

Hans-Joachim Backe; Julia Eckel; Erwin Feyersinger; Véronique Sina; Jan-Noël Thon

Zur Einführung: Ästhetik des Gemachten

2018

<https://doi.org/10.25969/mediarep/11942>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Backe, Hans-Joachim; Eckel, Julia; Feyersinger, Erwin; Sina, Véronique; Thon, Jan-Noël: Zur Einführung: Ästhetik des Gemachten. In: Hans-Joachim Backe, Julia Eckel, Erwin Feyersinger u.a. (Hg.): *Ästhetik des Gemachten: Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung*. Berlin: de Gruyter 2018, S. 1–9. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/11942>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://doi.org/10.1515/9783110538724-001>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Hans-Joachim Backe, Julia Eckel, Erwin Feyersinger,
Véronique Sina, Jan-Noël Thon

Zur Einführung

Ästhetik des Gemachten

Abstract: In dieser Einführung zum Sammelband *Ästhetik des Gemachten: Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung* fragen die Herausgeber_innen nach produktiven Schnittmengen zwischen Animations- und Comicforschung mit Blick auf die je spezifische Qualität, Materialität und Ästhetik von Animation und Comic.

Zur Medienästhetik von Animation und Comic

Animation und Comic weisen in ihren Ästhetiken offenkundige Parallelen auf, denen jedoch bislang in der jeweils einschlägigen Forschung kaum angemessene Aufmerksamkeit gewidmet wurde. Beide basieren auf künstlerischen Praktiken, die unter Einsatz spezifischer Techniken Bilder generieren, welche wiederum diese Techniken ihrer Entstehung in einer besonderen Art und Weise mit-ausstellen. So verweisen die gezeichneten Linien des Comics oder des Cartoons auf den Akt des Zeichnens selbst, die Knetfiguren im Stop-Motion-Animationsfilm auf den Akt ihrer händischen (Ver-)Formung oder die hyperrealistischen, überhöhten Figuren des Superheld_innen-Comics und VFX-Kinos auf ihren Status als Artefakte. Animation und Comic erscheinen dabei – im Vergleich etwa zu Fotografie oder Realfilm – als grafische, ‚handgemachte‘ Medienformen, die die Künst-


Dr. Hans-Joachim Backe, IT University of Copenhagen, Center for Computer Games Research, Rued Langgaards Vej 7, 2300 Copenhagen, E-Mail: hanj@itu.dk


Dr. des. Julia Eckel, Ruhr-Universität Bochum, Institut für Medienwissenschaft, Universitätsstr. 150, 44780 Bochum, E-Mail: julia.eckel@ruhr-uni-bochum.de

Dr. Erwin Feyersinger, Eberhard Karls Universität Tübingen, Institut für Medienwissenschaft, Wilhelmstr. 50, 72074 Tübingen, E-Mail: erwin.feyersinger@uni-tuebingen.de

Dr. Véronique Sina, Universität zu Köln, Institut für Medienkultur und Theater, Meister-Ekkehart-Str. 11, 50937 Köln, E-Mail: veronique.sina@uni-koeln.de

Dr. Jan-Noël Thon, University of Nottingham, Department of Cultural, Media and Visual Studies, Trent Building, University Park, Nottingham NG7 2RD, E-Mail: jan-noel.thon@nottingham.ac.uk

 Open Access. © 2018 H.-J. Backe, J. Eckel, E. Feyersinger, V. Sina, J.-N. Thon, publiziert von De Gruyter.

 Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 Lizenz.

