Inszenierung von belebten Naturelementen in der Animation

Kerstin Blätterbinder

MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im Januar 2019

© Copyright 2019 Kerstin Blätterbinder

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

Erklärung

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

Hagenberg, am 23. Januar 2019

Kerstin Blätterbinder

Inhaltsverzeichnis

Erklärung iii

Kurzfassung vi

Abstract vii

1 Einleitung 1
- 1.1 Zielsetzung . . . 1
- 1.2 Aufbau der Arbeit . . . 1

2 Definitionen und Überblick 3
- 2.1 Filmfigur . . . 3
- 2.2 Anthropomorphismus . . . 4
- 2.3 Animismus . . . 5

3 Naturelemente 6
- 3.1 Die vier Elemente und ihre Eigenschaften . . . 6
  - 3.1.1 Erde . . . 6
  - 3.1.2 Wasser . . . 7
  - 3.1.3 Luft . . . 7
  - 3.1.4 Feuer . . . 8
- 3.2 Philosophischer Ansatz . . . 9
  - 3.2.1 Mythologie . . . 9
  - 3.2.2 Die Ordnung der Vier . . . 11
  - 3.2.3 Elementarwesen . . . 11
- 3.3 Allegorische Figurendarstellung . . . 12
- 3.4 Darstellung in der Animation . . . 13

4 Inszenierung der Figur 17
- 4.1 Emotionale Inanspruchnahme . . . 17
- 4.2 Eindruck von Belebtheit . . . 18
- 4.3 Bewegung formt die Figur . . . 20
  - 4.3.1 Bedeutung von Bewegung . . . 20
  - 4.3.2 Gegenständlichkeit . . . 26
  - 4.3.3 Filmbeispiele . . . 27
- 4.4 Ästhetische und gestalterische Möglichkeiten der Inszenierung . . . 31

4.4.1 Kamera, Schnitt und Montage . . . 31
4.4.2 Ton . . . 33
4.4.3 Musik . . . 34
4.4.4 Licht . . . 35
4.4.5 Farbe . . . 36

5 Naturelemente und Charakter 39
5.1 Anthropomorphe Naturelemente . . . 39
5.1.1 Theoretischer Hintergrund . . . 39
5.1.2 Filmbeispiele . . . 41
5.2 Naturelemente, die Charakter haben . . . 44
5.2.1 Belebte Natur . . . 44
5.2.2 Filmbeispiele . . . 45
5.3 Naturelemente im Wandel . . . 47
5.3.1 Flexible Figuren . . . 47
5.3.2 Verwandlungen . . . 47
5.3.3 Filmbeispiele . . . 50
5.4 Figuren mit Zügen von Naturelementen . . . 53

6 Conclusio 55

A Inhalt der CD-Rom/DVD 59
A.1 PDF-Dateien . . . 59
A.2 Online-Ressourcen . . . 59
A.3 Abbildungen . . . 59

Quellenverzeichnis 60
Literatur . . . 60
Audiovisuelle Medien . . . 63
Online-Quellen . . . 65

Kurzfassung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Inszenierung von den Naturelementen Erde, Wasser, Luft und Feuer als belebte Erscheinung im Animationsfilm. Den zentralen Punkt der Arbeit bildet die Fragestellung, wie ein Naturelement als Figur dargestellt werden kann. Es wird aufgezeigt, welche Eigenschaften ein Element aufweisen muss, um vom Publikum als belebt interpretiert zu werden.

Filmfiguren lassen sich aufgrund von eigenständigen Handlungen sowie mentalen, inneren Vorgängen von andern Objekten unterscheiden. In der Animation kann jede Entität zur Figur werden. Dabei kommt vor allem dem Anthropomorphismus große Bedeutung zu. Um den Eindruck von Belebtheit zu erwecken, müssen jedoch nicht zwingend menschliche Züge vorhanden sein. Hierbei wird besonderes Augenmerk auf Bewegung gelegt, denn sie ermöglicht es, selbst sehr einfache, reduzierte Bildelemente belebt erscheinen zu lassen. Selbst initiierte Bewegung hat das Potential ein Element als Figur darzustellen. Bewegen sich Naturelemente anders als man es von ihnen erwarten würde, können diese den Eindruck von Lebendigkeit erzeugen. Auch Kamera, Schnitt, Montage, Audio, Licht- und Farbgestaltung können erheblich zur Wirkung auf den Betrachter beitragen.

Zur Verdeutlichung der theoretischen Positionen werden in der Arbeit mehrere Animationsfilme in Bezug auf die Erscheinung von Erde, Wasser, Luft oder Feuer analysiert. Dies unterteilt sich in anthropomorphe Naturelemente, welche, die Charakter haben, und andere, die sich im Wandel befinden. Außerdem werden Figuren, die Züge von Naturelementen aufweisen, angeführt.

Abstract

The following thesis considers the creation of living appearance of the natural elements earth, water, air and fire in animated films. Therefore, it is determined how an element can be staged as a character. Moreover, the thesis points out which features should be possessed by an element to be interpreted as living subject.

In general, characters differ from other objects by acting self-contained. Furthermore, they have mental abilities. In animation every entity can represent a character. Anthropomorphism is thereby an important phenomenon. Nevertheless, human features are not necessary to convey the impression of liveness. In this context, self-initiated as well as differently expected movement leads to the perception of elements as living beings. In addition, camera, editing, audio, lighting and color design can affect the observed experience through the audience.

To illustrate the theoretical positions some animated films will be analyzed in terms of earth, water, air and fire. Therefore, they are divided into anthropomorphic elements, elements with personality and others which go through transformations. In addition, some characters with traits of natural elements will be mentioned.

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Zielsetzung

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Verknüpfung von Naturelementen und Charakteren im Animationsfilm. Im Zentrum der Arbeit steht vor allem die Frage, mit welchen Mitteln Filmemacher es schaffen können, den Anschein zu erwecken, Naturelemente wären belebt und hätten somit innere Eigenschaften und einen eigenen Charakter.

Wenn ein Element als eigenständige Figur agiert, spielt vor allem Anthropomorphismus eine bedeutende Rolle. Diese zugesprochenen menschlichen Eigenschaften können mittels Design oder auch mithilfe von Bewegungen gegeben sein. Aber kann ein Element mithilfe von filmischer Inszenierung auch ohne Ähnlichkeiten zum menschlichen Körper bzw. ohne sich menschlich zu bewegen als Figur wahrgenommen werden? Diese Frage bildet einen zentralen Punkt, der weitestgehend geklärt werden soll. Dabei soll aufgezeigt werden, in wie weit menschliche Züge vorhanden sein müssen.

Es soll analysiert werden, wodurch beim Betrachter der Anschein von Belebtheit des Abgebildeten erzeugt wird. Da Bewegung ein entscheidendes Erkennungsmerkmal und Ausdrucksmittel einer Figur sein kann, wird hierauf besonderes Augenmerk gelegt. Es wird behandelt, ob und wie es Bewegung schaffen kann, ein Element als Figur zu inszenieren.

Außerdem soll untersucht werden, inwieweit filmische Gestaltungsmerkmale wie Kamera, Montage, Ton, Musik, Licht- und Farbgestaltung die Wahrnehmung von Figuren beeinflussen können.

1.2 Aufbau der Arbeit

In der vorliegenden Arbeit wird zuallererst definiert, welche Merkmale und Eigenschaften eine Filmfigur ausmachen. Außerdem werden die Begriffe *Anthropomorphismus* und *Animismus* eingeführt.

Im darauffolgenden Kapitel werden die vier Naturelemente und ihre Eigenschaften betrachtet. Dabei wird auch auf den Stellenwert der Vier in der Mythologie eingegangen sowie ihre allegorische Darstellung in den vergangenen Epochen angeschnitten. Danach wird behandelt, wie die Elemente in der Animation dargestellt werden können.

Anschließend wird in Kapitel 4 erklärt, wie eine Figur im Animationsfilm die emotio-

nale Anteilnahme der Zuseher in Anspruch nehmen kann. Besonderer Wert wird danach darauf gelegt, wie ein Objekt in der Animation den Eindruck von Belebtheit vermitteln kann. Daraufhin wird die Bedeutung von Bewegungen im Zusammenhang mit Figuren erläutert. Anschließend werden die ästhetischen und gestalterischen Möglichkeiten der Inszenierung der Filmfigur mittels Kamera, Schnitt, Montage, Ton, Musik, Licht und Farbe dargelegt.

In Kapitel 5 wird darauf eingegangen, in welcher Art und Weise Naturelemente in der Animation Zusammenhang zu Charakteren haben können. Dabei werden zuerst anthropomorphe Naturelemente behandelt, dann die belebte Natur, anschließend Naturelemente, welche in figurativer Wandlung sind, und abschließend Figuren, welche symbolhafte Züge von Naturelementen besitzen.

Den Grundstein der Arbeit stellen diverse Theorien aus der Literatur dar. Um diese Theorien zu untermauern und aufzuzeigen, werden im Zuge der Arbeit mehrere Filmbeispiele analysiert – anhand dieser wird der Bezug zu den vier Elemente verstärkt hergestellt.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Arbeit das generische Maskulin verwendet und somit auf weibliche Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beide Geschlechter.

Kapitel 2

Definitionen und Überblick

2.1 Filmfigur

Filmfiguren stellen ein tragendes Element im Film dar, da sie Handlung und Erzählung vorantreiben [34, S. 155]. In der Animation werden Schauspieler durch synthetisch erzeugte Figuren ersetzt. Mit Filmfiguren werden in erster Linie zumeist nur Menschen verbunden, es kann jedoch auch jegliche andere Gestalt als Figur agieren. Beispielsweise können auch Tiere, unbelebte Objekte, Fantasie- und Fabelwesen, künstliche Wesen, Götter oder auch Naturelemente in der Animation als Figuren inszeniert werden. Figuren haben zumeist menschliche Merkmale, sie können jedoch durchaus auch deutliche Abweichungen in Bezug auf Körperlichkeit, Existenzweise oder mentaler Ausstattung aufzeigen [7, S. 63].

Filmfiguren können zwar Personen des tatsächlichen Lebens nahe kommen, sie sind jedoch in der Regel abstrakter und typenhafter. Bei Figuren handelt es sich um „Elemente oder Funktionen des Textes, textuelle Größen“ [75, S. 4]. Daher werden sie nur in dem Maße entworfen, „wie es zum Verständnis der Handlung nötig ist“ [75, S. 4].

Jens Eder definiert die Figur als „wiedererkennbares fiktives Wesen mit einem Innenleben – genauer: mit der Fähigkeit zur mentaler Intentionalität“ [7, S. 64]. Ein entscheidendes Merkmal ist daher der Besitz eines Innenlebens, dieses kann aber auch unvollständig sein. Des Weiteren sollte jede Figur die Fähigkeit haben, sich auf ein Objekt zu beziehen und somit beispielsweise etwas fühlen oder wahrnehmen können [7, S. 63]. Aufgrund dieser erforderlichen Fähigkeit grenzt Eder erfundene Personen und nonhumane Wesen, wie Tiere oder Roboter, von nicht bewusstseinsfähigen Elementen, wie Maschinen oder Pflanzen, ab [8, S. 132]. In der Animation gelten jedoch andere Regeln als im Realfilm – mithilfe von Computergrafik und filmischer Inszenierung kann jedem Element ohne Bewusstsein ein solches zugesprochen werden. Maureen Furniss hebt hervor, dass der Reiz in der Animation vor allem darin liegt, dass jedes unbelebte Objekt *zum Leben erwachen* kann [14, S. 78]. Unbelebte Objekte können einen beseelten und belebten Eindruck hinterlassen, dies kann vor allem durch ihr Aussehen oder ihre Bewegungen geschehen. Digitale Figuren weisen oftmals außergewöhnliche, spektakuläre Merkmale auf und können stark von realistischen Vorstellungen abweichen [9, S. 148]. Außerdem können Figuren auch abstrakt und stark reduziert gehalten werden, so ist

es unter anderem auch möglich, einfache geometrische Formen als Figuren darzustellen [26, S. 94].

Charaktere sind Handlungsträger im Film. Eine Figur unterscheidet sich von anderen Objekten, indem sie sich eigenmotiviert bewegen und sich emotional ausdrücken kann, wie zum Beispiel mittels Gesichtsausdrücken und Sprache [26, S. 84]. In narrativem Kontext wird eine Figur vor allem durch ihre Handlungsfähigkeit definiert, durch ihre beabsichtigen Handlungen ist sie für die Geschichte relevant [40, S. 29]. Klaus Kohlmann beschreibt jedes Objekt, welches „aus eigener Kraft und Motivation handelt, und dem Attribute wie Denkfähigkeit, emotionales Verhalten und Persönlichkeit zugerechnet werden können“ als Figur [26, S. 84f]. Bei der Personifizierung eines Objektes wird ihm die Fähigkeit zu gedanklichen Prozessen zugetragen. Diese Denkprozesse sind für die Betrachter anhand von Aktionen und Reaktionen auf gegebene Ereignisse in der Handlung ablesbar, dies setzt wiederum vitale Beweglichkeit der Figur voraus [26, S. 85].

Laut Eder können Filmfiguren nicht nur als rein handelnde Wesen definiert werden, da auch Figuren auftreten können, die vollständig passiv oder bewegungsunfähig sind und nur mentale Vorgänge aufweisen [7, S. 63]. Außerdem kann es Figuren geben, welche überhaupt keine visuelle Repräsentation haben [40, S. 29].

Im Bereich des Animationsfilms entspricht der Ausdruck Figur dem englischen Wort *Character*, dies ist jedoch nicht mit dem deutschen Begriff *Charakter* gleichzusetzen. Als Charakter werden im Deutschen Persönlichkeit, Ausstrahlung und innere Werte verstanden, die emotionalen Ebenen entsprechen. Die englische Bezeichnung Character beinhaltet diese Bedeutung auch, zudem kommt jedoch auch der körperliche Aspekt hinzu [25, S. 8]. Der englische Begriff Character wurde jedoch eingedeutscht, dadurch wird in fachbezogener Literatur auch der Ausdruck Charakter mit gleichzusetzender Bedeutung zur Figur verwendet [26, S. 84].

2.2 Anthropomorphismus

Unter *Anthropomorphismus* versteht man das Zusprechen menschlicher Eigenschaften auf Nichtmenschliches. Dies können unter anderem Tiere, Götter oder Dinge sein. Der Begriff leitet sich aus dem Griechischen ab, und setzt sich aus *Anthropos* für Mensch und *morphe* für Form/Gestalt zusammen [38, S. 14].

Von Anthropomorphisierung wurde vor allem in der griechischen Mythologie Gebrauch gemacht, so wurden damals unter anderem Götter menschenähnlich dargestellt.

Anthropomorphismus hat auch heute in der Animation einen hohen Stellenwert. Das Phänomen kommt vor allem in Verbindung mit Tieren oft zum Einsatz. In diesem Fall weist die Figur typischerweise menschliche sowie tierische Merkmale auf, dies kann sich in ihrem Aussehen oder auch in ihren Bewegungen und ihrem Verhalten bemerkbar machen. Inwieweit welche Eigenschaften vertreten sind, kann jedoch stark variieren [16, S. 163f].

Entscheidend und unterstützend beim Einsatz von Anthropomorphismus kann auch der Fakt sein, dass in unserer Gesellschaft gewisse menschliche Charakteristika bereits mit bestimmten Tieren oder Dingen assoziiert werden. So spricht man beispielsweise davon schlau wie ein Fuchs oder fleißig wie eine Biene zu sein. So ist auf die meisten Tiere bereits eine menschliche Seite projiziert, die in der Animation sehr gut eingesetzt werden kann um gewisse Eigenschaften einer Filmfigur aufzuzeigen [16, S. 163]. Das gleiche

Phänomen tritt auch bei den vier Naturelementen auf – mit ihnen werden Eigenschaften verknüpft, welche in der Animation genutzt werden können, um eine Filmfigur dementsprechend zu inszenieren. So kann beispielsweise ein anthropomorphes Luftwesen mit dessen Leichtigkeit und Unbeständigkeit charakterisiert werden.

2.3 Animismus

Im 19. und frühen 20. Jahrhundert befassten sich Wissenschaftler der Ethnologie, Anthropologie und Psychologie erstmals mit dem Phänomen *Animismus*. Der Begriff wurde 1871 von dem Anthropologen Edward Burnett Tylor in seinem Werk *Primitive Culture, Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art and Custom* eingeführt.

Mit Animismus ist „die Vorstellung einer beseelten Dingwelt oder ein beseelendes Verhalten unbelebter Phänomene“ gemeint [5, S. 9f]. Jean Piaget bezeichnet Animismus als die „Tendenz, die Körper als lebendig oder mit Absichten ausgestattet zu betrachten“ [39, S. 143]. Animismus wird vor allem mit Kindern, primitiven Völkern und geistig nicht zurechnungsfähigen Menschen in Verbindung gebracht. Unter *primitiven Animismus* wird der Völkerglaube, dass alle Dinge der Natur beseelt sind, verstanden. Piaget meint mit animistischen Denken im Besonderen die kindliche Haltung gegenüber der Welt – dabei gehen Kinder davon aus, äußere Objekte seien ähnlich oder gar gleich wie sie selbst [15, S. 51].

Das Phänomen beseelter Dinge bringt etwas Paradoxes mit sich, da die Seele als Metapher für das Leben verstanden werden kann, Dinge hingegen jedoch leblos sind. So gilt es auch als unreif, naiv oder sogar krankhaft, Unbelebtes für beseelt zu halten [5, S. 9f].

Animismus besitzt viele Ähnlichkeiten zum Anthropomorphismus. Animismus bezieht sich jedoch mehr auf den Seelenglauben, während Anthropomorphismus auch die äußere, körperliche Vermenschlichung miteinbezieht.

Kapitel 3

Naturelemente

3.1 Die vier Elemente und ihre Eigenschaften

3.1.1 Erde

Die Erde kann stützen und sich entgegensetzen, sie trägt die Lasten und das Gewicht der Welt. Sie ist die Wurzel unserer Räumlichkeit. Die Erde zeichnet sich vor allem durch ihre unterstützenden Dimensionen, Schwere und Stabilität aus. Neben ihren Stärken, kann die Erde jedoch auch verwundbar sein. Edmund Husserl bezeichnet die Erde als *ground-body/Bodenkörper* aller anderer Körper. Erde ist sozusagen immer für uns da, da sie sich grundsätzlich nicht bewegt [31, S. 21].

Das Element Erde steht vertretend auch für eine große Vielfalt an Festkörpern, die in der Natur auftritt. Wir haben gelernt die Materie in fester Erscheinungsform für unsere Zwecke zu verändern und zu nutzen. Beinahe alle Festkörper, mit welchen wir zu tun haben, kommen direkt oder indirekt aus der Erdkruste. So trägt auch unser Planet die Bezeichnung Erde, nach Planetenklassifikation ist dieser aber ein Gesteinsplanet [47, S. 222].

Die Erde hat ein riesiges physikalisches Ausmaß und eine enorme Tragweite. Sie ist verschiedenartig und besitzt viele Facetten, voll von Einöde, Ödland und unzivilisierter Wildnis, welche in unterschiedlichen Farbgebungen auftreten können [31, S. 25]. Erde ist das universellste Element sowie jenes, das für uns am Besten zur Schau gestellt wird. Sie ist das *exemplary element*, also das musterhafte Element, dies kommt daher, dass Erde objektiver, permanenter, solider, fester und starrer als die anderen Elemente ist [31, S. 21]. Außerdem ist Erde nicht so abstrakt wie Feuer, Wasser oder Luft, da sie für uns greifbarer ist und detaillierter sowie lokalisierter ist. Die Erde sollte daher nicht nur als *unser Planet* angesehen werden, sondern auch als ein anerkanntes Element verstanden werden [31, S. 25].

Obwohl Erde für uns am greifbarsten von allen Elementen ist, ist sie komplexer aufgebaut als die Fluide. Unterschiede sowie Unvollkommenheiten im Aufbau der Festkörper in der Erde, entscheiden über Eigenschaften wie Härte oder Farbe [47, S. 223].

Im Vergleich zu den anderen Elementen kann Erde durch menschliche Interaktion demonstrativer gekennzeichnet werden. Dies kann jedoch auch durch Eingriff der anderen Elemente passieren, so kann sich die Beschaffenheit von Erde sichtbar ändern, wenn sie mit Wind, Feuer oder Wasser in Berührung kommt [31, S. 18].

3.1.2 Wasser

Wasser so weit das Auge reicht – etwa 70 Prozent der Erdoberfläche sind von Wasser bedeckt. Auch Nebel und Wolken sind eine spezielle Form dieser Flüssigkeit, sie sind kondensierte Wassertröpfchen [47, S. 308].

In der Geschichte waren viele Philosophen auf der Suche nach dem Urstoff. Für Thales von Milet war dieser Stoff das Wasser, da es für alles Lebendige auf der Welt wesentlich ist [47, S. 31]. Wasser stellt eine Grundvoraussetzung für die Entfaltung von Leben auf der Erde dar. Bisherige Kenntnisse zeigen, dass Wasser eine ausschlaggebende Voraussetzung für das Leben auf unserem Planeten ist. Ein erwachsener Mensch benötigt ca. 2,5 Liter Wasser am Tag. Außerdem sind Pflanzen zum Großteil Wassergebilde [47, S. 313f].

Reines Wasser stellt eine geschmack- und geruchslose Flüssigkeit dar. In der Natur kommt Wasser in komplett reiner Form jedoch nicht vor, da es immer gelöste Stoffe mit sich führt. Wasser absorbiert Licht verstärkt im roten und infraroten Bereich, daher erscheint Wasser in dickeren Schichten oft blau schimmernd [47, S. 315]. Symbolisch wird Wasser dementsprechend auch beinahe immer blau dargestellt. So kommt es auch, dass Wasser oft als das blaue Element bezeichnet wird. Aber auch Türkis- und Grüntöne können mit der Flüssigkeit verknüpft werden.

Wasser wird oftmals als harmloses, einfaches Element dargestellt. Umgangssprachlich wird es auch des Öfteren als das nasse Element bezeichnet, da man mit ihm Nässe als wesentliche Eigenschaft verbindet. Nässe ist jedoch keine Eigenschaft, sondern eine Empfindung [47, S. 313].

Wasser fließt richtungsspezifisch, außerdem ist es formunbeständig, hingegen aber volumenbeständig. Dies bedeutet, dass sich Wasser an die Form von Behältnissen anpasst, da seine Teilchen relativ frei beweglich sind. Sein Volumen kann sich dabei jedoch nicht verändern [47, S. 309f]. Wasser besitzt außerdem die Fähigkeit, viele Substanzen zu lösen [47, S. 329]. Deshalb wird Wasser auch zur Reinigung verwendet.

Wasser kommt in der Natur als einzige Flüssigkeit in nennenswerten Mengen in allen drei Aggregatzuständen vor. Neben dem *normalen* flüssigen Zustand des Wassers, kann es in fester Form als Eis sowie gasförmig in der Erscheinung von Wolken auftreten [47, S. 316]. Wolken sind kondensierter Wasserdampf und eine Ansammlung winziger Wassertröpfchen und Eiskristalle. Dieser Wasserdampf kann in Form von Niederschlag als Regen, Schnee oder Hagel wieder auf die Erde zurückkehren. Der Kreislauf des Wassers entscheidet somit über das Wettergeschehen auf der Erde [47, S. 319].

Wasser erinnert an den Ursprung, den Quell des Lebens, es hat eine erfrischende und belebende Wirkung. Bewegendes Wasser aktiviert und regt an. Denken wir an die Tiefe des Meeres, kann es aber auch bedrohlich und unergründbar erscheinen [74, S. 9].

