#### Matthias C. Hänselmann

# Der Zeichentrickfilm

Eine Einführung in die Semiotik und Narratologie der Bildanimation



## Inhalt

Einl	nleitung		
ΙA	usgangslage und Grunddefinitionen		
	ur Positionierung der vorliegenden Arbeit im Forschungskontext	19	
	Der aktuelle Forschungsstand	21	
1.2	Bewertung der Forschungslage	25	
2 Z	ur Definition von Animation	29	
2.1	Definitorische Ausgangsprobleme	30	
	2.1.1 Bisherige Definitionsversuche	30	
	2.1.2 Weitere terminologische Probleme	33	
2.2	Die kinematische Kunst im System der Künste	36	
2.3	Die Unterscheidung von Realfilm und Animationsfilm	39	
	2.3.1 Filme mit nicht-wählbaren Zeitsyntagmen	40	
	2.3.2 Filme mit wählbaren Zeitsyntagmen	40	
	2.3.3 Präzisierung	41	
2.4	Die Systematik der kinematischen Künste	43	
2.5	Die Systematik der Animationskünste	46	
	2.5.1 Definition nach vorfilmischem Primärmaterial	46	
	2.5.2 Definition nach dem Aspekt des Fotografischen	48	
2.6	Die wichtigsten Formen der Bildanimation	52	
	2.6.1 Die Systematik der Bildanimation	52	
	2.6.2 Zur Einordnung bestimmter generisch gebrauchter Begriffe	63	
	2.6.3 Animationswissenschaftliche Fachbegriffe	65	
II [	Die Grundlagen der allgemeinen Zeichentricksemiotik		
1 N	Nediensemiotische Grundlagen	73	
	Die Materialisierung der Zeichentrickdiegese	75 75	
	Kommunikationstheoretisches Basismodell	76	
	1.2.1 Der Medienbegriff	77	
	1.2.2 Semiotische Grundbegriffe	78	
	1.2.3 Der Kontext eines medialen Textes	81	
	1.2.4 Aspekte der Medienkommunikation	82	
	1.2.5 Bedeutungsrelevante Aspekte eines Textes	85	

			mantisierung des Zeichentrickfilms les Films	89
2.1				90 91
			tografie als Grundeinheit des Films	
			tografie im Film Ediale Status des filmischen Bildes	102
2.2			les Zeichentrickfilms	110 111
2,2			efaktischen Dimension des Zeichentrickbildes	113
			gnitionssemiotisches Ikonizitätsmodell	120
			n ikonischer Referenznahme	130
			hnischen Dimension des Zeichentrickbildes	135
			ichentrickbild als Filmbild	140
			ediale Status des Zeichentrickfilms	145
	2.2.0	Del Ille	raiaie Status des Zeichentrickinnis	140
Ш	Das [	Darstell	ungssystem des Zeichentrickfilms	
1 [	)as die	getisch v ntrickfilm	verschlossene Darstellungssystem des	1.46
			tischer Verschlossenheit im Zeichentrickfilm	149 150
1.1	_	-	arelationen	150
		Farbe	irelationen	155
		Raum i	and Zeit	157
			nd Objekt	158
		_	ninszenierung	161
1 2			r kognitiven und affektiven Elementarrezeption	165
			ikationsmodus der zeichentrickdiegetischen	10.
1.5		ellung	inationsmodus der zeienentriekdiegetischen	173
				175
			der zeichentrickdiegetischen Basiseinheiten Grundelemente zur Erzeugung einer	179
	Zeich	entrickd	liegese	181
	2.1.1	Das Fil	mbildfeld als Grundlage und Strukturbasis aller	
		filmiscl	nen Elemente	182
	2.1.2	Die Ele	mente des Filmbildfelds	185
		2.1.2.1	Die grafischen Basiseinheiten der	
			Zeichentrickdiegese	186
		2.1.2.2	Die malerischen Basiseinheiten des	
			Zeichentrickfilms	194
		2.1.2.3	Wechsel in der Darstellungsart	201
	2.1.3	Die Or	ganisation der visuellen Grundelemente	203
		2.1.3.1	Die räumliche Organisation	203

