

Kopf- und Gesichtstransformationen im Animationsfilm

Joanna Skorupinska



MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im November 2018

© Copyright 2018 Joanna Skorupinska

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der Creative Commons Lizenz *Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International* (CC BY-NC-ND 4.0) veröffentlicht – siehe <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hagenberg, am 27. November 2018

Joanna Skorupinska

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Kurzfassung	vi
Abstract	vii
1 Einleitung	1
1.1 Zielsetzung	2
1.2 Aufbau der Arbeit	2
2 Gesicht als visueller Topos	4
2.1 Bewertung von Figuren	4
2.2 Gesicht als Index der Psyche	7
2.2.1 Physiognomie	8
2.2.2 Visuelle Stereotypen	8
2.3 Zusammenfassung	9
3 Transformationen in Animationsfilmen	10
3.1 Begriffsdefinition: Transformation	10
3.2 Klassifizierung nach Modalität	11
3.2.1 Maskierung	11
3.2.2 Reduktion und Simplifizierung	14
3.2.3 Abstraktion durch Erweiterung und Substitution	18
3.2.4 Übertreibung und Karikatur	19
3.2.5 Zersetzung und Zerstörung	20
3.2.6 Transformation im Prozess: Metamorphose	20
3.2.7 Genre und Zielgruppen	23
3.3 Zusammenfassung	24
4 Transformationen anhand von Fallbeispielen	26
4.1 Bill Plymptons Arbeiten	27
4.1.1 Hintergrund und Kontext	27
4.1.2 Visuelles Konzept	30
4.2 Chris Landreths <i>Ryan</i>	33
4.2.1 Hintergrund und Kontext	33
4.2.2 Inhaltliches Konzept	34

4.2.3	Visuelles Konzept	36
4.3	Jan Švankmajers <i>The Last Trick of Mr. Schwarzwald and Mr. Edgar</i> . .	40
4.3.1	Hintergrund und Kontext	40
4.3.2	Inhaltliches Konzept	42
4.3.3	Visuelles Konzept	42
4.4	Thesis Project <i>Dialog</i>	45
4.4.1	Inhaltliches Konzept	45
4.4.2	Visuelles Konzept	47
4.5	Zusammenfassung	49
5	Schlussbemerkungen	50
A	Inhalt der CD-ROM/DVD	52
A.1	PDF Dateien	52
A.2	Online Literatur	52
A.3	Abbildungen	52
Quellenverzeichnis		53
Literatur		53
Audiovisuelle Medien		54
Online-Quellen		56

Kurzfassung

Die Arbeit befasst sich mit der Untersuchung von Kopf- und Gesichtstransformationen der menschlichen Gestalt im Animationsfilm. Der Kopf und das Gesicht gehören zu den wichtigsten Kommunikationsmitteln des Menschen und haben auch im Animationsfilm einen besonderen Stellenwert. Da der Mensch auf täglicher Basis mit Gesichtern interagiert, haben wir eine ganz bestimmte Vorstellung, wie diese auszusehen haben. Dementsprechend reagieren wir auf jede Abweichung vom Vorbild der Natur. Somit geschieht jede Änderung in der Gestaltung des Gesichts bewusst und soll eine bestimmte Wirkung auf den Zuschauer ausüben.

Im Rahmen dieser Arbeit werden die gestalterischen Mittel von Kopf- und Gesichtstransformationen bearbeitet und eine Verbindung mit der Wirkungsintention der Filmemacher aufgestellt. Zur Bearbeitung dieses Themas wird das Gesicht als Ausdrucksträger beschrieben und die Transformationen anschließend nach ihrer formal-ästhetischen Umsetzung aufgeteilt.

Einen großen Teil der Arbeit macht die anschließende Analyse des Themas anhand der ausgesuchten Fallbeispiele aus. Dafür wurden drei verschiedene Animationsfilmemacher mit jeweils stellvertretenden Werken ausgesucht um die Anwendung und Umsetzung der Kopf- und Gesichtstransformationen der Filmemacher zu untersuchen. So wird eine bestehende Verbindung zwischen der visuellen Umsetzung der Transformation und der Wirkungsintention des Filmemachers ermittelt.

Abstract

The thesis deals with the examination of the head and face transformations of human form in animated films. The head and the face belong to the most important means of human communication and have therefore a special value in animated films. Because human beings interact with facial expressions on a daily basis, we have a very specific idea of what they should look like and, accordingly, we respond to any deviation from the original design. That's why every change in the design of the face happens consciously and is supposed to have a certain effect on the audience.

In order to analyse this topic in the context of this work, the creative means of head and face transformations are going to be examined and a connection with the affectivity of the filmmakers will be established. This thesis examines the face as a mean of expression and classifies the transformation according to its formal aesthetic implementation.

A major part of the work is the subsequent analysis of the topic based on the selected case studies. For this purpose, three different artists, each with their own representative works, were chosen to investigate the application and implementation of the head and face transformations of the filmmakers. That is how an existing connection between the visual implementation of the transformation and the intention of the artist is determined.

Kapitel 1

Einleitung

Diese Thesis befasst sich mit den entstehenden Gestaltungsmöglichkeiten der Kopf- und Gesichtstransformation im Animationsfilm und den möglichen Wirkungsintentionen seitens der Künstler. Der Fokus der Arbeit liegt dabei auf den ästhetischen Gestaltungsmöglichkeiten des Animationsfilms zur Transformation von Kopf und Gesicht und nicht auf den elementaren Gestaltungsmöglichkeiten aus der Filmtheorie. Somit wird in dieser Arbeit nicht auf die Kameratechnik, das Lichtdesign, die Farbkonzepte, die Audio-Ebene o. Ä. spezifisch eingegangen. Viel mehr handelt es sich um eine Untersuchung und Kategorisierung der künstlerisch-gestalterischen Möglichkeiten, den Kopf eines humanoiden Körpers für den Bildschirm zu verändern und welche Intentionen die Filmemacher beim Einsatz von Transformationen verfolgen.

Da der Körper und im Besonderen das Gesicht das erste und wichtigste Medium zur zwischenmenschlichen Kommunikation bildet, ist dessen Veränderung, in welcher Weise sie auch geschehen mag, ausnahmslos von Bedeutung, wenn auch die Schwere der Auswirkung stark variieren kann. Doch unabhängig davon, ob es eine rein visuelle Entscheidung des Filmemachers ist, oder eine aussagekräftige Konnotation zur Geschichte des Films aufweist; jegliche Gestaltung im Animationsfilm geschieht bewusst und hat somit einen Beweggrund.

Transformationen des Körpers werden schon seit der Erfindung des Films thematisiert, doch die Freiheiten des Mediums Animation bieten viel mehr Möglichkeiten als der reale Film. Aus diesem Grund beschäftigt sich die Arbeit exklusiv mit Animationsfilmen. Diese ermöglichen es, die inneren Zustände zu veranschaulichen, um dem Zuschauer dieses Innenleben auf visueller Ebene zu präsentieren und so die seelischen Vorgänge emphatisch erfahrbar zu machen. So definiert bereits Paul Wells acht Aspekte, welche die Besonderheit des Körpers als Medium im Animationsfilm hervorheben [23, S. 188–189]: Der Körper ist formbar, der Körper ist fragmentarisch, der Körper ist ein kontextabhängiger Raum, der Körper ist ein Mechanismus, der Körper hat unmögliche Fähigkeiten, der Körper drückt Emotionen direkt aus, er kann anderen Körpern ungeachtet der Realität gleichgestellt werden und kann spezies- und geschlechtsabhängige Stereotypen neu bestimmen.

1.1 Zielsetzung

Die vorliegende Arbeit soll einen Versuch darstellen, die visuellen Gestaltungsmöglichkeiten zur Transformation des Kopfes im Animationsfilm zu kategorisieren und die Motivation der Filmemacher für ihren Einsatz in den vorliegenden Werken zu ermitteln. Somit nimmt diese Thesis keine Wirkungsanalyse vor, sondern versucht anhand von Fallbeispielen die folgenden Fragen zu beantworten:

1. Wieso wurde diese Art der Transformation gewählt?
2. In welchem Kontext existiert die Transformation?
3. Wie wurde die Transformation visuell umgesetzt?
4. Was sagt der Künstler über seinen Film und die eingesetzte Transformation aus?

Die grundsätzliche Forschungsfrage lässt sich folgendermaßen formulieren: *Wie lassen sich Kopf- und Gesichtstransformationen im Animationsfilm anwenden und welche Wirkungsintention verfolgen die Künstler mit ihrem Einsatz?* Um diese Leitfrage beantworten zu können, sollen folgende Thesen in dieser Arbeit bearbeitet und belegt werden:

1. Die Transformationen lassen sich nach Modalität klassifizieren.
2. Die Modalität der Transformation steht in Verbindung zur Wirkungsintention des Filmemachers.
3. Der Einsatz von Kopf- und Gesichtstransformationen geht immer mit einer bestimmten Intention des Filmemachers einher.

Dafür beginnt die Analyse mit einer Vorstellung des kulturellen und künstlerischen Hintergrundes der jeweiligen Filmemacher. Mit diesem Hintergrundwissen kann ihre Motivation und Ästhetik verstanden und somit auch die beabsichtigte Aussage für die vorgestellten Fallbeispiele ermittelt werden. Darauf hin folgt eine knappe Synopsis zur Beschreibung des Kontextes um anschließend den Einsatz und Intention der Kopf- und Gesichtstransformationen zu bestimmen.

1.2 Aufbau der Arbeit

Die Arbeit beginnt mit der Thematisierung vom Gesicht als visueller Topos im Film. Dazu werden zunächst verschiedene Modelle zur kognitiven Informationsverarbeitung betrachtet. Dies bietet ein besseres Verständnis dafür, wieso eine Abweichung der gewohnten Gestaltung von Kopf und Gesicht, also eine *Transformation*, überhaupt eine Reaktion beim Rezipienten auslöst und auf welchen Strukturen und Schemata diese Reaktionen basieren. Dieser Abschnitt beruft sich stark auf die Theorien und Beobachtungen von Gesche Joost und Jens Eder und beschreibt wie das Gesicht als Identifikationsfläche und Emotionsträger fungiert und wieso ihre gestalterische Umsetzung mit einer bestimmten Wirkung auf den Rezipienten einhergeht. Des Weiteren geht der zweite Abschnitt darauf ein, wie der Mensch eine Verbindung zwischen äußerlicher Erscheinung und Persönlichkeit sucht und findet.

Anschließend folgt das Kapitel 3 Transformationen in Animationsfilmen und führt eine grobe Klassifizierung der Transformationen durch. Darin werden Kopf- und Gesichtstransformationen nach ihrer gestalterischen Umsetzung unterteilt. Dadurch kann die Wirkung, sowie der Zweck der Transformation beschrieben werden.

Im Rahmen dieser Arbeit wird bei der Art und Weise der visuellen Gestaltung von Transformationen zwischen folgenden Teilbereichen unterschieden:

- Maskierung,
- Reduktion und Simplifizierung,
- Abstraktion durch Erweiterung und Substitution,
- Übertreibung und Karikatur,
- Zersetzung und Zerstörung und
- Transformation im Prozess: Metamorphose.

Jeder Teilbereich versucht zu erklären, wieso diese Art der Transformation im Animationsfilm ihre Anwendung findet und wie sich die Wirkung der Filmfigur hinsichtlich der Transformation ändert. Zu jedem Teilbereich wurden dafür Beispiele ausgesucht und ihre Wirkungsintention erläutert. In den Unterkategorien Übertreibung und Karikatur und Zersetzung und Zerstörung wurden keine zusätzlichen Beispiele analysiert, da diese Kategorien in den Fallbeispielen des darauffolgenden Kapitels angewendet werden.

Den Schluss bildet Kapitel 4 mit einer ausführlicheren Analyse der Transformationen anhand der Fallbeispiele. Dafür wurden drei unterschiedliche Künstler ausgewählt, die sich jeweils auf verschiedene Art und Weise, der Kopf- und Gesichtstransformationen bedienen. Zunächst wird der künstlerische und historische Werdegang der Filmemacher beschrieben und weitere Werke vorgestellt, damit eine bessere Aussage zur beabsichtigten Wirkung des behandelten Fallbeispiels getroffen werden kann. Daraufhin folgt eine inhaltliche Analyse der gewählten Beispiele, bevor letztendlich auf die eingesetzten Kopf- und Gesichtstransformationen im Einzelnen eingegangen wird.

An dieser Stelle wird noch angemerkt, dass aus Gründen der besseren Lesbarkeit in dieser Arbeit das generische Maskulinum verwendet wird. Diese Form gilt im Rahmen der Thesis gleichermaßen für alle Geschlechter.

Kapitel 2

Gesicht als visueller Topos

Gesichter gehören zu den bedeutsamsten visuellen Reizen für uns Menschen. Sie drücken unseren Zustand, unsere Bedürfnisse und unsere Absichten aus. In unserem Gesicht befinden sich um die 20 Muskeln, die nur dafür da sind, unsere Gefühle auszudrücken. Wir reagieren mit diesen Muskeln auf äußere und innere Reize. Dies erkannte schon Béla Balázs, dessen Buch *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films* [3] mittlerweile zum Klassiker der ästhetischen Filmtheorie gehört. In ihm schreibt er dem Gesicht eine große Bedeutung zu, betrachtet das Thema jedoch zu Zeiten des Stummfilms, wodurch sich nicht alle Aspekte vollständig auf den Animationsfilm übertragen lassen. Dennoch bietet seine Arbeit einen guten Ansatz, um die Bedeutsamkeit des Gesichts im Medium Film zu beschreiben [3, S. 37]:

Auf dem Film ist es [das] Aussehen, welches vom ersten Moment an ihren Charakter für uns bestimmt.

2.1 Bewertung von Figuren

Die Möglichkeit eine Aussage über die Intention von Gesichtstransformationen zu tätigen, ist im Rahmen dieser Arbeit dadurch gegeben, dass der Mensch dazu imstande ist, durch die gesammelten Erfahrungen, den kulturellen Kontext und der Informationsverarbeitung instinktiv gewisse Schlussfolgerungen zu ziehen. Auf diese Schlussfolgerungen können sich die Filmemacher berufen, wenn sie eine bestimmte Wirkung durch eine bestimmte Transformation auf den Rezipienten ausüben wollen. Erfahrungen und Vorwissen tragen so zu unserer Wahrnehmung und Erwartung bei und durch ihre Erfüllung, Umlenkung oder Zerstörung lässt sich beim Betrachter eine Emotion auslösen.

Carsten Wunsch schildert [24, S. 141], dass Kognition und Informationsaspekte in zwei Aspekten bei der Entstehung von Emotionen beteiligt sind und erläutert, wie informationsverarbeitende Prozesse direkte Konsequenzen für emotionale Prozesse haben. Um auf eine Darstellung im Film emotional reagieren zu können, muss der Rezipient diese Darstellung also erst einmal identifizieren und verstehen. Die Entstehung von Emotionen ist dabei von der abschätzenden Person abhängig [24, S. 141–142]. Auch Peter Ohler beschreibt bei seinem Situationsmodell zur Filmverarbeitung die Wichtigkeit des vorausgehenden Wissens beim Rezipienten und „führt drei verschiedene, im Langzeitgedächtnis abgelegte Wissensbestände an, auf welche bei der Verarbeitung zu-

rückgegriffen wird:“ [24, S. 135–136]

- *Generelles Weltwissen* – Allgemeines Wissen, auf welches sich der Zuschauer berufen kann, um logische Schlussfolgerungen des Geschehens zu ziehen.
- *Narratives Wissen* – Wissen des Zuschauers über filmische Erzählungen, wie typische Handlungsabläufe, Charakterrollen etc.
- *Wissen um filmische Darstellungsformen* – Wissen des Zuschauers über technische Aspekte des Filmes wie z.B. Schnitt, Montage etc.

Seine Arbeiten basieren auf der kognitiven Filmpsychologie und stellen die Frage, wie audiovisuelle Informationen aufgenommen und verarbeitet werden. Das PKS-Modell von Peter Wuss ist währenddessen zwar an das Ohlers Rezipientenmodell angelehnt, bildet allerdings ein Werkmodell. Dieses stellt im Gegensatz zu Ohlers Modell den Film als Werk in den Mittelpunkt [24, S. 132–133]:

- Perzeptionsgeleitete Struktur,
- Konzeptgeleitete Struktur und
- Stereotypengeleitete Struktur.

Besonders interessant ist an dieser Stelle die stereotypengeleitete Struktur, denn sie beschreibt wie durch das ständige Wiederholen bestimmter Muster eine Art automatisierte Wahrnehmung entsteht [19, S. 35]. Die Identifizierung und Interpretation gewisser Veränderungen eines Kopfes löst beim Publikum in aller Regel eine emotionale Reaktion aus. Dies liegt daran, dass wir durch unseren alltäglichen Kontakt mit Köpfen und Gesichtern eine sehr bestimmte Vorstellung davon haben, wie diese aussehen sollen. Um welche Reaktion es sich dabei handelt, hängt von der Art – und des Kontextes – der Veränderung ab. Sie entstehen durch die Manipulation unserer Vorstellungen eines typischen, menschlichen Kopfes und Gesichts.

Allerdings bezeichnet Wünsch das PKS-Modell aufgrund der Tatsache, dass es sich um ein Werkmodell handelt, als unbrauchbar um den Verstehensprozess selbst spezifizieren zu können. Wie bereits erwähnt, hängt die Interpretation und Informationsverarbeitung des Empfängers in erheblichem Maße von Erfahrungen und dem jeweiligem Vorwissen ab. Beim Betrachten eines Films abstrahiert der Betrachter Regelmäßigkeiten aus seiner bewussten Erfahrung und versucht, diese mit bereits vorhandenen Informationsstrukturen zu vergleichen [69]. Wuss erklärt, dass die [25, S. 209]

[k]ognitive Schemabildung in unserem Bewusstsein [...] immer mit dem Aufbau von Erwartungsmustern und Erwartungshaltungen zu tun [hat]. Erwartungshaltungen aber können nicht nur geschaffen und befriedigt werden, man kann sie auch stören oder provozieren, und zwar durch Unerwartetes, durch Diskrepanzen im Reizangebot, wodurch unser Adaptionverhalten gleichsam in eine Krise gebracht wird.

Sobald also unsere gewohnte Wahrnehmung vom Kopf und Gesicht verändert wird, reagieren wir auf diese Veränderung. In dieser Thesis wird dieser Vorgang als Transformation bezeichnet.

Unter Berücksichtigung dieser Modelle, kann also davon ausgegangen werden, dass der Zuschauer die gesammelten Erfahrungen wiederholender Topik Elemente aus unterschiedlichen Filmen aufnimmt, verarbeitet, abspeichert, sie elaboriert und mit Wissensstrukturen aus dem Langzeitgedächtnis aufbereitet. Demnach werden, abhängig vom

jeweiligen Vorwissen, instinktiv Schlussfolgerungen gezogen und Abweichungen interpretiert. Jens Eder schildert zudem, dass sich beim Adressat figurenbezogene Gefühle bilden, wenn eine gewisse Vorstellung über die Figuren, ihre Erlebnisse und Eigenschaften entstehen und der Adressat affektiv auf diese Figurenmodelle reagiert [8, S. 225]. Eder zeigt in [8, S. 229–232] anhand seiner Analyse des Experimentalfilms *Todesboten* [49], dass Gefühle zu den Filmfiguren hauptsächlich durch ihre ästhetische Gestaltung bestimmt sein können. Dabei muss zwischen dem *ausgedrückten* Gefühl der Filmemacher, dem *dargestellten* Gefühl der Figuren und dem *erzeugten* oder *intendierten* Gefühl bei den Zuschauern unterschieden werden [8, S. 225–226].

„Die Affekte, die Zuschauer empfinden (sollen), stehen zwar in engem Zusammenhang mit den Gefühlen, die Figuren im Film zugeschrieben werden. In der Regel differieren Zuschauererfahrungen und Figurenerfahrungen jedoch.“ [8, S. 226]

Das Äußere der Figuren, ihre Darstellung und Charakterisierung im jeweiligen Werk erzielen somit eine Wirkung auf den Betrachter; um welche Wirkung es sich handelt, hängt dabei von der Art der Transformation ab. In den folgenden Kapiteln wird ermittelt, welche Transformationen zu welcher Wirkung führen soll. Dazu gehören Fiktionsaffekte, die aus den Eigenschaften der Figur entstehen, oder Artefakteeffekte, die sich auf die Gestaltung und Konzeption der Figuren beziehen. Sie sind des Weiteren von mentalen Schemata, affektiven Einstellungen und Eigendynamiken abhängig, ob diese nun angeboren oder durch Alltagssozialisation entstanden sind [8, S. 228–232].

