PostDoc-Projekt

Political Anima[l]s. Animation, Politics & Digital Media

Das Projekt widmet sich der Rolle von Animation in der medialen Kommunikation über Politik in fiktionalen, dokumentarischen, informativen und edukativen Formaten sowie auch im Bereich der sozialen Medien.

Einerseits gibt es in der Geschichte und Gegenwart der Animation zahlreiche Beispiele für politische Animationen – als Mittel politischer Propaganda (etwa Der Fuehrer's Face, 1943 oder Millioner, 1963) und politischen Protests (etwa Filme der ‹Zagreber Schule› oder im Umfeld des ‹Arabischen Frühlings›), als fiktionale (etwa When the Wind Blows, 1986) und dokumentarische (etwa Waltz with Bashir, 2008) Beschäftigung mit politischen Sujets oder als politische Satire, z.B. im Fernsehen (etwa The Simpsons, 1989– oder South Park, 1997–). Andererseits spielen animierte Formate, wie etwa Kampagnen- und Erklärvideos, GIFs oder satirische Kurzfilme in der ‹sozialen› und öffentlichen Kommunikation über Politik vor allem im Internet eine zunehmend wichtigere Rolle. Dabei knüpfen die aktuellen Online-Formate zwar ästhetisch und inhaltlich zum Teil an tradierte Film- und Fernsehgenres an, die Bedingungen ihrer Produktion, Distribution und Rezeption haben sich allerdings kategorisch verändert – was sich durchaus ebenfalls ‹politisch› als Verschiebung medialer Machtverhältnisse verstehen lässt.

Mein Projekt fragt, wie diese neuen Formen ‹politischer Animation› oder ‹animierter politischer Kommunikation› aus film- und medienwissenschaftlicher Perspektive zu fassen sind, inwiefern sie sich in existierende Traditionen innerhalb der Animation und der politischen Medienkommunikation einordnen lassen, inwiefern sie aber auch nach völlig neuen Konzepten verlangen.

Animierte Formen lassen sich innerhalb der Film- und Medienwissenschaft nach wie vor insgesamt als ‹unterforscht› bezeichnen. Im Besonderen gilt dies für Animationen in medialen Kontexten jenseits der ‹klassischen› Mediendispositive (Unterhaltungs-)Kino und (Unterhaltungs-)Fernsehen. Dabei sind Animationen im Netz so präsent wie nie zuvor, wo sie von einer Vielzahl unterschiedlicher Akteur*innen produziert, verbreitet oder konsumiert werden. Dass gerade die politische (Medien-)Kommunikation durch das WWW einen enormen Wandel erfahren hat, ist weithin Konsens. Und auch hier spielen Animationen eine besondere Rolle als informierende, kommentierende, polemisierende, karikierende Formate in sozialen und öffentlichen Netzwerken, auf kommerziellen, journalistischen und gemeinnützigen Portalen: Greenpeace-Kampagnenvideos auf YouTube, per Twitter, Facebook und Instant Messages massenhaft verbreitete GIF-Memes zur US-Präsidentschaftswahl, Erkläranimationen auf den Websites von Zeitungen und Nachrichtensendern etc. Obwohl diese neueren Beispiele das enge – und inzwischen überholte – Verständnis von Film als kontinuierlicher Projektion einer Folge von Einzelbildern auf eine Leinwand sprengen, gehören sie zweifellos zu den Phänomenen, die aktuell unter dem *umbrella term* «moving images» oder Bewegtbilder diskutiert werden. Viele Animationen im Internet weisen darüber hinaus weitere Gemeinsamkeiten mit oder Bezugspunkte zu Filmen in einem klassischeren Sinn auf: Videos auf YouTube und anderen Seiten etwa enthalten in der Regel keine interaktiven oder Live-Elemente, gehorchen typischerweise narrativen, assoziativen oder persuasiven Strukturen und adressieren ein öffentliches Publikum während GIFs, ähnlich wie Mashups auf Videoportalen, oft existierende Langfilme zitieren und in neue kommunikative Zusammenhänge stellen.

