

# Aktuelle Positionen zur zeichenhaften Rolle der Bewegung im Animationsfilm

Wendelin Amadé Schwarzer



## MASTERARBEIT

eingereicht am  
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im November 2017

© Copyright 2017 Wendelin Amadé Schwarzer

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der Creative Commons Lizenz *Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International* (CC BY-NC-ND 4.0) veröffentlicht – siehe <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

# Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hagenberg, am 27. November 2017

Wendelin Amadé Schwarzer

# Inhaltsverzeichnis

<b>Erklärung</b>	<b>iii</b>
<b>Kurzfassung</b>	<b>vi</b>
<b>Abstract</b>	<b>vii</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1 Einführung . . . . .	1
1.2 Zielsetzung . . . . .	1
1.3 Aufbau der Arbeit . . . . .	2
<b>2 Wie sich Bedeutung ergibt</b>	<b>3</b>
2.1 Was ist ein Zeichen . . . . .	3
2.2 Kategorien von Zeichen . . . . .	5
2.2.1 Ikonische Zeichen . . . . .	5
2.2.2 Indexikalische Zeichen . . . . .	6
2.2.3 Symbolische Zeichen . . . . .	7
2.3 Information und Sinn nach Umberto Eco . . . . .	7
2.4 Zusammenfassung . . . . .	9
<b>3 Zeichen im Kontext des Animationsfilms</b>	<b>10</b>
3.1 Mediale Translation nach Matthias C. Hänselmann . . . . .	10
3.2 Wie Objekte im Animationsfilm erkannt werden . . . . .	12
3.2.1 Interpretation stilisierter Darstellungen . . . . .	14
3.2.2 Die Rolle von Information und semiotischem Code beim Verständnis des Animationsfilms . . . . .	15
3.2.3 Fallbeispiel <i>Transplant</i> . . . . .	16
3.3 Zusammenfassung . . . . .	17
<b>4 Die Rolle der Bewegung im Bewegtbild</b>	<b>18</b>
4.1 Interpretation von filmischer Bewegung . . . . .	18
4.1.1 Bewegung von Filmbildelementen nach Matthias C. Hänselmann	19
4.1.2 Bewegtheit und Dynamik des Films . . . . .	22
4.2 Bewegung als Zeichen nach Gilles Deleuze . . . . .	24
4.3 Bewegung im Film vs. Bewegung in der Animation . . . . .	26
4.4 Zusammenfassung . . . . .	30

<b>5 Die Figur und ihre semiotische Relevanz in der Animation</b>	<b>31</b>
5.1 Was eine Figur ausmacht . . . . .	32
5.1.1 Die fünf Ebenen der Figurenrezeption nach Jens Eder und ihre Anwendung im Animationsfilm . . . . .	33
5.1.2 Die Figur als Symbol im Animationsfilm nach Jens Eder . . . . .	34
5.1.3 Figuren als Zeichen in <i>The Backwater Gospel</i> . . . . .	35
5.2 Bewegung als Faktor für die Figur als Zeichen . . . . .	37
5.3 Figuren in non-narrativer Animation . . . . .	39
5.4 Zusammenfassung . . . . .	40
<b>6 Ergänzende Analysen</b>	<b>42</b>
6.1 <i>Disney Classics I</i> . . . . .	42
6.2 <i>Forms</i> . . . . .	44
6.3 <i>DAME MIT HUND (walk the dog)</i> . . . . .	45
<b>7 Fazit</b>	<b>47</b>
<b>A Inhalt der CD-ROM/DVD</b>	<b>49</b>
A.1 PDF-Dateien . . . . .	49
A.2 Online Literatur . . . . .	49
A.3 Abbildungen . . . . .	49
<b>Quellenverzeichnis</b>	<b>50</b>
Literatur . . . . .	50
Audiovisuelle Medien . . . . .	51
Online-Quellen . . . . .	52

# Kurzfassung

Als kommunikatives Medium ist der Animationsfilm auf die Benutzung von Zeichen angewiesen, um vom Rezipienten verstanden zu werden. Eine Besonderheit, die Animationen vom Einzelbild unterscheidet, ist die Bewegung. Die vorliegende Arbeit stellt einen aktuellen Bezug zur zeichenhaften Bedeutung der Bewegung im Animationsfilm dar. Es wird dargelegt, wie sich der Einfluss der Bewegung auf die Rezeption und Interpretation im Animationsfilm auswirkt und welche Besonderheiten sich dadurch ergeben. Mit Hilfe von bestehenden Theorien, die sich mit der Zeichenlehre und den Möglichkeiten von Bewegung in der Animation auseinandersetzen, wird die Zeichenhaftigkeit der Bewegung erläutert und anhand von aktuellen Animationsbeispielen aufgezeigt, wie diese Zeichenhaftigkeit der Bewegung in eine Analyse von Beispielen einfließen kann. Dadurch wird veranschaulicht, dass Bewegung zentrales Element zur Referenznahme auf andere Figuren und Filme sein kann und Identitäten verschiedener Filmobjekte miteinander verbinden oder in Frage stellen kann. Es wird außerdem deutlich, wie Animation die Kopplung zwischen einer Darstellung und deren Bewegung relativieren kann. Durch die vorliegende Arbeit wird sichtbar gemacht, welchen Mehrwert Bewegung in Form von Animation gegenüber dem Einzelbild bietet.

# Abstract

Since animated film is considered a communicative medium, it is dependent on the utilization of signs in order to be understood by the recipient. Subject of this thesis is the inspection of movement, based on contemporary animated movies. To begin with, the impact which movement has on the perception and interpretation process in animation, is evaluated. Furthermore, the characteristics of this relation between objects and their movements are defined. Based upon existing theories about signs and their meaning, as well as those concerning movement in animation, the extent to which movement can be a sign and how it contributes to the analysis of animated movies is examined. It shows that movement can be a key element in order to create references between different characters and films, link identities of objects or put their relationship in question. Moreover, it is revealed how animation is capable of dissolving the connection between objects and their movement. Throughout this thesis, the added value of movement in animation opposed to single images will be clarified.

# Kapitel 1

## Einleitung

### 1.1 Einführung

Die Semiotik beschäftigt sich mit der Frage, wie Zeichensysteme und deren Elemente Bedeutung vermitteln. Zentraler Gegenstand von Abhandlungen zu diesem Thema ist meist Sprache, jedoch kann beinahe alles als Zeichen dienen und besitzt somit semiotische Relevanz. Daraus ergibt sich ein sehr weit gefasster Begriff des Zeichens als kulturelles Phänomen, dessen Abgrenzung und Klassifizierung Gegenstand unterschiedlicher Ansätze ist. Dennoch bezieht sich bis heute nur ein Teil der zeichentheoretischen Arbeiten auf Bewegtbild und noch viel weniger auf semiotische Eigenheiten des Animationsfilms. Neben den bekannten Theoretikern der Semiotik im Allgemeinen wie *Charles Sanders Peirce* [16] oder *Umberto Eco* [4, 5], liefert vor allem *Matthias C. Hänselmann* mit seinem Buch *Der Zeichentrickfilm* [11] eine umfassende und aktuelle Auseinandersetzung speziell mit der Semiotik in der Animation.

Es ist vor allem der Animationsfilm, der besonders auf die Zeichenhaftigkeit angewiesen ist, bedient er sich doch hauptsächlich bildlicher Darstellungen, die keine wirklich existierenden Gegenstände sind, sondern stellvertretend für solch reale Objekte stehen. Nichtsdestotrotz erkennt der Betrachter die Zeichen und interpretiert sie entsprechend. Nun ist dieser Interpretationsprozess von abstrahierten beziehungsweise stilisierten Darstellungen zwar ein Punkt, der aus semiotischer Sicht relevant ist, aber keiner, der dem Animationsfilm allein vorbehalten ist. Eine Eigenschaft, die den Animationsfilm kennzeichnet und zugleich vom bloßen Bild abgrenzt, ist die Bewegung von solchen nichtrealen Bildinhalten auf dem Bildschirm beziehungsweise der Leinwand. Dass die Bewegung für den Interpretationsprozess und die richtige Dekodierung von essentieller Bedeutung ist, fällt bei Beispielen mit einem hohen Stilisierungsgrad besonders auf, da deren Handlung durch bloßes Betrachten von Standbildern oft schwer zu verstehen ist.

### 1.2 Zielsetzung

Zentraler Gegenstand dieser Arbeit soll das entscheidende Merkmal sein, das eine Animation von einem statischen Bild unterscheidet: die Bewegung. Auf mediensemiotischer Basis wird die Frage behandelt, *welchen Einfluss Bewegung auf die Rezeption und Interpretation im Animationsfilm hat und welche Besonderheiten und Möglichkeiten sich*

*dadurch speziell für stilisierte Animationen ergeben.* Dazu ist es notwendig, zuerst semiotische Grundstrukturen ausfindig zu machen, deren Rolle im Animationsfilm zu beschreiben und schließlich die Bewegung als bedeutungsförderndes Element herauszustellen. Da generalisierende Aussagen bei komplexen Strukturen, wie sie im Animationsfilm aufgrund der großen gestalterischen Freiheiten vorhanden sind, nicht immer in gleichem Maße zutreffend sind, werden stellvertretend solche Beispiele gewählt, die sich zur Veranschaulichung der theoretischen Ausführungen besonders eignen. Gleichzeitig soll eine Qualität dieser Arbeit sein, bestehende Theorien vor allem auf aktuelle Animationsfilme, abseits der klassischen Animationsbeispiele, anzuwenden.

### 1.3 Aufbau der Arbeit

Die vorliegende Arbeit schafft im ersten Teil die Grundlage für das Verständnis von Zeichen und deren jeweilige Funktion bei der Vermittlung von Bedeutung. Dabei werden verschiedene Typen von Zeichen unterschieden, die als Basis bei der Untersuchung und Einordnung von Objekten des Animationsfilms dienen. Weiters soll erläutert werden, wie der Kontext zur entsprechenden Interpretation beiträgt. Anschließend wird der Animationsfilm als Konstrukt von Zeichen thematisiert und die Anwendung der Zeichentheorie auf ebendiesen vollzogen um zu klären, wie Elemente im Animationsfilm verstanden werden können. Kapitel 4 zieht schließlich die Rolle der Bewegung beim Interpretationsvorgang in Betracht. Diese wird in zwei Bereiche unterteilt, die einerseits die Elemente des Filmbildfeldes selbst betreffen, andererseits den Film als Gesamtheit. Es wird Bewegung selbst auf ihre Zeichenhaftigkeit untersucht und Unterschiede zur Bewegung im Realfilm aufgezeigt. Weiters wird auf die Figur als spezielles Bewegungselement eingegangen und die Rolle der Bewegung bei der Charakterisierung erläutert. Ausgewählte Animationsfilme werden über die gesamte Arbeit hinweg zur Veranschaulichung, Überprüfung und gegebenenfalls Vertiefung jeweiliger theoretischer Grundlagen herangezogen. Im letzten Kapitel werden Analysen aus den vorigen Kapiteln ergänzt, beziehungsweise besondere Aspekte der Animationsbeispiele angesprochen.

### Gender-Erklärung

Vorab wird an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass die vorliegende Arbeit aus Gründen der besseren Leserlichkeit beim Bezug auf Personen generell die männliche Sprachform verwendet. Sämtliche Formulierungen betreffen Frauen und Männer gleichermaßen und sind geschlechtsneutral zu verstehen.

## Kapitel 2

# Wie sich Bedeutung ergibt

Der Mensch unterscheidet sich von den meisten Tieren unter anderem durch die Fähigkeit seine Umgebung nicht nur wahrzunehmen, sondern auch entsprechend zu interpretieren. Dinge werden von uns erkannt und ihnen wird in einem oft unbewussten gedanklichen Prozess eine bestimmte Bedeutung beigemessen. Der Mensch sieht, dass es hell ist und weiß: es ist Tag. Ist es dunkel, so ist es Nacht. Während beispielsweise auch ein Hund Helligkeit genauso interpretieren könnte, gehen die Fähigkeiten des Menschen noch viel weiter. Wir erkennen auf einer Zeichnung einen Kreis mit einzelnen Linien, die von diesem Kreis wegführen, ebenso als Sonne und können daraus eine Darstellung des Zustands *Tag* ableiten [4, S. 208]. Im Alltagssprachlichen Gebrauch wird der Begriff des Zeichens meist in Bezug auf ein graphisches Element – eine Zeichnung oder ein Symbol – verwendet. Auch im Verkehr sprechen wir von der Straßenbeschilderung als *Verkehrszeichen*. Es ist zwar richtig, dass diese soeben genannten Objekte Zeichen sind, aber eben nicht ausschließlich. Der Mensch ist also in der Lage, bestimmten Objekten eine Bedeutung zuzuschreiben. Hauptsächlich basierend auf den Theorien von *Charles Sanders Peirce* [16] und *Umberto Eco* [4, 5] wird im Folgenden gezeigt, was als Bedeutungsträger fungieren kann, sowie der Frage nachgegangen, wie dieser Interpretationsprozess vonstattengeht. Die Wissenschaft, die sich mit dieser Frage der Zeichenhaftigkeit auseinandersetzt, ist die der *Semiotik*.

### 2.1 Was ist ein Zeichen

Auf dem Gebiet der Semiotik gibt es unterschiedliche Definitionen und Theorien, was ein Zeichen ist und auf welche Weise es rezipiert wird. Als einer der wichtigsten Theoretiker auf diesem Gebiet gilt *Charles Sanders Peirce*. Der „Begründer der neueren Allgemeinen Semiotik“ [14, S. 59] liefert eine wichtige Grundlage für das Zeichenverständnis bis heute. Oft werden nach Peirce die drei Zeichenkategorien des *Ikons*, *Index* und *Symbols* [16, S. 64] genannt. Tatsächlich handelt es sich dabei jedoch um eine reduzierte und vereinfachte Darstellung seiner Kategorisierung. Des besseren Verständnisses wegen soll hier genauer darauf eingegangen werden, wie sich Zeichen im Detail zusammensetzen.

Nach Peirce kann alles ein Zeichen sein, was, entweder real oder nur gedanklich, existiert und er teilt dies in *drei universale Kategorien* [16, S. 54f]. Demnach kann alles den Kategorien der *Erstheit*, *Zweitheit* oder *Drittheit* zugeordnet werden.

Die Erstheit beschreibt laut Peirce die bloße Eigenschaft von etwas (oder die *Möglichkeit*, wie Peirce es nennt), ohne sich dabei auf etwas anderes zu beziehen oder davon abhängig zu sein [16, S. 55]. Peirce verwendet als Beispiel die Farbe Rot. Etwas ist rot, ganz unabhängig von allem anderen. Freilich kann das Rot je nach Umgebung heller oder dunkler wahrgenommen werden, aber rein für sich ändert das nichts an der bloßen Qualität *rot* [16, S. 55f].

Die Zweitheit hingegen ist die Individualität eines existierenden Gegenstandes. Es ist das, was in der Realität erfahrbar ist [16, S. 60f]. Peirce beschreibt dies mit der Anstrengung, die mit dem Widerstand einhergeht beim Öffnen einer schweren Tür. Anstrengung und Widerstand bedingen einander und sind somit Zweitheit [16, S. 55]. Im Vorgang des Öffnens sind also diese beiden Empfindungen enthalten, wobei eine Erstheit impliziert ist. Denn die Empfindung, die beim Öffnen erlebt wird, ist bedingt durch eine Qualität der Tür, nämlich schwer zu sein. Diese Qualität ist wie oben beschrieben ein Element der Erstheit [16, S. 55ff].

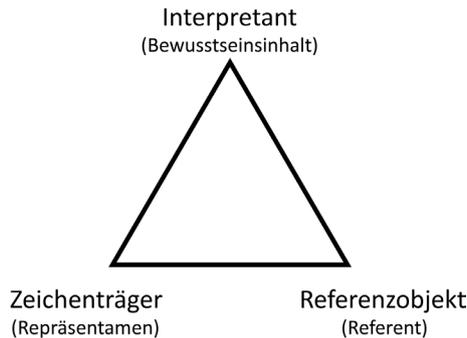
Die Drittheit versteht Peirce in einer Art Gesetzmäßigkeit [16, S. 57f]. Eine schwere Tür zu öffnen wird in der Regel Anstrengung erfordern. Dieses *Wissen* um die Gesetzmäßigkeit, dass schwere Türen Anstrengung erfordern ist laut Peirce Drittheit [16, S. 61]. Wie an diesem Exempel zu erkennen ist, schließt eine Drittheit ebenso die Zweitheit ein und damit auch eine Erstheit [16, S. 60f]. Die tatsächliche Handlung ist ja, wie bereits erwähnt, eine Zweitheit, da sie etwas Reales ist. Peirce fasst zusammen: „*Drittheit* ist das, dessen Sein darin besteht, daß es eine Zweitheit hervorbringt [16, S. 54]“.

Winfried Nöth benennt in seinem *Handbuch der Semiotik* [14] die Peirce'schen Kategorien treffender als Kategorien der „Qualität, Relation und Repräsentation“ [14, S. 61]. Diese drei Kategorien sind vorhanden, unabhängig davon, ob sie für den Menschen eine Bedeutung haben oder nicht. Umberto Eco bezieht sich auf Peirce, wenn er ein Zeichen definiert als etwas, das „sein Objekt für den Empfänger darstellt“ [4, S. 29]. Mit anderen Worten gesprochen handelt es sich bei einem Zeichen um ein Objekt, das in einer *Relation* (Zweitheit) zu einem anderen Objekt steht. Diese Relation kann wiederum auf drei verschiedene Arten stattfinden. Hier kommen nach Peirce die bekannten Begriffe Ikon, Index und Symbol ins Spiel [16, S. 64–67].

Bedeutung für den Rezipienten erhalten Zeichen erst mit der Kategorie der Drittheit, in dem sie zwei Elemente miteinander in Verbindung bringt [16, S. 61f]. Ein Zeichen ist nur dann auch wirklich zeichenhaft, wenn es als solches interpretiert wird.<sup>1</sup>

Dieser komplexe Sachverhalt lässt sich an einem Beispiel einer blauen Linie auf einem Stück Papier veranschaulichen: Die Farbe Blau ist zunächst einfach nur eine Eigenschaft (eine Erstheit). Die blaue Linie auf dem Stück Papier ist allerdings ein konkretes Objekt der Wirklichkeit und damit eine Zweitheit. Diese blaue Linie beinhaltet natürlich die Farbe Blau und damit die Erstheit. Noch handelt es sich jedoch lediglich um ein Objekt, das nicht zeichenhaft wirkt. Erst eine gewisse Gesetzmäßigkeit identifiziert die blaue Linie als von einem Kugelschreiber stammend. Wir wissen, dass Kugelschreiber blaue Linien auf Papier hinterlassen können. Diese Regel ist die Drittheit. Erst hier findet der Zeichenprozess, wie vorhin erläutert, tatsächlich statt.

<sup>1</sup>Charles Sanders Peirce Collected Papers 2.308, zitiert nach Winfried Nöth [14, S. 62].



**Abbildung 2.1:** Semiotisches Dreieck nach Peirce.<sup>3</sup>(modifiziert).

## 2.2 Kategorien von Zeichen

Die Beziehung, die laut Peirce ein Zeichen zwischen einem Objekt, dem Zeichenträger und dem Interpretanten herstellt, wird gemeinhin als ein Dreieck (siehe Abbildung 2.1) dargestellt, wobei Peirce mit dem Interpretanten keine Person meint, sondern die Bedeutung beziehungsweise die *Idee* vom Zeichen, die im Geist entsteht.<sup>2</sup> Zwar werden Zeichen erst durch den Interpretanten als solche erkannt, aber die Art, *wie* sie als Zeichen zu ihrem Objekt stehen und es somit vertreten, ist laut Peirce in der Beschaffenheit des Zeichenträgers selbst verankert [16, S. 64]. Sie tun dies entweder als Ikon, Index oder Symbol [16, S. 64].

### 2.2.1 Ikonische Zeichen

„Ein *Ikon* ist ein Zeichen, das sich auf das von ihm denotierte Objekt lediglich aufgrund von Eigenschaften bezieht, die es selbst besitzt [...]“ [16, S. 124]. Ein Ikon zeichnet sich demnach dadurch aus, dass es seinem Objekt in irgendeiner Art und Weise *ähnlich* ist. Das Zeichen muss nach Peirce dazu in keiner direkten Verwandtschaft zu diesem Objekt stehen. Denn Ähnlichkeit beruht, wie das obige Zitat behauptet, lediglich auf einer Eigenschaft, die sowohl Objekt, als auch das ikonische Zeichen besitzen, wobei diese Eigenschaft nicht visueller Natur sein muss [16, S. 64f]. Ein Beispiel, das auch Eco so ähnlich verwendet, veranschaulicht das: Die Sonne als Himmelskörper und die schematische Zeichnung einer Sonne als Kreis stehen in keiner direkten Verbindung zueinander. Die Zeichnung entsendet weder Licht, noch stimmt sie in der Größenrelation überein. Allein die runde Form ist der von der Erde aus beobachtbaren Form der Sonne als Himmelskörper *ähnlich* und kann somit als Zeichen der Sonne interpretiert werden [4, S. 208]. Wenn jedoch eine bloße Eigenschaft ausreicht, um ein Zeichen für etwas zu sein, ergibt sich das Problem, das auch Peirce sieht, wenn er schreibt [16, S. 124]:

Jede beliebige Entität – Qualität, existierendes Individuum oder Gesetz – ist ein Ikon von was auch immer, wenn es diesem ähnelt und als Zeichen für es verwendet wird.

<sup>2</sup>Charles Sanders Peirce Collected Papers 2.228 zitiert nach Winfried Nöth [14, S. 64].

<sup>3</sup>Charles Sanders Peirce Collected Papers 1.480 zitiert nach Matthias C. Hänselmann [11, S. 79].

So gesehen wäre jede runde Form ein ikonisches Zeichen für die Sonne. Entscheidend ist aber der letzte Teil des obigen Zitats von Peirce. Nämlich, dass es ein Ikon dann ist, wenn es auch als solches verwendet wird [16, S. 124]. Das ist auch unter anderem ein Punkt, an dem Eco die Ikonizität kritisiert. Am Beispiel der gezeichneten Sonne erklärt er, dass die kreisförmige Linie, mit der die vermeintlich ikonische Sonne aus dem obigen Beispiel gezeichnet wurde, tatsächlich in der realen Sonne keineswegs enthalten ist. Eher handelt es sich laut Eco um eine Auswahl an Erkennungsmerkmalen, die durch gewisse Konventionen dargestellt werden. Diese Merkmale sind willkürlich, je nachdem, was als relevante Eigenschaft ausgewählt wird [4, S. 204–208].