				Inhalt
		2.1.3.2	Die zeitliche Organisation	206
			Bewegung und diegetischer Raum	219
2.2	Die al	kustische	en Komponenten des Zeichentrickfilms	226
	2.2.1	Der To	nbereich dient dem Bildbereich	227
	2.2.2	Der To	nbereich dominiert den Bildbereich	236
	2.2.3		eich und Bildbereich symbiotisieren	241
		2.2.3.1	Semiotische Aspekte der Musik	241
		2.2.3.2	Ton-Bild-Symbiose im abstrakten Zeichentrickfilm	243
		2.2.3.3	Ton-Bild-Symbiose im figurativen Zeichentrickfilm	259
	2.2.4	Identitä	it von Ton und Bild	272
IV	Das d	liegetis	che System des Zeichentrickfilms	
1	Der zei	ichentric	kdiegetische Raum	279
			es zeichentrickanalytischen Raumbegriffs	280
1.2	Die diegetisch-topografischen Darstellungsrelationen im			
		entrickfi		282
			nische Off im Zeichentrickfilm	282
			tel- und Mehrfachkadrierungen	283
1.3			edlichen Formen der Filmbildfeldkonzeption	292
	1.3.1		ensional absolute Filmbildfeld	292
		1.3.1.1	Das zweidimensionale, extensional absolute Filmbildfeld	294
		1.3.1.2	Verfahren zur Erzeugung eines dreidimensionalen	
			Raumeindrucks	296
		1.3.1.3	Das dreidimensionale, extensional absolute	
			Filmbildfeld	306
	1.3.2	Das ext	ensional relative Filmbildfeld	307
		1.3.2.1	Das zweidimensionale, extensional relative	
			Filmbildfeld	308
		1.3.2.2	Das dreidimensionale, extensional relative	
			Filmbildfeld	309
	1.3.3	Kombii	nationen	310
1.4	Die E	rscheinu	ngsformen des zeichentrickdiegetischen Raums	311
	1.4.1	Die 0-F	läche	313
	1.4.2	Der Flä	chen-Raum	314
	1.4.3	Der 0-F	Raum	314
	1.4.4	Der Ku	lissen-Raum	315
	1.4.5	Der Fas	ssaden-Raum	318
	1.4.6	Der Tie	efen-Raum	322

	1.4.7	Der flüssige Raum	326
	1.4.8	Der figurale Raum	328
	1.4.9	Sonderfälle der Raumorganisation	330
	1.4.10	Weiterführende Überlegungen	336
1.5	Die C	Organisations- und Funktionsprinzipien zeichentrick-	
	diege	tischen Raums	339
	1.5.1	Der konsistente Raum	340
	1.5.2	Der inkonsistente Raum	341
2 Z	eit im	Zeichentrickfilm	353
2.1	Die n	arrative Präsentation der diegetischen Zeit	354
	2.1.1	Die chronologische Erzählstruktur	355
	2.1.2	Die achronologische Erzählstruktur	356
	2.1.3	Die achronische Erzählstruktur	358
	2.1.4	Die symbolische Zeitdarstellung	359
2.2	Die d	iegetische Zeitorganisation	361
	2.2.1	Das singuläre Raum-Zeit-Modul mit linear-kontinuierlicher	
		Zeitstruktur	362
	2.2.2	Das singuläre Raum-Zeit-Modul mit diskontinuierlicher	
		Zeitstruktur	362
	2.2.3	Das multiple Raum-Zeit-Modul	367
2.3	Die Z	eitorganisation in Relation zum Rezeptionszeitpunkt	370
3 C	ie die	getischen Elemente des Zeichentrickfilms	373
3.1	Allge	meine Einteilungsproblematik	374
3.2	Die S	tufen der diegetischen Semiose	378
	3.2.1	Die Stufe der Gestalt	379
	3.2.2	Die Stufe der Bewegung – Figur und Objekt	381
3.3	Figur	und Objekt im Kontext der Handlung	384
		Die zeichentrickdiegetische Handlung	384
	3.3.2	Die Handlung als Emotionsindikator	386
	3.3.3	Besonderheiten des Objektbegriffs	387
	3.3.4	Übergänge von Figur und Objekt am Beispiel des Schattens	390
3.4	Privil	egierte und unprivilegierte Figuren	398
	3.4.1	Kategorisierungsproblematik zeichentricklicher Figuren	398
	3.4.2	Narrative Privilegiertheit	400
		Der Einfluss der Morphologie	403
3.5	Anwe	endungsbeispiele des zeichentricknarratologischen	
	Objek	ct- und Figurenbegriffs	404