3.1.3 Luft

> „Air is not empty. Air is alive.“ [30, S. 281]

Der Mensch atmet an einem Tag zirka 10.000 Liter Luft ein und aus. Die meisten Menschen können bis zu zwei Minuten ihren Atem anhalten, länger schaffen wir es nicht ohne Luft zu überleben. Der Sauerstoff in der Luft ist lebenswichtig für uns. Auch der Organismus von höheren Pflanzen und Tieren ist auf das Gasgemisch angewiesen [47,

S. 359]. So kommt es auch, dass Anaximenes Luft als die Quelle aller Dinge identifizierte. Luft wird automatisch mit Leben verbunden. Sie hat physische, psychologische und philosophische Verknüpfungen zu Lebensprozessen, die vorwiegend durch Wind und Atem zustande kommen [31, S. 26f]. Somit kann Luft auch als das Grundlegendste der Elemente bezeichnet werden [31, S. 33].

Trotz seiner Wichtigkeit für uns und obwohl uns Luft ständig umgibt, nehmen wir die gasförmige Materie oft nicht wirklich wahr. Dies hängt vor allem damit zusammen, dass sie in ihrer Reinform farb-, geruchs-, und geschmackslos ist und wir sie somit nicht sehen oder fühlen können. Durch Wind kann das Element jedoch für uns spürbar werden. Das Element ist zwar nicht fassbar, jedoch so materiell, dass es starke Kräfte ausüben kann. Dies zeigt sich schon dadurch, dass Luft die Fähigkeit besitzt, Gegenstände zu bewegen, wie beispielsweise das Wirbeln von Blättern oder ein windgetriebenes Segelboot. Bewegte Luft kann enorme Kraft haben und in Form eines Orkans Gegenstände herumschleudern [47, S. 359f]. Außerdem hat Luft das Potential, jedes der drei anderen Elemente stark zu beeinflussen. Jeder Wind, der weht, kann auf Erde, Wasser und Feuer einwirken und eine Veränderung dieser erzeugen [36, S. 311].

Die Materie Luft an sich ist zwar geruchlos, jegliche Geruchsinformation wird aber durch Luft überbracht. Riechstoffe können angenehme Duftstoffe oder auch Gestank sein. Die abgegebenen Moleküle werden durch Luftströmungen verteilt und lösen beim Empfänger bestimmte Empfindungen aus – den Geruch [47, S. 368f].

Die Teilchen in der Luft befinden sich in ständiger schneller, ungeordneter Bewegungen [47, S. 361]. Luft weist wie Wasser eigenständige und distinktive Bewegungen und Strömungen auf. Vor allem windige Luft kann mit Wasser verglichen werden, da sie ähnliche Fähigkeiten hat – sie bewegt sich ebenfalls wellenartig und zirkuliert sowie wirbelt in vergleichbaren Mustern. Außerdem ist die Atmosphäre, so wie Erde, nicht homogen, sie ist vielschichtig und weist mehrere Schichten auf. Wir leben in der untersten Schicht, der Troposphäre. In dieser Schicht ist es uns möglich zu atmen, außerdem können auch Sturm und Wetter auftreten. Hier kann sich die Luft auch als Wind bemerkbar machen. Durch die Veränderung von Wetter kann Luft starken Einfluss auf uns Menschen ausüben, dies kann sich auf unsere Gefühle und unsere Stimmung auswirken [31, S. 27ff].

> „Swirling and flowing in multifaceted forms, as sky, wind, and breath, air is the primordial abode of life and a shaping presence of aesthetic and environmental imagination.“ [36, S. 311]

Leichtigkeit, Bewegung, Klarheit, Helligkeit, Transparenz und Durchlässigkeit kennzeichnen Luft und schaffen es, das Gefühl von Freiheit und Unbegrenztheit zu vermitteln [74, S. 8].

3.1.4 Feuer

Die Entdeckung des Feuers steht für den Beginn der menschlichen Zivilisation. Sie ist Symbol für die Zähmung der Natur. Durch seine Beherrschung macht sich der Mensch unter anderem vom Tier unterscheidbar [47, S. 382].

Feuer hat das Potential, uns in all seinen Erscheinungsformen in verschiedene besondere Stimmungen zu versetzten. So kann das Lodern von Kaminfeuer oder der Schein

einer Kerze behagliche oder romantische Stimmung schaffen. Zeitgleich kann Feuer jedoch auch unheimlich auf uns wirken. Feuer bringt die Gefahr von Verletzung und Vernichtung mit sich. So ist Feuer das wohl lebensfeindlichste Element [47, S. 382].

> „Fire drives our imagination powerfully, as an elemental force, wild, dangerous, unfathomable in its mysterious nature. It consumes things and spits them out as an empty, spent, and lifeless shell.“ [17, S. 221]

Mit der Sonne tritt Feuer jedoch in lebensnotwendiger Form auf. Plasma ist die natürlichste Erscheinungsform der Feuer-Materie, aus welcher auch die Sonne besteht. Mit der Sonne ist Feuer somit nicht lebensfeindlich, da ohne sie wahrscheinlich überhaupt kein Leben möglich wäre [47, S. 382]. Mit Feuer assoziieren wir auch Wärme und Licht. Feuer kennzeichnet hohe Energie. Das Lodern einer Flamme kann unter anderem fast als lebendig empfunden werden. Feuer ist wild sowie nicht greifbar für uns, in der Mehrheit seiner Erscheinungsformen ist es nur mühsam beherrschbar [47, S. 382f].

Flammen werden zwar des Öfteren synonym für Feuer verwendet, die Flamme ist jedoch nur ein Teil des Feuers. Flammen senden Wärmestrahlung und sichtbares Licht aus [47, S. 386.].

Feuer wird mit Leidenschaft verbunden, es ist aufwühlend und belebend [36, S. 312]. Es kann antreibend aber zugleich zerstörend sein. Morgan Llywelyn verbindet Feuer in ihrem Roman unter anderem mit Elan, Eifer, Intensität, Leidenschaft, Rage, Magie, Inspiration, Genialität und Leuchtkraft [30, S. 87].

3.2 Philosophischer Ansatz

3.2.1 Mythologie

Im mythologischen Ansatz ist alles in der Welt beseelt und lebendig, auch Natur und Gottheiten sind eins. Es besteht kein Unterschied zwischen physischen und psychischen Kräften – Menschen und Jahreszeiten werden von den gleichen Kräften beeinflusst. Auch Kräfte werden als selbstständige Wesen verstanden, welche die Welt zu der machen, die sie ist. Außerdem zeichnet sich die Welt durch menschliches Verhalten aus, so entspricht das Wesen der Menschen dem Wesen der Welt [47, S. 31].

Aristoteles überlieferte den Ausspruch von Thales, dass „alles voller Götter sei“ [47, S. 31]. Thales vertrat die Vorstellung, dass Wasser der *Urstoff* ist. Dies ist jedoch nicht so zu verstehen, dass Wasser der Grundbaustein aller anderen Stoffe ist. Thales sah die Rolle des Wasser mythisch – das Wasser steht in enger Verbindung zu dem Gott Okeanos und dem Fluss Styx, der das Reich der Lebenden vom Totenreich trennte [47, S. 31f]. Eine Generation später vertrat Anaximenes die Ansicht, dass Luft der göttliche Urstoff sei. Laut ihm ist Luft das *Pneuma*, der belebende Atem, die Seele. Durch Verdünnung der Luft entstehe das Feuer, durch Verdickung das Wasser und durch stetig weitere Verdickung Erde und Stein [47, S. 32].

Die vereinheitlichte Elementlehre mit den vier Elementen Erde, Wasser, Feuer und Luft wurde ca. zwei Generationen später geschaffen. Empedokles wandelte dabei die Vorstellung eines Urstoffes ab und machte diese zu einer Vier-Elemente-Lehre. Die vier Elemente stellen die Wurzeln der Welt dar und bilden demnach das unvergängliche Sein,

was sie auch mit den Göttern verbindet – Zeus steht für das Feuer, Hera für die Erde, Hades für die Luft und Nestis für das Wasser [47, S. 32f].

Nach Empedokles stellen die Elemente göttliche Naturmächte dar. Die Präsenz des Göttlichen kann in der Auseinandersetzung mit den Naturelementen erfahren werden. So nannte er die göttliche Macht des Feuers den schimmernden Zeus. Die Erde stellt die lebensspendende Hera dar, sie bietet festen Sitz und fruchtbringenden Boden. Alles Lebende dankt dies der nährenden Mutter Erde. Hades, der Unsichtbare, ist die Luft, welche mit ihrer enormen Weite Freiheit, durch ihre Unendlichkeit aber auch bedrohlich ist. Das Wasser wurde mit Nestis, einer Wassergöttin, benannt. Laut dem Philosophen lässt sie „durch ihre Tränen irdisches Quellwasser fließen“ [3, S. 96]. Außerdem wird sie in der strömenden Gewalt des Meeres und der Trübe des Regenwetters erfahren [3, S. 96].

Den Elementen wurden demnach auch Charaktereigenschaften zugesprochen. Feuer zeichnet sich vor allem durch Ehrgeiz, Zielstrebigkeit und Engagement aus. Wasser ist nachgiebig, sanft und weich. Luft wird zugeordnet flexibel, quirlig und veränderungsorientiert zu sein. Das Erdelement gilt hingegen als starr, beständig und festgefügt [76].

Für Empedokles bedeutete Werden und Vergehen das Mischen und Entmischen der vier Elemente und dem Einfluss der Kräfte Liebe und Hass. Durch Liebe werden die Element vereint, der Hass trennt sie voneinander. Dieser Vorstellung zufolge entstehen unterschiedliche Dinge durch Mischung der Elemente – auch der Mensch und seine Seele [47, S. 33].

Auch Aristoteles war überzeugt, dass das Seiende ewig währt und nichts aus dem Nichts entstehen kann. Laut Aristoteles sind das, was ein Ding zu dem macht, was es ist, dessen Form und seine essenziellen Eigenschaften. Er vertrat ähnlich wie Empedokles eine Vier-Element-Lehre, er fügte jedoch den Äther als himmlischen Stoff hinzu. Erde, Wasser, Feuer und Luft repräsentieren für ihn die einfachsten Substanzen, welche aus der ersten Materie entstammen. Dabei vertrat er die Meinung, dass die vier Elemente ineinander umgewandelt werden können [47, S. 36f].

Nach Aristoteles sind Gewicht, Farbe sowie Geruch essentielle Eigenschaften eines Körpers. Feuer und Luft streben nach oben, deshalb haben sie kein Gewicht. Da Erde am weitesten nach unten zielt, hat sie das höchste Gewicht. Wasser wird in der Mitte eingeordnet. So ist ein Körper beispielsweise umso schwerer, je mehr Erdelement in ihm ist, da so sein Streben auf die Erde zurückzukehren stärker ist [47, S. 37].

Die vier Elemente werden nach der aristotelischen Chemie in die Gegensatzpaare warm/kalt sowie trocken/feucht eingeordnet. Laut Aristoteles stellen diese Gegensatzpaare das aktive und das passive Prinzip dar. Wärme kann unterschiedliche Dinge trennen, während Kälte sie verbindet – diese beiden Eigenschaften sind dementsprechend aktiv. Trockenheit und Feuchtigkeit sind hingegen passiv. Feuchtigkeit bringt beliebige Formbarkeit mit sich, während Trockenheit für Abgegrenztheit und Starrheit steht [47, S. 38]. Luft ist demnach formbar und bringt die Fähigkeit zur Trennung mit sich. Feuer ist hingegen starr, kann aber auch trennen. Die Erde ist starr und besitzt die Möglichkeit Dinge zu verbinden. Wasser kann ebenfalls verbinden und ist formbar. Die Elemente sind somit jeweils eine Kombination dieser Qualitäten, dabei überwiegt aber jeweils eine von ihnen. So können die Elemente auch als Repräsentation je einer Qualität verstanden werden – das Feuer steht für die Wärme, die Luft für die Flüssigkeit, das Wasser für die Kälte und die Erde für die Festigkeit [3, S. 118].

	Luft	*Feuer*	*Erde*	*Wasser*
Qualität	warm und nass	warm und trocken	kalt und trocken	kalt und nass
Körpersaft	Blut	gelbe Galle	dunkle Galle	Schleim
Charakter	Sanguiniker	Choleriker	Melancholiker	Phlegmatiker
Temperament	heiter	kühn	trotzig	träge
Farbe	rot	gelb	schwarz	weiß
Geschmack	süß	bitter	scharf	salzig
Lebensphase	Kindheit	Jugend	Mannesalter	Greisenalter
Jahreszeit	Frühling	Sommer	Herbst	Winter

Tabelle 3.1: Die Tabelle gibt die vier Elemente und die Werte, die mit ihnen verbunden werden, wieder [47, S. 33].

Die Vier-Elemente-Lehre hielt sich bis in das 17. Jahrhundert und wurde von der modernen Chemie abgelöst. Heute ist sie trotzdem immer noch Bestandteil des Volksglaubens und der Esoterik.

3.2.2 Die Ordnung der Vier

In der Antike und dem Mittelalter war die Vierheit als Ordnungsschema von hoher Bedeutung. Den Elementen wurden, wie schon bei Aristoteles, die Qualitäten warm/-kalt und trocken/feucht zugeschrieben. Außerdem wurden ihnen die vier Körpersäfte, Blut, Schleim, gelbe und schwarze Galle zugeordnet. Da diese Körpersäfte auch die vier Charaktere darstellen, besteht hier auch ein enger Zusammenhang zwischen diesen und den vier Elementen. *Sanguiniker* kommt vom lateinischen *sanguis* (Blut), *Phlegmatiker* vom griechischen *phlegma* (Schleim), *Cholerika* vom griechischen *chole* (Galle) und *Melancholiker* steht für schwarze Galle aus dem griechischen *mela* (schwarz) und *chole*. Diese vier Charaktertypen stehen jeweils für einen bestimmten Typus von Mensch sowie ein Temperament – diese Werte können somit auch auf die vier Naturelemente bezogen werden [47, S. 33]. Das sanguinische Temperament steht demnach für das Luftige, das cholerische für das Feurige, das melancholische für das Erdige und das phlegmatische für das Wässrige.

Außerdem fand eine Zuordnung zu den Jahreszeiten, den Tageszeiten und den menschlichen Lebensphasen statt. Auch in der Astrologie fand eine entsprechende Einteilung statt. Die Elemente, Wasser, Erde, Feuer und Luft, finden sich in der Einteilung in die Tierkreiszeichen, Wasser-, Erd-, Feuer- und Luftzeichen wieder [47, S. 33].

Tabelle 3.1 stellt die Elemente und ihre zugesprochenen Werte in übersichtlicher Form dar.

3.2.3 Elementarwesen

Paracelsus entwarf 1566 in seinem Werk *Liber de nymphis, sylphis, pygmaeis et salamandris, et de caeteris spiritibus* ein Weltbild mit den Elementarwesen, in welcher die Grenze zwischen Natur und Mensch diffus ist. Erde, Wasser, Luft und Feuer werden von Wesen bevölkert, die den vier Elementen seelisch zugehörige Wesenheiten darstellen [37,

S. 59f]. Im Wasser leben die *Nymphen*, welche für die Qualität des Lebens stehen. In der Luft sind die *Sylphen* zuhause, welche für die Qualität des Raumes stehen. Die *Pygmäen* stehen für die Erde und gelten dabei für die Qualität der Verwirklichung. Für das Feuer stehen die *Salamander*, sie sind Zeichen der Wandlungsqualität [74, S. 4]. Die Namen der Wasserleute lauten daneben jedoch auch *Undina*, die der Luftleute *Sylvestres*, die der Bergleute *Gnomi* und die der Feuergeister *Vulcani* [37, S. 60].

Die Elementargeister stellen zwar menschenähnliche Wesen dar, besitzen aber keine Seele. Sie sind hilfreiche Wesen, die für das Wachstum von Tieren und das Gedeihen von Pflanzen sorgen [74, S. 5].

3.3 Allegorische Figurendarstellung

Der Begriff *Allegorie* kommt aus dem Griechischen und bedeutet *anders ausdrücken*. Unter Allegorie kann die personifzierende Darstellung abstrakter Inhalte verstanden werden.

Allegorie und Personifikation wurden in früheren Epochen gerne genutzt um mittels bildender Kunst etwas Abstraktes darzustellen. So wurden in der Malerei und Bildhauerei neben Jahreszeiten, Religionen oder Gefühlszuständen auch die Naturelemente immer wieder durch Personen aber auch Tieren verkörpert.

Um bei der Darstellung von Elementen durch göttliche oder allegorische Figuren eine eindeutige Repräsentation des jeweiligen Elements sicherzustellen, ist es nötig, ihnen Beigaben zu geben, welche die Zuweisung erleichtern. Diese Beigaben sind vor allem die Naturerscheinungen und Produkte des betreffenden Reiches. So sind dies bei der Erde Feldfrüchte, Blumen, Obst und Landtiere, beim Wasser Muscheln und Fische, bei der Luft Vögel und beim Feuer Blitze. Aber auch Dinge, welche aus den Elementen hergestellt werden können, oder die Werkzeuge, mit denen dies geschieht, können als Beigaben genutzt werden. Demnach wird Erde seit der Antike durch Mauerwerk aber auch den Pflug bezeichnet. Wasser wird mit Schiffen oder Wasserkannen allegorisiert. Die Luft wird immer wieder durch wehende Schleier, Segeltücher oder auch Musikinstrumente dargestellt. Bei der Abbildung von Feuer wird alles, was man in einer Schmiede herstellen kann, sowie die Werkzeuge, die dafür verwendet werden, genutzt [3, S. 262].

Des Weiteren ist es im Besonderen bei Bildern typisch, dass die allegorische Figur in der entsprechenden landschaftlichen Umgebung gezeigt wird. So sind beim Element Feuer beispielsweise Vulkane und Flammen typisch. Die Luft wird dabei gerne auf Wolken platziert. Allegorisches Wasser ist meist von Wellen oder Brunnen umgeben. Die Erde wird oft bei der Feldarbeit oder Ernte präsentiert.

Oftmals werden zusätzlich zum vermenschlichten Element auch repräsentative Tiere gezeigt. Die im Feuer lebenden Tiere stellen zum Beispiel Drachen und Salamander dar, in der Luft sind es vor allem Vögel aber auch Insekten, beim Wasser sind Fische und andere im Wasser lebende Tiere von großer Bedeutung, im Erdreich können es Ochsen, Mäuse, Ziegen und dergleichen sein. Abbildung 3.1 zeigt ein Beispiel für die allegorische Darstellung von Wasser.

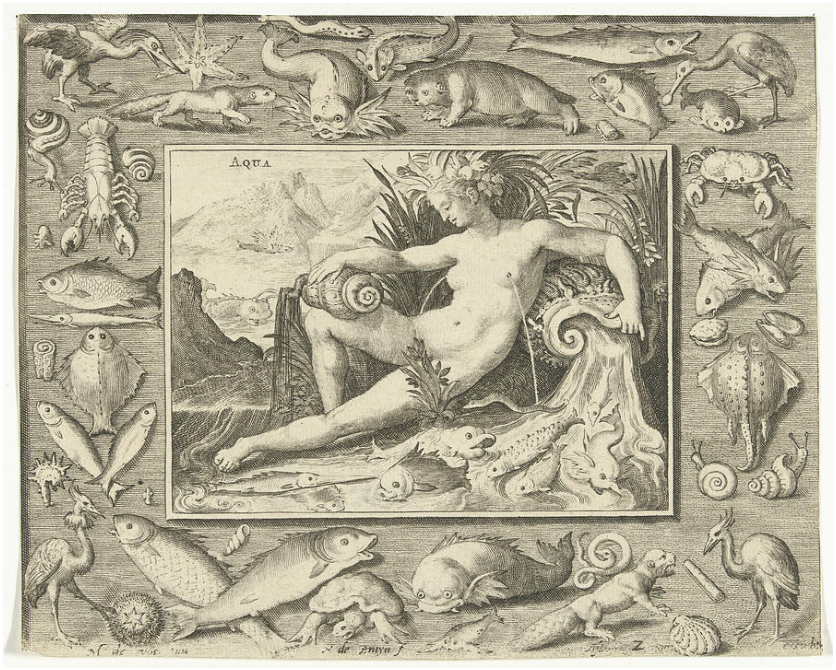


Abbildung 3.1: Zu sehen ist ein Kupferstich des niederländischen Künstlers Nicolaes De Bruyn. Das Kunstwerk stellt das allegorische Wasser dar. In der Mitte des Bildes ist eine Frau zu sehen, welche das Wasser verkörpert. Sie liegt auf einer großen Welle und aus ihrer Brust fließt Wasser. Den Rahmen des Bildes zieren viele unterschiedliche Fische, Echsen, Schnecken, Krabben und andere Tiere, die im Wasser oder in Wassernähe leben. Zusätzlich sind Muscheln zu sehen. Im Hintergrund wird das Element Wasser erneut in Form eines Flusse aufgegriffen. Bildquelle [71].

3.4 Darstellung in der Animation

Wie können die extrem komplexen Formen der Elemente Wasser, Feuer Erde und Luft in Bildern dargestellt werden? Laut Joseph Gilland liegt die Antwort klar auf der Hand – die Bewegungen einfach fließen lassen. Dies begründet er damit, dass die Bewegungen der Elemente auf Freiheit basieren [17, S. 25f]. Jede Welle, Spritzer, Flamme oder Rauch kommt aufgrund natürlicher, purer Energie zustande. Äußere Kräfte, wie kalte oder warme Luft, aber auch vor allem Gravitation können diese Energiestruktur und ihren einheitlichen, logischen Weg jedoch beeinflussen [17, S. 26ff].

> „All are generative, always becoming, always in flux, going through inevitable stages of metamorphosis.“ [36, S. 310]

Die Naturelemente zeichnen sich vor allem durch Veränderung ihrer Beschaffenheit aus. Wenn sie ihren Zustand ändern, erscheinen die Formen, aus denen sie bestehen, oft zufällig und verstreut. Die primäre Kraft dahinter gibt jedoch die Form und den Pfad von diesem Chaos vor [17, S. 78]. Wasserspritzer weisen zum Beispiel eine einfache Grundform auf, diese besitzt wiederum jedoch auch sekundäre Formen, welche für die komplizierten Details verantwortlich sind [17, S. 34].

Wir haben seit unserer Kindheit eine ikonische Repräsentation von den Elementen

Abbildung 3.2: Die Abbildung zeigt Zeichnungen von Joseph Gilland [17, S. 169], welche Feuer im Ablauf der Zeit darstellen. Kennzeichnend für Feuer ist unter anderem seine schnelle Formänderung, die hier in den Einzelbilder erkennbar ist und sich in Bewegung durch Flackern äußert.

in unserer Vorstellung verankert. Dies sind vereinfachte Darstellungen und Klischees, welche oft nicht viel mit der Natur zu tun haben [17, S. 37]. Die hoch komplexen Elemente können dennoch mit relativ simplen Zeichnungen dargestellt werden. Der Fokus dabei sollte auf den zugrundeliegenden Kräften, den Bewegungsmustern, dem Timing und den physikalischen Gegebenheiten liegen. Diese können dann stilisiert und vereinfacht werden [17, S. 47f]. Bei der Darstellung in der Animation sollten Wiederholungen, Zwillingsbildung und Symmetrie vermieden werden. Besonderes wichtig ist außerdem das Schaffen von dynamischen und interessanten Silhouetten [17, S. 89]. Die Verhaltensmuster der vier Naturelemente weisen im Grunde viele Gemeinsamkeiten auf. So sieht Wasser, wenn es verdampft, beispielsweise mehr wie Rauch aus als Wasser selbst [17, S. 75].

