



Stills aus HEN HOP  
(Norman  
McLaren,  
CA 1942)

---

# Von sich streckenden Strichen und hüpfenden Hühnern

## Erkundungen des Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus<sup>1</sup>

Erwin Feyersinger

Stellt man eine realfilmische Sequenz, die einen Schauspieler zeigt, neben eine Sequenz mit einem animierten Strichmännchen, dann glauben die meisten Betrachterinnen und Betrachter spontan, dass die Aufnahme des Schauspielers realistischer und die Darstellung des Strichmännchens abstrakter ist. Diese Unterscheidung scheint nicht nur intuitiv richtig, sondern ist auch Ausgangspunkt für viele wissenschaftliche Texte zu statischen und bewegten Bildern. Im folgenden Beitrag möchte ich jedoch zeigen, dass sie in mehrfacher Hinsicht problematisch ist.

Hinter der Unterscheidung steckt die Vorstellung eines Kontinuums zwischen dem höchstmöglichen Grad an Abstraktion und dem höchsten Grad an Realismus. Die Visualisierungsforscher Alan Blackwell und Yuri Engelhardt bringen diese weitverbreitete Vorstellung folgendermaßen auf den Punkt: «Concerning the depiction of physical objects or scenes, a *continuum* of pictorial abstraction can be observed, from the very realistic via the schematic to the completely abstract» (2002, 51, Herv. i. O.). Nach dieser Konzeption lassen sich einzelne Werke innerhalb des Kontinuums verorten und zueinander in Beziehung setzen.

Für die Animationsforschung ist das Kontinuum von besonderem Interesse, da sich im Laufe der Animationsgeschichte eine große Band-

1 Ich möchte mich bei Bettina Prantl, Christian Quendler und Hilde Wolfmeyer für ihre hilfreichen Anmerkungen bedanken.

breite an Stilen etabliert hat. Allerdings scheinen in Animationen vor allem jene Darstellungen besonders häufig zu sein, die entweder dem einen oder dem anderen Extrem des Kontinuums zustreben, die also entweder visuell stark abstrahiert sind – zum Beispiel in künstlerischen Filmen, in Mainstream-Cartoons oder bei schematischen Visualisierungen – oder aber versuchen, möglichst fotorealistisch zu sein – zum Beispiel in Computerspielen, in Architektursimulationen oder als *Visual Effects* im Realfilm.

Nimmt man aber vermeintliche Extrembeispiele genauer unter die Lupe, so erkennt man, dass eine präzise Verortung innerhalb des Kontinuums meist unmöglich ist. Problematisch sind dabei zum einen uneindeutige oder missverständliche Definitionen der Begriffe «abstrakt» und «realistisch» – den beiden Extremen des Kontinuums also – und zum anderen der Versuch der globalen Verortung eines gesamten Werks, die außer Acht lässt, dass einzelne Aspekte als unterschiedlich abstrakt wahrgenommen werden und deshalb jeweils für sich verortet werden müssten. Ziel dieses Beitrags ist es zu zeigen, dass sich die beiden Probleme durch Differenzierungen minimieren lassen, wodurch das Konzept des Kontinuums an Aussagekraft gewinnen kann.

Ähnliche Beschreibungen und Definitionen wie jene von Blackwell und Engelhardt finden sich sowohl bei geistes- als auch sozial- und ingenieurwissenschaftlichen Autorinnen und Autoren. Dabei werden für die beiden Extreme des Kontinuums teilweise unterschiedliche Bezeichnungen verwendet. Während das eine Extrem zumeist «abstrakt», aber auch «stilisiert», «schematisch», «idealisiert» und «konzeptuell» genannt wird, wird das andere Extrem als «imitativ», «mimetisch», «naturgetreu» und «naturalistisch», am häufigsten aber als «realistisch» bezeichnet. Oft wird das Kontinuum außerdem nicht explizit beschrieben, sondern implizit durch den Gebrauch von Komparativen und Vergleichen vorausgesetzt. In der Prozesshaftigkeit der Begriffe «Abstraktion» und «Abstrahierung» ist schon die Vorstellung einer graduellen Entwicklung von einer weniger abstrakten zu einer abstrakteren Form angelegt.

