

Masterarbeit  
am Seminar für Filmwissenschaft

Verfahren materialer Kombination und die Frage visueller  
Repräsentation in der animierten Filmcollage  
anhand Zbigniew Rybczyńskis TANGO (1980)  
und Cyriak Harris' CIRRUS (2013)



Verfasserin: Vera Schamal  
Matrikel-Nr.: 08 717 944  
Studiengang: Filmwissenschaft MA-Netzwerk

HS 14 / FS 15  
Betreuung:  
Prof. Dr. Fabienne Liptay

Abgabedatum: 04.06.2015

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	1
1.1. Ausgangslage und Forschungsfrage.....	3
1.2. Forschungsliteratur.....	4
1.3. Untersuchungsgegenstand.....	5
2. Das Begriffsfeld des Animationsfilms und die Frage nach dem Abbildungsprinzip.....	7
2.1. Das Mechanische Auge: Die Rolle des Einzelbildes im Animationsfilm .....	10
2.1.1. Index des Moments.....	13
2.1.2. Anti-Index der Animation.....	15
2.2. Das mechanische Herz: Bewegungssynthese als konstitutiver Aspekt.....	19
2.2.1. Das Animatische und das Instantane.....	21
2.3. Verbindung der Positionen und erste Zwischenbilanz.....	24
3. Animierte Collage: Praxis der Multiplikation und Hybridisierung.....	27
3.1. Der experimentelle Animationsfilm als Kategorie.....	28
3.2. Übertreten der Gattungsgrenzen und Hybridisierung.....	30
3.3. Collagefilme: Die animierte Variante.....	33
3.3.1. Avantgarde und digitale Materialisierung .....	35
3.3.2. Bild – Abbild – Heterochronizität.....	37
3.4. Zweite Zwischenbilanz und Reevaluation der Arbeitsthese.....	40
4. Zbigniew Rybczyńskis Tango.....	42
4.1. Big Zbig – der Medienpionier.....	43
4.2. Tango: Analyse und deren Interpretation.....	45
4.2.1. Kurzanalyse und Interpretation bildästhetischer sowie handlungsspezifischer Parameter....	46
4.2.2. Befund zur Ausführung: An oil-photo-painting with scratches.....	49
4.2.3. Ton und Musik – Analyse und Interpretation der akustischen Parameter in Tango.....	52
4.3. Räumlichkeit und Zeitlichkeit.....	54
4.3.1. Räumlichkeit und Off-Raum.....	55
4.3.2. Verräumlichte Zeitlichkeit: Geburt, Tod und alles dazwischen.....	56
5. Cyriaks Cirrus.....	59
5.1. Der Freelance-Animateur Cyriak Harris und seine subversive Bildsprache.....	60
5.2. Bildliche Repetition und materielle Reproduktion – das Musikvideo Cirrus.....	61
5.2.1. Befund zur Ausführung (1): Neue Medien.....	63
5.2.2. Befund zur Ausführung (2): Alte Medien.....	65
5.3. Cut and Paste: Collage und Formen postmoderner Aneignung .....	68
6. Schlussfolgerungen.....	70
7. Anhang.....	75
Literaturverzeichnis.....	75
Onlinequellen.....	78
Filmografie .....	79
Abbildungsverzeichnis.....	81

## 1. Einleitung

Über den getrimmten Rasen vor einem weissen Vorstadthäuschen springt ein blondes Mädchen im hellblauen Kleid, Konservendosen werden auf einem Laufband befördert, bunte Autos auf einem Transportzug, eine makellos frisierte Frau bedient futuristische Küchengeräte. Diese und weitere Bilder eines Gesellschaftsalltags, der von zufrieden hingenuommener Vereinheitlichung geprägt ist, werden im Musikvideo CIRRUS (Cyriak Harris, UK 2013) aneinander gereiht: Idylle und Harmonie bestimmen die Semantik und die formale Charakteristik der verwendeten Archivaufnahmen aus einem Industriefilm der 1960er Jahre. Über den getrimmten Rasen vor einem weissen Vorstadthäuschen springt erneut ein Mädchen und noch bevor sie die Bildrahmung verlässt, erscheint dasselbe Mädchen in der Ausgangsposition der Einstellung. Eine weitere Kopie folgt ihr und so fort. Indem die zuvor als Teil einer fotografischen Repräsentation gehandelten Bildelemente in dieser Weise zu räumlich und zeitlich disparaten Versatzstücken werden, gerät die gesellschaftlich-idealistische, aber auch die formalästhetische Eintracht ins Wanken. Was genau ereignet sich hier auf der Ebene des Bildes und welche Rolle spielt dabei die Animation?

Die im Folgenden erörterte theoretische Fragestellung dieser Masterarbeit kommt aus dem Gegenstand – Animation und Collage von Bewegtbildern – hervor, welcher einen Spezialfall bildet, der als theoretisch besonders produktiv eingeschätzt werden kann und der verallgemeinerbare Schlüsse zulässt, die eine kritische Betrachtung der Definitionsansätze des Animationsfilms qualifizieren.

In dieser Masterarbeit soll anhand zweier Beispiele experimenteller Animationskunst diskutiert werden, wie animierte Collagefilme Zeit und Raum vermitteln und verformen: Es wird untersucht, ob und inwiefern dieses Darstellen in anderer Weise erfolgt als beim Realfilm (*live action film*) und welche Prämissen der Ausführung sowie der technischen Handhabung des Ausgangsmaterials hierbei eine Rolle spielen. Es geht also einerseits um die Erarbeitung eines Animationsfilm-Begriffs, der den hier relevanten Sonderfall der Collage bestehenden Realfilmmaterials einbezieht. Andererseits geht es um die konkrete Ausformung solcher Collage-Animationen und den Versuch der Beschreibung ihrer ästhetischen und medienspezifischen Charakteristik.

Die animierte Form der Filmkunst scheint in der filmwissenschaftlichen Auseinandersetzung eher an der Peripherie zu liegen. Ihr kommt ein Sonderstatus zu, der mit einer gewissen Spezialisierung einhergeht. Die Gründe dafür wurden ausgiebig diskutiert, so zum Beispiel bei Cholodenko (1991) oder Gunning, der

im Bezug auf den Animationsfilm sogar von einer skandalösen Marginalisierung innerhalb der Filmtheorie spricht (vgl. 2007: 38).

Ein Argument für diesen Sonderstatus hat die in dieser Arbeit angestellten Überlegungen nachhaltig beeinflusst. Karen Beckman behauptet, dass die fragmentarische Auseinandersetzung mit dem Gegenstandsbereich in der Filmtheorie mit der Tatsache zusammenhänge, dass Animation auf so viele verschiedene Arten signifizieren, also Bedeutung transportieren kann, nämlich u.a. durch Bewegung, eine Qualität der Lebendigkeit, Bild-für-Bild-Prozesse, digitales Kino und eine Vielzahl 'mobilisierter' Medien wie beispielsweise plastische Darstellungen oder Zeichnungen (vgl. 2014: 1). Es liegt daher die Vermutung nahe, dass Bedeutungsformation in unterschiedlichen Animationsverfahren immer in Abhängigkeit von Gattungs- und Medienspezifik gedacht werden muss. Die Collage-Animation bildet in Bezug darauf vermutlich einen Sonderfall, insofern sie verschiedene Gattungen und Medien kombiniert.

Bei den Anschauungsbeispielen handelt es sich um einen experimentellen Kurzfilm aus den frühen 1980er Jahren und um ein zeitgenössisches Musikvideo. Vorweg soll aufgezeigt werden, dass beide nicht ohne Einwände dem alltagsgebräuchlichen Verständnis von Animationsfilm eingegliedert werden können. Denn ein solches Verständnis stützt sich häufig auf eine verkürzte Definition der Animation ex negativo zum Realfilm, wie sie die *Asifa* (Association internationale du film d'animation) oder ähnlich auch Böhn und Seidler (2008) vorschlagen:

Der Realfilm beruht auf der fotografischen Aufnahme der äusseren Wirklichkeit. Was auf dem Bild zu sehen ist, muss es somit auch ausserhalb des Films gegeben haben [...] Der Animationsfilm kommt im Gegensatz dazu ohne eine vorangegangene Wirklichkeit aus. Was auf dem Bild zu sehen ist, wurde nur für dieses produziert.

(Böhn und Seidler 2008: 108)

Es soll dargelegt werden, dass ein solcher Ansatz nicht nur für den hier verhandelten Gegenstand der Realfilmcollage unzulänglich ist, sondern dass sich die Mängel eines solchen Definitionsansatzes und seiner theoretischen Deduktion einer bildlichen Indexikalität gerade am Sonderfall der Realfilmcollage herausarbeiten lassen. Dazu werden im ersten Teil der Arbeit einige ausgewählte Definitionen zum Animationsfilm erläutert und verglichen. Es wird davon ausgegangen, dass gerade das, was in dieser Masterarbeit im Zentrum des Interesses steht, die Filme zu Animationen macht: Ihr kreativer Umgang mit dem eigenen Abbildungspotenzial bezüglich Raum und Zeit.

## 1. 1. Ausgangslage und Forschungsfrage

Zur Fragestellung dieser Masterarbeit führte ursprünglich das Interesse an der Bildlichkeit des Animationsfilms, genauer gesagt an den konstitutiven Eigenschaften des animierten Filmbildes und dessen Abbildungspotenzial. Das Interesse kumulierte in der Vermutung, dass sich eben dieses Potenzial beim Animationsfilm vom Abbildungspotenzial des Realfilms weitgehend unterscheidet. Animation wird häufig als Subgattung verstanden (z.B. Crafton 1982: 6), verweigert sich jedoch in den allermeisten Fällen der bestimmenden technischen Konstellation der ihr übergeordneten Gattung des Films; der Zerteilung kontinuierlicher Bewegung in zeitlich festgelegte diskrete Einheiten auf der Basis der fotografischen Abbildung. Einerseits wird bei der Animation Bewegung grundsätzlich aus autonomen Posen zusammengesetzt, denen keine kontinuierliche Bewegung vorausgeht. Andererseits ist die Rolle der Fotografie weit weniger klar festgelegt als beim Film als solchem, denn Animation ist eine gestalterische Praxis, welche sich verschiedener Techniken wie der Fotografie, aber eben auch der plastischen Kunst oder CGI (*computer-generated imagery*) bedient.

Die Frage nach dem Abbildungsprinzip der Animation stellt sich an zwei Punkten; bei der Materialität des Einzelbildes<sup>1</sup> und bei der wahrgenommenen Einzelbildsynthese auf der temporalen Ebene. Viele der theoretischen Ansätze zum Animationsfilm argumentieren in Korrespondenz zu einem dieser beiden Punkte. So definiert Lev Manovich (2001) den Animationsfilm basierend auf dem Einzelbild, dessen Eigenschaften er der Malerei zuschreibt, während beispielsweise Donald Crafton (1982) oder Alan Cholodenko (2014) die Bewegungssynthese als dessen konstitutives Merkmal sehen. Die Zuordnung von Tom Gunnings Ansatz (2014) zu einer dieser Argumentationslinien ist vorerst unklar, da er mit dem Begriff des *Instantanen* sowohl die fotografische Charakteristik des Einzelbildes als auch seine spezifische Zeitlichkeit im Verhältnis zu anderen Momenten anspricht.

Mit Ansätzen zur Synthese diskontinuierlicher Bewegung und der Funktion der Fotografie im Animationsfilm werden sich die Unterkapitel 2.1. beziehungsweise 2.2. befassen. Im theoretischen Teil der Arbeit wird es anschliessend auch darum gehen, die beiden oben erwähnten Argumentationslinien zusammenzuführen (Kapitel 2.3.). Dieses erste grosse Theoriekapitel zum Abbildungsprinzip der Animation soll nicht nur einen Überblick über einige ausgewählte Standpunkte und Lehrsätze liefern, sondern wird nach einer

---

<sup>1</sup> Einzelbild; auch: Photogramm oder Kader, engl.: frame, bezeichnet das einzelne Bild auf dem Filmstreifen (zu Hüningen 2012). Hierzu muss angemerkt werden, dass im digitalen Film das Einzelbild seine Bedeutung grösstenteils verloren hat: „the temporal transit (mechanical) of the image, frame by frame, gives way to its temporal transformation (electronic) within the frame“ (Stewart 2007: 2). Wenn im Folgenden vom Einzelbild die Rede ist, bezieht sich dies auf den analogen Film, der im übrigen auch in beiden Filmen die Basis der Collage bildet.

etwas allgemeineren Einführung auch einer spezifisch zum Untersuchungsgegenstand gestellten Frage verpflichtet sein.

Der Begriff der Abbildlichkeit hat sich während der Konzeptphase der Masterarbeit in mancher Hinsicht als problematisch erwiesen, denn es eröffnet sich durch ihn ein weitreichender Diskurs um das Verhältnis von Filmbild und „Realität“, welcher in dieser Masterarbeit nicht von Grund auf neu aufgewickelt werden soll. Meine Frage nach dem Abbildungsprinzip des animierten Collagefilms im Hinblick auf dessen Umgang mit Raum und Zeit – als abstrakte Koordinaten der allzu vagen Kategorie „Realität“ – bietet einen spezifischeren Zugang zum Untersuchungsgegenstand und verspricht gemäss meiner These besondere Erkenntnisse zu bewirken. Abbildlichkeit vereint in diesem Verständnis zwei Aspekte: Während der Begriff der Bildlichkeit auf die bildliche Beschaffenheit abzielt, stellt die Frage nach dem Abbilden im Animationsfilm die diversen Definitionsansätze auf den Prüfstand. Darum wird bis auf Weiteres von Abbildlichkeit mit folgender Implikation die Rede sein:

Raum wird mit all demjenigen in Verbindung gebracht, das eine räumliche Ausdehnung hat (Materie) und Zeit mit all demjenigen, das eine zeitliche Ausdehnung hat (Bewegung). Abbildlichkeit umschreibt im vorliegenden Zusammenhang also weniger die ontologisch-referenzielle Übertragung vom Profilmischen ins Filmische, sondern das Möglichkeitsfeld der filmischen Bezug- und Einflussnahme auf die Grössen Raum/Materie und Zeit/Bewegung. In erster Linie aber umschreibt der Begriff, wie sich diese Bezug- und Einflussnahme im Bild manifestiert.

## *1.2. Forschungsliteratur*

Nach einem kurzen Exkurs zur Abbildlichkeit, wo unter anderem die theoretischen Standpunkte von André Bazin (1945) zur Fotografie, William John Mitchell (1992) zur postfotografischen Abbildlichkeit oder Peter Wollen (1969) und Lev Manovich (2001) zur Zeichenhaftigkeit des Filmbildes Erwähnung finden, werden einige Leitgedanken zur Definition des Animationsfilms betrachtet. Hierbei werden unter anderem die oben erwähnten Ansätze von Gunning, Cholodenko und Manovich konsultiert und ihre Kernthesen verglichen. Im Zentrum des Interesses liegt wie erwähnt die bildliche Manifestation von Bewegung in ihrer zeitlichen und räumlichen Ausdehnung, weshalb auch entsprechende Grundideen zur filmischen Zeitlichkeit (u.a. Doane 2002, Braun 1992, Elsaesser 2009) angeführt werden.

In einem zweiten theoretisch orientierten Kapitel wird anschliessend die Collage von *Found Footage* als besonderer Fall von Animationsfilmen besprochen und damit die Kategorisierung des Untersuchungsgegenstands, ebenso wie seine abbildlichen Eigenschaften weiter differenziert. *Found Footage* bezeichnet „bereits bestehende, von anderen zu bestimmten Zwecken erzeugte Bilder, die in der Folge eine andere Auswertung erfahren“ (Beauvais 1992: 8). Um die Mechanismen einer solchen Umwertung in der folgenden Analyse des Untersuchungsgegenstands benennen zu können, werden Ansätze zu Collage-Verfahren, Hybridität (Schneider 1997) und *Found Footage* (Wees 1992) in den Theorieteil einfließen und zugleich den Übergang zum praktischen Teil der Arbeit vorbereiten. Die Praxis der Collage soll mit Manovich (2001) als typisches Animationsverfahren, statt als auszuklammernder Sonderfall beschrieben und mit Wees in Abgrenzung zu Kompilations- und Appropriationsverfahren definiert werden. Ausserdem wird die Erschaffung neuer Räume durch hybride Formen der Einverleibung in digitalen Medien bei Blümlinger (2009) angesprochen.

### *1.3. Untersuchungsgegenstand*

Die Arbeitsthese versucht alle Überlegungen theorie- sowie gegenstandsbezogener Art zusammenzuführen und lässt sich wie folgt formulieren: Aufgrund seiner materiellen Eigenschaften und bedingt durch die Produktionstechniken gelten für den Animationsfilm andere abbildungstheoretische Prämissen als für den Realfilm. Besonders die experimentelle Animationskunst, wie beispielsweise die animierte Filmcollage, nutzt diese Abweichung, indem sie selbstreferenzielle und intermediale Bezüge sowie in einigen Fällen ein subversives, neuartiges Seherlebnis evoziert. Genau dies soll im Untersuchungsgegenstand nachgewiesen und ausführlich besprochen werden.

Die Filme sind im Hinblick auf das Vorhaben dieser Masterarbeit so gewählt, dass sowohl deren Einzelbilder als auch deren Bewegungs-Achse in selbstreflexiver Weise die formale und inhaltliche Gestaltung determinieren, oder anders gesagt: Sie weisen einen die Form und sich selbst reflektierenden Inhalt sowie eine den Inhalt und sich selbst reflektierende Form auf. Die Collage von Realfilmmaterial stellt auch hier einen Sonderfall dar, da sich sowohl die dargestellte Bewegung als auch die fotografischen Einzelbilder auf vorfilmische Begebenheiten beziehen und diesen Bezug doch ständig brechen.

Es sollen im praktischen Teil der Arbeit zwei verschiedene Werke ausführlich betrachtet werden; der mehrfach preisgekrönte Animationsfilm TANGO von Zbigniew Rybczyński (Polen 1980), sowie ein nachweislich davon inspiriertes Musikvideo (CIRRUS von Cyriak Harris, UK 2013). Zum einen sind die beiden

Filme in ihrer Realisierung und Wirkung ähnlich: Beide bedienen sich analogen Filmmaterials und schaffen eine vielschichtige Collage, geprägt von der fotografischen Beschaffenheit der Bildfragmente und dem Prozess der manuellen Nachbearbeitung. Zum anderen unterscheiden sich TANGO und CIRRUS gerade in der künstlerischen Umsetzung: Die Collagen von Rybczyński respektive Harris bergen im Vergleich das Spannungsfeld zwischen analogen und digitalen Operationen, selbst erprobter und gebrauchsfertiger Bildbearbeitung, minutiöser Planung und spontan evolvierender Arbeitsweise sowie zwischen dem Einsatz von eigens zum Zweck der Collage gedrehtem Material und der Verwendung von *Found Footage* mit dem Potenzial historisch-intertextueller Referenzen.



## 2. Das Begriffsfeld des Animationsfilms und die Frage nach dem Abbildungsprinzip

Die Beschäftigung mit der Funktionsweise visueller Repräsentation ist immer an eine Auseinandersetzung mit der Spezifität des entsprechenden Mediums gebunden; Text, Zeichnung oder Fotografie haben jeweils ein ganz eigenes System, mit dem sie Inhalte repräsentieren. Demgemäss werden in der klassischen Abbildungstheorie Signifikationssysteme häufig dadurch herausgearbeitet, dass Medien, Kunstgattungen und Kommunikationssystemen miteinander verglichen werden, so z.B. Fotografie und Malerei (u.a. Mitchell 1992, Bazin 1945) oder Sprache und Kino (u.a. Eco 1968, Goodman 1997).

Aus dem Vergleich zwischen bildender Kunst und Film geht beim französischen Filmkritiker und -theoretiker André Bazin hervor, dass das Verhältnis zwischen Filmbild und vorfilmischer Anordnung durch die Objektivität des Automatismus der fotografischen Aufnahme (und späteren Wiedergabe) geprägt ist, wodurch die menschliche Intentionalität, welche die Malerei bestimmt, mutmasslich aus dem Abbildungsprozess verbannt wird (vgl. 1945: 36). Diese unpersönliche, objektive Neutralität hat *ontologische Implikationen* (vgl. Mitchell 1992: 28) nämlich eine Art „Wirklichkeitsübertragung vom Ding auf seine Reproduktion“ (Bazin 1945: 37).

Die Problematik eben dieser Implikation wurde vielfach angesprochen (z.B. bei Carroll 1988) und soll hier nicht weiter ausgeführt werden. Für die anschliessenden Überlegungen dieser Masterarbeit ist lediglich der folgende Sachverhalt von Bedeutung: Das Abbildungsprinzip des analogen Films<sup>2</sup> kann mittels zweier Aspekte beschrieben werden, nämlich dem chemisch-automatischen Aspekt, also der Einschreibung von Licht, sowie dem mechanisch-automatischen Aspekt, der Einschreibung von Zeit.

Letzterer Aspekt ist begründet in der Bildwechselfrequenz, also der zeitlichen Festlegung einer Anzahl Bilder pro Zeitabschnitt (z.B. im Spielfilm häufig 24 Bilder pro Sekunde). Die Bildwechselfrequenz ermöglicht es, Bewegungsabläufe als solche und in ihrer ursprünglichen Dauer darzustellen. Wenn Bazin den Film als „Vollendung der photographischen Objektivität in der Zeit“ bezeichnet (1945: 39), deutet er an, dass nicht nur die analog-fotografischen Einzelbilder, sondern auch die Einschreibung von Zeit dank der festgelegten Bildfrequenz bei der Aufnahme sowie der ebenso mechanisch verzeitlichten Bildsynthese

---

2 Beide später analysierten Beispiele basieren auf analogem Realfilm. Das Digitale wird also fürs Erste ausgeklammert, auch wenn sich hier die Frage nach dem Abbildungsprinzip keineswegs erübrigt: „Digital technology does not necessarily destroy the „authenticity“ of the image [...]. Instead it challenges the notion of authenticity and indexicality by making them matters of degree“ (Wolf 2000: 261).

bei der Wiedergabe für die Objektivität des analogen Realfilms verantwortlich ist. Thomas Elsaesser beschreibt diesen Sachverhalt in seinem Aufsatz über Bazin als „Zeitindex“ (vgl. 2009: 24) und auch Mary Ann Doane erarbeitet die Frage der zeitlichen Einschreibung im Film über den Begriff der Indexikalität<sup>3</sup>: „Knowledge of the indexicality of the cinematic image sustains a belief that something of time, something of movement or its imprint, or at the very least its adequate representation, is there“ (2002: 172).

Noch umfassender umschrieb bereits Peter Wollen den Leitgedanken Bazins als Entwicklung einer Ästhetik, die auf der Vorstellung der Indexikalität fotografischer Abbildungen basiert (vgl. 1969: 116), auch wenn in Bazins eigener Argumentation der Begriff der Indexikalität nicht verwendet wurde (vgl. Elsaesser 2009: 13). Wollen verweist dabei auf die Zeichentriade von Charles S. Peirce und dessen Beobachtung, dass die Ähnlichkeit der Fotografie zu ihrem Objekt in ihrer physischen Verbindung zueinander begründet liegt (vgl. Wollen 1969: 103).

Sowohl die Achse des einzelnen Bildes als auch die Achse der Bewegungssynthese beziehen sich beim analogen Realfilm also in erster Linie durch Indexikalität auf eine tatsächlich erfolgte vorfilmische Anordnung. Sinngemäß spricht Lev Manovich vom (vordigitalen) Kino auch als Kunst des Index, in der ein mechanisches Auge (automatische Bildgenerierung) mit einem mechanischen Herzen (automatische Projektion) vereint wurde (vgl. 2001: 296 f.). Während beim Realfilm das Einzelbild per Definition fotografischer Art ist, sind beim Animationsfilm die paradigmatische und die syntagmatische Achse nicht so ausdrücklich gekoppelt, das heißt, dass nicht-fotografische Einzelbilder ebenfalls vorkommen.

Die unterschiedlichen Animationstechniken (2D-Animation, Stop-Motion, Computeranimation und so weiter) bedienen sich jeweils einer entsprechenden Gattung visuell gestaltender Medien (Comic, Fotografie, digitale Medien und so weiter) und verweisen somit auf deren Abbildungsprinzip. Im allgemeinen Verständnis liegt gerade hier das Spezifikum des Animationsfilms, der durch die *Asifa* als „creation of moving images through the manipulation of all varieties of techniques apart from live action methods“ definiert wird. Diese Definition ex negativo in Abgrenzung zum Realfilm enthält neben dem Verweis auf die nicht-filmische, häufig der bildenden Kunst entlehnte Gestalt des Einzelbildes auch einen Verweis auf die sequentielle Funktionssweise des Animationsfilms, nämlich die erwähnte „creation of moving images“. Tatsächlich wird beim Animationsfilm Bewegung konstruiert statt rekonstruiert.

---

3 Index; Zeichentypus bei Charles S. Peirce (1903). In der Trichotomie des Zeichens wird das Indexzeichen vom Ikon (ähnelt dem Referenten) und dem Symbol (arbiträres Verhältnis zum Referenten) unterschieden. Es basiert weder auf Ähnlichkeit noch auf Arbitrarität, sondern wird als direkte Verbindung zum realen, unmittelbar erfahrenen Ding verstanden (z.B. Rauch als indexikalisches Zeichen für Feuer).

Dieser Hergang überträgt sich auf das Einzelbild beziehungsweise auf die einzelne Pose, jedoch nicht zwingend auf deren Abbildlichkeit im engeren Sinne, sondern auf das Prinzip der bildlichen Einschreibung von Zeit. Daraus resultiert die Unterscheidung zweier Arten von Zeitschnitten (getakteten und beliebigen), von der im Anschluss noch einmal ausführlicher die Rede sein wird.

Der kurze Exkurs dieser Kapiteleinleitung zur Abbildungs- und Zeichentheorie liefert die argumentative Grundlage für die beiden bereits erwähnten und im folgenden genauer zu erläuternden Definitionslinien; der Abgrenzung des Animations- vom Realfilm aufgrund des Einzelbildes und der Definition aufgrund der Einzelbildsynthese. Es wird nach wie vor vermutet, dass ersterer Definitionsansatz – basierend auf den abbildlichen Eigenschaften der Einzelbilder – problematisch ist. Die Ambivalenz, die sich bei der Kategorisierung der Beispielfilme ergibt, liefert einen anschaulichen Nachweis für letztere Vermutung: Die Animation bestehenden Filmmaterials ist nicht bedingungslos mit der obigen Definition vereinbar, da eben gerade *live action footage* die Grundlage der Collage bildet. Dennoch wird sowohl bezüglich TANGO als auch bezüglich CIRRUS in der Literatur einhellig von Animation gesprochen. Worin liegt also der *Animo*<sup>4</sup>-Faktor der beiden Filme? Um diese Frage beantworten zu können, ist es unerlässlich weitere Definitionsansätze zum Animationsfilm hinzuzuziehen. Es soll sich zeigen, inwiefern die Filmbeispiele als Sonderfälle ihrer zugewiesenen Gattung bewertet werden müssen und inwiefern die Zuordnung dennoch tragfähig ist.

Dem oben erwähnten Argument der Medienspezifität zu Folge heisst *Was bedeutet Animation* eben auch *Wie bedeutet Animation* und umgekehrt. Daher lässt sich nach den Erläuterungen dieses Kapitels voraussichtlich eine erste Zwischenbewertung der Arbeitsthese vornehmen, die danach fragt, wie Collage-Animationen Zeit und Raum visuell vermitteln und verformen. Die Frage *Was bedeutet Animation* impliziert keineswegs den Versuch, die Begrifflichkeit des Animationsfilms abschliessend zu definieren, besonders da die Problematik der Bezeichnung eine vieldiskutierte ist. Beispielsweise Suzanne Buchan plädiert für eine Pluralität der Definitionen und dafür, dass Animation als heterolytische<sup>5</sup> Gruppe von Filmen und jeder Film als individueller Fall behandelt werden muss (vgl. 2014: 113). Bevor dieser Standpunkt eingenommen werden kann, soll aber vorerst abgeklärt werden, ob nicht doch ein eindeutiger definitorischer Zugang zum Untersuchungsgegenstand gefunden werden kann.

---

4 Lateinisch; Beleben.

5 Griechisch *lysis* = (Auf)lösung, also in etwa „in verschiedenartige Bestandteile aufgelöst“.

## 2.1. *Das Mechanische Auge: Die Rolle des Einzelbildes im Animationsfilm*

Was die Funktion der Fotografie auf der Ebene des Einzelbildes betrifft, sind die Zusammenhänge bei Animationsfilmen wie erwähnt nicht so eindeutig wie bei *live action* Filmen, welche als „unmodified photographic recordings of real events that took place in real, physical space“ (Manovich 2001: 294) per Definition von Fotografie als der diskreten Einheit kontinuierlicher Bewegung Gebrauch machen.

Die direkten Vorläufer filmbasierter Animation – die wahrnehmungstäuschenden Spielzeuge des frühen 19. Jahrhunderts wie beispielsweise das Phenakistiskop<sup>6</sup> – gingen als „techniques for creating and displaying moving images“ dem Kino voraus und bedingten es (Manovich 2001: 296), auch wenn sie vorerst auf Zeichnungen basierten. Lev Manovich konstatiert in diesem Zusammenhang auch, dass die oben erwähnte Kopplung der automatischen Bildreihung (mechanisches Herz) mit der automatischen, das heisst fotografischen Abbildung (mechanisches Auge) erst Ende des 19. Jahrhunderts erfolgte, obwohl beide Praktiken bereits länger etabliert waren (vgl. 2001: 297).

Aber nicht nur in präkinematografischen Verfahren, sondern auch im film-, video- oder computerbasierten Schaffen gibt es Animationsverfahren, bei denen der fotografische Prozess der Abbildung kaum oder gar nicht zum Tragen kommt, so wie bei der Animation computergenerierter Bilder (z.B. WALL-E: Andrew Stanton, USA 2008) oder bei der direkten Einwirkung auf den Zelluloidstreifen im sogenannten *direct film*<sup>7</sup> (z.B. BLINKITY BLANK: Norman McLaren, Canada 1955). Sowohl bei direkten als auch bei computergenerierten Animationen werden die Einzelbilder unvermittelt erstellt: Der Animator arbeitet direkt Bildkader respektive am digitalen Einzelbild.