<https://doi.org/10.1515/9783110538724-001>

lichkeit ihrer Entstehung tendenziell stärker offenlegen und dadurch besonders eindrücklich reflektieren. Diese Thematisierung der eigenen *Gemachtheit* bildet den Hauptgegenstand des vorliegenden Bandes, in dessen Rahmen die Parallelen, Schnittstellen und Unterschiede herausgearbeitet werden, die sich im Kontext von Animations- und Comicforschung im Hinblick auf die analytische, ästhetische und methodische Erfassung ihrer jeweiligen Gegenstände ergeben. Wie lässt sich also die spezifische Qualität, Materialität und Ästhetik von Animation und Comic wissenschaftlich erfassen? Wie gehen Comicforscher_innen und Animationsforscher_innen aus unterschiedlichen Disziplinen mit dieser besonderen Beschaffenheit ihrer Gegenstände um? Welche Themen und Konzepte werden aktuell innerhalb der Forschungsfelder im Hinblick auf die genannte Fragestellung bearbeitet und sind dabei produktive Kontaktpunkte auszumachen?

Visuelle und audiovisuelle Medien ermöglichen es auf vielfältige Arten indexikalische und ikonische, (hyper)realistische und abstrahierende Bilder zu generieren; gleichzeitig aber sind sie – gerade im narrativen Kontext – meist darum bemüht, sich selbst als mediales Setting möglichst ‚unsichtbar‘ zu machen. Diese Ambivalenz gilt dabei grundsätzlich für Fotografie und Realfilm ebenso wie für Comic und Animation – allerdings mit tendenziell medienspezifisch variierender Gewichtung. So ist das Spannungsverhältnis von Transparenz und Opazität für Animation und Comic ein umso symptomatischeres, bewegen sich doch beide aufgrund ihrer spezifischen, eben nicht oder nur partiell fotorealistischen Visualität besonders eindrucksvoll auf dem schmalen Grat zwischen Illusionsschaffung und deren Bruch.¹ Die „graphische Sprache“ (Groensteen 1988, 4) beider Medien bzw. ihre „self-evident principles of construction“ (Wells 1998, 25) lenken unweigerlich die Aufmerksamkeit auf ihren künstlerischen Herstellungsprozess und damit ebenfalls auf den artifiziellen Status ihrer Bilder und derer Inhalte.

So ermöglichen beispielsweise die Repräsentationslogiken des Comics und des Zeichentrickfilms die Kombination verschiedener Zeichenstile sowie die Variation unterschiedlicher Realismus- und Abstraktionsgrade innerhalb eines Werkes oder sogar innerhalb eines einzelnen Panels bzw. einer einzelnen Einstellung. Und obwohl keineswegs von einem einheitlichen bzw. einzigen, konsequent durchgehaltenen Comic- oder Cartoon-Stil die Rede sein kann, sind Zei-

¹ In diesem Zusammenhang ließe sich auch grundsätzlicher auf die darstellungstheoretische Diskussion um die ‚Transparenz‘ und ‚Opazität‘ von (fotografischen vs. nicht-fotografischen) Bildern (vgl. z.B. Currie 1991; Friday 1996; Walton 1984), auf die von Jay David Bolter und Richard Grusin im Rahmen der „double logic of remediation“ (2000, 5) beschriebenen Strategien der *immediacy* und *hypermediacy* sowie auf das aus verschiedenen Perspektiven theoretisierte Wechselspiel von Immersion und Immersionsbruch in verschiedenen Medien (vgl. z.B. Curtis 2008; Thon 2008; Wolf 1993) verweisen.

chenstile im Allgemeinen als Formen der (Über-)Codierung und Vereinfachung zu verstehen (vgl. hierzu etwa Furniss 1999 und Feyersinger 2013; sowie McCloud 1994; Sina 2016; Wilde 2018).

Im Falle des Comics ist es dabei nicht nur die grafische Qualität, sondern auch das komplexe Zusammentreffen von Bild und Text, das zu einer zwangsläufigen Offenlegung seines Gemachtseins führt. Denn aufgrund der zahlreichen Kombinationsformen schriftlicher und bildlicher Zeichen handelt es sich beim Comic um ein multimodales, hybrides Medium, welches sein produktives Potenzial aus der Spannung bzw. dem vielschichtigen Wechselspiel verbaler und piktoraler Elemente bezieht.² Zusätzlich ist auch das Verhältnis von Einzelbild und starrer Bildfolge bzw. die von Leerstellen durchzogene sequenzielle Struktur des Comics durch das Zusammenspiel von Einheit und Diskontinuität gekennzeichnet, da die Panelsequenz bzw. die Comicseite durch die gleichzeitige Sukzessivität und Simultanität ihrer Bilder in der Rezeption kontinuierlich zwischen Illusions-schaffung und -störung oszilliert.