Neben diesen Modellen und Herangehensweisen zur kognitiven Informationsverarbeitung des Rezipienten, bestehen auch sogenannte visuelle Stereotypen und Typologien, auf welche im Folgenden noch einmal genauer eingegangen wird. So stehen äußerliche Merkmale für uns im Zusammenhang mit der jeweiligen Persönlichkeit der Filmfigur. Eder schildert, dass die Zuschauer auf äußerliche Merkmale wertend-affektiv reagieren und dass bei diesen Bewertungsreaktionen mindestens drei Faktoren eine entscheidende Rolle spielen [8, S. 234–235]:

1. *Angeborene Auslöser* – Das sind Faktoren, die oft auf die Evolution des Menschen zurückführen. Sie sind interkulturell gleich und wenig beeinflussbar. Angeborene Auslöser können Gefahren- und Krankheitssignale sein, aber auch Feind-, Kindchen- oder Partnerschemata.
2. *Soziokulturelle Auslöser* – Das sind kognitiv höherstufige Urteile, die sich auf gesellschaftliche Normen und Werte stützen. So bilden moralische, ästhetische oder intellektuelle Werte einen Einfluss auf die Bewertung der Figurenpersönlichkeit. Diese Werte sind teilweise an historisch spezifische Bedürfnissituationen geknüpft.
3. *Individuelle Auslöser* – Bestehen aus den eigenen Wünschen, Ängsten und Begehren. Sie werden oftmals über Assoziationen und Erinnerungen aktiviert.

Die hier vorgestellten Methoden beziehen sich hauptsächlich auf die Struktur, Erzählweise und Komposition narrativer Filme und wie diese Emotionen bei dem Zuschauer auslösen können. Diese Arbeit befasst sich allerdings primär mit der visuellen Gestaltung von Transformationen und deren Repräsentation. Dennoch können Teile aus den Theoriarbeiten von Wuss, Ohler und Jeder benutzt werden, um zu begreifen, wie wir die dargestellten Informationen aufnehmen und mit unserem bestehenden Wissen und

geformten Erfahrungen vergleichen, um das Gezeigte interpretieren zu können. Erhaltende Information wird erst dann sinnvoll, wenn sie mit den bereits vorhandenen Informationsstrukturen in Verbindung gebracht werden. Sie ist also kontextabhängig und beruht auf Erfahrungen [69]. Es kann angenommen werden, dass jeder Mensch alltägliche Erfahrungen mit Köpfen und Gesichtern macht und beinahe permanent dabei ist, diese zu begreifen und zu interpretieren. Dieses Wissen bietet eine gute Grundlage, um zu verstehen, wie visuelle Stereotypen entstehen und wie(so) das Publikum auf eine Transformation der standardisierten Ästhetik von Köpfen und Gesichtern reagiert.

2.2 Gesicht als Index der Psyche

Balázs hat schon vor längerer Zeit eine sehr interessante Frage aufgestellt: „wieviel ist Typus und wieviel ist Individualität, wieviel ist Rasse und wieviel Persönlichkeit im Menschen?“ [3, S. 41]. Dies kann trotz zahlreicher Versuche bis heute nicht klar beantwortet werden. Doch auch wenn diese Frage mit Sicherheit ihre Daseinsberechtigung hat, wird sie im Rahmen dieser Arbeit verworfen, da dies über die Untersuchungen der Arbeit hinausgeht. Für eine Bearbeitung des Themas von Kopf- und Gesichtstransformationen und ihrer Wirkungsintention, spezifisch im Medium der Animation, wird angenommen, dass sich die Persönlichkeit und Wirkung der Filmfiguren auf ihre visuelle Gestaltung zurückführen lässt.

In ihrem Buch zur Bildsprache identifiziert Gesche Joost das Gesicht ebenso als einen visuellen Topos des Films [13, S. 138]. Von Aristoteles als Metapher eingeführt und aus der klassischen Rhetorik entnommen, steht der Topos – oder die Topoi – für allgemeine Gesichtspunkte, oder einen Gemeinplatz, aus denen der Redner oder Schriftsteller Argumente schöpfen kann [65]. „Die Herkunft einer Person oder die Zeit einer Handlung sind Topoi, wenn sie etwas Typisches über sie aussagen“ [73]. Aristoteles identifizierte zwei Haupttypen von Topoi [65]:

- *Allgemeine Topoi* – können auf verschiedene Bereiche angewendet werden und
- *Spezielle Topoi* – gelten nur für einen bestimmten Bereich.

Joost untersucht dafür das Gesicht zwar nur im Kontext der Großaufnahme – eine prägende Darstellungsart zu Zeiten des Stummfilms – jedoch lassen sich ihre Untersuchungen auch abgeschwächt verwenden, um die allgemeine Wirkungskraft des Gesichts im Animationsfilm zu ermitteln. Sie betrachtet dabei das Thema aus drei Richtungen [13, S. 146]:

1. Gesicht als Attraktion,
2. Gesicht als Index der menschlichen Psyche und
3. Gesicht als Affektträger.

Für den Kontext dieser Arbeit ist gerade der zweite Aspekt von besonderem Interesse. Darin werden die Begriffe der Physiognomie und Typologisierung erwähnt; beides bedeutsame Begriffe, um eine Verbindung zwischen Aussehen und Persönlichkeit herzustellen. Des Weiteren wird die Frage aufgestellt, warum das Gesicht auf eine bestimmte Weise auf den Adressaten wirkt. Dafür bedient sie sich Gertrud Kochs psychoanalytischer Begründung eines Zusammenhangs zwischen Gesicht und Reaktion.

„Das Gesicht ist demnach Ausdrucksfläche der Emotionen des gesamten Körpers, ist Spiegel der Empfindungen, die in differenzierter Weise in ihm ausgedrückt werden.“ [13, S. 144]

Das Gesicht fungiert als ein Bindeglied zwischen Körper und Geist. Doch auf gleiche Weise, wie wir unser eigenes Gesicht nur mit Hilfestellungen – wie mit einem Spiegel – sehen können, lässt sich ein fremder Gesichtsausdruck nur mit Hilfe der eigenen Erfahrungen identifizieren.

2.2.1 Physiognomie

Physiognomie, also die Lehre der Gesichtsforschung, ist eine tausend Jahre alte Praxis. Sie beschreibt den Versuch eine Verbindung zwischen der äußeren Erscheinung einer Person – besonders des Gesichts – und seinem Wesen herzustellen. Wendet man diese Forschung für den Animationsfilm an, bedeutet das für den Filmemacher, dass er seinem Charakter schon bei seiner visuellen Gestaltung bestimmte Persönlichkeitsmerkmale oder charakterliche Eigenschaften zuschreiben kann, welche auch dementsprechend vom Publikum interpretiert werden. „Die so geartete Charakterisierung des Gesichts beruht dabei auf einer traditionsreichen Stereotypisierung des Ausdrucks [...]“ [13, S. 141]. Beispielsweise assoziiert der Mensch eine hohe Stirn mit Intelligenz, große Augen mit Unschuld und ein quadratisches Gesicht mit aggressivem Verhalten.

2.2.2 Visuelle Stereotypen

Jörg Schweinitz widmet sich dem Stereotyp und dessen Herausforderung an den Film und nennt dabei sieben Bestimmungen, welche die Sozialwissenschaft dem Stereotyp zuordnet [19, S. 5]:

1. *Stabilität* – Stereotypen sind mental dauerhaft verankert.
2. *Konformität* – Sie sind innerhalb sozialer Formation verbreitet.
3. *Gesellschaftlich vermittelt* – Beruhen weniger auf eigenen Erfahrungen, sondern werden von der Gesellschaft vorgeschrieben.
4. *Reduktion* – Sie beschränken sich auf einige, wenige Merkmale.
5. *Affektive Färbung* – Werden von starken Gefühlen begleitet.
6. *Schablonenwirkung* – Greifen stark auf die Wahrnehmungs- und Urteilsprozesse zu.
7. *Inadäquat* – Sie sind oft mit negativen Vorurteilen verbunden.

Im Kontext dieser Arbeit wird die letzte Bestimmung allerdings außer Acht gelassen, da der Begriff des visuellen Stereotypen keiner Wertung unterliegen und nur für ein besseres Verständnis der Wirkungsintention vom Filmemacher verwendet werden soll. Sie können dem Filmemacher bei der Gestaltung der Charaktere helfen, indem sie aufzeigen, welche äußerlichen Merkmale zu welchen Erwartungen und Emotionen an den Film und die Filmfigur führen können.

2.3 Zusammenfassung

Medienkulturelle Prägungen, eigene Erfahrung und visuelle Stereotypen führen demnach zu einer Kategorisierung des Äußeren von Filmfiguren. Sie sind zum großen Teil dafür verantwortlich, wie wir die Charaktere auf dem Bildschirm im Kontext des Filmes aufnehmen und interpretieren. Wir wissen wie ein Kopf und Gesicht normalerweise auszusehen hat. Somit übt jegliche Veränderung ihrer gewohnten Gestaltung eine gewisse Wirkung auf den Betrachter aus; um welche genaue Wirkung es sich dabei handelt, soll in den nächsten Kapiteln untersucht werden. Dies bedeutet also, dass sich jede Transformation von Kopf und Gesicht, wie sie auch geschehen mag, auf die Wahrnehmung des Charakters auswirkt.

Mit den Modellen zur kognitiven Informationsverarbeitung von Carsten Wunsch, Peter Ohler und Peter Wuss wurde beschrieben, wie Zuschauer die gegebenen Informationen abspeichern und mit einem bestehenden Wissen aus angeborener und sozialkultureller Erfahrung vergleichen. Das erklärt, wie der Zuschauer durch eine Transformation der Darstellung von Gesichtern im Film diese Transformation mit der bisher vertrauten, gespeicherten Ästhetik des Gesichts abgleicht und daraus neue Erkenntnisse zieht. Animationsfilme gehören derweil zu einem zentralen Bestandteil von Ästhetik und Technik, welche die Hierarchie und Fixität von Konzepten und Regeln in Frage stellen [23, S. 24].

Mit Hilfe von Gesche Joosts Analyse zum Thema des Gesichts als Emotionsträger und Identifikationsfläche im Film wurde festgestellt, dass das Gesicht als ein Spiegel des Selbstbildes fungiert und dadurch unweigerlich eine Wirkung auf den Zuschauer hat. Dies bedeutet folglich, dass jede Abweichung der gewohnten Darstellung des Gesichts ebenso eine Wirkung ausübt. Die Teilbereiche Physiognomie und visuelle Stereotypen gehen knapp darauf ein, wie wir Menschen äußerliche Merkmale eines Charakters mit dessen Persönlichkeit verbinden.

Im folgenden Kapitel werden die Transformationen nach Modalität unterschieden und anhand von Beispielen versucht zu erkennen, welche Wirkungsintention die Filmemacher jeweils mit den Filmen und Charakterdarstellungen verfolgten.

Kapitel 3

Transformationen in Animationsfilmen

In diesem Kapitel findet auf inhaltlicher und visueller Ebene eine Auseinandersetzung mit der Transformation des Kopfes humanoider Gestalten im Animationsfilm statt. Der Fokus liegt hierbei auf der formal-ästhetischen Umsetzung, also den gestalterischen Mitteln, der Transformationen. Im Folgenden wird eine Klassifizierung der Transformationen vorgenommen, indem sie nach der Art und der Weise ihrer gestalterischen Umsetzung unterteilt werden. Zusätzlich wird die Wirkungsintention der Filmemacher beschrieben. An dieser Stelle ist es wichtig zu erwähnen, dass die tatsächliche Wirkungsintention von der angenommenen auch abweichen kann. In den behandelnden Beispielen besteht immer auch die Möglichkeit, dass die Transformation zufällig gewählt wurde. Dies ist aber im Medium der Animation sehr unwahrscheinlich, wenn auch die Wirkungsintention und Intensität der Überlegung stark von Filmemacher zu Filmemacher oder auch von Film zu Film variieren kann. So können einige Transformationen einfach nur künstlerisch motiviert, an den Stil des Filmemachers angelehnt und weniger aus narrativen Gründen gewählt worden sein. Doch selbst in diesem Fall durchlief der Filmemacher einen kreativen Entscheidungsprozess, welche Transformationen des Kopfes bei der Filmfigur nun eingesetzt werden sollten. Die visuelle Gestaltung bietet im Zusammenspiel mit der Narration und Charakteren das grundlegende Fundament des Animationsfilms, welcher uns einen neuen Sichtpunkt auf das Medium des Films bietet und den Fokus auf die Verbindung zwischen Kultur und Ästhetik legt [23, S. 21].

3.1 Begriffsdefinition: Transformation

Für ein besseres Verständnis folgt eine Begriffsdefinition für den Kernbegriff dieser Arbeit. Der Begriff der Transformation wird im Rahmen dieser Thesis als Überbegriff für jegliche Veränderungen der menschlichen Gestalt, spezifisch des Kopfes, von Figuren im Animationsfilm verwendet. Er soll die Veränderung der visuellen Darstellung einer Filmfigur vom konventionellen, unversehrten Kopf, wie er einem in der realen Welt begegnet, beschreiben. Dabei enthält der Begriff keine Bewertung [74]:

er ist weder pejorativ noch meliorativ; dagegen ist zum Beispiel der Begriff "Fortschritt" meliorativ. Gleichwohl findet im Alltag oft eine sprachlich-psychologische Bewertung statt oder eine Konnotation (Verbindung) mit einer oder mehreren Nebenbedeutungen. In Abkehr oder Abwendung etwa

findet eine Anpassungsreaktion statt, während eine aktive Verbesserung in Korrektur und Modifikation konnotiert wird.

Aufgrund dessen wurde der Begriff der Transformation bewusst für diese Arbeit gewählt. Er soll die Veränderung der Gestalt nicht bewerten, sondern lediglich benennen, um die Wirkungsintentionen untersuchen zu können. Es handelt sich hauptsächlich um den sichtbaren, äußeren Prozess der Veränderung, wenn auch oberflächlich auf die möglichen psychischen und äußeren Auslöser der Transformation eingegangen wird.

3.2 Klassifizierung nach Modalität

Der folgende Abschnitt unternimmt eine Klassifizierung einzusetzender Transformationen von Kopf und Gesicht nach ihrer ästhetischen Umsetzung. Mit Hilfe der im vorherigen Kapitel beschriebenen Modelle kognitiver Informationsverarbeitung und visueller Stereotypen soll die Wirkungsintention der Künstler beim Einsatz bestimmter Transformation erarbeitet werden. Ziel dieses Kapitels ist es, die aufgestellten Thesen

- Der Einsatz von Kopf- und Gesichtstransformationen geht immer mit einer bestimmten Intention des Filmemachers einher,
- Die Transformationen lassen sich nach Modalität klassifizieren und
- Die Modalität der Transformation steht in Verbindung zur Wirkungsintention des Filmemachers.

zu belegen.

3.2.1 Maskierung

Die erste behandelnde Form der Transformation ist zugleich die einfachste und älteste Art, das menschliche Haupt zu verändern: mit Hilfe der *Maskierung*. Sie ist die unmittelbarste und wohl am weitesten verbreitete Form der Verschleierung. Im Rahmen dieser Arbeit beschreibt der Begriff der Maske die bewegungslose, steife Form eines bestimmten Gesichtsausdrucks, welcher über dem eigentlichen Gesicht getragen wird und nicht die, in Animationen häufig vorkommende, sogenannte *ausdrucksvolle Maske*¹, welche sich mit dem Gesicht mitbewegt.

Die älteste Aufzeichnung zur Verwendung von Masken stammt aus prähistorischen Zeiten. Es wird angenommen, dass Jäger in der frühen Steinzeit Tiermasken zur Tarnung verwendeten, um so die Jagd zu vereinfachen [72]. Neben der Tarnung oder zum Schutz, existiert ein weiterer, elementarer Beweggrund für die Maskierung: *Verkleidung*. So setzten die alten Griechen Masken zur Ehrung und Anbetung ihrer mythologischen Götter in Ritualen ein. Die Masken waren dabei übergroß und übertrieben, legten in gewisser Weise allerdings den Weg zur Herstellung und Verwendung von Masken im Theater. Im Mittelalter wiederum wurden Masken zur Dramatisierung des Charakters in *Mysterienspielen*² getragen, dabei waren sie, unähnlich zu den Geschichten selbst, stumpf, oftmals grotesk und schilderten für gewöhnlich Satan oder eine Abbildung der sieben Todsünden [75].

¹<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ExpressiveMask>

²Mysterienspiele sind eine Form der Darstellung religiöser Glaubensinhalte.

Der Einsatz einer starren Maske kann allerdings auch einen verstörenden Effekt auf das Publikum haben. Sigmund Freud identifiziert in seinem Essay über das Unheimliche Marionetten, Puppen und andere Automaten als eine Hauptquelle des Unheimlichen. Wenn leblose Objekte zum Leben erweckt werden, lösen sie die Grenze zwischen Leben und Tod auf, appellieren an unsere ältesten Ängste und stören etablierte Normen und Überzeugungen, was eine zutiefst beunruhigende Unheimlichkeit erzeugt [16, S. 79].

Bis auf einige Überreste, wie das Puppentheater oder die Wiederaufnahme alter Stücke, verschwand das Drama der Maskierung beinahe komplett aus dem westlichen Theater des 18., 19. und der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts und verlor zweifellos ihre Bedeutung als theatralische Konvention im 20. Jahrhundert. Ihr Erscheinen in zeitgenössischen westlichen Stücken ist eher ungewöhnlich [75]. Dennoch besitzt die Maskierung, die Entmenschlichung der Verkleidung, der Identitätsverlust der sich hinter der Maske befindlichen Person, bis heute eine Faszination, da das Gesicht als Identifikationsfläche fungiert. Die Maske selbst besitzt keinen – oder nur einen – Ausdruck; die Phantasie des Publikums ist dabei gezwungen, das Drama zu vervollständigen. „Das Gegenüber liest den Menschen in Maske nur noch als Inszenierung seiner selbst, das Gesicht als mimetisch starkes Ausdrucksmedium wird vollständig blockiert“ [21, S. 35].

Masken zum Zwecke unterschiedlicher Inszenierung finden sich weiterhin im Film wieder: V's Guy Fawkes Maske in *V for Vendetta* [50], Frank the Bunny's Maske in *Donnie Darko* [32] oder die Maske aus *The Skin I live in* [46]. Dies sind alles Filme aus diesem Jahrhundert und somit lässt sich erkennen, dass die Maske, auch wenn sie ihren einstigen Stellenwert in der Inszenierung verloren hat, immer noch Verwendung im Film findet.

Der Einsatz einer Maske kann also viele Bedeutungen haben. Sie kann uns mit der Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe verhelfen und uns gleichzeitig von anderen Personengruppen abgrenzen. Sie kann genutzt werden, um unser gewünschtes Erscheinungsbild aufrechtzuerhalten und unseren eigentlichen Gesichtsausdruck durch einen Anderen zu verbergen. Ihr Gebrauch kann aber auch auf ihre Tradition zurückgeführt und als Tarnung, zum Schutz oder als Hommage an die traditionellen Künste eingesetzt werden.

Wie bereits geschrieben, handelt es sich in diesem Abschnitt im Kontext dieser Arbeit um die steife Maske, die einen einzigen oder keinen eindeutigen Gesichtsausdruck darstellt. Eine regungslose Maskierung, welche das Gesicht verschleiert und es dem Zuschauer dadurch unmöglich macht, den momentanen Gesichtsausdruck der Filmfigur zu erkennen und somit auch nachvollziehen zu können, welches Gefühl diese gerade durchlebt. Genau dieser Mangel an Identifikationsfläche ist der Auslöser für Faszination und Ärger zugleich, da die steife Maske nicht am sozialen Austausch von Gesichtsausdrücken teilnimmt [4, S.17]. Der Gesichtsausdruck ist nämlich ein wesentlicher Bestandteil zur Kommunikation von inneren Vorgehensweisen, dem Geisteszustand, der Persönlichkeit oder von (zwischenmenschlichen) Beziehungen [1, S. 26]. Wird die Mimik verschleiert oder eingefroren, so ist der Zuschauer nicht mehr in der Lage, diese Eigenschaften herauszulesen, was eine Identifikation mit der Filmfigur erheblich erschweren kann. Dabei ist es nicht unwichtig, welche Emotion die regungslose Maske besitzt. Selbstverständlich ist es dem Filmemacher überlassen, welche Emotion für seine Filmfigur passend ist. Dennoch sollte es sich im Sinne der Lesbarkeit um einen Ausdruck handeln, der von jedem direkt identifizierbar ist. Nach Paul Ekmans Untersuchungen existieren sieben

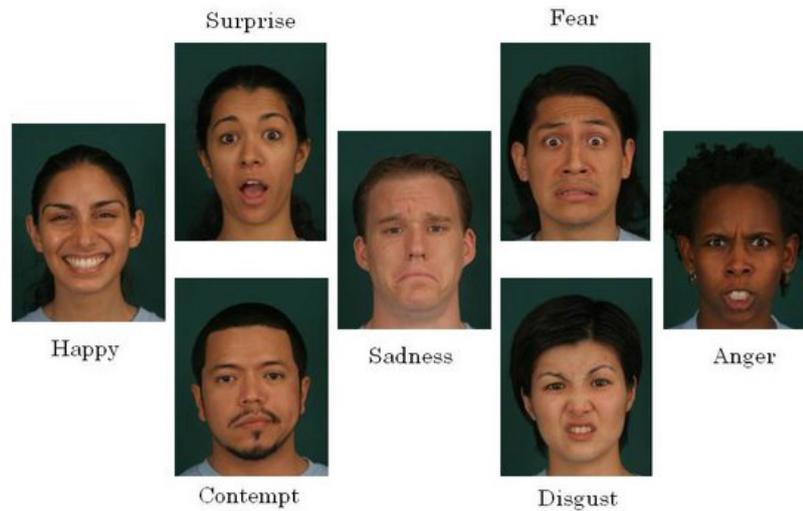


Abbildung 3.1: Die sieben Grundemotionen nach Paul Ekman. Bildquelle: [64].

dieser Emotionen, die unabhängig vom Kulturkreis auf der ganzen Welt erkannt werden: Fröhlichkeit, Wut, Ekel, Trauer, Angst, Überraschung und Verachtung (siehe Abb. 3.1). Diese Emotionen werden auch als *Grundemotionen* beschrieben und durch eindeutige Handlungstendenzen gekennzeichnet [20, S. 266]. Der steife Gesichtsausdruck, welcher auf der Maske verewigt ist, kann währenddessen mit der eigentlichen Gefühlswelt der Charaktere und ihres Gesichtsausdruckes übereinstimmen oder im genauen Missverhältnis dazu stehen. Wichtig ist nur, dass er für eine bessere Lesbarkeit durch das Publikum eines der sieben Grundemotionen ausdrückt. Ist die Intention allerdings genau die des Identitätsverlustes mit der Figur, die zur erschwerten Empathie seitens des Publikums führen soll, kann auch ein komplett neutraler Ausdruck gewählt werden. Neben dem folgenden Filmbeispiel wird der Einsatz der Maskierung auch am Fall von Jan Švankmajers *The Last Trick of Mr. Schwarzwald and Mr. Edgar* [44] im Abschnitt 4.3 näher betrachtet.

