



PIXELS (Patrick
Jean, F 2010):
Eine Videospiele-
Bombe im real-
filmischen New
York

Hybrides Bild, hybride Montage

Franziska Bruckner

1. Einleitung

Parameter für die Zuordnung von Hybriden des Animations- und Realfilms sollten die Untersuchungsgegenstände exakt fassen können, ohne die Unterschiede der auf formaler, narrativer oder stilistischer Ebene divergierenden Filmformen zu nivellieren: Wirft man den Blick auf längere Formate, findet man sowohl in Blockbuster-Produktionen wie *AVATAR* (James Cameron, USA/GB 2009), als auch in Serien wie *OUT OF THE INKWELL* (Max Fleischer/Dave Fleischer, USA 1915–1924) und Dokumentarfilmen wie *WALKING WITH DINOSAURS* (Tim Haines/Jasper James, GB 1999) Beispiele für Hybridfilme. Noch vielfältiger gestalten sich die Variationen im hybriden Kurzfilm, in dem visuelle und freie Arbeiten wie *TRADE TATTOO* (Len Lye, GB 1937) auf Musikvideos wie *TAKE ON ME* der Band *Aha* (Stevon Barron, GB 1985) und bemerkenswerte Werbungen wie *ROCK THE ROAD* für Suzuki (Lino Russel/Daniel Fraas, D 2007) treffen. Beinahe unzählig sind schließlich die Beispiele, in denen Animationen in Form von Titelgestaltungen, kleineren und größeren Spezialeffekten oder trickreichen Blenden mit realfilmischen Elementen verbunden werden. In der bis dato dazu veröffentlichten Literatur liegt der Fokus häufig auf einer historischen Aufarbeitung markanter Hybrid-Spielfilme.¹ Ebenfalls anzutreffen sind Untersuchungen über das Zusammenspiel des Realfilms mit einer bestimmten Animationstechnik oder narrativ motivierte Parameter. So beschäftigt sich Nicola Glaubitz mit Zeichenfilmhybriden (vgl. 2007, 42), während sich Sebastian Richter vorwiegend auf das Zusammenspiel von Computeranimation

1 Vgl. etwa Schwebel/Telotte 2010.

und Live-Action konzentriert (vgl. 2008, 67ff). Erwin Feyersinger legt für seine Untersuchungen zur Metalepse im Animationsfilm schließlich Parameter fest, um Unterschiede und Gemeinsamkeiten hybrider Formen auf narrativer Ebene bestimmen zu können (vgl. 2007, 124).

Eine Mischung aus inhaltlichen und ästhetischen Kriterien bilden die von Frederick S. Litten getroffenen Typisierungen, in denen entweder rein animierte Bilder und Live-Action durch Montage miteinander verbunden werden (Type 1), gezeichnete Charaktere sich in einer Realfilm-Umgebung bewegen (Type 2) oder umgekehrt Realfilm-Figuren sich in einer gezeichneten, animierten Umgebung befinden (Type 3). In den so genannten *package features* (Type 4) werden schließlich Type 2 und Type 3 und/oder Type 1 kombiniert. Immer dann, wenn zwei oder mehr unterschiedliche Animationstechniken mit Live-Action zusammentreffen, spricht Litten von Type 0. Eine zusätzliche inhaltliche Ebene bildet die Frage, ob animierte oder realfilmische Figuren mit jeweils der anderen Filmgattung zugehörigen Elementen interagieren (vgl. 2011, 5).

Littens Systematik, die für den Zeichenfilm der 1960er bis 1980er Jahre konzipiert wurde, kann mit geringen Modifikationen auf weitere (digitale) Animationstechniken übertragen werden. In anderen Bereichen zeigt sie aber Unschärfen, die eine Ausweitung auf weitere Hybridformate nicht ohne weiteres zulässt.² So sollen laut Litten in erster Linie komplette Filme oder TV-Episoden und nur gegebenenfalls auch einzelne Sequenzen als hybrid definiert werden (vgl. *ibid.*, 2). Da – auf einer Mikroebene betrachtet – in vielen Filmen aber eine Kombination aus Type 1, Type 2 und Type 3 festzustellen ist, müsste ein Großteil der analysierten Filme als *package features* kategorisiert werden, ohne eine genauere Differenzierung treffen zu können. Ähn-

2 Frederick S. Littens Text wurde in meiner Lehrveranstaltung *Medienübergänge: Hybride des Animations- und Realfilms* im Sommersemester 2011 und Wintersemester 2012 am Institut für Theater- Film- und Medienwissenschaft der Universität Wien vorgestellt. Im Zuge der Verwendung des Textes für die Analyse von Hybridfilmen in den Abschlussarbeiten wird ersichtlich, dass die Kategorien auch für einige Filmbeispiele, die nicht mit analogem Zeichenfilm hergestellt wurden, greifen. Elisabeth Scharrer analysiert damit beispielsweise die Online-Serie *DE MONSTERS* (Vostok Telefunken, NL 2009) (vgl. 2012, 4f), Anna Lukasser-Weitlaner verwendet das System für einzelne Sequenzen von *THE GREEN WAVE* (Ali Samadi Ahadi, D 2010) (vgl. 2012, 9f) und Ines Bind modifiziert für *AVATAR* die gezeichneten Ebenen zu einem «synthetisch hergestellten Material» (2012, 8). Auf die Grenzen von Littens Systematik machen dagegen – auf inhaltlicher Ebene – Stefan Schweigler in seiner Bearbeitung von *LES TRIPLETTES DE BELLEVILLE* (Sylvain Chomet F/BE/CA/UK/LT 2003) (vgl. 2012, 5f) und – auf ästhetischer Ebene – Christian Lieb in Bezug auf den Rotoskopiefilm *A SCANNER DARKLY* (Richard Linklater, USA 2006) aufmerksam (vgl. 2012, 5f).

liches gilt für die Verwendung mehrerer Animationstechniken innerhalb eines Films und damit für Type 0. Die Koppelung der diegetisch inszenierten Interaktion zwischen Animation- und Live-Action mit der Vermischung beider Filmgattungen im Bild und Schnitt erschwert zudem eine Anwendung auf experimentelle Hybridfilme.

