

Hybridanimation: stilisierte, animierte Figuren im Realfilm

MICHAELA WIESINGER

MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

DIGITAL ARTS

in Hagenberg

im September 2014

© Copyright 2014 Michaela Wiesinger

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der *Creative Commons Lizenz Namensnennung–NichtKommerziell–KeineBearbeitung Österreich* (CC BY-NC-ND) veröffentlicht – siehe <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/at/>.

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 29. September 2014

Michaela Wiesinger

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Kurzfassung	vi
Abstract	vii
1 Einleitung	1
1.1 Motivation	1
1.2 Zielsetzung	2
1.3 Aufbau der Arbeit	3
2 Themeneinführung	5
2.1 Begriffsdefinitionen	5
2.2 Geschichtliche Entwicklung von Hybridanimationen	7
3 Die Figur im Film	13
3.1 Die Rolle der Figur	14
3.2 Formale Gestaltung der Figuren	16
3.2.1 Visueller Stil und Stilisierung der Figuren	17
3.2.2 Technische Konstruktion und Gestaltung stilisierter Figuren	21
3.2.3 Bewegung stilisierter Figuren	29
4 Visuelle Integration der Figur in den Realfilm	36
4.1 Technische Voraussetzungen	37
4.2 Parameter der visuellen Integration	39
4.2.1 Kombination von Bildtypen	39
4.2.2 Brüche und Übergänge im Hybridbild	40
4.2.3 Hybride Bildebenen	43
4.2.4 Hybride Montage	45
4.3 Interaktion & Zusammenspiel der zwei Welten	47
4.3.1 Metaleptische Grenzüberschreitungen	47
4.3.2 Physische Interaktion	49

Inhaltsverzeichnis	v
5 Schlussbemerkungen	57
A Inhalt der DVD	60
A.1 Masterarbeit	60
A.2 Masterprojekt	60
A.3 Online-Quellen	60
A.4 Abbildungen	60
Quellenverzeichnis	61
Literatur	61
Filme und audiovisuelle Medien	63
Online-Quellen	66

Kurzfassung

Der Einfluss der zunehmenden Digitalisierung hat gerade in den Bereichen Film und Animation zahlreiche Änderungen mit sich gebracht. Im modernen Computerzeitalter ist der Unterschied zwischen Realfilm und Animation oft kaum mehr zu erkennen. Aufwändige Postproduktion mit visuellen Effekten erlauben technisch perfekte Illusion und haben das Angebot von Filmen weitgehend geprägt und bestimmt. Was aber, wenn Animation und Realfilm bewusst miteinander vermischt werden, um eine klare visuelle Abgrenzung der beiden Welten als Stilmittel einzusetzen? Hybridanimationen dieser Art kamen schon seit den Anfängen der Animation zum Einsatz und weisen auch gegenwärtig eine steigende Tendenz auf. Es sind vor allem digital animierte Figuren, welche durch bewusste Stilisierung klar erkenntlich in Realfilmen eingebunden werden, wodurch virtuelle Welten entstehen, in denen Film und Animation wieder zusammenzuwachsen scheinen.

Diese Masterarbeit beschäftigt sich mit stilisierten, animierten Figuren im Realfilm. Es geht darum, welche Beschaffenheit solche Figuren aufweisen müssen, um eine gute Integration in einen Realfilm vorzufinden und wie das Zusammenspiel der beiden Parallelwelten – grafische und reale Welt – aussieht. Anhand unterschiedlicher Werkanalysen bekannter und weniger bekannter Hybridfilme wird mit Hilfe eines eigenen Analysemodells untersucht, welche Faktoren die visuelle Gestaltung der Charaktere bestimmen und wie die Bewegung, sowie die Integration der animierten Figuren in das Realbild aussieht, damit sie ein glaubwürdiges Erscheinungsbild aufweisen. Neben den visuellen Möglichkeiten der Integration geht es im Weiteren um die Beziehung und Interaktion zwischen den zwei ontologisch getrennten Welten Real- und Animationsfilm. Diese Verbindung von Phantasie und Wirklichkeit steht in direktem Zusammenhang mit der Rolle einer digitalen Figur im Film und ist für die Glaubwürdigkeit und Wirkung der Figuren auf den Zuschauer von zentraler Bedeutung. Das Ziel dieser Arbeit ist es, herauszufinden, wie diese stilisierten Figuren aussehen können, welche Möglichkeiten der Integration sich durch den Einsatz dieser Figuren im Realfilm ergeben und wie diese ontologisch getrennten Welten miteinander in Kontakt treten können, wobei der Fokus auf der visuellen Ebene der hybriden Animationsästhetik liegt.

Abstract

The influence on the increasing digitalization came with numerous changes in terms of film and animation. In the modern computer era, the difference between live-action and animation can hardly be recognized any more. Complex and visual effects-intensive postproduction admit technically perfect illusion and had a lasting impact on the range of movies. But what happens if animation and live-action have been mixed with one another in order to make a visual dissociation from both worlds used as stylistic means? This kind of hybrid animation exists from the early days of animation and shows a growing tendency at present. Above all, it is the digital animated characters, which became clearly involved in live-action-movies through conscious stylization, forming virtual worlds where film and animation seem to grow together again.

This master thesis deals with stylized animated characters in live-action films. It is about which appearance and characteristics these characters need to have for a good integration and what the combination of these two parallel worlds – graphical and real world – looks like. Based on a variety of work analysis of hybrid films, more or less known, it is examined what the main factors of characters in visual design are and how the movement and integration of the animated characters into the real image looks like, so that they have a credible appearance. Besides the visual possibilities of integration, this thesis is about the relation and interaction between the two ontologically separated worlds live-action and animation. This connection of fantasy and reality is directly related to the role of a digital character in the film and is responsible for the reliability and impact on the audience. The objective of this work is to find out how these stylized characters might look like, which opportunities there are to integrate these characters into live-action and how these ontologically separated worlds are able to get in contact with each other, focusing on the visual level of the hybrid animation aesthetics.

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Motivation

Fliegende Supermänner und digitale Hollywoodstars, sprechende Tiere und lebende Monster, Kamerafahrten durch Weltall und Körperregionen, bombastische Bildräume, denen nach oben hin keine Grenzen gesetzt sind – heutzutage liegen technisch perfektionierte Fiktion und Realität oftmals so weit beisammen, dass zwischen gefilmten und computergenerierten Bildanteilen oft nicht mehr unterschieden werden kann. Schon seit den frühen Anfängen der Animation wurden Realfilm und Animation mittels analogen Kombinationsverfahren zusammengefügt, wodurch sich das Genre der „Hybridanimation“ etablierte.¹ Durch den steten Fortschritt der technischen Entwicklung in den letzten Jahrzehnten hat diese Mischform eine besonders neue Bildästhetik im digitalen Zeitalter hervorgebracht. Auffällig ist, dass mit zunehmenden technischen Möglichkeiten der Wunsch nach fotorealistischen Bildern gestiegen ist, sodass Animation und Realfilm, sowie deren unterschiedlichste Stile heutzutage oft nicht mehr voneinander unterschieden werden können. Vielmehr geschieht eine Annäherung beider Formen – Animationsfilme werden nach und nach fotorealistischer, Realfilme immer unglaubwürdiger. Ein Blick auf das Angebot der heutigen Filme genügt, um die unübertreffliche Vielfalt an fantastischen Möglichkeiten im Bereich der digitalen Bildproduktion zu erkennen. Hybride Bewegungsbilder vereinen die unterschiedlichsten Bildwelten und schaffen virtuelle Räume, ohne jegliche Trennlinie zwischen Realfilm und Animation. Ob es überhaupt noch Filme gibt, welche weder computergenerierte Bilder, noch Visual Effects beinhalten, ist fragwürdig und bedeutet gleichzeitig, dass beinahe zu jeder „Realfilm“ in die Kategorie der Hybridfilme einzuordnen ist.

In der vorliegenden Arbeit geht es jedoch nicht um digitale Effekte und

¹Dieser breit gefasste Begriff, der jegliche denkbare Mischformen aus Film und Animation einschließt, wird später näher beleuchtet und auf die hier relevante Form der Hybridisierung beschränkt.

manipulierte Hintergründe, sondern primär um digitale Figuren, welche besonders im Spielfilm eine zentrale Bedeutung erlangen haben und für die Ästhetik und das Erleben ein zentraler Faktor sind. Insbesondere geht es um Mischformen, bei denen sich die Grenzen zwischen Real- und Animationsfilm nicht zusehends auflösen, wie bei den meisten ihrer Art, sondern welche bewusst nach einer klaren visuellen Trennung der beiden Welten streben. Demnach werden computergenerierte Figuren nicht fotorealistisch dargestellt, sondern durch bewusste Stilisierung klar erkenntlich mit Realbildern kombiniert, worauf sich der Fokus dieser Arbeit richtet. Die daraus resultierenden ontologisch getrennten Welten erzeugen eine visuelle Grenze zwischen Fantasie und Realität. Es entstehen virtuelle Welten, in denen Film- und Animationsebene durch unterschiedliche Bildräume je nach Stilisierungsgrad mehr oder weniger sichtbar voneinander getrennt sind, wie sie vor allem in Zeiten der zweidimensionalen Trickfiguren gegeben waren. Offensichtlich erkennbare Hybridität stellt einen Gegenpol zum perfekten Fotorealismus dar und kommt in vielen Bereichen – egal ob in der Werbung, im Animationsfilm oder auch in Kurzfilmen – unabhängig jedes Genres vermehrt zum Einsatz und stellt den zentralen Kern dieser Arbeit dar. Durch die Verbindung der grafischen und realen Welt findet eine bewusste Abgrenzung zum Realfilm statt, wodurch es möglich ist, Geschichten zu erzählen, in denen virtuelle Welten nach eigenem Ermessen mit den unbegrenzten Möglichkeiten des Animationsfilmes geschaffen werden können. Diese Art des Hybridfilmes ist das perfekte Gegenteil zu den traditionell verwendeten Visual- und Special Effects. Anstatt ein Medium mit einem Material aus einer anderen Quelle zu ergänzen, um es verschleiert zu integrieren, soll es eben bewusst hervorstechen. Wie diese stilisierten Figuren aussehen können, welche Möglichkeiten der Integration sich durch den Einsatz dieser Figuren im Realfilm ergeben und wie diese ontologisch getrennten Welten miteinander in Kontakt treten können, soll in dieser theoretischen Auseinandersetzung erläutert werden, wobei der Fokus auf der visuellen Ebene der hybriden Animationsästhetik liegt.

1.2 Zielsetzung

Ziel dieser Masterarbeit ist es, einen Überblick zu verschaffen, welche visuellen Möglichkeiten es gibt, stilisierte Figuren zu erschaffen und diese in einen Realfilm zu integrieren. Neben technischen Aspekten geht es vor allen Dingen um eine formale Analyse der Figurengestaltung, sowie um die visuellen Integration und das Zusammenspiel der beiden Welten Animation und Realfilm. Demnach möchte ich auf die Fragestellung eingehen, welche formale Beschaffenheit stilisierte Figuren aufweisen müssen, um eine gute Integration dieser in einen Realfilm vorzufinden und wie das Zusammenspiel der beiden Parallelwelten – grafische und reale Welt – aussehen kann. Dabei soll

weilers festgestellt werden, welche Formen solcher Hybridanimation sich im Laufe der Jahre verbreitet haben bzw. wo diese zum Einsatz kommen. Demnach soll eine eigene Kategorisierung der Formalen Gestaltung von Figuren sowie der Visuellen Integration der Figuren in den Realfilm vorgenommen werden. Anhand zahlreicher Fallbeispiele aus den unterschiedlichsten Bereichen – von Kurzfilmen, Animationsfilmen oder Werbeclips, über Dokumentationen, Fernsehserien und Musikvideos – sollen die ästhetischen Aspekte analysiert und erläutert werden, wobei der Fokus auf diversen mehr oder weniger aktuellen Kurzfilmen weniger bekannter Filmemacher liegt.

1.3 Aufbau der Arbeit

Die ersten beiden Teile dieser Arbeit sollen sich mit der Einführung in das Thema auseinandersetzen. Nach den einleitenden Worten findet zunächst eine Begriffsdefinition statt, welche die wesentlichen Unterschiede und Bedeutungen rund um die Thematik der Hybridanimation aufzeigt. Anschließend wird ein Überblick über die geschichtliche Entwicklung animierter Figuren im Realfilm gegeben, der dazu dient, die wichtigsten Meilensteine der Hybridanimation aufzuzeigen.

Das dritte Kapitel widmet sich gänzlich der Figur im Film. Zunächst wird auf die Fragestellung eingegangen, welche Rolle eine Figur im Film besitzt und welche Arten von Figuren es vor allem im Bereich der stilisierten Hybridanimation gibt bzw. wie diese überhaupt analysiert werden können. Nachfolgend soll die formale Gestaltung der Figuren betrachtet werden. Dabei geht es einerseits um den visuellen Stil und die Möglichkeiten der Stilisierung von Figuren, zum anderen um die technischen Konstruktions- und Gestaltungsmöglichkeiten, die, zusammen mit der Art der Bewegung, das ästhetische Erscheinungsbild von digitalen Figuren, sowie deren Eigenschaften als Figur im Film grundlegend bestimmen.

Das vierte Kapitel stellt den Hauptkern dieser Arbeit dar und befasst sich mit der visuellen Integration von Figuren in den Realfilm. Im Zuge dessen wird zunächst geklärt, welche technischen Voraussetzungen gegeben sein müssen, um eine gelungene Kombination zweier Bildwelten zu ermöglichen. Der zweite Abschnitt dieses Kapitels widmet sich den Parametern der visuellen Integration. Anhand diverser Analysebeispiele wird hier eine Klassifizierung getroffen, welche die verschiedenen Aspekte und Möglichkeiten erläutert, wie stilisierte Figuren in das reale Bild transferiert werden können. Diese Parameter unterscheiden sich in technischer Konstruktion, Ästhetik und Art der Bildmontage und zeigen die Vielfalt an Kombinationsmöglichkeiten zweier Bildwelten auf. Im dritten Abschnitt dieses Kapitels geht es nun um die Interaktion und das Zusammenspiel der Animationswelt auf der einen und der Realfilmwelt auf der anderen Seite. Es wird zuerst auf das Thema der Metalepse eingegangen, um Rückschlüsse darauf

zu erhalten, wie die Bildebenen in der Erzähltheorie zueinander in Verbindung stehen können und welche Grenzüberschreitungen dabei möglich sind. Danach wird auf die physische Interaktion und Kommunikation der beiden Bildwelten eingegangen. Es findet eine analytische Betrachtung der verschiedenen Möglichkeiten statt, wie Animationsfiguren mit realen Filmfiguren in Kontakt treten können. Diese Kommunikation zweier Bildebenen bedeutet eine visuelle Verbindung ontologisch getrennter Welten und stellt den Fokus dieses Kapitels und in Folge dieser Arbeit dar.

Das fünfte und letzte Kapitel soll den Abschluss dieser Arbeit bilden und zusammenfassend die wichtigsten Erkenntnisse aufzeigen, die aus dieser Arbeit gewonnen werden konnten, sowie einen Ausblick auf zukünftige Entwicklungen stilisierter Hybridanimationen gewährleisten.

Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit verzichte ich im Rahmen dieser Arbeit darauf, die weiblichen Sprachform einzusetzen. Selbstverständlich sind alle geschlechtsspezifischen Ausdrücke beidgeschlechtlich zu verstehen.

Kapitel 2

Themeneinführung

2.1 Begriffsdefinitionen

Das Gewicht meiner Masterarbeit liegt auf der Animation von stilisierten Figuren im Realfilm – es handelt sich dabei um eine bereits erwähnte Art der Hybridanimation. Wie in vielen Bereichen gibt es auch in dieser spezifischen Thematik der vorliegenden Arbeit vielerlei Begriffe und Terminologien, welche in verschiedenen Kontexten oft unterschiedliche Bedeutungen haben können. Aus diesem Grund werde ich in diesem Abschnitt eine Begriffsdefinition rund um das Thema *Hybridanimation* sowie den zugehörigen Themengebieten *Animations- und Realfilm* vornehmen und deren wesentliche Unterschiede erörtern. Die Begriffe *Hybridität*, *Hybridisierung* oder das *Hybride* kommen im Kontext der Intermedialität gegenwärtig sehr häufig zum Einsatz, werden jedoch teilweise willkürlich eingesetzt. Das Wort *hybrid* bedeutet etwas Gebündeltes, Gekreuztes oder Gemischtes und stammt vom lateinischen Fremdwort *hybrida* ab, was genau übersetzt Mischling oder Bastard heißt. Allgemein versteht man unterschiedliche bzw. gegensätzliche Elemente, welche miteinander kombiniert werden. Eine ausführliche Begriffsdefinition stammt von Irmela Schneider, welche den Terminus in verschiedenen wissenschaftlichen Diskursen verwendet. Den Prozess der Hybridisierung beschreibt Schneider folgendermaßen:

Hybridisierung meint „erstens die Kombination von Materialien oder Energien, die in Bezug auf einige Merkmale different sind, andere aber gemeinsam haben. Hybridisierung bedeutet zweitens die Vereinigung unterschiedlicher technischer Systeme auf einem Träger, so dass dieser multifunktional wird“ [24, S. 13].

Laut Medientheoretiker Marshall McLuhan werden durch die Kreuzung von Medien nicht nur „gewaltige neue Kräfte und Energien frei“ [20, S. 56], sondern biete sich durch diese Hybridisierung „eine besonders günstige Gelegenheit, ihre strukturellen Komponenten und Eigenschaften zu erkennen“

[20, S. 56], da im Rahmen der Kreuzung die Funktionen des alten Mediums durch das neue Medium aufgegriffen und neu definiert werden. Hybridisierung bedeutet ihm zufolge nicht, ein Medium zu spalten, sondern vielmehr ein Neues zu schaffen [20, S. 56]. McLuhan bezeichnet Hybridisierungen als in der Medienlandschaft entstandene Umbruchphasen, wodurch sich Änderungen bezüglich der menschlichen Sinneswahrnehmung ergeben [22, S. 4]. Diese Theorien treffen auch auf die Kombination von Realfilm und Animation zu. Eine *Hybridanimation* bezeichnet nach Lev Manovich eine Mischform, bei der verschiedenste Filmtechniken bzw. Bildwelten zu einem großen Ganzen zusammengefügt werden.

„Animation has become a set of principles and techniques that animators and filmmakers employ today to create new methods and new visual styles“ [18, S. 43].

Durch verschiedene Herstellungsverfahren und diverse Konstruktionstechniken ist es möglich, sowohl computergeneriertes als auch gefilmtes Bildmaterial miteinander zu verschmelzen [23, S. 80]. Die vorliegende Arbeit bezieht sich konkret auf jene Hybridanimationen, bei denen digital erzeugte Elemente bzw. Figuren in Live-Action-Aufnahmen hineingesetzt und animiert werden. Dabei werden Bildräume geschaffen, in denen die Grenzen der unterschiedlichen Bildebenen oft nahtlos vereint werden, obwohl virtuelle und physikalische Kamera auf einer separaten Ebene liegen [23, S. 82]. Ob diese Grenzen verwischt, oder offensichtlich betont werden, spielt eine wesentliche Rolle für die Ästhetik und Wirkung des Gezeigten auf den Zuseher und wird im Kapitel 4 näher behandelt. Für mich spielen in dieser Arbeit jedoch nur solche Hybridanimationen eine Rolle, bei denen ein bewusst eingesetzter Bruch zwischen Realität und Animation stattfindet, also die Schnittstellen der einzelnen Bildebenen erkenntlich sind, wie es vor allem früher der Fall war. Das Bildmaterial aus dem Hybridanimationen dieser Art bestehen, teilt sich also vorrangig in zwei große Bereiche – in den Realfilm auf der einen Seite und die Animation auf der anderen. Realfilm, oder auch engl. *Live Action* genannt, meint die klassische Aufzeichnung und Wiedergabe von bewegter Bildinformation und steht im Vordergrund aller Produktionstechniken. Computergenerierte Animation hingegen unterscheidet sich primär dadurch, unbelebte Objekte in Bewegung zu versetzen. Im Gegensatz zum Realfilm, der ein lebendes Wesen aufzeichnet und als Momentaufnahme gilt, wird beim Animationsfilm eine Bewegungen konstruiert und somit ein lebloses Objekt künstlich zum Leben erweckt – eine Abbildung der realen oder phantastischen Welt. Das sich verändernde Bild bzw. die daraus resultierende Bewegtheit wird per Hand erstellt und getrennt von der Bildinformation gespeichert, wodurch sich die Möglichkeit ergibt, Bewegungen hinzuzufügen, zu verändern oder auch wieder zu löschen. In diesem Sinne gibt es bei Computeranimationen keine Einzelbilder, sondern separate Bewegungsabläufe, welche sich ohne weiteres mit Realfilmaufnahmen

kombinieren lassen – unabhängig von den einzelnen Bildebenen. Angesichts dessen dienen nicht mehr nur computergenerierte Bilder als Grundlage von Animationen, sondern es können aufgezeichnete Elemente mit animierten, computergenerierten Figuren vereint werden, wodurch die Animation zu einer vielseitig einsetzbaren Technik auf beiden Bildebenen wird [23, S. 63].

Aus den hier aufgezeigten Definitionen von Animations- und Realfilm lässt sich der Schluss ziehen, dass all jene Filme, die weder dem einen, noch dem anderen Medium eindeutig zuzuordnen sind, weil sie zur gleichen Zeit Anteile beider Filmgattungen beinhalten, als Hybridfilme bezeichnet werden. Wie bereits erwähnt werden in dieser Arbeit allerdings nur jene berücksichtigt, die eine Kombination aus computergenerierten, stilisierten Figuren und Realbildaufnahmen vorweisen.

2.2 Geschichtliche Entwicklung von Hybridanimationen

Ein Blick in die Geschichte des Bewegtbildes zeigt, dass sich die Kombination aus animierten Figuren und Realfilm erstaunlicherweise schon seit Beginn der Filmgeschichte abzeichnet. Neben Mischfilmen, die mit Hilfe analoger Techniken wie Matte Paintings, Simultanmontagen oder optischen Printern animierte Figuren mit Realbildern verknüpften, gab es auch solche, die durch Kombination von Figurentrick und Stop-Motion-Aufnahmen mit Live Action entstanden [23, S. 68]. Die erste animierte Filmszene erfolgte im Stummfilm *THE ENCHANTED DRAWING* aus dem Jahr 1900 (Abb. 2.1 a), bei dem Stummfilm und Stop Motion Animation zusammengefügt wurden [88, S. 1]. Das am häufigsten eingesetzte Kombinationsverfahren war jedoch klassischer Zeichentrick, welcher anfänglich vor allem auf Leinwänden zu sehen war, die sich im Realfilm befanden [23, S. 68]. In Winsor McCays *GERTIE THE DINOSAUR* (1914) (Abb. 2.1 b) interagiert der Regisseur mit dem auf einer Leinwand zum Leben erwachten Dinosaurier, den er im Nachhinein mittels handgezeichneter Animation ins Bild zauberte [93]. Mit dem liebenswerten Dinosaurier Gertie legte McCay den Grundstein für den Zeichentrickfilm und dessen animierte Figuren und kann „als die Stammutter der ungezählten Schar tierischer Figuren, die der amerikanische Trickfilm hervorbrachte, angesehen werden“ [3, S. 109]. Ein weiterer Höhepunkt war die Einbindung animierter Figuren losgelöst von jeglicher Zeichenfläche. Aufwändige Kombinationsbilder aus zweidimensionalen Figuren und Realfilmanteilen wurden mit Hilfe optischer Herstellungsverfahren, wie beispielsweise der Maskentechnik oder dem Video-Keying erstellt [siehe auch 23, S. 69].¹

Im Jahr 1921 entstand mit *OUT OF THE INKWELL* der beiden Filmproduzenten Max und Dave Fleischer die erste Kurzfilmserie solcher Kombi-

¹Auf die verschiedenen Herstellungsverfahren soll in dieser Arbeit nicht eingegangen werden.

nationsfilme, welche die berühmten Figuren *KoKo The Clown* oder *Betty Boop* abbildeten – anfänglich noch auf einer Zeichenfläche, später aber in einer realen Umgebung (Abb. 2.1 c, d). Walt Disney legte mit *ALICE'S WONDERLAND* (1923) ein Beispiel vor, bei dem Realfilm und Animation genau umgekehrt eingesetzt wurden, nämlich sich ein reales Mädchen in einer abstrakten Welt wiederfand und mit animierten Objekten interagierte (Abb. 2.1 e) [22, S. 56]. Ein weiteres Beispiel stilisierter Figuren im Schwarzweißfilm ist der 1940 erschienene Warner Bros. Looney Tunes Kurzfilm *YOU OUGHT TO BE IN PICTURES* (1934), mit den zwei bekannten Charakteren *Porky Pig* und *Daffy Duck*, welche nicht nur untereinander, sondern ebenso mit dem Schauspieler in Interaktion treten (Abb. 2.1 f).