Den genannten Einwänden von Peirce und Eco zur Ikonizität stellt Matthias C. Hänselmann ein Ikonizitätsmodell gegenüber, das auf einem Modell der belgischen Semiotikergruppe *Groupe  $\mu^4$*  basiert. Hänselmann kommt zu dem Schluss, dass der Interpretant durch einen Abgleich zwischen den Eigenschaften des sinnlich wahrgenommenen Zeichenträgers und damit übereinstimmenden Eigenschaften aus einem *Konzept* [11, S. 124] zustande kommt, wobei Konzepte in etwa mentalen Kategorien von Objekten entsprechen, die nach bestimmten Merkmalen sortiert sind [11, S. 124]. Aus dieser zusammengesetzten Idee aus den Merkmalen des Zeichenträgers und der mit den Eigenschaften übereinstimmenden Objektklasse leitet sich schließlich das tatsächliche Objekt ab, als dessen Zeichen der Zeichenträger fortan verstanden wird [11, S. 124–126]. Eco hat zwar recht, dass bei dem Beispiel der gezeichneten Sonne die Strahlen heutzutage eher durch Konvention als solche erkannt werden, mit Hänselmanns Ansatz kann aber erklärt werden, dass *Sonnenstrahlen* im Konzept von Sonne enthalten sind und der Abgleich des Wissens um die (eigentlich unsichtbaren) Lichtstrahlen mit der graphischen Eigenschaft des *Strahls* verbunden werden und somit die Verknüpfung der Zeichnung mit der realen Sonne auf ikonischer Basis gegeben ist.

Es ist also festzuhalten, dass der Begriff der Ikonizität nicht unumstritten ist. Nach Hänselmann funktioniert diese Ähnlichkeit letztlich indirekt über einen gedanklichen Abgleich mit mentalen Strukturen, die schlussendlich auf Erfahrungen der wahrnehmenden Person aufbauen.

### 2.2.2 Indexikalische Zeichen

Wie der Name vermuten lässt, funktioniert ein indexikalisches Zeichen, indem es auf sein Objekt verweist. Anders als beim Ikon ist es für den Index Voraussetzung, dass das Objekt tatsächlich existiert [16, S. 65]. Die blaue Linie auf einem Blatt Papier verweist auf einen Kugelschreiber. Dazu muss dieser Kugelschreiber allerdings existieren, denn sonst könnte die Linie nicht von ihm stammen und somit würde sie nicht als Zeichen aufgefasst werden können. Demnach ist ein indexikalisches Zeichen ein Element der Zweitheit [16, S. 65]. Wie hier auffallend ist, wurde das Beispiel der Kugelschreiberlinie bereits bei der Definition der Erstheit herangezogen. Indexikalische Zeichen können ein Ikon beinhalten [16, S. 65]. Wie oben angeführt, ist das in diesem Fall die blaue Farbe der Tinte. An einer anderen Stelle meint Peirce, dass ein Index sogar notwendigerweise ein Ikon beinhaltet, wenngleich es sich dabei um ein Ikon „einer besonderen Art“ [16, S. 124] handle. Denn der Bezug des indexikalischen Zeichens auf sein Objekt entsteht dadurch,

<sup>4</sup>Vgl. Francis Edeline, Jean-Marie Klinkenberg und Philippe Minguet: *Traité du Signe Visuel. Pour une Rhétorique de l'Image*. Paris 1992. Zitiert nach Matthias C. Hänselmann [11, S. 120–129].

dass dieses Objekt auf das Zeichen einwirkt [16, S. 124]. Die Linie auf dem Papier kann nicht Zeichen sein, ohne dass das Objekt (der Kugelschreiber) auf es einwirkt. Somit muss irgendeine Eigenschaft sowohl dem Zeichen als auch dem von ihm Bezeichneten gemein sein [16, S. 124f].

### 2.2.3 Symbolische Zeichen

Wie bereits erläutert, beinhaltet der Begriff der Drittheit ein allgemeines Gesetz oder eine Regel, die eine Zweitheit mit etwas anderem in Verbindung bringt (siehe Abschnitt 2.1). Ein Zeichen in Form einer Drittheit wird laut Peirce Symbol genannt. Das Symbol verweist auf sein Objekt aufgrund einer allgemeinen Vorstellung beziehungsweise einer Regel [16, S. 125]. Peirce schreibt dazu [16, S. 125]:

Es ist also selbst ein allgemeiner Typus oder ein Gesetz [...]. Es ist nicht nur selbst allgemein, sondern auch das Objekt, auf das es sich bezieht, ist allgemeiner Natur.

Ein Zeichen, das symbolisch funktioniert, ist gemäß Peirce selbst ein konkreter Ableger einer allgemeinen Objektklasse und genauso ist sein Objekt kein konkretes individuelles Objekt. Der Buchstabe *A* ist ein Beispiel hierfür. Dieser Buchstabe ähnelt seinem phonetischen Laut in keiner Weise – ist also kein Ikon. Er kann auch existieren, wenn er nicht ausgesprochen wird und ist damit kein Index. Seine Bedeutung beruht einzig darauf, dass eine Konvention (Regel) aufgestellt wurde, die besagt, dass das graphische Zeichen *A* seinem phonetischen Laut entspricht. Diese Gesetzmäßigkeit ist jedoch keineswegs ein starrer Begriff. Das Symbol *A* führt bei einer ausschließlich deutschsprachigen Person zu einer bestimmten Vorstellung dieses Lauts gemäß ihrer erlernten Konvention. Wenn diese Person in Kontakt mit einer Fremdsprache kommt, zum Beispiel Englisch, so wird sie laut Peirce erlernen, dass dasselbe Symbol anders ausgesprochen wird, was dazu führt, dass die Konvention fortan um dieses Wissen erweitert wird. Denn etwas Allgemeines hat „sein Sein in den Anwendungsfällen, die es bestimmt“ [16, S. 125]. Peirce führt weiters an, dass diese Anwendungsfälle, die das Gesetz in seinem Umfang bestimmen, notwendigerweise existieren müssen um auf das Gesetz einzuwirken. Dieser indirekte Einfluss des Objekts auf sein Zeichen ist ein Ähnlicher wie bei einem indexikalischen Zeichen, das durch Beeinflussung auf sein Objekt verweist [16, S. 125]. Somit ergibt sich, dass ein Symbol in abgeschwächter Form ein indexikalisches Zeichen einschließt [16, S. 125]. Dieses wiederum kann eine Eigenschaft mit dem Objekt, auf das es verweist, gemeinsam haben und somit ein Ikon beinhalten [16, S. 65].

## 2.3 Information und Sinn nach Umberto Eco

Wenn in den vorigen Abschnitten über die Kategorien der Zeichen erwähnt wurde, dass das Ikon allem ähnlich sein kann oder das Symbol sich auf etwas Allgemeines bezieht, so stellt sich die Frage, wie eine Botschaft so interpretiert werden kann, wie es der Sender der Botschaft intendiert.

Da alles ein Zeichen ist, besteht eine Botschaft notwendigerweise aus ebendiesen. Bei der Zuordnung der durch den Sender beabsichtigten Bedeutung zum jeweiligen Zeichen ergibt sich das Problem der Mehrdeutigkeit. Die Summe aller möglichen Bedeutungen

einer Botschaft ist nach Eco die *Information* [4, S. 52–57]. Entgegen einer geläufigen Annahme definiert Eco: „Information ist nicht so sehr das, was gesagt wird, sondern das, was gesagt werden kann“ [4, S. 54]. Laut Eco gilt es also eine Auswahl aus dieser Menge zu treffen. Das Wort *Kreuz* kann beispielsweise für ein christliches Symbol stehen, ebenso wie es umgangssprachlich für den Rücken des menschlichen Körpers verwendet wird. Um den gewollten Sinn herauszufinden, bedient sich der Rezipient sogenannter *Codes* [4, S. 56f], die angeben, welche Bedeutungskombinationen innerhalb der Botschaft sinnhaft zusammenpassen können und welche nicht [4, S. 126]. In manchen Fällen sind natürlich mehrere Interpretationen eines Zeichens sinnvoll möglich. Dies führt zu Missverständnissen oder gar zu Unverständnis. Eco nennt dazu mehrere Faktoren, die manche Bedeutungen wahrscheinlicher machen als andere. Dazu zählen nach Eco [4, S. 135ff]:

- das *Universum der Rede*<sup>5</sup>,
- die *Ideologie* und
- der *Kommunikationsumstand*.

Dem *Universum der Rede* zufolge beinhaltet der Kontext einer Situation „not only the relevant external objects and the actions taking place at the time, but the knowledge shared by speaker and hearer of all that has gone before“ [13, S. 83]. Wird das Kreuz erwähnt, nachdem zuvor die Rede von den Leiden Jesus Christus war, so ist dies ein Hinweis darauf, dass es sich um das Kreuz als christliches Symbol handelt.

Im Gegensatz zum *Universum der Rede* ist die *Ideologie* [4, S. 135] vom Empfänger der Botschaft abhängig. Demnach interpretiert jeder Rezipient Zeichen auch aufgrund von persönlichen Sichtweisen, Kenntnissen und Vorurteilen individuell [4, S. 135]. Wörter die für den Einen negativ behaftet sind, können vom Anderen neutral oder gar positiv verstanden werden.

Wenn das Wort *Kreuz* in der Kirche vom Pfarrer ausgesprochen wird, ist mit gewisser Bestimmtheit zu vermuten, dass nicht von der Markierung eines wichtigen Punktes auf einer Landkarte die Rede ist. Denn die Tatsache, dass der Vortrag in einem christlichen Gotteshaus stattfindet, legt den Bezug auf das christliche Kreuz näher. Dies ist, was Eco mit dem *Kommunikationsumstand* [4, S. 135f] beschreibt. Über die Bedeutung hinaus beeinflusst der Kommunikationsumstand aber auch die *Funktion* und *Informationsquote* [4, S. 137]. Ein rotes Kreuz auf einem Auto hat eine andere Funktion als ein Kreuz auf einem Grab. Genauso wie das rote Kreuz mehr Informationsgehalt auf einem Auto hat, als es als bloße Markierung auf einer Landkarte hat.

Es kann also zusammengefasst werden, dass Zeichen an sich zwar eine schier unendliche Zahl an möglichen Deutungen zulassen, diese aber durch die Anwendung von Codes limitiert beziehungsweise als mehr oder weniger wahrscheinlich angesehen werden können [4, S. 56f]. Nicht zuletzt deshalb, weil der Kontext in dem die Botschaft empfangen wird und die Voraussetzungen des Empfängers diese Wahrscheinlichkeiten zusätzlich beeinflussen.

---

<sup>5</sup>Umberto Eco übernimmt das Konzept des „universe of discourse“ [13, S. 83] von John Lyons, der dieses als Teilbereich des Kontexts beschreibt [13, S. 80–85].

## 2.4 Zusammenfassung

Entgegen der gebräuchlichen Verwendung des Wortes *Zeichen*, das sich hauptsächlich auf graphische Symbole beschränkt, kann alles ein Zeichen sein. Einzige Voraussetzung ist, dass es als solches interpretiert wird. Das Zeichen muss auch kein Gegenstand sein. Es kann ein bloßer Teil eines Objektes sein, eine gewisse Eigenschaft. Sogar ein Gedanke kann ein Zeichen sein, wenn er beispielsweise als Zeichen für Angst vor etwas interpretiert wird (siehe Abschnitt 2.1). Einer der einflussreichsten Semiotiker, Charles Peirce, verortet drei Kategorien, anhand derer sich Zeichen umfassend beschreiben lassen. Diese Kategorien der Erstheit, Zweitheit und Drittheit beschreiben Zeichen für sich isoliert, in Bezug zu ihrem Objekt und als Vertreter einer Gesetzmäßigkeit im weiteren Sinne, sodass das Zeichen von einer Person als solches interpretiert werden kann. Die Frage, wie ein Zeichen mit seinem Objekt in Verbindung steht, sodass es für dieses stellvertretend wirken kann, baut auf diesen drei Kategorien auf (siehe Abschnitt 2.2).

Ein Zeichen der Erstheit, die nach Peirce eine reine Qualität beschreibt, wird eben nur aufgrund einer solchen Qualität als für das Objekt stehend interpretiert. Es wird dann als ein ikonisches Zeichen oder Ikon bezeichnet. Das Zeichen muss jedoch nicht tatsächlich etwas mit seinem Objekt zu tun haben. Allein eine gemeinsame Eigenschaft reicht, es entsprechend zu interpretieren. Anders verhält es sich mit einem Zeichen der Zweitheit beziehungsweise einem indexikalischen Zeichen. Dieses Zeichen kann nur durch eine tatsächliche Relation zu dem was es bezeichnet existieren, denn die Existenz des Index weist auf die Existenz seines Objektes hin. Sehen wir einen Schatten, so steht er für die Existenz von Licht, denn ohne Licht kann kein Schatten existieren. Für diese Interpretation ist es nicht ausschlaggebend, wie der Schatten aussieht oder welche sonstigen Qualitäten er hat. Dennoch beinhaltet ein indexikalisches Zeichen auch immer eine Art von Ikon, wenngleich es eine untergeordnete Rolle spielt. Denn der Schatten und das Licht werden auch immer mindestens eine gemeinsame Eigenschaft haben. Beide ähneln sich nämlich stets in ihrer Richtung. Symbolische Zeichen funktionieren hauptsächlich durch reine Konvention. Eine gemeinhin bekannte Regel vermittelt, dass das graphische Symbol des Buchstaben *A* dem entsprechenden phonetischen Laut entspricht. Kennt jemand, zum Beispiel ein kleines Kind, diese Regel nicht, hat der Buchstabe keinerlei zeichenhafte Relevanz. Ein Symbol kann sowohl ein ikonisches, als auch ein indexikalisches Zeichen enthalten. Ein indexikalisches Zeichen deshalb, weil es sich auf etwas beziehen muss, das existiert (existieren im weitesten Sinne, wie auch ein Gedanke existiert). Und weil ein Index auch ein Ikon mit einschließt, ist ein Ikon ebenso ein Teil eines Symbols, so Peirce.

Vor allem (aber nicht nur) das ikonische Zeichen weist aufgrund seiner relativ unspezifischen Eigenschaft der bloßen Ähnlichkeit von Qualitäten Probleme bei der eindeutigen Interpretation auf. Eco spricht von Codes, die im übertragenen Sinne als Werkzeug fungieren, um dem Zeichen die richtige Bedeutung zuzumessen. Diese Codes basieren auf Konventionen bei der Verwendung von Zeichen. Wesentliche Faktoren, die Eco hierbei nennt, sind vorangegangene und gegenwärtige Botschaften, in deren Kontext das Zeichen bestimmte Bedeutungen mittels Logik eher annimmt als andere. Weiters sind persönliche Einstellungen, Denkweisen und Annahmen genannt, wie auch die (örtliche, zeitliche, gesellschaftliche usw.) Situation in der das Zeichen vorkommt, ausschlaggebend um den gewollten Sinn darzustellen.

## Kapitel 3

# Zeichen im Kontext des Animationsfilms

Im vorangegangenen Kapitel wurde der Begriff des Zeichens genauer erläutert und aufgezeigt, wie dieses Zeichen Bedeutung zwischen dem Zeichenträger, seinem Objekt und demjenigen, der das Zeichen wahrnimmt, herstellt. Wie in Abschnitt 2.3 erläutert, ist es zum Verständnis eines Zeichens nötig, aus allen möglichen Bedeutungen (der Information) durch einen Filter (durch den Code) im besten Falle die entsprechend richtige Botschaft des Zeichens zu entnehmen. Zwar wurde gesagt, dass alles ein Zeichen sein kann, außen vor gelassen wurde aber die Beantwortung der Frage, ob dasselbe Zeichen Unterschiede aufweist, je nachdem, *wie* es die wahrnehmende Person erreicht.

Man denke allein an die unterschiedlichen Möglichkeiten zur Aufbereitung von Information innerhalb eines Fotos oder eben in Form einer Animation. Die Einschränkung eines Fotos, lediglich einen Schnappschuss der Realität abbilden zu können, steht der Animation gegenüber, die in der Lage ist, Eigenschaften des abgebildeten Gegenstands mit Hilfe abstrakter Darstellungen auszudrücken. Natürlich könnte in einigen Fällen der Unterschied geringer ausfallen – wenn das Foto eines Baumes einem fotorealistischen Rendering ohne Bewegung gegenüber steht. Dennoch gäbe es hier mediale Unterschiede, denn allein das Wissen um den Umstand, dass es sich um eine Animation handelt und es theoretisch möglich wäre, dass sich der Baum im Zuge der Animation plötzlich in ein Tier verwandelt, ändert die Wahrnehmung des Betrachters, wie sich im Abschnitt 3.2 zeigen wird. In diesem Kapitel wird zunächst darauf eingegangen, wie Information, Zeichen und Bedeutung bei der Übertragung mittels eines Mediums verändert wird. Es werden die mediensemiotischen Eigenheiten des Films und im Speziellen des Animationsfilms nach Matthias C. Hänselmann [11, 12] untersucht, um ein Verständnis dafür zu schaffen, welche Konnotationen alleine die Wahl des Mediums zulässt, beziehungsweise bewusst oder unbewusst mit sich bringt.

### 3.1 Mediale Translation nach Matthias C. Hänselmann

Betrachten wir ein Objekt – beispielsweise eine Uhr – auf einer Fotografie oder in einer Filmsequenz, so würden wir im ersten Moment behaupten diese Uhr *tatsächlich zu sehen*. Wir können sie in allen Details erkennen. In Wahrheit sehen wir aber keine Uhr. Was wir wirklich wahrnehmen, ist lediglich eine bildliche *Repräsentation* einer Uhr [11, S. 93f]. Dieses Abbild zeigt weder die aktuelle Zeit an (es sei denn es handelt sich um eine

Live-Übertragung, aber selbst dann würde die Uhrzeit aus technischen Gründen vom gefilmten Objekt abweichen, wenn auch nur minimal), noch können wir sie berühren. Es kann nicht einmal behauptet werden, dass die Uhr in unserer Gegenwart existiert. Was einzig gesagt werden kann ist, dass sie zumindest zum Zeitpunkt des Fotografierens oder des Filmens in der abgebildeten Beschaffenheit existiert hat [11, S. 94f]. Daher funktioniert fotografisches Bildmaterial – ob Einzelbild oder Film – indexikalisch, indem es lediglich auf das abgelichtete Objekt verweist [11, S. 96]. Am Beispiel der Uhr oder des computergenerierten Renderings des Baumes ist deutlich zu erkennen, dass die mediale Repräsentation der in Wirklichkeit existierenden Objekte die Wahrnehmung derselben verändert. Diese Veränderung der Informationen wird nach Hänselmann hervorgerufen durch zwei Vorgänge: durch *Medienbedingte Transformation* und *Manipulation* [11, S. 86]. Diese beiden Prozesse finden ihm zufolge bei jeder Übertragung von Informationen von einem Medium in ein anderes statt. Da auch die Realität in gewisser Weise als Medium angesehen werden kann, kann schon bei der Ablichtung der Wirklichkeit von einem Medienwechsel gesprochen werden [11, S. 83].

Die medienbedingte Transformation beinhaltet zum Einen die *Selektion* [11, S. 83] von Informationen. Der Baum, der durch das Medium Film wiedergegeben wird (oder anders gesagt die filmische Aufnahme eines Baumes), zeigt nur einen Teil dessen, was durch das Medium der Wirklichkeit vermittelt wurde, denn zum Beispiel die haptische oder olfaktorische Information fehlt beim Film gänzlich. Es gibt also mediale Eigenheiten, die von einem anderen Medium nicht vollständig reproduziert werden können [11, S. 83f].

Zum Anderen kommt eine *Transkodierung* [11, S. 84] zum Tragen. Das bedeutet, dass Inhalte eines Zeichensystems in ein anderes Zeichensystem übersetzt werden [11, S. 84]. Im Falle des Baumes bedeutet eine Transkodierung vom Medium *Realität* in das Medium *Film*, dass der Baum im System des Films nur in Form von aneinander gereihten Einzelbildaufnahmen dargestellt werden kann, die wiederum aus einer Anordnung von Pixeln besteht. Diese Restriktionen bei der Darstellung sind dem Medium geschuldet, denen ein Baum in freier Natur nicht unterliegt.

Die Selektion und Transkodierung kann laut Hänselmann Informationsmengen nur reduzieren und strukturell verändern, allerdings ist dieser Prozess rein durch die mediale Beschaffenheit bedingt. Die *Manipulation* [11, S. 84] betrifft jedoch willkürliche Veränderungen und Umstrukturierungen und kann sogar Informationen vermehren [11, S. 85f]. Der Filmemacher kann als manipulative Maßnahme eine Uhr aus einer bestimmten Perspektive filmen, um gewisse Assoziationen hervorzurufen. Eine Aufnahme von schräg unten hat eine andere Bildsprache, als von gerade oben. Er kann die Uhr in der Bildmitte platzieren und es somit zum Hauptinhalt machen, oder er zeigt sie am Rand als Nebensächlichlichkeit. Obwohl der Terminus der Manipulation gemeinhin eine negative Konnotation hat, ist er in diesem Zusammenhang neutral zu verstehen, denn die Manipulation muss mit keiner bösen Absicht einhergehen. Vielmehr ist ein Bildausschnitt immer manipulativ, da jede Abbildung aus einer Perspektive stattfindet und er nur einer von vielen möglichen Bildausschnitten ist [15, S. 42]. Diese Art der Transformation ist beim Animationsfilm besonders interessant, da er mit dem Realfilm zwar eine gemeinsame Basis hat (Montage, Schnitt, Kameraperspektive, ...), besonders bei der Computeranimation aber kaum Limitationen bestehen und somit der Großteil der Produktion durch bewusste Entscheidungen beeinflusst wird.

### 3.2 Wie Objekte im Animationsfilm erkannt werden

Bevor in den nächsten Abschnitten darauf eingegangen werden kann, wie Bewegung im Animationsfilm verstanden wird, muss zuerst die generelle Funktionsweise des Animationsfilms erläutert werden. Die Frage die diesem Abschnitt zugrunde liegt ist, wie es möglich sein kann, dass mehr oder weniger stark abstrahierte Darstellungen vom Zuschauer als Zeichen für Objekte der Realität wahrgenommen werden können.

Hänselmann liefert eine gute Beschreibung des Zeichentrickfilms im Allgemeinen, wenn er konkret Figuren im Zeichentrickfilm<sup>1</sup> bezeichnet als [11, S. 158f]:

[...] durch eine determinierte substitutive Bildsukzession und eine progressive diegetische Semantisierung bedeutungshaltig aufgeladene, meist selbstreferenzielle Komplexe aus ikonischen Bildzeichen, die in einem Zeichentrickfilm als narrative Funktive Verwendung finden.

