media/rep/

Repositorium für die Medienwissenschaft

MEDIENwissenschaft
Rezensionen | Reviews

Atonnia Wolter

Luzie Kollinger: Körper und Leib in der Animation Art

2024

https://doi.org/10.25969/mediarep/23113

Veröffentlichungsversion / published version
Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Wolter, Atonnia: Luzie Kollinger: Körper und Leib in der Animation Art. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 41 (2024), Nr. Sonderpublikation 11, S. 20–22. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/23113.

Nutzungsbedingungen:
Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:
https://creativecommons.org/licenses/by/3.0

Terms of use:
This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0 License. For more information see:
https://creativecommons.org/licenses/by/3.0

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

Luzie Kollinger: Körper und Leib in der Animation Art

Marburg: Schüren 2022, 312 S., ISBN 9783741004124, EUR 34,-

(Zugl. Dissertation an der Eberhard-Karls-Universität Tübingen, 2020)

In einer Zeit, in der Animationen von Menschen und Avataren nicht nur in Filmen, Fernsehserien, Videospielen, virtuellen Realitäten und medizinischen Visualisierungen weit verbreitet sind, gewinnt die Frage nach der Darstellung und Wahrnehmung des menschlichen Körpers zunehmend an Bedeutung. Es ist entscheidend, die vielfältigen Anwendungen und Auswirkungen dieser Darstellungen zu verstehen, um die Komplexität der Körperwahrnehmung in verschiedenen Kontexten zu erfassen. Luzie Kollingers Dissertation *Körper und Leib in der Animation Art* bietet eine umfassende Untersuchung dieser Thematik und ist somit von besonderem Interesse für Medienwissenschaftler:innen, die sich mit den ästhetischen und diskursiven Dimensionen von Animationen beschäftigen.

Kollingers Dissertation ist in fünf Kapitel unterteilt, die jeweils verschiedene Aspekte der Körperdarstellung in Animationen beleuchten. Die Autorin beginnt mit einer theoretischen Einführung in die Konzepte von ‚Körper' und ‚Leib' und setzt sich dann mit der Geschichte und Entwicklung der Körperdarstellung in der Animation auseinander. Im weiteren Verlauf des Buches werden spezifische bildgebende Verfahren analysiert und die Darstellung des Körpers in verschiedenen Animationsfilmen detailliert untersucht.

In der theoretischen Grundierung ihres Themas im ersten Kapitel diskutiert Kollinger Konzepte aus der Phänomenologie und der Medientheorie und erklärt, wie diese auf die Analyse von Animationen angewendet werden können. Ihre Argumentation ist fundiert, doch die dichte theoretische Sprache könnte für Leser:innen ohne einschlägige Vorbildung eine Herausforderung darstellen. Kollinger schafft es jedoch, durch klare Strukturierung und gezielte Erklärungen die komplexen Theorien zugänglicher zu machen, was das Kapitel trotz seiner Komplexität lesenswert macht. Sie resümiert: „Die komplexe Verschränkung von körperlicher und leiblicher Wahrnehmung in animierten Bildern erfordert eine detaillierte Auseinandersetzung mit phänomenologischen und medientheoretischen Ansätzen" (S.45).

Im nächsten Kapitel zur historischen Entwicklung der Körperdarstellung in der Animation zeigt Kollinger auf, wie sich die Techniken und Ästhetiken im Laufe der Zeit verändert haben und welche Einflüsse dabei eine Rolle spielten. Dafür nutzt sie Beispiele wie die Verwendung von handgezeichneten Animationen in

klassischen Disney-Filmen wie *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), die Einführung von Stop-Motion-Techniken durch Filme wie *King Kong* (1933) sowie den Einfluss von Computeranimationen anhand von Filmen wie *Toy Story* (1995) und *Finding Nemo* (2003). Die Analyse ist umfangreich und gut recherchiert, wobei Kollinger auch auf weniger bekannte Werke wie *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926), *Fantastic Planet* (1973) und *The Secret of Kells* (2009) als Beispiele für innovative Ansätze in der Animation eingeht. Besonders überzeugend ist ihre Darstellung der Evolution von Animationsstilen und deren Einfluss auf die Körperdarstellung. Durch die Einbindung von historischen Kontexten und technischen Entwicklungen gelingt es Kollinger, Leser:innen auf eine Reise durch die Geschichte der Animation mitzunehmen und dabei die zunehmende Vielfalt der Körperdarstellungen deutlich zu machen.

Im dritten Kapitel untersucht Kollinger die verschiedenen bildgebenden Verfahren, die in der Animation zur Darstellung des Körpers verwendet werden. Sie analysiert, wie medizinische Visualisierungstechniken in Animationsfilmen adaptiert und transformiert werden. Ein besonders eindrucksvolles Beispiel ist ihre Analyse der Verwendung von Röntgenbildern in Animationsfilmen, die zeigt, wie wissenschaftliche und künstlerische Praktiken miteinander verschmelzen. Kollinger gelingt es, die technischen Aspekte der bildgebenden Verfahren klar zu erläutern und gleichzeitig ihre ästhetischen und narrativen Funktionen zu beleuchten. Diese doppelte Perspektive macht das Kapitel deshalb besonders wertvoll.

Ein weiteres Kapitel widmet sich der Darstellung der Haut als Grenze und Kommunikationsmedium. Kollinger zeigt auf, wie Animationen die Haut inszenieren, um intersubjektive Begegnungen zu visualisieren. Diese anschauliche Analyse bietet neue Perspektiven auf die sozialen und kulturellen Implikationen der Körperdarstellung in der Animation. Besonders interessant ist ihre Diskussion darüber, wie die Haut als Metapher für Kommunikation und Interaktion genutzt wird, dadurch gelingt es Kollinger, die symbolischen und praktischen Dimensionen der Hautdarstellung zu verbinden und so die Bedeutung dieses zentralen Motivs in der Animation zu hervorzuheben.

Das letzte Kapitel bietet Fallstudien zu den Animationsfilmen *Ryan* (2004), der die innere Welt des Protagonisten durch die Darstellung fragmentierter und psychorealistischer Körper erforscht, und *Dans ton regard* (2015), bei dem es sich um eine Anti-Kriegs-Animation handelt, die ohne Schockbilder oder übertriebenen Pathos die Depression, Aussichtslosigkeit und Fatalität des Krieges thematisiert. Kollinger diskutiert die spezifischen Darstellungen des Körpers in diesen Filmen und wie die zuvor eingeführten theoretischen Konzepte in der Praxis angewendet werden. Während die ausgewählten Beispiele durchaus

relevant sind, bleibt unklar, warum gerade diese Filme gewählt wurden. Kollinger erläutert zwar, dass sie eine „repräsentative Auswahl von Animationsfilmen" (S.92) getroffen habe, doch die Kriterien dieser Auswahl bleiben unklar, was die Überzeugungskraft der Analysen etwas mindert.

Insgesamt bietet *Körper und Leib in der Animation Art* einen neuen und interessanten Beitrag zur Medienwissenschaft. Kollinger gelingt es, die Relevanz ihres Themas überzeugend darzustellen und aufzuzeigen, wie Animationen nicht nur ästhetische, sondern auch soziale und kulturelle Diskurse beeinflussen. Die Verbindung von theoretischen Überlegungen mit konkreten Filmbeispielen und die detaillierte Analyse der Darstellung des menschlichen Körpers in Animationen liefern wertvolle Impulse für weitere Forschung an der Schnittstelle von Körper, Bild und Animation. Trotz möglicher Kritik an der Auswahl der Filmbeispiele ist die Dissertation ein wichtiger Schritt hin zu einem tieferen Verständnis der ästhetischen und diskursiven Dimensionen der Körperdarstellung in der Animation.

Atonnia Wolter (Marburg)