

Digitale Animationstypografie und pseudo-filmweltliche Credits im Filmvorspann

David Ziegenhagen

1 Einleitung

Mit dem Einzug des Computers in die filmische Postproduktion hat sich die Genese und Ästhetik filmischer Bilder nachhaltig verändert. Die film- und medienwissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Bereich der Visual Effects¹ zielt dabei primär auf Bilder im narrativen Spielfilm und konzentriert sich auf einen Bereich, der sich als unsichtbare visuelle Effekte oder verkürzt mit dem Begriff des *Fotorealismus*² beschreiben lässt. Dem gegenüber steht eine spezifische Ästhetik hybrider digitaler Bilder, die auch im Spielfilm vermehrt eine Rolle spielen, sich jedoch signifikanter in anderen Medienformen ausprägen. Umfassen lässt sich

-
- 1 Nach Barbara Flückiger (2008: 24f.) sind mit *Visual Effects* hauptsächlich digitale Verfahren der Bildkonstruktion (v. a. *computer generated imagery, CGI*) und Bildbearbeitung (v. a. Compositing, das Zusammenfügen mehrerer Bildteile zu einem neuen Ganzen) gemeint.
 - 2 Der Begriff Fotorealismus kann im Kontext der Visual Effects verkürzt umschrieben werden als ein ästhetischer Anspruch für digital konstruierte Bilder, so auszusehen und zu wirken, als seien sie mit einer analogen Filmkamera aufgezeichnet worden. Allerdings ist der Begriff, wie bereits dieser knappe Definitionsversuch zeigt, ungenau und je nach Kontext können unterschiedliche Phänomene damit gemeint sein. Vgl. dazu aktuell Flückiger 2015.

diese Ästhetik mit dem Begriff *Motion Graphics* (Betancourt 2013; Manovich 2006: 25; North 2015: 268): Gemeint sind bewegte Bilder jenseits des Fotorealismus, die sich vor allem als Zusammenspiel von bewegter Typografie und animierten, zumeist grafisch-abstrakten Bildelementen präsentieren. Bereits in der ersten Ausgabe von *Animation: An Interdisciplinary Journal* hat Lev Manovich 2006 in seinem Artikel „Image Future“ die verschiedenen Ausprägungen und Bildformen von Motion Graphics beschrieben: „TV advertising and TV graphics, music videos, short animations, broadcast graphics, film titles, music videos, web splash pages“ (Manovich 2006: 26). Bis heute mangelt es jedoch, so Manovich an späterer Stelle in einem Interview (North 2015: 268), an einer angemessenen wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit diesem Phänomen, das er als gänzlich neue visuelle Sprache sieht, als „metalanguage as it combines the languages of design, typography, cell animation, 3D computer animation, painting, and cinematography“ (Manovich 2006: 26).

Mit dem Vorspann in Filmen und – verstärkt in den letzten Jahren – Serien existiert ein wichtiges Feld der Motion Graphics, das sich wesentlich durch den Einsatz von bewegter Typografie definiert. Umgekehrt war es historisch vor allem der Filmvorspann, der die Animationstypografie in Motion Graphics nachhaltig beeinflusst und geprägt hat (vgl. Betancourt 2013: 10; van Leeuwen/Djonov 2015: 244). In der deutschsprachigen Filmwissenschaft lässt sich etwa seit den 2000er Jahren eine verstärkte Auseinandersetzung mit dem Gegenstand des Vorspanns beobachten.³ Die zeitgenössischen Motion Graphics mit bewegter Schrift als einem zentralen Merkmal sind außerdem ein wesentlicher Grund für die generelle Zunahme von Schrift in den Medien, wie es Florian Krautkrämer (2013) am Beispiel des Films festmacht. Dabei spielt die Digitalisierung in doppelter Hinsicht eine Rolle, denn nicht nur die technischen Möglichkeiten der Integration von Schrift in Bewegtbildmedien haben sich verändert, sondern ebenso die Medienkultur, da die umfassende Nutzung von Computern und Smartphones die Schrift – vor allem in bewegter Form – längst als gewohntes Merkmal digitaler Medien etabliert hat. In Bezug auf die akademische Auseinandersetzung mit Schrift könnte man inzwischen gar – überspitzt formuliert – von einem ‚typographic turn‘ in den Geisteswissenschaften sprechen, da mit der Typografie der Fokus auf die Materialität der

3 Vgl. den Aufsatz von Böhnke et al. 2001, den Sammelband *Das Buch zum Vorspann* (Böhnke et al. 2006) oder die Ausgabe 31.4 von *Word & Image* zum Thema „Writing in Film“. Inzwischen existieren eine Reihe weiterer Arbeiten zum Vorspann, die zunehmend die vielschichtigen Vorspanne in TV-Serien berücksichtigen, z. B. Buhse 2014.

Schriftzeichen, das heißt deren konkrete Gestalt(ung) und Oberfläche jenseits und zusätzlich zu ihrer verweisenden Funktion als Signifikant, gerichtet wird.⁴

Mit Blick auf die Zunahme von Schrift in den Medien und der Notwendigkeit zur Auseinandersetzung mit Motion Graphics fokussiert der vorliegende Beitrag mit dem Vorspann einen regelhaften Einsatzort von Schrift im Film. Ich untersuche dabei eine spezielle Variante des Vorspanns, welche bezüglich ihrer animationstypografischen Gestaltung dadurch auffällt, dass die Schrift wie ein filmweltliches Element erscheint, obgleich Credits im Vorspann per se eigentlich ein paratextuelles Element sind.⁵ Diese besondere Art der Titelgestaltung bezeichne ich als *pseudo-filmweltliche Credits*. Ich verstehe dabei *filmweltlich*, in Anlehnung an Souriau (1997/1951) und mit der raumtheoretischen Perspektive Schmidts (2012: 78f.) als eine erweiterte Form der Diegese, die von einem literarisch-narratologischen Diegese-Begriff, wie er vor allem durch Gérard Genette (2010) geprägt wurde, abzugrenzen ist. Diegese beschreibt nach Souriau „all das, was den Film, *insoweit er etwas darstellt*, betrifft. Diegetisch ist alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er in seiner Bedeutung *voraussetzt*, gehört“ (Souriau 1997/1951: 151, Hervorhebung im Original). Daran anschließend ist mit *Filmwelt* dann nicht nur die Diegese selbst gemeint (als fiktiver Handlungsraum), sondern schließt ebenso ihre audiovisuelle Repräsentation mit ein (Schmidt 2012: 107). So soll auch deutlich werden, dass der Ausdruck *pseudo-filmweltliche Credits* weniger ein narratologisches, sondern ein filmästhetisches

-
- 4 Noch zur Jahrtausendwende hat Wehde die geisteswissenschaftliche Auseinandersetzung mit Typografie als „höchst defizitär“ beschrieben (Wehde 2000: 20). Mit Blick auf die Zunahme entsprechender Beiträge (vor allem aus der Linguistik) z. B. von Stöckl (2004), Spitzmüller (2009; 2012; 2013), den beinahe programmatischen Aufsätzen von van Leeuwen (2005; 2006) oder auch das 2008 etablierte DFG-Graduiertenkolleg 1458 „Schriftbildlichkeit“ hat sich dieses Bild inzwischen deutlich gewandelt. Allerdings konzentrieren sich diese Arbeiten primär auf gedruckte, statische Schrift. Motion Graphics bzw. die Typografie in Bewegtbildmedien stellen hingegen ein besonderes Feld dar, da die Animationstypografie eine Reihe zusätzlicher Ausdrucksmöglichkeiten bietet. Vgl. dazu aktuell Brownie 2015, als ‚Zeitdokument‘ des digitalen Wandels Bellantoni/Woolman 1999 sowie aus sozialsemiotischer Perspektive van Leeuwen/Djonov 2015.
- 5 Als Credits werden die schriftlichen Angaben der an einer Filmproduktion Beteiligten (Schauspielerinnen und Schauspieler, Crew, Produktion usw.) bezeichnet (Vossen 2007: 129). Ein Vorspann im engen Sinne konstituiert sich somit durch das Auftauchen von Credits, auch wenn diese nicht zwingend schriftlich erscheinen müssen wie beispielsweise die gesprochenen Credits in *FAHRENHEIT 451* (1966). Obgleich sich Anzahl und Art der Credits in verschiedenen Medien deutlich unterscheiden können, verweisen sie immer auf die Produktion ‚ihres eigenen‘ Medienprodukts (hier: des Films) und damit auf die Bedingungen seiner Entstehung.

