

Felix Hasebrink

### Das gezeichnete Gedächtnis: Erinnerung, Trauma und Animation in WALTZ WITH BASHIR

2017

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2896>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Hasebrink, Felix: Das gezeichnete Gedächtnis: Erinnerung, Trauma und Animation in WALTZ WITH BASHIR. In: *ffk Journal* (2017), Nr. 1, S. 17–32. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2896>.

#### Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<http://www.ffk-journal.de/?journal=ffk-journal&page=article&op=view&path%5B%5D=3&path%5B%5D=4>

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Felix Hasebrink

Bochum

## Das gezeichnete Gedächtnis Erinnerung, Trauma und Animation in *Waltz with Bashir*

**Abstract:** Der israelische Animationsfilm *Waltz with Bashir* ist nicht nur ein prominentes Beispiel neuer Hybridformen aus Dokumentar- und Animationsfilm, sondern entwickelt auch besondere Verbindungen aus Erinnerungs- und Gedächtnisdiskursen mit einer spezifischen Animationsfilmsästhetik. Wenn die Prämisse zutrifft, dass Erinnerungen und Traumata immer schon einer besonderen Mediatisierung bedürfen, so werden die Darstellungen von Erinnerungen und Flashbacks in *Waltz with Bashir* entscheidend durch animationsfilmische Effekte geprägt, die sich nicht ausschließlich darin erschöpfen, die psychische Verfasstheit der Hauptfiguren besonders eindrucksvoll zu vermitteln. Vielmehr erhält die filmische Repräsentation von Erinnerungen und Traumata durch die animierten Bilder einen Mehrwert, der über die Darstellungsmodi eines Realfilms hinausgeht.

---

**Felix Hasebrink** studierte Medienwissenschaft und Komparatistik an der Ruhr-Universität Bochum, an der Universidad Complutense de Madrid und an der Université de Lausanne. Aktuell arbeitet er als wissenschaftliche Hilfskraft am Institut für Medienwissenschaft der Ruhr-Universität Bochum und schreibt eine Masterarbeit zu einem animationsfilmtheoretischen Thema. Sonstige Forschungsinteressen sind der Zusammenhang zwischen Erinnerung und Medialität, Literatur-, Film- und Adaptionstheorie sowie spanischer Film.

© AVINUS, Hamburg 2017  
Curschmannstr. 33  
20251 Hamburg

Web: [www.ffk-journal.de](http://www.ffk-journal.de)  
Alle Rechte vorbehalten

## 1. Libanon 1982, Israel 2006

Drei junge Männer erheben sich nackt aus dem Meer vor der menschenleeren Strandpromenade von Beirut. Sie tragen Erkennungsmarken der israelischen Armee um den Hals, einer von ihnen ist mit einem Sturmgewehr bewaffnet. Leuchtraketen regnen vom nachtschwarzen Himmel und tauchen die Stadt in orangefarbenes Licht. Im Schein der Blendgranaten ziehen sich die jungen Männer ihre Uniformen an und betreten die Straßenschluchten hinter der Kaimauer, während in Sekundenschnelle das erste Morgenlicht am Horizont aufzieht. Plötzlich strömen aus einer Seitenstraße stumm klagende, schwarzgekleidete Frauen auf den mittleren der drei Männer zu. Das Bild bewegt sich in einer 360°-Kreisfahrt um ihn herum und verharrt in einer frontalen Großaufnahme. Der junge Mann starrt die Straße hinab auf den Trauerzug. Seine Begleiter sind verschwunden.

Der Animationsfilm *Waltz with Bashir*<sup>1</sup> wird wesentlich von den Versuchen des Protagonisten Ari Folman bestimmt, die Bedeutung dieser Bildsequenz zu verstehen. Nachdem ihm sein Freund Boaz in einer Bar von Alpträumen berichtet, in denen er Nacht für Nacht von einer Meute aus den 26 Wachhunden gejagt wird, die er als Soldat im Libanonkrieg 1982 erschießen musste, brechen die Bilder von Beirut als Flashback über Ari herein, als er an einer Uferpromenade aufs nächtliche Meer hinausblickt. Der Film inszeniert das Auftauchen dieser möglichen Erinnerungsbilder als fließende Transformation des Bildraumes, die für Ari und die Zuschauer\_innen gleichermaßen überraschend wirkt. Ohne einen sichtbaren Schnitt oder eine klassische Überblendung verwandelt sich die israelische Strandpromenade in die nächtliche, von Leuchtraketen erhellte libanesische Küste des Jahres 1982.

Metamorphosen, wie sie diese Sequenz beispielhaft vorführt, sind für Paul Wells Teile der besonderen narrativen Strategien des Animationsfilms. Dieser könne etwa, so Wells, Verbindungen zwischen zwei Einstellungen ohne die Schnitte oder Blenden des Realfilms stiften.<sup>2</sup> *Waltz with Bashir* verwendet dieses Verfahren für einen Schlüsselmoment, an dem – im Modus des animierten Bildes selbst – die Plötzlichkeit eines Flashbacks visualisiert wird. Auch an weiteren Stellen des Films werden Erinnerungsrepräsentationen, Erinnerungsdiskurse und filmimmanente Gedächtnisoperationen direkt mit der Ästhetik des animierten Bildes verschaltet. Dieser Text versucht, diesen Verbindungen nachzugehen, die sowohl im fiktionalen, wie auch im explizit dokumentarischen Film einen aktuellen Trend auszumachen scheinen.<sup>3</sup> Mit dieser Analyseperspektive wird zweierlei erreicht: Einerseits wird deutlicher als in bisherigen Studien auf die spezifische Medialität des

<sup>1</sup> Zitiert wird Ari Folmans 2008 erschienener Film im Folgenden unter dem internationalen Verleihtitel.

<sup>2</sup> Vgl. Wells 1998: 69.

<sup>3</sup> Aktuelle Beispiele sind u. a. *Persepolis* (2007, Marjane Satrapi/Vincent Paronnaud), *Chico & Rita* (2010, Fernando Trueba, Javier Mariscal, Tono Errando), *Arrguas* (2011, Ignacio Ferreras), sowie, als explizit dokumentarische Filme, *Searching for Sugar Man* (2012, Malik Bendjelloul) und *Cobain: Montage of Heck* (2015, Brett Morgen).

animierten Bildes eingegangen, andererseits soll darüber ein Anschluss an die aktuellen Gedächtnistheoriendebatten der Kultur- und Medienwissenschaft ermöglicht werden. Im Folgenden werde ich, zunächst noch unabhängig von der Animationsästhetik, einige wesentliche Handlungselemente des Films untersuchen, die auf Erinnerungs- und Gedächtnisstrukturen aufbauen. Anschließend sollen diese Befunde mit vier spezifischen Dimensionen des animierten Bewegtbildes in *Waltz with Bashir* kontextualisiert werden.

