

montage AV

Zeitschrift für Theorie und Geschichte
audiovisueller Kommunikation

35/01/2026

ANIMATION REDUX

Inhalt

5 Editorial

SCHWERPUNKT: ANIMATION REDUX

- 17 Marion Biet und Felix Hasebrink
Die andere siebte Kunst
Einblick in französischsprachige Animationsfilmtheorien
- 43 Benedikt Merkle
«grow a tree»
Umschreibungen digital erzeugter Bewegtbilder am Beispiel von Partikelsystemen
- 61 Marion Biet und Felix Hasebrink
Vom Xerox-Kopierer zu KI-Bildern
Ein Gespräch über die Entwicklung der Animationskunst und -industrie mit dem kanadischen Produzenten Barry Ward
- 77 Cécile Noesser
«Drawing with the Wrong Hand»
Eine neue Poetik der 3D-Animation
- 99 Julia Eckel
Anim:AI:tion
Animationstheoretische Perspektiven auf generative KI
- 121 Vera Schamal
Machen, Handeln, Generieren
Eine produktionsästhetische Betrachtung animierter Bilder

ARTIKELREIHE

«QUEER|FEMINISTISCHE PERSPEKTIVEN»

- 133 Anna Friederike Dajka
«I Don't Believe in the Glorification of Murder; I Do Believe in the Empowerment of Women»
Das Good-for-Her-Phänomen
- 155 Vera Mader
#savagechallenge
Zur politischen Ökonomie von TikTok-Tänzen
- 173 Philipp Blum
Gustav Künstler: *Der Film als Erlebnis*
Diskursgeschichtlicher Kontext und Anknüpfungspunkte zu einem weithin vergessenen Buch

IN MEMORIAM

- Teresa de Lauretis**
197 Ein Nachruf von Laura Katharina Mücke
- 203 **Zu den Autor:innen**
- 207 **Impressum**

Editorial

Animation Redux, oder: Animation im Zeitalter von KI

Ein Foto per Mausklick in ein Bild verwandeln, das wie ein *freeze frame* aus einem Animationsfilm aussieht – mit diesem Feature bewarb das US-amerikanische Software-Unternehmen OpenAI im März 2025 ein Upgrade seines Bildgenerators, der im hauseigenen Chatbot ChatGPT implementiert ist. Unzählige KI-generierte oder -bearbeitete Bilder, die Zeichentrick- oder Computeranimationsfilmen ähneln, kursierten kurz darauf auf allen größeren Social-Media-Plattformen. Besonders beliebt waren Bilder im Stil des japanischen Studios Ghibli; doch auch Bilder, die stark an Disney- oder Pixar-Filme erinnern, wurden massenhaft in Umlauf gebracht.

Der KI-Trend stieß auf heftige Kritik. Journalist:innen und Branchenkenner:innen vermuteten, dass OpenAI während des Trainings seines neuen Modells GPT-4o eklatante Urheberrechtsverletzungen begangen haben könnte, sofern die Firma massenhaft Filmmaterial verwendet hatte, ohne dafür die entsprechenden Nutzungsrechte einzuholen (Constantino 2025). Kritik entzündete sich auch daran, dass hier ein finanzstarkes Tech-Unternehmen ein *tool* anbot, mit dem die Ergebnisse aufwändiger künstlerischer Arbeitsprozesse innerhalb weniger Sekunden täuschend echt imitiert werden konnten. Speziell die KI-Bilder im Stil der Studio-Ghibli-Zeichentrickfilme wurden kontrovers aufgenommen. Ghibli-Filme und Regisseure wie Hayao Miyazaki, der sich bereits 2016 kritisch zur Verwendung von KI in Animationsfilmen geäußert hatte (Kim 2025), stehen im populären Diskurs nach wie vor für besonders filigrane, arbeitsintensive und an manuellen Zeichentrickverfahren orientierte Produktionen. Umso plumper und liebloser schienen im Vergleich die KI-generierten Bilder. Mitunter wirkte die «Ghiblification» regelrecht böse – wie

im Fall eines Bildes, das von der Pressestelle des Weißen Hauses verbreitet wurde: Es sollte die Festnahme einer weinenden Frau, einer angeblichen Fentanyl-Dealerin, durch einen grimmigen Polizeibeamten vor US-amerikanischer Flagge zeigen. Im Social-Media-Post des Weißen Hauses wurde diese Ghibli-Version mit zwei Fotografien der Verhaftung kontrastiert (ibid.).