Diese Definition beschreibt zwar Zeichentrickfiguren (im obigen Zitat als *narrative Funktive bezeichnet*) im Speziellen, beinhaltet aber ganz allgemein die wesentlichen Merkmale eines Zeichentrickfilms (beziehungsweise auch des Computeranimationsfilms). Der Themenbereich der Figur wird an dieser Stelle zunächst ausgeklammert und in Kapitel 5 behandelt. Die von Hänselmann bezeichnete *determinierte substitutive Bildsukzession* [11, S. 103] beschreibt das Medium Film, als dessen besonderer Vertreter der Animationsfilm verstanden werden kann. Mit anderen Worten ausgedrückt handelt es sich beim (Animations-)Film um eine festgelegte Abfolge von einander zeitlich ablösenden Einzelbildern [11, S. 103]. Ein wesentlicher Unterschied zum Realfilm bildet der Fakt, dass diese Einzelbildfolge hauptsächlich aus *ikonischen Zeichen* besteht [11, S. 128f]. Anders als im vorangegangenen Abschnitt, wo aufgezeigt wurde, dass eine Uhr auf fotografischem Material durch den Bezug auf sein fotografiertes Objekt als indexikalisches Zeichen aufzufassen ist, gilt dies laut Hänselmann beim Animationsfilm nicht. Da die Bilder der Animationsfilme in künstlerischen Schaffungsprozessen entstanden und somit der Vorstellungskraft des Erschaffenden entsprungen sind, verweist das Bild in erster Linie auf keinen realen Gegenstand und ist damit auch nicht indexikalisch zu verstehen [11, S. 112–115]. Die dargestellten Menschen im Animationsfilm *CYCLE* [25] sind keine fotografischen Reproduktionen von konkreten Menschen. In Wahrheit sind gar keine Menschen zu sehen, sondern nur geometrische Gebilde, die sich zu größeren Formen zusammenschließen, die menschlichen Zügen zumindest in einigen Eigenschaften *ähneln* (siehe Abbildung 3.1). Wenn Peirce schreibt, dass ein Ikon „[...] unabhängig davon ist, ob es in einer existentiellen Beziehung zu seinem Objekt steht, das durchaus nicht existieren kann“ [16, S. 64], dann bestätigt dies die Aussage, dass die Bilder im Animationsfilm hauptsächlich auf Ikonizität beruhen. *Selbstreferentiell* [11, S. 130] sind diese ikonischen Zeichen laut Hänselmann deshalb, weil sie zwar über den Umweg eines Konzepts (siehe Abschnitt 2.2.1) auf ein Objekt der Wirklichkeit verweisen (können), aber durch ihre Übereinstimmung mit demselben Konzept werden sie Teil dieser mentalen Objektgruppe und werden somit Zeichen für sich selbst als Bestandteil dieses Konzepts [11, S. 130].

<sup>1</sup>Hänselmann bezieht sich in seinem Buch insbesondere auf den Zeichentrickfilm. Dennoch lassen sich seine Ausführungen grundsätzlich auf andere Animationstechniken (zum Beispiel Stop-Motion, 3D Animation, etc.) anwenden.



**Abbildung 3.1:** Darstellung einer einem Menschen ähnelnden Gestalt im Animationskurzfilm *CYCLE* basierend auf Ikonizität. Bildquelle [25, T=00:00:11].

Ein wichtiges Phänomen, vor allem für Figuren, aber auch Gegenstände und Schauplätze, ist, sie im Laufe eines Films oder gar über mehrere Filme oder Serien hinweg als *dieselbe* Figur (beziehungsweise Objekt, etc.) wiederzuerkennen. Beim ersten Kontakt des Betrachters mit der Figur wird er sie als ein austauschbares ikonisches Zeichen des zugehörigen Konzepts wahrnehmen. Wie Hänselmann aber anmerkt, ändert sich dies mit zunehmender Anreicherung von Informationen über diese Figur. Sie wird also zunehmend mit einem semantischen Kontext verbunden und dadurch bei weiteren Begegnungen mit der Figur als ikonisches Zeichen einer bestimmten, wiedererkennbaren Figur aus einer Klasse von Objekten rezipiert [11, S. 130–134]. Das ist, was Hänselmann im obigen Zitat als *progressive diegetische Semantisierung* [11, S. 133f] bezeichnet. Auch eine Passage von Eco, in der er aufzeigt, dass ein Ikon nicht zwingend als solches erkannt wird, wenn man ihm das erste Mal begegnet, aber die Ikonizität immer mehr zunimmt (bis hin zur Konvention), je vertrauter der Rezipient mit dem Objekt (der Figur) wird, unterstreicht die Aussage von Hänselmann [5, S. 71f].

Im vorangegangenen Abschnitt zur medialen Translation wurde schon erwähnt, dass der Animationsfilm davon im Besonderen betroffen ist, da seine Realität, die großteils oder gänzlich künstlich erschaffen wurde, fast immer maßgeblich auf Manipulation der Information basiert. Manipulation deshalb, weil selten perfekte Imitation der Realität angestrebt beziehungsweise erzielt wird.<sup>2</sup> Je nach Genre und Stil kann die Animation auch überhaupt mit der realen Welt sehr wenig zu tun haben, zumal Grundlegendes wie Naturgesetze keine Rolle spielen müssen.<sup>3</sup> Wie kommt es nun aber, dass der Zuseher trotz dieser Entfernung von der Realität die (in welcher Form auch immer) stilisierten Objekte im Animationsfilm nicht nur erkennt, sondern auch als in der Welt des Animationsfilms plausibel ansieht? Wie wird beispielsweise die fragmenthafte Darstellung des Hintergrunds im Kurzfilm *Transplant* [31] als Flora und später als menschliche Gesichter erkannt und akzeptiert?

<sup>2</sup> Abgesehen von der Intention, Realismus anzustreben oder nicht, kann schon allein der Filmschnitt und Bildausschnitt manipulativ wirken. Allerdings trifft das genauso auf den Realfilm zu.

<sup>3</sup> Ausnahmen bilden Animationstechniken wie Stop-Motion oder Motion-Capture-Technik, die auf realen Objekten beziehungsweise Bewegungen aufbauen.

### 3.2.1 Interpretation stilisierter Darstellungen

Kerstin Eßer erklärt, dass das grundsätzliche Erfassen von Objekten nicht über die Wahrnehmung all ihrer einzelnen Bestandteile erfolgt, sondern diese singulären Eigenschaften von Objekten zu *Gestalten* zusammengefasst werden [7, S. 98]. Hänselmann verwendet für die zusammengefassten Einheiten einzelner (nicht nur visueller) Eigenschaften den Begriff des *Konzepts* [12, S. 76]. Konzepte ermöglichen laut Hänselmann demnach das schnelle Zuordnen von sinnlich erfassten Objekten zu bestimmten Objektkategorien [12, S. 76]. Die unterschiedlichen Elemente eines Filmbildes werden also vom Zuseher auf bestimmte Merkmale hin überprüft und bei Übereinstimmung mit existierenden Kategorien als Vertreter dieser Gruppe klassifiziert. Nach den Ausführungen über Zeichen und wie der Mensch diese als für etwas anderes stehend ansieht möchte man meinen, dass Stilisierung und Abstraktion im Animationsfilm dazu führt, dass Darstellungen mit zunehmender Reduzierung zu abnehmender Erkennbarkeit führt. Wie nach Erwin Feyersinger, auf den auch Hänselmann hinsichtlich Stilisierung Bezug nimmt, aber geschlussfolgert werden kann, kann bei *stilisierter Abstraktion* [9, S. 39] das Gegenteil der Fall sein. Denn die Stilisierung kommt ihm zufolge einem Weglassen von unwichtigen Details gleich und somit treten die vorhandenen Informationen umso stärker in den Vordergrund [8, S. 175f]. Feyersinger unterscheidet bei *visueller Abstraktion* in *stilisierte Abstraktion* und *nicht-gegenständliche Abstraktion*, wobei sich Erstere auf reduzierte Figuren im weiteren Sinne bezieht und Letztere auf „reine Formen und Farben in Bewegung [...]“ [9, S. 39–41]. Im besten Fall entsprechen die durch Stilisierung übrig gebliebenen Eigenschaften denjenigen, die auch die Objektklassen beziehungsweise mentalen Konzepte aufweisen, wodurch die Zuordnung einer stilisierten Darstellung zu diesem Konzept wesentlich vereinfacht würde [9, S. 39f]. An dieser Stelle könnte der Eindruck entstehen, dass also Erkennbarkeit nicht darunter leidet, solange elementare Merkmale vorhanden sind, die eine Zuordnung zu einer Kategorie beziehungsweise einem mentalen Konzept möglich machen. Das ist nach Hänselmann sicherlich richtig für alles, das ihm zufolge *kategorialer Referenznahme* [11, S. 130] entspricht. Eine Figur kann bis zum Strichmännchen reduziert werden und man wird sie noch immer als Zeichen für ein menschliches Wesen begreifen können. Problematisch wird die Reduktion von Merkmalen bei der von Hänselmann beschriebenen *konkretisierenden Referenznahme* [11, S. 132]. Während das Strichmännchen noch immer als Abbildung eines Menschen interpretiert werden kann, ist es nicht als Darstellung eines konkreten Menschen erkennbar. Bei diesen konkretisierenden Konzepten führt jede Art von Reduktion und Stilisierung zu einer Problematisierung der Erkennbarkeit [11, S. 130–134]. Es ist also richtig, dass Stilisierung und Reduktion die Zuordnung zu einem Objekt einer gewissen Kategorie verstärken kann. Gleichzeitig reduziert es aber auch die Erkennbarkeit als ein *bestimmtes* Objekt, das zu dieser Kategorie gehört.

Durch die Vielzahl stilistischer Besonderheiten im Animationsfilm kann es sein, dass einzelne Objekte keine Übereinstimmung mit bereits bekannten Kategorien ergeben, da sie beispielsweise durch ihre Gestaltung nicht zugeordnet werden können. Hierfür lässt sich jedoch Hänselmanns Vorgang des *tentativen Hypothesentesten* [11, S. 165] heranziehen. Dabei kombiniert laut Hänselmann der Zuseher sein Vorwissen mit Wissen über verwandte Darstellungsweisen, Themengebiete, Genre etc. Dieses Wissen wird auf das Gesehene angewandt, gegebenenfalls modifiziert und letztlich werden bisherige Konzep-



**Abbildung 3.2:** Hintergrundelemente in *Disney Classics I* helfen bei der korrekten Interpretation von Zeichen im Animationsfilm. Bildquelle [27, T=00:00:31, 00:00:33].

te erweitert, sodass eine Zuordnung des Objekts möglich wird, beziehungsweise können daraus für den gesamten Animationsfilm Schlüsse auf die geltenden Regeln innerhalb dieses Films gezogen werden. Wie Hänselmann feststellt, handelt es sich bei diesem tentativen Hypthesentesten um denselben Prozess wie bei der progressiven diegetischen Semantisierung [11, S. 165].

### 3.2.2 Die Rolle von Information und semiotischem Code beim Verständnis des Animationsfilms

Im Abschnitt 2.3 wurde beschrieben, dass Information die Menge der möglichen Aussagen jeder Einheit ist. Auf den Animationsfilm umgelegt ergibt sich die Information aus sämtlichen audiovisuellen Elementen. Ein Filtersystem, was ein semiotischer Code im Grunde genommen ist, sondert irrelevante Information aus, beziehungsweise lässt nur bestimmte Interpretationen der im Film gesehenen Informationen zu [4, S. 58f]. Anders als in der realen Welt oder in Medien, die auf der Realitätsdarstellung basieren, ist der Animationsfilm gänzlich künstlich erschaffen. Das ist insofern von Bedeutung, als bekanntlich Zeichen ist, was als Zeichen erkannt wird (siehe Abschnitt 2.1). In der realen Welt sind wir uns aufgrund des hohen Detailgrads der Realität darum bewusst, dass nicht jede Objekteigenschaft intendiert ist und damit nicht unbedingt Bedeutungsträger sein muss. Das genaue Gegenteil ist im Animationsfilm der Fall und zwar umso mehr, als der Stil des Films vom Photorealismus abweicht. Somit verringert sich die Menge an Information, die von vornherein als beiläufig und irrelevant ausgesondert, und dem Rezipienten damit gar nicht bewusst würde. Die Code-Faktoren von Eco (siehe Abschnitt 2.3) spielen mit zunehmender Stilisierung und Abstraktion und damit als zunehmend kategoriale Darstellungen (siehe Abschnitt 3.2.1) eine entsprechend größere Rolle, da Interpretationsspielraum mit abnehmendem Detailgrad zunimmt. Das *Universum der Rede* [4, S. 135] als Faktor beinhaltet im Film beispielsweise den Filmtitel, der einen Hinweis auf das Setting des Filmwerks geben kann sowie Informationen, die bereits in der vorhergehenden Filmhandlung gewonnen wurden. Genauso wichtig sind aber auch sämtliche anderen erkannten Objekte, die wiederum die Interpretation aller übrigen Objekte beeinflussen. Die Requisiten in *Disney Classics I* [27] sind wesentlich dafür verantwortlich, die auf geometrische Formen reduzierten Figuren als Disney-Darstellungen einer bestimmten Filmszene zu erkennen. Während besagte Figuren zu Beginn noch unerkant sein mögen, legen die leicht erkennbaren, schemenhaften



**Abbildung 3.3:** Statisch geglaubte Hintergrundelemente in *Transplant* werden im Laufe der Zeit als bewegte Darstellung eines Gesichts erkennbar. Bildquelle [31, T=00:00:07, 00:00:09].

Palmendarstellungen bei [27, T=00:00:33] (siehe Abbildung 3.2), eine Art *Kommunikationsumstand* [4, S. 135ff] fest. Es wird klar, dass es sich um eine Dschungelszene aus einer Disney-Produktion handelt und somit können alle Informationen und Assoziationen ausgeschlossen werden, die nicht mit diesem Dschungelsetting übereinstimmen, was die Interpretationsmöglichkeiten einschränkt.

### 3.2.3 Fallbeispiel *Transplant*

Im Fall von *Transplant* [31] könnte der, in den Abschnitten 3.2 und 3.2.1 erläuterte, Abgleichungsvorgang mentaler Konzepte beziehungsweise der des tentativen Hypothesentestens so aussehen:

Schon die erste Einstellung legt offen, dass ein grafisch reduzierter Stil gewählt wurde. Damit wird Vorwissen darum aktiviert, dass das Dargestellte weder besonders detailreich sein wird, noch sind realistische Verhaltensweisen der Objekte zu erwarten. Diese unbewusste Erwartungshaltung bestätigt sich weiter ab dem eigentlichen Beginn der Handlung. Zu sehen sind floral wirkende simple Formen und eine stilisierte Wespe. Dass dieses Insekt nur zwei Beine hat, irritiert nicht sondern aktualisiert nur die Annahme, dass naturgetreue Darstellung hier nicht nötig ist. Innerhalb des Schemas eines bildlich stilisierten Films ist das Weglassen von Details für den Zuseher kohärent. Etwas anderes wäre es, wenn sich in das Geschehen plötzlich Darstellungen sehr nahe an der Realität mischen würden. Dann nämlich erhielte beides – die reduzierte sowie die präzise Abbildung – eine Bedeutung, da sich diese beiden Darstellungswelten nicht ohne Weiteres vereinen lassen [11, S. 161–164]. Zurück zur stilisierten Wespe: sie wird erkannt, denn das mentale Konzept von Wespen beinhaltet beispielsweise das im Film sichtbare ovale Hinterteil, Fühler, Flügel und Streifen. Wenn sich kurz darauf der Hintergrund bewegt und sich plötzlich als angedeutetes Gesicht entpuppt (siehe Abbildung 3.3), führt dies eine weitere Regel ein - nämlich dass die Reduziertheit bewusst offen zur Interpretation gestaltet wurde und damit jedes Element auch etwas anderes darstellen könnte und scheinbar lebt. All diese Informationen werden in den Erfahrungsschatz des Zusehers integriert und können bei ähnlichen Animationsfilmen angewendet, und entsprechend verifiziert oder falsifiziert werden.

### 3.3 Zusammenfassung

In diesem Kapitel wurde der Animationsfilm in seinen Grundzügen als semiotisches System behandelt. Nachdem im zweiten Kapitel der Arbeit grundlegende Begriffe und Konzepte von Zeichen erläutert wurden, sind in diesem Kapitel diese Konzepte auf den Animationsfilm im Ganzen und auf seine elementaren Einheiten der Einzelbilder angewendet worden. Zunächst wurde nach Hänselmann die mediale Translation als Prozess der Übertragung von Information eines Systems in ein anderes erklärt. Im Falle der Animation, bei der zumeist Objekte in irgendeiner Form als stilisiert auftreten, müssen diese Objekte trotz Stilisierung als das erkennbar sein, was sie im neuen System (dem Animationsfilm) darstellen sollen um ein korrektes Verständnis überhaupt erst zu ermöglichen. Dabei wird die Information laut Hänselmann nicht nur in ein anderes System übersetzt beziehungsweise *transkodiert* (siehe Abschnitt 3.1), sondern es gehen gewisse Informationen verloren, die vom neuen System nicht übernommen werden können. Gleichzeitig findet eine Manipulation der Information statt, die mit kreativen Entscheidungen bei der Produktion, wie die Wahl der Kameraeinstellung etc., einhergeht (siehe Abschnitt 3.1).

Im Weiteren wurde der Animationsfilm als Konstrukt von Einzelbild-Abfolgen erläutert, die nach Hänselmann im Unterschied zum Realfilm jedoch auf Ikonizität beruhen, anstatt indexikalische Zeichen zu verwenden. Bildelemente des Animationsfilms sind mit der Realität nur aufgrund eines Ähnlichkeitsverhältnisses verwandt. Damit ein Bezug des stilisierten Objekts auf das von ihm Dargestellte hergestellt werden kann, wird auf mentale Konzepte zurückgegriffen, die für einen Gegenstand markante Eigenschaften beinhalten. In einem kognitiven Vorgang werden rezipierte Reize mit diesen Konzepten abgeglichen und als Darstellung von etwas anderem erkannt, wobei diese Konzepte gegebenenfalls im Zuge dieses Prozesses erweitert werden können (siehe Abschnitt 3.2). Es wurde unter Zuhilfenahme der Theorien von Erwin Feyersinger erläutert, dass auch der Grad der Abstraktion eine Rolle spielt. Grundsätzlich macht ihm zufolge eine Reduktion von Eigenschaften ein schnelleres Abgleichen mit Konzepten möglich um etwas als Gegenstand einer Objektkategorie zu verstehen, allerdings kann nach Hänselmann das Erkennen von Objekten als individuelle Repräsentation erschwert werden (siehe Abschnitt 3.2.1). Schließlich wurde dem Problem der Mehrdeutigkeit bei ikonischen Darstellungen mit der Anwendung von Bedeutungsfiltern, die im Grunde semiotischen Codes nach Umberto Eco entsprechen, begegnet. Im Animationsfilm stehen Objekte selten komplett isoliert, sondern sind durch den Titel des Films, andere Objekte, Kameraeinstellungen etc. in einen Bedeutungskontext gesetzt, der nahelegt, gewisse Interpretationen gegenüber anderen vorzuziehen (siehe Abschnitt 3.2.2).

## Kapitel 4

# Die Rolle der Bewegung im Bewegtbild

Der erste Kernbereich, der einen Animationsfilm ausmacht, wurde im vorhergehenden Kapitel beschrieben. Nachdem dort darauf eingegangen wurde, wie der Animationsfilm wahrgenommen und sein Inhalt rezipiert wird, wird im Folgenden betrachtet, welche genaue Bedeutung der zweite Kernbereich auf das Verständnis und die Wirkung eines Animationsfilms hat: die Bewegung. Der Animationsfilm unterscheidet sich vom Real-film in der Bewegung insofern, als diese in der Animation meist eine künstlich erschaffene ist, denn sie hat in der Realität in dieser Form nie stattgefunden [19, S. 563f]. Durch diese Künstlichkeit können darüber hinaus künstlerische Entscheidungen getroffen werden, die einen Einfluss auf die Art der Bewegung und deren Rezeption haben. Nicht zuletzt nimmt auch hier Stilisierung beziehungsweise Abstraktion einen wesentlichen Platz ein. Bewegung spielt nicht selten eine wichtige Rolle dabei, ein Objekt als eine bestimmte Darstellung von etwas zu erkennen und richtig interpretierbar zu machen. Die theoretische Grundlage für die kommenden Abschnitte bilden hauptsächlich die Arbeiten von Gilles Deleuze [3], Kerstin Berit Eßer [7] und Matthias C. Hänselmann [11].

### 4.1 Interpretation von filmischer Bewegung

In der Einleitung zu diesem Kapitel wurde schon darauf hingewiesen, dass die Bewegung im Animationsfilm aufgrund ihrer künstlichen Erschaffung eine besondere ist. Es ist eine Handlung, die ihre Existenz lediglich in ihrem Medium hat. So ist ein in der Animation durch das Bild fliegender Vogel niemals tatsächlich geflogen. Die Illusion einer solchen Handlung entsteht erst durch eine Abfolge von künstlich erzeugten Bildern [19, S. 563f]. Somit sollte zunächst untersucht werden, wie Bewegung im Animationsfilm überhaupt zu verstehen ist.

Betrachtet man die technischen Hintergründe der Animation, könnte man behaupten, dass auf filmbildlicher Ebene faktisch niemals Bewegung stattfindet. Denn ein Film besteht aus einander ablösenden, statischen Bildern, die bei gewissem Tempo den *Eindruck* von Bewegung vermitteln [11, S. 140]. Dieser Bewegungseffekt wird allerdings auch nur dann augenscheinlich, wenn sich die aufeinanderfolgenden Bilder unterscheiden. Bei identen Einzelbildern differenziert sich die filmische Aufnahme von der Fotografie einzig im Wissen des Betrachters darum, dass es sich eben um ein Bewegtbild handelt. Damit Bewegung (oder das Fehlen von Bewegung) ausgemacht werden kann, ist Zeit notwen-

dig. Das heißt, dass die Bewegung, die ein wesentliches Merkmal kinematographischer Werke gegenüber Einzelbildern darstellt, untrennbar auch mit Zeit verknüpft ist [11, S. 353f].