2. Parameter hybrider Formen

Die im folgenden Text entwickelten Parameter sollen daher an Litens Vorhaben anschließend unterschiedliche Charakteristiken hybrider Formen beleuchten, ohne zwangsläufig auf technische Details oder Making-ofs zurückzugreifen (vgl. 2011, 3). Der Fokus liegt aber auf rein visuellen Merkmalen, schließlich bildet das Zusammenspiel von Animations- und Realfilm auf der Bildebene *den* gemeinsamen Nenner der eingangs erwähnten unterschiedlichen Hybridformate.³ Unabhängig davon soll diese formale Typologie sowohl auf komplette Filme als auch längere Sequenzen, kurze Szenen und selbst auf einige wenige Einzelbilder anwendbar sein und alle Animationstechniken umfassen. Ein weiteres Ziel ist dabei die bis dato mitunter gezogene Trennung von analogen Mischfilmen und digitalen Hybridfilmen aufzulösen.⁴ Diese Erweiterung folgt quasi als Umkehrschluss einer gängigen Argumentation innerhalb der *Animation Studies*, in der digitale Techniken, obwohl die Bewegungen oftmals nicht mittels Einzelaufnahme generiert wurden, ebenfalls als Animationen gelten.⁵ Wenn man also CGI (*computer generated imagery*) in den Kanon der Animationstechniken integriert, sollten umgekehrt analoge Verquickungen von Real- und Animationsfilm als Hybride betrachtet werden.

Auch filmhistorisch gesehen bilden computergenierte Hybridfilme oftmals die Nachfolge analoger Praktiken, sei es innerhalb der Special-Effects-Tradition, sei es als intendierte Spielart in Mainstream- bzw. als Experiment bei Kurzfilmen. Diese historischen Verbindungslinien

3 Mein Dank gilt an dieser Stelle Erwin Feyersinger, der mir bei der Entwicklung der Parameter wichtiges Feedback und Hinweise gegeben hat.

4 Vgl. etwa Richter 2008; Giesen 2003.

5 Die Definition des analogen Animationsfilms bezieht sich auf den Prozess der Einzelaufnahme: «Animation is the art of creating movement, generally employing inanimate objects, but sometimes through the use of live figures whose movements are posed on frame-by-frame basis» (Furniss 1998, 76). Für die Eingliederung digitaler Techniken als Animationen wurde diese Definition erweitert: «The art of animation is the creation of moving images through the manipulation of all varieties of techniques apart from live action methods» (Statuten der ASIFA [asifa.net/asifa-wp/about/asifa-statutes] (letzter Zugriff am 25.11.2013)).

nachzuvollziehen, soll an dieser Stelle aber nicht im Fokus stehen. Bei den herangezogenen Filmbeispielen wurde vielmehr versucht, eine möglichst breite Streuung in Bezug auf Technik, Länge, Format und Produktionsjahr zu erzielen, um die Verwendbarkeit dieses Vademecums für ästhetische Analysen zu veranschaulichen. Als einzige Voraussetzung für die Parameter gilt, dass der Bruch zwischen Animations- und Realfilm in irgendeiner Weise erfassbar sein muss, wobei die «Sichtbarkeit der animationsfilmischen Intervention [...] eng an die Sehgewohnheiten des Rezipienten gekoppelt» (Schrey 2009, 10) ist.⁶

A Animationstechnik(en)

Welche und wie viele Animationstechniken werden verwendet?

Die Definition der jeweiligen Animationstechnik⁷ – auch bei der Analyse von reinen Animationsfilmen oftmals ein erster Schritt – weist darauf hin, welche Art der Hybridisierung mit realfilmischen Elementen grundsätzlich möglich ist. Abseits technischer Details sind den unterschiedlichen Animationsarten schließlich bestimmte visuelle Merkmale inhärent. In hybriden Filmen, in denen flächige Zeichnungen mit Realfilm⁸ interagieren – in erster Linie Zeichenanimationen, Cut-Out-Techniken, Direct Film, Modified-Base oder Sandanimationen –, differieren die animierten Bilder oder Bildteile per se von den fotografischen Bildern des Realfilms. So schreibt etwa Nicola Glaubitz:

[D]em Detailreichtum fotografischer Bilder steht die Reduktion auf nicht oder kaum schattierte (Farb-)Flächen und starke Konturen in der Zeichnung gegenüber. Zeichnungen bringen die Wahrnehmung nicht allein mit der Gleichzeitigkeit von gesehenem Bildobjekt und gesehenem Stil zum Oszillieren, sondern auch mit der gleichzeitigen Sichtbarkeit von Bildobjekt und Bildmaterial, der ikonischen Differenz (Glaubitz 2007, 42).

6 Schrey bezieht sich dabei unter anderem auf historisch bedingte Sehgewohnheiten: «Die Bewegungen des Riesengorillas im Abenteuerfilm KING KONG (USA 1933) von Merian C. Cooper und Ernest B. Schoedsack wirken aus heutiger Perspektive unbeholfen und schwerfällig, die einzelnen Bilder der Stop-Motion-Sequenzen sind für das von nahezu perfekten Computeranimationen verwöhnte Auge deutlich als solche zu erkennen, dennoch empfand das Publikum der 1930er Jahre den Film als äußerst überzeugend» (ibid.).

7 Auf eine detaillierte Erklärung der einzelnen Animationstechniken wird hier verzichtet, vgl. dazu Furniss 2008, Giesen 2003 oder das kleine Glossar am Ende dieses Hefts.

8 Realfilm oder Live-Action wird an dieser Stelle als konstante Größe angenommen, wohl wissend, dass auch hier unterschiedlichste Filmstile zum Einsatz kommen.

A1 Zeichenanimation

COOL WORLD (Ralph Bakshi, USA 1992)

A2 Cut-Out-Techniken (Legeanimation/Silhouettenanimation)

WHILE AWAKE (Reut Pardo, IL 2009)

A3 3D Stop-Motion-Techniken (Sachanimation, Pixilation, Puppenanimation, Claymation)

VYNÁLEZ ZKÁZY (DIE ERFINDUNG DES VERDERBENS, Karel Zeman, CSSR 1957)

A4 3D Computeranimation (CGI)

ALICE IN WONDERLAND (Tim Burton, USA 2010)

A5 Direct Film

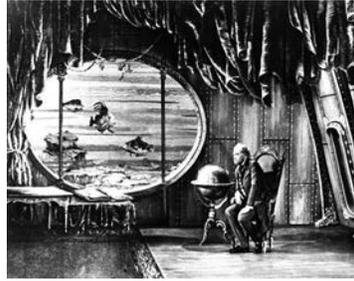
MOVIMENTO (Jurislav Tscharyiski AT 1987)

TRADE TATTOO (Len Lye, GB 1937)

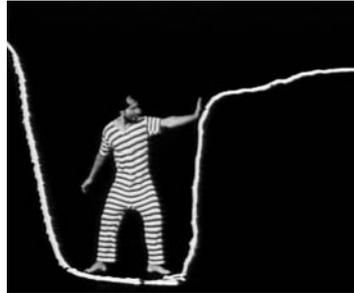
A6 weitere Techniken

(Sandanimation, Modified-Base, Pinscreen, Stradacut etc.)