## 2. Erinnerungsnetzwerke

Folmans Film, in dem er selbst als ‚anfiktionalisierte‘ Hauptfigur auftritt, basiert auf einer Reihe von Interviews mit Psychologen, dem ehemaligen Kriegsreporter Ron Ben-Yishai und Gesprächen mit Veteranen des Libanonkrieges. Innerhalb dieser Gruppe leidet nicht nur die Filmfigur Ari an prekären psychischen Dispositionen. Auch die Erinnerungen seiner Gesprächspartner stellen sich als lückenhaft und unzusammenhängend heraus. Erinnerungsfragmente generieren weitere Bilder, die sich zu Flashbacks und (Alp-)Träumen zusammenfügen, unter denen beispielsweise auch Aris Freund Boaz leidet. Am Anfang des Films kann er, anders als Ari, allerdings klare Referenzen seiner Traumbilder benennen, während Ari die Rückbindung der kurz darauf einsetzenden Flashbacks an die eigenen Erinnerungen nicht gelingt. Die trauernden Frauen und Kindern am Ende seiner Flashbacks verweisen zwar eindeutig auf die Massaker, die von phalangistischen Milizionären zwischen dem 16. und 18. September 1982 an palästinensischen Zivilisten in den Beiruter Flüchtlingslagern Sabra und Schatila verübt wurden. Ari weiß jedoch nicht, ob die Flashbacks selbst Imaginationen oder tatsächliche Erinnerungen darstellen. An die eigentlichen Massaker kann er sich nicht mehr erinnern, obwohl er zu dem Zeitpunkt in Beirut gewesen sein muss. Aus psychologischer Perspektive scheint er also an einer posttraumatischen Belastungsstörung zu leiden, die durch ein Erlebnis ausgelöst wurde, das unmittelbar mit den Massakern zusammenhängt.<sup>4</sup>

Die Handlungsentwicklung des Films wird größtenteils von Aris Versuchen bestimmt, diese psychische Verletzung durch die Rekonstruktion seiner verschütteten Erinnerungen zu heilen.<sup>5</sup> In Gesprächen sammelt er systematisch verschiedene Erinnerungsfragmente, um über ihre narrative Verknüpfung einen Ausgangspunkt für die eigene Erinnerungsrecherche zu erhalten. Einen derartigen sozialen Rahmen, den Ari als Netzwerk zwischen ihm und anderen ehemaligen Soldaten reak-

<sup>4</sup> Eine solche Untersuchung des Films unter psychologischen Gesichtspunkten findet sich bei Agius/Hankir 2012.

<sup>5</sup> Davina Quinlivan untersucht detailliert den Heilungsprozess in *Waltz with Bashir* als Beispiel einer dominanten, narrativen und rezeptionsästhetischen Struktur des Gegenwartskinos. Vgl. Quinlivan 2014. Zum Verständnis des psychischen Traumas als seelische „Verletzung“ vgl. Lorke 2013: 1575–1576.

tiviert,<sup>6</sup> machte schon Maurice Halbwachs in den 1920er und 1930er Jahren zum Kernelement einer Theorie der sozialen Verfasstheit des Individualgedächtnisses.<sup>7</sup> In seinem Hauptwerk *La mémoire collective* (1939) beschreibt Halbwachs einen Rekonstruktionsprozess, den auch Ari anwendet, um Erinnerungen an die Kriegsergebnisse zurückzuerlangen:

Um eine Erinnerung zu wecken, genügt es nicht, Stück für Stück das Bild eines vergangenen Ereignisses wiederherzustellen. Dieser Wiederaufbau muß von gemeinsamen Gegebenheiten und Vorstellungen aus unternommen werden, die sowohl in unserem Bewußtsein als auch in dem der anderen enthalten sind, da sie ununterbrochen vom einen zum anderen überwechseln – und umgekehrt –, was nur möglich ist, wenn alle Individuen derselben Gesellschaft angehört haben und weiterhin angehören.<sup>8</sup>

Ari findet Anschluss an die „gemeinsamen Gegebenheiten und Vorstellungen“ primär in Gesprächen mit Männern seiner Generation, die ähnliches wie er erlebt haben oder haben könnten. Tatsächlich gehen die Erinnerungsbilder, die *Waltz with Bashir* im weiteren Verlauf der Handlung produziert, bis auf wenige Ausnahmen unmittelbar aus den Erinnerungsberichten seiner Gesprächspartner hervor. Der Film zeigt damit narrative Mikroaktivitäten, die vom Protagonisten (und damit vom Film selbst) zu einer Makroerzählung des Libanonkrieges verbunden werden. Thomas Elsaesser hat im Rückgriff auf Cathy Caruth festgestellt, dass die Herstellung einer solchen Geschichte ein wichtiger Prozess der Aufarbeitung kollektiver Traumata ist:

The overcoming or mastery of trauma must involve processes of ‚integration‘ and ‚assimilation‘. Foremost among these processes (or ‚techniques‘) of integration would be narrative and the ability to tell a (one’s) story, where the narrator is fully present to him- or herself in the act of telling. [...] It defines trauma [...] as an issue of narrative – of telling and listening – within the terms of which its relation to subjectivity, history and memory can be best addressed.<sup>9</sup>

E. Ann. Kaplan geht in ihrer Untersuchung der Beziehung zwischen Traumata und Film sogar noch einen Schritt weiter: Das Spezifische des Trauma(tischen) im Film besteht für sie in dem unmittelbaren, unerwarteten Einbruch von Bildern, die sich der Kohärenz- und Sequenzlogik einer konventionellen Geschichte radikal entziehen. Plötzliche Rückblenden, die ebenso unerwartet für die Zuschauer\_innen wie für die innerdiegetische Figur Ari die Handlungsentwicklung zu torpedieren scheinen, sind Beispiele einer solchen „Erzählung ohne Narrativität“:

Trauma is narration without narrativity – that is, without the ordered sequence we associate with narratives. Images are repeated but without meaning; they do not have a clear

<sup>6</sup> Dies beobachtet bereits Eggers 2010: 100.

<sup>7</sup> Seit den frühen 1990er Jahren wird Halbwachs’ Konzept eines „kollektiven Gedächtnisses“ wieder verstärkt von den Kulturwissenschaften rezipiert. Siehe hierzu exemplarisch Assmann 2007.

<sup>8</sup> Halbwachs 1991: 12.