Sieht man sich den expliziten wie impliziten Gebrauch des Kontinuums genauer an, zeigt sich, dass die damit verbundenen Vorstellungen, selbst wenn die gleichen Bezeichnungen verwendet werden, nicht deckungsgleich, manchmal sogar inkompatibel sind. Besonders problematisch ist die Gleichsetzung des Gegensatzpaares «abstrakt/realistisch» mit dem Paar «abstrakt/konkret». Im ersten Fall bezieht sich das Wort «abstrakt» auf «visuelle Abstraktion» – worunter ich hier sowohl «nicht-gegenständliche» als auch «stilisierte Abstraktion» verstehe –, also auf Eigenschaften der darstellenden Ebene. Im zweiten Fall be-

zieht sich «abstrakt» auf «gedankliche Abstraktion», also auf die begrifflich-konzeptuelle Ebene. Weder muss eine visuell-abstrakte Darstellung zwingend eine gedankliche Abstraktion repräsentieren, noch eine realistische Darstellung etwas Konkretes. Die beiden Gegensatzpaare sollten deshalb klar voneinander unterschieden werden. Auch das Paar «realistisch/fantastisch» ist vom Kontinuum «realistisch/abstrakt» zu unterscheiden, was sich etwa bei der fotorealistischen Darstellung eines Fabelwesens klar zeigt (vgl. Grodal 2002, 70).

Im Rahmen der *Animation Studies* wird das Abstraktions-Realismus-Kontinuum prominent von Maureen Furniss (1999, 5ff) diskutiert, wobei sie sehr vorsichtig vorgeht. In der deutschsprachigen Animationsforschung wurden ihre Vorstellungen unter anderem von Thomas Renoldner (2010, 23–38) und Maike Sarah Reinerth (2013, 333–341) aufgegriffen. Furniss schlägt das Kontinuum als Alternative zur häufig zu findenden strikten Trennung von Animation und Real-film vor:

In constructing this continuum, it is probably best to use more neutral terms than «animation» and «live action» to constitute the ends of the spectrum. Although the terms «mimesis» and «abstraction» are not ideal, they are useful in suggesting opposing tendencies under which live action and animated imagery can be juxtaposed. The term «mimesis» represents the desire to reproduce natural reality (more like live-action work) while the term «abstraction» describes the use of pure form – a suggestion of a concept rather than an attempt to explicate it in real life terms (more like animation). There is no one film that represents the ideal example of «mimesis» or «abstraction» – everything is relative (Furniss 1999, 5).

Exemplarisch platziert Furniss Andy Warhols SLEEP (USA 1963, Abb. 1) in der Nähe des Mimesis-Extrems ihres Kontinuums. Als etwas weniger mimetisch ordnet sie den CGI-lastigen JURASSIC PARK (Steven Spielberg, USA 1993, Abb. 2) ein, ungefähr in der Mitte des Kontinuums dann Disneys Hybridfilm THE THREE CABALLEROS (DREI CABALLEROS, Norman Ferguson, Clyde Geronimi, Jack Kinney, Bill Roberts, USA 1944, Abb. 3) und den auf Rotoskopie basierenden SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS (SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN ZWERGE, David Hand, USA 1937, Abb. 4 und Abb. 5). Schließlich sieht sie Norman McLarens stilistisch reduzierten HEN HOP (CA 1942, Abb. 6 und Abb. 7) und am stärksten Oskar Fischingers KREISE (D 1933, Abb. 8) in der Nähe des Abstraktions-Extrems. Furniss schränkt diese Verortung allerdings stark ein:

Actually, the placements suggested by this description are somewhat arbitrary. There is no exact spot where any one film should appear and it is completely reasonable that various people might argue for different placements than the ones described here (Furniss 1999, 6).