Phänomen beschreibt.⁶ Denn diese beiden Aspekte von Filmwelt (oder filmischer Welt), das heißt die Diegese im Sinne Souriaus *und* deren audiovisuelle Gestaltung und Repräsentation, stellen dabei auch die beiden Dimensionen her, aus denen das Phänomen der pseudo-filmweltlichen Credits entsteht. Während diese Credits ästhetisch als Teil der Filmwelt erscheinen, können Zuschauer sie aufgrund der Filmerfahrung nicht als diegetisch (sprich: als Teil des fiktiven Handlungsraums) verbuchen und müssen davon ausgehen, dass die Credits beispielsweise für die Figuren im Film nicht wahrnehmbar sind. So entsteht ein auffälliger Effekt im Vorspann, der sich von den meisten anderen Vorspannvarianten unterscheidet, bei denen die Credits – unabhängig von der Filmwelt – auf das Bild geblendet werden.

Kennzeichnend ist dabei die Integration von animierter Typografie in die filmische Welt dergestalt, dass die Schrift zwar als (Pseudo-)Element der Filmwelt statisch wirkt, in der Phase der digitalen Bildkonstruktion jedoch animiert wird, um sie mittels Tracking und Match Moving⁷ der Kamerabewegung und -perspektive anzupassen. Im Folgenden möchte ich zeigen, dass es filmhistorisch zwar Vorläufer dieser typografischen Gestaltung im Vorspann gibt, dass jedoch im Zuge der Digitalisierung entwickelte Techniken der Animationstypografie eine veränderte und neue Ästhetik zur Konsequenz haben, die sich dem Feld der Motion Graphics zuordnen lässt. Dabei wird auch deutlich, wie die von Manovich (2006) formulierte Konvergenz bei der Gestaltung von Motion Graphics durch den Computer als Universalmedium zu einer veränderten Produktionspraxis und damit auch zu ästhetischen Konvergenzen zwischen (vormals) verschiedenen Bildbereichen führt. Die pseudo-filmweltlichen Credits des Vorspanns sind dabei *ein* prägnantes Gestaltungsmerkmal, das sich unter anderem in Computerspielen, Werbefilmen bis hin zu dokumentarischen Formaten wiederfindet.⁸ Damit soll anhand eines sehr spezifischen und historisch vergleichbaren Beispiels deutlich gemacht werden, wie

6 An früherer Stelle habe ich für dieses Phänomen den Begriff *pseudodiegetische Credits* verwendet (Ziegenhagen 2015). Obgleich ich den Begriff von Genette abzugrenzen versucht habe, der den Ausdruck „pseudo-diegetisch“ für einen Sonderfall einer Metalepse verwendet (Genette 2010: 153ff.), lässt sich der Diegese-Begriff nicht ohne Weiteres aus seinem narratologischen Kontext lösen, selbst wenn er im Sinne Souriaus, also vor seiner „Narratologisierung“ (Kessler 2007: 12), gemeint ist.

7 Die Begriffe Tracking und Match Moving werden im Kontext der Visual Effects gemeinhin synonym verwendet (Flückiger 2008: 243). Tracking findet auch außerhalb der Filmproduktion Anwendung, z. B. als GPS-Tracking für Navigationssysteme, und bezieht sich damit etwas konkreter auf die Technik der Bewegungsverfolgung.

8 Da es sich bei solcher Schrift außerhalb des Vorspanns nicht um Credits handelt, ließe sich allgemeiner von *pseudo-filmweltlicher Schrift* sprechen. Ohne Bezug zu einer fiktionalen Filmwelt könnte man das Phänomen noch weiter gefasst als *integrierte Schrift* beschreiben (siehe Brownie 2015: 10, die von „embedded type“ spricht).

sich die Digitalisierung auf die Animationstypografie ausgewirkt hat und wie in einem größeren Kontext digital animierte Typografie die Ästhetik verschiedener Medien als Motion Graphics deutlich prägt und wandelt.

Ich konzentriere mich dabei auf eine Unterform des Vorspanns, die ich als *Opening Credits* bezeichne und die dadurch gekennzeichnet ist, dass die Credits auf (bzw. hier *in*) die bereits laufende filmische Handlung geblendet werden. Damit unterscheidet sich diese Variante des Vorspanns von der *Title Sequence*, die getrennt von der eigentlichen filmischen Handlung erscheint und als eigenständige Sequenz wahrgenommen wird.⁹ Title Sequences sind ästhetisch vom restlichen Film eindeutig abgegrenzt und erscheinen häufig abstrakt, stilisiert und nicht fotorealistisch.¹⁰ Zwar kann die Typografie auch in Title Sequences derart konzipiert sein, dass die Schrift in den Bildraum integriert wird; da dieser jedoch in vielen Fällen abstrakt erscheint, wirken die Credits nur bedingt (d. h. auf den Vorspann bezogen) *pseudo-filmweltlich*, denn der Raum erscheint getrennt von der Filmwelt, wie sie der Film selbst präsentiert.¹¹ Der Eindruck von pseudo-filmweltlichen Credits stellt sich also vor allem dann ein, wenn der Vorspann (= das Erscheinen der Credits) bereits die Filmwelt zeigt, die auch den weiteren Verlauf des Films bestimmt. Der Effekt wird

-
- 9 Diese terminologische Unterscheidung wird in den meisten Publikationen nicht getroffen, so dass die vielen Begriffe wie *Main Titles*, *Opening Sequence*, *Credit Sequence* usw. häufig synonym gebraucht werden. Die hier von mir fokussierte Variante der *Opening Credits* wird für gewöhnlich durch Umschreibungen benannt, zum Beispiel: „titles [extended] into the main narrative action“ (Allison 2011), „credits fully integrated into the actions on screen“ (Betancourt 2013: 231) oder „credits dispersed through the show“ (Davison 2013b: 7, hier für TV-Serien). Vgl. auch Krautkrämer, der von „Titelsequenzen“ spricht, bei denen „Credits [...] über die ersten Bilder der Diegese gesetzt sind“ (Krautkrämer 2006: 206). Die von mir verwendete Begriffsdifferenzierung zwischen *Opening Credits* und *Title Sequence* ist als Heuristik zu verstehen, um zwei wesentliche Formen des Vorspanns terminologisch abzugrenzen.
- 10 Beispielhaft seien hier die Title Sequences des James-Bond-Franchise genannt, die traditionell nach einer vorgelagerten Pre-Title-Sequence im Film erscheinen.
- 11 Z. B. in der stilisierten Title Sequence zu *HOSTAGE* (2005), in der die Schrift auch integriert wird, die sich aber von der Filmwelt des Films selbst deutlich unterscheidet und somit als eigener Mikrokosmos erscheint. *Opening Credits* sind, wie auch Title Sequences, zudem nicht auf eine fotorealistische Darstellung beschränkt, denn maßgeblich ist für diesen Effekt letztlich nur, dass sich überhaupt eine räumliche Diegese ausmachen lässt. Ich fokussiere jedoch *Opening Credits* von fotorealistischen Filmen, da sich hier einerseits die aus produktionstechnischer Sicht spannende Frage stellt, wie sich die Credits in eine zuvor aufgezeichnete Filmaufnahme räumlich integrieren lassen, und andererseits diese Räume in der Wahrnehmung der Zuschauerinnen und Zuschauer näher an der empirischen Realität erscheinen, so dass die Integration von Schrift besonders auffällig wird (und damit auch ihre spezifische Funktion).

außerdem dann besonders augenscheinlich, wenn die Credits selbst fotorealistisch gestaltet sind. Dazu analysiere ich den Vorspann von David Finchers *PANIC ROOM* (2002) als prägnantes wie prototypisches Beispiel für pseudo-filmweltliche Credits, um deren Ästhetik und Funktion im konkreten Kontext eines Films genauer zu untersuchen. Im Falle der Opening Credits ist die Typografie zumeist das einzige Motion-Graphics-Element, obgleich sich auch die gesamte Vorspannsequenz der Kombination einer Live-Action-Aufnahme und animierter Typografie als Motion Graphics bezeichnen ließe.

2 Integrierte Schrift im Vorspann – historische Vorläufer

Die Geschichte der animierten Typografie im Filmvorspann ist umfangreich und kann dementsprechend hier nicht aufgearbeitet werden.¹² Stattdessen soll es im Folgenden darum gehen, ein Verständnis über den Einsatz und die vergleichsweise begrenzten Möglichkeiten integrierter Schrift im Vorspann zu geben, um so anschließend die Veränderung durch computergestützte Verfahren deutlich zu machen. Denn die Integration der Credits in die diegetische Welt im Vorspann ist keinesfalls ein Merkmal der digitalen Bildgestaltung, sondern lässt sich filmhistorisch weit zurückverfolgen. Mit Blick auf die Filmgeschichte lassen sich im Kern zwei verschiedene Gestaltungsformen zur Integration von Credits in die diegetische Welt abstrahieren, die hier beispielhaft beschrieben werden sollen.¹³ Bemerkenswert sind aus technischer Sicht dabei die Strategien, diese Sequenzen möglichst nicht statisch erscheinen zu lassen, sondern durch Bewegung der Kamera Dynamik zu schaffen. Dies steht jedoch der technischen Schwierigkeit entgegen, disparate Bildelemente optisch (ohne digitale Software) miteinander zu kombinieren, die zu verschiedenen Zeitpunkten und an verschiedenen Orten mit bewegter Kamera aufgezeichnet wurden (vgl. Seymour 2004). Denn die exakte Wiederholung einer Kamerabewegung ist nötig, um solche Bildteile nachträglich zusammenzufügen und die Illusion zu erhalten, eine solche Sequenz wäre tatsächlich mit einer einzigen Kamera so aufgezeichnet worden.