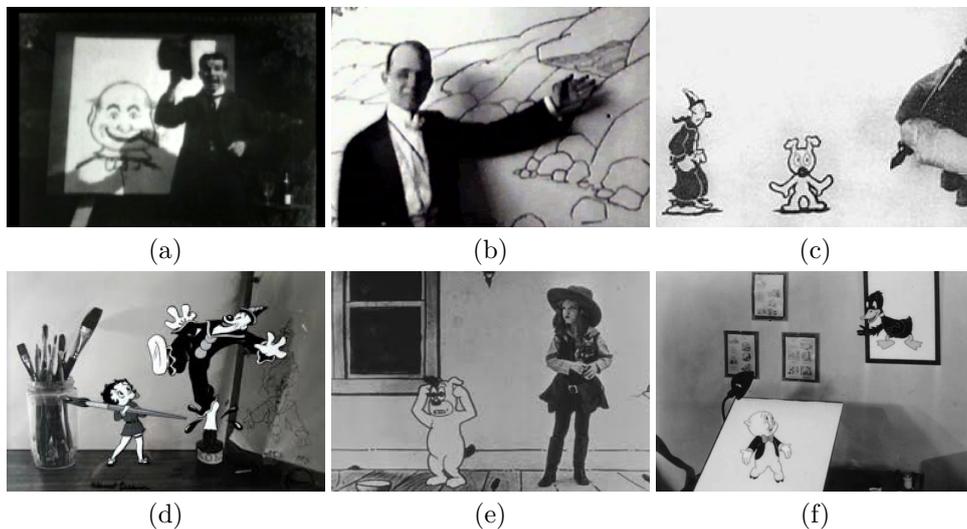


Abbildung 2.1: Erste stilisierte Figuren im Schwarzweißfilm: (a) *THE ENCHANTED DRAWING*. Bildquelle: [76], (b) *GERTIE THE DINOSAUR*. Bildquelle: [43], (c) *KoKo The Clown*. Bildquelle: [47], (d) *Betty Boop*. Bildquelle: [56] in *OUT OF THE INKWELL*, (e) *ALICE'S WONDERLAND*. Bildquelle: [25], (f) *Porky Pig* und *Daffy Duck* in *YOU OUGHT TO BE IN PICTURES*. Bildquelle: [87].

In den Folgejahren wagte sich auch Disney als Meister des klassischen Trickfilms auf das Terrain der Mischfilme. Darunter ihr erster Hybridfilm *THE THREE CABALLEROS* (USA 1944), der besonders durch eine herausragende Szene hervorsticht, in der Donald Duck mit einer lateinamerikanischen Tänzerin interagiert und sogar einen Kuss bekommt (Abb. 2.2 a). Auch in Realfilmen wurden vermehrt einzelne, hybride Animationssequenzen eingesetzt. Im Filmmusical *ANCHORS AWEIGH* (1945) ist beispielsweise eine kurze Szene zu sehen, in der ein Darsteller mit der animierten Figur Jerry tanzt, der Maus aus den beliebten Tom und Jerry-Cartoons (Abb. 2.2 b). Animierte Tiere im Realfilm sind auch bei *SO DEAR TO MY HEART* (1949)

zu sehen, indem sich ein paar Sequenzen vorfinden, in denen vorrangig eine Eule und ein Schaf zu sehen sind, welche aus einem realen Bilderbuch hervortreten (Abb. 2.2 c). Weiters folgten Filme wie *SONG OF THE SOUTH* (1946) (Abb. 2.2 d), *MARY POPPINS* (1964) (Abb. 2.2 e) und *BEDKNOBS AND BROOMSTICKS* (1971) (Abb. 2.2 f), welche ebenfalls vorrangig aus Realfilmaufnahmen und einigen wenigen hybriden Animationssequenzen bestehen, in denen jedoch keine Animationsfiguren im Realfilm auftreten, sondern die realen Schauspieler in einer animierten Welt agieren. Darüberhinaus findet bei *SONG OF THE SOUTH* sogar eine Überschneidung dieser beiden Welten statt, denn einerseits ist der Schauspieler im Animationsfilm zu sehen, andererseits die animierten Figuren im Realfilm.



Abbildung 2.2: Animierte Figuren in realen (farbigen) Bildwelten: (a) *THE THREE CABALLEROS*. Bildquelle: [79], (b) *ANCHORS AWEIGH*. Bildquelle: [27], (c) *SO DEAR TO MY HEART*. Bildquelle: [69], (d) *SONG OF THE SOUTH*. Bildquelle: [70], (e) *MARY POPPINS*. Bildquelle: [50] und (f) *BEDKNOBS AND BROOMSTICKS*. Bildquelle: [30].

Auch in Europa entstanden bemerkenswerte Hybridfilme, wie etwa der schwedische Familienfilm *DUNDERKLUMPEN!*, welcher im Jahre 1974 erschien und durchgehend animierte Figuren mit Realfilmaufnahmen kombiniert (Abb. 2.3 a) [89]. In Deutschland wurde zwischen 1979 und 1982 der hybride Kinofilm *MEISTER EDER UND SEIN PUMUCKL* veröffentlicht, im selben Jahr die gleichnamige beliebte Fernsehserie, welche bis 1989 ausgestrahlt wurde. Darin schließt Schreinermeister Eder eine besondere Freundschaft mit einem übermütigen rothaarigen Kobold, eine Animationsfigur, die gerne Streiche ausheckt und Blödsinn im Kopf hat (Abb. 2.3 b). Weitere Kinofilme und Serien folgten [92]. Ein weiteres Beispiel für einen bekannten vollwertigen Hybridfilm ist Walt Disney's *PETE'S DRAGON*, ein Familien-

film aus dem Jahr 1977, indem es um die Freundschaft eines Waisenkindes mit einem Drachen geht (Abb. 2.3 c). Der wohl berühmteste Film, den man mit „Hybridanimation“ in Verbindung bringt, ist WHO FRAMED ROGER RABBIT (1988) von Regisseur Robert Zemeckis (Abb. 2.3 d). Diese Produktion beinhaltet die bis dahin aufwändigsten optischen Kombinationsbilder aus handgezeichneter Animation und Realfilm, in denen Zeichentrickfiguren erfolgreich mit realen Schauspielern agieren und aufeinander reagieren, wenngleich sie den zwei Bildwelten zugehörig bleiben [23, S. 69]. Weitere Kinofilme wie COOL WORLD (1992) (Abb. 2.3 e) oder SPACE JAM (1996) (Abb. 2.3 f) folgten. Ihnen allen gemeinsam ist die Kombination aus zweidimensionaler, handgezeichneter Animation (Zeichentrick), gemischt mit live-action Material. Doch dieser Trend nahm eine rasche Wendung, als das Aufkommen des Computers und die unglaublich schnelle Entwicklung der Technik binnen kürzester Zeit wesentliche Neuerungen im Bereich der Filmproduktion mit sich brachten. Der Einfluss der zunehmenden Digitalisierung schaffte unbegrenzte Möglichkeiten, vor allem in Bezug auf die Bildkonstruktion und Bildbearbeitung [23, S. 79]. Der große Vorteil ist, dass die digital gespeicherte Bildinformation offen für jegliche Form der Bearbeitung ist, wodurch computergestützte Bildbearbeitung daher zur grundlegenden Voraussetzung für die Konstruktion hybrider Bewegungsbilder wurde [23, S. 36]. Diese unbegrenzten Verknüpfungsmöglichkeiten von Computergrafik sowie der mit ihr einhergehenden Computeranimation und Realfilm stellten einen wesentlichen Fortschritt im Bereich der Hybridanimation dar, denn ab sofort mussten Figuren nicht mehr per Hand, frame für frame nachträglich ins Bild gezeichnet werden – wie es bei den meisten Hybridanimationen bisher der Fall war – sondern wurden mittels Computer intuitiv konstruiert, animiert und ins Bild gesetzt.

Dreidimensionale Figuren waren es nun, die in Realfilmen glänzten und Faszination hervorriefen. In der Fantasykomödie CASPER (1995) ist beispielsweise ein computergeneriertes Gespenst zu sehen, welches stilisiert ist und dennoch glaubhaft in Szene gesetzt wird (Abb. 2.4 a). Doch mit der fortschreitenden Entwicklung der Technik und den unendlichen Möglichkeiten der digitalen Gestalten machte sich vor allem bei den digitalen Figuren der Wunsch nach fotorealistischen Bildern breit. Vor allem in den frühen 90er Jahren, der Hochblüte der Computeranimation, die sich nun in Spielfilmen durchzusetzen begann, entstanden eine Reihe von Visual Effects Studios, deren voranschreitende Entwicklung zunehmend unter Beweis gestellt wurde. Fantastische Bildwelten, mit hohen technischen und gestalterischen Qualitäten waren die Folge. Nicht nur in computergenerierten Langfilmen, sondern auch in Hybridanimationen wurde versucht, überzeugende Abbildungen von photorealistischen Figuren zu erstellen [14, S. 22]. Doch die technischen Innovationen und die daraus resultierenden Fortschritte im Bereich des Photorealismus in Computeranimationen führten dazu, dass die Differenz zwischen Animation und Realfilm zu verschwinden begann. Die computeranimier-



Abbildung 2.3: Zeichentrick-Hybridanimationen: (a) DUNDERKLUMPEN!. Bildquelle: [40], (b) MEISTER EDER UND SEIN PUMUCKL. Bildquelle: [51], (c) PETE'S DRAGON. Bildquelle: [57], (d) WHO FRAMED ROGER RABBIT. Bildquelle: [85], (e) COOL WORLD. Bildquelle: [37], (f) SPACE JAM. Bildquelle: [71].

ten Figuren in den Spielfilmen *STUART LITTLE* (1999, 2002) (Abb. 2.4 b), *SCOOBY-DOO* (2002, 2004) (Abb. 2.4 c), *GARFIELD* (2004, 2006) (Abb. 2.4 d) oder *ALVIN AND THE CHIPMUNKS* (2007) (Abb. 2.4 e) sind zwar sichtbar digital erzeugte Figuren, deren comicartige Inszenierung auf die Tradition der stilisierten Hybridanimation hinweist, jedoch sind die Grenzen zwischen Realbild und Animation hinsichtlich ihrer ästhetischen Erscheinung – vor allem im Bezug auf Räumlichkeit, Lichtsetzung und Schattengebung – derartig gering, dass sie sich nicht mehr großartig vom Live-Action-Material unterscheiden [23, S. 70]. Weitere Beispiele dafür sind *YOGI BEAR* (2010) (Abb. 2.4 f) und *HOP* (2011) (Abb. 2.4 g), in denen sich die dargestellten Figuren ebenfalls auf einem schmalen Grad zwischen Photorealismus und stilisierter Inszenierung befinden. In diesen erwähnten Beispielen, aber auch in aktuellen Filmproduktionen werden die verschiedenen Bildebenen oft soweit miteinander verknüpft, dass die Grenzen verschwimmen und der Eindruck eines einzigen Bildraumes gewonnen wird. Dies hängt jedoch stark mit der Ästhetik der Figuren bzw. der Figurenkonstruktion zusammen. Denn ob eine Figur an sich ein stilisiertes Erscheinungsbild aufweist, oder eher naturalistische Grundzüge besitzt, spielt eine wesentliche Rolle für die Wahrnehmung der Figuren sowie für den Gesamteindruck einer Hybridanimation und wird im Abschnitt 3.2.1 erläutert. Anhand der aufgezeigten Beispiele lässt sich die fortschreitende Veränderung des visuellen Erscheinungsbildes von Hybridanimationen erkennen, welche auf die dauerhafte Wechselwirkung zwischen

technischer Entwicklung und den gestalterischen Möglichkeiten zurückzuführen ist. Wie bereits erwähnt, werde ich in dieser Arbeit nur auf jene Hybridanimationen eingehen, die sich nicht dem Photorealismus zuwenden, sondern bewusst auf eine stilisierte Darstellung setzen.

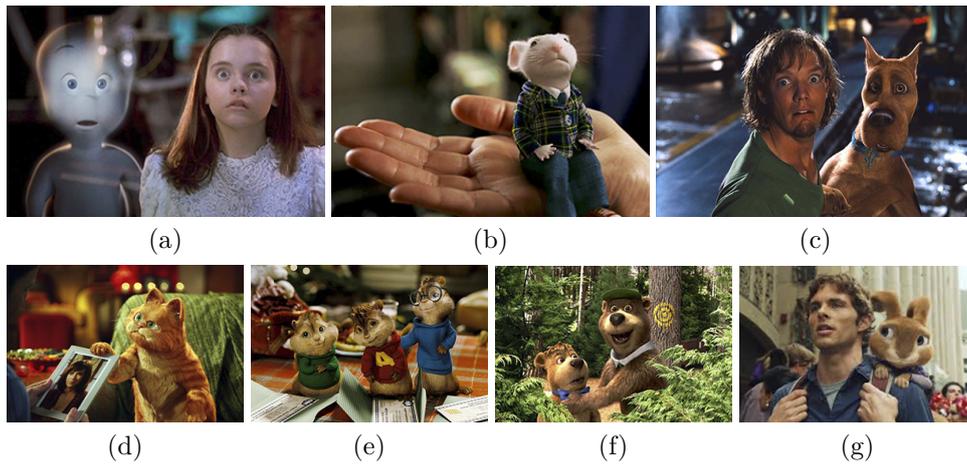


Abbildung 2.4: Zeichentrick-Hybridanimationen: (a) CASPER. Bildquelle: [34], (b) STUART LITTLE. Bildquelle: [72], (c) SCOOBY-DOO. Bildquelle: [63], (d) GARFIELD: THE MOVIE. Bildquelle: [42], (e) ALVIN AND THE CHIPMUNKS. Bildquelle: [26], (f) YOGI BEAR. Bildquelle: [86], (g) HOP. Bildquelle: [45].

Kapitel 3

Die Figur im Film

Figuren begegnen uns überall. Sie stehen im Zentrum verschiedenster medialer Gebiete, ringen um Ihre Aufmerksamkeit und haben weitreichende Wirkungen. Sei es in der Kunst, Unterhaltung, Bildung, Werbung oder im Spiel – in vielen dieser Bereiche bilden sie einen Teil des Alltags und beeinflussen die Emotionen der Mediennutzer [6, S. 139]. Besonders im Spielfilm haben Figuren eine zentrale Bedeutung erlangt. Sie stehen im Mittelpunkt von Filmen verschiedenster Art, treiben die Handlung voran und sind für das Verstehen und Erleben, für die Ästhetik und Rhetorik von Filmen ein zentraler Faktor [4, S. 13]. Digitale Figuren sind das Kernelement jeder in dieser Arbeit erwähnten Hybridanimation. Zum Einen bilden sie die Grenze zwischen den beiden Welten Realfilm und Animation, zum anderen sind sie der Kern jeglicher Handlung und geben dem Zuschauer die Möglichkeit, mit ihnen in fiktive, unbekannte Welten einzutauchen. Figuren bringen Menschen dazu, Gefühle zu teilen und geraten oft bis ins hohe Alter kaum in Vergessenheit. Dieser Einfluss hängt besonders damit zusammen, dass Figuren intensive Gefühle auslösen können: Man lacht über sie, fürchtet um sie, kann sich mit ihnen identifizieren oder sie als Vorbilder ansehen. Außerdem prägen sie das Denken, Fühlen und Handeln verschiedener Menschengruppen weit über die kulturellen Grenzen hinaus [6, S. 139].

Der Einfluss der zunehmenden Digitalisierung auf die Medienproduktion hat das Angebot von Figuren vor allem im Bereich der Hybridanimationen weitgehend geprägt und bestimmt. Wurden (stilisierte) Filmfiguren bis vor wenigen Jahrzehnten noch durch analoge Animationstechnik (vor allem Zeichentrick) dargestellt, so konstruiert man sie heute digital. Durch computergenerierte Bewegtbilder entstehen digitale Figuren verschiedenster Art, welche neben vielen anderen Medienwelten vor allem im Film verbreitet werden und Teil der medienübergreifenden Unterhaltungsbranche sind [6, S. 139–141]. Die Tatsache, dass digitale Figuren in die zwei verschiedenen Filmgattungen Animation und Realfilm eingedrungen sind, bewirkt, dass die Grenzen der Filmgattungen immer stärker vermischt werden [6, S. 147]. Die

grundlegenden Vorteile durch Verwendung digitaler Technik liegen in der freien Gestaltbarkeit der Figuren, die keinerlei Einschränkungen sondern vielmehr großes Potenzial mit sich bringt, sowie in den vereinfachten Produktionsabläufen und ökonomischen Vorteilen der wegfallenden Material- und Entwicklungskosten. Angebot und Wirkung der Figuren sind dabei eng an die Eigendynamiken der Medien geknüpft. Somit beeinflussen die Prozesse der Digitalisierung sowie die Entwicklung neuer Medien, welche Figuren uns beeinflussen und welche wir überhaupt zu Gesicht bekommen [6, S. 139–141]. Dieses Kapitel bildet den Kern dieser Masterarbeit und beschäftigt sich mit der visuellen Darstellung und Integration von stilisierten, digitalen Figuren in den Realfilm. In den folgenden Abschnitten wird sowohl auf die Figurenkonzeption, insbesondere auf die formale Gestaltung sowie auf Möglichkeiten der visuellen Integration von digitalen Figuren eingegangen. Es geht darum, welche Beschaffenheit solche Figuren aufweisen (müssen), um eine gute Integration in einen Realfilm vorzufinden. Im Weiteren werden die Grenzen und Verbindungen der beiden Welten Animation und Realfilm behandelt und die mit ihr verbundene Wirkung beim Zuschauer. Bevor jedoch die formalen Kriterien der Figur, sowie die visuellen Aspekte der Figurenintegration analysiert werden, soll zunächst geklärt werden, welche Rolle eine Figur im Film besitzt, welche Arten von Figuren es vor allem im Bereich der stilisierten Hybridanimation gibt und wie digitale Figuren überhaupt analysiert werden können.

3.1 Die Rolle der Figur

Die Figur ist die grundlegendste Bezugsgröße von Erzählungen. Sie fungiert als Handlungsträger und als Bezugs- sowie Erkenntnisgröße für den Zuseher. Gerade im Film ist sie für das Verstehen und Erleben der Zuschauer verantwortlich, weshalb es nur selten Erzählungen gibt, die ohne jegliche Figur auskommen [91]. Die entscheidenden Merkmale, die Figuren von anderen Elementen fiktionaler Welten unterscheiden, sind vor allem ihre Fähigkeit zu einem Innenleben bzw. zu mentalen Prozessen wie Denken, Fühlen oder Handeln innerhalb einer dargestellten Welt. Der Begriff „Figur“ (lat. *Figura* „Gestalt“) umfasst demnach alle dargestellten Wesen, denen ein Innenleben zugeschrieben wird. Ihr Spektrum reicht dabei von imaginären oder realistischen Menschendarstellungen über fantastische Kreaturen bis hin zu abstrakten Gestalten [5, S. 273]. Je nach Medium werden Figuren auf eine bestimmte Art erschaffen und funktionieren nach unterschiedlichen Gesetzmäßigkeiten. Im Film treiben Figuren durch ihre Motive und ihr Verhalten hauptsächlich die Handlung der Erzählung voran. Beim Betrachten dieser Figuren bilden Zuseher eigene Vorstellungen über diese fiktiven Wesen und ihre physischen, psychischen und sozialen Eigenschaften. Diese mentalen Figurenmodelle sind der Kern jeder Figur, denn die mimetische Beschaffenheit

– also Körper, Psyche, Sozialität, Verhalten und Entwicklung – ist für das Verstehen und Erleben einer Figur von zentraler Bedeutung. Zusätzlich zum imaginären Erleben einer fiktiven Welt und ihrer Bewohner suchen Zuschauer nach Sinn und Gründen, warum eine Figur z.B. so gestaltet wurde. Demzufolge können solche Figurenmodelle auch als Allegorien oder Symbole aufgefasst werden, indirekte Bedeutungen vermitteln, sowie allgemeine Themen und Botschaften eines Films beschreiben [5, S. 273f]. Im Zuge der Analyse digitaler Figuren wurden Figurenkonzeptionen entwickelt, welche als Verallgemeinerungen über die wirkungsbezogene Gestaltung einzelner Charaktere verstanden werden können und Rückschlüsse darauf ermöglichen, ob eine Figur gelungen ist oder nicht bzw. ob sie eine glaubwürdige Charaktere in einem Realfilm darstellt. Jens Eder gliedert die Rezeption von Figuren, welche in Zusammenhang mit deren kommunikativen Ursachen und Wirkungen stehen, in folgende vier Stufen:

„1. die Wahrnehmung der Film-Bilder und -Töne, 2. die Bildung eines mentalen Figuren Modells, 3. das Erkennen symbolischer Bezüge und thematischer Aussagen, die mit diesem Modell verbunden sind, sowie 4. die Reflexion über seine realen Ursachen und Wirkungen“ [5, S. 274].

Einen Überblick gewährt sein Figurenmodell *Uhr der Figur*, welches die Aspekte der Figurenanalyse sowie den Zusammenhang der folgenden Teilbereiche aufzeigt, nach denen sich Figuren analysieren lassen: als Artefakte, fiktive Wesen, Symbole und Symptome (Abb. 3.1) [5, S. 274].

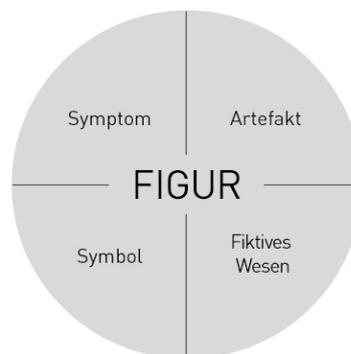


Abbildung 3.1: Das Figurenmodell von Jens Eder zeigt die vier Aspekte der Figurenanalyse auf. Grafik nach Jens Eder [4, S. 711].

Eder beschreibt diese Aspekte folgendermaßen: Als *Artefakte* weisen Figuren eine bestimmte Gestaltung auf. Es geht darum, wie Figuren im (Hybrid-) Film dargestellt werden, welchen Stil sie haben und welche Mittel

und Strategien zur Darstellung verwendet werden. Als *fiktive Wesen* besitzen sie gewisse körperliche, psychische und soziale Eigenschaften innerhalb einer dargestellten Welt. Hier handelt es sich um die Figurenarten selbst, also welche Figuren überhaupt zum Einsatz kommen und welche Eigenschaften ihnen als fiktive Wesen zugeschrieben werden. Als *Symbole* sind sie Träger indirekter Bedeutungen und Aussagen. Dabei stehen vor allem die symbolischen Eigenschaften einer Figur an vorderster Stelle. Als *Symptome* geben Figuren einen Rückschluss auf die Ursachen ihrer Produktion und Wirkungen ihrer Rezeption bei den Zusehern [4, S. 127] und [6, S. 143]. Im Zentrum dieses Kapitels und dieser Arbeit steht dabei die formale Analyse von digitalen Figuren im Realfilm. Demnach stellt sich die Frage, inwiefern sich das visuelle Erscheinungsbild von digitalen Figuren als Artefakte auf ihre soeben genannten Eigenschaften auswirkt – nämlich als fiktive Wesen auf ihre Körperlichkeit, als Symbole auf ihre Bedeutungen und als Symptome auf ihre Produktions- und Rezeptionsverhältnisse [6, S. 143]. Auf diese Frage möchte ich nun im folgenden Abschnitt eingehen. Dazu werde ich vorerst die Möglichkeiten der formalen Gestaltung behandeln und abgeleitet davon die Auswirkungen der Gestaltung in Bezug auf die Eigenschaften der Figur im Film analysieren.