1 SLEEP



2 JURASSIC PARK



3 THE THREE CABALLEROS



4 SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS



5 SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS



6 HEN HOP



7 HEN HOP



8 KREISE



Angesichts dieser stark relativierenden Sicht stellt sich die Frage, inwiefern das Kontinuum überhaupt nützlich ist. Und in der Tat steht es bei theoretischen Aufsätzen häufig nicht als exaktes Messinstrument im Zentrum der jeweiligen Untersuchung, sondern dient eher als Aufhänger, um damit verwandte Themen, zum Beispiel Medienspezifika, zu diskutieren. Auch Furniss will ja nicht die von ihr genannten Filme genau verorten, sondern durch die Diskussion des Kontinuums das Verhältnis zwischen Realfilm und Animation thematisieren. In diesem Fall ist die Einführung eines Kontinuums ein Fortschritt, weil die ebenfalls weitverbreitete Vorstellung einer Dichotomie von Realfilm und Animation unhaltbar ist.

Bei empirischen Studien wird die von Furniss angedeutete Unschärfe des Kontinuums allerdings problematisch, wenn nämlich die Wirkung vermeintlich eindeutig realistischer Darstellungen (also zum Beispiel Fotografien oder Realfilme) mit der Wirkung vermeintlich eindeutig abstrahierter Darstellungen (also zum Beispiel schematische Zeichnungen oder Animationen) verglichen wird. Wie eingangs schon erwähnt, scheinen die jeweiligen Zuschreibungen zwar intuitiv zutreffend, erweisen sich aber bei genauerem Hinsehen als trügerisch, eben weil die dabei implizierte Vorstellung eines Kontinuums weniger eindeutig und exakt ist als angenommen.

Worin liegt nun diese Unschärfe begründet, und wie könnte man die Probleme umgehen? Die Gründe, weshalb Furniss die Verortung von Filmen innerhalb ihres Kontinuums als beinahe beliebig beschreibt, entspringen denselben Problemen, die sich aus den zuvor erwähnten empirischen Studien ergeben: es besteht erstens die Gefahr eines globalen und dadurch stark verallgemeinernden Gebrauchs des Kontinuums, und zweitens eine begriffliche Unklarheit in Bezug auf dessen Extrempole. Auf diese beiden Probleme werde ich im Folgenden genauer eingehen.

### **Unterschiedliche Bedeutungen von «realistisch» und «abstrakt»**

Ist im Rahmen des Abstraktions-Realismus-Kontinuums von Realismus die Rede, dann kann man zwar davon ausgehen, dass hauptsächlich fotorealistische Darstellungen gemeint sind, aber der Begriff «realistisch» ist keineswegs nur auf Fotorealismus zu reduzieren, wie die vielfältigen Diskussionen in der Film- und Animationsforschung zeigen. Vielmehr gibt es eine Reihe unterschiedlicher Schemata, die man als realistisch auffassen kann und die, wie Torben Grodal festhält, allesamt in einem einzigen Film vorkommen können:

That our concepts of «reality» and «realism» are based on many different parameters (schemas) in a given audiovisual representation means that the viewer performs a series of different mental operations in order to assess the reality status of each parameter (2002, 68).

Unter anderem können bewegte Bilder «perzeptuell-realistisch» sein. Im Gegensatz zum Fotorealismus, der sich an den optischen Effekten der Filmkamera oder des Fotoapparats orientiert, versuchen perzeptuell-realistische Animationen die menschliche Wahrnehmung nachzuahmen, beispielsweise bei der Darstellung von synästhetischen Erfahrungen. Des Weiteren gibt es eine Reihe filmischer Konventionen, die als besonders realistisch kodiert sind, zum Beispiel verwackelte Videokamera-Aufnahmen, die dokumentarische Unmittelbarkeit suggerieren. Viele dieser Konventionen lassen sich im Animationsfilm simulieren. Auch animationsspezifische Konventionen können als realistisch verstanden werden, wie zum Beispiel schematische Animationen im Rahmen von Nachrichtensendungen und Gebrauchsfilmern, die Ereignisse und Zusammenhänge möglichst adäquat veranschaulichen sollen. «Realismus» kann sich außerdem auf den dargestellten Stoff beziehen. Die Charakterisierung der Figuren und der Verlauf der Handlung ähneln in diesem Fall alltäglichen Erfahrungen und tatsächlichen Ereignissen. Dies vermag ein Animationsfilm ebenso gut umzusetzen wie ein Realfilm.