12 Überblickartig vgl. Betancourt 2013, der die Geschichte der Motion Graphics aufarbeitet und die Rolle des Filmvorspanns dabei hervorhebt, sowie allgemeiner zur Geschichte des Vorspanns die Arbeiten von Allison (v. a. 2001; 2011), Solana/Boneu 2007 und das Kapitel „A Brief History of Title Sequences“ in Braha/Byrne 2011.

13 Ich stütze mich hier vor allem auf Filmbeispiele aus den aufschlussreichen Arbeiten von Allison (2006a; 2006b; ebenso 2001: 195–206) und von Straw (2010).

Für die Glaubwürdigkeit der Integration von Credits in den diegetischen Raum im Vorspann ist die Kamerabewegung ein entscheidender Faktor, wie Barbara Flückiger für Compositing-Effekte im Allgemeinen ausführt (Flückiger 2008: 240). Denn die Bewegung im Bild unterstützt „nach dem Gestaltgesetz des gemeinsamen Schicksals [...] die Illusion von Kohärenz disparater Elemente nachhaltig“ (ebd.). Beim Zusammenfügen disparater Elemente, wie hier einer Live-Action-Aufnahme und der Typografie, muss die Schrift also exakt an die aufgezeichnete Kamerabewegung angepasst werden – ein Vorgang, der ohne digitale Tracking-Software kaum möglich ist. So sind die historischen Vorläufer der pseudo-filmweltlichen Credits immer in gewisser Weise limitiert: Entweder erscheinen sie als Einstellungen mit einer statischen Kamera oder die Einbindung der Credits in eine bewegte Aufnahme erweckt nicht den Eindruck, dass sich beide Elemente innerhalb des gleichen Bildraums befinden bzw. dass die Credits als Teil einer vorfilmischen Wirklichkeit aufgezeichnet worden wären.¹⁴

Die aus technischer Sicht einfachste Variante integrierter Credits ist die tatsächliche Integration der Schrift als physisches Objekt während der Filmaufnahme, indem die Credits auf Flächen oder Objekte des Filmsets aufgemalt und aufgedruckt werden. Deborah Allison (2006a; 2006b) untersucht Vorspanne des klassischen Hollywood-Kinos, die durch ein auffälliges Mischverhältnis von Credits und Diegese geprägt sind und sich als selbstreferentieller Verweis des Vorspanns auf seine eigene Produktion und die des Films deuten lassen. Sofern diese Vorspanne Credits als Teil der Diegese behaupten, sind diese auf Reklametafeln, Schildern, Büchern oder Zeitungen aufgedruckt. So präsentiert beispielsweise der Vorspann in *MY DARLING CLEMENTINE* (1946) die Credits als Gravuren von Holzschildern wie bei einem Wegweiser, in *YOU'LL NEVER GET RICH* (1941) erscheinen die Credits auf Zäunen, Schildern und Reklametafeln während einer Autofahrt und in *SUNSET BOULEVARD* (1950) wird der Filmtitel als Beschriftung eines Bordsteins abgefilmt. Diese Art der Vorspanngestaltung mag zwar bei Zuschauerinnen und Zuschauern Irritationen aufgrund der offenkundigen Brechung der Grenze zwischen Credits und Diegese auslösen, keine Zweifel bestehen hier jedoch aus technisch-ästhetischer Sicht, dass die Credits auch tatsächlich bei der Filmaufnahme präsent waren. Entsprechend sind Kamerabewegungen kein Hindernis für die Integration der Credits, da diese nicht nachträglich an das Filmbild angeglichen werden müssen, sondern tatsächlich mitgefilmt werden

14 Dies ist natürlich der Eindruck, der die meisten Opening Credits bestimmt: Die Schrift wird statisch oder bewegt auf das Filmbild geblendet und erscheint unabhängig von der Kamerabewegung. Da so unmittelbar eine Disparität zwischen Credits und Diegese auftritt, kann gar nicht erst der Eindruck entstehen, dass die Credits Teil der diegetischen Welt wären.

können. So sind pseudo-filmweltliche Credits aus technisch-ästhetischer Perspektive zwar gänzlich überzeugend in das Bild integriert, sind jedoch in dem Sinne limitiert, als sie den physikalischen Gesetzmäßigkeiten unterworfen sind – ein Vorspann wie *PANIC ROOM*, bei dem die Credits wie riesige, schwere Buchstaben aus Stein in der Luft zu schweben scheinen, wäre so nicht zu realisieren gewesen.

Eine Art gegenteilige Lösung, die Credits in die diegetische Welt zu integrieren, ist die gänzliche Animation des Vorspanns als abstrakte oder (dem Anspruch nach) fotorealistische Sequenz. Der Vorspann zu *MY MAN GODFREY* (1936) erscheint als simulierter Keraschwenk über eine gänzlich gemalte Skyline, bei der (vermutlich durch zweidimensionale Folienanimation) die Credits ein- und ausgeblendet werden und so wie eine überdimensionale Leuchtreklame wirken. Sofern es sich beim Vorspann um eine stilisierte, abstrakte Animationssequenz handelt, ist ein Zusammenspiel von Credits und dem diegetischen Raum insofern technisch unproblematisch, da es hier nicht mehr nötig ist, Credits an eine fotorealistische Aufnahme anzugleichen (z. B. im Vorspann von *THE PINK PANTHER*, 1963, bei der die Figur direkt mit den Credits interagiert; ähnlich in *THOSE MAGNIFICENT MEN IN THEIR FLYING MACHINES*, 1965). Dies ist jedoch ein Sonderfall der integrierten Credits, da ein solch abstrakter Filmraum mit der empirischen Realität nicht mehr unmittelbar vergleichbar ist und somit die integrierte Schrift gar nicht erst so wirkt, als wäre sie als Teil einer vorfilmischen Wirklichkeit abgefilmt worden.

Filmhistorisch ist die nachträgliche Einblendung von Credits auf das aufgezeichnete Filmbild durch den optischen Printer ab den späten 1930er Jahren zur Routine geworden (vgl. Rickitt 2006: 73). Allerdings bestand hier die erwähnte Problematik, dass es nicht möglich war, die Credits überzeugend an eine Filmaufnahme mit Kamerabewegung anzupassen. Die Vorspanne aus diesem optischen Zeitalter, bei denen die Credits in die Filmwelt integriert werden (sollten), vermeiden also entweder Kamerabewegungen oder stellen diese nur indirekt her. In *FALLEN ANGEL* (1945) wird der Vorspann beispielsweise als mehrschichtiges Überblendungsbild gezeigt, um Kamerabewegung und Credits zu kombinieren: Aufnahmen von (diegetischen) Schildern und Tafeln mit aufgedruckten Credits überlagern sich hier mit der Kamerafahrt aus einem Fahrzeug heraus über eine dunkle Landstraße. Mit einer einfachen Mehrfachbelichtung kommen so innerhalb eines Bildes die pseudo-filmweltlichen Credits und eine rasante Kamerafahrt zusammen; indes entsteht hier nicht der Eindruck, diese Credits sein nachträglich perspektivengenau in das bewegte Bild eingefügt worden. Sofern Kamerabewegungen vermieden werden, ist auch eine nachträgliche Integration der Credits in den Filmraum möglich, da sie der statischen, unveränderlichen Kameraperspektive angepasst werden können. Diese Credits erscheinen jedoch insofern nicht als Teil der Filmwelt, da die Schrift selbst nicht fotorealistisch wirkt, sie sich also als nachträglich eingefügte, animierte Typografie selbst entlarvt.

