

Inhalt

Einleitung	13
------------	----

I Ausgangslage und Grunddefinitionen

1 Zur Positionierung der vorliegenden Arbeit im Forschungskontext	19
1.1 Der aktuelle Forschungsstand	21
1.2 Bewertung der Forschungslage	25
2 Zur Definition von Animation	29
2.1 Definitiorische Ausgangsprobleme	30
2.1.1 Bisherige Definitionsversuche	30
2.1.2 Weitere terminologische Probleme	33
2.2 Die kinematische Kunst im System der Künste	36
2.3 Die Unterscheidung von Realfilm und Animationsfilm	39
2.3.1 Filme mit nicht-wählbaren Zeitsyntagmen	40
2.3.2 Filme mit wählbaren Zeitsyntagmen	40
2.3.3 Präzisierung	41
2.4 Die Systematik der kinematischen Künste	43
2.5 Die Systematik der Animationskünste	46
2.5.1 Definition nach vorfilmischem Primärmaterial	46
2.5.2 Definition nach dem Aspekt des Fotografischen	48
2.6 Die wichtigsten Formen der Bildanimation	52
2.6.1 Die Systematik der Bildanimation	52
2.6.2 Zur Einordnung bestimmter generisch gebrauchter Begriffe	63
2.6.3 Animationswissenschaftliche Fachbegriffe	65

II Die Grundlagen der allgemeinen Zeichentricksemiotik

1 Mediensemiotische Grundlagen	73
1.1 Die Materialisierung der Zeichentrickdiegese	75
1.2 Kommunikationstheoretisches Basismodell	76
1.2.1 Der Medienbegriff	77
1.2.2 Semiotische Grundbegriffe	78
1.2.3 Der Kontext eines medialen Textes	81
1.2.4 Aspekte der Medienkommunikation	82
1.2.5 Bedeutungsrelevante Aspekte eines Textes	85

Inhalt

2 Semiose und Semantisierung des Zeichentrickfilms	89
2.1 Die Semiose des Films	90
2.1.1 Die Fotografie als Grundeinheit des Films	91
2.1.2 Die Fotografie im Film	102
2.1.3 Der mediale Status des filmischen Bildes	110
2.2 Die Semiose des Zeichentrickfilms	111
2.2.1 Zur artefaktischen Dimension des Zeichentrickbildes	113
2.2.2 Ein kognitionsemiotisches Ikonizitätsmodell	120
2.2.3 Formen ikonischer Referenznahme	130
2.2.4 Zur technischen Dimension des Zeichentrickbildes	135
2.2.5 Das Zeichentrickbild als Filmbild	140
2.2.6 Der mediale Status des Zeichentrickfilms	145

III Das Darstellungssystem des Zeichentrickfilms

1 Das diegetisch verschlossene Darstellungssystem des Zeichentrickfilms	149
1.1 Aspekte diegetischer Verschlossenheit im Zeichentrickfilm	150
1.1.1 Größenrelationen	151
1.1.2 Farbe	155
1.1.3 Raum und Zeit	157
1.1.4 Figur und Objekt	158
1.1.5 Medieninszenierung	161
1.2 Prinzipien der kognitiven und affektiven Elementarrezeption	165
1.3 Der Kommunikationsmodus der zeichentrickdiegetischen Darstellung	173
2 Die Systematik der zeichentrickdiegetischen Basiseinheiten	179
2.1 Die visuellen Grundelemente zur Erzeugung einer Zeichentrickdiegese	181
2.1.1 Das Filmbildfeld als Grundlage und Strukturbasis aller filmischen Elemente	182
2.1.2 Die Elemente des Filmbildfelds	185
2.1.2.1 Die grafischen Basiseinheiten der Zeichentrickdiegese	186
2.1.2.2 Die malerischen Basiseinheiten des Zeichentrickfilms	194
2.1.2.3 Wechsel in der Darstellungsart	201
2.1.3 Die Organisation der visuellen Grundelemente	203
2.1.3.1 Die räumliche Organisation	203

2.1.3.2	Die zeitliche Organisation	206
2.1.3.3	Bewegung und diegetischer Raum	219
2.2	Die akustischen Komponenten des Zeichentrickfilms	226
2.2.1	Der Tonbereich dient dem Bildbereich	227
2.2.2	Der Tonbereich dominiert den Bildbereich	236
2.2.3	Tonbereich und Bildbereich symbiotisieren	241
2.2.3.1	Semiotische Aspekte der Musik	241
2.2.3.2	Ton-Bild-Symbiose im abstrakten Zeichentrickfilm	243
2.2.3.3	Ton-Bild-Symbiose im figurativen Zeichentrickfilm	259
2.2.4	Identität von Ton und Bild	272