Wasser oder andere Flüssigkeiten zu animieren ist eine der herausforderndsten Aufgaben im Bereich der Spezialeffekte. Wasser kommt in einem erstaunlich großen Spektrum an Erscheinungsformen – dies können Wasserspritzer, Wellen, Flüsse, Strömungen, Wasserfälle, Behälter gefüllt mit Wasser, Brunnen oder auch Regen sein. Jede dieser Formen hat ihre eigenen physikalischen Regeln, Energiemuster und erfordert somit auch eigene Animationstechniken [17, S. 88]. Wasser reagiert auf jede Kraft, die darauf einwirkt, mit einem Vedrängungsmechanismus. Nachdem es von einem externen Faktor angereichert, durchströmt oder aufgewirbelt worden ist, nimmt es immer wieder seine flache, ruhige Form an [17, S. 160]. Neben der typischen blauen, türkisen oder teilweise grünen Darstellung, ist auch die spiegelnde Oberfläche des Wasser charakteristisch.

Für die stilisierte Darstellung von Feuer und Flammen sind dreieckige Formen, die ineinander übergehen, kennzeichnend. Die inneren Formen sind kugelförmige Ansammlungen, die durch harte Kanten verbunden sind und in ihrer Bewegung nach oben streben [17, S. 169] (siehe Abbildung 3.2). Außerdem zeichnet sich Feuer durch Gelb-, Orange-, Rottöne oder auch Gold aus.

Abbildung 3.3: Zu sehen ist ein Einzelbild aus dem Animationsfilm *Team* [66]. In diesem Ausschnitt pustet das Luft-Wesen auf die Kugel in ihrer Mitte. Dieser Luftstrom wird verdeutlicht, indem er mit typischen Bewegungslinien, welche Kräuselung an den Enden haben, dargestellt wird.

Von einer Feuerquelle ausgehend steigt heiße Luft nach oben auf. Nur eine kleine Menge an Wind kann dafür sorgen, dass Feuer heftiger wird und sich die Flammen in eine andere Richtung bewegen. Subtile Turbulenzen können entstehen und verursachen so gegensätzliche Wellenbewegungen und Flackern [17, S. 165]. Wenn die aufsteigende, heiße Luft mit der kühleren Luft interagiert, entstehen wechselhafte Strudel durch die aufgewirbelte Luft [17, S. 170]. Wo Feuer ist, gibt es in der Regel auch Rauch. Beim Animieren von Rauch sollte man nicht fälschlicherweise annehmen, dass dieser Leben in sich trägt. Rauch setzt sich bloß aus Teilchen zusammen, die in der Luft treiben und auf deren Bewegung und Intensität reagieren [17, S. 192].

Luft ist in der Realität für uns Menschen durchsichtig. Sie wird erst erkennbar, wenn sie mit anderen Objekten interagiert. So zeigt sie sich zum Beispiel, wenn Blätter oder Haare im Wind wehen. Daher ist Luft in der Animation – vor allem in realistischeren Umsetzungen – zumeist auch nur durch Interaktionen und indem sie Objekte in Bewegung setzt, zu sehen. Sollen Luftströme verdeutlicht und auch bildlich gezeigt werden, werden diese des Öfteren durch Linien und somit als Bewegungslinien symbolhaft dargestellt. Dabei geht es vorrangig darum, Fokus auf die Bewegung zu setzen. Abbildung 3.3 zeigt ein Beispiel dafür. Verbinden wir Farben mit dem Element Luft, sind dies zumeist Weiß oder helle Pastelltöne, Formen sind hingegen leicht, geradlinig, offen, weitläufig und klar [74, S. 8].

Erde ist im Grunde starr und bewegt sich nicht. Sie kann jedoch durch Einwirkung von Außen in Bewegung gesetzt werden und ihre Form dadurch verändern. Aufgrund ihrer prinzipiellen Bewegungslosigkeit, die sie von den anderen Elementen unterscheidet, kommt ihr in der Animation in diesem Zusammenhang keine zusätzliche Bedeutung zu.

Formen, die mit Erde in Verbindung gebracht werden, sind geschwungen, klobig, in sich geschlossen, stabil, hügelartig und vielfältige höhlenartige Strukturen. Dunkle Farben wie Braun, Dunkelgrün, Dunkelrot und Dunkelgelb sind erdbetonte Farben [74, S. 7f].

Kapitel 4

Inszenierung der Figur

4.1 Emotionale Inanspruchnahme

Ein entscheidender Punkt, der Figuren von anderen Objekte unterscheidbar macht, ist, dass Figuren das Potential mit sich bringen, beim Zuschauer Emotionen zu erzeugen. Durch die Art und Weise wie Figuren aussehen und sich verhalten, wird der Betrachter beeinflusst, angesprochen und mitgerissen [38, S. 310] Beim Betrachten eines Filmes nehmen wir die Darstellung der Figuren wahr, „bilden mentale Modelle fiktiver Wesen, erschließen indirekte Bedeutungen und spekulieren über soziokulturelle Ursachen und Wirkungen“ [8, S. 144]. Mit diesen Rezeptionsebenen sind Gefühle verbunden und wir reagieren emotional auf die wahrgenommen Eigenschaften der Figuren [8, S. 144].

Im Trickfilm werden emotionsaktive Figuren und Situationen erzeugt und die Empathiefähgikeit der Zuseher genutzt. Der Film kann „eine emotionale Inanspruchnahme der Zuschauer erzielen und sie, je nach der Intensität ihrer Gefühlsreaktion, zu einer einfachen *emotionalen Affektion*, zu *Empathiebildung* oder gar zur *Identifikation* veranlassen“ [19, S. 126].

In der untersten Stufe, der emotionalen Affektion, werden bloß diffuse, gering ausgeprägte und in der Regel rein defensive Gefühle wie Zuneigung oder Abneigung erzeugt. Diese kann der Rezipient bereits aus einer distanzierten Haltung gegenüber dem Gezeigten gewinnen [19, S. 127].

Um mit einer Figur mitfühlen zu können, erfordert es Empathie und Sympathie. Empathie ist für ein soziales Verständnis notwendig [34, S. 158]. Wird dem Rezipienten gezeigt, wie eine Figur in eine gewisse Situation gerät, werden Gefühlserfahrungen wachgerufen und damit Rückschlüsse auf die emotionale Verfassung der anderen Person gezogen [19, S. 124]. Dementsprechend ist für das Hervorrufen von Gefühlen des Rezipienten emotionale Erfahrung erforderlich [19, S. 126]. Man spricht also von Empathie, wenn der Zuseher ähnliche Gefühle wie die Figur entwickelt und mit ihr fühlt. Bei der Sympahtie und Antipathie reagieren wir auf Situationen, welche die Figur betreffen – wir schätzen die Ereignisse, von denen sie betroffen sind, ein und fühlen aufgrund emotionaler Parteinahme für oder gegen sie [8, S. 145f].

Im Film kann der Betrachter die Gefühle der Figuren verstehen, „weil sich in den Film- und Fernsehtexten Hinweise finden lassen, die sich aus dem Ausdrucksverhalten der Akteure und aus den situationsspezifischen Anforderungen der Handlung ergeben“

[34, S. 168]. Neben der narrativen und dramaturgischen Gestaltung, spielt dabei die ästhetische Inszenierung eine große Rolle [34, S. 168]. Fiktive Personen haben im Bewegtbild, egal ob in Spielfilmen, Serien, Game- oder Talkshows, etwas gemeinsam – sie sind medial inszeniert – Ausstattung, Kostüme, Maske, Licht usw. können Teil davon sein [34, S. 158].

Aufgrund auslösender Emotionen und persönlicher Einstellung sowie basierend auf Lebenshintergründen kann es dazu kommen, dass sich der Zuseher mit der dargestellten Figur identifiziert [34, S. 155]. Bei der Identifikation mit einer Person, übernimmt man diese Rolle, bei der Empathiebildung hingegen geht es um die Übernahme von Gefühlen [34, S. 158]. Dies hängt jedoch auch von filmischen Gestaltungsmitteln wie Kamerasprache, Lichtgestaltung oder auch Montage ab. Das bedeutet, dass dem Filmemacher mehrere Mittel zur Verfügung stehen, um einen Charakter als Sympathieträger und Identifikationsfigur zu inszenieren [34, S. 155].

Mit der digitalen Figurengestaltung ist es im Animationsfilm möglich, gezielt affektive Reize zu setzen und diese im Vergleich zum Realfilm zu intensivieren um gewisse Emotionen oder Gefühle auszulösen. Bei der digitalen Erstellung der Figuren können Merkmale, die als Emotionsauslöser gelten, subtil oder auch auffällig übersteigert werden [9, S. 149].

Beim Betrachten eines Animationsfilms ist das Optimum der emotionalen Inanspruchnahme erreicht, wenn der Zuseher vergisst, dass er eine Bewegung betrachtet, die in der Wirklichkeit nie stattgefunden hat, und zwar von einem Objekt, welches nicht existiert und dies innerhalb eines Raumes passiert, der unserer Fantasie entsprungen ist [18, S. 42f].

4.2 Eindruck von Belebtheit

Jede dynamische Präsentation erinnert uns in einem bestimmten Ausmaß an Leben. In der Animation gibt es ein großes Spektrum mit Unterschieden in Bezug auf Lebendigkeit. Es reicht von menschlichem, absichtlichem Verhalten – wie beispielsweise Ausweichen oder Verfolgen – über organische Bewegungen von Tieren – zum Beispiel das Schwärmen von Fischen – bis hin zu natürlichen Phänomenen, welche keine lebendigen Wesen involvieren – dies kann beispielsweise das Fließen von Wasser sein [4, S. 45f].

In der Animation ist Lebendigkeit ein spontaner Eindruck, der bei Betrachtung entsteht, welcher jedoch nicht bestätigen kann, dass etwas tatsächlich lebt. So sind Belebtheit und Lebendigkeit in der Animation vielmehr die Illusion von Leben [4, S. 46].

Menschen entwickeln im Laufe des Lebens die Fähigkeit zur Unterscheidung von organischen und unorganischen Dingen. Jean Piaget hat sich in einer Studie damit beschäftigt, nach welchen Kriterien Kinder etwas als lebendig und mit Bewusstsein ausgestattet ansehen. Dieser Studie zufolge sehen Kinder im niedrigsten Alter (bis 6,5 Jahre alt) alles, was in Handlung involviert ist, als lebendig an – unabhängig davon, ob es sich selbst bewegt oder nicht. In der nächsten Stufe (6,5 bis 8,5 Jahre) differenzieren sie zwischen Objekten, die sich bewegen und welchen, die das nicht tun – alles, was sich bewegt, wird als lebendig wahrgenommen, so scheint ein Auto im Gegensatz zu einem Sessel Bewusstsein zu haben. Kinder, die 8,5 bis 11,5 Jahre alt sind, unterscheiden, ob die Bewegung selbst erzeugt wird oder ob sie durch äußeren Einfluss zu Stande kommt. Ältere Kinder mit etwa 11 bis 12 Jahren sehen neben Menschen nur Tiere als Wesen mit

Bewusstsein an [1, S. 401, 15, S. 52]. Jedoch werden auch Pflanzen teilweise als lebendig angesehen [1, S. 401]. Die Studie zeigt, dass vor allem Bewegung ein entscheidender Faktor ist, welcher das Potential hat, Leben einzuhauchen.

Die moderne, wissenschaftliche Differenzierung von Leblosem und Lebendigem sowie Geistlosem und Beseeltem hält uns jedoch nicht von anderem spontanen Empfinden ab. So bezieht sich dies auch auf einen Künstler oder Filmemacher, aber ebenfalls auf die Betrachter eines Filmes. Für einen Regisseur kann ein Sturm lebendiger wirken als ein Mensch, der passiv auf einer Parkbank sitzt [1, S. 401]. Auch Erwachsene können bei spontanen Beurteilungen durchaus die selbe Ansicht wie Kinder haben [4, S. 48]. Dies betrifft vor allem den Animationsfilm, da wir hier eine andere Erwartungshaltung und Ansprüche haben. Nach spontanem Eindruck empfinden wir Vieles als lebendig – denkt man dann jedoch genauer darüber nach, glauben wir nicht mehr, dass es lebt [4, S. 51].

Laut Rudolf Arnheim wird in der Natur – der gewöhnlichen Auffassung zufolge – keine Unterscheidung von Belebtheit gemacht, sie weist eher auf unterschiedliche Stufen von Lebendigkeit hin. So sieht Quellwasser belebter aus als eine Blume. Dabei ist jedoch nicht nur der Unterschied in Menge und Geschwindigkeit der Bewegung entscheidend, man muss auch zwischen einfachem und komplexem Verhalten unterscheiden. So ist auch die Unterscheidung von Dingen, welche Gefühle, Wünsche und Intentionen haben, zu anderen, die diese nicht aufweisen, wichtig. Man kann also beispielsweise Regen, welcher nicht bedenkt auf was er auftrifft, und ein Raubtier, welches seine Beute jagt, nicht gleichsetzen. Dabei geht es in erster Linie aber nicht um den Besitz von Geist oder Seele. Es betrifft das Ausmaß, in welchem das Verhalten so scheint als wäre es nach Zielen ausgerichtet, aber auch die Komplexität der wahrnehmbaren Reaktion [1, S. 400].

Arnheim betont, dass die Komplexität des beobachteten Verhaltens eines Objektes entscheidend ist und teilt darauf aufbauend in mehrere Stufen ein. Zu allererst ist zwischen Objekten, die sich bewegen und welchen, die das nicht tun, zu differenzieren. Im nächsten Level kommen flexible Bewegungen hinzu – Flexibilität bringt ein höheres Level an Komplexität mit sich als starre Objekte. Der dritte Punkt betrifft die Selbststeuerung – ein Objekt, das seine Kraft selbst mobilisiert und seine Richtung und seinen Kurs selbst bestimmt, ist komplexer als eines, welches von externen Mitteln oder Handlungsträgern bewegt sowie gesteuert und somit von Anderen gezogen, geschoben, abgewiesen oder angezogen wird. In Bezug auf aktive Objekte kann des Weiteren unterschieden werden, ob die Bewegung bloß von einem innerlichen Impuls ausgelöst wird oder von externen Referenzen beeinflusst wird. Die Komplexität wird hier als höher eingestuft, wenn der externe Auslöser in räumlicher Distanz zu dem sich daraufhin bewegenden Objekt befindet und sich die beiden somit nicht berühren – zum Beispiel beginnt Objekt A zu flüchten als es bemerkt, dass Objekt B auf es zukommt. Damit ist jedoch nicht gleichzusetzen, dass diese Objekte der letzten Stufe automatisch auch Bewusstsein besitzen. Es lässt sich daraus jedoch schließen, dass das Verhaltensmuster der beobachteten Kraft komplexer ist, wenn es ein Zusammenspiel zwischen dem Objekt und seiner Umgebung gibt [1, S. 401]. Mehrere handelnde Objekte ergeben eine Interaktionsgrundlage und die Erweiterung der Bewegungsmöglichkeiten. Damit steigern sie die Quantität der Musterbildung und somit auch den „semantisch-emotionalen Gehalt“ [19, S. 135f]. Interagieren mehrere Elemente miteinander, können spannungsreiche Be-

ziehungen entstehen, welche die Beobachter auf einer Ebene der Empathie ansprechen können [19, S. 136].

Die Dynamik eines Objektes wirkt komplexer, wenn es seine Richtung und Geschwindigkeit ändert, als wenn es sich nur gerade aus und mit konstanter Geschwindigkeit fortbewegt. So kann beispielsweise der Eindruck von Heranschleichen, Zögern, Flüchten oder Suchen entstehen. Dies kommt vom wahrnehmbaren Effekt des Wechselspiels aus Antriebskraft und Gegenkraft sowie der sichtbaren Veränderung der Richtung aufgrund gegebener Umstände in der Umgebung [1, S. 402]. Auf einem komplexem Level beachten wir vor allem Reaktion auf zuvor passierte Geschehnisse [1, S. 403]. Auch Matthias Hänselmann schreibt, dass die emotionale Reaktion der Rezipienten stärker ausfällt, wenn die Bewegungsstrukturen eines Elements im Zeichentrick komplex sind [19, S. 135]. Je komplexer das Muster der Kräfte und des Verhaltens ist, desto menschlicher sieht die Darstellung aus. Es ist jedoch kein bestimmter Punkt festzumachen, ab welchem Level an Komplexität Verhalten menschlich, lebendig und bewusst wirkt, da auch menschliches Verhalten oftmals sehr mechanisch aussehen und in seiner Komplexität sowie Subtilität stark variieren kann [1, S. 403].

In der Animation kann stilisierende Abstraktion angewandt werden, um Dinge zu verdeutlichen. Dies kann sich auf gestalterische Aspekte als auch auf Bewegungen beziehen. Durch das Weglassen von unwichtigen Informationen wird ermöglicht, dass sich das Bild auf das Essentielle fokussiert. Wichtige Bildelemente können somit schneller wahrgenommen werden, sind leichter lesbar sowie besser verständlich [12, S. 175].

Um beim Publikum das Gefühl von Intention des Gezeigten auszulösen, spielen eine Reihe von Merkmalen zusammen. Dazu zählen (1) gestalterische Aspekte, wie Gesicht oder Augen, (2) Asymmetrie entlang einer Achse, (3) keine starren Transformationen, also Ausdehnung und Verkürzung, (4) selbstgesteuerte Bewegung und (5) die Fähigkeit zu gegenseitigem Verhalten und Interaktion mit Anderen [22, S. 550]. Es ist nicht genau definierbar, welche dieser Reize notwendig oder ausreichend sind. So sehen wir beispielsweise nicht alle asymmetrischen Objekte und auch nicht jedes Objekt, das sich bewegt, als absichtsvoll an [33, S. 113]. Die Verbindung von grundlegenden Bewegungs-Reizen und statischen, optischen Merkmalen kann jedoch zum besten Resultat in Hinblick auf Belebtheit führen [33, S. 117].

4.3 Bewegung formt die Figur

4.3.1 Bedeutung von Bewegung

Wie schon zuvor erwähnt, ist ein Faktor, der eine Figur von einem Objekt unterscheidbar machen kann, die eigenmotivierte Bewegung einer Figur. Charaktere können aus eigener Motivation und Kraft handeln und sich bewegen.

Bewegungen ziehen Aufmerksamkeit auf sich. Auch Arnheim schreibt „Motion is the strongest visual appeal to attention“ [1, S. 372]. Im Filmbild blickt der Betrachter beinahe immer in den Ausschnitt des Bildes, in dem Bewegung stattfindet. Sie besitzt „einen hohen Grad an sensorischer Attraktivität“ und wird zumeist als Erstes wahrgenommen [19, S. 127]. So tritt zum Beispiel auch das Phänomen auf, dass man eine Person, noch bevor man sie optisch erfassen kann, schon aus der Ferne erkennt, da man sie aufgrund ihrer Bewegung identifizieren kann. Jeder von uns besitzt charakteristische Bewegungen

[44, S. 54]. Somit lässt sich auf die Animation übertragen, dass eine überzeugende, authentische Figur über unverkennbare und charakteristische Bewegungen verfügen sollte, um sich somit von anderen unterscheidbar zu machen.

Bewegung ist der entscheidende Punkt in der Animation. So beschreibt auch Maureen Furniss Animation als „die Kunst Bewegung zu erzeugen“ [14, S. 75]. In diesem Zusammenhang betont sie auch die Wichtigkeit von unbelebten Objekten und dass der große Reiz der Animation darin besteht, solche zum Leben zu erwecken [14, S. 75ff]. Auch Matthias Hänselmann schreibt über den Stellenwert von Bewegung [19, S. 129]:

> Da der Film einerseits das Medium ist, mit dem sich Bewegung zeigen lässt, und andererseits von ihm erwartet wird, dass er Bilder in Bewegung zeigt, kommt jenen Elementen seines Inhalts, die Bewegung aufweisen, ein höherer Stellenwert zu als solchen, die statisch konzipiert sind.

Die beiden Terme „zum Leben erwecken“ und „in Bewegung setzen“ werden in Bezug auf Animation immer wieder synonym gebraucht [28, S. 117]. In der Animation ist die Unterscheidung zwischen Belebtem und Unbelebtem stark im Kontrast von Bewegung und Stillstand verankert. Die Illusion von Leben fokussiert sich laut Thomas Lamarre üblicherweise auf Character Animation. Besondere Aufmerksamkeit fällt dabei auf den Übergang von Stillstand zu Bewegung, da dies als Beleg für die Belebung von etwas Unbelebten gesehen werden kann. Fängt etwas – für uns unerwartet – an sich zu bewegen oder bewegt sich anders als geahnt, kann die Illusion von Leben ausgelöst werden [28, S. 126]. Lamarre schreibt dazu auch [28, S. 119]:

> Movement feels like life because it springs forth in a manner that is not predictable or containable.

In Bezug auf die Anteilnahme des Betrachters kommt der diegetischen Bewegung im Trickfilm große Bedeutung zu. Dabei unterscheidet man zwischen zwei Bewegungsformen. Erstere stellt die *lokomotive* Bewegung dar, bei welcher ein Element seine Position im diegetischen Raum ändert. Des Weiteren gibt es die *transformative* Bewegung, mit der ein Element „seine äußere Gestalt diegetisch tatsächlich – also nicht aufgrund perspektivischer Darstellungsgesetzmäßigkeiten – verändert“ [19, S. 127].

Bei der lokomotiven Bewegung gibt es wiederum zwei Arten von Bewegung, zum einen die selbst initiierte und zum andern die verursachte Bewegung [32, S. 593]. Kinder sind schon früh in der Lage zu unterscheiden, ob etwas von alleine beginnt sich zu bewegen oder ob es andersartig angetrieben wird, wie etwa durch einen Stoß [29, S. 192ff]. Selbst initiierte Bewegung in seiner einfachsten Form bedeutet, dass ein Objekt sich nicht bewegt und sich dann zu bewegen beginnt ohne dass andere Kräfte auf das Objekt einwirken [32, S. 593]. Unbelebte Objekte bewegen sich typischerweise gar nicht – wenn sie das doch tun, dann nur durch externen Einfluss. Der Verursacher davon kann belebt oder unbelebt sein. Der Pfad, den sie zurücklegen, ist jedoch unbelebt, außer ein belebtes Objekt nimmt dieses mit [32, S. 596].

Durch die Fähigkeit zur eigenständigen Handlung wird das Potential zur emotionalen Anteilnahme um ein Vielfaches gesteigert, da das Publikum der Figur *Autointentionalität* zuschreiben kann [19, S. 130]. Hänselmann führt dazu weiter aus [19, S. 130]:

> Da es keinen offensichtlichen, direkt wirkenden äußeren Anlass für die Bewegung einer Figur gibt, also keine Kraft, die als Ursache für die Bewegung

> der Figur verantwortlich gemacht werden kann, muss die Bewegung der Figur rezeptiv auf einen inneren Auslöser, ein inhärentes Motivationsprinzip zurückgeführt werden, das die Figur zur Bewegung veranlasst.

Solche Schlussfolgerungen der Rezipienten werden durch Wahrnehmungserfahrungen aus der Wirklichkeit begründet. Die Zuseher sehen die autonome Bewegung im Film als Handlung an und führen dies auf Intention der sich bewegenden Filmelemente zurück, das heißt „sie sprechen diesen einen Willen, ein Wesen und Lebendigkeit zu“ [19, S. 130].

Aktive Elemente haben einen narrationsproduktiven Stellenwert und sind Handlungsträger [19, S. 129]. Eine Figur entfaltet die diegetische Handlung indem sie Bewegungen ausführt [20, S. 84]. Figuren handeln mit ihren Bewegungen. Dadurch werden auch das Potential, die Motivation, die Absichten sowie der Charakter der Filmfigur offenbart – die Figur erhält somit eine „diegetische Geschichtlichkeit“ [20, S. 85]. Bei menschlichen Verhalten hat Bewegung besondere Bedeutung, da wir sehr viel über ihre Bedeutungen wissen [1, S. 394]. Dies ermöglicht uns aufgrund von Mimik und Gestik Schlüsse auf die Gefühlslage einer Person zu ziehen.