PASCAL GÖDEL (Mara Mattuschka, AT 1986)



1 VYNÁLEZ ZKÁZY



2 MOVIMENTO

Bei einigen Stop-Motion-Techniken wie der Sachanimation oder der Pixilation, die ebenfalls mit fotografischen Bildern arbeiten, entsteht der ästhetische Bruch von Animation und Live-Action aber in erster Linie durch eine sichtbare Differenz in der jeweiligen Bewegung von Objekt und Mensch. Puppenanimation und Claymation arbeiten dagegen mit einer Stilisierung innerhalb der Mise-en-Scène, sodass Unterschiede zwischen realfilmischen und animierten Settings oder Bildelementen auszumachen sind. Anschaulich zu beobachten ist dies beispielsweise an den kunstvoll zusammengefüigten Unterwasserszenen in Karel Zemans VYNÁLEZ ZKÁZY (CSSR 1957), deren absichtlich naive Gestaltung sowohl von den ursprünglichen Illustrationen in Jules Vernes Romanvorlage, als auch von den frühen Trickaufnahmen Georges Méliès' inspiriert wurde. Die größte ästhetische Bandbreite beinhaltet schließlich die dreidimensionale Computeranimation (CGI), die – wie in Tim Burtons ALICE IN WONDERLAND-Verfilmung (USA 2010) – mit einer Kombination aus Keyframe-Animation, Performance-Capture und in der Postproduktion veränderten Realfilmaufnahmen realisiert wird und von gewollt visuellen Brüchen bis hin zu nahtlosen, nicht sichtbaren Übergängen alle graduellen Abstufungen bedient. Andere digitale Techniken – vor allem der computerun-

terstützte Zeichenfilm und die digitale Legeanimation – entwickelten sich Schritt für Schritt aus ihren analogen Pendanten und arbeiten dementsprechend mit einer ähnlichen Ästhetik. Als Fokus in den hier getroffenen Kategorien gelten daher ausschließlich stilistische Kriterien, egal ob einzelne Animationstechniken mit analogen oder digitalen Mitteln umgesetzt wurden.

Falls in einem Film mehrere (visuell unterscheidbare) Animationstechniken zum Einsatz kommen, wie im Science-Fiction-Film *TRON* (Steven Lisberger, USA 1989), in dem CGI, analog produzierte Backlit-Animationen, gezeichnete Effektanimationen und Realfilm aufeinander treffen, sollte dies ebenfalls an dieser Stelle berücksichtigt werden (vgl. Litten 2011, 6).

B Hybride Bilder: Bildebenen

Auf welchen Bildebenen treffen Animations- und Realfilm aufeinander?

Grundsätzlich können alle bisher genannten Animationstechniken⁹ mittels Hybridisierung durch Montage mit realfilmischen Sequenzen verbunden werden: In diesem Fall bestehen die Einzelbilder selbst aus reiner Animation oder Live-Action und die Verquickung findet erst im Schnitt statt. Betrachtet man aber das Verhältnis von Animations- und Realfilm im einzelnen Bild,¹⁰ ist ein weiteres Kriterium, auf welcher Bildebene sich die animierten Elemente befinden: In einigen Filmen sind diese – egal ob es sich um Objekte, Figuren oder Zeichen handelt – klar im Vorder- oder Mittelgrund des Bildes vor einem realfilmischen Hintergrund auszumachen. Ähnliches ist bei realfilmischen Elementen vor animierten Hintergründen zu beobachten, beide Formen findet man in den mittels Stop-Motion inszenierten Special-Effects von *JASON AND THE ARGONAUTS* (Don Chaffey, GB/IT 1963). So agieren zwei animierte geflügelte Harpyien, die den blinden Wahrsager Phineas tyrannisieren, in erster Linie vor einem realfilmischen Setting. Umgekehrt wird im Kampf gegen den riesenhaften Telos die animierte Statue im filmischen Hintergrund in Szene gesetzt, während die realfilmischen Menschen vorwiegend im Vordergrund des Bildes agieren.

In vielen Werken findet die Hybridisierung aber gleichzeitig auf allen Bildebenen statt, wie im experimentellen Musikvideo der Band

⁹ Die unter weitere Techniken subsumierten Animationsarten sind nur in den seltensten Fällen im selben Bild mit Live-Action verbunden.

¹⁰ Auch hier soll nicht weiter auf die Machart eingegangen werden. Für weitere Infos über technische Details vgl. etwa Flückiger 2008; Richter 2008.

B1 animierte Elemente (Objekte/
Figuren/Zeichen) im Vorder- und/
oder Mittelgrund vor realfilmischem
Hintergrund

MEISTER EDER UND SEIN PUMUCKL
(Ulrich König, BRD/HU/AT 1982/89)

B2 realfilmische Elemente (Objekte/
Figuren/Zeichen) im Vorder- und/
oder Mittelgrund vor animiertem
Hintergrund

JASON AND THE ARGONAUTS
(Don Chaffey, GB/IT 1963)

B3 Animations- und Realfilm-
elemente auf allen Bildebenen
(Vorder-, Mittel- und Hintergrund)
miteinander verbunden

WE GOT MORE (Cyriak, GB 2010)

B4 Einstellung/Kader wirkt animiert,
Bewegungen aber mittels Rotoskopie,
Motion- oder Performance-Capture
erzeugt

WAKING LIFE (Richard Linklater, USA
2001)

BEOWULF (Robert Zemeckis, USA 2007)

B5 rein animiertes bzw. realfilmisches
Bild

THE HARDEST BUTTON TO BUTTON (Michel
Gondry, USA 2003)



3 JASON AND
THE ARGONAUTS



4 WE GOT MORE



5 WAKING LIFE

Eskmo WE GOT MORE (Cyriak, GB 2010), in dem eine realfilmisch aufgenommene Straßenszene immer stärker geloopt, gespiegelt und digital bearbeitet wird. Eine Sonderstellung nehmen schließlich Filme oder Sequenzen ein, die oberflächlich betrachtet komplett animiert wirken, deren Bewegungen aber mittels Rotoskopie, Motion- oder Performance-Capture visualisiert werden. Da diese Verfahren auf mehrere Animationstechniken übertragbar sind, können sie nicht als eigenständiger Animationsstil gewertet werden,¹¹ sehr wohl aber – wie Schrey argumentiert – als spezifische Verquickung von animierten und realfilmischen Elementen:

11 Litten sieht beispielsweise die Rotoskopie als eine Art «special effect for drawn animation, not as an animation type itself» (Litten 2011, 2) und klammert diese daher komplett aus seiner Systematik aus.

