

Matthias C. Hänselmann

Das Gemachte als Bewusst-Gemachtes


Produktive und rezeptive Dimensionen von Materialität und Materialtransparenz im Film


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

Einleitung

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

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

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

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

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

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

Das Gemachte als ‚Bewusst-Gemachtes‘

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Verfremdung und formuliert als zentrale These, dass „die Kunst [...] ein Mittel [ist], das Machen einer Sache zu erleben; das Gemachte hingegen ist in der Kunst unwichtig“ (Šklovskij 1971, 15). Der Unterschied, den Šklovskij hier zwischen ‚Machen‘ und ‚Gemachtem‘ zieht, ist dabei nicht in eins zu setzen mit der Differenzierung zwischen der Produktionsdimension und der Rezeptionsdimension eines Medienprodukts, wie ich sie eingeführt habe. Šklovskijs Unterscheidung läuft vielmehr teilweise auf das hinaus, was die strukturalistische Narratologie später mit dem Begriffspaar von *Discours* und *Histoire* unterschieden hat.⁴ Unter ‚Discours‘ ist dabei die (materielle) Oberflächendimension eines Medienprodukts zu verstehen, also alle materiellen Aspekte eines Films von den konkreten Einzelbildern, der Farbigkeit, der Darstellungstechnik, den Inszenierungsverfahren etc. bis zu den Prinzipien der Bildabfolge, Montage und Einstellungskonjunktion. Als ‚Histoire‘ wird dagegen die (medienunabhängige) chronologische Abfolge einer bestimmten Handlung bezeichnet, d.h. die Geschichte beziehungsweise die Fabel, die sich auf Basis der Discoursschicht in Gestalt der Bewegung in den materiellen Filmbildern entfaltet und von den Zuschauer_innen aus dieser abstrahiert und als dargestellte Handlung rezipiert werden kann.

Für Šklovskij – und die Formalisten allgemein, die ja insgesamt ein „relativ geringe[s] Interesse an Fragen der Thematik“ (Striedter 1971, XXIV) zeigten – ist die *Histoire* im Grunde theoretisch und insbesondere für die Bestimmung des ‚Künstlerischen‘ belanglos, denn sie kann sich in unterschiedlichen Medien entfalten und in ein und demselben Medium in unterschiedlicher Art und Weise. Relevant vor allem für die Bewertung des Künstlerischen ist für Šklovskij nur die Discoursebene, denn diese bereitet eine bestimmte Geschichte in ganz spezifischer Art und Weise auf und lässt deshalb anhand der individuellen Gestaltung und des Gemachtseins der Geschichte analytische Rückschlüsse auf die Wirkungsweise der Kunst insgesamt zu.

Dennoch lässt sich die Einteilung, die Šklovskijs Theorie zugrunde liegt, mit der Unterscheidung, wie ich sie eingeführt habe, in Beziehung setzen. Versucht man, die Begriffe der Produktionsdimension und der Rezeptionsdimension des ‚Bewusst-Gemachten‘ sowie jene von *Discours* und *Histoire* miteinander zu vernetzen, kann man zunächst eine starke Interdependenz zwischen der Produk-

⁴ Zur theoretischen Entwicklung dieser Begriffe ausgehend von den russischen Formalisten siehe Schmid 2005, 236–241, und dort besonders das Schaubild auf S. 241, das die gesamte Breite der diachronen Veränderung der Konzeptionen und Begrifflichkeiten von Tomaševskij bis García Landa aufführt. Die beiden Begriffe, die sich inzwischen auch in der deutschsprachigen Erzähl- und Filmforschung etabliert haben, werden im Folgenden – in Orientierung etwa an Gräf et al. 2011, 35 – als Fachbegriffe ohne typographische Auszeichnung und wie deutsche Worte zu Kompositabildungen („Discoursebene“ etc.) verwendet.

tions- und der Rezeptionsdimension feststellen (siehe Abb. 1). Diese ergibt sich aus dem Umstand, dass, wenn der Aspekt des Gemachten, also das Materielle, rezeptiv bewusstgemacht werden soll, man das bereits bei der Filmherstellung (also produktionell) berücksichtigen muss. Zugleich wirkt sich eine bestimmte Produktionstechnik immer auch in rezeptiver Hinsicht aus, da sie – wie auch immer sie verfährt – eine bestimmte Wirkung erzeugen und eine Auffälligkeit des Materiellen hervorrufen kann.

Die Produktionsdimension wie auch die Rezeptionsdimension stehen dabei im Weiteren in unmittelbarem Zusammenhang zur Discoursebene. Je nachdem, welche produktionellen Vorentscheidungen für eine bestimmte Darstellungstechnik getroffen werden, resultiert daraus eben ein ganz bestimmter Discours – und dieser ganz bestimmte Discours bedingt seinerseits (im Wesentlichen in Abhängigkeit zu den dominanten Darstellungs- und Sehkonventionen sowie in Abhängigkeit zur jeweils filmtextspezifisch erzeugten rezeptiven Erwartungshaltung) eine auffällige beziehungsweise weniger auffällige Materialität. Gleichzeitig trägt und vermittelt der Discours die eigentlich inhaltliche Kategorie der Histoire, also konkret gesagt: die mit dem Medium des Animationsfilms gestaltete ‚Geschichte‘ – und erweist sich in dieser Hinsicht als interdependent zur Histoire.

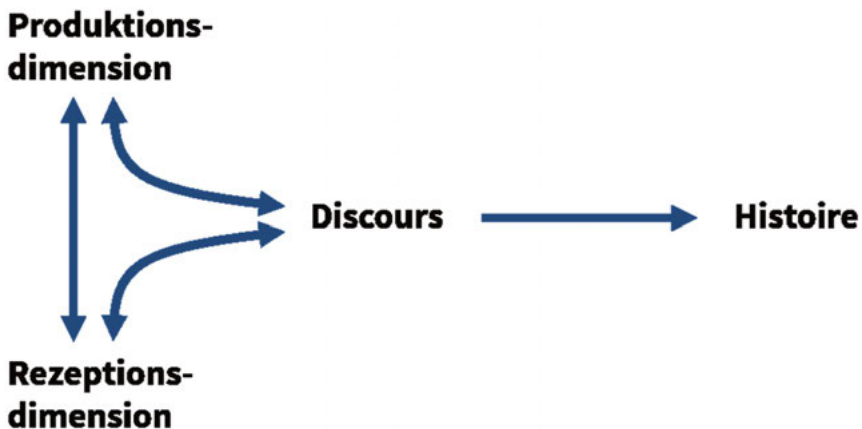


Abb. 1: Der Zusammenhang von Produktions- und Rezeptionsdimension und Discours und Histoire (Matthias C. Hänselmann).

Materialsehen und Immersionssehen

Da mit der terminologischen Spezifikation des ‚Gemachten‘ die zentralen theoretischen Koordinaten ausgewiesen sind und der systematische Zusammenhang zwischen den einzelnen relevanten Begriffen geklärt ist, können die Begriffe im Folgenden im konkreten Kontext der Filmrezeption betrachtet werden. Ich greife dafür auf ein Wahrnehmungsmodell zurück, das für diesen Zweck recht geeignet erscheint, nämlich das Modell der Bewusstseinssebenen der Filmwahrnehmung, das Anselm Kreuzer im Zusammenhang seiner holistisch konzipierten Theorie zur Filmmusik erarbeitet hat (siehe Abb. 2; vgl. dazu besonders Kreuzer 2009, 85–88).

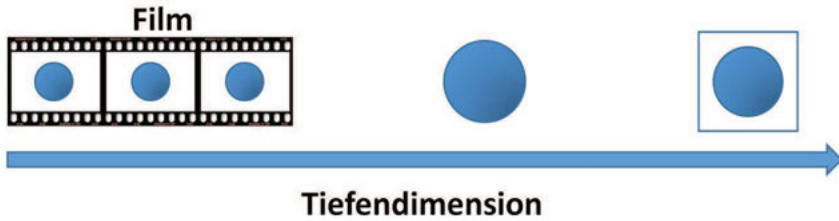


Abb. 2: Das Drei-Dimensionen-Modell nach Anselm Kreuzer (vgl. Kreuzer 2009, 87).

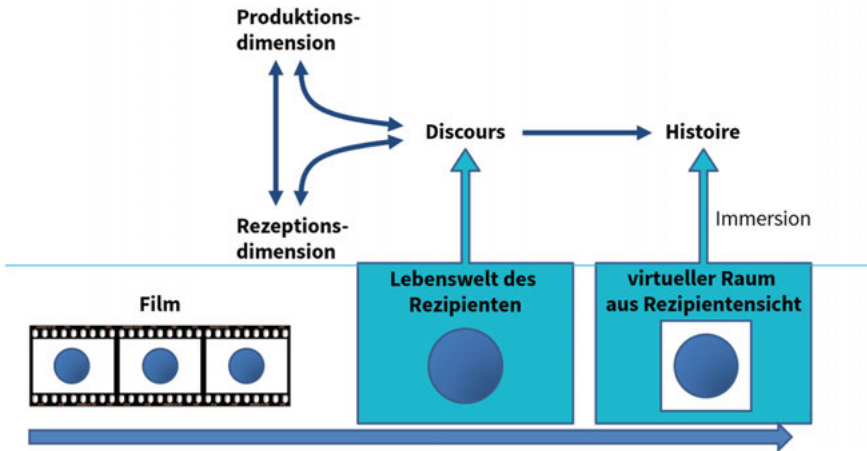


Abb. 3: Das Schema zu den Bewusstseinssebenen bei der materiellen/immersiven Filmrezeption (Matthias C. Hänselmann).