Neben Fragen des Urheberrechts, der Kunst und Kreativität oder der politischen Instrumentalisierung werfen Phänomene wie der Ghibli-Trend weitere Fragen auf, wenn man sich vergegenwärtigt, warum ausgerechnet diese Bildästhetiken von ChatGPT und anderen KI-Systemen so umfangreich imitiert werden. Es handelt sich um Darstellungskonventionen, die üblicherweise als ›Animation‹ klassifiziert und von Internet-Nutzer:innen unmittelbar mit spezifischen Filmen oder TV-Serien assoziiert werden. Zu diesen Konventionen gehören nicht nur die charakteristischen Gesichtszüge und Körperformen, Pastellfarben oder Lichtstimmungen aus Ghibli-Filmen. Auch andere ästhetische Parameter, die nicht auf Zeichentrickverfahren zurückgehen – zum Beispiel Oberflächentexturen, die an Knetfiguren oder hölzerne Puppen aus Stop-Motion-Filmen erinnern –, können mit OpenAIs KI-System optisch reproduziert werden. Die Umsetzung KI-generierter Filmsequenzen, die näherungsweise so aussehen wie Produktionen aus dem Hause Disney oder Ghibli, wäre nach den unbewegten ChatGPT-Bildern der logisch nächste Schritt. Tatsächlich führen unterschiedliche Demo-Videos im Internet längst vor, wie längere Filmszenen aus KI-generierten Bewegtbildern aussehen können – sehr zum Unmut der Animationsbranche, die um Budgetkürzungen, Aufträge und Arbeitsplätze fürchtet.

Dass in unterschiedlichen Bereichen unseres Alltags Bilder künstlich erzeugt und in Bewegung versetzt werden – nicht nur in Film oder Fernsehen, sondern auch auf Smartphone-Displays oder Screens im öffentlichen Raum, in Videospielen, Software-Interfaces oder Social-Media-Plattformen –, haben die *animation studies* schon vor einiger Zeit registriert. Die gesamte Medienkultur des 21. Jahrhunderts, so die verbreitete Diagnose, sei umfassend von Animationen oder animierten Bildern durchsetzt, und zwar in noch weitaus stärkerem Maße als von traditionell fotografischen Filmbildern. So schreibt die Animationsforscherin Suzanne Buchan programmatisch in der Einleitung eines Sammelbandes: «Animation is pervasive in contemporary moving image culture» (Buchan 2013, 1); es gebe praktisch keinen Bereich der aktuellen Medienkultur, in dem animierte Bewegtbilder keine Rolle spielten.

Wenn sich Animation jenseits von Film und Fernsehen auf andere Felder ausdehnt, stellt sich notwendigerweise die Frage, worin die Gemeinsamkeiten zwischen den vielen Bildphänomenen liegen, die mit diesem Sammelbegriff bezeichnet werden. Für Buchan (ibid., 2) besteht die Schnittmenge darin, dass Animation vor allem solche Prozesse, Dinge und Sachverhalte darstellbar mache, die über das sinnliche Erleben der physischen Wirklichkeit – und ihre Abbildung durch eine fotografische (Film-)Kamera – hinausgingen. Der Animationsfilm-Theoretiker Alan Cholodenko nimmt dagegen an, dass die zeitgenössische Diffusion von Animation derartige Grundbestimmungen tendenziell ins Leere laufen lasse (2014, 108). Er erteilt der Idee einer übergreifenden «Essenz» von Animation eine Absage und spricht in Anlehnung an Jean Baudrillard vielmehr davon, dass Animation in der postmodernen Medienlandschaft von Fernsehen, Video und Computer zu einer Art «Hyper»-Form werde. Baudrillard ging bereits in den 1970er-Jahren davon aus, dass sich in der Postmoderne die Beziehung zwischen Zeichen und dem «Realen» auflöse und von einer Logik der «Simulation» und der Trugbilder («Simulakren») abgelöst würde, die das Reale durch bloße «Zeichen» des Realen ersetzen. «Hyperanimation» wäre nun, im frühen 21. Jahrhundert, eine solche «pure and empty form» (Cholodenko 2014, 106) von Animation. Der Begriff markiert bei Cholodenko ein Über-sich-selbst-Hinaustreten von Animation,¹ die somit nicht mehr notwendigerweise an reale, außer-mediale Bezugsgrößen wie Lebendigkeit, Leblosigkeit, Bewegung oder Bewegungslosigkeit gekoppelt ist (ibid., 106f.).