Ähnliche Ausgangsvoraussetzungen gelten für die Animation, deren grundsätzliche Definition als „medium of expression“ (Wells 1998, 8) vielfach genau an der graduell unterschiedlichen Sichtbarkeit ihrer Illusionshaftigkeit festgemacht wird. So werden animierte Werke meist vom Live-Action-Film unterschieden und entlang eines Kontinuums zwischen hyperrealistischen auf der einen und experimentellen Formen auf der anderen Seite (vgl. Wells 1998, 35–67) bzw. zwischen Realismus und Abstraktion (vgl. noch einmal Furniss 1999; sowie Feyersinger 2013) eingeordnet. Methoden wie Lege- oder Puppentrick, Cel- oder Flash-Animation, Silhouetten- oder Brick-Film, Pixilation oder 3D-Computergrafik bieten dabei – analog zum Comic – jeweils unterschiedliche Ästhetiken, die wiederum durch unterschiedliche Stile weiter variierbar sind.³ In der Vielfalt ihrer Realisations-Techniken sind Animation und Comic folglich immer auch ein Statement für oder gegen ein anderes mögliches Verfahren der Visualisierung.

² So wird der Multimodalität des Comics – vielleicht mehr noch als der nicht weniger gegebenen Multimodalität der Animation – sowohl in frühen Theorieentwürfen (vgl. z.B. Carrier 2000; Groensteen 1999; Peeters 1991) als auch in der gegenwärtigen Comicforschung (vgl. z.B. Cohn 2013; Grennan 2017; Postema 2013; sowie die Beiträge in Abel/Klein 2016; Dunst et al. 2018; Stein/Thon 2015) einige Aufmerksamkeit geschenkt.

³ Für eine Übersicht verschiedener Animationsverfahren vgl. z.B. Reinerth 2013. Als animationsspezifische Basisoperationen werden dabei vielfach das ‚In-Bewegung-setzen‘ (vgl. Bruckner et al. 2016) und die Metamorphose (vgl. Eckel et al. 2018) angesehen. Ein Beispiel für eine animationsspezifische Ästhetik wäre zudem etwa das Morphing (siehe dazu exemplarisch die Beiträge in Bruckner et al. 2016; sowie Sobchack 2000).

Der Grad der vermeintlichen Realitätsnähe bzw. -ferne und die Abgrenzung vom Live-Action-Film als Maßstab sind dabei ein potenziell produktiver Vergleichs- und Kontrastpunkt der animatorischen gegenüber der comicspezifischen Gemachtheit. So liefern die verschiedenen Animationstechniken einerseits die Möglichkeit hochgradig abstrakte und artifizielle Bewegtbilder zu generieren, die ihre Künstlichkeit bewusst als solche ausstellen, während auf der anderen Seite – vor allem im Bereich der 3D-Computeranimation – der illusionäre (Nach-)Bau realistisch anmutender Figuren und Settings das Ziel sein kann, deren Artifizialität gerade verschleiert werden muss. Während also im Falle des Comics die Künstlichkeit stets Teil seiner medialen Beschaffenheit bleibt, stellt das Hervorscheinen des Gemachten für die Animation eine ambivalente Herausforderung dar, gilt es sie doch entweder als solche zu betonen und ästhetisch produktiv zu machen oder aber diametral entgegengesetzt in der perfekten Illusion zu überwinden.⁴