Dahingegen benötigen die im Allgemeinverständnis klassischen Animationstechniken wie Puppen-, Zeichen- oder Legetrickfilme die Fotografie zur Abbildung der einzelnen, im Hinblick auf eine Bewegungsabfolge erstellten Posen: Die Figuren, Handzeichnungen oder Scherenschnitte müssen zuerst durch die fotografische Abbildung ins Format der Einzelbilder übersetzt werden, bevor sie durch deren Sukzession in Bewegung versetzt werden. Die Funktion der Kamera besteht in diesen Animationsverfahren gemäss Dudley Andrew lediglich darin „to conveniently render the artist's handiwork on celluloid for projection“ (Andrew 2010: 3). In solchen Fällen kommt der Fotografie also eine vermittelnde Rolle zu; sie modifiziert den manuellen und „auratischen“ Aspekt der Zeichnungen, Objekte und so weiter und verleiht ihnen den

---

6 Auch: Stampfersche oder stroboskopische Scheiben; von gr. phenax = täuschen, scopein = sehen  
1832 erfundenes Lebensrad. Auf einer Pappscheibe sind einzelne Phasenzeichnungen einer zyklischen Bewegung kreisförmig angeordnet. Ausgestanzte Betrachtungsschlitze vor einem Spiegel am äusseren Rand ermöglichen den stroboskopischen Effekt (vgl. zu Hüningen 2012).

7 Auch: Blankfilm, kameraloser Film, drawn on film animation, hand painted cinema (vgl. zu Hüningen 2012)

diskontinuierlichen Rhythmus der Maschine (vgl. Gunning 2014: 38). Tom Gunning spricht diesbezüglich auch von einer fundamentalen Transformation (vgl. ebd.).

Einem ähnlichen Prozess unterliegen gemäss meiner eigenen Einschätzung auch jene Fotografien, die in einer Pixilation arrangiert werden. Dieses Verfahren bildet einen Spezialfall der Stop-Motion-Technik, in dem Personen und Gegenstände einzelbildweise animiert und dabei bizarre Effekte wie Schweben oder plötzliches Verschwinden und Auftauchen erzielt werden (z.B. in *MOŽNOSTI DIALOGU*. Jan Švankmajer, ČSSR 1982). In diesen Fällen wird nicht der auratische Aspekt einer abgelichteten Zeichnung oder Figur transformiert, sondern die Aura oder Präsenz der Fotografie selbst, also das, was Gunning als instantanen Aspekt der Fotografie bezeichnet (vgl. 2014: 41). Das Instantane ist eine diskrete Zeiteinheit, eine Temporalität, die erst dank der mechanischen Präzision der Fotografie für die menschliche Wahrnehmung zugänglich wurde (vgl. ebd.: 45). In der Pixilation wird das Instantane sich selbst gegenübergestellt und dabei selbstreflexiv als instantan ausgewiesen: Der diskontinuierliche Moment wird nicht optisch integriert in einen flüssigen Bewegungsablauf und darin maskiert, sondern er wird im stockenden und sprunghaften Bewegungsablauf blossgelegt. Es visualisiert denn auch kaum ein anderes Animationsverfahren den Prozess der Bewegungssynthese aus diskontinuierlichen Momenten in so kühner Weise wie die Pixilation.

In diesem Beispiel wird deutlich, dass die Beschreibung der Momente oder Posen für die Frage visueller Repräsentation von Zeit im Animationsfilm wesentlich ist. Der Realfilm ist aus kontinuierlichen (zeitlich getakteten) Posen zusammengesetzt, die eben genannte Pixilation hingegen aus diskontinuierlichen (willkürlich festgelegten).

Die beiden unterschiedlichen Herangehensweisen bei der Darstellung von Bewegung lassen sich anhand der beiden Pioniere der Chronofotografie Eadweard Muybridge und Étienne-Jules Marey aufzeigen. Die Zeitgenossen Marey und Muybridge werden zwar häufig in einem Atemzug genannt, die Substanz ihrer Untersuchungen sei aber radikal verschieden (vgl. Braun 1992: 232). Während Marey exakt gezeitigte Belichtungen eines Objekts in Bewegung anstrebte, stellte Muybridge eine Anordnung mehrerer Kameras auf, die das bewegliche Objekt zu willkürlich festgelegten Zeitpunkten und aus unterschiedlichen Perspektiven festhielten. Mareys Versuche waren der wissenschaftlichen Präzision verschrieben, daher gehörte die Äquidistanz (Gleichabständigkeit) der fotografischen Aufzeichnungen zu seinen zentralen Ansprüchen (vgl. ebd.: 170) und seine Arbeit kann als „extended celebration of indexicality“ (vgl. Doane 2002: 48) verstanden werden. Muybridge hingegen war eher an der ästhetischen Qualität der seriellen Zusammenstellung der fotografischen Aufzeichnungen interessiert (vgl. Braun 1992: 238) und am reinen

Vergnügen an der Planung und Bedienung seiner komplexen Kamera-Arrangements (vgl. ebd.: 236). Die in dieser historischen Analogie verdeutlichte Unterscheidung zwischen kontinuierlichen und diskontinuierlichen Posen liefert einen Ansatz für das grundsätzliche Verständnis der Zeitlichkeit im Animationsfilm und wird später noch einmal aufgegriffen.

Neben nicht-fotografischen (z.B. *direct film*), fotografisch vermittelten (z.B. Zeichentrick) und fotografischen Animationsmethoden (z.B. Pixilation), gibt es auch solche, bei denen mit bereits in Bewegung versetzten Fotografien gearbeitet wird (z.B. Animation von *Found Footage*) und die vermutlich als Spezialfall behandelt werden müssen. Der in den beiden Beispielfilmen vorliegenden Typus der animierten Filmcollage kann im stufenlosen Übergang zwischen den eben besprochenen Animationsmethoden und dem Film als solchem verortet werden. Es stellt sich nach wie vor die Frage, ob der Untersuchungsgegenstand eher zum oft mit der Malerei in Verbindung gebrachten Darstellungsprinzip des Animationsfilms tendiert, oder zum Abbildungsprinzip des analogen Films, dessen Objektivität wie erläutert von der Indexikalität der fotografischen Abbildlichkeit abgeleitet wird. Im Folgenden werden zwei Argumentationsbahnen verfolgt, die für die Verwandtschaft des Animationsfilms zur Gattung der Fotografie (Gunning 2014) beziehungsweise der Malerei (Manovich 2001) debattieren.

### 2.1.1. Index des Moments

Wie oben angesprochen, wird vor allem die analoge Fotografie häufig als direkter physischer Abdruck interpretiert, dessen kausale Korrespondenz zur Realität vom chemisch-mechanischen Automatismus der fotografischen Abbildung herrührt. Zum Zeitpunkt der Belichtung des Filmmaterials kommt es dadurch zu einer ontologischen Verbindung zwischen flüchtiger Realität und permanentem Bild, die Mitchell auch als „tenacious adherence of the referent“ bezeichnet (vgl. 1992: 25).

Ob ein Animationsfilm auf der Basis von Fotografien realisiert wurde oder nicht, macht also einen wichtigen Unterschied, sofern man die abbildlichen Eigenschaften des Einzelbildes betrachtet, aber als Unterscheidungskriterium zum Realfilm ist die Beschaffenheit des Einzelbildes aus erwähnten Gründen kein tragfähiges Argument. Der Animationsfilm zeichnet sich ja gerade dadurch aus, dass er sich unterschiedlichste Formen visueller Repräsentation zunutze machen kann und dies – wie bei der hier untersuchten animierten Collage – auch in selbstreflexiver Weise zur Schau stellt. Es wird darum eine Betrachtungsweise vorgeschlagen, die im Sinne dieser Masterarbeit nicht auf die objektive respektive intentionale Bezugnahme des animierten Bildes zu vorfilmischen Gegebenheiten abzielt, sondern die Kriterien der Definition von Animationsfilmen an anderer Stelle, nämlich beim Verhältnis von Einzelbild und Zeitlichkeit wähnt. Eine entsprechende Sichtweise bietet Tom Gunnings Aufsatz *Animating the Instant: The Secret Symmetry between Animation and Photography* (2014).

Die Analogie von Animation und Fotografie besteht bei Gunning unabhängig davon, ob das betreffende Werk fotografisch realisiert wurde oder nicht: „Most film animation actually depends on photography, at least technically, even when photography does not supply animation's imagery“ (ebd.: 2014: 37). Er stützt diese Behauptung mit der diffusen Aussage, Animation impliziere *immer* zumindest einen Projektionsapparat und in den meisten Fällen eine Kamera (vgl. ebd.: 38). Damit dies zutrifft, muss der Begriff des Projektionsapparats allerdings sehr weit gefasst werden (als Anzeigevorrichtung jeder Art), wodurch wiederum die Analogie zur Fotografie in Frage gestellt wird.

Die darauffolgende Feststellung Gunnings lässt dennoch vielversprechende Schlussfolgerungen zu. Die titelgebende Symmetrie von Animation und Fotografie bezieht sich in Gunnings Beitrag nämlich auf die oben erwähnte fundamentale Transformation von Zeit als „production of the instant“ (2014: 41) – und nicht etwa darauf, dass angeblich auch Animation zwingend eines Filmprojektors oder einer Kamera bedürfe, was schlicht nicht zutrifft. Die als Symmetrie bezeichnete Gemeinsamkeit liegt in der Schaffung eines Impulses des Augenblicks durch die Diskontinuität der Maschine (vgl. ebd.: 38). Damit ist gemeint: Sowohl Animation als auch Fotografie basieren auf einer Betrachtung der Zeit als in Einheiten zerteilbar

und diese Betrachtungsweise ist technisch begründet (dank der Fotografie war es erstmals möglich, Sekundenbruchteile bildlich festzuhalten). Während Animationen die dynamische Natur des Augenblicks durch Bewegung offenbaren, zeigen fotografische Abbildungen dieses Potenzial im Stillstand (vgl. ebd.: 41). Der fotografische Film macht sich das Instantane der Fotografie zwar zu Nutze, es verliert jedoch seine Bedeutung durch seine nahtlose Integration in den Bewegungsablauf: „This fusion of discontinuous instants, which defines film movement technically, plays a backstage role in our reception of cinema, whose dominant phenomenological effect is the perception of the flow of motion“ (ebd.: 39).

Animationsfilm macht also keine Aussage über die organisch-kontinuierliche Konstitution von Zeit; animierte Zeit spiegelt ganz im Gegenteil die menschliche, diskrete Vorstellung von Zeit in ähnlicher Weise wie dies die Fotografie tut. Die Konsequenzen sind aber auf beiden Seiten der mutmasslichen Symmetrie unterschiedlich, ja sogar gegenläufig.

Wenn man sich die Zeit in zugegebenermaßen naiver und teils umstrittener Art - entgegen beispielsweise der Auffassung des französischen Philosophen Henri Bergson von einer enträumlichten Zeit als „durée“ (vgl. 1896) - als Aneinanderreihung von diskreten Momenten vorstellt, so wird bei der Fotografie ein beliebiger Moment aus dem Kontinuum ausgewählt. Gerade die Selektion des Moments aus einer zeitlichen Kette impliziert dessen Vorheriges und Nachheriges und damit das Kontinuum als Ganzes. Beim Realfilm wird indes eine bestimmte Anzahl Momente innerhalb eines festgelegten Zeitraums aufgezeichnet (z.B. 24 BpS). Der auf Realfilm basierende Animationsfilm (Filmcollagen-Animation) bringt gerade diese im Material eingeschriebene Anzahl Momente im festgelegten Zeitraum aus dem Gefüge. Der fotografische Animationsfilm wiederum kann eine unbestimmte Anzahl Momente innerhalb eines nicht festgelegten Zeitraums auswählen. So ist es zum Beispiel mit dem Verfahren der Pixilation möglich, die langsame Bewegung eines Mannes durch einen Raum mit einer geringen Anzahl Einzelbilder festzuhalten, wodurch in der anschließenden Wiedergabe die Bewegung als sehr schnell und ruckartig wahrgenommen wird. Es wird demnach in gewisser Weise ins Kontinuum eingegriffen, da sich die entstandene Bewegung nur noch ansatzweise auf die vorhergehende Bewegung in Raum und Zeit bezieht.

Man könnte also sagen, dass die Animation im Gegensatz zur Fotografie nicht Momente aus einer bestehenden Aneinanderreihung auswählt, sondern das Kontinuum verformt oder sogar neu erschafft, indem sie die Momente zumindest neu anordnet oder selbst festlegt. Letzteres trifft vor allem auf all diejenigen Animationsverfahren zu, die nicht auf bedingt indexikalische Methoden wie *Motion Capture* oder Rotoskopie zurückgreifen.

Aus den eben getätigten Überlegungen ergibt sich, dass die Symmetrie von Fotografie und Animation bei Tom Gunning auf der Argumentationsebene der Bewegungssynthese funktioniert, die unter 2.2. genauer



untersucht werden soll. Gerade Gunnings heftige Abwehr der Auffassung von Animationsfilm als Anti-Index (vgl. 2014: 37) wird jedoch die Substanz entzogen, sofern dabei die Indexikalität des Einzelbildes gemeint ist, worüber in diesem besprochenen Aufsatz kaum eine Aussage gemacht wird. Fotografie wird nur bezüglich ihrer Bezugnahme auf Zeit mit dem Animationsfilm als in einem symmetrischen Verhältnis stehend betrachtet und dieses Verhältnis soll im Anschluss noch einmal aufgeführt werden.

### 2.1.2. Anti-Index der Animation

Die oben besprochene Argumentation Tom Gunnings setzt sich mit dem Zusammenhang von Zeitlichkeit und Animation auseinander und schreibt Letzterer die Fähigkeit zu „to manipulate the temporal aspect of vision and create new temporal regimes of imagery through the manufacture of the instant“ (2014: 47). Die Behauptung, dass Animationsfilm über die Beschaffenheit seiner Einzelbilder als Gattung fixiert werden kann, wurde auch in diesem Beitrag nicht gestützt. Ob sich Animationsfilm dennoch über die Einzelbildeigenschaften definieren lässt und wie das Verhältnis von Animation zur bildenden Kunst beschrieben werden könnte, soll sich im Folgenden zeigen.

Lev Manovich bemerkt in seiner Diskussion der veränderten abbildlichen Logik des Digitalen, dass Bewegtbilder, welche auf digitalen Verfahren basieren, eine engere Verbindung zu vor-kinematografischen als zu vor-digitalen Bewegtbildern aufweisen: „The manual construction of images in digital cinema represents a return to the pro-cinematic practices of the nineteenth century, when images were hand-painted and hand-animated“ (2001: 295). Diese Verwandtschaft ist begründet in der „mutability“ des Bildes, das heisst die Substanz solcher Bilder ist veränderbar und der Eingriff erfolgt mit den Elementen dieser Substanz selbst – Ölfarbe auf Ölfarbe, Pixel auf Pixel. Das analoge fotografische Bild entsteht im Gegensatz zum Gemälde nicht additiv und ein späterer Eingriff ist – anders als bei der digitalen Fotografie – nur mit einer „fremden“ Substanz (Retouche) möglich. Der hinzugefügte oder in der Position veränderte Pixel ist von den übrigen, das Bild konstituierenden Pixeln ebenso schwer unterscheidbar, wie der nachträgliche Pinselstrich von den vorherigen.

Die Konsequenz dieser Hypothese scheint im Zusammenhang des Themenfelds dieser Masterarbeit durchaus relevant zu sein. Auf Grund der Rückkehr zum Prinzip der bildenden Kunst verliere der Film seine Bedeutung als indexikalische Medientechnologie; er sei nicht länger vom Animationsfilm unterscheidbar und somit zu einem Subgenre der Malerei geworden (vgl. Manovich 2001: 295). In dieser These ist eine Behauptung immanent, die Gunning im oben erwähnten Beitrag zum Gegenstand seiner Kritik

macht, nämlich dass der Animationsfilm eine nicht-indexikalische und daher eng mit der Malerei verwandte Kunstform sei. Auch Suzanne Buchan bezeichnet diese Aussage Manovichs als polemisch, aber eher bezüglich deren Ausweitung auf den digitalen Film, denn auch sie konstatiert, Animation sei eine „cinematic form that has more to do with sculpture, algorithms, or painting than with the genres of narrative cinema“ (2014: 111). Obwohl zumindest die vor-digitalen Animationsformen die Projektions- und fotochemische Prozesse mit dem Film teilen, sei Animation – mit sehr wenigen Ausnahmen – visuell und materiell durch andere künstlerische Medien wie Fotografie, Theater, Malerei, Plastik, Grafik oder Text konstituiert (vgl. ebd.: 125).

Da der Untersuchungsgegenstand dieser Masterarbeit gerade in den Bereich dieser sehr wenigen Ausnahmen fällt, ist es wichtig herauszufinden, ob und wie weit die Verwandtschaft zu den bildnerisch gestaltenden Medien auch hier zutrifft. In diesem Punkt setzt Buchans Kritik der Manovich'schen Klassifizierung der Animation abermals an: „Manovich's argument is based on the premise of cinema as digital, and on graphic cinema, and he doesn't account for animation that uses manifold other techniques“ (2014: 115). Um dies zu verifizieren, ist es erforderlich, die Argumentation Manovichs in seine Grundannahmen zu zergliedern und dabei etwas genauer zu betrachten.

Manovich argumentiert einerseits historisch. Die Authentizität von Kino als Medientechnologie war ursprünglich durch die erwähnte Fotoindexikalität bedingt und durch die Schwierigkeit der Modifizierung nach der Aufnahme, wurde der Wert des Films als Dokument der Realität gesichert. Die digitale Wende stellte diesen Zusammenhang allerdings in Frage: „The mutability of digital data impairs the value of cinema recordings as documents of reality“ (Manovich 2001: 307). Er spricht in diesem Zusammenhang auch von einer Krise der Identität von Kino als Medientechnologie (vgl. ebd.). Im Zuge eben dieser Wende hin zu computerbasierten Medien wurden die marginalisierten Eigenschaften und Vorgehensweisen des Animationsfilms – die manuelle Bildgenerierung, Loops und die diskrete Beschaffenheit von Raum und Bewegung – im Filmschaffen erneut bedeutsam (vgl. ebd.: 298 ff.). Diese Prinzipien seien im Laufe des 20. Jahrhunderts aus dem Kino fast gänzlich verbannt worden, da dieses gemeinhin bemüht war alle Spuren seiner eigenen Artifizialität zu verwischen (vgl. ebd.: 298).

Der Animationsfilm hingegen rückt den eigenen artifizialen Charakter in den Vordergrund und macht keinen Hehl daraus, dass seine Bilder reine Repräsentationen sind. Er ist „discrete and self-consciously discontinuous“ (ebd.: 298). Diese Beobachtung wurde für den Animationsfilm vielfach getätigt und ausgeführt, so bezeichnet beispielsweise Donald Crafton diese Eigenschaft als *Self-Figuration* (vgl. 1982: 11).

Auch Tom Gunning bemerkt, dass Animationsfilme häufig ihren eigenen Produktionsprozess sichtbar machen, indem sie ihre Verfahren und/oder Vorrichtungen blosslegen (2014: 40).

Mit diesem historischen Argument geht Manovich bereits über in eine weitere Beweisführung, denn andererseits argumentiert Manovich bildästhetisch. Er formuliert vier Prinzipien für den digitalen Film (vgl. 2001: 301 f.), welche beweisen sollen, dass dessen Visualität wie jene des Animationsfilms dem Grafischen enger anverwandt ist als dem Fotografischen. Auch wenn Manovichs Fokus auf digitale Medien gelegt ist, ergeben sich aus seiner Gegenüberstellung von digitalem Kino und Malerei sowie Animation aufschlussreiche Erkenntnisse über letztere.

Erstens sei *live action* Material nur noch eines unter vielen verwendbaren Materialien. Zweitens verliere dieses, wenn es erst einmal digitalisiert sei, die privilegierte indexikalische Beziehung zur profilmischen Realität. Alles besteht nun aus ein und demselben Material (digitale numerische Information beziehungsweise Pixel), das sich zudem durch eine leichte Veränderbarkeit auszeichnet. Filmmaterial wird drittens zu eigentlichem Rohmaterial, das anschliessendem *Compositing*, Animieren oder *Morphing* unterzogen werden kann. Infolgedessen behalte der Film zwar den einzigartigen visuellen Realismus des fotografischen Prozesses, gewinne aber eine Plastizität, welche bis anhin der Malerei und Animation vorbehalten gewesen war (vgl. Manovich 2001: 301). Viertens und letztens falle die Unterscheidung zwischen *editing* und *special effects* im digitalen Film weg: „reordering sequences of images in time, compositing them together in space, modifying parts of an individual image, and changing individual pixels become the same operation, conceptually and practically“ (ebd.: 301).

Die vier Prinzipien können im Rahmen dieser Masterarbeit keiner ausführlichen Besprechung unterzogen werden. Dennoch ist bemerkenswert, dass sie durchaus auf die zu untersuchenden Beispiele animierter Filmcollage zutreffen, was für die allgemeine Gültigkeit dieser Prinzipien sprechen könnte. Sowohl das digital ausgestaltete Musikvideo CIRRUS als auch der mit analoger Technik realisierte TANGO zeichnen sich dadurch aus, dass sie *live action* als Rohmaterial verwenden, dessen indexikalische Beziehung zur profilmischen Realität durch die Collage stark ins Wanken gebracht wird, während der „visuelle Realismus“ der Fotografie nach wie vor die Bildlichkeit bestimmt. Der letzte Punkt des Prinzipienkatalogs stellt sich als der komplexeste heraus.

Manovich meint, dass Kreation und Modifikation im digitalen oder animierten Film operativ ineinander übergehen (vgl. 2001: 302). Wenn nun, wie im *found footage* Film, die Kreation von der Modifikation meist personell und immer verfahrensmässig getrennt wird, könnte man einerseits meinen, beide Operationen hätten eine grössere Autonomie erlangt. Zutreffender ist allerdings, dass die Kreation sich sozu-

sagen in der Modifikation auflöst. Wie der Name schon sagt, handelt es sich um *gefundenes* Material; die Tätigkeit der initialen Kreation wird also praktisch negiert. Dadurch, dass die Produktion zur ersten Phase der Postproduktion wird, kommt es zu eben jenem „shift from rearranging reality to rearranging its images“ (ebd.: 303). Lev Manovich konstatiert ebenfalls, dass der Avantgardefilm diese technisch-ontologische Verlagerung antizipierte, indem beispielsweise die Filmcollage vom 'cut-and-paste' Befehl bereits im analogen Zeitalter Gebrauch machte. Auch die Betrachtung des filmischen Bildes als aus mehreren Schichten beschaffen hat der Collagefilm dem digitalen Film vorweggenommen.

Auch wenn die These auch durch andere Theoretiker und in teilweise noch radikalerer Art (z.B. Cholodenko: 1991) vertreten ist, bleibt fraglich, ob durch die Gemeinsamkeit der ästhetischen Prinzipien von Malerei, Animation und digitalem Kino eine dieser Praktiken einer anderen im Sinne eines Subgenres untergeordnet werden muss. Es hat sich allerdings gezeigt, dass diese Gemeinsamkeiten bestehen und dass Lev Manovichs Ansatz ein vielversprechendes Instrumentarium bietet, um sich mit dem experimentellen Animationsfilm und im Besonderen mit der Collage-Animation aus abbildungstheoretischer Perspektive auseinanderzusetzen.

## 2.2. *Das mechanische Herz: Bewegungssynthese als konstitutiver Aspekt*

Unter Bewegungssynthese wird im Zusammenhang dieser Masterarbeit die sukzessive und regelmässige, mechanisch oder digital zeitlich fixierte Kombination von Einzelbildern verstanden, deren Ziel der Eindruck von Bewegung ist. Da diese Begriffsbestimmung auf kinematographische Mechanismen im Allgemeinen zutrifft, sollte der Animationsfilm wenn möglich im Hinblick auf eben diese Bewegungssynthese vom Realfilm unterschieden werden. Anschliessend stellt sich auch die Frage, ob mittels dieses Unterscheidungskriteriums, wenn sich denn eines eindeutig fixieren lassen sollte, der Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit eher dem Animations- oder dem Realfilm zugeordnet werden kann.

Der bereits erwähnten, sehr allgemeinen Definition der Statuten der *Asifa* zufolge, besteht die charakteristische Wirkungsweise des Animationsfilms – durch welche er sich mutmasslich auch vom Realfilm unterscheidet – in der „creation of moving images“. Dem Aspekt der *Kreation* kommt besondere Bedeutung zu. Diese Bewegungsschöpfung impliziert, dass in den allermeisten Fällen – abgesehen von Rotoskopie, *Motion Capture* und Realfilmcollage – die Bewegungsabläufe mittels einer Synthese kreiert statt aufgezeichnet werden und dass daher die dargestellten Ereignisse in der vom Zuschauer wahrgenommenen Form erst auf dem Bildschirm stattfinden. Diese Art der animierten Bewegung wird aus einzelnen Posen zusammengesetzt, ohne dass eine kontinuierliche Bewegung vorausginge. Demgegenüber hat beim Realfilm eine Bewegung tatsächlich im profilmischen Raum stattgefunden, selbst wenn in der Wiedergabe die effektive Länge, Geschwindigkeit und Richtung dieser Bewegung möglicherweise verändert wurden.

Der Eindruck von Bewegung beim Animationsfilm kann mit vielen unterschiedlichen Techniken realisiert werden, von denen einige bereits Erwähnung fanden. Ihnen ist das Bild-für-Bild-Prinzip gemeinsam. Dieses Prinzip beschreibt die autonome Herstellung von Einzelbildern oder Posen in Hinsicht auf die spätere Synthese zu einer vom Betrachter wahrnehmbaren Bewegung. Es handelt sich also um die Umkehrprozedur des Realfilms, wo profilmische Bewegungsabläufe durch die Filmkamera analytisch in Einzelbilder zerlegt werden. Bei der Vorführung gilt allerdings in beiden Fällen dasselbe Prinzip: durch das Aufeinanderfolgen der Einzelbilder in einer Geschwindigkeit, in der vom Menschen keine Einzelbilder mehr unterschieden werden können, entsteht der Eindruck kontinuierlicher Bewegung. Das Prinzip wird von Gunning als „technical production of motion from the rapid succession of discontinuous frames“ (2014: 40) bezeichnet. Die Arbeitsthese kann also wie folgt erweitert werden: Der Unterschied zwischen Real- und Animationsfilm liegt nicht in der Herstellung eines Bewegungseindrucks – in beiden Fällen werden diskontinuierliche Einzelbilder verknüpft – und auch nicht in der Beschaffenheit der Einzelbilder,

deren Indexikalität in beiden Fällen stärker (analoger Film, Pixilation) oder schwächer (digitaler Film, Zeichentrick) sein kann, sondern im zeitlichen Verhältnis der Einzelbilder zueinander. Um dies zu überprüfen werden im folgenden Unterkapitel einige theoretische Ansätze zur diesem Zeitverhältnis erörtert.

Nebenbei bemerkt, werden die beiden häufig isoliert betrachteten Komponenten der animierten Bewegung<sup>8</sup> – die progressive Bewegung sowie die Metamorphose, das heisst die innere Transformation von Formen – im Zusammenhang dieser Masterarbeit als zusammengehörig aufgefasst, da sie beide auf demselben Mechanismus beruhen. Dieser Mechanismus bezieht sich auf das Intervall, also die Veränderung zwischen den aufeinanderfolgenden Posen/Einzelbildern, egal ob dadurch ein erkennbarer Bewegungsablauf (progressive Bewegung) oder lediglich der Eindruck von Lebendigkeit durch ein sich im innern veränderndes Bild (Metamorphose) entsteht. Der Animationskünstler Norman McLaren verfiicht demgemäss die Auffassung, das Intervall habe eine weitaus grössere Bedeutung als das Einzelbild, und Animation sei folglich „the art of manipulating the invisible interstices that lie between frames“ (zit. nach Hoffer 1981: 5).

Der Hauptaspekt einer derartigen Abgrenzung des Animationsfilms vom Realfilm auf der Basis der Bewegungssynthese ist schon in der Etymologie des Wortes Animation (lat. anima; Atem, Seele, Geist) enthalten. Es ist die Rede von einem Lebenshauch, einem Beleben und in-Bewegung-Versetzen ursprünglich unbewegter Dinge. Alan Cholodenko sieht die Essenz der Animation ebenfalls in diesem „endowing with life“ (2014: 101). Er theorisiert das von ihm als das *Animatische* bezeichnete denn auch als Singularität der Animation. Die der Animation vorbehaltene Eigenschaft des Animatischen ist superior und anterior zu deren Logik, Prozessen, Performanz und Performativität, ist deren eigentliche Essenz (vgl. ebd.: 103). Diese Essenz löst sich allerdings in sich selbst auf, weil Leben immer Tod und Tod immer Leben bedeutet. Insofern das *Animatische* also keine Essenz berge, verfüge Animation über keine intrinsische Existenz (vgl. ebd.: 104). Da diese Schlussfolgerung für die Klärung des vorliegenden Forschungsziels keine Anhaltspunkte liefert, wird in Cholodenkos ontologischem Unterfangen an einem früheren Punkt angesetzt, nämlich bei der Feststellung, dass das *Animatische* (das Versehen mit Leben) den Kern der Definition von Animationsfilm bilde.

Bemerkenswerterweise ist das *Animatische* bei Cholodenko zwar die Essenz (beziehungsweise Nicht-Essenz) des Animationsfilms, aber dennoch kein Unterscheidungskriterium zum Film als solchem, son-

---

8 Unter anderem die Unterscheidung zwischen „endowing with life“ und „endowing with motion“ (vgl. Cholodenko 2014: 101) oder zwischen „visual change“ und „Movement“ (Beckman 2014: 3).

dern gerade deren Gemeinsamkeit. Animationsfilm ist nach Alan Cholodenko Kino in reinster Ausprägung, er ist das Paradigma für alle Formen von Kino (vgl. 2014: 99). Dies entspricht der unter 2.1.2. angesprochenen, mehrfach vertretenen Auffassung, dass Animation nicht nur eine Form von Film, sondern Film als solcher eine Form von Animation sei. Selbstverständlich ist auch die gegenteilige Auffassung in der Animationsfilmtheorie gegenwärtig. Donald Crafton beispielsweise spricht von Animation eindeutig als „Subspecies“ von Film im Allgemeinen (vgl. 1982: 6), während Paul Wells das Argument der Subalternität des Films gegenüber der Animation für ambivalent hält: „While this validates 'animation' as the core language of cinema *per se*, and seems wholly pertinent to the post-photographic digital era, it remains insufficient as a way of viewing animation as a form“ (2012: 230).