Die Ghibli-Bilder aus ChatGPT, stellvertretend für die sich schnell entwickelnden Möglichkeiten der Bild- und Videoerzeugung mit KI-Systemen, deuten jedoch an, dass die angenommene Ubiquität (Buchan) oder Hyperrealität (Cholodenko) von Animation heute neu befragt werden müssen. Schon die Bezeichnung «Animation» impliziert voraussetzungsreiche technische, ästhetische und diskursive Genealogien, die, wie Donald Crafton (2011) ausführlich dargelegt hat, an spezifische medienhistorische Kontexte gebunden sind. «Animation», bezogen auf filmische Bewegtbilder, meint um 1900, um 1950 oder um 2000 nicht notwendigerweise dasselbe. Angesichts neuer Formen bewegter Bilder wäre deshalb zu fragen, wo sich konkrete Vergleichspunkte zu älteren Spielarten, Bildlogiken und Diskursen von Animation ergeben und wo sich Unter-

1 Für eine allgemeine Theorie des Hyperbolischen als Übersteigerungs- und Überschussphänomen vgl. Waldenfels (2012).

schiede und Brüche abzeichnen. Ist Animation heute also lediglich ein visueller Stil, d. h. ein Set von «rekurrierenden Mustern und individuellen Kennzeichen» (Wahl 2016, 40), die mit bestimmten Genres, historischen Epochen und Studios assoziiert werden? Ist Animation nach wie vor mit dem händischen «Machen» von Bewegtbildern verknüpft, in Abgrenzung zu automatisierten Prozessen der Bilderzeugung? Was heißt «Machen» dann genau? Inwiefern lassen sich im «Animieren» von Bildern die Ebenen Kunst und Technik, Handarbeit und Automatisierung, menschliches und maschinelles Handeln überhaupt sinnvoll auseinanderrechnen? Und welche tradierten theoretischen Positionen und Denkfiguren von Animation lassen sich für die Analyse gegenwärtiger Bildformen fruchtbar machen?

Die gegenwärtige Animations(film)forschung diskutiert diese und ähnliche Fragen intensiv und ist zugleich um eine Ausweitung ihres Untersuchungsradius² bemüht. So plädieren einige Forschende dafür, auch Videospiele als Animationen zu verstehen, die sich – anders als vorab produzierte Filme oder Serien – quasi «in Echtzeit» auf Bildschirmen oder Smartphone-Displays entfalten (Navarro-Remesal 2024; Schmidt 2026).² Sowohl die Bildästhetiken der Spiele als auch die Aktionen der Spielenden lassen sich als «Animationen» verstehen, wenn sie einen Avatar, eine virtuelle Umgebung oder, nach Chris Pallant (2019, 207), das Spielgeschehen als solches in Bewegung setzen.

Erweiterte Konzepte von Animation werden auch jenseits von Unterhaltungsmedien wie Film, Fernsehen und Games in Anschlag gebracht. Sean Cubitt (2024) etwa mobilisiert Animation – von optischen Spielzeugen des 19. Jahrhunderts bis zum MPEG-Codec für Audio- und Videokompression – als eine Art medienarchäologisches Prisma, um Datenvisualisierungen aus so unterschiedlichen Bereichen wie Gesichtserkennung, Gang- und Bewegungsanalyse, Weltraumforschung oder Börsenhandel zu untersuchen und die darin kollidierenden Zeitregime und Herrschaftsformen herauszuarbeiten. Doch nicht nur das bloße technische In-Bewegung-Setzen von Daten und Bildern, auch die damit zusammenhängenden Vorstellungen von Leben und Lebendigkeit rücken aktuell wieder verstärkt in den Fokus. So weist Deborah Levitt (2018) darauf hin, dass die Proliferation animierter Figuren und Bilder nicht zufällig mit einer neuen Faszination für künstlich erzeugte Lebensformen sowie mit hitzig geführ-