Auf diese Weise wird also weniger der Film selbst zum Hybriden, sondern vielmehr nur der rotoskopierte Körper der Protagonistin, in dem sich eine fließende Grenze zwischen den beiden Medien konstituiert. Auch hier ist wieder ein Bruch bzw. eine strukturelle Inkongruenz bemerkbar, in der sich das mediale Differential von Animations- und Realfilm verorten lässt (Schrey 2009, 18).

Animationstechnisch gesehen wird die Animation also über das realfilmische Bild gelegt und befindet sich daher im Vordergrund, bildanalytisch betrachtet betrifft sie aber alle Bildebenen.

Neben dem Zusammenspiel der beiden Filmgattungen auf unterschiedlichen Bildebenen kann prinzipiell auch eruiert werden, ob Animations- oder Realfilm-Techniken in den jeweiligen Einstellungen dominieren oder ob beide zu gleichen Teilen im Bild präsent sind. Da die Verteilung im Bild je nach Einstellungsgröße oder auch Bewegung stark variiert, wird dies hier allerdings nicht als stabiler Parameter etabliert. Als sinnvoll erweist sich dieser Aspekt aber dann, wenn eine zunehmende Vereinnahmung des realfilmischen Bildes die diegetische Welt bestimmt. So verwandelt sich im Kurzfilm *PIXELS* (Patrick Jean, F 2010) das real gefilmte New York durch Angriffe von Figuren oder Objekten aus *Donkey Kong*, *Space Invaders*, *Tetris* und Co. in animierte Pixel, bis schließlich die komplette Erde zu einem schwarzen Kubus mutiert. Sollte ein Beispiel mehrere Animationstechniken beinhalten, ist eventuell eine zusätzliche Analyse notwendig, ob eine Animationstechnik im Bild überwiegt oder alle Animationstechniken annähernd gleichwertig zum Einsatz kommen.

C Hybride Bilder: Brüche/Übergänge im Bild

Wie sichtbar ist die Hybridisierung im Einzelbild?

Wie bereits eingangs erwähnt, muss für die Wirksamkeit der hier etablierten Typologie der Bruch von Animations- und Realfilm in irgendeiner Weise für die Betrachter erfassbar bleiben. Während bei einigen Animationsarten bereits durch Bestimmung der jeweiligen Technik die (Un-)Sichtbarkeit des visuellen Bruchs festgelegt wurde, sollte man beispielsweise bei Stop-Motion oder CGI zusätzlich bestimmen, wie nahtlos die Übergänge zwischen den einzelnen Bildelementen vonstatten gehen. Sebastian Richter stellt hier *optische Kombinationsbilder und Mischfilme*, in denen sich die Animationsebene sichtbar von der Live-Action-Ebene abhebt, dem *Digital Compositing* gegenüber (vgl. 2008, 67ff), in welchem «sowohl computergenerierte als auch gefilmte Bild-

C1 klar sichtbare Brüche/Übergänge der animations- und realfilmischen Elemente

DE MONSTERS (Volstok Telefunken, NL 2009)

C2 Brüche/Übergänge nicht klar ersichtlich, Unterscheidung von animations- und realfilmischen Elementen immer noch möglich

MADAME TUTLI-PUTLI (Chris Lavis/Maciek Szancerowski, CA 2007)

C3 (fotorealistische) animierte Elemente fusionieren nahtlos mit realfilmischen, Wissen der Betrachterinnen um Unmöglichkeit einer realfilmischen Darstellung der Objekte/Figuren/Zeichen/Hintergründe weist auf Animation oder Bildmanipulation hin

ENTER THE VOID (Gaspar Noé, F 2009)



6 DE MONSTERS



7 MADAME
TUTLI-PUTLI

anteile ununterscheidbar in hybriden Bewegungsbildern miteinander verschmolzen» (ibid., 80) werden. Er berücksichtigt aber nicht die Tatsache, dass ein visueller Bruch – trotz aller technischer Möglichkeiten digitaler Animation – in vielen Fällen von den Filmemacherinnen forciert wird. Synthetisiert man aus Erwin Feyersingers narrativ motivierten Abstufungen die visuellen Komponenten, sind intendierte «ästhetisch/aufnahmetechnisch stark unterschiedene Figuren [...] in einer gemeinsamen Welt», bei denen der «Unterschied [...] deutlich sichtbar» ist, zu trennen von Filmen, bei denen der «Hybridcharakter [...] durch unterschiedliche Darstellungs- und Aufnahmeverfahren [...] verschleiert» wird (Feyersinger 2007, 124).¹² Die daraus resultierenden Abstufungen beinhalten einerseits klar im Bild sichtbare Grenzen animations- und realfilmischer Elemente, wie in der Kurzfilmreihe DE MONSTERS von Volstok Telefunken (NL 2009), in der zweidimensionale digitale Zeichenfiguren mit Menschen in alltäglichen Situationen

¹² Zu einem ähnlichen Ergebnis gelangt Oliver Schmidt, wenn er sich mit der Inszenierung von hybriden und multiplen Bildwelten in Hollywoodblockbustern der Jahrtausendwende beschäftigt. Als spezielles Beispiel für die Betonung der Künstlichkeit einer (digitalen) artifizierten Bildwelt nennt er unterschiedliche Formen der Augmented Reality, in denen die reale oder realfilmische Ebene mit zusätzlichen Bildinformationen versehen wird (vgl. 2013, 293ff).

agieren. Andererseits trifft man auf kaschierte bzw. fließende Übergänge von animierten und realfilmischen Elementen im Bild, wobei die grundsätzliche Unterscheidung zwischen Animation und Live-Action immer noch gut ersichtlich ist.¹³ Ein anschauliches Beispiel dazu bildet der Kurzfilm *MADAME TUTLI-PUTLI* (CA 2007): Hier wird eine surrealistische Bahnreise mittels Puppenanimation inszeniert, die Protagonisten sind aber mit realfilmisch aufgenommenen Augen ausgestattet. Und schließlich existieren hybride Bewegungsbilder im Sinne Richters, in denen die visuellen Effekte aufgrund des perfekt inszenierten digitalen Realismus nicht erkennbar sind, die Bildmanipulationen aber von den Zuschauerinnen aus dem Wissen heraus identifiziert werden, dass diese physikalisch nicht realisierbar sind. Unter anderem ist dies zu beobachten in Gaspar Noés *ENTER THE VOID* (F 2009), wo unglaubliche Kamerafahrten durch Zimmer, Wände und in atemberaubende Höhen auf die Verschmelzung von Live-Action und CGI hinweisen.¹⁴

D Hybride Montage: Kombination von Bildtypen

In welcher Kombination treffen real- und animationsfilmische bzw. hybride Bilder mittels Schnitt/Montage aufeinander?