### 2.2.1. Das Animatische und das Instantane

Es entsteht offenbar eine Diskrepanz dadurch, dass der *animatische* Aspekt der Bewegungssynthese als distinktive Eigenheit des Animationsfilms und zugleich als Funktionsweise aller Arten von Bewegtbildern verstanden werden kann. Diese Diskrepanz kann aufgelöst werden, indem man Tom Gunnings Differenzierung zweier Bedeutungen des Begriffs – Animation<sup>1</sup> und Animation<sup>2</sup> – hinzuzieht.

Animation<sup>1</sup> bezeichnet bei Gunning die technische Produktion von Bewegung durch die schnelle und einheitliche Sukzession diskontinuierlicher Bildkader, während Animation<sup>2</sup> für Animation im engeren Sinne, also für das Genre des Animationsfilms im Alltagsverständnis steht (vgl. 2014: 40). Besonders wesentlich ist die Beobachtung, dass der Status der Bewegung sich bei den beiden Ausprägungen nicht deckt: Bei der Animation<sup>1</sup> als filmisches Prinzip schlechthin wird Bewegung automatisch und kontinuierlich erfasst, bei der Animation<sup>2</sup> hingegen werden Bilder artifiziell in Bewegung versetzt (vgl. ebd.: 40). Letztere ist insofern ein Sonderfall von Animation<sup>1</sup>, also Animation im weiteren Sinne, als sie deren Gesetzmässigkeiten unterworfen ist und zudem eine Teilmenge von ihr bildet, da ja nur ein Bruchteil der Werke des Typus Animation<sup>1</sup> der gängigen Auslegung von Animation<sup>2</sup> entspricht. Die Gattung des Animationsfilms ist aber nicht nur ein Sonderfall, sondern eigentümlicherweise auch das Paradigma von Animation<sup>1</sup>. Als deren Prototyp – im Sinne von sowohl Musterform als auch Urform (vgl. historische Argumentation bei Manovich 2001) – bringt sie deren Mechanismen zum Vorschein: Animation<sup>2</sup> „reveals the single frame, the brief incremental of time, through the possibility of motion“ (Gunning 2014: 41).

Diese Wechselwirkung von Paradigmatik und Sonderfallstatus würde sich auch in der These Alan Cholodenkos bestätigen, wenn man die Begriffsunterscheidung von Gunning in die Formulierung seines *ersten Prinzips der Animation*<sup>9</sup> integrierte, mit der Folge allerdings, dass diese Formulierung ihre Polemik einbüsst: Animation<sup>2</sup> ist nicht nur eine Form von Film, sondern Film insgesamt und als solcher eine Form von Animation<sup>1</sup> (vgl. Cholodenko 2014: 98).

Um auf die vorherige Begrifflichkeit der Bewegungssynthese zurückzukommen und zudem die Vorstellung der Zeit als Kette diskreter Momente (siehe 2.1.1.) wieder aufzunehmen, liesse sich Gunnings definitorische Unterscheidung auch wie folgt ableiten: Während es sich bei der Animation<sup>1</sup> um die Bewegungssynthese einer bestimmte Anzahl fotografierte Momente innerhalb eines festgelegten Zeitraums handelt, also um die Synthese in gleichmässigen Abschnitten festgehaltener diskreter Posen einer kontinuierlichen Bewegung in einem bestehenden raum-zeitlichen Kontext, wird bei Animation<sup>2</sup> Bewegung durch eine Synthese diskreter Posen hergestellt, die nicht eindeutig auf einen vorhergehenden Kontext verweisen, sondern selbst isolierte raum-zeitliche Gefüge erschaffen.

Wenn man die Collage-Animation basierend auf *Found Footage* in die Überlegungen miteinbezieht, muss konstatiert werden, dass die wahrgenommenen Bewegungsabläufe zunächst weder eindeutig im Sinne der Synthese von Animation<sup>1</sup> noch von Animation<sup>2</sup> zu entstehen scheinen. Beim filmischen Ausgangsmaterial wirkt zweifellos die Bewegungssynthese einer bestimmten Anzahl fotografierte Momente innerhalb eines festgelegten Zeitraums im Sinne von Animation<sup>1</sup>. In der Collage verändern die fotografischen Einzelbilder jedoch nicht nur die Position innerhalb des vorgängigen Raum-Zeit-Gefüges – wie man es sich etwa beim Verändern der Geschwindigkeit oder der Richtung einer Bewegung vorstellen könnte – sondern bilden dadurch, dass sie ausgeschnitten und andersartig wieder zusammengeklebt werden, Positionen eines neuen Gefüges im Sinne der Animation<sup>2</sup>. Die bildliche Bezugnahme auf dieses Gefüge könnte als quasi- oder semi-indexikalisch bezeichnet werden, insofern die Bewegung der Collage sich auf einen Zeit-Raum bezieht, der aber mit dem Zeit-Raum der Aufnahme nicht identisch sein muss.<sup>10</sup> Im Gegensatz dazu bezieht sich ein mit Zeichnungen oder Scherenschnitten realisierter Animationsfilm auf keinen Zeit-Raum – vom diegetischen oder fiktionalen Zeit-Raum, der sich in anderer Weise ins Bild einschreibt, einmal abgesehen – weil das Einzelbild in einem sehr losen Bezug zum Zeitpunkt der Aufnahme steht, denn diese hätte auch fünf Minuten früher oder später getätigt werden können.

---

9 Der Vollständigkeit halber muss erwähnt werden, dass Cholodenko dieses Prinzip zum Schluss des hier zitierten Beitrags wieder verwirft indem er bemerkt: „the only first principle of animation is *there is no first principle of animation*“ (2014: 108).

10 Natürlich liegt beim Animationsfilm neben der indexikalischen auch die ikonische und symbolische Beziehung von Abbild und Abgebildetem vor (zur Ikonizität und Symbolik des Animationsfilm siehe Wells 2012: 232).



Ebenso wie bei der Untersuchung des Einzelbildes (2.1.) Überlegungen zur Bewegungssynthese nicht vollständig ausgeklammert werden konnten, zeigt sich auch hier, dass die beiden Komponenten der Beschaffenheit des animierten Einzelbildes in einer interdependenten Beziehung stehen. Dies gilt zwar auch für das realfilmische Einzelbild, doch das Einzelbild in der Animation bildet im Gegensatz dazu einen Punkt einer gar nicht oder eingeschränkt indexikalischen raumzeitlichen Kette. Wie das Einzelbild des Realfilms ist es ein Kettenglied ohne eigentliche autonome Abbildlichkeit, das heisst; egal ob es gezeichnet, fotografiert oder in den Zelluloidfilm gekratzt wurde, kann seine Abbildlichkeit nur in Abhängigkeit der anderen Kettenglieder beschrieben werden, denn es ist nicht nur Index eines inhaltlichen Zusammenhangs, sondern in erster Linie Index einer (synthetischen) Bewegung.

Die Animationskunst ist gemäss Gilles Deleuze denn auch genau darum bedingungslos Film, „weil die Zeichnung [oder Pose usw. V.S.] hier keine vollendete Stellung oder Figur mehr bildet, sondern die Beschreibung einer durch die Bewegung von Linien und Punkten an beliebigen Momenten ihres Weges sich fortwährend entwickelnden und auflösenden Figur“ (Deleuze 1997: 18). Unter Berücksichtigung dessen kann die besprochene und auch im Folgenden mehrfach anzuwendende Begriffsgliederung gemäss Gunning (2014) zwischen Animation<sup>1</sup> (filmisches Prinzip der Bewegungssynthese) und Animation<sup>2</sup> (Animation im engeren Sinne) weiter differenziert werden. Animation<sup>2</sup> unterscheidet sich von Animation<sup>1</sup> darin, dass sie dieses *fortwährende Entwickeln und Auflösen* (vgl. Deleuze 1997: 18) offenlegt. Sie lässt selbstreflexiv die eigene Künstlichkeit erkennen, indem sie die diskrete und diskontinuierliche Beschaffenheit der wahrnehmbaren Bewegung offbart: „animation displays cinema's invisible discontinuous frames“ (Gunning 2014: 40).

Gunnings Argumentation berücksichtigend, kann die Bewegungssynthese der Animation<sup>2</sup> entgegen jener der Animation<sup>1</sup> nicht einfach als technischer Prozess bezeichnet werden, sondern wird als Eingriff in den Zeitkontext erfahren, als „fundamental manipulation of time“, von Gunning auch als „production of the instant“ bezeichnet (2014.: 41). Die animierte Filmcollage verfügt über eben diesen Wesenszug von Animation<sup>2</sup>, denn sie visualisiert diesen Eingriff in die Zeit auf geradezu symptomatische Weise: Das auf Animation<sup>1</sup> beruhende und über eine bedingte Fotoindexikalität verfügende Ausgangsmaterial wird in der Collage wieder in seine kleinsten Einheiten aufgelöst, die hiernach anders zusammengefügt werden und daher Einheiten eines neuen Ganzen und damit auch einer neuen Zeitlichkeit bilden. Was also das Endprodukt betrifft, handelt es sich bei TANGO und CIRRUS um Animationen im engeren Sinne, auch wenn nicht unbewegte profilmische Materie, sondern animierte<sup>1</sup> Filmbilder animiert<sup>2</sup> werden. Die animierte Realfilmcollage ist demnach nicht wie ursprünglich angenommen (vgl. 2.1.) eine Zwischenform am abge-

stufen Übergang zwischen Animations- und Realfilm, sondern eher eine in diesem Spektrum nicht lokalisierbare Hybridform von bedingt intentionalem Animations- und bedingt kausalem Realfilm.

Im unmittelbar folgenden Kapitel sollen die bisherigen Erkenntnisse zusammengefasst und evaluiert sowie die unterschiedlichen Argumentationslinien zusammengeführt werden. Im Anschluss daran wird die Zuordnung der Beispielfilme zur Gattung des animierten Collagefilms aus einer mehr medien- als abbildungstheoretischen Perspektive betrachtet, womit der Übergang zum fallbezogenen Teil der Masterarbeit vorbereitet werden soll.

### *2.3. Verbindung der Positionen und erste Zwischenbilanz*

Das abzuschliessende Kapitel zum Abbildungsprinzip des animierten Collagefilms war vorwiegend der elementaren Fragestellung verpflichtet, inwiefern der Untersuchungsgegenstand der Begriffskonzeption des Animationsfilms zugeordnet werden kann. Im Zuge dieser Fragestellung wurde ohne den Anspruch der Vollständigkeit festgelegt, welche Kriterien diese Zuordnung grundsätzlich bedarf. Die Kriterien wurden in zwei Argumentationslinien gruppiert, die sich im Laufe der Erörterungen mehrfach überkreuzten. Im Folgenden sollen die wichtigsten Fragen, Herleitungen und vorläufigen Antworten zusammengefasst werden.

Abbildlichkeit wie sie im Zusammenhang dieser Masterarbeit verstanden wird, nämlich als visualisierte Einfluss- und Bezugnahme auf die gegebenen Grössen Raum und Zeit, hat im Animationsfilm wie im Realfilm zwei Funktionsebenen; die Ebene des Einzelbildes sowie jene der Bewegungssynthese. Während das Einzelbild des Realfilms per Definition fotografisch ist, lässt sich der Animationsfilm nicht aufgrund der Beschaffenheit seiner Einzelbilder definieren, welche unterschiedlichste Formen visueller Repräsentation annehmen können (u.a. Handzeichnung, Plastik, Fotografie). Das Definitionskriterium liegt nicht beim Einzelbild, sondern bei der Zusammensetzung von Bewegung aus willkürlichen im Gegensatz zu zeitlich festgelegten Momenten oder Posen. Bezüglich der Definition des Animationsfilms wird also plädiert für eine Verlagerung von der Indexikalität des Bildes hin zum Bildintervall.

Es wurde vorerst festgestellt, dass sich analoge Fotografie in indexikalischer Weise auf ihr Objekt (das Abgebildete) bezieht, also als direkter physischer Abdruck verstanden werden kann, dessen Korrespondenz mit der Realität kausal etabliert ist (vgl. Mitchell 1992). Demgegenüber werden handgefertigte sowie digitale Bilder von Lev Manovich als nicht-indexikalisch eingestuft. Infolge ihrer technischen Disposition,

namentlich der Diskretheit ihrer Komponenten, verfügen sie über eine *Mutabilität* (vgl. Manovich 2001: 307) oder auch eine *Fluidität der visuellen Form* (vgl. Wolf 2000: 251), weshalb ihre Qualifikation als Dokumente der Realität beeinträchtigt wird. Es wurde festgehalten, dass diese indexikalische Bezugnahme nicht nur als Frage der Medienspezifität, sondern auch als „matter of degree“ (Wolf 2000: 254) verstanden werden muss und zwar besonders in Anbetracht von Gattungen, deren Formensprachen unterschiedliche Medien kombinieren, wie es der Animationsfilm und in noch demonstrativerer Art die animierte Filmcollage tut (zur Hybridität und Intermedialität siehe 3.2.). Der Übergang von nicht-fotografischen über fotografisch vermitteltem zu fotografischen Animationsmethoden und schliesslich zum Film ist infolgedessen stufenlos, besonders zumal in der summarisch als Animation bezeichneten Gattung kaum Werke vorkommen, die auf nur eine Methode zurückgreifen. Maureen Furniss spricht in diesem Zusammenhang auch von einem Kontinuum zwischen Mimesis und Abstraktion (vgl. 1998: 6).

Die animierte Filmcollage ist eine Spielart des Animationsfilms, welche abstrakte und mimetische Abbildungsprinzipien kombiniert, gegeneinander abwägt und Bilder des einen Prinzips in solche des anderen Prinzips überführt. Die Kategorie der animierten Collage realfilmischen Materials kann demnach als Beweisfall in die Argumentation aufgenommen werden, dass der Animationsfilm nicht durch die abbildlichen Eigenschaften seiner Einzelbilder definiert werden kann.

Durch das Separieren und abermalige Zusammenfügen von Bildelementen entsteht in jeder Form der bildinhärenten Collage (im Gegensatz zur zeitgebunden Collage, also dem Aneinanderreihen unterschiedlicher Bilder; siehe 3.3.) ein neuartiges Bild, das höchstens noch zu Teilen der vorfilmischen Anordnung in einem indexikalischen Verhältnis steht. Die animierte Realfilmcollage nimmt auf einen Raum Bezug, dem sie alsbald die Koordinaten aberkennt und ebenso nimmt sie Bezug auf eine Zeit, welche sie einerseits als diskrete Kette entschleiert und deren Kettenglieder sie andererseits durcheinander wirft und neu anordnet. Ursprungsraum und Ursprungszeit bleiben aber materiell immanent, denn auch nach der Collage bleibt das Ausgangsmaterial Realfilm und ist als solches dechiffrierbar (Manovich spricht von „visuellem Realismus“), das heisst er steht nach wie vor zu beiden (Ursprungsraum und -zeit) in einem bedingt kausalen Verhältnis. Folglich bestätigt sich auch die Unabdingbarkeit der hier möglichst knapp gehaltenen Erläuterungen zur Indexikalität der Fotografie.

Die substantielle Parallelität von Animation und digitalem Film bei Lev Manovich stellte sich im Hinblick auf die beiden Filmbeispiele als aussichtsreiche Hypothese heraus. Die diskrete Prägung von Raum und Zeit, die manuelle Bildgenerierung und die Operation des *Looping* sind gemäss Manovich Eigenschaften, die sowohl auf Animation als auch auf digitales Kino zutreffen, und sie sind mutmasslich auch

für die ausgewählten Filmbeispiele von zentraler Bedeutung. Auch die vier einander gegenseitig bedingenden Prinzipien des digitalen Films – Verlust des Primats von *live-action* Material, Verlust der Indexikalität durch Digitalisierung, sein Status als Rohmaterial, die operative Fusion von Aufnahme und Modifikation – sind dem Untersuchungsgegenstand vermutlich eigen und prägen ihn tiefgreifend, selbst wenn es sich beim einen (TANGO) um ein mit analoger Technik realisiertes Werk handelt, denn als Pionierwerk antizipierte es die Möglichkeiten des digitalen Films. Inwiefern der analogen Filmcollage die Funktion eines Wegbereiters technischer Neuerungen zukommen kann und über welche ästhetischen Eigenschaften und Möglichkeiten nicht nur der abbildlichen, sondern auch der mediengeschichtlichen Bezugnahme sie verfügt, soll im folgenden Kapitel untersucht werden. Die besagte Variante des Animationsfilms wird zu diesem Zweck vorerst der Ordnung des experimentellen Animationsfilms zugeordnet, wohl wissend und in Kauf nehmend, dass es sich beim Experimental- wie schon beim Animationsfilm um eine diffuse Kategorie handelt.

### 3. Animierte Collage: Praxis der Multiplikation und Hybridisierung

In den vorangegangenen Überlegungen wurde der Animationsfilm als Gattung festgelegt, die über eine besondere Art der Handhabung von räumlichen und zeitlichen Parametern verfügt. Diese Eigenheit rührt daher, dass das Einzelbild eine flexible Indexikalität innehat. Man könnte auch von spektraler Indexikalität sprechen, insofern das Einzelbild – als Scherenschnitt, Zeichnung, Fotomontage, Computergraphic und so weiter – potenziell jeden Punkt des Spektrums zwischen automatischer und intentionaler Abbildlichkeit bei Mitchell (1992) beziehungsweise zwischen Mimesis und Abstraktion bei Furniss (1998) belegen kann. Die Intentionalität des Animateurs dirigiert die Ausprägung der räumlichen und zeitlichen Parameter grösstenteils und immer in fundamentalerer Form als beim Realfilm, denn die Gestaltung des Letzteren ist zumindest von der Mechanik der Kamera, aber auch von Erscheinung existierender Phänomene beschränkt. Die bestimmenden Aspekte dieser filmischen Praxis seien „the self-conscious pro-filmic construction of 'motion' in figures, objects and so on, and the notion of 'the frame' as the presiding increment“ (Wells 2012: 231). Der Filmemacher arbeitet nicht nur am Einzelbild, von dem er im Idealfall alle Grössen per Handgriff verändern kann, sondern auch an einem Raum, in welchem die Bewegung von Figuren und Formen sequenziell im Zeitablauf konstruiert werden.

Die gemeinsame Operation dieses intentionellen Dirigierens, Kontrollierens und Konstruierens ist die Schaffung des *nie Dagewesenen*, bei Manovich „creating the 'never was'“ genannt (2001: 299). Das nie Dagewesene wird nicht nur auf diegetischer Ebene hervorgebracht wie beim Realfilm, sondern bezieht sich auf die visuelle Konstitution, generell auf die Abbildlichkeit des animierten Filmbildes. Es besteht aber noch eine zweite, der Ansicht Paul Wells' nach wesentlichere Veranlagung des Animationsfilms, welche Begriffe wie *Self-Figuration* oder Selbstreflexivität bereits anklingen liessen, nämlich eine verbildlichte Stellungnahme gegenüber der Funktionsweise visueller Repräsentation: „animation can change the world and create magical effects, but most importantly it can interrogate previous representations of 'reality' and reinterpret how 'reality' might be viewed“ (Wells 2012: 232).

Die Kritik visueller Repräsentation ist also ebenso wie das zwischen Intentionalität und Automatismus liegende und zur Intentionalität der bildenden Kunst tendierende Abbildungsprinzip eine Grundeigenschaft des Animationsfilms und ebenso wie erstere ein graduelles Phänomen. Am einen Ende der Bandbreite strebt vor allem die kommerziell erfolgreiche Sparte des Animationsfilms einen *Hyper-*

*realismus*<sup>11</sup> an und ist in erster Linie einer emotiven und kohärenten Narration verpflichtet. Am anderen Ende gibt es Animationsfilme, welche vorrangig Codes, Normen oder Schemata entkräften und dabei das eigene Abbildungsprinzip und damit implizit auch Abbildlichkeit als solche offenlegen. Während der selbstreflexive und experimentelle Umgang mit der Abbildlichkeit in allen Formen von Animation – vom traditionellen Zeichentrickfilm bis hin zu den Werken der Avantgarde – von Bedeutung ist, lässt sich eine bestimmte Werkgruppe schemenhaft abgrenzen, welche das Experiment in den Fokus bringt.

Um das Forschungsobjekt dieser Masterarbeit möglichst gründlich beschreiben zu können, bietet sich seine Zuordnung zu allen entsprechenden Genres und Subgenres an, ganz besonders, da es sich um Filmbeispiele handelt, welche bestehende Genregrenzen bewusst überwinden, exponieren und wieder negieren. Die Filmcollage wurde bereits als Spielart oder Spezialfall des Animationsfilms interpretiert und soll im Folgenden dem noch spezifischeren Typus des experimentellen Animationsfilms zugewiesen werden, dessen wichtigste Merkmale zunächst summarisch herausgearbeitet werden müssen.

### *3.1. Der experimentelle Animationsfilm als Kategorie*

„In the beginning all animation was experimental“; mit dieser Behauptung beginnen Robert Russett und Cecile Starr ihre Bemerkungen zum Ursprung des Animationsfilms, dessen Entwicklung mutmasslich dank Apparaten der Bewegungs-Illusion wie dem *théâtre optique*<sup>12</sup> möglich wurde (Russett und Starr 1976: 32). Mit der Gründung der ersten ausschliesslich auf Animationsfilm ausgerichteten Studios in den Zehnerjahren und dem grossen Erfolg einiger Zeichentrickcharaktere wurden Innovation und Stil mehr und mehr vom ökonomischen Druck der Marktfähigkeit abhängig, was eine Umstellung auf Massenproduktion insbesondere durch Celluloidfolientechnik, Arbeitsteilung und Fließbandarbeit zur Folge hatte. Unabhängig von dieser Entwicklung entstanden im Europa der Zwanzigerjahre unter anderem im Kreise der Dada-Gruppe<sup>13</sup> erste Werke abstrakter Animation. Zu den Protagonisten dieser Strömung zählen Künstler wie Walter Ruttmann oder Fernand Léger. Aber nicht nur der abstrakte und lineare,

---

11 Der Begriff wird übernommen von Wells, welcher damit die ästhetische Intention der animierten Disney-Filme beschreibt. Zentral sind hierbei die Schaffung „plausibler“ Welten als Rahmen der häufig fantastischen Narration, sowie die perfekte Illusion der Perspektive im Gegensatz zu einer exzentrischen oder gar surrealistischen Handhabung der Mise-en-Scène (vgl. 2012: 253).

12 Die 1888 von Emile Reynaud entworfene, am weitesten entwickelte Form des Praxinoskops (optisches Spielzeug). Die Vorfühmaschine warf mittels einer Laterna Magica eine Szene von hinten auf die Leinwand. Bild für Bild entstanden die *pantomimes lumineuses*, aus Zeichnungen und später auch Fotografien (vgl. Horak/Lenk 2012).

13 Dadaismus: Internationale revolutionäre Kunst- und Literaturrechtung um 1920, die jegliches künstlerisches Ideal negiert und absolute Freiheit der künstlerischen Produktion sowie einen konsequenten Irrationalismus in der Kunst proklamiert (Duden).

sondern auch der darstellende Animationsfilm fand seine nicht-industrielle Variante in den Silhouettenfilmen Lotte Reinigers oder der *Pin Screen*<sup>14</sup>-Technik von Alexandre Alexeieff.

Im Laufe des letzten Jahrhunderts entwickelten sich zwei Strömungen mit einigen Berührungspunkten und doch differierenden Intentionen: Die kommerzielle Zeichentrickfilmindustrie setzte auf immer aufwändigere Technik, verzichtete aber weitgehend auf die Hinterfragung der dem „Realismus“ verpflichteten Abbildlichkeit und deren Ideologie. Auf der anderen Seite setzte die experimentelle Form der Animation vermehrt auf innovative, zeit- und arbeitsintensive oder schnelle, einfache, direkte und selbstreflexive Techniken.

Wie Paul Wells bemerken auch Russett und Starr, dass der innovationsfreudige Umgang mit den technischen Möglichkeiten und ästhetischen Optionen nicht nur, aber in besonderer Weise auf den sogenannten experimentellen Animationsfilm zutrifft: „While all creative animation has elements of innovation, without which it would simply stagnate, experimental animation as we use the term is sometimes purely exploratory“ (1976: 7). Neben dem in diesem Zitat erwähnten Aspekt des reinen Versuchs fließen damit zusammenhängende Faktoren in die Begriffsbestimmung des Subgenres mit ein. Die Faktoren sind vor allem die Entwicklung individueller Techniken, das persönliche Engagement des Künstlers und dessen schöpferische Kühnheit (vgl. Russett und Starr 1976: 9).

Experimentelle Animationskünstler nutzen die Kenntnis der inneren Funktionsweise und damit des Prinzips der Bewegungssynthese nicht unbedingt, um einen realistischen oder sensationellen respektive hyperrealen Bildeindruck zu erhalten, vielmehr dekonstruieren sie Mechanismen durch eine originäre Ausführung: „One common bond among all experimental animators is that, in varying degrees, they personalize their equipment and techniques, as does any fine artisan or craftsman.“ (ebd.: 9).

Der Animationskünstler kennt als „Handwerker“ also nicht nur die inneren Mechanismen der Bewegungssynthese, sondern macht diese mit seiner eigenständig erarbeiteten technischen Herangehensweise auch für den Zuschauer sichtbar, wodurch von diesem eine – im Vergleich zum nicht-experimentellen Film oder Animationsfilm – irreguläre Haltung abverlangt wird: „Instead of being located in understanding narrative, the audience is asked to bring its own interpretation to the work“ (Wells 2012: 250). Das Collagieren und Animieren bestehenden Realfilmmaterials kann als experimentelle Praxis verstanden werden, da sie die Eigenschaften der eben beschriebenen Kategorie des Experimentalfilms teilt.

---

<sup>14</sup> Auch Nagelwand- oder Nagelbrett-Animation: Auf eine perforierte Fläche montierte Stecknadeln werden seitlich angestrahlt, wodurch der Eindruck einer im Siebdruckverfahren hergestellten Fotografie entsteht; durch Veränderung der Beleuchtungsrichtung kann eine Bewegungssillusion vermittelt werden (vgl. zu Hüningen 2013).

Im Mittelpunkt steht der Versuch des Künstlers bestehendes Material vergleichend zu zitieren und in der Kombination umzuwandeln. Es handelt sich insofern um einen Versuch, als das Endprodukt und die Art seiner Wirkung schwer voraussagen ist und ähnliche Operationen darum meist mehrfach durchgeführt werden (beispielsweise wird ein bestimmtes Bildelement an einen, dann am anderen Ort eingesetzt, gedreht und bewegt oder in *Loops* verwendet wird). Das Collagieren sowohl filmischer als auch nicht-filmischer Art beruht ausserdem auf einem manuellem Vorgehen gemäss einer eigenständig entwickelten Direktive besonders in vor-digitaler Zeit auch nach eigenständig entwickelten Mechanismen und Apparaturen, wodurch sich die erwähnte Personalisierung der Methoden im Experimentalfilm bestätigt. Das visuelle Vokabularium schliesslich, das durch die Kombination bestehenden Materials entsteht, fordert eine irreguläre Betrachterhaltung, welche nicht oder nicht ausnahmslos das kognitive und emotionale Nachvollziehen narrativer Abläufe bezweckt. Im Zentrum des experimentellen Charakters der Collage steht also das Kombinieren von Bildkomponenten unterschiedlicher Herkunft, welches im folgenden Unterkapitel genauer untersucht werden soll.

### *3.2. Übertreten der Gattungsgrenzen und Hybridisierung*

Wie bereits erwähnt wurde, ist der Animationsfilm gemeinhin ein audio-visuelles Verfahren, das sich unterschiedlicher Kulturtechniken, Bildquellen, Medien, Abbildungs- und Ausdrucksprinzipien bedienen kann und sich deren überwiegend kombinatorisch bedient. Der Animationsfilm ist demnach als intermediales Verfahren zu verstehen. Im klassischen Fall werden nicht-fotografische, gezeichnete oder modellierte Objekte animiert, wobei die Fotografie als Vermittlerin fungiert. Diese duale Multiplikation der Abbildlichkeit (z.B. 'intentionale' Zeichnung plus 'kausale' Fotografie) wird in manchen Fällen potenziert, indem innerhalb eines Films mehrere unterschiedliche Animationstechniken vorkommen und dies grösstenteils, weil sie sich für die Veranschaulichung bestimmter Situationen, Themen oder Objekte besser eignen. Beispielsweise werden in *ASPARGUS* (Suzan Pitt, USA 1978) animierte Handzeichnungen verwendet, teilweise aber auch zweidimensionale bewegliche Elemente zur Darstellung von mobilen Bühnenbildteilen oder eines sich öffnenden Theatervorhangs (vgl. Abb. 1), sowie dreidimensionale Figuren für die animierte Veranschaulichung eines Theaterpublikums (vgl. Abb. 2). Aber selbst bei der *Direct Animation* wo Blankfilm das wesentliche Medium bildet, ist eine Differenz zwischen der Haptik des Zelluloidmaterials und der immateriellen Materialität des Lichts wahrnehmbar, das durch die weggekratzten Partien zum Auge des Zuschauers gelangt (z.B. in *BLINKITY BLANK*).



Die stoffliche Qualität der jeweiligen Medien kann im Animationsfilm mehr oder weniger vermittelt sein: Je stärker die materialen Eigenschaften der einen Bildquelle zum Vorschein treten, umso stärker wird automatisch die Differenz zu einer oder mehreren anderen Bildquellen. Während die auf narrative Kohärenz und einen hyperrealistischen Eindruck bedachten Werke Linien, Pixel oder Oberflächenbeschaffenheiten scheinbar organisch integrieren, tendieren experimentellere Arbeiten dazu, den Werkstoff sichtbar oder sonst wie erfahrbar zu machen. Eine Möglichkeit dies zu bewerkstelligen ist die Kombination optisch klar unterscheidbaren Bildmaterials. Das Material kann innerhalb von Syntax oder Paradigma, also von Einzelbild zu Einzelbild oder im Innern der Einzelbilder variiert werden.