2 Angesichts der großen Nähe der VFX-, Animations- und Gaming-Branche ist es überraschend, dass Animation und Videospiele in den Film- und Medienwissenschaften nicht schon viel länger als verwandte Phänomene untersucht werden.

ten Debatten in Biologie, Medizin und Philosophie zusammenfallen, die um die Frage kreisen, was als ›Leben‹ und ›lebendig‹ gelten kann.³

Wie der oben beschriebene Ghiblification-Trend und unzählige, tagtäglich neu entstehende und online gepostete Kurzvideos deutlich machen, sind die gegenwärtig brisantesten Testfelder für etablierte Animationskonzepte und -theorien zweifellos generative KI-Modelle. Solche Systeme mit dem Begriff ›Animation‹ in Verbindung zu bringen, ist jedoch alles andere als selbstverständlich. Das gängige Verb, um den Output einer KI zu beschreiben, scheint aktuell eher ›generieren‹ als ›animieren‹ zu sein. Die Rede ist von AI Image oder eben Video *Generators*, nicht etwa *Animators*, auch wenn die eingesetzte Software bewegtes Bildmaterial hervorbringt. Julia Eckel und Nea Ehrlich (2022) weisen gleichwohl auf einige technische Gemeinsamkeiten zwischen der Bildprozessierung in künstlichen neuronalen Netzen und traditionellen Verfahren der Bildanimation hin, insbesondere auf die Herausforderung, Intervalle in größeren Bildmengen oder Einzelbildserien präzise einzuschätzen oder zu errechnen.

Die möglichen Ergebnisse KI-gestützter Bildanimation nimmt etwa Mihaela Mihailova (2024) in den Blick. Sie analysiert die Unvorhersehbarkeit und »randomness« von KI-generierten Szenen, die dadurch zustande kommt, dass die verwendete Software die textbasierten Prompts selten exakt so umsetzt, wie von den Software-Nutzer:innen ursprünglich intendiert. Mihailova sieht darin eine neue Form der »delimited animation« (ibid., 193),⁴ also eine Variante eingeschränkter Animation, die dadurch begrenzt ist, dass Animator:innen allein über geschriebenen Text (inkl. den typischen Trennzeichen in einem Prompt, den sogenannten *delimitern*) ein Bild erzeugen und die kreative Kontrolle zu großen Teilen an ein undurchsichtiges KI-System abgeben. Auch für Mihailova werfen KI-generierte Bewegtbilder deshalb grundlegende Fragen nach der Bedeutung und Aussagekraft des Konzepts ›Animation‹ auf: »[It [delimited animation] raises questions about future definitions of animation labor, craft, and au-

3 Welche Implikationen diese Diskussionen für Theorien des Körpers, der Sexualität, von *race* oder der Unterscheidung von Mensch und Tier haben können, diskutiert Mel Y. Chen anhand des (aus der Linguistik entlehnten) Begriffs der »animacy« (2012). Chen spricht unter anderem von »queer animation« und »queer animacies«, womit allerdings keine Gruppe von Filmen gemeint ist, sondern Begriffsverschiebungen und -aneignungen einer sozialen Differenzkategorie. Eine filmtheoretische Adaption von Chens »animacy«-Begriff steht noch aus.

4 In Anlehnung an die existierende Bezeichnung *limited animation* für kostengünstig produzierte Animation, etwa in TV-Serien, die den Bewegungsspielraum einer animierten Figur merklich einschränken (Furniss 2007, 133–150).

thorship, inviting a closer look into possible continuities and points of rupture between synthetic media and older moving image traditions» (ibid.).

Der vorliegende Heftschwerpunkt folgt Mihailovas Impuls und nimmt gegenwärtige Formen von synthetischen Bewegtbildern zum Anlass, die Definition und den gegenwärtigen medienkulturellen Stellenwert von Animation neu zu beleuchten. In diesem Sinne ist auch der Titel «Animation Redux» zu verstehen: Animation wird zur Wiedervorlage gebracht, neu unter die Lupe genommen, möglicherweise sogar «wiederbelebt», was im englischen Substantiv «redux» (aus dem lateinischen *reducere* = zurückbringen, wiederherstellen) zum Ausdruck kommt. Zugleich knüpft der Titel an den Ausdruck «7ème art bis» (auf deutsch: die «andere siebte Kunst») an, den der französische Filmkritiker André Martin in den 1950er-Jahren für den Animationsfilm vorgeschlagen hat.⁵ Das spätlateinische *bis*, im Deutschen als Fremdwort eher ungebräuchlich, legt ebenfalls die Idee einer nochmaligen Wiederholung, einer Iteration mit leichter Variation nahe.

Eine Wiedervorlage ist Animation auch für die *Montage AV*. 2013 erschien eine erste Ausgabe zum Animationsfilm, die in zwölf Beiträgen und einem Glossar verschiedene Themen der *animation studies* vorstellte. Besonderes Augenmerk lag auf den Anfängen der Animationsfilmtheorie und -forschung, die in der Filmwissenschaft lange kaum wahrgenommen wurde. In der Zwischenzeit hat sich das Feld der *animation studies* durch Monografien, Sammelbände und Zeitschriften weiter etabliert und ausdifferenziert. Zu dieser Entwicklung hat im deutschsprachigen Raum die AG Animation der Gesellschaft für Medienwissenschaft mit der Publikation mehrerer Sammelbände wesentlich beigetragen (Bruckner et al. 2017; Backe et al. 2018; Eckel/Feyersinger/Uhrig 2018; Bruckner et al. 2021). Mit dem vorliegenden Themenheft knüpfen wir an diese Bestrebungen an, die Vielfalt der Animationsformen weiterzudenken. Es umfasst sowohl Neuperspektivierungen historischer Diskurse und etablierter Techniken als auch Auseinandersetzungen mit gegenwärtigen Tendenzen, Genres und Technologien, die die theoretische Perspektive auf Animation herausfordern.

Den Auftakt des Schwerpunkts bildet der Beitrag der Gastherausgeber:innen Marion Biet und Felix Hasebrink, der die diskursive Genese

5 Siehe den Beitrag von Marion Biet und Felix Hasebrink in diesem Heft. Auch Cécile Noesser verwendet im Untertitel ihres Buchs *La résistible ascension du cinéma d'animation. Socio-genèse d'un cinéma-bis en France (1950–2010)* den Ausdruck «cinéma bis», um auf die historische Kontingenz der Entstehung des Animationsfilms als eigene Kunstform hinzuweisen.

und Theoretisierung des Animationsfilms in Frankreich seit den 1950er-Jahren rekonstruiert. Im Zentrum stehen die im deutschsprachigen Raum bislang wenig rezipierten Animationsfilmtheorien von André Martin, Hervé Joubert-Laurencin und Georges Sifianos. Die Re-Lektüre und theoriehistorische Kontextualisierung dieser Ansätze ermöglicht auch eine differenziertere Antwort auf die Frage, wie Animation als eigenständige (Kunst-)Form bewegter Bilder unter digitalen Vorzeichen fortbestehen kann und wird.

Eine weitere historische Perspektive liefert der Beitrag von Benedikt Merkle. Während viele Studien zum Animationsfilm animierte Figurenkörper ins Zentrum ihrer Überlegungen stellen, nimmt Merkle einen bisher eher randständig untersuchten Bereich animierter Bildästhetik in den Blick: diffuse Phänomene wie Wasser, Wolken, Feuer und Rauch, die in den späten 1980er-Jahren erstmals mithilfe leistungsstarker Parallelcomputer berechnet und als filmische Bewegtbilder ausgespielt werden konnten. Merkle interpretiert diese Form algorithmischer Animation als Vorgang des Um- und Überschreibens, weil hier die digitale ›Schrift‹ der parallelen Computerprozessierung in ein filmisches Bewegtbild übertragen werde und dabei medienästhetische Störmomente produziere.