## V Die Grundlagen der Zeichentricknarratologie

1 [	ie Sys	tematik	der zeichentrickdiegetischen Transformationen	415
1.1	Die Transformation von Figuren			416
	1.1.1	Zum B	egriff der Transformation	419
	1.1.2	Die Substanz der Figur		
	1.1.3 Die psychische Dimension der Zeichentrickfigur		422	
	1.1.4 Die Normform und die normative Schwelle		426	
	1.1.5	.5 Das Potential		427
	1.1.6	Klassifikationssystem der Figurentransformation		
	1.1.7 Der narratologisch-semantische Stellenwert von			
		Figurentransformationen		431
		1.1.7.1	Voraussetzungen einer Transformation	431
		1.1.7.2	Die sujethafte Figurentransformation	433
			Die sujetlose Figurentransformation	434
		1.1.7.4	Zur theoretischen Einordnung des	
			Transformationskonzepts	436
	1.1.8	Die psy	chische Figurentransformation	437
	1.1.9	Beispie	le für Figurentransformationen	440
		1.1.9.1	Beispiele sujethafter Figurentransformationen	441
		1.1.9.2	Beispiele sujetloser Figurentransformationen	442
	1.1.10	Der So	nderfall der akustischen Transformation	450
	1.1.11	Grenzf	älle	451
	1.1.12	Die Au	swirkungen der Transformationsarten auf die	
		narrativ	ve Struktur	453
1.2	Die T	ransforn	nation von Objekten	457
	1.2.1	Die die	getisch tatsächliche Objekttransformation	457
		1.2.1.1	Die sujetlose Objekttransformation	458
		1.2.1.2	Die sujethafte Objekttransformation	458
		1.2.1.3	Die diegetisch tatsächliche Objektbelebung	462
	1.2.2 Die metaphorische Objekttransformation			
		1.2.2.1	Die figurengebundene metaphorische	
			Objekttransformation	465
		1.2.2.2	Die metaphorische Objektbelebung	467
		1.2.2.3	Die allegorische Objektbelebung	468
1.3	Die T	ransforn	nation der topografischen Ordnung	469
	1.3.1 Die Objektversetzung			470
	1.3.2	Die Objekttransformation		
			endenzräume	472
1.4	Die T	ransforn	nation der semantischen Struktur	475

2 Z	eichen	trickspe	zifische Kommunikationsverfahren	481	
2.1	Zeich	entrickli	che Synthetik	483	
	2.1.1	Die Syr	nthese von Figuren	485	
	2.1.2	Die Syr	nthese von Gegenständen	486	
	2.1.3	Die Syr	nthese von Tiergestalten	488	
	2.1.4	Die rad	likale Synthetik	490	
	2.1.5	Der So	nderfall der akustisch-visuellen Synthetik	491	
2.2	Zeich	entrickli	che Metaphorik	492	
	2.2.1	Das tra	nsmediale Metaphermodell	492	
	2.2.2	Metaph	nern im Zeichentrickfilm	497	
	2.2.3	Aspekt	e zeichentricklicher Metaphorik	502	
		2.2.3.1	Die strukturelle Basis zeichentricklicher Metaphorik	503	
		2.2.3.2	Arten zeichentrickmetaphorischer Bezugnahme	513	
2.3	Zeich	entrickli	che Symbolik	522	
	2.3.1	Konver	ntionelle Symbolik	523	
	2.3.2	Kreativ	e Symbolik	528	
2.4	Zeich	entrickli	che Diagrammatik	532	
2.5	Generalisierende Referenznahme im Zeichentrickfilm				
	2.5.1	Die kre	ativ-symbolische Generalisierung	538	
	2.5.2	Die exe	mplarische Generalisierung	542	
			mentar-prototypische Generalisierung	542	
2.6	Die F	lexibilitä	t der zeichentricklichen Darstellungsmodi	544	
2.7			che Abstraktion	545	
	2.7.1	Darstel	lerische Abstraktion	547	
		0	entatorische Abstraktion	550	
	2.7.3	Funktionen darstellerischer Abstraktion im			
		Zeicher	ntrickfilm	555	
			Explikation	557	
			Optische Ambiguisierung	558	
		2.7.3.3	Abstraktion als Mittel zur argumentativen		
			Konstruktion	560	
		2.7.3.4	Erleichterung von Bewegung und		
			Figurentransformationen	566	
		2.7.3.5	Schaffung und Eliminierung von		
			Identifikationsmöglichkeiten	570	
		2.7.3.6	Konkretisierung und Detailschock	583	
	2.7.4	Sonder	fälle darstellerischer Abstraktion	587	
2.8	Zeich	entrickli	che Realistik	591	
	2.8.1	1 Die Dimensionen zeichentricklicher Realistik 59			
	2.8.2	Mediat	isierende Gestaltungsverfahren zur formalen		
		Realism	nussteigerung	598	