Weil Animation und Comic aber dennoch – aufgrund ihrer spezifischen Herstellung – vom Anspruch der unmittelbaren bzw. transparenten Darstellung befreit sind, stellen sie in der illusionären Verschleierung und gleichzeitigen Reflexion ihrer eigenen Medialität und Materialität das Realitätsversprechen konventioneller Repräsentationsformen in Frage. Für Animation wie Comic als Kunstform gilt somit: „it prioritises its capacity to *resist* ‚realism‘ as a mode of representation and uses its various techniques to create numerous styles which are fundamentally *about* ‚realism‘“ (Wells 1998, 25; Herv. im Original). Gängige, auf Naturalisierung setzende Ästhetiken werden so als artifizielle „Konstruktion[en] von Kohärenz“ sichtbar und erfahrbar gemacht, was letztlich „die Unmöglichkeit einer (ab-)schließenden, eindeutigen und endgültigen Aussage über Realität“ (Lummerding 2011, 335) thematisiert. Animation und Comic ist somit stets eine Ebene der Medienreflexivität inhärent,⁵ die es möglich macht, traditionelle Wahr-

4 Besonders interessant ist dieses Spannungsverhältnis z.B. dann, wenn offenkundig fiktive Figuren möglichst ‚realistisch‘ inszeniert werden (z.B. im Falle der Haar-Animation der Monster in *MONSTERS INC.* [2001] oder in Bezug auf die Animation der blauen Na’vi in *AVATAR* [2009]; vgl. z.B. Giralt 2017; Wagner 2017; Whissel 2014) oder aber wenn diese Ambivalenz der Animation für im weitesten Sinne dokumentarische Zwecke und die Schilderung subjektiven Erlebens oder Erinnerns verwendet wird (z.B. in *RYAN* [2004] oder *WALTZ WITH BASHIR* [2011]; vgl. z.B. DeGaudio 1997; Honess Roe 2013; Thon 2019). Letzteres gilt dabei aber natürlich auch für den Bereich des ‚dokumentarischen‘ Comics (z.B. im Falle von *MAUS* [Spiegelman 1986; 1991] oder *Persepolis* [Satrapi 2003; 2004]; vgl. z.B. Adams 2008; Chute 2016; Mickwitz 2015; sowie Heindl/Sina 2018b).

5 Zum Reflexionspotenzial des Comics siehe u.a. die Beiträge in Heindl/Sina 2018a. Zum Verhältnis von Materialität und Medienreflexivität der Animation siehe z.B. Tomkowiak 2018.

nehmungsmodele und darstellerische Konventionen auszutesten, aufzubrechen und Wege für experimentierfreudige Repräsentationsformen zu ebnet.⁶

Zu den Beiträgen im vorliegenden Band

Aus den genannten Gründen erscheinen Animation und Comic – als einerseits omnipräsente mediale Formationen innerhalb gegenwärtiger Medienumwelten und gleichzeitig in hohem Maße abstrahierende Reflektionsinstrumente eben dieser Umwelten – als für die gegenwärtige Medienkultur und -gesellschaft in besonderer Weise relevante Phänomene, die einer intensiven wissenschaftlichen Auseinandersetzung bedürfen. Der vorliegende Band lässt sich als erster Schritt in Richtung eines interdisziplinären Abgleichs beider Medien und der umfassenderen Etablierung einer intermedial vergleichenden Perspektive verstehen, die innerhalb der Animations- und Comicforschung bislang weitgehend unbeachtete Aspekte der spezifischen Medialität und Ästhetik von Animation und Comic stärker in den Fokus der medienwissenschaftlichen Aufmerksamkeit zu rücken verspricht. Die Beiträge des Bandes schlagen dabei einen weiten Bogen: von theoretischer Grundlagenarbeit und werkhistorischen Analysen über Diskussionen des Digitalen und Materiellen im Zusammenhang mit Authentifizierungsstrategien bis hin zu Analysen von selbstreferenziellen ästhetischen Praktiken.