Sobald das Verhältnis von Animations- und Realfilm im Einzelbild eruiert wurde, kann das Zusammenspiel der unterschiedlichen Bildformen innerhalb einer hybriden Montage diskutiert werden. Einen ersten Schritt bildet dabei die Frage, welche zuvor definierten Bildtypen im Schnitt aufeinandertreffen. Nicola Glaubitz unterscheidet hierbei «Zeichentrickelemente (also einzelne Figuren, Gegenstände), die synchron in Realfilmkontexten erscheinen (bzw. Realfilmelemente in Zeichentrickkontexten), von Zeichentricksequenzen, die mit Realfilmabschnitten alternieren» (Glaubitz 2007, 42). Sie äußert sich aber nicht weiter über die Möglichkeit, dass neben animationsfilmischen und realfilmischen auch hybride Bilder zusammentreffen können. Frederick S. Litten subsumiert vor allem in den *package features* (Type 4) die Verbindung mehrerer hybrider Bilder, differenziert allerdings nicht die unterschiedlichen Arten des Zusammenspiels. Grundsätzli-

¹³ Bei Rotoskopiefilmen können dies auch animierte Bilder sein, bei denen realfilmische Spuren transparent durchscheinen.

¹⁴ Sowohl die Titelsequenz als auch der zu Beginn des Films dargestellte Drogenrausch sind allerdings deutlich als 2D- bzw. 3D-Computernanimation zu erkennen (vgl. Rebernick 2011, 19).

D1 (unterschiedliche) hybride Bilder
und Realfilm

NOTEBOEK (Evelien Lohbeck, NL 2008)

D2 (unterschiedliche) hybride Bilder
und Animationsfilm

THE THREE CABALLEROS (Norman
Ferguson, USA 1945)

D3 (unterschiedliche) hybride Bilder,
Animations- und Realfilm

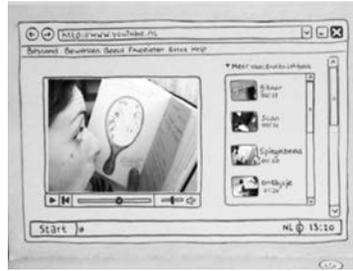
ENCHANTED (Kevin Lima USA/GB 2007)

D4 (unterschiedliche) hybride Bilder
während der kompletten Filmdauer

FAST FILM (Virgil Widrich, AT 2003)

D5 Animations- und Realfilm

NECO Z ALENKY (Alice, Jan Švankmajer,
CS 1988)



8 NOTEBOEK



9 FAST FILM

che Möglichkeiten hybrider Montage sollen daher folgende Anhaltspunkte markieren: Einerseits alternieren (unterschiedliche) hybride Bildtypen mit Live-Action oder mit Animationsfilm, andererseits werden reine Animations- und Realfilmbilder in der Montage verbunden. Ebenfalls denkbar ist das Zusammenspiel von allen drei Bildtypen, wie beim Märchenfilm ENCHANTED (Kevin Lima, USA/GB 2007), in dem Zeichenfilmsequenzen eines klassischen Disney-Universums auf realfilmisch inszenierte und teilweise mit CGI verbundene Szenen treffen, die im zeitgenössischem New York spielen. In manchen Werken füllen hybride Bilder auch die komplette Dauer eines Films, wie in Virgil Widrichs filmhistorisch motiviertem Stop-Motion-Hybrid FAST FILM (AT 2003), in dem Sequenzen ausgewählter Realfilme, Bild für Bild ausgedruckt, zu Figuren und Hintergründen gefaltet und anschließend zu einer «Verfolgungsjagd durch Filmverfolgungsjagden» (Tscherkassky 2003, o.S.) animiert wurden. Da die Typisierung der hybriden Bilder zuvor bereits stattgefunden hat, können sie zudem noch genauer unterteilt werden. So ist es möglich, dass nur ein Hybridtyp mit animations- und/oder realfilmischen Bildern zusammentrifft oder auch zur Gänze einen Film bestimmt oder mehrere unterschiedliche hybride Bildtypen interagieren, die entweder in der Technik, in der Verteilung auf der Bildebene oder der Sichtbarkeit variieren.

E Hybride Montage: Dauer und Frequenz

In welcher Länge und Frequenz wechseln real- und animationsfilmische Elemente oder auch hybride Bilder innerhalb des Films?

Nach Bestimmung der Bildarten für die hybride Montage ist in einem nächsten Schritt die Länge der einzelnen Abschnitte zu bestimmen oder festzustellen, in welcher Frequenz sie alternieren. Zudem kann festgelegt werden, ob man eine Makro- oder Mikroanalyse betreiben will. Lange, gänzlich separat gehaltene und stilistisch abgehobene Sequenzen sind in allen unter Punkt D formulierten Variationen möglich und treten häufig als Titelsequenzen, als innerhalb der Diegese angezeigter Traum oder als Erzählung sowie als virtuelle und parallele Welten und metaphysische Wirklichkeiten in Erscheinung (vgl. Schmidt 2013, 122). Bei der Analyse dieser längeren Sequenzen ist außerdem festzulegen, in welchem zeitlichen Verhältnis innerhalb des Films die einzelnen Bildtypen stehen. Schließlich ist es ein wesentlicher Unterschied, ob kürzere Sequenzen eines Animationsfilms und/oder hybride Bilder in einen Realfilm eingebettet werden oder kurze Live-Action-Sequenzen einen Zeichenfilm rahmen. Der Wechsel unterschiedlicher Bildtypen kann aber auch innerhalb einer Sequenz oder Szene im Sinne einer Découpage stattfinden: entweder über die komplette Dauer eines Films oder innerhalb einer – in der Makroanalyse definierten – hybriden Szene, wie beispielsweise bei TERMINATOR II: JUDGMENT DAY (James Cameron, USA/F 1991). In besagter

10 TERMINATOR II:
JUDGMENT DAY



E1 lange separate Sequenzen
MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL
(Terry Gilliam/Terry Jones, GB 1974)
FANTASIA (James Algar/Samuel
Armstrong, USA 1940)

E2 Wechsel einer Szene/Sequenz
durch verschiedene Einstellungen
TERMINATOR II: JUDGMENT DAY (James
Cameron, USA/F 1991)

E3 Wechsel innerhalb einer einzigen
Einstellung (ohne sichtbaren Schnitt)
NEIGHBOURS (Norman McLaren, CA
1952)

E4 Wechsel wiederholt innerhalb
weniger Kader
CONSTANT CHANGE (David Fincher,
USA 2004)



11 NEIGHBOURS

Sequenz dupliziert der aus flüssigem Metall bestehende T-1000 in einer Nervenheilanstalt zuerst einen Polizisten und ermordet ihn anschließend. Hybride Bilder, CGI und Live-Action alternieren bei beinahe jedem Einstellungswechsel. Mehrmals innerhalb einer einzigen Einstellung¹⁵ und oftmals ohne sichtbaren Schnitt, erfolgt der Wechsel bei CGI oder Stop-Motion, wie zum Beispiel in Norman McLarens NEIGHBOURS (CA 1952), wo sich realfilmisch gedrehte und mittels Pixilation animierte Sequenzen im nachbarschaftlichen Kampf um eine begehrte Blume wiederholt ablösen. In der häufigsten Frequenz alternieren die unterschiedlichen Bildtypen schließlich, wenn sich der Wechsel innerhalb weniger Kader wiederholt vollzieht.