Mask



Abbildung 3.2: Standbilder mit dem Protagonisten aus *Mask*. Bildquelle: [38].

Der Gebrauch und Zweck des Einsatzes einer steifen Maske liegt im Werbespot *Mask* [38] – welcher im Rahmen des *Animation Workshops*³ zur Schaffung eines Bewusstseins für Kindesmisshandlungen entstanden ist⁴ – im Zentrum. Der Protagonist nutzt die Maske in diesem Kurzfilm buchstäblich, um eine Diskrepanz zwischen seinem inneren Zustand und äußerer Erscheinung zu schaffen und somit sein Innenleben vor der Außenwelt zu *maskieren*.

Der kurze Werbespot ist schnell erklärt: Der Protagonist hat bereits zu Anfang Risse in seinem Gesicht und einen traurigen Gesichtsausdruck. Die Szene zeigt schon zu Beginn auf, dass der Charakter unglücklich ist. Er legt sich allerdings eine glänzende, einwandfreie Maske mit einem Lächeln auf und beginnt somit seinen Tag. Er läuft durch sein Haus und es wird durch den hörbaren Streit und sichtbare Schatten der Eltern deutlich, dass es sich um alles andere als einen ruhigen Haushalt handelt. In der nächsten Einstellung sitzt er am Küchentisch, wobei hier schon häusliche Gewalt und Missbrauch angedeutet werden. Auf dem Weg zur und in der Schule erkennt man lediglich an seinen Augen die Traurigkeit, die sich hinter dem starren Lächeln der Maske verbirgt. Nachdem er von der Schule nach Hause kommt, steht er wieder wie zu Beginn des Spots vor dem Spiegel und nimmt die unbeschädigte Maske ab, nur um ein noch beschädigteres Gesicht, als jenes am Anfang, zu offenbaren. Hierbei ist der Einsatz der Maske offensichtlich. Sie spiegelt bekannte Verhaltensweisen von Menschen aus dem realen Leben wieder und zeigt auf, dass viele Menschen schweigend leiden und ihren Schmerz der Außenwelt nicht mitteilen. Aus dem Kontext des Werbespots heraus, lässt sich der Einsatz und die Symbolik der Maske eindeutig zuordnen.

Die Maskierung des Gesichts soll hier als ein Schleier vor der Aussenwelt dienen und die Wahrheit der Situation vertuschen. In diesem Beispiel ist es interessant zu sehen, dass eine Maske gewählt wurde, die einen Blick auf die Augen zulässt. Augen haben eine zentrale Rolle bei der Gefühlsvermittlung und gehören zu unseren wichtigsten Kommunikationsinstrumenten. So lässt sich ein Lächeln mit dem Mund einfach vortäuschen, doch falls dieses Lächeln nicht bis hin zu den Augen ankommt, ist die Täuschung sofort erkennbar [6, S. 10–11]. Somit kann angenommen werden, dass die Wahl einer Maske, welche zwar den Mund, aber nicht die Augen verdeckt, mit Absicht gewählt wurde. Balázs stellte diese Assoziation schon vor langer Zeit vor [3, S. 47]:

Wie durch die Augenöffnungen einer Maske berührt uns aus manchem Gesicht ein tieferer Blick.

Die Maskierung symbolisiert in diesem Fall zusätzlich eine Diskrepanz zwischen dem Bedürfnis der Täuschung und dem Verlangen nach außenstehender Hilfe.

3.2.2 Reduktion und Simplifizierung

Ein weiterer Aspekt der Transformation, welcher primär im Animationsfilm seinen Einsatz findet, beinhaltet die Reduktion, bzw. Vereinfachung der Gestalt. So kann das menschliche Gesicht simplifiziert mit nur wenigen Punkten und Strichen dargestellt wer-

³The Animation Workshop in VIA University College aus Denmark <https://animationworkshop.via.dk>.

⁴*Bryd Tavsheden (Break the Silence)* ist eine dänische Organisation, die Kindern aus pathologischen Haushalten Rat und Beratung anbietet und die Öffentlichkeit über häusliche Gewalt aufklärt.

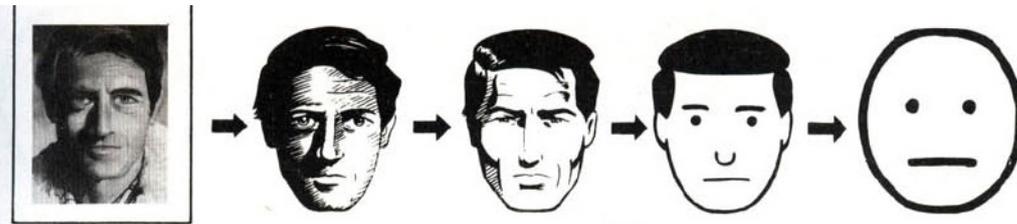


Abbildung 3.3: Steigernde Simplifizierung des menschlichen Gesichts. Bildquelle: [15, S. 29].

den. Die Einfachheit dieser Darstellung soll allerdings nicht zum fehlerhaften Schluss verleiten, dass diese auch einfach zu erreichen ist. Ganz im Gegenteil, solche Darstellungen sind das Ergebnis mehrerer Jahre kognitiver Verarbeitung komplexer Eindrücke der Welt und es erfordert ein geschultes Auge um dabei das Wesentliche zu extrahieren. Dieser Vorgang könnte sogar als eine Extraktion der „platonischen Idee“ des Phänomens vom Wesen des Menschen, basierend auf den ständig schwankenden visuellen Eindrücken der Außenwelt, interpretiert werden [58, S. 1]. Die Reduktion von Gesichtsmerkmalen tritt dabei besonders häufig auf. Bevor weitere Beispiele mit jeweiligen, narrativen Beweggründen seitens der Künstler zur Reduktion dieser Merkmale genannt werden, soll an dieser Stelle zunächst der offensichtlichste Grund aufgelegt werden: Reduktion der Arbeitszeit und Komplexität. Da, wie bereits erwähnt, gerade das Gesicht und somit die einhergehende Mimik, entscheidend für die Emotionalisierung einer Figur sind, ist es nicht verwunderlich, dass die Mimik auch zum komplexesten Instrument zur Veranschaulichung und Übertragung von Emotionen gehört. Somit kann sich der Künstler eine Menge Arbeit ersparen, wenn er von Anfang an auf eben dieses Element verzichtet und dabei verstärkt auf andere Ausdrucksmittel zurückgreift. Dies soll aber nicht implizieren, dass eine simplifizierte Form folglich immer mit weniger Arbeit verbunden ist. Eine vereinfachte Figur ist nicht unbedingt einfacher zu gestalten, wie Grodal zurecht betont [58, S. 2]:

The simplicity of such drawings should not fool us into thinking that they are easy to make, that such simple representation of a human being are made on the basis of how children see the world at birth. On the contrary, such drawings are the result of several years of cognitive processing of the complex input of the world in order to extract the essentials. [...] It demands that the child reduce the millions and millions of input from the eyes into much simpler representations—templates and schemata—of figures.

Es erfordert also ein geschultes Auge, um eine Figur reduziert darzustellen, ohne dabei ihre fundamentale Gestaltung und Persönlichkeit zu verlieren. Die Simplifizierung kann aber auch als ein Werkzeug zur Fokuslenkung für den Filmemacher fungieren. Sie können sich die simplifizierte Form des Gesichts zunutze machen und dafür den Fokus auf ein ganz bestimmtes Merkmal lenken. Plympton rät beim Character Design ebenso zur Simplifizierung [17, S. 79]:

I like to keep the identifying features down to about two or three distinctive elements [...] That's all you really need for a great character design.

In *Understanding Comics* beantwortet Scott McCloud die Frage, wieso unsere Gesellschaft der vereinfachten Realität denn so zugeneigt scheint. Dabei deckt sich seine Antwort mit Plymptons Aussage [15, S. 30]:

When we abstract an image through cartooning we're not so much eliminating details as we are focusing on specific detail—by stripping down an image to its essential meaning, an artist can amplify that meaning in a way that realistic art can't.

Er benennt darin Bilder, die in ihrer Gestaltung nur noch auf ihre bloße Bedeutung hin vereinfacht sind, als *Ikonen*. In Abb. 3.3 ist die stetige Simplifizierung eines menschlichen Gesichts zu sehen, bis es nur noch aus Punkten und Linien besteht. Dennoch akzeptieren wir diese Darstellung genauso wie ihr realitätsgetreues Original; der Zuschauer kann sich möglicherweise sogar besser mit dieser vereinfachten Repräsentation identifizieren. Zwar beruft sich McCloud damit auf den Comic, doch wie Furniss in *Art in Motion* erklärt, lassen sich seine Beobachtungen auch auf den Animationsfilm anwenden [11, S. 66]. Des Weiteren lässt sich die Wiedererkennbarkeit eines Charakters durch eine reduzierte, prägnante Gestaltung steigern, was ebenso auf den Kopf angewendet werden kann.

Wie im folgenden Beispiel *Feral* [33] zu sehen ist, kann die Reduktion von Gesichtszügen den Charakter aber auch geheimnisvoll, fast schon fremd oder animalisch erscheinen lassen. Dieses Gefühl entsteht aufgrund der, im Abschnitt 3.2.1 Maskierung schon erwähnten, fehlenden Identifikationsfläche für den Zuschauer.

Feral



Abbildung 3.4: Standbild mit Protagonisten aus *Feral*. Bildquelle: [33].

Im Falle des Kurzfilms *Feral* erklärt der Regisseur Daniel Sousa die Einsparung der Gesichtszüge folgendermaßen [54]:

I started to feel that the boy needed to be more savage, untamed, aggressive. So I tried a very loose painterly approach, allowing the brush-strokes to be more expressive, and removing the facial features since they gave the character a very cartoony and overly sentimental look. Without facial features the boy looked more mysterious, like a blank slate, without personality. He felt ghostly and more animalistic. You couldn't tell what he was thinking, and that was crucial for the story.

Die Entscheidung zur Reduktion geschah bei *Feral* demnach sehr bewusst. Der Künstler wollte seinem Protagonisten eine gewisse mysteriöse und animalische Präsenz verleihen, welche die Narration unterstützt.

In Other Words



Abbildung 3.5: Standbild aus *In Other Words*. Bildquelle: [36].

Im Kurzfilm *In Other Words* [36] geschieht die Reduktion auf eine vollkommen andere Art und Weise. In der *Mixed-Media Animation* von Tal Kantor unterstreicht die Reduktion ebenfalls das Geschehen im Film, jedoch findet dies in einer gänzlich anderen Form statt. Kantor will mit diesem Kurzfilm über Missverständnisse und Kommunikationsprobleme in zwischenmenschlichen Beziehungen sprechen, wie auch über die Reue von verpassten Gelegenheiten. Worte und Kommunikation bilden hier die elementare Basis der Visualisierung. Sie erklärt in ihrem Interview mit *Directors Notes* [63]:

In this film, I wanted to find a visual connection between our inner world and bodies. I chose a visual technique that allowed me to fuse our familiar physical world with the shifting landscape of consciousness and memory. [...] Reduction of non-essential items in the environment allows the viewer to focus on what's important and be able to gaze at it, thus mimicking a subjective sense of memory.

Auf die Frage, wie sie zwischen den konkret definierten und den abstrakten Elementen unterschied, antwortete Kantor, dass auch unsere Erinnerungen selektiv sind und davon abhängen, was uns in dem Moment besonders aufgefallen ist. Ihr Ziel war es, die definierenden Elemente ihrer Charaktere zu destillieren und somit ihre Essenz einzufangen.

„The technique reflects the fragile world of the film, which occurs in the space of memory and missed opportunities. The characters are fragmented and incomplete, like memories themselves.“ [66]

3.2.3 Abstraktion durch Erweiterung und Substitution

Des Weiteren kann die Transformation durch eine abstrakte Erweiterung der menschlichen Gestalt geschehen. Dabei sollte zunächst einmal der Begriff der Abstraktion im Rahmen des folgenden Abschnittes erläutert werden. Erwin Feyersinger unterscheidet in seinem Artikel [9, S. 39] zwischen zwei wesentlichen Arten der visuellen Abstraktion:

- Nicht-gegenständliche Abstraktion: Abstraktheit im Sinne der bildenden Kunst, besitzt keine realen Objekte, sondern reine Formen und Farben in Bewegung. „Signifiziert nichts anderes als sich selbst“ [9, S. 39] und
- stilisierte Abstraktion: einfache, reduzierte Formen, die mehr als reine Form oder Bewegung darstellen. „Signifiziert etwas anderes durch wenig detaillierte visuelle Ähnlichkeit“ [9, S. 39].

Dementsprechend ist hier nicht die erste Kategorie des abstrakten Animationsfilms gemeint, welche sich keinen konkreten Gestalten und Charakteren bedient, sondern die Abstraktion als eine Art der Formwandlung der menschlichen Gestalt, spezifisch des Kopfes. Diese gestalterische Umsetzung der Transformation wird oftmals eingesetzt, um Metaphern oder Wortspiele zu visualisieren, wie der Abschnitt 3.2.6 *Afternoon Class* [28] und auch der folgende Kurzfilm zeigen.

Heart

Im Kurzfilm *Heart* [34] von Erick Oh wird der Kopf durch eine abstrakte Version seiner Selbst ersetzt und mit der Gestalt eines Herzens erweitert, welches wiederum nicht nur buchstäblich für das tatsächliche Herz stehen soll. Dieses Herz und der Kampf um eben dieses steht in Oh's Kurzfilm für alle möglichen zwischenmenschlichen Beziehungen. Die Verbindung zwischen dem männlichen und weiblichen Charakter, welche durch eine schwarze Schnur visualisiert wird, sowie das Eingreifen einer dritten Partei, der darauffolgende Kampf um dieses eine gesunde Herz und die abschließende Eskalation lässt sich als Metapher für beinahe alle Lebenslagen verstehen, wie er selbst in einem Interview erläutert [56]:

It tells the story of abstract creatures who battle over a heart which symbolizes various differing values in life such as religion, wealth, love, natural resources and so on. In the end, their mixture of desire and greed over the heart leads to their destruction.

Er bedient sich demnach der stilisierten Abstraktion, um den Kopf mit einer stilisierten und stark reduzierten Form abzulösen. Außerdem erweitert er es unter anderem um

das Symbol des Herzens, um eine Metapher für den Kampf um verschiedene Werte im Leben zu erzeugen.

3.2.4 Übertreibung und Karikatur

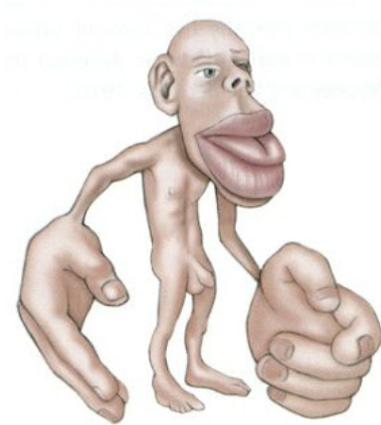


Abbildung 3.6: Abbild des Homunkulus. Bildquelle: [59].

Oftmals verbunden mit der Komplexitätsreduktion ist ein weiterer, zentraler ästhetischer Vorgang: die Übertreibung. Die Grundlage der Übertreibung ist es, einen Prototyp einer gegebenen Figur zu transformieren und dann jene Merkmale zu übertreiben, die typisch und auffallend für eben diese Figur sind [58, S. 2]. So identifiziert auch Bill Plympton die Karikatur, neben der Simplifizierung, als einen Kernteil der Animation [17, S. 116]:

Caricature is the essence of animation because you can take the human face and exaggerate it to the point of humor. Animation is basically the same process—exaggerating the essential parts of the character or movement and minimizing the rest.

Die Ästhetik des Animationsfilms beruht in den meisten Fällen weitgehend auf Übertreibung und Komplexitätsreduktion. Ramachandran und Hirstein argumentieren, dass Karikaturen einer Person leichter zu erkennen sind, als ihre nicht übertriebenen Gegensätze. In der Psychologie gibt es ein Konzept namens Homunkulus – der kleine Mann – welches ausdrückt, wie viel Verarbeitungsraum die verschiedenen Teile des menschlichen Körpers im sogenannten somatosensorischen Cortex aufnehmen [58, S. 2]. Wie in Abb. 3.6 zu sehen ist, sind nicht alle Teile des Körpers für das Gehirn gleichermaßen interessant. Demnach sind die wichtigsten Instrumente für den Ausdruck von Absichten und Emotionen das Gesicht, insbesondere die Augen und der Mund, sowie die Hände. Karikatur übertreibt dabei diese Proportionen auf das extremste, manchmal sogar bis hin zum Grotesken. Die Animationsfilme *Mickey's Gala Premier* [37] und *Hollywood Steps Out* [35], um nur einige Beispiele zu nennen, verfügen über eine Menge an Karikaturen der damalig relevanten Prominenz und bedienen sich der Übertreibung zum einen für die Komik und zum anderen für die einfache und schnelle Identifizierung der jeweiligen Personen (siehe Abb. 3.7).



Abbildung 3.7: Standbild aus dem Film *Hollywood Steps Out*. Links zu sehen ist Cary Grant, rechts von ihm steht Greta Garbo. Bildquelle: [35].

Plympton nutzt währenddessen Karikatur und Übertreibung zum Zwecke von visuellen Wortspielen, weshalb eine intensivere Bearbeitung seiner Kunst im Abschnitt 4.1 Bill Plymptons Arbeiten stattfindet.

3.2.5 Zersetzung und Zerstörung

Ästhetische Zerstörung der äußeren Gestalt eines Charakters, Kopf und Gesicht dabei mit inbegriffen, wird meist aus einem von drei Gründen eingesetzt:

- Kontrastierung,
- Verstärkung und
- Korrelation.

Bei der Kontrastierung wird der Körper äußerlich entstellt, um die Diskrepanz zwischen dem Innenleben und der äußeren Erscheinung zu betonen. Der Charakter mag physisch vielleicht hässlich sein oder zerfallen, hat dafür aber eine umso stärkere oder liebenswürdigere Persönlichkeit. Die äußerliche Zerstörung kann aber auch zur Betonung des psychischen Zerfalls eines Charakters verwendet werden. Das äußere Erscheinungsbild entsteht so als Folge der labilen und geschwächten Psyche. Dritter und letzter Punkt beschreibt die Wechselwirkung zwischen äußerer Erscheinung und dem inneren Vorgehen; mit der physischen Destruktion geschieht eine psychische Rekonstruktion des Charakters.

Ein großartiges Beispiel für die Verwendung der Zerstörung bietet der Künstler Chris Landreth mit seinen Arbeiten und insbesondere dem Fallbeispiel *Ryan* [41], welches im Abschnitt 4.2 näher erläutert wird.

3.2.6 Transformation im Prozess: Metamorphose

Anschließend wird an dieser Stelle auf die *Transformation im Prozess* eingegangen. Hierbei handelt es sich um die Art der Transformation, welche ihren primären Fokus auf die Visualisierung des Übergangs zweier oder mehrerer Zustände legt. Oftmals wird dafür der Begriff *Metamorphose* verwendet. Animationsfilme sind in erster Linie eine

Ästhetik und ein großer Teil dieser Ästhetik liegt in der Metamorphose. Sie dient zur Visualisierung unterschiedlicher Formzusammenhänge und lässt sich mit allen bisher besprochenen Teilbereichen kombinieren um neue, für den Animationsfilm einzigartige, fantastische Bilder und Übergänge zu schaffen. Eine gute Definition zur Metamorphose im Animationsfilm liefert Paul Wells und erklärt sie zu einem der wichtigsten Gestaltungsmittel, den die Animation zu bieten hat [23, S. 69]:

Metamorphosis is the ability for an image to literally change into another completely different image, for example, through the evolution of the line, the shift in formations of clay, or the manipulation of objects or environments [and to] create a fluid linkage of images through the process of animation itself rather than through editing [...].