Malte **Hagener** eröffnet den Band mit einem theoretisch ausgerichteten Beitrag, in dem er, auf Agamben aufbauend, die Denkfigur der Geste anhand der PIXAR TITELSEQUENZ (1995) als Alternative zu etablierten Medientheorien der Selbstreferenz vorschlägt. Matthias **Hänselmann** führt die Theoriebildung fort und entwirft ein Beschreibungssystem für selbstreferenzielle Materialitäten im Zeichentrickfilm. Das Gestische ebenso wie Materialität und Selbstreferenz stehen auch in den beiden folgenden Beiträgen im Fokus. So diskutiert Jaqueline **Berndt** die Verhaftetheit von Manga und Anime im Bereich der Handzeichnung und betont analoger Ästhetik, um dann exemplarisch zu zeigen, wie diese Konventionen durch Darstellungen von Händen im Manga *Kono sekai no katasumi ni* (*In This Corner of the World*; Kouno 2008a; 2008b; 2009) explizit gemacht werden.

⁶ Die mit der Medialität von Animation und Comic verbundene allgemeine ‚Basis-Reflexivität‘ lässt sich entsprechend von spezifischeren Formen und Strategien der Metareferentialität unterscheiden (vgl. z.B. den umfassenden Überblick in Wolf 2009), wobei Animation und Comic etwa in besonderer Weise zu metaleptischen Erzählformen neigen (vgl. z.B. Feyersinger 2017; Limoges 2011 zur Animation; Kukkonen 2011; Schuldiner 2002 zum Comic; und aus transmedialer Perspektive Wolf 2005; sowie Thon 2016; Thoss 2015).

Noch stärker in der Inszenierung von Praktiken verortet ist Nicola **Glaubit**z' Analyse der häufig marginalisierten künstlerischen Tradition des Schnellzeichnens, in der sie einen Bogen von Joseph Mallord William Turner über die Anfänge der filmischen Animation bis zu Jackson Pollock schlägt. Die Bewegung hin zu sozialen Praktiken wird in Lukas **Wildes** Untersuchung des *kyara* Phänomens in Japan vollendet, an dem er Gemachtheit nicht nur in Hinblick auf grafische Kunst, sondern auch im Kontext des Designs sozialer Konventionen thematisiert.

Eine stärker an Werksgeschichten, Einzeltexten und einzelnen Comic- und Animationsfilmschaffenden orientierte Gruppe von Beiträgen beginnt mit Christina **Meyers** Diskussion der Selbstreferenzialitätsstrategien in Outcaults und Luks gattungsbegründenden Funnies. Der anschließende Beitrag von Nina **Heindl** wendet sich von den Anfängen des Comic-Mediums seiner Gegenwart zu, um am Beispiel von Chris Wares Verschmelzung seines ausgesprochen materialbewussten Stils mit digitaler Technologie nach Schnittmengen zwischen Comic und Animation zu fragen. Bettina **Papenburg** führt die Beschäftigung mit dem Digitalen fort, wenn sie das Spannungsverhältnis von Computeranimationen und Dokumentarfilm im Bereich des Wissenschaftsfilms erörtert. Eine ähnliche Vermischung von Gattungen diskutiert Maike Sarah **Reinerth** in ihrem Beitrag zu den ästhetischen Verfahren, die das ‚Handgemachte‘ von Animationssequenzen in Realfilmen als Indiz individuellen, subjektiven Schöpfer_innentums hervorheben. Authentifikationsstrategien sind auch der Gegenstand von Christine **Gundermanns** Text, der sich der historisierenden Beglaubigungsgeste von in Comics integrierten Quellen, Referenzen und Reproduktionen widmet. Dieses Thema setzt sich, wenn auch ironisch gewendet und auf Fiktion bezogen, in Jeff **Thoss'** Untersuchung des Archivcharakters und der Simulation von Materialitäten in Moore und O'Neill's *The League of Extraordinary Gentlemen* (1999; 2003; 2008; 2014) fort. Andreas **Rauscher** nimmt abschließend eine vergleichbar ironisch gelagerte Selbstreferenzialität in den Blick, die er in der multimodalen Gemachtheit von Gotham City im Batman-Universum nachweist.