Zum einen können also einzelne Bildkader, kürzere Passagen oder längere Sequenzen auf differierenden Materialien beruhen. Im Normalfall bleibt eine der Techniken strukturgebend, während andersartige Materialitäten als ästhetische Zäsur oder visuelle Unterstreichung dienen. In manchen Werken sind die unterschiedlichen Techniken dagegen relativ gleich gewichtet oder einander in der ästhetischen Wirkung angeglichen (vgl. ASPARGUS). Im Spielfilm LOLA RENNT (Tom Tykwer, D 1998) hingegen, differieren die kombinierten Techniken deutlich. Der Film bietet mit seinen den Erzählfluss unterbrechenden Intermezzi in Form von überspitzten Foto-Storys oder kurzen Zeichentrick-Szenen (vgl. Abb. 3) ein Beispiel für die syntagmatische Zusammenstellung von Realfilm, Fotografie und Animation. Um aber beim reinen Animationsfilm zu bleiben: Eine Differenz kann auch ohne den Einsatz von Realfilm geschaffen werden, indem unterschiedliche Animationstechniken innerhalb der filmischen Syntax kombiniert werden. Ein Beispiel dafür ist JUNK von Kirk Hendry (UK 2011), wo analoge Zeichnungen, silhouettenartige 2D-Computeranimation und aufwändige 3D-Computergraphik eingesetzt wurden (vgl. Abb. 4 und 5).

Zum anderen kombinieren einige Filme ungleiche Materialien auf der Ebene des Einzelbildes, was die zersetzende Wirkung des Zusammentreffens von unterschiedlichem Bildmaterial verstärkt. In dem wunderschönen experimentellen Kurzfilm THE CANARIES von Jerome Hill (USA 1969) verwendete der Filmemacher Realfilm als Ausgangsmaterial, welches direkt auf dem Negativ durch animierte und kolorierte Handzeichnungen ergänzt wurde (vgl. Abb. 6 und 7).

Animationsfilm ist also grundsätzlich eine Form intermedialer Praxis. Von den drei Subkategorien des Intermedialen nach Rajewsky (2008: 53), dem *Medienwechsel*, der *Medienkombination* und der *intermedialen Bezugnahme*, trifft bei der Animation vorwiegend und für den Untersuchungsgegenstand insbesondere der Fall der Medienkombination zu, bei der „die verschiedenen involvierten Medien beziehungsweise medialen Artikulationsformen sämtlich mit ihren je spezifischen Mitteln materiell präsent sind“ (Rajewsky 2008: 57). Durch diese materielle Kopräsenz ergibt sich eine erkenn- oder wahrnehmbare

mediale Differenz (vgl. ebd.). Joachim Paech bezeichnet Intermedialität dementsprechend als „Differenz-Form des Dazwischen“ (vgl. 1997: 451). Er stellt für den hier relevanten Experimentalfilm fest, dass dieser die medial konstitutive Form der intermedialen Differenz beim Film (die Differenz zwischen den Einzelbildern) auf der Formseite des Mediums wiederholt, also diskursiviert (vgl. ebd.: 460).

Um die Kategorie der *Medienkombination* zu spezifizieren kann der Begriff der Hybridität hinzugezogen werden. Als Hybridisierung werden gemäss Irmela Schneider Prozesse verstanden, in denen Formen kombiniert werden, die in unterschiedlichen Zeitdimensionen verankert sind und auf unterschiedlichen Zeichensystemen oder Kulturtechniken beruhen (vgl. 1997: 14f.). Solche Prozesse seien deshalb interessant, weil „die Eigenschaften besonders deutlich werden“ (Schneider 1997: 28) oder mit anderen Worten: Hybride Kunstwerke sind in der Lage, die stoffliche Qualität ihrer Komponenten zum Vorschein zu bringen. Kiening und Adolf sprechen im Bezug auf die 'Papiers collés' der Kubisten auch von einer „Kontingenz des Materiellen“, die sich in den Vordergrund drängt (vg. 2012: 426).

In der Funktionsweise ist die Collage mit dem Hybriden praktisch deckungsgleich und kann als Vorläufer und Teilbereich hybriden Kunstschaffens betrachtet werden. Sie verfügt allerdings über eine klarer ausgeformte visuelle Assoziation, nämlich die einer konfus zusammengewürfelten Schnipselkomposition wie etwa die dadaistischen Collagebilder (vgl. Abb. 8). Ausserdem ist die Collage in meinem Verständnis immer ein aus Bildstücken zusammengesetzter Komplex. Hybride hingegen können aber auch aus Integralitäten zusammengesetzt sein, wenn man sich zum Beispiel einen materiell divergierenden Film im Film vorstellt oder eine Installation, wo eine in sich geschlossene Projektion mit live Performance korrespondiert. Die Dada-Collage bildet also einen Vorläufer und die zeitgenössischen Ausprägung der Collage einen Teilbereich des transdisziplinären Begriffs der Hybridität. Der Begriff des Hybriden ist für die Collage insofern zutreffend, als es dabei um die Vermischung von Materialien und die Verkettung von Codes geht (vgl. Schneider 1997: 57).

Nach der grundsätzlichen Zuordnung zum Animationsfilm, wurde der Gegenstand in der Schnittmenge mit dem Experimentalfilm lokalisiert. Im folgenden Unterkapitel wird der typisierende Kreis um den Untersuchungsgegenstand noch enger gezogen. Der Collagefilm als Spezialfall des experimentellen Animationsfilms bildet eine weitere Teilmenge. Sein besonderes Abbildungsprinzip wird mit Bezugnahme auf die im zweiten Kapitel und die unmittelbar vorangehend besprochenen Konzepte genauer beschrieben.

### 3.3. Collagefilme: Die animierte Variante

Die Collage ist eine künstlerische Praxis, die nicht nur eine umfassende Begriffsgeschichte, sondern auch eine Vielzahl von Anwendungsbereichen (Literatur, Malerei, Fotografie usw.) einbezieht<sup>15</sup>. Das spezifische Verfahren der Collage hat sich „in den verschiedenen Künsten unterschiedlich, aber nicht unabhängig voneinander“ entwickelt (vgl. Möbius 2000: 11). Diese begriffs- und vor allem mediengeschichtlichen Relationen können hier nur am Rande erwähnt werden, gelten für die folgenden Erörterungen jedoch als impliziter historischer Rahmen von der Antike über die moderne Avantgarde bis zu zeitgenössischen Formen des digitalen Compositing.

Als „Technik der zitierenden Kombination“ (Merschmann 2012) ist die experimentelle Collage per se selbstreflexiv: Die unterschiedliche Materialität und Herkunft der Bildkomponenten ist sichtbar, was ein Zusammenfügen voraussetzt, weshalb wiederum der manuelle Erzeugungsvorgang des Collagierens immerzu preisgegeben wird. Im Gegensatz dazu wird in nicht-experimentellen Filmen – wenn da überhaupt verschiedene Materialitäten eingesetzt werden – durch Compositing analoger sowie digitaler Ausführung in den meisten Fällen nicht ein heterogen wirkendes Bild, sondern eine nahtlose Eingliederung der Bildteile zu einem Bildganzen angestrebt. Die angedeutete Dichotomie zwischen ästhetischer Dissonanz und ästhetischer Kohärenz soll an dieser Stelle allerdings nur am Rande erwähnt werden<sup>16</sup>.

Die Collage ist auch eine Kategorie in William C. Wees' Theoretisierung von *Found Footage* Filmen. Sie bildet ihm gemäss die herausragende von drei Kategorien (in der untenstehenden Tabelle zusammengefasst) in der Mitte eines Kontinuums der verschiedenen Anwendungsarten vorgefundenen Filmmaterials.

METHODOLOGY	SIGNIFICATION	EXEMPLARY GENRE	AESTHETIC BIAS
Compilation	Reality	Documentary Film	Realism
Collage	Image	Avant-garde Film	Modernism
Appropriation	Simulacrum	Music Video	Postmodernism

Alle Arten von *Found Footage* Filmen verfügen über das (zugegebenermassen nicht immer realisierte) Potenzial, die Abbildlichkeit des Trägermediums zu unterwandern. Die Besonderheit der Collage bestehe jedoch darin, dass grundlegende und politisch dringliche Fragen über die Macht kinematografischer Repräsentation zu stellen fähig sei (vgl. Wees 1992: 39). Als Musterbeispiel nennt Wees den für das Genre richtungsweisenden Experimentalfilm *A MOVIE* des amerikanischen Filmpioniers Bruce Conner (USA 1958).

<sup>15</sup> Zur Collage in Literatur, Kunst, Film, Fotografie, Musik und Theater vgl. Möbius 2000.





<sup>16</sup> Vergleiche dazu beispielsweise Flückiger 2008: 192 f.

Der Kompilationsfilm hat im Gegensatz zur Collage einen dominanten Kommentar, der den Zuschauer leitet, sowie eine klare historische Verankerung: „In compilation films, an archival shot is presumed to have concrete historical referents that ground the film's discourse in reality, and lend credence to its overall argument“ (ebd.: 49 f.). Die dritte Kategorie der filmischen „Appropriation“ steht wie die Kompilation dem Repräsentationsanspruch audiovisueller Artefakte relativ unkritisch gegenüber. Im Gegensatz zur ersten Kategorie verlässt sie sich jedoch nicht auf die historisch-ontologische Verankerung des Ausgangsmaterials, sondern negiert diese gewissermaßen: „For works of appropriation [...] the context is the media, from which the quotations have been ripped and into which they have been reinserted without regard for their 'truth content'“ (ebd.: 51).

In William C. Wees' Verständnis der Filmcollage spielt also das Verhältnis von Abbild und Abgebildetem, das beim Realfilm häufig als indexikalisch ausgelegt wird (s. 2. Kapitel), eine zentrale Rolle und zwar nicht nur rein funktional, sondern ganz besonders, indem es durch die Collage dekonstruiert wird.

In den vorangehenden Überlegungen wurde der Collage bereits grundsätzlich die Anlage zu einer solchen Dekonstruktion zugeschrieben. Diese Fähigkeit wird aber noch vervielfacht, wenn das collagierte Material ursprünglich eine „Wirklichkeitsübertragung“ für sich in Anspruch nimmt, um den Wortlaut André Bazins wieder aufzugreifen. Die Filmcollage ist demnach zu einer selbstreflexiven und kritischen Betrachtung filmischer Repräsentationen fähig und dies trifft für diejenigen Repräsentationen ganz besonders zu, die eigentlich dazu bestimmt waren als „unmediated signifiers of reality“ (Wees 1992: 45) zu fungieren. Konkret ist dies der Fall, wenn das verwendete Collagematerial filmischer Art ist, genauer durch Animation<sup>1</sup> in Bewegung versetzte fotografische Abbildungen. Dies trifft vollends auf den Untersuchungsgegenstand der animierten Filmcollage laut dem in dieser Masterarbeit gültigen Verständnis dieses Begriffs zu.

Die animierte Filmcollage unterscheidet sich nebenbei bemerkt gerade darin von der animierten Collage, welche Materialien unterschiedlichster Gattungen verwendet, einschliesslich der durch Animation<sup>2</sup> bewegten Fotografie. Die animierte Filmcollage muss demgegenüber klar differenziert werden. Inwiefern sie sich ausserdem von der nicht-animierten Filmcollage unterscheidet, soll nachfolgend (3.3.2.) aufgeklärt werden. Vorerst soll nachfolgende Tabelle eine Übersicht der vielförmigen Begrifflichkeit der Collage vermitteln.

<i>Begriff</i>	<i>Operation</i>	<i>Funktion (Zeit/Raum)</i>	<i>Beispiel</i>
<b>Collage</b>	Zitierenden Kombination verschiedener Materialien	Bildimmanente Collage	 <p>Dada-Collage (Hanna Höch 1919)</p>
<b>Animierte Collage</b>	Kombination verschiedener Materialien Durch Animation <sup>2</sup> dynamisiert	Bildimmanente + Zeitgebundene Collage	 <p>Sophie's Place (Larry Jordan 1987)</p>
<b>Filmcollage</b>	Kombination verschiedenen Filmmaterials (Animation <sup>1</sup> )	Zeitgebundene Collage	 <p>A Movie (Bruce Conner 1958)</p>
<b>Animierte Filmcollage</b>	Kombination verschiedenen Filmmaterials (Animation <sup>1</sup> ), durch Animation <sup>2</sup> dynamisiert	Bildimmanente + Zeitgebundene Collage	 <p>Tango ( Zbigniew Rybczyński 1980)</p>

### 3.3.1. Avantgarde und digitale Materialisierung

Die undeutliche Trennlinie zwischen den Begriffen Experimental- und Avantgardefilm<sup>17</sup> wurde vielfach betont. So konstatiert beispielsweise Wells: „Experimental animation, in its most readily understood form, embraces a number of styles and approaches to the animated film which inevitably cross over into areas which we may also term avant-garde or art films.“ (2012: 249). Er betont ähnlich wie Russett und Starr (vgl. 1976) auch den Ursprung des Experimental-Genre der Animation – welches in der zweiten Hälfte des letzten Jahrhundert immer mehr an Selbstverständnis gewann – im Avantgardekino Hans Richters, Viking Eggelings, oder Oskar Fischingers um neben den bereits Erwähnten nur einige zu nennen. Dementsprechend wird in den anschließenden Erörterungen der Begriff Avantgarde auch eher im weiteren Sinne als ahistorische Gattungsbezeichnung verstanden, die sich auf subversive Inhalte, formale

<sup>17</sup> franz.: avant garde (Vorkämpfer einer Idee, Vorhut): Kunstbemühungen, die ihrer Zeit voraus sind (vgl. Horak und Merschmann 2012).

Experimentierfreudigkeit, und die Opposition zum kommerziellen Kino bezieht (vgl. Horak und Merschmann 2012), statt im engeren Sinne als Sammelbegriff europäischer (film-)künstlerischer Bewegungen der 1920er.

Lev Manovich stellt die These auf, dass der Hauptimpuls des avantgardistischen Filmmachens – das bei ihm die Spannweite von Léger über Godard bis hin zu zeitgenössischen digitalen Filmexperimenten umfasst – in der Kombination des Kinematographischen, Malerischen und Grafischen liegt (vgl. 2001: 306). Realfilm und Animation wurden in ein und demselben Film oder innerhalb des Einzelbildes in der Art der Collage vereint sowie überarbeitet und damit die Vorrangstellung „realistischer“ Repräsentation angezweifelt: Durch die Multiplikation unterschiedlichsten Materials innerhalb des Bildkaders haben die Avantgarde-Filmmacher gemäss Manovich gegen die indexikalische Identität des Films revoltiert (vgl. ebd.: 306). William C. Wees stellt darüber hinaus fest, dass die Collage für die Avantgarde das effektivste Mittel darstelle um traditionelle Annahmen über Repräsentation in der Kunst generell anzufechten und dass man vielleicht sogar davon sprechen könnte, dass sich die Collage zur „essential weapon in the modernist assault on realism in all the arts“ (Wees 1992: 51) entwickelte.

Die grundlegende Energie dieses Impulses entsteht aus der im Kapitel 3.2. besprochenen Hybridisierung bezüglich der Gattungen und ihrer entsprechenden Abbildungsprinzipien, genauer in den Schnittstellen wo die differenten Substanzen der collagierten Werkstoffe aufeinandertreffen und wo in der Differenz die Eigenschaften dieser Substanzen hervortreten, besonders dann, wenn die Substanzen verschiedenartigen abbildlichen Logiken anheim fallen. Wenn animierte Filme grundsätzlich die Tendenz haben „to create their own realms which obey their own 'inner logic“ (Wells 2012: 235), dann kommt es bei der animierten Filmcollage zu einer Mischung aus äusserer und innerer Logik. Die indexikalische Abbildlichkeit des *Found-Footage* auf der Ebene des Einzelbildes bleibt zumindest dann noch anhaften, solange die fotografische Substanz partiell noch bestimmbar ist. Der Zeitindex der mechanischen Aufnahme äussert sich ebenfalls nur noch in entkräfteter Form über das bereits besprochene *Instantane*, welches die Fotografie und der Animationsfilm gemeinsam haben und wodurch sie beide sich vom Film als solchem unterscheiden.

Aber nicht nur dem Bild als Ganzen, sondern auch seinen Elementen, den Bildschnipseln der Collage, kann eine besondere Art der Bezugnahme auf bildexterne Parameter zugeschrieben werden. Lev Manovich konstatiert, dass die diskreten Einheiten der meisten Ausdrucksformen mit Ausnahme der menschlichen Sprache (Wort als diskrete Einheit) keine Bedeutungseinheiten bilden (vgl. 2001: 29). Die Körnung des Films, der Pixel der digitalen Filmkunst oder der Bleistiftstrich der Zeichnung konstituieren das Bild, sind selbst aber ohne eigene Signifikanz. Die erste bedeutungstragende Ebene des Films ist demnach das Einzelbild, wenn man die häufig und teilweise zurecht angefochtenen Bestrebungen das Gegenteil zu

behaupten hier einmal beiseite lässt.<sup>18</sup> Beim Collagefilm werden diese materialen Einheiten zu Bedeutungseinheiten: der sichtbar ausgeschnittene Ball des Jungen in TANGO bedeutet „Teil eines Bildes auf dem ein Ball zu sehen ist“, während die noch nicht extrahierte Variante dieses Bildteils auf dem Ursprungsbild keine eigene Bedeutung hatte, sondern wie jeder andere Teil des Bildes eine Ansammlung fotochemischer Materie bildete, also Teil eines Bildes war auf dem nebst Weiterem ein Ball zu sehen ist. Gerade diese Umwandlung von materialen in bedeutende Einheiten ist gemäss Manovich eine Essenz der Avantgardekunst (vgl. 2001: 29) und spricht für die Vorstellung einer avancierten experimentellen Filmsprache.

Ein wesentliches Faktum in Manovichs Überlegungen zum digitalen Film ist die enge Verwandtschaft von Collage und Avantgarde. Wie erwähnt geht Manovich davon aus, dass der (prä-digitale) Avantgardefilm gewissermassen die Prognose der Möglichkeiten computergenerierter Kinobilder darstellt (vgl. 2001: 306). Zwei Phänomene werden hierbei in den Vordergrund gerückt: Zum einen setzen Bildbearbeitungs- und Filmschnittsoftware generell voraus, dass digitale Bilder aus einer Anzahl separater Bildschichten (*image layers*) bestehen, wodurch die Kombination mehrerer Bilder innerhalb eines Bildkaders technologisch legitimiert wird (vgl. ebd.: 307). Zum anderen taucht die Strategie der Collage im digitalen Zeitalter als *cut-and-paste* Befehl wieder auf, was gemäss Manovich die elementarste Operation darstellt, die an digitalen Daten überhaupt durchgeführt werden kann (vgl. ebd.: 307). Der durchgängige Effekt der *digital revolution* sei demnach die Materialisierung der Avantgarde in einem Computer (vgl. ebd.: 307). Interessanterweise spricht Manovich hier von Materialisierung, wo doch gerade entmaterialisiert wird, wo Materielles und im Falle der Collage ausdrücklich Materialbewusstes in die immaterielle Welt überführt wird.

### 3.3.2. Bild – Abbild – Heterochronizität

Das Zusammenfügen bestehenden Filmmaterials nach dem Prinzip der animierten Filmcollage vereint unterschiedliche Zeichen, aber nicht unterschiedliche Zeichentypen wie etwa die Collage als Erscheinungsform der bildenden Kunst, wo literarische, grafische, malerische, fotografische und alle anderen erdenklichen Chiffren kontrastieren können. Auch die animierte Collage, wo dasselbe Prinzip in eine Abfolge von Bildern und damit in eine Zeitlichkeit übertragen wird, beruht auf der sichtbaren und spür-

---

<sup>18</sup> Pier Paolo Pasolini behauptet, das Kino verfüge wie die Sprache über eine Form der doppelten Gliederung (Zeichensystem ist aus bedeutungstragenden und bedeutungsunterscheidenden Einheiten zusammengesetzt) und die Elemente der zweiten Gliederung seien die Kineme, also einzelne Bildelemente (vgl. 1966). Umberto Eco hingegen geht davon aus, dass das Kino einen Code mit dreifacher Gliederung bildet und als solcher naturgemäss einen höheren kontextuellen Reichtum inne hat, daher sein Realitätseindruck (vgl. 1968).

baren Differenz der Materialitäten. Es steht also noch aus zu diskutieren, wie es dem Film und speziell dem Animationsfilm möglich ist, aus gleichartigen Zeichentypen eine Collage anzufertigen, oder anders gefragt: Was sind die Bedingungen dafür, dass in der (animierten) Filmcollage aus homogenem Material ein heterogenes Arrangement wird?

Die Antwort auf die Frage liegt vermutlich in der zeitlichen Verankerung des fotografischen und filmischen Bildmaterials. Wie sich im Laufe des zweiten Kapitels gezeigt hatte, tut sich der Animationsfilm durch einen kreativen Umgang mit Bewegung hervor, die ihrerseits immer ein zeitliches und räumliches Intervall – einen Zeit-Raum – einnimmt. Das filmische Ausgangsmaterial setzt sich zusammen aus einer bestimmten Anzahl fotografierter Momente innerhalb eines festgelegten Zeitraums, die in der Collage extrahiert werden und von da an Positionen eines neuen Gefüges bilden. Die bildliche Bezugnahme auf dieses Gefüge wurde zuvor als quasi- oder semi-indexikalisch bezeichnet. Die in der Collage erfahrbare Bewegung bezieht sich demnach auf einen Zeit-Raum, der mit dem Zeit-Raum der Aufnahme nicht identisch sein muss, aber auf ihn dennoch referiert. Es laufen also gewissermassen mehrere Zeit-Räume parallel.

Dieser Sachverhalt kann mit dem Begriff der *Heterochronizität* genauer umschrieben werden. Das Begriffskonzept wird Christa Blümlingers Erörterungen zur materiellen Aneignung in Film und Medienkunst entnommen, wo damit der Zusammenschluss verschiedener Zeiten zu Erinnerungsmodalitäten beschrieben wird (vgl. 2009: 268). Gemäss Blümlinger wird durch „digitale Ausdrucksformen des Ephemeren“ (ebd.) auch die Abbildlichkeit audiovisueller Kunst einer Neubetrachtung unterzogen: „Durch dieses Zusammentreffen verschiedener Zeitlichkeiten innerhalb des Bildes wird die Frage der Indexikalität der Archivbilder von der Beziehung zum 'Realen' geschieden und primär auf temporale Ebenen bezogen“ (Blümlinger 2009: 268). Es kommt also zu einer Verschiebung von der Vorstellung abbildlicher Referenzialität – die sich auf den im Rahmen dieser Masterarbeit vorsichtshalber gemiedenen, vagen Begriff der „Realität“ stützt – hin zu einem auf einzelne Parameter bedachten Verständnis von Abbildlichkeit wie es in der Einleitung dieser Arbeit bereits vorgeschlagen wurde. Die Parameter sind im Rahmen der vorliegenden Arbeit wie auch bei Blümlinger als Raum und Zeit festgelegt. Die prä-digitale Collage tendiert gemäss Blümlinger zur *Heterotopie*, impliziert also eine raumbezogene Abbildlichkeit, während sich digitale Kompositionen mehrheitlich durch die erwähnte *Heterochronizität* auszeichnen. Letztere Konsequenz lässt sich allerdings nur schwer mit der zuvor etablierten Vorstellung vom digitalen Bild als in heterotope Schichten gegliedert vereinen und wird hier daher nur am Rande erwähnt.

Die Betonung der Zeitlichkeit im Zusammenhang hybrider Kunstformen ist auch in Schneiders Erörterungen zu den Diskursen des Hybriden präsent: „Hybridisierung soll Entwicklungen bezeichnen, in denen



sich Formen kombinieren, die sich in unterschiedlichen Zeitdimensionen entwickelt haben“ (vgl. 1997: 14). Die Bezeichnung Zeitdimension wird interpretiert als Zeit-Raum der Bildentstehung. Die Belichtung des fotografischen Trägermediums sowohl analoger als auch digitaler Art findet zeitgleich mit dem abgebildeten Sachverhalt statt und dessen Veränderlichkeit wird in der Sukzession der Einzelbilder festgehalten. Dadurch erhält der Film seinen Zeitindex, der auch bei anderen, nicht-fotografischen Medien auftritt (vgl. Elsaesser 2009: 24). Der filmische Zeitindex zeichnet sich allerdings dadurch aus, als er sich nicht nur auf den Entstehungsprozess des Kunstwerks bezieht, sondern auch auf die Verbindung der dargestellten Ereignisse zu einem tatsächlichen Zeitraum. Dahingegen können andere visuelle Darstellungsformen und sogar die zeitbasierten Künste wie Tanz, Literatur oder Theater auf diese Verankerung allerhöchstens aus einer historischen, nicht aber einer indexikalischen Perspektive verweisen.

Gerade diese Anbindung an eine figurative Zeitdimension macht sich die Filmcollage zu Nutze, in dem sie die nach wie vor über eine Indexikalität verfügenden Filmfragmente einer „Rekontextualisierung“ (Wees 1992: 53) unterzieht. Der Zeitindex macht dabei die Filme als *Fragmente* erkennbar, weil der ursprüngliche Kontext als Leerstelle gehandhabt wird. Die unterschiedlichen Exzerpte aus Dokumentar- und Informationsfilmen in *Connors A MOVIE* wirken daher als Collage, weil die Verankerung der Fragmente frei variabel ist, im Unterschied zu den verschiedenen Szenen eines Spielfilms, die mittels stilistischer und narrativer Konventionen vorgeben alle in ein und derselben diegetischen Zeitdimension verhaftet zu sein und deren Zeitindex auf einen klar eingrenzbaaren Produktions- und Postproduktions-Komplex verweist.

Die animierte Filmcollage geht, was die Heterochronizität ihrer Bilder betrifft, noch einen Schritt weiter: Die Animation ist eben nicht nur Rekontextualisierung, sondern „fundamentale Manipulation“ (vgl. Gunning 2014: 41): Animiert werden nicht nur Fragmente, sondern Fragmente von Fragmenten, deren Verankerung nicht mehr nur frei variabel ist sondern sich zugleich auf eine ursprüngliche und eine neue, hybride Zeitlichkeit bezieht. In der filmischen Collage wird zeitliche Dauer ästhetisch erfahrbar gemacht „als simultane Zusammenschau von Bildschnitten, bei der ein zeitliches Nacheinander als optisches Nebeneinander erscheint, das aber wiederum der Simultanität eines physiologischen Sehens simuliert und Bergsons Idee der Dauer ('durée') visuell umsetzt“ (Kiening und Adolf 2012: 426).

### *3.4. Zweite Zwischenbilanz und Reevaluation der Arbeitsthese*

In dieser Arbeit ging es vorerst darum, das bildlich manifestierte Möglichkeitsfeld filmischer Bezug- und Einflussnahme, welches das Abbildungspotenzial bezüglich der Parameter Raum und Zeit logisch einschliesst, für den Untersuchungsgegenstandes möglichst genau zu umschreiben. Die Anbindung des Abbildungspotenzials an das entsprechende Signifikationssystem der Gattung wurde zuvor festgehalten, weshalb es notwendig erschien, den Untersuchungsgegenstand einer bestimmten Gattung zuzuordnen.

Es waren zwei Kategorien gleichermaßen denkbar, weshalb zunächst angenommen wurde, es handle sich bei der Animation von collagiertem Filmmaterial um eine Zwischenform zweier ohnehin nicht vollständig trennbarer Gattungen. Die Frage, ob es sich bei der animierten Filmcollage nun um Realfilm oder Animation handle, hat sich im Nachhinein betrachtet nicht etwa erübrigt, obwohl sie zugleich mit „weder noch“ und „sowohl als auch“ beantwortet werden musste. Denn diese Fragestellung bot eine gute Ausgangsposition für die Betrachtung diverser theoretischer Ansätze, deren Konsequenzen und Begrifflichkeiten sich auch für die nachfolgenden Analysen voraussichtlich als nützlich erweisen.

Die konstatierte Sachlage des „weder noch“ und „sowohl als auch“ wurde im zweiten Theorieblock dem Phänomen der Hybridität zugeschrieben. Es wurde vorrangig gefragt: Wie kommt die in der Arbeitsthese angedeutete Subversion der Abbildlichkeit zustande, was sind die materialen Voraussetzungen, was bedeutet Collage und welche Spielarten gibt es?

Der experimentelle Animationsfilm wurde als Gattungsbegriff beschrieben, um die kategorische Zuordnung des Untersuchungsgegenstands weiter zu konkretisieren. Der Begriffskomplex vereint die folgenden Merkmale: Den Aspekt des Versuchs, das manuelle Vorgehen, ein eigenständiges visuelles Vokabularium, die eigens entwickelte Direktive, die Voraussetzung einer irregulären Zuschauerhaltung und nicht zuletzt das vergleichende Zitieren und die Umformung des Zitierten in der Kombination. Der letzte Punkt wurde eingehender besprochen und in einem Exkurs zur Hybridität wurden die bisherigen Überlegungen durch zusätzliche Begriffe sowie ein basales Verständnis der Funktionsweise gattungsübergreifender audiovisueller Kunstpraxis erweitert. Im Zuge dessen konnte auch die Verwandtschaft von Avantgarde und Experimentalfilm knapp angesprochen werden, wodurch das Begriffsverständnis der Collage ergänzt wurde.

Des Weiteren wurden die unterschiedlichen Typen von Kombination (syntagmatisch und paradigmatisch) und die materialbezogenen Kombinationsoptionen (Animation und Film, Film und Film, Animation und Animation) besprochen. Dabei wurde auf die Definition des Animationsfilms zurückgegriffen, die gemäss

der im ersten Theoriekapitel erarbeiteten Erkenntnisse weniger an der Indexikalität festgemacht wird, als an der Art und Weise wie Zeit zerteilt und zusammengesetzt wird, also an der Frage nach dem Intervall und der synthetisierten Bewegung.

Die Veranlagung zur Selbstreflexivität oder Selbst-Figuration (vgl. Crafton 1982: 11) verdankt der Animationsfilm seiner eigentlichen Funktionsweise, nämlich der Synthese diskontinuierlicher Posen, deren bildliche Konstitution sowohl der malerischen Intentionalität als auch dem fotografischen Automatismus zugehörig sein kann: „What happens between each frame is much more important than what exists on each frame“ (McLaren zit. nach Hoffer 1981: 5). Der Sonderfall der animierten Collage aus Bewegungsbildern führt die Repräsentierbarkeit von Zeit durch die Synthese von Posen als Manipulierbares Artefakt vor. Dazu befähigt wird sie auch durch die Indexikalität ihrer fotografischen Einzelbilder, die durch das zugrundeliegende *live action* Material übertragen wird und die auf eine Bewegung *vor dem Bild* hinweist; eine Bewegung die in ihrer artifiziellen Rekonstruktion (Realfilm) dekonstruiert wird (Collage-Animation).