Die Metamorphose ermöglicht also einen fließenden Übergang zwischen Bild A und Bild B, ohne dafür die Montage zur Hilfe zu ziehen. Sie bereichert den Animationsfilm um eine zusätzliche Dimension der Ästhetik, indem sie den Übergang zweier Zustände thematisiert und visualisiert. Dabei ermöglicht sie es, scheinbar unzusammenhängende Thematiken und Bilder zu verbinden und erschüttert etablierte Vorstellungen der klassischen Erzählstruktur [23, S. 69]. Als Beispiel für diesen Teilbereich eignen sich die Arbeiten des Künstlers Bill Plympton sehr gut, dessen distinktive Art und Weise der Veranschaulichung verschiedener Stadien der Transformation dazu beigetragen hat, aus ihm einen großen Namen in der *Indie Animation* zu machen. Allen voran bieten sich seine Kurzfilme *Your Face* [52] und *Push comes to shove* [40] an, welche beinahe einzig und allein aus den Transformationen und Morphings des Kopfes und Gesichts seiner Protagonisten bestehen und dementsprechend im Abschnitt 4.1 Bill Plymptons Arbeiten noch einmal beschrieben werden.

Afternoon Class

Abbildung 3.8: Standbilder aus dem Film *Afternoon Class*. Beispiele der Transformation vom Kopf des Protagonisten. Bildquelle: [28].

Ein weiteres, schönes Beispiel für den Einsatz der Transformation durch Metamorphose bietet auch der Kurzfilm *Afternoon Class*. In diesem 3:50 Minuten langen Kurzfilm versucht ein Junge verzweifelt, in dem doch eher langweiligen Klassenzimmer wach zu bleiben. Seoro Oh äußert sich zu seiner Idee folgendermaßen [53]:

When I had an afternoon class in school, I used to try to keep from nodding off by shaking my head, which felt much heavier than normal. It was so funny that, while other friends slept comfortably, I would fight against my drowsiness. I wanted to create a funny animation that captured both how sweet the drowsiness is and how hard it is to overcome. I used the fantasy elements in the film to help convey the subjective feelings and add humor to the narrative.

Hier wird die Transformation genutzt, um den Kopf selbst als Instrument zur Visualisierung zu erweitern. Damit lassen sich überraschende Gegenstände mit dem menschlichen Körper verbinden um Bilder zu schaffen, die wir so in der Wirklichkeit nie sehen werden. Der Kopf selbst wird dabei zum Teil der Narration und Ästhetik. So kann sich in *Afternoon Class* der Protagonist bei einer langweiligen Schulstunde kaum noch wach halten, wodurch sich sein Kopf immer schwerer anfühlt. Bis sein Kopf schließlich *zu* schwer wird und ein verzweifelter Kampf zwischen Körper und Geist für den Jungen beginnt. Der Kopf nimmt daraufhin verschiedene Formen an – von der Bowling-Kugel bis zum buchstäblichem Gewicht und sogar einem Teekessel – alles Gegenstände, die sich nur schwer auf dem Kopf tragen und balancieren lassen. So wie unsere Augenlider immer schwerer werden, bis sie letztendlich zufallen, so wird in diesem Kurzfilm *der Kopf immer schwerer*, bis er letztendlich auf den Tisch fällt. *Afternoon Class* eignet sich indessen aufgrund der Erweiterung des Kopfes durch andere Objekte genauso gut auch als Vertreter der Unterkategorie 3.2.3 Abstraktion durch Erweiterung und Substitution.

3.2.7 Genre und Zielgruppen

Manchmal entstehen Transformationen des Kopfes aus Gründen, die nicht unbedingt viel mit der Aussage des Künstlers zu tun haben, sondern anderen ästhetischen Grundlagen unterliegen. Dies geschieht, sobald das Genre oder eine Zielgruppe als erster und wichtigster ästhetischer Anhaltspunkt für den Filmemacher fungiert. In *Film Genre: Hollywood and Beyond* unterteilt Barry Langford sein Buch – und damit die behandelnden Genres – in drei grobe Kategorien [14]:

- *Klassische Paradigmen* – dazu gehören der Western, das Musical, der Kriegs- und der Gangsterfilm.
- *Übergangsparadigmen* – beschreibt den Horror und Science Fiction Film.
- *Nachklassische Genres* – beinhalten den Film Noir und Action Blockbuster.

Diese Unterteilung ist sehr grob und umfasst mit Abstand nicht alle existierenden Genres des Films. Eine genaue Definition erweist sich allerdings als ziemlich schwierig, wie Langford in [14, S. 13–23], Rick Altman in [2] und Barry Keith Grant in [12, S. 22–24] erläutern. Letzterer nähert sich einer genaueren Beschreibung [12, S. 23], indem er schildert, wie Krimi, Science Fiction und Western eher durch den narrativen Inhalt, wohingegen Horror, Pornografie und Komödie durch die beabsichtigte emotionale Wirkung des Films definiert wird. Grant schreibt zusätzlich, dass genrespezifische Konventionen, wie häufig verwendete Stiltechniken oder narrative Mittel, auf jede Kunstform oder jedes Medium übertragbar sind [12, S. 10]. Dementsprechend ist eine übermäßig stilisierte *mise-en-scène* typisch für das Genre des Melodramas, während sich der Film Noir oftmals narrativer Flashbacks und der Horrorfilm einer engen Kadrierung bedient [12, S. 11].

Jedes Genre besitzt also seine eigenen Richtlinien für die Ästhetik. Dabei können die Richtlinien fließend ineinander übergehen, da Genres selbst weder statisch noch festgeschrieben, sondern laufende Prozesse sind [12, S. 34]. Beim Horror werden Hässlichkeit und Verstörung angestrebt und dahingehende Transformationen werden auf eine ganz andere Art und Weise vom Publikum aufgenommen und verarbeitet als in anderen Genres. Beim Science-Fiction Film wiederum erwartet das Publikum entsprechend futuristische Ästhetik.

Die visuelle Gestaltung der Charaktere – inklusive eingesetzter Transformationen – und folglich auch die Wirkungsintentionen können also vom Genre abhängen. Ebenso wie jedes Genre seine eigenen, identifizierbaren Qualitäten und Standards für die Ästhetik aufweist, so können die Charakterdarstellungen auch an ein gewünschtes Zielpublikum ausgerichtet sein. So hängt der Einsatz der Simplifizierung und Reduktion zum Beispiel oft mit der gewünschten Zielgruppe zusammen. Dabei wird die Darstellung von Charakteren – und ihrem Gesicht – oftmals stark reduziert, um für Kinder ansprechender zu wirken. Creative Comic Art bietet eine knappe Übersicht zur Simplifizierung der Gestalt abhängig vom Alter der Zielgruppe [55]:

- Kleinkind (1–3 Jahre alt) – Kleine, rundliche Körper mit großen Köpfen und großen Augen.
- Kind (4–11 Jahre alt) – Einfache Formen mit wenig Details; kleinere Augen.
- Jugendlischer (12–17 Jahre alt) – Realistischere, detailliertere Darstellung.
- Erwachsener (18+ Jahre alt) – Realistische Proportionen mit klaren Details.

Dabei können unterschiedliche Zielgruppen mit verschiedenen Auswahlkriterien aufgestellt werden; es wird nicht immer nur zwischen dem Alter unterschieden. Mit dem Aufkommen der Massenmedien Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts wird sich immer mehr auf den Verbraucher konzentriert [2, S. 183].

„While audience freedom was hardly the goal—in fact audience manipulation was the name of the game—constant attention to consumer preferences, accompanied by the development of a sophisticated vocabulary to designate types of consumers and consumers articles, concentrated unaccustomed attention on audiences.“ [2, S. 184]

3.3 Zusammenfassung

Kopf- und Gesichtstransformation humanoider Gestalten im Animationsfilm wurden in diesem Kapitel nach ihrer Modalität klassifiziert. Mit dem Fokus auf der ästhetischen Umsetzung der Transformationen, wurde der Grund und Zweck ihrer Benutzung ermittelt und anhand von ausgesuchten Filmbeispielen bestätigt.

Es wurde erläutert, dass die Maskierung oftmals als Entfremdung der Filmfiguren genutzt wird, aber auch dazu dienen kann, eine Diskrepanz zwischen der Gefühlswelt und äußerer Erscheinung aufzuzeigen, was am Fallbeispiel *Mask* zu erkennen ist.

Bei der Reduktion und Simplifizierung wurde erklärt, wieso der Mensch selbst eine stark reduzierte Form der Gestalt akzeptiert und dass sie sowohl zur Arbeitseinsparung, als auch zur einfacheren Wiedererkennung eingesetzt werden kann. Der Filmemacher kann sich der Reduktion und Simplifizierung aber auch bedienen, wenn er seine Filmfigur geheimnisvoll darstellen oder den Fokus der Zuschauer lenken möchte, was an den Beispielen von *Feral* und *In Other Words* deutlich wird.

Mit Hilfe der Abstraktion durch Erweiterung und Substitution kann der Kopf als zusätzliches, visuelles Ausdrucksmittel im Film fungieren, was an den Beispielen *Heart* und *Afternoon Class* gezeigt und im nächsten Kapitel noch einmal anhand der Fallbeispiele und dem Thesis Project *Dialog* verdeutlicht wird.

Übertreibung und Karikatur wird aufgrund der einfacheren Wiedererkennung und einem humoristischen Ansatz gewählt, während die Zerstörung und Zersetzung zur Kontrastierung, Verstärkung und Korrelation der inneren und äußeren Zustände der Filmfiguren eingesetzt wird. Zu beiden Teilbereichen wurden in diesem Kapitel noch keine expliziten Filmexemplare genannt, weil sie im folgendem Kapitel anhand der ausgewählten Fallbeispiele erneut betrachtet werden.

Daraufhin wurde die Transformation im Prozess, also die Metamorphose, vorgestellt und anhand des Beispiels *Afternoon Class* kurz erläutert. Zum Schluss wurde noch der Einfluss vom Genre und dem ausgewählten Zielpublikum auf die gestalterische Umsetzung der Filmfiguren beschrieben.

Wie bereits zu Beginn erwähnt, soll diese Klassifizierung weder einen Anspruch auf Vollständigkeit erheben, noch eine strikte Unterteilung vornehmen. Sie soll in erster Linie als Anhaltspunkt und Wegweiser dienen, wie Transformationen von Kopf und Gesichtern in der Animation durchgeführt werden können und welche Wirkungsintention die Filmemacher in der Regel damit verfolgen. Daran können sich künftige Filmemacher orientieren, falls sie einen Denkanstoß zur gestalterischen Umsetzung ihrer Filmfiguren

benötigen. Der Einsatz und die visuelle Gestaltung von Transformationen hängt allerdings von vielen weiteren Faktoren, als der reinen Wirkungsintention, ab und selbst diese ist oftmals fließend und nicht klar definierbar. Dementsprechend können der Gebrauch und beabsichtigte Wirkung von Transformationen auch einzig und allein vom Stil und der Erzählweise eines Künstlers abhängen. Sie können genrespezifisch oder an ein bestimmtes Zielpublikum gerichtet sein. Ihr Einsatz kann sich den Topik Elementen und Typologisierung des Gesichts bedienen, aber auch komplett frei davon sein und ihre eigene Aussage treffen. Die erarbeitenden Themen und Klassifizierungen in dieser Arbeit sollen dennoch eine Hilfestellung zum bedachten Einsatz von Kopf- und Gesichtstransformationen bieten.

Mit diesem Kapitel und der Klassifizierung der Transformationen nach ihrer gestalterischen Umsetzung, der Behandlung von ausgesuchten, zutreffenden Filmbeispielen und den Aussagen ihrer jeweiligen Filmemacher, können alle drei Thesen belegt werden. Im weiteren Kapitel sollen sie jedoch noch einmal anhand konkreter Fallbeispiele und mit Hilfe einer ausführlicheren Analyse des Filmautors und seines soziokulturellen Kontexts überprüft werden.

Kapitel 4

Transformationen anhand von Fallbeispielen

Das folgende Kapitel beginnt jeweils mit einer Zusammenfassung der, für die ausgewählten Filme relevanten, künstlerischen Werdegänge der Filmautoren, um eine Heranführung an die Ideen und Intentionen dieser zu ermöglichen. Wobei nicht ihre Biografie im Vordergrund steht, sondern viel mehr ihre persönlichen Einflüsse, grundlegende Ästhetik und die eigenen Aussagen und Visionen für ihre Werke. Jeder Künstler hat seine eigene Phantasie von dem Werk und wie es einmal vorliegen soll [26, S. 22]. Mit Hilfe einer Auseinandersetzung der inhaltlichen und visuellen Ebene der vorliegenden Fallbeispiele kann die gestalterische Umsetzung der einzelnen Transformationen und die beabsichtigte Wirkungsintention der Filmautoren erarbeitet werden.

Es wurden bewusst drei Künstler mit herausstechendem Stil und vollkommen verschiedenen Werken zur Bearbeitung des Themas ausgesucht. Die Fallbeispiele unterscheiden sich sowohl vom Medium als auch durch ihre Ästhetik voneinander, um das Thema der Arbeit möglichst effizient von mehreren Standpunkten aus betrachten und untersuchen zu können. Das einzige, wiederkehrende Motiv aller Fallbeispiele ist der Einsatz von Kopf- und Gesichtstransformationen, wenn auch ihre Art und Intensität in den folgenden Filmen stark variiert.

Filmanalysen beschäftigen sich mit der Interpretation eines bestimmten Aspekts des Films und welchen Einfluss die Gestaltung auf das Werk hat. Mit Hilfe einer Analyse der visuellen und narrativen Ebene und einer funktionalen Erklärung der Transformationen kann versucht werden, die Frage nach der Bedeutung gewisser Kopf- und Gesichtstransformationen in den folgenden Animationsfilmen zu beantworten. Die eingesetzte Methodik leitet sich vom triadischen Prozess der Filmanalyse ab, welcher in [26, S. 21–27] erläutert wird:

1. *Künstler bzw. Einstellung* – Beschreibt die Intentionen und Absichten des Regisseurs, seine Philosophie und künstlerische Sozialisation.
2. *Werk bzw. Darstellung* – Beschäftigt sich mit der audiovisuellen Narration des Werks.
3. *Rezipient bzw. Vorstellung* – Verbindet die objektive Darstellung des Films mit der Vorstellung und den individuellen Erwartungen, Phantasien etc. des Zuschauers.

Im Rahmen dieser Arbeit werden filmsprachliche Mittel wie Kameraeinstellung, Schnitt,

Montage etc. allerdings nicht bearbeitet; stattdessen wird der Fokus der Filmanalyse auf die Personeninszenierung gelegt, im Falle des Animationsfilms also auf die visuelle Gestaltung der Filmfiguren. Die Methodik wurde an das Medium und das Kernthema der Kopf- und Gesichtstransformation angepasst und um einen letzten Punkt erweitert, welcher die Gestaltungstechniken im Film mit den Wirkungsintentionen der Filmautoren konnotiert. Dementsprechend werden die Fallbeispiele folgendermaßen bearbeitet:

1. *Hintergrund des Künstlers* – Was ist der kulturelle und künstlerische Hintergrund des jeweiligen Filmemachers? (Wie) unterscheidet sich das vorgestellte Werk von den bisherigen Arbeiten?
2. *Inhaltliches Konzept* – Was ist die Handlung des Films? Welche Rahmenwerte hat der Film und unter welchem Kontext wurde er produziert? In welchem Medium existiert der Film?
3. *Visuelles Konzept* – Was ist die Ästhetik des Films? Welche Kopf- und Gesichtstransformationen wurden benutzt? Wann wurden die Transformationen benutzt?
4. *Schlussfolgerung* – Welche Wirkungsintention verfolgt der Künstler mit dem Film und den eingesetzten Transformationen? Wie lassen sich die Transformationen einordnen?

Mit Hilfe dieser Analyse und dem bisher erworbenem Wissen soll nun festgestellt werden, ob sich die Thesen

- Die Modalität der Transformation steht in Verbindung zur Wirkungsintention des Filmemachers und
- Der Einsatz von Kopf- und Gesichtstransformationen geht immer mit einer bestimmten Intention des Filmemachers einher.

auch anhand der folgenden Fallbeispiele belegen lassen.

4.1 Bill Plymptons Arbeiten

Bill Plympton arbeitete für 15 Jahre als Karikaturist und Illustrator. Seine Zeichnungen zielen die Seiten der New York Times, der Vogue, der Vanity Fair und Weiteren. Seine Cartoons wurden in Zeitschriften wie Viva, Penthouse, Rolling Stone und der Glamour ausgestellt. Bis er 1983 zum ersten Mal dazu aufgefordert wurde, einen Film zu Jules Feiffers Lied *Boomtown* [30] zu animieren, woraufhin seine Karriere als Animator begann [67].

4.1.1 Hintergrund und Kontext

Plymptons wiederkehrendes Motiv der Modifikation von Köpfen und Körpern seiner Protagonisten ist bereits bei einem seiner ersten Werke zu erkennen. Der von Plympton produzierte Kurzfilm *Your Face* [52] war für den Künstler der erste Versuch einen Film selbst zu verwirklichen. 1987 wurde *Your Face* dann für den Oscar in der Kategorie *Bester animierter Kurzfilm* nominiert und verhalf Plympton somit zur großen Popularität, einer zehnjährigen Einstellung bei MTV und brachte ihm schlussendlich den aner kennenden Titel des *King of Indie Animation* ein [17, S. 20–23]. In seinem Buch *Make Toons that sell* beschreibt Plympton seine ersten Vorbilder und Inspirationen, zu

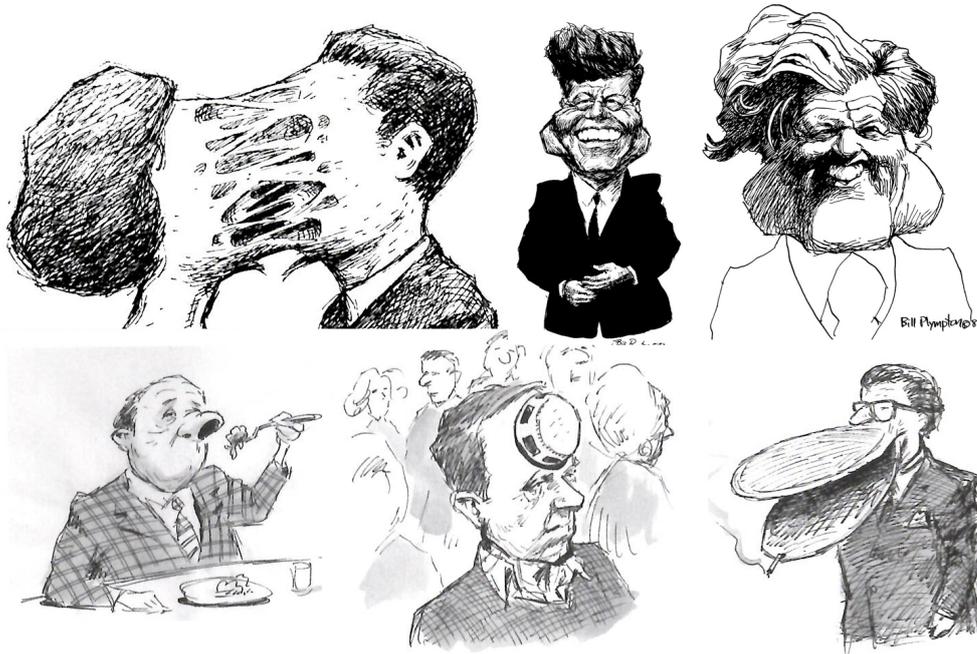


Abbildung 4.1: Skizzen aus Bill Plymptons Buch *Independently Animated*. Bildquelle: [18].

denen unter anderen auch sein Vater gehörte, welcher in Plymptons eigenen Worten durch seine humorvollen Geschichten und Imitationen immer wieder der Mittelpunkt jeder Party war. In *Independently animated: Bill Plympton* unterstreicht er noch einmal die Rolle seines Vaters als eine seiner ersten Inspirationsquellen und erzählt, wie Donald F. Plymptons Humor auf ihn selbst und schlussendlich somit auch auf seine Werke übergang [18, S. 21]:

One of his favorite routines was to say „time for another Martoon“, and then mimic pouring a drink into his ear [...] Your Face [...] uses the same kind of surreal bodily humor as all the orifices of the face become switched and move around the head.

Angefangen bei seinem Vater, über den prägenden und verrückten Humor von Bugs Bunny und Daffy Duck, bis hin zur Entdeckung von Charles Addams, einem Pionier des dunklen und sogenannten *kranken* Humors [17, S. 8–11], betrachtet man seine Inspirationen lässt sich schnell herauslesen, dass Bill Plympton schon sehr früh eine Schwäche für beißenden Humor entwickelte. So scheint selbst sein Wohnort Oregon, bekannt für das andauernde, schlechte Wetter und Persönlichkeiten wie Will Vinton, Matt Groening, Basil Wolverton, Gary Gilmore und Ted Bundy, scheint einen großen Einfluss auf ihn gehabt zu haben. In Plymptons eigenen Worten bedient er sich dem Besten beider Welten: „I put psychos in my cartoons“ [17, S. 13]. Doch erst als die Show *Disneyland* 1954 Animatoren wie Ollie Johnston, Frank Thomas und Milt Kahl vorstellte und somit einen Blick hinter die Kulissen ermöglichte, gab es für Bill Plympton keine Zweifel mehr [18, S. 21]:

[...] I knew that was what I wanted to do—become an animator like them, one of those guys who gets to draw all day und make people laugh!