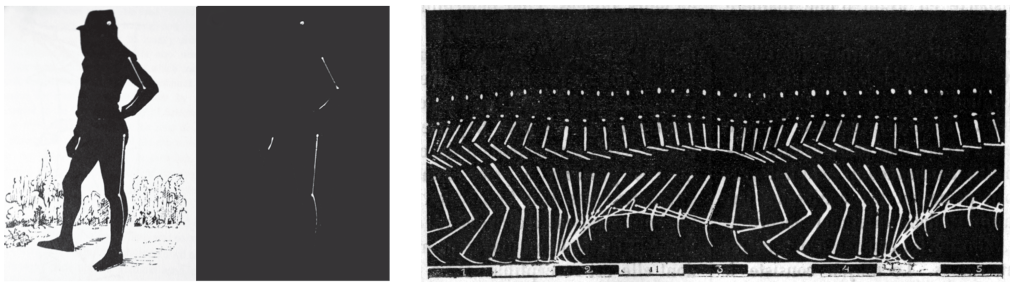
Die Charakterisierung einer Figur erfolgt aufgrund der Motivation der vollbrachten Handlungen. Emotionen, Gedanken und Gefühle werden von inneren zu äußeren Handlungen. Dem Publikum werden somit die inneren Vorgänge der Figur näher gebracht [75, S. 1]. Wenn jemand etwas will oder braucht, übt der Körper dies mit dementsprechenden, ablesbaren Bewegungen aus, die ein Gefühl darstellen. Die Bewegungen einer Figur basieren auf Gewohnheiten, aber auch auf Intention – so können die Bewegungen impulsiv und von Verlangen angetrieben sein [4, S. 69f].

Auf Zeichnungen und in der Animation kann aufgrund von „abstrakten optischen Ähnlichkeiten“ auf uns Bekanntes geschlossen werden [20, S. 74]. So kann beispielsweise eine einfache, reduzierte Strichmännchen-Zeichnung im Bewusstsein der Betrachter das Bild eines Menschen hervorrufen, sofern die Gestaltung ausreichend prägnant ist [20, S. 74]. Bewegt sich dieses Strichmännchen entsprechend, kann es vom Zuseher noch schneller erfasst werden. Aufgrund von Bewegung kann unsere Wahrnehmung eines Bildes deutlich verändert werden. Die experimentelle Studie von Étienne-Jules Marey zeigt, dass Bewegung zusätzliches Verständnis geben kann. Bei seinem Experiment wurde eine Person, welche komplett schwarz gekleidet war, vor einem schwarzen Hintergrund aufgenommen. Auf ihrer Kleidung waren lediglich weiße Striche. Im Stillstand sehen diese weißen Linien nicht annähernd wie ein Mensch aus, in Bewegung sind die menschlichen Bewegungsformen jedoch unverkennbar [44, S. 53]. Abbildung 4.1 zeigt Bilder von dem Experiment.

Ein Beispiel für diesen Effekt findet sich in dem Kurzfilm *Elemental*[1] [52]. Der Film zeigt vier expressive Tänzer, welche sich in die Elemente Luft, Erde, Feuer und Wasser verwandeln. In ihrer neuen elementaren Form sind die Bewegungen der Tänzer nach wie vor zu erkennen – dies ist aber nur in Bewegung so eindeutig. Im Einzelbild ist der Körper nur schwer zu lesen (siehe Abbildung 4.2), in Bewegung ist die menschliche Aktion dahinter nicht zu übersehen.

Bewegung fügt der Animation wichtige Ebenen hinzu, durch sie besteht die Möglichkeit einem Charakter Leben einzuhauchen, sodass sich die Zuseher auch mit Figuren identifizieren können, die nicht menschlich sind und ihnen optisch nicht ähneln. Bewe-

[1] *Elemental* ist ein Hybridfilm, der im Jahr 2017 als Trailer für das *FMX* Festival diente.



(a) (b)

Abbildung 4.1: Bild (a) zeigt die schwarz bekleidete Person der Bewegungsstudie von Marey. In Bild (b) sind die Einzelbilder des Bewegungsablaufs zu sehen. Bildquellen [44], [72].

Abbildung 4.2: Zu sehen ist ein Ausschnitt aus dem Hybridfilm *Elemental* [52]. In diesem Einzelbild ist aufgrund des Stillstandes die Gestalt des Menschen dahinter nur schwer bis gar nicht zu erkennen. In filmischer Abfolge der Bilder bringt die Bewegung jedoch zusätzliche Bedeutung und die menschliche Bewegung ist sofort wahrnehmbar.

gung kann zusätzliche Bedeutung geben – auch besonders abstrakten, einfachen Formen. So kann jedes Element aufgrund seiner Bewegung seine Identität zum Ausdruck bringen und zu einer Figur werden, da es durch seine Bewegung in besondere Erscheinung treten kann [44, S. 53]. Sind Filmelemente stark stilisiert oder abstrahiert, ermöglichen erst „ihre Bewegungen, Interaktionen mit anderen Elementen, Informationen der Tonspur, die Kontextualisierung durch die Montage, paratextuelle Informationen usw.“ die genauere Bestimmung ihrer Bedeutung [12, S. 171].

Es ist eher untypisch, in einem Animationsfilm totalen Stillstand vorzufinden. Wenn dies vorkommt, wird dies als *Hold* bezeichnet und dient zur Betonung und Akzentsetzung. In der Realität sind Lebewesen nie komplett starr, so kann es kommen, dass wir eine Figur in der Animation, die überhaupt keine Bewegung aufweist, als unrealistisch wahrnehmen. Charakteranimation weist meist konstante Bewegung auf, wenn auch nur in sehr geringem Ausmaß, wie beispielsweise in Form von Blinzeln, sich bewe-

gender Lippen oder Atembewegungen [14, S. 79]. Maureen Furniss unterstreicht dabei den Stellenwert von Bewegung unbelebter Dinge, die lebendig wirken sollen [14, S. 79]:

> Absolute Stillness can work against one of the central attractions of animation, the illusion that inanimate objects have been 'endowed with life'; it could be said that, when an image within an animated production becomes still, its lifelessness is readily apparent.

In der Animation kann jede denkbare Entität einen Charakter darstellen – vorausgesetzt wird dabei, dass ihre Form oder Verhalten entsprechende Reflexion und Antworten auslösen kann [40, S. 31]. Dies kann sogar von simplen zweidimensionalen Formen durch bestimmte Bewegungen erreicht werden, zum Beispiel durch Veränderung von Geschwindigkeit und Richtung [41, S. 305]. Stellt selbstgesteuerte Bewegung eine Reaktion auf andere Objekte dar, trägt dies entscheidend dazu bei, dass wir das erste Objekt als Wesen mit Intention wahrnehmen [40, S. 31].

Dank ihrer hohen Attraktivität kann Bewegung als Stimulator für emotionale Reaktionen wirken. Dadurch ergibt sich auch, dass Bewegung ein Element mit dem Merkmal der Belebtheit ausstatten kann. Mithilfe von Bewegung können Elemente dynamisch gestaltet werden und bringen dadurch die Möglichkeit mit sich, Emotionen, die über den ersten Eindruck hinaus gehen, zu erzeugen [19, S. 128].

Aufgrund vergleichbarer, natürlicher Bewegungsmuster aus der Realität, verknüpfen wir uns gezeigte Bewegungsstrukturen mit mentalen Konzepten. Die Dynamik, der Verlauf der Bewegung, Varianzen oder Regelmäßigkeiten im Geschwindigkeitsverlauf beeinflussen den Kognitionsprozess und bringen uns dazu, dass wir zum Beispiel die Wahrnehmung von Hüpfen, Fallen oder Klettern haben [19, S. 134]. Bei abstrakten Objekten kann die Art ihrer Bewegung, zum Beispiel Schwanken, als Korrespondenzaspekt fungieren und somit beim Zuseher emotionalen Eindruck erzeugen und sich auch zur Empathiebildung steigern. So schreibt auch Hänselmann, dass „alles, was sich durch sich selbst bewegt, belebt erscheint“ [19, S. 128]. Verharrt ein Gebilde anhaltend starr, können beim Zuschauer keine besonderen Gefühlsregungen entstehen und er verliert rasch das Interesse. Durch Bewegung kann sich der Sachverhalt entscheidend ändern – durch sie kann ein Filmelement den Status einer Figur erlangen. Das Publikum schreibt dem Objekt aufgrund seiner Fähigkeit zur Bewegung „Intentionalität, eine der Bewegung vorausgehende Motivation und eine mit der Bewegung verfolgte Zielabsicht zu“ [19, S. 131]. Betrachter sehen, dass das gezeigte Element über eine mehr oder weniger ausgeprägte psychische Dimension verfügt, einen Willen besitzt, in der Lage ist, diesen Willen umzusetzen oder zumindest dazu bestrebt ist. Daraus schließen wir, dass das Wesen, so wie wir Menschen, zu kognitiven Leistungen fähig ist [19, S. 131].

Wie bereits erläutert, kann ein Objekt wahrgenommen werden als erzeuge es seine Motorleistung aus eigener Kraft, wenn es nach einer Weile von Bewegungslosigkeit ohne andere sichtbare Ursache von außen in Bewegung tritt. Dieser Effekt wird deutlich verstärkt, wenn die Veränderung von Bewegungslosigkeit in Bewegtheit nicht am ganzen Objekt gleichzeitig passiert, sondern wenn ein Teil des Objekts die Bewegung startet und dann an den restlichen Körper weiter gibt. In diesem Fall kann die Aktion so angesehen werden, als wäre sie von innerlicher Veränderung generiert [1, S. 398].

Auch Deformation ist ein entscheidender Aspekt im Bezug auf Belebtheit. Michotte hat 1963 erstmals berichtet, dass eine nicht-starre Form, die sich rhythmisch ausdehnt,

verkürzt und sich dabei bewegt, einen starken Eindruck von Belebtheit machen kann. Dieser Reiz wird *Caterpillar Stimulus* genannt [24, S. 2].

Objekte, die keine Hände oder Füße besitzen, können auch allein aufbauend auf einer prägnanten *Line of Action* mit einem absoluten Minimum an Animation animiert werden. Eine starke Line of Action hat das Potential die Performance, auch ohne weitere optische Körpermerkmale, klar zu definieren [2, S. 32].

Außerdem kann die Belebtheit eines Objektes stärker wirken, wenn es Abhängigkeiten zu anderen und somit Interaktion gibt. Diese Abhängigkeiten können einseitig oder auch beidseitig vorhanden sein. Wenn ein Objekt andere dazu bringt, sich ebenfalls zu bewegen, wirkt ersteres dadurch belebter. Die anderen Objekte werden dadurch ebenfalls zu Handlungsträgern. Die Belebtheit kann um vieles größer erscheinen, wenn die Objekte von einander entfernt sind und sich physikalisch nicht berühren. Dies würde dann nämlich bedeuten, dass die Auslösung der folgenden physikalischen Bewegung psychologisch begründet ist [32, S. 594ff].

Jean Mandler geht davon aus, dass die Form des Pfades, der von einem Objekt zurückgelegt wird, zusätzlich entscheidend für selbst erzeugende Bewegung ist [32, S. 593]. Biologische Bewegungen sind sehr komplex, so sind sich auch theoretische Psychologen noch nicht sicher, welche Parameter in Bewegung entscheidend für die Beurteilung von Belebtheit sind.[2] Mandler betont die Wichtigkeit, dass die biologische Bewegung keiner vollkommen geraden Linie folgt. Erwachsene sehen in biologischen Bewegungen rhythmische, aber auch unberechenbare Charakteristika. Mechanische Bewegung ist hingegen unbeirrbar und unentwegt, sofern sie nicht abgefälscht oder umgeleitet wird [32, S. 593].

Das Verstehen von Meinungen, Emotionen und Intentionen von Anderen ist für erfolgreiche menschliche Interaktion charakteristisch, aber auch nötig. Menschen besitzen außerdem die Fähigkeit, bewusste und beabsichtige Haltung nicht biologischen und unbewussten Objekten zuzuschreiben. Dadurch können wir einen animierten, sprechenden Hund oder auch leblose Objekte in einem Trickfilm menschenähnlich sehen [33, S. 110f].

Fritz Heider und Marianne Simmel zeigten 1944 in einer Studie, dass auch bei abstrakten, nicht biologischen Repräsentationen Rückschlüsse auf Intentionalität gemacht werden können. Die Studie beruht auf Animationen, in welchen sich zwei unterschiedlich große Dreiecke sowie ein Kreis um ein Rechteck bewegen [33, S. 112] (siehe Abbildung 4.3). Beobachter schrieben den geometrischen Formen aufgrund ihrer Bewegungen Persönlichkeitsmerkmale zu – dabei wurden Geschwindigkeit, Timing, Richtung, Bewegungsbahn berücksichtigt [4, S. 48]. Außerdem beschrieben sie ihre Bewegungen ausgehend von mentalen Zuständen, wie Zielen oder Emotionen [33, S. 112]. So wurde das große Dreieck von 97 Prozent der Beobachter als aggressiv, angriffslustig, gemein und dominant beschrieben [1, S. 403]. Diese Studie zeigt vor allem, dass raum-zeitliche Charakteristika entscheidend dafür sind, das Gefühl von Belebtheit auszulösen. Diese sind demnach sogar entscheidender als die optischen Merkmale der Formen [33, S. 112].[3]

Judith Ann Stewart führte im Jahr 1982 Experimente durch, bei welchen Objekte, die sich scheinbar nicht an die newtonschen Gesetzte halten und somit unerwartete

[2] Judith Ann Stewart. Object motion and the perception ofanimacy. 1984. Paper presented at the meeting of the Psychonomic Society, San Antonio, TX. An implementation and perceptual test of a principled model of biological motion. N. Wilson. Unpublished master's thesis, University of Pennsylvania, Philadelphia, PA. 1986. Zitiert nach [32, S. 593].

[3] Ein genauer Bericht der Studie ist in [41] nachzulesen.

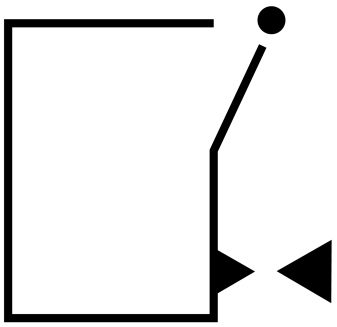


Abbildung 4.3: Zu sehen ist eine Nachzeichnung eines Einzelbildes aus dem Animationsexperiment von Heider und Simmel. Die beiden Dreiecke und der Kreis wurden von den Testpersonen – trotz ihrer einfachen Formen – aufgrund ihrer Bewegungen mit menschlichen Eigenschaften charakterisiert. Das große Rechteck fungiert in der Animation als Raum. In der hier gezeigten Situation geht das große Dreieck auf das kleinere los und drängt es an die Wand, währenddessen verharrt der Kreis hinter der Tür.

Bewegungen aufweisen, gezeigt wurden. Das Experiment zeigt, dass ein Objekt lebendiger wahrgenommen wird, wenn es seine Richtung abrupt ändert um einem Hindernis auszuweichen oder wenn es plötzlich beschleunigt um ein Ziel zu erreichen. Außerdem demonstrierten Patrice Tremoulet und Jacob Feldman im Jahr 2000, dass eine Veränderung in Richtung und Geschwindigkeit alleine – auch ohne Ziel und Hindernis – den Eindruck von Belebtheit schaffen kann. Auf Basis dieser Studien, die alle auf einfachen, geometrischen Formen basieren, kann der Schluss gefasst werden, dass vor allem herausstechende, einzelne und unerwartete Bewegungen lebendig wirken. Dabei kann auch festgestellt werden, dass sich hier die Wahrnehmung von Erwachsenen nicht stark von der von Kindern unterscheidet [4, S. 48].

Experimente von Albert Michotte zeigen, dass die Wahrnehmung von Identität verstärkt wird, wenn der Pfad der Bewegung Unterbrechungen hat [1, S. 388]. Arnheim schreibt, dass vor allem die Veränderung von Richtung entscheidend für Identität ist. Einem bewegten Objekt wird durch Änderung der Richtung eher Identität zugeschrieben als durch Veränderung in Größe, Form, Helligkeit, Farbe oder auch Geschwindigkeit [1, S. 389]. Konsistente Bewegung hat jedoch auch die Kraft, dass ein Objekt als das selbe angesehen wird, wenn es seine Form stark verändert [1, S. 394].

4.3.2 Gegenständlichkeit

Es zeigt sich, dass Bewegung ein entscheidender Aspekt in Hinblick auf Belebtheit und emotionaler Anteilnahme des Publikums ist. Allein aufgrund von Bewegung kann ein reduziertes Filmelement so scheinen, als verfüge es über eine psychische Dimension. Die Möglichkeit zur Empathiebildung ist dennoch stärker, wenn das Filmelement eine hohe Gegenständlichkeit mit sich bringt. Denn dadurch ergibt sich auch eine höhere „Expli-

zität des kognitiven Zusammenhangs von Objekt und Objektbewegung“ [19, S. 136]. Hänselmann erläutert dazu des Weiteren [19, S. 136]:

> Tritt den Zuschauern in Gestalt eines Gegenstandes, eines Tieres oder eines Menschen eine optisch konkrete Figur gegenüber, entstehen außer durch den Faktor der Bewegung zahlreiche weitere potentielle emotionale Korrespondenzaspekte, die eine emotionale Resonanz bei den Zuschauern hervorrufen können. Besonders wenn anthropomorphe Figuren auftreten, lässt sich die Sympathie der Zuschauer bis zu einem Grad steigern, dass sich diese den Figuren gedanklich wie tatsächlich menschlichen Wesen gegenüber sehen.

Verfügen Figuren über die Fähigkeit, sich nonverbal emotional auszudrücken und haben Mimik und Gestik, wird ihr emotionales Befinden explizit – auf dieses Empfinden können Zuseher ansonsten nur aufgrund der Bewegungen des Filmelements rückschließen. Die Figur kann ihre unmittelbaren Gefühle selbst zum Ausdruck bringen und kommentiert ihre eigene Situation und Handlung damit selbst [19, S. 136f].

4.3.3 Filmbeispiele

Moana

Ein Filmbeispiel, in welchem Wasser aufgrund seiner Bewegungen zu einem eigenständigen Charakter wird, ist der 3D Animationsfilm *Moana* [60]. Der Film erzählt die Geschichte des Mädchens Moana, das sich auf eine Reise hinaus auf den Pazifischen Ozean begibt um ihren Stamm zu retten. Das Meer ist ein tragendes Element der Geschichte und bringt diese voran. In einigen Szenen dient es als Setting und Hintergrund, in entscheidenden Szenen wird es jedoch zur Figur, was durch dessen Bewegung gezeigt wird. Der Ozean hat eine enge Beziehung zu Moana und begleitet sie durch ihr Abenteuer.

Moana und das Meer haben eine starke Verbundenheit zueinander, was verdeutlicht wird als Moana als Kleinkind am Strand ist und erstmals auf den Ozean trifft. Moana kommt zum Meer, als sich plötzlich, unabhängig vom normalen Wellengang, eine Welle vor ihr auftut und ihr den Weg nach vorne frei macht (siehe Abbildung 4.4). Bereits zu diesem Zeitpunkt ist klar, dass dies keine normale, physikalisch korrekte Bewegung des Meeres ist und somit eine andere Kraft dahinter steckt. Das Meer bahnt dem Mädchen den Weg immer weiter vor, bis sich eine große, surreale Wasserwand rund um Moana aufgetan hat. Daraufhin setzt sich eine eigenständige Welle vom Ozean ab und kommt langsam auf Moana zu. Diese Welle bewegt sich nicht wie eine natürliche Welle des Ozeans, sie hat gezielte und teilweise abgesetzte Bewegungen. Die Welle bleibt vor dem Kleinkind stehen, als Moana diese verwundert ansieht und ihren Kopf zur Seite beugt, scheint es als würde die Welle diese Geste wiederholen, denn auch sie dreht ihre Spitze zur Seite. Obwohl die Welle kein Gesicht mit optisch menschlichen Zügen aufweist, scheint es so als würden sich Moana und das Wasser gegenseitig ansehen. Abbildung 4.5 zeigt die deutliche Silhouette des Wassers.

Die Welle beginnt mit Moana zu interagieren und formt ihre eine andere Frisur. Als Moanas Vater nach ihr ruft, reagiert das Wasser erschrocken darauf – dies ist durch seine plötzliche, ruckartige Bewegung zu erkennen. Daraufhin ändert die Welle Moanas Frisur erneut und setzt ihr ihre Blume wieder ins Haar. Als der Ozean das Mädchen

Abbildung 4.4: Die Abbildung zeigt einen Ausschnitt aus dem Film *Moana* [60]. Das Wasser bewegt sich eigenständig von Moana weg um ihr den Weg frei zu machen.

Abbildung 4.5: Zu sehen ist ein weiteres Einzelbild aus *Moana* [60]. Aufgrund seiner abnormalen Formung und Interaktion mit dem Mädchen zeigt sich, dass es sich hierbei um einen Charakter handelt.

wieder zurück an den Strand bringt, löst sich die Figur langsam wieder auf und geht wieder in die normale Form des Ozeans über.

Obwohl das Wasser in diesem Film keine menschliche Gestalt hat, ist es als eigenständige Figur wahrzunehmen. Es besitzt zwar kein Gesicht oder andere Ähnlichkeiten zum Körper eines Menschen, dennoch wirken seine Bewegungen beabsichtigt, gezielt und menschlich. Es kommt immer wieder vor, dass das Wasser menschliche Gesten macht, zum Beispiel als die Welle Moana zu einem späteren Zeitpunkt des Filmes bestätigend zunickt.

Entscheidend ist auch, dass die Welle Reaktionen zeigt. Außerdem interagiert die Welle im Laufe des Filmes immer wieder mit den anderen Figuren und Objekten. Dabei agiert sie meist wie eine Hand, wie auch als sie mit Moana einschlägt. Mehrmals hebt das Wasser Moana oder auch andere Figuren hoch und platziert sie dann wieder auf

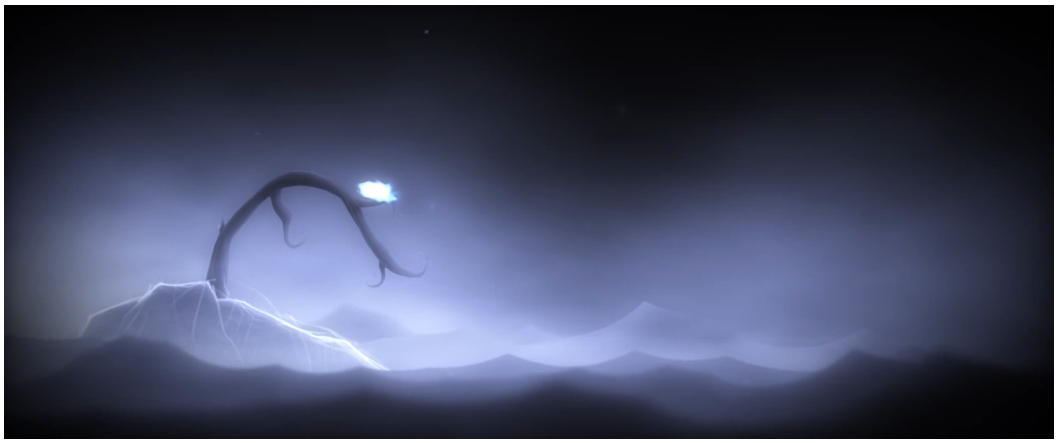


Abbildung 4.6: Zu sehen ist ein Einzelbild aus dem 2D Animationsfilm *Tzadik* [69]. Das Lichtwesen scheint seinen Weg gezielt zu dem Baum zurückzulegen.

dem Boot. Das Wasser nimmt – wie auch menschliche Figuren im Film – wahr, was rund um es passiert und zeigt dies, indem es mit seinen Bewegungen darauf reagiert.

