

Jannik Müller

Die Hybridästhetik des Computeranimationsfilms

SCHÜREN

Inhalt

Danksagung	7
1 Einleitung	9
2 Theoretische Grundlagen	17
2.1 Computeranimation und Hybridästhetik	17
2.1.1 Computeranimation zwischen Mimesis und Abstraktion	17
2.1.2 Historische Entwicklung des Computeranimationsfilms	20
2.1.3 Das Konzept der Hybridästhetik	23
2.1.4 Die Analyse der Hybridästhetik	29
2.2 Analysedimensionen der Hybridästhetik	32
2.2.1 Figurengestaltung	32
2.2.2 Umgebungsgestaltung	41
2.2.3 Texturen	49
2.2.4 Bewegungen	58
2.2.5 Medialität	69
2.3 Modell zur Analyse der Hybridästhetik	77
3 Fallstudie 1: SOUL (2020)	81
3.1 Figurengestaltung	82
3.2 Umgebungsgestaltung	97
3.3 Texturen	107
3.4 Bewegungen	119
3.5 Medialität	131
3.6 Hybriditätsprofil: Ergebnisse der Fallstudie	140
4 Fallstudie 2: Die LEGO MOVIE-Reihe (2014–2019)	143
4.1 Figurengestaltung	144
4.2 Umgebungsgestaltung	157
4.3 Texturen	167
4.4 Bewegungen	178
4.5 Medialität	191
4.6 Hybriditätsprofil: Ergebnisse der Fallstudie	200

5 Fallstudie 3: Die SPIDER-VERSE-Filme (2018 & 2023)	203
5.1 Figurengestaltung	205
5.2 Umgebungsgestaltung	219
5.3 Texturen	231
5.4 Bewegungen	242
5.5 Medialität	253
5.6 Hybriditätsprofil: Ergebnisse der Fallstudie	267
6 Abschlussdiskussion und Ausblick	271
Bibliografie	281
Film- und Serienregister	304
Computerspielregister	310
Kunstwerkregister	310

1 Einleitung

Die visuelle Ästhetik computeranimierter Filme zeichnet sich durch ihre Hybridität aus. Bereits in seiner Besprechung zu *Toy Story* (1995), dem ersten Computeranimationsfilm in Spielfilmlänge, bemerkt Andrew Darley hochgradig realistische Bildaspekte bei gleichzeitiger Aufrechterhaltung traditioneller Cartoonprinzipien. Er stellt fest:

The film is a highly sophisticated and accomplished example of three-dimensional computer animation. It certainly adds a new quality or dimension of «realistic-ness» to traditional Disney-style cartoon animation – one might even say a certain photo-realism is achieved relative to the rest of the genre. Ultimately though, one still has to say that characters *are* clearly cartoon characters and that they all operate within generally familiar cartoon scenarios: the computer generated film that replaces live action has yet to appear.

(2000, 20; Hervorhebung im Original)

Diese Hybridisierung neuer realistischer Darstellungsmöglichkeiten und traditioneller Disney-Animation bespricht Darley mit dem Begriff des «second-order realism» (2000, 83; vgl. auch Holliday 2019b, 15). Seine Implikation, die immer noch anhaltende Cartoontradition könne in Zukunft dem vollständigen Fotorealismus weichen, wurde scharf kritisiert, da sie das ästhetische Potenzial lediglich im Realismus suche anstatt im Zusammenspiel unterschiedlicher Ästhetiken (vgl. Schaffer 2004, 75). So schreibt auch Jens Schröter: «Diese hybride Bildform ist die eigentlich neue, bildästhetische Leistung der Pixar-Filme» (2014, 37).