Kreuzer unterscheidet in diesem Modell, ausgehend von einer_einem bestimmten Rezipierenden, die_der sich mit einem Film auseinandersetzt, drei Bewusstseinssebenen der Filmwahrnehmung. Er betrachtet dabei

1. die *Lebenswelt* der Rezipierenden,
2. den durch den Film vermittelten *virtuellen Raum* sowie
3. eine *Tiefendimension* des Bewusstseins.

Unter ‚Lebenswelt‘ versteht er dabei in Anlehnung an Siegfried Kracauer „das physisch erlebbare Umfeld eines Menschen samt der [sic] daraus resultierenden Wahrnehmungen und Erinnerungen“ (Kreuzer 2009, 86). Der „virtuelle Raum ist eine über die Wahrnehmung der physischen Realität hinausgehende Bewusstseinsphäre“ (Kreuzer 2009, 85), die in Form von Imagination durch die Filmhandlung hervorgerufen wird, und bildet den „Gegenpol“ (Kreuzer 2009, 86) zur Lebenswelt. Die Tiefendimension des Bewusstseins hingegen stellt eine Art Vermittlungsebene dar, über die Lebenswelt und virtueller Raum miteinander in Verbindung stehen und durch die ein Wechsel zwischen den beiden Bereichen möglich ist. Auf der Bewusstseinssebene der Lebenswelt ist den Rezipierenden klar, dass sie sich gerade im Kino auf einem Sessel neben anderen Kinobesuchern befinden. Dabei können sie zwar durchaus auf den Film achten, der gerade läuft, aber sie nehmen „die Bilder und Töne nicht so sehr im Sinne einer Filmhandlung wahr, sondern eher als Teile der audiovisuellen Kulisse des Kinosaals“ (Kreuzer 2009, 87). Vertiefen sich die Rezipierenden hingegen in die Filmhandlung, wobei sie die durch den Film geschilderten Geschehnisse intensiv miterleben und sich in gewissem Umfang mit den Figuren und ihren Motiven identifizieren, befinden sich die Rezipierenden nach Kreuzer auf der Bewusstseinssebene des virtuellen Raums. Charakteristisch für diesen Zustand ist, dass sie die Bilder und Töne des Films primär in ihrer illusionistischen Wirkung wahrnehmen,⁵ d.h. im Sinne einer Filmhandlung. Auf dieser Ebene verhalten sie sich dann zu den Aspekten der Lebenswelt analog wie auf der Ebene der Lebenswelt zu den Filmbestandteilen: Geräusche der neben ihnen sitzenden Personen, körperliche Empfindungen, das Bewusstsein, gerade im Kino zu sitzen, etc. sind zwar gegeben, erhalten jedoch nicht den dominanten Apperzeptionsstatus, der im Gegenteil der Filmillusion zufällt. Die Tiefendimension des Bewusstseins verknüpft, wie gesagt, diese verschiedenen Bewusstseinsphären und beinhaltet damit auch stärker analytische,

5 Der Begriff der ästhetischen Illusion, wie er in den 1960er-Jahren in erster Linie durch Ernst Gombrich popularisiert wurde (vgl. Gombrich 2002) wurde inzwischen weitgehend durch den der Immersion ersetzt. Vgl. dazu grundlegend in kritischer Anknüpfung an Ernst Gombrich Brinker 1977; sowie Wolf 1993; 2008; 2013; und den Sammelband von Burwick/Pape 1990.

kognitive Verarbeitungsprozesse wie insbesondere Betrachtungen und Überlegungen hinsichtlich des Verhältnisses und der Verbindung der akustischen und visuellen Aspekte des Films. Kreuzer begreift insbesondere die Ebene der Tiefendimension als Kontinuum, innerhalb dessen es zu einer ständigen Fluktuation des Bewusstseins kommt beziehungsweise kommen kann. Gerade dieser Aspekt lässt das Modell so operativ erscheinen, da es eben nicht mit Dichotomien und scharfen Grenzen, sondern mit fließenden Übergängen arbeitet und theoretisch auch Mischungen oder eine Simultanität der verschiedenen Bewusstseinszustände erlaubt.

An dieses Modell lassen sich die bisher erarbeiteten Begriffe zudem sehr gut anknüpfen (siehe Abb. 3). Tauchen die Rezipierenden ganz in den virtuellen Raum des Films ein und fiebern mit der dargestellten Handlung mit, als sei es ein reales, aktuelles Geschehen, rezipieren sie den Film primär in Hinsicht auf die illusionierte Geschichte, d.h. in Hinsicht auf dessen Histoire. Kennzeichnend für diese Form der Rezeption ist der Begriff der *Immersion*.⁶ Ursprünglich primär mit Erklärungskonzepten der virtuellen Realität verknüpft, wird der Begriff ‚Immersion‘ inzwischen in den verschiedenen Kulturwissenschaften allgemein zur Beschreibung von Zuständen der graduellen „imaginative[n] Verschmelzung der Rezipient/innen mit dem von ihnen wahrgenommenen Kunstwerk“ (Benthien/Weingart 2014, 575) verwendet. Immersiv wirkt ein Film immer dann, wenn das Medium ‚Film‘ als Vermittlungsinstanz aus dem Bewusstsein der Rezipierenden verschwindet und die spezifisch-medial beziehungsweise spezifisch-materiell getragene Filmdarstellung der Tendenz nach rein als solche wahrgenommen und für wahr gehalten wird. Es lässt sich in Bezug auf diesen Aspekt der Filmrezeption deshalb auch von *Immersionsssehen* sprechen.⁷ Das bedeutet im Umkehrschluss, dass Immersion umso rascher und nachhaltiger gelingt, je weniger deutlich wird beziehungsweise je besser kaschiert werden kann, dass die

6 Als Immersion, die „keine genuine Spezifität der digitalen Bildräume ist“ (Münker 2005, 248), sondern sich auch bereits bei der Lektüre eines Buches einstellt, wird die „medial transformierte Wahrnehmung des Rezipienten“ (Pietschmann 2015, 24; siehe insgesamt dort S. 24–25) bezeichnet, bei der – nach der inzwischen mehrheitlich verwendeten Definition von Murray – die Empfindung entsteht „of being surrounded by a completely other reality [...] that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus“ (Murray 1997, 98). Siehe dazu neben den bereits Genannten auch Ryan 2015 (besonders S. 61–114) sowie Buchan 2013 und Ehrlich 2013. Auf den Umstand, dass „transparency is [...] the precondition for total immersion in a medium-created world“, weist besonders Ryan (2015, 43) ausdrücklich hin.

7 Vgl. dazu auch die Überlegungen von Roger Odin (1983; besonders auch 1988; 2000) zu ‚mise en phase‘ und ‚déphasage‘. Tan bezeichnet „the illusion of being present in the fictional world“ auch als „diegetic effect“ (1996, 52).

mitgeteilte Geschichte von einem Medium materiell vermittelt wird. Gestört oder gar ganz verhindert wird eine solche Immersion dagegen insbesondere dann, wenn Effekte zutage treten, die deutlich machen, dass das Gezeigte in irgendeiner Weise nur illusioniert, fingiert, vermittelt, erfunden – d.h.: ‚gemacht‘ ist. Solche Effekte entstehen in erster Linie auf der Ebene des Discours und zwar vornehmlich – besonders wenn man die Produktionsdimension des ‚Bewusst-Gemachten‘ und den Faktor der Intentionalität stärker berücksichtigt – durch gezielt eingebaute materielle Störungen beziehungsweise durch gezielt genutzte Auffälligkeit hinsichtlich der Materialität. Treten solche Effekte auf, überlagern sie tendenziell die Histoire, was – in den Worten Šklovskijs – „die Schwierigkeit und Länge der Wahrnehmung steigert“ (Šklovskij 1971, 15) und bis dahin gehen kann, dass die Rezipierenden auf ihre Lebenswelt zurückverwiesen werden, da solche kontra-immersiven Effekte immer auch bewusst werden lassen, dass der Film nur ein materielles Konstrukt ist, etwas ‚Gemachtes‘ und damit, in Hinblick auf diese seine artefaktische Natur, Element der Lebenswelt. Deshalb lässt sich in Bezug auf diesen Aspekt der Filmrezeption auch von *Materialsehen* sprechen, da primär die materiellen Qualitäten und Faktoren des Films wahrgenommen werden.⁸

Dabei ist es wichtig zu bedenken, dass, genauso wenig wie das Bewusstsein der Lebenswelt vom Bewusstsein des virtuellen Raums dichotom abgetrennt ist, die Dimensionen von Discours und Histoire voneinander abgetrennt sind oder angesichts eines jeden Films überhaupt zwei isolierte Bereiche darstellen. Discours und Histoire sind vielmehr zwei sinnvolle analytische Konzepte, die aber an jedem Film immer gemeinsam, gleichzeitig, synergetisch und interdependent auftreten. Um die Histoire kognitiv erschließen zu können, bedarf es einer intellektuellen Auseinandersetzung mit dem konkreten Discours, der ja gewissermaßen Träger der Histoire ist. Eine Handlungsabfolge auf Grundlage eines bestimmten Einstellungssyntagmas mit bestimmten Einstellungsgrößen und Montageverfahren, in dem Figuren in bestimmter Gestaltung erscheinen, muss als solche zunächst gelesen werden und gelesen werden können, ehe infolge einer kognitiven Abstraktionsleistung die mit diesem Einstellungssyntagma kommunizierte Handlung erschlossen werden kann.⁹ Die Wahrnehmung und Deutung des

⁸ Abermals sei auf die Unterscheidung von ‚mise en phase‘ und ‚déphasage‘ hingewiesen, die Odin 2000 zieht. Ähnlich differenziert schon Tan (1996, 32–33), in seiner Untersuchung zu emotional wirksamen Aspekten im Spielfilm zwischen einer ‚fiction emotion‘ (der Film als Fiktion) und einer ‚artefact emotion‘ (der Film als Artefakt).

⁹ Entsprechend konstatiert auch Bordwell: „A film’s fabula is never materially present on the screen or soundtrack“ (1985, 49).

Discours und die Rekonstruktion und das Verstehen der Histoire verlaufen in der konkreten Rezeptionssituation jedoch nicht getrennt, sondern simultan und mit wechselweiser Referenz aufeinander.¹⁰ Ich stelle dies deshalb so deutlich heraus, weil eine totale Immersion in eine filmisch etablierte Diegese genauso wie eine (filmtextuell provozierte) völlige Distanzierung vom Film als Handlungskommunikat die absolute Ausnahme sind und zwischen diesen beiden Extremen eine kontinuierliche Skala anzunehmen ist. Bei jeder Filmbetrachtung nimmt man in der Regel mit wechselnder Dominanz in Abhängigkeit zur produktionellen Filmgestaltung mal stärker die Discoursschicht, mal stärker die Histoireschicht wahr – für gewöhnlich jedoch beide Dimensionen gleichzeitig. Materialsehen und Immersionssehen begleiten einander, ergänzen sich und interagieren.¹¹ Das bedeutet im Weiteren, dass, selbst wenn ein Film immer wieder ostentativ ‚störende‘ Materialaspekte aufweist, die Aufmerksamkeit der Rezipierenden mitunter deutlich auf die Discoursschicht gelenkt werden kann, ohne dass dadurch die rezeptive Abstraktion und Verarbeitung der Histoire völlig verloren gehen muss. Auf Grundlage dieser unmittelbaren und äußerst stabilen Interdependenz von Discours und Histoire ist es möglich und erklärbar, dass der Faktor des Gemachten als ästhetische Komponente im narrativen Prozess eines Films produktiv, informativ und kommunikativ eingesetzt werden kann. Andernfalls würde die Akzentuierung der Discoursschicht, also die Exponierung des Gemachten als ‚Bewusst-Gemachtes‘ mehr oder minder einen harten, unüberwindlichen Bruch in die Filmrezeption einbauen und die Rezipierenden würden ständig vom Bewusstsein des virtuellen Raums zum Bewusstsein der Lebenswelt hin- und herwechseln. Das aber entspricht weder dem Funktionsprinzip eines narrativen Films noch dürfte es durch eigene Rezeptionserfahrungen bestätigt werden können.

10 Ansätze zu dieser „Implikationslogik“ (Metz 1972, 73) bzw. „spontane[n] Interpolation“ (Metz 1972, 186), wie sie Metz nennt, finden sich auch bei Balázs, der von einem „psychische[n] Reflexvorgang“ (1976, 111) spricht. Ausführlicher äußert sich dazu dann Mitry (z.B. 1990, 66). In der kognitivistischen Filmtheorie geht Bordwell (1985, 29–47) erstmals stärker darauf ein und weist darauf hin, dass „die *histoire* (‚fabula‘) [...] kein vorfilmisches Ereignis [ist], das durch die Darstellung ([...] *discours*) repräsentiert wird, sondern [sie] entsteht erst im Prozess der kognitiven Verarbeitung des Zuschauers“ (Kuhn 2011, 33; siehe insgesamt Kuhn 2011, 32–38).

11 Dies ist in Abweichung zur eher isolierenden Konzeption von Tan 1996 zu sehen, der in der Forschung gerade deshalb wiederholt Widerspruch erfuh. So geht etwa auch Schick, der seinerseits einen Beschreibungsansatz mit drei ‚aktiven Feldern‘ (vgl. besonders Schick 2018, 226–280) vorschlägt, davon aus, „dass ein formales Element [...] als solches sichtbar werden kann, also potentiell zu Artefaktemotionen führt, und dabei gleichzeitig entscheidend zur fiktionalen Welt und die in ihr verhandelten Themen beiträgt“ (Schick 2018, 237).

Materialtransparenz

Bestimmte Studios – und hierbei ist in erster Linie an das am ‚Illusion of Life‘-Konzept¹² orientierte Disney-Studio zu denken¹³ – wollen die genannten kontraimmersiven Effekte gezielt vermeiden und entscheiden sich daher bei der Produktion für eine Form, die ein Minimum an materialästhetischem Eigenwert besitzt. Die drei zentralen Punkte einer entsprechenden Discoursvariante sind: 1) eine völlig glatte, geschlossene, opake Oberfläche, die keinerlei Anzeichen einer Fertigung oder Manipulation erkennen lässt (in der Regel Computeranimationen mit entsprechend optimalem Shading, aber auch klassische Cel-Animationen mit Acrylfarben); 2) ein stringenter, ereignisreicher und bruchloser Erzählverlauf mit einer (oft einzigen) zentralen narrativen Linie; und 3) der Verzicht auf beziehungsweise die gezielte Vermeidung von jedem inhaltlich medienreflexiven Hinweis auf die formal-materielle Verfasstheit des Filmes.

Das Materielle der Discoursschicht fungiert in solchen Animationen nur als Trägersubstanz und tritt nicht in seiner Eigenwertigkeit in den Vordergrund. Ganz deutlich liegt der Hauptakzent also auf der Histoire und das wird – quasi als Resultat aus den genannten drei Punkten – durch etwas erreicht, was ich *Materialtransparenz* nenne.¹⁴ Materialtransparenz meint in diesem Zusammenhang, dass die materiellen Aspekte, speziell vom Standpunkt der Produktionsdimension des ‚Bewusst-Gemachten‘ aus beurteilt, rein mediale Funktion haben und ihnen in der Informationsvermittlung selbst kein expliziter Eigenwert zudedacht ist. Das Material, der Discours ist, wie gesagt, nur Trägersubstanz für einen bestimmten Inhalt, für eine bestimmte Histoire. Da sich die Materialität eines Mediums aber nicht per se tilgen lässt, bemüht man sich beim Versuch, Materialtransparenz als Faktor der Rezeptionsdimension des ‚Bewusst-Gemachten‘ zu erreichen, natürlich zentral um die Entwertung beziehungsweise Neutralisierung des materiellen Aspekts in der Wahrnehmung der Rezipierenden und zwar hinsichtlich der Produktionsdimension des ‚Bewusst-Gemachten‘.

¹² Siehe dazu die immer noch maßgebliche Monographie von Thomas/Johnston 1981.

¹³ Seit den 1930er-Jahren und mit den SILLY SYMPHONIES als Versuchsplattform bemühte sich das Disney-Studio um eine stetige Steigerung der perzeptiven Realistik und der Materialtransparenz in seinen Animationsfilmen; vgl. dazu besonders Wells 1998, 21–24; sowie Crafton 2005. Diese Bestrebungen halten bis heute an; vgl. Telotte 2008, 159–178.

¹⁴ Ich orientiere mich hierbei an der schon 2001 eingeführten Begrifflichkeit „transparency of the medium“ (Ryan 2015, passim, siehe besonders Ryan 2015, 42–44).

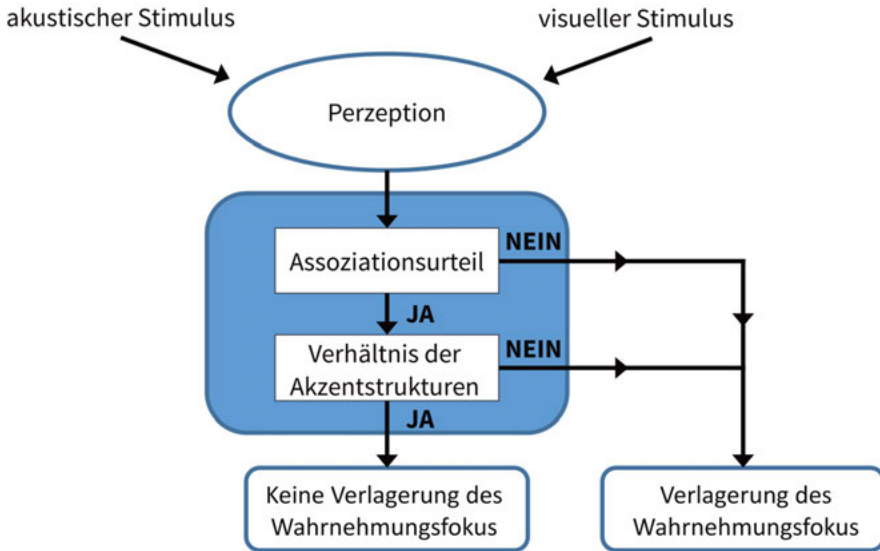


Abb. 4: Das Modell zum Aufmerksamkeitschwerpunkt als Funktion auditiver/visueller Kongruenz bei Filmmusik nach Lipscomb und Kendall (vgl. Lipscomb/Kendall 1994, 91).

Um die Wirkungsweise von Materialtransparenz besonders vor dem Hintergrund der verschiedenen Dimensionen des Gemachten besser theoretisieren zu können, bietet es sich an, das bisher Gesagte in ein Funktionsmodell zu übersetzen. Hierzu bediene ich mich der Struktur eines Schemas, das Scott David Lipscomb und Roger Kendall zur Beschreibung des Inferenzverhaltens von Musik und Bild im Spielfilm entwickelt haben (siehe Abb. 4; vgl. Lipscomb/Kendall 1994 und Lipscomb 1995, 15–25). Dieses Schema eignet sich in seinem Aufbau und seiner formalen Gestaltung deshalb so gut für eine konzeptionelle Kontrafaktur, weil es mit Musik und Bild ebenfalls zwei interdependent verknüpfte und simultan rezipierte Komponenten aufweist, die zudem in ganz ähnlicher Weise wie die Discours- und die Histoireschicht interagieren und die rezeptive Aufmerksamkeit durch bestimmte Akzentuierungen punktuell dominant auf sich vereinen können. Lipscomb und Kendall gehen davon aus, dass von den Rezipierenden im Prozess der Filmrezeption zwei implizite Urteile hinsichtlich Bild und Musik gefällt werden, nämlich:

1. ein *Assoziationsurteil* („association judgment“; Lipscomb/Kendall 1994, 90) und
2. ein Urteil bezüglich der *Akzentstrukturen* („mapping of accent structures“; Lipscomb/Kendall 1994, 90).

Das Assoziationsurteil basiert im Wesentlichen auf dem generellen Erfahrungsschatz der Rezipierenden hinsichtlich der filmspezifischen Darstellungskonventionen im Umgang mit Musik und Bild im Allgemeinen.¹⁵ Infolge einer wiederholten Konfrontation mit ähnlichen Bild-Musik-Korrelationen, über die weitgehend konstante semantische Informationen vermittelt werden, und der damit einhergehenden mentalen Konzeptualisierung dieser konventionellen audiovisuellen Schemata besitzen die Rezipierenden gewisse Vorstellungen und in der Konsequenz auch eine gewisse Erwartungshaltung hinsichtlich der Verknüpfung bestimmter Bildinhalte mit einer bestimmten musikalischen Begleitung. Lipscomb und Kendall nennen hierzu unter anderem als Beispiel eines der klassischen „Musikklischees“ (Großmann 2008, 297), nämlich die musikalische Untermalung von ‚romantischen‘ Szenen mit Legato-Streichermelodien (vgl. Lipscomb/Kendall 1994, 90). Beim Assoziationsurteil überprüfen die Rezipierenden folglich, ob die visuellen und akustischen Reize eines Filmes mit ihren entsprechenden mental konzeptualisierten Filmerfahrungen übereinstimmen oder ob sie im Gegenteil davon abweichen.

Im Urteil bezüglich der Akzentstrukturen prüfen die Rezipierenden hingegen das allgemeine Verhältnis von visuellen und akustischen Filminformationen mit Konzentration auf die betonten, akzentuierten Punkte und Segmente im Bildbereich und im Musikbereich. Bild und Musik können dabei in einem Verhältnis metrischer Konsonanz, Dissonanz oder phasenverschobener Konsonanz stehen. Im Gegensatz zum Assoziationsurteil handelt es sich beim Urteil bezüglich der Akzentstrukturen nicht um einen Rezeptionsprozess, bei dem mental konzeptualisierte Schemata abgerufen werden, sondern um eine immer aktuell am jeweiligen Film und seiner spezifischen metrischen Strukturierung ansetzende Kognitionsleistung.

Lipscomb und Kendall vermuten, dass bei angemessener Zuordnung von musikbezogenen Assoziationen und einem ‚konsonanten‘ Verhältnis von auditiven und visuellen Akzentstrukturen die Wahrnehmung der Musik auf einer unbewussten Ebene bleibt beziehungsweise, dass der „attentional focus [...] is maintained on the symbiotic composite, rather than on either modality in

¹⁵ Diese Annahme deckt sich mit der in der kognitiven Filmwissenschaft vertretenen Hypothese, dass – man könnte mit Metz (1972, 109) sagen, aufgrund der ‚perzeptiven Genauigkeit‘ bzw. Ähnlichkeit beider Wahrnehmungsformen – „die perzeptuellen und kognitiven Ressourcen, auf die Zuschauer bei der Filmwahrnehmung zugreifen, weitgehend dieselben sind wie bei der Wahrnehmung der Alltagswelt“ (Eder 2008, 54). Schwan beispielsweise berücksichtigt in seiner Theorie jedoch stärker den Umstand, „dass Zuschauer im Film mit (aufgezeichneten) Wirklichkeitsausschnitten konfrontiert werden, die in einer Weise gestalterisch überformt sind, dass sie in wichtigen Aspekten von der unmittelbaren Alltagserfahrung differieren“ (2001, 5).

isolation“ (Lipscomb 1995, 16–17). Hingegen kommt es bei einem unpassenden Verhältnis (einer Interferenz) zwischen auditiven und visuellen Akzentstrukturen oder bei einer unangemessenen Verbindung einer bestimmten Bildhandlung mit einer bestimmten musikalischen Untermalung zu einer Verlagerung des Wahrnehmungsschwerpunkts und die Rezipierenden werden, „in an explicit analytical attempt to determine a reason for the incongruence“ (Lipscomb/Kendall 1994, 91), mit recht großer Gewissheit dazu veranlasst, Bild und Musik isoliert voneinander zu perzipieren.

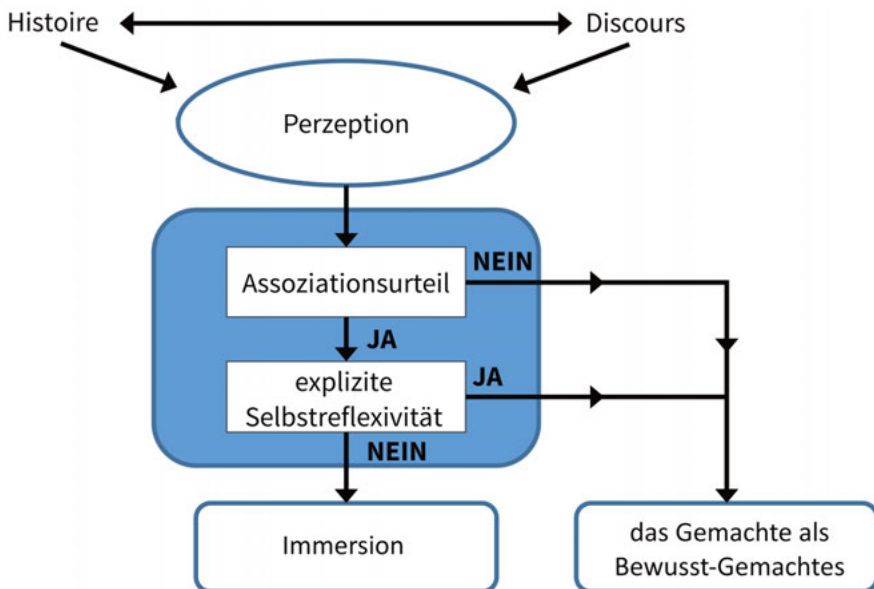


Abb. 5: Das Modell zum Aufmerksamkeitsfokus von Material- und Immersionssehen (Matthias C. Hänselmann).

Übernimmt man die Struktur dieses Modells zur Schematisierung von Materialtransparenz, können zunächst die beiden Perzeptionsfaktoren des ‚aural stimulus‘ und des ‚visual stimulus‘, wie sie das Erklärungskonzept von Lipscomb und Kendall aufweist, durch die interdependenten Komponenten des Discours und der Histoire ersetzt werden (siehe Abb. 5). Wie ausgeführt, treten diese gewissermaßen gleichzeitig in die Wahrnehmung der Rezipierenden ein. Die beiden nachgeordneten Stufen der impliziten Urteilsbildung können weitgehend beibehalten werden und sind lediglich an die neuen Referenzaspekte von Discours und Histoire anzupassen. So ist durchaus auch bei der gesamten Filmrezeption zunächst

eine Stufe des Assoziationsurteils anzunehmen, auf der die wahrgenommenen Sehreize vor der Folie konzeptualisierter Seherfahrungen bewertet werden.¹⁶ Dabei können zwei verschiedene Konzeptualisierungsformen unterschieden werden, die sozusagen auf die ‚phylogenetische‘ und die ‚ontogenetische‘ Formenentwicklung des Films referieren und sich entsprechend sowohl in einem allgemeinen Verständnis filmischer Darstellungsformen als auch in einem spezifischen Verständnis der Darstellungsformen eines ganz konkreten Einzelfilms niederschlagen.

Das allgemeine Verständnis filmischer Darstellungsformen betrifft – um ihrer Anschaulichkeit wegen eine alte Metapher zu gebrauchen – die ‚Filmsprache‘. Dabei gilt, dass „[d]ie Filmsprache [...] nicht weniger konventionell als jede andere Sprache“ (Ėjchenbaum 2005, 49) ist und in der Folge „wie die Muttersprache im Vorschulalter erlernt [werden muss], allerdings nicht bei der Mutter, sondern vor dem Bildschirm“ (Knilli 1971, 7). Durch wiederholte ähnliche Seherfahrungen wird man darin geschult, die Bilderfolgen, Darstellungskonventionen und Montagetypen des Films zu ‚lesen‘, wodurch sie – infolge mentaler Konzeptualisierungsleistungen – in hohem Maße selbstverständlich werden, sofern und solange sie sich im Rahmen einer konventionellen Kinematografie bewegen.¹⁷

Auf dieser grundlegenden filmrezeptiven Kompetenz baut das spezifische Verständnis der Darstellungsformen eines ganz konkreten Einzelfilms auf. „Jeder Film schafft seine eigene Ästhetik“ (Lissa 1965, 299) und „[d]ie kleinste Innovation auf diesem Gebiet [des Films] überrascht uns nicht weniger als das Auftreten eines neuen Wortes in der Sprache“ (Ėjchenbaum 2005, 30), was insbesondere für den Animationsfilm entscheidende Bedeutung hat, da hier die filmische Aufzeichnung nicht ein in gewissem Umfang visuell eher homogenes Ausgangsmaterial festhält, wie das im Realfilm der Fall ist, sondern ein je nach gewählter Darstellungstechnik und verfolgtem Gestaltungsstil eine von Film zu Film alternierende und zum Teil stark differierende Optik wiedergibt. Ein_e im Figurendesign des westlichen Zeichentrickfilms geschulte_r Zuschauer_in wird so beispielsweise beim ersten Kontakt mit traditionellen japanischen Anime Schwierigkeiten

16 Vgl. die elementare Auffassung bereits bei Ėjchenbaum: „Die Grundlage der Filmsemantik bildet jener Vorrat mimischer und gestischer Ausdrucksfähigkeit, den wir uns im Alltag angeeignet haben und der deswegen auf der Leinwand ‚unmittelbar‘ verständlich ist“ (2005, 49). Siehe dazu auch Bordwell 1985, 30–33; sowie Buckland 2000, 30–51; und speziell zum Zeichentrickfilm Hänselmann 2016. Zum Zusammenhang der Wahrnehmung von ‚Realität‘ und ‚Film‘ siehe auch Rushton 2011, 140–143.

17 Entsprechend weist Bordwell zu Recht darauf hin, dass „[l]ike all inferences, perceptual experience tends to be a little risky, capable of being challenged by fresh environmental situations and new schemata“ (1985, 31).

haben, die nach einem eher stereotypen Figurenkonzept gestalteten Handlungs-träger_innen unterscheiden zu können.¹⁸ Entsprechend muss er_sie sich bei der Betrachtung eines traditionellen Anime, eines Kohlestifttrickfilms oder einer Pinscreen-Animation immer neu auf den gewissermaßen neutralen Materialaspekt des jeweiligen Filmes einstellen, ein Gefühl, ein Verständnis und eine Erwartungshaltung gegenüber dem Film und seiner Darstellungsweise entwickeln und sich sozusagen in seine Gemachtheit ‚einsehen‘. Sobald dies geschehen ist – und es geschieht, wie bereits gesagt, umso rascher und nachhaltiger, je deutlicher sich der Film in seinem Discours an konventionellen, breit bekannten und den bereits genannten drei zentralen Aspekten der Oberflächengestaltung orientiert –, tritt auf der Stufe des Assoziationsurteils Materialtransparenz ein. Wann und wie es zum Eindruck von Materialtransparenz kommt, lässt sich jedoch nicht definitiv und vor allem nicht allgemeingültig sagen. Es trifft hierbei dasselbe zu, was Lipscomb und Kendall in Bezug auf das visuell-musikalische Assoziationsurteil konstatieren: „This decision will be determined by the subject’s past experience and is, as a result, individual-specific“ (Lipscomb/Kendall 1994, 91). Die Entstehung von Materialtransparenz ist auf dieser Stufe jedoch eng mit dem verbunden, was Šklovskij und seine Nachfolger_innen in dem dialektischen Verhältnis von Verfremdung und Automation als Kausalzusammenhang beschrieben haben.¹⁹ Zentral ist dabei, „daß Handlungen, wenn man sich an sie gewöhnt hat, automatisch werden. So geraten z.B. alle unsere Angewohnheiten in den Bereich des Unbewußt-Automatischen [...]. Mit dem Prozeß der [...] Verautomatisierung einer Sache wird die größte Ökonomie der Wahrnehmungskräfte erreicht; die Dinge bieten sich entweder nur mit einem ihrer Merkmale dar, zum Beispiel als Nummer, oder sie werden gleichsam nach einer Formel ausgeführt, ohne überhaupt im Bewußtsein zu erscheinen“ (Šklovskij 1971, 11–13). Auf einen

18 Während das amerikanische Studiosystem traditionell auf studioeigene, stark individualisierte Zeichentrickfiguren mit großem Wiedererkennungswert setzte, ist für japanische Anime-Produktionen ein standardisiertes isomorphes Figurendesign maßgeblich, da hier die eigentliche Fertigung ausgehend von Schlüsselzeichnungen meist in billigere Länder wie Korea und die Philippinen ausgelagert wird, was eine schematische Figurengestaltung erfordert, um Einheitlichkeit zu garantieren. Entsprechend festigte sich eine Standardanimefigur: diese „is the one most often used in anime because it’s easy to animate, it’s easy to convey to in betweeners in Korea and China, and in the computing world it saves memory“ (Clements 2009, 359). Hinzu kommen für den Anime u.a. die ebenfalls eher entindividualisierend wirkenden Faktoren der ‚kulturellen Geruchslosigkeit‘ (siehe dazu Iwabuchi 2002, 23–50; Napier 2005, 24; Nash 2009, 286) sowie der Androgynität (siehe dazu Clements 2009, 342; Cooper-Chen 2011, 89; Nash 2009, 286; Napier 2005, 196). All das führt häufig dazu, dass „[c]asual observers of manga [and anime] may claim that ‚all manga [and anime] characters look the same““ (Crilley 2017, 6).

19 Vgl. neben Šklovskij 1971 vor allem auch Tynjanov 1971, 411–413.

Animationsfilm und sein Gemachtsein, seine spezifische materielle ‚Faktur‘ übertragen bedeutet das, dass sofern der Film nach den konventionellen Darstellungsverfahren erzeugt wurde²⁰ beziehungsweise sobald wir uns in den individuellen Discours des Films ‚eingesehen‘ haben, der Discours „aus unserem Bewußtsein verschwindet“ (Šklovskij 1971, 35). Wir sehen dann nicht mehr die Discoursschicht in ihrer (um an Kreuzers Begrifflichkeit anzuknüpfen: sozusagen ‚lebensweltlichen‘) akustisch-visuellen Textualität, die eine bestimmte Histoire transportiert, sondern nehmen vorrangig die Histoire als solche wahr. Das Materielle der Darstellung wird neutralisiert, es sinkt auf die Stufe des Selbstverständlichen herab und wird an sich überhaupt nicht mehr gesehen. Da das Gemachte als ‚Bewusst-Gemachtes‘ in seiner Rezeptionsdimension damit weitgehend aus dem effektiven Kommunikationszusammenhang getilgt, die Discoursschicht also unter Verzicht auf ihr spezifisch semiotisches Potenzial sowie unter Verlust ihrer besonderen ästhetischen Attraktivität und Auffälligkeit weitgehend durchsichtig wird, wird das Materielle transparent: es herrscht Materialtransparenz.

Die zweite Stufe, die im Modell von Lipscomb und Kendall für das Urteil bezüglich der bildlich-musikalischen Akzentstrukturen reserviert ist, kann bei der Übertragung ihres Modells zur Schematisierung der zu Materialtransparenz führenden Prozesse zwar beibehalten werden, sie ist dann aber inhaltlich neu zu besetzen – und zwar durch eine Stufe der Urteilsbildung bezüglich Aspekten der expliziten Selbstreflexivität. Stellte sich beim Betrachten eines Films auf der Stufe des Assoziationsurteils Materialtransparenz ein, so wird diese wieder unterminiert, sobald im Film – etwa in Form von autoreferenziellen oder materialakzentuierenden Strukturen – die Gemachtheit des Films als solche thematisiert wird.²¹ Eine Publikumsansprache einer diegetischen Figur in Richtung ‚Kamera‘; tendenziell metaleptische Äußerungen einer Figur über die Geschichte, in der sie auftritt;²² die Zurschaustellung von Produktionsapparaten und Bestandteilen der Produktion für die Herstellung des Films; die Inszenierung von Materialstörungen im visuellen oder akustischen Bereich etc. – all das führt, wenn auch auf einer anderen Ebene, ebenfalls dazu, dass die Discoursschicht eines Films

20 Hierbei gilt in besonderer Weise, was Šklovskij zum konventionsbedingten Zustandekommen von automatisierter Wahrnehmung feststellte: „Dinge, die man mehrere Male wahrnimmt, beginnt man durch Wiedererkennen wahrzunehmen; der Gegenstand befindet sich vor uns, wir wissen davon, aber wir sehen ihn nicht“ (Šklovskij 1971, 15).

21 Wolf spricht von einem „self-reflexive foregrounding [...] of the means of transmission“, was dazu führt, dass „the reader’s focus shifts from the represented diegetic world as the centre of aesthetic illusion to the conditions and limitations of its construction and opaque transmission, thereby activating distance and endangering immersion“ (2013, 49).

22 Siehe hierzu grundlegend auch Feyersinger 2017.

akzentuiert und ausgestellt, das Gemachte des Films bewusstgemacht und eine etwaig vorausgehende Materialtransparenz aufgelöst wird. Dient der Discours hingegen im Weiteren ausschließlich dem Transport einer bestimmten Histoire und interferiert das Materielle also nicht mit dem Illusionierten, so erhält sich der immersive Effekt der Materialtransparenz.

Zur Zerstörung und Überwindung von Materialtransparenz

Mit Šklovskij muss man Materialtransparenz allerdings als etwas Problematisches ansehen, denn sie reduziert das Ausdrucksvermögen eines Mediums künstlich, ohne künstlerischen Mehrwert daraus zu ziehen. Materialtransparenz ist in dieser Hinsicht das Ergebnis einer Standardisierung der Produktion sowie einer Automatisierung des Sehens, in deren Konsequenz der Film gewissermaßen eindimensional auf die Kommunikation eines histoiredominierten Inhalts limitiert wird, ohne dass der Discoursschicht als semiotischer Kategorie größere Relevanz zufallen würde. Gerade der produktionselle Aspekt des ‚Bewusst-Gemachten‘ und konkret die semiotisch wirksame Bedeutungsdimension, dass gezielt eine ganz bestimmte Darstellungstechnik für die Wiedergabe eines bestimmten Inhalts gewählt wurde, wird auf diesem Wege tendenziell kommunikativ und perceptiv aus dem Film getilgt.²³ Für Šklovskij gilt zudem auch, dass „das Verfahren der Kunst [...] das Verfahren der ‚Verfremdung‘ der Dinge und das Verfahren der erschweren Form [ist], ein Verfahren, das die Schwierigkeit und Länge der Wahrnehmung steigert, denn der Wahrnehmungsprozeß ist in der Kunst Selbstzweck und muß verlängert werden“ (Šklovskij 1971, 15). Um also ein spezifisch künstlerisches Potenzial zu entfalten – und das heißt: um eine eingetretene Automatisierung zurückzunehmen, Materialtransparenz zu vermeiden beziehungsweise aufzuheben, Immersion zu erschweren und der Discoursschicht eines Films in Gestalt des Gemachten als ‚Bewusst-Gemachtes‘ zu einer eigenständigen ästhetischen Geltung zu verhelfen – kann und sollte ein Film, nach Šklovskij, gezielt das Materielle betonen.

²³ In Anknüpfung an die Gedanken von Jean Baudrillard zur Simulationstheorie und zum Simulacrum formuliert Ryan allgemein den Gedanken, dass „immersion in a virtual world leads to a virtualization of the experiencer“ (2015, 22), d.h. zur Angleichung der Sinnesorgane bzw. – weniger pointiert formuliert – zur Angleichung der Rezeptionsweise der Rezipierenden an die immersive Umwelt und damit letztlich zu einer Habitualisierung in Relation zum Rezipierten.

Dies kann bereits auf der Stufe des Assoziationsurteils geschehen, wobei es dann im Wesentlichen zwei Möglichkeiten gibt. Bei der einen, die gleichsam auf eine totale Materialwirkung ausgelegt ist, wird gezielt eine Darstellungstechnik gewählt, die in ihrer Discoursschicht zu ausgeprägt beziehungsweise illusionistisch zu schwach ist, um vordergründig dominant die Histoire zu tragen. Ein eindrückliches und zugleich extremes Beispiel dafür ist etwa die experimentelle Animation *INTERGALACTIC ZOO* (196?) von Mort und Millie Goldsholl. Dieser Film verwendet Kugelketten, die in Gestalt ‚außerirdischer‘ Fantasiewesen gelegt und lediglich minimal animiert werden. Der sehr auffällige materielle Charakter der Ketten einerseits und andererseits der Umstand, dass die dargestellten Fantasiewesen nur durch ihren Umriss bestimmt sind, führt rezeptiv dazu, dass die Aufmerksamkeit und der Wahrnehmungsfokus der Rezipierenden sehr stark – und besonders wenn die Fantasiewesen ihre Form verändern – zwischen Materialsehen und Immersionssehen oszillieren. Zusätzlich tritt infolge der äußerst reduzierten Histoire die Discoursschicht in ihrer ganzen Plastizität deutlich in den Vordergrund. Auf diese Weise wird jede stärkere Immersion verhindert, jedoch gleichzeitig eine Perzeptionssituation hergestellt, in der die Rezipierenden an der Umbruchkante zwischen Materialität und Immersion entlanggeführt werden. Gerade die Schwäche der Histoire und die Dominanz der Discoursschicht führen zu einer fortgesetzten Aufrechterhaltung des Gemachten als ‚Bewusst-Gemachtes‘ im Bewusstsein der Rezipierenden. Zweifelsohne ist es gerade diese perzeptive Grenzsituation, deren Struktur und Wirkungszusammenhang Mort und Millie Goldsholl bei ihrer Animation auszutesten und wiederzugeben suchten. Auch die den Film einleitende Widmung „this film is dedicated to the men, women & children... of mars!“ spricht dafür, dass der Film primär auf die in gewöhnlichen Mainstream-Animationen vernachlässigten Potenziale der Verfremdung hinweisen und diese erschließen möchte. Eine ähnlich illusionistisch schwache, materiell hervorstechende Discoursschicht verwendet auch Bettina Maylone in ihrer Stickanimation *DISTANT ISLANDS* (1981), in der es ebenfalls zu einem fortgesetzten Changieren zwischen Materialsehen und Immersionssehen kommt.

Theoretisch folgt aber, wie gesagt, nach einer bestimmten Phase des ‚Einsehens‘ bei jeder Auseinandersetzung mit einem Film eine Phase, in der das Materielle weitgehend aus dem Bewusstsein der Rezipierenden verschwindet und die Histoire als der zentrale und eigentliche Aspekt eines Filmkommunikats wahrgenommen wird. Um die damit eintretende Materialtransparenz auf der Stufe des Assoziationsurteils zu überwinden und das Gemachte eines Films abermals zu reetablieren und zu aktualisieren, gibt es noch eine zweite Möglichkeit, nämlich das, was man mit Šklovskij im eigentlichen Sinne als *Verfremdung* bezeichnen könnte. Dabei werden gezielt Akzentpunkte in der Discoursschicht installiert, die

immer wieder aufs Neue die materielle Seite des Films hervorkehren und diese beim Publikum als relevanten Faktor der Gesamtkommunikation wachhalten. Dieses Verfahren erfordert natürlich, dass es tendenziell unausgesetzt und mit hoher Variationsdichte zum Einsatz kommt, da im Prinzip davon auszugehen ist, dass, da das Gemachte als ‚Bewusst-Gemachtes‘ eben „nur durch Verfremdung wirksam wird und wirksam bleibt, [...] die auf diese Weise entstandenen neuen Formen, sobald sie ihrerseits kanonisiert und damit automatisiert worden sind, selbst wieder verfremdet werden [müssen]“ (Striedter 1971, XXIV). Die in ihrer Optik eher konventionelle Animation *TWO SISTERS* (1990) von Caroline Leaf kann in diesem Zusammenhang als Beispiel angeführt werden, denn in ihr unterbricht die Imperfektion der Darstellung immer wieder den immersiven Effekt und lenkt Aufmerksamkeit auf die konkrete Oberflächenschicht des Filmes. Auf andere Weise (nicht aber weniger) effektiv sind auch Brüche, die sich aus der Kontrastierung verschiedener Animationstechniken ergeben und damit gezielt mit der rezeptiven Erwartung einer materiellen Konstanz oder Homogenität konfliktieren. So treten beispielsweise in Michèle Cournoyers *LA BASSE COUR* (1992) in einer normalen Bildanimation plötzlich gegenständliche Aspekte auf: echte Wassertropfen fließen aus gemalten Augen, eine echte Flüssigkeit rinnt aus einem gezeichneten, zerbrochenen Ei, eine Figur rupft eine andere huhnartige Figur, wobei echte Vogelfedern abgebildet werden etc. Es kommt dadurch zu einer Interferenz der Darstellungstechniken von Bildanimation und Objektanimation, wodurch die Materialität beider Animationsmethoden plastisch hervortritt. Eine ähnliche Unterminierung der Materialtransparenz erreicht auf anderem Wege auch Kathy Rose, die in *PENCIL BOOKLINGS* (1978) die stark schematische und cartoonhafte Zeichnung der Fantasiefiguren mit der exakten, rotoskopisch erzeugten Selbstdarstellung der Animatorin konfliktieren lässt.

Ähnlich verhält es sich bei Shane Koyczans *TROLL* (2014), einem Animationsfilm, der auch deshalb von größerem Interesse ist, da hier eine bestimmte Materialität lediglich künstlich generiert und zur Anschauung gebracht wird, ohne dass der Film bezüglich seiner Herstellungstechnik eine solche Materialität überhaupt besitzen würde. Tatsächlich wurde die Animation von *TROLL* rein computergrafisch erzeugt und dabei künstlich mit einem Leinwand-Effekt ausgestattet, gerade so, als wäre die Animation nicht im Computer entstanden, sondern im realen Raum auf konkretem Material. Die aufmerksamkeitswirksamen Aspekte des Gemachten sind in diesem Film damit lediglich Effekte und gerade deshalb besonders effektiv, eben weil sie nicht erwartbar sind. Die Materialität, die mit der Discoursschicht aufscheint und diese als ‚Bewusst-Gemachtes‘ markant wahrnehmbar werden lässt, muss also keine tatsächliche, vorfilmisch faktisch gegebene sein, sondern sie kann auch lediglich suggeriert beziehungsweise illu-

sioniert werden. Zugleich wirkt dieser Film in gewissem Umfang sogar sowohl auf der Ebene des Assoziationsurteils als auch auf der Stufe der Urteilsbildung bezüglich Aspekten der expliziten Selbstreflexivität. Da er eine Materialität ausstellt, die er eigentlich nicht besitzt, instanziiert er implizit die Frage nach der adäquaten Materialität und nach Materialität überhaupt – und wirkt damit in ungewöhnlicher Weise zusätzlich medienreflexiv.

Natürlich gibt es, was die Stufe der Urteilsbildung bezüglich Aspekten der expliziten Selbstreflexivität anbelangt, auch einfache Verfahren zur Unterminierung von Materialtransparenz. Dazu gehören sämtliche Formen der Auto- und Medienreflexivität, bei denen gezielt Störungen, Darstellungsfehler, Kontinuitätsbrüche etc. inszeniert werden, um explizit auf den materiellen Aspekt eines Filmes hinzuweisen. Als Musterbeispiel für diese Möglichkeit, die Materialtransparenz eines Filmes zu zerstören, kann sicher Osamu Tezukas *BROKEN DOWN FILM* (1985) dienen, der Medienreflexivität im Exzess betreibt. Dabei gilt auch auf dieser Stufe der impliziten rezeptiven Urteilsbildung, dass die Verfahren der Selbstreflexivität kontinuierlich und variationsreich angewendet werden müssen, um einen anhaltenden materialitätsinszenatorischen Effekt erzielen zu können. Es genügt eben nicht, einen selbstreflexiven Faktor in einen Film einzubauen, um einen bestimmten Verfremdungseffekt bei den Zuschauer_innen hervorzurufen, da sich auch Selbstreflexivität – und das zeigt sich nirgends deutlicher als an den durchaus originellen, aber letztlich doch zum Schematismus neigenden Cartoons *Tex Avery's* – als Verfahren des rezeptionsorientierten Bewusstmachens automatisieren kann und ab einem gewissen Konventionalisierungsgrad vorhersehbar²⁴ und damit wirkungsästhetisch letztlich wiederum geradezu unsichtbar wird.

24 Die besonders für den amerikanischen Zeichentrickfilm der 30er- und 40er-Jahre typischen medien- und selbstreflexiven Verfahren wirken in der Folge wie Genrespezifika, die bei der dem Rezipierenden zu „an expectation or inference on *transtextual* grounds“ (Bordwell 1985, 36; Herv. im Original) führen und letztlich von vornherein erwartet werden, wodurch ihr materialakzentuierendes Potenzial tendenziell verblasst. Siehe dazu auch die Ausführungen von Wuss zu den filmischen „priming patterns“ (2009, 48) und ihren Einfluss auf Rezeptionserwartung und Filmverstehen.

Resümee

Ziel des vorliegenden Aufsatzes war es, den Begriff des *Gemachten* in seiner besonderen medientheoretischen Anwendung auf Filmtexte zu spezifizieren sowie die elementaren mentalen Prozesse zu modellieren, denen bei der rezeptiven Verarbeitung des materiellen Aspekts von Filmen größere Bedeutung zukommt.

Zu diesem Zweck wurde zunächst der Begriff des Gemachten durch den des ‚Bewusst-Gemachten‘ ersetzt. Dieser Hilfsbegriff diente dazu, die beiden zentralen Aspekte des Gemachten stärker zu profilieren und einer größeren analytischen Klarheit wegen systematisch voneinander zu trennen: nämlich die besonders semiotisch relevante Produktionsdimension sowie der Faktor der rezeptiven Wirkung materieller Oberflächenaspekte. Diese Unterscheidung ermöglichte es zudem, die Produktionsdimension und die Rezeptionsdimension eines Medienprodukts mit den in der allgemeinen Narratologie etablierten Konzepten von Discours und Histoire zu korrelieren, um auf diesem Wege einen Anschluss an das Modell der Bewusstseinssebenen der Filmwahrnehmung von Anselm Kreuzer zu schaffen. So ließen sich die Discoursebene mit der Lebenswelt und die Histoireebene mit dem virtuellen Raum der individuellen Filmrezeption nach Kreuzer verknüpfen und die zwischen diesen beiden Polen fluktuierenden Rezeptionsprozesse des Materialsehens und des Immersionssehens als interdependente und interaktive Kognitionsleistungen modellieren.

In einem weiteren Schritt wurde dann der Versuch unternommen, unter Rückgriff auf einen Beschreibungsansatz von Scott David Lipscomb und Roger Kendall das Inferenzverhalten von Discoursebene und Histoireebene sowie die davon determinierte Möglichkeit einer filmisch erzeugten Immersionserfahrung zu formalisieren. Auf Grundlage der These, dass „transparency is [...] the precondition for total immersion in a medium-created world“ (Ryan 2015, 43), kam der Materialtransparenz dabei eine zentrale Rolle zu. In Orientierung an formalistischen wie neoformalistischen Auffassungen wurden als Hauptfaktoren für die Entstehung von Materialtransparenz einerseits eine in Bezug auf die Rezipierenderfahrung konventionelle und damit unauffällige Gestaltungsweise sowie andererseits die Vermeidung expliziter Selbstreflexivität angesehen und in ein Zweistufenmodell integriert.

Auf Grundlage dieser theoretischen Überlegungen wurden abschließend anhand konkreter Beispiele aus dem Bereich des Zeichentrickfilms unterschiedliche Verfahren in den Blick genommen, mittels derer Materialtransparenz gezielt vermieden werden kann, um die materielle Dimension des Gemachten als relevanten Aspekt der Medienkommunikation zu aktivieren und auszustellen.