			Inhalt	
	2.8.3	Diegetische Darstellungsverfahren zur formalen		
		Realismussteigerung	602	
		2.8.3.1 Der diegetische Raumeindruck	602	
		2.8.3.2 Die diegetische Unschärfe	617	
		2.8.3.3 Die Figuren- und Objektdarstellung	627	
2.9	Zentr	ale handlungslogische Gesetze des Zeichentrickfilms	633	
	2.9.1	Das Gesetz der materiellen Identität	633	
	2.9.2	Das Gesetz der Fläche	636	
	2.9.3	Der Verstoß gegen selbst etablierte Regeln	637	
	2.9.4	Das Gesetz der Affizierung	638	
VI	Resür	mee	643	
VII	Anha	ang		
Lite	raturve	erzeichnis	651	
Film	Filmografie			
Abb	680			

### **Einleitung**

Der Zeichentrickfilm besitzt inzwischen eine über hundertjährige Geschichte. Im Laufe dieser Zeit entwickelten sich unterschiedliche Techniken für seine Herstellung: Von der Animation auf Papierblätter gezeichneter Figuren der Anfangszeit bis hin zum computergestützten Animationsfilm unserer Tage. Zugleich bildeten sich unterschiedliche Möglichkeiten seiner Nutzung heraus: Er fand Verwendung als klassisches Unterhaltungsmedium (Disney), diente als Mittel experimenteller Filmkunst (Ruttmann, Fischinger) oder wurde zu didaktischen, wissenschaftlichen, propagandistischen und Werbezwecken genutzt. Je nach Einsatzgebiet entstanden andere Darstellungskonventionen, Kommunikationsstrategien und Argumentationsverfahren - darunter auch solche, die sich so in keinem anderen Medium realisieren lassen: Eine Figur sprengt sich mit Dynamit in die Luft ohne Schaden zu nehmen und erzeugt dadurch eine komische Wirkung; eine wissenschaftliche Animation kann die sonst unsichtbaren Kräfte des Magnetismus, der Schwerkraft und Elektrizität darstellen und eröffnet so Einsicht in mitunter schwer vorstellbare Sachverhalte; ein animierter Werbefilm kann (Schnupfen) durch eine Figur mit Knoten in der Nase metaphorisch darstellen und so auf suggestive, humorvolle und zugleich einprägsame Weise ein Produkt anpreisen etc.

Trotz seiner langen Tradition, seiner Vielseitigkeit und seiner spezifischen Darstellungsformen und Erzählweisen gibt es bis heute keine wissenschaftliche Grundlagenuntersuchung zum Zeichentrickfilm. Der Zeichentrickfilm wird – bei all der Vielfalt seiner Themen und Anwendungsbereiche – deshalb noch immer primär als Unterhaltungsmedium für Kinder gesehen. Er wird in universitären Seminaren, Curricula und selbst in Publikationen zur Film- und Medienwissenschaft in aller Regel ausgeklammert. Und wird er doch einmal einer Analyse unterzogen, kommen Methoden und Kategorien der (Real-)Filmwissenschaft zum Einsatz, die für den Zeichentrickfilm teilweise unzutreffend bzw. unpassend sind und die vor allem

eine Vielzahl von Aspekten überhaupt nicht erfassen. Konkret fehlen wissenschaftliche Erkenntnisse mit Blick auf

- 1) die grundlegende medientheoretische Unterscheidung des Zeichentrickfilms vom Realfilm,
- 2) zeichentrickspezifische Kommunikationspotentiale,
- die Entwicklung neuer filmwissenschaftlicher Definitions- und Beschreibungskategorien, die den speziellen Möglichkeiten und Eigenheiten des Zeichentrickfilms Rechnung tragen
- sowie mediensemiotische und kognitive Theorien zur Rezeption des Zeichentrickfilms.