Kerstin Eßer, auf die auch Hänselmann Bezug nimmt, unterscheidet die zwei Begriffe *Bewegung* und *Bewegtheit* [7, S. 151–156], die im Folgenden übernommen werden sollen. Zur Bewegung zählt Eßer alles, was mit einer Positionsveränderung innerhalb des Filmbildfeldes einhergeht. Bewegtheit dagegen umschließt ihr zufolge das, was die dynamische Wirkung der Animation beeinflusst. Eßer nennt als Elemente der Bewegtheit zum Beispiel grafische Hilfsmittel wie Bewegungslinien und Verwischungen<sup>1</sup> um Bewegung zu unterstreichen, aber auch die Gestaltung des Filmbilds im Ganzen, sofern es den Bewegungseindruck verstärkt [7, S. 151]. Zusätzlich zu diesen Gestaltungsmöglichkeiten auf der bildlichen Ebene, kann laut Eßer Dynamik auch durch filmische Mittel – namentlich Audio, Kamerabewegungen, Kameraeinstellungen und Schnittfrequenz – erreicht werden [7, S. 151–157].

#### 4.1.1 Bewegung von Filmbildelementen nach Matthias C. Hänselmann

Was Bewegung betrifft, hält Hänselmann fünf Punkte fest, auf die Bewegung direkt Einfluss nimmt [11, S. 207–209]. Zuallererst postuliert er, dass Bewegung im (Animations-)Film relativ sei [11, S. 207f]. Da die Bewegung im Film nur eine Illusion der sich ablösenden, statischen Einzelbilder ist, sind sowohl das bewegte, als auch das unbewegt scheinende Objekt derselben Art von Bewegung unterworfen. Der Unterschied ist nach Hänselmann, dass das sich bewegende Objekte eine vergleichsweise stärkere Änderung vollzieht.

Die Bewegung kann sich laut Hänselmann auf Elemente entweder *lokomotiv* oder *transformativ* [11, S. 208] auswirken. Bewegt sich etwas lokomotiv, so „verändert ein Element des Films seine Position im diegetischen Raum“ [11, S. 208]. Die ersten vier Sekunden in der Animation *Disney Classics I* [27], in denen sich ein Puck-ähnlicher Zylinder durch das Bild bewegt, sind einzig von lokomotiver Bewegung geprägt. Interessant ist, wie Räumlichkeit in diesem Beispiel allein durch die Lokomotion erfahrbar wird. Der Hintergrund, vor dem die blaue Scheibe vom oberen Bildschirmrand aus herab fällt, ist völlig strukturlos gestaltet. Lediglich ein Helligkeitsverlauf, der etwa im unteren Drittel unterbrochen ist und damit eine Horizontlinie andeutet, weist auf dreidimensionale Räumlichkeit hin. Durch fehlende optische Anhaltspunkte im Hintergrund ist es für den Zuseher schwer einzuschätzen, wie nah oder fern der Boden ist. Erst die Lokomotion vermittelt die angesprochenen Entfernungsverhältnisse. Der Puck bewegt sich lokomotiv vom oberen Bildschirmrand nach unten, bis er an einer Stelle plötzlich seine Richtung ändert. Diese Stelle wird durch die abrupte Bewegungsänderung als Boden wahrgenommen, der den Puck abprallen lässt. Allein die Richtungsänderung der Lokomotion legt also in besonderem Maße die lokalen Gegebenheiten fest. Hier kann nun eingewendet werden, dass der Schlagschatten der blauen Scheibe mindestens genauso wichtig für die räumliche Wahrnehmung sei. Dieser Einwand ist richtig – allerdings erfolgt auch diese Wahrnehmung in Kombination mit lokomotiver Bewegung, denn Schatten und Objekt bewegen sich solange aufeinander zu, bis sie sich berühren. Dieser Berührungspunkt

---

<sup>1</sup>Eßer bezieht sich in ihrer Arbeit auf den Zeichentrickfilm. In der Computeranimation bildet Bewegungsunschärfe ein mögliches Äquivalent zu den Verwischungen im Zeichentrick.

bildet den wahrgenommenen Boden. Allgemein ist besagtes Animationsvideo ein gutes Beispiel sowohl für Lokomotion als auch für Transformation. Transformation geht im Gegensatz zur lokomotiven Bewegung mit einer Gestaltänderung der Objekte einher [11, S. 208]. Wenn sich die Figuren in *Disney Classics I* in den Übergängen zwischen den Szenen durch Verformung verwandeln, dann handelt es sich dabei um einen transformativen Vorgang.

Es können sogar ganze Geschichten auf visueller Ebene nur mit lokomotiven Bewegungen erzählt werden. *DAME MIT HUND (walk the dog)* [26] erzählt mit einem Mindestmaß an visuellen Einheiten (siehe Abbildung 4.1) – den Querschnitten von Figuren und Objekten die den Boden berühren aus der Draufsicht – eine Geschichte. Indem im Bild diese grafischen Elemente (bis auf wenige Ausnahmen) in rein lokomotiver Bewegung über den schwarzen Hintergrund verschoben werden, lassen sich aus dieser Bewegung gemeinsam mit den Dialogen auf auditiver Ebene die Interaktionen der Figuren und Gegenstände erklären.



**Abbildung 4.1:** Gesprächskonstellationen werden hauptsächlich durch lokale Näheverhältnisse der visuellen Elemente hergestellt. Bildquelle [26, T=00:00:41, 00:00:51].

Transformation ist laut Hänselmann nicht allein auf die Form beschränkt. Veränderungen lokomotiver oder transformativer Art können jede Eigenschaft betreffen [11, S. 209]. So gesehen ist schon ein Farbwechsel ein transformativer Akt. Zu unterscheiden ist an dieser Stelle aber zwischen tatsächlich wahrgenommener und scheinbarer Veränderung. Transformation bezieht sich nämlich nur auf Ersteres [11, S. 208]. Der Gegensatz zur scheinbaren Veränderung liegt darin, dass das Gehirn des Zusehers Objekte als unverändert wahrnimmt, selbst wenn aufgrund von Entfernung oder perspektivischer Verzerrung die rein optische Form sehr wohl anders abgebildet ist [1, S. 181f]. In *Disney Classics I* werden die Ringe (beispielsweise zu sehen ab [27, T=00:00:20]) vom Rezipienten als runde Objekte wahrgenommen, obgleich sie durch die Perspektive als Ovale erscheinen. Es handelt sich folglich nicht um einen transformativen Vorgang, wenn sich die runden Ringe rotieren und sich damit scheinbar zu ovalen Formen ändern.

Als dritten Punkt, der maßgeblich von Bewegung abhängt, nennt Hänselmann die Unterteilung der im Animationsfilm gezeigten Objekte in *aktive* und *inaktive* Elemente [11, S. 208]. Inaktive Elemente ordnet er weiter unter in *immobile* und *mobile* [11, S. 208] Objekte. Bei den beiden Letztgenannten handelt es sich um unbelebte Gegenstände, deren Funktion darin liegt, erzählerische Hinweise auf Ort, Zeit, Genre usw. der Narration zu geben. Mobile Objekte sind jedoch nicht reine Hintergrund- oder Zierdeobjekte, sondern können von Figuren benutzt und bewegt werden [11, S. 208].

Diejenigen Objekte, die sich ohne Fremdeinwirkung im Film bewegen und mobile inaktive Elemente bewegen können, gehören zur Gruppe der aktiven Objekte. Durch ihre Fähigkeit eigenständige Aktionen auszuführen, sind sie es, die die Handlung vorantreiben [11, S. 208]. Eßer ergänzt, dass Figuren im Gegensatz zum Hintergrund auch durch Gesetze der Wahrnehmung erfahrbar werden. In *Disney Classics I* würde man kaum auf den Gedanken kommen, den gelben Hintergrund mit der Form der blauen Scheibe zu verwechseln, die das aktive Element und damit die Figur bildet. „Eine Form ist danach umschlossen und besitzt Grenzen; ein Grund ist prinzipiell offen und, von dem Bildrahmen einmal abgesehen, unbegrenzt“ [7, S. 99], fasst Kerstin Eßer zusammen. Matthias Hänselmann führt dazu weiter an, dass diese eigenständigen Formen (oder Gestalten, wie er sie nennt) *syntaktisch autonom* [11, S. 380] sind. Damit ist gemeint, dass sie nicht Teil eines anderen Objekts, und damit an dieses gebunden sind [11, S. 380].

Bewegung kann aber nicht nur grafische Einheiten in aktiv und passiv einteilen. Wie Hänselmann schreibt, kann sie auch gruppierenden Effekt haben und verschiedenen Objekte eine Identität zuweisen beziehungsweise anderen Objekten oppositionell gegenüberstellen, indem sie sich gemeinsam, oder eben nicht gemeinsam bewegen [11, S. 208f]. Der im Abschnitt 3.2 bereits erwähnte Animationsfilm *Transplant* [31] spielt ganz bewusst mit diesem Effekt und wird dadurch erst richtig interessant.

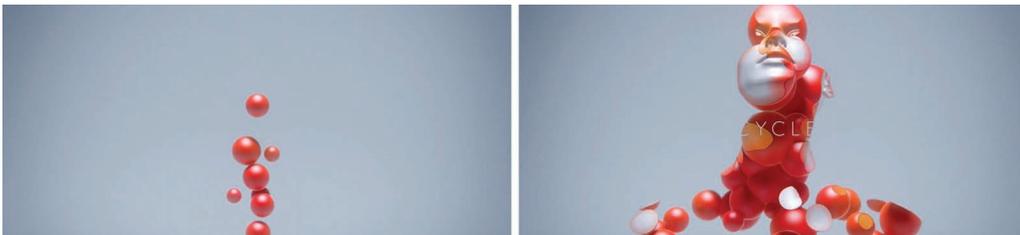
Wie beschrieben bewegt sich zu Beginn eine Wespe über einen Hintergrund, der teils aus starren, stilisierten Elementen und teils aus repetitiv bewegten Elementen besteht. Es lassen sich also drei Gruppen feststellen: aktives Objekt (Wespe), inaktive, (scheinbar) immobile Elemente (gelbe und blaue, floral aussehende Objekte) und eine Gruppe mit inaktiven, aber mobilen Elementen (u.a. rotierende Schleife links). Ab [31, T=00:00:07] verlagert sich die Gruppierung, denn die immobil geglaubten gelben Hintergrundobjekte beginnen sich von selbst zu bewegen und werden damit zu Figuren. Obwohl diese optisch kaum zusammenhängend erscheinen, werden sie dennoch als eine einzige Figur wahrgenommen. Dafür verantwortlich ist nach Hänselmann die oppositionsbildende Funktion der Bewegung. Da sich gewisse Objekte zeitgleich in dieselbe Richtung zu bewegen beginnen, werden sie trotz grafischer Isoliertheit gemeinsam als eine Figur wahrgenommen [11, S. 209].

Als fünften relevanten Punkt, der Bewegung betrifft, erläutert Matthias Hänselmann, dass die transformative Bewegung einer Objekteigenschaft dazu führt, dass sich auch andere Eigenheiten des Objekts verändern. Beispielsweise geht eine Änderung der Form meist mit einer Größenänderung einher, wobei aber eine Größenänderung nicht immer mit einer Formveränderung verbunden sein muss [11, S. 209–212].

#### Fallbeispiel *CYCLE*

Der in Abschnitt 3.2 bereits erwähnte Animationsfilm *CYCLE* [25] veranschaulicht Hänselmanns fünf Punkte der Bewegung sehr präzise. Bei diesem Kurzfilm bilden verschiedene Partikelsimulationen menschliche Figuren, die Tanzbewegungen ausführen. Die menschliche Silhouette, die in der ersten Einstellung entsteht, wird erst erkennbar durch (lokomotiv) emporschwebende und sich in der Größe verändernde Kugeln, die an bestimmten Stellen transformativer Bewegung unterliegen. Diese besonderen Stellen entsprechen eben den Schnittpunkten mit der menschlichen Silhouette. Bewegt sich eine Kugel über diese (zunächst) unsichtbare Grenze hinaus, wird der überragende Teil

der Kugel ausmaskiert. Die durch diese Transformation sichtbare Fläche des Kugelschnitts ist weiß gefärbt, wodurch bei entsprechender Menge und Größe an Kugeln die menschliche Form sichtbar wird. Die gesamte erste Minute des Films basiert auf demselben Prinzip, während die Farben und geometrischen Formen, aus denen sich die Figur formt, variieren können. Besonders interessant ist an diesem Filmbeispiel, wie es mit Hänselmanns viertem Punkt – dem gruppierenden Effekt der Bewegung – spielt. Denn Kouhei Nakama verfolgt in *CYCLE* zwei verschiedene Konzepte diesbezüglich. Die optische Besonderheit des ersten Teils liegt in der *Opposition* [11, S. 209] der Partikel, die mal kugelförmig, mal würfelförmig und mal zylindrisch geformt sind. In der Realität bewegt sich Materie, die zu einem Körper gehört, relativ zu dessen Bewegung. Macht ein Mensch einen Schritt nach vor, so bewegen sich auch Kopf, Rumpf und Arme um die selbe Distanz – die einzelnen Gliedmaßen sind sozusagen Untergruppen des Körpers. *CYCLE* bricht mit dieser Gewohnheit aber zunächst. Die Figur scheint entkoppelt zu sein von den vielen kleinen Kugeln, die den Körper formen. Es wirkt, als wäre die Figur eine Maske, die durch ihre tanzenden Bewegungen durch die Geometrien im Raum hindurch diese erst wahrnehmbar werden lässt. Man könnte sagen, die Kugeln machen die Figur sichtbar, aber die Figur macht auch erst die Kugeln sichtbar (siehe Abbildung 4.2). Der menschliche Umriss gehört bis [25, T=00:01:05] nicht derselben Gruppe der geometrischen Formen an, denn sie bewegen sich nicht gemeinsam. Es scheint, als wären die vielen Objekte bis auf wenige richtungsgebende Bewegungsimpulse unabhängig von der figürlichen Bewegung. Die Wirkung, die dadurch entsteht, ist eine fragile, lose aber dynamische Beziehung von Figur und Materie. Anders verhält es sich im zweiten Teil von *CYCLE*. Die Figur bildet nicht länger ein Sichtfenster, durch das die Partikel sichtbar werden, sondern die Partikel machen die Figur sichtbar. Sie umschließen die Silhouette vollständig und die Partikelbewegungen decken sich mit jener der Figur gänzlich. Sie befinden sich jetzt in derselben Bewegungsgruppe.



**Abbildung 4.2:** Der Gruppierungseffekt durch Bewegung wird im Animationsfilm *CYCLE* relativiert, indem die Bestandteile des Körpers dessen Bewegung nicht unterworfen scheinen. Gleichsam wird die Figur erst durch die Kugelobjekte sichtbar und die Kugelobjekte existieren nur innerhalb der Figur. Bildquelle [25, T=00:00:03, 00:00:06].

#### 4.1.2 Bewegtheit und Dynamik des Films

Die Bewegtheit, die sich nach Kerstin Eßer im Film durch bildliche Gestaltung, Möglichkeiten der Montage und Kadrierung auf optischer Ebene sowie Sound und Musik auf akustischer Ebene äußert (vgl. dazu Definition nach Eßer in Abschnitt 4.1), ist nur indirekt davon abhängig, ob sich einzelne Filmbildelemente viel oder wenig, schnell

oder langsam bewegen. Selbst eine Sequenz einzelner, statischer Objekte kann somit durch die filmische Gestaltung einen hohen Grad der Dynamik aufweisen. Im Rahmen dieser Arbeit wird auf den akustischen Teil der Bewegtheit nicht näher eingegangen. Das Folgende bezieht sich vorwiegend auf Gilles Deleuze und sein Buch *Kino 1. Das Bewegungs-Bild* [3]. Auch Kerstin Eßer nennt Deleuze in Bezug auf die Filmmontage, die vorliegende Arbeit befasst sich allerdings vor allem mit den semiotisch relevanten Aspekten von Deleuze bei der Relation einzelner Bildinhalte zueinander, in dessen Hinsicht ihn auch Hänselmann erwähnt, und weiterführend mit seiner Untergliederung des Filmbilds entsprechend dem zeichenhaften Aspekt der Bewegung (siehe Abschnitt 4.2).

Man könnte sagen, die Bewegtheit unterscheidet sich von der Bewegung der Filmbildelemente dahin gehend, dass sie neben der Bildgestaltung auch eine Bewegung vor allem von Elementen *außerhalb* des Bildes ist – eine Bewegung der Kamera [7, S. 152f]. Die Kamera legt die Einstellung fest und teilt nach Deleuze das im Film Existierende in *Ensembles* [3, S. 27–31]. Die Begrenzung des Bildes ist demnach wie eine Klammer zu verstehen, die das Gezeigte zu Gruppen mit vielen Untergruppen zusammenfasst. Indem die Einstellung etwas zeigt, steht es in Relation zu etwas anderem – zumindest in räumlicher Relation [3, S. 30]. Selbst ohne Eigenbewegung der einzelnen Ensemblemitglieder kann dieses statische Verhältnis dynamisiert werden. Gilles Deleuze schreibt dazu [3, S. 33]:

Befindet sich ein Ensemble in einem Bildfeld — ist es also sichtbar –, dann gibt es stets auch ein noch größeres Ensemble oder ein weiteres, mit dem das erste ein noch größeres bildet, das seinerseits sichtbar werden kann — vorausgesetzt, es erzeugt ein neues „Außerhalb“ usw.

Ein Bildausschnitt im Film impliziert demzufolge also eine Existenz von anderen Bildausschnitten. Wird also die erste Einstellung durch eine zweite ersetzt, so ergeben sich neue Ensembles aus diesen beiden Einstellungen. Die Ensembles dürfen allerdings nicht nur als fixiert festgelegte Einheiten verstanden werden. Elemente können sich aus den Ensembles entfernen und wieder in sie eintreten. Dies geschieht beispielsweise durch die Bewegung über den Filmbildrand hinaus oder durch einen Kameraschwenk um gemeinsam mit der innerbildlichen Bewegung „die Körper, Teile, Aspekte, Dimensionen, Distanzen und jeweiligen Positionen zueinander, aus denen sich ein Ensemble im Bild zusammenfügt“ [3, S. 42] zu verändern. Es liegt auf der Hand, dass die Einstellungsgröße und das für die Einstellung beziehungsweise für den Film gewählte Filmformat einen Einfluss auf die Ensembles und damit auf die Bewegtheit hat. Weite Einstellungen können mehr Objekte mit einschließen und bei geringer Kamerabewegungen ist die relative Geschwindigkeit, mit der sich die Objekte damit verschieben, gering. Nahe Einstellungen umschließen meist wenige Objekte, was dazu führt, dass Ensembles schon bei wenig Kamerabewegung stark variieren können. Ähnliches gilt für das gewählte Filmformat. Je schmaler das Filmbild, desto mehr Variation in der Zusammensetzung der Ensembles.

In Bezug auf Deleuze beschreibt also der Teil der Bewegtheit, der durch die Einsatzmöglichkeiten der Kamera entsteht, die Menge der unterschiedlichen Ensembles und deren Interaktion miteinander. Ein Film, dessen Einstellungen kaum Kamerabewegungen beinhalten und in dem Objekte sich nur innerhalb des Filmbildfeldes bewegen, weist also eine niedrige visuelle Bewegtheit auf. Im Gegensatz dazu beinhaltet ein höchst bewegter Film viele Schnitte und Kamerabewegungen – setzt also unterschiedliche Ensembles

in Beziehung zueinander. Gleichzeitig erhöhen Kamerarotationen und -fahrten die Bewegtheit durch das dadurch resultierende Sichtbarmachen und Unsichtbarmachen von zunächst außerhalb beziehungsweise innerhalb des Filmbilds liegenden Objekten.

Der Kurzfilm *Transplant* wirkt sehr ruhig, was nicht nur an dem sparsamen Einsatz von Bewegung der einzelnen Elemente liegt, sondern genauso an der geringen Dynamik in der Montage und Kadrierung. In den knappen zwei Minuten der Filmhandlung finden sich acht Schnitte und zwei kurze Kamerafahrten. Demnach ist eine relativ geringe Bandbreite an Ensembles sichtbar und es findet auch kaum Varianz *innerhalb* der Ensembles statt (kaum Elemente, die über den Filmbildrand ins Bild ein- oder austreten). Demgegenüber stehen Produktionen wie *Coke Habit* [24], bei dem in den ersten zwei Minuten bereits 36 Schnitte und sechs Kamerafahrten eingesetzt wurden, wodurch nicht nur die Gesamtheit der Ensembles relativ groß ist, sondern auch ein ständiger Wechsel innerhalb derselben stattfindet.

## 4.2 Bewegung als Zeichen nach Gilles Deleuze

Nach all den Ausführungen zum Begriff des Zeichens und der Interpretation desselben allgemein bleibt die Frage offen, welchen Stellenwert Bewegung als Zeichen, beziehungsweise bei der Rezeption eines Zeichens hat. Auf einer übergeordneten Ebene liefert Gilles Deleuze in seinem Buch *Kino 1. Das Bewegungsbild* den entsprechenden Ansatz zur Zeichenhaftigkeit. Er gliedert das Bewegungsbild (das sowohl die Kameraeinstellung als auch die Montage beinhaltet [3, S. 44]) in drei Teile.

Der erste Teil ist das *Wahrnehmungsbild* [3, S. 94], welches den interpretierten Inhalt des wahrgenommenen Bildausschnitts meint. Deleuze macht klar, dass es sich für den Rezipienten dabei eben um den subjektiven Inhalt handelt – also um den Inhalt, der vom kognitiven Filter von unwichtigen Bildinhalten bereinigt und schließlich bewusst wird [3, S. 93–95]. Das Wahrnehmungsbild entspricht nicht nur der Information, die direkt durch die Existenz von Objekten oder deren Bewegung vermittelt wird, sondern derjenigen, die in der Gesamtheit durch die Verknüpfung der beiden entsteht [3, S. 93–95].

Der zweite Teil der Gliederung des selben Bildes heißt bei Deleuze *Aktionsbild* [3, S. 95] und bringt die einzelnen Elemente des Wahrnehmungsbildes in Bezug zum Kontext des Films. War das Wahrnehmungsbild zunächst nur eine Reihe von Eindrücken, werden sie nach Deleuze im Aktionsbild miteinander verknüpft und als Einheit im filmischen Raum wahrgenommen. Wie Deleuze anmerkt, entspräche das Aktionsbild bei Charles Peirce der Zweitheit, deren Kennzeichen die Verknüpfung von etwas zu etwas anderem ist [3, S. 193–195]. Es ist diese Zweitheit, die einzelne Sequenzen, die im Film nacheinander auftreten, als Szenen einer gemeinsamen Geschichte interpretierbar machen. Aber auch Elemente innerhalb einer einzigen Sequenz werden mit allen anderen wahrgenommenen Aktionen innerhalb des Films in Verbindung gebracht. Nach Deleuze ist das Aktionsbild also die Verknüpfung einer wahrgenommenen Situation mit den Aktionen der Figuren. Dadurch entsteht *Handlung* [3, S. 194].