Trotz der großen Bandbreite der analysierten Werke und der unterschiedlichen theoretischen und methodologischen Perspektiven der einzelnen Beiträge ergeben sich dabei eine Reihe aufschlussreicher Querverbindungen etwa im Hinblick auf Fragen nach den durch Animation und Comic eingesetzten Authentifikationsstrategien und Formen von Selbstreferenzialität ebenso wie nach ihrer Materialität und ihrem Verhältnis zum Gestischen. Dabei zeigt sich, dass gerade das Spannungsfeld der spezifischen Eigenheiten von Animation und Comic und die Schnittmenge der unterschiedlichen Traditionen der Animations- und Comicforschung besonders produktiv sind, um medienübergreifende Phänomene wie die Ästhetik des Gemachten beider Medienformen zu untersuchen.

Literaturverzeichnis

- Abel, Julia/Christian Klein (Hg.) (2016): *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler.
- Adams, Jeff (2008): *Documentary Graphic Novels and Social Realism*. Bern: Peter Lang.
- AVATAR. Reg. James Cameron. 20th Century Fox, 2009.
- Bolter, Jay D./Richard Grusin (2002): *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bruckner, Franziska/Erwin Feyersinger/Markus Kuhn/Maike Sarah Reinerth (Hg.) (2017): *In Bewegung setzen.... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Bruckner, Franziska/Melanie Letschnig/Georg Vogt (Hg.) (2010): *Techniken der Metamorphose: Positionen zum Animationsfilm*. Spezialausgabe *Maske und Kothurn* 56.
- Carrier, David (2000): *The Aesthetics of Comics*. University Park: Penn State University Press.
- Chute, Hillary (2016): *Disaster Drawn: Visual Witness, Comics, and Documentary Form*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Cohn, Neil (2013): *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London: Bloomsbury.
- Currie, Gregory (1991): „Photography, Painting and Perception“. *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 49 (1): 23–29.
- Curtis, Robin (2008): „Immersion und Einfühlung: Zwischen Repräsentationalität und Materialität bewegter Bilder“. *montage AV* 17 (2): 89–107.
- DelGaudio, Sybil (1997): „If Truth Be Told, Can 'Toons Tell It? Documentary and Animation“. *Film History* 9 (2): 189–199.
- Dunst, Alexander/Jochen Laubrock/Janina Wildfeuer (Hg.) (2018): *Empirical Comics Research: Digital, Multimodal, and Cognitive Methods*. New York: Routledge.
- Eckel, Julia/Erwin Feyersinger/Meike Uhrig (Hg.) (2018): *Im Wandel.... Metamorphosen der Animation*. Wiesbaden: Springer VS.
- Feyersinger, Erwin (2013): „Von sich streckenden Strichen und hüpfenden Hühnern: Erkundungen des Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus“. *montage AV* 22 (2): 32–44.
- Feyersinger, Erwin (2017): *Metalepsis in Animation: Paradoxical Transgressions of Ontological Levels*. Heidelberg: Winter.
- Friday, Jonathan (1996): „Transparency and the Photographic Image“. *British Journal of Aesthetics* 36 (1): 30–42.
- Furniss, Maureen (1999): *Art in Motion: Animation Aesthetics*. Sydney: John Libbey.
- Giralt, Gabriel F. (2017): „The Interchangeability of VFX and Live Action and Its Implications for Realism“. *Journal of Film and Video* 69 (1): 3–17.
- Grennan, Simon (2017): *A Theory of Narrative Drawing*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Groensteen, Thierry (1988): „Der französische Comic als grafische Kunst“. In: Dominique Paillarse (Hg.): *Eine grafische Kunst: Der französische Comic*. Berlin: Elefant Press. 3–4.
- Groensteen, Thierry (1999): *Système de la bande dessinée*. Paris: Presses universitaires de France.
- Heindl, Nina/Sina, Véronique (Hg.) (2018a): *Formen der Selbstreflexivität im Medium Comic*. Spezialausgabe *CLOSURE. Kieler e-Journal für Comicforschung* 4 (5).
<http://www.closure.uni-kiel.de/closure4.5/start> (letzter Zugriff: 26. Juni 2018).