Der vorliegende Band schließt diese Forschungslücke und widmet sich zum ersten Mal dem Desiderat einer wissenschaftlichen Theorie des Zeichentrickfilms. Er leistet dabei Pionierarbeit sowohl was die Begriffsbildung, als auch was die Beschreibung medienspezifischer Aspekte anbelangt. Er stützt sich auf Ergebnisse der allgemeinen Zeichentheorie (Semiotik),¹ der allgemeinen Erzähltheorie (Narratologie), der Kognitionsforschung und natürlich auf die lange Tradition der Fotografie-² und (Real-)Filmwissenschaft³: Diese bilden die theoretische und methodische Grundlage, vor deren Hintergrund die medialen, kommunikativen und narrativen Eigenheiten und Charakteristika des Zeichentrickfilms herausgearbeitet werden. Die fast 400 unterschiedlichen Zeichentrickfilme und -kurzformate, die dabei berücksichtigt und teils als Anschauungsbeispiele in den Band aufgenommen werden, stammen aus allen Kulturkreisen⁴ und der gesamten Entwicklungszeit des Zeichentrickfilms (ab 1906 bis heute), wobei deren thematische Bandbreite von narrativen Unterhaltungsfilmen über primär illustrative Musikvideos, experimentelle und abstrakte Kunstfilme bis hin zu didaktischen Animationen reicht.

Aus dem Anspruch des Bands, Grundlagenarbeit zu leisten, erklärt sich sein Aufbau. Dieser ist deduktiv und streng systematisch, indem jeweils die Ergebnisse

- 1 Neben Grundlagenschriften wie jene von Charles Sanders Peirce und Gérard Genette lieferten vor allem die Arbeiten von Umberto Eco, Jurij Lotman, Michael Titzmann und Marianne Wünsch fruchtbare Ansatzpunkte.
- 2 Besonders die Arbeiten von Roland Barthes, André Bazin, Philippe Dubois, der Groupe μ und von Oliver R. Scholz sowie von Börries Blanke.
- 3 Dabei wurden sowohl (Klassiker) der Filmtheorie wie die Arbeiten von Rudolf Arnheim, Béla Balázs, Siegfried Kracauer und Gilles Deleuze berücksichtigt, als auch neuere dezidiert filmsemiotische wie jene von Christian Metz, Jan Marie Peters, Klaus Kanzog, Hans Beller, die Arbeiten der Passauer mediensemiotischen Richtung (u. a. Hans Krah und Dennis Gräf) sowie von ehemals im Münsteraner Arbeitskreis für Semiotik organisierten Wissenschaftlern (u. a. Hans J. Wulff und Karl-Dietmar Möller).
- 4 In diesem Zusammenhang sei besonders Akane Mitsuda, Aachen, und Thomas Lindsay, Bonn, gedankt, die bei der korrekten Schreibung der japanischen bzw. russischen Originalfilmtitel halfen.

des vorausgehenden Kapitels Grundlage und Ausgangspunkt für die Untersuchungen des folgenden Kapitels bilden.

Kapitel I) dient der Orientierung im Forschungsfeld der Zeichentrickanimation. Einem Überblick über den Stand der Sekundärliteratur folgt die Bestimmung des Begriffs (Animation), dessen Definition eine Unterscheidung von Realfilm, Objektund Bildanimation ermöglicht und den Zeichentrickfilm, die geläufigste Form der Bildanimation, als eigenständiges audiovisuelles Format im Mediensystem Film konturiert. Da auch die Computeranimation dem Bereich der Bildanimation zuzuordnen ist, lassen sich die im Weiteren gewonnenen Erkenntnisse auch auf diese anwenden.

Kapitel II) befasst sich mit dem technisch-apparativen Dispositiv des Zeichentrickfilms. Da der Zeichentrickfilm artefaktische Bilder als Zeichen verwendet, um bestimmte Inhalte zu vermitteln, erfolgt seine Kommunikation primär auf Basis optischer Ähnlichkeit, die zwischen seinen Darstellungen und Objekten, wie sie in der Realität anzutreffen sind, besteht. Infolge dieser Anlage besitzt er ganz bestimmte semiotische Strukturen und Ausdruckspotentiale, die sich durch einen kognitionssemiotischen Erklärungsansatz erfassen und modellieren lassen und die in diesem Kapitel hergeleitet und systematisiert werden.