Die Erstheit von Peirce (siehe Abschnitt 2.1) kann in der Bildgliederung von Deleuze als das *Affektbild* [3, S. 96] aufgefasst werden [3, S. 154]. Wie Deleuze am Beispiel der Großaufnahme eines Gesichts erklärt, repräsentiert das Affektbild gewissermaßen Einstellungen, die bloße Eigenschaften (zum Beispiel Emotionen), zum Ausdruck bringen

[3, S. 143f]. Deleuze sagt dazu, im Affekt „hört die Bewegung auf, bloße Verlagerung zu sein und wird Ausdrucksbewegung, das heißt Eigenschaft [...]“ [3, S. 97].

Durch die eben beschriebene Gliederung nach Deleuze wird deutlich, dass Bewegung zeichenhafte Bezüge zur Filmhandlung herstellt und wesentlicher Bestandteil bei der Interpretation von Filmen ist. Gerade durch mediale Translation (siehe Abschnitt 3.1) im Animationsfilm, bei der die sinnliche Erfahrung von oftmals der Stilisierung unterworfenen visuellen Objekte auf den Sehsinn und Gehörsinn reduziert ist, ist die Bewegung als Zeichen zentral für das Verständnis. Transformative Bewegung, wie sie in Abschnitt 4.1.1 erläutert wurde, kann beispielsweise gemeinsam mit Lokomotion für Materialität oder Dichte eines Gegenstandes stehen. Eine Kugel, die sich vertikal über das Filmbildfeld bewegt und an der Stelle des Richtungswechsels (Darstellung des Aufpralls auf einen Boden) seine Form transformativ verändert, wird je nach Intensität seiner Formänderung als weich oder hart wahrgenommen. Gleichzeitig vermittelt die Geschwindigkeit und Höhe des anschließenden Hochspringens nach dem Richtungswechsel einen Eindruck von der Dichte des bewegten Objekts. In beiden Fällen beruht diese Wahrnehmung auf der Verknüpfung der Aktionen und Reaktionen, durch welche das Verhalten des dargestellten Elements als das Verhalten eines Balls in der Realität interpretierbar wird.

#### Fallbeispiel *The Da Vinci Time Code*

Der Einfluss, den die Bewegtheit und die Zeichenhaftigkeit, die der Bildbewegung hier in Form des Wahrnehmungsbilds und vor allem des Aktionsbilds inne liegt, auf die Wahrnehmung von filmischer Bewegung hat, kann in *The Da Vinci Time Code* [30] beobachtet werden. Gil Alkabetz zeigt unterschiedliche Ausschnitte von Leonardos da Vincis Gemälde *Das letzte Abendmahl* (1494–1498) und spielt diese schnell hintereinander ab. So wird die Illusion möglich, die abgebildeten Personen auf dem Gemälde würden tanzende Fußbewegungen ausführen (siehe [30, T=00:01:14–00:01:25]), Personen sich ihre Köpfe zu- und abwenden (siehe [30, T=00:01:38–00:01:42]) oder Handbewegungen ausführen (siehe Abbildung 4.3). Anders als bei herkömmlicher Animation, bei der einzelne zeitliche Abschnitte einer Bewegung von Filmbildelementen nacheinander gezeigt werden, handelt es sich hier um lediglich geschickt montierte Ausschnitte eines einzigen Bildes, das an sich keine Bewegung enthält. Es könnte nun eingewendet werden, dass die einzelnen Bildausschnitte einander derart schnell ablösen (selten bleibt ein Einzelbild länger als zwei Frames bestehen), dass man nicht mehr von einer Bewegtheit im Sinne von Kamerabewegung sprechen kann, da ja (teilweise) der Eindruck entsteht, die Bildausschnitte wären einzelne Abschnitte von sukzessiver Bewegung, wie es bei lokomotiver Bewegung von Filmbildelementen der Fall wäre.

Diesem Einwand kann folgendermaßen begegnet werden: nach Hänselmanns erstem Punkt der bereits erwähnten Bewegungsfaktoren (siehe Abschnitt 4.1.1 beziehungsweise [11, S. 207f]) ist Bewegung von einzelnen Elementen im Bild insofern relativ, als der Bewegungseindruck dadurch entsteht, dass sich manche Objekte von Einzelbild zu Einzelbild mehr bewegen, als andere. In *The Da Vinci Time Code* bewegen sich aber alle sichtbaren Elemente je Kameraeinstellung gleich weit, da es ja nur unterschiedliche Ausschnitte eines einzigen Bildes sind. Der Eindruck, es handle sich bei manchen Händen und Füßen um dasselbe Objekt in Bewegung, entsteht lediglich dadurch, dass die betroffenen Abschnitte der Einzelbilder einander mehr ähneln als andere Abschnitte.



**Abbildung 4.3:** Die Illusion der Bewegung kann auch ohne tatsächliche Bewegung von Filmbildelementen stattfinden. *The Da Vinci Time Code* zeigt innerhalb weniger Filmbilder verschiedene Ausschnitte aus einem Gemälde. Trotz der Verschiedenheit der Ausschnitte glaubt man in der Animation Bewegung einzelner Elemente zu erkennen. Bildquelle [30, TC=00:01:26:02, 00:01:26:04, 00:01:26:06].

Der Unterschied zwischen einer gezeigten Hand zu einer anderen ist optisch weniger auffällig, als der farbliche Unterschied von blutroter Kleidung zu himmelblauer. Wie sich zeigt, können also Handlungen auch völlig ohne innerbildlicher Bewegung vermittelt werden. Da aber Handlung an aktive Elemente gebunden ist (siehe Abschnitt 4.1.1 beziehungsweise [11, S. 208]), kann die Kamera in diesem Beispiel als Handlungsträger betrachtet werden.

### 4.3 Bewegung im Film vs. Bewegung in der Animation

Wie bereits erwähnt, unterscheiden sich Realfilm und Animationsfilm in der Art der verwendeten Zeichen auf Bildebene (siehe Abschnitt 3.2). Es gibt aber auch Divergenzen in dem Bereich, der sie erst zu einem filmischen Mittel macht: der Bewegung. Ähnlich Hänselmanns Untersuchung des Zeichentrickfilms anhand der *artefaktischen Dimension des Zeichentrickbildes* [11, S. 113–119], der *technischen Dimension des Zeichentrickbildes* [11, S. 135–139], des *Zeichentrickbildes als Filmbild* [11, S. 140–145] sowie des *medialen Status des Zeichentrickfilms* [11, S. 145f] werden an dieser Stelle drei Punkte festgemacht, in denen sich Bewegung im Animationsfilm von der im Realfilm unterscheidet: auf der *bildinhaltlichen Ebene*, der *technischen Ebene* sowie auf Ebene der *narrativen Konsistenz*. Besonders die Aspekte der Tiefenschärfe und der Bewegungsunschärfe, die hier auf der *technischen Ebene* behandelt werden, beschreibt auch Hänselmann in seinem Abschnitt *Die diegetische Unschärfe* [11, S. 617–627] sehr ausführlich.

#### Die bildinhaltliche Ebene

Bewegungen von Filmbildelementen und konkret der Vorgang des sogenannten *Morphings* im Animationsfilm, bei dem sich die Gestalt eines Objekts verändert, beziehungsweise ganz allgemein transformative Bewegung, wie sie in Abschnitt 4.1.1 behandelt wurde, wird hier auf bildinhaltlicher Ebene festgemacht. Im Realfilm lässt sich dieser Effekt nicht in gleicher Qualität erzielen. Einzig mit nachträglicher Bearbeitung kann mittels Überblendung einer Form durch eine andere dieser transformative Vorgang annäherungsweise imitiert werden. Ryan Pierson geht im Zuge seiner Untersuchung der Unterschiede zwischen der Kamera im Animationsfilm und Realfilm in seinem Artikel *Whole-Screen Metamorphosis and the Imagined Camera (Notes on Perspectival Movement in Animation)* [18] auf die Spezialität des Morphings ein. Er unterscheidet zwischen

*konkreter* und *abstrakter* Metamorphose [18, S. 12]. Im Falle von Ersterem kommt es zu einer Formveränderung eines Objekts. Wichtig dabei ist, dass diese Verwandlung zwar die Optik betrifft, die Identität des Objekts aber bestehen bleibt. Bei abstrakter Metamorphose verwandelt sich Pierson zufolge ein Gegenstand in einen anderen und stellt damit eine abstrakte Verbindung zwischen den beiden Objekten her. Hier ändert sich nicht nur das Aussehen, sondern auch die Identität ist der Metamorphose unterworfen [18, S. 12]. Die Vielseitigkeit der Metamorphose beschränkt sich jedoch nicht nur auf die Form- oder Farbwandlung von Filmbildelementen. Im hier schon öfter erwähnten Animationsbeispiel *CYCLE* von Kouhei Nakama wird man mit einer noch umfassenderen Metamorphose konfrontiert. Wenn zu Beginn des 3D-animierten Kurzfilms im leeren Raum die roten Kugeln auftauchen, eine menschliche Silhouette von Kopf bis Schultern bilden und sich anschließend wieder auflösen, nur um einen Moment später erneut aufzutauchen, aber diesmal einen ganzen Körper zeigen, so handelt es sich hierbei um eine Formänderung, die die Montage des Films betrifft und diese in Frage stellt. In diesem Fall ist es schwierig eine Aussage darüber zu tätigen, ob sich hierbei um einen Schnitt in eine andere Kameraeinstellung handelt. Es ist diese Form der Metamorphose, die Pierson mit dem Namen *Whole-Screen Metamorphosis* [18, S. 14], also der Verwandlung des gesamten Filmbildfelds, meint. Diese Art der undefinierbarkeit des Filmschnitts vermag der Realfilm nicht auf selbe Weise zu erreichen.

#### Die technische Ebene

Die technische Ebene der Bewegungsdarstellung bezieht sich auf die Herstellungsweise des jeweiligen Mediums und betrifft daher die technischen Aspekte des Animationsfilms. Sowohl Animation als auch realer Film bestehen aus Einzelbildern, die mit fixierter Geschwindigkeit einander ablösen. Was die beiden unterscheidet, ist zum Einen das Festhalten von Bewegungsunschärfe auf diesen Einzelbildern und zum Anderen die räumliche Tiefenschärfe [11, S. 617]. Beim Realfilm wird ein sich bereits in Bewegung befindliches Objekt durch eine Kamera aufgenommen. Da dieser Vorgang eine gewisse Zeitspanne (beziehungsweise Belichtungszeit) benötigt, die Bewegung während diesem Bruchteil einer Sekunde jedoch nicht innehält, *verwischt* die Bewegung auf dem Einzelbild [11, S. 619]. Da die Bewegung einer Animation in der abgebildeten Form nie tatsächlich stattgefunden hat (siehe Abschnitt 4.1), gibt es hier kein Objekt, das in Bewegung sein könnte. Die Animation ruft den Bewegungseindruck dadurch hervor, dass ein statisches Objekt in den schnell aufeinanderfolgenden Bildern an unterschiedlichen Positionen im Filmbildfeld ist [11, S. 143f]. Da dieses Objekt aber in jedem dieser Einzelbildern still steht, führt das dazu, dass es keine Bewegungsunschärfe gibt.<sup>2</sup> Wie Hänselmann erklärt, liegt der Unterschied hier also im Einzelbild, das, bedingt durch technische Vorgänge bei der Produktion, im Realfilm bereits Bewegung enthält, während ein einzelnes Bild einer Animation nur bewegungslose Bildelemente abbildet [11, S. 619f].

Die Tiefenschärfe im Realfilm ist ebenfalls bedingt durch die technischen Gegebenheiten einer realen Kamera. Diese kann aus optischen Gründen nur Objekte in einem gewissen Entfernungsbereich zur Kamera als scharf abbilden. Alles davor und dahinter

---

<sup>2</sup>In der Computeranimation, bei der bei jedem Einzelbild die Position eines Objekts im vorhergehenden, respektive nachfolgenden Objekt „bekannt“ ist, kann mittels Interpolation dieser Position Bewegungsunschärfe simuliert werden.

erscheint mehr oder weniger stark verschwommen. [11, S. 617] Bei allen Animationstechniken, die von einer realen Kamera unabhängig sind, fehlt diese Unschärfe im Regelfall und kann nur mit nachträglicher Bearbeitung eingefügt werden. Gezeichnete Bilder, die am Computer eingescannt werden oder gänzlich digital erstellte Animationen, vermitteln nur den Eindruck von räumlicher Tiefe, beispielsweise mit Hilfe perspektivischer Tricks, sind in Wahrheit aber flächig und damit in der Tiefenschärfe einheitlich [11, S. 617f]. Ohne die digitale Simulation von Tiefenschärfe geht gegenüber dem Realfilm die Möglichkeit verloren, diese als Stilmittel einzusetzen und damit die Aufmerksamkeit abwechselnd auf Vordergrund oder Hintergrund zu lenken [11, S. 618].

#### Die narrative Konsistenz

Logische Handlungsabläufe beziehen sich hier auf die Ebene der narrativen Konsistenz. Wie nach Alexander Sesonske in Abschnitt 4.1 schon erwähnt, ist die Bewegung in der Animation eine, die in der Form nur im jeweiligen Vorführmoment stattfindet. Weder davor, noch danach, da es lediglich die künstlich erschaffene Illusion einer Bewegung ist [19, S. 563f]. Durch den Umstand dieser bewusst künstlichen Erschaffung, gibt es keine rein zufälligen Bewegungen und keine Bewegungsabläufe, die einander zwangsläufig bedingen. Wenn im Realfilm ein Auto horizontal durch das Bild fliegt, so muss zuvor zumindest eine Bewegung mit hohem Tempo stattgefunden haben, die es möglich macht, ohne Bodenkontakt eine Vorwärtsbewegung auszuführen. Dabei ist unerheblich, ob dies gezeigt wird – der Zuseher erwartet zunächst beim Realfilm dieselben Gesetzmäßigkeiten wie in der realen Welt.<sup>3</sup> In Bezug nehmend auf Abschnitt 4.1.2, in dem Gilles Deleuze mit seiner Einteilung des Films in Ensembles behandelt wurde, ist diese Bewegung zwar außerhalb des Bildes, aber sie steht in kausaler Relation und hat damit für den Rezipienten statt gefunden. Auch David Bordwell erläutert am Beispiel eines Autos mit plattem Reifen dessen Kofferraum geöffnet ist, dass der Zuseher vorangegangene Handlungen (Reifen verlor Luft) mit dem Gesehenen verknüpft und versteht, dass der Fahrer aufgrund vorheriger Ereignisse wohl gerade den Ersatzreifen aus dem Kofferraum holt [2, S. 6]. Im Animationsfilm kann diese Kausalität zutreffen, sie muss es aber nicht. Das Auto könnte sich ohne merkbare Ursache verhalten wie ein Vogel. Da sich die Zuseher zumeist bewusst sind, dass in gewissen Filmgenres beziehungsweise im Animationsfilm durchaus unrealistische oder andere Gesetzmäßigkeiten gelten können, können sie diese Gegebenheiten akzeptieren, ohne im selben Maße irritiert zu sein, wie es beispielsweise in einer Dokumentation der Fall wäre [2, S. 6f]. Dies betreffend liegt der Unterschied zwischen Realfilm und Animation auf der Ebene der Narration darin, dass die Künstlichkeit des gesamten Animationsfilms eine größere Freiheit narrativer Zusammenhänge zulässt, ohne in gleicher Weise mit Erwartungshaltungen zu brechen, wie es im Realfilm der Fall wäre.

#### Fallbeispiel *Apartment 6F*

Matt Bollinger zeigt mit seinen Animationen auf kreative Weise anschaulich, wie grafische Mittel verwendet werden können, um den Mangel an Bewegungsunschärfe zu

---

<sup>3</sup>Natürlich können diese Erwartungen, wie beispielsweise im Fantasy-Genre, gebrochen werden. Dabei kommt erneut der Vorgang des *tentativen Hypothesentestens* [11, S. 165] nach Hänselmann zum Tragen, wie in Abschnitt 3.2.1 erwähnt.



**Abbildung 4.4:** Die technische Unmöglichkeit von realer Bewegungsunschärfe bei Animationsfilmen kann durch unterschiedliche stilistische Mittel imitiert und somit der Eindruck von Bewegtheit erzeugt werden. Matt Bollinger bewirkt dies mit der bewussten Sichtbarmachung von Bewegungsspuren. Bildquelle [22, T=00:00:44, 00:00:45].

kompensieren. Bei seinem Kurzfilm *Apartment 6F* [22] handelt es sich um eine Animation durch Ölmalerei, bei der in Intervallen der Malprozess mit Ölfarben abgelichtet wurde. Anstatt *aktive* und *inaktive Objekte* [11, S. 208] auf verschiedenen Ebenen zu malen (aktive zum Beispiel auf Glas), findet alles auf einer Ebene statt. Dadurch müssen in jedem Frame nicht nur die sich bewegenden Elemente neu gemalt werden sondern auch der Hintergrund, der im Zuge der Bewegung teilweise verdeckt und wieder sichtbar wird. Durch das schrittweise Übermalen entsteht ein ähnlicher Bewegungseindruck, wie er durch Bewegungsunschärfe im Realfilm auftritt. Der durch relativ ruhige und lange Einstellungen geprägte Film, dessen Bewegungen aufgrund der Produktionsweise auch eher langsam ausfallen, wirkt auf geradezu paradoxe Art sehr bewegt. Als Beispiel kann [22, T=00:00:44] herangezogen werden (siehe Abbildung 4.4), wo die Hand des Protagonisten groß im Vordergrund zum Abschied winkt und damit beinahe das gesamte Filmbildfeld verwischt. Bollingers Animationsmethode überspitzt Techniken, die auch im Zeichentrickfilm Anwendung finden um Bewegungsunschärfe zu imitieren. Wenn sich der Hauptcharakter bei [22, T=00:01:46] aus dem Bild bewegt, dann hinterlässt er in jedem Frame seine Kontur. Eine ähnliche Methode findet sich bei Zeichentrickfilmen und wird von Hänselmann *Objekt- und Figurenvervielfachung* [11, S. 625] genannt. Auch die erwähnten Verwischungen nennt Hänselmann gemeinsam mit *Speedlines* und *schematischen Raumbrücken* [11, S. 622–625] um im Zeichentrickfilm von Bewegung betroffene Objekte dynamischer darzustellen. Hänselmann teilt Speedlines in realistische und unrealistische ein, wobei Erstere jeweils die Position des Objekts im vorhergehenden Bild mit zumeist weißer Farbe markieren. Unrealistische Speedlines hingegen sind häufig nur schwarze Linien, die die Richtung der gerade ausgeführten Bewegung veranschaulichen [11, S. 622f]. Weiters erklärt Hänselmann schematische Raumbrücken als [11, S. 624]:

[...] sehr abstrakt oder sogar nur als Farbverwischungen ausgeführte Bildabschnitte, die zwischen zwei konturscharf ausgeführten Raumdarstellungen eingefügt sind [...]

Anhand der oben angeführten drei Punkte wird sichtbar, dass sich Bewegung im

Realfilm von jener im Animationsfilm mehr unterscheidet, als man zunächst vielleicht annehmen würde. Der Bewegung in der Animation bieten sich mit der Metamorphose und der größeren Toleranz bei Abweichungen von Naturgesetzen nicht nur andere Möglichkeiten bei der Wirkung von Filmen, sondern auch auf der Ebene der Einzelbilder lässt sich, bedingt durch das Fehlen beziehungsweise künstliche Hinzufügen von Schärfentiefe und Bewegungsunschärfe, ein Unterschied feststellen. Besonders der Aspekt der Unschärfe ist, ob seiner Künstlichkeit, bedeutungsrelevant [11, S. 620f].

#### 4.4 Zusammenfassung

Dieses Kapitel untersucht den Animationsfilm hinsichtlich der Bewegung und ihrer unterschiedlichen Ausformungen und bildet damit einen weiteren elementaren Grundstein für die Analyse von Bewegtbild und insbesondere von Animationsfilmen. Es wird eine grundsätzliche Unterteilung in *Bewegung* und *Bewegtheit* nach Kerstin Eßer übernommen, wobei sich Bewegung auf Elemente innerhalb des Bildes bezieht und Bewegtheit in dieser Arbeit vorrangig auf den dynamischen Einfluss von Kamerabewegungen eingeht. Matthias C. Hänselmann liefert in Abschnitt 4.1.1 die Grundlage zur Beschreibung der bedeutungsschaffenden Funktionen von Bewegung anhand von fünf Punkten. Demnach ist Bewegung *relativ*, kann entweder *lokomotiv* oder *transformativ* sein, teilt Elemente in *aktive* und *inaktive* ein, kann *Identitäten* zuweisen und durch Transformation einer Eigenschaft gleich *mehrere Objekteigenschaften verändern*. [11, S. 207ff]. Auch die Bewegtheit wird nach Gilles Deleuze näher untersucht und rückt vor allem die Kamerabewegung und das filmische Mittel der Montage in den Mittelpunkt, um Dynamik als bedeutungsrelevantes Bewegungselement herauszustreichen (siehe Abschnitt 4.1.2). Schließlich wird die theoretische Basis beider Kategorien jeweils auf ein entsprechendes Animationsbeispiel angewendet, die damit ihre Gebräuchlichkeit bei einer umfassenden Analyse unterstreichen. Weiters wird die Legitimität einer Einordnung von Bewegung als Zeichen im Sinne von Deleuze und Charles Peirce aufgezeigt, indem sie als Zeichen nicht nur für sich steht, sondern einerseits auf die Rezeption bestimmter Objekte Einfluss nimmt und somit die Wahrnehmung von Handlung ermöglicht. Andererseits kann sie zur Darstellung von Qualitäten dienen, die erst durch die Bewegung von bestimmten Objekten interpretierbar wird (siehe Abschnitt 4.2).

Schlussendlich werden Besonderheiten im Animationsfilm gegenüber dem Film auf *bildinhaltlicher Ebene*, *technischer Ebene* und der Ebene ihrer *narrativen Konsistenz* festgemacht. Demnach kann der Inhalt des Bildes durch Morphing – also die Transformation einer Form in eine andere – verändert werden, wie es im Film auf diese Art nicht möglich ist. Außerdem ist auf Ebene der Einzelbilder ein Unterschied in der Festmachung von Bewegung zu nennen. Die Herstellungstechnik von Animationen macht es notwendig, Indikatoren für Bewegung und Dynamik – konkret Bewegungsunschärfe und Tiefenschärfe – künstlich herzustellen. Auf narrativer Ebene werden Brüche in der Logik von Bewegungsabläufen außerdem eher vom Rezipienten akzeptiert, als es für gewöhnlich im Realfilm der Fall ist (siehe Abschnitt 4.3).