Häufig werden perzeptionsähnliche Darstellungen, optische Besonderheiten der (virtuellen) Filmkamera, filmische und animationsspezifische Konventionen, inhaltliche Kriterien und weitere Vorstellungen von Realismus nicht voneinander getrennt, um ein Werk in Summe als realistisch zu beschreiben (vgl. Wells 1998, 24–28, bezogen auf den «hyperrealistischen» Stil der Disney-Filme). Dabei werden anti-realistische Aspekte desselben Werks im Sinne einer einheitlichen globalen Zuschreibung oft stillschweigend übergangen. Warhols SLEEP erscheint für Furniss wohl aufgrund der vermeintlich ungeschnittenen Echtzeitaufnahme und der beobachtenden Darstellung eines alltäglichen Vorgangs als besonders mimetisch (vgl. Abb. 1). Allerdings ist SLEEP keineswegs ein ungefiltertes Dokument der künstlerischen Überwachungskamera. Trotz der immer wieder kolportierten Behauptung, der Film bestehe aus einer einzigen Einstellung, ist er aus mehreren, deutlich unterschiedlichen Aufnahmen zusammengeschnitten, die teilweise sogar geloopt und verlangsamt sind (vgl. Murphy 2012, 19). Man könnte sogar argumentieren, dass der Film gerade aufgrund seines reduzierten Inhalts besonders abstrakt wirkt.

Um das Abstraktions-Realismus-Kontinuum aussagekräftiger und exakter zu machen, ist es also nötig, den überladenen Begriff «Realismus» näher zu fassen oder, besser noch, durch andere, weniger problematische Begriffe zu ersetzen. Ähnlich verhält es sich mit dem zweiten Begriff, der «Abstraktion». Wird davon gesprochen, dass eine Animation abstrakt ist, dann können damit drei verschiedene Arten von Abstraktion gemeint sein. Im engeren Sinn bezeichnet das Wort «abstrakt» in diesem Zusammenhang nicht-gegenständliche Filme, die keine realen Objekte zeigen, sondern reine Formen und Farben in Bewegung, so etwa Oskar Fischingers *KREISE* (vgl. Abb. 8) oder einige Stellen von Norman McLaren's *HEN HOP* (vgl. Abb. 7). «Abstraktheit» ist in diesem Fall also im Sinne der bildenden Kunst zu verstehen (vgl. Poncet 2013, in diesem Heft). Man kann hier präzisierend von «nicht-gegenständlicher Abstraktion» sprechen.

Im zweiten Sinn bezeichnet man stark stilisierte figurative Darstellungen als «abstrahiert»; präzisierend kann man von «stilisierter Abstraktion» sprechen. Der größere Teil von *HEN HOP* liefert hierfür gute Beispiele: In Abb. 6 (die im Film vor Abb. 7 kommt) sieht man sehr einfache, reduzierte Formen, die im Gegensatz zu einer nicht-gegenständlichen Abstraktion eindeutig etwas anderes als reine Form oder Bewegung darstellen. Was das aber ist, bleibt zu diesem Zeitpunkt des Films noch unklar. Die Formen erinnern an kindliche Kopffüßler, aber durch den Kontext wird suggeriert, dass es sich um Hühnerfüße und ein Ei (oder auch den Körper eines Huhns) handelt. Den Kontext bilden in diesem Fall der Titel «Hen Hop», der das Tier und seine Aktivität einführt, sowie die begleitende Barn-Dance-Musik, die einen Bauernhof evoziert. Weil die Formen in Abb. 6 direkt aus den Buchstaben «H» und «O» des Titels entstanden sind, ist die Bindung an den Text außerdem eng. Auch die Musik ist deutlich mit den Bewegungen im Bild verknüpft.