<sup>9</sup> Elsaesser 2001: 196.

beginning, middle and end. Rather they erupt into cinematic space, unheralded in the story as in an individual's consciousness.<sup>10</sup>

Die Erzählakte in *Waltz with Bashir* sind demnach eng mit Parametern wie (Nach-)Zeitlichkeit, Räumlichkeit, Textualität, Referentialität oder Indexikalität verknüpft. Auch Aris Problem fußt auf einer solchen Struktur: Ikonisch lassen sich seine Flashbacks sofort auf ein bestimmtes historisches Ereignis zurückführen, während gerade die Herstellung einer indexikalischen Verbindung scheitert. Welcher Kausalzusammenhang besteht zwischen den Flashbacks und den Vorfällen in Sabra und Schatila? Der Film zeigt hier exemplarisch die Krise eines referentiellen, in diesem Fall kausallogischen Rückbezugs, die für Elsaesser jedem Trauma inhärent ist.<sup>11</sup> Im Zusammenfügen der einzelnen Erinnerungselemente entsteht zwar eine Erzählung, aber weder eine kohärente Ereignischronologie, noch ein zeitlicher Überbau, der eine eindeutige Verortung der einzelnen Erinnerungsberichte in ihrem Verhältnis zueinander ermöglichen würde.<sup>12</sup> Die Rekonstruktion des Libanonkrieges wird nicht als ‚Geschichte‘ ausgegeben, sondern bleibt, wie in zahlreichen Filmen mit ähnlichen Rückblendenstrukturen, eine grundsätzlich individuelle und emotionelle Erfahrung.<sup>13</sup>

Immer wieder unterstreicht *Waltz with Bashir* den phänomenologischen Erfahrungscharakter des Erinnerungsaktes in Strategien, die sich bereits im Übergang zwischen der diegetischen Gegenwart und einer unbestimmten, möglichen Vergangenheit in der ersten Flashbacksequenz gezeigt haben. Aris allmählich zurückkehrenden Erinnerungen schreiben sich plötzlich in die Montagestruktur ein; selten jedoch über harte Schnitte, sondern über eine Transformation des aktuellen, ‚wirklichen‘ Raums in eine Erinnerungstopografie. So sieht Ari etwa auf der Rückfahrt von einem Besuch im winterlichen Holland bei seinem Schulfreund Carmi Cna'an, wie plötzlich libanesischen Palmen und ein israelischer Kampfpanzer als Spiegelungen an der Taxifenscheiben vorbeiziehen. Die Straße hat sich unmerklich in eine holprige Piste, und Holland in einen libanesischen Obstgarten im Jahr 1982 verwandelt. Zu diesem Zeitpunkt hat Ari über das Wiederauffinden eines Erinnerungsbruchstückes noch keine Kontrolle. Das filmische Eintauchen in eine Vergangenheitsschicht, die er im Voice-Over als Erinnerung an den ersten Kriegstag beschreibt, wird durch einen „involuntary memory trigger“<sup>14</sup> ausgelöst. Der Zusammenfall von gegenwärtiger Handlung (Ari im Auto in Holland) und virtuellen Bildern (Aris Einheit im Libanon 1982) im Spiegel des Autofensters lässt

<sup>10</sup> Kaplan 2001: 204.

<sup>11</sup> Vgl. Elsaesser 2001: 194.

<sup>12</sup> Vgl. Mansfield 2010: 4.

<sup>13</sup> Diese Beobachtung formuliert Maureen Turim als zentrale These ihrer Studie zur Verwendung der filmischen Rückblende. Vgl. Turim 1989: 17. Ähnliches beobachtet Russell Kilbourn in verschiedenen Filmen des Gegenwartskinos. Vgl. Kilbourn 2011: 229.

<sup>14</sup> So beschreibt David Martin Jones den Mechanismus des plötzlichen Auftauchens eines Erinnerungsbildes in Anlehnung an Henri Bergson, dessen Vorstellung von Zeit als unendliche Spaltung von Gegenwart und Vergangenheit eine wichtige Grundlage für Deleuzes Konzept des Erinnerungsbildes bildet. Vgl. Martin-Jones 2006: 51–55.

sich mit Gilles Deleuze als animiertes Kristallbild<sup>15</sup> beschreiben, und zeigt, wie schon der erste Flashback an der Strandpromenade, eine Vermengung der Grenzen filmischer Zeit- und Raumsphären anhand einer Figur, die beiden Ebenen zugleich angehört.

Mit ähnlichen Strategien vermischt *Waltz with Bashir* auch die Erinnerungsbilder der Figuren untereinander, sodass Rückblenden teilweise mehr als nur einem individuellen Figurengedächtnis zugeordnet werden können. Besonders in einer längeren Rückblende zu einem Feuergefecht zwischen Aris Einheit und PLO-Kämpfern in Beirut kann nicht klar unterschieden werden, von welcher Figur welche Bilder erinnert werden. Die Erinnerungsfragmente werden zu „Ausblickspunkten“<sup>16</sup> einer multiperspektivischen Gesamtschau, die über die Gedächtniskapazitäten der einzelnen Subjekte hinausgeht. Während diese Erinnerungsbilder also stärker kollektiv verfasst sind als beispielsweise die Erinnerungserzählungen von Carmi, sickern im Laufe des Films weitere Bildregime in die Rückblenden ein, die nun endgültig keinem Figurensubjekt mehr zugeordnet werden können. Als Ari sich mithilfe seines ehemaligen Kameraden Shmuel Frenkel an das Campieren seiner Einheit an der libanesischen Küste erinnert, mischt der Film diese Erinnerungen etwa mit Bildern aus zeitgenössischen Musikvideos, einer Visualisierung der Befehlskette vom damaligen Verteidigungsminister Ariel Scharon bis zu den örtlichen Offizieren im Libanon, technischen Bildmedien (z. B. POV-Einstellungen durch Zieloptiken) und Reminiszenzen an *Apocalypse Now* (1979, Francis Ford Coppola). Zeev Tenes Punksong *I bombed Beirut* hält diese Montagesequenz als musikalische Klammer zusammen. Ähnliche, collagenhafte Anordnungen identifiziert Garrett Stewart in seiner Besprechung des Films sogar innerhalb einer einzigen Einstellung, wenn etwa Schwarzweißfotografien im Hintergrund einer Interviewszene zu sehen sind.<sup>17</sup>

Ein heterogenes Nebeneinander unterschiedlicher Bildmedien und -ästhetiken wird zuweilen auch in narrative Formen übersetzt. So ist in einer Szene der kurze Fronturlaub russischer Soldaten während der Schlacht um Stalingrad zu sehen, von dem Ari selbst nur aus Erzählungen seines Vaters weiß. In diesen Montagesequenzen fehlen nicht nur erinnernde Figurensubjekte, sondern ebenso audiovisuelle Markierungen, die sie als eindeutige Erinnerungsbilder kennzeichnen. Eher scheint der Film diese Bilder aus einem Gesamt-Archiv audiovisueller Ikonografien und Zeichen zu beziehen. Dadurch tritt er selbst als ‚erinnerndes‘ Gedächtnissubjekt auf, wie es Russell J. A. Kilbourn als aktuelle Tendenz in zahlreichen Filmen nachgewiesen hat.<sup>18</sup> Der Film zeigt an dieser Stelle weniger eine kognitive Funktion in Bezug auf sich selbst, vielmehr bildet er durch die Montagestruktur

<sup>15</sup> Vgl. Deleuze 1997: 95–106. Eine ähnliche Überblendung verschiedener Zeitregime im selben Wahrnehmungsraum bezeichnet Elsaesser als spezifische Temporalität des Traumas. Vgl. Elsaesser 2001: 197.

<sup>16</sup> Halbwachs 1991: 31.