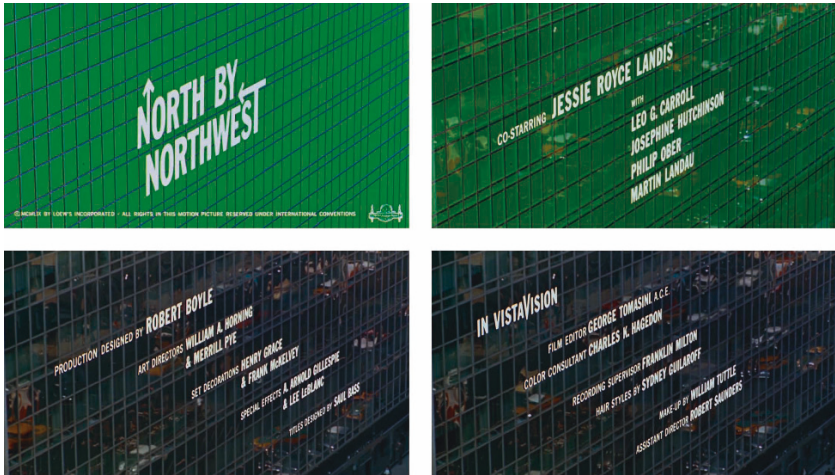


Abbildung 1 Die perspektivierten Credits im Vorspann von NORTH BY NORTHWEST (1959; © 2010) als Vorläufer späterer digitaler pseudo-filmweltlicher Credits

Das wohl bekannteste Beispiel ist der von Saul Bass entworfene Vorspann zu Alfred Hitchcocks NORTH BY NORTHWEST (USA 1959), bei dem die Credits zunächst auf einem abstrakten Gittermuster erscheinen, das nach kurzer Zeit zur Fassade eines Bürogebäudes umgeblendet wird, über das die Credits wandern (vgl. Abb. 1). Diese wirken zwar nicht so, als wären sie tatsächlich Teil der Filmwelt, aufgrund der Anpassung an die Kameraperspektive entsteht jedoch zumindest der Eindruck, die Credits ‚wüssten‘ von den räumlichen Gegebenheiten der Diegese. In ähnlicher Weise werden die Credits im Vorspann zu FOR A FEW DOLLARS MORE (1965) perspektivisch auf eine weite Kameraeinstellung geblendet und wirken, als würden sie über den Boden wandern, obgleich auch hier keine Kamerabewegung stattfindet und überdies der unruhige Bildstand die Disparität zwischen Credits und Diegese zusätzlich deutlich werden lässt.¹⁵ Die fehlende Kamerabewegung in diesen Vorspannen, die integrierte Credits einsetzen, ist ein markantes Beispiel für die von Betancourt konstatierte deutliche Abhängig-

15 Diese Disparität wird im BARBARELLA-Vorspann (1968) noch deutlicher, da hier auch in einigen Einstellungen Kamerabewegungen eingesetzt werden: Die weißen Buchstaben der Credits sind einerseits an die Bewegungen der im schwerelosen Raum befindlichen Barbarella (Jane Fonda) angepasst, erscheinen andererseits jedoch nicht als Teil des diegetischen Raums, da sie gleichzeitig ‚mit der Kamera‘ mitwandern.

keit der Ästhetik der Motion Graphics von den technischen Möglichkeiten: „the available technology has always constrained the aesthetics of motion graphics“ (Betancourt 2013: 30).

3 Pseudo-filmweltliche Credits im digitalen Zeitalter

Der durch den Einzug des Computers in die Bewegtbildgestaltung induzierte Wandel hat produktionsseitig wie ästhetisch umfassende Ausprägungen gefunden. Auch wenn viele Ideen und Techniken der digitalen Postproduktion im Film analoge Vorläufer besitzen, so gilt doch für den gesamten Bereich der Bildkonstruktion und -bearbeitung der von Barbara Flückiger konstatierte Paradigmenwechsel (Flückiger 2008: 191; hier am Beispiel des Compositings), der sich aufgrund der Vielfalt von Möglichkeiten durch digitale Werkzeuge feststellen lässt. Zur Gestaltung von pseudo-filmweltlichen Credits wird vor allem die Technik des Trackings eingesetzt: eine computergestützte Operation, durch die sich – verkürzt dargestellt – aus bereits aufgezeichnetem Filmmaterial die Bewegungsparameter der Kamera extrahieren und auf digitale Bildelemente nachträglich anwenden lassen.¹⁶ Im Falle der pseudo-filmweltlichen Credits ist dabei das Ziel, die Bewegungsdaten der Kamera auf die digitale Typografie anzuwenden und diese in bewegten Einstellungen passgenau in das Bild zu setzen, so dass sie wie ein Objekt der filmischen Welt erscheint. Außerdem verstärken bei vielen zeitgenössischen Opening Credits Kamerabewegungen den gestaltpsychologischen Eindruck der Credits, Teil der filmischen Welt zu sein.

16 Ausführlicher zum Tracking für die Filmproduktion vgl. Flückiger 2008: 243–249 und Seymour 2004.



Abbildung 2 Die Typografie im Vorspann von PANIC ROOM (2002; © 2002) als Prototyp der fotorealistischen pseudo-filmweltlichen Credits

Der Vorspann zu David Finchers PANIC ROOM¹⁷ kann als Prototyp für digital konstruierte pseudo-filmweltliche Credits beschrieben werden und gilt bis heute als Paradebeispiel für diese Art der Titelgestaltung. So hat sich der deutsche Fernsehsender Pro7 für seine Kampagne *Entertainment XXL* offenkundig am PANIC-ROOM-Vorspann orientiert (vgl. Schmidt 2012: 307).¹⁸ Der Designer des Vorspanns zu MOON (2009), Simon Kilroe, nennt PANIC ROOM ebenso als „classical reference“ für pseudo-filmweltliche Credits, wie sie auch in MOON eingesetzt werden (vgl. das Interview mit Kilroe bei Ulloa 2010). Auch in zahlreichen journalistischen, design-orientierten Publikationen wird der Vorspann von PANIC ROOM als Klassiker der Vorspanngeschichte genannt.¹⁹ Der historische Stellenwert des Vorspanns ist dabei zudem im Kontext der Filmografie David Finchers zu betrachten, unter dessen Regie auch der stilbildende Vorspann von Kyle Cooper zu SE7EN (1995) entstand, der zur „title design renaissance of the 1990s“ beitrug (Albinson et al. 2012). Solana und Boneu bezeichnen Fincher, der generell großen Wert auf die Gestaltung der Vorspannsequenzen seiner Filme legt, als „the great patron of modern day title designers“ (2007: 280). Die Opening Credits in PANIC ROOM sollen im

17 Der Vorspann wurde unter künstlerischer Leitung von William Lebeda von der Agentur *Picture Mill* und dem VFX-Studio *CafeFX/Computer Cafe* gestaltet.

18 Die Kampagne wurde von der Motion-Design-Agentur *UnitedSenses* realisiert (www.unitedsenses.tv/work/promotion/36. Letzter Zugriff: 08.04.2016).

19 Vgl. exemplarisch Davies 2009; Turney 2005; Solana/Boneu 2007: 282f.

Folgenden einer genaueren Analyse unterzogen werden, um die besondere Ästhetik pseudo-filmweltlicher Credits am konkreten Beispiel aufzuzeigen und deren Funktion(en) genauer zu bestimmen.

Der Thriller *PANIC ROOM* dreht sich um die alleinerziehende Mutter Meg Altman (Jodie Foster) und ihre Tochter Sarah (Kristen Stewart), die gerade in ein größeres *Brownstone*-Haus im New Yorker Stadtteil Manhattan eingezogen sind und von einer dreiköpfigen Einbrecherbande (Forest Whitaker, Jared Leto und Dwight Yoakam) angegriffen werden. Schutz bietet ihnen dabei der titelgebende Panikraum, der in das Haus integriert ist und in dem sie sich vor den Angreifern zunächst in Sicherheit bringen können. Es entwickelt sich ein „Kammerspiel des Terrors“ (Seeßlen 2002) innerhalb des mehrstöckigen Hauses: Meg versucht, Hilfe zu holen, während die Einbrecher in den Panikraum und an die darin versteckte Beute gelangen wollen.

Der Vorspann, der mit einer bedrohlichen, teils treibenden Filmmusik und der atmosphärischen Geräuschkulisse New Yorks unterlegt ist,²⁰ beginnt unmittelbar nach der Einblendung der Studiologos. In ruhigen Einstellungen, teils mit leichter Kamerabewegung, werden verschiedene Gebäude und Hochhäuser gezeigt. Die Kamera befindet sich dabei in größerer Höhe, häufig auf dem Level der Skyline, sodass die Autos und Menschen auf den Straßen wie kleine Spielfiguren erscheinen. Die Credits erscheinen hier als überdimensionale Buchstaben wie aus Stein, die – scheinbar schwerelos – zwischen den Gebäuden schweben, eine „körperhafte Erscheinung wie die Architekturen selbst, sie *sind* gleichsam Architektur“ (Pabst 2013: 164, Hervorhebung im Original). Sie werfen Schatten auf die Fassaden, spiegeln sich in Fenstern und werden von der Sonne angestrahlt, kurz: sie wirken so, als wären sie in der Tat Teil der filmischen Welt (vgl. Abb. 2). Dieser Eindruck wird dadurch verstärkt, dass die Credits sich teilweise im Bildhintergrund befinden und aus der Kadrierung herausragen, so als wären sie schon immer Teil der Stadtgeografie gewesen und die Kamera müsse sie erst einfangen.