Tzadik

Der Kurzfilm *Tzadik* [69] gibt den metaphorischen Kampf einer Person mit ihrem inneren Dämon wieder. Zu Beginn des Filmes sitzt der Protagonist verzweifelt und zusammengekauert auf einem Boot, dabei schmiegt er sich in die Arme eines großen, schwarzen Schattenwesens. Plötzlich entspringt ein kleines Lichtwesen aus der Brust des Hauptdarstellers. Dieses Wesen hat keine Körperteile und kein Gesicht. Aufgrund seines Aussehens kann daher nicht darauf geschlossen werden, dass es sich hierbei um eine Figur handelt. Das Wesen scheint jedoch eigenmotivierte Bewegungen zu machen. Es wird nicht einfach vom Wind befördert, sondern legt den gezielten Weg zu einem Baum zurück und dringt dort in diesen ein. Dadurch gelingt es ihm auch, den krummen, vertrockneten Baum wieder wachsen und erstrahlen zu lassen. Die Geschwindigkeit, mit dem das Wesen seinen Weg zurücklegt, weist Varianzen auf, außerdem kommt es zu kurzen Unterbrechungen und der Pfad ist nicht komplett geradlinig – diese Merkmale deuten auch auf Intentionalität hin. In diesem Beispiel erscheint das Wesen alleine aufgrund seiner Bewegung als Charakter. Es besitzt keinerlei Körperteile und erweckt trotzdem den Anschein, also würde es handeln und ein Ziel verfolgen. Abbildung 4.6 zeigt ein Bild aus dem Film.

Kindling

Kindling [58] ist ein 2D Animationsfilm und gibt eine Sage wieder, die erzählt, wie die Elemente zusammenkommen um die Welt zu kreieren. Die Elemente werden in der Animation vermenschlicht dargestellt. Die Hauptrolle übernimmt der Jüngste von ihnen – der Rauch. Er ist in seinem Verhalten noch etwas kindisch und als er versucht den anderen Elementen zu helfen, erstickt er das wachsende Leben ungewollt. Als sich der Rauch von den Anderen abschottet, kommt plötzlich ein oranger Funke auf ihn zu.

Abbildung 4.7: Die Abbildung zeigt die Figur des Rauches und den Feuerfunken aus dem Film *Kindling* [58]. In der Animation ist klar erkennbar, dass der Funke die Aufmerksamkeit des Rauches sucht, welcher fasziniert auf ihn reagiert.

Der Funke fliegt in der Luft herum und wirkt dabei ähnlich wie ein Glühwürmchen. Es scheint als wäre der Funke belebt. Es ist erkennbar, dass er die Aufmerksamkeit des Rauches sucht. Der Funke wirkt sehr unruhig und rauscht wild in der Gegend herum. Der zurückgelegte Pfad des Elements weist stetige Änderungen in Geschwindigkeit und Richtung auf. Der Feuerfunke erscheint in seinen Bewegungen sehr flink und dynamisch. Abbildung 4.7 zeigt den Rauch und den Funken.

Durch die Art des Pfades, den der orange Funke zurücklegt, wirkt er trotz seiner sehr schlichten Erscheinungsform als würde er Leben in sich tragen und über Intention verfügen – damit kann er vom Zuschauer als Figur interpretiert werden. Später zeigt sich, dass sich der Feuerfunke in einen Feuerfuchs verwandelt, dadurch wird der Zuseher, welcher den Funken zuvor schon als Figur angenommen hat, in seiner Auffassung bestärkt.

Auch der Rauch ändert im Laufe des Filmes des Öfteren für kurze Zeit seine Form. Wenn er sich schnell fortbewegt, besteht er teilweise nur aus rauchigen, elementaren Teilen und besitzt dabei keinen Kopf, Füße oder Hände.

Flowers and Trees

Flowers and Trees [54] ist ein Zeichentrickfilm aus dem Jahr 1932 und gehört zur Disney Reihe *Silly Symphonies*. Der Kurzfilm handelt von Blumen und Bäumen, welche vermenschlichtes Aussehen besitzen und sich auch fortbewegen können. Außerdem kommt es in der Animation auch zur Erscheinung von Feuer.

Der Baumstamm, der den Antagonisten im Film verkörpert, beginnt ein Feuer zu machen, um sich an dem anderen Baum zu rächen. Die Gegend wird in Brand gesetzt und das Feuer breitet sich aus. Zu Beginn scheint sich das Feuer ganz natürlich zu verhalten. Als die Pflanzen jedoch versuchen davor zu flüchten, beginnt es sich schneller auszubreiten und sich ungewöhnlich fortzubewegen. Dabei gibt es ein paar Flammengruppierungen, die sich vorne absetzen und Beine bekommen – somit sieht es aus als würden sie laufen. Dadurch entsteht der Eindruck, dass sich das Feuer aus mehreren Feu-

Abbildung 4.8: Die Abbildung zeigt ein Bild aus dem Film *Flowers and Trees* [54]. Die einzelnen Feuergruppierungen haben Beine und Füße, mit welchen sie laufen und springen können.

erfiguren zusammensetzt, welche sich wie Menschen fortbewegen. Stellenweise springen die Flammen auch durch die Luft. Wenn sich die Feuerfiguren nicht in eine bestimmte Richtung bewegen, wirkt es durch das feuertypische Flackern als würden sie wütend auf der Stelle hin und her treten. Abbildung 4.8 zeigt ein Bild aus dem Film.

Dadurch, dass die einzelnen Feuergruppierungen Füße haben und sich somit menschlich bewegen, sind sie als Figuren wahrnehmbar. Es ist hier jedoch fragwürdig, ob man sie auch ohne diese optischen menschlichen Ähnlichkeiten als Figuren wahrnehmen könnte.

4.4 Ästhetische und gestalterische Möglichkeiten der Inszenierung

Beim Schaffen von Filmen geht es maßgebend darum, wie die gezeigten Bilder dargestellt werden. Ästhetik und Gestaltung sind entscheidend, durch sie kann die Aufmerksamkeit der Zuseher gelenkt werden. Mithilfe von gestalterischen Mitteln können außerdem Bedeutungen gebildet werden [34, S. 181]. Diese Funktion kann auch bei der Inszenierung und Charakterisierung von Figuren angewendet werden.

Hat eine abstrakte oder reduzierte Figur keine typischen Merkmale, wie menschliche Körperteile oder ein Gesicht, und verfügt auch nicht über die Möglichkeit sich sprachlich mitzuteilen, besteht die Möglichkeit, dass sie sich aufgrund ihrer gestalterischen Inszenierung ausdrücken kann. Dabei spielen einige Faktoren zusammen, welche folgend mithilfe von Filmbeispielen aufgezeigt werden.

4.4.1 Kamera, Schnitt und Montage

Mithilfe der Kamera kann das Augenmerk des Betrachter bewusst gesteuert werden. Durch Einstellungen und Kamerabewegungen kann die Aufmerksamkeit stark auf das Agieren einer Figur gelenkt werden. Bestimmte Einstellungen ermöglichen es, Aktionen

Abbildung 4.9: Zu sehen ist ein Ausschnitt aus dem Film *Outremer* [62], in welchem sich eine große Welle auf den Protagonisten zubewegt. Der Wasserberg wirkt aufgrund der kameratechnischen Inszenierung äußerst bedrohlich.

einer Figur besondere Bedeutung zu geben [34, S. 184]. Beispielsweise können besonders nahe Aufnahmen die emotionale Anteilnahme des Publikums steuern, da sie so den Ausdruck des agierenden Charakters leichter wahrnehmen können.

Die Perspektive macht den Standpunkt der Kamera gegenüber des Geschehens deutlich [34, S. 190]. Blickt man auf Figuren aus der Obersicht kann dies genutzt werden, um diese als klein und unterlegen darzustellen. Die Untersicht bzw. Froschperspektive kann hingegen verwendet werden, um die gezeigte Figur mächtig und bedeutend scheinen zu lassen. Ist die Kamera auf Augenhöhe der Filmfiguren, kann dies so interpretiert werden, dass sich der Zuseher mit ihnen auf der gleichen Höhe befindet [34, S. 191f]. Auch Kamerabewegung kann Aufschluss über die Gefühle einer Figur geben [34, S. 193].

Schnitt und Montage ermöglichen es, unterschiedliche Ansichten eines Objektes oder einer Figur, aber auch Ansichten verschiedener Objekte/Figuren miteinander zu verbinden. Dadurch bringt die Montage die Möglichkeit, beim Betrachter Bedeutungen zu erzeugen, die im tatsächlich Abgebildeten keine Entsprechung haben. Der Zuschauer bildet zwischen den Einstellungen eine Brücke und stellt somit zwischen dem nacheinander Gezeigten einen Zusammenhang her [21, S. 142].

In dem 2D Animationsfilm *Outremer* [62] spielt das Wasser eine tragende Rolle und durchzieht den ganzen Film. Das Meer wird so in Szene gesetzt, dass es wirkt als würde es über einen Charakter verfügen. Der Protagonist des Filmes verbindet mit dem Meer nichts Gutes. Die Angst vor dem Ozean plagt ihn, dieser wirkt sehr beunruhigend auf ihn. Als er auf den Steg hinaus geht, beginnt es immer mehr zu stürmen. Die Wellen nehmen unnatürliche Formen an, wodurch ein Eindruck der Eigenständigkeit entsteht. Das Wasser bedroht den Jungen und kommt auf ihn zu. Durch die Kameraeinstellung und Perspektive wirkt es besonders mächtig und bedrohlich. Es wird aus der Froschperspektive gezeigt, als sich eine große, gefährliche Welle zentral vor dem Jungen auftürmt. In Abbildung 4.9 ist diese Einstellung zu sehen.

4.4.2 Ton

Sehen wir in audiovisuellen Medien Personen oder Objekte, werden wir stets durch akustische Hinweise und Reize geleitet, wie zum Beispiel durch die Stimmlage einer sprechenden Person oder die Klangart sich bewegender Objekte. Diese Hinweise geben physikalische und räumliche Werte wie Masse und Materialität wieder, sie zeigen jedoch auch narrative Bedeutungen über die Objekte oder Figuren auf. Der emotionale Effekt wird durch Sound Design besonders stark beeinflusst. Audio bringt die Fähigkeit mit sich, dass wir es auch ohne bewusstes Erfassen wahrnehmen können, dabei kann es beim Rezipienten Assoziationen und Emotionen auslösen [11, S. 85f]. Da Ton schneller wahrgenommen werden kann als ein Bild, kann es die Wirkung von Gezeigtem stark beeinflussen und manipulieren [11, S. 96].

Sound Designer nutzen unter anderem auch bewusste, metaphorische Strategien für ihr Soundkonzept. Der Sound Designer David Sonnenstein schlägt dabei vor, einen Plan zu erstellen, der die Eigenschaften von Objekten und Figuren festhält. Dieses soll sich an dualen Schlüsselkategorien, wie Stärken/Schwächen, Vernunft/Emotionalität oder Leben/Tod, orientieren. Sound Designer produzieren oftmals ein semantisches Netzwerk, welches eine konkrete Leitlinie für die audiovisuelle Repräsentation eines Objektes oder einer Figur wiedergibt [43, S. 201ff]. Kathrin Fahlenbrach schreibt dazu des Weiteren [11, S. 95f]:

> When visual and acoustic qualities of objects and characters are developed from the beginning on in the production process with reference to general conceptual categories, it is possible to anchor cognitive and emotional attributes presymbolically in their very material and bodily gestalt. By doing so the associations of a viewer can be guided and the objects attain a coherent and evident gestalt during a film.

Dies bedeutet also, dass es möglich ist, Objekten und Figuren mittels Sound Design bestimmte gedankliche Verbindungen zuzuschreiben. Schon einzelne, signifikante Töne können beim Betrachter spezifische Assoziationen in Bezug auf Material oder Körper des Abgebildeten auslösen. Vor allem im Vergleich zu anderen Objekten oder Figuren können mittels spezifischen akustischen Merkmalen Hierarchien, Kontraste, Gegensätze oder Ähnlichkeiten gezeigt und verdeutlicht werden. Auch ihre Veränderungen im Verlauf des Filmes können so betont werden. Jedes akustische Attribut, welches einmal von einer Figur oder einem Objekt eingeführt wird, ist mit der Narration des Filmes verknüpft [11, S. 95].

Um in der Animation ein Objekt als Charakter darzustellen, ist es entscheidend, dass sich das Objekt bewusst ausdrücken kann. Ton kann ein effektiver Auslöser für diese Wirkung sein, da Charaktere damit die Möglichkeit haben, etwas auszusagen und von sich Preis zu geben [40, S. 31]. So kann sich ein Objekt, welches als Figur inszeniert wird, durch Audio zu etwas äußern.

Im Animationsfilm *Clouds* [50] kann das Donnern der dunklen Regenwolken als akustische Wiedergabe ihrer Gefühlslage verstanden werden. Die Wolken zeigen ihr Ärgernis mithilfe von Blitz und Donner. Der Film *Clouds* wird in Abschnitt 5.2 nochmals näher behandelt.

Als im Film *Moana* die junge Moana und das Meer das erste Mal aufeinander treffen, wird – noch bevor man den Ozean durch seine Bewegungen als Figur identifizieren kann

– schnell klar, dass es sich hierbei um kein normales Wasser handelt. Dies wird zum ersten Mal verdeutlicht, als sich eine etwas größere Welle in Richtung Strand bewegt. Sie wird in Dauer und Intensität von abgestimmten Soundeffekten begleitet. Dadurch entsteht bereits zu diesem Zeitpunkt der Eindruck, dass das Meer etwas Besonderes, Übernatürliches ist.

4.4.3 Musik

> „Musik öffnet Bilder in ihre psychischen Innenhorizonte, sie legt die emotionalen Potentiale der Bilder aus, gibt ihnen Kontur.“ [77, S. 6]

Filmmusik fördert die emotionale Aktivität der Betrachter. Sie beeinflusst die Geschichte im Kopf der Zuseher und hat Einfluss auf die Wahrnehmung von Figuren [34, S. 235]. Sie dient der Repräsentation, der Narration und der Dramaturgie aber auch der Darstellung von Filmfiguren. Sie kann im Film eine dramaturgische Funktion einnehmen, so kann sie zum Beispiel die Spannung fördern. Neben der emotionalen Unterstützung einer Szene, kann Musik auch zur Charakterisierung von Figuren gebraucht werden. Zu ihren Funktionen zählt auch die Verdeutlichung des seelischen Zustandes eines Akteurs. Dabei dient sie auch zur Symbolisierung von Empfindungen und Leidenschaften [34, S. 232].

Musik im Film bietet die Möglichkeit psychische und emotionale Werte zu verdeutlichen. Sie kann dazu dienen, „verborgene Ebenen des Figurenhandelns anzuzeigen und erschließbar zu machen“.[4] Musik hat das Potential, „subtextuelle Anteile oder Faktoren von Figurenverhalten“ anzuzeigen [77, S. 2]. Dadurch hat die musikalische Szene sogar das Potential, „das Subtextuelle für eine kurze Phase der Handlung ganz zum Gegenstand der Darstellung zu machen“ [77, S. 3]. Mit Musik untermalte Szenen bringen oftmals den Nutzen, Tiefenmotive, die für die Figur wichtig sind, herauszuarbeiten [77, S. 4].

Im 2D Animationsfilm *Wildfire* [70] werden manche Sequenzen mit Musik unterstützt. Der Film handelt von einer Feuerwehrfrau, die in der Nähe von ihrem Zuhause gegen einen Waldbrand ankämpft. Das Element Feuer durchzieht den ganzen Film und kommt in beinahe jeder Szene in verschiedenen Erscheinungsformen, wie bei Zigaretten oder Kerzen, vor.

Zu Beginn der Animation ist zu sehen, wie die Protagonisten mit ihren Kollegen im Wald gegen den Brand, der sich bereits weit ausgebreitet hat, kämpft und versucht ihn zu löschen. Hier wird noch keine Musik eingesetzt, es sind nur die Umgebungsgeräusche und das Agieren der Personen zu hören, daher ist der emotionale Eindruck zu diesem Zeitpunkt noch neutraler als später im Film. Man beobachtet lediglich Feuerwehrleute, die versuchen einen Brand zu löschen. Das Feuer bekommt zu diesem Zeitpunkt noch keine stärkere oder zusätzliche Bedeutung.

Als die Frau am nächsten Morgen auf ihrem Balkon steht und in der Ferne auf den Rauch des Waldbrandes blickt, setzt erstmal eine musikalische Untermalung ein. Zu hören ist monotone Musik, die in immer gleichbleibenden Intervallen ausschlägt. Dies erinnert stark an einen Alarm oder Weckruf. Daher entsteht ein bedrückendes, beängstigendes Gefühl. Durch die Assoziation mit dem Ticken einer Stoppuhr wirkt es, als würde die Frau unter Zeitdruck stehen.

[4] Paul Lucey. *Story sense. Writing story and script for feature films and television.* New York: McGraw-Hill Companies, 1996, S. 174ff. Zitiert nach [77, S. 2].

Abbildung 4.10: Die Abbildung zeigt den Waldbrand im Film *Wildfire* [70]. Dadurch dass die Frau auf das Feuer blickt und dieses auch mittels Einstellungen und Montage in Szene gesetzt wird, assoziiert der Betrachter die Emotionen, die durch die Filmmusik entstehen, mit dem Abgebildeten.

Später ist zu sehen, wie die Feuerwehrfrau alleine in die Tiefen des Waldes vordringt (siehe Abbildung 4.10). Sie nimmt ihre Brille ab und versucht das Feuer erstmals richtig wahrzunehmen und sich ihm gegenüberzustellen. Auch an dieser Stelle des Filmes setzt Musik ein. Durch diese erhält der Zuschauer einen Eindruck vom Charakter des Feuers. Die Kamera und Montage verdeutlichen, dass sich das Hörbare auf das lodernde Feuer bezieht. Die Emotionen, die beim Publikum durch die Musik entstehen, werden mit dem Abgebildeten verknüpft.

Die schrillen, höhen Töne der Musik schaffen einen mystischen Eindruck, außerdem wirkt sie sehr melancholisch. Diese Eigenschaften kann der Betrachter auf das gezeigte Feuer transportieren. Durch die Unterstützung der Musik erscheint das Feuer erstmals geheimnisvoll und magisch. Da aber auch hier schnelle, monotone Klänge zu hören sind, entsteht zusätzlich eine beängstigende Wirkung. In diesem Fallbeispiel ist es klar erkennbar, dass die Musik die Wahrnehmung des Bildes stark beeinflusst und das Potential hat, verborgene Ebenen freizulegen.

4.4.4 Licht

Licht besitzt die Fähigkeit Stimmungen zu schaffen, somit hat auch die Lichtgestaltung eine narrative Funktion. Diese kann auch zur Charakterisierung von Filmfiguren verwendet werden. Entscheidend dafür ist das Weltwissen der Zuseher über Licht und Schatten sowie das narrative Wissen über Geschichten, die mit bestimmten Lichtarten verbunden werden. So wird etwas Helles mit Freundlichkeit und Offenheit verbunden. Dunkelheit hingegen wird oftmals als unheimlich oder gefährlich interpretiert. Außerdem ist entscheidend, ob hartes oder weiches Licht verwendet wird. Beispielsweise werden Helden oder aber Gangster oftmals in hartem Licht gezeigt, um ihre innere Stärke und Härte zu betonen. Figuren, die unschuldig, lieb oder nett dargestellt werden sollen, werden oftmals mit weichem, diffusen Licht beleuchtet [34, S. 203f].

Auch im bereits genannten Film *Outremer* spielt Licht eine entscheidende Rolle. Es

spiegelt die Stimmungslage und den Gemütszustand des Meeres wieder. Zu Beginn des Filmes, als die Frau am Meer malt, herrscht eine ruhige, entspannte Stimmung. So ist das Licht auch hell, das Wasser ist weich gezeichnet und wirkt sanft und versöhnlich. Als das Meer zur Bedrohung wird, ist es hingegen sehr dunkel. Es wirkt außerdem härter, was auch durch den hohen Kontrast im Wasser erzeugt wird.

4.4.5 Farbe

Farben sind filmische Mittel sowie Elemente der Dramaturgie und gehören zum Ausdrucksbereich. Sie können Mittel sein um „einen Gegenstand in Rede auszudrücken“ [48, S. 149]. Hierbei sei festgehalten, dass Farbe zwar kein eigenständiges Darstellungsmittel des Filmes ist, sie wird jedoch im Kontext zum Bedeutungsträger [48, S. 146]. Obwohl sie nicht selbstständig ist, können ihre Eigenschaften in der übergeordneten Ganzheit funktionieren [48, S. 150].

Die Gleichsetzung von Farbe mit gewissen emotionalen und affektiven Erlebnisqualitäten ist eine beliebte Vorstellung von ihrer Bedeutung. Die Zuordnung von Farben und Qualitäten ist vom Menschen gelernt und kann kulturell stark variieren [48, S. 150]. Dadurch kann keine Interpretation als absolut angesehen werden [14, S. 71]. Nichtsdestotrotz spielt der dramaturgische Gebrauch von Farben im Film eine große Rolle. Die Assoziationen von Farben wird in der filmischen Inszenierung immer wieder genutzt [48, S. 150f]. Laut Jules Engel kann Farbe verwendet werden, um jeden beliebigen Effekt zu erzielen, egal ob dieser dramatisch, düster, fröhlich, etc. sein soll. Er erklärt, dass Farbe sozusagen *gehört* werden kann. Damit ist gemeint, dass Farbe den Betrachter in einer parallelen Art und Weise zur Musik beeinflussen kann und somit Gefühle hervorrufen kann [14, S. 73].

Im Zeichentrickfilm *Hercules* [55] ist der Antagonist Hades, der Gott der Unterwelt. Ein besonders Merkmal von ihm sind die Flammen auf seinem Kopf, welche als Haare interpretiert werden können. Die Figur ist in kühlen Grau- und Blautönen gehalten, so auch seine Feuerhaare. Die kühlen und düsteren Farbtöne sollen unter anderem seine Verschlossenheit und Bösartigkeit unterstreichen. Im Film kommt es jedoch des Öfteren zu Rot-Färbungen von Hades und des Feuers. Dies passiert, wenn die Figur wütend wird oder die Beherrschung verliert. Wenn Hades sprichwörtlich vor Wut zu glühen beginnt, wird dies also auch bildlich gezeigt und er verfärbt sich in die Farbe Rot, die oft mit Aggression, Zorn und Stärke verbunden wird. Nachdem sich sein Gemütszustand wieder beruhigt und er sozusagen abkühlt, wechselt seine Farbe wieder nach blau. Die beiden Zustände des Gottes sind in Abbildung 4.11 ersichtlich.

In dem animierten Kurzfilm *The Blue and the Beyond* [67] spielt, wie der Titel schon vermuten lässt, Farbe eine wichtige Rolle. Der Film erzählt von einem kreativen Jungen, der sich in seiner Welt ausgegrenzt fühlt und auf der Suche nach jemandem wie ihm ist. Der Protagonist ist in Blau gekleidet und trägt ein blaues Buch mit sich. Auch seine eigene Traumwelt ist in Blau gehalten, als eine rötliche Wolke aufzieht, wird er zurück in die Realität gerissen. Diese Welt ist in düsterem Grau, Braun sowie Weinrot gehalten, außerdem werden Akzente in Knallrot gesetzt. Alle Menschen scheinen hier gleich zu sein, was durch ihre Gestaltung gezeigt wird. Das Design dieser Figuren ist sehr reduziert und in entsättigtem Bordeaux gehalten. Außerdem haben sie noch etwas

(a) (b)

Abbildung 4.11: Zu sehen sind Einzelbilder aus dem Animationsfilm *Hercules* [55]. Bild (a) zeigt Hades in seiner normalen Gestalt, in Bild (b) ist er in verärgertem und so auch verfärbtem Zustand zu sehen.

Abbildung 4.12: Die Abbildung zeigt einen Ausschnitt aus dem Film *The Blue and the Beyond* [67]. Farbe ist in dem Film ein entscheidendes Ausdrucksmittel. Der Unterschied vom Protagonisten zu seinen Mitmenschen und der restlichen Welt wird vor allem über die Farbgestaltung deutlich.

gemein – sie tragen alle ein Buch in sattem Rot mit sich, in dem sie vertieft lesen. Abbildung 4.12 zeigt den Jungen in der Stadt.

Als eine Person sehr verärgert und abfällig auf den Jungen in Blau reagiert, wird schnell klar, dass die Farbe Rot in dem Film für etwas Bösartiges und moralisch Schlechtes steht. Blau symbolisiert hingegen das Freundliche, Brave, Anständige aber auch Unschuldige. Die beiden Farbwelten stehen im Kontrast und zeigt so auch die Unterschiedlichkeit des Burschen zu den Anderen. Später wir noch eine dritte Farbkomponente eingeführt. Der Protagonist trifft auf ein Mädchen, welches violett gekleidet ist und so wie er in einem blauen Buch liest. Die beiden verbindet etwas, auch sie hat ihre eigene Traumwelt und Imagination, in welcher die vorherrschende Farbe mystisches, magisches

Violett ist. Doch der Vater der Mädchens, der Bibliothekar der Stadt, will sie auf die rote Seite holen.

Der Film erreicht seinen Höhepunkt als rote Felsen ins Bild wachsen und sich hinter dem Mädchen ein riesiger Felsenberg auftut. Aus diesem fließt orange-gelbes Lava, welches sich daraufhin in ein Monster verwandelt. Das gesamte Bild ist nun auch in gesättigtes Rot gefärbt, um so die Bedrohung zu unterstreichen. Die grelle Farbe des Lava-Monsters stellt zusätzlich noch eine Steigerung zum gefährlichen Rot dar.[5]

Am Ende des Filmes beschließen das Mädchen und der Junge nicht mit dem Strom der roten Anderen zu schwimmen. Die beiden lassen ihrer Vorstellungskraft freien Lauf und bringen die Welt zum Erstrahlen. Um dies zu zeigen, verfärbt sich die Welt und bekommt violette sowie blaue Töne.

[5] In Abschnitt 5.3 wird noch einmal im Speziellen auf das Lavamonster aus *The Blue and the Beyond* und dessen Bedeutung im Film eingegangen.

Kapitel 5

Naturelemente und Charakter

5.1 Anthropomorphe Naturelemente

5.1.1 Theoretischer Hintergrund

Bei der Anthropomorphisierung von jeglichen Dingen spielen Körper und Extremitäten eine wichtige Rolle [38, S. 242]. Von allen Körperteilen ziehen jedoch Gesichter besonders große Aufmerksamkeit auf sich – Gesichter sind laut Jens Eder kommunikative Instrumente und Spielfelder des Ausdrucks [7, S. 257]. Beim Aussehen einer Figur ist das Gesicht daher nahezu der wichtigste Faktor bei der Vermittlung von Emotionen und Persönlichkeit. So kann auch das Fehlen von Körper und Extremitäten durch ausgeprägte Mimik umgangen werden, da uns diese auf die Gefühlssituation einer Figur schließen lässt [38, S. 242ff].

Körperhaltung und Bewegung geben Auskunft über Gefühlsregungen. Momentane Empfindungen, aber auch Charaktereigenschaften und Persönlichkeit sind am körperlichen Verhalten einer Figur ersichtlich [38, S. 263].

Bei der Anthropomorphisierung werden gerne Merkmale des jeweiligen Objekts, die bereits an Körperteile wie Arme oder Beine erinnern, genutzt, um diese in vermenschlichter Form darzustellen – so können beispielsweise die Scheinwerfer eines Autos als Augen fungieren. Da die Formen der vier Naturelemente sehr willkürlich sein können, gibt es keine bestimmten Teile, die konkret als Extremitäten eingesetzt werden können. Diese Willkürlichkeit der Form bringt jedoch auch die Flexibilität mit sich sich, dass sich das Element dementsprechend verformen kann und überall Körperteile entstehen können.

Optische Merkmale allein reichen jedoch in der Regel nicht für die Wahrnehmung als eigenständige Figur. Figuren zeichnen sich auch durch die Fähigkeit aus, sich auf etwas beziehen zu können. Im Animationsfilm *Isokivi* [57] kommt ein Stein vor, welcher in seiner Form menschliche Züge hat und von Moos bedeckt wird, welches als Haar interpretiert werden kann (siehe Abbildung 5.1). Der Zuschauer wartet jedoch vergeblich darauf, dass sich die Steine in Bewegung setzen und somit handeln – sie zeigen keinerlei Bewegung oder sonstige Anzeichen von Leben, daher können sie trotz ihrer vermenschlichten Gestalt nicht als Figur angenommen werden.

Die Fähigkeit zur Kommunikation ist ein wesentlicher Bestandteil des menschlichen Lebens und spielt daher auch bei der Inszenierung der Figur eine große Rolle.

Abbildung 5.1: Die Abbildung zeigt ein Bild aus dem 2D Kurzfilm *Isokivi* [57]. Die Steine in der rechten Bildhälfte erinnern an eine menschliche Gestalt in ihrer Grundform. So wirkt der obere, runde, etwas kleinere Stein wie ein Kopf auf dem darunterliegenden großen Stein, welcher als Körper wahrgenommen werden kann. Die Einritzung auf dem oberen Stein erinnert an einen Mund. Das Moos auf den Steinen wirkt sehr stark wie langes Haar. Später im Film zeichnet das Mädchen dem Stein noch Augen und Augenbrauen, welche ihn noch menschlicher aussehen lassen. Aufgrund des Ausbleibens von Handeln des Steinbergs, kann dieser jedoch trotz alldem nicht als Figur interpretiert werden.

Die Kommunikation kann mittels Sprache oder auch nonverbal geschehen. Die beiden Kommunikationsmöglichkeiten gehen dabei Hand in Hand und sollten nach Möglichkeit niemals einzeln betrachtet werden. Sprache dient vor allem der Verständigung und dem Austausch untereinander [38, S. 270]. Nonverbale Kommunikation setzt sich aus den Gesten, der Pose oder Bewegung des Körpers sowie dem Ausdruck des Gesichts zusammen. Mit diesen Zeichensystemen ist es uns möglich, auch ohne Sprache verschiedene Aussagen zu treffen [38, S. 277]. Körpersprache und ihre Bedeutung ist in unserem Bewusstsein verankert und gibt uns so Informationen über Menschen, die wir sehen [38, S. 281].

Ein weiterer Aspekt, der entscheidend bei der Zusprechung von Leben sein kann, ist der Biorhythmus. Dieser streckt sich von der Notwendigkeit von Nahrung, über ein Verdauungssystem, bis hin zu Ruhephasen und Schlaf [38, S. 291]. Da all dies mit Lebewesen und Lebendigkeit verbunden wird, ist es auch bei der Anerkennung als Figur im Film ein wichtiger Punkt. Dazu kommt auch die Möglichkeit zu Vergänglichkeit, Verfall und Tod. Laut Aristoteles hat alles, was wächst, den Anschein zu leben [38, S. 295]. Leben ist jedoch vergänglich und weist Grenzen auf – alle Lebewesen können krank werden, sich verletzen oder sterben [38, S. 295]. So kann dies auch in der Animation als Zeichen für Lebendigkeit eingesetzt werden.

Abbildung 5.2: Die Abbildung zeigt die Feuer- und die Wasserfigur aus dem Kurzfilm *Alight* [49].

5.1.2 Filmbeispiele

Alight

Alight [49] ist ein 2D animierter Kurzfilm, welcher von einem anthropomorphen Feuer- und Wasserwesen erzählt.

Das Characterdesign der beiden Figuren ist zwar sehr einfach gehalten, dennoch ist sofort erkennbar, dass es sich hierbei um Wasser sowie Feuer als Figuren handelt. Auf den ersten Blick sind unter anderem die charakteristischen Farben entscheidend. Die Wasserfigur ist in blau/türkis gehalten und weist Transparenzen auf. Währenddessen ist die Feuerfigur typischerweise gelb und orange. Auch die Formen der beiden sind entscheidend. Das Wasserwesen hat eine sehr runde Beschaffenheit, die Bewegungen des Wassers sind sehr fließend, sanft und ruhig. Auch seine Silhouette ist in stetiger, leichter Bewegung. Des Öfteren bewegen sich Tropfen vom Kopf der Figur weg, diese sind stets rund – so wie einzelne Wassertropfen auch in der Natur vorkommen. Das Feuer hat im Gegensatz zum Wasser sehr spitze Formen. Es zeichnet sich zusätzlich dadurch aus, dass seine Bewegungen viel ruckartiger und schneller sind. Auch hier gibt es ununterbrochene Formveränderung, die Figur stößt immer wieder kleine Flammen von sich ab. Außerdem lösen sich von ihrem Kopf große Flammen (siehe Abbildung 5.2).

In diesem Animationsfilm werden außerdem Charaktereigenschaften und Temperamente, welche oft mit den Elementen verbunden werden, zum Ausdruck gebracht. Als sich vor den Zweien ein Schloss aus dem Boden auftürmt, zeigen sich die Unterschiede im Charakter der Beiden besonders. Das nachgiebige Wasser will augenblicklich flüchten und ausweichen. Das Feuer hingegen ist viel selbstsicherer sowie offensiver und will sich der Bedrohung sofort stellen.

Das aufbrausende und cholerische Temperament, welches oft mit dem Element Feuer verknüpft wird, wird daraufhin noch einmal verdeutlicht. Als sich das Wasserwesen auflöst, ist das Feuer im ersten Moment sehr bestürzt und traurig – im nächsten Moment

Abbildung 5.3: Zu sehen sind die vermenschlichten vier Elemente aus dem Kurzfilm *Team* [66].

verändert sich seine Stimmung jedoch und seine Wut entfacht. Seine Flammen vergrößern sich und es stößt Feuer ab, diese bringen das Haus, welches zuvor das Wasser erdrückt hat, zum Einsturz.

Team

Der 2D Animationsfilm *Team* [66] erzählt von vier Figuren, welche die vier Naturelemente Luft, Erde, Wasser und Feuer repräsentieren. Der Film handelt davon, dass alle Vier in Zusammenarbeit für das Bestehen des Planeten verantwortlich sind. Abbildung 5.3 zeigt ein Einzelbild aus dem Film.

Die Naturelemente und ihre Eigenschaften zeigen sich vorrangig in optischen Merkmalen der Charaktere. Die Elemente Luft, Erde, Wasser und Feuer werden vor allem in den jeweiligen Haaren der vier Figuren zur Schau gestellt. Des Weiteren sind die Vier einheitlich in den Farbschattierungen ihres zugehörigen Elements gestaltet. Da Luft durchsichtig und farblos ist, wird sie hier grau dargestellt. Die Erde ist in natürlichen Gelb- und Brauntönen gehalten und weist Akzente in Grün auf. Wasser und Feuer gestalten sich in markantem Blau und Rot.

Das kleine Luftwesen weist wolkenförmige Haare auf, es besitzt kurze Beine sowie winzige Füße. Dadurch kann dem Charakter Leichtfüßigkeit zugeschrieben werden. Kurz nach Beginn des Filmes schwebt der Charakter weg, indem er wellenartige Bewegungen mit seinen Beinen macht, und löst sich anschließend sprichwörtlich in Luft auf.

Das feste Erdelement unterscheidet sich vor allem durch sein massives Äußeres von den anderen Dreien. Seine Standhaftigkeit wird durch seine kräftige und breite Gestalt gezeigt. Seine Beine wirken gegen die der anderen drei Elemente sehr klotzig und auch seine Bewegungen erscheinen im Vergleich leicht klobig.

(a) (b)

Abbildung 5.4: Bild (a) zeigt des vermenschlichte Feuer Calcifer aus dem Film *Das wandelnde Schloss* [51]. Der Ansatz von Händen ist hier nur durch kleine Flammen angedeutet. Wie in Bild (b) exemplarisch zu sehen ist, bekommt das Feuer jedoch auch oft lange Arme und Hände um zu agieren, wenn bestimmte Situationen dies erfordern.

Die Wasserfigur macht anfangs einen eher kühlen Eindruck, dies ändert sich jedoch schnell nach ihrem Kontakt mit dem Feuer. Danach wirkt sie von diesem eingeschüchtert. Der Glanz in ihren Haaren spiegelt die fließende Bewegung von Wasser wieder.

Das feurige Wesen zeichnet sich durch seine Selbstsicherheit aus. Es scheint als würde es den Charakter nicht interessieren, was um ihn herum passiert – genauso wie sich Feuer in der Natur nicht so leicht von etwas einschüchtern lässt. Als er angegriffen wird, reagiert er aber schnell aufbrausend und geht in die Offensive. Kennzeichnend im Design der Figur sind dreieckige und spitze Formen, besonders die Augen des Feuerwesens sind viel zugespitzter als die seiner Kollegen. Auch andere Körperteile, wie seine Finger und Füße, bauen auf dreieckigen, scharfkantigen Formen auf.

Das wandelnde Schloss

Das wandelnde Schloss [51] ist ein Zeichentrickfilm in Spielfilmlänge von *Studio Ghibli*. Der Film beruht auf dem Kinderbuch *Sophie im Schloss des Zauberers* (Originaltitel *Howl's Moving Castle*) der englischen Schriftstellerin Diana Wynne Jones. Die Geschichte handelt von der jungen Sophie, welche aufgrund eines Fluches in eine alte Frau verwandelt wird. Als sie deshalb aus der Stadt flüchtet, begegnet sie dem wandelnden Schloss des Zauberers Hauro und findet darin Unterkunft. Das Schloss besitzt die Fähigkeit sich fortzubewegen, die entscheidende Kraft dahinter ist der Feuerdämon Calcifer, welcher Energie spendet und das Schloss in Bewegung setzt.

Calcifer ist ein anthropomorphes Feuerwesen. Er besitzt Augen sowie Mund und kann somit auch sprechen und mit anderen Lebewesen kommunizieren. Die Form von Calcifer entspricht der eines normalen Kaminfeuers. Wenn es bestimmte Umstände erfordern, morpht sich das Feuer jedoch stellenweise in eine andere Gestalt und erhält Körperteile. So bekommt er oft Hände, die es ihm erlauben Aktionen auszuführen und zu gestikulieren. Außerdem erhält er manchmal kleine Füße oder eine riesige Zunge, wenn er Hunger hat. Abbildung 5.4 zeigt Calcifer.

Calcifer ist zwar im Grunde ortsgebunden und kann sich somit nicht vom Kamin wegbewegen – er wird jedoch dennoch öfters befördert, indem er von Sophie auf eine Schaufel oder in einen Eimer bewegt wird.

Im Film ist deutlich erkennbar, dass Calcifer einen Biorhythmus hat, und auf Holz angewiesen ist, da er sonst erlöschen würde. Er isst neben Holz aber auch stellenweise Lebensmittel, wie die Menschen im Film. Ist der Feuerdämon schon besonders schwach, zeigt sich dies, indem er sich blau färbt. Außerdem ändert er je nach Kraft seine Größe. Des Weiteren reagiert er auf Wasser und droht dadurch zu erlöschen.

Am Ende des Filmes wird der Zauber, der auf dem Feuerdämon lastet, aufgelöst und Calcifer ist somit wieder frei. So ist dann auch zu sehen, dass sich Calcifer eigenständig fortbewegt.

5.2 Naturelemente, die Charakter haben

5.2.1 Belebte Natur

Die animistische Denkhaltung wird durch bestimmte Darstellungsweisen der Natur in den Medien, wie dem Animationsfilm, verstärkt. Aber auch spezifische Eigentümlichkeiten der Sprache können dazu beitragen – so spricht man beispielsweise davon, dass die Sonne aufgeht oder lacht. Animistisch-magisches Denken kann nicht nur bei Kindern beobachtet werden, auch bei Erwachsenen kann diese Interpretation vorkommen [15, S. 56f]. Vor allem beim Betrachten von Filmen kann es dazu kommen, da man sich hier eher auf Magisches einlässt und es zu spontanen Eindrücken kommen kann.

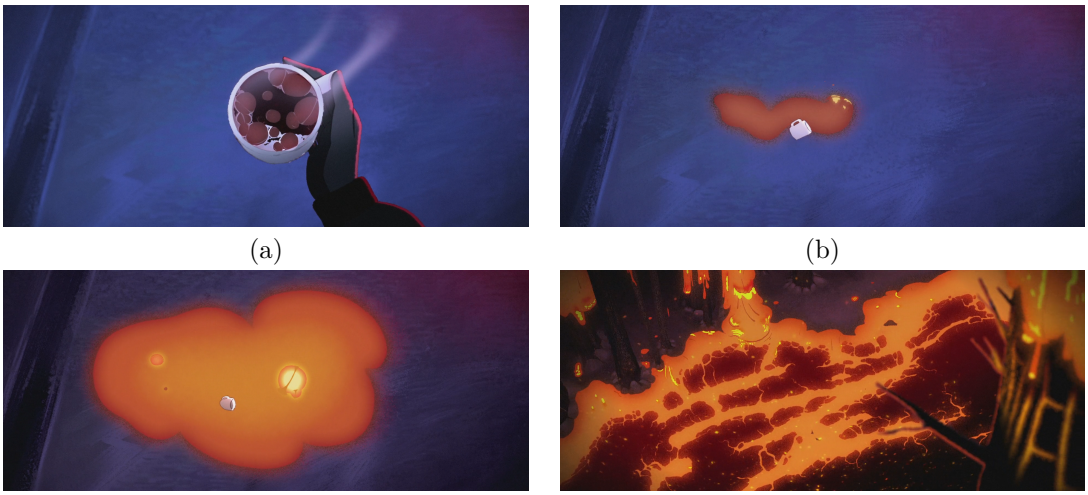
Wir Menschen neigen dazu, die Wirklichkeit subjektiviert und damit auch auf symbolische Weise mit persönlicher Bedeutung zu versehen. Teile der Außenwelt werden zur symbolischen Repräsentation der Innenwelt und somit „zu Elementen des individuellen Lebens und notwendigerweise auch verpersönlicht“ [15, S. 65]. Naturphänomene erhalten vor allem im Kontext von Märchen, Fabeln und künstlerischen Darstellungen oftmals eine symbolische Bedeutung [15, S. 65].

Ob man etwas als ebenbürtig oder menschenähnlich ansieht, kann auch stark davon abhängig sein, ob es die Fähigkeit besitzt, Schmerz zu fühlen [35, S. 92]. Emotionale Verbundenheit zur Natur lässt sich unter anderem auf Natur-beschützendes Verhalten zurückführen [23, S. 179ff].

> „Furthermore, perceiving an object as humanlike may evoke feelings of empathy for the object that permit it to be regarded as something worthy of moral consideration.“ [35, S. 92]

In der Animation kann vieles das Gefühl von Lebendigkeit vermitteln – dabei muss es sich nicht zwingend um lebendige Dinge handeln. So können auch Naturphänomene, wie die Flut, lebendig wirken. Dabei ist jedoch in der Stufe und Ausgeprägtheit der Lebendigkeit zu unterscheiden [4, S. 45f]. Die menschliche Erfahrung, die wir beim Sehen, Hören und Spüren machen, wenn wir eine Sache zur Kenntnis nehmen, setzt sich aus Gefühlen und Gedanken zusammen, die sehr spontan und schnell entstehen [4, S. 41].

Belebtheit in der Animation erstreckt sich von Menschen bis hin zur natürlichen Umgebung und Umwelt, die sich ständig verändert [4, S. 58]. Arnheim betont, dass ein Phänomen lebendiger wirkt, je komplexer sein Verhalten ist [1, S. 401]. So kann auch Regen einer Szenerie Lebendigkeit geben – dies kann durch Linien, Wellen, Plätschern



(a) (b) (c) (d)

Abbildung 5.5: Zu sehen sind Bilder aus dem Kurzfilm *Nuit Blanche* [61]. Dabei ist erkennbar, wie sich die Flüssigkeit transformiert und ausbreitet.

oder Tropfen gegeben sein. Eine sich stetig ändernde Atmosphäre kann den Akzent in der Belebtheit setzen [4, S. 59].

Um Naturelemente – ohne sie optisch zu vermenschlichen – mit Belebtheit auszustatten, können unter anderem die filmischen Gestaltungsmittel, die in Kapitel 4 angeführt wurden, Anwendung finden. Außerdem kann man mit dem Phänomen des Unerwarteten spielen. Bewegen sich die Elemente beispielsweise entgegen der Erwartung, kann beim Betrachter der Eindruck von Belebtheit entstehen. Bei den vier Naturelementen kann dabei so vorgegangen werden, dass sie sich nicht an die physikalischen Regeln halten oder teilweise davon abweichen. Es sollte jedoch beachtet werden, dass sie nicht ganz anders agieren um somit noch als das jeweilige Element erkannt zu werden.

5.2.2 Filmbeispiele

Nuit Blanche

Nuit Blanche [61] ist ein etwa einminütiger Zeichentrickfilm. Er handelt von einer Frau, die Sheriff ist, und zu einem Unfallort an einen Waldrand gerufen wird. Als die Frau zum Ort des Verbrechens kommt, wird sie dort von vielen Eindrücken geblendet. Als sie auf die Tasse Kaffee, die sie mit sich trägt, hinabsieht, beginnt der Kaffee plötzlich immer größer werdende Blasen zu schlagen und sich unnatürlich zu bewegen – erschrocken lässt die Frau die Kaffeetasse fallen. Die verschüttete Flüssigkeit beginnt sich daraufhin in die Farben Rot, Orange und Gelb zu färben – der Kaffee hat sich in Lava verwandelt und breitet sich über den ganzen Wald aus (siehe Abbildung 5.5). Die Frau gerät folglich in Panik und versucht, vor der Gefahr zu flüchten.

Es ist ganz klar, dass es sich bei der Flüssigkeit in diesem Film um keine gewöhnliche handelt. Da sie sich entgegen der physikalischen Regeln, absurd oder gar magisch verhält, kann es so aufgefasst werden, dass sie beseelt oder belebt ist. Der Kaffee, der

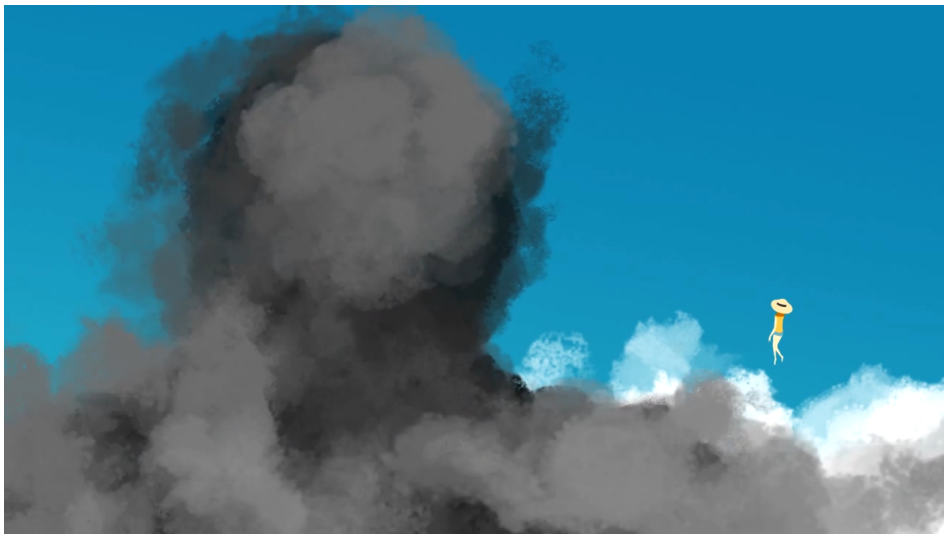


Abbildung 5.6: Die Abbildung zeigt ein Einzelbild aus dem Animationsfilm *Clouds* [50]. Das Mädchen schwebt vor dem riesigen Berg aus Gewitterwolken, welcher sich immer dunkler färbt.

sich später in Lava verwandelt, hat seinen eigenen Willen und bewegt sich aus eigener Kraft. Die Flüssigkeit breitet sich nicht gemäß der Gravitation aus, sondern geht in beliebige Richtungen auseinander. Außerdem vergrößert sie ihr Volumen extrem. Die Lava scheint es auf die Frau abgesehen zu haben und will sie verfolgen. Die Frau im Film steht kurz vor einem mentalen Zusammenbruch – sie wird mit einer großen Angst konfrontiert. Diese Angst wird verkörpert dargestellt. Dadurch wirkt sie noch präsenter und beängstigender.