Des Weiteren schreibt er wie die Einflüsse von Tex Avery und Bob Clampett noch bis heute in seinen Filmen zu erkennen sind [17, S. 17]:

Their work showed me that it's really important to try different ideas in animation and to get experimental and try to push the limits of people's expectations and sensibilities—that's where the best humor lives.

Dennoch nennt Plympton Disneys Studios und Warner Bros. als seine zwei absolut größten Inspirationsquellen. Ersteres für ihren künstlerischen Stil und die Art der Erzählung und Zweiteres für ihren anarchischen Humor. An der Abbildung 4.1 lässt sich sofort erkennen, dass Plymptons Leitmotiv die, vom anarchistischem Humor geleiteten, Transformationen der Köpfe und Körper seiner Charaktere ist. Plympton beschreibt seinen ersten Kontakt mit der unmittelbaren Reaktion eines Publikums auf seinen Film und Humor folgendermaßen [17, S. 17]:

Originally I thought of this film as an experiment—to see if I can make a film on my own [...] I was so embarrassed by my unprofessional, goofball film. But about five seconds in, people started to laugh! I was amazed! [...] It was like a drug—I was on a no-chemical high.

Es lässt sich klar herauslesen, dass Bill Plymptons Arbeiten in erster Linie einen ziemlich spezifischen Humor darstellen und gerne mal über die Grenzen des guten Geschmacks ausschlagen.

4.1.2 Visuelles Konzept

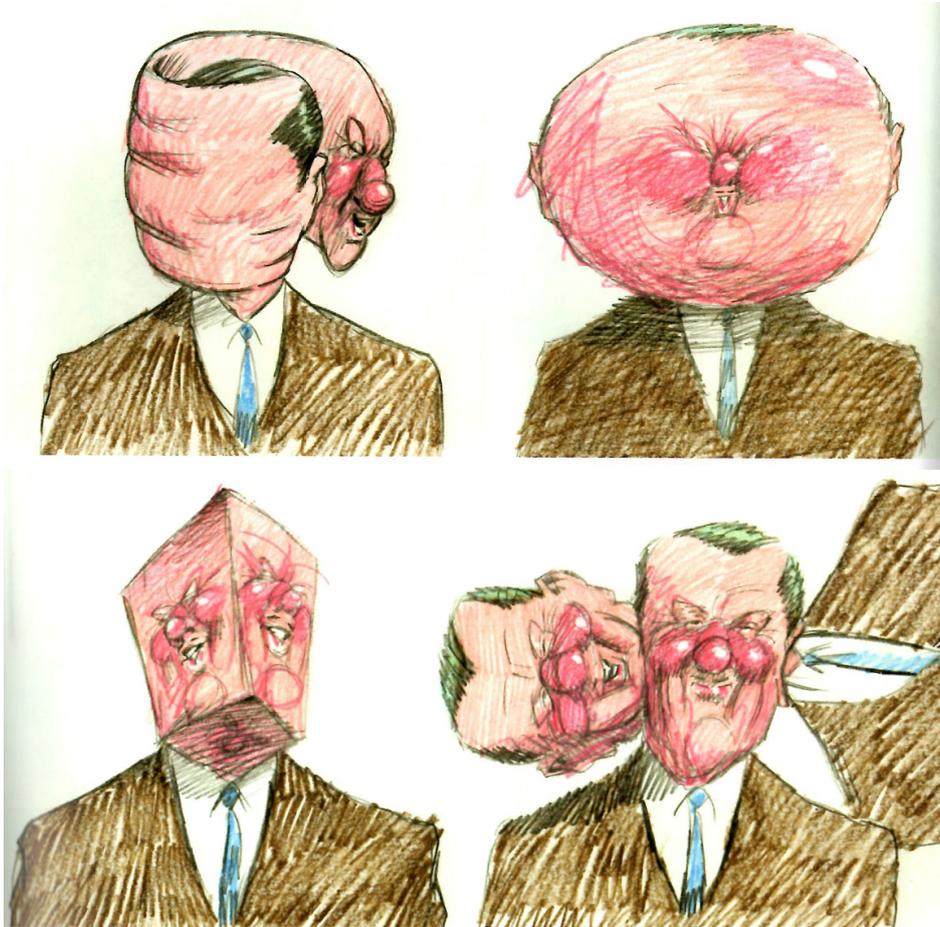


Abbildung 4.2: Standbilder aus *Your Face*. Bildquelle: [18, S. 86–87].

„[...] The face—the most fascinating of subjects. I could do a whole film on the face. In fact, I did; it’s called ‘Your Face.’ [...] Our face is our identity.“
[17, S. 125]

Der Gebrauch der Metamorphose zeichnet alle Filme von Bill Plympton aus, wodurch sich viele seiner Arbeiten zur Bearbeitung des Themas Transformation eignen. Der Kurzfilm *Your Face* ist knapp drei Minuten lang und zeigt den Kopf und Teil des Oberkörpers eines Mannes im Anzug, welcher über die Schönheiten des Gesichts singt, während sein Eigenes im Laufe des Liedes progressiv bizarre und humorvolle Formen einnimmt. In dem Buch *Independently animated: Bill Plympton* erklärt er, wie sein Protagonist zum einen Teil von Floridas Immobilienmaklern und zum anderen von Bud Abbotts Charakter in den Abbott und Costello Filmen inspiriert wurde, was ihm die Erscheinung eines schmierigen Gebrauchtwagenverkäufers verlieh. Daraufhin überlegte er sich möglichst verschiedene und seltsame Wege, den menschlichen Kopf zu verzerren,

wobei ihm die Erinnerung an seine eigenen Erfahrungen mit Suchtmitteln aushalf [18, S. 86–87].

Plymptons erster Kurzfilm besteht aus verschiedenen Bleistiftzeichnungen eines einzigen Protagonisten, die sequentiell ineinander übergehen. Das Gesicht der Filmfigur wird entstellt, zerstört, abstrahiert und wieder zusammengefügt. Und das alles zu den angenehmen Tönen des Liedes *Your Face* von Maureen McElheron [18, S. 86]. Da es sich hierbei um den ersten vollends produzierten Kurzfilm von Plympton handelt, dienen die Transformationen in erster Regel der Differenzierung seiner ästhetischen Gestaltungsmittel. Sie markieren dennoch schon zu Beginn von Plymptons Karriere seinen unverwechselbaren Stil und den gekonnten Umgang der Metamorphose in seinen Filmen. Auch räumt Plympton dem Gesicht einen besonderen Stellenwert im Animationsfilm ein [17, S. 132]:

My final tip is to use the face as a design ingredient. I can't stress enough how important it is to push the viewer's eye around the screen. Use the drawings as directional signals to control what the audience sees and how they see it. To me, the face is the perfect tool to help control the viewer's eye, and I use it incessantly.

In vielen seiner Arbeiten wird das Gesicht als Ausdrucksträger in den Fokus gestellt. In Abb. 4.3 ist die karikaturistische Visualisierung einer Auseinandersetzung zweier Charaktere mit Hilfe von Transformationen aus dem Film *The Tune* [48] zu sehen. Die Meinungsverschiedenheit wird mit ziemlich brutalen Transformationen ad absurdum geführt. Diese Thematik findet sich in Plymptons Arbeiten immer wieder. Er bedient sich dabei sehr wörtlicher Interpretationen von bekannten Sprichwörtern und Metaphern und nutzt theatralisch übertriebene Transformationen um das Publikum zu überraschen und zum Lachen zu bringen. So schreibt er an einer Stelle selbst über die Verzerrung – also die Transformation – von Proportionen und Größen [17, S. 90]:

[...] I believe that once you've established the character and you have your two or three strong identifiers, you'll be able to distort the drawings for emotional effect [...].

Durch seinen Hintergrund als Karikaturist ist es zudem nicht verwunderlich, dass viele seiner Charaktere karikaturistische, äußerliche Merkmale besitzen. Plympton nennt aus dem Film *Push comes to shove* [40] ein Beispiel für die typischen, extremen Transformation, die den *Plympton Stil* ausmachen [17, S. 143]:

[...] I have an excellent example of extreme distortion: one of the gentleman places a mouse, cat, and dog inside the other man's mouth, and naturally the animals begin to fight with each other, causing the man's head to take on extremely weird shapes. This distortion goes on for quite a while, so it was a real pleasure for me to draw.

Paul Wells unterteilt Plymptons Humor, anhand der Analyse seines Film *25 Ways to Give Up Smoking* [27] in vier Kategorien und nennt dabei die Transformation, also die Manipulation der physikalischen Gestalt seiner Charaktere, als einen grundlegenden Bestandteil von Plymptons Arbeiten [23, S. 173]:

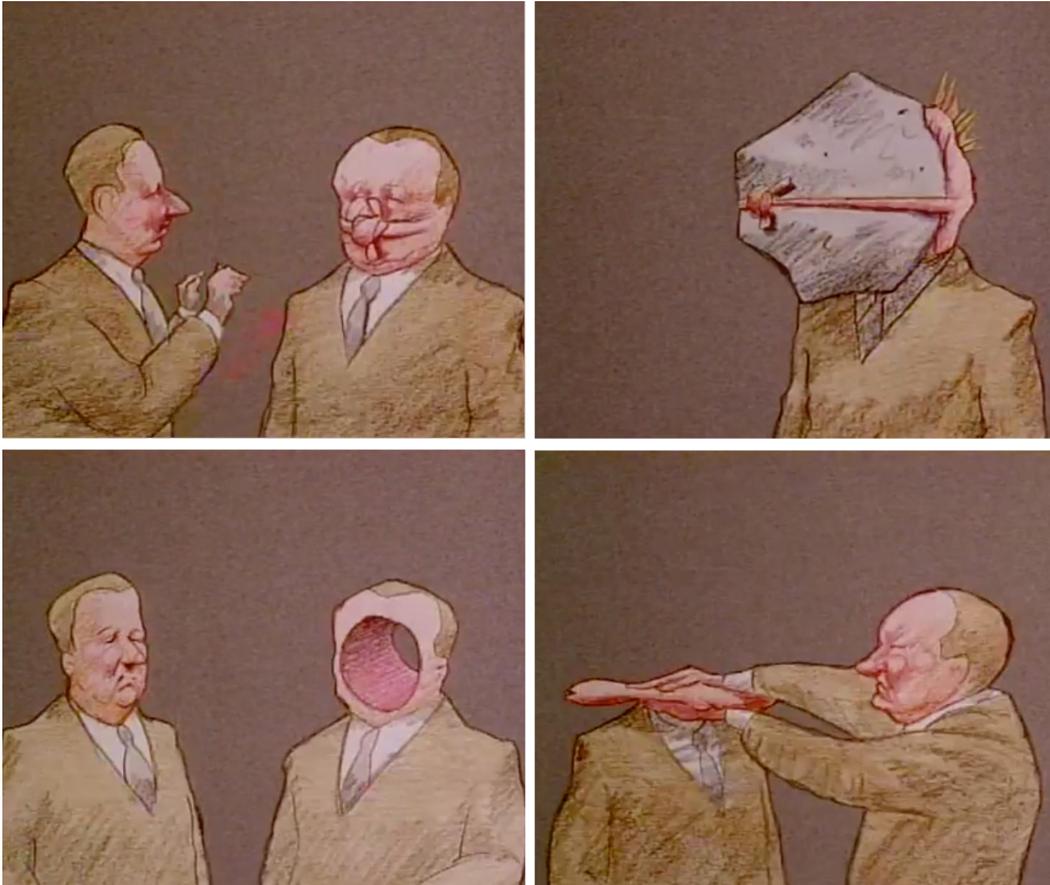


Abbildung 4.3: Standbilder aus *The Tune*. Bildquelle: [48].

The animated form enables Plympton to demonstrate the apparent malleability of the body finding humour in its shortcomings and in the violation of the body as a fixed, highly controlled, functional thing.

Schlussfolgerung

„I hope that my films have a long shelf life and that 100 years from now, people will still love and find humor in my work.“ [17, S. 61]

Was sich in Plymptons Filmen an dominanten Motiven wahrnehmen lässt, zeigt sich bereits früh in seinen ersten filmischen Werken. Für den Betrachter seines kunsthistorischen Hintergrundes, seinen Einflüssen, seinen selbst ernannten Vorbildern und den Aussagen über die eigenen Filme wird schnell klar, dass es Plymptons primäres Ziel ist, sein Publikum mit Hilfe von Narration und visueller Gestaltung zum Lachen zu bringen. Er entschied sich zudem früh gegen eine Festanstellung für Disney, wenn es denn hieße, dass er zum Teil die Rechte für seine Arbeiten aufgeben müsse. Unter Berücksichtigung seiner eher dynamischen Unstimmigkeiten mit den Lehrern, welche schon sehr früh versuchten, Plymptons Kunst in eine andere Richtung zu lenken, kann wohl die Aussage getroffen werden, dass er mit seinen Arbeiten schon immer gern polarisierte.

Dabei ist ihm Unabhängigkeit und Freiheit in seiner Gestaltung ebenso wichtig wie das Publikum durch teils provokante Aufnahmen zum Lachen zu bringen. Er bedient sich dabei sehr wörtlicher Interpretationen von bekannten Sprichwörtern und Metaphern und nutzt theatralisch übertriebene Transformationen um den Rezipienten immer wieder vor den Kopf zu stoßen und das bei völliger Missachtung für politische Korrektheit, wodurch folglich beinahe alle seine Filme unabhängig produziert wurden und ihn somit zu einem der bekanntesten Vertreter des unabhängigen Animationsfilm machen.

Seine Charakterdarstellungen sind meistens simpel gehalten, so kann die Konzentration des Publikums auf ganz bestimmte Elemente gelenkt werden. Plympton selbst erwähnt dazu die Technik „*pushing the eye around*“. Er vertritt die Überzeugung, dass das Publikum beim Betreten des Filmsaals nur darauf wartet, manipuliert und kontrolliert zu werden. Dem Animator bieten sich indessen viele Möglichkeiten zur Kontrolle des Blickes und die Charakterdarstellung sollte dies auch widerspiegeln [17, S. 89]. Er steckt seine Charaktere in die außergewöhnlichsten Umstände und seine visuelle Gestaltung ist primär auf Anspielungen angewiesen [23, S. 174].

Der Einsatz und die einhergehende Wirkungsintention der Transformationen ist bei Plympton auf den ersten Blick oft dem Humor gewidmet. Wie im Abschnitt 3.2.4 beschrieben, bietet sich diese Gestaltungsart für den humoristischen Ansatz an. Auch Paul Wells erklärt den Einsatz der visuellen Wortspiele bei Plymptons Arbeiten als vom Humor geprägt [23, S. 172]. In seinem Buch *Make toons that sell* widmet er dem Thema der Verzerrung allerdings ein Unterkapitel und beschreibt, wie er dieses gestalterische Mittel weniger als humoristisches und mehr als visuelles Werkzeug zur Narration nutzt [17, S. 143–144].

Seine Transformationen sollen in vielen Fällen Metaphern und Wortspiele auf absurde Art und Weise visualisieren. Des Weiteren gehört die Metamorphose zu Plymptons Filmen unbestreitbar dazu und bildet das Fundament seines distinktiven Stils. Es gehört also mit Sicherheit eine stark visuell motivisch geleitete Intention dazu.

4.2 Chris Landreths *Ryan*

Chris Landreths veröffentlichte seinen ersten Kurzfilm im Jahr 1991, *The Listener* [45], womit er in MTVs *Liquid Television* Bekanntheit erlangte. Daraufhin begann er 1994 seine Arbeit bei Alias und war eine treibende Kraft bei der Entwicklung von Maya 1.0. Zu seiner ersten Oscar Nominierung kam er 1995 mit dem Kurzfilm *The End* [43].

4.2.1 Hintergrund und Kontext

Die Themen der körperlichen Transformationen, wie sie in *Ryan* auftreten, sind schon bei seinen frühen Filmen zu sehen und erstrecken sich über seine ganze künstlerische Laufbahn. So finden sich diese Motive auch in *The End* und im späteren Kurzfilm *The Spine* [47] wieder. Nachdem Landreth *The End* fertig stellte, trat er dem Entwicklungsteam von Maya bei. Mit dieser Software produzierte er den Film *Bingo* [29], der 2003 auf Platz 37 der 100 einflussreichsten Momente in der CG-Geschichte gewählt wurde [60]. Die Idee für *Bingo* basiert auf dem fünfminütigen Stück *Disregard This Play* einer Gruppe aus Chicago – den *Neofuturisten* – und einem weiteren ihrer Werke, *Bingo the Clown*. Seine Inspiration kam dabei nicht nur von der Idee allein, sondern von der

Möglichkeit eine animierte Dokumentation über diese Gruppe und ihr Stück erstellen zu können [57]. Es lässt sich also schnell feststellen, dass Landreth schon immer ein großes Interesse an der Verbindung zwischen Dokumentation und Animation hegte.

In einem Videointerview [61] erklärt Landreth, wie wichtig Gesichter und Gesichtsausdrücke für die Emotionalisierung von Filmfiguren sind, weshalb er in seiner *Masterclass Making Faces*¹ den Fokus auf die Beobachtung des menschlichen Gesichts legt. Dabei spricht er an einer Stelle von dem Subtext, der entsteht, wenn der Mensch eine bestimmte Emotion im Gesicht ausdrückt, während er eine andere fühlt. Dieser Konflikt der inneren Zustände und dem äußerem Erscheinungsbild scheint ein leitendes Motiv in Landreths Arbeiten zu sein. Mit der damaligen Technologie war es allerdings sehr schwer diese kleinen Nuancen im Gesicht am Computer auszudrücken, doch Landreth ließ von dieser Thematisierung trotzdem nicht ab. Mit Hilfe der körperlichen Transformationen gelang es ihm somit, diese Konflikte zu visualisieren. Dafür sind seiner Meinung nämlich nicht die technischen Fähigkeiten entscheidend, sondern die Einsicht und das Verständnis davon, was ein Gesicht eigentlich tut: „The point is not realism. The point is believability and empathy“ [61]. Der ausschlaggebende Punkt für ihn als Animator ist es, in der Lage dazu zu sein, eine Bewegung hinter dem Gesicht eines Charakters zu erzeugen und zu wissen, dass das was sich auf dem Gesicht abspielt und sich verändert, ein Teil von etwas viel Größerem ist [62]. Landreths Einfluss auf die Animation gehört zu den prägendsten der ganzen Industrie. Er stellt eins der ehrlichsten und aufschlussreichsten Porträts der menschlichen Psyche dar, indem er komplexe und herausfordernde Bilder verwendet, um universelle Gefühle zu demonstrieren und etwas auszudrücken, das nahezu nicht identifizierbar, aber dennoch nachvollziehbar ist [70].

4.2.2 Inhaltliches Konzept

„I think, like, in the case of Ryan, in the case of a lot of the stuff that I try to tell in my stories, there is a great, what I try to get across is the extraordinary epic value of what we, as human beings, go through every day even though on the surface it’s boring and mundane. That’s one thing that inspires me.“ [61]

Ryan ist ein 14-minütiger Kurzfilm von Chris Landreth, der in einer semi-dokumentarischen Form die tragische Geschichte des Animators Ryan Larkin erzählt. Er wurde 2004 in einer Zusammenarbeit mit *Copper Heart Entertainment*, *Seneca College* und dem *National Film Board of Canada* produziert und gewann im selben Jahr unter anderem den Oscar für den *Besten animierten Kurzfilm*. Landreth traf Larkin über ein Auswahlkomitee des *Ottawa International Animation Festival*. Die ursprüngliche Intention war zu Beginn des Projektes einfach die Geschichte von Ryan Larkin zu erzählen; ein Interview mit Larkins Stimme auf diegetischer Ebene, erklärt Landreth der *AWN*². Doch sobald das Thema des Alkoholkonsums aufkam, welches unbestreitbar eine große Rolle in Larkins Leben spielte, änderte sich für Landreth das ursprüngliche Konzept

¹<http://www.chrislandreth.com/making-faces-masterclass/>

²*Animation World Network*, kurz auch *AWN*, ist eine Online Verlagsgruppe, die Artikel, Links und Interviews für Animatoren und Fans bietet. *AWN* veröffentlicht auch das Magazin *Animation World*.

für den Film. Ihm selbst waren die Themen des Alkoholismus und die Angst vor dem Scheitern nämlich nicht fremd. So entwickelte sich aus der ursprünglichen Idee einer Dokumentation über Ryan Larkins Werdegang als Künstler viel mehr. Es wurde ein selbstreflexiver Film, welcher den Künstler und allem voran seine Psyche selbst mit einbezieht.

„Landreth sees (and is disturbed by) a hypothetical version of his own future in Larkin’s story, and his visualization of a physically mangled version of himself is an obvious but strikingly rendered metaphorical representation of his own interior demons.“ [10, S. 286]

Schlussendlich erzählt der Film die wahre Geschichte des Künstlers Ryan Larkin, welcher durch Werke wie *Walking* [51] und *Street Musique* [42] bekannt geworden ist und dem zu seiner Zeit eine blühende Zukunft bevorstand. Ein Mann, der sich durch zwei Kurzfilme „seinen Platz in der Geschichte des Animationsfilms gesichert hat“, wie es im Film heißt [41, T=00:02:00]. Doch kommerzielle Frustration, zerstörerische Selbstzweifel und eine schwerwiegende Kokain- und Alkoholsucht brachten ihn nicht auf die großen Leinwände der Welt, sondern auf die Straßen von Montreal. Chris Landreth hat diese Tragödie thematisiert und mit einer Selbsterkenntnis versehen, indem er über seine eigenen Misserfolge spricht [71].