Das Hauptinteresse dieses Kapitels galt der Fähigkeit des Animationsfilms zur Dekonstruktion abbildlicher Mechanismen. Es ging also nicht mehr um das Verhältnis von Abbild und Abgebildetem bezüglich bestimmter Parameter, sondern um das Verhältnis des Abbilds zu anderen Abbildern im Sinne einer impliziten Bewusstwerdung der Funktionsweise, Geschichte und der ideologischen Stellung visueller Repräsentation. Die ersten beiden Aspekte der Arbeitsthese – die divergierenden abbildlichen Prämissen von Animations- und Realfilm sowie die Nutzung der Prinzipien dieser Divergenz durch den Experimentellen Animationsfilm und die Collage – können also bestätigt werden.

#### 4. Zbigniew Rybczyńskis TANGO

Der im Folgenden zu besprechende Kurzfilm wird hier zwar der filmgeschichtlichen Situierung entsprechend vorgezogen, tauchte jedoch erst an einem späteren Zeitpunkt der Recherche zum Musikvideo CIRRUS immer wieder auf, für dessen Filmmacher TANGO als Inspirationsquelle diente (vgl. Holmes 2013). Zur definitiven Auswahl bewogen hat einerseits die aussergewöhnliche Handhabung realfilmischen Inventars und andererseits die unmittelbare Wirkung dieser gut achtminütigen Filmcollage, die zwischen kosmisch und klaustrophobisch oszilliert. Ersteres trifft dank der allwissenden Beobachterinstanz und scheinbar unendlichen Verzahnung der Aktionen zu, Letzteres durch die Eingeschlossenheit der Handlung und all ihrer gut zwei Dutzend Figuren in einen Raum der mit einer Schachtel mehr Ähnlichkeit hat als mit einem Zimmer und – auch hier – die Zirkularität, aus der es kaum ein Entrinnen gibt.

Ein Überblick über Leben und Werk des Filmmachers soll Aufschluss über dessen künstlerische Direktive und praktische Vorgehensweise geben und auch einen entstehungsgeschichtlichen Einordnungsansatz von TANGO ermöglichen (4.1.). Es wird anschliessend ein analytischer Beschrieb des vorerwähnten Kurzfilms formuliert (4.2.), wobei diese Analyse sich zumindest bei der eingehenderen Betrachtung auf ausgewählte Parameter beschränkt. Auf die Analyse der visuellen, narrativen, technischen und akustischen Aspekte des Kurzfilms folgt jeweils unmittelbar eine mit der Analyse verwobene erste Interpretation. Es werden abschliessend weitere besonders symptomatische Aspekte des besagten Werks mit Hilfe der entsprechenden Literatur herausgearbeitet und mit den Ergebnissen der vorangehenden Interpretation verbunden zusammenfassend bewertet (4.3.).

## 4.1. *Big Zbig – der Medienpionier*

Zbigniew Rybczyński wurde am 27. Januar 1949 im polnischen Łódź geboren, absolvierte das Kunstgymnasium in Warszawa und von 1969 bis 1973 die 1969 staatliche Hochschule für Film, Fernsehen und Theater in Łódź.<sup>19</sup> Eigentlich begann er seine künstlerische Karriere als Maler, doch Ende der Sechzigerjahre entschied er „that painting was dead – I wanted movement, not stillness“ (vgl. 1997: 182). Er machte seinen Abschluss an der Filmhochschule im Fachbereich Kamera und wirkte während des Studiums an der Gründung einer Filmgruppe *Warszat Formy Filmowej* (Werkstatt der Filmform) mit, die als wichtigste polnische Gruppierung der Neo-Avantgarde gilt (vgl. Krajewski 2011: 34). Gemäss Łukasz Ronduda – dem Medienhistoriker und Kurator am Museum für zeitgenössische Kunst in Warszawa – kann die Werkstatt der Filmform gar als wichtigste Gruppe des strukturellen Films<sup>20</sup> in Zentral- und Osteuropa verstanden werden (vgl. 2000).

Die Werkstatt der Filmform existierte zwischen 1970 und 1977 und zeichnete sich aus durch die „rejection of classic movie narration and its illusory nature or even (in some of their projects) of the whole cinematographic apparatus“ (Ronduda 2000), sowie durch den aktiven Dialog mit der bildenden Kunst. Ein weiteres Grundprinzip war die Ablehnung der Autoren-Kategorie, die mit einer Vorstellung des Filmemachers als Kunst-Ingenieur einherging (vgl. Ronduda 2000). Die Werkstatt stellte ausserdem eine unabhängige Bildungsstätte dar, ermöglichte den jungen Künstlern Finanzierungspläne und stellte Technik und Infrastruktur zur Verfügung.

Das Programm der Werkstatt der Filmform steht vermutlich in prägendem Zusammenhang mit dem mittlerweile über vierzig Jahre umfassenden Werk Rybczyńskis. Er sieht sich selbst als einen aus der Not technischer Barrieren geborenen Experimentator, Forscher, Ingenieur und Programmierer: Was die Ausgestaltung seiner künstlerischen Visionen retardierte, bewog ihn dazu, sich mit den fundamentalen Problemen des Bildes zu befassen, dessen Natur zu analysieren und Bildgenerierungs- sowie Aufzeichnungswerkzeuge zu konstruieren (vgl. Rybczyński 2011: 42).

Auf die Zeit seines Mitwirkens bei der Filmwerkstatt folgte zwischen 1973 und 1980 eine umfangreiche Tätigkeit im heute renommierten Animationsfilmstudio *Se-Ma-For*, dem *Studio Małych Form Filmowych*

---

19 Wenn nicht anders vermerkt, sind die biografischen Angaben der offiziellen Website des Künstlers ([zbigvision.com](http://zbigvision.com)) entnommen und im Hinblick auf die Forschungsfrage mit historischen und filmhistorischen Fakten ergänzt worden.

20 Engl. *structural film*: Richtung des Experimentalfilms in den 1960er und 1970er Jahren, eigentlich in den USA entstanden. Die Werke folgen einem aus Parametern des Mediums oder der Drehsituation selbst gewonnenen Konzept, mit dem naturwissenschaftlichen Versuch vergleichbar (vgl. Brunner 2012).

(Studio für Kleine Filmformen) in Łódź. In diese Zeit fällt auch die Produktion von TANGO, einem seiner letzten in Polen realisierten Filme. Denn in den frühen 1980er Jahren begann in Polen eine Zeit des Systemwandels, der sozialen Bewegungen und Streiks, die schliesslich zur Gründung unabhängiger Gewerkschaften der *Solidarność* führten, an der sich Rybczyński im Studio *Se-Ma-For* persönlich beteiligte. Die Demokratiebewegung um die *Solidarność* wurden jedoch alsbald durch massive politische und militärische Repression bedroht, was 1981 die Ausrufung des Kriegszustands, die Auflösung von Bürgerrechten und eine Welle politisch motivierter Verhaftungen und Morde bewirkte. 1982 erhielt Zbigniew Rybczyński politisches Asyl in Österreich. Dort war er bereits zuvor künstlerisch tätig gewesen und zwar für den ORF in Wien, wo er das *Studio Dr. Stanzl* für die Produktion von Spezialeffekten aufbaute.

Im darauffolgenden Jahr, nachdem er für TANGO einen *Academy Award* in der Kategorie „bester animierter Kurzfilm“ erhalten hatte, emigrierte er mit seiner Familie in die vereinigten Staaten und liess sich schliesslich in New York nieder. Seine New Yorker Studios waren nicht nur auf dem neuesten Stand der Technik, er konzipierte und realisierte auch als einer der ersten Filmemacher wegbereitende Videokunst durch HD-Technologie. Nach der Realisation zweier experimenteller Kurzfilme (*THE DAY BEFORE* und *THE DISCREET CHARM OF THE DIPLOMACY* (beide 1984)) gründete er 1985 ein eigenes Produktionsstudio.

In diesem *ZBIG VISION* genannten Studio, das ausgerüstet war mit progressiver HDTV- und Computertechnik, entstanden viele kritisch anerkannte und an Festivals ausgezeichnete Filme wie *STEPS* (USA 1987) oder *THE ORCHESTRA* (USA 1990) (vgl. Zielinski und Weibel 2011: 137). Ausserdem fertigte er dort zwischen 1984 und 1989 über 30 seiner äusserst populären Musikvideos für Grössen der Popmusikgeschichte wie John Lennon, Supertramp, Lou Reed oder Mick Jagger, für welche er auch zahlreichen Auszeichnungen erhielt. Diese oft fröhlich-ironisch wirkenden Videoclips setzten fast durchgängig mehrschichtig komponierte Filmbilder ein und sind daher mit TANGO in eine klare ästhetische Linie einzuordnen.

Zwischen 1994 und 2001 lebte und arbeitete Rybczyński in Deutschland, wurde Mitbegründer des *Centrums für Neue Bildgestaltung* in Berlin und später Dozent an der *Kunsthochschule für Medien* in Köln. Wieder in den USA arbeitete er in Los Angeles für verschiedene kommerzielle Unternehmen im Bereich visueller Effekte. Zu den von Rybczyński perfektionierten Effekten gehören beispielsweise das *Compositing* oder das *Keying*<sup>21</sup>. Seine avantgardistischen Unterfangen zwischen Wissenschaft und Kunst bewirkten nicht nur ein weitreichendes kritisches Echo, sondern auch die „Entwicklung neuer Standards auf dem

---

21 Bildelemente werden auf Basis einer Schlüsselfarbe vom Hintergrund freigestellt.

Gebiet des beweglichen Bildes“ (Zielinski und Weibel 2011: 138) und für einige seiner technologischen Erfindungen ist Rybczyński sogar Patentinhaber.

Seine vorübergehende Rückkehr nach Polen erfolgte im März 2009. Rybczyński arbeitete in Wrocław an Planung und Bau eines neuen Typs von Filmstudio, das gemäss Piotr Krajewski die Konzeption eines 'Studio Ideale' verkörpern soll (vgl. 2011: 34), die Materialisierung eines Ideals also, mit dem sich der Filmmacher in seiner Tätigkeit immerzu beschäftigt hatte. Im Januar 2013 wurde das *Audiovisual Technology Center* (CeTA) auf dem Gelände des historischen Spielfilmstudios in Wrocław eröffnet. Das CeTA ist gemäss der Website des Künstlers eine neuartige, hochmoderne Einrichtung für die Produktion von „live, multi-layer images“, also ganz nach der Vorhersage Krajewskis eine ganzheitliche, ideale 'Maschine' zur Erzeugung bewegter Bilder (vgl. 2011: 34) und zudem ein Institut für Bildung und Bildforschung.

Nach vielen Jahren der Experimente und Forschungen im Bereich der Filmtechnik (Optik, *motion control*, Computersoftware) und in der Lehre, kehrte Zbigniew Rybczyński 2014 zeitweilig zur Tätigkeit des Filmmachens zurück; sein Film mit dem Arbeitstitel *A SHORT HISTORY OF U-PEOPLE*<sup>22</sup> befindet sich momentan in der Planungsphase. Mitte 2014 kehrte der Künstler in die USA zurück, wo er momentan gemeinsam mit seiner Frau mit dem Bau eines *High-Tech*-Filmstudios beschäftigt ist.

#### 4.2. *TANGO: Analyse und deren Interpretation*

Der 1983 als bester animierter Kurzfilm mit dem Oskar und vielen weiteren prestigeträchtigen Preisen<sup>23</sup> ausgezeichnete *TANGO* ist wie erwähnt als animierte Collage von Realfilmbestandteilen konzipiert. Über die gesamte Dauer des Kurzfilms ist ein einziger Raum zu sehen, der sich nach und nach mit Figuren füllt, die ihre Aktionen in einer Endlosschleife tätigen, den Raum betreten und wieder verlassen. Dabei wird den ohnehin trivialen Handlungen wie Ankleiden oder Essen mit dem Handlungszusammenhang auch der Sinn nahezu gänzlich entzogen und das Agieren wird zu einem mechanischen und berechneten. Die Figuren sind zwar in ein und demselben Raum befindlich, ihre Zirkulationen (Auftritt – Aktion – Abtritt) durchkreuzen einander allerdings grösstenteils nicht und es kommt dementsprechend kaum zur Interak-

---

22 Der offiziellen Website sind nur folgende Informationen zu entnehmen: „Zbig along with writing partners Eli Barbur, Kaja Bryx, Jacek Tabisz, Sherill Howard Pociecha, completed a feature film length screenplay for "A SHORT HISTORY OF U-PEOPLE". The plot of the film is based largely on episodes from the history of Christian/Jewish relations, taking a satiric look at mankind's recalcitrant inability to abide by universal moral laws like "respect others", "don't lie", "don't steal" and "don't kill".

23 Neben weiteren der Grosse Preis in Annency, Oberhausen und Krakau (alle 1981).

tion: „There are no intersections and no collisions, no acknowledgment of one character within one loop by another character in another loop“ (Slowik 2014: 284).

In den anschliessenden Unterkapiteln soll eine prüfende Zergliederung des achtminütigen TANGO erfolgen, deren anschliessende Interpretation darauf ausgelegt ist, die vorangehend etablierten Begrifflichkeiten wie unter anderem Hybridität, Stofflichkeit, Animation und Experimentalität in diesem ersten Untersuchungsgegenstand nachzuweisen. Die Analyse behandelt zuerst die bildinhärenten, narrativen und technischen, dann die akustischen Parameter in welchem Zusammenhang auch die Aspekte Musik und Tanz angesprochen werden sollen.

#### *4.2.1. Kurzanalyse und Interpretation bildästhetischer sowie handlungsspezifischer Parameter*

Zbigniew Rybczyńskis experimenteller Kurzfilm TANGO aus dem Jahr 1980 besteht aus nur einer Einstellung<sup>24</sup>. Die Kamera ist unentwegt starr in der Art eines *Tableaus*<sup>25</sup> und in leichter Aufsicht auf einen gleichmässig ausgeleuchteten Innenraum gerichtet: Es gibt keine Schnitte, keinen Wechsel der Einstellungsgrösse oder des Aufnahmewinkels und keine Kamerabewegungen oder -fahrten. Die einzigen veränderlichen Grössen im Bild sind die Figuren selbst, deren Aktionen die Komposition des Filmbildes beeinflussen. So reduziert die filmischen Parameter auch sind, umso konsequenter fällt der Blick des Betrachtenden oder Analysierenden auf die vorhandenen Parameter und deren Transformationen, sowie auf die Figuren und deren Aktionen. Diese Transformationen und Aktionen zeichnen sich zudem durch eine über den Ablauf des Kurzfilms hinweg und mit der Anzahl Figuren stetig steigende Verdichtung und Komplexion aus.

Ebenso minimalistisch wie der Einsatz filmischer Mittel – die Verfahren der synthetischen Bildkomposition werden hier vorerst nicht mitgezählt – ist auch die Einrichtung des abgebildeten Handlungsraums. Ganz zu Beginn ist das relativ kleine Zimmer leer und wirkt wie ein Modell- oder Puppenhaus (vgl. Abb. 9). Hinter diesem eigentümlichen Eindruck stehen zwei Ursachengefüge.

Erst einmal sind die Proportionen des Inventars ungewohnt, die Wände scheinen dünn wie Karton, Fenster und Türrahmen zu schmal, die Tischbeine im Vergleich zu den Hockern viel zu lang und so weiter. Ausserdem ist der Raum erstaunlich kahl und es hat den Anschein, dass er unbewohnt sei, denn neben den

---

<sup>24</sup> Tatsächlich wirkt dies nur so: Da in TANGO Collagen innerhalb der Bildkaders wirken, gibt es effektiv so viele Einstellungen wie Figuren.

<sup>25</sup> Von frz. Bild, Gemälde. Einstellungen, welche auf einem starren Gegenüber von Handlungsraum und Kamerastand ort beruhen und in der Regel eine ganze Szene zeigen (vgl. zu Hüning und Wulff 2012).



Möbeln (Schrank links, Bett vorne, Kinderbett rechts, Tisch mit Stühlen in der Mitte) sind ausser einem braunen Paket auf dem Schrank keinerlei Gegenstände, die man üblicherweise erwarten würde, in dem Zimmer vorhanden; kein Vorhang, Lichtschalter, Kopfkissen, keine Steckdose oder Lampe, keine Schranktüren oder Türschwellen.

Des Weiteren wird der erwähnte Eindruck verstärkt durch die Perspektive der Kamera, die aus der Richtung einer vierten Wand<sup>26</sup> den Blick auf die folgenden Geschehnisse birgt. Wie bei einem Puppenhaus ist der ansonsten geschlossene Raum durch das Fehlen der vierten Mauer für den Blick zugänglich und dieses Fehlen wird für die Aufrechterhaltung der diegetischen Kohärenz negiert. Demgemäss treten alle Figuren durch eine der drei Türen in einer der drei bestehenden Wände ein und aus, nicht etwa durch den Off-Raum jenseits der vierten Wand. Sie interagieren auch nicht anderweitig – also zum Beispiel mit Blicken – über diese vierte Wand hinweg.

Der extradiegetische Vorspann wird als *On Screen Credits* und in roten Lettern präsentiert (vgl. Abb. 10). Die erste diegetische Veränderung des Bildfelds bringt gleich anschliessend ein Ball hervor, der durchs Fenster ins Zimmer gelangt, direkt gefolgt von einem Jungen in rotem Pullover und kurzen Hosen, der sich vorerst vorsichtig im Zimmer umschaute und dann hineinklettert, um den Ball wieder an sich zu nehmen. Er steigt mit einer behändigen Bewegung durchs Fenster wieder nach draussen, doch einen Bruchteil einer Sekunde nachdem er verschwunden ist, springt der Ball erneut durchs Fenster hinein, gefolgt vom identischen Reaktionsablauf des Jungen. Schon in diesen ersten Sekunden des Films wird also die zyklische Gesetzmässigkeit etabliert, nach der die Figuren in diesem Puppenhaus zu agieren haben.

Als der Ball zum dritten Mal ins Zimmer fliegt, kommt eine Frau im rosa Hauskleid mit einem schreienden Säugling auf dem Arm zur Tür in der frontalen Wand herein. Während sie das Kind zum zweiten mal stillt, beruhigt und in die Wiege legt, steigt durchs selbe Fenster und gleich neben dem Jungen ein schwarzgekleideter Einbrecher mit Sonnenbrille ein. Er schleicht verstohlen zum Schrank und holt sich dort das Paket. Den Kreis der Aktionen schliessend – es befindet sich ja nun kein Paket mehr auf dem Schrank – tritt ein Mann im roten Mantel und Hut mit dem Paket von rechts ins Zimmer, noch während der Dieb wieder aus dem Fenster steigt. Während das platzierte Paket dann erneut vom wieder herbeigeschlichenen Einbrecher entwendet wird, ist der Paketbringer noch dabei seinen roten Mantel und Hut abzulegen und diese im selben Schrank zu verstauen.

Über die Dauer des Kurzfilms kommen in relativ regelmässigen Abschnitten von durchschnittlich ungefähr 20 Sekunden noch weitere Figuren hinzu (in nachfolgender Reihenfolge), die wie die vorangehenden

---

<sup>26</sup> Auch; Guckkastenbühne. Die „vierte Wand“ gilt als Metapher der Trennung von Bühne und Zuschauerraum, die voraussetzt, dass für die Figuren die Öffnung nicht besteht und dass diegetische und äussere Realität scharf gegeneinander abgesetzt sind (vgl. Wulff 2012).

ihre Handlungszyklen gleichförmig und stetig wiederholen; ein Mädchen, das aus seinen Hausaufgaben ein Papierflugzeug bastelt, Eine Frau mit einem Teller Suppe, ein Mann, der die Suppe daraufhin am Tisch isst, ein junger Sportler, eine Frau mit Einkäufen, ein beim Glühbirne wechseln vom Stromschlag getroffener, der vom Tisch fällt, eine ältere Haushälterin, die einen Fisch präpariert, eine blonde Frau, die sich ankleidet, ein Toiletteninstallateur mit Ausrüstung, ein Mann in Uniform, ein Trinker, eine Putzende, zwei Besucher mit Geschenken und Blumen, ein leidenschaftliches Liebespaar, ein Mann mit Hund, eine Mutter mit einem Kleinkind, ein Mann im Morgenmantel und schliesslich eine alte Frau.

Letztere ist die einzige Figur, die ihre Handlung lediglich zweimal vollzieht und sie ist zudem die einzige, welche dazu im Stande ist, die prävalente Zirkularität zu durchbrechen, indem sie den liegengebliebenen Ball des Jungen mitnimmt, als sie das mittlerweile wieder vollkommen leere Zimmer durch die Tür rechts verlässt. Als der Abspann in roter Schrift erscheint, ist der Raum also wieder in fast demselben Zustand wie zu Beginn, mit Ausnahme des gestohlen bleibenden Pakets. Die Möglichkeit, dass alles wieder von vorne beginnt ist jedoch ausgeschlossen, da der Auslöser fehlt. Denn – zugegebenermassen ohne handlungslogischen Rückhalt – scheint es so, als ob der Ball mit einer Triggerfunktion behaftet ist; Er ist der Grund, warum die erste Figur den Handlungsraum betritt und damit ist scheinbar der Weg geebnet für die einzeln Hinzukommenden, deren ringförmige Handlungen sich zu einem unübersichtlichen und doch exakt abgestimmtem Gewoge vermengen, das den Raum alsbald erfüllt.

Insgesamt sind 26 verschiedene menschliche Akteure (1 Säugling, 1 Kleinkind, 1 Junge, 1 Mädchen, 10 Frauen und 12 Männer)<sup>27</sup>, ein Hund und mehrere Requisiten an diesem skurrilen Tanz beteiligt. Folgenden Regeln gehorcht dieser TANGO: Die Handlungsabläufe werden immer vervollständigt - das heisst, eine Figur ist nie mehrfach sichtbar – und sie werden immer in exakt der selben Weise ausgeführt. Die Akteure hinterlassen zudem keine Spuren oder ähnliches: Das Paket des Manns in Rot wird vom Einbrecher geholt, der Suppenteller vom Suppenesser im Unterhemd abgeräumt und der Blumenstraus der Besucher wird von der Frau mit dem Wischmop entfernt.

Unsichtbare Spuren bleiben hingegen zahlreich zurück und tragen zur subtilen Komik der in latenter Verzweiflung rotierenden Akteure bei: In die Wiege werden ungefähr 20 Säuglinge gelegt, 25 Suppen werden aufgetischt und gegessen, unzählige Einkäufe, Hüte und Mäntel im Schrank verstaut, 12 Stromschläge erhalten und das Schulmädchen lässt 19 Papierflugzeuge durchs Fenster segeln.

Die Spur des Menschen in seiner Umgebung, der er sich mehr und mehr entfremdet hat, war im Lichte der Kritik kapitalistischer Arbeitsverhältnisse bereits Thema in den Grosstadtfilmen der 1920er Jahre. Der

---

<sup>27</sup> Der Filmemacher spricht zwar von 36 Figuren (vgl. 1997: 183), was in der Folge häufig übernommen wird (zB. bei Slowik 2014) dies widerspricht aber meiner eigenen Zählung sowie der Angabe von Piotr Krajewski (2011).

von Mensch-Artefakten heimgesuchte Raum in TANGO könnte ausserdem als postmoderne Version der typisierten Kleinbürgersalons in der vorerwähnten Filmreihe (etwa in VON MORGENS BIS MITTERNACHTS, Karl Heinz Martin, D 1920) ausgelegt werden. Diese Räume dienten als Sinnbild der unentrinnbaren Situation des Kleinbürgertums, welches dem instabilen Wert von Geld, fortschreitender Mechanisierung von Arbeit und Alltag sowie der zunehmend entzauberten Verheissung von Wohlstand unterlag. Aber gerade auch im heutigen Kontext omnipotenter elektronischer Überwachung sind die unsichtbaren Spuren, die ein Jeder bewusst oder unbewusst Hinterlässt ein beachtenswertes Faktum.

Die materialisierten Spuren oder Konsequenzen der Handlungen werden in TANGO nicht wahrnehmbar, was neben der Komik auch eine gewisse Tragik erzeugt, die beispielsweise in der Figur des Trinkers symbolisch zu Tage tritt. Auch nachdem er zum siebten Mal durchs Zimmer torkelte erscheint er wieder, sobald er den Raum verlassen hat und genehmigt sich erneut einen Schluck Schnaps aus der Flasche, die er in seiner Jackentasche mit sich trägt. Doch nicht nur die in sich selbst kreisende Resignation, die mit bestimmten menschlichen Gewohnheiten wie Alkoholismus einhergeht, wird im Tango figuriert. Auch die Zirkularität und Aussichtslosigkeit bestimmter sozialer und kultureller Mechanismen wie unter anderem die Anhäufung von materiellem Besitz, Autorität, romantische Beziehungen; vielleicht könnte man auch sagen die Aussichtslosigkeit der *Conditio Humana* in der modernen oder postmodernen Gesellschaft an sich: Ein Dutzend Mal legt die Frau im Trenchcoat ihre Einkäufe im Schrank ab (Besitz), der einfach nicht voll wird, der Hund wird mehrmals vom Bett geschupst (Autorität), das Paar bricht den Beischlaf immer wieder ab (Beziehungen).

#### 4.2.2. Befund zur Ausführung: *An oil-photo-painting with scratches*

TANGO ist nicht nur einer der letzten in Polen verwirklichten Filme Rybczyńskis, sondern auch einer seiner letzten auf 35-Millimeter Farbfilmmaterial. Die mit einer herkömmlichen Filmkamera gedrehten Bilder wurden in der Postproduktion mit Methoden bearbeitet „die eigentlich dem Animationsfilm entstammen“ (Krajewski 2012: 34). Um welche Methoden es sich dabei handelt und wie sich deren Visualität beschreiben lässt, soll im Folgenden knapp besprochen werden.

Wie mehrfach angedeutet, handelt es sich bei TANGO um eine animierte Filmcollage, das heisst (wie der Tabelle auf Seite 29 zu entnehmen ist), dass unterschiedliches Filmmaterial beziehungsweise deren disparate Elemente bildimmanent kombiniert werden. Es handelt sich dabei insofern um Animation – der

Künstler selbst spricht konkret von *Live Action Animation* – als die Synthese kontinuierlicher Posen zu einer für die Animation typische Synthese diskontinuierlicher Posen gewandelt wird, indem die Verankerung der Einzelbilder in einer vorhergehenden kontinuierlichen Zeitdimension aufgehoben wird. Oder anders gesagt: Die beim ursprünglichen Filmmaterial bestehenden *Invariablen* bezüglich Raum und Zeit werden durch ihre Extraktion und anschliessende collagierende Kombination zu *Variablen*. Dem entspricht auch Peter Weibels Beobachtung, Rybczyńskis Bilder seien Felder von Variablen: „Die möglichen Werte der Variablen bilden das Bild, das sich abhängig von den Variablen verändert“ (2012: 22). Im unbeständigen piktoralen Raum seien die Figuren nur mögliche Werte der Variablen (vgl. ebd.: 23) und eben dafür steht die von Rybczyński häufig verwendete und durch ihn perfektionierte Technik der *mattes*.

Durch *mattes* oder auch „Masken“ wird Bildmaterial unterschiedlicher Quellen in Sinne des optischen *Compositing* zusammengefügt. Wandermasken<sup>28</sup> (*travelling mattes*) sind gemäss Flückiger „das älteste Verfahren zur Extraktion bewegter Objekte, besonders von Figuren“ (2008: 207) und bestehen sowohl als digitale, als auch als optische Technik. *Mattes* funktionieren konkret so, dass bei der Aufnahme bestimmte Bereiche des zu belichtenden Materials abgedeckt werden, damit dort später andere Bildelemente eingefügt werden können. Dabei werden generell zwei Prinzipien unterschieden; die automatische Maskenerzeugung, bei der die zu extrahierende Figur vor einem monochromen Hintergrund aufgenommen wird, sowie die manuelle Maskenerzeugung, bei der die Figur nachträglich aus der Aufnahme ausgeschnitten wird (vgl. ebd.: 207 f.). Wenn man die weiter unten zitierten Angaben des Künstlers beachtet, kann davon ausgegangen werden, dass in TANGO letzteres Verfahren zum Einsatz kam. Aus den manuell oder automatisch erstellten Masken können durch die anschliessenden Kombination mit dem Negativ ein Positiv gezogen werden, auf dem das bewegliche Objekt (Figur) von einem unbelichteten Hintergrund erscheint, welches wiederum durch die Positiv-Maske abgedeckt wird, damit der unbelichtet gebliebene Hintergrund belichtet werden kann.

Von ebensolchen Masken musste Rybczyński nach eigenen Angaben über 16'000 von Hand anfertigen (vgl. 1997: 183). Es war ausserdem notwendig, mehrere Hunderttausend Belichtungen durch optisches Kopieren (*optical printing*) anzufertigen. Dabei wird in einer Kopiermaschine durch Projektion und Aufnahme optisch kopiert, also nicht wie bei der Kontaktkopie durch den direkten Kontakt von Negativ- und Positivfilmstreifen. Diese Methode ermöglicht die Veränderung des aufgenommenen Materials wie beispielsweise die Kombination mehrerer Aufnahmen mit Masken wie Rybczyński es bei seinem Kurzfilm TANGO bewerkstelligte. Das *Compositing* mittels dem Verfahren der optischen Kopie ist allerdings äusserst

---

28 Im Gegensatz zu fixen Masken, die beispielsweise für Split-Screen-Aufnahmen verwendet wurden (vgl. dazu Flückiger 2008: 207).

störungsanfällig und der Künstler bezeichnet es daher auch als Wunder, dass während des Postproduktionsprozesses nur geringe Schäden am Negativ entstanden (vgl. Rybczyński 1997: 183).

Als prädigitales Verfahren hinterlässt diese Kopiertechnik Spuren auf dem Bild. Der Generationsverlust durch die Kopie verringert zwar den *pictorial value*, also die Erkennbarkeit und Nähe zur direkten visuellen Erfahrung, er ist aber auch Index der Indexikalität, denn er impliziert die Existenz des Originals und markiert die Mediation der Bildlichkeit (vgl. Wolf 2000: 253). Es handelt sich also um einen für die experimentelle Animation typischen selbstreflexiven Prozess. Rybczyński konstatiert, dass das Endresultat vielerlei Makel aufweise: „Black lines are visible around humans, jitters caused by the instability of film material resulting from film perforation and elasticity of celluloid, changes of colour caused by the fluctuation in colour temperature of the projector bulb and, inevitably, dirt, grain and scratches“ (Rybczyński 1997: 183 f.). Er nennt neben den Makeln auch deren Ursachen, was überdies Aufschluss bezüglich der diversen Einflussgrößen in der von Rybczyński angewandten Methode gibt.