F Hybride Übergänge

Wie gestalten sich die Übergänge zwischen den einzelnen Bildtypen?

Als letzter Punkt dieser formalen Nomenklatur sollen die Übergänge zwischen den einzelnen Bildtypen unter die Lupe genommen werden. Wie bei der realfilmischen (und animationsfilmischen) Montage ist die häufigste Form des Zusammentreffens der harte Schnitt, gefolgt von einfachen Auf-, Ab- und Überblendungen. Im Sinne einer hybriden Betrachtungsweise sind Letztere vor allem deshalb von Interesse, weil für die Zeitspanne einer Überblendung – beispielsweise von rein animierten und realfilmischen Bildern – sich theoretisch gesehen stetig verändernde hybride Bilder ergeben, «da gleichzeitig animations- und

F1 harter Schnitt

F2 Auf-, Ab- und Überblendung
STAR WARS (George Lucas, USA 1977)

F3 Trickblende/animierte Blende
BATMAN (William Dozier, USA 1966–1968)
BLACK OR WHITE (John Landis, USA 1991)

F4 Übergänge im Schnitt nicht erkennbar
FIGHT CLUB (David Fincher, USA 1999)



12 BATMAN

15 Hierbei ist immer von perceptiven Einstellungen die Rede, also der kontinuierlich-visuellen Darstellung eines Ausschnitts aus einem Raum-Zeit-Kontinuum und nicht von einem Filmabschnitt, der in einem einzelnen Aufnahmevorgang belichtete wurde.

realfilmische Elemente «im selben Bild» vorhanden sind» (Schrey 2009, 18). Besonderes Augenmerk sollte außerdem auf animierte Blenden gerichtet werden, wie die für die Serie *BATMAN* (William Dozier, USA 1966–68) extra angefertigte, aus einem farbigen Batmanzeichen bestehende Trickblende. Sie ergeben zusammen mit realfilmischem Footage ebenso kurze hybride Bilder wie viele – heutzutage bereits in einfachen Schnittprogrammen enthaltene – digitale Überblendungseffekte. Eine spezielle Form der digitalen, animierten Montage bietet der Morphing-Effekt, der – unter anderem in Michael Jacksons Musikvideo *BLACK OR WHITE* (John Landis, USA 1991) – realfilmisch aufgenommene Personen unsichtbar miteinander verschmelzen lässt und laut Barbara Flückiger grundsätzlich eine in die fotografische Domäne übertragene Keyframe-Animation darstellt (vgl. 2010, 24). Weitere im Schnitt nicht sichtbare Übergänge decken sich in ihrer Definition teilweise mit der bereits vorgestellten Kategorie E3: Während unter Punkt E aber die Frequenz innerhalb einer Einstellung im Vordergrund steht, werden nun hierunter alle unsichtbaren Übergänge subsumiert, sei es zwischen zwei Einstellungen, Szenen oder kompletten Sequenzen, wie der Beginn von *FIGHT CLUB* (David Fincher, USA 1999), der eine «computergenerierte Fahrt durch Hirnstrukturen ohne sichtbaren Schnitt mit gefilmtem Bildmaterial, das ein menschliches Gesicht zeigt» (Richter 2008, 14), kombiniert.

3. Hybride Analysen

Die hier vorgeschlagene Systematik soll die einzelnen Beispiele keinesfalls in ein starres Raster bzw. «Schubladensystem» zwingen, sondern den inhärenten Merkmalen der einzelnen Filme flexibel angepasst werden. Einzelne Parameter können daher je nach Bedarf ausgeklammert, fokussiert oder unterschiedlich kombiniert werden. Um eine mögliche Anwendung anschaulich zu illustrieren, werden nun drei ausgewählte – stilistisch möglichst heterogene Kurzfilme – unter den eben skizzierten Kategorien einer kurzen Analyse unterzogen:

A Hybrider Spuk

VORMITTAGSSPUK (Hans Richter, D 1928) gilt als Klassiker des dadaistischen Avantgardefilms und ist nach Richters abstrakten Animationen die erste Arbeit, in der narrative Elemente Eingang finden. Im Film rebellieren Gegenstände gegen Menschen, treiben Unfug in Haus und Garten, während die menschlichen Protagonisten verblüfft und mit-



13-14

VORMITTAGSSPUK

unter hilflos auf den Spuk reagieren. Ein Großteil des Films sowie einige Spezialeffekte werden mit realfilmischen Mitteln umgesetzt, ein geringerer Part mittels Sachanimation, Pixilation, analoger Cut-Out- und Silhouettenanimation: Man kann also im Sinne einer Makroanalyse von animierten Sequenzen sprechen, die in einen experimentellen Realfilm eingebettet sind.

Die Animationen selbst bestechen trotz der einfachen Ausformungen durch ihre vielfältige Stilistik. So weisen einige mit Stop-Motion umgesetzte Szenen – wie am Tisch tanzende Pistolen, eine Blätter aufbauende Pflanze oder sich selbst mit Kaffee füllende Tassen – aufgrund der deutlich veränderten Bewegungsform bzw. der Unmöglichkeit einer realfilmischen Darstellung auf ihren animierten Charakter hin. Weitere animierte Bilder differieren deutlicher von den realfilmischen Bildern: Dies ist vor allem im Zusammenhang mit einer mehrmals gezeigten Zielscheibe, auf der mittels Legeanimation animierte Körperteile von Menschen rotieren oder Kreise der Scheibe selbstständig als abstrakte Zeichen vor unterschiedlichen Fotografien agieren, zu beobachten. Zu keinem Zeitpunkt findet aber eine Hybridisierung von Animations- und Realfilm innerhalb eines Bildes statt.