- Heindl, Nina/Sina, Véronique (2018b): „Comics der zweiten Generation: Geschichte und konstruierte Erinnerung in Art Spiegelmans *Maus* und Michel Kichkas *Deuxième Génération*“. In: Tanja Zimmermann (Hg.): *Mythos und Geschichte in Comics und Graphic Novels*. Berlin: Bachmann. In Vorbereitung.
- Honess Roe, Annabelle (2013): *Animated Documentary*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Kouno, Fumiyo [この史代] (2008a). *Kono sekai no katasumi ni, jō* [In This Corner of the World, I]. Tokyo: Futabasha.
- Kouno, Fumiyo [この史代] (2008b). *Kono sekai no katasumi ni, chū* [In This Corner of the World, II]. Tokyo: Futabasha.
- Kouno, Fumiyo [この史代] (2009). *Kono sekai no katasumi ni, ge* [In This Corner of the World, III]. Tokyo: Futabasha.
- Kukkonen, Karin (2011): „Metalepsis in Comics and Graphic Novels“. In: Karin Kukkonen/Sonja Klimek (Hg.): *Metalepsis in Popular Culture*. Berlin: De Gruyter. 213–231.
- Limoges, Jean-Marc (2011): „Metalepsis in the Cartoons of Tex Avery: Expanding the Boundaries of Transgression“. In: Karin Kukkonen/Sonja Klimek (Hg.): *Metalepsis in Popular Culture*. Berlin: De Gruyter. 196–212.
- Lummerding, Susanne (2011): „Das Politische trotz allem: Holocaust-Diskurse im Comic“. In: Barbara Eder/Elisabeth Klar/Ramón Reichert (Hg.): *Theorien des Comics: Ein Reader*. Bielefeld: transcript. 321–340.
- McCloud, Scott (1994): *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carlsen.
- Mickwitz, Nina (2015): *Documentary Comics: Graphic Truth-Telling in a Skeptical Age*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- MONSTERS INC. Reg. Pete Docter. Buena Vista Pictures, 2001.
- Moore, Alan/Kevin O’Neill (1999): *The League of Extraordinary Gentlemen, Vol. 1*. La Jolla: America’s Best Comics/WildStorm/DC.
- Moore, Alan/Kevin O’Neill (2003): *The League of Extraordinary Gentlemen, Vol. 2*. La Jolla: America’s Best Comics/WildStorm/DC.
- Moore, Alan/Kevin O’Neill (2008): *The League of Extraordinary Gentlemen: Black Dossier*. La Jolla: America’s Best Comics/WildStorm/DC.
- Moore, Alan/Kevin O’Neill (2014): *The League of Extraordinary Gentlemen, Vol. 3: Century*. London: Knockabout.
- Peeters, Benoît (1991): *Case, Planche, Récit: Lire la Bande Dessinée*. Paris: Casterman.
- PIXAR TITELSEQUENZ. Pixar Animations Studios, 1995.
- Postema, Barbara (2013): *Narrative Structure in Comics: Making Sense of Fragments*. Rochester: RIT Press.
- Reinerth, Maïke Sarah (2013): „Kleines Glossar“. *montage AV 22* (2): 178–179.
- RYAN. Reg. Chris Landreth. National Film Board of Canada, 2004.
- Satrapa, Marjane (2003): *Persepolis: The Story of a Childhood*. New York: Pantheon.
- Satrapa, Marjane (2004): *Persepolis 2: The Story of a Return*. New York: Pantheon.
- Schuldiner, Michael (2002). „Writer’s Block and the Metaleptic Event in Art Spiegelman’s Graphic Novel, *Maus*“. *Studies in American Jewish Literature* 21: 108–115.
- Sina, Véronique (2016): *Comic – Film – Gender: Zur (Re-)Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm*. Bielefeld: transcript.
- Sobchack, Vivian (Hg.) (2000): *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick Change*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Spiegelman, Art (1986): *MAUS: A Survivor’s Tale: Vol. I: My Father Bleeds History*. New York: Pantheon.