## Kapitel 5

# Die Figur und ihre semiotische Relevanz in der Animation

Die vorangegangenen Kapitel erarbeiteten Stück für Stück die Grundlage für die Anwendung der Semiotik auf den Animationsfilm. Es ist bereits bekannt, wie Zeichen funktionieren und wie sie im Animationsfilm Anwendung finden. Ebenso wurde Bewegung und deren Rolle untersucht. In diesem Kapitel wird ein besonderes Bewegungselement des Animationsfilm – die Figur – thematisiert. Figuren sind einer der zentralsten Bestandteile jedes narrativen Mediums. Sie bestimmen den Verlauf der Handlung, lenken die Aufmerksamkeit, lassen den Zuseher mitfühlen und können eine Identifikation der Rezipienten mit ihnen und deren Situation hervorrufen. Als aktive Elemente wurden sie bereits in Kapitel 4 erwähnt, allerdings noch nicht näher auf ihre Eigenschaften eingegangen. Was jedoch aufgezeigt wurde, ist, dass Figuren als Konstrukte, die ohne äußere Einwirkung Bewegungen ausführen können, wohl die zentrale Rolle im Animationsfilm einnehmen. Es gibt unterschiedliche Ansätze, wie man Figuren definieren kann und es wäre zu kurz gegriffen, sie einfach mit der bisherigen Definition als sich selbstständig bewegende Elemente zu umreißen. Figuren sind keine Besonderheit des Animationsfilms, sondern kommen ebenfalls in schriftlicher Literatur und auditiven Erzählungen vor. Genauso breit wie das Feld, in dem diese narrativen Konstrukte zu Anwendung kommen, ist auch das Gebiet der wissenschaftlichen Fachrichtungen, von deren Standpunkt aus Figuren jeweils untersucht werden können. „So können Fragen nach der Definition, textuellen Konstruktion und Rezeption von Figuren nur im Rückgriff auf Philosophie, Semiotik und Psychologie beantwortet werden“ [6, S. 33]. Um die semiotische Bedeutung von Figuren ausmachen zu können, ist zunächst die Frage zu beantworten, wie sich Figuren in ihrer Gesamtheit konkreter definieren lassen. Weiters soll näher betrachtet werden, in welchen unterschiedlichen Formen dieser Spezialfall der Bewegungselemente im Animationsfilm auftritt. Im folgenden Abschnitt werden hauptsächlich die Ansätze der beiden Autoren Matthias C. Hänselmann und Jens Eder herangezogen und miteinander verglichen, beziehungsweise ihre Theorien kombiniert. Hänselmann, der sich mit seinem umfassenden Buch *Der Zeichentrickfilm* [11] zum Thema Semiotik und Animationsfilm mit allen wichtigen Bereichen dieses Gebiets auseinander gesetzt hat, liefert auch zu Figuren wichtige Erkenntnisse. Jens Eder widmet mit *Die Figur im Film* [6] ein ganzes Buch dieser Thematik und beleuchtet Figuren dementsprechend umfassend. Im

Gegensatz zu der hauptsächlich semiotischen Sichtweise, in der Hänselmann im Hinblick auf die Figur eingeht, versucht Eder ein fächerübergreifendes Modell zur Figurenanalyse zur Verfügung zu stellen. Vorweg sei angeführt, dass das folgende Kapitel nicht auf eine detaillierte Beschreibung von Figuren abzielen kann und soll, da dies den für diese Arbeit sinnvollen Umfang übersteigen würde. Stattdessen wird soweit darauf eingegangen, wie es für die Erschließung der semiotischen Gesichtspunkte notwendig ist.

## 5.1 Was eine Figur ausmacht

Hänselmann definiert eine Figur als „[...] eine autonome Gestalt, die über eine psychische Dimension verfügt und aufgrund dieser zu autointentionalen Bewegungen fähig ist [...]“ [11, S. 383]. Für ihn ist das Phänomen der Figur damit vor allem an zwei Dingen festzumachen. Einerseits muss es ein Objekt geben, das als Figur überhaupt erst wahrgenommen werden kann. Autonom ist dieses Objekt, wenn es nicht an ein anderes gebunden ist und somit als eigenständig verstanden werden kann [11, S. 380]. Deutlich wird anhand dieser Definition andererseits, wie wichtig Bewegung für die Figurenrezeption ist. Da Filmbildelemente, die sich bewegen, nur in aktive und passive mobile Elemente eingeteilt werden (siehe Abschnitt 4.1.1, beziehungsweise [11, S. 208]), sind die aktiven Elemente die einzigen, die Handlung von sich aus ausführen können und damit eine Filmhandlung voranzutreiben vermögen [11, S. 382]. Jens Eder fasst seine Definition weiter. Seiner Meinung nach muss eine Figur nicht oder nicht vollständig, optisch erfassbar sein, sondern kann auch akustisch ausgeformt werden [6, S. 105]. Ein solcher Fall ist beispielsweise die Figur des *Undertaker* im Animationskurzfilm *The Backwater Gospel* [29]. Zwar ist dieser schon zu Beginn des Films sichtbar, allerdings setzt er kaum aktive Handlungen, sondern wird hauptsächlich auf auditiver Ebene und durch Reaktionen von Nebenfiguren charakterisiert. Der Gesang des Straßenmusikers – eine Hauptfigur des Films – beschreibt den *Undertaker* mit seinem Lied ab [29, T=00:00:46] als unheimliche Figur und die Bewohner des Dorfs reagieren panisch auf dessen Herannahen, während der *Undertaker* nach seiner Ankunft hauptsächlich passiv auf dem Dorfplatz sitzend gezeigt wird.

Letztlich wäre die obige Figurendefinition nach Hänselmann für Jens Eder die Beschreibung einer *Figurendarstellung* [6, S. 132]. Stattdessen gehe es nach Eder vor allem um eine *Figurenvorstellung* [6, S. 132] – hervorgerufen sowohl durch das Aufnehmen von optischen und akustischen Eindrücken, jedoch ebenso durch das Miteinbeziehen von persönlichen Interpretationen und Rückschlüssen, die durch die Figurenrezeption hervorgerufen werden [6, S. 132]. Obwohl der *Undertaker* in *The Backwater Gospel* vorwiegend inaktiv der Filmhandlung gegenüber auftritt, kann er vom Zuseher eben via verbaler oder nonverbaler Charakterisierung durch andere Filmelemente, die auch vom Betrachter interpretiert und auf die Figur des *Undertaker* bezogen werden müssen, als Unheilbringer verstanden werden – als die Personifikation des Todes. Daraus ergibt sich, dass die Betrachtung einer Figur für sich nur einen Teil derselben ausmachen kann und erst durch den Gesamtkontext, einschließlich des Vorwissens der Rezipienten, Vollständigkeit erreichen kann [6, S. 81].

Die Definition von Hänselmann, nach der sich die Figur von optischen Phänomenen wie der Form und Bewegung ableiten lässt, ist also die Basis und kann weiter gefasst werden in dem Sinne, dass es sich bei einer Figur um ein *aktives Element* [11, S. 208] han-

delt, das entweder durch den Film direkt (Filmkontext, andere Figuren im Film etc.) oder indirekt über Annahmen durch den Zuseher aufgrund von Meta-Informationen (Filmgenre, persönliche Erfahrung etc.) weiter definiert wird. Auch der Aspekt der Bewegung für die Definition der Figur kann erweitert verstanden werden: nicht immer kann allein die Bewegung eines konkreten Objekts gemeint sein, sondern vielmehr auch die Bewegung durch Montage. Zu sehen ist dies am Beispiel von *The Da Vinci Time Code* [30], bei dem die Figuren zwar still stehen, aber eine Geschichte durch das schnell aufeinanderfolgende Zeigen von bestimmten Schauplätzen suggeriert wird.

### 5.1.1 Die fünf Ebenen der Figurenrezeption nach Jens Eder und ihre Anwendung im Animationsfilm

Jens Eder nennt fünf *Ebenen der Figurenrezeption*, nämlich die *Basale Wahrnehmung*, die *Mentale Modellbildung*, *Assoziation indirekter Bedeutungen*, *Schlüsse auf kommunikative Kontexte* und die *Ästhetische Reflexion* [6, S. 134–139], die Figuren vertiefend beschreiben. Jede dieser Ebenen beschäftigt sich mit einem Teilaspekt der Figur, die Jens Eder in seinem Modell der *Uhr der Figur* [6, S. 141] zusammengefasst hat. Jeder Quadrant dieser Uhr entspricht einer Ebene der Figurenrezeption (mit Ausnahme der Basalen Wahrnehmung, die vorwiegend unbewussten Charakter hat und damit für die Analyse und Interpretation zweitrangig ist). Die *Mentale Modellbildung* beschäftigt sich demnach mit der Figur als fiktivem Wesen, die *Assoziation indirekter Bedeutungen* mit dem Symbolcharakter einer Filmfigur, die *Schlüsse auf kommunikative Kontexte* sind in der Uhr der Figur als Symptom repräsentiert und die *Ästhetische Reflexion* beschäftigt sich mit der Figur als Artefakt [6, S. 134–139].

Auf Ebene der *Basalen Wahrnehmung* [6, S. 135f] werden Figuren im Film nach Eder anhand ihrer optischen und akustischen Eigenschaften überhaupt erst wahrgenommen. Da es hierbei noch zu keiner bewussten Auseinandersetzung mit der Figur kommt und damit keine Interpretation stattfindet, ist dieser Bereich zwar von grundlegender Bedeutung, allerdings aus semiotischer Sicht nicht direkt relevant [6, S. 135f]. Als passendes Beispiel lässt sich hier wieder auf den Animationsfilm *Transplant* [31] verweisen: um das Gesicht im Hintergrund später überhaupt erst als Figur erkennen zu können, müssen die einzelnen Elemente dieses Gesichts als diskrete – also in sich abgeschlossene – Elemente basal wahrgenommen werden.

Der Artefakt-Anteil einer Figur spricht beim Rezipienten nach Eder die *Ästhetische Reflexion* [6, S. 137f] an. Die Figur wird zunächst nicht als Charakter angesehen, sondern auf rein sinnlicher Ebene betrachtet und reflektiert [6, S. 137f]. Dieser Anteil der Figur ist indirekt semiotisch relevant und bildet die Grundlage für semiotische Analysen, beispielsweise wenn Gestaltungsentscheidungen auf ihre Symbolik hin untersucht werden. Der Undertaker aus *The Backwater Gospel* wird also rein optisch betrachtet (da er im Animationsfilm nicht spricht, fällt die auditive Ebene hier weg, die ansonsten ebenfalls mit einbezogen werden müsste) und so können beispielsweise seine weiß leuchtenden Brillengläser, die zu keinem Zeitpunkt seine Augen erkennen lassen, als gruselig oder gar bedrohlich eingeschätzt werden. Anzumerken ist, dass dieser Teil der Figur im Animationsfilm ein anderes Ausmaß annehmen kann, als dies im Realfilm der Fall ist. Die je nach Animationstechnik und Stil mehr oder weniger *stilisierte Abstraktion* [9, S. 39] kann einerseits Artefaktelemente reduzieren, andererseits deren Gestaltung

gegenüber dem Realfilm viel freier machen, was auch Einfluss auf die Rezeption haben kann.

Der Bereich der *Mentalen Modellbildung* [6, S. 136] ist semiotisch schon relevanter. Auf dieser Ebene findet die konkrete Bildung der Figur statt – die Zuschreibung von „spezifischen körperlichen, psychischen und sozialen Merkmalen“ [6, S. 136]. Dabei werden wahrgenommene Eindrücke laut Eder zu einer mentalen Vorstellung der Figur kombiniert und in weiterer Folge auf die Figurendarstellung übertragen.

Die Ebene der *Assoziation indirekter Bedeutungen* [6, S. 137] beschäftigt sich nach Jens Eder mit der Figur als Symbol. Dabei dreht sich alles um die Grundfrage: „Welche Schlüsse auf übergeordnete Bedeutungen lösen Figuren bei den Zuschauern aus?“ [6, S. 522]. Indem die Figur – besonders im Animationsfilm selbst ein Komplex aus Zeichen – laut Jens Eder für etwas anderes stehen kann als sich selbst, ist es dem Animationsfilmemacher möglich, zusätzliche Assoziationen zu erwecken, beziehungsweise Botschaften zu übermitteln, die über die oberflächliche Filmhandlung hinaus gehen [6, S. 137]. Oftmals können diese Assoziationen über Symbolik sogar besser vermittelt werden, sodass es damit möglich ist, abstrakte Sachverhalte konkret darzustellen oder Komplexität zu verringern [6, S. 540]. Als Zeichen ist die Darstellung einer Figur im Animationsfilm also zum Einen ikonisches Zeichen für sich selbst *innerhalb* des Films [11, S. 159]. Auf einer zweiten Ebene ist sie aber auch symbolisches Zeichen für Bedeutungen *außerhalb* des Films [6, S. 137]. Darauf wird in Abschnitt 5.1.2 näher eingegangen werden.

Die *Schlüsse auf kommunikative Kontexte* [6, S. 137] beziehen sich laut Eder einerseits auf die Seite der Rezeption und damit auf die Frage, wie die Figur wahrgenommen wird. Andererseits geben sie Auskunft darüber, ob und wie Rezipienten von der Figur in ihrem Denken und Handeln beeinflusst werden [6, S. 137]. Auf der anderen Seite betrachtet dieser Figuren-aspekt ebenso den Kontext der Entwicklung und Produktion der Figur und stellt die Frage, warum sie auf bestimmte Art gestaltet oder dargestellt wird. Auf der Uhr der Figur findet sich dieser Teil der Wahrnehmung in der Figur als *Symptom* [6, S. 137]. Jens Eder fasst die Untersuchung der Figur als Symptom folgendermaßen zusammen [6, S. 542]:

Analysiert man Figuren als Symptome, versucht man entweder herauszufinden, aus welchen Gründen sie bestimmte Eigenschaften als fiktives Wesen, Artefakt und Symbol haben, oder wie sich das auf ihre Zuschauer auswirkt (oder beides).

### 5.1.2 Die Figur als Symbol im Animationsfilm nach Jens Eder

Die im vorherigen Abschnitt genannte erste Ebene der Figur als Symbol, bei der die Figurendarstellung für die mentale Repräsentation der Figur beim Rezipienten steht, ist in den Kapiteln 2 und 3 erläutert worden. An dieser Stelle interessiert vor allem die zweite Ebene der zeichenhaften Beziehung zu Elementen *außerhalb* des Films. Jens Eder nennt diese Beziehung symbolisch, wobei er mit dem Begriff *Symbol* Zeichen ganz allgemein meint und man somit auch das Ikon und den Index mit einschließen kann [6, S. 529]. Die Herstellung solch zeichenhafter Bezüge von Figuren wird nach Eder durch filmische Kontexte oder durch die jeweiligen filmischen Mittel, die zur Anwendung kommen, begünstigt [6, S. 538]. Jeder Bereich von Eders Figurenmodell ist bei der Analyse im entsprechenden Kontext zu sehen [6, S. 426]. Analysiert man die Figur als Artefakt,



**Abbildung 5.1:** Die Protagonisten in *The Backwater Gospel* erfüllen neben der Filmhandlung auch einen symbolischen Zweck. Bildquelle [29, T=00:01:14, 00:03:48, 00:01:04].

so muss selbstverständlich auch die artefaktische Ebene des Films mit derjenigen der Figur verglichen werden um Auffälligkeiten oder umgekehrt das Fehlen von artefaktischen Abweichungen bewerten zu können. Dasselbe gilt für die Bereiche von Symptom, Symbol und fiktivem Wesen – es ist der Kontext, der entscheidend dafür ist, ob und wie Figuren symbolisch aufgefasst werden [6, S. 426]. Die Wahl der filmischen Mittel bei der Figurendarstellung ist natürlich in der Animation von besonderer Signifikanz, da Darstellungsarten und sogar verschiedene Medien kombiniert werden können, um einer Figur zeichenhaften Wert zu verleihen [6, S. 538].

### 5.1.3 Figuren als Zeichen in *The Backwater Gospel*

Die Figuren in *The Backwater Gospel* können den zeichenhaften Aspekt deutlich machen. Im Grunde genommen finden sich darin vier Typen von Figuren, die einander gegenüber stehen. Die Protagonisten des Kurzfilms sind der Prediger und der Straßenmusiker. Weiters zu nennen sind der Undertaker als Dreh- und Angelpunkt der Geschichte sowie die Dorfbewohner, die hier als handelnde Masse zusammengefasst als eine Figur gelten können (siehe Abbildung 5.1).

*The Backwater Gospel* erzählt die Geschichte eines Dorfes, das von der düsteren Gestalt des Undertakers besucht wird. Dessen erster Auftritt ist zu Beginn des Films, als ein Arbeiter bei einem Unfall zu Tode kommt und der Undertaker kurz darauf zur Stelle ist, um die Leiche alsbald zu vermessen. Dass der Undertaker (der übersetzt als Bestatter bezeichnet werden kann) innerhalb des Films symbolisch für den Tod steht, wird neben der verbalen Beschreibung über das Lied des Straßenmusikers auch durch mehrere Hinweise innerhalb der Narration unterstützt. Der Undertaker wird stets akustisch als auch visuell von Raben begleitet, die als Aasfresser als Anzeichen, und damit indexikalisches Zeichen (siehe Abschnitt 2.2.2) für den Tod gesehen werden können. Bei der Figur des Totengräbers als *Artefakt* [6, S. 142] ist festzustellen, dass auch hier an die Rabendarstellung angeknüpft wird, denn seine lange Nase ist in ihrer Krümmung den Schnäbeln solcher Vögel ähnlich und immer wieder wird der Undertaker für kurze Zwischensequenzen mit Flügeln dargestellt, was ihn also in ikonische Relation zu den ihn begleitenden Vögeln bringt. Auch farblich ist er gekennzeichnet durch stark entsättigte Farben in seiner Anwesenheit. Dass diese Elemente vom Rezipienten mit der Vorstellung vom Tod verbunden werden, beruht nur indirekt auf einem Ähnlichkeitsverhältnis. Entsättigte Farben haben keine direkte Übereinstimmung mit dem Vorgang des Ster-

bens. Die Verbindung basiert, neben der Ähnlichkeit mit den Raben, auch auf erlernten Gesetzmäßigkeiten über Darstellungsweisen der Verkörperung des Todes im Film, die die Figur des Undertakers als Unheilbringer antizipieren lassen. Wie in Abschnitt 2.2.3 nach Charles Peirce erklärt, ist dieses Beruhen auf einer verbindenden Gesetzmäßigkeit Indikator für ein symbolisches Zeichen. Auch das letzte Wort des Priesters, ehe er von der Ankündigung der Ankunft des Undertakers in seiner Rede unterbrochen wird, ist *death*. Das heißt die Nennung des Wortes *Tod* unmittelbar vor der Ankunft der gefürchteten Symbolfigur kann als indexikalisches Zeichen auf Ebene der Dialogführung gesehen werden beziehungsweise legt Umberto Ecos *Universum der Rede* (siehe Abschnitt 2.3) eine solche Verknüpfung nahe.

Es ergibt sich also, dass die Figuren selbst als Symbol verstanden werden, indem die Rezipienten erlernte Gesetzmäßigkeiten auf sie anwenden, gleichsam aber indexikalische Zeichen im Film, wie es die Raben für den Tod sind, eine symbolische Interpretation provozieren, womit bestätigt wird, dass Symbole auch in irgendeiner Form indexikalische Zeichen mit einschließen können (siehe Abschnitt 2.2.3).

Außerhalb des Films könnte die Figur des Undertakers symbolisch so aufgefasst werden, dass er für das Unbekannte steht, das bei den Menschen ein übersteigertes Angstgefühl erzeugt. Die Dorfbewohner fürchten sich nicht vor dem Tod an sich, solange es sie nicht selbst betrifft. Sie führen sogar den Tod künstlich herbei, indem sie den Mord am Straßenmusiker begehen. Letztlich führt die Angst der Bewohner an sich zu der großen Katastrophe, die ohne deren Hysterie nicht eingetreten wäre. Der Undertaker als Verkörperung des Todes kann also gesehen werden als etwas Neutrales, das an sich nicht für Leid sorgt, sondern der Umgang der Menschen mit ihm.

Auch der Priester hat einen hohen Grad der Symbolizität. Auf artefaktischer Ebene ist er im Kontext des Films gekennzeichnet durch seine Körperfülle, die ihn von den meisten Figuren deutlich abhebt. Gleichsam ist seine farbliche Gestaltung ähnlich der des Undertakers: seine Robe ist schwarz, sein Haar silbrig-grau. Als Priester zu erkennen ist er einerseits durch indexikalische Merkmale wie dem Stehkragen oder der Bibel die er bei sich trägt, welche ihn in Verbindung zu einer offiziellen Funktion innerhalb des christlichen Glaubens bringen. Weiters tritt er hauptsächlich im Kontext einer Kirche auf und er führt ein Kreuz als Symbol der Kirche mit sich. Hier beruht die Verknüpfung der Figur mit seiner Funktion als Priester auf erlernten Gesetzmäßigkeiten, die eine Assoziation des Kreuzes mit einer bestimmten Religion ermöglicht. Um ihn deutlich als offiziellen Vertreter der Kirche zu kennzeichnen, kann Umberto Ecos *Kommunikationsumstand* [4, S. 135] zu Hilfe gezogen werden, durch den eine Zeicheninterpretation der Figur als religiösen Prediger, die der beispielsweise eines politischen Redners vorzuziehen ist. Eine Interpretation der Symbolik außerhalb des Films kann – wie bei Symbolen üblich – je nach Vorwissen zu unterschiedlichen Ergebnissen führen, beziehungsweise sind mehrere Interpretationen zulässig, wie Eder erwähnt [6, S. 531–533]. Der Prediger tritt im Film als Hetzer auf. Die offensichtliche Verachtung gegenüber dem Straßenmusiker wird schon in der ersten Sequenz, die im Dorf spielt, gezeigt. Angesichts des herannahenden Unglücks durch den Undertaker, versucht er die Dorfgemeinschaft dazu zu bewegen, den Straßenmusiker als Opfergabe zu töten. Auffällig ist, dass er mit einem Bibelzitat<sup>1</sup> zur Steinigung aufruft, er aber der Einzige ist, der keinen Stein auf den

<sup>1</sup>Der Prediger ruft „Let he, who is without sin, cast the first stone“ [29, T=00:06:02].