Das Interview mit dem kanadischen Produzenten Barry Ward, der 1987 gemeinsam mit Delna Bhesania das unabhängige Studio Bardel Entertainment gründete, gewährt Einblicke in die Weisen, wie die Animationsfilmbranche in den vergangenen drei Jahrzehnten auf tiefgreifende technologische und strukturelle Veränderungen reagiert hat. In Wards Rückblick treten unerwartete Schauplätze, improvisierte Apparaturen und Geräte jenseits des Computers als zentrale Akteure einer schrittweisen Entwicklung von klassischen Zeichentrickverfahren hin zu digitaler 2D- und 3D-Animation in den Vordergrund. Neben technologiebezogenen Innovationen geht es auch um veränderte Arbeits- und Organisationsformen im Kontext von Service-Studios für große Auftraggeber (etwa Disney, DreamWorks, Nickelodeon), Streaming-Plattformen und KI-generierten Bildern.

Die drei Beiträge von Cécile Noesser, Julia Eckel und Vera Schamal beschäftigen sich mit gegenwärtigen Entwicklungen des Animationsfilms. Sie analysieren, wie sich aktuelle Tendenzen in bestehende historische Diskurse einordnen lassen und wie sie sowohl auf ästhetischer als auch begrifflicher Ebene zur (Neu-)Konzeptualisierung des Animationsfilms beitragen. Während Animationsfilmproduktionen großer Studios mit hohem Aufwand an Technik und Personal Hochglanz-Produkte liefern, lassen sich aktuell auch gegenläufige Tendenzen ausmachen: Noesser

untersucht in ihrem Beitrag eine ›Poetik der Sparsamkeit‹, die sie entlang der Arbeiten von Animationskünstler:innen wie Jeron Braxton, Nikita Diakur und David O'Reilly beschreibt. Deren Arbeitsweisen und ästhetische Verfahren, so Noesser, zielten auf Autonomie, Freiheit und eine Unterwanderung von Normen, die nicht nur auf ästhetischer Ebene kritische Lesarten eröffneten.

Mit dem Neologismus «Anim:AI:tion» schlägt Eckel vor, KI-Bewegtbilder durch die Linse der Animationstheorien zu betrachten. Diese erwiesen sich gerade dort als besonders produktiv, wo sie die Vorstellung einer klaren Trennung von Real- und Animationsfilm in Frage stellten. Eckel beschreibt den Realitätsbezug KI-generierter Bilder als Erweiterung des von Maureen Furniss vorgeschlagenen Kontinuums zwischen Mimesis und Abstraktion. Bei fotorealistisch anmutenden KI-Bewegtbildern verweise Mimesis weniger auf die filmisch-fotografische Reproduktion einer außerfilmischen Realität, als vielmehr auf stilistische Konventionen des Animationsfilms. Eine weitere Verschiebung sieht Eckel in Fragen der Artifizialität und Gemachtheit: Während diese im Animationsfilm auf die *agency* der menschlichen Animator:innen verweise, verlagere sie sich bei KI-generierten Bildern auf die *agency* der KI-Modelle – und die damit verbundenen Trainings- und Lernprozesse.

An diese Verschiebungen von *agency* schließt Schamals Beitrag an, der aus produktionsästhetischer Perspektive das Gemachtsein animierter Bilder in den Blick nimmt. Im Zentrum steht die Untersuchung einer ästhetischen Dimension, die über Indizien des Herstellungsprozesses auf dessen materielle, technische und arbeitsbezogene Bedingungen verweise. Entlang von Ansätzen aus der neueren Animationsforschung rückt Schamal drei Aspekte in den Blick: die Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit von (Hand-)Arbeit, den Miteinbezug und die Beschreibung materieller Anteile im Handeln sowie das kritische Potenzial von Handwerk, besonders dort, wo es sich künstlerischer Fertigkeit verweigere. Darauf aufbauend denkt die Autorin darüber nach, wie sich das Verhältnis sowohl analoger als auch digitaler Animation zu jenen neuen Bildern denken lässt, die ganz oder partiell aus algorithmischen Prozessen hervorgehen.