3.2 Formale Gestaltung der Figuren

Digitale Figuren besitzen eine Vielzahl unterschiedlicher Darstellungsformen. Sie entstehen durch verschiedene Herstellungsprozesse und besitzen je nach Verwendungszweck, Entwicklungsstand der Technik, künstlerischem Anspruch und kulturellen Gegebenheiten verschiedene ästhetische Erscheinungsformen [14, S. 4]. Der Entwicklungsstand der Computertechnik hat zu jedem Zeitpunkt ästhetische Möglichkeiten und Methoden von Künstlern bestimmt und war besonders für die Veränderung des Erscheinungsbildes digitaler Figuren verantwortlich. Der Begriff der digitalen Ästhetik war und ist nach wie vor einem ständigen Wandel unterworfen, der zudem durch den Stil der Produktionsfirmen geprägt ist [6, S. 150]. Heute erlauben die grenzenlos technischen Möglichkeiten im Bereich der Figurenkonstruktion eine unüberschaubare Vielfalt der visuellen Erscheinung und Animation von digitalen Figuren im Realfilm. Es gibt eine Fülle von Formen, die Figuren annehmen – sie können mehr oder weniger an der Realität angelehnt sein oder von ihr abweichen [90]. Verallgemeinernd lassen sich vor allem zwei Grundtypen digitaler Figuren hinsichtlich ihres Stils und Genres unterscheiden: Zum einen sind es stilisierte, nicht-fotorealistische zwei- oder dreidimensionale Cartoon Figuren wie die Charakteren aus *RE-ANIMATED* (2006) der Warner Bros. Pictures oder *DIE SCHLÜMPFE* (2011) von Raja Gosnell, die in eine real gefilmte Umgebung eingebettet werden und sich klar voneinander abgrenzen, zum anderen fotorealistische Figuren (wie zB. Gollum aus der Trilogie *DER*

HERR DER RINGE von Peter Jackson), deren Ziel es ist, sich durch perfekten Photorealismus in das Realbild einzubetten und die Spuren jeglicher Computeranimation zu verwischen. Im Gegensatz zu stilisierten Figuren sind sie als Bestandteil hybrider Bewegungsbilder einem ständigen Vergleich mit der fotografischen Umwelt ausgesetzt [6, S. 150]. Seit den Anfängen der Computeranimation war es der Wunsch vieler Animatoren, die digitalen Figuren so fotorealistisch wie möglich erscheinen zu lassen. Allgemein betrachtet, umfasst der Begriff *fotorealistisch* all jene Bilder und somit auch Figuren, die nicht mit einer Kamera aufgezeichnet wurden und dennoch von einem fotografischen Bild nicht unterschieden werden können.

„Realismus wird dabei als Fähigkeit definiert, jedes Objekt so zu simulieren, dass sein Computerbild von seiner Fotografie ununterscheidbar ist“ [17, S. 64].

Im Zuge der Digitalisierung ist es immer schwieriger geworden, computergenerierte Bilder von jenen der real aufgenommenen Bilder zu differenzieren [23, S. 81]. Die hohen technischen und gestalterischen Qualitäten fotorealistischer Darstellung von Figuren führten zwar zu enormen Innovationen, welche den Realismus in Computeranimationen wesentlich vorantrieben, dennoch stellt vor allem die Nachbildung des menschlichen Körpers bis heute eine der verbliebenen Schwierigkeiten für Animatoren und Gestalter dar [14, S. 32]. Fotorealistische Figuren sind nicht Teil der analytischen Betrachtung dieser Arbeit, dessen Fokus klar auf den stilisierten Figuren im Realfilm liegt, weshalb hier nicht weiter darauf eingegangen werden soll.¹

Vielmehr steht die erstgenannte Kategorie der stilisierten Figuren im Vordergrund. Sie beinhaltet Cartoonfiguren, die im Realfilm eingebettet sind und sowohl durch einen stark stilisierten Look, als auch durch eine cartoonhafte Inszenierung und Überzeichnung gekennzeichnet sind. Auf die charakteristischen Eigenschaften der nicht-fotorealistischen Darstellung und dem mit ihr verbundenen Stilisierungsgrad wird im folgenden Unterkapitel näher eingegangen. Danach soll geklärt werden, welche Möglichkeiten zur Erstellung solcher Figuren es gibt und welche visuellen Merkmale sie haben, verbunden mit ihrer Wirkung beim Rezipienten.

3.2.1 Visueller Stil und Stilisierung der Figuren

„Die Wahrheit ist, dass der Zeichenstil Bände spricht. [...] Der Leser nimmt Stimmungen und andere Abstrakte durch das Artwork auf [...]. Der Zeichenstil verbindet den Leser nicht nur mit dem Zeichner, sondern bestimmt die Atmosphäre und nimmt die Funktion einer Sprache an“ [7, S. 161].

¹Ästhetische Aspekte fotorealistischer Figuren werden in Barbara Flückigers Text „Computergenerierte Figuren in Benjamin Button und Avatar – Technik und Ästhetik“ [9] erläutert.

Der hier genannte Zeichenstil ist auch auf sämtliche Konstruktionsmöglichkeiten von Figuren übertragbar. Im Zuge der analytischen Betrachtung der visuellen Aspekte lässt sich erkennen, dass der Grad der Stilisierung und der Look der Charaktere eine wesentliche Rolle für die Rezeption einer Figur spielt und in erster Linie auf den Stil der Filmemacher bzw. auf deren gestalterische Fähigkeiten zurückzuführen ist, aber auch auf die narrativen Kriterien und Bedeutungen der Figur für den Film. Für Rezipienten ist oft schon alleine der Stil der Figuren, der über die Wirkung entscheidet, ausschlaggebend dafür, ob ein Film interessant erscheint, ihn überhaupt anzusehen. Der englische Begriff *Non-Photorealistic Rendering* (NPR) oder zu deutsch *nicht-fotorealistische Darstellungsstil* bezeichnet jene Darstellungstechniken der Computergrafik, die im Gegensatz zum allgemein angestrebten Fotorealismus eine alternative Bilddarstellung verfolgen bzw. das Gegenteil anstreben. Diese Kategorie der nicht-fotorealistischen Darstellung stellt die Urform der computergenerierten Bildvisualisierung dar, welche besonders darauf abzielt, dem analogen Mal- und Zeichenstil zu folgen. Durch stete Weiterentwicklung der nicht-fotorealistischen Darstellungsform finden sich mittlerweile verschiedenste Arten ausgeprägter Stile, unabhängig jeglicher technischen Konstruktionsweise. Dabei können stilisierte Figuren mehr oder weniger an die Realität angelehnt sein. Der ikonische Abstraktions- bzw. Stilisierungsgrad reicht vom fotorealistischen Darstellungsstil auf der einen Seite – welche in dieser Arbeit nicht weiter berücksichtigt wird – bis zur totalen Abstraktion auf der anderen. Durch die vielseitigen Ausprägungsformen ergeben sich alleine im Bereich der nicht-fotorealistischen Figuren eine Vielzahl an verschiedenen Stilen.

Als **Artefakte** sind stilisierte Figuren laut Jens Eder besonders durch die zur Umsetzung verwendeten Techniken gekennzeichnet. Der Comic-Zeichner Scott McCloud entwickelte im Zusammenhang mit der Abstraktion von Figuren und ihrer Bedeutung ein Schema, nach dem sich Figuren je nach Abstraktionsgrad bzw. Stilisierung einteilen lassen (Abb. 3.2). Dabei orientiert er sich an einem Dreieck, dessen Spitzen von der fotorealistischen auf der linken Seite zur ikonischen Abstraktion auf der rechten bis hin zur völlig abstrahierten Darstellung am oberen Punkt des Dreiecks reichen. Dieses Schema wird durch die optischen Erscheinungen der verschiedenen Stile ermöglicht. Außerdem verknüpft es nicht nur die unterschiedlichen Darstellungsarten von Figuren, sondern beinhaltet auch eine Zuordnung zur jeweiligen Wirkung bzw. Bedeutung für den Rezipienten [19]. Die untenstehenden Beispiele zeigen die Spannweite der Abstraktion besonders gut auf. Während sich die Charakteren aus dem Film *TURNING*, *GARFIELD* oder *YOGI BEAR* dabei an der fotorealistischen Abstraktion der linken Seite orientieren, befinden sich die beiden Hauptfiguren aus den Kurzfilmen *BABLS* und *SILHOUETTE*, sowie die Personen aus dem Film *THE CONGRESS* (2013) von Ari Folman aufgrund ihrer stilisierteren, jedoch detailreichen Darstellung im mittleren Bereich der beiden Extremen, die besonders abstrahierten Figuren

aus *RANDOM ACTS - THE EVENT*, oder *BLESS YOU*, sowie die Gesichter der Fingerpuppen in den *SHERLOCK HOLMES-ANIMATIONEN* von Jim Le Fevre (2010-2012) hingegen auf der rechten Seite des Dreiecks. Auffällig dabei ist, dass die Figuren, je abstrakter sie werden, immer weniger Details in ihrer Darstellung besitzen. Von simplen Konturen und abstrakten Formen, über klassische Zeichentrick-Charakteren bis hin zu komplex texturierten, zwei- oder dreidimensionalen Wesen – je nach technischer Herstellung gibt es vielseitige Möglichkeiten im Bereich der visuellen Figurenkonstruktion und Figurendarstellung. Diese unterschiedlichen Looks stilisierter Figuren werden im folgendem Abschnitt 3.2.2 anhand der technische Konstruktion und ihrer Gestaltung zum Ausdruck gebracht.

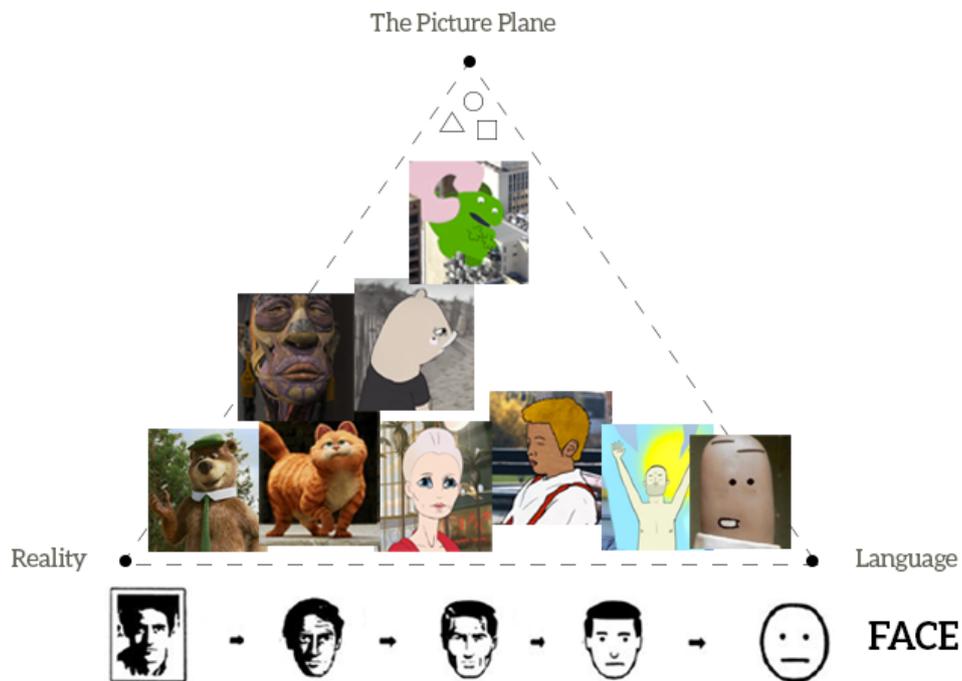


Abbildung 3.2: Schema nach Scott McCloud in Bezug auf die Abstraktion von Figuren. Bildquelle: [19, S. 37]

Welche Wirkung eine stilisierte Figur auf ihr Publikum erzielt und ob eine Figur überhaupt konsistent respektive glaubwürdig ist, hängt von vielen Faktoren ab. Ein wesentlich wichtiger Aspekt in diesem Zusammenhang ist das Design bzw. der Stil von Figuren. Scott McCloud äußert diesbezüglich, dass mit Hilfe stilisierter Figuren im Gegensatz zu den fotorealistischen – welche häufig dazu eingesetzt werden, eine gewisse Andersartigkeit zu verstärken – eine erleichterte Identifikation des Zusehers mit der Figur ermöglicht wird. Denn zumal sich die menschenartige Abbildung einer Figur oft nur

an ähnliche Personen richtet, bietet die cartoonhafte Darstellung aufgrund ihrer einfachen, abstrakten Gestaltungsweise für unzählige Menschen eine Abbildung zur einfachen Identifikation mit der Figur. Durch die simple, oft nur aus wenigen Zeichenstrichen bestehende Darstellungsweise werden die bedeutenden Eigenschaften von Figuren hervorgehoben. Dadurch können Rezipienten schnell eine emotionale Bindung zur Geschichte der Figur samt ihrer Eigenschaften als fiktives Wesen aufbauen, es erfolgt eine besonders starke Anteilnahme, die sie oft an sich selber erinnern lässt. Der Grund für diesen Effekt liegt laut McCloud darin, dass wir Menschen beim Kommunizieren mit anderen Personen immer ein Abbild von uns selber im Kopf tragen, welches der ikonischen Darstellung eines Comics entspricht. Deshalb sehen wir, sobald wir eine stilisierte Figur betrachten, immer unser persönliches Spiegelbild [14, S. 43f].

Als **fiktive Wesen** spielen bezüglich des Stilierungsgrades nicht nur die Mittel bzw. Arten der Darstellung eine wichtige Rolle, sondern auch die Formen und Proportionen der Figuren selbst. Dabei sind stilisierte, nicht-fotorealistische Figuren durch eine cartoonhafte Inszenierung und Überzeichnung bestimmter Körperteile gekennzeichnet, deren Eigenschaften den Gesetzen der Natur bzw. dem Fotorealismus widersprechen. Ihr Erscheinungsbild – Jens Eders Figurenanalysemodell meint hier die physischen Eigenschaften der Figuren als fiktive Wesen – ähnelt dabei eher den Gestalten des klassischen Zeichen- oder Puppentricks, der Gesichts- und Körperausdruck ist oft stark übertrieben.

„Ihre Merkmalkonstellation wirkt vereinfacht, verallgemeinert, typisiert und übersteigert“, wodurch Animationsfiguren automatisch eine Tendenz zu Komik und Selbstreflexivität aufweisen [6, S. 150].

Bezüglich ihres physischen Erscheinungsbildes (Figuren als *Fiktive Wesen*) muss an dieser Stelle erwähnt werden, dass im Bereich der Hybridanimation nur selten Menschen, sondern meistens anthropomorphe Figuren zum Einsatz kommen, was sich anhand der in diesem Kapitel analysierten Filmbeispiele feststellen lässt. Dabei sind es häufig Fantasiewesen, Tiere oder leblose Objekte, die menschliche Züge tragen, also anthropomorph gestaltet sind, wie seit jeher in der Entwicklung der digitalen Animation zu beobachten ist. Sind die Hauptfiguren Menschen, so werden sie als stilisierte Cartoon-Figuren dargestellt [6, S. 146]. Je comichafter die Figuren sind, desto stärker erfolgt eine übertriebene, überzeichnete Darstellung bestimmter Merkmale oder Körperteile, die Proportionen der Figuren werden neu interpretiert, ihre Formen durch flächige Farbigkeit reduziert. Auch das Kindchenschema [16] von Konrad Lorenz aus dem Jahr 1943 spielt in Bezug auf das physische Erscheinungsbild der Figuren (v.a. ihres Gesichtes) eine Rolle. Gekennzeichnet durch runde Bäckchen, einer kleinen Nase, übergroße

Augen, einer hohen Stirn und einem großen Kopf, wirken diese kindlichen Proportionen als Schlüsselreize, lösen bei Erwachsenen ein besonderes Fürsorgeverhalten und beschützende Reaktionen hervor und hemmen zugleich mögliche Aggressivität [10, S. 454f].

Diese charakteristischen Merkmale gelten – losgelöst jeglicher technischer Konstruktionsweise – sowohl für zwei- als auch dreidimensionale Figuren (Abb. 3.3). Außergewöhnlich stilisierte 2d-Figuren sind in den beiden Kurzfilmen BLESS YOU (2013) und SAVE VIRGIL (2004) zu finden, deren abstrahierte Körperformen besonders ausgeprägte Merkmale und Proportionen besitzen. Die Charaktere aus SAVE VIRGIL stellt ein auffällig comichaftes Wesen dar und ist nicht zuletzt durch einen übergroßen Kopf mit riesigen Augen gekennzeichnet. Das Kindchenschema ist auch bei den Figuren aus BEING BRADFORD DILLMAN und THE AMAZING WORLD OF GUMBALL eindeutig vorhanden und lässt die Figuren äußerst niedlich erscheinen. Bei den hybriden 3d-Animationen gelten die computergenerierten Figuren aus GROW UP, TIMMY TURNER! (2011), A FAIRY ODD CHRISTMAS (2012) und THE SMURFS (2011, 2013) als beispielhafte Extremen der Stilisierung, wobei auch hier das Kindchenschema für die Darstellung und Wirkung der Figuren entscheidend ist. Auf welche Weise solche nicht-fotorealistischen Figuren nun erstellt werden und welche ästhetischen Merkmale sich durch die verschiedenen Konstruktionsarten ergeben bzw. kennzeichnend für sie sind, wird im bevorstehenden Unterkapitel genauer betrachtet.

3.2.2 Technische Konstruktion und Gestaltung stilisierter Figuren

Im Hinblick auf das digitale Zeitalter lässt sich erkennen, dass für die Erstellung stilisierter Figuren unterschiedlichste Techniken – ob nun analog, digital oder beide kombiniert – verwendet werden. Obwohl nicht alle Animationstechniken für eine Kombination mit realfilmischen Elementen geeignet sind, lassen sich laut Franziska Bruckner bestimmte analoge und digitale Animationstechniken als *hybridfähig* kategorisieren:

„Der Zeichentrickfilm oder die Cel-Animation, alle Stop Motion Techniken (Von der Objektanimation über Puppenanimation bis zur Pixilation), Direct Film oder Handmade-Animation (oftmals Found Footage) und digitalen Techniken wie die 3d-Computeranimation, wie auch sämtliche 2d-Animationen, die zum Teil eine digitale Weiterentwicklung der genannten analogen Animationstechniken darstellen“ [94].

Bruckners Kategorisierung ist zwar für den allgemeinen Begriff Hybridanimation zutreffend, im Kontext der stilisierten Figuren sind jedoch nicht alle erwähnten Techniken von Relevanz. In erster Linie ist hier die Zeichentrickanimation von wesentlicher Bedeutung, die schon zu Beginn der (Hybrid-)

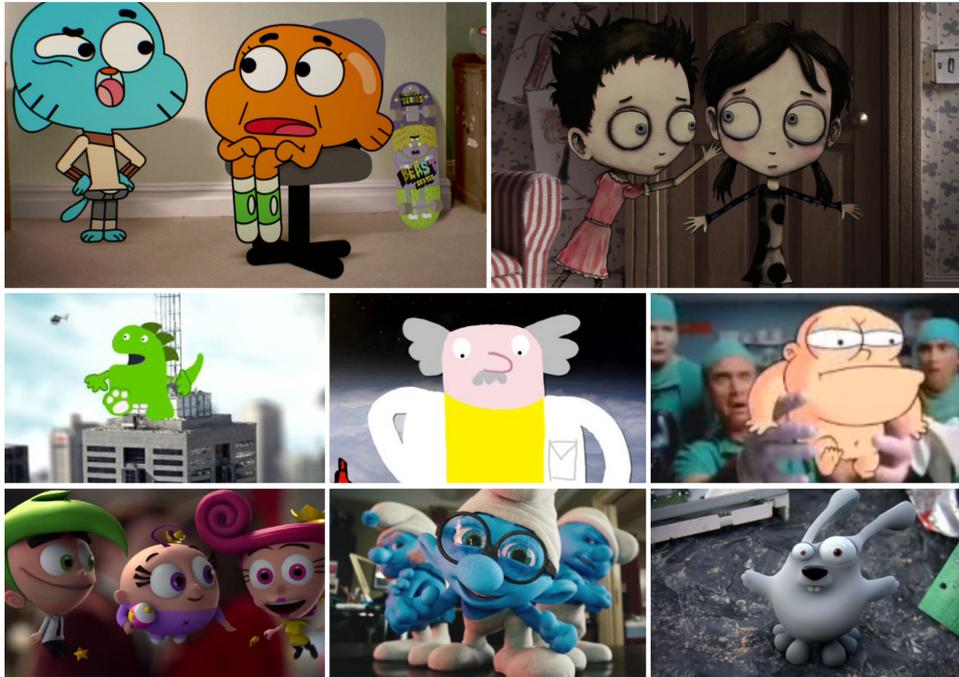


Abbildung 3.3: Beispiele für das Kindchenschema nach Konrad Lorenz. Oben: THE AMAZING WORLD OF GUMBALL. Bildquelle: [74], BEING BRADFORD DILLMAN. Bildquelle: [31]. Mitte: BLESS YOU (1, 2). Bildquelle: [33], SAVE VIRGIL (3). Bildquelle:[62]. Unten: GROW UP, TIMMY TURNER!. Bildquelle: [44], THE SMURFS. Bildquelle: [78], BABIOLES. Bildquelle: [28].

Animationsgeschichte Verwendung fand, gefolgt von Cut-Out-Techniken, sowie sämtlichen digitalen zwei- und dreidimensionalen Animationstechniken. Die Definition der jeweiligen Technik bestimmt vor allem das visuelle Erscheinungsbild stilisierter Figuren als Artefakte, auf die nun näher eingegangen werden soll.²

Analoge Animationsfiguren

Setzen manche Filmkünstler auf altbewährte, analoge Animationsfiguren, so sind es häufig Puppenanimationen, Legetrick und überwiegend klassischer Zeichentrick, welche mit Hilfe verschiedener Techniken ins Realbild eingefügt werden. Neben dem wohl bekanntesten und mit Abstand aufwändigsten Hybridfilmklassiker der historischen Entwicklung, WHO FRAMED ROGER RABBIT aus dem Jahr 1988, greifen Filmemacher auch heute noch auf die Qualität der analogen Zeichentrickanimation zurück (Abb. 3.4). Der Kurzfilm THE EVENT (2013) von Julia Pott beinhaltet handanimierte, stark

²Die technischen Arten der Konstruktion digitaler Figuren sollen in dieser Thesis nicht weiter behandelt werden und sind beispielsweise unter [10] nachzulesen.

stilisierte Zeichentrickfiguren, welche sich zum Teil in Realbildern befinden. Auch bei MÉLI MÉLO (2011) – ein Kurzfilm von drei Kolleginnen und mir – wurden mit analog animierten Figuren gearbeitet. Dabei wurden die Figuren per Hand auf Papier gezeichnet und frame für frame animiert. Anschließend wurden sie ausgeschnitten und als Puppen jeweils nacheinander ins reale Bild gesetzt, während die Stop-Motion-Animation anhand etlicher Fotos aufgezeichnet wurde. Der analoge PaperCut-Stil dieser Stop-Motion-Technik verleiht diese Figuren eine ganz besondere Haptik und Materialität. Da analoge Figuren ein Kapitel für sich darstellen und nicht Grundlage dieser Arbeit sein sollen, wird im Weiteren vorrangig auf digital erzeugte Figuren eingegangen.



Abbildung 3.4: Analoge, stilisierte Figuren: WHO FRAMED ROGER RABBIT. Bildquelle: [85], THEEVENT. Bildquelle: [77], MÉLI MÉLO. Bildquelle: [52].

Digitale 2D-Animationsfiguren

Die einst so beliebten Zeichentrickfiguren spielen auch im digitalen Zeitalter noch eine tragende Rolle. Als digital animierte, zweidimensionale Figuren tauchen sie in die Welt des Realfilms ein und dienen als Handlungsträger diverser Erzählungen. Neben den analogen Techniken stehen heutzutage jegliche 2D-Techniken im Zentrum der Hybridanimation, die laut Franziska Bruckner eine „digitale Weiterentwicklung der vorangegangenen analogen Techniken darstellen“ [94]. Daraus ergeben sich natürlich eine Menge unterschiedlicher Techniken und Stile.

Der Fernsehfilm RE-ANIMATED (2006) oder die beiden TV-Serien SIT DOWN SHUT UP (2009) von Mitchell Hurwitz und THE AMAZING WORLD OF GUMBALL (2011) von Ben Bocquelet, sowie der Kinofilm THE TOE TACTIC (2008) von Emily Hubley zeigen flache, zweidimensionale Cartoon Figuren, die mittels Computersoftware konstruiert und animiert wurden. Obwohl diese Charakteren mit Hilfe digitaler Computertechnik ins Bild gezaubert wurden, lässt sich erkennen, dass ihr Look oft dem handgezeichneten Animationsfilm gleicht. Illustrative, farbenfrohe Figuren mit flächigen Formen, stark reduzierten Details und den für sie so kennzeichnenden Außenkonturen. Ein weiteres auffälliges Merkmal ist, dass die Figuren aufgrund ihrer Flachheit schon zu Beginn perspektivisch gezeichnet werden müssen, nämlich in

der jeweiligen Perspektive der Umgebung, in der sich die Figur einfügen wird. Die beiden Kurzfilme *TRIP TO THE PLANETARIUM* (2008) von Stephanie Batailler und *THE WINDOW* (2013) von Inglorious Mustard zeigen diese Merkmale besonders gut auf (Abb. 3.5).