Neben der Idee sich selbst mit in den Film einzubringen, um – nach seinen eigenen Worten nach – so das Publikum besser erreichen zu können, entschied sich Landreth bewusst für das Medium des semi-dokumentarischen Animationsfilms und vermischte dabei mittels Maya, Discreet combustion und Photoshop 2D-, 3D-Effekte und den fotografischen Film. Dies ermöglichte dem Kurzfilm eine subjektive Sichtweise wie sie im Realfilm nicht zu erreichen wäre. Landreth begann das Projekt mit mehreren Skizzen Larkins und seiner Selbst, während die anderen Charaktere, welche in der Cafeteria zu sehen sind, erst später hinzukamen [71].

Er setzt bei seinem Kurzfilm auf eine photorealistische Darstellung, um das Gefühl eines Dokumentarfilms wider zu spiegeln und den Authentizitätseffekt zu verstärken. Landreth selbst beschreibt seinen Ansatz zur Veranschaulichung in *Ryan* als *Psychorealismus*. Die Darstellung komplexer Psychologien und Persönlichkeits- und Verhaltensstörungen von oftmals gewöhnlichen Charakteren ist der Ansatz, den Landreth mit *Ryan’s* Bildsprache versuchen wollte. Surreale CG-Bilder sollen in diesem Fall die Psychologie seiner Figuren verbildlichen. Er äußerte sich in einem Interview über seine Entscheidung für den animierten Dokumentarfilm, da dieser im Gegensatz zum *Live-Action Film* den Einsatz einer subjektiven Sichtweise ermöglicht [71]:

Some of the creativity and passion of the story comes when you can change the visuals to reflect in a metaphorical or symbolic way, how the filmmaker, or the author, sees the subject matter.

Er erweitert den Film mit Hilfe des Mediums der Computeranimation um eine darstellerische Ebene, indem er uns durch kreative Transformationen und Bilder Ryan Larkins Emotionen und Psyche weiter erforschen lässt.

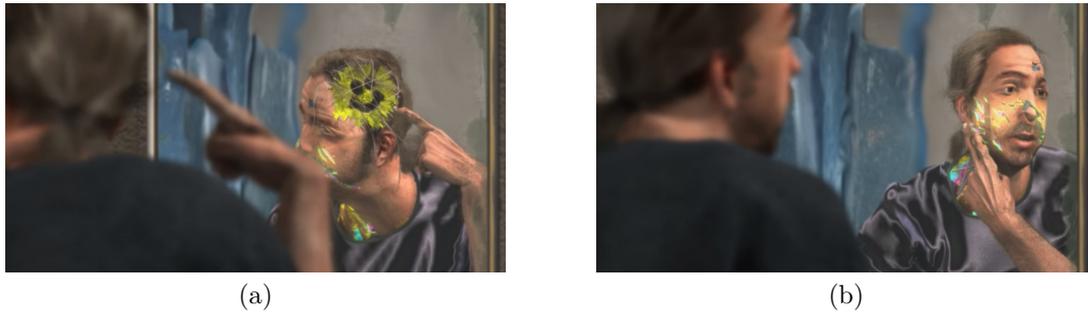


Abbildung 4.4: Standbilder aus Ryan. Zeigen schon zu Beginn die Fragilität von Chris Landreths Psyche. (a) Gescheiterte Liebe. (b) Finanzieller Kontrollverlust. Bildquelle: [41].

4.2.3 Visuelles Konzept

Der Kurzfilm bedient sich verschiedener Elemente der in dieser Arbeit vorgenommenen Kategorisierung, abhängig davon, welche Transformation und welche Szene betrachtet wird. Einige Transformationen seiner Protagonisten werden schon zu Beginn etabliert, wie die Farbkleckse in Landreths Gesicht, welche seine zerschmetternde Betrachtungsweise bezüglich der Liebe repräsentiert. Kurz daraufhin deutet er auf eine gelbe Delle in Form eines Smileys im Schädel, was seiner eigenen Aussage nach seinen finanziellen Kontrollverlust symbolisiert (siehe Abb. 4.4). Diese zwei Erinnerungen prägen demnach Landreths Psyche und haben stetige *Narben hinterlassen*. Begleitet wird die Visualisierung seiner fragilen Psyche mit einer schnellen Kamerafahrt in den Kopf hinein und einem auditiven Aufschrei.

Anschließend wechselt die Aufnahme in ein schwarz-weißes Bild und aus Landreths Kopf erstrecken sich bunte Fasern, welche seinen Kopf und später im Film seinen ganzen Körper komplett einnehmen (siehe Abb. 4.5). Dieses Motiv erstreckt sich über den gesamten Film und über beide Protagonisten, wie in Abb. 4.5 zu sehen ist. Es ist das Motiv der lähmenden Angst vor dem Scheitern. Diese Selbstzweifel plagten ihn schon seit seiner Kindheit (siehe Abb. 4.5) und lassen ihn bis heute nicht los. Bevor er allerdings weiter über seine eigenen Erfahrungen monologisiert, unterbricht er sich selbst und erinnert den Zuschauer und teilweise auch sich selbst, dass dieser Film Ryan Larkins Geschichte erzählen soll.

Daraufhin beginnt die eigentliche Geschichte des Kurzfilms. Während wir beobachten, wie Landreth durch einen Raum voller transformierter und stilisierter Charaktere wandert, hören wir Chris' Einleitung zu Ryan Larkin. Er beschreibt ihn mit den Worten „*splash of color*“ und „*fragile*“ [41]. Nun erblicken wir auch zum ersten Mal sein Gegenüber, Ryan Larkin, der schon bei seiner ersten Erscheinung im Film nur noch eine groteske Verzerrung seiner Selbst ist. Ihn als fragil zu bezeichnen ist in diesem Fall wörtlich zu nehmen. Er wirkt schwach und droht in jedem Moment auseinander zu brechen. Der Großteil seines Kopfes fehlt, er erscheint lediglich als eine leere Hülle, wie in Abb. 4.6 zu sehen ist. Noch sind es graue Kleckse, die seinen Kopf zusammenhalten. Doch sobald er, dank Landreth, eine seiner Zeichnungen in die Hand nimmt und beginnt sich zu erinnern, erscheinen Farben und Bilder auf den inneren Stellen seines Kopfes. In



(a)



(b)



(c)



(d)

Abbildung 4.5: Standbilder aus Ryan. Die fesselnde Angst eines Künstlers zu versagen wird visualisiert. Dieses Motiv erstreckt sich über den ganzen Film und mehrere Charaktere. (a) Landreth als Baby. (b) Landreth als Erwachsener. (c) Larkin. (d) Landreth wird von der Angst komplett *eingenommen*. Bildquelle: [41].



Abbildung 4.6: Standbilder aus Ryan. Larkin erscheint nur noch als eine Hülle seiner Selbst. Bildquelle: [41].



Abbildung 4.7: Standbilder aus Ryan. In Larkins Kopf werden seine Erinnerung sichtbar. Bildquelle: [41].



Abbildung 4.8: Standbilder aus Ryan. Beide Protagonisten sind vom Leben gezeichnet. Bildquelle: [41].

diesem Moment *schießen ihm Bilder der Erinnerung durch den Kopf* (siehe Abb. 4.7). Beide Charaktere sind während des Interviews von Transformationen übersät, wobei Landreths Zersetzung noch nicht so weit fortgeschritten ist wie bei Larkin. Es sitzen sich zwei vom Leben gezeichnete Künstler gegenüber (siehe Abb. 4.8).

Die nächsten Minuten der 2D Animationen sind für diese Arbeit unbedeutend und werden somit an dieser Stelle übersprungen. Anschließend befragt Landreth Larkin nach seiner großen Liebe. Die Erinnerungen an Felicity visualisieren sich durch ein grelles Pink, welches sich dann wie Fäden durch die Hülle seines Kopfes zieht. Dieses Pink vervollständigt einige, fehlende Teile seines Kopfes und rekonstruiert diese, als würde ihn die Erinnerung an Felicity wieder komplettieren. Die nächsten Szenen werden wieder aufgrund ihrer Bedeutungslosigkeit zum Thema von der Bearbeitung ausgeschlossen. Bei Minute 6:15 sehen wir für kurze Zeit eine komplett intakte Version von Larkin, doch die bunten Fäden der Angst und Selbstzweifel erscheinen erneut und übernehmen sein ganzes Gesicht (siehe Abb. 4.5). Diese *fesselnde* Angst schnürt sein ganzes Gesicht zu und ist letztlich für seine selbstzerstörerischen Impulse und Scheitern verantwortlich.

In Minute 8:35 erscheint ein Heiligenschein auf Landreths Kopf, als dieser seinen Gesprächspartner auf dessen Alkoholsucht anspricht. Bei den Worten „I want to see

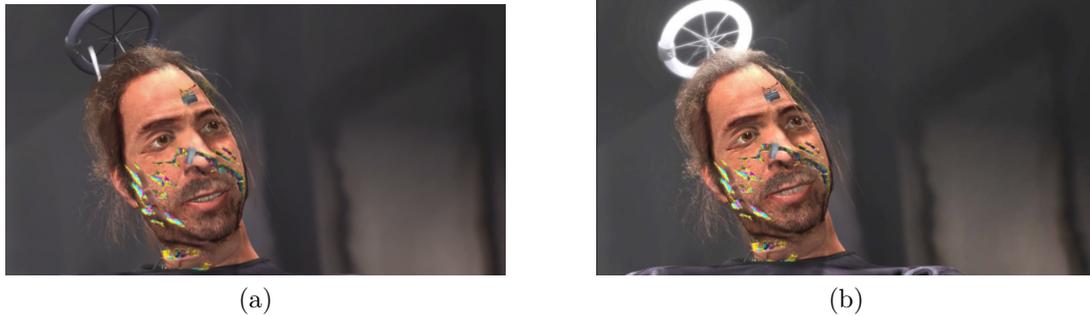


Abbildung 4.9: Standbilder aus Ryan. (a) Ein Heiligenschein entwickelt sich auf Landreths Kopf, während er Larkin über seine falschen Entscheidungen informiert. (b) Heiligenschein leuchtet auf. Bildquelle: [41].

you thrive“ leuchtet der Heiligenschein auf, wie in Abb. 4.9 zu sehen ist. Er bittet Larkin mit dem Trinken aufzuhören, indessen wachsen ihm Arme aus dem Kopf, welche vergeblich nach Larkin greifen. Landreth versucht an dieser Stelle, Larkin zu ermahnen und ihm den richtigen Weg zu *predigen*. Daraufhin reagiert Larkin mit einem Wutanfall, der durch auswachsende, rote Speere visualisiert wird, welche rapide aus seinem Kopf heraus schießen und ein Stück von ihm auf den Boden fällt. Mit der darauffolgenden Realisation seiner ausweglosen Situation erscheinen dann bunte Fasern aus seinem Kopf. Die Verzweiflung, die sich wie Unkraut erneut ihren Weg durch Larkins Verstand bahnt, befällt nun ebenso Landreth (siehe Abb. 4.10). Landreths eigener Heiligenschein brennt durch und er fragt sich was ihn denn befiehl, dieses Thema überhaupt aufzubringen. Wir erfahren, dass ihn Larkin an seine eigene Mutter und ihrem Kampf mit dem Alkoholismus erinnert. In 4.5 sehen wir die Visualisierung dieser lähmende Realisation.



Abbildung 4.10: Standbild aus Ryan. Visualisierung der Verzweiflung beider Protagonisten. Bildquelle: [41].

Schlussfolgerung

Würde es sich bei *Ryan* um einen traditionellen Dokumentarfilm handeln, würde das Publikum schlichtweg ein Gespräch zwischen Chris und Ryan zu sehen bekommen, in dessen eine persönliche Frage nach der nächsten gestellt wird. Alle Gefühle von Larkin würden uns dabei durch seine Gesichtsausdrücke und Tonfall präsentiert [70]. Doch mit Hilfe einer Verbindung der gestalterischen Mittel aus der Computeranimation und den bewusst eingesetzten Transformationen von Kopf und Körper werden die innerlichen Konflikte und Diskrepanz zwischen tiefsitzenden Gefühlen und äußerlicher Erscheinung visualisiert. Landreth war schon immer von dem Zusammenspiel aus Porträtmalerei, Schauspielerei, Psychologie und Technologie fasziniert [62].

Die Zersetzung des Protagonisten in *Ryan* wirkt als Thematisierung des Zusammenhangs innerer Zustände und äußerer Erscheinung und soll die seelischen und psychischen Vorgänge der Protagonisten visualisieren. Dabei ändert sich der Körper der Filmfiguren in Verbindung zur Progression ihres mentalen Zerfalls. Auf jedes einschneidende Erlebnis oder Aktion, welches sich auf den mentalen und/ oder psychischen Zustand der Protagonisten auswirkt, erfährt auch deren Körper eine visuelle Transformation. Demnach findet die Transformation des Kopfes im Kurzfilm *Ryan* zur Veranschaulichung des Innenlebens und als Verbildlichung des psychischen Zustandes ihrer Figuren statt. Der Film ist eine ergreifende Dokumentation über die Fragilität des künstlerischen Lebens und eine bemerkenswerte Visualisierung innerer Vorgänge.

Bei den eingesetzten Transformationen handelt es sich in diesem Beispiel um eine Mischung aus Zerstörung und Abstraktion, welche zu einem Teil sicherlich künstlerisch motiviert waren, wie an Landreths weiteren Werken zu erkennen ist, jedoch zum größten Teil mit der Intention zur Veranschaulichung des Innenlebens der Protagonisten gewählt wurden.

Wie im Abschnitt 3.2.5 beschrieben, wird in diesem Fallbeispiel die Zersetzung und Zerstörung eingesetzt, um die psychische Fragilität der Filmfiguren zu unterstützen. Des Weiteren bedient sich Landreth Elementen der Abstraktion um bildlich darstellen zu können, was sich im Kopf der Filmfiguren abspielt.

4.3 Jan Švankmajers *The Last Trick of Mr. Schwarzwald and Mr. Edgar*

Die Arbeiten des tschechoslowakischen Animators und Avantgarde Filmmachers zeigen ein fortlaufendes Interesse der körperlichen Funktion und Identität. Jan Švankmajers Werke sind von seiner Anerkennung über die Vergänglichkeit des Körpers gekennzeichnet und stellen den Körper als charakteristisches Instrument soziokultureller Mechanismen dar.

4.3.1 Hintergrund und Kontext

Jan Švankmajer nutzt seine einzigartigen Arbeiten in der Animation, um die ästhetischen und politischen Repräsentationen des Körpers neu zu definieren. Ein wiederholendes Motiv seiner Filme ist es, den Körper von seinen angenommenen Funktionen und Eigenschaften zu trennen. Švankmajer versucht in vielen Arbeiten die Körperdar-

stellungen zu nutzen, um sich mit Machtdiskursen auseinanderzusetzen [22, S. 177–178]. Dies ist bei der Betrachtung seiner sozialen und politischen Umstände nicht verwunderlich. Denn Švankmajer hatte stets mit der kommunistischen Zensur zu kämpfen und war zu Zeiten des Stalinismus verboten [5, S. 251].

Seine künstlerische Identität wurde zudem zweifellos stark von der tschechischen Tradition, insbesondere der Marionettenanimation, beeinflusst, doch geprägt wurde sie durch seine Mitgliedschaft in der Gruppe der Prager Surrealisten, denen er 1970 beitrug [5, S. 251]. Die Bewegung des Surrealismus endete in Westeuropa zwar mit dem Zweiten Weltkrieg, doch ihr Einfluss dauerte viel länger an und entwickelte sich viel mehr zu einer Philosophie als zur Ästhetik. Surrealismus blieb als eine Art der kulturellen Opposition bestehen, vor allem in Osteuropäischen Ländern wie Polen und der Tschechoslowakei, die weitestgehend von der westlichen Entwicklung der bildenden Kunst abgeschnitten waren. Aus diesem Grund lassen sich in Švankmajers Kunst starke Gemeinsamkeiten mit vielen polnischen Animatoren finden. Švankmajer ist als ein Surrealist der Nachkriegszeit nicht mit der ursprünglichen Bewegung von Andre Breton verwandt, sondern konzentriert sich mehr auf die Erforschung des Unterbewusstseins und der Traumlandschaft [5, S. 251]. Dies resultiert darin, dass alle seine Werke denselben unverwechselbaren visuellen Stil besitzen, sich aber dennoch voneinander unterscheiden; es handelt sich um Variationen einer stets erkennbaren Inspiration.

Er betrachtet den Körper als einen Ort, auf den der Mensch sein Verlangen, seine Angst und seine Ungewissheit projiziert [22, S. 177]. Dennoch zeigen alle seine Filme eine Reihe von thematischen Obsessionen. Auch in seinen zwei ältesten Werken *The Last Trick of Mr. Schwarzwald and Mr. Edgar*, auch in *The Last Trick* abgekürzt, und *Punch and Judy* [39], thematisiert er die ästhetische oder theatralische Zurschaustellung des Körpers als Mechanismus [22, S. 186]. Wie alle seine Filme, müssen auch diese als Gesamtwerk und im sozialkulturellen Kontext betrachtet werden, um sie richtig verstehen zu können [5, S. 251]. Der Gebrauch von traditionellen, tschechischen Marionettenpuppen ist in diesen Beispielen eine bedeutsame Wahl gewesen; ein Zeichen von ästhetischer Identität in einflussreichen Zeiten. Dabei symbolisiert die Beziehung zwischen dem *realen* Körper und der primitiven, synthetischen Kreation der Marionettenpuppe den Widerstand des Körpers, sich in Automaten zu verwandeln. So demonstriert Švankmajer, wie der Körper als ästhetisches Konstrukt unweigerlich die Bedingungen seines Kontextes und seiner Konstruktion kritisiert. Švankmajer zeigt Spannungen zwischen Funktion und Leistung und enthüllt, wie Vorstellungen von Kontrolle durch spontane Performance untergraben werden könnten. Der Einsatz echter Körper soll dabei eine Ablehnung der Einschränkungen ihrer Darstellung als Automaten zeigen [22, S. 186–187].

Die Magier in *The Last Trick* sind sogar das erste Beispiel für die typischen Charaktere des Filmautors, deren Rolle auf die Verkörperung ganz spezifischer Obsessionen beschränkt ist. Dies ist eine unmittelbare Folge seiner Faszination für Alltagsgegenstände, das eigentliche Leitmotiv seiner meisten manieristischen Filme [5, S. 252]. Demnach bildet der tschechische Manierismus einen weiteren Einfluss auf Švankmajers Arbeiten.

4.3.2 Inhaltliches Konzept

Jan Švankmajers erster Kurzfilm *The Last Trick of Mr. Schwarzwald and Mr. Edgar* ist 12 Minuten lang, entstand im Jahre 1964 und bedient sich dem Einsatz von tatsächlichen Schauspielern mit lebensgroßen Masken und einer Kombination aus dem Live-action Film und der Stop-Motion-Animation um eine autonome, theatralische Puppe zu bilden (siehe Abb. 4.11). In ihm fordern sich zwei Magier gegenseitig mit immer ausgefeilteren Tricks heraus. Die Aufführung ist theatralisch inszeniert und bietet buchstäblich einen Blick auf die Bühnenmaschinerie und die innere Maschinerie der Magier [22, S. 187]. Der Film zeigt schon sehr früh, was sich in Švankmajers späteren Arbeiten wiederfinden lässt: ein Interesse an den traditionellen darstellenden Künsten, ein Gefühl für das Groteske und die Verwendungen verschiedener Techniken. Er dient als Hommage an eine alte Form der darstellenden Kunst und seinem ursprünglichem Beruf des Puppenspielers [5, S. 252].

Diese ambivalente und widersprüchliche Haltung charakterisiert einen Großteil der Arbeiten von Švankmajer. Sie erkennt die Notwendigkeit einer Veränderung, aber zeigt, dass der Prozess der Veränderung durch einen Verhaltenskodex untermauert wird, der unvermeidlich gewalttätig ausartet [22, S. 187]. Es wird deutlich, dass sich beide gleichwertig sind und sich nur gegenseitig bis zum Äußersten antreiben, bis es schließlich nur zu einem Ergebnis führen kann. Mit dem zunehmendem Konkurrenzkampf steigt auch der physische Ausdruck und beide Figuren reißen sich buchstäblich auseinander. Bis nur noch Arme übrig bleiben, die sich in mechanischer Bewegung die Hände schütteln [22, S. 187].

4.3.3 Visuelles Konzept



Abbildung 4.11: Standbild mit Protagonisten aus *The Last Trick*. Bildquelle: [44].