Erwartungsgemäss sind die erläuterten technischen Kunstgriffe in TANGO mit umfangreicher und diffiziler Handarbeit verbunden. Der Künstler erzählt, er habe ganze sieben Monate an der Fertigstellung gearbeitet und das in Sechzehn-Stunden-Tagen (Rybczyński 1997: 183). Besonders fehlerempfindlich, erklärt Piotr Krajewski, sei dabei das manuelle Erstellen Tausender Masken und Belichtungen eines einzigen Filmbandes vor allem darum, weil keine Möglichkeit der laufenden Kontrolle des entstehenden Bildes bestand (vgl. 2012: 35). Die riskante Vorgehensweise, „die Geschick, Know-how und Disziplin erforderte“ sei denn auch der Grund, weshalb Rybczyński keine unmittelbaren Nachfolger hatte (vgl. ebd.: 35). Die Vorgehensweise bildet daher eine Meisterdisziplin des analogen *Compositing* und die letzte Stufe vor deren elektronischen und bald darauf digitalen Umsetzung: „Such labor of Sisiphus was not the solution. Between me and 'all those things' I wanted to show was a wall consisting of celluloid and the post-production process. So I looked in the direction of Video“ (Rybczyński 1997: 184).

Diese Aussage validiert mehrerlei Dinge, die teilweise im theoretischen Teil dieser Masterarbeit skizziert wurden. Zum einen wird der gewagten Behauptung Peter Weibels eine Grundlage gegeben, der meint, Rybczyński sei „der Künstler der digitalen Philosophie *par excellence*, das heisst, der wichtigste Künstler des digitalen Zeitalters“ (Weibel 2012: 22) und das auch als er noch von analogen Verfahren Gebrauch machte. Als Avantgardist zeigt er also schon in seinen filmbasierten Kunstwerken die Möglichkeiten digitaler Bildgestaltung auf. Damit in engem Zusammenhang steht zum anderen die Bekräftigung der mehrfach erwähnten These Lev Manovichs über den Zusammenhang von Animation, Avantgarde und digitalem Kino unter anderem im Hinblick auf deren nicht- oder nur teilweise indexikalische Abbildlichkeit, die mit der synthetischen Schaffung komponierter Bilder zusammenhängt. Obwohl nicht digital produziert,

demonstriert TANGO „the ontological montage Lev Manovich ascribes to the aesthetic logic of digital compositing, which he maintains is layered and ‘first and foremost a conceptual [and] not only a technological operation“ (Slowik 2014: 281). Schliesslich wird auch die Experimentalität der künstlerischen Richtlinie in Rybczyńskis Schaffen akzentuiert, wo das Ergebnis nicht als feststehendes unantastbares Werk, sondern als Experiment, als probeweise Zwischenstufe zu einem – vermutlich unerreichbaren – konzeptuellen Ideal fungiert.

Eine weitere Aussage des Künstlers lässt die zuvor angedeutete Debatte über den Zusammenhang von Animation und Malerei anklingen. Rybczyński meint, er habe sich mit TANGO gerade durch die angesprochene Problematik der Technik nur sehr geringfügig dem „showing all those things which don't exist in front of the camera“ (vgl. 1997: 184), dem erwähnten „creating the 'never was“ (Manovich 2001: 299) angenähert. Er habe sich von seiner früheren Tätigkeit als Maler mit TANGO kaum entfernt: „I produced a kind of 'oil-photo-painting with scratches', with some jerky motion inside the frame“ (1997: 184). Die Malerei ist vielleicht zu Recht das Gegenkonzept seiner künstlerischen Devise, gerade wenn es um die Abbildlichkeit geht: Indexikalität – Index der Fotografie sowie der Vermitteltheit (optische Fehler) – und nie Dagewesenes – *Perpetuum mobile* sowie Perforation von Zeit und Raum – verschränken sich in seinen Filmbildern auf eine Weise, die jegliche Gattungsgrenze sprengt und bestätigt, dass wir es bei TANGO nicht nur mit der materiellen Collage von Bildelementen, sondern mit einer Collage abbildlicher Prinzipien zu tun haben.

#### 4.2.3. Ton und Musik – Analyse und Interpretation der akustischen Parameter in TANGO

Ton und experimentelle Animation stehen in einem besonderen Verhältnis: „Sound is important in any animated film, but has particular resonance in the experimental film as it is often resisting dialogue, the clichéd sound effects of the cartoon or the easy emotiveness of certain kinds of music“ (Wells 2012: 250). Auch in TANGO kommt der Tonspur eine weitreichende Bedeutsamkeit zu, die von hyperrealen Toneffekten oder emotionalisierender Filmmusik weit entfernt ist.

Der Titel<sup>29</sup> des Kurzfilms bezieht sich auf die lateinamerikanische Tanz- und Musikrichtung, zu welcher das den Film untermalende Stück des polnischen Komponisten und Pianisten Janusz Hajdun gezählt werden kann. Neben dem extradiegetischen Musikstück sind einige diegetisch motivierte Geräusche zu hören, wie beispielsweise das Klicken der ins Schloss fallenden Türen, das Weinen des Säuglings, der laute Schrei des vom Tisch Fallenden, das Klirren von Besteck, das Stöhnen der Liebenden, das „Plopp“ des

---

<sup>29</sup> Der Arbeitstitel lautete ursprünglich "pokój mieszkalny" (Wohnzimmer) und wurde später geändert (vgl. Filmweb).

Zapfens der Schnapsflasche, ein Seufzer der sich Ankleidenden, Schritte sowie weitere durch das Bewegen von Objekten verursachte Geräusche. Erwartungsgemäss verdichtet sich nicht nur das Bild, sondern auch die Tonspur mit der wachsenden Zahl der Figuren und verdrängt den gemächlichen Tango zunehmend. Die Geräusche wirken ebenso wie das Dekor artifiziell und entstammen scheinbar einer anderen Gegenwart als die Filmbilder. Sie sind oft zu laut im Verhältnis zur zugehörigen Ausführung durch die Figur, wie wenn zum Suppenessen mutmasslich mit vielerlei Geschirr gelärmt wird. Oder aber sie sind zu isoliert, wie wenn das Schlurfen und Torkeln des Trinkers keine Geräusche verursacht, der Zapfen aus seiner Flasche hingegen schon. Der Ton bildet ausserdem eine eigene, mit jener der Musik nicht deckungsgleiche Rhythmik. Die Parallelität verschiedener Zeitlichkeiten wird also nicht nur auf der visuellen, sondern auch auf der akustischen Ebene evoziert: Während die Aktionszirkel der Figuren wie Zahnräder ineinander greifen und sich doch nie überschneiden, reiht sich auch das Klirren, Knacken und Seufzen in einen Takt ein, dessen mathematische Gesetzmässigkeit im Gegensatz zum musikalischen Takt eher als asymmetrisch empfunden wird.

Die Musik bildet eine zusätzliche, gleichförmige und wie die Geräusche und Aktionen eindeutig durch Repetition gestaltete Ebene und nimmt unter anderem die Funktion einer alten Standuhr ein, die unbeirrt tickt, während sich nebenher der Alltag im Kreise dreht. Der Tango lässt sich als konstant und rhythmisch, nachdrücklich, leicht bedrohlich und nuanciert, aber ohne eigentliche dynamische Höhepunkte beschreiben: „the straight and angled trajectories of the characters who never meet or bump into each other, belie the fluid, circular, seductive motion of the film’s title and musical score“ (Slowik 2014: 285). Das Stück beginnt schlicht mit Perkussion und Piano, nach und nach kommen eine Violine, dann weitere Streicher und Bläser hinzu. Nachdem der Tango von der vielschichtigen Tonspur praktisch verdrängt wurde, löst er sich ab der siebten Minute wieder aus seiner Verdrängung, sobald die Figurendichte zurückgeht. Auf der akustischen, wie auch auf der visuellen Ebene hört der Film (fast) genauso auf wie er angefangen hat; der Tango hat sich wieder zu seinem Ursprung zurückgebildet und nur noch das Piano ist zu hören, als die alte Frau sich erschöpft aufs Bett legt und es wiederholt sich das simple Grundmotiv des Musikstücks. Genau in dem Moment, als die Frau den Ball aufnimmt und damit als erste Figur ihren Handlungszyklus bricht, hört der Tango abrupt auf, ohne dass erwähntes Grundmuster beendet worden wäre. Die letzten fünfzehn Sekunden, in denen die Frau mit dem Ball den Raum verlässt und auch der anschliessende Abspann vor dem Hintergrund des leeren Zimmers sind stumm.

Der Begriff *Tango* steht nicht nur für eine Musikrichtung, sondern auch für einen Paartanz-Stil, der mit subtiler Erotik und der Kultur und Mentalität der lateinamerikanischen Unterschicht, aber auch mit klar definierten Geschlechterrollen, *Machismo* oder dem schillernden Paris des frühen zwanzigsten Jahr-

hunderts assoziiert wird. Ein direkter Zusammenhang zu inhaltlichen Belangen kann hier vermutlich eher nicht gezogen werden, umso mehr ist der Aspekt der Choreografie zu beachten. Unter Choreografie (gr. *Choreía* (Tanz), *gráphein* (schreiben)) wird beim Tanz das einüben und festlegen von Bewegungsabläufen verstanden. Das schöpferische Festlegen von Bewegung ist wie besprochen eben auch das Grundprinzip des Animationsfilms. Paul Wells argumentiert demgemäss: „motion in animation is a constructed, choreographic principle“ (2012: 233).

Als experimenteller Animationsfilm thematisiert TANGO die eigene Artifizialität in besonderer Weise indem er das eigene Abbildungsprinzip auf vielgestaltige Weise kommentiert. Zum Kommentar durch die Kombination logisch und materiell disparater Bildelemente kommt der Kommentar über die Wahl von Titel und Titelmusik. Denn der Zuschauer erwartet dadurch einen Tanz und dementsprechend werden das mathematisch errechnete Zusammenspiel der Figuren, das rhythmische ineinandergreifen ihrer Bewegungszirkel und deren Auslegung als Visualisierung der Zirkularität des menschlichen Daseins gelesen, nämlich als Tanz und daher auch mit einer subtil ironischen Umkehrung der Tragik dieses Daseins.

### *4.3. Räumlichkeit und Zeitlichkeit*

Nach diesen ersten Interpretationsansätzen zu den dargelegten Eigenschaften des Kurzfilms, sollen nun die Aspekte der Räumlichkeit und Zeitlichkeit – die Marker der Abbildlichkeit, wie sie in dieser Masterarbeit als Begriff gefasst wird – abschliessend noch etwas detaillierter beschrieben werden.

Wie angedeutet, kann man sich die Handlungskreisläufe der Figuren in TANGO wie Zahnräder in einem Gefüge vorstellen: Sie drehen sich unentwegt, greifen ineinander, aber blockieren oder überschneiden einander bis auf den Schluss nicht. Grössere Aktionsradien benötigen erwartungsgemäss längere Zeit für eine Umdrehung und so müssen alle Abläufe mathematisch aufeinander abgestimmt sein, damit es im knappen filmischen Raum nie zu Kollisionen kommt. Rybczyński fertigte zwecks dieser Berechnung unzählige Handzeichnungen an, die den Raum zu verschiedenen Zeitpunkten aus der Vogelperspektive zeigen und die Raumbesetzung durch die Figurenkörper auf abstrahierte Weise darstellen (vgl. Abb. 11). Zudem ist die jeweilige Zeitdauer eines einzelnen Ablaufs – der Reduktion der Komplexität jener Berechnung halber – nicht an die tatsächliche und zufällige Dauer eines Handlungsvollzugs gebunden, sondern beträgt entweder Zwölf, Siebzehn oder Fünfunddreissig Sekunden. Die einzeln aufgenommenen Abläufe wurden also in Hinblick auf diese Angaben ausgeführt respektive getrimmt (was an einzelnen Stellen im fertigen Film sichtbar ist, wenn sich eine Figur plötzlich merklich verlangsamt oder beschleunigt).



Dieses Raum-Zeit-Räderwerk ist bei genauer Betrachtung ein dreidimensionales<sup>30</sup>, geschichtetes, in dem mehrere Zahnräder übereinanderliegen, das aber über seine inneren Mechanismen zumindest auf den ersten Blick nicht vollständig preisgibt. Der Zuschauer nimmt gemäss Weibel demnach einen Raum wahr, der visuell funktioniert, aber real nicht funktionieren kann: „Die logisch-mathematisch begründeten Raum-Zeit-relativen Filme von ZR haben eine magische Wirkung, weil sie unsere natürliche körperzentrierte Erfahrung von Raum und Zeit überschreiten“ (Weibel 2012: 28). Wie es für den Animations-, speziell für den Experimental- und ganz besonders für den Collage-Film typisch ist, erzeugt TANGO also eine ungewöhnliche Zuschauerhaltung und damit einhergehend ein Blosslegen des vermeintlich organischen „Realismus“ visueller Repräsentation im Film, aufbauend auf der Repräsentation „realistischer“ Raum- und Zeitbedingungen.

#### 4.3.1. Räumlichkeit und Off-Raum

Besonders deutlich wird dieser Effekt, wenn man Rybczyńskis Umgang mit dem *offscreen space*, dem diegetisierten Raum ausserhalb des Sichtbaren berücksichtigt. Die visuelle Anordnung entsprechend dem statischen Blick in ein Puppenhaus oder eine Guckkastenbühne deutet auf einen singulären und unveränderlichen Off-Raum auf drei Seiten des On-Raums, sowie implizit auf den „verbotenen“ Raum der vierten Wand. Das „erlaubte“ Off ist immer der Anfangs- und Endpunkt der Handlungen, aus ihm wird der Impuls gegeben. Die Metapher dieses Impulses ist der Ball des Jungen, der in den ersten Sekunden des Films ohne ersichtliches Zutun aus dem Off ins On entspringt. Das ausserhalb der Kadrierung Liegende verliert allerdings seine Bedeutung als Raum, da sich darin Dinge abspielen, die nicht einer räumlichen Logik entspringen können. Wenn die Frau im Hauskleid innerhalb einer einzigen Sekunde alleine durch die Tür nach draussen und sofort wieder mit dem Kind auf Arm hinein tritt, wird das Off als reines Konstrukt in der Vorstellung des Betrachters entblösst. Die Offs innerhalb des Bildfelds – der Schrank und das Kinderbett – sind ebenfalls Nicht-Räume mit zentraler Bedeutung. Wie erwähnt kumuliert sich in ihnen für den Zuschauer verborgen und doch gegenwärtig die Komik und Tragik der Zirkularität von Arbeit, Alltag und Zwischenmenschlichem. Zuletzt deutet auch das genannte Wirkungsfeld jenseits der vierten Wand durch seine latente Präsenz auf die Artifizialität der filmischen Anordnung und die damit einhergehende Konstruktion des Off hin.

---

30 Der dreidimensionale Aufbau des raum-zeitlichen Gefüges in TANGO ergibt sich wie angedeutet daraus, dass die Handlungsabläufe nicht nur aneinandergereiht, sondern auch übereinander geschichtet werden

#### 4.3.2. Verräumlichte Zeitlichkeit: Geburt, Tod und alles dazwischen

Die Schichtung räumlicher und zeitlicher Ebenen ist eine der unmittelbarsten Beobachtungen, die sich bezüglich TANGO machen lassen. Sie kann im Sinne einer Collage gelesen werden, wie es unter 3.3.2. vorgeschlagen und mit den Begriffen *Heterotopie* und *Heterochronizität* umschrieben wurde, aber auch als besondere Ausformung der Rahmenerzählung im Film (vgl. Slowik 2014: 282). Die beiden Zugänge oder Lesarten schliessen sich keineswegs aus: Die Ungleichzeitigkeit der Bildelemente bedingt sowohl die Collage, als auch die Verschachtelung der Narration.

Indem sich eine Zeitlichkeit über eine andere schichtet (im klassischen Fall des Erzählens die Gegenwart über die Vergangenheit), wird in Rybczyńskis Kurzfilm das Erzählen als Praxis auf der Ebene des Bildlichen thematisiert. Die Simultaneität verschiedener Narrative gelinge durch eine „intricate framing organization that involves multiple levels of viewer reception“ (vgl. ebd.: 284). Im Gegensatz zur sukzessiven Darstellung unterschiedlicher Zeiten, wie sie im Spielfilm üblicherweise anzutreffen ist, kann durch die zeitlich und räumlich simultane Darstellung eine Art Querschnitt oder „one large, simultaneous, omniscient filmic moment“ (Slowik 2014: 284) wiedergegeben werden.

Dieser überzeitliche und überräumliche filmische Moment transportiert „different stages of life“ (Rybczyński 1997: 183), wobei die Figuren als Typen zu verstehen sind, die nicht über identitätsstiftende Merkmale verfügen, sondern als Stellvertreter jeweils einer dieser Lebensphasen fungieren: „Seen altogether, they illustrate in a generic way the full range of activities occurring in a single domestic space within a lifetime of a family“. Tatsächlich sind in den 26 Figuren die wichtigsten Lebensabschnitte vertreten: Säuglings- und Kleinkindalter, Kindheit, Adoleszenz, Erwachsenenalter und hohes Alter. Aber auch die wichtigsten Ereignisse, Institutionen und sozialen Gebilde, die mit dem jeweiligen Lebensabschnitt typischerweise in Verbindung gebracht werden, sind in Figuren, Handlungen und Dekor inhärent; unbeschwerter Spielerei im Jungen, Pflicht, Pflichtverweigerung und Spiel im Mädchen mit den Hausaufgaben-Papierflugzeugen, Ertüchtigung im Sportler, Ehe in der aufgetischten und aufgeggessenen Suppe, Staat und Gesetz im Uniformierten, Gesetzeswidrigkeit im Einbrecher, Laster im Trinker, Reproduktion im jungen Paar und nicht zuletzt Geburt und Wiedergeburt als allumfassendes Prinzip. Die jüngste aller Figuren ist zugleich die einzige, welche mehrfach in den Raum und nie heraus kommt, die Tür, durch die der Säugling getragen wird steht gewissermassen für dessen In-die-Welt-Treten.

Der filmische Raum könne sogar gemäss diesen Lebensphasen gegliedert werden, so die Annahme Mary Slowiks (vgl. 2014: 285). Der Raum lasse sich vorrangig durch die männlichen Entwicklungsstufen in

Hintergrund (Kind), Seiten (Jugend), Mittelgrund (Mittleres Alter) und Zentrum (Alter) einteilen. Während ich die allgemeine Beobachtung der Raumgliederung teile, würde ich allerdings Kriterien der räumlichen Disposition vorschlagen, die für alle, nicht nur für die männlichen Figuren zutreffend und insgesamt spezifischer sind: Die drei Türen könnten naheliegenderweise für Ein- und Austritt ins und aus dem Leben stehen, das Fenster für Spiel und Verstoss (Papierflugzeuge, Bälle, unerlaubtes Eintreten und Entwendung), der Schrank für materiellen Wohlstand (rituelles Ablegen, Anhäufen von Einkäufen) und der Tisch für Pflichten und Zwänge (Hausarbeit, Etat, Nahrungsaufnahme, Kinderpflege und Schule). Das Bett als Handlungsbereich des Liebespaars, auf dessen Rand sich ausserdem die grazile Frau beim Ankleiden setzt, könnte für Verführung und Zeugung stehen, aber zugleich auch für Tod und Wiederauferstehung, wenn sich die alte Frau scheinbar zum Sterben hinlegt. Sie nimmt dabei den zuvor unbesetzten Raum ein, dem die bislang unmotivierte Handgeste des Gastes mit Blumen und Geschenken, wodurch diese plötzlich eine Bedeutung erhält; sie wird zur Geste des Abschieds oder einer letzten Segnung (vgl. Abb.12, 13, 14 und 15).

Der Figur der alten Dame kommt wie erwähnt ein besonderer Standpunkt zu, der sich Slowik zufolge auch auf der narrativen Ebene nachweisen lässt: „She seems to possess a knowledge of the whole, enigmatic as that might be. Ball in hand, she completes the film’s opening loop, the interrupted narrative that triggered the entire sequence of subsequent narratives“ (2014: 286). Sie veranlasst insofern einen Bruch in der narrativen Struktur indem sie im wahrsten Sinne des Wortes den Ball übernimmt, sich dem vor sich hin rotierenden Getriebe bemächtigt. Damit eröffnet sie einen Metadiskurs<sup>31</sup>, da sie im Sinne der Enunziationstheorie auf das Jenseits der vierten Wand verweist, also auf den Hervorbringer sowie den Empfänger der filmischen Äusserung<sup>32</sup>.

TANGO demonstriert somit charakteristische Affinität des Animationsfilms zu Metadiskursivität und narrativer Verschachtelung<sup>33</sup> im Besonderen: „Stories embedded one into another can contain all the forward motion and continual change characteristic of the medium while paradoxically holding stories ‘still’, to be taken in and understood as a multi-layered whole“ (Slowik 2014: 296). Die darstellerische Flexibilität der Animation erlaubt und vereinfacht die Schichtung diverser Erzählungen innerhalb des Bildes (vgl. ebd.: 282), was auf das besondere Abbildungsprinzip des Animationsfilms, auf die *Fluidität* und *Intentionalität*

---

31 Reflexive Doppelschichtung innerhalb des Textes (Metz 1991: 11).

32 In der Sprache wie im Film kann der Akt der Hervorbringung (Enunziation) vom eigentlichen Text (Enunziat) abgekoppelt werden. Enunziationstheorie interessiert sich nicht für den Text an sich, sondern für dessen Mechanismen und Instanzen, also Hervorbringer (Enunziator) und Empfänger der Äusserung (Enunziatär). Die Begrifflichkeit wird hier gewählt um die vagen und anfechtbaren Konzepte „Zuschauer“ und „Filmemacher“ zu vermeiden.

33 Die Rahmenerzählung muss dabei nicht unbedingt diegetisch sein, sondern kann beispielsweise mit dem Ansatz der Cultural Studies als systematischer oder materieller sozio-kultureller Kontext verstanden werden.

der visuellen Form zurückzuführen ist und damit zusammenhängend auf „the way animated film can provide visual transparency, both actual and metaphoric“ (vgl. ebd.: 297).

Aber nicht nur Schachtelung beziehungsweise Metadiskurs zeichnen sich als besonders typisch für den Animationsfilm ab. Auch die oben behandelte inhaltliche Ebene in Rybczyńskis TANGO – manifestiert in der räumlichen Anordnung des Dekors und der Figurendynamik gemäss den vom Künstler selbst identifizierten „stages of life“ – verfügt über die laut Cholodenko bezeichnende Eigenschaft der Animation: „Insofar as film animation puts life and death at stake, films and film genres that explicitly stage and perform that stake are privileged for and as animation“ (2014: 104 f.). Auch gemäss Karen Beckman wird Animationsfilm aufgrund seiner technischen Grundlagen, die es ermöglichen stufenlose Transformationen aller möglicher Gegenstände und Fantasmen darzustellen, häufig mit konstanter Evolution oder einem ewigen Lebenskreislauf assoziiert (vgl. 2014: 8).

## 5. Cyriaks CIRRUS

Der britische *freelance* Animator Cyriak Harris, bekannt unter seinem Vornamen, hat sich von Rybczyńskis TANGO nach eigenen Angaben inspirieren lassen (vgl. Holmes 2013) als er in Auftragsarbeit das vielgepriesene Musikvideo zu Bonobos<sup>34</sup> elektronischem Musikstück CIRRUS anfertigte. Wie in TANGO werden vorhandene Bilder als Collage zusammengefügt, woraus sich kaleidoskopisch geschichtete Bilder ergeben, welche die raumzeitlichen Vektoren in verdoppelter Form unterminieren. Einerseits werden wie in Rybczyńskis Kurzfilm foto-indexikalische Bilder so kombiniert, dass raum- und zeitlogische Gesetzmässigkeiten gebrochen und so die indexikalische Verankerung des entstandenen filmischen Bildes zumindest partiell als Konstrukt ausgewiesen wird. Andererseits – und dabei geht die abbildliche Hybridisierung noch einen Schritt weiter als in TANGO – formieren sich die zusammengefügt Bildschnipsel zu neuen Entitäten einer abstrahierten Abbildungsebene: Rotierende Bewegungsbilder werden zu Maschinenteilen und diese koppeln sich wiederum zu Gliedmassen eines schematischen Maschinenkörpers, was als Kommentar auf die Modularität digitaler Medien gelesen werden kann.

In den folgenden Unterkapiteln werden der Künstler, seine Arbeitsweise sowie die Entstehungsgeschichte von CIRRUS knapp dargelegt, wobei der Verwendung und Herkunft des filmischen Ausgangsmaterials besondere Aufmerksamkeit zukommt. Auch Einflussgrössen wie die Verfügbarkeit von Computergrafiksoftware und die Möglichkeiten der Zugänglichkeit und Popularisation von Inhalten im Internet werden in den Erläuterungen berücksichtigt. Auf der Grundlage einer auf die Fragestellung dieser Arbeit gerichteten analytischen Beschreibung und Interpretation des Videoclips werden in den Unterkapiteln ausserdem ausgewählte inhaltliche oder formale Aspekte diskutiert.

---

<sup>34</sup> Künstlernaam des englischen Produzenten, Komponisten und DJ Simon Green (geb. 1976). Seine vielseitig instrumentierten Stücke lassen sich dem Genre *Downtempo* zuordnen.

## 5.1. Der Freelance-Animateur Cyriak Harris und seine subversive Bildsprache

„Hello, I am Cyriak from 100 years into the future, where I have been exhumed and sent backwards in time via cyberspace in order to welcome you to the unabridged contents of my brain-damaged imagination“ – so stellt sich der britische Webanimationskünstler Cyriak Harris auf seiner eigenen Internetseite vor. Harris ist Ende Dreissig, lebt und arbeitet im südenlischen Brighton und erreichte Bekanntheit im Kreise von *Web Art*-Foren und Videoportalen wie *Youtube* mit seinen verstörenden animierten Clips, fremdartig-ironischen Illustrationen und *GIFs*<sup>35</sup>. Obwohl er Animation an einer Kunstakademie studierte und 1998 mit Diplom abschloss, betont Harris, dass er sich seine Fertigkeiten hauptsächlich autodidaktisch angeeignet hat: „It really is the best way to learn. I find that the skill of animating is half observation and half trial and error“ (Hart 2011). Versuch und Misserfolg, Experimentation und Observation seien die Prinzipien nach denen er sein Handwerk erlernt habe (vgl. Feldner 2012).

Neben Auftragsarbeit für diverse Musiker – für sein Video zum Song "We Got More" der Band Eskmo gewann er im November 2011 den Preis für das „Best Budget Dance Video“ bei den *UK Music Video Awards* – hat Cyriak einige kurze Werbefilme, interaktive Websites und Zahlreiche animierte Kurzfilme in eigener Sache kreiert. Vor allem letztere zeichnen sich aus durch eine ungeschliffene visuelle Erscheinung, eine krude Bildsprache und derbe Inhalte: Gefilmte oder fotografierte Kühe, Katzen oder Teddybären werden zu neuem Leben erweckt, ihnen wachsen unendlich viele Gliedmassen und Köpfe, sie vermehren und vereinigen sich, mutieren und explodieren. Die mit Cyriaks eigener Musik unterlegten Clips drehen sich um widernatürliche Vervielfältigung und Mutationen und intendieren in ihrem drohenden Sarkasmus auch eine amüsante Rezeption. Die Inspiration für seine kurzen Filme lieferten dementsprechend finster-ironische Animationswerke: „the animations that most inspired me growing up were obscure artistic films that were usually shown late at night“ (Hart 2011). Als Vorbilder nennt er neben dem Regisseur und Animateur Terry Gilliam auch den erwähnten tschechischen Filmemacher Jan Švankmajer, den belgischen Animationskünstler Raoul Servais und nicht zuletzt Zbig Rybczyński (vgl. ebd.).

Beunruhigende und zugleich unerklärlich komische Sachverhalte, aber auch mathematische Prinzipien wie Fraktal-Geometrie inspirieren Cyriak zu seinen Werken (vgl. Feldner 2012). Fraktale Geometrie bezeichnet die komplexe Art nach der gewisse künstliche oder natürliche Gebilde aufgebaut sind, nämlich aus kleineren Kopien ihrer selbst – ein häufig auftretendes Prinzip in Cyriaks Bildgestaltung und auch in

---

35 Graphics Interchange Format: Format zur Bildkompression. Mehrere in einer Datei abgespeicherte Einzelbilder werden von geeigneten Programmen (z.B. Webbrowsern) als Mini-Animationen dargestellt. In den 1990er Jahren populär, erfreuen sich *GIFs* in jüngster Zeit erneuter Beliebtheit und tauchen heute sogar im musealen Kontext auf.

CIRRUS vertreten (vgl. Abb. 16). Summarisch formuliert ist es seine Intention Alltägliches und Vertrautes zu verfremden: „The main goal behind most of my films is to take something familiar and twist it into something alien“ (Feldner 2012). Dies sei auch der Grund, weshalb er bevorzugt mit Foto- und Videomaterial arbeite, mit Bildmaterial also, dessen vermeintliche indexikalische Verankerung einem subversiven Eingreifen zur Verfügung steht: „I like to work with photos and video footage, as it gives a realness to the imagery that can then be perverted“ (Feldner 2012).