IV Das diegetische System des Zeichentrickfilms

1	Der zeichentrickdiegetische Raum	279
1.1	Die Aspekte des zeichentrickanalytischen Raumbegriffs	280
1.2	Die diegetisch-topografischen Darstellungsrelationen im Zeichentrickfilm	282
1.2.1	Das filmische Off im Zeichentrickfilm	282
1.2.2	Schachtel- und Mehrfachkadrierungen	283
1.3	Die unterschiedlichen Formen der Filmbildfeldkonzeption	292
1.3.1	Das extensional absolute Filmbildfeld	292
1.3.1.1	Das zweidimensionale, extensional absolute Filmbildfeld	294
1.3.1.2	Verfahren zur Erzeugung eines dreidimensionalen Raumeindrucks	296
1.3.1.3	Das dreidimensionale, extensional absolute Filmbildfeld	306
1.3.2	Das extensional relative Filmbildfeld	307
1.3.2.1	Das zweidimensionale, extensional relative Filmbildfeld	308
1.3.2.2	Das dreidimensionale, extensional relative Filmbildfeld	309
1.3.3	Kombinationen	310
1.4	Die Erscheinungsformen des zeichentrickdiegetischen Raums	311
1.4.1	Die 0-Fläche	313
1.4.2	Der Flächen-Raum	314
1.4.3	Der 0-Raum	314
1.4.4	Der Kulissen-Raum	315
1.4.5	Der Fassaden-Raum	318
1.4.6	Der Tiefen-Raum	322

Inhalt

1.4.7	Der flüssige Raum	326
1.4.8	Der figurale Raum	328
1.4.9	Sonderfälle der Raumorganisation	330
1.4.10	Weiterführende Überlegungen	336
1.5	Die Organisations- und Funktionsprinzipien zeichentrick- diegetischen Raums	339
1.5.1	Der konsistente Raum	340
1.5.2	Der inkonsistente Raum	341
2	Zeit im Zeichentrickfilm	353
2.1	Die narrative Präsentation der diegetischen Zeit	354
2.1.1	Die chronologische Erzählstruktur	355
2.1.2	Die achronologische Erzählstruktur	356
2.1.3	Die achronische Erzählstruktur	358
2.1.4	Die symbolische Zeitdarstellung	359
2.2	Die diegetische Zeitorganisation	361
2.2.1	Das singuläre Raum-Zeit-Modul mit linear-kontinuierlicher Zeitstruktur	362
2.2.2	Das singuläre Raum-Zeit-Modul mit diskontinuierlicher Zeitstruktur	362
2.2.3	Das multiple Raum-Zeit-Modul	367
2.3	Die Zeitorganisation in Relation zum Rezeptionszeitpunkt	370
3	Die diegetischen Elemente des Zeichentrickfilms	373
3.1	Allgemeine Einteilungsproblematik	374
3.2	Die Stufen der diegetischen Semiose	378
3.2.1	Die Stufe der Gestalt	379
3.2.2	Die Stufe der Bewegung – Figur und Objekt	381
3.3	Figur und Objekt im Kontext der Handlung	384
3.3.1	Die zeichentrickdiegetische Handlung	384
3.3.2	Die Handlung als Emotionsindikator	386
3.3.3	Besonderheiten des Objektbegriffs	387
3.3.4	Übergänge von Figur und Objekt am Beispiel des Schattens	390
3.4	Privilegierte und unprivilegierte Figuren	398
3.4.1	Kategorisierungsproblematik zeichentricklicher Figuren	398
3.4.2	Narrative Privilegiertheit	400
3.4.3	Der Einfluss der Morphologie	403
3.5	Anwendungsbeispiele des zeichentricknarratologischen Objekt- und Figurenbegriffs	404