Der enorme Erfolg dieser hybriden visuellen Ästhetik im Film *Toy Story* führte zu einer grundsätzlichen Umwälzung der Animationsindustrie, aus der der Computeranimationsfilm in den frühen 2000er-Jahren als dominante Form des Animationsfilms hervorging (vgl. Holliday 2019b, 1; Brown 2021, 5). Während die Zeichentrickanimation insbesondere in den Vereinigten Staaten von Amerika und Japan und die Stop-Motion-Animation in Osteuropa über Jahrzehnte die am weitesten verbreiteten Animationsformen darstellten (vgl. Wells 1998, 35, 63; Brown 2021, 2–5), wurden diese in nur wenigen Jahren zu Ausnahmen in einer von der Computeranimation dominierten Industrie. Lediglich in Japan ist mit dem Anime weiterhin eine Form der Zeichentrickanimation dominant, auch wenn sie mittlerweile meistens mithilfe digitaler Technologie erstellt wird (vgl. Furniss 2016, 388; Lamarre 2020, 322). Wie Noel Brown (2021, 34–39) feststellt, führen Computer-

animationsfilme auf narrativer Ebene hingegen weitgehend die Tradition früherer Animationsfilme fort, wenngleich Christopher Holliday (2019b, 41–62) spezifische Erzählmuster zu identifizieren vermag. Der Grund für den durchschlagenden Erfolg des Computeranimationsfilms kann damit primär in den neuen technischen Möglichkeiten und deren Einfluss auf die visuelle Ästhetik erkannt werden (vgl. Holliday 2019b, 1–3; Brown 2021, 23–34). Daher soll in dieser Arbeit erstmals die visuelle Ästhetik von Computeranimationsfilmen systematisch erfasst werden, indem sie als Hybridisierung realistischer und stilisierter Traditionen älterer Medienformen verstanden wird.

Zur Annäherung an das Phänomen eignet sich das Konzept der *remediation*, mit dem Jay David Bolter und Richard Grusin die Tendenz digitaler Medien zur Übernahme von Eigenschaften älterer Medienformen beschreiben: «Again, we call the representation of one medium in another *remediation*, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media» (2000, 45; Hervorhebung im Original). Sie beziehen sich auf Marshall McLuhans (2001, 8) berühmte Feststellung, dass der Inhalt jedes Mediums ein anderes Medium sei, und unterscheiden zwischen der Logik der *immediacy* und der *hypermediacy*: Während erstere eine unauffällige Form der Remediation sei, die die eigene Medialität unsichtbar werden lasse, stelle die zweite die Gemachtheit des Werkes auffällig aus (vgl. Bolter/Grusin 2000, 5–14). Ein weiterer, in den Animation Studies viel beachteter Ansatz ist das von Maureen Furniss (2014, 6) vorgeschlagene Kontinuum, das alle filmischen Darstellungsformen zwischen Mimesis und Abstraktion verortet. Darin tendieren Live-Action-Filme stärker in Richtung des mimetischen Pols, da sie die außerfilmische Realität stärker nachzuahmen vermögen, während etwa Zeichentrickfilme näher in Richtung der Abstraktion zu verorten sind. Darleys Feststellung folgend, remediiert Toy Story die Ästhetik des Live-Action- und des Zeichentrickfilms auf eine Weise, die den Computeranimationsfilm hinsichtlich seines Realismus bzw. seiner Stilisierung zwischen beiden Ästhetiken einordnen müsste. So stellt auch der Kritiker Roger Ebert fest: «Watching the film, I felt I was in at the dawn of a new era of movie animation, which draws on the best of cartoons and reality, creating a world somewhere in between» (1995). Die Ästhetik des Computeranimationsfilms ist jedoch keine bloße Zwischenlösung, sondern eine komplexe Neuaushandlung gleichzeitig sichtbarer realistischer und stilisierter Tendenzen.

Diesbezüglich stellt Mihaela Mihailova fest: «Computer-generated imagery's capacity to both create a highly precise impression of reality and use it as a baseline for formal experimentation [...] is often cited by members of the industry as one of the medium's defining artistic features» (2019, 53). Dies verweist bereits darauf, dass in der Computeranimation zwar fotorealistische Tendenzen zu erkennen sind, diese aber zeitgleich mit den gestalterischen Freiheiten der Animation hybridisiert werden können, die historisch von zahlreichen Theoretiker:innen bemerkt wurden (vgl. Panofsky 1972, 23; Eisenstein 1988, 21; Arnheim 2002, 12). Der Computeranimationsfilm lässt sich konstitutiv durch diese Hybridität