Im Zusammenhang mit der stilisierten Abstraktion findet man die Vorstellung, dass sie das Ergebnis eines Prozesses ist, bei dem ausgehend von der größtmöglichen «realistischen» Detailfülle schrittweise Details weglassen werden. Man reduziert, abstrahiert oder stilisiert etwas Realistisches, um zu einem abstrakteren Ergebnis zu kommen. Diese Vorstellung ist als gedankliches Konstrukt sehr nützlich und taucht auch in diesem Text an mehreren Stellen auf. Es muss aber festgehalten werden, dass diese Vorstellung nur wenig mit dem eigentlichen Schaffensprozess gemein hat. Künstlerinnen und Künstler gehen nicht unbedingt von der größtmöglichen Detailfülle aus, um sie dann zu reduzieren. Vielmehr können sie immer auf alle prototypischen Ele-



mente eines Schemas zugreifen – auf grundlegende Strukturen ebenso wie auf Details – und aus diesen die passenden auswählen. Aus dem Schema «Darstellung einer Henne» wählt Norman McLaren in HEN HOP weder die feinen Texturen der Federn noch die verschiedenen Rot-Töne des Kamms aus und nicht einmal, wie in Abb. 6, mögliche Darstellungen des Kopfes oder der Flügel. Er entscheidet sich für eine einfache runde Form (der Hühnerkörper als Ei) und gerade Winkel (die Hühnerfüße). Als signifikantes Detail verwendet er jeweils drei Striche für die Zehen. Im Laufe des Films werden die Darstellungen etwas detaillierter, aber McLaren behält den Stil der einfachen Striche bei, die er direkt auf den 35mm-Filmstreifen zeichnet.

Anhand von HEN HOP sieht man auch, dass in einem Film und sogar in der gleichen Einstellung sowohl nicht-gegenständliche als auch stilisiert-figurative Abstraktionen vorkommen können. Die Gestalt der Formen und das Interpretationsvermögen des Publikums, aber auch der Kontext spielen, wie oben gezeigt, eine entscheidende Rolle dabei, ob in der Animation bewegte Linien oder eine tanzende Henne gesehen werden. Ein und dieselbe Form kann in einem Moment als nicht-gegenständlich und im nächsten als stilisiert-figurativ interpretiert werden.

Das heißt auch, dass nicht-gegenständliche Abstraktion und stilisierte Abstraktion viele gemeinsame Merkmale aufweisen. Aufgrund dieser Gemeinsamkeiten kann man sie unter dem Oberbegriff «visuelle Abstraktion» zusammenfassen. Doch der entscheidende Aspekt, der sie voneinander trennt, ist die Frage der Signifikation: Mit «abstrakt» meint man im ersten Fall: «signifiziert nichts anderes als sich selbst», und im zweiten: «signifiziert etwas anderes durch wenig detaillierte visuelle Ähnlichkeit».<sup>2</sup> Bei der nicht-gegenständlichen Abstraktion steht das «Was» der Signifikation im Vordergrund, bei der stilisierten Abstraktion das «Wie». Es handelt sich also um zwei distinkte Arten visueller Abstraktion. Nicht-gegenständliche Abstraktion ist demnach weder, wie oft angenommen, eine Sonderform der stilisierten Abstrak-

2 Das steht im Übrigen nicht im Widerspruch zu folgender Feststellung Hans J. Wulffs: «Schon Filme aber, die in graphischen Displays realisiert sind, in denen einzelne abstrakte Objekte in einem dreidimensionalen Raum angeordnet sind, repräsentieren, sind also von einem (und sei er noch so minimal) inhaltlich-stofflichem Bezug begleitet» (1999, 28, Herv. i. O.). Auch nach dem hier vertretenen Verständnis repräsentieren die Formen und Farben *etwas*: die Linie repräsentiert das Konzept «Linie», die Farbe Rot «Rotheit» usw. Unbestritten ist, dass eine nicht-gegenständliche Abstraktion überdies für weitere Zuschreibungen als Projektionsfläche dienen kann; so lassen sich darin nicht nur zoo- oder anthropomorphe Agenten erkennen, sondern eine große Anzahl visueller Metaphern und Schemata.

tion noch das Extrem des Abstraktions-Realismus-Kontinuums, sondern liegt komplett außerhalb des Kontinuums.<sup>3</sup>

Der Oberbegriff «visuelle Abstraktion» ist auch nützlich, um nicht-gegenständliche wie stilisierte Abstraktion gemeinsam vom dritten Gebrauch von «abstrakt» zu unterscheiden, nämlich der «gedankliche Abstraktion». Diese ist von der Darstellungsebene unabhängig und bezeichnet einen Prozess der mentalen Verallgemeinerung und Reduktion, bei dem abstrakte Begriffe, Konzepte und Kategorien von konkreten, sinnlich erfahrbaren Phänomenen abgeleitet werden. «Abstrakt» im gedanklichen Sinne steht also nicht im Gegensatz zu «realistisch», sondern zu «konkret» (vgl. Grodal 2002, 70). Die Verbindungen zwischen visueller und gedanklicher Abstraktion sind dabei vielschichtig. Eine abstrahierte Darstellung kann sowohl Konkretes als auch gedanklich Abstraktes repräsentieren. Ebenso kann eine realistische Darstellung sowohl auf Konkretes als auch auf gedanklich Abstraktes verweisen.

### Multidimensionale Abstraktionsprofile

Die eindimensionale, globale Zuschreibung eines Werks wird der Komplexität audiovisueller Darstellungen meist nicht gerecht. Ein Film besteht aus einer Vielzahl an Elementen, die jeweils auf unterschiedliche Weise innerhalb des Kontinuums verortet werden können. Je differenzierter und detaillierter man ein Werk betrachtet, desto stärker zeigt sich diese Gleichzeitigkeit verschiedener Abstraktionsgrade, die in der Summe ein multidimensionales Abstraktionsprofil ergeben.<sup>4</sup> Das wird offensichtlich, wenn in Hybridfilmen Cartoonfiguren mit Schauspielerinnen und Schauspielern kombiniert sind, zum Beispiel in *THE THREE CABALLEROS* (vgl. Abb. 3). Die Menge der Details von

3 Vgl. damit das zweidimensionale Kontinuum visueller Darstellungen Scott McClouds (1994, 28–59), das bei ihm eine Dreiecksform bildet. Die Basis des Dreiecks verläuft zwischen den Polen «*reality*» und «*meaning*», und vermischt die beiden Kontinua «realistisch/stilisiert-abstrakt» und «konkret/gedanklich-abstrakt». Die Spitze des Dreiecks bildet die *picture plane*, das heißt nicht-gegenständliche Darstellungen. Ausgehend von der Basis entfaltet sich in Richtung dieser Spitze ein Kontinuum, das dem hier diskutierten Gegensatzpaar «figurativ/nicht-gegenständlich-abstrakt» entspricht. Allerdings schließt sich dieses Paar aus den obengenannten Gründen gegenseitig aus und lässt somit eigentlich kein Kontinuum zu. Innerhalb seines Dreiecks lassen sich laut McCloud einzelne Comics, aber besser noch einzelne Figuren verorten. McCloud ist sich dabei durchaus einiger Probleme seines Systems bewusst.

4 Vgl. die multiaspektuelle Analyse des Puppentheaters in Tillis 1992 und des Puppentricksfilms in Feysinger 2009; vgl. damit auch die *modality configurations* von Kress/van Leeuwen 2006, 171ff.

körperlichen Merkmalen ist in den gezeichneten Darstellungen deutlich geringer als in den realfilmischen; die animierten Figuren sind also in dieser Hinsicht abstrakter als ihre Partner aus Fleisch und Blut. Bei Farbton und Sättigung liegen aber gezeichnete und realfilmische Darstellungen sehr nahe beieinander – sie sind jeweils auffällig bunt und stark gesättigt und in dieser Hinsicht insgesamt abstrakter als die meisten Darstellungen in *SNOW WHITE* (vgl. Abb. 4) oder *JURASSIC PARK* (vgl. Abb. 2), in denen Farben stärker naturalistisch verwendet werden (hier kaum wiederzugeben).<sup>5</sup>

Allerdings betrifft eine differenzierende Betrachtung nicht nur die distinkten Elemente offensichtlicher Hybridfilme, sondern alle voneinander unterscheidbaren Elemente und Eigenschaften eines Films. So lassen sich etwa Bewegungen unterschiedlicher Figuren miteinander vergleichen – Schneewittchens Bewegungen ähneln stärker der Physik unserer Welt und wirken dadurch realistischer als die Bewegungen der Zwerge, die für uns vielfach nicht möglich wären. Ebenso können in einer einzelnen Bewegung durchaus realistische und weniger realistische Anteile verbunden sein – ein physikalisch korrekter Gang kann gleichzeitig den Bauch übertrieben hüpfen lassen.

Die Differenzierung betrifft auch einzelne zeitliche Segmente eines Werks, die sich deutlich hinsichtlich ihres Abstraktionsprofils unterscheiden können. Das Verwandlungssegment in *SNOW WHITE* ist beispielsweise stärker abstrahiert als die meisten anderen Szenen des Films (vgl. Abb. 5). Ein Wechsel von Abstraktionsgraden ist häufig auch auf der Ebene der Einstellungen zu beobachten und dabei oft bedeutungstragend, etwa wenn Figuren durch minimalistische Hintergründe, durch Großaufnahmen oder geringe Schärfentiefe in einen undefinierten, mithin abstrakten Raum versetzt werden.

Es lässt sich zwar argumentieren, dass sowohl auf Mikro- als auch Makroebene gewisse Aspekte und deren Abstraktionsgrade dominanter sind als andere, wonach man das Werk in seiner Gesamtheit über die dominantesten Aspekte definieren und so mit anderen Werken vergleichen könnte. Allerdings ist diese Dominantensetzung sehr subjektiv, und meist sind auch andere Aspekte als Dominanten plausibel. Durch eine Dominantensetzung werden außerdem häufig inkompatible Aspekte miteinander verglichen. Ein Animationsfilm, bei dem sich stark stilisierte Strichmännchen besonders naturgetreu bewegen, ist auf eine andere Art abstrakt oder realistisch als ein Film, bei dem fotorealistische

5 Für eine genauere Beschreibung der einzelnen Elemente eines Hybridfilms erweist sich Franziska Bruckners in diesem Heft vorgestellte Heuristik als sehr nützlich (2013).

Darstellungen mit besonders unnatürlichen Bewegungen ins Auge stechen. Soll man diese beiden Filme hinsichtlich ihrer Zeichnungen oder ihrer Bewegungen vergleichen? Darf man die Stilisierung der Zeichnungen des erstens Films mit der Stilisierung der Bewegungen im zweiten vergleichen? Diese Fragen stellen sich nicht, wenn man sowohl Zeichnungen als auch Bewegungen vergleicht, nur kann man so nicht festlegen, welcher der beiden Filme abstrakter oder realistischer ist.

### Fazit

Es zeigt sich also, dass drei Arten von Abstraktion voneinander zu unterscheiden sind, diese Unterscheidung aber im einzelnen Fall nicht immer leicht fällt. Die Unterscheidung ist wichtig, weil sich das Abstraktions-Realismus-Kontinuum ausschließlich auf stilisierte Abstraktion bezieht. Nicht-gegenständliche und gedankliche Abstraktion sind unabhängig von diesem Kontinuum. Durch die Entwirrung der Begriffe lässt sich vermeiden, dass inkompatible Eigenschaften miteinander verglichen werden. Es ergeben sich folgende drei Gegensatzpaare: «nicht-gegenständlich-abstrakt/figurativ», «gedanklich-abstrakt/konkret» und «stilisiert-abstrakt/realistisch».