## 5.2. Bildliche Repetition und materielle Reproduktion – das Musikvideo CIRRUS

Das gut dreiminütige Musikvideo beginnt mit einer himmelblauen Fläche auf der sogleich ein *all american boy* in Jeans und T-Shirt den unteren Bildrand durchbrechend erscheint. Er schwebt kurz im Blau und verschwindet wieder um kurz darauf erneut aufzutauchen und nun einen Salto zu vollführen. Diese ersten Bilder und die unmittelbar folgenden sind durch eine analog anmutende, unscharfe Rahmung innerhalb der Rahmung geprägt, deren abgerundete Ecken an die Form eines TV-Bildschirms der 1950er oder 1960er Jahre erinnert. Auf die erste Einstellung des trampolinspringenden Jungen folgt eine rasante Reihung einiger nur Bruchteile von Sekunden dauernder Einstellungen von Abläufen in Industrie, Haushalt und Familienleben; Konservendosen auf einem Laufband, das Leeren einer Dose Campbell's Soup in einen Topf, das Bedienen eines futuristischen Kochherds, spielende Kinder auf Rutschbahnen und Karussellen, ein fahrender Autozug, zwei elegante Damen vor einem Schaufenster, ein sportlicher Wagen in einer Garageneinfahrt und so weiter. Diese Bewegtbilder des idealisierten amerikanisch-kleinbürgerlichen Alltags der frühen 1960er Jahre im häufig damit assoziierten Technicolor-Look werden in einer sukzessiven Montage kombiniert, die ab 0'17" in eine simultane, also binnen der Bildgrenzen verlaufende Montage multiplizierter Bildbestandteile übergeht (Abb. 17): Die sich von nun an innerhalb der Kadrierung vervielfachenden dynamischen Bildelemente reproduzieren, ähnlich wie Rybczyńskis Figuren in TANGO die immer gleichen Alltagsabläufe in Endlosschlaufen. Ab 0'29" werden überdies Elemente unterschiedlicher Ursprungsbilder innerhalb eines Bildes kombiniert (Abb. 18).

Durch diese komplexe Vermehrung des Bildinhalts auf der Paradigma-Ebene wird die Beschleunigung fortgeführt, die auf der syntagmatischen Ebene bereits durch die Erhöhung der Schnittfrequenz von der ersten Einstellung zu den folgenden, hastig vorbeirauschenden Einstellungen eingeleitet wurde. Der den Film bestimmende Rhythmus wird dabei vom Bildintervall ins Bild selbst verlegt und so gleichzeitig das filmische ins animierende Prinzip überführt: Die Einzelbilder stellen nun nicht mehr nur Segmente eines

stattgefundenen Bewegungsablaufs dar, sondern autonom repetierbare Posen. Ab 0'33" bildet auch nicht mehr das ursprüngliche „analoge“ Bildfeld der Kamera die Rahmung: Der Bildkader breitet sich sichtbar aus (Abb. 19, 20 und 21), wird flexibel (eine gemächliche Bewegung nach rechts setzt ab 00'42" ein) und ist schliesslich nicht mehr von einer Kamera, sondern allein vom Gutdünken des Animateurs abhängig.

Die bereits gezeigten Bilder werden fortan zu Fragmenten, die multipliziert und kombiniert werden und teilweise miteinander in absurde Dialoge treten: Thermometer und Backofen werden zu einem einzigen Gerät aus dem nun das zuvor gezeigte Mädchen hüpfet, das Auto fährt neuerdings auf einer Küchenzeile und nicht mehr auf einer Garageneinfahrt, die Backofenfront vereint sich mit dem Schaufenster, durch welches die Damen nun nicht mehr Waren, sondern das Feuer eines Schmelzofens betrachten und so weiter.

Im weiteren Verlauf des Musikvideos werden die Fragmente immer reichlicher und die Gebilde mehrteiliger, sodass sie teilweise nur noch durch die zuvor erfolgte Einzeldarstellung als Bildfragmente fotografischen Ursprungs erkennbar sind. Nach und nach beginnen sich auch die erwähnten fraktal-geometrischen Systeme herauszubilden; hochsymmetrische kreisförmige Gebilde aus unzähligen Kopien ein und desselben Motivs, die stark an ein Mandala<sup>36</sup> erinnern. Diese Gebilde erinnern auch an Zahnräder in einem Räderwerk, veranschaulichen also gewissermassen das in TANGO zugrunde liegende zeit-räumliche Prinzip (siehe 4.2.3. und 4.3.) und das Bild wirkt dadurch mehr und mehr wie ein Guckfenster ins Innere einer mechanischen Apparatur.

Berücksichtigt man an dieser Stelle neben der formalen Zusammensetzung des Bildes auch den Sinngehalt und Ursprungskontext seiner Einzelteile – eine Analyse-Operation die sich für collagierte Filmbilder besonders aufdrängt – erhalten sowohl die Zahnrad- als auch die Mandala-Metapher eine erweiterte Bedeutsamkeit. Wie in TANGO weist der figurative Gehalt der Filmbilder auf eine von Monotonie und repetitiven Zwängen beherrschte Gesellschaft. Im Fall von CIRRUS – wo die Collage nicht etwa auf selbstgedrehtem, sondern auf historischem Filmmaterial beruht – ist diese nicht mehr eine private, in vier Wände eines Innenraums eingebundene, sondern eine institutionalisierte Gesellschaft. Die innere Funktionsweise dieser Gesellschaft manifestiert sich im Unterbewusstsein des Individuums und das Mandala im Sinne des Schweizer Psychoanalytikers Carl Gustav Jung fungiert als Emblem dieses Unterbewusstseins. Die konzentrische Ordnung von Bildfragmenten liefert also zum einen ein Zeichen der Wirkung spätkapitalistischer Mechanismen auf die Tiefenpsychologie des Menschen – beachtlicherweise stellen die Fragmente überdies noch tiefverwurzelte menschliche Anreize im Bezug auf materiellen Besitz, Sicherheit,

---

36 1. in den indischen Religionen als Meditationshilfe dienende Darstellung (meist in Kreisform). 2. (Psychologie) Traumbild oder von Patienten angefertigte bildliche Darstellung als Symbol der Selbstfindung. (Duden)



Reproduktion, Fortschritt oder Gesundheit dar. Zum anderen liefert die bildliche Anordnung ein Zeichen für diese Mechanismen selbst, für ihre Fraktalität (Selbstähnlichkeit) und scheinbar undurchdringbare, auf erwähnten Anreizen basierende Komplexität.

Letzterwähnte Metaphorik der Mechanik wird ab der dritten Minute dadurch verdeutlicht, dass sich die Räder zu riesigen Maschinenbeinen formieren, die eine anthropogene Landschaft durchqueren (Abb. 22). Mit einer Art Spritze besetzte Maschinenarme infiltrieren zudem den Boden und an der Einstichstelle wachsen Bäume aus Schnellstrassen deren Krone schwebend zirkulierende Frauenköpfe bilden (Abb. 23). Mit der stetigen Bewegung des Bildfelds nach rechts wird anschliessend zum ersten Mandalabild zurückgekehrt, dessen Zentrum wie schon zuvor vom blauen Himmel besetzt ist. Die horizontale Bewegung hält inne und durch einen Zoom-Effekt (wie in Abb. 19-21, aber in umgekehrter Reihenfolge) füllt das Bild des springenden Jungen auf blauem Grund wieder die Bildfläche, deren Rahmung in der Rahmung nun wie zuvor an ein altmodisches TV-Gerät erinnert. Der Rhythmus wird währenddessen wieder entschleunigt, die gespaltenen Bilder finden abermals zu ihrer Ganzheit zurück und leeren sich, der Junge tut noch einige letzte Sprünge.

Ähnlich wie TANGO endet CIRRUS also mit einem *Status quo ante*, dem in diesem Fall aber nicht die Latenz eines Neubeginns der Zersplitterung und Zirkularität entzogen wird; es gibt neben dem Animator keine Instanz wie die alte Frau, die einen erneuten Ausbruch abwenden könnte – der Ball bleibt ihm Spiel und Harris' Diagnose der *conditio humana* fällt also eindeutig pessimistischer aus.

### 5.2.1. Befund zur Ausführung (1): Neue Medien

Russett und Starr betonen in ihrer Anthologie des experimentellen Animationsfilms, dass noch in den späten 1970er Jahren, also zur Zeit, in der TANGO entstand, Computeranimationen grösstenteils auf „powerful high-end machines“ in grossen staatlichen oder privaten Recherche-Zentren angefertigt wurden (vgl. 1976: 25). Neben Animationskünstlern waren zwangsläufig auch Computerexperten in den Entstehungsprozess eingebunden, deren primäres Interesse eher technisch denn ästhetisch war. Erst als der Personal Computer ins Leben trat, sei es möglich geworden *eigentliche Kunst zu machen* (vgl. ebd.: 26). Für die Entwicklung einer Sprache neuer Medien stellen die Autoren folgende Prognose: „The question is not about the pictorial potential of new processes and equipment, but rather whether individual artists will ever have easy access to their graphic capabilities“ (ebd: 1976: 30). Glücklicherweise hat sich Letzteres in

wohl nicht vorhersehbarem Ausmass bewahrheitet. Eine nicht geringfügige Rolle in dieser Entwicklung müssen dabei Akteure gespielt haben, die wie Zbigniew Rybczyński Künstler- und Expertentum personell vereinen.

Während Rybczyńskis hier untersuchtes Filmprojekt monatelanger Berechnung, Planung und Dreharbeit bedurfte, konnte Cyriak Harris auf einen leicht zugänglichen, umfangreichen und kostenlosen Fundus an historischem Filmmaterial zurückgreifen. Während der polnische Videopionier eigene Techniken des *compositing* erst entwickeln und Zehntausende von *mattes* von Hand anfertigen musste, bediente sich Harris vorprogrammierter, auf die reibungslose Benutzung des Endverbrauchers abgestimmter Schnitt- und Bildbearbeitungssoftware. Diese Feststellungen bestätigen zum einen alle vier mehrfach erwähnten Prinzipien des digitalen Films nach Lev Manovich und vor allem seine Konstatierung eines „shift from rearranging reality to rearranging its images“ (2001: 303). Zum anderen werden darin die bemerkenswert transformierten Produktionsbedingungen zeitgenössischer Animationskünstler skizziert, denen zwar Material, Technik, Fachwissen und Distributionsmöglichkeiten in den meisten Fällen zur Verfügung stehen, die sich aber zugleich vor immens vielen Möglichkeiten, Inhalten und Plattformen wiederfinden, wodurch auch das Einzelwerk in einem unermesslich erweiterten Kontext erscheint.

Animationsprozesse und besonders Collage- respektive Compositingprozesse sind in Folge der Entwicklung digitaler Bildbearbeitungsverfahren nicht mehr gezwungenermassen langwierig und die technischen Hürden sind nicht mehr so hoch, doch gleichzeitig hat sich der Horizont des Möglichen erweitert und im Zuge dessen werden die Massstäbe von Originalität und Innovativität unaufhaltsam höher angesetzt. Um den Ansprüchen des eben erwähnten erweiterten Medienkontexts und seiner Nutzer-Zuschauer zu genügen, aber auch, um die Quellen und Optionen dieses Kontexts in angemessener Weise ins eigene Werk einfließen zu lassen, wird in zeitgenössischen Animationen nach wie vor Innovationswille und persönlicher Einsatz vorausgesetzt. Selbst wenn entsprechende Software es mittlerweile erlaubt, Bilder jeden erdenklichen Ursprungs relativ einfach zusammenzufügen und die Auswirkungen des eigenen Eingriffs unverzüglich zu überprüfen – was bei der Fertigung von TANGO wie erwähnt noch zu den grössten Schwierigkeiten zählte – haben sich die Prämissen der Bildkomposition kompliziert. Überdies ist Animation nach wie vor und per Definition ein Bild-für-Bild-Verfahren und daher mit vergleichsweise grossem Aufwand verbunden. Besonders wenn man sich die vielschichtigen Arrangements aus CIRRUS ins Gedächtnis ruft, wird Harris' Aussage nachvollziehbar, dass ihm seine Arbeit umfassendes Engagement abverlangt: „It's like climbing a mountain“ (Hart 2011).

### 5.2.2. Befund zur Ausführung (2): Alte Medien

Die Grundmaterial für die Collage in CIRRUS bilden *Public-Domain*-Archivaufnahmen aus dem Industrie- oder Imagefilm AMERICAN THRIFT (USA 1962)<sup>37</sup>. Der 25 Minuten dauernde Film mit dem Untertitel *Tribute to American Women* zeigt in Pastelltönen die Vorzüge der amerikanischen Wirtschafts- und Gesellschaftsordnung, welche angeblich aufgebaut sind auf Tugenden wie Sparsamkeit, Bescheidenheit und der Wertschätzung der familiären Einheit. Verschiedene kurze Episoden zeigen Mütter bei der Hausarbeit, Pflege und Erziehung. Andere Szenen zeigen industrielle Abläufe: Transporte, Materialien, Laufbänder und Produkte in farbenfrohen Verpackungen. Ein männlicher Erzähler erklärt die Szenen und betont dabei die Verantwortung, welche der Amerikanerin obliegt, die das Einkommen ihres Ehegatten verwalten und ständig zwischen Notwendigkeiten und Genüssen abwägen muss. Er lobt ausserdem ihre Ergebenheit gegenüber dem schnelllebigen modernen Vaterland in einem „age of growing abundance“. Die propagandistisch anmutenden Hymnen auf die Wahlfreiheit der Konsumentin und die Würdigung des ökonomischen Wettbewerbs als Ursache für sinkende Preise und steigende Qualität wirken aus heutiger Sicht aussergewöhnlich antiquiert, besonders wenn man bedenkt, dass spätestens in jenen Jahren der Beginn der Wegwerfgesellschaft eintrat. Die Kehrseite von Niedrigstpreisen und Wahlfreiheit wie unter anderem Lohndruck, Umweltbelastung und Ausbeutung, sind unter einer dicken Schicht *convenience food*, Hochglanzkarosserien und Familienidylle verborgen. So viel Oberfläche bietet sich geradezu an, die erwähnten inneren Mechanismen bildhaft zum Vorschein zu bringen.

Cyriak Harris verwendet die Website des *Internet Archive* nach eigenen Angaben regelmässig, um Archivaufnahmen und Inspirationsquellen ausfindig zu machen (vgl. Cieplak-Mayr von Baldegg 2013). Auf der Website dieses als „non-profit library“ bezeichneten gemeinnützigen Projekts sind neben Fernseh- und Tonaufnahmen, Büchern, Software und Website-Momentaufnahmen auch die Filme der *Prelinger Archives* gratis und zu unbeschränkten Nutzungsbedingungen verfügbar. Der Gründer des Archivs Rick Prelinger bezeichnet die in seinem Namen konservierten und digitalisierten Aufnahmen als „ephemeral films“, darunter fallen Werbe-, Bildungs-, Industrie- und Amateurfilme – Filme also, die zu einem konkreten Zweck erstellt wurden und nach Beendigung dieses Zwecks aus filmhistorischer Sicht vermeintlich obsolet erscheinen.

Harris stiess durch Zufall auf AMERICAN THRIFT, der ihn nach eigenen Angaben sofort durch seinen „classic dated look [...] and an almost sinister consumerist ideology“ in seinen Bann zog: „I thought it

---

<sup>37</sup> Es gibt keine Angaben zur Regie, der Film wurde von der *Jam Handy Organization* produziert und von der *Chevrolet Division of General Motors Corporation* in Auftrag gegeben und finanziert.

would be great to use the whole thing and turn it into some kind of abstract machinery and see what kind of weird landscape it would produce“ (Cieplak-Mayr von Baldegg 2013).

Die erste Phase von Harris' Collageprozess bestand im Durchkämmen des Materials und im Isolieren von Abschnitten, die sich aufgrund ihrer bildlichen Information und der ästhetischen Qualität für eine spätere Bearbeitung als interessant erweisen könnten (vgl. ebd.). Die isolierten Segmente importierte der Filmkünstler anschliessend in die Compositing- und Animationssoftware *After Effects* „to work them into repeating cycles, cutting elements out from the background and experimenting with collage“ (Cieplak-Mayr von Baldegg 2013). Insgesamt habe er ungefähr einen Monat an dem dreiminütigen Musikvideo gearbeitet, wobei nennenswert sei, dass ein Grossteil dieser Zeit für Versuche und Basteleien aufgewendet wurde und Harris beschreibt seine Arbeit denn auch als organischen Prozess, der sehr wenig mit Vorausplanen zu tun habe (vgl. ebd.). Gegenüber der klar in Planung und Ausführung strukturierten Arbeit Zbigniew Rybczyńskis an TANGO ist hier vom Prinzip her also gerade die entgegengesetzte Vorgehensweise realisiert. Ungeachtet dieses Unterschieds bei der Durchführung ergaben sich für Harris ebenso wie für Rybczyński mehrere technische Schwierigkeiten, deren Bewältigung Erfahrung, Geschick und Ausdauer erfordert.

Das Hauptproblem bei der Arbeit mit bestehendem Material ist gemäss Cyriak Harris das Abtrennen oder Herauslösen von Bildelementen aus dem Hintergrund (vgl. Cieplak-Mayr von Baldegg 2013), ein Arbeitsschritt den Rybczyński seinerseits mit aufwändig handgefertigten Masken bewerkstelligte, wobei er allerdings im Gegensatz zu Harris völlige Kontrolle über die Drehsituation hatte und den nacherläuterten Schwierigkeiten so vorsorgend entgegenwirken konnte. Die Problematik der Separation von Element und Grund wird verstärkt, wenn es sich beim Material um über ein halbes Jahrhundert alte Archivaufnahmen handelt, die geprägt von tiefer Auflösung, Schäden, grober Körnung und tendenziell wackelig sind. Dadurch bedürfe es während der Bild-für-Bild-Bearbeitung der Stabilisierung sowie vielfacher Korrekturen (vgl. ebd.). Die Arbeit mit *Found Footage* sei zudem nicht nur mit vermehrtem Aufwand, sondern naturgemäss auch mit stilistischen Einschränkungen verbunden: “of course you have to contend with whatever editing and framing the original filmmakers decided to use“ (ebd.). Die Arbeit mit Material, welches einen ganz bestimmte Optik transportiert, hat wiederum den Vorteil, dass mit den dieser Optik anhaftenden Assoziationen gespielt werden kann. Beispielsweise können streng kadrierte Idylle in Eiscremefarben als ein filmisches Symbol überholter Gesellschaftsnormen und des kleingeistigen Materialismus dargelegt und in der Collage subvertiert werden.

Die Software *Adobe After Effects* ist dem Bildbearbeitungsprogramm *Adobe Photoshop* bezüglich Oberfläche und Funktionen sehr ähnlich, jedoch durch eine Zeitleiste erweitert, die Animationen ermöglicht.

Nach Angaben des Künstlers funktioniert die Software so, dass mehrere importierte Filme oder Fotografien jeweils auf einer eigenen Spur in Abhängigkeit der Zeitachse angeordnet werden, wo sie auf verschiedenste Arten platziert, miteinander gekoppelt und verändert werden können (vgl. Hart 2011). Harris arbeitet nicht selten mit hunderten solcher Spuren, die er übereinander schichtet und auch hier geschieht dies mittels Masken, deren Erstellen allerdings nicht ausschliesslich manuell, sondern vorwiegend durch automatisierte Verfahren erfolgt. Die praktische Handhabung einer so hohen Anzahl Spuren beziehungsweise Schichten bedarf erwartungsgemäss einer akribischen Markierung und Ordnung: „You have to be fairly well organized with this much complexity“ (Cieplak-Mayr von Baldegg 2013).

Diese Vielschichtigkeit ist ihrerseits verantwortlich für die zunehmend undurchdringbare Ästhetik des Musikvideos; bewegliche Gebilde aus beweglichen Gebilden aus beweglichen Gebilden und so fort können im fortschreitenden Verlauf von CIRRUS nicht mehr vollends erfasst und zergliedert werden. Die Wirkung dieser unzählbaren Schichtungen ist im Gegensatz zu ihrer anorganischen binär-systemischen Grundlage also gewissermassen organisch – um den Begriff aus den Kommentaren des Künstlers noch einmal aufzunehmen. Je komplexer die Schichtung und je feingliedriger die collagierten Gebilde, desto weniger ist ihre Zusammensetzung nachvollziehbar, die Bildfragmente werden zu Einheiten beweglicher Organismen und die unheimliche strukturelle Ähnlichkeit zwischen Organismus und Maschinerie tritt zu Tage.

Die sich während dem dynamischen Höhepunkt formierenden Roboterbeine treten als Sinnbild dieser Analogie auf, denn sie verkörpern die groteske Kongruenz von Mensch und Maschine. Der Auftritt der Maschinenbeine bildet bemerkenswerterweise zugleich das einzige Vorkommen von Animation<sup>2</sup> in deren streng gefasster Ausprägung. Die Bewegung der Gelenke erschliesst sich nicht wie bei den *Loops* aus der indexikalisch-realfilmischen Bewegung, sondern wurde im eigentlichen Sinne vom Künstler animiert (siehe 2.2.2.). Wo Harris Unbelebtes im Sinne Alan Cholodenkos mit Leben versetzt (vgl. 2014; 101) bestätigt sich – wie schon bei TANGO (siehe 4.3.2.) – die von Cholodenko für Animationsfilme konstatierte Bevorzugung von Themen und Genres, welche Leben und Tod vorführen und behandeln. Besondere Erwähnung findet bei Cholodenko das Genre Science-Fiction und hierin vor allem die Metamorphose von Menschlichem zu Unmenschlichem (vgl. ebd.: 105).

### 5.3. *Cut and Paste: Collage und Formen postmoderner Aneignung*

Eine entscheidende Rolle für das Schaffen von Cyriak Harris spielt das Internet nicht nur wie erwähnt als Materialbezugs-, sondern auch als Einkommensquelle und Plattform. Über *YouTube* können einerseits Werbeeinnahmen durch Werbung für Dritte gemacht werden, andererseits dient das Videoportal dazu, kostenlose Promotion in eigener Sache zu betreiben, woraus sich wiederum Auftragsarbeiten erschliessen. Der Künstler erwähnt, dass sich ein Grossteil seiner Aufträge über *YouTube* ergeben und er nie grossen Aufwand betrieben habe, Auftraggeber in Eigeninitiative ausfindig zu machen (vgl. Feldner 2012). Diese Tatsache brachte ihn zur Realisation „that before the advent of the Internet and streaming video, I would be struggling to get anywhere“ (ebd.). Ähnliches bestätigt die Vermutung eines Journalisten der Onlineausgabe von *The Guardian*: „the internet has enabled Cyriak's talent to flower and nourished his glorious individuality [...] the web has in any case brought his work to a bigger audience than he'd ever get at the cinema or on TV“ (Bradshaw 2010).

Die enge Eingebundenheit von Online-Archiven und -Austauschbühnen in Harris' Arbeitsprozess spiegelt sich in seiner Bildsprache, der zitierenden Kombination scheinbar unerschöpflicher Bildressourcen wieder. Obwohl zur Zeit von William Wees' oben zitiertem Beitrag grafikfähige Webbrowser erst gerade entwickelt wurden und das Internet daher noch nicht als bodenlose Vorratskammer audiovisueller Inhalte etabliert war, beschreibt der Autor dennoch eine kontextuell verwandte Grundsituation, wo der Bezugsrahmen von Informationen vom Informationsträger selbst gebildet wird: „the context is the media, from which the quotations have been ripped and into which they have been reinserted“ (1992: 51). Diese Feststellung Wees' bezieht sich auf Werke der *Appropriation* (Aneignung), die ihm zufolge eine Erscheinung der Postmoderne bilden und die vorwiegend in Form von Musikvideos anzutreffen sind. In solchen appropriativen Produktionen werden einerseits mediale Bildquellen als selbstverständlich hingenommen und andererseits wird eine zynische Rezeption vom Realitätsgehalt bildlicher Repräsentation nahegelegt (vgl. ebd.: 51). Gegenüber der dekonstruierenden, umfassend repräsentationskritischen Form der Collage unterscheidet sich diese aneignende Form der Handhabung von *Found Footage* dennoch. Ihre Prozesse – das erwähnte Herausreissen und wieder Einfügen, von Bildzitatens aus dem und zurück in den medialen Kontext – sind teilweise deckungsgleich mit der Funktionsweise vom Internet als frei verwendbarem, virtuellem Mediengefäss. Das stetige Anwachsen der Bedeutung nutzergenerierter Inhalte (*user-generated content*) stützt diesen Vergleich der Prozesse. Auch wenn Wees nicht darauf abzielt, klingt in „rip und reinsert“ auch die Software-Operation „cut and paste“ an. Die Operation wird von Lev Manovich wie bereits

erwähnt als digitale Version der Avantgarde-Strategie der Collage bezeichnet. Und auch in der Konzeption des Hybriden nach Schneider spiegelt sich Funktionalität des Internets wieder. Hybridisierung heisst nämlich nicht nur „Kombination von Materialien oder Energien, die in bezug auf einige Merkmale different sind, andere aber gemeinsam haben“, sondern auch „Vereinigung unterschiedlicher technischer Systeme auf einem Träger“

Die Appropriation steht am einen Extrempunkt des Kontinuums der Verarbeitungsformen von *Found Footage* nach Wees und diese Kontinuität bietet naturgemäss Überschneidungsformen. Auch wenn der Grossteil der kurzen Animationen von Cyriak Harris zynische, gemeinhin unkritische Appropriationen darstellen, kann der hier besprochene CIRRUS in der Zwischenzone von Collage und Appropriation verortet werden. Als Collage hinterfragt das Musikvideo zwar den Hegemonieanspruch filmischer Repräsentation, es geht dabei aber weniger um einen „modernist assault on realism in all the arts“ (Wees 1992: 51), als eher um die zersetzende Rekontextualisierung und die Schaffung einer neuen, fantasievollen und mehr zynischen als fundamental kritischen Bedeutungsebene.

In diesem Zusammenhang ist auch die in vielen Beiträgen über Cyriak Harris zitierte Mutmassung des Bloggers Rob Beschizza zu verstehen: „I suspect that he is the Internet, trying to communicate with us in a language it thinks we understand“ (Hart 2011). Hintergrund dieser Unterstellung bilden die oben erläuterten Zusammenhänge. Sie offenbaren sich in der eskalierenden, schwindelerregenden Komplexität von Harris' animierten Videos, die wirken wie Reflektionen oder Kulminationen des Internets oder digitaler Kultur im allgemeinen (vgl. Cieplak-Mayr von Baldegg 2013). Der Künstler selbst sieht das Internet als Ort des kollektiven menschlichen Bewusstseins, dessen beständigen Wandel der Präferenzen er nicht nachvollziehen, geschweige denn voraussehen kann. Die Bilder, die er aus seinem Unterbewusstsein ans Licht holt oder die in den Reagenzgläsern seines Animations-Laboratoriums heranwachsen, scheinen in diesem Raum auf Resonanz zu stossen, was der Animateur selbst auf folgenden, leicht polemisch formulierten Sachverhalt zurückführt: „both me and the Internet get bored very quickly and always want to see things beyond our experience or imagination, which is what I try and do with my videos. (Cieplak-Mayr von Baldegg 2013).

## 6. Schlussfolgerungen

Um eine argumentative Linie der vorangehenden Bemühungen zu skizzieren, sollen im Folgenden die Ausgangslage wieder aufgegriffen, die wichtigsten Erkenntnisse zusammengefasst und abschliessend in knapper Form die Probleme und ein über den Rahmen dieser Masterarbeit gerichteter Standpunkt formuliert werden.

Gemäss dem eingangs festgehaltenen Forschungsziel wurde in dieser Masterarbeit Folgendes durchgeführt: Zwei animierte Collagefilme wurden daraufhin untersucht, wie sie Zeitlichkeit vermitteln und verformen. Es wurde ferner danach gefragt, welche Prämissen der Ausführung und der technischen Handhabung des Ausgangsmaterials hierbei eine Rolle spielen. Aus diesem Rahmen ergab sich die Relevanz der Gattungs- und Medienspezifität und damit die Zweckmässigkeit einer Begriffsbestimmung der experimentellen animierten Filmcollage. Letztere erfolgte über zwei ausführliche Theoriekapitel hinweg, mit Bezugnahme auf mehrere Standpunkte und Ansätze sowie in beständiger Korrespondenz zu Forschungsfrage und Untersuchungsgegenstand. Der eingehenden Untersuchung dieses Gegenstands war die zweite Hälfte der Arbeit gewidmet. Jeweils ein Kapitel zu den beiden Filmen führte in die künstlerische Richtlinie des Filmemachers ein, erklärte dessen methodischen und praktischen Ansatz und bot eine Analyse des betreffenden Werks im Hinblick auf diverse inhaltliche Sachverhalte, formale Motive und nicht zuletzt auch dessen Umgang mit der Frage der visuellen Repräsentation und die mehr oder weniger kritische Stellungnahme zu eben dieser. Dass die Gattung, welcher sowohl TANGO als auch CIRRUS zugewiesen wurde, zu einer solchen Stellungnahme prinzipiell tendiert, wurde im zweiteiligen Theorieabschnitt aufgezeigt.

Die theoretischen Bemühungen in der ersten Hälfte der vorliegenden Arbeit waren in zwei Überkapitel gegliedert; im einen wurde die Konstruktion von Sinnzusammenhängen durch Animation und Film dargestellt, im anderen die Dekonstruktion von abbildenden Mechanismen durch die Collage. Der Animationsfilm stellte sich als audiovisuelles Verfahren heraus, das sich per definitionem unterschiedlicher Kulturtechniken, Bildquellen und Abbildungsprinzipien bedient, wodurch die Differenzen dieser Prinzipien zu Tage treten und dabei ihre Artifizialität offenbaren. Doch auch schon auf der fundamentalsten Ebene der Bewegungskonstitution zeichnet sich die Animation durch *Selbst-Figuration* aus; „Animation foregrounds its artificial character, openly admitting that its images are mere representations“ (Manovich 2001: 298), das heisst, sie reflektiert ihre eigenen Gesetzmässigkeiten in der Schöpfung des *nie Dagewesenen*. Letzteres bedeutet in spezifizierter Hinsicht auf die Collage; Schöpfung nie dagewesener Bezüge



zwischen den neu angeordneten Bildelementen, zwischen Bildelementen und fiktionalen Zusammenhängen, zwischen Bildelementen und historischen Zusammenhängen, zwischen Bildintegrität und der Frage bildlicher Repräsentation.

Das Erstellen neuartiger Bezüge zwischen collagierten Bildelementen kann auch als Diskursivierung der inneren Funktionsweise des Animationsfilms bezüglich der Darstellung von Zeitlichkeit gewertet werden. Dem Animationsfilm wurde nämlich die Eigenschaft zugeschrieben, dass er seine Einzelbilder als willkürlich festgelegte Posen behandelt, selbst wenn diese ursprünglich (wie in der Realfilmcollage) mechanisch getaktete Momente aus einem zeitlichen Kontinuum darstellten: In der arbiträren Anordnung der Einzelbilder und der Schaffung neuartiger Bezüge zwischen ihnen besteht die Eigenheit des Animationsfilms. Es wurde eine Analogie veranschaulicht zur Form der Repräsentation von Zeit bei Eadweard Muybridge, dessen wesentliche Operation das Arrangieren von Posen, von „preconceived and choreographed gestures“ war (vgl. Braun 1992: 244), ebenso wie das Arrangieren von Posen, das Prinzip der Choreografie die definierende Eigenschaft des Animationsfilms darstellt (vgl. Wells 2012: 233). Und auch dieses Prinzip der Choreografie fand seine diskursivierte Form in TANGO und CIRRUS.