erfassen, denn im Gegensatz zum terminologisch unterschiedlich beschriebenen visuellen Realismus von *computer-generated imagery* (CGI) im Live-Action-Film (vgl. Prince 1996, 28; Richter 2008, 178–179; Mihailova 2019, 51) hält sich seit mittlerweile mehreren Jahrzehnten trotz annähernd fotorealistischer Bildaspekte eine stabile Cartoontradition im Computeranimationsfilm. Darleys Aussage, *noch* sei eine Cartoontradition erkennbar und *noch* könne der Computeranimationsfilm ästhetisch nicht mit dem Live-Action-Film konkurrieren, verkennt demnach das spezifische Potenzial des vollständig computeranimierten Films (vgl. Schaffer 2004, 75). So wurde die Stilisierung nicht aufgegeben, obwohl fotorealistische Darstellungen mittlerweile technisch möglich sind. Stattdessen kennzeichnet die multidimensionale Aushandlung realistischer und cartoonhafter ästhetischer Traditionen auch über 30 Jahre nach *Toy Story* das, was in dieser Arbeit als *die Hybridästhetik des Computeranimationsfilms* konzeptualisiert werden soll.

Mehrfach wurde die visuelle Ästhetik von Computeranimationsfilmen in ihren Anfängen (vgl. Darley 2000; Manovich 2001), hinsichtlich bestimmter Studios (vgl. Pallant 2011; Meinel 2016; Herhuth 2017; Summers 2020; Benhamou 2023) oder einzelner Werke oder Filmschaffender (vgl. Wende 2014a; Neupert 2016; S. Smith / Brown / Summers 2018; Polan 2020; Michael 2025) untersucht. Nur wenige Publikationen geben einen umfassenden Überblick über die aktuelle Ästhetik, Narration und (produktions-)kulturellen Kontexte des Computeranimationsfilms (vgl. Holliday 2019b; Brown 2021). Das Ziel dieser Monografie ist daher, ein bislang fehlendes Modell zur systematischen Analyse der Hybridästhetik des Computeranimationsfilms und ihrer Stile zu erstellen. Dieses Modell ist in fünf Analysedimensionen gegliedert, durch deren unterschiedliche Schwerpunkte die Komplexität dieser visuellen Ästhetik erfasst werden soll: Figurengestaltung, Umgebungsgestaltung, Texturen, Bewegungen und Medialität. Der Fokus der Arbeit liegt auf der ausführlichen Analyse von drei Beispielen, die den Nutzen des Hybridästhetikmodells und der einzelnen Dimensionen demonstrieren sollen. Diese Fallstudien zeigen exemplarisch die stilistische Pluralität von Computeranimationsfilmen auf, nachdem die technische Notwendigkeit der Cartoonästhetik nicht mehr gegeben ist. *Soul* (2020) wurde als Repräsentant für die konventionelle Computeranimationsästhetik gewählt, während die *LEGO Movie*-Reihe (2014–2019) durch ihren fotorealistischen Materialeindruck von *Lego* und *SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER-VERSE* (2018) und seine Fortsetzung *SPIDER-MAN: ACROSS THE SPIDER-VERSE* (2023) durch komplexe Stilisierungen Abweichungen von diesen Konventionen bieten. Durch das Modell und die drei Fallstudien wird zugleich die gemeinsame übergreifende Hybridästhetik und die stilistische Vielfalt demonstriert.¹

1 An dieser Stelle ist anzumerken, dass es einige Personalüberschneidungen bei den Filmen gibt: Während Phil Lord und Christopher Miller bei *THE LEGO MOVIE* Regie geführt haben, fungieren sie bei den *SPIDER-VERSE*-Filmen als Produzenten. Kemp Powers, einer der Regisseure von *SPIDER-MAN: ACROSS THE SPIDER-VERSE*, war außerdem Co-Regisseur von *Soul*. Allerdings wurden die Filme von unterschiedlichen Studios produziert, sodass es sich dennoch um eine heterogene Filmauswahl handelt.

Als übergreifende Forschungsfrage soll somit erarbeitet werden, wie sich 1. die Hybridästhetik als konstitutives Merkmal des Computeranimationsfilms erfassen lässt und 2. welche stilistische Vielfalt in der Hybridästhetik möglich ist, also welche stilistischen Gemeinsamkeiten und Unterschiede sich in aktuellen Filmbeispielen wiederfinden. Das Konzept der Hybridästhetik beschreibt dabei die dominante Ästhetik des Computeranimationsfilms, die realistische und stilisierte ästhetische Traditionen – häufig in Verbindung gebracht mit dem Live-Action-Film und dem Zeichentrickfilm – miteinander verbindet, ohne jedoch auf einen einheitlichen Stil reduzierbar zu sein.

Unter *Ästhetik* wird in dieser Arbeit die formale, audiovisuell wahrnehmbare Gestaltung eines Medienprodukts verstanden (vgl. Wiesing 1997, 38–40).² Während Furniss (2014, 7) in ihrem Überblick über die Animationsästhetik diverse technische Grundlagen, Studiopraktiken, visuelle, auditive und narrative Gestaltungsaspekte sowie die Publika der Animation bespricht, soll sich der Begriff der Ästhetik in dieser Arbeit primär auf die visuelle Gestaltung beschränken. Die Hybridästhetik wird demnach als visuelle Ästhetik verstanden, die durch die technischen Darstellungsmöglichkeiten der Computeranimation erzeugt werden. Die auditive Darstellungsebene des audiovisuellen Mediums Film wird daher trotz interessanter aktueller Forschungsbeiträge (vgl. Eckel 2021; Fahlenbrach 2023) für diese Arbeit weitgehend ausgeklammert. Dasselbe gilt für die narrativen Strukturen (vgl. Herhuth 2017; Holliday 2019b; Brown 2021), die nur beachtet werden, sofern sie für die Betrachtung der visuellen Ästhetik relevant sind. Den Begriff Stil definieren David Bordwell, Kristin Thompson und Jeff Smith dagegen als «repeated and salient uses of film techniques characteristic of a single film or a group of films (for example, a filmmaker's work or a national movement)» (2017, G-6). Die Hybridästhetik beschreibt demnach die Verschmelzung mehrerer formaler Ästhetiken zu einer neuen Ästhetik, während ein Stil der Hybridästhetik die spezifische Ausprägung dieser Ästhetik nach einem wiedererkennbaren Muster ist.

Der von Suzanne Buchan eingeführte Begriff der «pervasive animation» (2013, 1) ist in wissenschaftlichen Texten zur Animation selbst so allgegenwärtig geworden (vgl. etwa Leslie/McKim 2017, 207; Dobson et al. 2019, 1; Ehrlich 2021, 10; Hagener 2023, 13), dass sein Fehlen in dieser Arbeit auffällig wäre. Gerade aufgrund dieser Allgegenwärtigkeit von Animation in der kontemporären Medienkultur ist es umso wichtiger, den Untersuchungsgegenstand klar einzugrenzen. In dieser Arbeit werden nur vollständig dreidimensional computeranimierte Langfilme beachtet, die diskursiv als solche verstanden werden. Damit werden digitale Zeichentrickfilme wie KLAUS (2019) als zweidimensionale computeranimierte Filme (vgl. Amidi 2015; Radulovic 2019) ebenso ausgeklammert wie fotorealistische

2 Der Begriff wird vielfältig und unterschiedlich ausgelegt (vgl. Wiesing 1997, 9). Für ausführlichere Besprechungen, vgl. Achim Trebeß (2006), Stefan Majetschak (2007) und Monika Betzler, Julian Nida-Rümelin und Mara-Daria Cojocaru (2012).

Animationsfilme wie das Remake von *THE LION KING* (2019), dessen Ästhetik trotz seines Status als vollständig computeranimierter Film mit dem Live-Action-Film assoziiert wird (vgl. Holliday 2020; Polywka 2022, 60). Computeranimierte Serien wie *LOVE, DEATH & ROBOTS* (2019–) oder *ARCANE* (2021–2024) bleiben ebenso unbeachtet wie Kurzfilme, in denen häufig größere Experimentierfreude vorzufinden ist (vgl. Holliday 2019a, 153). An geeigneter Stelle wird vereinzelt auf solche Animationswerke verwiesen, doch wird als Analysegegenstand dieser Arbeit der dreidimensionale, vollständig computeranimierte Langfilm gewählt. Um das umfangreiche Feld des Computeranimationsfilms weiter einzugrenzen, werden darüber hinaus nur US-amerikanische Produktionen oder Co-Produktionen untersucht, um eine Vergleichbarkeit der Produktions- und Rezeptionskontexte sicherzustellen.

Für die Analyse der visuellen Ästhetik orientiert sich die Arbeit an dem neoformalistischen Ansatz, der insbesondere von Bordwell und Thompson und ihrem Standardwerk *Film Art: An Introduction* (2017) geprägt wurde (vgl. Heller 2020, 331). Als kognitiver Ansatz stehen beim Neoformalismus die formale Gestaltung und die Signale im Fokus, die von Rezipierenden wahrgenommen werden, um aus ihnen aktiv einen Sinnzusammenhang zu produzieren. Diese Gestaltung eines Films und seine Wahrnehmung sind im Neoformalismus stets im historischen Kontext zu betrachten (vgl. Thompson 1988, 11), weswegen er auch als eine «historische Poetik des Films» (Hartmann/Wulff 2002, 203) bezeichnet wird. So werden Franziska Heller (2020, 331) zufolge wiederkehrende Schemata und Abweichungen von diesen untersucht, wobei das klassische Hollywooderzählkino der späten 1910er- bis 1960er-Jahre als Referenz dient, das bis heute als dominanter Stil gilt (vgl. Bordwell 1986, 17; Bordwell / Thompson / J. Smith 2017, 97–99). Kritik an dem neoformalistischen Ansatz wird beispielsweise aufgrund unscharfer Begriffe und eines idealisierten Rezeptionssubjekts geübt, mit dem die Diversität des Publikums und die diskursive Rezeption eines Werkes nicht beachtet werde (vgl. Hartmann/Wulff 2002, 210; Heller 2020, 344–345). Daher wird die vorliegende Arbeit diesen Ansatz eher als Leitlinie verstehen und einen eigenen, auf den Computeranimationsfilm und seine Hybridästhetik zugeschnittenen theoretischen Zugang mit mehreren Analysedimensionen entwickeln.

Wie in der neoformalistischen Filmanalyse werden in dieser Arbeit sowohl die spezifischen Werke als auch die historisch gewachsenen ästhetischen Konventionen untersucht. «Normen und Veränderungen der konventionellen Formen spannen das Feld auf, in dem sich das Ästhetische als Abgrenzung und Erneuerung der vertrauten und zur Alltäglichkeit abgesunkenen traditionelleren Formen entfalten kann» (Hartmann/Wulff 2002, 203). Das hier entwickelte Modell zur Analyse der Hybridästhetik des Computeranimationsfilms basiert demnach auf der Prämisse, dass sich Einzelwerke durch das Spannungsverhältnis von Einhaltung und Abweichung von Konventionen auszeichnen und dieses wiederum auf die bestehenden Konventionen Einfluss nehmen kann. Als visuelle Darstellungskonventionen können sowohl die Hollywoodproduktionen des Live-Action-Films

als auch frühere Animationsformen angenommen werden, die durch den Computeranimationsfilm weitgehend abgelöst wurden (vgl. Brown 2021, 22–28). In der Analyse von Einzelfilmen oder selektierter Korpora kann demnach untersucht werden, wie die ästhetischen Konventionen früherer Medienformen aufgegriffen und hybridisiert werden. Die daraus entstehenden Konventionen des Computeranimationsfilms (vgl. Brown 2021, 181) können wiederum als eigenständige Form von nachfolgenden Filmen übernommen oder gebrochen werden. Wie in der Arbeit vorgegangen wird, um die Hybridästhetik am Beispiel von drei Fallstudien zu analysieren, wird im Folgenden umrissen.

In Kapitel 2 wird auf der Basis der relevanten Forschungsliteratur die theoretische Grundlage der Hybridästhetik erarbeitet, um aus ihr ein Analysemodell mit fünf Analysedimensionen zu entwickeln. Dazu wird zunächst mit Furniss' (2014) Kontinuum zwischen Mimesis und Abstraktion das Spannungsverhältnis von realistischer und stilisierter visueller Ästhetik eingeleitet und ein historischer Überblick über die Entwicklung dieses Verhältnisses im Computeranimationsfilm gegeben. Anschließend wird auf Basis von Franziska Bruckners (2017) Überlegungen zu diversen Hybriditätskonzepten in der Animation die Hybridästhetik definiert als ein Konzept, bei dem verschiedene ästhetische Traditionen durch dieselbe Technik hervorgebracht werden. Daran anschließend wird das Vorgehen in den Fallstudienanalysen zur Hybridästhetik skizziert, demzufolge zunächst Hypothesen zu den grundlegenden ästhetischen Traditionen aufgestellt werden, um anschließend ihre Hybridisierung in fünf Dimensionen zu analysieren und abschließend deren Zusammenspiel zu untersuchen.

Die Analysedimensionen werden aus einem breiten Spektrum unterschiedlicher theoretischer Perspektiven hergeleitet, deren Auswahl im Erkenntnisinteresse der Arbeit begründet ist: Die Analyse der *Figurengestaltung* baut auf Jens Eders (2008; 2023) Figurenanalysemodell auf und untersucht die Körperform, Physiognomie und Farbgestaltung von Figuren sowie ihre Produktions- und Rezeptionskontexte. In der Dimension *Umgebungsgestaltung* werden Aylish Woods (2006) Überlegungen einer animationsspezifischen Raumästhetik anhand der kohärenten dreidimensionalen Raumgestaltung im Computeranimationsfilm (vgl. Pallant 2011, 134) überprüft. Anschließend wird in der Dimension *Texturen* die sinnliche Erfahrbarkeit der Materialerscheinungen der computeranimierten Figuren und Umgebungen mithilfe des Konzepts der haptischen Visualität von Laura U. Marks (2000) analysiert. Die Dimension *Bewegungen* basiert auf den berühmten 12 Principles of Animation von Frank Thomas und Ollie Johnston (1995, 47–69) und wird für die Untersuchung der Bewegungsästhetik computeranimierter Figuren und Umgebungsphänomene angepasst. Schließlich betrachtet die letzte Analysedimension Medialität mit Bolters und Grusins (2000) bereits erwähntem Konzept die Remedialisierung medienspezifischer technischer Artefakte. Diese unterschiedlichen Zugänge ermöglichen die Diskussion der Hybridisierung realistischer und stilisierter Ästhetik in den jeweiligen Dimensionen und werden abschließend zu einem Modell zusammengeführt. Mit diesem wird die Hybridäs-

thetik des Computeranimationsfilms in drei technisch ähnlichen, aber ästhetisch unterschiedlichen Fallstudien analysiert.

In Kapitel 3 wird als erste Fallstudie die Hybridästhetik des Films *Soul* (2020) der Pixar Animation Studios analysiert. Hier wird der von Chris Pallant als «hyper-realism» (2011, 131)³ bezeichnete Standardstil des Computeranimationsfilms besprochen, der ästhetische Tendenzen des Live-Action-inspirierten Fotorealismus und die vom Zeichentrickfilm geprägte Stilisierung hybridisiert. Der von den Pixar Animation Studios produzierte Film *Soul* steht durch zwei distinkte visuelle Substile für zwei Ausprägungen des Standardstils: eine stärker realistische und eine stärker stilisierte Tendenz, die die diegetischen Subwelten der irdischen und der Seelenwelt visuell klar differenziert. Durch die Aushandlung der Hybridisierung in den fünf Analysedimensionen exemplifiziert *Soul* durch seine zwei Stiltendenzen den gegenwärtigen Stand des von *Toy Story* popularisierten und von vielen Studios übernommenen Stils der Hybridästhetik. Dieser kann mit Bezug auf Pallant als *Hyperrealismus* bezeichnet werden.