Außerhalb des Schwerpunkts präsentieren wir in unserer Reihe *Queer | Feministische Perspektiven* einen Text von Anna Friederike Dajka zum sogenannten «Good for her»-Phänomen. Good-for-her ist für Dajka nicht nur ein beliebtes Online-Meme, das unangemessen harte Taten von Frauen honoriert, sondern zudem ein filmisches Moment, das für kurze Momente der affektiven Filmerfahrung einen Austritt aus den patriarchalen

Normen ›klassischer‹ Film- wie Repräsentationskultur ermögliche. Dajka untersucht Good-for-her gesellschaftlich als (zu) weiße Auskopplung der interdisziplinären #metoo-Bewegung, als Rezeptionsphänomen, das sich homogenen Identifikationen entziehe, und als atypisches Versatzstück in den beiden Produktionen GONE GIRL (David Fincher, USA 2014) und HOUSE OF GUCCI (Ridley Scott, USA 2021).

Thematisch knüpft Vera Mader mit ihrer Analyse der Savage-Challenge an die Untersuchung von Online-Phänomenen an: Ausgangspunkt bildet ein von Keara Wilson choreografierter TikTok-Tanz, der mit der Nachahmung durch weiße TikTok-Stars viral ging. Entgegen üblicher Plattformlogiken gelang es Wilson, ein Copyright für ihren TikTok-Tanz zu registrieren. Diese Copyright-Lizensierung von Choreografien versteht Mader als einen Abstraktionsprozess, der künstlich zwischen Performer:in und Tanz (also zwischen Rechtssubjekten und -objekten) unterscheiden müsse. In dieser Abstraktion sieht die Autorin eine Strukturäquivalenz zur Theorie des *Black meme*, die *Blackness* als zirkulierende Kopie ohne Original denkt. Die Analogie beginne mit der Gewaltgeschichte der Enteignung Schwarzer Menschen und setze sich in der Vereinnahmung Schwarzer Kultur, Sprache und Styles fort. Insofern das Copyright der Savage-Challenge diese gewaltvolle Abstraktion unter anderen Vorzeichen wiederhole, fragt Mader nach den Möglichkeiten einer imperfekten Emanzipation unter den Bedingungen von Unfreiheit.

Zur Relektüre eines weitgehend in Vergessenheit geratenen filmtheoretischen Buchs lädt Philipp Blum ein: *Der Film als Erlebnis* wurde vom Kunsthistoriker Gustav Künstler 1960 in Wien veröffentlicht. Blum stellt den Band in den Zusammenhang des deutschsprachigen filmtheoretischen Diskurses seiner Zeit und zeigt auf, welche Anknüpfungspunkte Künstlers Arbeit heute bietet.

In unserer Rubrik *In Memoriam* gedenkt Laura Katharina Mücke der im Februar dieses Jahres verstorbenen Film- und Medienwissenschaftlerin Teresa de Lauretis, deren Schriften nachhaltige Resonanzen hinterlassen haben.

Die Gast-Herausgeber:innen bedanken sich bei allen Autor:innen, die einen Artikel eingereicht und geschrieben haben. Auch der Redaktion von *Montage AV*, insbesondere Kristina Köhler für die Koordination und Clara Schmid für die Unterstützung, möchten wir für die Zusammenarbeit und die Möglichkeit danken, den Schwerpunkt zum Thema Animation zu betreuen. Ein besonderer Dank gilt schließlich Jean-Baptiste Massuet, der uns dabei unterstützt hat, den Call for Papers in Frankreich, insbesondere

unter den Mitgliedern der AFCA (Association française du cinéma d'animation), zu verbreiten.

*Marion Biet und Felix Hasebrink (als Gastherausgeber:innen),
Clara Schmid und Kristina Köhler (für die Redaktion)*

Literatur

- Backe, Hans-Joachim / Eckel, Julia / Feyersinger, Erwin / Sina, Véronique / Thon, Jan-Noël (Hg.) (2018) *Ästhetik des Gemachten. Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung*. Berlin: De Gruyter.
- Baudrillard, Jean (1978) *Agonie des Realen*. Berlin: Merve.
- Buchan, Suzanne (2013) Introduction: Pervasive Animation. In: *Pervasive Animation*. Hg. v. Suzanne Buchan. New York / London: Routledge, S. 1–21.
- Bruckner, Franziska / Feyersinger, Erwin / Kuhn, Markus / Reinerth, Maike Sarah (Hg.) (2017) *In Bewegung setzen... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Bruckner, Franziska / Reinerth, Maike Sarah / Lang, Holger / Hagler, Juergen (Hg.) (2021) *In Wirklichkeit Animation... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Chen, Mel Y. (2012) *Animacies. Biopolitics, Racial Mattering, and Queer Affect*. Durham / London: Duke University Press.
- Cholodenko, Alan (2014) «First Principles» of Animation. In: *Animating Film Theory*. Hg. v. Karen Beckman. Durham / London: Duke University Press, S. 98–110.
- Constantino, Tor (2025) The Studio Ghibli Dilemma – Copyright in the Age of Generative AI. In: *Forbes* v. 06.05.2025; [forbes.com: <https://t1p.de/bm8yl> (letzter Zugriff am 20.05.2026)].
- Crafton, Donald (2011) The Veiled Genealogies of Animation and Cinema. In: *Animation: An Interdisciplinary Journal* 6,2, S. 93–110.
- Cubitt, Sean (2024) Chronoclasm: Real-Time Data Animation. In: *Human Perception and Digital Information Technologies. Animation, the Body, and Affect*. Hg. v. Tomoko Tamari. Bristol: Bristol University Press, S. 171–191.
- Eckel, Julia / Ehrlich, Nea (2022) Minds in Motion: Some Basic Thoughts on AI and Animation. In: *animationstudies 2.0* [blog.animationstudies.org: <https://t1p.de/xggj7> (letzter Zugriff am 14.04.2026)].

- Eckel, Julia / Feyersinger, Erwin / Uhrig, Meike (Hg.) (2018) *Im Wandel ... Metamorphosen der Animation*. Wiesbaden: Springer VS.
- Furniss, Maureen (2007) *Art in Motion. Animation Aesthetics*. Überarb. Aufl. Eastleigh: John Libbey.
- Kim, Ji-Hun (2025) «Eine Beleidigung an das Leben selbst». KI-Bilder und Ethik. In: *Monopol* v. 31.03.2025 [monopol-magazin.de: <https://t1p.de/jmiso> (letzter Zugriff am 03.05.2026)].
- Levitt, Deborah (2018) *The Animatic Apparatus. Animation, Vitality, and the Futures of the Image*. Winchester: Zero Books.
- Mihailova, Mihaela (2024) To Err Is Generative: The Flaw as Flow in Prompt-Based Animation. In: *Journal of Cinema and Media Studies* 64,1, S. 189–195.
- Navarro-Remesal, Víctor (2024) Video Games as Animation: Inquiries into the Animatic Nature of Playable Images. In: *Visual Storytelling in the 21st Century*. Hg. v. David Callahan. Cham (CH): Palgrave Macmillan, S. 33–53.
- Noesser, Cécile (2016) *La résistible ascension du cinéma d'animation. Socio-genèse d'un cinéma-bis en France (1950–2010)*. Paris: L'Harmattan.
- Pallant, Chris (2019) Video Games and Animation. In: *The Animation Studies Reader*. Hg. v. Nichola Dobson, Annabelle Honess Roe, Amy Ratelle & Caroline Ruddell. New York / London / Oxford: Bloomsbury Academic, S. 203–214.
- Schmidt, Hanns Christian (2026) Animation und Games. In: *Handbuch Animation Studies*. Hg. v. Franziska Bruckner, Julia Eckel, Erwin Feyersinger & Maïke Sarah Reinerth. Wiesbaden: Springer VS [https://doi.org/10.1007/978-3-658-25978-5_37-1 (letzter Zugriff am 05.05.2026)].
- Wahl, Chris (2016) Eine kleine Geschichte des Begriffs «Filmstil» und seiner Bedeutung. In: *Filmstil. Perspektivierungen eines Begriffs*. Hg. v. Julian Blunk, Tina Kaiser, Dietmar Kammerer & Chris Wahl. München: edition text + kritik, S. 40–68.
- Waldenfels, Bernhard (2012) *Hyperphänomene. Modi hyperbolischer Erfahrung*. Berlin: Suhrkamp.