Abbildung 3.5: Digitale 2d-Figuren : Oben: RE-ANIMATED [59], SIT DOWN SHUT UP [67], THE AMAZING WORLD OF GUMBALL [74]. Unten: THE TOE TACTIC [80], TRIP TO THE PLANETARIUM [82], THE WINDOW [81].

Neben diesen eher herkömmlich erstellten Figuren gibt es im Bereich der zweidimensionalen Computeranimation jegliche Sonderformen visueller Figurengestaltung. Ein Beispiel dafür ist der Kurzfilm *BEING BRADFORD DILLMAN* (2011) von Emma Burch, eine 2d Animation, deren stilisierte Figuren nicht wie jene der vorigen Beispiele aus reinen Farbflächen bestehen, sondern im texturierten PaperCut-Stil marionettenhaft zusammengestellt und animiert sind (Abb. 3.6 a). Auch durch die eher düstere Farbgebung und die feinen, teils detailreicheren Texturen unterscheidet er sich stark von den restlichen Beispielen. Solche PaperCut-Figuren kommen auch im Kurzfilm *Olympic Vermin* (2012) von Amael Isnard und Leo Bridle zum Einsatz, welche durch besonders geometrische Formen und reduzierte Oberflächen gekennzeichnet sind (Abb. 3.6 b). Ein weiteres Beispiel für einen alternativen Zugang zur Darstellung der Figuren ist der Dokumentarfilm *CHOCOLATE BACON* (2012) von Asavari Kumar, welcher besonders viele unterschiedliche Stile miteinander vereint (Abb. 3.6 c). Die Hauptcharaktere, ein junges Mädchen, wird dabei als skizzenhaft gezeichnete, ausgeschnittene Figur in schwarz weiß dargestellt und hat durch das Flackern der Konturen einen analog animierten Charakter. Manche Nebenfiguren bestehen aus illustrativen, teils bunten, vollflächigen Körpern, deren Gliedmaßen als schwarze Striche hinzugefügt wurden. Wiederum andere Figuren bestehen sogar aus reinen Konturen, deren Linien einfarbig und Körperflächen transparent sind. Im Dokumentarfilm *JOURNEY* (2013) von Antoine Duchêne wird eine Figur dargestellt, die schlicht aus weißen Außenkonturen besteht (Abb. 3.6 d).

Auch im Werbespot SKINMEAL (2013) werden Insekten dargestellt, die aus reinen Konturen aufgebaut, sich entlang des Körpers einer Frau bewegen (Abb. 3.6 d).



Abbildung 3.6: Sonderformen digitaler 2d-Figuren: (a) BEING BRADFORD DILLMAN. Bildquelle: [31], (b) OLYMPIC VERMIN. Bildquelle: [55], (c) CHOCOLATE BACON. Bildquelle[36], (d) SKINMEAL. Bildquelle: [68], (d) JOURNEY. Bildquelle: [46].

Eine weitere Sonderform stellen analoge, oder analog erzeugte Figuren (Puppen) dar, denen kleine, digitale, meist zweidimensionale Details hinzugefügt werden, die als grafische Objekte meist Zusätze bzw. Erweiterungen

von Körper darstellen – Hybridfiguren, die in sich aus verschiedenen realen sowie digitalen Bildebenen zusammengestellt sind. Ein Beispiel dafür sind die Figuren aus der Fingertheater-Serie SHERLOCK HOLMES (2010–2012) von Jim Le Fevre, die aus fingerbasierenden Puppen, denen digital animierte Gesichter hinzugefügt wurden, bestehen. Der Kurzfilm SIN JUICIO (2012) zeigt reale Personen, deren Köpfe mit grafisch abstrahierten Helmen überdeckt werden, die Eurosac Werbung RUSSEL THE SPRUCE (2013) stellt neben Bäumen und anderen real gefilmten Elementen vor allem Papiertaschen dar, die ein digitales, zweidimensionales Gesicht – bestehend aus illustrativ gestalteten Augen kombiniert mit Nase bzw. Bart – besitzen. Solche digitalen Erweiterungen lassen aus normalen Live-Action-Objekten neue Figurenarten entstehen und bekommen vor allem durch die Stilisierung einen neuen, gewiss unbekanntem Charme (Abb. 3.7).



Abbildung 3.7: Sonderformen digitaler 2d-Figuren: SHERLOCK HOLMES [64], RUSSEL THE SPRUCE [61], SIN JUICIO [66].

Im Bereich der 2d-Animation (analog und digital) gibt es neben diesen, meist Keyframe-animierten Figuren, auch solche, die mittels Rotoskopie erstellt werden und einen besonderen, dafür kennzeichnenden Look aufweisen. Disney entwickelte dieses Verfahren im Zuge der Animation menschlicher Figuren, bei dem Realbildaufnahmen als Vorlage dienen und die Figuren über das vorhandene Bildmaterial gezeichnet werden [23, S. 67]. Dieses Verfahren lässt sich nicht nur auf analog gezeichnete, sondern auch auf digital erstellte 2d-Figuren anwenden. Obwohl diese Figuren stilisiert sind, verfolgen sie oft eine gewisse Ästhetik, die nicht zuletzt durch die natürlichen Proportionen und Bewegungen der verborgenen realen Personen entsteht und werden oft schnell als solche erkannt, wie der rotoskopierte Junge im Kurzfilm BABLS (2013) (Abb. 3.8 a). Im Musikvideo MEMORY (2009) von Mirjam Baker für die Band *Zoot Woman* ist diese Technik ebenfalls zu sehen, sobald der Protagonist durch einen kleinen Fotorahmen blickt (Abb. 3.8 b). Auch der Kurzfilm BICYCLE MESSENGERS (2006) von Joshua Frankel (Abb. 3.8 c) oder die beiden Dokumentationen LIVING IN THE SPACE (2013) von Katre Haav (Abb. 3.8 d) und WELCOME WEEK SOUTHAMPTON SOLENT UNIVERSITY (2012) von James Harvey (Abb. 3.8 e) wurde mittels Rotoskopie-Technik verfremdet.

Generell lässt sich sagen, dass alle bis hierher genannten digitalen Tech-

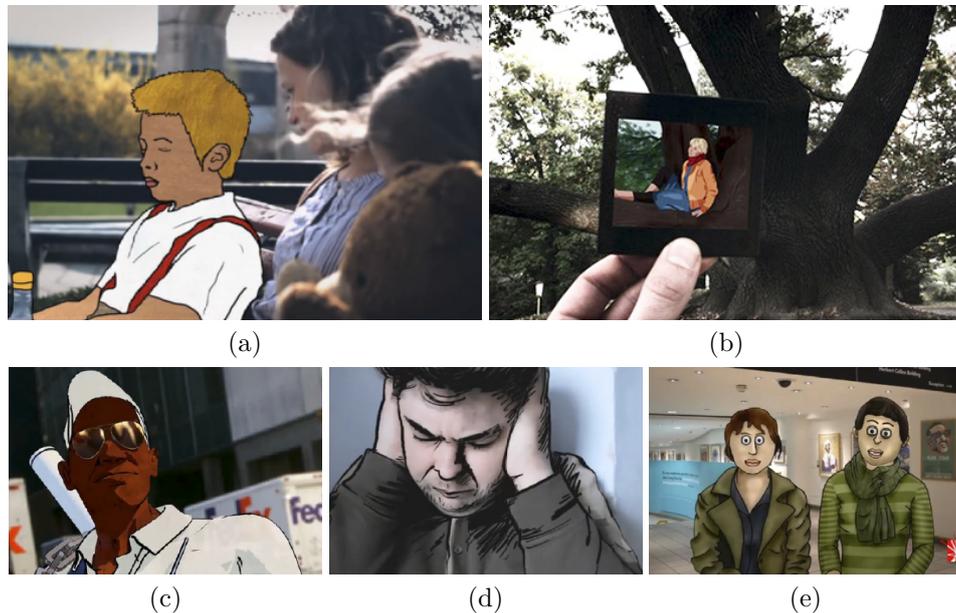


Abbildung 3.8: Sonderformen mittels Rotoskopie: (a) BABLS. Bildquelle: [29], (b) MEMORY. Bildquelle: [53], (c) BICYCLE MESSENGERS. Bildquelle [32], (d) LIVING IN THE SPACE. Bildquelle: [49], (e) WELCOME WEEK SOUTHAMPTON SOLENT UNIVERSITY. Bildquelle: [84].

niken Schritt für Schritt aus ihren analogen Pendants entstanden sind – vor allem die computerunterstützte Zeichentrickanimation und die digitale Legeanimation. Demnach weisen sie auch eine ähnliche Ästhetik der visuellen Figurerdarstellung auf wie ihre Vorreiter [2, S. 64].

Digitale 3D-Animationsfiguren

Die größten ästhetischen Möglichkeiten zur Erstellung digitaler (stilisierter) Figuren bietet schließlich die dreidimensionale Computeranimation (auch CGI oder kurz CG genannt) [2, S. 63]. Ihre technischen Mittel – von Keyframe-Animation bis Performance-Capture – ermöglichen inzwischen eine Fülle an unterschiedlichen Stilen, die sich breit gemacht haben. Filme wie STUART LITTLE, SCOOBY DOO, GARFIELD, ALVIN THE CHIPMUNKS, YOGI BEAR, HOP oder THE SMURFS setzen die Traditionen des cartoonhaften Zeichentricks mit den technisch unbegrenzten Mitteln der 3d-Computeranimation fort. Allerdings lässt sich klar erkennen, dass diesen Figuren jegliche Materialität des klassischen Animationsfilms fehlt. Durch die Dreidimensionalität ergeben sich in punkto Animation und Perspektive zwar viele Vorteile, doch hinsichtlich ihrer ästhetischen Erscheinung mangelt es ihnen an der gewissen Haptik, quasi am Zeichenstrich der analogen Animation (Abb. 3.9) [6, S. 150].



Abbildung 3.9: Digitale 3d Figuren. Oben: STUART LITTLE. Bildquelle: [72], SCOOBY DOO. Bildquelle: citeScoobyDoo, GARFIELD. Bildquelle: [42]. Unten: ALVIN & THE CHIPMUNKS. Bildquelle: [26], HOP. Bildquelle: [45], YOGI BEAR. Bildquelle: [86].

Stilisierte 3d-Figuren können detailreich gestaltete, eher fotorealistische Oberflächen besitzen, wie beispielsweise der Kater aus GARFIELD, oder im Unterschied dazu mehr an die Konventionen des klassischen Cartoons angelehnt sein und wie die Figuren aus GROW UP, TIMMY TURNER! ein detailloseres, rein farbflächiges Erscheinungsbild aufweisen (Abb. 3.10). Dies ist natürlich nur eine vereinfachte Gegenüberstellung zweier Stilrichtungen. Was das Figurenangebot betrifft, so existieren eine Fülle an Zwischenformen angesichts Komplexität, Individualisierung, Stilisierung, Komplexität und Realitätsnähe [6, S. 150f] (s. Abschn. 3.2.1). Aufgrund der Beispiele lässt sich feststellen, dass, je weniger komplex 3d-Figuren in ihrer Darstellung sind und je weniger detaillierte Oberflächen und Merkmale sie haben, desto mehr stilisiert sie sind (vgl. Schema von Scott McCloud, Abschn. 3.2.1).

Ein Blick auf die heutigen 3d-Filmfiguren zeigt, dass sich „Abweichungen von der Standard-Figurenkonzeption offenbar verbreitet“ haben, vor allem im „Mainstream der neueren Filmproduktionen“ [5, S. 276]. Immer häufiger wählen Künstler einen Stil, der sich zwischen Photorealismus und dem künstlichen Charakter von Computeranimation bewegt. Dabei zeichnen sich diese Figuren durch Stilisierung und Übertreibung bestimmter Körpermerkmale und Verhaltensweisen aus, was auf viele Konventionen des klassischen Cartoons zurückzuführen ist. Ihre Eigenschaften widersprechen den Gesetzen der Natur bzw. dem Fotorealismus. Durch Typisierung, Parodie und Karikatur dringen sie in die Welt der Komik ein und sind auf Grund ihrer Künstlichkeit, Hyperexpressivität und Selbstreflexivität vielmehr dem fantastischen Genre als dem Filmrealismus zuzuordnen [6, S. 151]. Der Kurzfilm TURNING (2010) zeigt Traumfiguren einer Hybridanimation, die mittels 3d-Computeranimation hergestellt wurden und sich durch die detailreichen Tex-



Abbildung 3.10: Verschiedene Stilisierungsgrade von 3d-Figuren. Oben: GARFIELD [42], STYLO [73], ELK HAIR CADDIS [41], GROW UP, TIMMY TURNER! [44] BABIOLES [28]. Unten: RUGBY LEAGUE CHALLENGE CUP FINAL [60].

turen zwar auffallend am Fotorealismus orientieren, die Figuren hinsichtlich ihrer allgemeinen Beschaffenheit – Stilisierung und Karikatur bestimmter Körpereigenschaften – dem fantastischen Genre zugeordnet und als stilisiert wahrgenommen werden können.³

Ihnen allen gemeinsam ist, dass computergenerierte Figuren die ästhetischen Merkmale des Zeichentricks, Puppentricks und die des Realfilms verknüpfen und darüberhinaus die herkömmlichen Darstellungsformen dieser drei Filmgattungen anstreben. Dazu kommt, dass ihnen die Dreidimensionalität im Vergleich zu fotorealistischen Bildern oft eine gewisse Kälte, Klarheit und Härte in Bezug auf ihr ästhetisches Erscheinungsbild verleiht. Aufgrund ihres technisch durchkonstruierten Entwicklungsprozesses neigen sie häufig dazu, eine durchwegs perfekte und sterile Wirkung zu erzielen, was manchmal einen befremdlichen Effekt beim Rezipienten hervorrufen kann [6, S. 151f].

3.2.3 Bewegung stilisierter Figuren

Neben der grafischen Gestaltung gehört zum äußeren Erscheinungsbild von Figuren ebenso die Art ihrer Bewegung. Diese sollte, je nach Stilisierungsgrad auf der formalen Ebene, dementsprechend stilisiert oder realistisch sein. Die Bewegung – also die Art der Fortbewegung sowie die Eigenbewegung der Figuren selbst – ist für stilisierte Figuren ein grundlegendes Definitionsmerk-

³Der Vollständigkeit halber ist zu erwähnen, dass es im Bereich der 3d-Figuren Spezialformen gibt, die zwar technischer Natur dem dreidimensionalen Raum entspringen, für das visuelle Erscheinungsbild aber nur z.B. von einer Seite gerendert werden, sodass sie den Anschein einer vermeintlichen 2d-Animation erwecken. Der Grund hierfür liegt in der einfacheren Handhabung der Animation im dreidimensionalen Raum.

mal und hat ganz besonders für die Wirkung der Figuren beim Zuschauer eine große Bedeutung. Je nachdem können bestimmte Verhaltensweisen natürlich oder befremdend wirken. Für die Art der Bewegungsdarstellung spielen besonders die Gesetze der Physik sowie die natürliche Beschaffenheit von Figuren eine wesentliche Rolle. Nichtsdestotrotz bedürfen computergenerierte Figuren einer freien Gesetzgebung, wodurch es möglich ist, natürliche Gesetzmäßigkeiten zu brechen und neu zu definieren. Denn diese unbegrenzten, kreativen Möglichkeiten erlauben es, sämtliche (physikalische) Gesetze zu brechen, zu übertreten, neu zu definieren und sind kennzeichnend für den Begriff Animation. Je nach Handlung ist es dabei mehr oder weniger von Vorteil, naturgetreue Gesetze und Darstellungskonventionen zu brechen – sowohl im Gebiet der formalen Kriterien als auch im Bereich der Animation [21, S. 263f].

Barbara Flückiger hat bezüglich der Wahrnehmung digitaler Figuren ein Modell der Distanz entwickelt, das davon ausgeht, dass sich die verschiedenen Aspekte des Erscheinungsbildes und Verhaltens in einer ähnlichen Distanz zu einem transparenten Darstellungsmodus befinden sollten (Abb. 3.11). Dies bedeutet, dass sich eine Figur, die ein stilisiertes Erscheinungsbild hat, auch dementsprechend stilisiert bewegen sollte [9, S. 114f].

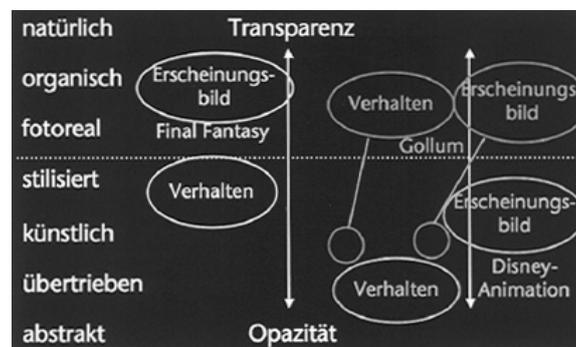


Abbildung 3.11: Modell der Distanz von Barbara Flückiger [9, S. 115].

In diese Matrix lassen sich sämtliche digitalen Figuren einordnen. In meiner Analyse werden ausschließlich jene behandelt, deren Erscheinungsbild sich im Bereich der stilisierten Darstellung unterhalb der horizontalen Linie befinden, ihr Verhalten jedoch sowohl eine fotorealistische, als auch stilisierte Bewegung aufweisen kann. So z. B. besitzen die rotoskopierte Figuren aus *BABLS* (Abb. 3.12 a) und *MEMORY* (Abb. 3.12 b) zwar ein illustrativ stilisiertes, visuelles Erscheinungsbild, die Animationstechnik verleiht ihnen aber sehr menschliche, natürliche Bewegungen. Im Gegensatz dazu sind die Figuren aus *POPOLËI* (Abb. 3.12 c) sowie *ELK HAIR CADDIS* (Abb. 3.12 d) nicht nur äußerlich durch eine markante Stilisierung gekennzeichnet, sondern bewegen sich auch dementsprechend übertrieben.

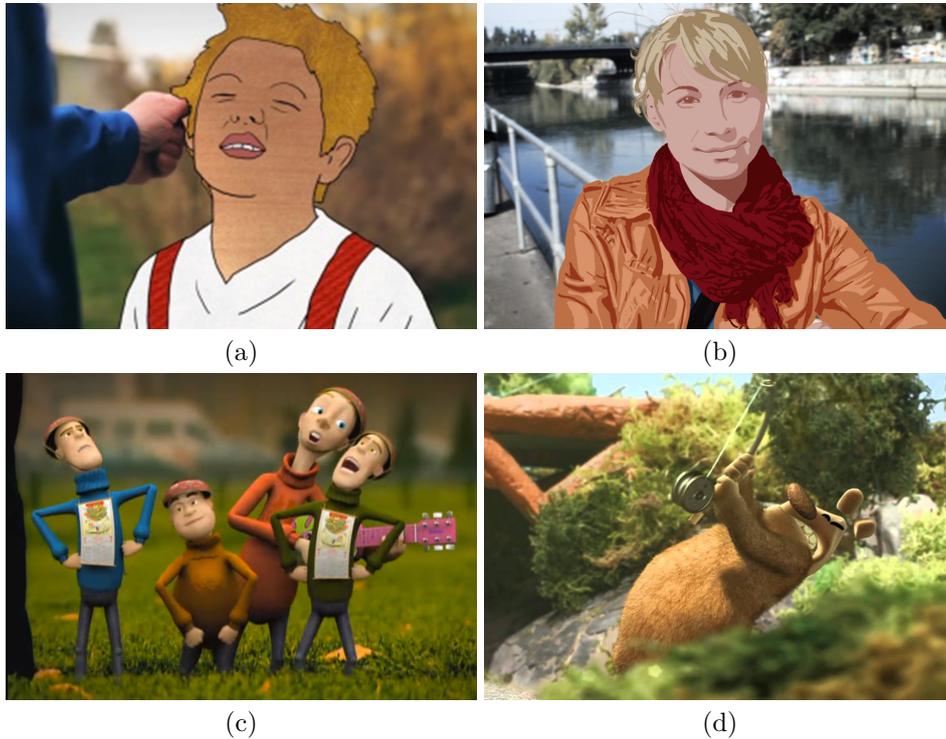


Abbildung 3.12: Limited Animation: (a) BABLS. Bildquelle: [29], (b) MEMORY. Bildquelle: [53], (c) POPOLÉI. Bildquelle: [58], (d) ELK HAIR CADDIS. Bildquelle: [41].

„Virtually the only characteristics [...] that can be built into the design of a cartoon character are the capacity for movement or the lack of it. [...] What it does relates back to its capacity for movement“ [21, S. 261].

Natürlich entscheidet die Konstruktionstechnik und die Ästhetik der Figuren auch stets darüber, wie sie sich verhalten. Eine abstrakte 2d-Cut-Out-Puppenanimation wird sich im Unterschied zu einem vollständig geriggten 3d-Charakter viel eingeschränkter bewegen. In der Animationstheorie haben sich bezüglich des Animationsstils die Begriffe *Limited Animation* und *Full Animation* verbreitet [siehe auch 12, S. 133f].

Limited Animation beinhaltet demnach sämtliche Bewegungsmethoden wenig detaillierter, stilisierter Oberflächen und Formen. Sie ist vor allem durch eine reduzierte Darstellung der Bewegung gekennzeichnet, die sowohl durch eine Wiederverwendung von Bewegungszyklen, als auch durch eine geringere Anzahl an Frames pro Sekunde (statt den üblichen 24 Frames werden nur 12 oder weniger verwendet) erreicht wird. Diese Animationstechnik spart nicht nur Zeit und Geld, sondern stellt auch einen gewissen analogen

Look dar, der nicht nur vor allem in der Animationsgeschichte – z.B. bei den HANNA-BARBERA-CARTOONS, die damals den Fernsehmarkt der USA eroberten (u.a. mit FAMILIE FEUERSTEIN) [12, S. 145] – vermehrt zum Einsatz kam, sondern auch heute noch eine beliebte (digitale) Animationsmethode im Bereich der stilisierten, abstrakten Figuren darstellt. Ein Beispiel für Limited Animation ist das Mädchen aus CHOCOLATE BACON, welches sich in Verbindung mit ihrem äußerst stilisierten Erscheinungsbild nur sehr reduziert bewegt bzw. nur wenige Frames animiert wurden (Abb. 3.13 a). Auch die stilisierten Figuren aus THE AMAZING WORLD OF GUMBALL zeigen – ähnlich wie bei den Comedy Central Serien SOUTH PARK – sehr limitierte Bewegungen (Abb. 3.13 b). Ein besonderes Merkmal ist, dass sich oft nur einige wenige Objekte im Bild bewegen, die Bewegungen sind abgehakt aneinandergereiht, der Hintergrund bleibt unverändert. Animationsfiguren, die den sogenannten Cut-Out-Stil verwenden, wie beispielsweise jene in den Kurzfilmen OLYMPIC VERMIN (2012) von Amael Isnard und Leo Bridle (Abb. 3.13 c) oder BEING BRADFORD DILLMAN (Abb. 3.13 d), haben aufgrund ihres ästhetisch-technischen Erscheinungsbildes automatisch Einschränkungen in ihren Bewegungen. Durch die marionettenhaften Skelette besitzen sie limitierte Verhaltensweisen.