Ausgehend von der Differenzierung des Realismus-Extrems lässt sich das Paar «stilisiert-abstrakt/realistisch» genauer definieren, je nachdem, welche Art oder welche Arten von Realismus gemeint sind. Je nach Definition ergeben sich unterschiedliche Varianten des Kontinuums, wobei bei einem Vergleich jeweils auf dieselbe Variante zurückgegriffen werden sollte. Rekuriert man anstelle einer globalen Zuschreibung auf ein ausdifferenziertes multidimensionales Beschreibungsprofil, ergibt sich fast zwangsläufig eine genauere Definition der verwendeten Varianten. Um den einzelnen Aspekten des Werks gerecht zu werden, sollte bei jedem Aspekt entschieden werden, welche Variante des Kontinuums am besten passt.

Letztlich dürfte es nicht möglich sein, das Kontinuum in ein exaktes, objektives Messinstrument zu verwandeln. Die Definition der Extreme kann zwar präzisiert werden, aber eine gewisse interpretatorische Unschärfe bleibt bestehen. Eine allzu ungenaue eindimensionale Zuschreibung kann zwar durch ein multidimensionales Beschreibungsprofil vermieden werden, aber es ist unmöglich, alle Elemente und Eigenschaften eines Werks voneinander zu trennen und einzeln zu beschreiben. Und dennoch: Je präziser die Definitionen und je detaillierter die Analyse, desto aussagekräftiger kann das Kontinuum eingesetzt werden.

## Literatur

- Blackwell, Alan/Engelhardt, Yuri (2002) A Meta-Taxonomy for Diagram Research. In: *Diagrammatic Representation and Reasoning*. Hg. v. Michael Anderson, Bernd Meyer & Patrick Olivier. London: Springer, S. 47–64.
- Bruckner, Franziska (2013) Hybrides Bild, hybride Montage. In: *Montage AV* 22,2, S. 59–78 (in diesem Heft).
- Feyersinger, Erwin (2009) Bringing Life to Everyday Objects. Ambige Zeichengeflechte in Jan Švankmajers Objektanimation. In: *Poetica* 41, 3–4, S. 427–454.
- Furniss, Maureen (1999) *Art in Motion. Animation Aesthetics*. London: John Libbey.
- Grodal, Torben (2002) The Experience of Realism in Audiovisual Representation. In: *Realism and "Reality" in Film and Media*. Hg. v. Anne Jerslev. Kopenhagen: Museum Tusulanum Press, S. 67–91.
- Kress, Gunther/van Leeuwen, Theo (2006) *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- McCloud, Scott (1994) *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York: HarperPerennial.
- Murphy, J.J. (2012) *The Black Hole of the Camera. The Films of Andy Warhol*. Berkeley: University of California Press.
- Poncet, Marie-Thérèse (2013) Der Platz des Zeichentrickfilms im System der Schönen Künste [frz. 1956]. In: *Montage AV* 22,2, S. 97–109 (in diesem Heft).
- Reinerth, Maïke Sarah (2013) Animationsfilm. In: *Filmwissenschaftliche Genreanalyse*. Hg. v. Markus Kuhn, Irina Scheidgen & Nicola Valeska Weber. Berlin/Boston: de Gruyter, S. 319–341.
- Renoldner, Thomas (2010) Was ist Animation? In: *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich. 1832 bis heute*. Hg. v. Christian Dewald, Sabine Groschup, Mara Mattuschka & Thomas Renoldner. Wien: Verlag Filmarchiv Austria, S. 11–39.
- Tillis, Steve (1992) *Toward an Aesthetics of the Puppet. Puppetry as a Theatrical Art*. New York: Greenwood Publishing Group.
- Wells, Paul (1998) *Understanding Animation*. London: Routledge.
- Wulff, Hans J. (1999) *Darstellen und Mitteilen. Elemente der Pragmasemiotik des Films*. Tübingen: Gunter Narr.