<sup>17</sup> Vgl. Stewart 2010: 59.

<sup>18</sup> Vgl. Kilbourn 2011: 6. u. 45.

seiner bewegten Bilder selbst Verfahren des Abrufens (oder, mit Deleuze, des „Aktualisierens“<sup>19</sup>) von Erinnerungsbildern ab. Die so entstehende Kriegserzählung, die sich aus individuellen und entindividualisierten Erinnerungsbildern zusammensetzt, bleibt allerdings nicht ohne Widersprüche. Besonders Carmis Erinnerungen an das „Love-Boat“, auf dem er mit seiner Einheit in den Libanonkrieg gezogen ist, werden durch den Film wiederholt als unzuverlässig markiert. Der jüngere Carmi wird in den Rückblenden nachts an Bord des Partyschiffes nicht nur ohnmächtig und halluziniert von einer übergroßen, nackten Frau, die mit ihm in Rückenlage vom menschenleeren Love-Boat fortschwimmt, während es von einem Tiefflieger in Brand geschossen wird. Er muss Ari gegenüber ebenfalls zugeben, dass die leuchtende Yacht, die eben noch in den Rückblenden zu sehen war, womöglich nur ein angemaltes Patrouillenboot gewesen sein könnte.

Analog zu den Traumbildern, die innerhalb dieser Rückblende einer imaginären Bildschicht zweiter Ordnung entsprechen, berichten auch andere Figuren von Erinnerungen auf einer höheren metadiegetischen Stufe (also Erinnerungen in Erinnerungen). Selbst Ari vermengt seine eigenen Erinnerungssequenzen mit weiteren virtuellen Bildschichten. So imaginiert er in einer Erinnerung an einen Helikopterflug nach Beirut sein eigenes Begräbnis, das – wiederum als animiertes Kristallbild – zeitgleich im selben Helikopter zu sehen ist. Während der Hintergrund dieser Einstellung eindeutig Aris Erinnerung entspricht, gehören der Grabstein und Aris trauernde Exfreundin im Vordergrund einer anderen epistemischen Logik an. Erinnerung an Tatsächliches und Imagination von Möglichem werden hier in einer einzigen Einstellung im selben Bildraum zusammengezogen (vgl. Abb. 1).



**Abb. 1:** Aris Erinnerung an den Helikopterflug nach Beirut, während dessen er sich sein eigenes Begräbnis vorstellt (im Bildvordergrund zu sehen). (Still: *Waltz with Bashir* 2008, © Pandora Film Verleih)

<sup>19</sup> Vgl. Deleuze 1997: 69–77.

Schichtungen aus verschiedenen Zeitebenen mit unterschiedlichem epistemischen Status führt der Film bereits vor der Rekonstruktion der eigentlichen Erinnerungsbilder ein: Ari Freund und Psychiater Ori Sivan<sup>20</sup> berichtet ihm von einem Gedächtnisexperiment, bei dem den Probanden mit manipulierten Kindheitsfotos suggeriert werden konnte, den abgebildeten Tag in einem Vergnügungspark tatsächlich erlebt zu haben. Während Ori von dem Experiment erzählt, materialisiert sich in seinem Garten ein stilisierter Freizeitpark. Dieser bleibt jedoch hinter Ari im Bild sichtbar, wenn beide Männer in Oris Küche ihre Unterhaltung fortsetzen. *Waltz with Bashir* bildet in den Rückblenden auf diese Weise genau die Gedächtnisvorgänge ab, die Ori seinem Freund erklärt: „Das Gedächtnis ist dynamisch, es lebt. Selbst wenn Einzelheiten fehlen, und es dunkle Flecken gibt, füllt das Gedächtnis die Löcher mit Dingen, die nie stattgefunden haben.“ Nicht trotz, sondern gerade wegen ihrer Kontaminierung mit offensichtlich imaginären und surrealen Elementen ergeben die einzelnen Erinnerungsfragmente relativ kohärente Erzählungen, wie Natasha Mansfield hervorhebt:

The apparent lack of memory that Ari experiences does not result in the cessation of history or a loss of the past, rather, the action of addressing this absence results in renewal and regeneration – a re-writing of history. [...] What is revealed is not a definitive, closed chapter of history, but a meshing together of diverging and con-verging viewpoints into an organic, fluid conception of its remains.<sup>21</sup>

Mindestens vier Dimensionen der filmischen Erinnerungs- und Gedächtnisstrukturen bleiben aus diesem cursorischen Durchgang durch den Film festzuhalten: Erstens muss Ari einen sozialen Rahmen zwischen ihm und weiteren Libanonveteranen reaktivieren, um eigene Erinnerungen rekonstruieren zu können. Zweitens entsteht durch die Verknüpfung der Erinnerungsfragmente eine nicht-chronologische, nicht widerspruchsfreie Erzählung. Vergangenheit kehrt damit drittens nicht im Modus einer objektiven Geschichtsschreibung, sondern nur in subjektiv verfassten Erinnerungserzählungen zurück. Diese Subjektivität wird viertens mit der kristallbildhaften Durchmischung der Rückblenden mit weiteren Erinnerungs-, Traum- und imaginären Bildern zweiter Ordnung erreicht; schließlich auch mit Bildregimen und -technologien, die keiner Figur mehr zugeordnet werden können. Hier tritt der Film *Waltz with Bashir* selbst als Subjekt auf, das exklusiven Zugang zu einem kulturellen Meta-Gedächtnis erhält.

<sup>20</sup> Die Figur Ori Sivan wird vom realen Ori Sivan gespielt, der selbst als Autor und Regisseur arbeitet. Sein fiktionaler Beruf lässt sich als Anspielung auf die von ihm entwickelte Fernsehserie *Betipul (In Treatment)* verstehen, deren Protagonist ebenfalls Psychologe ist. Während in *Waltz with Bashir* einige Figuren für die Videoreferenznahmen tatsächlich von den gleichnamigen, realen Personen gespielt und gesprochen wurden (etwa Ronny Dayag und Shmuel Frenkel), wurden die Figuren Carmi Cna'an und Boaz Rein-Buskila mit professionellen Schauspielern besetzt.

<sup>21</sup> Mansfield 2010: 5.