Kapitel III) widmet sich den elementaren visuellen und akustischen Darstellungseinheiten des Zeichentrickfilms und den Prinzipien, wie sich mittels dieser einfache bedeutungshaltige Syntagmen erzeugen lassen. Mit Punkt, Linie, Fläche und Körper werden die optischen Basiseinheiten der Darstellung identifiziert und theoretisiert. Geräusch, Sprache und vor allem Musik bilden die akustischen Basiseinheiten, die sich ihrerseits dienend, dominierend oder symbiotisch zum Bildbereich eines Zeichentrickfilms verhalten können. Die visuellen und akustischen Elemente haben auf dieser Ebene der Betrachtung im Wesentlichen den Stellenwert von Inhalten, wie sie ähnlich auch durch abstrakte Malerei und Musik realisiert werden können. Das hier gewonnene Beschreibungs- und Analyseinventarium hat seinen Hauptanwendungsbereich deshalb bei der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem abstrakten Zeichentrickfilm.

Kapitel IV) erforscht die *Diegese* des Zeichentrickfilms. Es untersucht, wie sich durch eine komplexere Gestaltung und Organisation der optischen und akustischen Basiseinheiten der Darstellung gegenständliche Welten erzeugen lassen. Diese dargestellten Welten bzw. Diegesen werden hier noch als statische Gebilde und Strukturen betrachtet und hinsichtlich ihrer Kernelemente von Raum, Zeit und diegetischen Elementen analysiert. So werden acht verschiedene Möglichkeiten der Raumgestaltung aufgrund ihrer Dimensionalität (2D/3D), ihrer Extensionalität (Besitz/Fehlen eines Offs) und der Bewegungsmöglichkeiten der Wahrnehmungsinstanz unterschieden und dahingehend untersucht, zu welchen Erzählverfahren sie sich jeweils besonders eignen (Gag-Cartoon, Bewusstseinsstrom etc.). Ähnlich beschreibt die anschließende Analyse der diegetischen Zeit deren unterschiedli-

che Ausbildungsformen im Zeichentrickfilm: linear verlaufende Zeit, Zeitsprünge, rückwärts verlaufende Zeit etc. Mit den diegetischen Elementen werden schließlich jene Größen betrachtet, die zentrale Bedeutung für die Entfaltung einer Handlung haben. Diese werden nach ihrer Fähigkeit zu autointensionaler Handlung in diegetische Objekte (bspw. Dynamitstange), unprivilegierte Figuren (bspw. rein funktionales Reittier) und privilegierte Figuren (bspw. Cowboy) eingeteilt.

Kapitel V) befasst sich schließlich mit der zeichentricklichen *Narration*. Es beantwortet die Frage, wie sich durch einen dynamischen Gebrauch der diegetischen Größen Raum, Zeit, Objekt und Figur eine Geschichte erzählen lässt. Der erzähltheoretische Begriff der Transformation dient dafür als zentrale Analysekategorie, denn mit ihm lassen sich körperliche und/oder (psychische) Veränderungen einer Figur, materielle Veränderungen eines Objekts oder Veränderungen der topografischen Ordnung als Elementareinheiten und Keimzellen für die Erzeugung einer narrativen Struktur, sprich: einer Geschichte begreifen. Ein Überblick über die wichtigsten medienspezifischen Argumentations- und Kommunikationsverfahren, die dem Zeichentrickfilm zur Verfügung stehen, beschließt dieses Kapitel.

Ein abschließendes Resümee fasst die Ergebnisse der einzelnen Kapitel überblickshaft zusammen und stellt so die Zusammenhänge zwischen den jeweiligen Analyseebenen der technisch-apparativen Kommunikationsmittel, der bildlichen Darstellung, der Diegese und der Narration deutlich heraus.

Bevor mit der Skizzierung der aktuellen Forschungslage in die eigentliche Untersuchung eingestiegen wird, muss auf drei formale Aspekte hingewiesen werden: 1) Die vorliegende Arbeit orientiert sich bei der Wiedergabe von Eigennamen durchweg an den westlichen Konventionen mit der Stellung des Vornamens vor dem Nachnamen, wobei auch japanische Eigennamen diesem Prinzip angeglichen werden, so dass etwa ‹Hayao Miyazaki› statt, wie in Japan üblich, ‹Miyazaki Hayao› geschrieben wird. 2) Der leichteren Lesbarkeit wegen werden innerhalb des Haupttexts sämtliche Zitate aus fremdsprachlichen Publikationen ins Deutsche übersetzt, wobei eine gesonderte Kennzeichnung als Übersetzung durch den Verweis auf den Übersetzer ‹MCH› (Matthias Clemens Hänselmann) in den Fußnoten erfolgt. 3) Jedes der fünf Kapitel hat eine eigene Fußnotenzählung, wodurch – zur Erleichterung der Lektüre – eine Fußnotenbezifferung bis in die Tausenderstelle vermieden wird.