Clouds

Die 2D Animation *Clouds* erzählt von dem Mädchen Sally, das einen Tagtraum hat. Sie fliegt in den Himmel, wo die weißen Wolken unter ihrem Kommando stehen und sich somit nach ihren Anweisungen bewegen. Doch plötzlich tauchen auch dunkle Regenwolken auf, welche die Gegenpartei zu den hellen Wolken darstellen. Die Gewitterwolken zeigen ihre Macht gegenüber dem Mädchen und äußern sich mit Donner und Blitzen – diese können als Kommunikationsmittel verstanden werden. Außerdem drücken die Wolken ihren Zorn aus, indem sie sich noch dunkler färben. Als sich ein Wolkenberg vor Sally auftürmt, scheint es durch die Kameraeinstellung als würde er auf das Mädchen hinabblicken – dadurch wirkt er noch mächtiger und beängstigender. Die Gewitterwolken können als direktes Gegenüber wahrgenommen werden.

Die Wolken sind entscheidende Handlungsträger im Film. Sie können als belebt interpretiert werden, da sie mit dem Mädchen interagieren und sich emotional ausdrücken. Dies geschieht mittels Donner durch Audio aber auch durch die farbliche Änderung.

Die dunklen Wolken befinden sich an der Grenze zum Anthropomorphismus, da in ihrer Form ein Kopf, der auf Schultern sitzt, gesehen werden kann (siehe Abbildung 5.6). Die weißen Wolken sind zu Ende des Filmes hingegen optisch deutlich vermenschlicht,

da sich aus ihnen eine menschliche Hand formt – dies repräsentiert die Hand und die Macht des Mädchens, das die Bewegung führt.

5.3 Naturelemente im Wandel

5.3.1 Flexible Figuren

Animierte Figuren müssen sich nicht an die Regeln der Realität halten. Vor allem flexible Figuren widersprechen der Welt der Naturgesetze und den Konventionen des Film-Realismus auf fantastische Art und Weise [9, S. 151]. Optische Merkmale können unter anderem ausgedehnt, verkürzt, verzerrt oder aufgebläht werden. Deformation und Transformation von Charakteren machen einen großen Reiz der Animation aus [28, S. 130].

Die Naturelemente streben in der Realität zumeist in eine Richtung. Außerdem zeichnen sie sich unter anderem stark durch ihre Fähigkeit zur Formveränderung aus. So kommt es auch, dass Naturelemente, die als Figur inszeniert werden, oft eine sehr wandlungsfähige Form und Gestalt haben.

Die Bewegungen von Naturelementen werden charakteristisch sehr fluid dargestellt. Animatoren können bei der Character Animation von Figuren, die flexibel sein sollen, mit Elastizität und Fluidität experimentieren. Außerdem können die Grenzen von Deformation und Transformation der Gestalten ausgereizt werden [28, S. 131]. Flexibilität bringt eine spezielle Art der Unverwundbarkeit mit sich und ermöglicht den Figuren so immer wieder zurück ins Leben zu springen [28, S. 131]. Dieses Phänomen kann auch bei Naturelementen, die als Figur dargestellt werden, beobachtet werden. So findet dies beispielsweise in *Das wandelnde Schloss* Verwendung. Der Feuerdämon Lucifer wird im Film mehrmals mit Holzscheitern beworfen, die ihn eindrücken – er gelangt daraufhin jedoch stets wieder unbeschadet in seine ursprüngliche Form zurück.

5.3.2 Verwandlungen

Die Elemente spielen in Bezug auf Verwandlungen im Animationsfilm eine wichtige Rolle. Zum einen kommt es sehr oft vor, dass Elemente einen Wandel durchleben und ihre Gestalt und Form ändern. Zum anderen finden Verwandlungen von Figuren oder anderen Dingen oftmals mit magischen Effekten, die sehr stark an Naturelemente erinnern, statt.

Oft fällt die Zuordnung, ob es sich bei einem Naturelement zu einem konkreten Zeitpunkt um ein bloßes Element oder eine Figur handelt, schwer. Dies kommt unter anderem daher, dass in der Animation oft fließende Verwandlungen stattfinden. Diese bauen oft auf dem Prinzip der *Metamorphose* auf. Mittels Metamorphose können sich Bilder und Elemente in der Animation in anderes verwandeln oder ineinander übergehen [6, S. 2]. Die Metamorphose beschreibt den Prozess der Transformation des Dargestellten. Eine Figur kann sich beispielsweise in ein anderes alternatives Model verwandeln oder sich auch in mehrere aufteilen, dabei können sich die Proportionen und Formen verändern [14, S. 77]. Mit Hilfe von *Morphing* kann ein flüssiger Übergang von einem Bild ins andere durchgeführt werden, dies ermöglicht somit das Verbinden von Bildern ohne Schnitt [46, S. 69].

(a)

(b)

(c)

Abbildung 5.7: Zu sehen ist die schrittweise Wandlung von der menschlichen Figur der Luft in ihre elementare Gestalt im Film *Elemental* [52].

Der Hybridfilm *Elemental* ist ein Beispiel für den Einsatz von Metamorphose bei Elementen. Der Film handelt von den vier Elementen und ihrer Zusammengehörigkeit. Die Elemente werden hier in ihrem normalen Zustand gezeigt und auch durch menschliche Darsteller verkörpert. Dabei kommt es immer wieder zu Verwandlungen, bei welchen sich der real gefilmte Schauspieler in die Form seines zugehörigen Elements morpht (siehe Abbildung 5.7).

Der Einsatz von Metamorphose bei Figuren eignet sich vor allem zur Darstellung von inneren, charakterlichen Zuständen. Verändert sich die Persönlichkeit der Figur, kann dies durch äußerliche Wandlung gezeigt und verdeutlicht werden. Die äußerliche Transformation spiegelt somit auch den inneren Zustand wieder [13, S. 32].

Mit Feuer wird oftmals Aggressivität und Gefahr verbunden – so auch in der Animation *Pete's Story* [63]. Der Film nimmt sich dem Thema der Prävention von Gewalt

Abbildung 5.8: Die Abbildung zeigt einen Ausschnitt aus dem Zeichentrickfilm *Ponyo* [64]. Die Wellen des Meeres haben sich in Fisch-förmige Gestalten verwandelt.

gegen Kinder an. Der Sprecher erzählt davon wie seine Mutter Gewalt auf ihn ausübte als er ein Kind war. Er sagt „I never know when she is going to flare up“ – „flare up“ kann mit aufbrausen, aber auch aufflammen oder aufflackern übersetzt werden. Diese plötzliche Aggressivität der Mutter wird auch bildlich gezeigt, indem sie sich in ein riesiges loderndes Feuer verwandelt.

Filme, die mit Metamorphose arbeiten, richten sich nicht nach realistischen Maßstäben oder Materialitäten. Es kommt dabei typischerweise zum ständigen Wechsel von Stabilität und Verflüssigung [42, S. 2f]. Die Animation der Transformierung macht typischerweise einen fließenden Eindruck und wirkt dabei oft wie Wasser oder andere Flüssigkeiten.

Transformationen von Figuren bringen jedoch auch eine Gefahr für die Narration mit sich, da dadurch die Plausibiltät der Erzählung sowie die Figurenidentität bedroht werden kann. Dies wird jedoch oft durch das Phänomen der Magie begründet [13, S. 38]. Da Metamorphose etwas Surreales mit sich bringt, ist sie besonders gut für Märchen geeignet und findet in diesem Feld oft Einsatz [45, S. xvf].

Auch im Anime-Film *Ponyo* [64] sind Magie und Figuren mit magischen Kräften sehr präsent. So spielt auch das Meer eine tragende und wichtige Rolle. Das Meer unterliegt der Kraft des Zauberers Fujimoto, darum verformt es sich im Laufe des Filmes immer wieder, die Wellen erhalten dabei ähnliche Formen wie Fische und besitzen auch Augen (siehe Abbildung 5.8).

Im Animationsfilm steht Magie in engem Zusammenhang mit Naturelementen. Im ersten Augenblick mag es absurd erscheinen, dass die grundlegendsten Elemente auf der Welt genau mit dem Absurdesten unserer Vorstellungskraft – der Magie – verbunden werden. Die Bewegungen von Wasser, Feuer oder Rauch können jedoch beim Animieren von magischen Effekten ins Spiel gebracht werden. Der Unterschied besteht im Grunde nur darin, dass man bei magischen Effekten von den physikalischen Regeln abweichen kann [17, S. 227f]. Obwohl man mit magischen Effekten etwas abseits vom Natürlichen

Abbildung 5.9: Die Abbildung zeigt den Protagonist sowie den Antagonist aus dem Film *Tzadik* [69].

kreiert, kann das Aussehen und Gefühl von Naturelementen dabei eine große Hilfe sein, das Unglaubliche glaubwürdig zu machen [17, S. 229]. Feenstaub sollte sich beispielsweise so fluid wie möglich bewegen [17, S. 240].

Barbara Flückiger unterscheidet bei Verwandlungen zwischen nahtlosem Morphing-Effekten und welchem mit *signature effect* – dabei wird die Verwandlung überdeutlich und betont, dies geschieht typischerweise mittels eines Tornados [13, S. 32]. Dieser Effekt wird zum Beispiel in dem Film *Shrek* [65] angewandt, als sich Prinzessin Fiona in einen Oger verwandelt. Dabei ist sie neben Glitzerstaub auch von Rauchschwaden umgeben.

5.3.3 Filmbeispiele

Tzadik

Im 2D Animationsfilm *Tzadik*, welcher in Kapitel 4 bereits kurz angeschnitten wurde, kommt es ebenfalls immer wieder zu figurativen Wandlungen. Der Film kann als metaphorische Darstellung des Kampfes eines Jungen mit seinem eigenen, inneren Dämon verstanden werden.

Der Schauplatz des Geschehens ist am Wasser, die ganze Szenerie ist sehr dunkel und düster gestaltet. Der Protagonist sitzt gemeinsam mit einem großen, schwarzen Wesen auf einem Boot. Das Wesen ist eindeutig als Figur einzuordnen, da es grundlegende menschliche Körpermerkmale, wie Kopf, Augen und Arme besitzt. Außerdem interagiert es auch mit dem Jungen und trägt als Antagonist zu der Handlung bei. Abbildung 5.9 zeigt die beiden Figuren.

Die blitzblauen Augen auf schwarzem Grund deuten gleich zu Beginn auf etwas Unheimliches hin. Der Umriss der Figur ist ebenfalls in hellblau und weist in seiner Form und Bewegung Ähnlichkeit zu Feuer und Rauch auf. Es handelt sich dabei um flammenartige Bildelemente, welche sich durch ihre schnelle, kontinuierliche Bewegung und Formänderung auszeichnen.

Anfangs scheint es, als wolle das schwarze Wesen dem Burschen helfen und ihm Trost spenden. Als sich dieser jedoch von ihm fort bewegt, schwenkt die Laune des

Abbildung 5.10: Zu sehen ist das Monster im Kurzfilm *Tzadik* [69]. Es hat seine Form verändert und sich um ein Vielfaches vergrößert. Seine Gestalt weist große Ähnlichkeiten zur Wasserumgebung auf und ist nur schwer von dieser abzugrenzen.

Schattenwesens um, der Zorn ist ihm deutlich anzusehen. Seine Augen ändern sich von ihrer runden in eine zugespitzte Form. Das Monster springt in das Wasser, taucht unter und wird eins mit diesem. Als der Dämon wieder auftaucht, wirkt es, als wäre er eine große Welle und Teil des Wassers. Er besitzt nun keine Arme mehr und hat einen riesigen, hellblau leuchtenden Mund sowie scharfe Zähne. Die Figur breitet sich teilweise so stark aus, dass es scheint, als wäre sie Teil der Umgebung. Dadurch, dass das Wasser und die Figur dieselbe Farbschattierungen haben und ständigem Formwechsel unterliegen, ist nur schwer eine Grenze zwischen dem Charakter und der Umgebung zu ziehen (siehe Abbildung 5.10).

Nicht nur die Umrisse des Antagonisten, sondern auch seine Grundform ist unentwegter Formveränderung unterzogen. Es scheint, als könne sich das Monster in jede beliebige Form morphen. Von einer Sekunde auf die andere dehnt es sich stark aus und verändert seine Gestalt.

The Blue and the Beyond

Im 2D Animationsfilm *The Blue and the Beyond*, der ebenfalls schon Teil von Kapitel 4 war, kommt es zu Metamorphose bei Figuren.

Der Protagonist wird zum Höhepunkt des Filmes in einer Unterwelt von Monstern angegriffen. Diese sind jedoch nicht von Beginn an als solche zu erkennen. Zu Anfang stellen sie nur dunkelrote Flüssigkeiten dar – es ist jedoch sofort klar, dass es sich dabei nicht nur um normale Flüssigkeiten handelt, da sie sich, wie man es von naturgetreuen Flüssigkeiten nicht erwartet, bewegen und mit hoher Dynamik gezielt auf den Burschen zustreben. Die einzelnen Flüssigkeitselemente morphen sich dabei in konkretere Gestalten mit Gesichtern, Armen und Beinen (siehe Abbildung 5.12).

In der Zwischenzeit beginnt der Vulkan auszubrechen und Lava zu speien. Die Lava fließt anfangs gemäß physikalischer Gesetzmäßigkeiten bloß herunter – doch auch sie morpht sich anschließend in eine andere Gestalt und erhält somit wesentliche menschliche Körpermerkmale. Das Lavamonster trennt sich jedoch nicht von der fließenden Lava

Abbildung 5.11: Zu sehen ein Einzelbild aus dem Film *The Blue and the Beyond* [67]. Ein Monster geht auf den jungen Protagonisten los. Im Hintergrund ist eine sich schnell bewegende Flüssigkeit zu sehen, diese bekommt einen Augenblick später ebenfalls Körpermerkmale und beteiligt sich an der Attacke.

Abbildung 5.12: Hier ist das riesige Lavamonster aus *The Blue and the Beyond* [67] ersichtlich. Seine Macht wird neben seiner enormen Größe auch durch die kräftigen Farben und Leuchtkraft verdeutlicht. Das Wesen hat eine sehr fluide Beschaffenheit – bewegt es sich, lösen sich stets große Tropfen des Lavas.

des Vulkans. So ist es kaum möglich zu definieren, wo das Monster als Figur aufhört und welcher Teil bloßes Lava darstellt. Auch als sich die Lavabestie auf das Mädchen zubewegt, zieht es einen langen Lavafaden nach sich. Zum Schluss springt das riesige Ungeheuer auf das Mädchen um sie zu erdrücken. Bei der Landung löst sich die Figur jedoch wieder auf und verflüssigt sich – die Lava fließt daraufhin wieder gesetzmäßig.

Abbildung 5.13: Zu sehen ist ein Einzelbild aus dem Kurzfilm *Thought of You* [68]. Der Tänzer ist mit völliger Hingabe bei der Sache, dies wird durch das Symbol des Feuers, welches in ihm brennt, bildlich verdeutlicht.

5.4 Figuren mit Zügen von Naturelementen

Die Naturelemente werden in der Animation gern als Symbole oder als Metaphern eingesetzt. Metaphorische Konzepte ermöglichen die gestalthafte Vorstellung von emotionalen Zuständen oder auch abstrakten, komplexen Konzepten und Zusammenhängen [10, S. 34]. Diese Vorstellung kann von Filmemachern genutzt werden, um Metaphern im Film visuell umzusetzen. Metaphern ermöglichen es uns, durch die Begriffe einer Sache oder eines Vorganges, eine andere Sache bzw. einen anderen Vorgang verstehen und erfahren zu können [27, S. 13].

Naturelemente können verwendet werden um Gefühlslage oder Charaktereigenschaften von Filmfiguren zu zeigen oder zu unterstreichen. Dabei werden die mit ihnen verknüpfen Qualitäten genutzt, um der Animation eine bestimmte Bedeutung hinzuzufügen. Ein Symbol kann von Filmemachern bewusst eingesetzt werden, um spezifische Bedeutungen herbeizuführen [46, S. 83]. Im Animationsfilm kann eine Figur mit Hilfe ihres Character Designs und ihrer Erscheinungsweise gezielt zur Vermittlung von bestimmter Symbolik ausgerichtet werden [10, S. 97]. So können Naturelemente dazu beitragen, gewisse innerliche Zustände symbolhaft zu verbildlichen.

Auch Ryan Woodward arbeitet in seinem Kurzfilm *Thought of You* [68] mit solchen Symbolen um der Animation, wie er selbst sagst, etwas Mystisches zu verleihen [73]. So steigt im Film beispielsweise in dem männlichen Tänzer Feuer auf (siehe Abbildung 5.13) – dies kann als Metapher dafür verstanden werden, dass er für die Frau und das Zusammensein mit ihr brennt.

Besonders Feuer wird aufgrund seiner hohen Ausdruckskraft und Vielfältigkeit gerne als Symbol oder Metapher verwendet. Darum hat es auch im Animationsfilm sehr großen

(a) (b)

Abbildung 5.14: An diesen Beispielen sind die gegensätzlichen Einsatzmöglichkeiten der Feuer-Symbolik ersichtlich. In *Inside out* [56] wird das aufflammende Feuer mit Wut in Verbindung gebracht. In *Extinguished* [53] steht Feuer hingegen für Verliebtheit.

Stellenwert und wird gerne eingesetzt. So auch im Werbefilm *Legs on Fire* [59]. Die Animation dient als Werbung für ein Haarentfernungsgerät. Um zu zeigen, wie schmerzhaft Haarentfernung in einem Studio sein kann, werden die Beine der Darstellerin in Feuer gesetzt – sie brennen sprichwörtlich, aber auch bildlich, wie Feuer.

Im Spielfilm *Inside out* [56] werden die Emotionen Freude, Kummer, Angst, Ekel und Wut personifiziert und vermenschlicht dargestellt. Wut hat hier engen Zusammenhang mit Feuer – sobald die Figur richtig erzürnt ist, geht auf ihrem Kopf Feuer hoch (siehe Abbildung 5.14).

Im 3D Kurzfilm *Extinguished* [53] steht Feuer hingegen als Zeichen für die Liebe – ist eine Figur verliebt, leuchten in dem Loch in ihrer Brust Flammen auf (siehe Abbildung 5.14).

Kapitel 6

Conclusio

Die vier Naturelemente, Wasser, Feuer, Erde und Luft, stellten in früheren Epochen einen wichtigen Teil des Lebens dar. In der Mythologie wurde ihnen große Macht zugeschrieben – man glaubte, dass alles auf der Welt auf ihnen aufbaut. So kam es auch, dass die vier Elemente immer wieder personifiziert wurden – sie wurden unter anderem durch Götter und Elementarwesen verkörpert. Außerdem wurden ihnen Charaktere, Temperamente, Lebensphasen und Jahreszeiten zugeschrieben. Auch in der bildenden Kunst fanden die Elemente große Beliebtheit, hier wurden sie mittels Allegorie personifiziert dargestellt.

Auch im heutigen Animationsfilm werden die vier Elemente sehr gerne eingesetzt. Durch die Eigenschaften, die sie mit sich bringen und die wir mit ihnen assoziieren, können sie als ausdrucksstarke Symbole eingesetzt werden. Um eine Figur mit den entsprechenden Eigenschaften der Elemente zu verkörpern, bietet sich dabei aber auch die Inszenierung als Figur an. Die Elemente können dabei anthropomorph dargestellt werden – es besteht jedoch auch das Potential, dass sie in ihrer grundlegenden Erscheinungsform bleiben und dabei belebt agieren.

Wasser steht vor allem für Nachgiebigkeit und Sanftheit, außerdem wird es oft mit Kälte in Verbindung gebracht und gilt als Quell des Lebens. Feuer zeichnet sich durch seine Vieldeutigkeit aus – es kann romantische Stimmung erzeugen, jedoch auch gefährlich und unheimlich auf uns wirken. Es bringt extreme Kraft, Energie, Leidenschaft sowie Wildheit mit sich. Auf die Erde kann man sich verlassen – sie ist das tragende und stützende Element, welches enorme Kraft mit sich bringt aber auch trotzig sein kann. Sie verfügt des Weiteren über große Vielschichtigkeit. Die Luft ist quirlig, flexibel und leicht. Außerdem kann sie das Gefühl von Freiheit vermitteln.

In der Animation kann jede Entität als Figur agieren – so auch Naturelemente. Filmfiguren weisen zwar meist menschliche Merkmale auf, sie können jedoch auch deutliche Abweichungen haben. Jede Figur sollte, wenn auch unvollständig, über ein Innenleben verfügen. Figuren unterscheiden sich von anderen Objekten, indem sie sich aus eigner Kraft und Motivation bewegen und handeln können sowie das Potential haben, sich emotional auszudrücken. Außerdem besitzen sie die Fähigkeit, sich auf etwas zu beziehen.

Belebtheit und Lebendigkeit ist in der Animation die Illusion des Lebens, dabei entsteht beim Betrachten ein spontaner Eindruck – dies bedeutet jedoch nicht, dass das Gesehene tatsächlich lebt.

In der Animation hat im Grunde alles das Potential, das Gefühl von Lebendigkeit zu übermitteln – dies müssen nicht zwingend wirklich lebende Dinge sein. Jede dynamische Gestalt erinnert uns in einem bestimmten Ausmaß an Leben. So können auch Naturphänomene lebendig wirken. Diese können durch künstlerische Darstellungen symbolische Bedeutung erlangen. In der Animation kann sich Belebtheit vom menschlichen Verhalten bis zur sich bewegenden, natürlichen Umgebung strecken. Dabei muss man jedoch in der Komplexität der Lebendigkeit unterscheiden. Ein Phänomen wirkt umso lebendiger je komplexer es ist. Außerdem ist die Menge und Geschwindigkeit der Bewegung entscheidend. So kann bei den vier Naturelementen festgemacht werden, dass Erde aufgrund seiner Bewegungslosigkeit und Starrheit das unbelebteste der vier Elemente ist. Feuer weist hingegen in seinen Bewegungen sehr komplexe und sich schnell verändernde Strukturen auf, dadurch könnte es als am lebhaftesten bezeichnet werden.

Des Weiteren muss man zwischen Dingen, die Gefühle, Intentionen sowie Wünsche haben und welchen, die dies nicht aufweisen, differenzieren. Dabei geht es in erste Linie nicht darum, ob etwas über eine Seele verfügt, sondern ob das Verhalten so ausgerichtet ist, als verfolge es ein Ziel.

Bewegung ist ein eigenständiges und starkes Ausdrucksmittel, da eine Figur sein Inneres durch seine Handlungen selbstständig wiedergeben kann. Durch eigenmotivierte Bewegungen kann sich eine Figur von anderen Objekten differenzieren. Ein Element, welches optisch nichts Menschliches aufweist, kann aufgrund seiner Bewegungen als Figur wahrgenommen werden. Indem sich ein Filmelement bewegt, kann es – auch wenn es stark reduziert oder abstrahiert ist – als eines mit Intention präsentiert werden. Durch Bewegungen ist es möglich, Handeln aus eigener Kraft und Motivation darzustellen. So können auch Reaktionen oder Interaktionen mit anderen Objekten oder Figuren gezeigt werden.