Das Prinzip der visuellen Repräsentation von Zeit im Animationsfilm schreibt sich in den untersuchten Filmen nicht nur auf der Diskursebene ein, sondern auch in die Themen die verhandelt werden. Das technologische Versprechen des Films, Zeit einzufangen, äussert sich gemäss Mary Ann Doane in der Figuration von Leben, Tod, Unsterblichkeit und Unendlichkeit (vgl. 2002: 3). Motive also, wie sie für beide Filme zuvor registriert wurden. Doane bemerkt zudem, dass die filmische Zeitdarstellung als Symptom für die Rationalisierung von Zeit in Arbeit und Alltag verstanden werden kann, wie sie sich parallel zur Erfindung und Etablierung des Kinos vollzog (vgl. ebd.: 6). Bemerkenswerterweise handeln beide Filme und auch die Quelle des *Found Footage* (AMERICAN THRIFT) von Arbeit, Effizienz, Messbarkeit von Zeit als Wert, Aufbewahrung, Anhäufung und Exzess. Der materielle Exzess wurde nicht nur inhaltlich verortet als implizite Kritik der wirtschaftsgesteuerten Werte- und Gesellschaftsordnung, sondern auch als spezifische Operation der Collage, des Ansammelns, Vervielfachens und Schichtens von Bildmaterial aufgezeigt. Ähnlich wie die berühmte 21fach wiederholte Einstellung in BALLET MÉCANIQUE (Fernand Léger/Dudley Murphy, F 1924) in der eine Frau mit Wäschekorb sisyphosartig eine Treppe hochsteigt (vgl. Kiening und Adolf 2012: 461), werden in beiden Filmen durch Bewegungsschleifen (Loops) „die additive Verdichtung menschlicher Bewegung in der Maschine wie für die Entdeckung des Mechanischen in humanen Bewegungsformen mit den Mitteln der Kamera-Maschine“ (ebd.: 461) veranschaulicht.

Die Collage wurde als hybridisierender Prozess beschrieben, der bildliche Prinzipien in der Gegenüberstellung deutlich macht und die stoffliche Qualität seiner Komponenten zum Vorschein bringt. Die Energie des avantgardistischen Impulses – geäußert als Kombination unterschiedlicher Bildgenerierungsformen – entsteht im Aufeinandertreffen differenter Werkstoffe und verwandelt dabei materiale Einheiten in Bedeutungseinheiten. In diesem Zusammenhang wurde auch die Experimentalität als Begriff geklärt, um einerseits einen Eigenschaftskatalog für die Umschreibung der Filmbeispiele zu ermitteln und um andererseits zu erläutern, wie experimenteller Pioniergeist und technische Optimierung von Abbildungsverfahren im Zusammenhang stehen.

Unter direktem Einbezug der beiden Kurzfilme wurde an den zweiten Aspekt des Forschungsziels herangetreten, der nach den Prämissen der Ausführung und insbesondere der Handhabung des Collage-Materials fragte. Das Ursprungsmaterial und dessen Bearbeitung wurde für beide Beispiele beschrieben und ihre jeweilige Relation gedeutet. Während das zerlegte und neu zusammengefügte Material von Zbigniew Rybczyński im Hinblick auf sein geplantes Projekt entstand, arbeitete Cyriak Harris mit *Found Footage*. Doch beide Filme führen die selbe Operation durch; sie demontieren und montieren neu. Die von Manovich konstatierte Fusion von Kreation und Modifikation – Operationen, die für filmbasierte Medien noch klar unterschieden werden (vgl. 2001: 302) – kann ebenfalls sowohl für TANGO als auch für CIRRUS festgehalten werden, äussert sich aber wiederum nicht ganz gleich. In Rybczyńskis Werk gehen Modifikation und Kreation ineinander über, da die Kreation ja vollkommen im Hinblick auf die Modifikation getätigt und so gewissermassen zu deren ersten Phase herabgesetzt wird. In Harris' Musikvideo – wo Material gefunden, statt selbst kreiert wird – löst sich die Kreation wiederum in der Modifikation auf, weil sie eine zweitrangige Stellung erhält und dabei quasi negiert wird. Von dieser Negation ausgeschlossen ist die Tatsache der Historizität des Filmmaterials, die in der Visualität des Materials eingeschrieben ist.

In der zweiten, gegenstandsbezogenen Hälfte der Arbeit wurde neben den bestimmenden Einflussgrößen und der konkreten Ausgestaltung der Collagetechnik nachgewiesen, dass sich beide Filme auszeichnen durch eine besondere Handhabung von Raum und Zeit, den interdependenten Funktionsebenen filmischer Abbildlichkeit.

In TANGO wird die Parallelität verschiedener Zeitdimensionen vorgeführt, indem die Bewegungszirkel der Figuren nicht aneinander gebunden sind, sondern wie Zahnräder unterschiedlicher Grösse an beliebiger Stelle ineinander greifen. Zeitlichkeit spielt zudem eine Rolle im übertragenen Sinn, sofern die Figuren nach eigenen Angaben des Filmemachers Lebensphasen repräsentieren (Rybczyński 1997: 183), ein Zusammenhang, der in der hier getätigten Diskussion gestützt und erweitert wurde durch Überlegungen

zur verbildlichten Zirkularität der *conditio humana* und zur magischen Zeitlichkeit (Weibel 2012). Letztere legt den vermeintlich organischen „Realismus“ visueller Repräsentation im Film bloss und schafft, wie es Gunning als typisch für den Animationsfilm beschreibt, ein „novel image of time and movement through technology“ (Gunning 2014: 41). Schliesslich wurde Zeitlichkeit auch in Zusammenhang gebracht mit der rhythmischen Strukturierung des Kurzfilms, dessen innere Abläufe das Resultat einer minutiös geplanten Choreografie darstellen.

Ein mehrfacher Sinngehalt von Räumlichkeit konnte in TANGO ebenfalls nachgewiesen werden. Auch für diesen Parameter wurde eine Parallelität diagnostiziert, welche die Wirkung der tatsächlichen räumlichen Einengung verstärkt. Die Tragweite des Off-Raums, dessen Konstruiertheit ironisch verhandelt wird, sowie die symbolisch ausgefüllte Raumgliederung bilden weitere diskutierte Ausprägungen dieses Parameters.

In CIRRUS wurden die Überlegungen zur Wechselwirkung von Raum, Zeit und Bild in den Kontext zeitgenössischer Bildbearbeitungs- und Informationstechnologie gesetzt. Durch die schier infinite Schichtung von visuellen Entitäten mit der entsprechenden Software wird hier eine organisch-komplexe Ästhetik erreicht: Die Räumlichkeit ist nicht mehr eine strukturierte, sondern eine universale, sich in jede erdenkliche Dimension ausweitende. In den Bildschnipseln bleibt die Fotoindexikalität des Ausgangsmaterials in Form eines „visuellen Realismus“ (Manovich 2001) teilweise erhalten, auch wenn dessen objektive Bezugnahme auf Vorfilmisches durch die Collage gleichzeitig untergraben wird. Indem Harris die neu verknüpften Bildfragmente schliesslich nicht nur zu kaleidoskopischen Kreisbildern, sondern auch zu figurativen Formen (Maschinenmenschen) anordnet und animiert, bringt er neben bedingt kausaler fotografischer Abbildung, Zeitindex der Bewegung (getaktete Posen) und Subversion der vermeintlichen Indexikalität in der Collage ein weiteres, malerisch-intentionales Abbildungsprinzip der Computergraphik ins Spiel.

Die Filmauswahl erwies sich als ergiebig: Auch wenn auf kein umfangreiches Angebot an Publikationen zurückgegriffen werden konnte, lieferten die Kurzanalysen und deren Interpretation – sowohl zu TANGO als auch zu CIRRUS – aufschlussreiche Erkenntnisse. Diese Feststellungen haben einen durchaus fragmentarischen Charakter und könnten in einem anderen Zusammenhang durchaus weitergeführt werden. Es könnte in einem erweiterten Rahmen beispielsweise nach Körperlichkeit, Materialität und Formen der Markiertheit medialer Differenz in der Collage gefragt, oder die Verschiedenheit manuell-analoger gegenüber digital erstellter Collagen im Detail erarbeitet werden. Allgemein könnte der medienhistorische Kontext, der sich im Begriff der Collage eröffnet, in einem erweiterten Kontext erläutert

werden. Auch bei der Untersuchung der vorab mehrfach angedeuteten politischen Intentionen und der Collage als Mittel des Widerstands (vgl. Möbius 2000: 12) könnten sich die beiden Filme als belangvoll erweisen. Die Erkenntnisse dieser Masterarbeit lieferten dennoch geeignetes Werkzeug zur Evaluation der Arbeitsthese: Die animierte Filmcollage wurde als Verfahren materialer Kombination beschrieben, welches die strukturelle Selbst-Figuration des Animationsfilms mit der die Zuschauerhaltung herausfordernden Progressivität des Experimentalfilms und der repräsentationskritischen Hybridität der Collage vereint. Ins Zentrum der Überlegungen rückte dabei die bildliche Einschreibung von Zeit, welche nicht nur, aber mit besonderem Nachdruck ein filmspezifisches Phänomen darstellt, dessen Untersuchung wohl kaum je als abgeschlossen erachtet werden kann und das sich gerade daher als bevorzugter Leitgedanke wegweisender filmkünstlerischer Experimente abzeichnet.

## 7. Anhang

### *Literaturverzeichnis*

- Andrew, Dudley** (2010) *What Cinema Is! Bazin's Quest and its Charge*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Bazin, André** (2004) Ontologie des photographischen Bildes [frz. 1945] In: ders.: *Was ist Film?* Berlin: Alexander Verlag, S. 75-89. (Originalausgabe 1945: *Ontologie de l'image photographique*)
- Beauvais, Yann** (1992) Verloren und wiedergefunden. In: Hausheer, Ceclilia; Christoph Settele (Hg.): *Found Footage Film*. Luzern: VIPER/Zyklop, S. 8-26.
- Beckman, Karen** (Hg.) (2014) *Animating Film Theory*. Durham und London: Duke University Press.
- Bergson, Henri** (1896) Matière et mémoire. In: *Oeuvres complètes d'Henri Bergson*, Band 5. Genf: Skira (1945/1946). (Originalausgabe 1896: *Matière et mémoire*. Paris: Alcan)
- Blümlinger, Christa** (2009) *Kino aus zweiter Hand. Zur Ästhetik materieller Aneignung im Film und in der Medienkunst*. Berlin: Vorwerk 8.
- Böhn, Andreas; Seidler, Andreas** (2008) *Mediengeschichte. Eine Einführung*. Tübingen: Narr/Francke/Attempo.
- Buchan, Suzanne** (2014) Animation, in Theory. In: Beckman, Karen (Hg.): *Animating Film Theory*. Durham und London: Duke University Press.
- Caroll, Noël** (1988) *Philosophical Problems of Classical Film Theory*. Princeton: Princeton University Press.
- Cholodenko, Alan** (2014) 'First Principles' of Animation. In: Beckman, Karen (Hg.): *Animating Film Theory*. Durham und London: Duke University Press.
- Cholodenko, Alan** (Hg.) (1991) *The Illusion of Life. Essays on Animation*. Sydney: Power Publications.
- Crafton, Donald** (1982) *Before Mickey. The Animated Film 1898-1928*. Cambridge und London: The MIT Press.
- Deleuze, Gilles** (1997) *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. Frankfurt am Main: Suhrkamp. (Originalausgabe 1983: *L'image-mouvement. Cinéma 1*. Paris: Les Editions de Minuit, 1983.)
- Doane, Mary Ann** (2002) *The Emergence of Cinematic Time. Modernity, Contingency, the Archive*. Cambridge/London: Harvard University Press.

- Eco, Umberto** (1968) Einige Proben: Der Film und das Problem der zeitgenössischen Malerei. In: Albersmaier, Franz-Josef (Hg.) *Texte zur Theorie des Films*. Stuttgart: Reclam (2003), S. 321-370. (Originalausgabe 1968: *Alcune Verifiche: Il Cinema e il Problema della Pittura contemporanea*. In: *La struttura assente: la ricerca semiotica e il metodo strutturale*. Milano: Bompiani.)
- Elsaesser, Thomas** (2009) Ein halbes Jahrhundert im Zeichen Bazins. In: *motage AV* 18/1, S. 11-31.
- Flückiger, Barbara** (2008) *Visual effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren.
- Friedrich, Andreas** (Hg.) (2007) *Filmgenres. Animationsfilm*. Stuttgart: Reclam.
- Furniss, Maureen** (1998) *Art in Motion. Animation Aesthetics*. London: John Libbey.
- Goodman, Nelson** (1997) *Sprachen der Kunst*. Frankfurt/M.: Suhrkamp. (Originalausgabe: *Languages of Art*, 1968)
- Gunning, Tom** (2014) Animating the Instant. The Secret Symmetry between Animation and Photography. In: Beckman, Karen (Hg.): *Animating Film Theory*. Durham und London: Duke University Press.
- Gunning, Tom** (2008) What's the point of an Index? Or, Faking Photographs. In: Beckman, Karen; Ma, Jean (Hg.): *Still Moving. Between Cinema and Photography*. Durham und London: Duke University Press.
- Gunning, Tom** (2007) Moving Away from the Index. Cinema and the Impression of Reality. In: *Differences*. Jg.18, Nr. 1, S. 29-52.
- Hoffer, Thomas W.** (1981) *Animation, A Reference Guide*. Westport: Greenwood Press.
- Kiening, Christian; Adolf, Heinrich** (Hg.) (2012) *Der absolute Film. Dokumente der Medienavantgarde (1912–1936)*. Reihe Medienwandel – Medienwechsel – Medienwissen. Band 25. Zürich: Chronos Verlag.
- Krajewski, Piotr** (2011) Zbigniew Rybczyński. Ein Bild für unsere Zeit. In: Zielinski, Siegfried; Weibel, Peter (Hg.): *Der Stand der Bilder*. Nürnberg: Verlag für Moderne Kunst, S. 32-41.
- Manovich, Lev** (2001) *The Language of New Media*. Cambridge und London: The MIT Press.
- Metz, Christian** (1991): *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films*. Aus dem Französischen v. Frank Kessler, Sabine Lenk u. Jürgen E. Müller (1997). Münster: Nodus. (Originalausgabe 1991: *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*. Paris: Méridiens Klincksieck.)
- Mitchell, William John** (1992) *The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post-Photographic Era*. Cambridge und London: The MIT Press.
- Pasolini, Pier Paolo** (1966) Die Schriftsprache der Wirklichkeit. Aus dem Italienischen von Michael Cuntz. In: Engell, Lorenz; Siegert, Bernhard (Hg.): *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung*. Heft 2: 2012. Hamburg: Felix Meiner Verlag, S. 71-89. (Originalausg. 1966: *La lingua scritta della realtà*.)

- Peirce**, Charles Sanders (1903) Phänomen und Logik der Zeichen. Aus dem Amerikanischen von Helmut Pape. Frankfurt: Suhrkamp (1983). (Originalausgabe 1903: A Syllabus of Certain Topics of Logic. Boston: Alfred Mudge & Son.)
- Prelinger**, Rick (2006) *The Field Guide to Sponsored Films*. San Francisco: National Film Preservation Foundation.
- Rajewsky**, Irina O. (2008) Intermedialität und Remediation. Überlegungen zu einigen Problemfeldern der jüngeren Intermedialitätsforschung. In: Paech, Joachim; Schröter, Jens (Hg.): *Intermedialität analog/digital. Theorien, Methoden, Analysen*. München: Fink, S. 47-60.
- Russet**, Robert; Starr, Cecile (1988) *Experimental Animation. Origins of a New Art*. New York: Da Capo (Originalausgabe 1976).
- Rybczyński**, Zbigniew (1997) Looking to the Future - Imagining the Truth. In: Penz, François; Thomas, Maureen (Hg.): *Cinema & architecture. Méliès, Mallet-Stevens, multimedia*. London: BFI.
- Rybczyński**, Zbigniew (2001) Traktat über das Bild. In: Zielinski, Siegfried; Weibel, Peter (Hg.): *Der Stand der Bilder*. Nürnberg: Verlag für Moderne Kunst, S. 42-55.
- Schneider**, Irmela (1997) Von der Vielsprachigkeit zur „Kunst der Hybridation“. Diskurse des Hybriden. In: dies.; Thomsen, Christian W. (Hg.): *Hybridkultur. Medien, Netze, Künste*. Köln: Wienand, S.13-66.
- Slowik**, Mary (2014) Telling 'What Is'. Frame Narrative in Zbig Rybczynski's Tango, Wendy Tilby and Amanda Forbis's When the Day Breaks, and Yuri Norstein's Tale of Tales. In: *Animation. An interdisciplinary journal* 2014, Vol. 9(3), November 2014, S. 281-298
- Stewart**, Garrett (2007) *Framed time. Toward a Postfilmic Cinema* (Cinema and modernity). Chicago: University of Chicago Press.
- Wees**, William C. (1992) Found Footage und Fragen der Repräsentation. In: Hausheer, Cecilia; Settele, Christoph(Hg.): *Found Footage Film*. Luzern: VIPER/Zyklop, S. 36-53.
- Wells**, Paul (2012) The Language of Animation. In: Nelmes, Jill (Hg.): *Introduction to Film Studies*. London und New York: Routledge.
- Wolf**, Mark J. P. (2000) *Abstracting Reality. Art, Communication, and Cognition in the Digital Age*. Lanham, Md.: University Press of America.
- Wollen**, Peter (1969) *Signs and Meaning in the Cinema*. London: Palgrave Macmillan (2013). (Originalausgabe 1969)
- Zielinski**, Siegfried; Weibel, Peter (Hg.) (2012) *Der Stand der Bilder. Die Medienpioniere Zbigniew Rybczyński und Gábor Bódy*. Berlin: Verlag für moderne Kunst.

## Onlinequellen

### Artikel

**Bradshaw**, Peter (2010) The surreal YouTube genius of Cyriak. In: *The Guardian*. 31.03.2010. URL: <http://www.theguardian.com/film/filmblog/2010/mar/31/cyriak-youtube-online-animator> [Zugriff am 29.02.2015]

**Cieplak-Mayr von Baldegg**, Kasia (2013) A Mind-Bending Remix of 1960s Americana by the Internet's Favorite Animator. In: *The Atlantic*. 05.03.2013. URL: <http://www.theatlantic.com/video/archive/2013/03/a-mind-bending-remix-of-1960s-americana-by-the-internets-favorite-animator/273604/> [Zugriff am 04.03.2015]

**Hart**, Hugh (2011) The Cyriak Method. How to turn Madness into Millions of Youtube Views. 28.11.2011. URL: <http://www.fastcocreate.com/1679134/the-cyriak-method-how-to-turn-madness-into-millions-of-youtube-views> [Zugriff am 20.03.2015]

**Holmes**, Kevin (2013) Cyriak's Video For Bonobo's "Cirrus" Is A Cascading Visual Mantra. In: The Creators Project. URL: <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/cyriaks-video-for-bonobos-cirrus-is-a-cascading-visual-mantra> [Zugriff am 17.01.2015]

**Ronduda**, Łukasz (2000) The Workshop of the Film Form. 1970-1977. In: Galen Joseph-Hunter; Łukasz Ronduda; Lori Zippay (Hg.): Exchange Gallery. URL: <http://www.zbikow.lh.pl/english/wff.html> [Zugriff am 25.02.2015].

### Websites

Offizielle Website Zbigniew Rybczyński. URL: <http://www.zbigvision.com/> [Zugriff am 26.02.2015]

Offizielle Website Cyriak Harris. URL: <http://www.cyriak.co.uk/>. [Zugriff am 09.04.2015]

Filmweb Polen. URL: <http://www.filmweb.pl/film/Tango-1980-94726/trivia> [Zugriff am 14.03.2015]

Internet Archive. URL: <https://archive.org/> [Zugriff am 10.04.2015]

### Lexikon der Filmbegriffe

**Brunner**, Philipp (2012) Struktureller Film. In: *Lexikon der Filmbegriffe Uni Kiel*. (12.10.2012) URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2905> [Zugriff am 26.02.2015].

**zu Hünigen**, James; Wulff, Hans Jürgen (2012) Tableau. In: *Lexikon der Filmbegriffe Uni Kiel*. (12.10.2012). URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1225> [Zugriff am 04.03.2015].



- zu Hünigen**, James (2012): Photogramm. In: *Lexikon der Filmbegriffe Uni Kiel*. (12.10.2012). URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1865> [Zugriff am 07.01.2015].
- zu Hünigen**, James (2013): Nadelwandanimation. In: *Lexikon der Filmbegriffe Uni Kiel*. (11.10.2013). URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8371> [Zugriff am 16.02.2015].
- Horak**, Jan-Christopher; Lenk, Sabine (2012): Praxinoskop. In: *Lexikon der Filmbegriffe Uni Kiel*. (03.03.2012). URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=838> [Zugriff am 10.01.2015].
- Horak**, Jan-Christopher; Merschmann, Helmut (2012): Avantgarde. In: *Lexikon der Filmbegriffe Uni Kiel*. (30.05.2012). URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1243> [Zugriff am 12.02.2015].
- Merschmann**, Helmut (2012): Collagefilm. In: *Lexikon der Filmbegriffe Uni Kiel*. (19.10.2012). URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3480> [Zugriff am 09.02.15].

## Filmografie

### A MOVIE

Bruce Conner, USA 1958  
16mm, s/w, 12'

### AMERICAN THRIFT

Jam Handy Organization (Produktion), USA 1962  
35mm, Technicolor, 25'

### ASPARAGUS

Suzan Pitt, USA 1978  
35mm, div. Animationstechniken, Farbe, 18'

### BALLET MÉCANIQUE

Fernand Léger/Dudley Murphy, F 1924  
35mm, Realfilm/div. Animationstechniken, s/w, 16'

### BLINKITY BLANK

Norman McLaren, Canada 1955  
kolorierte Gravur auf Blankfilm, 5'15"

### THE CANARIES

Jerome Hill, USA 1969  
gezeichnete Effekte auf Realfilm, Farbe, 4'

CIRRUS  
Canaria Harris, UK 2013  
*Found Footage Collge/Computeranimation, Farbe, 3'22"*

THE DAY BEFORE  
Zbigniew Rybczyński, USA 1984  
Video, Farbe, 1'38"

THE DISCREET CHARM OF THE DIPLOMACY  
Zbigniew Rybczyński, USA 1984  
Video, Farbe, 2'56"

JUNK  
Kirk Hendry, UK 2011  
Computeranimation/div. Animationstechniken, Farbe, 6'30'

LOLA RENNT  
Tom Tykwer, D 1998  
35mm/Video, Farbe, 81'

MOŽNOSTI DIALOGU.  
Jan Švankmajer, ČSSR 1982  
35mm, Farbe, 12'

THE ORCHESTRA  
Zbigniew Rybczyński, USA 1990  
HDTV, Farbe, 57'11"

SOPHIES PLACE  
Lawrence C. Jordan, USA 1986  
16mm, Farbe, 86'

STEPS  
Zbigniew Rybczyński, USA 1987  
35mm/Video, Farbe, 26'

TANGO  
Zbigniew Rybczyński, Polen 1980  
35 mm, Farbe, 8'12"

VON MORGENS BIS MITTERNACHTS  
Karl Heinz Martin, D 1920  
35mm, s/w, Stummfilm, 65'

WALL-E  
Andrew Stanton, USA 2008  
Computeranimation, Farbe, 98'

# Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1



Abbildung 2



Abbildung 3



Abbildung 4



Abbildung 5



Abbildung 6



Abbildung 7





Abbildung 8



Abbildung 9

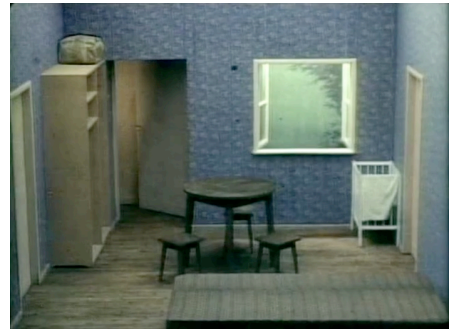


Abbildung 10



Abbildung 11

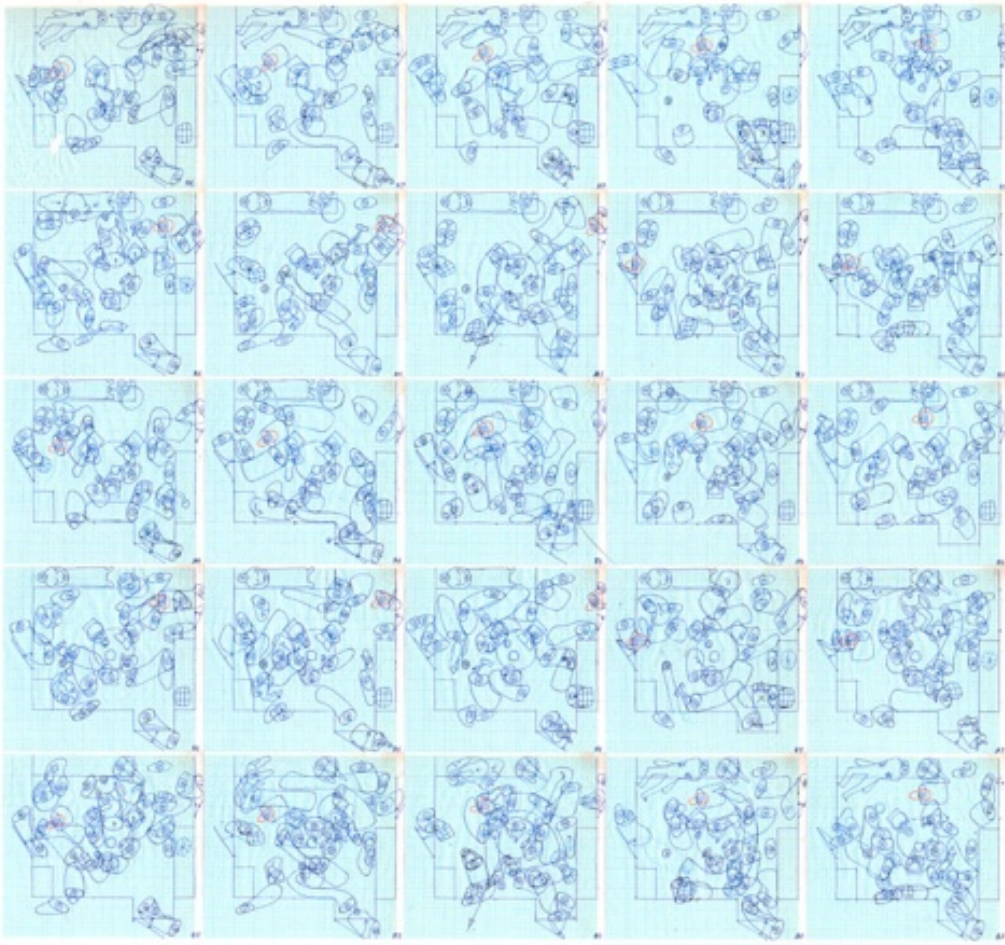




Abbildung 12



Abbildung 13



Abbildung 14



Abbildung 15



Abbildung 16

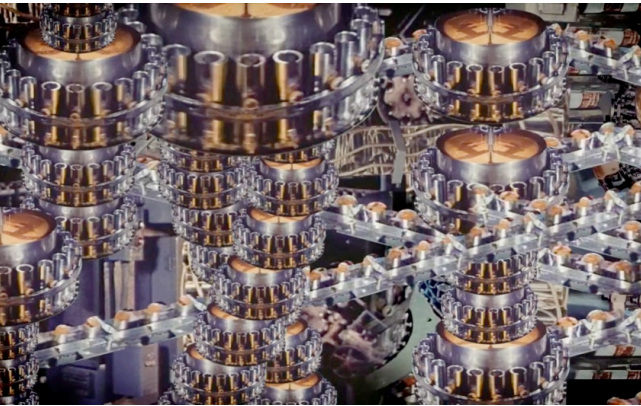


Abbildung 17



Abbildung 18





Abbildung 19



Abbildung 20



Abbildung 21



Abbildung 22

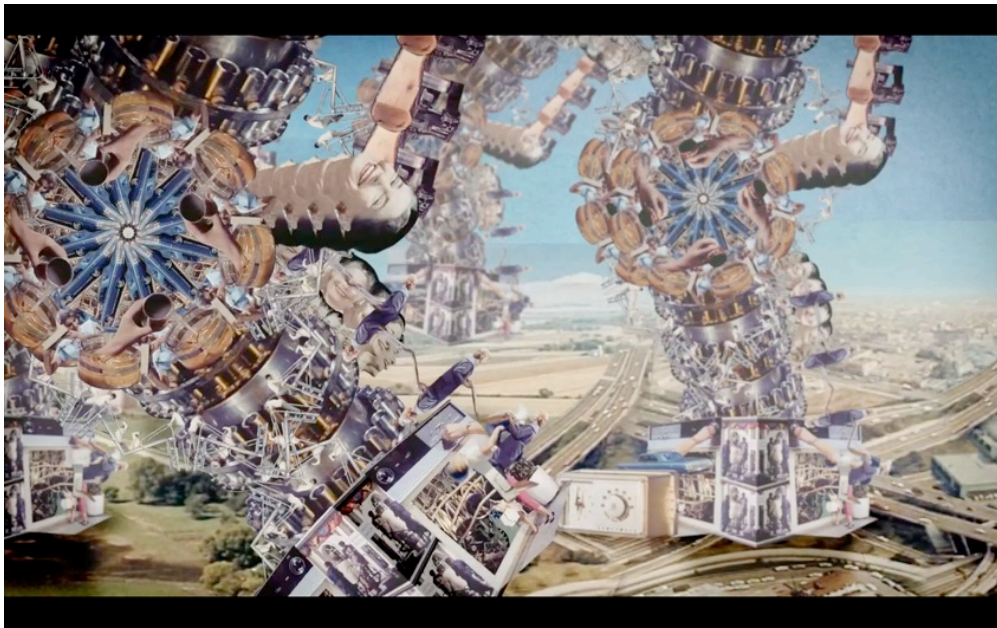


Abbildung 23