- Spiegelman, Art (1991): *MAUS: A Survivor's Tale: Vol. II: And Here My Troubles Began*. New York: Pantheon.
- Stein, Daniel/Jan-Noël Thon (Hg.) (2015): *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions on the Theory and History of Graphic Narrative*. 2. Auflage. Berlin: De Gruyter.
- Thon, Jan-Noël (2008): „Immersion Revisited: On the Value of a Contested Concept“. In: Amyris Fernandez/Olli Leino/Hanna Wirman (Hg.): *Extending Experiences: Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*. Rovaniemi: Lapland University Press. 29–43.
- Thon, Jan-Noël (2016): *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Thon, Jan-Noël (2019): „Post/Documentary: Referential Multimodality in ‚Animated Documentaries‘ and ‚Documentary Games‘“. *Poetics Today* 40 (2). In Vorbereitung.
- Thoss, Jeff (2015): *When Storyworlds Collide: Metalepsis in Popular Fiction, Film and Comics*. Leiden: Brill | Rodopi.
- Tomkowiak, Ingrid (2018): „‚Ein Grinsen ohne Katze!‘ Materialität, Medialität und Metamorphose in Alice-Animationsfilmen“. In: Julia Eckel/Erwin Feyersinger/Meike Uhrig (Hg.): *Im Wandel...: Metamorphosen der Animation*. Wiesbaden: Springer VS. 103–122.
- Wagner, David (2017): „Walton's ‚Vivacity‘ and Cinematic Realism“. In: Stefan Majetschak/Anja Weiberg (Hg.): *Aesthetics Today: Contemporary Approaches to the Aesthetics of Nature and of Arts*. Berlin: De Gruyter. 207–218.
- Walton, Kendall L. (1984): „Transparent Pictures: On the Nature of Photographic Realism“. *Critical Inquiry* 11 (2): 246–277.
- WALTZ WITH BASHIR. Reg. Ari Folman. Sony Pictures Classic, 2008.
- Wells, Paul (1998): *Understanding Animation*. New York: Routledge.
- Whissel, Kristen (2014): *Spectacular Digital Effects: CGI and Contemporary Cinema*. Durham: Duke University Press.
- Wilde, Lukas (2018): „The Epistemology of the Drawn Line: Abstract Dimensions of Narrative Comics“. In: Aarnoud Rommens/Björn-Olav Dozo/Pablo Turnes/Benoît Crucifix (Hg.): *Abstraction and Comics/La BD et l'abstraction*. Brüssel: La 5^e Couche. 423–447.
- Wolf, Werner (1993): *Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst: Theorie und Geschichte mit Schwerpunkt auf englischem illusionsstörenden Erzählen*. Tübingen: Niemeyer.
- Wolf, Werner (2005): „Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon: A Case Study of the Possibilities of ‚Exporting‘ Narratological Concepts“. In: Jan Christoph Meister (Hg.): *Narratology beyond Literary Criticism: Mediality – Disciplinarity*. Berlin: De Gruyter. 83–107.
- Wolf, Werner (2009): „Metareference across Media: The Concept, Its Transmedial Potential and Problems, Main Forms and Functions“. In: Werner Wolf (Hg.): *Metareference across Media: Theory and Case Studies: Dedicated to Walter Bernhart on the Occasion of His Retirement*. Amsterdam: Rodopi. 1–85.