Aus technischer Sicht stellt diese nachträgliche Integration der Credits eine gewisse Herausforderung dar. Denn nicht nur müssen die Buchstaben als foto-realistische CGI-Objekte gestaltet werden, sondern diese mittels Tracking in den bewegten Einstellungen auch der Kamerabewegung exakt angepasst werden. Dazu

20 Die auditive Ebene vernachlässige ich hier, da es sich bei den pseudo-filmweltlichen Credits primär um ein visuelles Phänomen handelt. Diese Ebene ist jedoch grundsätzlich im Vorspann wichtig, da Musik und Sound immer an der Wahrnehmung beteiligt sind. Nicht nur unterstützt das Auditive dabei das Visuelle, sondern das Bild hat ebenso Einfluss auf die Wahrnehmung der Musik und Geräuschkulisse. Zur Rolle des Auditiven im Vorspann vgl. Allison 2001: 96–102, Schaefer 2006 und Davison 2013a, hier am Beispiel von TV-Serien.

wurden für einige der Einstellungen nicht nur die Credits, sondern zum Teil ganze Gebäude im Computer als dreidimensionales Objekt erstellt und mit einer virtuellen Kamerabewegung versehen (vgl. Braha/Byrne 2011: 17f.). Neben den Live-Action-Aufnahmen haben die Vorspanndesignerinnen und -designer hier auch Fotografien als Grundlage verwendet, aus denen mittels Photogrammetrie – eine Form der bildbasierten 3D-Modellierung – die Gebäude als 3D-Objekte im Computer nachgebaut wurden (ebd.). Da somit in einigen Einstellungen Credits und Gebäude als fotorealistic CGI-Objekte mit einer virtuellen Kamerabewegung versehen wurden, wirkt die Integration besonders gelungen.

In gewisser Weise stellt der Vorspann einen Kontrast zur eigentlichen Handlung des Films dar, welche nicht nur gänzlich innerhalb des Hauses mit dem Panikraum stattfindet, sondern auch in einer verregneten Nacht. Der Vorspann zeigt mit seinen panoramaartigen Stadtbildern bei Sonnenlicht ein gegensätzliches Bild, das jedoch seine Wirkung nicht verfehlt: Zum einen wird so die Opposition von Außen und Innen sowie von Tag und Nacht überhaupt erst hergestellt und damit die Filmhandlung gerahmt (der Film endet, wie er mit dem Vorspann beginnt, mit einer Szene außerhalb von Megs Haus bei Tageslicht). Zum anderen lässt sich der Vorspann als Metapher der Überlegenheit von Architektur gegenüber dem Menschen verstehen (vgl. Siegel 2013: 81). Denn genau wie die Credits und die Gebäude hier das Stadtbild dominieren und die Menschen nur sehr klein in den Straßenschluchten erscheinen, so wirken auch die Protagonisten später wie Spielfiguren in einem dreidimensionalen Schachspiel, deren Handlungen und Bewegungen von der Gebäudestruktur und Architektur des Hauses vorgegeben und eingeschränkt sind.

Pseudo-filmweltliche Credits haben in gewisser Weise immer den Effekt, dass sich die an der Produktion Beteiligten regelrecht in den Film ‚einschreiben‘, indem die Credits mit der Filmwelt verschmelzen. Im Falle von *PANIC ROOM* wird so der Konstruktionscharakter der Filmwelt besonders betont, der sich mit der kammerpielartigen Handlung in dem *Brownstone*-Haus fortsetzt – dies nicht nur auf Handlungsebene, sondern ebenso auf tricktechnischer Ebene, denn die Choreografie der Figurenbewegung in der labyrinthartigen Raumstruktur setzte eine besondere Planung der Produktion durch digitale Prävisualisierungen (*Previz*) voraus, die sich markant und sichtbar in den Film einschreibt, wie Richter ausführte: „Der Film stellt in seiner Bildästhetik damit jene Eigenschaften aus, die computergenerierte Modelle auszeichnet [sic!] – die vollkommene Kontrollier- und Planbarkeit ablaufender Prozesse. In Setting, Bildgestaltung und selbst in der Handlung spiegelt sich das Modellhafte wider, das jene Techniken auszeichnet, die der Bildgestaltung des Films zugrunde lagen“ (Richter 2008: 111). Genau dieser Effekt wird durch die pseudo-filmweltlichen Credits bereits im Vorspann aufgerufen, denn als reflexives Moment geht mit dieser auffälligen Inszenierung der Credits auch eine

gewisse Bewunderung der Zuschauerinnen und Zuschauer einher, welche die offen ausgestellte Tricktechnik als ästhetisches Spektakel bewundern können und so ein Bewusstsein für die visuellen Effekte erlangen. Die fotorealistischen Buchstaben und die virtuellen Kamerafahrten finden ihre Entsprechung in den virtuellen Kameraflügen durch das Haus, bei denen die Kamera durch Objekte fliegt und so das Wechselspiel zwischen Materialität und Immaterialität aufgreift, wie es die Credits bereits andeuten (Credits erscheinen üblicherweise immateriell als weiße Schrift, werden hier jedoch innerhalb der Filmwelt materialisiert als fotorealistische Buchstaben). Hier zeigt sich, wie ein Vorspann nicht nur inhaltlich-narrative Aspekte einführt oder andeutet (Themen, Handlungen, Motive), sondern gleichzeitig auch auf die Ästhetik und formale Gestaltung des folgenden Films verweisen kann.

Auf einer *ersten*, basalen Ebene wird bereits mit den ersten Einstellungen in den Opening Credits von PANIC ROOM *Räumlichkeit* als zentrales Motiv durch die pseudo-filmweltlichen Credits evoziert, da die räumliche Gestaltung der Credits so auffällig inszeniert ist. In seiner Gesamtheit lässt sich der Vorspann *zweitens* als Metapher *Architektur > Mensch* verstehen, die sich auf die Ausweglosigkeit aller Figuren bezieht, für die die räumlichen Bedingungen des Panikraums und des Hauses zum Teil unüberwindbare Grenzen darstellen. Auf einer *dritten* Ebene verweisen die fotorealistisch gerenderten Credits und virtuellen Kamerafahrten, die ein exaktes Tracking voraussetzen, auf ein zentrales technisches Stilmittel des Films, dessen exakte Planung und Präproduktion durch computergestützte Prävisualisierung sich wiederum in Ästhetik und Narration niederschlägt. So wird letztlich das zentrale Motiv der *Kontrolle* und damit eine wesentliche Thematik des Films aufgerufen: Meg muss die Architektur und die räumlichen Bedingungen des Hauses, aus denen keine der Figuren ausbrechen kann, verstehen und kontrollieren, um sich gegen die Einbrecher zur Wehr setzen zu können. Der Vorspann zeigt diese Überlebensstrategie, indem er die Credits zur Architektur werden lässt und diese so lesbar und damit verstehbar macht (Pabst 2013: 165).²¹

Durch digitale Software ist die nahtlose Integration von animierter Typografie in eine fotorealistische Aufnahme inzwischen ein häufig zu beobachtendes Stilmittel geworden. Pseudo-filmweltliche Credits finden sich als markante Ästhetik

21 Diese Eindrücke sind üblicherweise diffus und nicht eindeutig – es gehört zum Wesen des Vorspanns, dass er solche Themen und Motive nur andeutet, nicht jedoch eindeutig vorwegnimmt. Eine wesentliche Faszination des Vorspanns besteht deshalb auch in seiner Zweitrezeption ‚nach dem Film‘, wenn die Seheindrücke im Vorspann präziser mit dem eigentlichen Film verknüpft werden können.

inzwischen in vielen Filmen und auch Serien, haben jedoch im jeweiligen Kontext unterschiedliche Funktionen. Im vergleichsweise langen Filmvorspann zu *ENTOURAGE* (2015) erscheinen die Credits pseudo-filmweltlich, indem sie auf markante Orte und Gebäude in Los Angeles appliziert werden (vgl. Abb. 3). Die Vorspann-designerinnen und -designer transformieren ikonografische Schilder oder Logos zu Credits, indem sie die typografische Gestaltung der Originalschauplätze beibehalten, deren Inhalte jedoch durch die Namen der Schauspieler und der Crew ersetzen. So verwandeln sich der markante Hollywood-Schriftzug, das Logo des *Staples Center* und der bekannte Imbiss *Randy's Donuts* in Producer-Credits, während die Anzeigetafeln des *Crest Theatre* die Namen zweier Schauspieler zeigen. Hier wird nicht nur die Filmwelt durch die Einbettung der Schrift in den filmischen Raum transformiert, sondern gleichzeitig die reale Stadtgeografie Los Angeles' spielerisch umgedeutet. Im Gegensatz zu den pseudo-filmweltlichen Credits in *PANIC ROOM* erscheint die Typografie in *ENTOURAGE* damit nicht physikalisch unmöglich, da sämtliche Schriftzüge auch so hätten abgefilmt werden können. Der Reiz dieser Sequenz entsteht vielmehr durch die Transformation der ikonografischen Logos, die sich auch in diesem Fall nur durch digitale Software herstellen ließ: Die verschiedenen Locations wurden mit einer digitalen Filmkamera aus einem fahrenden Auto heraus aufgezeichnet und anschließend mit der Software *Adobe After Effects* getrackt, um die als 3D-Animation realisierten ‚Nachbauten‘ mit den Credits in die Originalaufnahme einzufügen.²² Damit bewegt sich die Gestaltung dieses Vorspanns, genau wie *PANIC ROOM*, zwischen den zwei von Manovich (bei North 2015: 268) abgegrenzten Polen von (unsichtbaren) Visual Effects einerseits und der hybriden Bildform der Motion Graphics andererseits. Denn während die Ästhetik des Vorspanns von der nahtlosen, unsichtbaren Integration digitaler Elemente in eine zuvor aufgezeichnete Filmaufnahme bestimmt ist, lässt sich die Animation von Typografie im Vorspann dem Bildbereich der Motion Graphics zuordnen, da dieser sich in der Rezeption als sichtbares Compositing zu erkennen gibt: Motion Graphics zeichnet aus, dass sie ihren Konstruktionscharakter als digitales Compositing und künstliche Gestaltung nicht verbergen, sondern bewusst ausstellen.²³