Musiker wirft. Das führt einerseits zu der Annahme, dass er sich selbst nicht frei von Sünden sieht, andererseits wirkt es dadurch so, als wolle er sich nicht die Hände schmutzig machen. Eine symbolische Interpretation außerhalb des Films könnte sein, dass die christliche Kirche, für die der Prediger Symbol ist, selbstüchtig und heuchlerisch agiert und im übertragenen Sinne bereit sei, über Leichen zu gehen um selbst ein gutes Leben zu führen. Die Kirche würde demnach Anders- oder Ungläubige (der Straßenmusiker ist der einzige Dorfbewohner, der die Kirche nicht besucht) zum Sündenbock machen. Der Vorwurf der Heuchlerei steht deshalb im Raum, weil der Prediger im Animationsfilm zwar die Bibel hoch hält und durch sein Handeln und Zitieren selbige als oberste moralische Instanz inszeniert, tatsächlich aber hat er das Buch ausgehöhlt und versteckt eine Schusswaffe darin.

Der Straßenmusiker dagegen fällt artefaktisch durch seine vergleichsweise satten Farben auf. Ein fehlendes Bein zwingt ihn auf Krücken zu gehen. Er ist die Figur, an der sich der Prediger im Film reibt, der Rebell, der sich trotz der herannahenden Gefahr nicht seine Musik und Lebensfreude nehmen lässt. Er wird letztlich von den Dorfbewohnern ermordet. Es stellt sich jedoch heraus, dass nicht er es ist, weswegen der Undertaker in das Dorf gekommen ist. Er ist der Einzige, der angesichts des Todbringers nicht versucht, sein eigenes Leben über das einer anderen Figur zu stellen. Als Straßenmusikant mit niedrigem Ansehen innerhalb der Dorfgemeinschaft wird er geopfert, was symbolisch für den Stellenwert der Kunst in der Gesellschaft stehen kann. Der Musiker, stellvertretend für die Kunst, lebt unangepasst, spricht unangenehme Wahrheiten an und deswegen fällt die Schlussfolgerung leicht, die Kunst zuerst zu opfern.

## 5.2 Bewegung als Faktor für die Figur als Zeichen

Wie mittlerweile klar ist, ist die Figur hauptsächlich durch Bewegung gekennzeichnet und alleine dadurch schon semiotisch relevant. Hier soll nun untersucht werden, wie Bewegung über die bereits besprochenen Bereiche hinaus zeichenhaft sein kann. Hänselmann merkt dazu an, dass bestimmte Eigenschaften einer Figur erst durch die Bewegung hinzugefügt werden, beziehungsweise eine Gewichtung erfahren [11, S. 379]. Auch hier gilt, dass dieser Umstand mit zunehmender Abstraktion an Bedeutung gewinnt. So kann eine geometrische Form durch die Art und Weise, wie sie sich über das Filmbildfeld bewegt als eine Figur bestimmten Typs erkannt werden. *Birds* [23] von *Zeitguised* zeigt Vögel, deren Gestalt in der Form abstrahiert ist, dass ihr Körper nicht dem realer Tiere entsprechen, sondern von Einstellung zu Einstellung aus Objekten bestehen, die mehr oder weniger stark mit Vögeln zu assoziieren sind. So sieht man in der Mitte der Kurzanimation [23, T=00:00:45–00:00:48] einen Stapel Herbstblätter auf einem Ast. Das entscheidende Kriterium zur Wahrnehmung als Vögel sind die sprunghaften Bewegungen, die Vögel in der dargestellten Größenordnung auszeichnet. Es handelt sich folglich um eine Darstellung, die sich Bewegung zu Nutze macht, um eine ikonische Relation zu einem realen Tier herzustellen. Gleichzeitig kann Bewegung in der Animation zusätzliche Eigenschaften zu denen hinzufügen, die das reale Tier, auf das die Figurerdarstellung ikonisch verweist, besitzen würde [11, S. 378f]. Es ist in der Animation nicht ungewöhnlich, dass Figuren, die Tierdarstellungen ähneln, auch die Fähigkeit zu sprechen besitzen.

Hänselmann zeigt auf, dass Figuren in der Animation nicht sinnvoll in biologische

Schubladen wie *Mensch* oder *Tier* gesteckt werden können [11, S. 374f]. Auch der allgemein gebräuchliche Begriff der *Antropomorphisierung* [11, S. 374] – der Vermenschlichung von Tieren – ist laut Hänselmann fehl am Platz. Er begründet die Aussage unter Anderem damit, dass es sich im Wesentlichen bei ikonischen Zeichen weder um Menschen noch um Tiere handelt, sondern um Zeichen, die lediglich eine Assoziation zu diesen herstellen. Hänselmann schlägt daher vor, Attribute wie *Mensch* und *Tier* zu unterlassen und sie nur als „*Figur* und Handlungsträger“ [11, S. 377] zu bezeichnen [11, S. 374–378].

Schlussendlich adressiert Hänselmann dieses Kategorisierungsproblem von Figuren, indem er von *privilegierten* [11, S. 400ff] beziehungsweise *unprivilegierten Figuren* [11, S. 400ff] spricht. Während sich die Erstgenannten dadurch auszeichnen, dass sie über mehr verfügen, als die limitierten Möglichkeiten von realen Tieren und deren vergleichsweise einfacher Persönlichkeitsstruktur, bezeichnet Hänselmann mit Letzterem Figuren, die vorwiegend nicht-menschliche Fähigkeiten besitzen und denen vom Rezipienten wenig eigenes Bewusstsein zugeschrieben wird [11, S. 402].

Es lässt sich zusammenfassen, dass Bewegung Figuren nicht nur erst auf Wahrnehmungsebene als solche definiert, sondern für eine weitere Analyse der Figuren beispielsweise nach Jens Eders Modell der *Uhr der Figur* (siehe Abschnitt 5.1.1 beziehungsweise [6, S. 141]) von Relevanz ist.

#### Fallbeispiel *Disney Classics I*

Das Kernphänomen dieses Animationsbeispiels ist, dass Konglomerate aus geometrischen Objekten als Disney-Figuren erkannt werden. Zu erklären ist das mit der hohen Ikonizität der Szene. Diese Ikonizität beruht allerdings weniger auf der morphologischen Gestaltung, also der grafisch wahrnehmbaren Form der Figuren. Im Gegenteil findet sich hier die größte Abweichung vom Original. Die Ikonizität beruht vielmehr auf der Ähnlichkeit der *Handlung*, die ja Bewegung ist, mit den bekannten Disney-Szenen. Dieser hohe Erkennungsgrad in *Disney Classics I* [27] ist also der *progressiven diegetischen Semantisierung* [11, S. 133f] der Disney-Figuren zuzuschreiben, die „elementar auf *Bewegung* beruht“ [12, S. 84]. Natürlich wird diese ikonische Relation nur dann erkannt, wenn die Rezipienten auch die originalen Figuren kennen, auf die sich das ikonische Zeichen bezieht. Wie in Abschnitt 2.1 bereits angemerkt, muss etwas als Zeichen für etwas anders erkannt werden, um ein Zeichen zu sein.<sup>2</sup>

Es bleibt die Frage, ob die Figuren in diesem Animationsbeispiel tatsächlich als die Disney-Figuren selbst wahrgenommen werden, oder ob es bei einer Ähnlichkeit bleibt (siehe Abbildung 5.2). Einige Anhaltspunkte sprechen für einen Verbleib bei einem ikonischen Ähnlichkeitsverhältnis. Wulff erläutert in Bezug auf Film und Theater, dass beispielsweise Figuren in unterschiedlichen Produktionen von jeweils verschiedenen Schauspielern verkörpert, oder sogar innerhalb einer Produktion mehrere Figuren von demselben Menschen gespielt werden [21, S. 52f]. Wulff streicht damit hervor, dass eine „*Präsenz* des Schauspielers“ [21, S. 52] bestehen bleibt. Im Falle von *Disney Classics I* wäre das Äquivalent des Schauspielers mit dem Konzept der simplen geometrischen Formen, die zu Beginn der Animation als einzelner blauer Zylinder auftreten und zwischen den Szenen Übergangsformen bilden, anzunehmen.

<sup>2</sup>Charles Sanders Peirce Collected Papers 2.308, zitiert nach Winfried Nöth [14, S. 62].



**Abbildung 5.2:** Geometrische Formen nehmen die Gestalt bekannter Disney-Figuren an und werfen damit die Frage nach deren Identität auf. Bildquelle [27, T=00:00:27, 00:01:25].

Um sagen zu können, bei *Disney Classics I* handle es sich um die tatsächlichen Disney-Figuren, müsste mit der Transformation der Geometrien am Anfang und Ende jeder Szene auch eine Änderung der Identität einhergehen – also nach Ryan Pierson eine *abstrakte Metamorphose* [18, S. 12] stattfinden. Dagegen spricht aber die oben beschriebene Präsenz der ursprünglichen Figur nach Wulff, zumal zwar die Bewegungen und Silhouetten verändert, und damit die unterschiedlichen Disney-Figuren imitiert werden, aber die zentrale Eigenschaft des *Schauspielers* – in dem Fall nämlich geometrische Grundformen – beibehalten werden.

Es kann also geschlussfolgert werden, dass *Disney Classics I* Figuren darstellt, die sich ikonisch auf ihre originalen Vorbilder beziehen, jedoch nicht mit ihnen gleichgesetzt werden können. Der hohe ikonische Grad basiert auf der starken *progressiven diegetischen Semantisierung* [11, S. 133f] der originalen Figuren.

### 5.3 Figuren in non-narrativer Animation

In den letzten Abschnitten wurden zwei Animationsbeispiele unterschiedlicher Natur angesprochen. *The Backwater Gospel* baut auf narrativen Strukturen auf. Hier wird eine Geschichte maßgeblich über Figuren und ihre Interaktionen miteinander erzählt. *Disney Classics I* fügt sich die Narration betreffend – wie die meisten anderen bisher untersuchten Animationsfilme – in die Kategorie stilisierter non-narrativer Animation ein, indem hier nicht primär die Erzählung einer Geschichte im Mittelpunkt steht. Gegeben der Umstand, dass Figuren in ihrer grundlegenden Form bewegte Elemente sind, muss es einen Unterschied in der Qualität der Bewegung in narrativen und non-narrativen Animationen geben. Man vergleiche nur die Figur des Predigers in *The Backwater Gospel* mit der Figur aus *CYCLE* [25]. In Letzterem steht zunächst die Frage im Raum, ob es sich überhaupt um eine einzige, wiederkehrende Figur handelt. Auf ein ähnliches Problem wurde schon bei *Disney Classics I* aufmerksam gemacht (siehe dazu vorhergehenden Abschnitt). Allerdings findet sich bei *CYCLE* das verbindende Element zwischen den sich auflösenden und wieder bildenden Figuren nicht konsequent über die gesamte Handlung, wie es bei *Disney Classics I* der Fall ist. Im Gegenteil führt das Auflösen der Figur dazu, „dass nach dem erneuten Erscheinen beim Betrachter eine Unsicherheit darüber entsteht, ob es sich noch um dasselbe Element handelt oder um ein identitär

anderes“ [11, S. 213].

Diese Identität spielt allerdings eine Rolle dabei, wenn man davon ausgeht, dass es sich um verschiedene Figuren handelt. Dann könnte man nach Marc Vernet von einer *Opposition* [20, S. 18] der Figurendarstellungen sprechen. Denn die identische oberflächliche Gestaltung als gemeinsames Merkmal der Darstellungen in *CYCLE* ist nach Vernet ebenso Teil der *Opposition*, wie es unter anderem „einander ausschließende Elemente“ [20, S. 18] sind. Diese ausschließenden Elemente sind in *CYCLE* die verschiedenen Objekte, die das Sichtbarwerden einer Figur bewirken. Durch das vollständige Auflösen dieser Figuren und der damit einhergehenden Unsicherheit darüber, ob es sich überhaupt um verschiedene Darstellungen mit gleichen Merkmalen handelt, kann man in diesem Fall allerdings nicht von einer *Opposition* sprechen, wie sie Vernet beschreibt. Darüber hinaus hat diese Schwierigkeit der Identitätsfeststellung laut Barbara Flückiger zur Folge, dass eine emotionale Distanz zwischen Figur und Rezipient bestehen bleibt, „denn der Aufbau einer Beziehung zur dargestellten Person ist wesentlich an eine wahrgenommene Identität gebunden“ [10, S. 434].

In narrativen Animationen, wie es *The Backwater Gospel* ist, kann der Frage nach Identität anders begegnet werden, da sie sowohl auf auditiver als auch visueller Ebene mehr Informationen über Figuren bereitstellen. Darüber hinaus markiert vor allem die Narration einen wichtigen Anhaltspunkt für die Feststellung einer eindeutigen Identität, wenn Jens Eder sein Modell zusammenfasst [6, S. 125]:

Als fiktives Wesen hat die Figur „der Geschichte zufolge“ bestimmte Eigenschaften; als Symbol „steht sie für etwas“; als Symptom „erlaubt sie Rückschlüsse“ auf Ursachen und Wirkungen, als Artefakt ist sie „durch den Text gestaltet“ oder „dargestellt“.

Es ist daraus zu schließen, dass vor allem die Charakterisierung als fiktives Wesen nach Eder in stilisierten und non-narrativen Filmen schwierig sein kann. Die Frage, ob es sich bei *CYCLE* über die gesamte Animation hinweg um die selbe Figur handelt, kann also nicht mit Sicherheit beantwortet werden. Es kann aber festgehalten werden, dass diese Frage nach der Identität, die in non-narrativen Animationen des Öfteren aufzutau-chen scheint, vor allem durch die verbindende Bewegung erst richtig diskussionswürdig wird.

## 5.4 Zusammenfassung

Dieses vorletzte Kapitel der vorliegenden Arbeit beschäftigt sich mit dem Hauptbezugspunkt von Bewegung – der Figur. Zunächst wird nach einer grundsätzlichen Definition von Hänselmann eine Figur als *aktives Element* [11, S. 208] eines Films verstanden, das sich hauptsächlich dadurch auszeichnet, dass eine in sich abgeschlossene Form eine Bewegung ohne externen Einfluss vollzieht (siehe Abschnitt 5.1). Was als Grunddefinition auf semiotischer Ebene ausreichend ist, wurde durch ein präzises Analysemodell nach Jens Eder erweitert, um die Grundlage dazu zu schaffen, den Einfluss von Bewegung auf die Charakterisierung von Figuren auszumachen. Es wurde außerdem darauf hingewiesen, wie bereits in Abschnitt 4.2 dargestellt wurde, dass auch die Kamerabewegung die Illusion einer Handlung hervorrufen kann und damit indirekt auch auf die Bildung einer Figurenvorstellung einwirken kann.

Nachdem ein Überblick über Eders Modell der *Uhr der Figur* (siehe Abschnitt 5.1.1) gegeben wurde, wurde besonders auf den zeichenhaften Aspekt von Figuren, der bei Eder allgemein unter dem Begriff *Symbol* angeführt wird, eingegangen. Im Zusammenhang mit der Figur im Animationsfilm ist der Begriff des Zeichens damit nicht nur so zu verstehen, dass ein aktives Objekt die Darstellung eines Objekts als Ikon ist, sondern zusätzlich auch eine Bedeutung über den Film hinaus vermitteln kann (siehe Abschnitt 5.1.2). Dass diese übergeordnete Bedeutung auch erheblich vom Kontext, damit der Handlung und damit wiederum mit Bewegung in Verbindung steht, wird an einem Animationsbeispiel sichtbar gemacht. In weiterer Folge führt dies zu der Beantwortung der Frage, auf welche Art Bewegung als Zeichen die Identifikation von Figuren als bestimmte Darstellungen erkennbar macht und damit besondere Relevanz für den stilisierten und non-narrativen Animationsfilm gewinnt. Im Zuge der Abschnitte 5.2 und 5.3 zeigt sich, dass Bewegung den Bezug zu bestimmten Identitäten überhaupt erst herstellt, indem sie als verbindendes Element eingesetzt wird, gleichzeitig aber zu einem Identifikationskonflikt führen kann, insbesondere in Verbindung mit transformativer Bewegung und damit der Gestaltveränderung.

## Kapitel 6

# Ergänzende Analysen

Die folgenden Abschnitte dienen einerseits dazu, die Analysen wichtiger Beispiele aus vorhergehenden Abschnitten zu vervollständigen, andererseits sollen die individuellen Anwendungsmöglichkeiten der behandelten Theorien aufgezeigt werden.

### 6.1 *Disney Classics I*

Wie Bewegung wirkt und sich ausgestalten kann, wurde bereits thematisiert. Sie lässt sich je nach Betrachtungsweise in allen drei Zeichenkategorien wiederfinden. Als Ikon kann sie der Bewegung derjenigen Gegenstände ähneln, als deren Darstellung die bewegten Filmbildelemente intendiert sind. Als Index bezieht sie sich zumindest auf eine Figur, indem sie die Wahrnehmung des Objekts als Figur erst möglich macht (siehe Abschnitt 4.1.1 beziehungsweise [11, S. 208]) und als Symbol kann sie natürlich auch durch erlernte Bedeutungen von Gesten oder Bewegungsabläufen, deren Bedeutung also durch eine gewisse *Gesetzmäßigkeit* [16, S. 57f] bestimmt wird, charakterisiert werden.

Dass ein gewisser symbolischer Anteil in der Bewegung in *Disney Classics I* [27] enthalten ist und genauso Verantwortung bei der Erkennung trägt, liegt auf der Hand. Denn ohne Kenntnis der entsprechenden Original-Szenen ist die eindeutige Identifizierung nicht möglich. Es ist für das Verständnis nicht so wichtig, ob der dargestellte Bewegungsablauf tatsächlich in der Form stattgefunden hat, wie es in *Disney Classics I* der Fall ist. Wichtig ist, *dass* er stattgefunden hat und dass Wissen beim Betrachter darüber besteht, aus welchem Film diese Bewegung stammt oder zumindest auf welche Figur sie sich bezieht. Dennoch sei betont, dass ohne die entsprechend ikonische Bewegung eine Korrelation schwerer herstellbar ist, womit die vorrangige Stellung der Ikonizität in diesem Beispiel unterstrichen werden soll.

An *Disney Classics I* konnte festgestellt werden, dass die Bewegung die größte Übereinstimmung mit den originalen Disney-Figuren hat und damit hauptsächlich dafür verantwortlich ist, die Darstellungen ikonisch als entsprechende Disney-Charaktere zu erfassen (siehe Abschnitt 5.2). Allerdings ergibt sich diese Ikonizität erst aus der Verknüpfung von Bewegung und Darstellung. Denn während die Gestaltung der Figuren allein noch kaum Ähnlichkeit mit den originalen Figuren ergibt, ändert sich dies mit dem Hinzufügen von Bewegung, die ja Eigenschaften zur Figur addieren kann (siehe Abschnitt 5.2). Denn sie stellt die Bewegungscharakteristiken der Original-Figuren

möglichst identisch nach, womit der Bezug zu ihnen klar wird.

Noch viel augenscheinlicher wird diese Eigenschaft bei der Rotoskopie. Das ist eine Technik, bei der abgefilmte Bewegungen Bild für Bild als direkte Vorlage für die Animation dienen. Gleiches gilt natürlich für die Verwendung von Motion Capture – also der Übertragung der realen Bewegung von Schauspielern auf eine digitale Figur. Auch bei *Birds* [23] von *Zeitguised* kann man von realitätsnaher Bewegung sprechen, denn die charakteristischen Bewegungen grenzen die Interpretationsmöglichkeiten zumindest auf kleine Vögel ein. Große Raubvögel sind aufgrund der Bewegungsweise eher auszuschließen.

Demgegenüber kann man beim Beispiel *Transplant* [31] behaupten, dass ebenso wie die grafische Gestaltung der Objekte an sich, auch die Bewegung stilisiert ist, in dem Sinne, dass die Bewegung der Figuren gegenüber realweltlicher Objekte auf die sie sich beziehen, reduziert ist [11, S. 547]. Die Eigenheiten des Verhaltens einer Wespe sind übertrieben ausgeformt, während die Figur andererseits teilweise komplett still steht, was einem realen Lebewesen nicht in dieser Form entspricht. Gleiches gilt für Matt Bollingers *Apartment 6F* [22], bei dem durch die Maltechnik mit Öl die Bewegungsdarstellung der Stilisierung unterworfen ist.

Die Dynamik der Kurzanimation *Disney Classics I* nimmt in regelmäßigen Intervallen beziehungsweise ab. Ein Anstieg findet jeweils beim Wechsel einer Szenendarstellung in eine andere statt. Nach den Ausführungen von Gilles Deleuze in Abschnitt 4.1.2 findet in diesen Videoabschnitten ein besonders reger Wechsel von Filmbildelementen statt, nämlich derart, dass sowohl die Anzahl der geometrischen Objekte sich verändert, als auch ein kompletter Austausch von inaktiven Hintergrundelementen statt findet, während gleichzeitig eine Kamerabewegung parallel zum Filmbild suggeriert wird. Solange die Figuren ihre Gestalt nicht verändern, bleibt die Dynamik vorwiegend konstant. Es gibt während diesen Zeiträumen kaum Objekte, die im Filmbild erscheinen oder daraus verschwinden. Dieser Umstand ist auch der fehlenden Variation der Kameraeinstellung geschuldet. Die Kamera verharrt ausnahmslos in der Position einer Totalen, ähnlich der Zuschauerposition bei einer Theaterbühne. Da Bewegung gemäß Matthias C. Hänselmann relativ ist, entsteht während dieser Szenenwechsel auch der Eindruck, die Figurenbewegung würde schneller von staten gehen [11, S. 207f].

Auf den Bereich der Figuren in *Disney Classics I* wurde schon im letzten Kapitel 5 reaktiv detailliert eingegangen. Konkret wurde das Problem angesprochen, ob die Darstellungen nun als die tatsächlichen Disney-Figuren – nur in anderer Form – interpretiert werden sollen, oder ob sie eher als individuelle Figuren zu verstehen sind, die lediglich auf die von ihnen Dargestellten verweisen. Wie oben besprochen, baut die Beziehung zwischen Darstellung und Dargestelltem in *Disney Classics I* hauptsächlich auf Bewegung auf, wenngleich durch die rein figürliche Gestaltung ein Abgleich mit den bei den Rezipienten gespeicherten Konzepten über bekannte Figuren in Gang gebracht werden kann, wodurch ein Ähnlichkeitsverhältnis mit den Disney-Figuren bei entsprechendem Vorwissen hergestellt werden kann (siehe Abschnitt 3.2.1 beziehungsweise [12, S. 75ff]). Aufgrund der ansonsten mangelnden Information würde auch eine Figurenanalyse nach Jens Eder beispielsweise als *Fiktives Wesen* (siehe Abschnitt 5.1.1 beziehungsweise [6, S. 136]) kaum erhellende Ergebnisse liefern. Deshalb wird die Interpretation bevorzugt, es handle sich zwar um stark ikonische Darstellungen, nicht aber um die Figuren selbst.