### 3. Der gezeichnete Film

Folmans Film thematisiert mithilfe dieser Strategien permanent die prekäre Beziehung zwischen einer instabilen Vergangenheit, die nur durch die Erinnerungsbilder, also medial vermittelt zugänglich ist, und einer diegetischen Gegenwart, die deutlich von den vergangenen Ereignissen gezeichnet ist. ‚Gezeichnet‘ ist *Waltz with Bashir* ebenfalls durch eine spezifische Animationsästhetik, weshalb dem Film in verschiedenen Aufsätzen bescheinigt wurde, die psychische Disposition seiner Figuren besonders überzeugend darstellen zu können.<sup>22</sup> Damit wird ein Paradigma aufgerufen, das zu den persistentesten Topoi der Animationsfilmtheorie gehört. Schon Siegfried Kracauer beschreibt in seiner *Theorie des Films* (1960) eine besondere Affinität, die der animierte Film angeblich zum Irrealen, Imaginären oder Traumhaften unterhalte: „Was für fotografische Filme gilt, trifft natürlich nicht auf Zeichentrickfilme zu. Anders als jene, sind sie dazu da, das Unwirkliche darzustellen, das, was nie geschieht“.<sup>23</sup> Die Animationsästhetik soll hier jedoch nicht zu einem einfachen Vermittler narrativer Inhalte reduziert werden. Die animierten Bewegtbilder ‚färben‘ entscheidend auf die filmischen Erinnerungsstrukturen ab und bringen sie vielfach erst hervor. Deutlich wird dies in vier ästhetischen Charakteristika der digitalen Animationstechniken, die in *Waltz with Bashir* zum Einsatz kommen:

Erstes setzen sich das animierte Bewegtbild und seine einzelnen Bestandteile grundsätzlich aus einer Kombination von grafischen Linien und monochromen Flächen zusammen, die zusammen Objekte, Figuren und schließlich den filmischen Bildraum konstituieren. In der Tiefe des Bildes nehmen die grafischen Linien gerade in Außenräumen zugunsten von zunehmend unscharfen, gemalt wirkenden Hintergrundszenerien ab. Vollständig fehlen konturbildende graphische Linien bei Bildelementen wie Rauch, Feuer und weiteren Lichtphänomenen (Sonnenlicht, Suchscheinwerfer oder Leuchtraketen). Diese Darstellungstechniken erinnern an zwei klassische Zeichentrickverfahren: Cel-Animation und Rotoskopie. Die animierten Bilder basieren jedoch nur in Teilen auf den fotografischen Referenzaufnahmen, die während der Vorproduktion angefertigt wurden. Anders als etwa in *Waking Life* (2001, Richard Linklater) wurden die Videoaufnahmen nicht nachträglich abgepaust oder digital vektorisiert, sondern dienten den Animatoren lediglich als Orientierungshilfe für die digitale Animation der vorher angefertigten Storyboards.<sup>24</sup> Eine solche technische Präzisierung mag notwendig sein, dennoch ist im Kontext dieser Argumentation nicht der tatsächliche technische Herstellungsprozess, sondern der daraus resultierende Rezeptionseffekt von Bedeutung:

<sup>22</sup> Vgl. exemplarisch Bendor/Landesman 2011: 353–370.

<sup>23</sup> Kracauer 2012: 130. Scott Bukatman verfolgt diesen Topos bis zu Windsor McKays Cartoonserien *Dreams of a Rarebit Fiend* (1904–1913) und *Little Nemo in Slumberland* (1905–1914) zurück. Vgl. Bukatman 2012: 1–3.

<sup>24</sup> Verwendet wurde laut des Making-of hauptsächlich die Software Adobe Flash, die modularisierte Animationen auf Basis von digitalen Vektorzeichnungen und damit eine vergleichsweise kostengünstige Produktion ermöglicht.

Der Film sieht deshalb wie rotoskopiert aus, da sich die animierten Figuren, Objekte und Räume stark an alltagswirkliche, afilmische Proportionen, grundsätzlichen Farbgebungen und Bewegungsmuster anlehnen. Zwischen vergleichbaren fotografischen Aufnahmen und den animierten Bildern lassen sich also problemlos Ähnlichkeitsverbindungen knüpfen. Unterschiede ergeben sich lediglich durch die graphischen und kinetischen Grundeigenschaften der einzelnen Einstellungen, weshalb ich auf der Ebene des animierten Bewegtbildes von ästhetischen Stilisierungs- oder Reduktionsverfahren sprechen möchte.

Zweitens ist auf der Ebene der Montage zu beobachten, dass *Waltz with Bashir* größtenteils in den syntaktischen Mustern eines konventionellen Realfilms organisiert ist. Dies gilt sowohl für die Schnittfrequenz als auch für die Segmentierung einer Sequenz in verschiedene Einstellungsgrößen. Derartige Ähnlichkeiten zwischen Animations- und Realfilm führen zu Analyseproblemen, die hier vor allem die Kategorie ‚Kamera‘ betreffen. Während zahlreiche Bildoperationen in einem Realfilm auf eine Kamera rückführbar sind („Die Kamera zeigt...“, „Die Kamera schwenkt/fährt/zoomt...“), haben die animierten Bilder einen technischen Ursprung, der nicht zwangsläufig in einem tatsächlichen Kamera-Apparat zu suchen ist.<sup>25</sup> Eine Alternative wäre, im Falle einer Bewegungsbeschreibung nicht von einer Kamerabewegung, sondern von einer Bewegung des Bildes selbst zu sprechen, wie ich es in der einleitenden Beschreibung von Aris Flashbacks versucht habe. Dennoch lösen sich diese Bewegungsformen nicht von einer kameragebundenen Ästhetik. Das animierte Bewegtbild zeigt Fahrten, Schwenks, Flugbahnen, schnelle Zooms und sogar ein handkameraähnliches Wackeln in Einstellungen, in denen das Bild, wie in einer subjektiven Kameraeinstellung, die Position und das Sichtfeld einer Figur übernimmt. *Waltz with Bashir* suggeriert damit über weite Strecken, er sei wie ein Realfilm von einer tatsächlichen Kamera gefilmt und später wie ein Realfilm geschnitten worden – auch dies eine direkte Konsequenz der zuvor beschriebenen Rotoskopie-Ästhetik. Diese Simulation eines Realfilm-Bildes geht soweit, dass die Oberfläche des animierten Bildes dreimal direkt eine Kameralinse imitiert, die bespuckt, bespritzt und von einer im Wind wehenden Plastikverpackung getroffen wird.<sup>26</sup> Der Film behauptet also ein Verhältnis zwischen Bild und Bildgegenstand, das in Anlehnung an Charles S. Pierces Zeichentriade von Peter Wollen in die Filmtheorie eingeführt wurde: Das Filmbild steht nicht nur in ikonischer Relation zu den Entitäten, die während den Dreharbeiten von einer Kamera

<sup>25</sup> Zu diesem heuristischen „Kamera-Problem“ im Animationsfilm vgl. Pierson 2015: 7–8.

<sup>26</sup> *Waltz with Bashir* ist keineswegs der einzige Animationsfilm, in dem mithilfe von digitalen Computergraphiken Raumbewegungen modelliert werden, die denjenigen einer realfilmischen Kamera ähneln. Vergleichbare Einsätze einer virtuellen Kamera finden sich etwa in *Chico & Rita* oder in *L'illusionniste* (2010, Sylvain Chomet). Jahrzehnte vor dem Einsatz computergestützter Verfahren in der Animationsfilmproduktion lassen sich schon Vorrichtungen wie die Multiplan-Kamera der Disney-Studios (entwickelt ab 1933 von Ub Iwerks, systematisch eingesetzt ab 1937) als Versuche interpretieren, in einem Animationsfilm realfilmische Kamerabewegungen in der Tiefe des profilmischen Raumes nachzubilden. Zum Einsatz einer computerbasierten virtuellen Kamera siehe einführend Flückiger 2008: 130–131 u. 169–172.

gefilmt werden, sondern steht mit ihnen ebenfalls in einer Kausalbeziehung.<sup>27</sup> Auf dem (analogen) Filmstreifen hinterlassen sie einen Lichtabdruck, sodass zwischen gefilmter Wirklichkeit und Filmbild ein „indexikalischer“ Zusammenhang besteht. Bereits Pierce führt die Fotografie als Beispiel dieser Zeichendimension an,<sup>28</sup> und die Analogfotografie ist zunächst auch ein wichtiges Hindernis in der Übertragung dieses Begriffs auf einen Film, der nachweislich nicht mit fotografischen Verfahren hergestellt wurde. Da *Waltz with Bashir* dennoch stetig diese fotografischen Verfahren imitiert, lässt sich, analog zu der Simulation einer realfilmischen Kamera, diese Eigenschaft des animierten Bewegtbildes als ‚simulierte Indexikalisierung‘ bezeichnen.

Insgesamt operiert Folmans Film folglich wie ein simulierter, visuell und kinetisch stilisierter Realfilm. Gerade durch den ästhetischen Zusammenfall der visuellen Reduktion und der Ähnlichkeit mit fotografisch produziertem Realfilm tritt die Materialität des animierten Bildes als schichthafte Oberflächentextur deutlich hervor. Die Medialität des Bildes wird nicht versteckt, sondern offensiv ausgestellt. Diese Schichtungsästhetik ist ein dritter Parameter der Animationsästhetik von *Waltz with Bashir*, die sich gleichzeitig aus den beiden bereits vorgestellten Dimensionen ergibt. Für das Funktionieren dieses Prinzips ist paradoxerweise die Suspendierung anderer Bildschichten notwendig, die für die klassische Cel-Animation konstitutiv sind: *Waltz with Bashir* löst sich in weiten Teilen von der Figur-Grund-Unterscheidbarkeit. Häufig gibt es keine spezifischen Bildebenen mehr, keine sichtbare Unterscheidung zwischen animierten Objekten oder Figuren auf einer komplexer kolorierten, gleichwohl unbelebt und statisch bleibenden Grundfläche. Während sich zahlreiche Bewegungsformen des klassischen Zeichentrickfilms aus geordneten Interaktionen zwischen diesen Bildschichten ergeben,<sup>29</sup> zeigt *Waltz with Bashir* deutlich komplexere Vermengungen von Bewegungsformen, die in herkömmlichen Animationsfilmen strenger getrennt bleiben. Diese Verfahren treten besonders in den simulierten Kamerafahrten und Handkameraaufnahmen in Erscheinung, wodurch sich das animierte Bild ein weiteres Mal dem Bewegtbild des Realfilms annähert.

Viertens entsteht aus dieser Annäherung ein Spannungsverhältnis zu den tatsächlichen realfilmischen Bildern, die plötzlich in die Montagestruktur der Schlusssequenz einbrechen. In der letzten Rückblende löst sich der Film von der Erinnerungsperspektive des Reporters Ben-Yishai und erreicht nach einer kamerafahrt-ähnlichen Bildbewegung den 19-jährigen Ari, der wie gelähmt auf eine verzweifelte, klagende Menge aus Frauen und Kindern starrt. Erinnerungs- und Flashback-Bilder fallen hier zusammen; gleichzeitig wechselt der Bildmodus abrupt. Nach einem harten Schnitt, der als direkter Gegenschuss aus Aris Perspektive auf die trauernde Menschenmenge gelesen werden kann, zeigt der Film plötzlich realfil-

<sup>27</sup> Vgl. Wollen 1972: 120–124.

<sup>28</sup> Vgl. Pierce 1983: 65.

<sup>29</sup> Thomas Lamarre analysiert derartige Bewegungsmöglichkeiten beispielhaft in Animationsfilmen der japanischen Ghibli-Studios. Vgl. Lamarre 2009: 36–42 u. 103–109.

mische Fernsehbilder, die offenbar unmittelbar nach den Massakern aufgezeichnet wurden (vgl. Abb. 2 u. 3).



Abb. 2: Ari in frontaler Nahaufnahme am Ende einer Sequenz, in der die Bilder seines Flashbacks mit der Erinnerungserzählung des Journalisten Ben-Yishai zusammenfallen. (Still: *Waltz with Bashir* 2008, © Pandora Film Verleih)

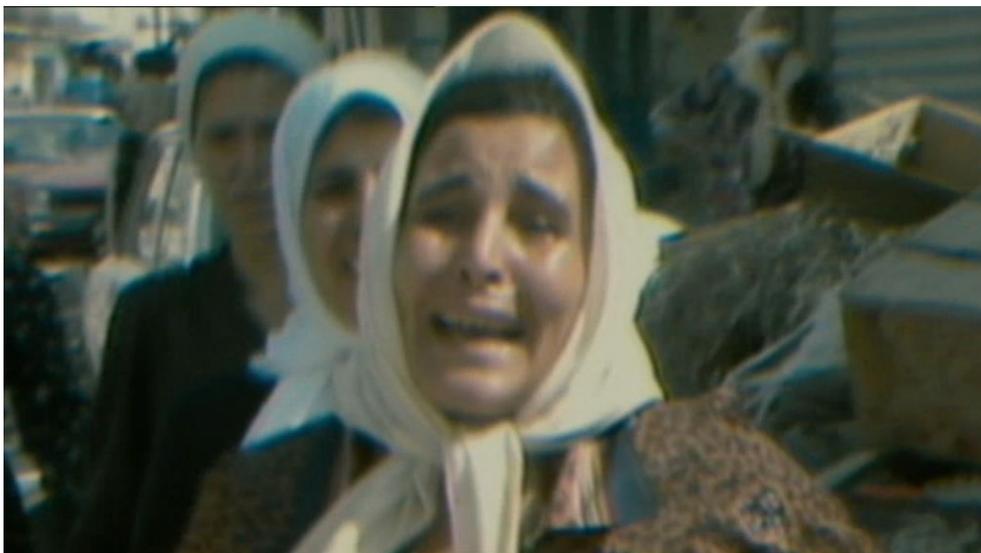


Abb. 3: Nach einem harten Schnitt wechselt der Bildmodus: Anstatt eines animierten Gegen-schusses aus Aris Perspektive folgen realfilmische Fernsehbilder, die vorgeblich 1982 unmittelbar nach den Massakern in den Beiruter Flüchtlingslagern gedreht wurden. (Still: *Waltz with Bashir* 2008, © Pandora Film Verleih)

Das dokumentarische, realfilmische Bild tritt an die Stelle der animierten Bewegtbilder, und scheint augenblicklich zuverlässiger, unvermittelter und ‚wirklicher‘ zu

sein. Der abrupte Wechsel der dominanten Farbgebung unterstreicht den Bruch noch einmal: Die kühle Farbtemperatur der Fernsehbilder steht im hartem Kontrast zu den orange gefärbten, animierten Bildern und weist im direkten Vergleich, trotz der videotypischen Unschärfen und Störartefakte, eine vorgeblich realitätsnähere Farbigekeit auf. Eine direkte Gegenüberstellung beider Bildmodi erzwingt der Film zudem durch eine Gegenüberstellung einer animierten Einstellung der vorausgehenden Sequenz, in der der Lockenkopf eines toten Kindes in den Trümmern eines Hauses zu sehen ist, und einer ähnlichen realfilmischen Aufnahme, die gleichzeitig die letzte Einstellung des Films bildet.

Ob diese Fernsehbilder tatsächlich der wiedergefundenen Erinnerung Aris entsprechen, bleibt offen. Die Realfilm-Sequenz wird nicht als eine Figurenerinnerung markiert. Ebenso wenig wird ein Übergang verschiedener diegetischer Zeitebenen durch eine fließende Bildbewegung erreicht, wie der Übergang von Aris Gespräch mit Carmi im winterlichen Holland zum Love-Boat vor der libanesischen Küste. Erinnerung und Vergangenheit werden in der Schlussequenz nicht länger ‚animiert‘, sie treten plötzlich und statisch hervor, als würde sich nun an die Oberfläche des Films drängen, was immer schon unter den Schichten aus animierten Bildern verborgen lag.<sup>30</sup> Der Wechsel vom Animations- zum Realfilm ist damit ein Schock; eine klaffende Wunde in der ästhetischen Struktur des Films. Das indexikalische Referenzverhältnis zwischen traumatisierendem Ereignis und Aris Flashbacks wird hier in ein Verhältnis zwischen Wirklichkeit und filmischer Repräsentation umgedeutet. *Waltz with Bashir* thematisiert damit jedoch nicht nur realfilmische Repräsentationsstrategien; gleichzeitig wird, besonders durch die oben beschriebene Verknüpfung einer animierten und einer realfilmischen Einstellung, die Repräsentationsfrage auf die Animationsästhetik insgesamt ausgeweitet. Die realfilmische Schlussequenz steht also in einem doppelten Referenzverhältnis: zur außerfilmischen Wirklichkeit und der vorherigen Animationsästhetik.

#### 4. Memories animated

Ohne die vorherigen Animationstechniken kann die rezeptionsästhetische Schockwirkung der Schlussequenz nicht erreicht werden. Während hier in aller Deutlichkeit ein Referenzproblem zwischen zwei Bildregimen (Animations- und Realfilm) und zwischen filmischer Repräsentation und afilmischer Wirklichkeit artikuliert wird, reichen auch die übrigen drei ästhetischen Parameter der Bildanimation weit in die filmischen Erinnerungsstrukturen hinein. So korrespondieren die animationsästhetischen Schichtungsverfahren direkt mit den Schichtungen aus Erinnerungsbildern und imaginären Bildern in den Rückblenden. Ununterscheidbarkeiten von Tatsächlichem und Imaginiertem werden hierbei gerade durch die Suspension klassischer Trennlinien gezeichneter Animationsfilme erreicht; etwa die

<sup>30</sup> Hans-Jürgen Wulff spricht in diesem Kontext von einem Hervortreten unmittelbarer Realität, die durch die Erinnerungsrekonstruktionen und Animationstechniken bis zum Schluss auf Distanz gehalten wurde. Vgl. Wulff 2009.

Aufhebung der Unterscheidbarkeit von Figur und Grund oder von Bewegung und Stillstand. Unterscheidungen zwischen verschiedenen Zeitformen und epistemischen Qualitäten der sichtbaren Figuren und Objekte werden ästhetisch nivelliert. Wenn eine Einstellung, wie oben beschrieben, dadurch eine kristallbildartige Qualität erhält, ist dies eine direkte Folge der Potenziale des animierten Bildes. Das Schlussbild der Erinnerungsberichte des Veteranen Ronny Dayag ist dafür ein weiteres Beispiel: Im animierten Bild werden Ronny (als Figur aus der diegetischen Gegenwart) und der nächtliche libanesischen Strand aus seinen Erinnerungen ohne ästhetische Brüche miteinander verbunden, ebenso wie die anschließenden Truppenbewegungen der israelischen Armee im Zeitraffer hinter einem jungen Soldaten, der am nunmehr morgendlichen Strand auf seinem Sturmgewehr die ersten Gitarrenakkorde von *I Bombed Beirut* anstimmt. Mehrere Zeitebenen werden hier in einer animierten Einstellung zusammengefügt.

Ähnliche Zusammenziehungen verschiedener Zeitschichten, die gleichzeitig verschiedenen Wissensordnungen angehören (eine unklare, unzuverlässige, erinnerte Vergangenheit gegenüber einer epistemisch relativ stabilen Gegenwart), bauen ebenfalls maßgeblich auf der filmischen Animationsästhetik auf. Taucht das Bild in einer räumlichen Metamorphose wie am Beginn von Aris erstem Flashback oder am Anfang des Erinnerungsberichts von Carmi Cna'an in eine erinnerte Vergangenheitstopografie ein, kann dies nur durch die Kombination einer simulierten Kamerabewegung mit den Transformationsmöglichkeiten des animierten Bildes erreicht werden. Folmans Film geht damit immer wieder über physikalische und optische Gesetzmäßigkeiten der außerfilmischen Wirklichkeit hinaus, was Suzanne Buchan als Kernpotenzial des Animationsfilms insgesamt beschreibt.<sup>31</sup> Fortwährend schafft die Animationsästhetik *Waltz with Bashir* topologische Verbindungslinien zwischen Gegenwart und Vergangenheit, traumatischen Bildern und Erinnerungsfragmenten. Der Film zeichnet auf diese Weise eine Welt, in der diese Zeit- und Gedächtnisdimensionen nicht in getrennten Sphären existieren, sondern unmittelbar miteinander verflochten sind.

Eine zusätzliche ästhetische Vereinheitlichung der Zeit- und Erinnerungsordnungen stiftet darüber hinaus die oben beschriebene graphische und kinetische Qualität des animierten Bewegtbildes. Die Reduktions- und Stilisierungsverfahren ändern sich nicht, wenn der Film zwischen den Interviews in der diegetischen Gegenwart und den Erinnerungsbildern in den Rückblenden hin- und herspringt. Analog zum Halbwachs'schen sozialen Rahmen des Gedächtnisses stiftet die Animation schließlich ebenfalls einen festen Rahmen oder eine filterhafte Schicht, die selbst unhintergebar bleibt. Auch die Bildtechnologien und alternativen Ikonografien, die der Film in die Rückblenden integriert, gehen durch diesen Filter hindurch. Folglich ist die ‚Vergangenheit‘ – das, was im Libanon 1982 ‚wirklich‘ passiert ist – nicht nur ausschließlich über Figurenerinnerungen und mediale Ikonografien zugänglich, sondern ebenso nur über die gewählte Animationsästhetik: Al-

<sup>31</sup> Vgl. Buchan 2014: 120.

le Gedächtnisoperationen des Films sind medial kontaminiert. Die Animationsästhetik schreibt sich genau in den indexikalischen Bruch ein, der zwischen Aris Trauma in der diegetischen Gegenwart und den Ereignissen des Jahres 1982 in Beirut liegt. Bildanimation funktioniert in *Waltz with Bashir* jedoch weder als stabile Brücke zur Vergangenheit, noch als zweifelsfreie Repräsentationsform. Trotz des Wechsels zum Realfilm in der letzten Sequenz entzieht sich das eigentlich traumatisierende Moment, das Ari schließlich am Schluss des Films benennen kann – das Wissen darum, als Jude und israelischer Soldat für einen Genozid mit verantwortlich zu sein – im gesamten Verlauf der Handlung seiner filmischen Darstellung. Der „Krise der Referentialität“ begegnet der Film zwar mit neuen Bewegtbildformen aus Stilisierungen, simulierter Indexikalität, Schichtungsästhetiken und Spannungen zwischen Animation und Realfilm, löst sie aber bis zum Schluss nicht auf.

## 5. Jenseits des realfilmischen Bildes

*Waltz with Bashir* eröffnet als Animationsfilm einen Möglichkeitsraum, der über die konventionelle Repräsentation von Erinnerungsstrukturen und Gedächtnistechniken des Realfilms hinausgeht. Im Kontext der Argumentationslinie dieses Textes konnte ich dabei nicht ausführlicher auf die medienreflexive Thematisierung von Fotografie, die dokumentarischen Qualitäten oder den besonderen Soundtrack des Films eingehen, die den filmischen Erinnerungsformen jeweils eigene phänomenologische Dimensionen hinzufügen. Diese Formen lassen sich jedoch nur verstehen, wenn die wesentlichen Parameter der Animationsästhetik mitberücksichtigt werden. Filmische Erinnerung geht in Folmans Film weder in den Bildern, noch in den Begriffen und Denkmodellen des Realfilms vollständig auf. Den animierten Bildern bleibt ein Mehrwert eingeschrieben, der möglicherweise das Potenzial besitzt, ein neues Denken über Gedächtnis, Erinnern, Erinnerung und ihre Verflechtung mit medialen Repräsentationen und Konstruktionen, Technologien und ihrer filmischen ‚Belebung‘ anzuregen.

## Literatur

- Agius, Mark/Hankir, Ahmend (2012): „An Exploration of How Film Portrays Psychopathology: The Animated Documentary Film *Waltz with Bashir*, the Depiction of PTSD and Cultural Perceptions“. *Psychiatria Danubina* 24. S. 70–76.
- Assmann, Jan (2007): *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*. München: C. H. Beck.
- Buchan, Suzanne (2014): „Animation, in Theory“. In: Beckman, Karen (Hrsg.): *Animating Film Theory*. Durham, London: Duke University Press. S. 111–127.
- Bukatman, Scott (2012): *The Poetics of Slumberland. Animated Spirits and the Animating Spirit*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.
- Deleuze, Gilles (1997): *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Eggers, Zwanetta (2010): „Zur Inszenierung des Erinnerns traumatischer Ereignisse im Film *Waltz with Bashir*“. In: Erdbrügger, Torsten/Nagelschmidt, Ilse/Probst, Inga (Hrsg.): *Ge-*

- schlechtergedächtnisse. Gender-Konstellationen und Erinnerungsmuster in Literatur und Film der Gegenwart.* Berlin: Frank & Timme. S. 89–109.
- Elsaesser, Thomas (2001): „Postmodernism as Mourning Work“. *Screen* 42 (2). S. 193–201.
- Flückiger, Barbara (2008): *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer.* Marburg: Schüren.
- Halbwachs, Maurice (1991): *Das kollektive Gedächtnis.* Frankfurt a. M.: Fischer.
- Kaplan, E. Ann (2001): „Melodrama, Cinema and Trauma.“ *Screen* 42 (2). S. 201–205.
- Kilbourn, Russell J. A. (2011): *Cinema, Memory, Modernity. The Representation of Memory from the Art Film to Transnational Cinema.* New York: Routledge.
- Kracauer, Siegfried (2012): *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Lamarre, Thomas (2009): *The Anime Machine. A Media Theory of Animation.* Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Lorke, Beate (2013): „Psychoanalytische Traumatheorie“. In: Wirtz, Markus Antonius (Hrsg.): *Dorsch Lexikon der Psychologie.* Bern: Hans Huber. S. 1575–1576.
- Mansfield, Natasha (2010): „Loss and Mourning in Cinema’s ‚Language‘ of Trauma in Waltz with Bashir“. *Wide Screen* 1, (2). S. 1–14.
- Martin-Jones, David (2006): *Deleuze, Cinema and National Identity. Narrative Time in National Contexts.* Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Pierce, Charles S. (1983): *Phänomenologie und Logik der Zeichen.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Pierson, Ryan (2015): „Whole-Screen Metamorphosis and the Imagined Camera (Notes on Perspectival Movement in Animation).“ *Animation: An Interdisciplinary Journal* 10 (1). 6–21.
- Quinlivan, Davina (2014): „Film, Healing and the Body in Crisis: A Twenty-first Century Aesthetics of Hope and Reparation“. *Screen* 55 (1). S. 103–117.
- Stewart, Garrett (2010): „Screen Memory in Waltz with Bashir“. *Film Quarterly* 63 (3). S. 58–62.
- Turim, Maureen (1989): *Flashbacks in Film. Memory & History.* London, New York: Routledge.
- Wells, Paul (1998): *Understanding Animation.* London, New York: Routledge.
- Wollen, Peter (1972): *Signs and Meaning in the Cinema.* London: Secker and Warburg/BFI.
- Wulff, Hans J. (2009): „Der Schock des Realen. Einige Bemerkungen zur ästhetischen und politischen Wirkungsdramaturgie von Ari Folmans Waltz with Bashir (2008)“. *Tà katoptrizómèna* 61. <http://www.theomag.de/61/hjw9.htm>. (30.01.2016).

## Filmographie

- Apocalypse Now.* USA 1979, Francis Ford Coppola, 153 min/202 min.
- Arrugas (Wrinkles).* E 2011, Ignacio Ferreras, 86 min.
- Chico & Rita.* Spanien, E, GB 2010, Fernando Trueba, Javier Mariscal, Tono Errando, 93 min.
- Cobain: Montage of Heck.* USA 2015, Brett Morgen, 145 min.
- L'illusionniste.* F, GB 2010, Sylvain Chomet, 80 min.
- Persepolis.* F 2007, Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud, 96 min.
- Searching for Sugar Man.* GB, S 2012, Malik Bendjelloul, 86 min.
- Vals im Bashir (Waltz with Bashir).* ISR, F, D 2008, Ari Folman, 87 min.
- Waking Life.* USA 2001, Richard Linklater, 99 min.