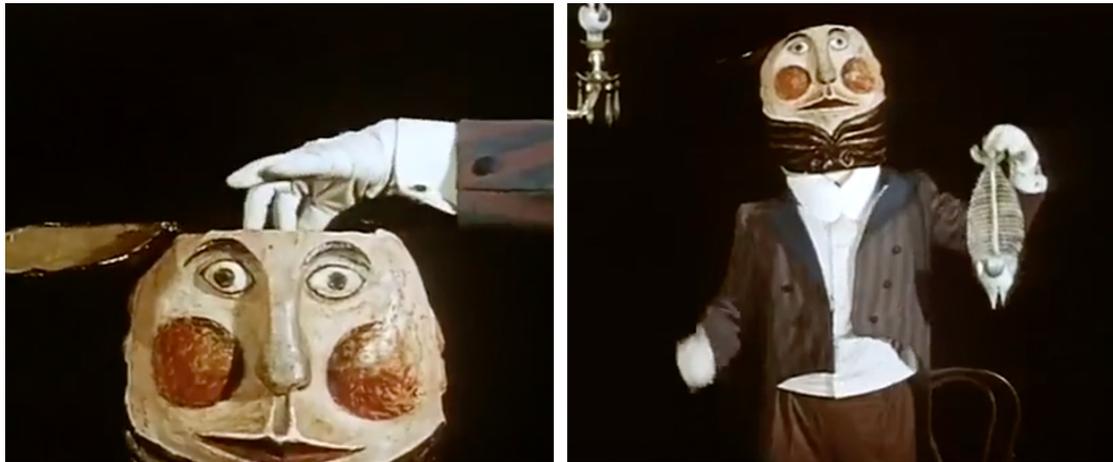


Abbildung 4.12: Standbilder aus *The Last Trick*. Der Magier wirft einen Fisch in seinen Kopf und zieht kurz darauf nur noch sein Skelett wieder raus. Bildquelle: [44].

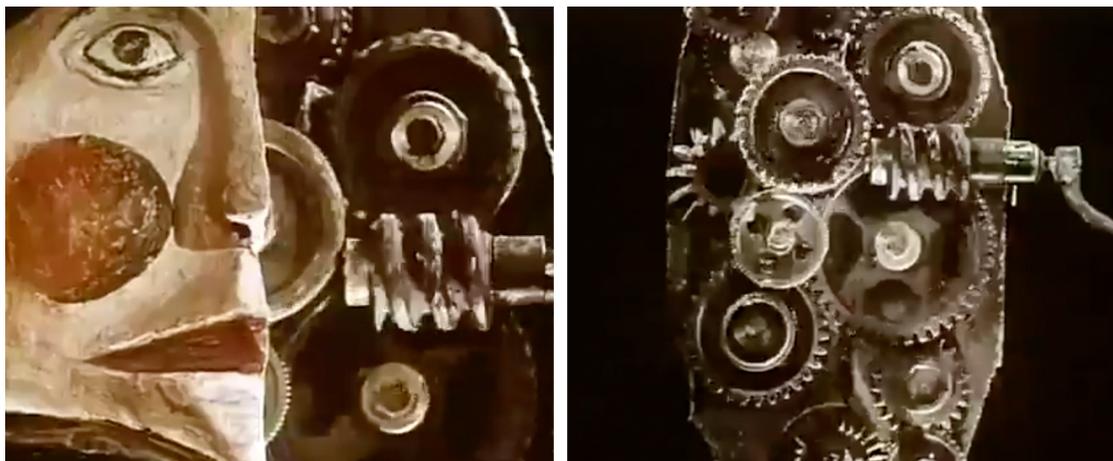


Abbildung 4.13: Standbilder aus *The Last Trick*. Innere Maschinerie der Magier. Bildquelle: [44].

Die vergleichsweise winzigen Körper der realen Schauspieler bewegen sich steif und mechanisch. Die Korrelation zwischen den lebendigen Puppenspielern und der Animation unterstreicht dabei ihre mechanische Natur und zieht Parallelen zu unserem eigenen, menschlichem Verhalten [68]. Švankmajer verwischt damit beharrlich die Zustände des Seins, des Belebten und des Unbelebten. Die Figuren im Film erwecken so den Eindruck von lebendigen Marionetten ohne Fäden. Sie weigern sich in einem definierten Zustand zu existieren und verhalten sich entweder lebendig oder unlebendig [7, S. 312].

Dass der Film eine Stop-Motion-Animation ist und sich einer Kombination aus realen Körpern und einer riesigen, starren Pappmachè Maske bedient, ist indessen kein Zufall. Die Wahl dieses Mediums und Ästhetik der Filmfiguren erweckt beim Zuschauer ein unbehagliches Gefühl; die Szenerie und ihre Charaktere wirken grotesk. Wie im Abschnitt 3.2.1 Maskierung schon angesprochen, entsteht diese Stimmung dadurch, dass



Abbildung 4.14: Standbilder aus *The Last Trick*. Links: Magier holt eine Trompete aus seinem Kopf. Rechts: Magier benutzt seinen Kopf als Geigenkoffer. Bildquelle: [44].

unlebendige Dinge lebendig werden. Die Filmfiguren weigern sich in einem definierten Zustand zu existieren [7, S. 312–313].

Zudem kommt der bedachte Einsatz der Transformation zur Erweiterung des menschlichen Kopfs als ästhetisches Gestaltungsmittel. Der Kopf wurde in seiner Funktion als visuelles Ausdrucksmittel um eine Ebene erweitert. Der blaue Magier wirft in Minute 2:48 einen hölzernen Fisch in seinen Kopf, damit er ihn kurz darauf von seinem Fleisch losgelöst wieder rausholen kann, wie in Abb. 4.12 zu sehen ist. In Minute 3:23 erhaschen wir immer jeweils einen kurzen Blick auf die Maschinerie, die sich in dem Inneren ihrer Köpfe befindet, während wir abwechselnd gezeigt bekommen, wie der blaue Magier mit Hilfe eines Hebels die sich in seinem Kopf befindliche Maschinerie in Bewegung versetzt, welche vermutlich den Fisch von seinem Fleisch befreit hat. Es versteht sich von selbst, dass dies mit einem realen Kopf nicht möglich ist, somit wird er in der gestalterischen Umsetzung um diese Fähigkeit erweitert, um vom Medium der Animation ausreichend Gebrauch zu machen. Diese gestalterische Erweiterung findet sich häufig im Film wieder. Der rote Magier entgegnet diesem Trick, indem er seinen Kopf *öffnet* und eine Geige enthüllt (siehe Abb. 4.14). Ein weiteres Beispiel dieser Erweiterung ist die Trompete in Minute 6:42, die aus dem Kopf des Magiers emporsteigt. Kurz darauf bedient sich der Magier erneut seinem Inventar und zieht eine Zirkuspeitsche aus seinem Kopf.

Schlussfolgerung

Jan Švankmajer verfolgte mehrere Absichten bei der Verwendung der Transformationen im vorangegangenen Fallbeispiel. Allem voran negiert er mit der Maskierung jegliche Persönlichkeitsmerkmale der Magier. Er gibt ihnen einen starren Gesichtsausdruck, welcher es unmöglich macht die Personen und deren Ausdruck darunter zu erkennen. Dies erzielt in Kombination mit der Unheimlichkeit durch unlebendige Dinge, die zum Leben erweckt werden, einen verstörenden Effekt auf den Zuschauer. Der Mangel an individueller Identität verstärkt die Distanz zwischen dem Publikum und der Charaktere. Hinzu kommt das Statement, welches mit diesem Film und der Benutzung von traditio-

nellen, tschechischen Marionetten als eine Opposition gegen die fremden Einflüsse der damaligen Zeit gesetzt wurde.

Švankmajers Einsatz der Maskierung erfolgte mit der Intention, die Filmfiguren ihrer Identität zu berauben, um eine surrealistische Welt zu etablieren und eine gewisse Distanz zwischen dem Publikum und Charakteren aufzubauen. Seine Intention lässt sich aus seinen wiederkehrenden Motiven herauslesen; Švankmajer erzielte einen Effekt der Entfremdung seiner Filmfiguren, indem er ihnen das Gesicht als Mittel zur Kommunikation nahm und somit eine groteske Stimmung erzeugte. Sie waren zum großen Teil eine visuell motivierte Entscheidung, welche sich den Möglichkeiten der Stop-Motion-Animation bedienen. Somit konnten die Köpfe um Funktionen erweitert werden um den Misserfolg auf visueller Ebene darzustellen [22, S. 187].

Ein weiteres Leitmotiv in Švankmajers Arbeiten ist die ständige Spannung zwischen bestimmten Ideen von Freiheit und dem menschlichem Verlangen und wie wir dieses ausdrücken. Dies erreicht er nur durch eine animierte, künstliche Welt und einer völlig verzerrten Realitätsdarstellung. Er besitzt zudem eine Faszination für die Körperlichkeit des künstlichen, animierten Wesens und verwischt in diesem Film die Zustände des lebenden und unbelebten, indem er als Marionetten getarnte, echte Schauspieler nutzt [7, S. 312–313].

Georgia Chryssouli liefert in ihrem Artikel eine zutreffende Interpretation des Kurzfilms, mit der sich Švankmajers Intentionen gut beschreiben lassen [7, S. 313]:

Švankmajer perverts the real image of the actor, which the cinematic viewer is allowed to witness at the start of the film and is not going to view again till the end, and effortlessly leads his audience(s), both cinematic and theatrical, not to evaluate and accept the real facts, but rather to become aware and understand the animation the director creates through the prism of the Surreal.

4.4 Thesis Project *Dialog*

Der Kurzfilm *Dialog* [31] ist parallel zu dieser Thesis im Rahmen des Masterstudiengangs *Digital Arts* an der *Fachhochschule Oberösterreich* in Hagenberg entstanden und stellt das Masterprojekt von Michael Ablinger und Joanna Skorupinska dar. Es handelt sich bei *Dialog* um eine 8 Minuten³ lange Stop-Motion-Animation.

4.4.1 Inhaltliches Konzept

Die Story und Charaktergestaltung berufen sich dabei auf Ablingers ursprünglichen Idee die fehlgeleitenden Kommunikation bei der Partnersuche zu thematisieren und dafür reale Menschen mit einem Bildschirm anstelle eines Kopfes zu verwenden. Dennoch weicht die endgültige Realisierung des Films so stark vom originellen Storyboard ab, dass es sich bei der visuellen und narrativen Gestaltung dieses Films schlussendlich um ein gemeinsames Gruppenprojekt handelt.

Wie bereits erwähnt, sollten anfänglich noch reale Schauspieler mit ausgehöhlten Bildschirmen auf dem Kopf zur Inszenierung verwendet werden. Diese Idee wurde aller-

³Aktueller Stand. Der Film befindet sich noch in der Produktion.



Abbildung 4.15: Charaktergestaltung im Kurzfilm *Dialog*. Bildquelle: [31].

dings aufgrund der Ästhetik verworfen und die Schauspieler wurden mit lebensgroßen Puppen ersetzt, wie in Abb. 4.15 zu sehen ist. Dies resultierte zwar in einen größeren Aufwand und längerer Arbeitszeit als zu Beginn eingeplant, harmoniert allerdings viel besser mit der Gesamtästhetik und Stimmung des Films.

Der Film beginnt mit dem ersten Protagonisten: Solitaire, benannt nach dem Spiel welches ihn beinah den ganzen Film über lang beschäftigt. Er sitzt alleine in einem Café und spielt unbekümmert seine Runde Solitaire, was *in seinem Kopf*, also auf dem Bildschirm abgespielt wird. Ein Kellner läuft durch das Bild, woraufhin ihm Solitaire nachschaut und sich Kaffee und Kuchen bestellt. Diese Bestellung wird ebenfalls auf dem Bildschirm dargestellt. Die nächste Szene zeigt uns die Protagonistin, die gerade ein Buch liest. In der folgenden Einstellung sehen wir, wie sich die Geschehnisse vom Buch auf ihrem Bildschirm abspielen; sie liest über eine Liebe, die alle Fesseln sprengt. Sie blättert um, schluchzt und schlägt dann das Buch zu. Nachfolgend sehen wir den dritten Charakter seine Zeitung lesen. Es handelt sich um eine politische Zeitung, was durch die streitenden Politikerhände auf dem Bildschirm verdeutlicht wird. Daraufhin bekommen wir zum ersten Mal die Werbung für die Dating App dieser Welt zu sehen. Die kommende Szene stellt den letzten Protagonisten des Film vor. Er wartet mit einem Verlobungsring alleine an einem Tisch, bis ihn die traurige Nachricht von seiner Partnerin erreicht, dass sie die Beziehung soeben beendet hat. Er lässt den Kopf fallen und schließt die Ringschatulle. Wir erhaschen als nächstes wieder einen kurzen Blick auf die Protagonistin, bevor der Charakter mit der Zeitung noch ein letztes Mal den Blick durch den Raum schweifen lässt, bis er schlussendlich die Dating App öffnet.

Die Kommunikation zwischen beiden Personen funktioniert in der Dating App einzig über die Hände. Dabei werden grundsätzlich Stein – Schere – Papier benutzt, um zu ermitteln, ob der Partner nun ein *Match* ist oder nicht. Stimmen beide Seiten mit dem Ergebnis des Gesprächs überein, sind sie ein Match füreinander und können sich weiterhin kennen lernen. Die Teile des Films, die sich in der App abspielen, haben zwar keinen Bezug zum Thema dieser Arbeit, sollen an dieser Stelle dennoch abgekürzt beschrieben werden.

Die Stein – Schere – Papier Sequenzen des Kurzfilms beschäftigen sich mit Fehl-

leitungen und Missverständnissen, die während der zwischenmenschlichen Kommunikation entstehen können und verbildlicht diese zum Teil durch die Visualisierung von Metaphern und Wortspielen. Die Sequenz bei Minute 2:55 soll z.B. zeigen, wie uns das Gegenüber beeindrucken kann, indem es *mit verdeckten Karten spielt*.

Folgend sehen wir an Stelle der Protagonisten Buch, Zeitung und Ring nur noch ihre verlassenen Posten. Sie scheinen also trotz teilweise gravierender Kommunikationsprobleme einen Partner gefunden zu haben, oder vielleicht doch einfach nur weg gegangen zu sein. Die Interpretation soll hier dem Zuschauer überlassen werden. Zum Schluss sehen wir noch einmal Solitaire, welcher immer noch sorglos an seiner Partie Solitaire hängt. Er ist dabei vom Spiel so abgelenkt, dass er ohne hinzusehen nach der Gabel greift. In diesem Moment sehen wir eine zweite Hand von der anderen Seite des Bildes greifen, bis sich die Hände schließlich berühren. In der folgenden Einstellung sehen wir die erste und einzige Totale des Films und erkennen, dass zwei Charaktere nebeneinander sitzen (siehe Abb. 4.17). Sie schauen sich verwundert an und beginnen in der nächsten Szene das Spiel von Stein – Schere – Papier.

4.4.2 Visuelles Konzept



Abbildung 4.16: Charaktergestaltung der vier Protagonisten im Kurzfilm *Dialog*. Bildquelle: [31].

Die Wirkungsintention bei der Charaktergestaltung lag darin, eine leicht beklemmende Stimmung aufzubauen und die Filmfiguren zum gewissen Grad zu entfremden. Wie auch bei Švankmajer wird hier etwas Unlebendigem Leben eingehaucht. Die Inszenierung soll wie nicht von dieser Welt wirken und dabei gleichzeitig Parallelen zu ihr ziehen. Der Mangel an Identifikationsfläche, der durch die Transformation des Kopfes in ein anderes Objekt und dem Verzicht auf eine Mimik gegeben ist, soll im Zuschauer zum einen leichtes Unbehagen auslösen und eine surrealistische, fremde Welt etablieren,



Abbildung 4.17: Endszene im Kurzfilm *Dialog*. Bildquelle: [31].

zum anderen ihm aber auch dabei helfen sich selbst – anstelle eines ausdrucksstarken Charakters – in der Situation wieder zu erkennen.

Dass der Kopf in diesem Projekt mit einem Bildschirm ersetzt wurde, indem sich die Dating App und dementsprechend die Kommunikation der Partnersuchenden abspielt, soll dabei auch Parallelen zu unserem eigenen, menschlichen Verhalten ziehen. Mit der Einführung von Smartphones und Dating Apps hat sich die Partnersuche gravierend verändert⁴. Wir müssen in der heutigen Zeit nicht einmal mehr unsere vier Wände verlassen, um uns mit jemanden Fremden zu verabreden. Was das Dating auf der einen Seite natürlich sehr vereinfachen kann, aber wie mit jedem technischen Fortschritt, bringt auch diese Entwicklung ihre eigenen Nachteile und Gefahren. Alles im Leben muss immer schneller funktionieren, immer schneller passen. Wir nehmen uns immer seltener die Zeit, jemanden wirklich kennen zu lernen und verwerfen potentielle Kandidaten auf Dating Apps viel schneller, als wir es vielleicht im echten Leben tun würden. Mit größerer, sofort verfügbarer Auswahl steigern oftmals auch die Ansprüche und Fehlritte in Kommunikation und dergleichen werden mit sofortigem Ausschluss bestraft. Wir agieren immer berechnender, die Tendenz geht immer mehr Richtung Kopf als Herz. Selbst beim Thema Liebe und Partnersuche.

Des Weiteren wurde der Kopf um eine Ausdrucksebene erweitert und dient selbst als Instrument der Narration. So besitzen die Filmfiguren zwar kein Gesicht und folglich keine Mimik, ihre Gedanken und Überlegungen können dennoch über den Bildschirm visualisiert werden. Der schwarze Hintergrund und die eher bescheiden geschmückte Umgebung ist dabei an das Theater angelehnt und soll den Blick des Zuschauers auf die Inszenierung der Filmfiguren und Story lenken.

⁴<https://www.statista.com/topics/2158/online-dating/>

4.5 Zusammenfassung

In diesem Kapitel wurden Kopf- und Gesichtstransformationen anhand von drei unterschiedlichen Künstlern und den dazugehörigen Fallbeispielen bearbeitet. Dafür wurde zunächst ihr künstlerischer Werdegang und soziokultureller Kontext beschrieben und Gemeinsamkeiten und Unterschiede des behandelnden Fallbeispiels zu weiteren Arbeiten des Künstlers erarbeitet. Daraufhin folgte eine inhaltliche Analyse des Fallbeispiels, um die generelle Aussage des Filmes zu ermitteln. Schlussendlich wurde die visuelle Umsetzung der vollzogenen Kopf- und Gesichtstransformationen untersucht, die Wirkungsintention der Künstler anhand des vorher erarbeitenden Wissens bestimmt und versucht, Parallelen zum theoretischen Teil der Arbeit zu finden. Die Methodik der triadischen Filmanalyse wurde an das Kernthema und Medium des Animationsfilms angepasst, um die eingesetzten Transformationen beschreiben, begründen und den vorher ermittelten Klassifizierungen zuordnen zu können.

Bei den bearbeitenden Filmemachern handelt es sich zu Anfang um Bill Plympton, welcher sich ausgiebig der Metamorphose, Übertreibung und Karikatur und der Erweiterung durch Substitution bedient. Wie im vorherigen Kapitel beschrieben, bieten sich diese Kategorien für den humoristischen Ansatz an, welcher prägend für Plymptons Stil und Filme ist. Seine Fallbeispiele sind Vertreter der 2D Animation und einer primär visuell geleiteten Wirkungsintention.

Als nächstes wurde Chris Landreth mit seinem Kurzfilm *Ryan* bearbeitet. Dieser vertritt die 3D Animation und eine vorwiegend narrative Intention der Kopf- und Gesichtstransformationen. Dabei bedient sich Landreth hauptsächlich der Zerstörung und Zersetzung der äußeren Gestalt seiner Filmfiguren. Dieses Mittel nutzt er, um eine Konnotation oder Korrelation zwischen innerer und äußerer Zustände seiner Charakteren zu schaffen.

Als letztes wurde Jan Švankmajer mit seinem Kurzfilm *The Last Trick* untersucht. Švankmajer bietet sich hervorragend als Vertreter der Stop-Motion-Animation an, sowie der Verwendung von Maskierung zur Entfremdung seiner Filmfiguren und der Erweiterung des Kopfes als darstellerische Ebene. Zum Schluss wurde das Masterprojekt *Dialog* vorgestellt und der Plot ausführlich erklärt. Daraufhin wurden die vorgenommenen Kopf- und Gesichtstransformationen des Kurzfilms geschildert und die dazugehörige Wirkungsintention erläutert, welche viele Parallelen zu Jan Švankmajers Film aufweist. So wurde im Thesis Project die Transformation ebenfalls zur Entfremdung der Filmfiguren eingesetzt und der Kopf als Ausdrucksmittel erweitert.

Die Thesen

- Die Modalität der Transformation steht in Verbindung zur Wirkungsintention des Filmemachers.
- Der Einsatz von Kopf- und Gesichtstransformationen geht immer mit einer bestimmten Intention des Filmemachers einher.

konnten mit Hilfe dieses Kapitels somit noch einmal belegt werden.

Kapitel 5

Schlussbemerkungen

Die Thesis beschäftigt sich hauptsächlich mit der Intention der Künstler, auch wenn die Vorstellungen und Wirkung auf den Zuschauer ebenfalls in Betracht gezogen wird. Dennoch variiert die Wirkung individuell von Person zu Person und sollte zudem immer im gesellschaftlichen Kontext betrachtet werden.