## 6.2 *Forms*

Der Film *Forms* [28] ist ein nennenswertes Beispiel, wenn es um die künstlerische Bedeutung der Bewegung und deren Umsetzung innerhalb einer Animation geht. Die Animation stellt eine Visualisierung von Bewegungsabläufen unterschiedlicher Athleten dar. Die Besonderheit liegt darin, dass nicht konkrete Figuren sichtbar sind, die Bewegungen ausführen, sondern die Bewegungen erst eine ausführende Figur wahrnehmbar machen. Anhand von Einzelbildern würde der Inhalt der Animation kaum feststellbar sein.

Um die Abläufe zu visualisieren, wurden Realfilmaufnahmen von Athleten via Tracking digitalisiert [32]. In der Folge wurden diese Bewegungsdaten mit verschiedenen Partikelsimulationen kombiniert, sodass die Bewegungen an unterschiedlichen Punkten im dreidimensionalen Raum Geometrien erzeugen, die einerseits die Positionen des Sportlers markieren, andererseits aber auch so etwas wie den Luftstrom um die Figur herum sichtbar machen (siehe Abbildung 6.1).

Sieht man sich nun an, in welchem semiotischen Bezug die Bewegungsdarstellungen für den Rezipienten stehen, tut sich eine interessante Problematik bei der Kategorisierung auf. Wie erwähnt, nehmen Animationen vorwiegend ikonisch auf ihre dargestellten Objekte (in diesem Fall Menschen) Bezug (siehe Abschnitt 3.2). Auf der anderen Seite ist ein indexikalisches Zeichen nach Charles Peirce ein Zeichen der Zweitheit, verweist also auf etwas anderes als sich selbst und wäre ohne sein Bezugsobjekt folglich kein Index [16, S. 54ff]. Wie durch den Entstehungsprozess von *Forms* aber ersichtlich ist, basiert der Film auf Bewegungsdaten von abgefilmten Abläufen. Daraus wäre zu schließen, dass es sich um ein indexikalisches Zeichen handeln müsste. Hänselmann betont in Bezug auf Computeranimation, wie es *Forms* ja eine ist, „dass es sich um genuin erzeugte Bildanimation auf Basis zwar technisch gestützter, aber doch elementar artefaktischer Darstellungen, also ein dominant ikonisches Prinzip handelt [...]“ [11, S. 139]. Die bildhafte Darstellung der Bewegung in *Forms* ist demnach also weiterhin ikonisch vom Rezipienten zu verstehen. Innerhalb der Darstellung verweisen allerdings die generierten Objekte auf die ausgeführte Bewegung indexikalisch, indem sie mit ihrer Existenz eben auf diese vergangene Bewegung hinweisen. Da die Animation außerdem auf realen Bewegungsdaten beruht, könnte auch hier die Bewegung an sich (nicht die Darstellung) als indexikalischer Verweis auf die Bewegungen der Athleten bezeichnet werden.

Auffällig ist auch, dass der dynamische Aspekt auf visueller Ebene fast ausschließlich auf der nach Hänselmann vorwiegend lokomotiven Bewegung basiert [11, S. 208]. Die Kamerabewegung beschränkt sich auf ein Folgen der sich bewegenden Geometrien, was deren Bewegungseindruck verringert, da somit die absolute Bewegung innerhalb des Filmbildfeldes ebenfalls verringert wird. Was allerdings den dynamischen Eindruck fördert, ist die Tatsache, dass sich die Anzahl der Elemente innerhalb einzelner *Ensembles* nach Deleuze (siehe Abschnitt 4.1.2) vervielfachen. Anders ausgedrückt wirkt die Bewegung in *Forms* durch das ständige Generieren von Geometrie bewegter, als es durch die reine Lokomotion der Fall wäre.

Teilweise scheint es schwierig, in den einzelnen Animationssequenzen Figuren auszumachen. In weiterer Folge steht außerdem die Frage im Raum, in welchem Ausmaß von einer Figur gesprochen werden kann, oder genauer: ob sich die Figur allein auf die sich ununterbrochen bewegende Geometrie beschränkt, oder auch die übrigen Elemen-



**Abbildung 6.1:** Bewegungsabläufe von Athleten werden in *Forms* [28] visualisiert. Bildquelle [32].

te beinhaltet. Wie zuletzt in Abschnitt 5.1 beschrieben wurde, sieht Hänselmann als Voraussetzung, um von einer Figur sprechen zu können, dass sie dazu in der Lage ist, selbstständig Bewegungen auszuführen [11, S. 383]. Zutreffend ist dies im Fall von *Forms* stets auf den *Kern* der Bewegung – also diejenigen Objekte, die zum jeweiligen Zeitpunkt der Bewegung im Original-Footage auch in Bewegung sind. Da Bewegung nach Hänselmann auch dazu in der Lage ist, Gruppierungen beziehungsweise Abgrenzungen von bewegten und unbewegten Elementen vorzunehmen, ergibt sich erst die Unterscheidung, die es möglich macht, oben überhaupt von einem *Bewegungskern* zu sprechen [11, S. 208f]. Dieser entspricht denjenigen Elementen in *Forms*, die sich gemeinsam bewegen. Abseits dieses Bewegungszentrums bewegen sich die einzelnen Geometrien nicht selbstständig, sondern bekommen lediglich einen Bewegungsimpuls. Sie sind damit eher als *mobile inaktive Elemente* [11, S. 208] zu bezeichnen und folglich nicht direkt Teil des *aktiven Elements* [11, S. 208], also der Figur.

### 6.3 DAME MIT HUND (*walk the dog*)

*DAME MIT HUND (walk the dog)* [26] wurde in Abschnitt 4.1.1 bereits kurz erwähnt als Beispiel dafür, wie eine Geschichte hauptsächlich auf der lokomotiven Bewegung von Filmbildelementen aufbauen kann.

Auch hier lässt sich ein Unterschied zwischen ikonischen und indexikalischen Bezügen festmachen. Die Fußspuren beziehungsweise Pfotenabdrücke, die im Wesentlichen die gesamte Handlung auf visueller Ebene vermitteln, beziehen sich aufgrund ihrer Ähnlichkeit mit den Abdrücken von Schuhen oder Hundepfoten ikonisch auf ebensolche Gegenstände. Derartige Abdrücke weisen in der Realität meist auf eine vergangene Handlung hin: jemand hat beim Gehen Abdrücke mit seinen Schuhen hinterlassen. Würde man also dieser Darstellung in einem statischen Bild begegnen, würde man von einer Handlung in der Vergangenheit ausgehen. Erst die lokomotive Bewegung dieser Abdrücke im Bewegtbild zeigt, dass es sich zwar um Schuhabdrücke handelt, diese aber im Zusammenhang der Narration nicht als indexikalische Zeichen für eine vergangene, sondern für eine gegenwärtige Handlung stehen. Damit begründet diese Bewegung auch gleichzeitig einen Mehrwert bei der Interpretation gegenüber einem Einzelbild. Denn erst das Bewegtbild macht den Unterschied zwischen abgeschlossener und nicht abgeschlossener Handlung

klar.

Interessant ist auch die Verwendung der Kamera in besagtem Beispiel. Aus der Vogelperspektive bewegt sie sich mit den Fußspuren. Verharren diese an einem Ort, kommt auch die Kamera zum Stillstand. Da der Hintergrund die meiste Zeit nur aus einer schwarzen Fläche besteht, dienen allein die stilisierten Fußabdrücke als Anhaltspunkt für das Auge. Durch das gleichzeitige Bewegen von Kamera und den Filmbildelementen, ergänzt durch gelegentliche Filmschnitte, entsteht eine Art von Orientierungslosigkeit beim Betrachten der Handlung. Die Wirkung, die durch eine derartige Filmgestaltung beim Rezipienten erreicht werden kann, zeigt Jan Marie Peters auf, wenn er schreibt [17, S. 379]:

Die optische Identifikation des Zuschauers mit dem Kamerastandpunkt kann dabei soweit gehen, daß er beim Sehen einer mit bewegter Kamera aufgenommenen Szene selbst das Gefühl hat, in Bewegung zu sein.

Gerade in einem Beispiel wie diesem, bei dem die gesamten Darstellungen auch untereinander starke Ähnlichkeiten aufweisen, spielt der Effekt der *Opposition* [11, S. 209] von Bewegung eine umso größere Rolle. Zwar sind die Fußspuren in *DAME MIT HUND* (*walk the dog*) je nach Figur unterschiedlich eingefärbt, jedoch fällt in manchen Situationen die Unterscheidung zwischen Elementen – wie im Beispiel bei [26, T=00:01:25] etwa zwischen alter Dame und ihrer Gehhilfe – ohne den gruppierenden Effekt der Bewegung trotz Farbkodierung schwer.

## Kapitel 7

### Fazit

Diese Arbeit beschäftigte sich mit der Bedeutung von Bewegung als zeichenhaftes Element mit Fokus auf aktuelle Animationsfilme abseits der klassischen Beispiele. Die Semiotik als Lehre von den Zeichen behandelt ein breites Feld kommunikativer Phänomene und hat sich im Laufe der letzten Jahrzehnte auch mit dem Film als Konstrukt von Zeichen beschäftigt und diese dahingehend untersucht. Vergleichbare Auseinandersetzungen mit semiotischen Theorien im Animationsfilm sind jedoch wesentlich seltener. Die vorliegende Arbeit kann und soll keine vollständige Übertragung von semiotischen Konzepten auf die Animation darstellen. Im Fokus steht eine Beschreibung der Funktion von Bewegung bei der Schaffung von zeichenhaften Bezügen und der möglichen Interpretationen, die sich hinsichtlich aktueller Animationsfilme ergeben. Dabei wird vorwiegend auf Matthias C. Hänselmanns Arbeit, der ein umfassendes Werk zur Semiotik im Zeichentrickfilm liefert, aufgebaut und anhand aktueller Beispiele kontextualisiert.

Zunächst wurden die Grundkonzepte von Zeichen erläutert und dargelegt, wie sie den Bezug auf das von ihnen Bezeichnete ermöglichen. Auf dieser Basis konnte nach und nach die Rolle der Bewegung im Animationsfilm bei diesem Vorgang herausgearbeitet werden. Es hat sich gezeigt, dass Bewegung nicht nur ein elementarer Bestandteil ist um ein Verständnis und eine Interpretation von Animationsfilmen überhaupt erst zu ermöglichen, sondern dass sie auch dazu in der Lage ist, Charakterisierungen von Filmbildelementen vorzunehmen, die auf rein bildlicher Ebene nicht in gleicher Weise stattfinden könnten. Bewegung zeigt sich als zentral, wenn es um die Bestimmung und Abgrenzung von Identitäten geht. Aufgrund ihrer starken zeichenhaften Funktion vor allem als ikonisches Zeichen stellt sie Assoziationen her, um bestimmte stilisierte Darstellungen als Abbildung eines gewissen Figurentyps zu erkennen. Gleichzeitig kann sie aber bestehende Ähnlichkeitsverhältnisse – zum Beispiel aufgrund der figürlichen Gestaltung – aufweichen und somit Grundlage zur Diskussion über die eindeutige Identität bilden. Es wurde versucht, die theoretischen Grundlagen, Überlegungen und Ergebnisse anhand von aktuellen Beispielen, die auf teils unterschiedlichen Techniken von analoger Ölmalerei bis digitaler Computeranimation beruhen, einerseits zu illustrieren, andererseits mit deren Hilfe etwaige Probleme ausfindig zu machen.

Am Beispiel von *Disney Classics I* [27] konnte gezeigt werden, wie die eigentliche Intention dieses Animationsbeispiels – nämlich der Verweis auf bekannte Disney-Filmszenen – grundlegend auf der Bewegung von ansonsten relativ neutral konstruierten Figuren aufbauen kann. Es wurde aber auch deutlich, dass Bewegung im Sinne der

Transformation Identitäten unterschiedlicher Figurendarstellungen verbinden kann.

Dieselbe Art der Transformation führt in *CYCLE* [25] allerdings zur temporären Auflösung der Figur und folglich dazu, diese verbindende Identität in Frage zu stellen. Besonders gut illustriert dieses Beispiel, wie es der Animation möglich ist, die Bewegung des Körpers einer Figur der Bewegung seiner konstituierenden Elemente entgegen zu setzen. Bewegung kann folglich auch dazu eingesetzt werden, die Verbindung von Darstellung und seiner Bewegung zu relativieren.

Dass Bewegung im Animationsfilm auch eine wichtige indexikalische Funktion haben kann, hat sich in der Analyse von *Forms* [28] gezeigt. Da diese Animation auf Bewegungsinformation realer Athleten basiert, verweisen die Bewegungen innerhalb von *Forms* auf diese konkreten realen Bewegungsabläufe.

Besonders in *DAME MIT HUND (walk the dog)* [26] lässt sich die Rolle der Kamera für die dynamische Wirkung von Animationsfilmen feststellen. In Kombination mit der grafischen Reduziertheit des Beispiels fördert die Bewegung der Kamera bei gleichzeitiger Positionsveränderung der Filmbildelemente den Bewegungseindruck.

Wie ersichtlich wurde, ist die Untersuchung der Bewegung nicht anhand jedes Beispiels gleichermaßen ergiebig. Das liegt einerseits an der individuellen Gestaltung eines jeden Animationsfilms, andererseits vor allem daran, dass eine Analyse von isolierten Phänomenen wie der Bewegung zwar sinnvoll ist, es aber dennoch nicht einfach scheint, alle Relationen sämtlicher Filmbildelemente, die im Laufe der Zeit variieren, miteinzubeziehen.

Es wurde dennoch versucht, die vorgestellten Theorien anhand der Beispiele möglichst präzise zu erläutern und durch deren Anwendung einen aufschlussreichen Beitrag zu diesem umfangreichen Thema zu leisten.

# Anhang A

## Inhalt der CD-ROM/DVD

Format: CD-ROM, Single Layer, ISO9660-Format

### A.1 PDF-Dateien

Pfad: /

Schwarzer\_Wendelin\_2017.pdf Masterarbeit (Gesamtdokument)

### A.2 Online Literatur

Pfad: /literatur

\*.pdf . . . . . Archivierte Online-Quellen

### A.3 Abbildungen

Pfad: /abbildungen

\*.png, \*.jpg . . . . . In der Masterarbeit enthaltene Abbildungen

# Quellenverzeichnis

## Literatur

- [1] Rudolf Arnheim. „Film als Kunst“. In: *Texte zur Theorie des Films*. Hrsg. von Franz-Josef Albersmeier. 7. Aufl. Ditzingen: Reclam, 2017, S. 176–200 (siehe S. 20).
- [2] David Bordwell. „Kognition und Verstehen. Sehen und Vergessen in Mildred Pierce“. *montage/av: Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation* 1.1 (1992), S. 5–24 (siehe S. 28).
- [3] Gilles Deleuze. *Kino 1. Das Bewegung-Bild*. (Original: *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Paris 1983). Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1989 (siehe S. 18, 23–25).
- [4] Umberto Eco. *Einführung in die Semiotik*. (Original: *La struttura assente*. 1968. Übersetzt von Jürgen Trabant). München: Wilhelm Fink, 1972 (siehe S. 1, 3–6, 8, 15, 16, 36).
- [5] Umberto Eco. *Im Labyrinth der Vernunft. Texte über Kunst und Zeichen*. Hrsg. von Michael Franz und Stefan Richter. 4. Auflage. Reclam-Bibliothek-Band 1547. Leipzig: Reclam, 1999 (siehe S. 1, 3, 13).
- [6] Jens Eder. *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren, 2008 (siehe S. 31–36, 38, 40, 43).
- [7] Kerstin Berit Eßer. *Bewegung im Zeichentrickfilm. Eine vergleichende Analyse öffentlich-rechtlicher Zeichentrick-Koproduktionen für das deutsche Kinderfernsehen unter besonderer Berücksichtigung ästhetischer und historischer Aspekte*. Bd. 58. Forschungen zur Literatur- und Kulturgeschichte. Frankfurt am Main u. a.: Peter Lang, 1997 (siehe S. 14, 18, 19, 21, 23).
- [8] Erwin Feyersinger. „Visuelle Abstraktion in narrativen Filmen und Serien, wissenschaftlichen Visualisierungen und experimenteller Animation“. In: *In Bewegung setzen... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Hrsg. von Franziska Bruckner u. a. Wiesbaden: Springer VS, 2017, S. 169–188 (siehe S. 14).
- [9] Erwin Feyersinger. „Von sich streckenden Strichen und hüpfenden Hühnern. Erkundungen des Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus.“ *montage/av: Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation* 22.2 (2013), S. 32–44 (siehe S. 14, 33).

- [10] Barbara Flückiger. *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren, 2008 (siehe S. 40).
- [11] Matthias C. Hänselmann. *Der Zeichentrickfilm. Eine Einführung in die Semiotik und Narratologie der Bildanimation*. Marburg: Schüren, 2016 (siehe S. 1, 5, 6, 10–16, 18–22, 25–32, 34, 37–40, 42–46).
- [12] Matthias C. Hänselmann. „Erst die Bewegung formt die Figur. Kognitionsemiotischer Erklärungsansatz zur Kommunikation und Rezeption des Zeichentrickfilms“. In: *In Bewegung setzen... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Hrsg. von Franziska Bruckner u. a. Wiesbaden: Springer VS, 2017, S. 71–87 (siehe S. 10, 14, 38, 43).
- [13] John Lyons. *Structural Semantics. An Analysis of Part of the Vocabulary of Plato*. Publications of the Philological Society 20. Oxford: Blackwell, 1963 (siehe S. 8).
- [14] Winfried Nöth. *Handbuch der Semiotik*. 2. Auflage. Stuttgart und Weimar: Metzler J.B., 2000 (siehe S. 3–5, 38).
- [15] Eberhard Opl. *Das filmische Zeichen als kommunikationswissenschaftliches Phänomen*. Bd. 16. Kommunikation audiovisuell. Beiträge aus der Hochschule für Fernsehen und Film München. München: Ölschläger, 1990 (siehe S. 11).
- [16] Charles S. Peirce. *Phänomen und Logik der Zeichen*. Hrsg. von Helmut Pape. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1983 (siehe S. 1, 3–7, 12, 42, 44).
- [17] Jan Marie Peters. „Die Struktur der Filmsprache“. In: *Texte zur Theorie des Films*. Hrsg. von Franz-Josef Albersmeier. 7. Aufl. Ditzingen: Reclam, 2017, S. 371–388 (siehe S. 46).
- [18] Ryan Pierson. „Whole-Screen Metamorphosis and the Imagined Camera (Notes on Perspectival Movement in Animation)“. *animation: an interdisciplinary journal* 10.1 (2015), S. 6–21. URL: <https://doi.org/10.1177/1746847715570812> (siehe S. 26, 27, 39).
- [19] Alexander Sesonske. „THE WORLD VIEWED“. *The Georgia Review* 28.4 (1974), S. 561–570. URL: <http://www.jstor.org/stable/41397153> (siehe S. 18, 28).
- [20] Marc Vernet. „Die Figur im Film“. *montage/av: Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation* 15.2 (2006), S. 11–44 (siehe S. 40).
- [21] Hans J. Wulff. „Attribution, Konsistenz, Charakter. Probleme der Wahrnehmung abgebildeter Personen“. *montage/av: Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation* 15.2 (2006), S. 45–62 (siehe S. 38).

## Audiovisuelle Medien

- [22] *Apartment 6F*. Animationsfilm. Regie: Matt Bollinger. 2017. URL: <https://vimeo.com/201275739> (siehe S. 29, 43).
- [23] *Birds*. Animationsfilm. Regie/Produktion: Zeitguised. 2014. URL: <https://vimeo.com/92369879> (siehe S. 37, 43).

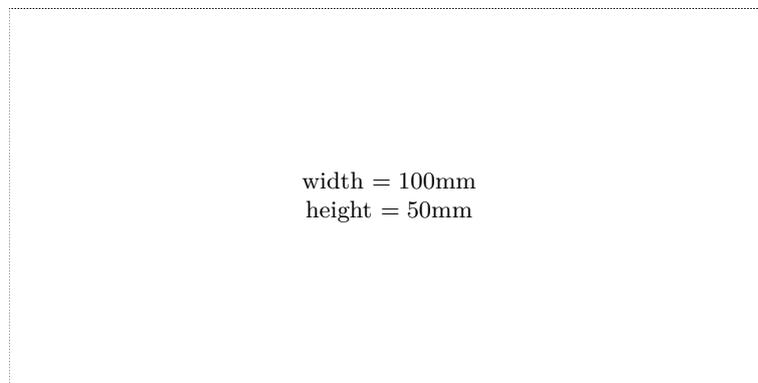
- [24] *Coke Habit*. Animationsfilm. Regie/Produktion: Dress Code. 2017. URL: <https://vimeo.com/217841404> (siehe S. 24).
- [25] *CYCLE*. Animationsfilm. Regie: Kouhei Nakama. 2016. URL: <https://vimeo.com/176703851> (siehe S. 12, 13, 21, 22, 39, 48).
- [26] *DAME MIT HUND*. Animationsfilm. Regie/Produktion: Sonja Rohleder. 2014. URL: <https://vimeo.com/176952646> (siehe S. 20, 45, 46, 48).
- [27] *Disney Classics I*. Animationsfilm. Regie: 2veinte. 2016. URL: <https://vimeo.com/181644714> (siehe S. 15, 16, 19, 20, 38, 39, 42, 47).
- [28] *Forms*. Animationsfilm. Regie: Memo Akten und Quayola. Produktion: Nexus Interactive Arts. 2012 (siehe S. 44, 45, 48).
- [29] *The Backwater Gospel*. Animationsfilm. Regie: Thomas Grønlund, Martin Holm-Grevy, Arthur Larsen, Bo Mathorne, Rie C. Nymand, Mads Simonsen, Esben Jacob Sloth, Tue T. Sørensen. Produktion: The Animation Workshop, 2011. URL: <https://vimeo.com/17914974> (siehe S. 32, 35, 36).
- [30] *The Da Vinci Time Code*. Animationsfilm. Regie: Gil Alkabetz. 2009. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0b5tnTUXWz8> (siehe S. 25, 26, 33).
- [31] *Transplant*. Animationsfilm. Regie: Meg Hunt, PMurphy. 2017. URL: <https://vimeo.com/214701513> (siehe S. 13, 16, 21, 33, 43).

## Online-Quellen

- [32] *Memo Akten: Forms*. Kopie auf CD-Rom (Datei Memo-Akten-Forms.pdf). URL: <http://www.memo.tv/forms/> (besucht am 19. 11. 2017) (siehe S. 44, 45).

# Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —