

Maike Sarah Reinerth

Entirely (Self-)Made Up!


Animierte Imaginationsdarstellungen in Realspielfilmen


Abstract: Die populäre Definition von Animationsfilmen als ‚handgemachte‘ Kunstwerke steht in der Tradition literatur-, film- und comictheoretischer Konzepte von Autor_innenschaft. Zumindest ‚traditionell‘ z.B. als Zeichen- oder Objektanimation hergestellte Filme, so die dahinterstehende Argumentation, können als subjektiver Ausdruck singulärer Schöpfer_innen gelten, deren ‚Handschrift‘ sie zudem in ästhetischer Hinsicht tragen. Zugleich ist vielfach betont worden, dass sich Animationen in besonderem Maße dazu eignen, das subjektive Erleben diegetischer Figuren darzustellen. Animierte Imaginationsdarstellungen in Realspielfilmen, die im Fokus meines Beitrags stehen, suggerieren dabei oft, dass die Figuren nicht nur *mental* für die Genese ihrer Imaginationen verantwortlich, sondern auch an deren *medialer* Herstellung beteiligt sind. Dies bringt sie, zumindest auf den ersten Blick, in Konkurrenz zu den realen Produzent_innen der Filme. Diesen Nexus scheinbar widerstreitender Autor_innen untersuche ich anhand der Beispiele LA SCIENCE DES RÊVES (2006), IT’S KIND OF A FUNNY STORY (2010) und THE DIARY OF A TEENAGE GIRL (2015).

Einleitung

Medien erschaffen Welten, in denen vieles, wenn nicht sogar alles Erdenkliche möglich erscheint. Dies gilt für Comics und Animationsfilme ebenso wie für die klassische Literatur oder Realspielfilme. Gerade in der Rede vom Animationsfilm wird dabei oft dessen völlige Freiheit bei der visuell-grafischen Umsetzung herausgestellt, der anscheinend keine anderen Grenzen gesetzt sind als diejenigen, die ihre Urheber_innen ihnen auferlegen. So schreibt Andreas Friedrich: „Was immer sich zwischen zwei Frames ereignet, bestimmt allein der Wille des Animators, es unterliegt keinerlei Gesetzen oder Konventionen“ (2007, 11) und gibt

Maike Sarah Reinerth, Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF, Marlene-Dietrich-Allee 11, 14482 Potsdam, E-Mail: m.reinerth@zem-brandenburg.de

 Open Access. © 2018 Maike Sarah Reinerth, publiziert von De Gruyter.

 Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 Lizenz.
<https://doi.org/10.1515/9783110538724-010>

damit eine verkürzende Alltagsdefinition der Animation wieder. Aus ihr lassen sich zwei weitere Thesen ableiten, die in der Animationsforschung ebenfalls vielfach geäußert wurden: Zum einen bekommt die Rolle der Animator_innen als scheinbar alleinige Schöpfer_innen besonderes Gewicht. Sie bestimmen darüber, was in der Animation auf welche Weise dargestellt wird – ja stellen sie, den „nahezu grenzenlose[n] gestalterische[n] Freiraum des künstlerischen Zugriffs auf jedes einzelne Bild“ (2007, 11) nutzend, bisweilen sogar selbst von Hand her (vgl. z.B. Bruckner 2010, 42–43; Wells 1998, 10). Zum anderen, aber nicht unabhängig davon, gilt Animation als mediale Ausdrucksform, in der sich gerade nicht äußerlich beobachtbare Phänomene veranschaulichen und mitteilen lassen – darunter abstrakte Ideen, Daten und Prozesse, mikroskopisch kleine Vorgänge ebenso wie gigantisch große Zusammenhänge (vgl. z.B. Feyersinger 2013; 2017; Wells 2002, 57–59) oder auch exklusiv subjektiv Zugängliches wie das eigene Erleben, Gefühle, Gedanken und der gesamte Bereich der Imagination (vgl. z.B. Reinerth 2013c; Wells 1998, 27; 2002, 49).

Die animierte Darstellung des Subjektiven ist ein interessanter Fall, weil sie anscheinend in zweierlei Hinsicht nur den Gesetzen derjenigen gehorcht, die sie medial und mental erschaffen. Was aber, wenn es sich dabei nicht um dasselbe Subjekt handelt, wenn also ‚jemand‘ – ein_e Animator_in – die Imagination von ‚jemand anders‘ – einer Figur – darzustellen versucht? Kann es sein, dass mehr als ein Subjekt an der Her- und Darstellung einer ja eigentlich exklusiv, privat, intim und persönlich zu denkenden Imagination beteiligt ist? Und wem ist diese Imaginationsdarstellung dann zuzuschreiben – dem, der die Imagination *mental* erlebt oder der, die die Repräsentation *medial* erschafft? Welche Rolle spielt es, wenn die beteiligten Akteur_innen auf verschiedenen Ebenen der Medienkommunikation angesiedelt sind, wie im Fall der *realen* Animator_innen und der *fiktionalen* Figuren? Und wie wirkt es sich aus, dass die Produktion populärer Medien in der Regel nicht von Einzelpersonen verantwortet wird, sondern ein kollaborativer Prozess ist, wir aber trotzdem oft z.B. von Filmautor_innen oder Autor_innencomics sprechen? Mein Beitrag nimmt diese und anschließende Fragen zum Anlass, sich mit den Besonderheiten animierter Imaginationsdarstellungen in realfilmischen Spielfilmen zu befassen, die zusätzlich zu verschiedenen realen Medienproduzierenden – die ihren jeweils eigenen Anspruch auf Urheber_innenschaft an der Darstellung formulieren (können) – auch fiktive Subjekte als potenzielle Schöpfer_innen der visuell und produktionstechnisch vom restlichen Film abweichenden Animationssequenzen vorsehen.

Ich orientiere mich dabei primär an einer (idealen) Rezipient_innenperspektive (vgl. Eder 2008, 108), von der ausgehend verschiedene Lesarten durchgespielt und hinsichtlich ihrer Kompatibilität untersucht werden. Die beiden

bereits genannten Konzepte der Autor_innenschaft und der Subjektivität haben dabei erkenntnisleitenden Charakter, ich werde sie daher im Folgenden kurz skizzieren und hinsichtlich ihrer konkreten Bedeutung für Bewusstseinsdarstellungen in Hybridfilmen (vgl. etwa Bruckner 2013) befragen. In drei Case Studies sollen anschließend die animierten Imaginationsequenzen der Filme *LA SCIENCE DES RÊVES* (2006), *IT'S KIND OF A FUNNY STORY* (2010) und *THE DIARY OF A TEENAGE GIRL* (2015) entlang der oben genannten Fragen hinsichtlich ihrer mentalen und medialen Autor_innenschaftsverhältnisse befragt werden. Abschließend kontextualisiere ich die untersuchten Beispiele innerhalb aktueller Tendenzen zur Bewusstseinsdarstellung in der neueren Filmgeschichte.

Konzeptuelle Vorarbeit: Autor_innen und Subjektivitäten

Autor_innenschaft

Trotz immer wieder heraufbeschworener Krisen ist Autor_innenschaft fraglos eines *der* zentralen Konzepte der Filmwissenschaft, Comicforschung und auch der Animation Studies (vgl. exemplarisch Felix 2002; Thon 2013; Wells 2002). Ausgehend von der Literaturwissenschaft wurde die Annahme einer für Inhalt und Form eines Textes verantwortlichen Autor_inneninstanz von der Kritik und der Wissenschaft auf andere Medien übertragen und auch in Laiendiskurse über diese Medien übernommen. So prägte der Regisseur und Filmkritiker Alexandre Astruc 1948 den einflussreichen Begriff der *caméra-stylo*, mit welcher der oder die Filmschaffende als „Autor [...] mit seiner Kamera wie ein Schriftsteller mit seinem Federhalter“ (Astruc 1992 [1948], 203) direkt auf die Leinwand schreibt und dabei die eigene, persönliche Weltsicht unmittelbar, „ohne [...] Umweg“ (1992 [1948], 201) durch das Werk vermitteln könne. Insbesondere die französische *Nouvelle Vague* griff das Konzept von der Regisseur_in als Autor_in in ihrer zunächst vor allem in Kritiken und Essays der *Cahiers du Cinéma* entwickelten *politique des auteurs* auf.¹ Die Anhänger_innen dieser Idee verfolgten damit zum einen die Aufwertung einer subjektiven Auswahl (zumeist US-amerikanischer) Studioregisseure als ‚Alte Meister‘ mit herausragendem individuellem Stil gegenüber der Massenproduktion Hollywoods.

¹ Zur Geschichte der *Nouvelle Vague* und insbesondere zur Rolle des Autor_innenkonzepts sowie zu ihrer ideellen und ästhetischen Wirkung bis in die Gegenwart vgl. Frisch 2007.

Zum anderen wurde die Idee vom Kino „in der ersten Person“ (Truffaut 1999b [1954], 335) auch zum praktischen Credo für die ab der Mitte der 1950er Jahre im Umfeld der *Nouvelle Vague* entstehenden persönlichen Filme von Regisseur_innen wie Agnès Varda (LA POINTE COURTE, 1955), Alain Resnais (NUIT ET BROUILLARD, 1956), François Truffaut (LES QUATRE-CENTS COUPS, 1959) oder Jean-Luc Godard (À BOUT DE SOUFFLE, 1960). Dabei ging es auch um die grundsätzliche Anerkennung der Rolle der Regie, welche die jungen Kritiker_innen und Filmschaffenden nicht nur in Hollywoods Studioindustrie, sondern auch im französischen Nachkriegskino gegenüber Drehbuchautor_innen und Schauspiel-Stars zum bloßen Handwerk degradiert sahen (vgl. Truffaut 1999a [1954]). Gleichwohl führte die Profilierung der Regie als allein verantwortliche_r Schöpfer_in – zumindest in der extremen, meist jedoch nur rhetorischen Zuspitzung – umgekehrt wiederum zur Abwertung anderer an der Erstellung eines Films beteiligten Personen, indem das Kollaborative der Filmproduktion ignoriert oder wenigstens in den Hintergrund gedrängt wurde. Obwohl es also „offensichtlich gegen eine Reihe von Evidenzen [verstößt]“, so Jürgen Felix, „das literarische Modell des Autors auf die Produktionswirklichkeit des Films und zumal auf populäre Spielfilme zu übertragen“ (2002, 14), hat die *politique des auteurs* der *Nouvelle Vague* jedoch bis heute Einfluss auf unser alltägliches, feuilletonistisches und wissenschaftliches Nachdenken über Film.

Im Animationfilm nimmt die Autor_in weniger aufgrund äquivalenter historischer Diskurse² als wegen seiner spezifischen Produktionsweise, die zumindest im klassisch gezeichneten oder anderweitig händisch gefertigten Trickfilm unmittelbarer auf eine schöpferische Instanz zu verweisen scheint, eine besondere Rolle ein (vgl. Bruckner 2010, 40–43): Die Belebung und Beseelung unbelebter Bilder, Objekte, Figuren oder Materialien durch Schöpfer_innen – typischerweise Animator_innen – welche die Animation *von Hand* und *Bild für Bild* erstellen, ist nach wie vor essenzieller Bestandteil gängiger Begriffsbestimmungen von Animation, obwohl diese Art der manuellen Herstellung gerade im digitalen Zeitalter quantitativ nur einen sehr geringen, vorwiegend dem künstlerischen und experimentellen Spektrum zuzurechnenden Anteil der Animationsfilmproduktion ausmacht (vgl. Bruckner 2010, 13–14; Wells 1998, 10). Paul Wells enttarnt den Reduktionismus dieser – mediengeschichtliche und vor allem technische Entwicklungen negierenden – Sichtweise, kommt aber dennoch zu folgendem Schluss: „Arguably, animation may be viewed as the most auteurist of film practices [...] and its very process, even when at its most collaborative, insists upon

² Die allerdings fraglos das Nachdenken über Animationsfilme in ähnlicher Weise geprägt haben, wie den Diskurs um den fiktionalen Spielfilm.

the cohesive intervention of an authorial presence“ (Wells 2002, 73). Am Beispiel der vor allem für Sand- und Glasanimation bekannt gewordenen amerikanisch-kanadischen Animatorin Caroline Leaf führt er die Idee der Autorin im Animationsfilm weiter aus:

Leaf enhances the ‚form‘ to enable her to personalise and advance ‚meaning‘, ensuring that both aspects are endemic to her as an individual artist. In this sense Leaf may be viewed as ‚the embodiment and epitome of independent, original and potentially subversive vision in art, in support of the ‚genius‘ myth‘, with some degree of legitimacy in the later claim given the distinctiveness of her work, and as ‚a challenger to corporate, institutional and systemic oppression and coercion‘ by retaining her signature style and vision over a lifetime’s work. (Wells 2002, 103; die Zitate beziehen sich auf Wells’ eigene Kategorien)

Im Animationsfilm ist es, so Wells, also gerade die Wahl einer originellen, persönlichen – und im Fall von Leaf auch tatsächlich manuell erschaffenen – ästhetischen Form, die als bedeutungsbildendes Element der individuellen Sicht der Künstlerin als Autorin auf einzigartige Weise Ausdruck verleiht und sie so nicht nur von anderen ‚autorialen‘ Perspektiven unterscheidet, sondern auch über die in industrieller Abhängigkeit mainstreamkonform entstandene Massenproduktion erhebt.

Wie schon Astruc und die *Nouvelle Vague* in ihrer Rede von der ‚Handschrift des Regisseurs‘, der Kamera als ‚Federhalter‘ oder dem Film als „Tagebuch“ (Truffaut 1999b [1954], 335) setzt auch Wells mit dem Begriff des „signature style“ (2002, 103) auf eine Schriftmetapher, beschreibt die Ästhetik von Animationsfilmen also analog zur persönlichen, eigenhändigen Unterschrift als (potenziell) künstlerisch authentifizierendes Merkmal, das Autor_innenschaft bezeugt. Für die Comicforscherin Hillary Chute verweist die Handschrift, als deren Erweiterung sie auch den persönlichen Stil eines Comics auffasst, als „subjective mark of the body“ (2010, 11) stets auf Autobiografisches (vgl. Chute 2010, 10) und stellt somit eine unmittelbare, persönliche und – neben der in Autor_innenkonzepten zum Film meist im Vordergrund stehenden *geistigen* – auch *körperlich-materielle* Verknüpfung zwischen dem Werk und dessen Schöpfer_in als Autor_in her. Sie deutet damit einen tiefensemantischen Bezugsrahmen an, der die grafische Form sowohl als Ergebnis körperlicher Erfahrung – wie dem Hinterlassen von Spuren oder Markierungen – als auch tradierter kultureller Praktiken – wie dem Signieren oder Aufschreiben – kontextualisiert. Besonders deutlich wird dieser persönliche Bezug zwischen Werk und Autor_in in so genannten *graphic memoirs*, die autobiografische Inhalte in oft distinkter grafischer (und häufig auch sprachlicher) Form darstellen (vgl. z.B. Horstkotte/Pedri 2017), allerdings geht Chutes Begriff des Autobiografischen darüber hinaus. Nimmt man an, dass sich Comics und Animationsfilme in ihrer Privilegierung oder zumindest Betonung der

grafisch-visuellen, potenziell manuell gestalteten Form ähneln, lässt sich ihre Überlegung auch auf den Animationsfilm übertragen. Jeder (weitgehend manuell gestaltete) Animationsfilm (und Comic) wäre dann in gewisser Weise ein autobiografisches und subjektives Werk, das notwendigerweise die Spur eines_einer Autor_in in sich trägt.

Die Frage nach Autor_innenschaft in jedem dieser drei Medien bedürfte einer komplexeren Betrachtung, als ich sie an dieser Stelle leisten kann. Allerdings ist der differenzierte wissenschaftliche Diskurs über Autor_innenschaft auch nicht mit dessen implizitem Verständnis gleichzusetzen, das Alltags- und Feuilletondiskurse dominiert und sich eher aus tradierten, Komplexität reduzierenden und pauschalisierenden Überlegungen sowie ‚intuitiven‘, alltagstheoretischen Annahmen speist als aus aktuellen wissenschaftlichen Debatten. In dieser alltäglichen ‚Theorie‘, die Autor_innenschaft als „historische [und ästhetische] Perspektive popularisiert“ (Felix 2002, 16), erscheint die These von singulären Autor_innen – oft wider besseres Wissen – weit weniger problematisch. In ihrer popularisierten Form führt die Autor_innentheorie das medial Gestaltete auf *ein* schöpferisches Bewusstsein zurück, das mit dem ausführenden Körper identisch ist. Es, das Gestaltete, erscheint dabei ‚medial selbstgemacht‘ und zeugt als autobiografisches Dokument von seinem_r Schöpfer_in.

Subjektivität

Diese autobiografische Zeug_innenschaft und ‚Selbstgemachtheit‘ konstatiert für das konkrete Medienangebot – den Animationsfilm, den Comic, den Film – eine Einzigartigkeit, welche primär auf die körperlichen und geistigen Voraussetzungen seines Autors_seiner Autorin zurückgeführt wird, die sich auch als Subjektivität bezeichnen lassen. Dem Konzept des ‚Autor_innenfilms‘ oder ‚Autor_innencomics‘ liegt damit die Idee zugrunde, dass die Schöpfung (das Werk) immer auch die subjektive Perspektive ihres Schöpfers_ihrer Schöpferin, also eines Autors_einer Autorin, ‚enthält‘ und zum Ausdruck bringt, jene spezifische *Art und Weise, wie es sich anfühlt (X) zu sein* (vgl. Nagel 1974), die grundlegend für eine Vielzahl von Subjektivitätskonzepten ist.³

Mediale Subjektivität vermittelt sich allerdings nicht nur durch die Autor_innenschaft der das Medienangebot herstellenden Personen. Vielmehr kann und wird sie auch anderen an medialen Kommunikationsprozessen beteiligten Akteur_innen zugeschrieben, die Träger_innen subjektiver mentaler Perspektiven

³ Vgl. neben Nagel 1974 z.B. auch Searle 1999; Smith 2009; Tye 2015.

sein können.⁴ Zu diesen *Perspektivträger_innen* gehören nach Jens Eder (2008, 583–585) neben den Medienproduzierenden auch Erzählinstanzen, Figuren und Zuschauer_innen. Die Perspektive der ersten drei Gruppen von Bewusstseinen lässt sich prinzipiell medial repräsentierten, besonders häufig ist dabei die Darstellung der Bewusstseinsinhalte von Figuren (die dabei z.T. auch zu Erzählinstanzen werden), da der Nachvollzug des Innenlebens dieser *fiktiven Wesen*⁵ – zumindest in narrativen Medienangeboten – oft von besonderer Relevanz für die Entwicklung der Handlung ist.⁶ Diese Darstellungen unterscheiden sich dabei von der mentalen Perspektive selbst und sind, so Eder, als medial überformte, gestaltete „mediale Darstellungsperspektive“ (2008, 574) von ihrem Gegenstand – der „mentale[n] Perspektive“ (2008, 574) – abzugrenzen. Zur *mentalen Perspektive* zählt Eder perzeptuelle und propositionale Phänomene – wie die sinnliche Wahrnehmung, Wissen, Werturteile und Wünsche –, deren imaginative, d.h. quasi-perzeptuelle und, wenn auch nicht explizit erwähnt, quasi-propositionale Äquivalente – z.B. in Erinnerungen, Träumen und Vorstellungen – sowie Emotionen (vgl. Eder 2008, 577–578). Multimodale Medien wie (Animations-)Filme oder Comics mit ihren „wahrnehmungsnahen Bilder[n] und Töne[n]“ (Eder 2008, 579) tendieren dazu, sich auf die Darstellung perzeptueller oder quasi-perzeptueller Aspekte von Subjektivität zu fokussieren und (Quasi-)Propositionen und Emotionen eher implizit, z.B. narrativ durch eine bestimmte Strukturierung der