Auf der zweiten Seite der Animationsstile steht die **Full Animation**. Sie bezieht sich auf die Produktion hoch-qualitativer, traditionell animierter Filme, welche im Gegensatz zu ihrem Pendant besonders durch detaillierte Zeichnungen und weiche, flüssige, konstante Bewegungen mit 24 Frames pro Sekunde geprägt sind, mit einem Minimum an Bewegungszyklen. Gerade Walt Disneys Animationen sind dafür bekannt, hervorragend detaillierte Bewegungen in jedem einzelnen Frame darzustellen, die – wenn auch sehr stilisiert und übertrieben – sehr stark an der Realität anknüpfen. Aufgrund der äußerst aufwändigen Animationsart wird dieser Produktionsstil heute vorwiegend durch digitale Techniken ersetzt und spielt unter anderem bei der Keyframe-Animation, beim Rotoskopie- sowie Motion-Capture-Verfahren eine Rolle. Die Figuren aus dem Musikvideo MEMORY (Abb. 3.14 a) zeigen angesichts der Rotoskopie-Technik sehr flüssige Bewegungen, wie auch die 2d Figuren aus dem Kurzfilm CAVEIRÃO (2013) von Inglorious Mustard (Abb. 3.14 b), sowie die 3d-Figuren aus der TV-Serie BABIOLES (2010) von Matray (Abb. 3.14 c) und THE SMURFS (Abb. 3.14 d). Die verwendete Animationstechnik bestimmt die daraus resultierenden Bewegungen und den mit ihr einhergehenden Stilierungsgrad grundlegend. Denn fotorealistische Bewegungen, die sich durch Rotoskopie und Motion-Capturing ergeben, tendieren automatisch dazu, natürlich-menschliche Bewegungen nachzuahmen. Im Gegensatz dazu steht die bereits erwähnte Keyframe-Animation, die sowohl in der traditionellen Animation – aus der sie ursprünglich entstammt –, als auch in der 3d-Computeranimation von wesentlicher Bedeutung ist. Besonders im Bereich der stilisierten Animation bietet die 3d-Computeranimation eine breite Palette an unterschiedlichen Bewegungsar-

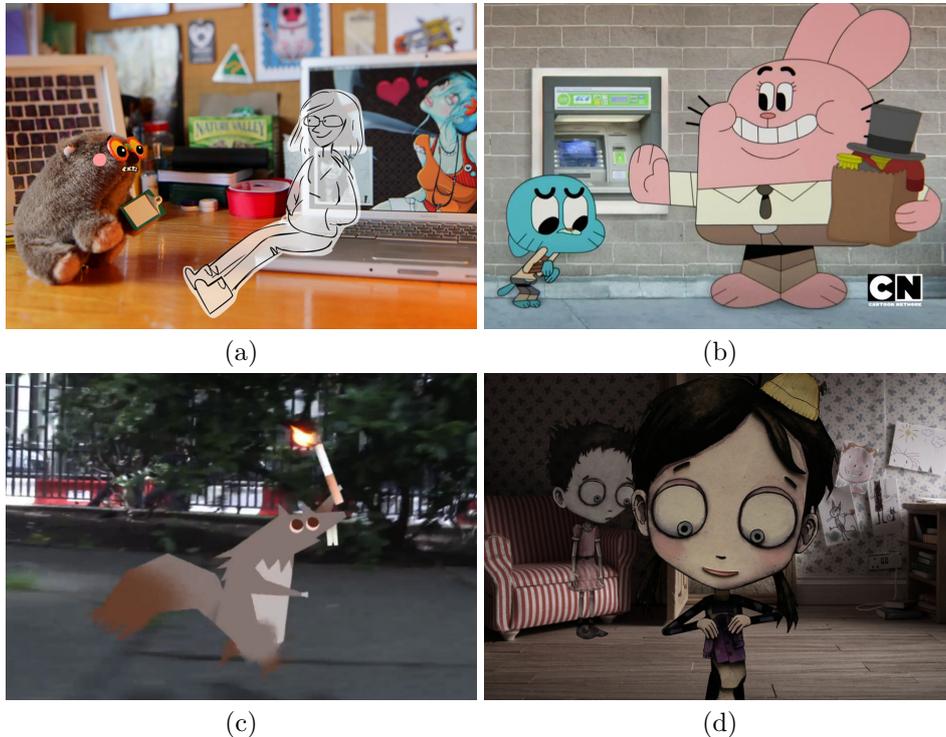


Abbildung 3.13: Limited Animation: (a) CHOCOLATE BACON. Bildquelle: [36], (b) THE AMAZING WORLD OF GUMBALL. Bildquelle: [74], (c) OLYMPIC VERMIN. Bildquelle: [55], (d) BEING BRADFORD DILLMAN. Bildquelle: [31].

ten. Grundsätzlich beabsichtigt die stilisierte Animation sehr freie, nach eigenen Regeln definierte Bewegungen, denen keine Grenzen gesetzt sind und ist durch eine cartoonhafte Übertreibung und einen besonders karikaturistischen Ausdruck der Emotionen gekennzeichnet. Dabei kommt es häufig zu Verzerrungen der Körperformen, was im Bereich der Animation als *Squash and Stretch* bekannt ist und vor allem bei Disney das wichtigste Animationsprinzip darstellt. Eine Sonderform stellt hier die *Rubberhorse Animation* dar, bei der die Figuren hoch elastisch sind und gewisse Körperteile wie Arme und Beine extrem gestreckt oder gestaucht werden, um surrealistische Effekte erzielen zu können [1, S. 128]. Weiters spielt auch das Prinzip der *Anticipation* eine fundamentale Rolle im Bereich der stilisierten Animation. Hier wird mit Hilfe einer Vorbereitungsbewegung auf die nachfolgende Aktion aufmerksam gemacht. Stilisierte Animationen weisen dabei oft extreme Bewegungen auf, allerdings kann die Anticipation auch vollständig weggelassen werden [1, S. 130].

Neben diesen beiden Grundregeln gibt es laut *Disney's Twelve Basic*

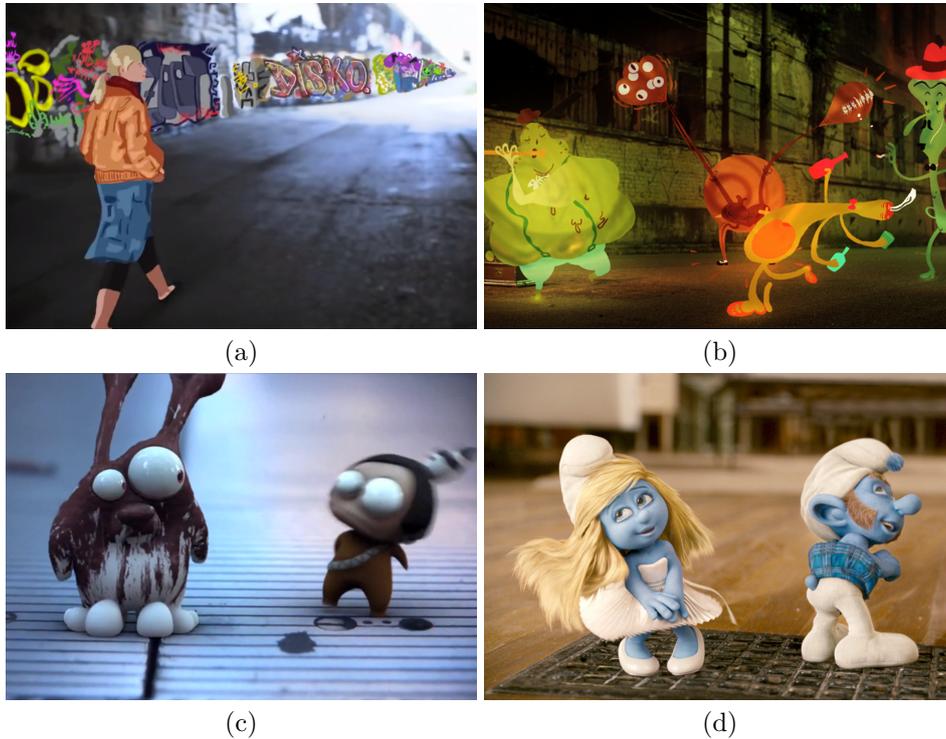


Abbildung 3.14: Full Animation: (a) MEMORY. Bildquelle: [53], (b)CAVEIRÃO. Bildquelle: [35], (c) BABIOLES. Bildquelle: [28], (d) THE SMURFS. Bildquelle: [78].

*Principles of Animation*⁴ noch zehn weitere Prinzipien, Figuren ein stilisiertes Verhalten zu geben. Aber auch abseits von Disney sind den Animationen und Bewegungsabläufen im Bereich der non-fotorealistischen Animation keine Grenzen gesetzt. Filmemacher und Animatoren verfügen über unbegrenzte Möglichkeiten, stilisierte Charakteren zum Leben zu erwecken und die Zuschauer auf immer wieder neue Arten zu begeistern, denn in der fiktiven Welt des Animationsfilms gibt es nichts, was nicht möglich wäre. Anhand der hier durchgeführten formalen Analyse von digitalen Figuren im Real-film konnten Figuren anhand ihres äußerlichen Erscheinungsbildes in Bezug auf ihren visuellen Stil, die technische Konstruktionsweise und deren Mittel zur Gestaltung der Figuren, sowie die Art der Bewegung voneinander differenziert werden. Die aufgezeigten Merkmale dieser stilisierten, digitalen Figuren als fiktive Wesen und Artefakte tragen dazu bei, dass sie als *Symbole* für etwas stehen und Träger indirekter Bedeutungen und Aussagen sind bzw. diese vermitteln. Durch das ästhetische Erscheinungsbild der Figuren – ihrer Typisierung, Merkmalübersteigerung, Verdeutlichung und

⁴Ollie Johnston und Frank Thomas. *The Illusion of Life: Disney Animation*, 1981.

Vereinfachung, Künstlichkeit und komischer Überzeichnung – können indirekte Bedeutungen im Bereich der Computeranimation stärker zum Ausdruck gebracht werden, als beim Realfilm [6, S. 152]. Somit dienen stilisierte Figuren aufgrund ihrer unlimitierten und vielschichtigen Darstellungsformen als Kommunikationsmittel, wobei Figuren, die in bestimmte Umgebungen integriert werden, wiederum (neue) Bedeutungen vermitteln, worauf ich später noch genauer eingehen werde. Cartoonfiguren tragen laut Jens Eder und Jan-Noel Thon „oft didaktische Botschaften und stecken voller intertextueller Anspielungen; sie sind mehrfachcodiert, weil sie sowohl kindliche Zuseher, als auch ihre Eltern ansprechen sollen“ [6, S. 152]. Demnach geben digitale Figuren als Symptome einen Rückschluss auf die kommunikativen Ursachen und Wirkungen beim Zuseher. Die aufwändigen Animationsfiguren bieten durch ihre technischen Besonderheiten zusätzlich ein spektakuläres Erlebnisangebot und können – zumindest bei im großen Mainstream-Kino – als „zirkulierende Waren oder Markensignets aufgefasst werden“ [6, S. 152]. In all diesen Kontexten wird die auf der Darstellung beruhende Wahrnehmung zu einer ganzheitlichen fiktiven Person verbunden, welche in Relation mit anderen Figuren stehen kann, wie auch mit dem Selbstbild des Rezipienten. Auf Grundlage dessen lässt sich verstehen, dass diese kommunikativen Ursachen und Wirkungen verschiedene Emotionen für oder gegen eine Figur hervorrufen kann. Von vollständiger Ablehnung, Verständnis oder Unverständnis bis hin zur Identifikation – Zuseher erleben dieselben Figuren auf verschiedenste Arten, da sie unterschiedliche Wertvorstellungen haben [91]. Nachdem das Thema der stilisierten Figuren – unabhängig jeglicher Welt, in der sie später integriert werden – nun ausführlich erläutert wurde, möchte ich im folgenden Kapitel nun auf die Integration dieser Figuren in den Realfilm eingehen, welches im Vordergrund dieser Arbeit stehen soll.

Kapitel 4

Visuelle Integration der Figur in den Realfilm

Erst durch die Integration einer digitalen, stilisierten Figur in einen Realfilm entstehen Hybridanimationen bzw. sogenannte Mischformen. Dieses Kapitel stellt den wichtigsten Teil der Arbeit dar, denn die Kombination, also das Zusammenspiel der beiden Welten Animation und Realfilm bildet den gemeinsamen Nenner jedes Hybridfilms. Der Fokus liegt dabei rein auf der visuellen Ebene. Es geht um die formale Analyse der Integration zweier Bildebenen, die sich äußerlich mehr- oder weniger stark voneinander unterscheiden, ein visueller Bruch allerdings gegeben sein muss. Diese Analyse soll jegliche im vorigen Kapitel genannte – vorwiegend digitale – Animationstechniken umfassen und sowohl Kurzfilme, Langfilme, Dokumentationen, Musikvideos und Werbeclips, bzw. einzelne Sequenzen daraus, beleuchten. Bevor jedoch auf die verschiedenen Aspekte der visuellen Integration näher eingegangen wird, sollten zunächst die mit ihr verbundenen technisch-formalen Gegebenheiten betrachtet werden, die dafür verantwortlich sind, eine Figur glaubhaft in ein reales Bild zu transferieren. Im letzten Unterkapitel geht es schließlich um das visuelle Zusammenspiel bzw. die Interaktion der beiden Bildwelten Animation und Realfilm. Dabei werden neben den visuellen Parameter auch die narrativen Gesichtspunkte beleuchtet. Einerseits werden metaleptische Grenzüberschreitungen bzw. das Verhältnis der Bildebenen in der Erzähltheorie thematisiert, andererseits die Möglichkeiten der visuellen Kommunikation bzw. physischen Interaktion zweier, ontologisch getrennter Figuren aufgezeigt. Es stellt sich also die Frage, wie die Verbindung einer stilisierten Figur und ihrer realen Umgebung aussehen kann, bzw. wie diese beiden Parallelwelten miteinander in Kontakt treten können. So unterschiedlich die einzelnen Teilkapitel auch sind, so haben sie doch alle gemeinsam, dass sie nach einer gelungenen Kombination zweier Bildwelten streben, welche in großem Zusammenhang mit der Glaubwürdigkeit auf die Zuschauer steht.

4.1 Technische Voraussetzungen

Computergenerierte Figuren, die in ein Realbild transferiert werden, unterliegen einem aufwändigen Arbeitsprozess, der sich in mehrere Teile gliedert. Dabei ist es notwendig, dass die Figuren bestimmten technischen Gegebenheiten entsprechen, ansonsten würde das Hybridbild als fehlerhaft und vor allem als unglaubwürdig empfunden werden. Das Zusammenfügen unterschiedlicher Bildteile bzw. die Integration von computergenerierten Bildteilen in ein Live-Action-Bild wird durch das sogenannte Compositing ermöglicht, dessen Ziel es ist, ein möglichst überzeugendes Raum-Zeit-Gefüge zu schaffen [10, S. 232]. Dabei geht es vor allem um die physischen Beschaffenheit des Bildraumes sowie die damit verbundenen ästhetischen Kriterien, welche hier nur grob erläutert werden, um einen Überblick zu verschaffen. Ohne auf Details einzugehen, möchte ich deshalb nun ein paar technische Parameter nennen, die für eine gelungene Integration der Figur ins Realbild verantwortlich sind und deren ästhetische Bedeutung hervorheben. Die grundsätzlichen Probleme, die sich durch die Mischung von Animation und Realfilm ergeben, sind die gleichen wie die der ersten Hybridanimationen in den 1920er Jahren, nur lassen sie sich heutzutage besser identifizieren, weil die beiden Bildwelten klar markiert sind. Außerdem haben sie, im Gegensatz zu den fotorealistischen Animationen, welche der selben Realität angehören sollen wie die Realfilmebene, eine andere Bedeutung, denn sie befinden sich in einem klar definierten Rahmen und streben keine nahtlose Verschmelzung an [10, S. 232f]. Je nach technischer Konstruktion der Figuren und ihrer unterschiedlichen visuellen Erscheinungsbilder gibt es verschiedenste Aspekte, die für eine überzeugende Integration – mehr oder weniger – von Bedeutung sind. Die ästhetische Kohärenz von Filmbildern setzt sich aus vielen Faktoren zusammen, welche zugleich Indizien dafür sind, ob ein Mischbild am Ende stimmig wahrgenommen wird oder nicht.

Eine der wichtigsten Kriterien für die Erstellung hybrider Bewegungsbilder ist die Kombination von physischen und virtuellen Kamerafahrten. Solche Mischbilder sollten so wirken, als wären sie mit einer einzigen Kamera aufgenommen worden. Sofern die Realbildaufnahmen nicht unbewegt (statisch) aufgenommen wurden, ist es daher notwendig, die Kamerafahrt mithilfe von Motion Tracking zu rekonstruieren, um eine Verknüpfung beider Bildebenen in Bezug auf die Kamerafahrt zu erreichen.

Der Begriff *Tracking* bezeichnet „die Extraktion von Bewegungsdaten aus dem Bild, was insofern nicht ganz trivial ist, als sich sowohl die Objekte als auch die Kamera in einem dreidimensionalen Raum bewegen, dessen Koordinaten dann auf eine zweidimensionale Fläche projiziert werden. Als weitere Hürde kommt hinzu, dass jedes Objektiv spezifische Verzerrungen (lens distortion) produziert, welche aus dem Bild herausgerechnet werden

müssen“ [10, S. 243].

Somit wird dieses Verfahren einerseits dazu verwendet, Bewegungsdaten aus einem Bild zu extrahieren, oder für die Berechnung der Kamerakoordinaten zum Bewegen einer virtuellen Kamera [10, S. 244]. Tracking gewährleistet demnach eine korrekte optische Integration der Animationsfiguren in das Realbild. Erst wenn die Figuren quasi „im Realbild kleben“ können sie als der Umgebung zugehörige Objekte wahrgenommen werden.

Ein weiterer Aspekt für die positive Wahrnehmung von Animationsfiguren im Realfilm ist die Perspektive, in der die Figuren erscheinen. Sie steht in enger Verbindung mit der Kamerafahrt und ist für das optische Raumpfinden der Figuren verantwortlich. Dabei stellt sich die entscheidende Frage, ob es sich bei den Figuren um zwei- oder dreidimensionale Objekte handelt, welche – je nach Kamerafahrt – dementsprechend perspektivisch dargestellt werden müssen. 2d-Figuren müssen deshalb schon von Beginn an in der jeweils richtigen Perspektive illustriert werden und können nur von einer Seite gezeigt werden, im Gegensatz zu den 3d-Figuren, welche die Möglichkeit bieten, sich von allen Seiten problemlos zu präsentieren.

Ob Filmbilder am Ende in sich stimmig wahrgenommen werden, hängt im Weiteren mit einigen formalen Aspekten zusammen:

„Die Verteilung von Farben und Kontrasten, das Gefühl von Raumtiefe im zweidimensionalen Bild, das Spiel mit Schärfe und Unschärfe, Reflexionen, Licht und Schatten, aber auch die Konsistenz von Oberflächeneigenschaften wie Rauschen und Korn, das alles sind ästhetische Parameter des Bildeindrucks, die unmittelbar die sensorische Dimension der Wahrnehmung betreffen“ [10, S. 256].

Beim Zusammentreffen zweier Bildwelten kommt es meist zu enormen Diskrepanzen dieser Faktoren, die es gilt, bis zu einem gewissen Grad zu überwinden – je nachdem, wie stark ein visueller Bruch vorhanden sein soll. Grundsätzlich ist es wichtig, die computergenerierten Figuren der Beleuchtung des Realbildes anzupassen, je nach Materialität etwaige Reflexionen in den Oberflächen hinzuzufügen, die Farben in Bezug auf Temperatur, Sättigung und Kontraste zu gestalten, sowie eine globale Farbkorrektur – unabhängig ihres Shadings – mittels Grading zu erlangen. Angesichts der Beleuchtung spielt auch der daraus resultierende Schattenwurf eine wichtige Rolle. Schatten dienen als wichtige Gestaltungselemente von Bildern und tragen dazu bei, Elemente und Figuren räumlich anzuordnen und sie mit dem Raum interagieren zu lassen [10, S. 273].

Ein weiterer Punkt der ästhetischen Kohärenz digitaler Mischbilder ist die Schärfe bzw. die Schärfentiefe und die Staffelung eines Bildes in verschiedene Schärfenebenen [10, S. 265]. Laut Barbara Flückiger geht es vor allem

darum, mit Hilfe von Schärfe und Unschärfe gewisse Bildteile hervorzuheben oder verschwinden zu lassen:

„Filmästhetisch gesehen ist die selektive Schärfentiefe ein Instrument, um die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu lenken. Objekte, die in einem ansonsten unscharfen Bild scharf abgebildet sind, lösen aus psychophysischen Gründen eine unmittelbare Aufmerksamkeitsreaktion aus. Eine geringe Schärfentiefe steht darum in enger Verbindung zu erzählerischen und emotionalen Zielen“ [10, S. 266].

Neben diesen, sehr technisch-formalen Kriterien bestimmt natürlich die Art der Bewegung die Wirkung und Stimmigkeit eines Mischbildes. Neben der richtigen Anzahl der Frames in Realfilm und Animation, ist gerade die zeitliche Abstimmung (engl. timing) der im Bild vorhandenen Elemente ein wichtiger Punkt. Denn die Frage, wann und wie schnell sich Figuren und Objekte im Vergleich zu ihrer realen Umgebung bewegen bzw. wie sie auf „äußere“ Einflüsse und physische Gegebenheiten wie Wind, Wasser oder sonstige Krafteinwirkungen reagieren, steht in Zusammenhang mit der optischen und physischen Richtigkeit und bestimmt unter anderem das persönliche Empfinden der Zusammengehörigkeit beider Bildwelten.

4.2 Parameter der visuellen Integration

Um die stilisierten Figuren nun in das reale Bild zu integrieren, gibt es verschiedene Möglichkeiten, die vor allen Dingen mit der technischen Konstruktion und Animation der Figuren zusammenhängen, aber auch durch das ästhetische Erscheinungsbild sowie die Art der Bildmontage bestimmt werden. Verschiedene Medientheoretiker haben bezüglich der Hybridisierung von Bildern verschiedenste Klassifizierungen und Untersuchungen vorgenommen. Angelehnt an ein Modell von Franziska Bruckner werden nun einige Möglichkeiten genannt, welche die Art der Hybridisierung in visueller Hinsicht bestimmen.

4.2.1 Kombination von Bildtypen

Das entscheidendste Merkmal eines hybriden Bildes bzw. einer in dieser Thesis behandelten Hybridanimation ist die technisch-ästhetische Art der Figur, die in den Realfilm integriert wird. Laut Franziska Bruckner – die sich speziell mit dem Thema der allgemeinen Hybridanimation auseinandersetzt – weist die Definition der jeweiligen Animationstechnik darauf hin, welche Hybridisierungsart der Figuren mit dem Realfilm grundsätzlich möglich ist [2, S. 62]. Sie nennt verschiedene Animationstechniken, die bereits im vorigen Kapitel „Technische Konstruktion von Figuren“ näher beschrieben

wurden und analysiert das ästhetische Erscheinungsbild der durch die Hybridisierung entstehenden Kombinationsbilder. Die verschiedenen Techniken können in ihren Untersuchungen bzw. laut dem breit gestreuten Begriff *Hybride* sowohl mit Realbildern, als auch mit anderen Animationstechniken verknüpft werden – die vorliegende Arbeit bezieht sich jedoch, wie erwähnt, nur auf solche Hybridanimationen, in denen animierte Figuren in ein Realbild integriert werden. Als Fokus gelten ausschließlich stilisierte Figuren, wie sie schon im vorigen Unterkapitel *Technische Konstruktion und Gestaltung stilisierter Figuren* (s. Abschn. 3.2.2) behandelt wurden.

In Zusammenhang mit den unterschiedlichen Bildtypen und deren Ästhetik nahm Frederick S. Litten eine Typisierung vor, die zwar auf die Art des Bildmaterials eingeht, jedoch auch inhaltliche und schnitttechnische Kriterien beinhaltet. Dabei nennt er vier unterschiedliche Kombinationstypen: Hybridanimationen, in denen Animation und Realfilm durch harte Schnitte miteinander kombiniert werden bzw. nie gleichzeitig gezeigt werden (*Type 1*), gezeichnete Figuren sich in einer Realfilm-Umgebung befinden (*Type 2*) oder umgekehrt menschliche (Realfilm-) Figuren sich in einer Animationswelt bewegen (*Type 3*). Weiters gibt es so genannte *package features* (*Type 4*), in denen Type 2 und Type 3 und/oder Type 1 kombiniert werden, sowie Type 0, bei dem zwei oder mehrere unterschiedliche Animationstechniken mit Realfilm kombiniert werden. Zusätzlich differenziert er die einzelnen Typen nach einer inhaltlichen Frage, nämlich ob eine Interaktion zwischen den animierten und realfilmischen Figuren stattfindet. Diese inhaltliche Ebene ist für die formale Analyse der Kombinationsbilder nicht erforderlich. Frederick S. Litten entwickelte dieses Schema zwar im Hinblick auf den Zeichenfilm der 1960er bis 1980er Jahre, es kann allerdings auch auf sämtliche digitale Animationstechniken übertragen werden [2, S. 60] und [15, S. 3–6].

Zusammenhängend mit der vorliegenden Arbeit lässt sich feststellen, dass Littens aufgezeigte Systematik zwar alle Kombinationsmöglichkeiten hybrider Bilder abdeckt, für die hier relevanten Analysebeispiele jedoch nur jene vom Type 2 relevant sind. Hinsichtlich der technischen Konstruktionsmöglichkeiten von hybriden Bildern dieser Arbeit bedeutet es, dass sowohl analoge, als auch digitale 2d- oder 3d-Figuren in eine real gefilmte Bildebene integriert werden (s. Abschn. 3.2.2). Der Fokus liegt also klar auf Animationsfiguren im Realfilm – wie schon aus dem Arbeitstitel dieser Thesis hervorgeht. Wie die Übergänge der Figuren nun aussehen und ob eine Interaktion zwischen den Bildebenen stattfindet, wird in den nächsten Abschnitten erläutert.

4.2.2 Brüche und Übergänge im Hybridbild

Wie sehr sich die integrierten Animationsfiguren nun vom Realbild abheben, hängt zum einen mit der verwendeten Animationstechnik, zum anderen mit dem damit verbundenen visuellen Erscheinungsbild sowie der formalen Ge-

staltung der Figuren zusammen. Die jeweilige Animationstechnik legt dabei ein wichtiges Kriterium fest, inwiefern der Bruch von Animations- und Realfilm für den Betrachter erfassbar bleibt. Filmfiguren aus flächigen Zeichnungen, wie Zeichenanimation oder Cut-Out-Techniken, „differieren per se von den fotografischen Bildern des Realfilms“ [2, S. 62]. Nicola Glaubitz definiert die ästhetischen Unterschiede zwischen den beiden Bildebenen Realfilm und (Zeichen-) Animation folgendermaßen:

“Dem Detailreichtum fotografischer Bilder steht die Reduktion auf nicht oder kaum schattierte (Farb-) Flächen und starke Konturen in der Zeichnung gegenüber. Zeichnungen bringen die Wahrnehmung nicht allein mit der Gleichzeitigkeit von gesehenem Bildobjekt und gesehenem Stil zum Oszillieren, sondern auch mit der gleichzeitigen Sichtbarkeit von Bildobjekt und Bildmaterial, der ikonischen Differenz [13, S. 42].“

Während sich die Ästhetik klassisch hergestellter Animationsfiguren im zweidimensionalen Raum meist deutlich vom Realbild unterscheidet, so scheinen die heute so beliebten dreidimensionalen (stilisierten) Figuren oft sehr stark an die Realität angelehnt zu sein, weshalb sie einen klar erkenntlichen Stilisierungsfaktor aufweisen (müssen), um einen Bruch zu visualisieren. Der wesentliche Grund hierfür ist nicht nur die visuelle Gestaltung der Figuren, sondern vor allem ihre Dreidimensionalität, welche sie automatisch mit den Gesetzen der Natur vergleichen lässt. Deshalb ist es für 3d-Figuren viel schwieriger, durch einen visuellen Bruch glaubwürdig zu erscheinen, als für 2d-Figuren, die den fotorealistischen Anforderungen ohnehin nicht entsprechen.

Somit lässt sich erkennen, dass bei den verschiedenen Animationsarten der visuelle Bruch bis zu einem gewissen Grad automatisch durch die jeweilige Technik bestimmt wird. Nichtsdestotrotz kann besonders durch die formale Gestaltung der Figuren sowie deren Bewegung im Raum stark darauf Einfluss genommen werden, wie sichtbar der visuelle Bruch ist und wie nahtlos die beiden Welten – real und nicht-real – ineinander übergehen. In Bezug auf das Aussehen der Figuren ist neben der Gestaltung, die in gewisser Weise mit der technischen Konstruktion der Figuren einhergeht, vor allem der Stil und die Stilisierung von großer Bedeutung, sowie die Art der Bewegung von Figuren, welche ebenfalls mehr oder weniger an die Realität angelehnt sein kann. Die Faktoren für ein stilisiertes Erscheinungsbild in punkto Aussehen und Bewegung wurden bereits im Abschn. 3.2 beschrieben und müssen an dieser Stelle nicht weiter beleuchtet werden. In Bezug auf die visuellen Brüche und Übergänge von Hybridfilmen lässt sich jedoch folgendes festhalten: Je stilisierter und reduzierter die Figuren bezüglich ihres Aussehens und ihrer Bewegung sind, desto mehr heben sie sich vom Hintergrund ab und desto größer ist der visuelle Bruch. Je fotorealistischer und

detailreicher sie aussehen und sich bewegen, desto schwieriger ist es, sie vom Realfilm zu unterscheiden, desto kleiner ist also der visuelle Bruch.

Sebastian Richter, der sich in erster Linie mit der Kombination aus Live-Action und Computeranimation beschäftigt, trifft hier eine Gegenüberstellung optischer Kombinationsbilder bzw. Mischfilme und dem Digital Compositing. Ersteres umfasst laut Richter alle Hybridfilme, deren Animation sich klar erkenntlich vom Realfilm abhebt, während im Digital Compositing auf der anderen Seite sowohl animations- als auch realfilmische Bildelemente ununterscheidbar auf eine Bildebene zusammengefügt werden [23, S. 68, 77]. Laut Franziska Bruckner berücksichtigt er neben der rein technischen Erkenntnis jedoch nicht, dass so manche Filmemacher bewusst einen visuellen Bruch beabsichtigen. So trennt Erwin Feyersinger in Bezug auf die Metalepse im Animationsfilm jene Filme, bei denen der Unterschied zwischen der Animations- und Realfilmebene deutlich sichtbar ist und die Figuren sowohl ästhetisch, als auch aufnahmetechnisch stark voneinander unterschieden werden können, von denen, wo die unterschiedliche Herkunft und Darstellung der Bildwelten bewusst verschleiert wird [2, S. 67].

Somit lassen sich drei eindeutig voneinander unterscheidbare Kategorien klassifizieren [2, S. 67-68]: Hybridfilme mit klar sichtbaren Brüchen der animations- und realfilmischen Elemente wie die Figuren aus *DE MONSTERS* (2009) von Volstok Telefunken, worauf das Hauptaugenmerk dieser Arbeit liegt; Hybridfilme, bei denen die Übergänge zwar nicht klar ersichtlich sind, die Unterscheidung der beiden Bildelemente jedoch immer noch gegeben ist, wie im Kurzfilm *ELK HAIR CADDIS*; und solche, bei denen die realfilmischen Elemente nahtlos mit den animierten verschmelzen – im Sinne Richters Digital Compositing – und es keine sichtbaren Übergänge mehr gibt, weil die visuellen Effekte einen perfekten Realismus inszenieren, der nur durch Wissen des Betrachters identifiziert werden kann, wie im Kurzfilm *TURNING* (Abb. 4.1). Wie die Grenzen der unterschiedlichen Bildebenen nun aussehen, also wie stark sich die realfilmischen und animierten Bildteile voneinander abheben bzw. wie groß der visuelle Bruch ist, hängt somit von verschiedensten Faktoren ab, welche jedoch immer nur eines kennzeichnen: die animierte Figur.



Abbildung 4.1: Kategorisierung von Brüchen und Übergängen im Hybridbild. *DE MONSTERS* [38], *ELK HAIR CADDIS* [41], *TURNING* [83].

4.2.3 Hybride Bildebenen

Ein weiteres Kriterium der Analyse hybrider Animationen hinsichtlich der Integrationsmöglichkeiten sind die Bildebenen, auf denen Animationsfilm und Realfilm überhaupt aufeinandertreffen. Abgesehen davon, dass die Zusammenführung der beiden Komponenten Animation und Realfilm bei den meisten (digitalen) Hybridanimationen erst durch Bildmontage und Schnitt stattfindet, ist es möglich, das Verhältnis der unterschiedlichen Bildebenen im hybriden Einzelbild zu ergründen. So lässt sich jeder Filmraum in die drei Ebenen Vorder-, Mittel- und Hintergrund gliedern, auf denen sich die integrierten Figuren bewegen können. Franziska Bruckner nennt hier fünf Gattungen, auf welchen Bildebenen animierte und realfilmische Elemente aufeinandertreffen können [2, S. 64f]: animierte Bildobjekte im Vorder- und/oder Mittelgrund vor einem realfilmischen Hintergrund, umgekehrt realfilmische Bildobjekte im Vorder- und/oder Mittelgrund vor einem animierten Hintergrund, sowie animierte und realfilmische Bildobjekte auf allen drei Bildebenen. In dieser Kategorisierung unterscheidet Bruckner hinsichtlich der Animationstechniken und listet neben Animationen, deren Bildebenen mittels Montage zusammengefügt wurden, jene Hybridanimationen, die mittels Rotoskopie, Motion- oder Performance-Capture erzeugt wurden, als eigene Kategorie auf, sowie jene, bei denen sich Animation und Realfilmelemente nur jeweils separat im Bild befinden. Diese animationstechnische Trennung ist meines Erachtens nicht notwendig, da es in den zu analysierenden Bildebenen vorwiegend um die formale, bildanalytische Betrachtung geht. Überdies ist ihre Einteilung zwar im Bereich der allgemeinen Hybridanimation gültig und soll der Vollständigkeit halber die gesamten Möglichkeiten der Hybridisierung hinsichtlich der einzelnen Bildebenen aufzeigen. Zumal sich diese Thesis jedoch ausschließlich auf animierte Bildelemente bezieht, die vor einem realfilmischen Hintergrund agieren, sind hier nur die erste und dritte Kategorie von Relevanz. Hinsichtlich der stilisierten Figuren bedeutet dies, dass sie sich entweder im Vorder- und/oder Mittelgrund vor einem realfilmischen Hintergrund befinden, wie die Figuren aus *THE EVENT*, *BLESS YOU* (Abb. 4.2 a, b) und den meisten in dieser Arbeit analysierten Filmbeispielen, genauso aber auch hinter realfilmischen Bildelementen – welche sich (zusätzlich) ebenso im Mittel- oder Vordergrund befinden können – zu sehen sind, wie der Junge im Kurzfilm *BABLS* (Abb. 4.2 c).

Vereinfacht lässt sich sagen, dass es möglich ist, stilisierte Animationsfiguren sowie realfilmische Bildelemente auf allen drei Ebenen abzubilden, während der Großteil des Hintergrundes aus Realfilm besteht. Dieses Erkenntnis hängt auch damit zusammen, dass es sich bei den animierten Objekten um Figuren handelt, die im seltensten Falle die gesamte Bildfläche ausfüllen würden, wie die vollflächigen, animierten Hintergründe in Bruckners zweiter Kategorie.

Die Aufgliederung hybrider Bilder in ihre einzelnen Bildebenen hängt des

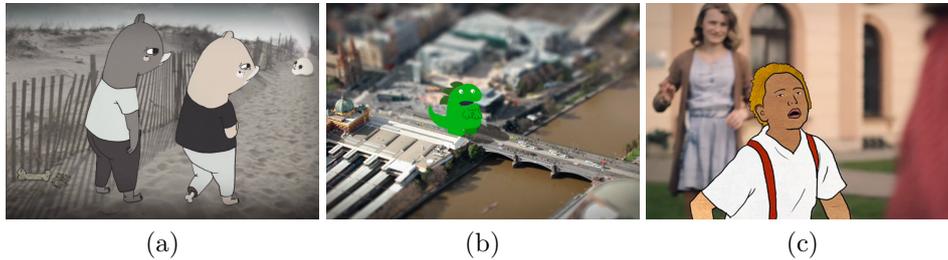


Abbildung 4.2: Kategorisierung der hybriden Bildebenen: Figuren im Vorder- oder Mittelgrund, vor einem realfilmischen Hintergrund. (a) THE EVENT. Bildquelle: [77], (b) BLESS YOU. Bildquelle: [33], (c) BABLS. Bildquelle: [29].

Weiteren auch damit zusammen, wie viele Animationsfiguren sich zur selben Zeit im Bild befinden. Ist nur eine (Haupt-) Charaktere im Bild zu sehen, befindet sich diese aufgrund ihrer meist wichtigen Filmrolle hauptsächlich im Vorder- oder Mittelgrund vor einem Realfilm-Hintergrund wie in den Kurzfilmen *SAVE VIRGIL* und *SILHOUETTE* (Abb. 4.3 a, b). Im Gegensatz dazu gibt es Hybridbilder, in denen mehrere Figuren gleichzeitig im Bild sind. Diese werden meist jedoch nicht auf einer einzigen Bildebene positioniert, sondern auf die drei Bildebenen aufgeteilt, sodass sich eine Tiefenstaffelung ergibt, wie in einigen Szenen aus dem Kurzfilm *CAVEIRÃO* (Abb. 4.3 c) sowie der Titelsequenz für den Film *LA VRAIE VIE DES PROFS* (Abb. 4.3 d) oder des Fernsehfilms *RE-ANIMATED* (Abb. 4.3 e). Dazu kommt, dass Animationsfiguren in der Regel mit realfilmischen Objekten (z.B. Menschen) in Kontakt treten, wodurch sich Realfilmelemente zusätzlich im Vorder- oder Mittelgrund befinden.

Franziska Bruckner setzt sich zudem mit der Dominanz der einzelnen Bildebenen auseinander:

„Neben dem Zusammenspiel der beiden Filmgattungen auf unterschiedlichen Bildebenen kann prinzipiell auch eruiert werden, ob Animations- oder Realfilm-Techniken in den jeweiligen Einstellungen dominieren, oder ob beide zu gleichen Teilen im Bild präsent sind“ [2, S. 66]. Weiters merkt sie jedoch an, dass „die Verteilung im Bild je nach Einstellungsgröße oder auch Bewegung stark variiert“ [2, S. 66], wodurch es schwierig ist, diesen Gesichtspunkt zu analysieren. „Als sinnvoll erweist sich dieser Aspekt aber dann, wenn eine zunehmende Vereinnahmung des realfilmischen Bildes die diegetische Welt bestimmt“ [2, S. 66].

Dieser Fall tritt in Ari Folmans neuem Spielfilm *THE CONGRESS* (2013) ein, wo sich die realfilmische Welt plötzlich in eine bunte, animierte Welt verwandelt. Welche Bildebene nun mehr oder weniger stark dominiert, hängt

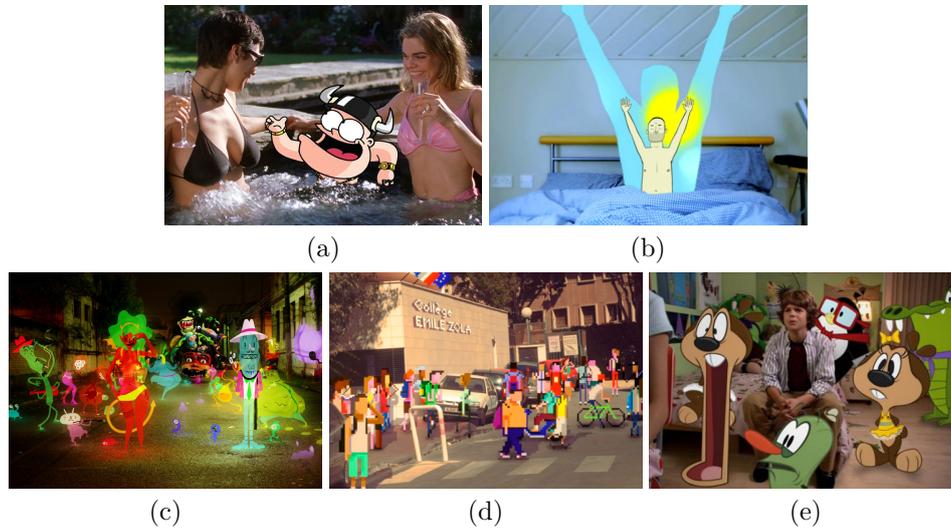


Abbildung 4.3: Full Animation: (a) SAVE VIRGIL. Bildquelle: [62], (b) SILHOUETTE. Bildquelle: [65], (c) CAVEIRÃO. Bildquelle: [35], (d) LA VRAIE VIE DES PROFS. Bildquelle: [48], (e) RE-ANIMATED. Bildquelle: [59].

– wie man an diesen Beispielen gut erkennen kann – stark mit dem formalen Charakter der Figuren zusammen. Denn, je stilisierter Figuren aussehen bzw. sich bewegen, desto größer ist der visuelle Bruch zwischen Animation und Realfilm (vgl. Abschn. 4.2.2) und desto stärker dominieren sie im Vergleich zum Realfilm.

4.2.4 Hybride Montage

Nach der Beleuchtung der verschiedenen Bildebenen im Einzelbild kann nun das Zusammenspiel von Animation und Realfilm in Bezug auf die hybride Montage bestimmt werden. Dabei nennt Bruckner einige Gesichtspunkte, die hinsichtlich dieser Arbeit mehr oder weniger relevant sind. Es geht darum, wie sich die Übergänge zwischen den einzelnen Bildwelten gestalten und in welchem zeitlichen Verhältnis sich Realfilm und Animation mittels Schnitt und Montage innerhalb des Films abwechseln. Die Art des Aufeinandertreffens der beiden Bildtypen kann laut Barbara Flückiger auf vier unterschiedliche Weisen stattfinden. Der „harte Schnitt“ ist dabei die häufigste Form, gefolgt von „einfachen Auf-, Ab- und Überblendungen, Trick- und animierte Blenden oder solchen Übergängen, die im Schnitt nicht erkennbar sind“. [2, S. 71f] In den meisten analysierten Hybridanimationen dieser Arbeit finden jedoch unsichtbare Übergänge statt. Dies hängt damit zusammen, dass der Fokus auf jenen Animationen liegt, bei denen sich beide Bildtypen zur gleichen Zeit im Bild befinden, wodurch kein Sprung bzw. Bildwechsel zwischen den beiden Welten benötigt wird. Somit geht es hier um sämtliche unsicht-

baren Übergänge im Schnitt, „sei es zwischen zwei Einstellungen, Szenen oder kompletten Sequenzen“ [2, S. 72]. Dabei befinden sich animierte Objekte entweder von Beginn der Einstellung an im Bild (Abb. 4.4 links) oder treten ins Realbild ein, wie der Junge in BABLS (Abb. 4.4 mitte, rechts). Ferner gibt es auch Übergänge, die dadurch gekennzeichnet sind, dass sich eine realfilmische Welt plötzlich zu einer stilisierten, bunten Animationswelt transformiert. Diese animierte Blenden kommen meist dann vor, wenn ein Wechsel aus der realen Umgebung in die Animationswelt hinein stattfindet, was sich an der Übergangsszene in die Animationswelt aus THE CONGRESS gut veranschaulichen lässt (Abb. 4.4).



Abbildung 4.4: Beispiele für die verschiedenen Montagearten bzw. Übergänge von Animation und Realfilm. Oben: Filmsequenzen aus BABLS. Bildquelle: [29], unten: THE CONGRESS. Bildquelle: [75].

Als weiteres Kriterium in der Bildzusammenführung geht es auch darum, in welcher Länge und Frequenz sich real- und animationsfilmische Objekte oder auch hybride Bilder innerhalb einer Hybridanimation abwechseln. Wo stilisierte Hybridanimationen vor allem früher als kurze Sequenzen in Kinofilmen sparsam eingesetzt wurden, um meist eine Traum- oder Parallelwelt darzustellen, gibt es heute Animationen, welche (teils) durchgehend aus Hybridbildern bestehen. Barbara Flückiger nennt hier vier Methoden, nach denen sich animations- und realfilmische Bildteile abhängig ihrer Dauer und Frequenz abwechseln können [2, S. 71f]. Ihre Aspekte sind für die hier zu betrachtenden Hybridanimationen jedoch weniger von Bedeutung, was darauf zurückzuführen ist, dass sich – wie vorher bereits erwähnt – bei den meisten Beispielen beide Bildtypen zur gleichen Zeit im Bild befinden. Es geht also weniger um das Wechselspiel der beiden Bildwelten, sondern vielmehr darum, in welchem zeitlichen Verhältnis innerhalb des Films die einzelnen Bildtypen stehen, d.h. wie häufig und wie lange animierte Figuren im Realbild zu sehen sind.

4.3 Interaktion & Zusammenspiel der zwei Welten

Für das Zusammenspiel der Animationswelt auf der einen und der Realfilmwelt auf der anderen Seite gibt es nun verschiedene Möglichkeiten, bei denen sowohl die visuellen als auch narrativen Kriterien von Bedeutung sind. Zunächst wird das Thema der Metalepse von Erwin Feyersinger genauer untersucht, um Rückschlüsse darauf zu erhalten, wie die Bildebenen in der Erzähltheorie zueinander in Verbindung stehen können und welche Grenzüberschreitungen dabei möglich sind. Anschließend wird auf die physische Interaktion bzw. Kommunikation der beiden Bildwelten eingegangen und eine analytische Betrachtung der verschiedenen Möglichkeiten vorgenommen, wie Animationsfiguren mit realen Filmfiguren in Kontakt treten können und welche Faktoren hier eine bedeutsame Rolle in Bezug auf das Empfinden der Zuschauer spielen.

4.3.1 Metaleptische Grenzüberschreitungen

Betrachtet man nun das Zusammenspiel der beiden Bildebenen Animation und Realfilm, spielt nicht nur der formale Aspekt eine wichtige Rolle, sondern ebenso der narrative Gesichtspunkt. Erwin Feyersinger bezieht sich hier auf den von Gérard Genette eingeführten Begriff *Metalepse*, welcher bezeichnend für solch eine Vermischung ontologisch getrennter Welten bzw. Elemente innerhalb eines Filmraums ist und meint damit das Verhältnis der Bildebenen in der Erzähltheorie [8, S. 10]. In seiner Klassifizierung trennt er diese Ebenen folgendermaßen [8, S. 4]:

In „eine extradiegetische Ebene, eine oder mehrere gleichrangige intradiegetische Ebenen und verschiedene, in die Intradiegesen wie ineinander geschachtelte oder nebeneinander vorkommende hypodiegetische [...] Ebenen“, wobei es „zwischen allen Ebenen zu Grenzüberschreitungen jeweils in gegensätzliche Richtungen“ kommen kann.

Es geht also um Grenzüberschreitungen zwischen den verschiedenen diegetischen Ebenen im Film. Dieser narrative Gesichtspunkt trifft vor allem auf einige Filmbeispiele der hier vorliegenden Arbeit zu, deren Filmräume mehrere Diegesen zugleich besitzen, was auf die Mischung der beiden unterschiedlichen Bildwelten Animation und Realfilm zurückzuführen ist. Feyersinger fügt hinzu, dass metaleptische Effekte stärker zum Vorschein kommen, je größer der optische Bruch der einzelnen Bildelemente ist. Er betont, dass diese Filme einen besonderen Reiz besitzen, „der durch die duale Wahrnehmung der intertextuell getrennten Sphären entsteht.“ Zum einen geht es um die Trennung ästhetisch formaler Oberflächenbeschaffenheiten der beiden Bildwelten, zum anderen um unterschiedliche Film- und Genrekonventionen, „die ihnen bestimmte Funktionen und Orte in der Filmgeschichte

zuweisen“ [8, S. 11]. In vielen Filmen prallen Realfiguren mit Animationsfiguren aus völlig unterschiedlichen Welten aufeinander. Sie befinden sich zwar in einem gemeinsamen Filmraum, entstammen aber völlig unterschiedlicher Welten, die sich teilweise – mehr oder weniger stark – überschneiden. Diese physikalischen Überschneidungen der ontologisch getrennten Ebenen können auf verschiedenste Arten dargestellt werden. Erwin Feyersinger hat diesbezüglich folgende Kategorisierung vorgenommen, welche die Möglichkeiten der metaleptischen Grenzüberschreitungen einteilbar machen: Animatoren greifen in die filmische Diegese ein (meist die Hand des Zeichners), Leinwände werden von Animationsfiguren durchdrungen, Figuren verlassen den Rahmen der Filmwelt, intradiegetische Figuren treten mit extradiegetischen Figuren in Kontakt, Figuren treten in eine andere Welt ein, realfilmische Elemente interagieren mit animierten Objekten innerhalb eines gemeinsamen Filmraums, wodurch physikalische Überschneidungen (metaleptische Brüche) sichtbar werden [8, S. 5-16].