22 Vgl. das Interview mit den Title Designern Helen Greene und Jason Doherty bei Perkins 2015.

23 Für Manovich erscheint der Begriff *Motion Graphics* sinnvoller als *Visual Effects*, um die Masse der Bewegtbilder des 21. Jahrhunderts passend zu beschreiben (North 2015: 268), da die Motion Graphics unabhängig vom Medium des Films sind (im Gegensatz zu den Visual Effects, die historisch wie akademisch eng mit der Spielfilmproduktion verbunden sind). Der Vorspann zu *ENTOURAGE* zeigt jedoch, dass die Grenzen zwischen Visual Effects und Motion Graphics auch gänzlich verschwimmen können, denn beide Bereiche machen prinzipiell von den gleichen Techniken und der gleichen

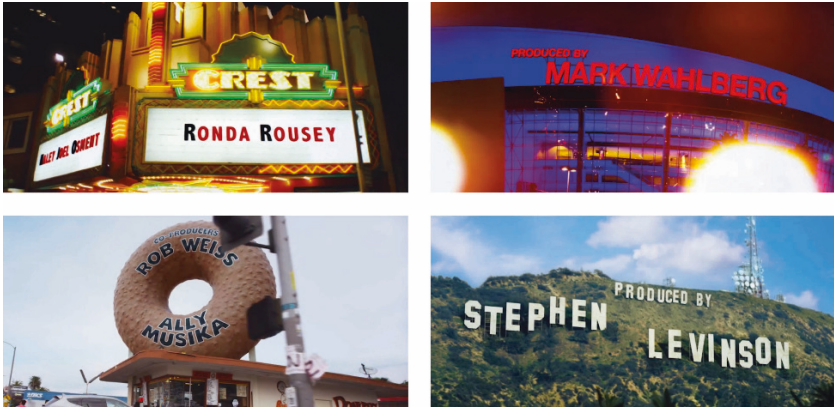


Abbildung 3 In *ENTOURAGE* (2015; © 2015) werden ikonografische Orte und Logos der Stadtgeografie Los Angeles' zu pseudo-filmweltlichen Credits transformiert

4 Fazit: Pseudo-filmweltliche Credits und Motion Graphics in der zeitgenössischen Medienkultur

Die pseudo-filmweltlichen Credits sind lediglich *eine* Variante, Schrift im Vorspann mittels digitaler Animationstypografie zu gestalten. Die Vielzahl der zeitgenössischen Beispiele zeigt, dass im Sinne Betancourts (2013: 30) eine bestimmte Ästhetik von Motion Graphics direkt von den technischen Möglichkeiten abhängig ist – zwar gibt es in der Filmgeschichte einige Vorläufer von pseudo-filmweltlichen Credits, diese ließen sich jedoch nur über Umwege realisieren. Eine nachträgliche, passgenaue Einbettung von fotorealistisch gestalteter Schrift in eine Live-Action-Aufnahme mit Kamerabewegung war schlicht unmöglich; erst digitale Tracking- und Compositingverfahren haben diese Vorspanngestaltung ermöglicht.

Die pseudo-filmweltlichen Credits sind einerseits als ein transmediales ästhetisches Phänomen zu betrachten, das sich – allgemeiner als *integrierte Schrift* bezeichnet – als eine bestimmte Darstellungskonvention von Schrift in Medien speziell seit der Digitalisierung beschreiben lässt. Andererseits sind diese Credits

Software Gebrauch. Auch in der Produktionspraxis umfasst das Portfolio der meisten Motion-Design-Studios sowohl Motion Graphics als auch Visual Effects, vgl. beispielhaft die Produktionsbereiche des Studios *Greenhaus GFX* (www.greenhausgfx.com/index.php. Letzter Zugriff: 30.12.2015).

aber immer im Kontext des jeweiligen Medienprodukts zu sehen und haben dort spezifische Funktionen, wie hier am Beispiel des Filmvorspanns zu *PANIC ROOM* untersucht wurde, der durch diese Darstellungsform eine besondere Einführung in den Film schafft. Wären die Credits anders gestaltet worden oder würden sie gänzlich fehlen, änderte dies die Wahrnehmung des Filmanfangs und damit die Erwartungshaltung der Zuschauerinnen und Zuschauer. Generell zeichnet Film- und Serienvorspanne aus, dass sie die ‚Lesart‘ der folgenden Handlung beeinflussen (dies wird vor allem in der Theoretisierung des Vorspanns als Paratext deutlich), Atmosphären schaffen und eine Erwartungshaltung erzeugen. Gleichzeitig stellen Vorspanne aber auch eigenständige, ästhetische Phänomene dar, die – wie mit den pseudo-filmweltlichen Credits – eigene Stile und Gestaltungsprinzipien schaffen, welche sich quer durch Genres und Gattungen (und in anderen Medien) wiederfinden lassen. Dies wird ebenfalls an *PANIC ROOM* deutlich, dessen Titelgestaltung spätere Vorspanne wie *MOON* (2009), *ENTOURAGE* (2015) oder die Pro7-Werbekampagne *Entertainment XXL* (2002) geprägt hat.

Das Gestaltungsprinzip der pseudo-filmweltlichen Credits lässt sich in zeitgenössischen Filmen vermehrt auch außerhalb des Vorspanns betrachten, indem bestimmte Elemente der Film- oder Gedankenwelt als pseudo-filmweltliche Grafiken und Schriften visualisiert werden.²⁴ Im Film *MEN, WOMEN & CHILDREN* (2014) werden zahlreiche Inhalte von Smartphones und Computern in das Filmbild integriert und wiederholt im Stil der pseudo-filmweltlichen Credits gestaltet (vgl. Abb. 4). So wirken die Bildelemente, als schwebten sie über den Köpfen der Figuren, obgleich diese selbst nicht auf sie reagieren (und Zuschauerinnen und Zuschauer kaum vermuten dürften, dass diese Grafiken tatsächlich in der diegetischen Welt vorhanden wären). Es handelt sich hierbei um eine durch Motion Graphics realisierte Darstellungsstrategie, bei der die Bildschirme nicht durch eine separate Aufnahme per Montage oder durch Split Screens ins Bild gesetzt werden, sondern mittels vertikaler Montage innerhalb der gleichen Einstellung und sogar innerhalb der Filmwelt. Der Film *MEN, WOMEN & CHILDREN* reflektiert in diesem Fall nicht nur die Gesellschaft der *digital natives* und das Phänomen Social Media auf inhaltlicher Ebene, sondern setzt dazu mit den Motion Graphics in seiner

24 Ein solcher Effekt lässt sich bereits in *DAS CABINET DES DR. CALIGARI* (1920) beobachten, bei der die Schrift an die räumlichen Bedingungen der Diegese angeglichen wird und die Wahnvorstellungen des Dr. Caligari visualisiert. Vgl. besonders zur bemerkenswerten Tricktechnik dieser Szene Betancourt 2013: 32f.

visuellen Gestaltung genau jene Ästhetik ein, die auch das Erscheinungsbild der Software heutiger Smartphones und Computer bestimmt.²⁵



Abbildung 4 Motion Graphics in *MEN, WOMEN & CHILDREN* (2014; © 2015) visualisieren die Inhalte von Smartphones der Figuren als pseudo-filmweltliche Bildelemente