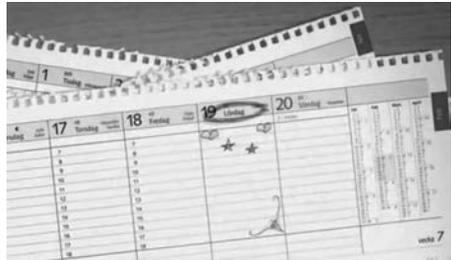
In der hybriden Montage treffen die eben definierten Bildtypen in der Regel in unterschiedlichen Einstellungen mittels hartem Schnitt aufeinander, wobei eine Anhäufung animierter Bilder zu Beginn und am Ende der Arbeit ins Auge sticht. Während die Animationen in den Anfangs- und Endsequenzen aber regelmäßig mit Live-Action-Einstellungen alternieren, werden in der Mitte des Films die Effekte – bis auf eine Ausnahme – mit realfilmischen Mitteln wie langen Blenden, gekippter Kamera oder duplizierten Bewegungsabläufen umgesetzt. Ein übergreifender, also sowohl für realfilmische als auch animierte Sequenzen angewandter Spezialeffekt ist die wiederholte Verwendung von Negativkopien des jeweiligen Filmmaterials. Ein interessanter Aspekt im Sinne hybrider Übergänge ist gleich zu Beginn des Films zu

beobachten: Kragen und Fliege am Hals eines Protagonisten machen sich selbstständig. Hier erfolgt nicht nur ein wiederholter Wechsel zwischen Animations- und Realfilm innerhalb einer Einstellung, die fließenden Übergänge sind zudem in der Montage kaum erkennbar.

B Hybride Liebe

In Jonas Odells *ALDRIG SOM FÖRSTA GÅNGEN!* (*NEVER LIKE THE FIRST TIME!*, S 2006) erzählen vier Personen unterschiedlichen Alters und Geschlechts von ihren ersten sexuellen Erfahrungen. Die 2002 aufgenommenen Interviews des 14 Minuten und 30 Sekunden dauernden Kurzfilms sind in ebenso vielen – etwa gleich langen – Episoden visualisiert, wobei jeder Abschnitt mit unterschiedlichen Animationsstilen und Techniken arbeitet.

Im ersten Teil verbindet Odell mittels digitalem Cut-Out gezeichnete und fotografische Elemente, bei denen die unterschiedliche Materialstruktur deutlich hervorgehoben wird. Kapitel vier arbeitet



15–16

NEVER LIKE THE FIRST
TIME!

ebenfalls mit digitalem Cut-Out, die Ästhetik des Bildmaterials wird, entsprechend der vom Erzähler heraufbeschworenen 1920er Jahre, aber der alter Postkarten, Modeillustrationen und Papier-Anziehpuppen angeglichen und mit 3D-Kamerafahrten kombiniert. In Teil zwei und drei sind dagegen hybride Bilder festzustellen, vor allem weil in beiden Kapiteln die Bewegungen der Protagonisten mittels Rotoskopie-Verfahren generiert sind. Belässt man es in Bezug auf *NEVER LIKE THE FIRST TIME!* bei einer Makroanalyse, lässt sich feststellen, dass unterschiedliche hybride und animationsfilmische Bilder in Form von langen, separaten Sequenzen miteinander kombiniert werden.

Für eine Mikroanalyse bietet sich nun an, einen der beiden als hybrid kategorisierten Abschnitte nochmals genauer zu betrachten: In Kapitel zwei berichtet eine junge Frau, wie sie und ihr damaliger Freund

sich während wöchentlicher Besuche über einen längeren Zeitraum langsam an «das erste Mal» herantasteten. Auf der Bildebene wird dies mittels umrisshaft-digitaler Zeichenanimationen vor bunten fotografischen Hintergründen wie einer U-Bahn-Station, einer tristen Vorstadtsiedlung und einem kargen Jugendzimmer dargestellt. In einigen Hybrid-Beispielen wäre nun davon auszugehen, dass der Vordergrund animiert und der Hintergrund realfilmischen Ursprungs ist. Nicht so hier: Während die Hintergründe entweder statisch bleiben oder von eindeutig digital erzeugten Kamerabewegungen erschlossen werden, erzeugt Odell die Bewegungen der umrisshaften Protagonistinnen eindeutig mittels Rotoskopie bzw. Motion-Capture. Zusätzlich können in diesem Fall realfilmische Figuren im Vordergrund vor einem animierten Hintergrund eruiert werden, wobei die Übergänge innerhalb des hybriden Bildes klar sichtbar sind. Betrachtet man die Montage, kann man von einem hybriden Bildtyp sprechen, der beinahe durchgehend die Sequenz bestimmt und nur an wenigen Stellen mit rein animationsfilmischen Bildern alterniert. Die Montage erfolgt durch Einstellungswechsel innerhalb der Sequenz, die Übergänge meist durch harte Schnitte, in zwei Fällen in Form von kurzen Schwarzblenden. Beginn und Ende des Abschnitts markieren jeweils animierte Übergänge, welche die Sicht durch die Fenster einer vorbeifahrenden U-Bahn auf das gegenüberliegende Bahngleis simulieren.

C Hybrides Experiment

Im filmnostalgisch angehauchten Kurzfilm *CAMERA OBSCURA* (Matthieu Buchalski/Jean-Michel Drechsler/Thierry Onillon, F 2007) überträgt eine neuartige, äußerlich an analoge Filmprojektoren erinnernde Erfindung die Filmbilder direkt in den Kopf eines Blinden. Animierte Gestalten entsteigen der Leinwand, bevölkern den leeren klinischen Raum der Versuchsanordnung und erschrecken den blinden Probanden. Dabei treffen animierte und realfilmische Bilder in unterschiedlichsten Bildtypen aufeinander. So besteht beispielsweise der Beginn des Films, als der Protagonist auf einem Stuhl in der Mitte des leeren Raumes Platz nimmt, aus realfilmisch gedrehtem Material. Ebenso gänzlich mit Live-Action-Footage realisiert sind Erinnerungssequenzen, die dem Protagonisten schließlich die Furcht vor den projizierten Wesen nehmen. Sobald die Übertragung beginnt, erobern einfache, mittels CGI realisierte, gesichtslose Holzpuppen, Musikinstrumente und ein Elefant den Zuschauerraum. Animierte und realfilmische Elemente treffen aber auch in hybriden Bildern aufeinander: Zwar ist

17–18
CAMERA OBSCURA



aufgrund des leeren Raumes kein Hintergrund zu identifizieren, der sich als realfilmisch oder animiert benennen ließe. Da aber die Einstellungsgrößen und Blickwinkel stark variieren, befinden sich in manchen hybriden Bildern die animierten Wesen im Vordergrund, dann wieder die realfilmische Figur und in einigen Einstellungen bewegen sich sowohl Animation als auch Live-Action im Mittelgrund des Bildes. Als klar sichtbar erweisen sich dagegen die Grenzen zwischen den animations- und realfilmischen Elementen in den einzelnen Bildern.

In der Montage treffen nun alle eben beschriebenen Bildformen aufeinander, wobei sich die unterschiedlichen hybriden Bilder sowie Animations- und Realfilm während der gesamten Dauer des Films in Form einer klassischen *Découpage* abwechseln. Die Übergänge bestehen auch hier meist aus einfachen Schnitten und Überblendungen, einzig am Ende des Films überdecken die animierten Figuren, nun kurz als Silhouetten dargestellt, nach und nach das Bild und bewirken damit eine animierte Ablende.

4. Fazit

Die hier skizzierte, streng auf visuelle Merkmale ausgerichtete Typologie soll einen Fokus auf formale Aspekte der jeweiligen Beispiele werfen und als erster Schritt verstanden werden, um Hybriden des Animations- und Realfilms auf die Spur zu kommen.

Im Vergleich zu Frederik S. Littens Systematik, die den Anstoß zu den Parametern gegeben hat, kann hier aufgrund der Trennung von formalen und inhaltlichen Belangen der Diversität unterschiedlichster Hybridfilme besser entsprochen werden. Anstatt den zu untersuchenden Filmkorpus wie bei Litten in vorgefertigte Kategorien zu pressen, ermöglicht die hier vorgenommene Entkopplung der einzelnen hybriden Blickwinkel innerhalb des Bildes bzw. der Montage zudem eine flexible Anpassung, wobei die Kategorien selbst Richtlinien bilden

und bei Bedarf modifiziert werden können. Manche Parameter werden dabei in den einzelnen Beispielen öfter vorzufinden sein als andere, grundsätzliches Ziel ist schließlich die Erfassbarkeit aller Hybridfilme, egal welche Form sie in Bezug auf analoge oder digitale Technik, Länge, Format und Entstehungszeitpunkt annehmen. Die unter anderem von Feyersinger und Litten gestellten Fragen – aus welcher Intention heraus die beiden Filmgattungen jeweils miteinander verbunden werden, wie eine Interaktion innerhalb der Diegese festzumachen ist und ob Hybridisierungstendenzen auch abseits der filmtechnischen Umsetzung, beispielsweise in Bezug auf Filmgenres oder interkulturelle Aspekte, erfolgen – können selbstverständlich zusätzlich in den Blick genommen werden, spielten hier aber kaum eine Rolle.

Ein weiterer Vorteil ist die unkomplizierte Anwendbarkeit der Parameter sowohl auf einer Makroebene – also zur schnellen Eingliederung in einen hybriden Filmkorpus – als auch auf einer an den Beispielen exemplifizierten Mikroebene: Noch präzisere Ergebnisse wären beispielsweise zu erzielen, wenn die ausgewählten Filme mit Hilfe eines nach hybriden Parametern modifizierten Einstellungsprotokolls untersucht würden. In beiden Fällen könnte nach erfolgter Typologisierung eine – eingangs skizzierte – neue historische Verortung in Bezug auf hybride Tendenzen innerhalb der Filmgeschichte vorgenommen werden. Im Idealfall würden schließlich durch die Anwendung der hier vorgestellten Parameter auch Filme berücksichtigt, die bisher noch nicht als hybrid klassifiziert wurden, sehr wohl aber mit unterschiedlichen Techniken des Animations- und Realfilms arbeiten.

Literatur

- Bind, Ines (WS 2011/12) *Hybridfilm – Hybridität im Film. Verhandlungen von Hybridität an James Camerons AVATAR*. Bac. Universität Wien.
- Feyersinger, Erwin (2007) Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten. Die Metalepse im Animationsfilm. In: *Montage AV* 16,2, S. 113–130.
- Flückiger, Barbara (2008) *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren.
- (2010) «Liquid Selves». Zur Transformation von Körpern. In: *Techniken der Metamorphose. Positionen zum Animationsfilm, Maske und Kothurn* 56,4, S. 23–39.
- Furniss, Maureen (2008) *The Animation Bible. A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash*. New York: Abrams.

- (1998) *Art in Motion. Animation Aesthetics*. London: John Libbley.
- Giesen, Rolf (2003) *Lexikon des Trick- und Animationsfilms*. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf.
- Glaubitz Nicola (2007) Reanimation des Spielfilms. In: *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Hg. v. Rainer Leschke & Jochen Venus. Bielefeld: Transcript. S. 41–66.
- Lieb, Christian (WS 2011/12) *Hybridität als permanente Symbiose. Am Beispiel von A SCANNER DARKLY*. Proseminar-Arbeit, Universität Wien.
- Litten, Frederik S. (2011) *A Mixed Picture. Drawn Animation/Live Action Hybrids Worldwide from the 1960s to the 1980s* [litten.de/fulltext/mixedpix.pdf (letzter Zugriff am 24.04.2011)].
- Lukasser-Weitlaner, Anna (WS 2011/12) *THE GREEN WAVE. Fiktion und Realität werden eins!* Proseminar-Arbeit, Universität Wien.
- Rebernick, Cornelia (WS 2011/12) *Das Wesen des Raumes in Hybrid und Animationsfilmen. Das Zusammenspiel von Raum und Diegese*. Bac. Universität Wien.
- Richter, Sebastian (2008) *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die Neue Bildästhetik in Spielfilmen*. Bielefeld: Transcript.
- Scharrer, Vanessa (WS 2011/12) *Das Hybride an Volstoks DE MONSTERS*. Proseminar-Arbeit, Universität Wien.
- Schmidt, Oliver (2013) *Hybride Räume. Filmwelten im Hollywoodkino der Jahrtausendwende*. Marburg: Schüren.
- Schneider, Irmela (1997) Von der Vielsprachigkeit zur ‚Kunst der Hybridation‘. Diskurse des Hybriden. In: *Hybridkultur. Medien, Netze, Künste*. Hg. v. Irmela Schneider & Christian W. Thomsen. Köln: Wienand 1997. S. 13–67.
- Schrey, Dominik (2009) Zwischen den Welten. Intermediale Grenzüberschreitungen zwischen Animation und Realfilm. In: *Filmblatt* 41,10, S. 5–19.
- Schwebel, Florian (2010) *Von FRITZ THE CAT zu WALTZ WITH BASHIR. Der Animationsfilm für Erwachsene*. Marburg: Schüren.
- Schweigler Stefan (WS 2011/12) *Nostalgisch-transmediale Hybridsequenzen in LES TRIPLETTES DE BELLEVILLE*. Proseminar-Arbeit, Universität Wien.
- Telotte, J.P. (2010) *Animating Space. From Mickey to Wall-E*. Kentucky: University Press.
- Tscherkassky, Peter (2003) *Fast Film. Synopsis* [www.amourfoufilm.com/film/fast-film (letzter Zugriff am 11.08.2013)].