Die hier angeführten Möglichkeiten dienen dazu, einen Überblick zu schaffen, welche Arten von Metalepsen dem Hybridfilm zur Verfügung stehen. In dieser Arbeit und besonders in Hinblick auf das Thema der Interaktion, welches im nachfolgenden Unterkapitel behandelt wird, ist jedoch vorwiegend der letzte Aspekt von Relevanz, bei dem es um die (sichtbare) physikalische Durchdringung bzw. Interaktion der ontologisch getrennten Parallelwelten innerhalb einer Filmwelt geht. Erwin Feyersinger nennt hier als gutes Beispiel des metaleptischen Bruchs eine Szene aus *ROGER RABBIT*, bei der Roger aus einem realfilmischen Glas trinkt, worauf sich sein Hals ausbeult, weil die Flüssigkeit von der realen in die Animationswelt wechselt [8, S. 11f]. Ein weiteres Beispiel aus dem Kurzfilm *THE WINDOW* zeigt einen Bilderrahmen, der als Schnittstelle zwischen realer und animierter Welt dient. Sobald der Schauspieler durch den Rahmen blickt, sieht er die animierte Welt. Greift er hindurch, verwandelt sich seine Hand in eine animierte Waffe, taucht er mit seinem ganzen Körper ein, so gelangt er als vollständige Zeichentrickfigur in die Animationswelt (Abb. 4.5 oben). Ähnliches passiert im Musikvideo *ZOOT WOMAN*, wo der Protagonist seine Erinnerungen als Animationen sieht, sobald er durch einen Diarahmen blickt. Diese Grenze wird vollständig zerbrochen, als das Mädchen aus dem Rahmen plötzlich als vollständig animierte Person neben ihm steht und ihn berührt – also aus der hypodiegetischen Ebene in die Intradiegesis zurückkommt (Abb. 4.5 unten).

Solche Schnittstellen und Grenzüberschreitungen der Bildebenen betreffen sowohl das visuelle als auch narrative Erscheinungsbild und könnten bei vielen weiteren Beispielen, wie z.B. bei *THE CONGRESS* beobachtet werden. Auf die genaue Einteilung der Metalepse im Film sowie die Erläuterung des Zusammenspiels der unterschiedlichen diegetischen Ebenen soll hier nicht weiter eingegangen werden. Stattdessen soll vermittelt werden, dass es neben der formalen Analyse auch erzähltechnische Parameter gibt, welche die Bildebenen definieren und besonderen Einfluss auf das Zusammenspiel bzw.



Abbildung 4.5: Metaleptische Grenzüberschreitungen in *THE WINDOW*, Bildquelle: [29] und *ZOOT WOMAN*, Bildquelle: [53].

die Grenzüberschreitungen zwischen den beiden Parallelwelten nehmen.¹

4.3.2 Physische Interaktion

Die Interaktion von Animationsfiguren mit realfilmischen Elementen bzw. Figuren stellt eine der größten Herausforderungen dar, die Hybridanimationen zu bewältigen haben. Aufgrund der unterschiedlichen Herkunft der Bildteile bzw. der ontologisch getrennten Welten wird die Interaktion zwischen den einzelnen Bildwelten zum entscheidenden Kriterium für die Stimmigkeit und Glaubhaftigkeit der Diegese und ist ein besonders wichtiger Faktor für das emotionale Empfinden des Zuschauers. Sobald digitale Figuren mit (realen) Figuren in Interaktion treten, sollten sie durch Blicke, Berührungen und physischer Interaktion im weiteren Sinne gewisse Reaktionen zeigen, um die Verbindung dieser beiden, ontologisch getrennten Welten glaubwürdig darzustellen [14, S. 32]. Sind die Reaktionen von Schauspielern auf computergenerierte Figuren unstimmig oder gar nicht erst vorhanden, kann dies zu schwerwiegenden Unstimmigkeiten in Bezug auf die Wahrnehmung der Zuschauer führen. So problematisch Berührungen auch sind, so bedeutungsvoll sind sie für die Emotionen des Betrachters, denn sie signalisieren, dass sich die beiden Bildwelten im selben Bildraum befinden und in direkten Kontakt zueinander stehen [10, S. 249f]. Zwar bedienen sich viele in dieser Thesis behandelten Hybridanimationen an Berührungen, um computergenerierte Figuren stärker in die Diegese einzubinden, jedoch gibt es

¹Mehr zum Thema der Metalepse im Film findet sich im Text „Die Metalepse im Animationsfilm“ von Erwin Feyersinger [8].

nur sehr selten solche, bei denen das Zusammenspiel der beiden Bildwelten sowie die emotionale Zusammengehörigkeit zweier getrennter Figuren funktioniert. Aus meist technischen und zeitlichen Gründen wird deshalb auch oft auf eine physische Interaktion verzichtet und versucht, die Figuren der unterschiedlichen Welten anhand von Blicken und Reaktionen zusammenzuführen. Der Vollständigkeit halber gilt es zu erwähnen, dass neben diesen rein visuellen Interaktionsmöglichkeiten weiters die Sprache sowie alle nichtsprachlichen Laute als wichtiges Kriterium der Kommunikation gelten. Allerdings lässt sich erkennen, dass es nur sehr wenige Hybridanimationen gibt, deren Animationsfiguren eine perfekte Sprache beherrschen – stattdessen kommunizieren sie vielmehr mit Lauten, zumal es sich meist um Tier- oder Fabelwesen handelt. Wie die Interaktion zwischen realfilmischen Figuren und animierten Objekten nun aussehen kann, soll anhand folgender Klassifizierung erläutert werden, die sich im Zuge einer umfangreichen Analyse diverser Hybridanimationen anhand ihrer visuell-narrativen Interaktion manifestierte.

Blicke und Reaktionen ohne physischen Kontakt

Die einfachste Methode ist es, animierte und realfilmische Figuren mittels Augenkontakt zu verbinden. Gegenseitiger Blickkontakt gilt als wichtiges Ausdrucksmittel der Körpersprache, verstärkt die nonverbale Kommunikation zweier Lebewesen und ist für die emotionale Komponente des Betrachters von wesentlicher Bedeutung. Ohne direkten physischen Kontakt mit anderen Figuren zu haben, können Figuren anhand gewisser Reaktionen aufeinander in Kontakt treten, welche als Folge bestimmter nonverbaler Zeichen, Ereignisse oder Handlungen resultieren. Die Tierchen aus der TV-Serie BABIOLES kommunizieren großteils mittels Blickkontakt und non-verbaler Körpersprache. Auf die selbe Art und Weise stehen auch die Figuren aus DE MONSTERS mit realen Personen in Kontakt, welcher zusätzlich durch auffällige Reaktionen der Menschen gekennzeichnet ist, wodurch die Animationsfiguren glaubwürdiger integriert erscheinen (Abb. 4.6).



Abbildung 4.6: Interaktion durch Blicke und Reaktionen in BABIOLES (1), Bildquelle: [28] und DE MONSTERS (2, 3), Bildquelle: [38].

Physischer Kontakt durch Berührungen

Die visuell deutlichste Form der Interaktion ist das optische Zusammentreffen zweier Bildwelten, also die physische Interaktion der ontologisch getrennten Figuren und Objekte. Diese optische Verbindung der realfilmischen Figuren mit den Animationsfiguren bedeutet eine direkte Überschneidung beider Bildwelten, was besonders große Schwierigkeiten mit sich bringt und diesbezüglich ein entscheidendes Kriterium darstellt, wenn es um Überzeugung und Glaubwürdigkeit im Sinne der Hybridanimation geht.

Treten Animationsfiguren mit realfilmischen Objekten in physischen Kontakt, d.h. sie berühren sich, findet eine direkte Überschneidung beider Bildebenen statt. Dabei lässt sich folgende Unterscheidung treffen, die mit der Art der zu berührenden Elemente zusammenhängt und für die Interaktion von wesentlicher Bedeutung ist: Animierte Figuren können einerseits statische, realfilmische Objekte berühren, die sich im Bild befinden (Typ 1), andererseits lebendige Realfilmfiguren, wie z.B. Schauspieler oder andere Lebewesen (Typ 2). Die Berührung an sich kann dabei unterschiedlicher Art und Dauer sein – von kurzem Körperkontakt bis hin zu jeglicher, lang verbindenden Handlung, wobei es keine Rolle spielt, ob animierte Figuren auf realfilmische Lebewesen einwirken, oder umgekehrt. Nicht nur die physische Interaktion selbst, sondern auch die anschließende Reaktion gibt Auskunft darüber, in welchem Verhältnis bestimmte Elemente zueinander stehen. Demzufolge können Berührungen gewisse Auswirkungen haben, worauf sowohl Animations- als auch Realfilmfiguren meistens Bezug nehmen und gewisse Reaktionen von sich geben. Dies kommt vor allem in Verbindung mit bewegten Figuren häufig zum Vorschein, weniger jedoch mit statischen Elementen.

Die nachfolgenden Beispiele zeigen die Spannweite der physischen Interaktion besonders gut auf. Während die Charakteren aus den Kurzfilmen *OLYMPIC VERMIN*, *JOURNEY* oder der Titelsequenz des Films *LA VRAIE VIE DES PROFS* mit ausschließlich statischen, nicht lebenden realfilmischen Objekten in Kontakt treten (Typ 1) (siehe Abb. 4.7), die mehr oder weniger Auswirkungen zu Folge haben, kommt es bei den Kurzfilmen *CAVEIRÃO* und *BLESS YOU*, im Musikvideo *ZOOT WOMAN* sowie bei der TV-Serie *DE MONSTERS* zu physischem Kontakt zwischen Animationsfiguren und realfilmischen Lebewesen (Typ 2), wobei die Animationsfiguren jeweils Auslöser der Handlungen sind. Bei *CAVEIRÃO* versuchen die animierten Tierchen einen realen Schuh in die Höhe zu ziehen, worauf sich dieser leicht nach oben bewegt (Abb. 4.8 a). Im Film *BLESS YOU* wirkt der 2d-animierte Wissenschaftler auf eine reale Miniaturstadt ein, welche im Laufe der Animation immer mehr zerstört wird (Abb. 4.8 b). In *ZOOT WOMAN* streicht die animierte Frau dem realen Mann über die Hand (Abb. 4.8 d). Die Kreatur aus einer Folge von *DE MONSTERS* drängt ein nebenstehendes Pferd zur Seite und versucht das andere abzulecken, in Folge dessen ein anderes Pferd des

Monsters' Nähe sucht und ihm seinen Kopf entgegenstreckt (Abb. 4.8 d).



Abbildung 4.7: Physischer Kontakt durch Berührung der Animationsfiguren mit statischen Objekten (Typ1): OLYMPIC VERMIN, Bildquelle: [55], JOURNEY, Bildquelle: [46] und LA VRAIE VIE DES PROFS, Bildquelle: [48].

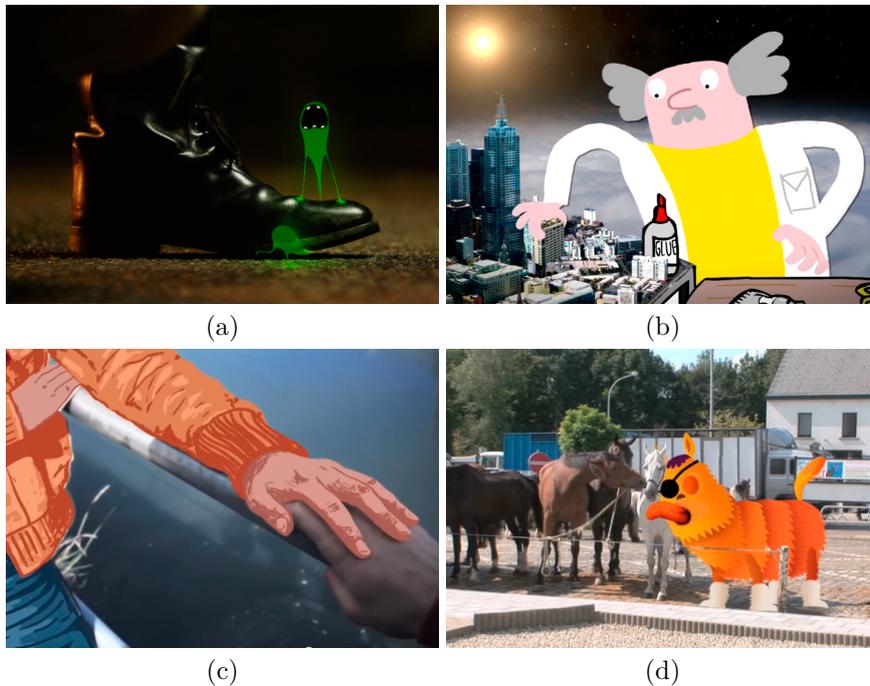


Abbildung 4.8: Physischer Kontakt durch Berührung der Animationsfiguren mit realfilmischen Lebewesen (Typ 2), wobei die animierten Figuren Auslöser der Handlung sind: (a) CAVEIRÃO. Bildquelle: [35], (b) BLESS YOU. Bildquelle: [33], (c) ZOOT WOMAN. Bildquelle: [53], (d) DE MONSTERS. Bildquelle: [38].

Im Gegensatz zu diesen Hybridanimationen, bei denen die Animationsfiguren für die Handlung verantwortlich sind, sind es bei den Kurzfilmen BABLS, SAVE VIRGIL, sowie bei den beiden TV-Serien BABIOLES oder DE MONSTERS, die realen Filmfiguren – in diesen Beispielen ausschließlich Menschen, die auf Animationsfiguren einwirken. So wird der Junge in BABLS vom

Schulmeister an den Ohren gezogen (Abb. 4.9 a), die Figur aus *SAVE VIRGIL* von der Interview-Sprecherin geschlagen (Abb. 4.9 b), das Tierchen *Cálin* aus *BABIOLES* ebenfalls an den Ohren gepackt (Abb. 4.9 c) oder die Figur aus *DE MONSTERS* von den Kindern am Fußballplatz zusammengeslagen (Abb. 4.9 d).

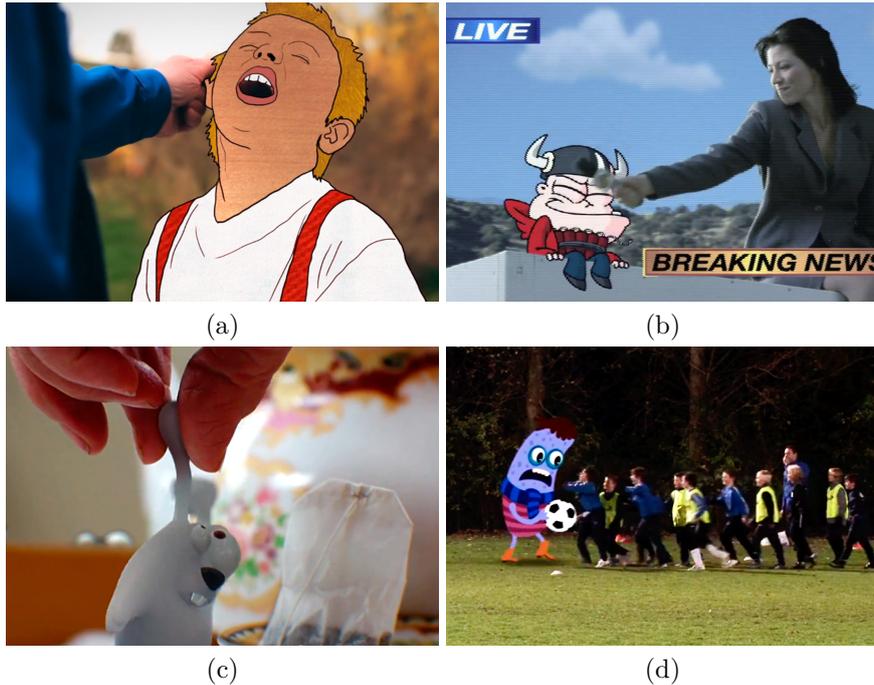


Abbildung 4.9: Physischer Kontakt durch Berührung realer Lebewesen mit animierten Figuren (Typ 2), wobei die lebenden Figuren Auslöser der Handlung sind: (a) *BABLS*. Bildquelle: [29], (b) *SAVE VIRGIL*. Bildquelle: [62], (c) *BABIOLES*. Bildquelle: [28], (d) *DE MONSTERS*. Bildquelle: [38].

Alle diese Beispiele haben gemeinsam, dass es zu eher kurzweiligen Berührungen der beiden Bildwelten kommt. Anders als sich am Beispiel der Werbespots *DROP THE HABIT* (2012) von Mike P. Nelson veranschaulichen lässt, indem ein Affe zu sehen ist, der während des gesamten Clips an einer Frau haftet und durch belästigende Art mit ihr interagiert (Abb. 4.10 a). An allen genannten Animationsfiguren lassen sich deutliche Reaktionen in Gesichtsausdruck, Körpersprache und non-verbale Lauten erkennen. Als Beispiel für die Interaktion zwischen zwei oder mehreren Animationsfiguren (Typ 3) gelten die Roboter im Kurzfilm *MILO* (2012) von Yusuf Hasan, die sich in einer Szene liebevoll berühren, was anhand des Gesichtsausdrucks zusätzlich betont wird (Abb. 4.10 c).

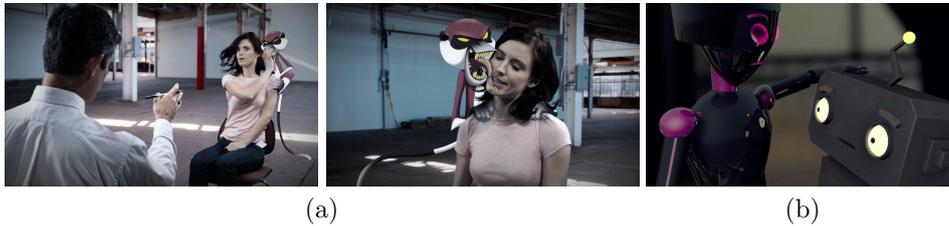


Abbildung 4.10: Physische Interaktion über die Gesamtlänge des Clips in *DROP THE HABIT* (a). Bildquelle: [39], Interaktion zwischen zwei Animationsfiguren (Typ 3) in *MILO* (c). Bildquelle: [54].

Indirekte Interaktion ohne physischen Kontakt

Neben der direkt sichtbaren physischen Interaktion zweier Bildwelten können Figuren auch indirekt in Kontakt treten. Damit ist gemeint, dass sich die Handlung der Figur aus der einen Welt indirekt auf jene der anderen Welt auswirkt, jedoch kein sichtbarer physischer Kontakt zwischen den beiden Objekten stattfindet. Als optisches Bindeglied dienen meist zusätzliche Objekte, mit denen Animations- oder Realfilmfiguren bestimmte Handlungen veranlassen, deren Wirkung sich auf die der anderen Welt auslöst. Diese Form der indirekten Berührung bzw. Interaktion wird häufig eingesetzt, um die (technisch-formalen) Schwierigkeiten der Zusammenführung zweier Parallelwelten zu umgehen. Aufgrund des fehlenden visuellen Kontaktes der beiden Parallelwelten ist es besonders wichtig, Reaktionen auf die indirekten, narrativ bedeutsamen Handlungen zu zeigen, um diese Form der Kommunikation zu stützen. Ein Beispiel dafür ist eine Folge von *BABIOLES*, in der ein reales Kind einen Sandturm auf die Figuren stürzt und anschließend kräftig draufschlägt, wodurch die Tiere indirekt geschlagen werden, was anhand lauter Geräusche und Schreie über die auditive Ebene hör- und spürbar wird (Abb. 4.11 a). Hier findet also kein sichtbarer physischer Kontakt zwischen Person und animierten Figuren statt – trotzdem funktioniert die Kommunikation der beiden Bildwelten, mit dem Sandturm als verbindendes Objekt. In einer anderen Folge dieser TV-Serie werden die Figuren, welche in der Schublade einer Waschmaschine sitzen, von einer Person mit Waschpulver übergossen (Abb. 4.11 b). In diesem Beispiel hat das Waschpulver die physisch-visuell verbindende Funktion, die Figuren zeigen auffällige Reaktionen in Mimik und Körpersprache. Bei diesen und einigen weiteren Beispielen dieser Kategorie ist auffällig, dass es meist Menschen sind, die eine Handlung ausüben und sich dabei verschiedenen, unbelebten Objekten bedienen, mit denen sie auf die Animationsfiguren indirekt einwirken. Es könnten aber genauso gut Animationsfiguren sein, die mit Hilfe realer oder animierter Objekte bestimmte Handlungen auf Realfilmfiguren ausüben.



Abbildung 4.11: Indirekter Kontakt zwischen Animationsfiguren und realen Lebewesen: BABIOLES, Bildquelle: [28].

Keine Interaktion zwischen den Bildwelten

Zu guter Letzt gibt es nun auch solche Hybridanimationen, bei denen es überhaupt keine Interaktion zwischen grafischer und realer Bildwelt gibt. Hier sind es zwei völlig voneinander getrennte Welten, die sich zwar zur selben Zeit im Bild befinden, allerdings keine gegenseitige Kommunikation (Blicke, Berührungen, Aktion, Reaktion) aufweisen. In solchen Fällen dient die Realfilmebene meist nur als Hintergrund einer rein visuellen Hybridisierung und hat mit einer narrativen Zusammengehörigkeit der zwei Ebenen nichts zu tun. Aus diesem Grund befinden sich in Beispielen dieser Kategorie meist keine realen Lebewesen im Bild, stattdessen sind lediglich animierte Figuren zu sehen, die sich in einer realen Hintergrund Umgebung befinden und demnach ausschließlich mit ebenfalls animierten Objekten in Kontakt treten (können). Somit gibt es zwar eine Interaktion innerhalb einer Welt, es findet aber keine Grenzüberschneidung beider Bildwelten statt. Das ideale Beispiel dafür ist die TV-Serie *THE AMAZING WORLD OF GUMBALL*, bei der die reale Filmwelt tatsächlich nur als filmischer Hintergrund für die grafischen Animationen verwendet wird und keinerlei Interaktion zwischen den Ebenen stattfindet. Auch die Dokumentation *CHOCOLATE BACON* wählt den Stil der Hybridanimation rein aus visuellen Gründen und lässt die beiden Ebenen ebenfalls nicht miteinander kommunizieren. In beiden Beispielen finden visuelle sowie narrative Interaktionen nur zwischen den Animationsfiguren statt, die fotorealistische Filmebene bleibt außer Betracht (Abb. 4.12).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Figuren aus unterschiedlichen, ontologisch getrennten Welten eine glaubhafte Verbindung zueinander aufbauen können, sobald sie beginnen, miteinander zu kommunizieren – sei es verbal oder nonverbal. Neben dem so wichtigen Blickkontakt wird durch physische Interaktion mit darauffolgender Aktion und Reaktion jede Kommunikation zusätzlich erheblich verstärkt. Alle hier erwähnten Faktoren sind entscheidende Kriterien für die Glaubwürdigkeit einer Hybridanimation, bzw. für die Zusammenführung zweier Bildwelten in einer homogene Welt und dienen maßgeblich der emotionalen Sichtweise des Betrachters.

Um solche physischen Interaktionen überhaupt möglich zu machen, be-



Abbildung 4.12: Hybridanimationen, bei denen keine Interaktion zwischen Animation und Realfilm stattfindet, die reale Filmwelt wird nur als Hintergrund verwendet: THE AMAZING WORLD OF GUMBALL (oben). Bildquelle: [74], CHOCOLATE BACON (unten). Bildquelle: [36].

darf es vieler technischer Mittel, deren Aufwand sich vor allem nach der Konstruktionsweise der computergenerierten Figuren richtet. Durch die Vermischung unterschiedlicher Dimensionalitäten bzw. der fehlenden Tiefeninformation von zweidimensionalen Objekten kommt es zu vielerlei Herausforderungen. Die Schwierigkeiten, die sowohl 2d- als auch 3d-Figuren betreffen, beginnen bereits in der Produktionsphase am Filmset, wenn es darum geht, computergenerierte Figuren mit realen Schauspielern interagieren zu lassen. Mithilfe aufwändiger technischer Mittel wird deshalb versucht, die zu animierenden Objekte teilweise nachzustellen, um die Interaktionen und Reaktionen der Realfilmfiguren glaubwürdig erscheinen zu lassen. Rotoskopierte Figuren nehmen hier eine gewisse Sonderstellung ein, da sich die zu berührenden Objekte ohnehin schon im Bild bzw. auf der gleichen Bildebene befinden. Somit ist es hier einfacher, eine gelungene Interaktion zu zeigen, als bei allen anderen Animationsfiguren, die erst nachträglich ins Bild hineingesetzt werden.²

²Die genauen technischen Möglichkeiten zur Erstellung von glaubhaften Interaktionen können unter [10, S. 249–256] nachgelesen werden.