Mit der Weiterentwicklung digitaler Tracking-Verfahren ist die Integration von digitalen Grafiken und Schriftelementen innerhalb des filmischen Raums auch für dokumentarische Formate möglich. Im Reportage-Magazin ZDFZOOM (seit 2011) werden grafische und schriftliche Einblendungen mit den dokumentarischen Aufnahmen verschränkt; wie in *PANIC ROOM* wirft die Schrift hier Schatten auf Elemente des abgefilmten Raums, allerdings erscheint sie nicht fotorealistisch als materialisierte Schrift. Etwa seit der Jahrtausendwende sind integrierte Grafiken außerdem vor allem bei Sportübertragungen sichtbar, die neben den klassischen On-Screen-Grafiken (Senderlogo, Spielstand, Uhr usw.) auch in den (gefilmten) Realraum integrierte Elemente einsetzen, um beispielsweise die Ent-

25 Weitere Beispiele sind *LOL* (2012), der die Smartphone-Chats als pseudo-filmweltliche Grafiken visualisiert, und *SCOTT PILGRIM vs. THE WORLD* (2010), in dem auf ähnliche Weise die Ästhetik früherer Videospiele aufgegriffen wird. Auch in der TV-Serie *SHERLOCK* (BBC, seit 2010) werden digitale Inhalte pseudo-filmweltlich dargestellt.

fernung eines Freistoßes zum Tor bei Fußballübertragungen oder die zu überbrückende Distanz im American Football (NFL) anzuzeigen.²⁶

Mit den pseudo-filmweltlichen Credits im Vorspann und, allgemeiner, in den abgefilmten (Real-)Raum integrierten Grafiken bei fiktionalen wie dokumentarischen Formaten ist ein vergleichsweise eng umfasster Bereich von Motion Graphics erkennbar, der jedoch nur einen kleinen Teil dieses neuen Bildtyps beschreibt. Hier zeigt sich an einem markanten Beispiel, wie sich durch Motion Graphics die Ästhetik zeitgenössischer Medien signifikant gewandelt hat. Die von Manovich als bisher defizitär bemängelte akademische Auseinandersetzung mit dieser „new visual language“ (North 2015: 268) kann im Rahmen der Animationsforschung stattfinden. Denn nicht nur ist für diese Disziplin das Element der Bewegung (Motion/Animation) konstitutiv, sondern darüber hinaus entspricht die per se medienübergreifende Ausrichtung der Animation Studies dem Charakter der Motion Graphics, da diese letztlich quer durch Genres und Gattungen in sämtlichen medialen Bereichen und Formaten mit bewegten Bildern auftreten. Die Verbindung von Erkenntnissen aus der Vorspannforschung, wie sie dieser Beitrag mit einer technisch-ästhetischen Perspektive aufgegriffen hat, und Ansätzen einer film- und medienwissenschaftlich geprägten Animationsforschung²⁷ könnte so für die zukünftige Auseinandersetzung mit Motion Graphics fruchtbar gemacht werden.

Medienverzeichnis

BARBARELLA (F 1968, Regie: Roger Vadim, Title Design: Maurice Binder)
DAS CABINET DES DR. CALIGARI (D 1920, Regie: Robert Wiene)

-
- 26 In einem kurzen Artikel in der *Broadcast & Cable* von 1998 wird das System „Ist and Ten“ für die NFL vorgestellt, das die Einbindung von Grafiken bei Football-Spielen als Raumelement ermöglicht (Dickson 1998: 49). Inzwischen ist diese Technik etabliert und auch für anderen Sportarten üblich; dabei werden z. T. nicht nur Grafiken, sondern auch Bildelemente wie Videos oder Werbung perspektivisch in das Kamerabild integriert. Vgl. die Beschreibung der Technik bei *Sportsvision* (www.sportvision.com/media/1st-and-ten™-line-systems). Letzter Zugriff: 30.12.2015).
- 27 Vgl. beispielsweise die Beiträge in dem Themenheft „Animationsfilm“ der Zeitschrift *Montage AV* (22.2, 2013), so die auch für Motion Graphics relevante Abgrenzungproblematik von *abstrakt* und *realistisch* (Feyersinger 2013) oder die differenzierte Auseinandersetzung mit dem Begriff des *hybriden Bildes*, wie sie Bruckner 2013 vornimmt. Denn bei Motion Graphics handelt es sich um hybride Compositings, deren Konstruktionscharakter (im Gegensatz zu unsichtbaren, fotorealistischen Visual Effects) stets in das Bild mit eingeschrieben ist.

- ENTOURAGE (USA 2015, Regie: Doug Ellin, Title Design: Greenhaus GFX; © DVD Warner Home Video 2015)
- FAHRENHEIT 451 (GB 1966, Regie: François Truffaut)
- FALLEN ANGEL (USA 1945, Mord in der Hochzeitsnacht, Regie: Otto Preminger)
- FOR A FEW DOLLARS MORE (I/BRD/ES 1965, Für ein paar Dollar mehr/Per qualche dollaro in più (OT), Regie: Sergio Leone, Title Design: Iginio Lardani)
- HOSTAGE (USA 2005, Regie: Florent-Emilio Siri, Title Design: Laurent Brett)
- LOL (USA 2012, Regie: Lisa Azuelos)
- MEN, WOMEN & CHILDREN (USA 2014, #Zeitgeist, Regie: Jason Reitman; © DVD Paramount 2015)
- MOON (USA 2009, Regie: Duncan Jones, Title Design: Molinare)
- MY DARLING CLEMENTINE (USA 1946, Faustrecht der Prärie, Regie: John Ford)
- MY MAN GODFREY (USA 1936, Mein Mann Godfrey, Regie: Gregory La Cava)
- NORTH BY NORTHWEST (USA 1959, Der unsichtbare Dritte, Regie: Alfred Hitchcock, Title Design: Saul Bass; © DVD Warner Home Video 2010)
- PANIC ROOM (USA 2002, Regie: David Fincher, Title Design: Picture Mill; © DVD Sony Pictures Home Entertainment 2002)
- THE PINK PANTHER (USA 1963, Der rosarote Panther, Regie: Blake Edwards, Title Design: De Patie-Freleng Enterprises, Inc.)
- SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD (USA 2010, Scott Pilgrim gegen den Rest der Welt, Regie: Edgar Wright)
- SE7EN (USA 1995, Regie: David Fincher, Title Design: Kyle Cooper; R/Greenberg Associates)
- SHERLOCK (GB seit 2010, BBC)
- SUNSET BOULEVARD (USA 1950, Boulevard der Dämmerung, Regie: Billy Wilder)
- THOSE MAGNIFICENT MEN IN THEIR FLYING MACHINES OR HOW I FLEW FROM LONDON TO PARIS IN 25 HOURS 11 MINUTES (USA 1965, Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten, Regie: Ken Annakin, Title Design: Ronald Searle)
- YOU'LL NEVER GET RICH (USA 1941, Reich wirst du nie, Regie: Sidney Lanfield)
- ZDFZOOM (BRD seit 2011, ZDF)

Literaturverzeichnis

- Albinson, Ian/Landekic, Lola/Perkins, Will (2012): „David Fincher: A Film Title Retrospective [Interview].“ *Art of the Title*, 27.08.2012. (www.artofthetitle.com/feature/david-finchers-a-film-title-retrospective. Letzter Zugriff: 30.12.2015).
- Allison, Deborah (2001): *Promises in the Dark: Opening Title Sequences in American Feature Films of the Sound Period*. Diss. University of East Anglia.
- Allison, Deborah (2006a): „Innovative Vorspanne und Reflexivität im klassischen Hollywoodkino.“ In: Böhnke, Alexander/Hüser, Rembert/Stanitaček, Georg (Hgg.): *Das Buch zum Vorspann: „The title is a shot“*. Berlin: Vorwerk 8, S. 90–101.
- Allison, Deborah (2006b): „Novelty Title Sequences and Self-Reflexivity in Classical Hollywood Cinema.“ In: *Screening the Past: An International, Refereed, Electronic Journal of Visual Media & History* 20. (www.titledesignproject.com/novelty-title-sequences-and-self-reflexivity-in-classical-hollywood-cinema. Letzter Zugriff: 30.12.2015).