V Die Grundlagen der Zeichentricknarratologie

1 Die Systematik der zeichentrickdiegetischen Transformationen	415
1.1 Die Transformation von Figuren	416
1.1.1 Zum Begriff der Transformation	419
1.1.2 Die Substanz der Figur	420
1.1.3 Die psychische Dimension der Zeichentrickfigur	422
1.1.4 Die Normform und die normative Schwelle	426
1.1.5 Das Potential	427
1.1.6 Klassifikationssystem der Figurentransformation	429
1.1.7 Der narratologisch-semantische Stellenwert von Figurentransformationen	431
1.1.7.1 Voraussetzungen einer Transformation	431
1.1.7.2 Die sujethafte Figurentransformation	433
1.1.7.3 Die sujetlose Figurentransformation	434
1.1.7.4 Zur theoretischen Einordnung des Transformationskonzepts	436
1.1.8 Die psychische Figurentransformation	437
1.1.9 Beispiele für Figurentransformationen	440
1.1.9.1 Beispiele sujethafter Figurentransformationen	441
1.1.9.2 Beispiele sujetloser Figurentransformationen	442
1.1.10 Der Sonderfall der akustischen Transformation	450
1.1.11 Grenzfälle	451
1.1.12 Die Auswirkungen der Transformationsarten auf die narrative Struktur	453
1.2 Die Transformation von Objekten	457
1.2.1 Die diegetisch tatsächliche Objekttransformation	457
1.2.1.1 Die sujetlose Objekttransformation	458
1.2.1.2 Die sujethafte Objekttransformation	458
1.2.1.3 Die diegetisch tatsächliche Objektbelebung	462
1.2.2 Die metaphorische Objekttransformation	464
1.2.2.1 Die figurengebundene metaphorische Objekttransformation	465
1.2.2.2 Die metaphorische Objektbelebung	467
1.2.2.3 Die allegorische Objektbelebung	468
1.3 Die Transformation der topografischen Ordnung	469
1.3.1 Die Objektversetzung	470
1.3.2 Die Objekttransformation	470
1.3.3 Transzendenzräume	472
1.4 Die Transformation der semantischen Struktur	475

Inhalt

2 Zeichentrickspezifische Kommunikationsverfahren	481
2.1 Zeichentrickliche Synthetik	483
2.1.1 Die Synthese von Figuren	485
2.1.2 Die Synthese von Gegenständen	486
2.1.3 Die Synthese von Tiergestalten	488
2.1.4 Die radikale Synthetik	490
2.1.5 Der Sonderfall der akustisch-visuellen Synthetik	491
2.2 Zeichentrickliche Metaphorik	492
2.2.1 Das transmediale Metaphermodell	492
2.2.2 Metaphern im Zeichentrickfilm	497
2.2.3 Aspekte zeichentricklicher Metaphorik	502
2.2.3.1 Die strukturelle Basis zeichentricklicher Metaphorik	503
2.2.3.2 Arten zeichentrickmetaphorischer Bezugnahme	513
2.3 Zeichentrickliche Symbolik	522
2.3.1 Konventionelle Symbolik	523
2.3.2 Kreative Symbolik	528
2.4 Zeichentrickliche Diagrammatik	532
2.5 Generalisierende Referenznahme im Zeichentrickfilm	538
2.5.1 Die kreativ-symbolische Generalisierung	538
2.5.2 Die exemplarische Generalisierung	542
2.5.3 Die elementar-prototypische Generalisierung	542
2.6 Die Flexibilität der zeichentricklichen Darstellungsmodi	544
2.7 Zeichentrickliche Abstraktion	545
2.7.1 Darstellerische Abstraktion	547
2.7.2 Argumentatorische Abstraktion	550
2.7.3 Funktionen darstellerischer Abstraktion im Zeichentrickfilm	555
2.7.3.1 Explikation	557
2.7.3.2 Optische Ambiguisierung	558
2.7.3.3 Abstraktion als Mittel zur argumentativen Konstruktion	560
2.7.3.4 Erleichterung von Bewegung und Figurentransformationen	566
2.7.3.5 Schaffung und Eliminierung von Identifikationsmöglichkeiten	570
2.7.3.6 Konkretisierung und Detailschock	583
2.7.4 Sonderfälle darstellerischer Abstraktion	587
2.8 Zeichentrickliche Realistik	591
2.8.1 Die Dimensionen zeichentricklicher Realistik	592
2.8.2 Mediatisierende Gestaltungsverfahren zur formalen Realismussteigerung	598

2.8.3 Diegetische Darstellungsverfahren zur formalen Realismussteigerung	602
2.8.3.1 Der diegetische Raumeindruck	602
2.8.3.2 Die diegetische Unschärfe	617
2.8.3.3 Die Figuren- und Objektdarstellung	627
2.9 Zentrale handlungslogische Gesetze des Zeichentrickfilms	633
2.9.1 Das Gesetz der materiellen Identität	633
2.9.2 Das Gesetz der Fläche	636
2.9.3 Der Verstoß gegen selbst etablierte Regeln	637
2.9.4 Das Gesetz der Affizierung	638
VI Resümee	643
VII Anhang	
Literaturverzeichnis	651
Filmografie	671
Abbildungsnachweis	680