Das anvisierte Projekt will daher aus dezidiert film- und medienwissenschaftlicher Perspektive nach den spezifischen Möglichkeiten und Bedingungen, Ästhetiken und Wirkungen, Traditionslinien und Innovationen solcher Animationen fragen, sie systematisieren und gegenstandsorientiert theoretisch fassbar

machen. Es versteht sich damit als Aktualisierung film- und animationswissenschaftlicher Positionen sowie als dringend gebotener, dezidiert medien*kultur*wissenschaftlicher – ästhetisch-analytischer wie auch theoretischer – Beitrag zur vielfach eher kommunikationswissenschaftlich orientierten Online-Forschung.

Promotionsprojekt

Figurationen des Subjektiven. Zur Darstellung von Erinnerung und Imagination im Film

Die Arbeit untersucht filmische Darstellungen von Imaginationen aus systematischer und historischer Perspektive. Sie konzentriert sich dabei insbesondere auf Erinnerungsflashbacks, die filmästhetisch und -historisch von besonderer Relevanz sind, bezieht aber auch verwandte imaginative Phänomene des Mentalen – wie das Träumen oder Halluzinieren – mit ein. Dabei werden die Darstellungen nicht nur hinsichtlich ihrer audiovisuellen Ästhetik betrachtet, sondern auch mit – teils langfristig konstanten, teils historisch spezifischen und kurzfristig wandelbaren – Vorstellungen über Erinnerung und Imagination zusammengebracht. Diese Vorstellungen – so eine zentrale These – sind grundlegend für die nonverbale Kommunikation über Prozesse des Imaginierens, die ansonsten nur entweder individuell-subjektiv erlebt oder sprachlich-abstrakt beschrieben werden können, weil als intersubjektiv vorliegendes, oft implizites ‚Wissens' die stets konkrete und intersubjektiv verständliche filmische Veranschaulichung äußerlich unsichtbarer Bewusstseinsprozesse erst möglich machen.

Meine Arbeit zeigt damit auf, wie wissenschaftliche Spezialdiskurse, alltagstheoretische Annahmen und intersubjektive Aspekte der (Welt- und Selbst-)Erfahrung, ebenso wie z.T. auf biologischen Dispositionen beruhende kognitive Konstanten bei der Produktion, Ästhetik und Rezeption speziell von Imaginationsdarstellungen – aber auch von Filmen im Allgemeinen –zusammenwirken. Anstelle des „Entweder-oders" rein kulturalistisch oder rein biologistisch argumentierender Ansätze der Film- und Medienwissenschaft demonstriert sie, dass sich zentrale Fragen nach der Ästhetik, nach Produktions- und Verstehensprozessen nur durch ein «Sowohl-als-auch» hinreichend beantworten lassen. Zudem betrachte ich auch die spezifischen medialen Bedingungen unter denen diese Darstellungen produziert und rezipiert werden. Denn Annahmen und Wissen über imaginative Bewusstseinsprozesse werden durch die medialen Gegeben- und Gepflogenheiten ihrer historisch spezifischen Produktions- und Rezeptionskontexte medial überformt und in konkrete Formen gegossen. Dabei eröffnen technische und mediengeschichtliche Entwicklungen zum Teil überhaupt erst neue Darstellungsweisen, die auch auf außerfilmische Diskurse zurückwirken können, weil sie besonders sinnfällige und publikumswirksame Ausdrucksformen ermöglichen oder dem Nachdenken über Imaginationen innovative Impulse verleihen. Damit ist die Arbeit auch als Geschichte des Erinnerungsflashbacks zu lesen, die ihren Gegenstand jedoch nicht als analytisch isolierbares, rein ästhetisches Stilmittel betrachtet, sondern die Abhängigkeiten seiner ästhetischen Gemachtheit in die medien- und mentalitätsgeschichtliche Untersuchung einbezieht.

Der integrative Ansatz möchte nicht nur zwischen verschiedenen Positionen der Film- und Medienwissenschaft vermitteln und das Potenzial einer komplementären Sichtweise aufzeigen, sondern mit der nur multiperspektivisch zu bewältigenden umfassenden Untersuchung filmischer Imaginationssequenzen auch einem Desiderat der Forschung begegnen.

Die Arbeit wurde am **11. Oktober 2018** erfolgreich an der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF verteidigt (Gesamtpradikat: summa cum laude).

Weitere Projekte

Angaben zu weiteren Projekten und Forschungsinteressen finden sich u.a. auf meiner Profilseite bei der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF und unter Links.