4 Wenn im Folgenden von der *mentale Perspektive* die Rede ist, so umfasst diese dezidiert auch körperliche Aspekte, die als Erfahrungen Teil des Bewusstseins oder vorbewusster Prozesse sind. Eine Vielzahl typischer mentaler Prozesse lässt sich gar nicht ohne den Bezug zum Körperlichen denken: So setzen autobiografische Erinnerungen in der Regel ein Bewusstsein über die körperliche Anwesenheit zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort voraus, beim Träumen befindet sich nicht nur der Geist, sondern auch der Körper im Zustand des Schlafes und auch Emotionen wie Angst, Trauer oder Freude haben eine körperliche Komponente, die sich in nicht oder nur schwer kontrollierbaren körperlichen Reaktionen – wie Angstschweiß, Herzklopfen, Muskelspannung und -entspannung – oder auch bewusst ausgeführter Mimik und Gestik äußern kann. Ebenso wie in diesen alltäglichen vermischen sich auch in kreativen Prozessen mentale und körperliche Elemente – besonders augenfällig in dem von Chute und Wells akzentuierten ‚manuellen‘ künstlerischen Ausdruck, der zugleich Wiedergabe mentaler Eindrücke und – speziell in handgefertigten Animationsfilmen und Comics – körperlicher Abdruck ist.

5 Zur Konzeption von Figuren als *fiktive Wesen* sowie grundlegend zu Theorie und Analyse der Figur im Film vgl. Eder 2008, 125–311.

6 Dass Regisseur_innen ganze Filme auf ihrer eigenen mentalen Erfahrung und dabei auch auf konkreten Träumen oder Vorstellungen basieren lassen (oder dies behaupten), ist eher die Ausnahme. Vgl. allerdings das Werk Federico Fellinis (z.B. *AMARCORD*, 1973) oder Robert Altmans (*3 WOMEN*, 1977).

Informationsvergabe, über das äußere Verhalten (von Figuren) oder als Teil (quasi-)perzeptueller Prozesse zu vermitteln (vgl. Reinerth/Thon 2017, 4).

Im Folgenden konzentriere ich mich auf die Darstellung imaginativer Phänomene als Teilbereich mentaler Prozesse, in dem sich (quasi-)perzeptuelle, (quasi-)propositionale und emotionale Aspekte vermischen. Imaginationen, so Gregory Currie und Ian Ravenscroft, sind mentale Akte, die nicht-imaginativen perzeptuellen und propositionalen Akten in gewisser Hinsicht ähneln, aber nicht mit ihnen übereinstimmen (vgl. Currie/Ravenscroft 2002, 5–23). Z.B. benötigen sie typischerweise keinen externen Auslöser und müssen keinen Handlungsimpuls mit sich bringen. Sie sind typischerweise auf *ein* Bewusstsein zurückzuführen und werden weiter charakterisiert durch spezifische Erlebnisqualitäten oder Qualia, die beschreiben, wie sie sich *für dieses Subjekt* ‚anfühlen‘.⁷ In einem übertragenen Sinn lassen sich Imaginationen als ‚mental Selbstgemachtes‘ verstehen, dessen Urheber_innen – oder gar Autor_innen? – die Subjekte sind, die sie hervorbringen und erleben. Allerdings sind fiktive Subjekte wie Figuren in Filmen, Animationsfilmen und Comics eben gerade nicht Urheber_innen der Darstellung dieser Imaginationen, die von am Produktionsprozess beteiligten Personen gestaltet und erschaffen werden. Imaginationsdarstellungen unterliegen also einem Paradox: In der fiktionalen Logik der medial repräsentierten Geschichte geben sie die mentale Perspektive von Figuren (oder Erzählinstanzen) wieder, sollen also ihre unverwechselbare Weltsicht und exklusive Subjektivität zum Ausdruck bringen und für das Publikum nachvollziehbar und erfahrbar machen. Und zwar häufig nicht nur in inhaltlicher Hinsicht, sondern auch durch ihre (Darstellungs-)Form, die oftmals den psychischen, körperlichen und sozialen Idiosynkrasien ihrer Persönlichkeit angepasst erscheint, also gewissermaßen ihre ‚Signatur‘ oder ‚Handschrift‘ trägt.⁸ In der realen Logik der Produktion allerdings können sie das Figureninnere gar nicht mit der suggerierten Unmittel-

7 Curries und Ravenscrofts Konzept der Imagination diskutiere ich ausführlicher in meiner Dissertation, wo ich es systematisch für die Analyse medialer, primär filmischer Imaginationsdarstellungen anschlussfähig mache.

8 Erzählungen, die autobiografische Aufzeichnungen thematisieren – etwa der Film *KIND HEARTS AND CORONETS* (1949) – leisten dies durch den simplen, aber effektiven Trick, die audiovisuelle Darstellung mit der verbalen, meist schriftlichen Niederlegung der Memoiren durch die Figur und damit sowohl durch den Akt des Aufschreibens als auch durch das sprachliche Idiom der figuralen Erzähler_in kurzzuschließen; raffinierter sind die Anordnung der Erinnerungen in *MEMENTO* (2000), die Leonards retrograde Amnesie in struktureller Hinsicht simuliert, die ‚selbstgebastelten‘ Fantasien des kreativen Stéphane in *LA SCIENCE DES RÊVES* (vgl. Reinerth 2013b, 60–63) oder auch die – von Lukas Etter (2017, 100–101) exzellent beschriebenen – roten ‚Kinderzeichnungen‘, die den Vater-Sohn-Konflikt in Chris Wares Comic *LINT* (2010) wiedergeben.

barkeit wiedergeben, da Imaginationsdarstellungen nicht von fiktiven Figuren gestaltet werden, sondern von realen Personen – darunter auch Medienschaffende, die ihre subjektive, autobiografische Erfahrung als Autor_innen in die mediale Repräsentation einschreiben.⁹

Animation und Imagination: Ein Sonderfall?

Dieses Paradox betrifft keineswegs nur eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Imaginationsdarstellungen – für die Feststellung, dass die meisten Filmfiguren unfähig sind, selbst Filme herzustellen (die dann auch noch ihre eigene Innerlichkeit darstellen) und diese an ein extradiegetisches Publikum zu adressieren (vgl. auch Kuhn 2009), braucht es maximal alltägliche Medienkompetenz. Hier, wie von Eder vorgeschlagen, zwischen der medialen Darstellungsperspektive und der durch erstere überformten und in konkrete Darstellungen übertragenen mentalen Perspektive zu unterscheiden, erscheint also bereits intuitiv sinnvoll und spielt vermutlich implizit auch in Rezeptionsprozessen eine Rolle.

Animierte Imaginationsdarstellungen in Realspielfilmen, um die es im restlichen Teil dieses Beitrags gehen soll, stellen diesbezüglich jedoch in mehrerer Hinsicht Sonderfälle dar: (1) Auch wenn sie im Widerspruch zu den realen Entstehungsprozessen der überwiegenden Mehrheit von Animationsfilmproduktionen steht, hält sich die bereits skizzierte These von der Animation als hochgradig subjektiver, imaginativer und dabei potenziell ‚auteuristischer‘ Darstellungspraxis (vgl. Reinerth 2013a; Wells 2002) ebenso beharrlich wie die unhinterfragte Gleichsetzung von filmo-fotografischem Abbildrealismus mit apparativer Objektivität. In Hybridfilmen (vgl. Bruckner 2013; 2017), die realfilmische und animierte Segmente verknüpfen, verstärkt sich diese wahrgenommene Opposition durch die unmittelbare Kontrastierung sogar noch. (2) Der Wechsel des Darstellungsmodus vom Realspielfilm zur Animation impliziert durch die unterschiedliche Produktionsweise außerdem einen möglichen Wechsel der für die Gestaltung hauptverantwortlichen Akteur_innen. Tatsächlich gibt es nur wenige Spielfilm-Regisseur_innen, die in Live-Action-Filme eingebettete Animationssequenzen

⁹ Darüber hinaus unterliegen Imaginationsdarstellungen der generellen Herausforderung, etwas eigentlich nur subjektiv und exklusiv-individuell Erlebbares intersubjektiv verständlich an ein Publikum zu kommunizieren, dessen Imaginationen (und andere Erfahrungen) nicht mit den repräsentierten übereinstimmen (vgl. dazu ausführlich Reinerth 2011; 2013b; siehe auch Reinerth/Thon 2017).

selbst animieren. Auch wenn sie deren Produktion häufig im Sinne der Gesamtkonzeption des Werkes überwachen, liegt die Animation im übertragenen, bei manuell erstellten Animationen sogar im wörtlichen Sinn also häufig in ‚anderen Händen‘. Informiert durch die implizite Logik einer körperlich-materiellen Verbindung zwischen (anscheinend) manuell gestalteter Form und Urheber_in, scheint – lokal auf die betreffenden Segmente begrenzt – daher auch eine abweichende Autor_innenschaft möglich, wenn nicht gar wahrscheinlich. (3) Als Schöpfer_in und damit potenzielle_r Autor_in dieser Animationssequenzen kommen allerdings nicht nur reale, außerfilmische Animator_innen infrage, die in der Regel für die Trickfilmproduktion verantwortlich zeichnen. Im Rahmen der filmischen Erzählung kann vielmehr der Zusammenfall figuraler Imagination und filmischer Animation nahelegen, dass die imaginierende Figur selbst hier für einen Moment nicht nur die eigene Imagination (mental), sondern metaleptisch-transgressiv (vgl. u.a. Feyersinger 2007; Thon 2009) auch deren Darstellung (medial) hervorbringt: Das *mental Selbstgemachte* wird zum *medial Selbstgemachten*. Begünstigt wird eine solche Interpretation bzw. Rezeptionshypothese vor allem dann, wenn es sich um künstlerisch begabte Figuren handelt, denen kreative Grundfähigkeiten grundsätzlich zuzutrauen sind und die der Film im Akt des Zeichnens, Knetens oder Bastelns zeigt. Und tatsächlich ist dieser Figurentyp ‚mentaler Bastler_innen‘ oder ‚Kopfkünstler_innen‘ in der hier thematisierten Gruppe von Filmen besonders häufig anzutreffen.¹⁰

Eine Vielzahl von Bewusstseinen konkurriert also um die Urheber_innenschaft animierter Imagnationssequenzen. Während eine erzähltheoretische oder produktionshistorische Analyse die realen und (hypo)diegetischen Ebenen fraglos auseinanderdividieren könnte, interessiert mich hier primär, in welcher Weise sie im Rezeptionseindruck miteinander verschmelzen und zwischen verschiedenen Subjekten oszillierende, teils dissonante Autor_innenschaftsverhältnisse hervorbringen, die auch mit der ‚Sichtbarkeit‘ der Akteur_innen hinter bzw. jenseits der Kamera und dem kontextuellen Wissen der Rezipierenden zu tun haben. Solche animierten Imagnationssequenzen in Hybridfilmen sind überdies auch im Kontext gegenwärtiger medienästhetischer Entwicklungen zu sehen, die Regeln von Fiktion und Realität spielerisch außer Kraft zu setzen. Dazu gehört

10 So verfügen die Protagonist_innen in SON OF RAMBOW (2007), LA SCIENCE DES RÊVES, IT'S KIND OF A FUNNY STORY und THE DIARY OF A TEENAGE GIRL über künstlerische Fähigkeiten, die von den Filmen auch explizit thematisiert werden. Häufig handelt es sich dabei zusätzlich um kindliche oder jugendliche Figuren, womit auch das Klischee des Animationsfilms als Kindermedium narrativ für die Zuordnung der animierten Sequenzen zu einem kindlichen Bewusstsein genutzt wird (neben den bereits genannten Werken z.B. auch in THE FALL [2006]; vgl. zudem Reinerth 2011).

insbesondere die viel diskutierte Komplexitätssteigerung und Verschachtelung von Erzählperspektiven (zu denen sich die Annahme multipler, ebenenübergreifender Urheber_innenschaft durchaus zählen lässt). Ebenso relevant erscheint allerdings auch die aktuelle Tendenz, das menschliche Innenleben als grundsätzlich veränderbar, d.h. als von außen zu manipulierende oder ‚von innen‘ zu gestaltende Prozesse, zu konzipieren (vgl. Reinerth 2013b). Auf diese kultur- und mentalitätsgeschichtliche Dimension von Imaginationsdarstellungen werde ich in den Schlussbetrachtungen noch einmal zurückkommen.

IT'S KIND OF A FUNNY STORY: Der zeichnende Kranke

Die Coming-of-Age-Geschichte *IT'S KIND OF A FUNNY STORY* (Regie: Anna Boden und Ryan Fleck) erzählt eine Episode aus dem Leben des 16-jährigen New Yorkers Craig Gilner, der sich wegen anhaltender Suizidgedanken selbst in ein psychiatrisches Krankenhaus einweisen lässt. Dort lernt er im Umgang mit den anderen, großteils als sympathische Spinner_innen inszenierten Patient_innen, wieder Vertrauen zum Leben und in seine persönlichen Stärken zu gewinnen. Er freundet sich mit der Jugendlichen Noelle an und wird durch kunsttherapeutische Maßnahmen nicht nur zur Auseinandersetzung mit biografischen und familiären Konflikten angehalten, sondern auch in seinem Wunsch bestärkt, entgegen dem Willen seines Vaters eine künstlerische Karriere einzuschlagen. Der Film enthält nur eine animierte Imaginationssequenz, deren Bedeutung für die Handlung allerdings zentral ist, markiert sie doch einen therapeutischen Durchbruch, der Craig nicht nur verborgene Familienkonflikte, sondern auch seine Kreativität wiederentdecken lässt.

Bei seinem ersten Termin zur (Gruppen-)Kunsttherapie ringt sich Craig, ermutigt von Noelle, nach erstem Widerstand zur Anfertigung einer Zeichnung durch. Eine Nahaufnahme von Craig, die in eine Fahrt auf den Kopf der Figur übergeht und deren linkes Auge fokussiert, bevor sie schließlich, unmittelbar vor dem Wechsel in die Animation, sogar in dieses einzudringen scheint, leitet die eigentliche Imaginationssequenz ein. Begleitet von Musik erscheinen nach und nach die wie mit Bleistift gezeichneten Konturen von Häusern, Straßen, Autos, Zügen und Bäumen auf hellem Hintergrund – eine imaginäre Stadt, durch die die Kamera scheinbar schwerelos gleitet. Vor einem in Grau-Blau hervorgehobenen Haus verlangsamt sie ihre Fahrt, die gelblichen Gardinen eines Fensters öffnen sich und geben den Blick frei auf eine realfilmische Sequenz, die durch die Einblendung „Brooklyn, 1999“ als der Rahmenhandlung zeitlich vorgeordnet und damit – an das bereits etablierte Imaginationsszenario anschließend – als Craigs

Erinnerung verstanden werden kann. Craig, der hier der zeitlichen Paradoxie des Erinnerungserlebens entsprechend abwechselnd als Jugendlicher und als fünfjähriges Kind gezeigt wird, befindet sich nach dem gescheiterten Versuch, einen Stadtplan von Manhattan händisch durchzupausen, im Gespräch mit seiner Mutter, die ihm rät: „Instead of trying to trace maps of Manhattan, why don't you make up your own maps, of imaginary places?“ Nach einem Umschnitt auf den lächelnden Jungen setzt die Animation (und mit ihr eine Variation des musikalischen Themas) erneut ein. Wieder entstehen urbane Straßenzüge, diesmal zunächst auf einem (realfilmisch repräsentierten) Papier, wobei in einem *hybriden Bild*, das Animation und realfilmische Aufnahme in einer Einstellung verbindet (vgl. Bruckner 2013, 64–68), für einige Sekunden auch Craigs Hand im Bild zu sehen ist, die Teile der Zeichnung hervorbringt (siehe Abb. 1). Anschließend durchfliegt die Kamera wieder eine rein animierte, zunehmend auch mit Farbe versehene Welt und erhebt sich abschließend zu einem Top Shot, der die nun unbewegte Stadtlandschaft auf geometrische Formen reduziert, fährt weiter heraus in eine Nahe, bis sich mit dem Wechsel zurück in die realfilmische Darstellung das vormals Animierte als (statisches) Bild im Bild entpuppt, das der 16-jährige Craig der Gegenwart eben mit einem feuchten Pinsel fertigstellt (siehe Abb. 2).



Abb. 1: Hybride Bilder 1: Die Hand des Kindes Craig in *IT'S KIND OF A FUNNY STORY* (2010).

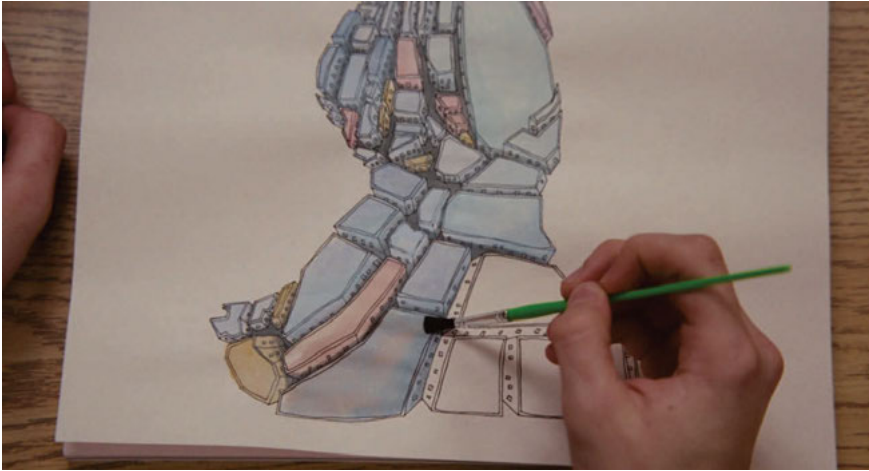


Abb. 2: Hybride Bilder 2: Die Hand des Jugendlichen Craig *IT'S KIND OF A FUNNY STORY* (2010).

Die konventionalisierte Kombination aus (relativ) naher Porträtaufnahme und Fahrt auf bzw. in den Kopf der Figur,¹¹ die zudem in einer kaum wahrnehmbaren Überblendung mit grafischem Match Cut die beiden Ebenen miteinander verbindet, kennzeichnet gleich zu Beginn das Darauffolgende als mentalen Akt, der sich eindeutig der subjektiven, imaginativen Erlebniswelt der Figur Craig zuordnen lässt. Fraglos handelt es sich bei der imaginären Stadt also um seine mentale Schöpfung. Mit der zweimal ins Bild gesetzten zeichnenden Hand wird allerdings auch deren mediale Repräsentation als von Craig selbst erschaffen charakterisiert: Was er sich vorstellt, scheint, zumindest teilweise, mit dem, was er zeichnet bzw. malt zu verschmelzen; nicht nur die Imagination, sondern auch deren Darstellung trägt Craigs ‚Handschrift‘; storylogisch ‚zeichnet‘ er nicht nur für die mentale Perspektive, sondern ebenso für die Darstellungsperspektive verantwortlich.

Natürlich können Zuschauer_innen aus einer *Artefakt-Perspektive* (vgl. dazu grundlegend Eder 2008, 125–152, 312–415) durchaus nachvollziehen, dass die fiktive Figur Craig von den Schauspielern Keir Gilchrist und Billy McFadden dargestellt wird und nicht tatsächlich für die realen, zudem digital produzierten Animationssequenzen verantwortlich sein kann. Doch diese – von den Produzent_innen höchstwahrscheinlich auch nicht intendierte (vgl. Eder 2008, 108) – Rezeptionsperspektive drängt sich vermutlich nur bei wenigen Zuschauer_innen

¹¹ Zur historischen Genese dieser Darstellungskonventionen vgl. Reinert 2016.

in den Vordergrund. Der Film selbst stellt Craig als Autor seiner Imagination und Imaginationsssequenz dar, auch weil andere potenzielle Urheber_innen wegfallen oder im Hintergrund bleiben: Die Regisseur_innen Anna Boden und Ryan Fleck – bekannt z.B. für den Film *HALF NELSON* (2006) – weisen keine offensichtliche Animationskompetenz auf, ihre ‚Handschrift‘ kann sich also wohl kaum in den animierten Zeichnungen widerspiegeln und der für diese verantwortliche Animator Brian Drucker bleibt im Kontext der Produktion – wie im Übrigen viele Animator_innen – nahezu unsichtbar: Im PR-Material zum Film wird er gar nicht, im Abspann erst weit hinten genannt, sonstige Bekanntheit hat er nicht.

Zwar verweist die Ästhetik der Imaginationsssequenz in Teilen auf Abbildungen der gleichnamigen und autobiografisch inspirierten literarischen Vorlage des 2013 verstorbenen Ned Vizzini. Die grafische Gestaltung nimmt im Buch jedoch einen vergleichsweise geringen Anteil ein und hat hier vor allem den Status eines kreativ-imaginativ erdachten, dabei aber nicht zugleich imaginativ erlebten¹² therapeutischen Kunstwerks der Romanfigur Craig (vgl. die entsprechenden Passagen in Vizzini 2006, v.a. Kap. 3 und 32).¹³ Die filmische Elaboration wirkt als davon weitgehend unabhängiger, primär die Erlebnisqualität und den Erfahrungsraum des fiktiven Wesens Craig darstellender Einschub, der sich zugleich direkt aus dessen Feder speist – wir werden sogar Zeug_innen dieses Akts meta-letischer Transgression, wenn wir ihm beim Zeichnen zusehen.

Wer ist hier der Strippenzieher? Reale und fiktive Autoren in *LA SCIENCE DES RÊVES*

Ein komplexerer Fall ist Michel Gondrys *LA SCIENCE DES RÊVES*. Der Film erzählt von Stéphane Miroux, einem psychisch labilen und sozial isolierten jungen Mann,

¹² Zur Unterscheidung zwischen kreativer und rekreativer Imagination vgl. Currie/Ravenscroft 2002, 2.

¹³ Der Roman ist weitgehend im Präsens aus der Ich-Perspektive des Protagonisten erzählt und gibt dabei insgesamt – und nicht nur punktuell – tendenziell dessen subjektive mentale Perspektive wieder. Anders als der Film sind perspektivische Wechsel hier nur graduell vorhanden, z.B. wenn Craig sich im Präteritum an die Vergangenheit erinnert oder bestimmte Aspekte seines Erlebens in den Mittelpunkt der Erzählung rückt. Die in der Verfilmung als Imagination (und Erinnerungsflashback) inszenierte Sequenz kombiniert zwei im Buch weit auseinanderliegende Szenen aus den Kapiteln 3 und 32. Dabei wird zwar deutlich, dass es sich bei Craigs Zeichnungen um von ihm ausgedachte ‚Stadtpläne‘, also um eine *mediale Repräsentation* handelt, über deren *mentale Repräsentation* der Roman allerdings im Unterschied zum Film keine Aussage trifft.

der nach dem Tod seines Vaters als Praktikant in einem Verlag für Katastrophen-Kalender in Paris arbeitet. Zwischen ihm und seiner Nachbarin Stéphanie ent-spinnt sich eine vorsichtige Freundschaft, die durch Stéphanes Unfähigkeit, seinen Gefühlen adäquat Ausdruck zu verleihen, jedoch immer wieder auf die Probe gestellt wird. Er schafft es nicht, ihr seine Zuneigung zu gestehen, sodass sich das von ihm erträumte gemeinsame Leben nur in seiner Fantasie realisiert.

LA SCIENCE DES RÊVES enthält mehrere Imaginationsequenzen unterschiedlichen Typs, die auf originelle Weise inszeniert werden: als Fernseh-talkshow gerahmte Erinnerungen, ‚selbstgekochte‘ psychedelische Träume und per Stop-Motion-Verfahren zum Leben erweckte Fantasievorstellungen. In der den Film abschließenden Sequenz liegt Stéphane nach einem Streit mit Stéphanie kurz vor seiner geplanten Rückreise nach Mexiko in deren Bett. Neben ihm steht ein weißes, filigranes Boot, das er für sie gebastelt hat. Eine Gruppe von aus Draht und Papier gefertigten Bäumen befindet sich im Innern des Bootes und kann mit einem Schalter in Bewegung versetzt werden. Bereits das Rütteln der Blätter ist als Stopptrick innerhalb der hybriden Einstellung umgesetzt. Getragene Klaviermusik setzt ein, es folgt ein Umschnitt auf Stéphanie, die ins Bett klettert, um nach Stéphane zu sehen. Die Kamera fährt parallel zur Bettkante und rahmt die beiden in einer Halbnahen, das Boot unscharf aber mittig im Vordergrund. Sie streichelt ihn und mit einer Schärfenverlagerung wechselt der Fokus auf das Boot. Die nächste Folge von Einstellungen zeigt Stéphane und Stéphanie auf einem Pony an der Ruine eines Wohnhauses mit angrenzendem Waldstück vorbeireitend, er mit Tierohren auf dem Kopf, das Pferd in einen Mantel gehüllt – deutliche Anzeichen einer von der Realität abweichenden Darstellungsebene. Dann erfolgt ein Schnitt auf die weißen Papierbäume, deren Kronen sich im Stopptrickverfahren animiert vor Wolken aus Wattebäuschen hin und her wiegen. Anschließend ist das Boot in der Aufsicht zu sehen, wie es an einem glitzernden, rauschenden Zellophan-Meer liegt. Realfilmisch läuft das Pony samt Reiter_innen auf das Ufer zu, verwandelt sich im Umschnitt jedoch in eine Pferdepuppe mit zwei Menschenpuppen, die auf das Boot springen und, wiederum per Stopptrick, dem artifiziellen Horizont entgegensteuern (siehe Abb. 3 und 4).

Als Stéphanes Imagination ist die Sequenz zwar weniger konventionell gerahmt als die in *IT'S KIND OF A FUNNY STORY* beschriebene, erscheint aber dennoch klar verständlich: Die Annäherung der Kamera an die Figur verbindet sich mit der Musik und plausibilisiert die plötzliche Veränderung des zudem mit fantastischen Elementen versetzten Schauplatzes als mental Erdachtes. Auch die „hybride Montage“ (Bruckner 2013, 68; vgl. auch Bruckner 2013, 68–71), also der stete Wechsel zwischen realfilmischen und animierten Aufnahmen, dürfte durch die Rahmung als Imagination, in der prinzipiell alles denkbar ist, kaum irritieren.



Abb. 3: Traumreise 1: Stéphane und Stéphanie als Puppen in der Animation (LA SCIENCE DES RÊVES, 2006).



Abb. 4: Traumreise 2: Stéphane und Stéphanie dargestellt von Gael García Bernal und Charlotte Gainsbourg in realer Kulisse (LA SCIENCE DES RÊVES, 2006).

Ähnlich wie in *IT'S KIND OF A FUNNY STORY* ist auch diese Fantasiewelt offensichtlich eine künstlich und künstlerisch erschaffene, auch wenn die Herstellung der Objekte – das Boot, das Meer – der abschließenden Imagination vorausgehen. Sie entstehen also nicht erst im Moment (dieser) Imagination, sind in ihrer

materiellen Erscheinungsweise aber dennoch mit der fiktiven Biografie des imaginierenden Stéphane verknüpft, soweit sie im Verlauf des Films präsentiert wird. Allerdings fällt es bei einem Regisseur wie Michel Gondry, der fraglos zu den profiliertesten Filmautor_innen der Gegenwart zählt (vgl. z.B. Krützen 2015, 614–618) und mit zahlreichen Musikclips, Spielfilmen und Dokumentationen seinen unverkennbaren Do-it-yourself-Stil gerade auch im Bereich der Animation manifestiert hat, schwer, die außerfilmischen Produktionsbedingungen der kunstvollen Requisiten und, mit ihnen, auch der Imaginationsdarstellungen außer Acht zu lassen. Zwar fertigt Gondry nicht alle seine Puppen, Objekte und Animationen selbst an,¹⁴ er gilt aber als Ideengeber für die unverkennbare Gestaltung seiner Filme.