Kapitel 4 analysiert als zweite Fallstudie die von Warner Bros. produzierte und von Animal Logic animierte *LEGO Movie*-Filmreihe, bestehend aus *THE LEGO MOVIE* (2014), seinen Spin-offs *THE LEGO BATMAN MOVIE* (2017) und *THE LEGO NINJAGO MOVIE* (2017) sowie der Fortsetzung *THE LEGO MOVIE 2: THE SECOND PART* (2019). Diese greifen den in Fallstudie 1 identifizierten Standardstil auf und hybridisieren ihn mit den ästhetischen Traditionen des Brickfilms, also des Stop-Motion-Films mit Legosteinen. Besonders auffällig in der Fallstudie ist der fotorealistische Eindruck realweltlicher Legosteine, mit der allerdings komplexe, nur in der Computeranimation umsetzbare Darstellungen geschaffen werden. Damit ist die Fallstudie als realistischer zu werten, ohne jedoch den Status als Animationsfilm zu verschleiern. Da die Remedialisierung der Materialästhetik von Lego in allen Dimensionen der *LEGO Movie*-Reihe zum Tragen kommt und intensiver ausgestellt wird, als es in genuinen Lego-Stop-Motion-Filmen der Fall ist, wird für diesen Stil der Hybridästhetik der Begriff des *Hypermateralismus* vorgeschlagen.

In Kapitel 5 werden mit der dritten Fallstudie die Filme *SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER-VERSE* (2018) und *SPIDER-MAN: ACROSS THE SPIDER-VERSE* (2023) von Sony Pictures Animation besprochen, deren viel beachtete visuelle Ästhetik den Standardstil des Hyperrealismus mit einer vielfältigen, deutlich stilisierten Ästhetik hybridisiert, die mit Comics, alten Zeichentrickfilmen und anderen grafischen Künsten assoziiert wird. Im Gegensatz zu dem hyperrealistischen und hypermaterialistischen Stil der Fallstudien 1 und 2 wendet sich der Stil dieser Fallstudie von den Möglichkeiten des Fotorealismus ab und sucht die Innovation in komple-

3 Pallant bezeichnet ihn als «hyper-realism», um ihn von dem «hyperrealism» (2011, 131) der Disney-Zeichentrickfilme zu unterscheiden. Allerdings bezeichnet Paul Wells, auf den sich Pallant bezieht, die Disney-Zeichentrickästhetik als «hyper-realism» (Wells 1998, 25). Zur Vermeidung von Missverständnissen wird diese ungelenke typografische Distinktion hier nicht übernommen. Hyperrealismus meint in dieser Arbeit demnach den Computeranimationsstil, der von der klassischen Disney-Zeichentrick- und der Live-Action-Ästhetik beeinflusst wurde.

zen Stilisierungen. Dabei ermöglicht diese Form der Hybridästhetik sowohl eine Neuverhandlung der gestalterischen Möglichkeiten des Computeranimationsfilms als auch eine intensive Neuerfahrung der jeweiligen remediatisierten Medienformen. Aus diesem Grund wird der hybridästhetische Stil der SPIDER-VERSE-Filme als *Hyperstilismus* bezeichnet.

Für jede Fallstudie wird ein Hybriditätsprofil erstellt, das die Ergebnisse der jeweiligen Analysedimensionen zusammenfasst und in Verbindung zueinander setzt, um den jeweiligen Stil der Hybridästhetik zu identifizieren. Das Kapitel 6 trägt schließlich die Ergebnisse der Fallstudien und ihrer Stile Hyperrealismus, Hypermateralismus und Hyperstilismus noch einmal zusammen und vergleicht sie sowie die zentralen Ergebnisse der fünf Analysedimensionen miteinander. Abschließend werden basierend auf den Ergebnissen der Fallstudien und der Reflexion des Analysemodells die Potenziale für die weiterführende Forschung besprochen. Basierend auf einer Kurzanalyse des Films STRAUME (2024), besser bekannt unter seinem internationalen Titel FLOW, werden schließlich neueste Tendenzen und eine mögliche Zukunft der Hybridästhetik des Computeranimationsfilms diskutiert.