- Allison, Deborah (2011): „Beyond Saul Bass: A Century of American Film Title Sequences.“ *Film International Online*. (<http://filmint.nu/?p=202>. Letzter Zugriff: 30.12.2015).
- Bellantoni, Jeff/Woolman, Matt (1999): *Type in Motion. Innovative digitale Gestaltung*. Mainz: Hermann Schmidt.
- Betancourt, Michael (2013): *The History of Motion Graphics: From Avant-Garde to Industry in the United States*. Rockville MD: Wildside Press.
- Böhnke, Alexander/Hüser, Rembert/Stanitzek, Georg (Hgg.) (2006): *Das Buch zum Vorspann: „The title is a shot“*. Berlin: Vorwerk 8.
- Böhnke, Alexander/Smithee, Alan/Stanitzek, Georg (2001): „Formen des Vorspanns im Hollywoodfilm und im westeuropäischen Autorenfilm seit 1950.“ In: *SPIEL (Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft)* 20.2, S. 271–284.
- Braha, Yael/Byrne, Bill (2011): *Creative Motion Graphic Tiling for Film, Video, and the Web*. Oxford: Focal.
- Brownie, Barbara (2015): *Transforming Type: New Directions in Kinetic Typography*. London/New York: Bloomsbury.
- Bruckner, Franziska (2013): „Hybrides Bild, hybride Montage.“ In: *Montage AV* 22.2, S. 59–78.
- Buhse, Eric (2014): *Der Vorspann als Bedeutungsträger. Zu einer zentralen Strategie zeitgenössischer Fernsehserien*. Darmstadt: BÜCHNER.
- Davies, Adam Lee (2009): „Better Than the Film?“ In: *Creative Review* 29.8, S. 28–34.
- Davison, Annette (2013a): „Title Sequences for Contemporary Television Serials.“ In: Richardson, John/Gorbman, Claudia/Vernallis, Carol (Hgg.): *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*. Oxford: Oxford University Press, S. 146–167.
- Davison, Annette (2013b): „The Show Starts Here: Viewers’ Interactions with Recent Television Serials’ Main Title Sequences.“ In: *SoundEffects* 3.1–2, S. 7–22.
- Dickson, Glen (1998): „ESPN Launches First-down Graphics for NFL.“ In: *Broadcasting & Cable* 128.40, S. 49.
- Feyersinger, Erwin (2013): „Von sich streckenden Strichen und hüpfenden Hühnern. Erkundungen des Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus.“ In: *Montage AV* 22.2, S. 33–44.
- Flückiger, Barbara (2008): *Visual Effects: Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren.
- Flückiger, Barbara (2015): „Photorealism, Nostalgia and Style. Material Properties of Film in Digital Visual Effects.“ In: North, Dan/Rehak, Bob/Duffy, Michael S. (Hgg.): *Special Effects: New Histories/Theories/Contexts*. London: BFI/Palgrave, S. 78–96.
- Genette, Gérard (2010): *Die Erzählung*. 3. Aufl. Paderborn: Fink.
- Kessler, Frank (2007): „Von der Filmologie zur Narratologie. Anmerkungen zum Begriff der Diegese.“ In: *Montage AV* 16.2, S. 9–16.
- Krautkrämer, Florian (2006): „Schrift als Schrift im Film.“ In: *Kodikas/Code – Ars Semiotica* 29.1–3, S. 203–215.
- Krautkrämer, Florian (2013): *Schrift im Film*. Münster: LIT.
- van Leeuwen, Theo (2005): „Typographic Meaning.“ In: *Visual Communication* 4.2, S. 137–143.
- van Leeuwen, Theo (2006): „Towards a Semiotics of Typography.“ In: *Information Design Journal* 14.2, S. 139–155.

- van Leeuwen, Theo/Djonov, Emilia (2015): „Notes Towards a Semiotics of Kinetic Typography.“ In: *Social Semiotics* 25.2, S. 244–253.
- Manovich, Lev (2006): „Image Future.“ In: *Animation: An Interdisciplinary Journal* 1.1, S. 25–44.
- North, Dan (2015): „Afterword: A Conversation with Lev Manovich.“ In: North, Dan/Rehak, Bob/Duffy, Michael S. (Hgg.): *Special Effects: New Histories/Theories/Contexts*. London: BFI/Palgrave, S. 267–275.
- Pabst, Eckhard (2013): „Schwebende Lettern – Überlegungen zur Verwendung von Schriftzügen in ausgewählten Filmen David Finchers.“ In: Friedrich, Hans-Edwin/Wulff, Hans-Jürgen (Hgg.): *Scriptura cinematographica. Texttheorie der Schrift in audiovisuellen Medien*. Trier: WVT, S. 155–169.
- Perkins, Will (2015): „ENTOURAGE (2015).“ *Art of the Title*, 01.12.2015. (www.artofthetitle.com/title/entourage. Letzter Zugriff: 30.12.2015).
- Radatz, Ben (2012): „NORTH BY NORTHWEST (1959).“ *Art of the Title*, 14.08.2012. (www.artofthetitle.com/title/north-by-northwest. Letzter Zugriff: 30.12.2015).
- Richter, Sebastian (2008): *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action: Die Neue Bildästhetik in Spielfilmen*. Bielefeld: Transcript.
- Rickitt, Richard (2006): *Special Effects: The History and Technique*. London: Aurum.
- Schaefer, Dirk (2006): „Blue Steel: Was die Tonspur mit dem Vorspann macht.“ In: Böhnke, Alexander/Hüser, Rembert/Stanitzek, Georg und Fischer (Hgg.): *Das Buch zum Vorspann: „The title is a shot“*. Berlin: Vorwerk 8, S. 83–89.
- Schmidt, Oliver (2012): *Hybride Räume: Filmwelten im Hollywood-Kino der Jahrtausendwende*. Marburg: Schüren.
- Seeblen, Georg (2002): „Kammerspiel des Terrors: PANIC ROOM (2001/02).“ In: Schnelle, Frank (Hg.): *David Fincher*. Berlin: Bertz und Fischer, S. 195–220.
- Seymour, Mike (2004): „Art of Tracking Part 1: History of Tracking.“ *fxguide*, 24.08.2004. (www.fxguide.com/featured/art_of_tracking_part_1_history_of_tracking. Letzter Zugriff: 30.12.2015).
- Siegel, Carol (2013): „Metaphoric Architecture: Race and Real Estate in Panic Room and The People Under The Stairs.“ In: *Quarterly Review of Film and Video* 30.1, S. 74–88.
- Solana, Gemma/Boneu, Antonio (2007): *Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in Movies*. Amsterdam: BIS Publishers.
- Souriau, Etienne (1997/1951): „Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie.“ In: *Montage AV* 6.2, S. 140–157.
- Spitzmüller, Jürgen (2009): „Typographisches Wissen. Die Oberfläche als semiotische Resource.“ In: Linke, Angelika/Feilke, Helmuth (Hgg.): *Oberfläche und Performanz. Untersuchungen zur Sprache als dynamischer Gestalt*. Tübingen: Niemeyer, S. 459–486.
- Spitzmüller, Jürgen (2012): „Typografie.“ In: Dürscheid, Christa (Hgg.): *Einführung in die Schriftlinguistik*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 207–238.
- Spitzmüller, Jürgen (2013): *Graphische Variation als soziale Praxis. Eine soziolinguistische Theorie skripturaler „Sichtbarkeit“*. Berlin/Boston: De Gruyter.
- Stöckl, Hartmut (2004): „Typographie: Körper und Gewand des Textes. Linguistische Überlegungen zur typographischen Gestaltung.“ In: *Zeitschrift für angewandte Linguistik* 44, S. 5–48.
- Straw, Will (2010): „Letters of Introduction: Film Credits and Cityscapes.“ In: *Design and Culture* 2.2, S. 155–165.

- Turney, Drew (2005): „Title Deeds.“ In: *Metro* 143, S. 114–116.
- Ulloa, Alexander (2010): „MOON (2009).“ *Art of the Title*, 12.07.2010. (www.artofthetitle.com/title/moon). Letzter Zugriff: 30.12.2015).
- Vossen, Ursula (2011): „Credits.“ In: Koebner, Thomas (Hg.): *Reclams Sachlexikon des Films*. 3. Aufl. Stuttgart: Reclam, S. 129–130.
- Wehde, Susanne (2000): *Typographische Kultur. Eine zeichentheoretische und kulturgeschichtliche Studie zur Typographie und ihrer Entwicklung*. Tübingen: Niemeyer.
- Ziegenhagen, David (2015): „Blending, Augmented Reality und pseudodiegetische Credits. Postdigitale Ästhetik im Filmvorspann.“ In: Kulle, Daniel/Lund, Cornelia/Schmidt, Oliver/Ziegenhagen, David (Hgg.): *Post-Digital Culture*. (www.post-digital-culture.org/ziegenhagen). Letzter Zugriff: 30.12.2015).

Über den Autor

David Ziegenhagen studierte Medien: Film/TV und Geographie in Osnabrück, anschließend Medienwissenschaft in Hamburg. Seit 2012 ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medien und Kommunikation an der Universität Hamburg. Er arbeitet an einem Promotionsvorhaben zum Thema *Typografie im Film- und Serienvorspann*. Forschungsinteressen: Visual Effects, Film- und Serienvorspanne, Typografie, Filmgenres. Aktuelle Publikationen: *Post-Digital Culture* (Hg. zus. m. Daniel Kulle, Cornelia Lund und Oliver Schmidt; www.post-digital-culture.org 2015), *Das Medium ist die Zukunft. Zur Darstellung von Medien im Science-Fiction-Film* (Berlin: AVINUS 2014).



<http://www.springer.com/978-3-658-15996-2>

Im Wandel ... Metamorphosen der Animation

Eckel, J.; Feyersinger, E.; Uhrig, M. (Hrsg.)

2018, VI, 210 S. 81 Abb., 12 Abb. in Farbe., Softcover

ISBN: 978-3-658-15996-2