Es kommt nicht von irgendwo, dass die beiden Ausdrücke „zum Leben erwecken“ und „in Bewegung setzen“ in Hinblick auf Animation oftmals gleichwertig verwendet werden. Sieht das Publikum selbst initiierte Bewegung, spricht es dem Filmelement ein Wesen, einen Willen und Lebendigkeit zu. Bewegung hat das Potential zusätzliche Bedeutung zu geben. Dadurch kann sich der Betrachter auch mit Charakteren identifizieren, die ihm optisch nicht ähneln. Aufgrund gezeigter Bewegungsmuster und -strukturen, die der Realität bekannt sind, verknüpfen wir diese mit mentalen Konzepten.

Vor allem wenn sich etwas unerwartet zu bewegen beginnt oder sich anders verhält als vermutet, kann die Illusion von Leben entstehen. Aufgrund dieses Phänomens muss ein Element also optisch nicht menschenähnlich sein, auch seine Bewegungen müssen nicht denen von Menschen gleichen. Dabei geht es im Besonderen um das überraschende Bewegen und den spontanen Eindruck, der dabei entsteht. Fängt Erde in einem Film an, sich in Bewegung zu setzen, entsteht so beim Zuseher ein Gefühl von Belebtheit. Dies kann aber auch bei allen anderen beweglichen Elementen gegeben sein, indem sie sich anders verhalten als gewohnt und erwartet.

Elemente, die optisch nicht an Menschen erinnern, können zwar als Figuren agieren, das Potential zur emotionalen Anteilnahme des Zusehers ist jedoch bei anthropomorphen Elementen größer. Mit menschlichen Körpermerkmalen können sich Figuren nonverbal ausdrücken – Mimik und Gestik sind tief in unserem Inneren verankert und können somit intuitiv verstanden werden. Andernfalls, wenn keine optischen menschlichen Züge gegeben sind, können die Gefühle des Elements nur über lokomotive und

transformative Bewegung wiedergegeben werden – dies bedeutet jedoch nicht, dass so keine Identifikation stattfinden kann, die Möglichkeit ist jedoch größer, wenn die Merkmale durch Optik sowie Bewegung gegeben sind.

Es zeigt sich, dass man mit vielen filmischen Gestaltungsmitteln die Wahrnehmung von Figuren beeinflussen kann. Mithilfe von gestalterischen Mitteln können zusätzliche Bedeutungen gegeben werden. Durch Ästhetik und Gestaltung im Film kann die Aufmerksamkeit der Zuschauer gelenkt werden. Optisch stark abstrahierte Figuren erhalten erst durch ihre Bewegungen, Interaktionen, Ton, Montage, usw. eine genauere Bestimmung ihrer Bedeutung.

Gestaltungsmittel wie Kamera, Montage, Ton, Musik, Licht und Farbe tragen in Bezug auf Filmfiguren vor allem dazu bei, wie sie wahrgenommen werden und helfen bei ihrer Charakterisierung. Ob ein Objekt, welches keine Merkmale eines belebten Wesens aufweist, rein durch solch filmische Gestaltung und ohne sich zu bewegen als Figur inszeniert werden kann, ist allerdings fraglich. Dennoch ist ein Punkt, der eine Figur von anderen Objekten unterscheidbar machen kann, die Fähigkeit, sich emotional auszudrücken. Audio, Kamera, Licht oder Farbe haben das Potential, Emotionen zu vermitteln und können somit zielführend eingesetzt werden.

Bei der richtigen Inszenierung von Charakteren kommt es vor allem auf die Kombination verschiedener Gestaltungsmittel an, da eines alleine möglicherweise nicht den vollen Zweck erfüllen kann. So ist umso wichtiger, dass das ganze Konzept im Vorfeld genau geplant wird. Hierbei lässt sich feststellen, dass es vor allem auf das richtige Zusammenspiel verschiedener Mittel ankommt. So ist es beispielsweise schwer, ein Element rein durch Kamerasprache als Figur darzustellen. Alle anderen zur Verfügung stehenden Gestaltungsinstrumente sollten dabei auch eingeplant werden, um so die erwünschte Wirkung zu erzielen.

Bewegungen sind hingegen entscheidender und ausdruckstärker, da ein Objekt durch eigenmotivierte Bewegungen Handlungen ausführen kann. Um sich emotional auszudrücken und Charaktereigenschaften zu zeigen, können ergänzend andere filmische Mittel zum Einsatz kommen. So können Gefühle beispielsweise durch Farbveränderung oder Wiedergabe von Geräuschen mit unterschiedlicher Tonhöhe oder Klangfarbe gezeigt werden.

Bei der Auswahl der Filmbeispiele wurde festgestellt, dass als Figur inszenierte Naturelemente häufig im Wandel sind. Sie durchleben in der Animation oftmals eine metamorphische Verwandlung und ändern ihre Gestalt. So kommt es des Öfteren vor, dass sich ein Element aus seiner gewöhnlichen Form in eine Figur morpht. Dabei kann die Zuordnung, ob es sich dabei zu einem konkreten Zeitpunkt um eine Figur handelt oder nicht, stellenweise schwer fallen. Außerdem zeichnen sie sich oft durch hohe Flexibilität aus. Die Deformationen und unerwarteten Transformationen der Figuren machen einen großen Reiz der Animation von Naturelementen aus.

Auch menschliche Charaktere erhalten in der Animation oftmals Züge von Naturelementen. Diese werden dabei gerne als Symbole verwendet und können dazu dienen, die inneren Zustände oder die Eigenschaften einer Figur wiederzugeben. Dabei kann festgestellt werden, dass Feuer in diesem Kontext am Häufigsten eingesetzt wird. Dies lässt sich durch seine vielfältigen Qualitäten und seine hohe Ausdruckskraft begründen.

Die Verknüpfung von Naturelementen und Charakteren in der Animation kann auf unterschiedliche Arten stattfinden. Zum einen können menschliche Figuren als die Ele-

mente gezeigt werden. Hierbei werden die mit den Elementen verknüpften Eigenschaften genutzt, um die Figur dementsprechend zu charakterisieren. Zum anderen können Naturelemente – auch ohne optische menschliche Züge – so inszeniert werden, dass es den Anschein erweckt, sie wären belebt. Dies lässt sich dadurch begründen, dass komplexe Bewegungsstrukturen Belebtheit suggerieren und wir Naturphänomene auch in der Realität oftmals als lebhaft empfinden. Beim Betrachten einer Animation ist außerdem der spontane Eindruck und die Offenheit für Absurdes oder Magisches entscheidend.

Anhang A

Inhalt der CD-Rom/DVD

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

A.1 PDF-Dateien

Pfad: /

Blaetterbinder_Kerstin_2019.pdf Masterarbeit (Gesamtdokument)

A.2 Online-Ressourcen

Pfad: /onlinequellen

*.pdf, *.mp4 . . . . . Archivierte Onlinequellen

A.3 Abbildungen

Pfad: /abbildungen

*.png, *.jpg . . . . . In der Arbeit eingebundene Abbildungen.

Quellenverzeichnis

Literatur

[1] Rudolf Arnheim. *Art and Visual Perception. A Psychology of Creative Eye*. London: University of California Press, 2004 (siehe S. 19, 20, 22, 24–26, 44).

[2] Nancy Beiman. *Animated Performance: Bringing Imaginary Animal, Human and Fantasy Characters to Life*. 2. Aufl. London: Bloomsbury, 2016 (siehe S. 25).

[3] Gernot Böhme und Hartmut Böhme. *Feuer, Wasser, Erde, Luft: eine Kulturgeschichte der Elemente*. Bd. 2. Beck'sche Reihe. München: C. H. Beck, 2010 (siehe S. 10, 12).

[4] Kenny K. N. Chow. *Animation, Embodiment, and Digital Media. Human Experience of Technological Liveliness*. London: Palgrave Macmillan UK, 2013 (siehe S. 18, 19, 22, 25, 26, 44, 45).

[5] Judith Dörrenbächer. „Zur Einführung". In: *Beseelte Dinge. Design aus Perspektive des Animismus*. Hrsg. von Judith Dörrenbächer und Kerstin Plüm. Bielefeld: transcript, 2016, S. 9–23 (siehe S. 5).

[6] Julia Eckel, Erwin Feyersinger und Meike Uhrig. „Animation im/als Wandel. Einleitung". In: *Im Wandel ... Metamorphosen der Animation*. Hrsg. von Julia Eckel, Erwin Feyersinger und Meike Uhrig. Wiesbaden: Springer VS, 2018, S. 1–10 (siehe S. 47).

[7] Jens Eder. *Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren, 2008 (siehe S. 3, 4, 39).

[8] Jens Eder. „Filmfiguren: Rezeption und Analyse". In: *Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*. Hrsg. von Thomas Schick und Tobias Ebbrecht. Berlin: Vistas, 2008, S. 131–149 (siehe S. 3, 17).

[9] Jens Eder und Jan-Noël Thon. „Digitale Figuren in Kinofilm und Computerspiel". In: *Film im Zeitalter Neuer Medien II. Digitalität und Kino. Mediengeschichte des Films (Band 8)*. Hrsg. von Harro Segerberg. München: Wilhelm Fink, 2012, S. 139–181 (siehe S. 3, 18, 47).

[10] Kathrin Fahlenbrach. *Audiovisuelle Metaphern: Zur Körper- und Affektästhetik in Film und Fehrnsehen*. Marburg: Schüren, 2010 (siehe S. 53).

[11] Kathrin Fahlenbrach. „Emotions in Sound: Audiovisual Metaphors in the Sound Design of Narrative Films". *Projections: The Journal for Movies and Mind* 2 (2008), S. 85–103 (siehe S. 33).

[12] Erwin Feyersinger. „Visuelle Abstraktion in narrativen Filmen und Serien, wissenschaftlichen Visualisierungen und experimenteller Animation“. In: *In Bewegung setzen ... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Hrsg. von Franziska Bruckner u. a. Wiesbaden: Springer VS, 2017, S. 169–188 (siehe S. 20, 23).

[13] Barbara Flückiger. „Liquid Selves: Zur Transformation von Körpern“. In: *Techniken der Metamorphose: Positionen zum Animationsfilm*. Hrsg. von Franziska Bruckner, Melanie Letschnig und Georg Vogt. Wien: Böhlau, 2010, S. 23–38 (siehe S. 48–50).

[14] Maureen Furniss. *Art in Motion: Animation Aesthetics. Revised Edition*. USA: John Libbey, 2007 (siehe S. 3, 21, 24, 36, 47).

[15] Ulrich Gebhard. *Kind und Natur. Die Bedeutung der Natur für die psychische Entwicklung*. 4. Aufl. Wiesbaden: Springer VS, 2013 (siehe S. 5, 19, 44).

[16] Rolf Giesen und Anna Khan. *Acting and Character Animation. The Art of Animated Films, Acting and Visualizing*. New York: CRC Press, 2018 (siehe S. 4).

[17] Joseph Gilland. *Elemental Magic, Volume I: The Art of Special Effects Animation*. USA: Focal Press, 2009 (siehe S. 9, 13–15, 49, 50).

[18] John Halas und Bob Privett. *Gezeichnete Filme*. Düsseldorf: Knapp, 1957 (siehe S. 18).

[19] Matthias C. Hänselmann. „Bewegtsein und Belebtsein. Die Prinzipien der emotionalen Affektion, Empathiebildung und Identifikation im Zeichentrickfilm“. In: *Im Wandel ... Metamorphosen der Animation*. Hrsg. von Julia Eckel, Erwin Feyersinger und Meike Uhrig. Wiesbaden: Springer VS, 2018, S. 123–139 (siehe S. 17, 19–22, 24, 27).

[20] Matthias C. Hänselmann. „Erst die Bewegung formt die Figur. Kognitionssemiotischer Erklärungsansatz zur Kommunikation und Rezeption des Zeichentrickfilms“. In: *In Bewegung setzen ... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Hrsg. von Franziska Bruckner u. a. Wiesbaden: Springer VS, 2017, S. 71–89 (siehe S. 22).

[21] Knut Hickethier. *Film- und Fernsehanalyse*. 5. Aufl. Suttgart: J. B. Metzler, 2012 (siehe S. 32).

[22] Susan C. Johnson. „Detecting agents“. *Philosophical Transactions of the Royal Society of London B: Biological Sciences* 358.1431 (2003), S. 549–559 (siehe S. 20).

[23] Elisabeth Kals, Daniel Schumacher und Leo Montada. „Emotional Affinity toward Nature as a motivational Basis to protect Nature“. *Environment and Behavior* 31.2 (März 1999), S. 178–202 (siehe S. 44).

[24] Takahiro Kawabe. „Perceiving Animacy From Deformation and Translation“. *i-Perception* 8.3 (2017), S. 1–14 (siehe S. 25).

[25] Arndt von Koenigsmarck. *3D Character Design: Character Modeling and Animation*. Bonn: Galileo Press, 2000 (siehe S. 4).

[26] Klaus Kohlmann. *Der computeranimierte Spielfilm. Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms*. Bielefeld: transcript, 2007 (siehe S. 4).

[27] George Lakoff und Mark Johnson. *Leben in Metaphern: Konstruktion und Gebrauch von Sprachbildern*. 6. Aufl. Heidelberg: Carl-Auer, 2008 (siehe S. 53).

[28] Thomas Lamarre. „Coming to Life: Cartoon Animals and the Natural Philosophy". In: *Pervasive Animation*. Hrsg. von Suzanne Buchan. New York: Routledge, 2013, S. 117–142 (siehe S. 21, 47).

[29] Alan M. Leslie. „The necessity of illusion: Perception and thought in infancy". In: *Thought without language*. Hrsg. von Lawrence Weiskrantz. Oxford: Clarendon Press, 1988, S. 185–210 (siehe S. 21).

[30] Morgan Llywelyn. *The Elementals*. New York: Tom Doherty Associates, 1992 (siehe S. 7, 9).

[31] David Macauley. *Elemental Philosophy: Earth, Air, Fire, and Water as Environmental Ideas*. Suny Series in Environmental Philosophy and Ethics. State University of New York Press, 2010 (siehe S. 6, 8).

[32] Jean M. Mandler. „How to Build a Baby: II. Conceptual Primitives". *Psychological Review* 99.4 (1992), S. 587–604 (siehe S. 21, 25).

[33] Raymond A. Mar und C. Neil Macrae. „Triggering the intentional stance". In: *Empathy and Fairness*. Hrsg. von Gregory R. Bock und Jamie A. Goode. Chichester: Wiley, 2006, S. 110–119 (siehe S. 20, 25).

[34] Lothar Mikos. *Film- und Fernsehanalyse*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, 2003 (siehe S. 3, 17, 18, 31, 32, 34, 35).

[35] Gene Myers und Ann Russell. „Human Identity in Relation to Wild Black Bears: A Natural-Social Ecology of Subjective Creatures". In: *Identity and the Natural Environment. The Psychological Significance of Nature*. Hrsg. von Susan Clayton und Susan Opotow. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003, S. 67–90 (siehe S. 44).

[36] Serpil Oppermann und Serenella Iovino. „Coda: Wandering Elements and Natures to Come". In: *Elemental Ecocriticism: Thinking with Earth, Air, Water, and Fire*. Hrsg. von Jeffery Jerome Cohen und Lowell Duckert. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015, S. 310–317 (siehe S. 8, 9, 13).

[37] Beate Otto. *Unterwasser-Literatur: Von Wasserfrauen und Wassermännern*. Bd. 348. Epistemata: Reihe Literaturwissenschaft. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2001 (siehe S. 11, 12).

[38] Melina Pfeffer. *Anthropomorphisierung im Animationsfilm*. Hrsg. von Michael Gissenwehrer und Jürgen Schläder. Bd. 24. Münchener Universitätsschriften: Theaterwissenschaft. München: Herbert Utz Verlag, 2012 (siehe S. 4, 17, 39, 40).

[39] Jean Piaget. *Das Weltbild des Kindes*. Originalausgabe: La répresenation du monde chez l'enfant, 1926. Stuttgart: Klett-Cotta, 1978 (siehe S. 5).

[40] Patrick Power. „Character Animation and the Embodied Mind—Brain". *Animation: An Interdisciplinary Journal* 3.1 (2008), S. 25–48 (siehe S. 4, 24, 33).

[41] Brian J. Scholl und Patrice D. Tremoulet. „Perceptual causality and animacy“. *Trends in Cognitive Sciences* 4.8 (2000), S. 299–309 (siehe S. 24, 25).

[42] Vivian Sobchack. „Introduction“. In: *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*. Hrsg. von Vivian Sobchack. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000, S. xi–xxiii (siehe S. 49).

[43] David Sonnenschein. *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. Studio City: Michael Wiese Productions, 2001 (siehe S. 33).

[44] Dan Torre. „Cognitive Animation Theory: A Process-Based Reading of Animation and Human Cognition“. *Animation: An Interdisciplinary Journal* 9 (2014), S. 47–64 (siehe S. 21–23).

[45] Marina Warner. *From the Beast to the Blonde: On Fairy Tales and Their Tellers*. USA: Vintage, 1995 (siehe S. 49).

[46] Paul Wells. *Understanding Animation*. New York: Routledge, 1998 (siehe S. 47, 53).

[47] Norbert Welsch, Jürgen Schwab und Claus Chr. Liebmann. *Materie: Erde, Wasser, Luft und Feuer*. Berlin: Springer, 2013 (siehe S. 6–11).

[48] Hans J. Wulff. *Mitteilen und Darstellen: Elemente einer Pragmasemiotik des Films*. Tübigen: Gunter Narr, 1999 (siehe S. 36).

Audiovisuelle Medien

[49] *Alight*. Animationsfilm. Regie und Produktion: Jason Keyser. 2011. URL: https://www.youtube.com/watch?v=OLZJ-E2CWuw (siehe S. 41).

[50] *Clouds*. Animationsfilm. Regie und Animation: Sam Mille. Produktion: University Of Hertfordshire. 2008. URL: https://www.youtube.com/watch?v=qiyKoYaMVL0 (siehe S. 33, 46).

[51] *Das wandelnde Schloss*. Animationsfilm. Regie: Hayao Miyazaki, Drehbuch: Hayao Miyazaki, Diana Wynne Jones. Produktion: Studio Ghibli. Originaltitel: Hauru no Ugoku Shiro. 2004 (siehe S. 43).

[52] *Elemental*. Animationsfilm. Regie: Adrian Meyer. Produktion: Filmakademie Baden-Württemberg. 2017. URL: https://vimeo.com/218622262 (siehe S. 22, 23, 48).

[53] *Extinguished*. Animationsfilm. Regie und Animation: Ashley Anderson, Jacob Mann. 2017. URL: https://vimeo.com/213947174 (siehe S. 54).

[54] *Flowers and Trees*. Animationsfilm. Regie: Burt Gillett. Produktion: Walt Disney. 1932 (siehe S. 30, 31).

[55] *Hercules*. Animationsfilm. Regie: Ron Clements, John Musker, Drehbuch: Ron Clements, Barry Johnson, Don McEnery, Irene Mecchi, John Musker, Bob Shaw. Produktion: Walt Disney. 1997 (siehe S. 36, 37).

[56] *Inside Out*. Animationsfilm. Regie: Pete Docter, Ronaldo del Carmen, Drehbuch: Pete Docter, Meg LeFauve, Josh Cooley. Produktion: Pixar. 2015 (siehe S. 54).

[57] *Isokivi*. Animationsfilm. Regie: Varun Nair, Lesego Vorster, Kaisa Pirttinen. Produktion: Gobelins, l'école de l'image. 2017. URL: https://vimeo.com/222793211 (siehe S. 39, 40).

[58] *Kindling*. Animationsfilm. Regie: Kristin Lobb, Mildred Louis, Amber Robinson, Michelle Yoon, Jennifer Seah, Mihn Pham, Jeffry Ho, Matias Hannecke. Produktion: Sheridan College. 2011 (siehe S. 29, 30).

[59] *Legs on Fire*. Werbefilm. Produktion: Momentum. 2015. URL: https://vimeo.com/111613919 (siehe S. 54).

[60] *Moana*. Animationsfilm. Regie: Ron Clements, John Musker. Produktion: Walt Disney. 2016 (siehe S. 27, 28).

[61] *Nuit Blanche - A Night away*. Animationsfilm. Regie: Maya Av-Ron, Sixtine Dano, Joël Durand, Thibault Leclercq, Tristan Poulain. Produktion: Gobelins, l'école de l'image. 2015. URL: https://vimeo.com/149131487 (siehe S. 45).

[62] *Outremer*. Animationsfilm. Regie: Hadrien Bonnet, Adrien Calle. Produktion: Gobelins, l'école de l'image. 2015. URL: https://vimeo.com/224641224 (siehe S. 32).

[63] *Pete's Story*. Animationsfilm. Regie: Daniel Bruson. 2015. URL: https://vimeo.com/108303152 (siehe S. 48).

[64] *Ponyo*. Animationsfilm. Regie und Drehbuch: Hayao Miyazaki. Produktion: Studio Ghibli. Originaltitel: Gake no Ue no Ponyo. 2008 (siehe S. 49).

[65] *Shrek*. Animationsfilm. Regie: Andrew Adamson, Vicky Jenson, Drehbuch: Ted Elliott, Terry Rossio, Joe Stillman, Roger S.H. Schulman. Produktion: Dreamworks. 2001 (siehe S. 50).

[66] *Team*. Animationsfilm. Produktion: CK Animation School. 2017. URL: https://www.youtube.com/watch?v=A7h0dm2uJH8 (siehe S. 15, 42).

[67] *The Blue and the Beyond*. Animationsfilm. Regie: Youri Dekker. Produktion: San Jose State University, Shrunkenheadman Club. 2015. URL: https://vimeo.com/136440460 (siehe S. 36, 37, 52).

[68] *Thought of You*. Animationsfilm. Regie und Animation: Ryan Woodward. 2010. URL: https://www.youtube.com/watch?v=OBk3ynRbtsw (siehe S. 53).

[69] *Tzadik*. Animationsfilm. Regie: Oriel Berkovits. 2014. URL: https://www.youtube.com/watch?v=fMSzRvpOYMM (siehe S. 29, 50, 51).

[70] *Wildfire*. Animationsfilm. Regie: Hugues Opter, Pierre Pinon, Nicole Stafford, Valentin Stoll, Arnaud Tribout, Shang Zhang. Produktion: Gobelins, l'école de l'image. 2015. URL: https://www.youtube.com/watch?v=oj7zfiMr7UI (siehe S. 34, 35).

Online-Quellen

[71] URL: https://fineartamerica.com/featured/the-element-water-personified-by-a-women-at-a-well-nicolaes-de-bruyn-and-maerten-de-vos.html (besucht am 03. 10. 2018) (siehe S. 13).

[72] URL: http://amodern.net/article/seeing-skeleton-feeling-form/veder-fig-7/ (besucht am 05. 11. 2018) (siehe S. 23).

[73] URL: https://dance.land/ryan-woodward-reveals-personal-story-behind-dance-animation-classic-thought/ (besucht am 06. 10. 2018) (siehe S. 53).

[74] Erwin Frohmann. *Die vier Elemente*. 2014. URL: http://docplayer.org/40489002-Die-vier-elemente-institut-fuer-raum-und-mensch-1-geschichtliches-und-kulturelles-erwin-frohmann-2014.html (besucht am 01. 10. 2018) (siehe S. 7, 8, 12, 15, 16).

[75] Dirk Ryssel und Hans J. Wulff. *Affektsteuerung durch Figuren*. URL: http://www.derwulff.de/files/2-94.pdf (besucht am 08. 11. 2018) (siehe S. 3, 22).

[76] *Vier-Elemente-Lehre*. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Vier-Elemente-Lehre (besucht am 11. 10. 2018) (siehe S. 10).

[77] Hans J. Wulff. *Affekträume. Filmmusik und die subtextuelle Charakterisierung der Figuren der Handlung*. URL: http://www.derwulff.de/files/2-185.pdf (besucht am 08. 11. 2018) (siehe S. 34).