Während also die Einbettung der Imaginationssequenz in *LA SCIENCE DES RÊVES* primär auf die Figur Stéphane als Subjekt verweist, das sie ‚mental‘ herstellt und erlebt, trägt die Art und Weise ihrer ästhetischen Gemachtheit sowohl Stéphanes als auch Gondrys kreative Handschrift. Diese doppelte Autorschaft, die zum einen – in der Logik der fiktiven Welt – Stéphane nicht nur mental, sondern auch materiell und medial als *selbst*-verantwortlich für die Ausgestaltung seiner Innenwelt (und damit prinzipiell auch zu deren aktiver Umgestaltung befähigt) darstellt und zum anderen – entsprechend des Autorschaftsanspruchs des Regisseurs – auch Gondry als kreativen Kopf der originellen Umsetzung ins Spiel bringt, ist möglicherweise gewollt, wenn man berücksichtigt, dass er wiederholt auf autobiografische Bezüge seines Werks hingewiesen hat (vgl. etwa Brenner 2006). Beide Interpretationen schließen sich somit auch nicht aus, sie beflügeln sich eher noch gegenseitig: Das Publikum wird eingeladen, sich die Figur Stéphane analog zu ihrem Schöpfer Gondry als jemanden vorzustellen, der imaginäre Welten erschafft – der eine in der Produktion von Filmen, der andere in der beliebigen Manipulation der eigenen Gedankenwelt, die – wohl kaum rein zufällig – wie aus Filmrequisiten gestaltet erscheint.¹⁵ Zugleich wird damit, wie bereits in *IT'S KIND OF A FUNNY STORY*, die Sphäre des Mentalen zur Spielwiese der

14 Vgl. etwa Warner Bros.' Behind-the-Scenes-Video mit Lauri Faggioni, die in *LA SCIENCE DES RÊVES* für die Anfertigung von Puppen verantwortlich war: <https://youtu.be/ONdGKv4XLhw> (letzter Zugriff: 18. August 2017).

15 Umgekehrt verführt das Postulat des Autobiografischen auch dazu, von Stéphane Rückschlüsse auf die reale Person Gondry zu ziehen, die sich allerdings in der Regel nicht nachprüfen lassen. Ein in dieser Hinsicht aufschlussreicher und ästhetisch durchaus mit den hier besprochenen Werken vergleichbarer Film ist sein teilanimierter Interviewfilm *IS THE MAN WHO IS TALL HAPPY?* (2013), in dem Gondry den Linguisten und Philosophen Noam Chomsky zu dessen Arbeit und Leben befragt und, parallel zu den Antworten, seine eigenen Gedanken dazu in (eigenhändig) animierten Sequenzen ins Bild setzt.

eigenen Kreativität, zu einem mentalen Kunstwerk, an dessen Gestaltung das Bewusstsein selbst als Schöpfer_in oder Autor_in kontinuierlich beteiligt ist. Während Craig im ersten Film aus dieser Erkenntnis die Kraft zieht, auch in der (diegetischen) Realität nach Veränderung zu streben, kann sich Stéphane in *LA SCIENCE DES RÊVES* jedoch nicht aus seiner idealen Fantasiewelt lösen, hinter der seine Realität fast zwangsläufig zurückbleibt.

Phoebe, Minnie, Marielle und Sara: Multiple Autorinnenschaft in *THE DIARY OF A TEENAGE GIRL*

Der Widerstreit verschiedener Autor_innen ist für Zuschauer_innen also nur ein vermeintlicher, sofern jene auf verschiedenen Ebenen inner- und außerhalb des Films angesiedelt sind und ihre jeweilige Privilegierung entsprechend unterschiedliche Perspektiven auf die Darstellung voraussetzt (die allerdings zusammen- und miteinander wechselwirken können). Während es in den vorigen Beispielen dabei stets um eindeutig zu bestimmende Akteur_innen (Figuren, Filmschaffende) und den ihnen zugeschriebenen Anteil an der Gestaltung der animierten Imaginationsequenzen ging, möchte ich mit Marielle Hellers Film *THE DIARY OF A TEENAGE GIRL* abschließend noch auf ein Beispiel eingehen, das durch die Überlagerung verschiedener möglicher Urheberinnen gewissermaßen ein neues, fingiertes Autorinnensubjekt hervorbringt, welches als Hybrid oder Chimäre zwischen den (zahlreichen) fiktiven und realen Schöpfer_innen angesiedelt ist und dessen ‚Handschrift‘ die Animationsequenzen letztlich tragen.

Der Film basiert auf der gleichnamigen autobiografischen Graphic Novel von Phoebe Gloeckner (2002), die als eine Art Tagebuch vom Alltag der (fiktiven) 15-jährigen Minnie Goetze in San Francisco Mitte der 1970er Jahre erzählt. Der Film konzentriert sich auf eine besonders markante Episode des Buchs, in der Minnie zum ersten Mal Sex hat – und dies ausgerechnet mit Monroe, dem Freund ihrer Mutter, was eine Reihe emotionaler, sozialer und persönlicher Entwicklungen in Gang setzt. Während die Graphic Novel vorgibt, Minnies tatsächliches Tagebuch zu sein, nutzt der Film sowohl die akustische als auch die visuelle Ebene, um die intime Gedankenwelt des *teenage girl* direkt und aus ihrer eigenen Perspektive zu vermitteln: Auf Audiokassetten spricht Minnie tagebuchähnlich ihre Sorgen und Beobachtungen ein; zugleich ist sie eine talentierte Zeichnerin und malt – für ihre Umwelt z.T. verstörende – Kunstwerke, die durch den Film immer wieder auch in Bewegung versetzt werden und dann ihren Vorstellungen und Gefühlen in besonderer Weise Ausdruck verleihen. Die Wahl dieser unterschiedlichen

Kanäle ist durchaus interessant: Sie nimmt nicht nur die Multimodalität der Vorlage auf, wo sich Text und Zeichnungen abwechseln, und überträgt diese im zeitlich ausgedehnten Medium Film in gesprochene Sprache und bewegte, animierte Bilder. Die trotz ihrer besonderen medialen Form eindeutig in der Tradition des Tagebuchs stehenden Audioaufzeichnungen verankern auch die in dieser Hinsicht weniger konventionellen Animationen in derselben Praxis (die ja auch der Filmtitel, wie bereits das Buch, erwähnt), zumal sie gleich zu Beginn des Films miteinander in Verbindung gebracht werden.



Abb. 5: „I was a very ugly child“. Die erste Animation in *THE DIARY OF A TEENAGE GIRL* (2015).

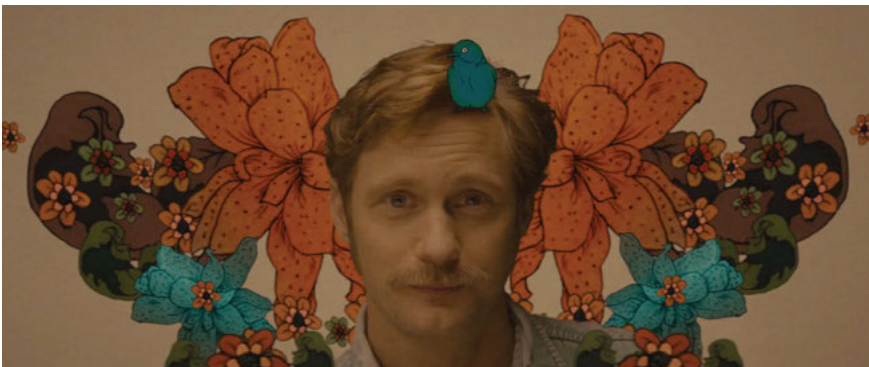


Abb. 6: Mann mit Vogel: Minnies idealisiertes Bild von Monroe (*THE DIARY OF A TEENAGE GIRL*, 2015).

Im Bild sehen wir zunächst Minnie, wie sie in ein mit dem Kassettenrekorder verbundenes Mikrofon spricht. Während sie die ‚Geschichte‘ ihrer Geburt erzählt, fokussiert die Kamera mehrere lose an die Wand gepinnte und anscheinend selbstgezeichnete Bilder, darunter ein weiblicher Akt, der sich lasziv zu bewegen beginnt, bis sich bei Minnies Worten „I was a very ugly child“ ein kindlicher Kopf aus der Vagina schiebt (siehe Abb. 5). Kurz darauf wechselt die (realfilm)bildliche Ebene, geleitet von Minnies Tagebucherzählung, in die Vergangenheit des Vorabends, an dem Monroe mit Minnie schläft. In einer Szene sorgt sie sich im Voice-over der Tonaufzeichnung um die Größe ihrer Brüste. Der Film schneidet daraufhin visuell von einer Situation auf der Couch, Monroes Hand auf ihrer linken Brust, in Minnies Zimmer, wo sie in ihrem Skizzenbuch ein Bild Monroes betrachtet und liebkost. Erneut beginnt die Zeichnung sich zu bewegen und während die Kamera bis zur Nahen auf seinen Kopf zufährt, adressiert er sie, Blick in die Kamera, direkt: „Can I just say, um, t-t-touching your breasts was, um, was uh-uh-uh [kichert], I can’t even say it. They’re really great, Minnie. Fantastic breasts. Just perfect“. Parallel dazu bricht die Bleistiftzeichnung an einigen Stellen auf und in einem hybriden Bild erscheint der realfilmisch aufgezeichnete Kopf des Monroe-Darstellers Alexander Skarsgård vor dem Hintergrund einer animierten, floral-ornamentalen Kulisse (siehe Abb. 6). Dieses kitschig-romantische Bild, das Minnies idealisierende Sicht auf ihren nach moralischen Gesichtspunkten völlig ungeeigneten Sexualpartner wiedergibt, wird gekrönt von einem kleinen blauen Vögelchen, das sich auf Monroes Kopf niederlässt. Ob Monroe diese Worte tatsächlich gesprochen hat oder nicht, bleibt unklar und ist für den Status als Imagination auch irrelevant. Ausgehend von ihrer Zeichnung stellt sie sich vor, das heißt *imaginiert*, wie er ihr dieses ‚Kompliment‘ macht. Die Animationen leiten dabei den Imaginationsvorgang ein, indem sie Monroes Abbild zum Leben erwecken und drücken darüber hinaus auch Minnies emotionale Perspektive aus. Erneut ist die Protagonistin in den animierten Sequenzen nicht einfach nur Perspektivträgerin. Die Animationen repräsentieren vielmehr nicht nur Minnies mental selbstgemachte Imaginationen, sondern sind – in der Diegese – gleichzeitig auch von ihr als fiktivem Wesen medial selbstgemacht und tragen ihre künstlerische Handschrift, die sich sowohl in den formalen Aspekten der Zeichnungen als auch in der z.T. juvenil-idealisierenden Darstellungsweise äußert.

Tatsächlich beruht deren Umsetzung auf den Abbildungen in Phoebe Gloeckners Buch, die sie allerdings trotz des autobiografischen Bezugs größtenteils erst als Erwachsene anfertigte.¹⁶ In gewisser Hinsicht tragen sie also auch Gloeckners

16 Die Neuauflage der Graphic Novel von 2015 enthält neben einem Vorwort von Hillary Chute auch Fotos und Zeichnungen aus Gloeckners originalem Tagebuch, die eindeutig Ähnlichkeiten

Autorinnenhandschrift, die von Animatorin Sara Gunnarsdóttir nach Aussage der Regisseurin Heller allerdings so imitiert wurde, wie sich diese die Gestaltungskompetenz der 15-jährigen Phoebe Gloeckner vorstellte: „We tried to keep it a little bit in the cruder realm because Minnie’s just learning and developing her artistic style“ (zitiert nach Cusumano 2015, o.S.). Hellers Aussage verdeutlicht in eindrücklicher Weise die Überlagerung der verschiedenen fiktiven und realen Urheberinnen der Animationsästhetik, die letztlich in einer fingierten Handschrift verschmelzen: die der (von Gunnarsdóttir und Heller auf Grundlage von Gloeckners Buch imaginierten) 15-jährigen Phoebe, als deren Alter Ego und mediale Stellvertreterin die fiktive Minnie gilt. Hellers uneitle und offene Thematisierung der konzeptuellen und praktischen Produktion der Animationssequenzen enttarnt letztlich auch das Autor_innenkonzept als unzureichend, zeigt sie doch auf, dass an der Herstellung und Gestaltung (massen)medialer Angebote stets eine Vielzahl von Subjekten beteiligt ist und singuläre Autor_innenschaft eine Fiktion bleibt.¹⁷ Zugleich legt sie auch nahe, dass multiple, kollektive oder fingierte Autor_innenschaftsverhältnisse auf Seiten der Produktion storylogisch etablierte fiktive Urheber_innenschaft nicht infrage stellen: Im Mittelpunkt von Hellers Aussage steht *Minnies* persönlicher Stil – und eben nicht der einer ihrer zahlreichen kreativen ‚Mütter‘ –, mit dem sie die gestalterische Hoheit über ihre intime Imaginationswelt reklamiert.

Schlussbetrachtungen: Animation – Imagination – Manipulation

In allen drei hier diskutierten Beispielen regt die im Unterschied zur realfilmischen Haupthandlung betont selbst-gemachte Ästhetik der animierten Sequenzen zum Nachdenken über deren Form und Herstellung an. Zuschauer_innen werden durch diese Art der Selbstreferenzialität angeleitet, die Imaginationsequenzen nicht nur als mentale Inhalte fiktiver Wesen zu verstehen, sondern auch als gestaltete Artefakte. Im Unterschied zu den meisten nicht-animierten Imagi-

mit den nachträglich angefertigten aufweisen, aber nicht mit ihnen deckungsgleich sind (vgl. Gloeckner 2015, 299–306).

¹⁷ Verkompliziert wird das Autor_innenschaftsverhältnis im Übrigen noch dadurch, dass Minnies Zeichnungen streckenweise bewusst den Stil der Comic-Künstlerin Aline Kominsky-Crumb imitieren, die großen Einfluss sowohl auf die fiktive Minnie als auch auf die reale Gloeckner übt. Auch der Film nimmt Kominsky-Crums Ästhetik in der Animation einer nach dem Vorbild von deren Comix entstandenen grafischen Kurzgeschichte auf.

nationsdarstellungen ermöglichen die Filme ihrem Publikum dabei allerdings zwei Arten von Artefakt-Perspektiven: Zum einen kann die reale Produktion der Animation in den Blick genommen und z.B. als ästhetisch oder abstoßend, als passend oder unangemessen bewertet und dabei – je nach Kontextwissen und Einstellung der Rezipierenden – auch mit Urteilen über deren Produzent_innen verbunden werden, deren ‚persönliche Handschrift‘ sich in ihnen ausdrückt (oder nicht). Zum anderen rücken in einer diegetisierenden Artefakt-Perspektive aber auch die Figuren als für die Gestaltung ihrer eigenen Imaginationsdarstellungen verantwortliche Subjekte in den Mittelpunkt, ungeachtet des zumindest in rudimentärer Form vorauszusetzenden Wissens um die tatsächlichen Herstellungsprozesse. Diese Perspektive kann den Eindruck von Intimität und Exklusivität, mit der wir in die Innenwelt der Figuren eintauchen, verstärken, handelt es sich doch anscheinend nicht nur um deren *mentale Perspektive*, sondern auch um eine von ihnen verantwortete *mediale Darstellung*. Die angenommenen realen Autor_innen stehen in dieser Interpretation nicht in Konkurrenz zu den fiktiven; die doppelte Urheber_innenschaft wirkt keineswegs paradox. Das Wissen um diese außerfilmischen, real existierenden Subjekte kann unsere Perspektive auf die Figuren vielmehr mit zusätzlichen Informationen und Emotionen anreichern (und umgekehrt).

Doch nicht nur über unser Verhältnis zu Figuren und Medienproduzent_innen sagt diese spezifische mediale Konstellation etwas aus, sie ist auch Teil eines unter anderem medial geführten Diskurses über Imagination und Subjektivität: Filme wie *LA SCIENCE DES RÊVES*, *IT'S KIND OF A FUNNY STORY* oder *THE DIARY OF A TEENAGE GIRL* thematisieren mentale Prozesse als prinzipiell anfällig für Manipulationen. Dabei behalten allerdings die Figuren als Subjekte selbst die Gewalt über ihr Innenleben, indem sie dieses kreativ gestalten, spielerisch verändern und als Freiraum zur Selbstverwirklichung nutzen. Die Filme knüpfen so – mit Bildern wie der zeichnenden Hand in *IT'S KIND OF A FUNNY STORY* auch motivisch – an den im Animationsfilm verbreiteten Topos der zu eigenem Bewusstsein erwachten Figur an. Allerdings sind es in Animationsfilmen und -serien wie *OUT OF THE INKWELL* (1918–1929) oder *LA LINEA* (1971–1986) eben gerade *animierte* Figuren, die Kenntnis über ihre Identität als *medial erzeugte* Figuren erlangen und deren Wunsch nach selbstbestimmter Entfaltung mit den Vorhaben ihrer Schöpfer_innen in Konflikt gerät. *LA SCIENCE DES RÊVES*, *IT'S KIND OF A FUNNY STORY* und *THE DIARY OF A TEENAGE GIRL* spiegeln dieses Verhältnis von Schöpfer_in und Werk zwar gewissermaßen innerhalb der Diegese, dabei reflektieren allerdings nicht die *Figuren* ihre Gemachtheit, sondern vielmehr der Film die Gemachtheit, genauer die *Selbstgemachtheit* der Imagination. Darüber hinaus nehmen die Filme jedoch auch implizit zu aktuellen gesellschaftlichen Debatten Stellung: Auf der einen

Seite nährt gegenwärtig die Zunahme medizinisch-technischer Verfahren, die nicht nur den menschlichen Körper, sondern vor allem auch sein Gehirn sichtbar, behandelbar und intersubjektiv ‚erfahrbar‘ machen, die Furcht vor einer (medial gestützten) Invasion und Instrumentalisierung mentaler Innenwelten. Auf der anderen Seite steigt im Zeitalter digitaler Bilderstellung und -bearbeitung das Bewusstsein für die grundsätzliche mediale Gemachtheit und Manipulierbarkeit von (bewegten wie stillen) Bildern. Das Manipulationspotenzial des Mentalen wie des Medialen wird vielfach als Bedrohung erlebt, zumal dann, wenn beide Überlegungen zum Schreckensbild eines medial von außen bearbeitbaren Bewusstseins verknüpft werden, wie es unter anderem in populären Filmen und Serien wie Jonathan Demmes Neuverfilmung von *THE MANCHURIAN CANDIDATE* (2004) oder der TV-Produktion *CHUCK* (2007–2012) zum Ausdruck kommt. Umgekehrt gibt es aber auch eine Reihe von Filmen, die sich als eine Art Opposition zu diesen eher verstörenden Szenarien verstehen lassen, zu denen neben den hier behandelten auch Werke wie *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON* (2007), *WALTZ WITH BASHIR* (2008), *IS THE MAN WHO IS TALL HAPPY?* (2013), *L'IMAGE MANQUANTE* (2013) oder *A GLIMPSE INSIDE THE MIND OF CHARLES SWAN III* (2013) gezählt werden können. Statt des Risikos einer Fremdeinwirkung sehen sie in der Bewusstseinsbearbeitung die Chance auf Selbstgestaltung, statt Gedankenmanipulation eine Rückkehr zum Selbstgedachten, das als (mental wie medial) *Selbstgemachtes* konzipiert wird und therapeutisches, revolutionäres und vor allem kreatives Potenzial hat.

Literaturverzeichnis

- 3 WOMEN. Reg. Robert Altman. Lion's Gate Films, 1977.
 À BOUT DE SOUFFLE. Reg. Jean-Luc Godard. Les Films Impéria, 1960.
 A GLIMPSE INSIDE THE MIND OF CHARLES SWAN III. Reg. Roman Coppola. American Zoetrope, 2012.
 AMARCORD. Reg. Federico Fellini. F.C. Produzioni, 1973.
 Astruc, Aléxandre (1992) [1948]: „Die Geburt einer neuen Avantgarde: die Kamera als Federhalter“. In: Christa Blümlinger/Constantin Wulff (Hg.): *Schreiben Bilder Sprechen: Texte zum essayistischen Film*. Wien: Sonderzahl. 199–204.
 Brenner, Gini (2006): „Filminfo zu Science of Sleep – Anleitung zum Träumen“. *SKIP*. <https://www.skip.at/film/8466/> (letzter Zugriff: 18. August 2017).
 Bruckner, Franziska (2010): *Malerei in Bewegung: Studio für experimentellen Animationsfilm an der Universität für angewandte Kunst Wien*. Wien: Springer.
 Bruckner, Franziska (2013): „Hybrides Bild, hybride Montage“. In: *montage AV 22* (2): 59–78.
 Bruckner, Franziska (2017): „Hybridität in Bewegung gesetzt...: Hybride Konzepte der Animations- und Filmtheorie“. In: Franziska Bruckner/Erwin Feyersinger/Markus Kuhn/Maike Sarah Reinerth (Hg.): *In Bewegung setzen...: Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Wiesbaden: Springer VS. 7–35.
 CHUCK. Josh Schwartz/Chris Fedak. College Hill Pictures/Fake Empire, 2007–2012.

- Chute, Hillary L. (2010): *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics*. New York: Columbia University Press.
- Currie, Gregory/Ian Ravenscroft (2002): *Recreative Minds: Imagination in Philosophy and Psychology*. Oxford: Clarendon Press.
- Cusumano, Katherine (2015): „The Animations in ‚Diary Of A Teenage Girl‘ Keep The Legacy of ‚70s San Francisco Living On“. *Bustle*, 7. August. <https://www.bustle.com/articles/101928-the-animations-in-diary-of-a-teenage-girl-keep-the-legacy-of-70s-san-francisco> (letzter Zugriff: 18. August 2017).
- Eder, Jens (2008): *Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren.
- Etter, Lukas (2017): „Visible Hand? Subjectivity and Its Stylistic Markers in Graphic Narratives“. In: Maïke Sarah Reinerth/Jan-Noël Thon (Hg.): *Subjectivity across Media: Interdisciplinary and Transmedial Perspectives*. New York: Routledge. 92–110.
- Felix, Jürgen (2002): „Autorenkino“. In: Jürgen Felix (Hg.): *Moderne Film Theorie*. Mainz: bender. 13–57.
- Feyersinger, Erwin (2007): „Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten: Die Metalepse im Animationsfilm“. *montage AV* 16 (2): 113–130.
- Feyersinger, Erwin (2013): „Von sich streckenden Strichen und hüpfenden Hühnern: Erkundungen des Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus“. *montage AV* 22 (2): 33–44.
- Feyersinger, Erwin (2017): „Visuelle Abstraktion in narrativen Filmen und Serien, wissenschaftlichen Visualisierungen und experimenteller Animation“. In: Franziska Bruckner/Erwin Feyersinger/Markus Kuhn/Maïke Sarah Reinerth (Hg.): *In Bewegung setzen...: Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Wiesbaden: Springer VS. 169–188.
- Friedrich, Andreas (2007): „Einleitung“. In: Andreas Friedrich (Hg.): *Filmgenres: Animationsfilm*. Stuttgart: Reclam. 7–20.
- Frisch, Simon (2007): *Mythos Nouvelle Vague: Wie das Kino in Frankreich neu erfunden wurde*. Marburg: Schüren.
- Gloeckner, Phoebe (2002): *The Diary of a Teenage Girl: An Account in Words and Pictures*. Berkeley: Frog.
- Gloeckner, Phoebe (2015): *The Diary of a Teenage Girl: An Account in Words and Pictures*. Revised Edition. Berkeley: North Atlantic Books.
- HALF NELSON. Reg. Ryan Fleck. THINKFilm/Hunting Lane Films, 2006.
- Horstkotte, Silke/Nancy Pedri (2017): „The Body at Work: Subjectivity in Graphic Memoir“. In: Maïke Sarah Reinerth/Jan-Noël Thon (Hg.): *Subjectivity across Media: Interdisciplinary and Transmedial Perspectives*. New York: Routledge. 77–91.
- IS THE MAN WHO IS TALL HAPPY? Reg. Michel Gondry. Partizan Films, 2013.
- IT’S KIND OF A FUNNY STORY. Reg. Anna Boden/Ryan Fleck. Focus Features, 2010.
- KIND HEARTS AND CORONETS. Reg. Robert Hamer. Ealing Studios, 1949.
- Krützen, Michaela (2015): *Klassik, Moderne, Nachmoderne: Eine Filmgeschichte*. Frankfurt am Main: S. Fischer Verlage.
- Kuhn, Markus (2009): „Gibt es einen Ich-Kamera-Film? Überlegungen zum filmischen Erzählen mit der subjektiven Kamera und eine exemplarische Analyse von Julian Schnabels *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON*“. In: Hannah Birr/Maïke Sarah Reinerth/Jan-Noël Thon (Hg.): *Probleme filmischen Erzählens*. Münster: LIT. 60–83.
- LA LINEA. Osvaldo Cavandoli. B. Del Vita/HDH Film/TV, 1971–1986. TV.
- LA SCIENCE DES RÊVES. Reg. Michel Gondry. France 3 Cinéma, 2006.

- LA POINTE COURTE. Reg. Agnès Varda. Ciné Tamaris, 1955.
- LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON. Reg. Julian Schnabel. Pathé Renn Productions, 2007.
- LES QUATRE-CENTS COUPS. Reg. François Truffaut. Les Films du Carosse, 1959.
- L'IMAGE MANQUANTE. Reg. Rithy Panh. Catherine Dussart Productions, 2013.
- MEMENTO. Reg. Christopher Nolan. Summit Entertainment, 2000.
- Nagel, Thomas (1974): „What Is It Like to Be a Bat?“ *Philosophical Review* 83 (4): 435–450.
- NUIT ET BROUILLARD. Reg. Alain Resnais. Argos Films, 1956.
- OUT OF THE INKWELL. Reg. Max Fleischer. Bray Studio, 1918–1929.
- Reinerth, Maike Sarah (2011): „Intersubjective Subjectivity? Transdisciplinary Challenges in Analysing Cinematic Representations of Character Interiority“. *Amsterdam International Electronic Journal for Cultural Narratology* 6: o.S. http://cf.hum.uva.nl/narratology/a11_reinert.htm (letzter Zugriff: 18. August 2017).
- Reinerth, Maike Sarah (2013a): „Animationsfilm“. In: Markus Kuhn/Irina Scheidgen/Nicola Valeska Weber (Hg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse: Eine Einführung*. Berlin: De Gruyter. 319–337.
- Reinerth, Maike Sarah (2013b): „It's Human Nature: Zur Darstellung der Psyche im Kino am Beispiel der Filme Michel Gondry“. In: Jens Eder/Joseph Imorde/Maike Sarah Reinerth (Hg.): *Medialität und Menschenbild*. Berlin: De Gruyter. 45–66.
- Reinerth, Maike Sarah (2013c): „Filmanalyse: THE GREEN WAVE. D 2010, Regie: Ali Samadi Ahadi“. In: Markus Kuhn/Irina Scheidgen/Nicola Valeska Weber (Hg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse: Eine Einführung*. Berlin: De Gruyter. 338–341.
- Reinerth, Maike Sarah (2016): „Metaphors of the Mind in Film: A Cognitive-Cultural Perspective“. In: Fahlenbrach, Kathrin (Hg.): *Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games: Cognitive Approaches*. New York: Routledge. 218–233.
- Reinerth, Maike Sarah/Jan-Noël Thon (2017): „Introduction: Subjectivity across Media“. In: Maike Sarah Reinerth/Jan-Noël Thon (Hg.): *Subjectivity across Media: Interdisciplinary and Transmedial Perspectives*. New York: Routledge. 1–25.
- Searle, John R. (1999): *Mind, Language and Society: Doing Philosophy in the Real World*. London: Weidenfeld and Nicolson.
- Smith, Murray (2009): „Consciousness“. In: Paisley Livingston/Carl Plantinga (Hg.): *The Routledge Companion to Philosophy and Film*. Abingdon: Routledge. 39–51.
- SON OF RAMBOW. Reg. Garth Jennings. Arte Cinéma, 2007.
- THE DIARY OF A TEENAGE GIRL. Reg. Marielle Heller. Archer Gray Productions, 2015.
- THE FALL. Reg. Tarsem Singh. Radical Media, 2006.
- THE MANCHURIAN CANDIDATE. Reg. Jonathan Demme. Scott Rudin Productions, 2004.
- Thon, Jan-Noël (2009): „Zur Metalepse im Film“. In: Hannah Birr/Maike Sarah Reinerth/Jan-Noël Thon (Hg.): *Probleme filmischen Erzählens*. Münster: LIT. 85–110.
- Thon, Jan-Noël (2013): „Who's Telling the Tale? Authors and Narrators in Graphic Narrative“. In: Daniel Stein/Jan-Noël Thon (Hg.): *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin: De Gruyter. 67–99.
- Truffaut, François (1999a [1954]): „Eine gewisse Tendenz im Französischen Film“. In: François Truffaut: *Die Lust am Sehen*. Hg. von Robert Fischer. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren. 295–313.
- Truffaut, François (1999b [1954]): „Der französische Film krepirt an den falschen Legenden“. In: François Truffaut: *Die Lust am Sehen*. Hg. von Robert Fischer. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren. 320–335.

- Tye, Michael (2015): „Qualia“. In: Edward N. Zalta (Hg.): *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2015 Edition): o.S. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2015/entries/qualia/> (letzter Zugriff: 18. August 2017).
- Vizzini, Ned (2006): *It's Kind of a Funny Story: A Novel*. New York: Miramax Books/Hyperion Books for Children.
- WALTZ WITH BASHIR. Reg. Ari Folman. Bridgit Folman Film Gang/Sony Pictures Classic, 2008.
- Ware, Chris (2010): *LINT*. Montreal: Drawn & Quarterly.
- Wells, Paul (1998): *Understanding Animation*. Abingdon: Routledge.
- Wells, Paul (2002): *Animation: Genre and Authorship*. London: Wallflower Press.