Kapitel 5

Schlussbemerkungen

Im Zentrum dieser Arbeit stand eine formale Analyse von stilisierten, animierten Figuren im Realfilm, welche anhand verschiedenster Faktoren unterschiedlich kategorisiert werden können und besonders zum Erleben von Hybridanimationen beitragen. Der Fokus dieser Arbeit lag klar auf der visuellen Ebene der hybriden Animationsästhetik. Es ging um die Frage, wie stilisierte Figuren aussehen können, welche Möglichkeiten der Integration sich durch den Einsatz dieser Figuren im Realfilm ergeben und wie diese ontologisch getrennten Welten miteinander in Kontakt treten können. Die Arbeit beinhaltet neben einer allgemeinen Begriffsdefinition und der geschichtlichen Entwicklung von Hybridanimationen sowohl eine ausführliche Erläuterung der formalen Gestaltung von Figuren, als auch der visuellen Integration dieser in den Realfilm. Abgesehen von den technischen Voraussetzungen werden eine Reihe von Parameter aufgezeigt, welche für die Zusammenführung beider Bildwelten sowie deren Interaktion und Zusammenspiel von wesentlicher Bedeutung sind. Dafür wurden zahlreiche Kurzfilme, Musikvideos, Dokumentar- und Spielfilme, sowie einige Werbespots miteinander verglichen und diverse Unterschiede sowie Gemeinsamkeiten anhand ihrer visuell-narrativen Hybridität analysiert.

In Kapitel 2 wurde sich mit der Einführung in das Thema Hybridanimation auseinandergesetzt, welches sich zu Beginn einer erklärende Begriffsdefinition von Animations- und Realfilm widmet. Im zweiten Teil wurde ein Überblick über die geschichtliche Entwicklung animierter Figuren im Realfilm verschaffen, wobei sich die Kombination aus animierten Figuren und Realfilm schon seit Beginn der Filmgeschichte abzeichnet und bis heute eine fortschreitende Veränderung des visuellen Erscheinungsbildes mit sich bringt. In Kapitel 3, das sich gänzlich der Figur im Film widmet, wurde auf die Fragestellung eingegangen, welche Rolle eine Figur im Film besitzt und welche Möglichkeiten es gibt, Figuren im Bereich der stilisierten Hybridanimation visuell darzustellen – unabhängig jeglicher Filmwelt, in der sie später integriert werden. Die formalen Gestaltungskriterien umfassen einer-

seits den visuellen Stil und die Art der Stilisierung von Figuren, andererseits geht es um die technische Konstruktion der Figuren, welche die Gestaltung grundlegend mitbestimmt. Neben den grafischen Kriterien wurde weiters auf die Art der Bewegung von Figuren eingegangen. Diese stellt einen grundlegenden Faktor dar, denn je nach formalen Stilisierungsgrad sollte auch die Bewegung dementsprechend stilisiert oder realistisch sein. Anhand dieses Kapitels lässt sich feststellen, wie viele unzählige Möglichkeiten es gibt, Figuren stilisiert darzustellen und welche unterschiedlichen Wirkungen rein durch das optische Erscheinungsbild beim Zuseher erzielt werden können.

Wie diese Figuren nun in Kombination mit dem Realbild wirken, wurde anschließend in Kapitel 4 erläutert, wo es um die visuelle Integration der Figur in den Realfilm geht. Zunächst wurden einige technische Faktoren der Figurenbeschaffenheit beleuchtet, welche für eine gelungene Integration in den Realfilm mitverantwortlich sind. Der zweite Abschnitt besteht aus einer Auflistung mehrerer Parameter, welche eine Klassifizierung der visuellen Kombinationsmöglichkeiten zweier ontologisch getrennter Welten darstellt. Anhand verschiedener Analysebeispiele wurden hier die verschiedenen Aspekte und Möglichkeiten erläutert, auf welche Weise stilisierte Figuren in ein reales Bild integriert werden können. Daraus lässt sich erkennen, dass es eine Vielfalt an Möglichkeiten der Kombination zweier Bildwelten gibt, welche sich in technischer Konstruktion, Ästhetik und Art der Bildmontage unterscheiden. Nach der formalen Analyse der Integration zweier, visuell getrennter Bildebenen wurde anschließend auf die Interaktion und das Zusammenspiel der beiden Bildwelten Animation und Realfilm eingegangen – sowohl anhand visueller, als auch narrativer Gesichtspunkte. Dabei wurde das Thema der Metalepse betrachtet, um Rückschlüsse auf das Verhältnis der Bildebenen in der Erzähltheorie zu erhalten. Im Weiteren erfolgte eine analytische Betrachtung verschiedenster Möglichkeiten der visuellen Kommunikation sowie physischen Interaktion. Der Spannungsbogen reicht dabei von einfachem Blickkontakt bis hin zu Berührungen der beiden ontologisch getrennten Bildebenen und stellt den Kern dieser Masterarbeit dar, denn die Art und Weise des In-Kontakt-Tretens ist für die Integration der Figuren und die mit ihr einhergehende Glaubwürdigkeit der Zuschauer ein entscheidender Maßstab.

Dabei stellt sich nun primär die Frage, wo überhaupt die Gründe in der Verwendung von stilisierten anstatt fotorealistischen Animationsfiguren liegen und welche Vorteile und Möglichkeiten sich daraus ergeben. Durch die ontologische Trennung der Bildwelten entsteht eine visuelle Grenze zwischen Fantasie und Realität. Virtuelle Welten entstehen, in denen sich Film- und Animationsebene mehr oder weniger stark voneinander unterscheiden und durch ihre Verbindung eine bewusste Abgrenzung zum Realfilm bzw. zur realen Welt stattfindet. Dadurch ergibt sich die Möglichkeit, Geschichten zu erzählen, in denen Phantasiewelten nach eigenem Ermessen mit den unbegrenzten Möglichkeiten des Animationsfilmes geschaffen werden kön-

nen. Die bewusst eingesetzte Stilisierung schafft zugleich Realitätsbrüche sowie Verzerrungen der Wirklichkeit. Die digitalen Figuren dienen dabei als Bindeglied dieser neuen, phantastischen Welten und sind vor allem für die Glaubwürdigkeit und Wirkung der Hybridität auf die Zuseher von großer Bedeutung. Sie besitzen dabei oft die Rolle einer Traumfigur – häufig handelt es sich um Tiere oder Fabelwesen – und leben in ihrer eigenen Welt, wodurch sich die Frage stellt, ob sie mit Menschen gleichzusetzen sind oder nicht. Aus den hervorgehenden Beispielen zeigt sich, dass die Kombination aus grafischer und realer Welt oftmals dazu verwendet wurde, Konflikte und Beziehungen zwischen der menschlichen und nichtmenschlichen Natur darzustellen. Häufig wird eine solche Hybridästhetik auch dazu verwendet, einen anderen Blickwinkel auf eine gewisse Thematik zu legen und die Realität in Frage zu stellen bzw. in ein anderes Licht zu rücken. Deshalb ist die in dieser Arbeit behandelte hybride Animationsästhetik ein besonders entscheidendes Instrument, eine grafische mit einer realen Welt in Verbindung zu bringen und zugleich ein visuell-narratives Statement zu setzen. Wie solche Hybridfilme wohl in Zukunft aussehen werden – also ob der Trend bei den gerade sehr gefragten 3d-Figuren bleibt oder eher zurück zum Analogen geht – ist fragwürdig. Die Tatsache, dass Hybridfilme wieder im Kommen sind, lässt mich aber positiv stimmen, dass es auch in Zukunft Hybridfilme mit bewusstem Einsatz stilisierter Animationsfiguren geben wird.

„It is likely that transgression has its entire space in the line it crosses. The play of limits and transgression seem to be regulated by a simple obstinacy: transgression incessantly crosses and recrosses a line which closes behind it [...] and thus it is made to return once more right to the horizon of the uncrossable.“ [11, S. 60].

Anhang A

Inhalt der DVD

Format: DVD-R

A.1 Masterarbeit

Pfad: /

[Wiesinger_Michaela_2014.pdf](#) Masterarbeit (Gesamtdokument)

A.2 Masterprojekt

Pfad: /

[AD-VENTURE.mov](#) . . . Masterprojekt AD-VENTURE (1080p)

A.3 Online-Quellen

Pfad: /online-quellen/

[dunderklumpen.pdf](#) . . . siehe [40]

[hollywoodhistory.pdf](#) . . . siehe [88]

[figur.pdf](#) siehe [90]

[figurenanalyse.pdf](#) . . . siehe [91]

[pumuckl.pdf](#) siehe [92]

[ecocinema.pdf](#) siehe [93]

A.4 Abbildungen

Pfad: /images/

. Alle Abbildungen, die in dieser Masterarbeit verwendet wurden

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] Ellen Besen. *Animation Unleashed. 100 Principles Every Animator, Comic Book Writer, Filmmaker, Video Artist and Game Developer Should Know*. Laurel Canyon Blvd.: Michael Wiese Productions, 2008 (siehe S. 33).
- [2] Franziska Bruckner. „Hybrides Bild, hybride Montage“. In: *montage AV* (22.2.2013) (siehe S. 27, 39–46).
- [3] Denys Chevalier. *Eintritt frei. Zeichentrickfilm*. Lausanne: Editions Recontre, 1963 (siehe S. 7).
- [4] Jens Eder. *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren Verlag, 2008 (siehe S. 13, 15, 16).
- [5] Jens Eder. „Spiel-Figuren. Computeranimierte Familienfilme und der Wandel von Figurenkonzeptionen im gegenwärtigen Kino“. In: *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Hrsg. von Rainer Leschke und Jochen Venus. Bielefeld: Transcript Verlag, 2007, S. 271–298 (siehe S. 14, 15, 28).
- [6] Jens Eder und Jan-Noel Thon. „Digitale Figuren in Kinofilm und Computerspiel“. In: *Film im Zeitalter neuer Medien II. Digitalität und Kino*. Hrsg. von Harro Segeberg. München: Wilhelm Fink Verlag, 2012, S. 139–182 (siehe S. 13, 14, 16, 17, 20, 27–29, 35).
- [7] Will Eisner. *Grafisches Erzählen*. Wimmelbach: Comic Press Verlag, 1998 (siehe S. 17).
- [8] Erwin Feyersinger. „Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten: Die Metalepse im Animationsfilm“. In: *montage AV* (16.2.2007) (siehe S. 47–49).
- [9] Barbara Flückiger. „Computergenerierte Figuren in *Benjamin Button* und *avatar*. Technik und Ästhetik“. In: *Film im Zeitalter neuer Medien II. Digitalität und Kino. Mediengeschichte des Films Band 8*. Hrsg. von Harro Segeberg. München: Wilhelm Fink Verlag, 2012, S. 109–137 (siehe S. 17, 30).

- [10] Barbara Flückiger. *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren Verlag GmbH, 2008 (siehe S. 21, 22, 37–39, 49, 56).
- [11] Michel Foucault und Jeremy Carrette. *Religion and culture*. New York: Routledge, 1999 (siehe S. 59).
- [12] Maireen Furniss. *Art in Motion. Animation Aesthetics*. Eastleigh, UK: John Libbey Publishing, 2007 (siehe S. 31, 32).
- [13] Nicola Glaubitz. „Reanimation des Spielfilms. Kopplungen von Zeichentrick und Realfilm und das Kino der 1990er Jahre“. In: *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Hrsg. von Rainer Leschke und Jochen Venus. Bielefeld: Transcript Verlag, 2007, S. 41–66 (siehe S. 41).
- [14] Laura Greil. *Visuelle Darstellung innerer Zustände von Figuren im 3D-Animationsfilm: eine exemplarische Analyse narrativer und ästhetischer Gestaltungsmöglichkeiten der Computersoftware*. Diplomarbeit. Hagenberg, Austria, Nov. 2011. URL: <http://theses.fh-hagenberg.at/thesis/Greil11> (siehe S. 10, 16, 17, 20, 49).
- [15] Frederick S. Litten. *A Mixed Picture. Drawn Animation/Live Action Hybrids Worldwide from the 1960s to the 1980s*. Apr. 2011. URL: <http://litten.de/fulltext/mixedpix.pdf> (besucht am 18.07.2014) (siehe S. 40).
- [16] Konrad Lorenz. „Die angeborenen Formen möglicher Erfahrung“. In: *Zeitschrift für Tierpsychologie* 5 (1943), S. 235–409 (siehe S. 20).
- [17] Lev Manovich. „Die Paradoxien der digitalen Fotografie“. In: *Fotografie nach der Fotografie*. Hrsg. von Hubertus Von Amelunxen. Dresden/Basel: Verlag der Kunst, 1996, S. 58–66 (siehe S. 17).
- [18] Lev Manovich. „Image Future“. In: *Animation: An Interdisciplinary Journal* 1 (Jan. 2006), S. 25–44 (siehe S. 6).
- [19] Scott McCloud. *Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst*. Hamburg: Carlsen, 2001 (siehe S. 18, 19).
- [20] Marshall McLuhan. *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. Frankfurt am Main, Hamburg: Fischer, 1970 (siehe S. 5, 6).
- [21] Melina Pfeffer. „Anthropomorphisierung im Animationsfilm“. In: *Münchener Universitätsschriften. Theaterwissenschaft. Band 24*. Hrsg. von Michael Gissenwehler und Jürgen Schläder. München: Herbert Utz Verlag GmbH, 2012 (siehe S. 30, 31).
- [22] Evelyn Rendl. *Analoge und digitale Hybridität im Fokus der experimentellen Animation*. Diplomarbeit. Hagenberg, Austria, Jan. 2013. URL: <http://theses.fh-hagenberg.at/thesis/Rendl13> (siehe S. 6, 8).

- [23] Sebastian Richter. *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2008 (siehe S. 6, 7, 10, 11, 17, 26, 42).
- [24] Irmela Schneider. „Von der Vielsprachigkeit zur Kunst der Hybridation. Diskurse des Hybriden.“ In: *Hybridkultur. Medien Netze Künste*. Hrsg. von Irmela Schneider und Christian W. Thomsen. Köln: Wienand, 1997, S. 13–63 (siehe S. 5).

Filme und audiovisuelle Medien

- [25] *Alice's Wonderland*. Film. Regie: Walt Disney. 1923 (siehe S. 8).
- [26] *Alvin and the Chipmunks*. Film. Regie: Tim Hill. 2007 (siehe S. 12, 28).
- [27] *Anchors Aweigh*. Film. Regie: George Sidney. 1945 (siehe S. 9).
- [28] *Babioles*. Fernsehserie. Regie: Matray. 2010 (siehe S. 22, 29, 34, 50, 53, 55).
- [29] *Babls*. Kurzfilm. Regie: Podzimková, Eliška. 2013 (siehe S. 27, 31, 44, 46, 49, 53).
- [30] *Bedknobs and Broomsticks*. Film. Regie: Robert Stevenson. 1971 (siehe S. 9).
- [31] *Being Bradford Dillman*. Kurzfilm. Regie: Emma Burch. 2011 (siehe S. 22, 25, 33).
- [32] *Bicycle Messengers*. Kurzfilm. Regie: Joshua Frankel. 2006 (siehe S. 27).
- [33] *Bless You*. Kurzfilm. Regie: Philip Watts. 2013 (siehe S. 22, 44, 52).
- [34] *Casper*. Film. Regie: Brad Silberling. 1995 (siehe S. 12).
- [35] *Caveirão*. Kurzfilm. Regie: Guilherme Marcondes. 2013 (siehe S. 34, 45, 52).
- [36] *Chocolate Bacon*. Dokumentation. Regie: Asavari Kumar. 2012 (siehe S. 25, 33, 56).
- [37] *Cool World*. Film. Regie: Ralph Bakshi. 1992 (siehe S. 11).
- [38] *De Monsters*. Fernsehserie. Regie: Volstok Telefunken. 2009 (siehe S. 42, 50, 52, 53).
- [39] *Drop the Habit. Quitsmoking*. Werbefilm. Regie: Mike P. Nelson. 2012 (siehe S. 54).
- [40] *Dunderklumpen!* Film. Regie: Per Åhlin. 1974 (siehe S. 11, 60).
- [41] *Elk Hair Caddis*. Kurzfilm. Regie: Peter Smith. 2010 (siehe S. 29, 31, 42).

- [42] *Garfield: The Movie*. Film. Regie: Peter Hewitt. 2004 (siehe S. 12, 28, 29).
- [43] *Gertie the Dinosaur*. Film. Regie: Winsor McCay. 1914 (siehe S. 8).
- [44] *Grow Up, Timmy Turner!* Film. Regie: Savage Steve Holland. 2011 (siehe S. 22, 29).
- [45] *Hop*. Film. Regie: Tim Hill. 2011 (siehe S. 12, 28).
- [46] *Journey*. Kurzfilm. Regie: Mehdi Tebbakh. 2013 (siehe S. 25, 52).
- [47] *KoKo the Clown. Fadeaway*. Serie. Regie: Max Fleischer, Dave Fleischer. 1926 (siehe S. 8).
- [48] *La Vraie Vie des Profs*. Filmtitelsequenz. Regie: Albert P. Lazaro, Manu Klotz. 2013 (siehe S. 45, 52).
- [49] *Living in the Space*. Dokumentation. Regie: Katre Haav. 2013 (siehe S. 27).
- [50] *Mary Poppins*. Film. Regie: Robert Stevenson. 1964 (siehe S. 9).
- [51] *Meister Eder und sein Pumuckl*. Serie. Regie: Ulrich König. 1982 (siehe S. 11).
- [52] *Méli Mélo*. Kurzfilm. Regie: Iris Schwarz, Michaela Wiesinger. 2011 (siehe S. 23).
- [53] *Memory*. Musik Video. Regie: Mirjam Baker, Michael Kren. 2009 (siehe S. 27, 31, 34, 49, 52).
- [54] *Milo*. Kurzfilm. Regie: Yusuf Hasan. 2012 (siehe S. 54).
- [55] *Olympic Vermin*. Kurzfilm. Regie: Leo Bridle, Amael Isnard. 2012 (siehe S. 25, 33, 52).
- [56] *Out of the Inkwell*. Film. Regie: Dave Fleischer. Paramount Pictures. 1938 (siehe S. 8).
- [57] *Pete's Dragon*. Film. Regie: Don Chaffey. 1977 (siehe S. 11).
- [58] *PoPoLäi*. Kurzfilm. Regie: Frederic Meyer. 2008 (siehe S. 31).
- [59] *Re-Animated*. Film. Regie: Bruce Hurwit. 2006 (siehe S. 24, 45).
- [60] *Rugby League Challenge Cup Final*. Werbefilm. Regie: Blue-Zoo. 2013 (siehe S. 29).
- [61] *Russel the Spruce. Eurosac*. Werbefilm. Regie: James Harvey. 2013 (siehe S. 26).
- [62] *Save Virgil*. Kurzfilm. Regie: Brad Ableson. 2004 (siehe S. 22, 45, 53).
- [63] *Scooby-Doo*. Film. Regie: Raja Gosnell. 2002 (siehe S. 12).
- [64] *Sherlock Holmes*. Kurzfilm Serie. Regie: Jim Le Fevre. 2010–2012 (siehe S. 26).

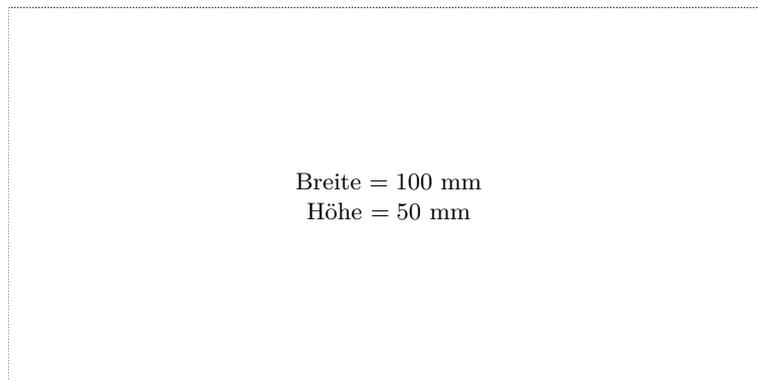
- [65] *Silhouette*. Kurzfilm. Regie: Rhodri Jones. 2012 (siehe S. 45).
- [66] *Sin Juicio*. Kurzfilm. Regie: Lllamarada. 2012 (siehe S. 26).
- [67] *Sit Down Shut Up*. Fernsehserie. Regie: Mitchell Hurwitz. 2009 (siehe S. 24).
- [68] *Skinmeal*. Werbefilm. Regie: Karni and Saul. 2013 (siehe S. 25).
- [69] *So Dear to My Heart*. Film. Regie: Harold D. Schuster, Hamilton Luske. Walt Disney. 1949 (siehe S. 9).
- [70] *Song of the South*. Film. Regie: Wilfred Jackson, Harve Foster. 1946 (siehe S. 9).
- [71] *Space Jam*. Film. Regie: Joe Pytka. 1996 (siehe S. 11).
- [72] *Stuart Little*. Film. Regie: Rob Minkoff. 1999 (siehe S. 12, 28).
- [73] *Stylo*. Musik Video. Regie: Jamie Hewlett, Pete Candeland. 2010 (siehe S. 29).
- [74] *The Amazing World of Gumball*. Fernsehserie. Regie: Ben Bocquelet. 2011 (siehe S. 22, 24, 33, 56).
- [75] *The Congress*. Film. Regie: Ari Folman. 2013 (siehe S. 46).
- [76] *The Enchanted Drawing*. Film. Regie: James Stuart Blackton. 1900 (siehe S. 8).
- [77] *The Event*. Kurzfilm. Regie: Julia Pott. 2013 (siehe S. 23, 44).
- [78] *The Smurfs*. Film. Regie: Raja Gosnell. 2011 (siehe S. 22, 34).
- [79] *The Three Caballeros*. Film. Regie: Norman Ferguson, Harold Young. 1944 (siehe S. 9).
- [80] *The Toe Tactic*. Film. Regie: Emely Hubley. 2008 (siehe S. 24).
- [81] *The Window*. Kurzfilm. Regie: Inglorious Mustard. 2013 (siehe S. 24).
- [82] *Trip to the Planetarium*. Kurzfilm. Regie: Stephanie Batailler. 2008 (siehe S. 24).
- [83] *Turning*. Kurzfilm. Regie: Karni and Saul. 2010 (siehe S. 42).
- [84] *Welcome Week 2010. Southampton Solent University*. Dokumentation. Regie: James Harvey. 2010 (siehe S. 27).
- [85] *Who Framed Roger Rabbit*. Film. Regie: Robert Zemeckis. 1988 (siehe S. 11, 23).
- [86] *Yogi Bear*. Film. Regie: Eric Brevig. 2010 (siehe S. 12, 28).
- [87] *You Ought to Be in Pictures*. Film. Regie: I. Freleng. Warner Bros. Cartoons. 1940 (siehe S. 8).

Online-Quellen

- [88] Lissa Clouser. *Hollywood History: When Live Action First Met Animation*. <http://familymovies.fandango.com/familymovie-blog/liveactionanimation-hybrid-films-739691.html>. Online nicht mehr verfügbar. Kopie auf DVD (Datei hollywoodhistory.pdf). Mai 2011. (Besucht am 30.05.2014) (siehe S. 7, 60).
- [89] *Dunderklumpen!* Kopie auf DVD (Datei dunderklumpen.pdf). URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/Dunderklumpen!> (besucht am 17.07.2014) (siehe S. 9).
- [90] *Figur (Fiktion)*. Kopie auf DVD (Datei figur.pdf). URL: [http://de.wikipedia.org/wiki/Figur_\(Fiktion\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Figur_(Fiktion)) (besucht am 15.07.2014) (siehe S. 16, 60).
- [91] Gerhard Lüdeker. *Ein Standardwerk der Figurenanalyse. Review of: Jens Eder, Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse, Marburg: Schüren 2009*. Kopie auf DVD (Datei figurenanalyse.pdf). 2009. URL: <http://www.jltonline.de/index.php/reviews/article/view/93/292> (besucht am 30.04.2014) (siehe S. 14, 35, 60).
- [92] *Meister Eder und sein Pumuckl*. Kopie auf DVD (Datei pumuckl.pdf). URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Meister_Eder_und_sein_Pumuckl (besucht am 17.07.2014) (siehe S. 9, 60).
- [93] Robin. *Animation, Live-Action, and the Environment*. Kopie auf DVD (Datei ecocinema.pdf). Aug. 2012. URL: <http://ecocinema.blogspot.co.at/2012/08/animation-live-action-and-environment.html> (siehe S. 7, 60).
- [94] *Vortrag von Franziska Bruckner an der Universität für angewandte Kunst in Wien*. 2.12.2011. URL: <http://passagen.univie.ac.at/video/vermischen-und-verformen-hybridanimationen-im-experimentellen-autorinnenfilm> (besucht am 29.04.2014) (siehe S. 21, 23).

Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —