

Call for Papers

Animation Redux

Montage AV 35/1/2026

Nach jahrzehntelangem Nischendasein in der Film- und Medienwissenschaft erfährt die Animationsforschung seit den späten 2000er-Jahren zunehmend Anerkennung und Interesse. Animation, so eine häufige Prämisse der Animation Studies, ist heute allgegenwärtig. Praktisch überall werden künstlich erzeugte Bilder und Bildobjekte sichtbar in Bewegung gesetzt, animiert – nicht nur in Filmen, Serien oder Videospiele, auch in Social-Media-Feeds, Online-Bilddatenbanken, auf Bildschirmen im öffentlichen Raum oder in Software-Anwendungen. Gleichzeitig hat Animation in den letzten Jahren eine beispiellose Aufwertung als medienindustrielle Sparte und künstlerische Praxis erfahren.

Die Diagnose der Ubiquität von Animation wird oft verwendet, um Bildphänomene aus heterogenen Kontexten unter einem Oberbegriff zu bündeln. Die Bezeichnung Animation impliziert jedoch spezifische technische, ästhetische und diskursive Genealogien – und wirft deshalb die Frage auf, wo sich konkrete Vergleichspunkte zwischen neuen und älteren Spielarten von Animation ergeben, und wo sich künstlich erzeugte Bewegtbilder aktuell in neue Richtungen weiterentwickeln. Vor allem das Aufkommen von (teil-)automatisiert errechneten sowie KI-generierten Bewegtbildern stellt herkömmliche Bestimmungen von Animation vor Herausforderungen. Inwiefern lassen sich diese digital generierten Bewegtbilder als weitere Expansion von Animation verstehen? Wo machen sie wiederum eine Neudefinition des Verhältnisses von Animation und (Real-)Film erforderlich?

Der französische Animationstheoretiker Hervé Joubert-Laurencin hat schon 2008 provokant davon gesprochen, dass «der Animationsfilm nicht mehr existiert»ⁱ. Damit meint er nicht, dass es keine Animationsfilme mehr gibt, sondern dass sich die Leitunterscheidung zwischen Animation und Realfilm aufgelöst hat bzw. irrelevant geworden ist. Wenig später hat der Animationsfilmtheoretiker Alan Cholodenko für den Zustand einer unbestimmten Diffusion von Animation den Begriff «Hyperanimation» vorgeschlagen, um in Anlehnung an Jean Baudrillard zum Ausdruck zu bringen, wie Animation in ihrer gegenwärtigen Ausdehnung und Übersteigerung zur unbestimmten Leerform wird.ⁱⁱ Der Themenschwerpunkt «Animation Redux» möchte Begriffe wie den der Hyperanimation aufgreifen und sie jenseits enger postmoderner Zuschreibungen (wie bei Cholodenko) als offene Heuristiken für eine neue Lagebestimmung von Animation unter digitalen Vorzeichen in der gegenwärtigen Film- und

Medienkultur fruchtbar machen. Dieses Anliegen knüpft an eine frühere Ausgabe von *Montage AV* zum Animationsfilm an (22/2/2013), deren Beiträge vor allem historisch ausgerichtet waren. Der nun geplante Themenschwerpunkt erweitert diese Perspektive um audiovisuelle Formen der Gegenwart und nimmt gezielt auch digitale Bewegtbildphänomene jenseits des Films in den Blick, also etwa TV- und Streaming-Serien, Online-Videos, Smartphone-Apps, Datenvisualisierungen, *visuals* auf Konzertbühnen, medienkünstlerische Installationen oder Performances.

Welche neuen, ästhetischen und medialen Formen von Animation lassen sich hier beobachten? Inwiefern bilden sich spezifische Poetiken heraus, die z.B. als Hyper- oder auch Post-Animation bezeichnet werden können? In welchem Verhältnis stehen zeitgenössische Animationsästhetiken zu historischen Varianten des Animationsfilms? Digital animierte Bilder können etwa weiterhin als Gegenentwürfe zu einem fotografiebasierten <Real-> oder <Live-Action> -Film auftreten und dadurch ein modernistisches Programm früherer Animationsfilmströmungen fortsetzen. Digitale Animation kann aber ebenso existierende realfilmische Darstellungsweisen nachbilden, um gerade nicht als eigenständige Bildform erkennbar zu sein, wie aktuell in den studioeigenen Remakes der Disney-Zeichentrickfilme zu beobachten ist. Ist Animation unter digitalen Vorzeichen also mehr als nur eine Produktionstechnik und ein bestimmter ästhetischer *look*? Wie remediatisieren digitale Animationsverfahren frühere Kulturtechniken wie das Skizzieren, Zeichnen oder Modellieren? Wie verhält sich digitale Animation zu simulierter, errechneter oder KI-generierter Bildlichkeit? Wie tragfähig ist das Konzept <Animation> heute noch, um bewegte Bilder in der digitalen Medienkultur der Gegenwart zu beschreiben?

Wir freuen uns über Einsendungen von Texten auf Deutsch oder Englisch im Umfang von bis zu 35.000 Zeichen, die dem Style Sheet von *Montage AV* entsprechen (https://www.montage-av.de/Stylesheet_AutorInnen_2021_05_12.pdf).

Nachfragen beantworten die Gastherausgeber:innen Marion Biet (marion.biet@rub.de) und Felix Hasebrink (felix.hasebrink@uni-oldenburg.de) sowie seitens der Redaktion Kristina Köhler (k.koehler@uni-koeln.de). Einsendungen bitte bis zum 31. Oktober 2025 an diese Adressen oder an montage@snaflu.de.

ⁱ Joubert-Laurencin, Hervé (2008): Le cinéma d'animation n'existe plus. In: *Acmé – Revue de cinéma numérique* 1, S. 106–111.

ⁱⁱ Cholodenko, Alan (2014) «First Principles» of Animation. In: *Animating Film Theory* Hg. v. Karen Beckman. Durham/London: Duke University Press, 2014.