Literaturverzeichnis

- Balázs, Béla (1976): *Der Film: Werden und Wesen einer neuen Kunst*. Wien: Globus Verlag.
- Bender, Sebastian (2016): *Leibniz' Metaphysik der Modalität*. Berlin: De Gruyter.
- Benthien, Claudia/Brigitte Weingart (2014): *Handbuch Literatur und Visuelle Kultur*. Berlin: De Gruyter.
- Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Brinker, Menachem (1977): „Aesthetic Illusion“. *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 36 (2): 191–196.
- BROKEN DOWN FILM. Reg. Osamu Tezuka. Tezuka Productions, 1985.
- Buchan, Suzanne (2013): „A Cinema of Apprehension: A Third Entelechy of the Vitalist Machine“. In: Suzanne Buchan (Hg.): *Pervasive Animation*. New York: Routledge. 143–171.
- Buckland, Warren (2000): *The Cognitive Semiotics of Film*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Burwick, Frederick/Walter Pape (Hg.) (1990): *Aesthetic Illusion: Theoretical and Historical Approaches*. Berlin: De Gruyter.
- Clements, Jonathan (2009): *Schoolgirl Milky Crisis: Adventures in the Anime and Manga Trade*. London: Titan Books.
- Cooper-Chen, Anne (2011): „Japans Illustrated Storytelling: A Thematic Analysis of Globalized Anime and Manga“. *Keio Communication Review* 33: 85–98.
- Crafton, Donald (2005): „Planes Crazy: Transformations of Pictorial Space in 1930s Cartoons“. *Cinémas: Revue d'Études Cinématographiques* 15 (2–3): 147–180.
- Crilley, Mark (2017): *Manga Art: Inspiration and Techniques from an Expert Illustrator*. New York: Watson-Guptill.
- Deleuze, Gilles (1991): *Das Zeit-Bild: Kino 2*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- DISTANT ISLANDS. Reg. Bettina Maylone. National Film Board of Canada, 1981.
- Eder, Jens (2008): *Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren.
- Ehrlich, Nea (2013): „Animated Documentaries: Aesthetics, Politics and Viewer Engagement“. In: Suzanne Buchan (Hg.): *Pervasive Animation*. New York: Routledge. 248–271.
- Éjchenbaum, Boris (2005): „Probleme der Filmstilistik“. In: Wolfgang Beilenhoff (Hg.): *Poetika Kino: Theorie und Praxis des Films im russischen Formalismus*. Frankfurt am Main: Suhrkamp. 20–55.
- Feyersinger, Erwin (2017): *Metalepsis in Animation: Paradoxical Transgressions of Ontological Levels*. Heidelberg: Winter.
- FRANZ KAFKA. Reg. Piotr Dumala. Studio Miniatur Filmowych, 1992.
- FROZEN. Reg. Chris Buck/Jennifer Lee. Disney, 2013.
- Gombrich, Ernst H. (2002): *Kunst und Illusion: Zur Psychologie der bildlichen Darstellung*. 6. Auflage mit neuem Vorwort. Berlin: Phaidon.
- Gräf, Dennis/Stephanie Großmann/Peter Klimczak/Hans Krahl/Marietheres Wagner (2011): *Filmsemiotik: Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*. Marburg: Schüren.
- Großmann, Stephanie (2008): „Musik im Film“. *Zeitschrift für Semiotik* 30 (3–4): 293–320.
- Hänselmann, Matthias C. (2016): „Erst die Bewegung formt die Figur: Kognitionssemiotischer Erklärungsansatz zur Kommunikation und Rezeption des Zeichentrickfilms“. In: Franziska Bruckner/Erwin Feyersinger/Markus Kuhn/Maike Sarah Reinerth (Hg.): *In Bewegung setzen...: Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Wiesbaden: Springer. 71–90.

- INTERGALACTIC ZOO. Reg. Mort und Millie Goldsholl. 196?
- Iwabuchi, Kōichi (2002): *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham: Duke University Press.
- Knilli, Friedrich (1971): „Einführung“. In: Friedrich Knilli (Hg.): *Semiotik des Films: Mit Analysen kommerzieller Pornos und revolutionärer Agitationsfilme*. München: Carl Hanser. 7–23.
- Kreuzer, Anselm C. (2009): *Filmmusik in Theorie und Praxis*. Konstanz: UVK.
- Kuhn, Markus (2011): *Filmnarratologie: Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin: De Gruyter.
- LA BASSE COUR. Reg. Michèle Cournoyer. National Film Board of Canada, 1992.
- Lipscomb, Scott David (1995): *Cognition of Musical and Visual Accent Structure Alignment in Film and Animation*. Los Angeles: University of California [Dissertation].
- Lipscomb, Scott David/Roger Kendall (1994): „Perceptual Judgement of the Relationship between Musical and Visual Components in Film“. *Psychomusicology* 13 (1–2): 60–98.
- Lissa, Zofia (1965): *Ästhetik der Filmmusik*. Berlin: Henschelverlag.
- Metz, Christian (1972): *Semiologie des Films*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Mitry, Jean (1990): *Esthétique et Psychologie du Cinéma*. Paris: Editions Universitaires.
- Münker, Stefan (2005): „Virtualität“. In: Alexander Roesler/Bernd Stiegler (Hg.): *Grundbegriffe der Medientheorie*. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag. 244–250.
- Murray, Janet H. (1997): *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press.
- Napier, Susan Jolliffe (2005): *Anime: From Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan.
- Nash, Eric Peter (2009): *Manga Kamishibai: The Art of Japanese Paper Theater*. New York: Abrams Books.
- Odin, Roger (1983): „Mise en phase, déphasage et performativité dans *Le Tempestaire* de Jean Epstein“. *Communications* 38: 213–38.
- Odin, Roger (1988): „Du spectateur fictionnalisant au nouveau spectateur: Approche sémiopragmatique“. *Iris* 8: 121–39.
- Odin, Roger (2000): *De la fiction*. Brüssel: De Boeck.
- PENCIL BOOKLINGS. Reg. Kathy Rose. 1978.
- Pietschmann, Daniel (2015): *Spatial Mapping in virtuellen Umgebungen: Relevanz räumlicher Informationen für die User Experience und Aufgabenleistung*. Wiesbaden: Springer.
- Rushton, Richard (2011): *The Reality of Film: Theories of Filmic Reality*. Manchester: Manchester University Press.
- Ryan, Marie-Laure (2015): *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Schick, Thomas (2018): *Filmstil, Differenzqualitäten, Emotionen: Zur affektiven Wirkung von Autorenfilmen am Beispiel der Berliner Schule*. Wiesbaden: Springer.
- Schmid, Wolf (2005): *Elemente der Narratologie*. Berlin: De Gruyter.
- Schwan, Stephan (2001): *Filmverstehen und Alltagserfahrung: Grundzüge einer kognitiven Psychologie des Mediums Film*. Wiesbaden: Springer.
- SILLY SYMPHONIES. Prod. Walt Disney. 1929–1939.
- Šklovskij, Viktor (1971): „Die Kunst als Verfahren“. In: Jurij Striedter (Hg.): *Russischer Formalismus: Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa*. München: Wilhelm Fink Verlag. 3–35.
- Striedter, Jurij (Hg.) (1971): *Russischer Formalismus: Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa*. München: Wilhelm Fink Verlag.

- Tan, Ed S. (1996): *Emotion and the Structure of Film: Film as an Emotion Machine*. Mahwah: Erlbaum.
- Telotte, J.P. (2008): *The Mouse Machine: Disney and Technology*. Urbana: University of Illinois Press.
- Thomas, Frank/Ollie Johnston (1981): *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Walt Disney Productions.
- Titzmann, Michael (2003): „Semiotische Aspekte der Literaturwissenschaft: Literatursemiotik“. In: Roland Posner/Klaus Robering/Thomas A. Sebeok (Hg.): *Semiotik/Semiotics: Ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur/A Handbook on the Sign-Theoretic Foundations of Nature and Culture*, Bd. 3. Berlin: De Gruyter. 3028–3103.
- TROLL. Reg. Shane Koyczan. Amazing Factory Productions, 2014.
- TWO SISTERS. Reg. Caroline Leaf. National Film Board of Canada, 1990.
- Tynjanov, Jurij (1971): „Das literarische Faktum (1924)“. In: Jurij Striedter (Hg.): *Russischer Formalismus: Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa*. München: Wilhelm Fink Verlag. 392–431.
- Wells, Paul (1998): *Understanding Animation*. London: Routledge.
- Wolf, Werner (1993): *Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst: Theorie und Geschichte mit Schwerpunkt auf englischem illusionsstörenden Erzählen*. Tübingen: Niemeyer.
- Wolf, Werner (2008): „Is Aesthetic Illusion ‚illusion référentielle‘? ‚Immersion‘ and Its Relationship to Fictionality and Factuality“. *Journal of Literary Theory* 2 (1): 101–128.
- Wolf, Werner (2013): „Aesthetic Illusion“. In: Werner Wolf/Walter Bernhart/Andreas Mahler (Hg.): *Immersion and Distance: Aesthetic Illusion in Literature and Other Media*. Amsterdam: Editions Rodopi. 1–63.
- Wuss, Peter (2009): *Cinematic Narration and Its Psychological Impact: Functions of Cognition, Emotion and Play*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.