Die Wahl des Themas von Kopf- und Gesichtstransformationen entstand durch das durchgeführte Thesis Project *Dialog* und die gestalterische Umsetzung der Protagonisten in diesem Kurzfilm. Der Kopf wurde bewusst mit einem Bildschirm ersetzt, um die Charaktere vom Publikum zu entfremden, aber auch um eine weitestgehend neutrale Identifikationsfläche zu liefern, was dem ein oder anderen Zuschauer erleichtern kann, sich in der Situation der Protagonisten wieder zu erkennen.

Dies führte zur Überlegung, auf welche Art und Weise Filmemacher sonst noch die Gestaltung des Kopfes und Gesichts modifizieren können, um die Emotionen des Publikums allein durch das Aussehen der Filmfiguren zu steuern. Daraus konkretisierte sich dann die Forschungsfrage: *Wie lassen sich Kopf- und Gesichtstransformationen im Animationsfilm anwenden und welche Wirkungsintention verfolgen die Künstler mit ihrem Einsatz?*

Um diese Fragestellung zu beantworten, wurden am Anfang der Arbeit drei Thesen aufgestellt:

1. Die Transformationen lassen sich nach Modalität klassifizieren.
2. Die Modalität der Transformation steht in Verbindung zur Wirkungsintention des Filmemachers.
3. Der Einsatz von Kopf- und Gesichtstransformationen geht immer mit einer bestimmten Intention des Filmemachers einher.

Die erste These *Die Transformationen lassen sich nach Modalität klassifizieren* konnte im Kapitel 3 belegt werden. In diesem wurden die Kopf- und Gesichtstransformationen nach der Art und Weise ihrer gestalterischen Umsetzung klassifiziert und Filmbeispiele für die jeweilige Unterteilung ausgesucht um die zweite These *Die Modalität der Transformation steht in Verbindung zur Wirkungsintention des Filmemachers* belegen zu können. Die Grenzen zwischen den Kategorien in Kapitel 3 sind allerdings nicht klar definierbar, sondern greifen manchmal fließend ineinander. Auch bei den ausgesuchten Fallbeispielen handelt es sich manchmal um Vertreter mehrerer Kategorien des dritten Kapitels.

Die These *Der Einsatz von Kopf- und Gesichtstransformationen geht immer mit einer bestimmten Intention des Filmemachers einher* wurde in den Kapiteln 3 und 4 belegt, in dem festgestellt werden konnte, dass die Filmemacher bei jedem vorgestellten Beispiel – ihrer eigenen Aussagen nach – eine gewisse Wirkungsintention mit den Transformationen ihrer Filmfiguren verfolgten. Es wurde ermittelt, dass die Maskierung sowohl zur Entfremdung, als auch zur buchstäblichen Maskierung der inneren Gefühlswelt eingesetzt werden kann. Reduktion wird oftmals für eine leichte Wiedererkennbarkeit und zur gezielten Fokuslenkung des Publikums genutzt. Die Übertreibung und Karikatur wird ebenfalls zur einfachen Wiedererkennung oder als humoristisches Gestaltungsmittel eingesetzt. Die Zersetzung und Zerstörung wird aufgrund der Kontrastierung, Verstärkung oder Korrelation der inneren und äußeren Zustände von Charakteren angewendet und auch die Metamorphose und der Austausch des Kopfes mit anderen Gegenständen oder Symbolen lässt sich immer mit einer Wirkungsintention des Künstlers begründen.

Zusätzlich konnten die letzten zwei Thesen mit Hilfe des Kapitels 4 von allen Seiten aus betrachtet und aufgrund einer Analyse der drei unterschiedlichen Künstler mit ihren repräsentativen Fallbeispielen – dessen einzige Gemeinsamkeit lediglich der Einsatz von Kopf- und Gesichtstransformationen ist – untersucht werden. Die eingesetzte Methodik basiert auf einem, von Zwiebel vorgestellten, Ansatz der Filmanalyse und wurde mit der inhaltlichen und visuellen Analyse an die Bearbeitung des Themas und das Medium der Animation angepasst und um einen letzten Punkt, die Schlussfolgerung, erweitert. Diese stellt eine Verbindung zwischen den Untersuchungen der narrativen und visuellen Ebene, den eingesetzten Kopf- und Gesichtstransformationen und den Wirkungsintentionen der Filmemacher her.

An dieser Stelle soll erwähnt werden, dass die zweite These im Rahmen dieser Arbeit nur hinreichend belegt werden konnte. Um eine aussagekräftigere Antwort liefern zu können, wäre ein Kategorisierungsmodell der Transformationen und – mit Hilfe von Experteninterviews – der Wirkungsintention der jeweiligen Filmemacher notwendig. Daraufhin könnte eine Verbindung zwischen den einzelnen Kategorien der Transformationen und den Intentionen aufgestellt und schlussendlich anhand einer größeren Anzahl an Fallbeispielen untersucht werden, ob Modalität der Transformationen und Wirkungsintention der Filmemacher in jedem Fall übereinstimmen und ob diese Verbindung auf weitere Beispiele übertragbar wäre.

Anhang A

Inhalt der CD-ROM/DVD

Format: CD-ROM, Single Layer, ISO9660-Format

A.1 PDF Dateien

Pfad: /

Skorupinska_Joanna_2018.pdf Masterarbeit (Gesamtdokument).

A.2 Online Literatur

Pfad: /literatur

*.pdf Archivierte Online Quellen.

A.3 Abbildungen

Pfad: /images

*.png Abbildungen in der Masterarbeit.

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] 8Fish. *Making Faces. Drawing Expressions For Comics And Cartoons*. F+W Media, 2008 (siehe S. 12).
- [2] Rick Altman. *Film / Genre*. London: BFI Publishing, 1999 (siehe S. 23, 24).
- [3] Béla Balázs. *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. 3. Aufl. Suhrkamp Verlag, 2001 (siehe S. 4, 7, 14).
- [4] Hans Belting. *Face and Mask. A Double History*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 2017 (siehe S. 12).
- [5] Giannalberto Bendazzi. *Animation: A World History. The birth of a style: The three markets*. Bd. 2. Boca Raton, FL: CRC Press, 2015 (siehe S. 41, 42).
- [6] Gabriele Cerwinka und Gabriele Schranz. *Die Macht der versteckten Signale. Wortwahl - Körpersprache - Emotionen. Nonverbale Widerstände erkennen und überwinden*. Wien: Linde Verlag, 2014 (siehe S. 14).
- [7] Georgia Chryssouli. „Surreally Human: Jan Švankmajers World of Self-Destructive Puppets“. *Theatralia: The revue of contemporary thought on theatre culture* 18.2 (2015), S. 303–328 (siehe S. 43–45).
- [8] Jens Eder. „Die Wege der Gefühle“. In: *Kinogefühle - Emotionalität und Film*. Hrsg. von Christine N. Brinckmann. Marburg: Schüren Verlag, 2005 (siehe S. 6).
- [9] Erwin Feyersinger. „Von sich streckenden Strichen und hüpfenden Hühnern. Erkundungen des Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus“. *Montage AV* (2013), S. 33–44 (siehe S. 18).
- [10] Steve Fore. „Reenacting Ryan: The Fantasmatic and the Animated Documentary“. *Animation* 6.3 (2011), S. 277–292 (siehe S. 35).
- [11] Maureen Furniss. *Art in Motion. Animation Aesthetics*. Herts: John Libbey Publishing Ltd, 1998 (siehe S. 16).
- [12] Barry Keith Grant. *Film Genre. From Iconography to Ideology*. London: Wallflower Press, 2007 (siehe S. 23).
- [13] Gesche Joost. *Bild-Sprache. Die audiovisuelle Rhetorik des Films*. Bielefeld: transcript Verlag, 2008 (siehe S. 7, 8).
- [14] Barry Langford. *Film Genre. Hollywood and Beyond*. Edinburgh: Edinburgh Univ. Press, 2013 (siehe S. 23).

- [15] Scott McCloud. *Understanding Comics. The invisible Art*. New York: Paw Prints, 2004 (siehe S. 15, 16).
- [16] Polona Petek. „The Death and Rebirth of Surrealism in Bohemia. Local Inflections and Cosmopolitan Aspirations in the Cinema of Jan Švankmajer“. *Journal of Contemporary European Studies* 17 (2009), S. 75–89 (siehe S. 12).
- [17] Bill Plympton. *Make Toons that sell*. Bd. 1. Oxford, Waltham: Focal Press, 2012 (siehe S. 15, 19, 27–33).
- [18] Bill Plympton und David B. Levy. *Bill Plympton. Independently Animated*. New York: Universe Publishing, 2011 (siehe S. 28, 30, 31).
- [19] Jörg Schweinitz. *Film und Stereotyp. Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie*. Berlin, Boston: Akademie Verlag GmbH, 2006 (siehe S. 5, 8).
- [20] Ed Tan. „Gesichtsausdruck und Emotion in Comic und Film“. In: *Kinogefühle - Emotionalität und Film*. Hrsg. von Christine N. Brinckmann. Marburg: Schüren Verlag, 2005 (siehe S. 13).
- [21] Aurelia Vowinkel. „Variationen über den Körper“. Magisterarb. Ludwig-Maximilians-Universität München, 2011 (siehe S. 12).
- [22] Paul Wells. „Body consciousness in the films of Jan Svankmajer“. In: *A Reader in Animation Studies*. Hrsg. von Jayne Pilling. John Libbey Publishing Ltd., 1999 (siehe S. 41, 42, 45).
- [23] Paul Wells. *Understanding Animation*. 2. Aufl. London: Routledge, 2007 (siehe S. 1, 9, 10, 21, 31, 33).
- [24] Carsten Wünsch. *Unterhaltungserleben. Ein hierarchisches Zwei-Ebenen-Modell affektiv-kognitiver Informationsverarbeitung*. Köln: Herbert von Halem Verlag, 2006 (siehe S. 4, 5).
- [25] Peter Wuss. „Konflikt und Emotion im Filmleben“. In: *Kinogefühle - Emotionalität und Film*. Hrsg. von Christine N. Brinckmann. Marburg: Schüren Verlag, 2005 (siehe S. 5).
- [26] Ralf Zwiebel und Annegret Mahler-Bungers. *Projektion und Wirklichkeit. Die unbewusste Botschaft des Films*. Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht (siehe S. 26).

Audiovisuelle Medien

- [27] *25 Ways to Quit Smoking*. Kurzfilm. Regie/Drehbuch/Produktion: Bill Plympton. 2000 (siehe S. 31).
- [28] *Afternoon Class*. Kurzfilm. Drehbuch/Regie/Produktion: Seoro Oh. 2015. URL: <https://vimeo.com/215498188> (besucht am 15. 11. 2018) (siehe S. 18, 22).
- [29] *Bingo*. Kurzfilm. Regie: Chris Landreth. Drehbuch: Greg Kotis, Chris Landreth. Mit David Kodeski, Phil Ridarelli. 1998 (siehe S. 33).
- [30] *Boomtown*. Kurzfilm. Regie: Bill Plympton. Drehbuch: Jules Feiffer, Bill Plympton. Mit Ruth Maleczek, Valeria Vasilevski. 1985 (siehe S. 27).

- [31] *Dialog*. Kurzfilm. Regie/Drehbuch: Michael Ablinger, Joanna Skorupinska. 2018 (siehe S. 45–48).
- [32] *Donnie Darko*. Film. Drehbuch/Regie: Richard Kelly. Produktion: Sean McKittrick, Nancy Juvonen, Adam Fields. Mit Jake Gyllenhaal, Jena Malone, Drew Barrymore, Maggie Gyllenhaal. 2001 (siehe S. 12).
- [33] *Feral*. Kurzfilm. Drehbuch/Regie: Daniel Sousa. Produktion: Daniel Sousa, Dan Golden. Mit Brett Tobasky, Elsie McKendry. 2012. URL: <https://vimeo.com/242837481> (besucht am 15. 11. 2018) (siehe S. 16).
- [34] *Heart*. Kurzfilm. Regie/Drehbuch: Erick Oh. 2010. URL: <http://erickoh.com/heart/> (besucht am 20. 11. 2018) (siehe S. 18).
- [35] *Hollywood Steps Out*. Kurzfilm. Regie: Tex Avery. Produktion: Leon Schlesinger. Studio: Leon Schlesinger Productions. 1941 (siehe S. 19, 20).
- [36] *In Other Words*. Kurzfilm. Drehbuch/Regie: Tal Kantor. Mit Yehoyahin Fridlander, Dana Yadlin, Noga Kogman, Edan Fiterman. 2016. URL: <https://vimeo.com/240352738> (besucht am 15. 11. 2018) (siehe S. 17).
- [37] *Mickey's Gala Premier*. Film. Regie: Burt Gillett. Produktion: Walt Disney. 1933 (siehe S. 19).
- [38] *NGO Project: Mask*. Kurzfilm. Drehbuch/Regie: Anne Prip. In Zusammenarbeit mit The Animation Workshop und Break the Silence entstanden. 2015. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=R1vnFfTaLAA> (besucht am 15. 11. 2018) (siehe S. 13, 14).
- [39] *Punch and Judy*. Kurzfilm. Regie/Drehbuch: Jan Švankmajer. 1966 (siehe S. 41).
- [40] *Push Comes to Shove*. Kurzfilm. Regie/Produktion: Bill Plympton. Drehbuch: Maureen McElheron, Bill Plympton, P.C. Vey. 1991 (siehe S. 21, 31).
- [41] *Ryan*. Kurzfilm. Regie: Chris Landreth. Produktion: Steven Hoban, Mark Smith, Marcy Page. Mit Ryan Larkin, Chris Landreth, Felicity Fanjoy, Derek Lamb. 2004. URL: <http://www.chrislandreth.com/ryan/> (besucht am 20. 11. 2018) (siehe S. 20, 35–39).
- [42] *Street Musique*. Kurzfilm. Regie/Drehbuch: Ryan Larkin. Produktion: Ryan Larkin, National Film Board of Canada. 1972 (siehe S. 35).
- [43] *The End*. Kurzfilm. Regie: Chris Landreth. Drehbuch/Produktion: Chris Landreth, Robin Bargar. Mit Jeffrey Hirschfield, Gina Clayton. 1995 (siehe S. 33).
- [44] *The Last Trick of Mr. Schwarzwald and Mr. Edgar*. Kurzfilm. Regie/Drehbuch: Jan Švankmajer. 1964 (siehe S. 13, 42–44).
- [45] *The Listener*. Kurzfilm. Regie/Drehbuch/Produktion: Chris Landreth. 1991 (siehe S. 33).
- [46] *The Skin I live in*. Film. Drehbuch/Regie: Pedro Almadóvar. Produktion: Audustín Alamadóvar. Mit Antonio Banderas, Elena Anaya. 2011 (siehe S. 12).
- [47] *The Spine*. Kurzfilm. Regie/Drehbuch: Chris Landreth. Produktion: Steven Hoban, Marcy Page. Mit Gordon Pinsent, Alberta Watson. 2009 (siehe S. 33).

- [48] *The Tune*. Film. Regie/Produktion: Bill Plympton. Drehbuch: Maureen McElheron, Bill Plympton, P.C. Vey. 2002 (siehe S. 31, 32).
- [49] *Todesboten*. Kurzfilm. Regie: Reprodux. Aus 20 Episoden der Fernsehserie „Der Kommissar“ zusammengeschnittener Kurzfilm. 1966. URL: https://www.youtube.com/watch?v=QJ7U8_OAgw8 (siehe S. 6).
- [50] *V for Vendetta*. Film. Regie: James McTeigue. Drehbuch: The Wachowski Brothers. Produktion: Joel Silver, Grant Hill, Andy Wachowski, Larry Wachowski. Mit Natalie Portman, Hugo Weaving. 2011 (siehe S. 12).
- [51] *Walking*. Kurzfilm. Regie/Drehbuch: Ryan Larkin. Produktion: Ryan Larkin, National Film Board of Canada. 1969 (siehe S. 35).
- [52] *Your Face*. Kurzfilm. Regie/Produktion: Bill Plympton. Drehbuch: Maureen McElheron, Bill Plympton. Mit Maureen McElheron. 1987 (siehe S. 21, 27).

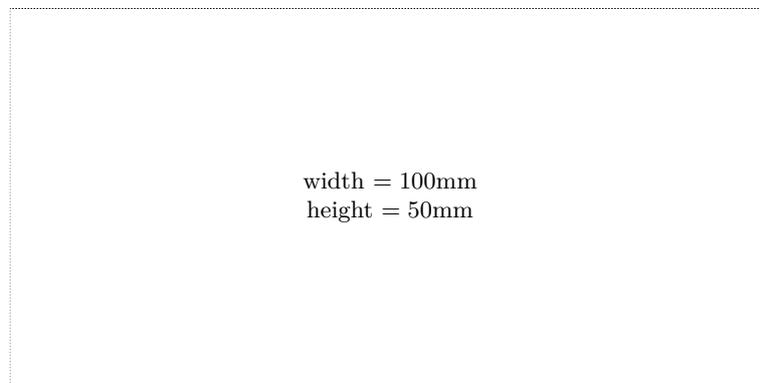
Online-Quellen

- [53] Amid Amidi. *Afternoon Class by Seoro Oh*. Jan. 2017. URL: <https://www.cartoonbrew.com/cartoon-brew-pick/afternoon-class-seoro-oh-150534.html> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 22).
- [54] Amid Amidi. *Feral: The Art of the Oscar-Nominated Shorts*. Feb. 2014. URL: <https://www.cartoonbrew.com/shorts/feral-the-art-of-the-oscar-nominated-shorts-96231.html> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 16).
- [55] Comic Book Artist. *Character Planning – Genre, Audience, Aesthetic*. URL: <http://www.creativecomicart.com/character-creation-4---planning.html> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 23).
- [56] *Erick Oh Interview: Animation With Heart*. Okt. 2011. URL: <http://www.asiansonfilm.com/erick-oh-interview-animation-with-heart/> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 18).
- [57] Ian Failes. *Q&A: Chris Landreth On 20 Years Since He Wrestled With Maya To Make The Strange and Surreal ‘Bingo’*. URL: <https://www.cartoonbrew.com/cgi/qa-chris-landreth-on-20-years-since-he-wrestled-with-maya-to-make-the-strange-and-surreal-bingo-162122.html> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 34).
- [58] Torben Grodal. *Aesthetics and psychology of animated films*. 2017. URL: https://www.researchgate.net/publication/315670582_Aesthetics_and_psychology_of_animated_films (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 15, 19).
- [59] Olga Hodgson. *Meet your homunculus*. Juni 2012. URL: <http://threepoundsofgray.blogspot.com/2012/06/meet-your-homunculus-what-can-you-say.html> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 19).
- [60] Chris Landreth. *About Chris*. URL: <http://www.chrislandreth.com/about-chris/> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 33).
- [61] Chris Landreth. *Chris Landreth: Oscar-Winning Animation Director*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=f3np7BkzUg> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 34).

- [62] Chris Landreth. *Interview with Chris Landreth, Animation Director*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=sVoE2OmCn3A> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 34, 40).
- [63] MarBelle. *Tal Kantor Reflects on the Gulf Between Words and Actions in Fragmented Mixed Media Animation In Other Words*". URL: <https://directorsnotes.com/2017/11/20/tal-kantor-in-other-words/> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 17).
- [64] David Matsumoto und Paul Ekman. *Facial expression analysis*. URL: http://www.scholarpedia.org/article/Facial_expression_analysis (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 13).
- [65] Richard Nordquist. *Definition and Examples of the Topoi in Rhetoric*. URL: <http://www.thoughtco.com/topoi-rhetoric-1692553> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 7).
- [66] Danny Paez. *CB Fest Premiere: In Other Words by Tal Kantor*. URL: <https://www.cartoonbrew.com/cb-fest/in-other-word-154287.html> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 18).
- [67] Bill Plympton. *About Bill Plympton*. URL: <http://www.plymptoons.com/about/> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 27).
- [68] Amy Ratelle. *James Frost – Jan Švankmajer: Film as Puppet Theatre*. URL: <http://journal.animationstudies.org/james-frost-jan-svankmajer-film-as-puppet-theatre/> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 43).
- [69] Nick Redfern. *Information transduction in the cinema*. URL: <https://nickredfern.wordpress.com/2009/06/18/information-transduction-in-the-cinema/> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 5, 7).
- [70] Sam Reynolds. *I'm Not a God, I'm an Animator: A Meta Look at the Meta Work of Chris Landreth*. URL: <https://medium.com/@renwald12/im-not-a-god-i-m-an-animator-a-meta-look-at-the-meta-work-of-chris-landreth-1a62fe53823d> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 34, 40).
- [71] Gregory Singer. *Landreth on Ryan*. Juni 2004. URL: <https://www.awn.com/vfxworld/landreth-ryan> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 35).
- [72] *The History of Masks in Theatre*. URL: <http://www.columbus.k12.nc.us/wchs/theatre/pdfs/the%20history%20of%20masks%20in%20theatre.pdf> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 11).
- [73] Wikipedia. *Topos (Geisteswissenschaft)*. URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Topos_\(Geisteswissenschaft\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Topos_(Geisteswissenschaft)) (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 7).
- [74] Wikipedia. *Veränderung*. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Ver%C3%A4nderung> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 10).
- [75] Paul S. Wingert. *Mask*. 2018. URL: <https://www.britannica.com/art/mask-face-covering/Theatrical-uses> (besucht am 26. 11. 2018) (siehe S. 11, 12).

Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —