

Komplementäres Hervorheben des Charakters stilisierter Figuren durch Acting und Animation

NIKO FRENKENBERGER



MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im September 2017

© Copyright 2017 Niko Frenkenberger

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

Erklärung

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

Hagenberg, am 25. September 2017

Niko Frenkenberger

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Kurzfassung	vi
Abstract	vii
1 Einleitung	1
2 Theorie	3
2.1 Grundlagen der Animation	3
2.2 Darstellung von Figuren	8
2.2.1 Körpersprache	9
2.2.2 Acting	11
2.2.3 Darstellung stilisierter Figuren	15
2.3 Das Wirken zweier Charaktere	19
2.3.1 Der Nutzen von Kontrast	20
2.3.2 Abstimmung eines Duos	22
3 Beispielanalyse	27
3.1 Inszenierungs- und Bewegungsmerkmale der Charaktere und ihr Verhalten zueinander	28
3.2 Zentrale Kontrastpunkte zum gegenseitigen Hervorheben des Charakters	36
3.2.1 Kontrast in Aussehen und Design	36
3.2.2 Kontrast in charakterlichen Eigenschaften	37
3.2.3 Kontrast durch Inszenierung	38
3.2.4 Kontrast durch gegenseitiges Setzen von Fokus	38
3.2.5 Kontrast durch sozialen Status	40
4 Einsatz der erarbeiteten Theorie im Thesis-Film <i>Iruh</i>	41
4.1 Kontrastbeispiel 1: Erste Begegnung	42
4.2 Kontrastbeispiel 2: Die Rettung	45
5 Fazit	48

Inhaltsverzeichnis	v
A Inhalt der CD-ROM/DVD	51
A.1 PDF-Dateien	51
A.2 Sonstiges	51
Quellenverzeichnis	52
Literatur	52
Filme und audiovisuelle Medien	53
Online-Quellen	54

Kurzfassung

Kontraste dienen dazu, Elemente hervorzuheben und sie klar unterscheidbar zu ihrer Umgebung zu machen. Dies ist für gewöhnlich der Sinn und Zweck von Hauptfiguren in Filmen: sie werden durch eine gewisse Andersartigkeit von ihrer Umgebung abgehoben, womit sie meist einen Konflikt verursachen, damit eine Handlung vorantreiben und folglich die Aufmerksamkeit des Publikums auf sich ziehen. Durch dieses Hervorheben wird die Figur in ihrem Wirken bestärkt und somit verständlicher und empathischer für den Zuseher. Diese Kontrastwirkung gelingt am effektivsten mit dem Einsatz einer zweiten Figur, welche sich möglichst vielseitig von seinem Gegenüber unterscheidet und somit die Charaktereigenschaften des anderen hervorhebt. In dieser Arbeit wird versucht herauszufinden, wie zwei Charaktere sowohl in Bezug ihrer schauspielerischen Darstellung als auch ihrer Bewegung sich gegenseitig in ihrem Wirken bestmöglich unterstützen können. Hierbei werden unter anderem Themen aus den Bereichen der Animation, Körpersprache und Schauspielerei aufgegriffen und behandelt. Die gesammelte Theorie wird darauf in einer Filmanalyse bearbeitet, woraus wiederum fünf Faktoren entstehen, welche dem Animator die Erstellung von charakterlichen Kontrasten erleichtern sollen. Abschließend werden noch kurze Beispiele der Anwendung einiger dieser Faktoren im gleichzeitig entstandenen Thesis Project *Iruh* erläutert.

Abstract

Contrasts are used to emphasize elements and make them clear and distinguishable to their environment. This is usually the spirit and purpose of main characters in movies: they are highlighted from their surroundings through their diversity, causing a conflict, then advancing a plot and thus leading the attention of the audience to themselves. Through this highlighting, the character is strengthened by his actions and therefore more comprehensible and more empathetic for the viewer. This effect of contrast is most effective in combination with a second character, which should distinguish itself in many regards from its opposite and thus emphasize the characteristics of its counterpart. The main goal in this thesis is to find out how two characters can ideally support each others performance in case of their portrayal and their movement. By doing so, topics as animations principles, body language and acting are picked up and approached. The gathered theory is then examined by a film analysis, from which five factors are developed, which again should aid animators to create contrasts between different characters. Finally, brief examples of the five factor's usage are shown within the short film project *Iruh*.

Kapitel 1

Einleitung

Filme oder Animationen mit Duos, also zwei Protagonisten mit demselben erzählerisch leitenden Stellenwert, sind seit jeher eine übliche Art der Geschichtserzählung. Nicht selten dreht sich die Handlung dabei um einen oder mehrere Konflikte, welche sich zwischen diesen beiden Figuren ereignen, welche dann am Ende des Films aufgelöst (oder auch beibehalten) werden. Jenes Schema zieht sich sowohl durch Klassiker wie etwa *Manche mögen's heiß* [26] oder *Ein seltsames Paar* [28] als auch durch moderne Animationsfilme wie *Zoomania* [32] oder *Monster AG* [21]. Doch was hat es mit der enormen Attraktivität dieser besagten Erzählweise auf sich? Und warum handelt es sich in den meisten Fällen um verschiedenartige bis sogar gegensätzliche Figuren? Das Zauberwort zu all diesen Fragen lautet: *Kontrast*.

„Contrast isn't just about light and dark value. It can be about many different aspects of a scene, like contrast in color, complexity, and motion.“ [10, S. 65]

Ohne Charakter existiert keine Handlung, somit entsteht eine Geschichte erst durch die Taten einer Figur. Daraus folgend liegt die Essenz eines Zeichentrickfilms in der Animation des Helden, er (beziehungsweise sie, zur Vereinfachung der Schreibweise wird in dieser Arbeit jedoch auf Genderisierung verzichtet) trifft die narrativ wichtigsten Entscheidungen und leitet damit das Geschehen. Je nach Zu- oder Abneigung zur Person erlebt der Zuschauer dabei die Geschichte anders, das Interesse des Publikums hängt, auf Grund von persönlicher Einstellung oder Erfahrungen, nicht nur von dessen Identifikation mit dem Protagonisten ab, sondern besonders von der Inszenierung der Figur selbst [8, S. 155f]. Diese Inszenierung ist abhängig von einer Vielzahl an äußerlichen Faktoren wie etwa Umgebung oder Lichtsetzung. Ein maßgebliches Element, und der Schwerpunkt dieser Arbeit, ist diesbezüglich jedoch die Art der Animation der Charaktere und ihre Interaktion zueinander. Denn sobald zwei Figuren aufeinandertreffen, präsentieren sie sich unweigerlich gegenseitig und schaffen damit vom jeweiligen Gegenüber

ein Bild für den Zuseher. Eine nachvollziehbare Darstellung beider Figuren ist ein wesentliches Kriterium für einen erfolgreichen Animator, daher wird in dieser Arbeit versucht, die Animation und Interaktion fiktiver Figuren von Grund auf zu analysieren und die wichtigsten Punkte für den Leser herauszuarbeiten.

Aus diesem Grund ist für das Thema eine bündige Aufarbeitung der Grundlagen unausweichlich. Auch wenn die meisten Leser durchaus mit den Basiskenntnissen vertraut sind, so baut jedes später erwähnte Prinzip auf diesen Fundamenten auf und ist daher zumindest erwähnenswert. Im späteren Verlauf wird dazu immer wieder auf die eine oder andere Grundregel zurückgegriffen, daher ist eine kurze Erwähnung dieser elementaren Kenntnisse durchaus sinnvoll. Bevor die Interaktion zweier Figuren behandelt werden kann, muss nach den Grundlagen verständlicher Weise zuerst die Handhabung des Animators über eines einzelnen Charakters betrachtet werden. Es werden Themen wie etwa Körperphysik, Körpersprache und Acting erörtert, auch wird untersucht, warum Empathiebildung beim Zuseher von Bedeutung ist und wie durch Bewegung Charaktermerkmale offenbart und verstärkt werden können. Da stilisierte Figuren einem ganz speziellen Regelsatz folgen, wird für deren Handhabung ebenfalls ein eigener Abschnitt verwendet. Daraufhin folgt die Animation von zwei Figuren, im Zentrum liegt dabei der Sinn und Nutzen von Kontrasten und Konflikten sowie die Abstimmung zweier Figuren aufeinander und ihre Interaktion miteinander. Das erste Kapitel beinhaltet somit einen Großteil der Theoriesammlung und bietet einen Ausgangspunkt für das nächste Kapitel, der Beispielanalyse. Hier wird das gesammelte und aufbereitete Wissen anhand eines praktischen Beispiels angewandt, für das Thema interessante Szenen werden dabei hervorgehoben und genauer betrachtet. Diese Analyse, kombiniert mit der gesammelten Theorie, führt schließlich zu fünf für den Animator zu beachtenden Kontrastfaktoren, welche das zentrale Ergebnis der Arbeit darstellen. Im Anschluss erfolgt ein kleiner Einblick in das Kurzfilmprojekt *Iruh*, diesbezüglich werden zwei Einsatzbeispiele der erarbeiteten Theorie gezeigt. Im Fazit werden letztendlich nochmal die Kernpunkte erläutert und ein zentrale Schlussfolgerung vorgelegt.

Nicht behandelt in dieser Arbeit werden die Themen der generierten Animation (da in diesem Fall eher Simulationen und Algorithmen zum Einsatz kommen), Motion Capture (da die erzeugten Bewegungen für stilisierte Figuren zu realistisch sind und der Animator in seiner Arbeit auf Korrekturen der gesammelten Daten beschränkt ist) und die Wechselwirkung zwischen mehr als zwei Charakteren (da die Interaktion zwischen zwei Figuren bereits einen Großteil des Themas abdeckt). Ebenso wird Facial Animation zwar behandelt, aber nicht fokussiert, da dieses Gebiet den Umfang der Arbeit ansonsten bei weitem übersteigen würde.

Kapitel 2

Theorie

2.1 Grundlagen der Animation

Wie bei Spielfilmen handelt es sich bei Animationsfilmen im Grunde um eine strukturierte Ansammlung von Farbinformationen, welche auf eine Leinwand projiziert werden; die eigentliche Geschichte findet in den Köpfen der Betrachter statt. Die Schwierigkeit besteht allerdings darin, den Zuseher dazu zu bringen, die dargebotenen Bilder als Teil einer ersichtlichen, fiktiven Welt zu akzeptieren. Dieses Erlangen einer gewissen Plausibilität erweist sich bei Spielfilmen als trivial, da hierbei die echte Welt schlicht und einfach abgefilmt wird (einmal abgesehen von im Nachhinein hinzugefügten Spezialeffekten), wo hingegen in der Animation eine eigene Realität von Grund auf selbst gebaut werden muss. Natürlich ist es möglich, im Animationsfilm die echte Welt schlichtweg detailgetreu zu imitieren um ein ähnliches Ergebnis zu erreichen. Interessant ist allerdings, dass dies tatsächlich aber nicht unbedingt notwendig ist, weil sich erfahrungsgemäß der Zuseher mit einer nachvollziehbaren filmischen Welt bereits zufrieden gibt. Das Ziel in der Umsetzung eines Animationsfilms ist folglich nicht Realismus, sondern *Glaubhaftigkeit* [6, S. 35, 16, S. 34].

Der Zuseher ist daher durchaus gewillt, eine fiktive Welt als nachvollziehbar einzustufen, solange diese nach einem eigenen Repertoire an Regeln und Gesetzen funktioniert und die darin existierenden Charaktere sich dementsprechend verhalten. Umso nachvollziehbarer nun diese Regeln eingehalten werden, desto eher akzeptiert der Zuseher die ihm vorgelegte Geschichte. Bei diesen Regeln handelt es sich allerdings nicht nur um den generellen Aufbau und der Funktionsweise der Welt, sondern insbesondere um die Darstellung der in dieser Welt lebenden Figuren, sei es ihr physikalisches Auftreten als auch ihr prinzipielles Verhalten. Und ebendiese nachvollziehbare Darstellung ist die Aufgabe eines Animators: er setzt Figuren in eine Welt und stellt sie so glaubhaft dar, dass sie in den Köpfen der Zuseher als lebendige Charaktere akzeptiert werden [6, S. 16]. „The audiences will make our little cartoon

character sad—actually, far sadder than we could ever draw him—because in their minds that character is real“ [6, S. 18].

Diese „Belebung“ einer Figur wird jedoch nicht einzig und allein durch eine besonders professionelle Zeichnung oder sorgsames Timing bewerkstelligt, sondern durch eine beträchtliche Anzahl an ineinandergreifenden Faktoren, welche sowohl mittels gelernter Theorie als auch praktischer Erfahrung angeeignet werden [6, S. 16]. Im Laufe der Jahre kristallisierten sich aus der Praxis, neben unzähligen kleineren Kniffen und Techniken, gewisse Grundregeln heraus, nach welchen sich Animatoren bis heute zum größten Teil richten. Im weiteren Verlauf dieser Arbeit werden daher des öfteren immer wieder Animationspraktiken vorgestellt und behandelt, wogegen die essentiellen Methoden hier im ersten Unterkapitel erläutert werden. Dabei werden zum größten Teil drei Werke als Fundament dienen: *The Illusion of Life* [6] von Ollie Johnston und Frank Thomas, zwei Animationspioniere der Disney Studios, *The Animators Survival Kit* [16] von Richard Williams, bekannt als Animation Director für *Who Framed Roger Rabbit* [31] und *Cartoon Animation* [2] von Preston Blair, welcher ebenfalls für Größen wie Walt Disney oder Tex Avery arbeitete. Alle drei Werke behandeln das Thema aus verschiedenen Perspektiven und bekräftigen sich dabei gegenseitig in ihren Aussagen.

Die wohl bekanntesten und meist verbreiteten Grundsätze sind die *12 Principles of Animation* [6, S. 48ff]. Diese wurden im Werdegang der *Walt Disney Company* nach und nach von deren Animatoren entwickelt und sind heutzutage ein unabdingbarer Bestandteil bei der Entwicklung von 2D- und 3D-Produktionen. Natürlich kamen auch andere Studios während ihren Arbeiten zu ähnlichen Erkenntnissen, in den *12 Principles* werden die Wichtigsten jedoch am besten zusammengefasst. Da vom Leser ein gewisses animationstechnisches Vorwissen erwartet werden darf und in dieser Arbeit nicht alle *12 Principles* von Belangen sind, werden die für diese Arbeit weniger relevanten Bereiche herausgenommen und ausschließlich Prinzipien behandelt, auf welche sich spätere Thematiken zurückbeziehen werden. Es folgen nun die für die Arbeit relevantesten Prinzipien.

Im Bereich der allgemeinen Dynamik bezieht sich *Squash and Stretch* auf die Elastizität und Festigkeit einer Figur oder ihrer Gliedmaßen. Sobald demnach ein Objekt in die Länge gezogen wird, muss es logischerweise dünner werden, umgekehrt wird es beim Zusammenpressen dabei in seiner Form auseinandergedrückt. Zum Beispiel erfährt ein Bein bei einer Kniebeuge durch die Anspannung von Muskeln oder dem Kontakt zwischen Ober- und Unterschenkel eine gewisse Verformung. Auch wenn ein Gummiball zu Boden geschmettert wird, so wird er durch die Kraft des Aufpralls für kurze Zeit flachgedrückt. Dies führt zwangsläufig zu Verformungen, welche vom Animator berücksichtigt, nicht aber übertrieben werden dürfen, um eine gewisse Plastizität zu bewahren, bei der Aufrechterhaltung eines einheitlichen Volumens hält Disney sich hier beispielsweise an einen zur Hälfte gefüllten



Abbildung 2.1: In einem Ausschnitt aus Pixars Kurzfilm *Presto* greift der gleichnamige Zauberer in eine Mausefalle. Blau: Durch den Schmerz und der Überraschung wird das Gesicht durch *Squash and Stretch* in die Länge gezogen. Grün: *Exaggeration* kann auch Objekte beeinflussen, welche nicht direkt Teil des Körpers sind, wie in diesem Fall die Fliege, welche ebenfalls mit dem Zauberer kurz aufzuckt. Quelle: [23, TC=00:02:01:00].

Mehlsack [6, S. 48–52]. Zu berücksichtigen ist ebenfalls, dass nicht alle Körperteile gleichermaßen, wenn überhaupt im selben Maße verformt werden. So sollten auch bei einem langgezogenen Gesicht feste Objekte wie Augen oder Zähne sich klarerweise möglichst wenig in ihrer Form verändern, etwaige Krümmungen sollten daher trotzdem in gewisser Weise Sinn machen [2, S. 14, 142].

Warum es bei festen Objekten trotzdem zu einer Deformierung kommen kann, liegt an *Exaggeration*. Gemeint ist hier eine Art Theatralisierung der Dynamik: Formen werden absichtlich noch etwas übertrieben, um eine Bewegung für den Zuseher noch verständlicher und in ihrer Wirkung intensiver zu machen. Dies kann eine leichte Vergrößerung der Faust während eines Schlags sein oder aber auch, je nach Grad der Stilisierung, ein Auto, welches bei einem leichten Auffahrunfall plötzlich komplett in seine Einzelteile zerfällt. Je nach Art und Genre der Animation kann das Ausmaß dieser Übertreibung demnach unterschiedlich stark eingesetzt werden [6, S. 66f]. Diese Verformungen müssen aber nicht strikt Teil einer Figur sein, auch Kleidung oder gehaltene Gegenstände können sich durchaus in Verbindung mit einem Figur mitverformen oder sogar als eine Art körperliche Erweiterung des Charakters dienen (siehe Abb. 2.1).

Um die Wirkung eines Charakters so ausdrucksstark wie möglich zu gestalten, muss dessen *Staging* beachtet werden, dabei handelt es sich um die generelle Inszenierung einer Figur. Die Idee der Szene muss durch die Figur einfach und unmissverständlich zu erkennen sein und ihre Aktion, Motivation, Persönlichkeit und Stimmungszustand klar lesbar sein. Das bedeutet

auch, dass Faktoren wie etwa Perspektive, Beleuchtung, Timing, Acting oder das Setting (also die Umwelt) eine beachtliche Rolle spielen [6, S. 53–56, 2, S. 178]. Neben dem Staging trägt auch *Appeal* positiv zur generellen Erscheinungsbild eines Charakters bei. Der Appeal, also die Anziehungskraft bei fiktiven Figuren, kann gleichgesetzt werden mit dem Charisma eines Schauspielers. Dies beinhaltet ein gutes Erscheinungsbild mit schlüssigen Formen oder einer adäquaten Farbgebung. Jede Figur kann auf geometrische Grundformen wie Kugeln, Zylinder oder Würfeln vereinfacht werden, üblicherweise werden dazu für Protagonisten oder freundliche Charaktere eher runde Formen verwendet, für Antagonisten und unangenehme Figuren spitze/eckige. Da die Bewegung einer Figur stark abhängig von ihrem Aussehen ist, wird mit dem Design auch das Bewegungsmuster der Figur mitdefiniert [6, S. 68, 2, S. 94].

Die Klarheit einer Bewegung kann auch im Vorhinein unterstützt werden durch *Anticipation*, also einer vorhergehenden Aktion, welche den Zuseher auf das Kommende vorbereitet: „The anticipatory moves may not show *why* he is doing something, but there is no question about *what* he is doing—or what he is going to do next. Expecting that, the audience can now enjoy the way it is done.“ [6, S. 52]. Im Zuge der Klarheit ist hierbei für gewöhnlich eine gewisse Übertreibung von Vorteil, wenn eine Figur vor einem Hindernis in die Knie geht wird ein darauffolgender Sprung erwartet, je tiefer die Figur sich dabei bückt, vielleicht sogar mit den Armen wippt, umso kräftiger wird der kommende Sprung angenommen [2, S. 152f]. Der Animator baut dadurch Spannung auf und bringt den Zuseher in eine Erwartungshaltung, welche letztendlich bestätigt wird (oder zu einem komplett unerwarteten Ergebnis führt, welches gerne als überraschender Gag eingesetzt wird) [6, S. 51–53].

Jede natürliche Bewegung basiert auf eine Ansammlung von Kurven, *Arcs*, selbst bei einer scheinbar direkten Handbewegung würde ein Arm in der Luft dabei eine leicht gekrümmte Strecke beschreiben. Zu den wenigen Ausnahmen dieses Prinzips gehören lediglich Elemente, deren Bewegungen mit dem bloßen Auge als geradlinig erkannt werden können wie beispielsweise automatisierte Prozesse. Aus diesem Grund sollte versucht werden, jede nicht-mechanische Bewegung möglichst durch Bögen oder Kreise zu definieren, eine im Lauf springende Figur würde somit eine Ansammlung von sich auf- und abbewegenden Kurven hinterlassen [6, S. 62f, 16, S. 47, 2, S. 140].

Wenn bei diesem Sprungbeispiel die Figur nun einen langen Mantel tragen würde, so würde dieser beim Absprung langgezogen werden und beim Landen noch etwas nachschwingen, dies bezeichnet man als *Follow Through* oder *Overlapping*. Damit sind alle Teile, sowohl Körperteile als auch Kleidung oder Anhängsel, einer Figur gemeint, welche nicht direkt ein Bestandteil der Hauptbewegung sind, jedoch von ihr beeinflusst werden. Dies kann ein weites Hemd sein, getragene Schmuckstücke oder auch Elemente wie etwa Körperfett oder lange Ohren, praktisch alles am Charakter, was durch dessen Bewegung beeinflusst werden kann [6, S. 59–62]. Dieser Punkt ist

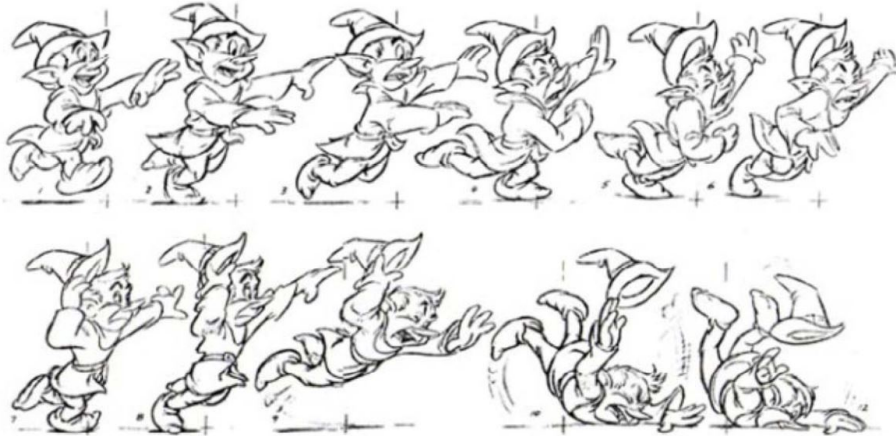


Abbildung 2.2: In diesem Beispiel wird durch das vorzeitige Taumeln *Anticipation* erzeugt, der Zuseher wird dadurch auf einen kommenden Fall der Figur vorbereitet. Beim Sturz fliegt dem Charakter dazu auf Grund von *Overlapping* der Hut vom Kopf. Bei genauer Betrachtung kann auch eine *Secondary Action* entdeckt werden: noch während dem Stolpern versucht die Figur, ihren Hut festzuhalten, scheitert jedoch dabei, dies unterstützt das unbeabsichtigte Hinfallen und das schließliche Herunterfallen des Huts. Quelle: [2, S. 136].

nicht zu verwechseln mit *Secondary Action*. Sie dient als unterstützende Aktion, welche die Hauptbewegung einer Figur unterstreicht (siehe Abb. 2.2) [6, S. 63f]. Dazu erdenken wir uns ein kurzes Beispiel: In einem Café soll eine gelangweilte Dame einen übereifrigen Kellner wegweisen, da sie nichts mehr bestellen will. Ihre Hauptaktion wäre eine kurze mündliche Absage an den Kellner. Als Unterstützung wären dann ihre *Secondary Action* eine fächelnde Handbewegung in dessen Richtung, als würde sie eine Fliege vertreiben. Wenn sie nun mit der anderen Hand in ihrem Kaffee umrührt, sich etwas vom Kellner weglehnt und dabei weiterhin ihre Tasse betrachtet, so wären diese drei Aktionen ebenso *Secondary Actions*, denn sie unterstützen die Hauptaktion in ihrer Aussage: eine Ablehnung der Bemühungen des Kellners.

Wie zu erkennen unterstützen sich ein Großteil der Principles untereinander in ihrer Wirkung. Dies bezieht sich ebenso auf eine Unzahl an weiteren Handgriffen, Erkenntnissen und Methoden, welche man als eine Art „theoretischen Werkzeuggürtel“ eines Animators sehen kann. Diese Werkzeugsammlung vergrößert sich durch gelernte Theorie, praktische Erfahrung und vor allem Beobachtungen aus dem echten Leben: Die Kunst der Animation ist also die richtige Nutzung einer enormen Fülle an Aspekten für die Darstellung von fiktiven Szenerien oder Charakteren, welche von jedem Zuschauer möglichst in gleicher Weise interpretiert werden soll [6, S. 15]:

The problem is not a single track one. Animation is not just timing, or just a well-drawn character, it is the sum of all the factors named. Conveying a certain feeling is the essence of communication in any art form. The response of the viewer is an emotional one, because art speaks to the heart.

2.2 Darstellung von Figuren

Nachdem nun die grundsätzlichen Voraussetzungen für eine funktionsmäßig glaubwürdige Animation gegeben sind, nähern wir uns den schauspielerischen Leistungen eines Charakters. Davor müssen jedoch prinzipielle physikalische und biologische Eigenschaften betrachtet werden, also Faktoren, welche stets einen Einfluss auf den Protagonisten besitzen. Da ein Schauspieler den naturwissenschaftlichen Regeln seiner Umgebung nicht entfliehen kann, sollte folglich eine fiktive Figur dies ebenso nicht tun (oder zumindest nicht durchgehend).

Die Darstellung einer Figur ist, unter anderem, zu einem großen Teil abhängig von Körperproportionen, Gewicht und Größe. Schwere, riesige Figuren erfahren bei schnellen Bewegungen Trägheit und Luftwiderstand, dabei müssen ihre Beine stets ein gewisses Gewicht tragen und sich dementsprechend dagegenstemmen, um die einwirkenden Kräfte auszubalancieren. Sehr kleine, leichte Figuren hingegen können nach einem Fall unbeschadet landen oder von einem Luftstoß mitgerissen werden, sollten sie nicht eine aerodynamisch günstige Körperform besitzen et cetera [14, S. 90ff, 13, S. 60f, 10, S. 120–122]. Auch Kleidung oder getragene Gegenstände wirken sich natürlich auf die Fortbewegung aus. Wenn die Figur ein weites Kleid trägt und einen Wasserkrug auf Stelzen transportieren muss, so bewegt sie sich je nach Persönlichkeit zwar auf unterschiedlicher Weise, der Ausgangszustand Kleid, Wasserkrug und Stelzen ist aber stets derselbe [14, S. 125f]. Weiterhin müssen auch Umgebung und körperlicher Zustand beziehungsweise Einschränkungen in Betracht gezogen werden: marschiert unser Stelzen-Wasserträger über einen Schotterparkplatz oder muss er einen gefrorenen See überqueren? Hat er eine Beinverletzung, ist er betrunken oder zittert er vor Kälte [10, S. 120–122]?

Zu diesen Ausgangspunkten gehört auch die durchgehende Grundhaltung der Figur. Ed Hooks [38], ein berühmter Lehrer der Schauspielkunst für sowohl Darsteller als auch Animatoren, spricht hierbei vom *Power Center* einer Figur. Ähnlich zum Schwerpunkt, welcher das Zentrum der Masse eines Körpers bestimmt, definiert dieses Power Center das Zentrum des Körperteils, welches Körperhaltung und Bewegungen anführt. Ein erhobenes Haupt lässt auf einen aufmerksamen oder klugen Charakter schließen, hier befindet sich auch das Zentrum im Kopf; ein stolzer Held hingegen führt seine Bewegungen mit der Brust [5, S. 64f, 13, S. 64f]. Natürlich kann auch ein egoisti-

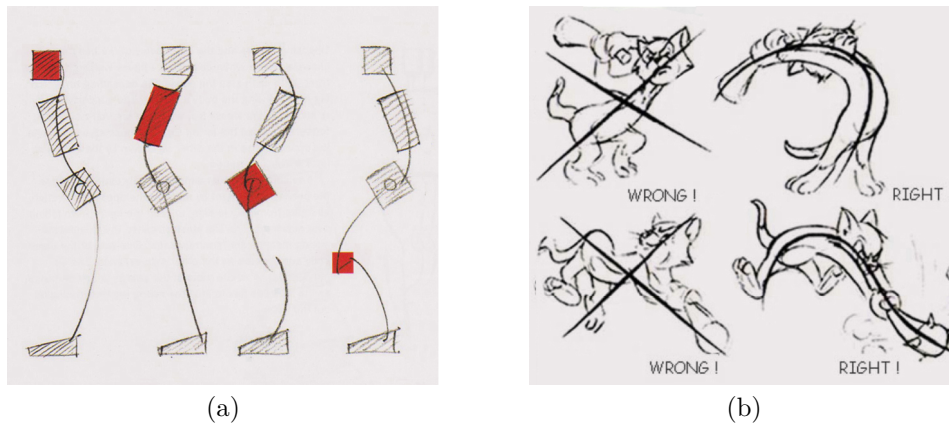


Abbildung 2.3: Center of Power unterschiedlicher Charaktertypen, von links nach rechts: Denker, Held, Faulenzer, Feigling (a). Zwei Beispiele zur Nutzung der Line of Action (b). Quellen: (a)[13, S. 64], (b)[2, S. 90].

scher Charakter das Zentrum in der Brust oder im Kopf tragen, es gibt hier keine absolute Definition für den jeweiligen Bereich. Allerdings kann ein zuvor definiertes Power Center beim Planen von Posen oder Bewegungen sich als nützlich erweisen, da es den gesamten Körper in eine grundsätzliche emotionale Richtung lenkt [10, S. 24]. Zusätzlich zu dieser Grundhaltung sollte jede Bewegung durch eine *Line of Action* definiert werden können. Hierbei wird die Hauptbewegung des Charakters vereinfacht als Kurve dargestellt, welche sich von Kopf bis Fuß (beziehungsweise von Ursache bis Ziel einer wirkenden Kraft) durch den Körper zieht. Dies verleiht der Figur eine einheitliche Dynamik, intensiviert die Bewegung bezüglich Kraft und Ausdruck und lässt diese auch insgesamt natürlicher erscheinen (ähnlich zu den Arcs der 12 Principles of Animation aus dem vorherigen Kapitel) [2, S. 90].

2.2.1 Körpersprache

„Our tools of communication are the symbols that all men understand because they go back before man developed speech.“ [6, S. 16]

Schauspielerei, und folglich auch Animation, basieren auf Körpersprache. Wie Thomas und Johnston im Zitat bereits geschildert haben war die ursprüngliche Art der Kommunikation das Betrachten des Gegenübers und die Einschätzung von dessen Gesinnung, Gedanken und körperlichen Zustands. Dies hat sich bis heute nicht verändert, nach wie vor beeinflussen unsere Instinkte unsere Handlungsweise. Im Forschungsbereich werden mindestens zwei Drittel des Informationsaustauschs zwischen zwei oder mehreren Personen der nonverbalen Kommunikation zugesprochen, die Körpersprache ist

somit unser wichtigstes „Sprachrohr“ [11, S. 7, 9]. Jeder Gedanke, jede emotionale Reaktion lässt sich also auf unsere Körperhaltung und Gesten zurückführen, die Körpersprache ist somit eine Art Spiegel für unser inneres Befinden [11, S. 10f, 5, S. 60–62]. Jemanden „wie ein offenes Buch“ zu lesen ist also eine nicht unbegründete Redensart.

Doch nicht jede Bewegung wird von einem Menschen, im Falle der Animation vom Betrachter, in derselben Weise interpretiert. Das Deuten und Benutzen von Gesten ist nicht nur angeboren, sondern wird auch durch Beobachtung anderer imitiert und somit auch angelernt. Folglich existieren zahlreiche Unterschiede je nach Beruf, Kultur, sozialem Status, Geschlecht, Alter und besonders der eigenen Person. Somit wird, selbst wenn beispielsweise hundert Leute dieselbe Bewegung ausführen, jede Person diese auch auf seine eigene Weise verrichten. Daraus kann nachvollzogen werden, dass keine Bewegung jemals mit einer Anderen komplett identisch ist und auch nicht in hundertprozentig derselben Art und Weise wiederum interpretiert wird [12, S. 86]. Um Aktionen zu decodieren braucht man demnach Vorwissen, eine gewisse mentale Bibliothek, in welcher die verschiedensten Gesten abgespeichert sind (ein weiterer Grund, warum Animatoren viel Zeit mit dem Beobachten anderer Menschen verbringen sollten). Zu beachten ist auch der mit der Bewegung verbundene soziale Kontext, je nach aktueller Situation kann dieselbe Aktion unterschiedliche Bedeutungen besitzen, das Umfeld spielt demnach eine ebenso wichtige Rolle. Wenn beispielsweise eine Person in der Kälte steht, ist ein Verschränken der Arme nicht zwingend eine defensive Geste, sondern eher ein Versuch, sich zu wärmen [12, S. 86, 11, S. 23f].

Durch diese hohe Anzahl an ineinandergreifenden Faktoren scheinen Animationen mit anspruchsvollerer Gestik außerordentlich komplex in ihrer Erstellung zu sein, dies ist jedoch glücklicherweise nicht der Fall. Da trotz allem der Ausdruck und die Deutung von Körpersprache auch teils genetisch bestimmt sind und grundlegende körperliche Zeichen international in gleicher Weise erkannt werden (welches sich durch das Fernsehen zusätzlich verbessert hat), bleibt dem Animator nach wie vor ein großes Repertoire an Bewegungen übrig [11, S. 18–20]. Die beiden Körpersprachenexperten Allan Pease und Barbara Pease bestätigen dies: „Cultural differences are many but the basic body language signals are the same everywhere.“ [11, S. 18]. Bevor also eine möglicherweise unklare Geste gewählt wird, sollte eher auf einfachere Alternativen zurückgegriffen werden oder ein stärkerer Fokus auf den Gesichtsausdruck gelegt werden, da dieser für den Menschen einfacher zu interpretieren ist als die Körperhaltung [4, S. 11]. Im Bereich der Mimik definiert der prominente Psychologe Paul Ekman dafür sechs Grundemotionen, welche in einer Vielzahl an Kulturen und Ländern in gleicher Weise erkannt werden sollen: Wut, Ekel, Angst, Fröhlichkeit, Trauer und Überraschung [4, S. 12]. Zur Recherche dieser allgemein verständlichen Zeichen, ob Mimik oder Gestik, bieten sich dazu heutzutage bereits existierende Anima-

tionsfilme an, allerdings sollten altbekannte Bewegungen nicht zu oft kopiert werden. Der Animator läuft ansonsten Gefahr, eine Figur zu klischeehaft wirken zu lassen, wodurch sie an Persönlichkeit verliert und weniger glaubhaft erscheint.

Die Körpersprache wird nie im Ganzen gedeutet, viel mehr ist es ein Kollektiv aus einzelnen kleinen Signalen und Bewegungen, welche untereinander verbunden und zu einem Ausdruck kombiniert werden. Gesicht, Hände, Kopf und Körper können sich gegenseitig in ihrer Bedeutung stark beeinflussen [12, S. 86], Allan und Barbara Pease vergleichen dies mit dem Satzaufbau der Lautsprache: „Like any spoken language, body language has words, sentences and punctuation“ [11, S. 21]. Auch sind sie überzeugt, dass nonverbale Kommunikation einen weitaus stärkeren Effekt als verbale Kommunikation besitzt (bis zu fünf mal mehr) [11, S. 23] und diese deswegen besonders Beachtung geschenkt werden sollte. Ein kollektiver Aufbau von Körpersprache und eine starke Aussagekraft der einzelnen Komponenten bedeutet auch, dass kleine Änderungen separater Gesten einen immensen Einfluss auf die Gesamtbotschaft des Ausdrucks besitzen [10, S. 7]. Wenn beispielsweise ein Bauarbeiter etwas erklärt und sich dabei mit der Hand über die Stirn streicht, nimmt der Zuseher an, dass er bereits einen anstrengenden Tag hatte und sich den Schweiß vom Kopf wischt. Streicht er sich jedoch den Hinterkopf, kann dies bedeuten, dass er sich bei seiner Erklärung nicht komplett sicher ist. Im Grunde wurde hier lediglich die Position der Hand verändert, doch die Gesamtaussage der Szene ist plötzlich eine ganz andere.

Körpersprache ist also eine Ansammlung aus einzelnen Gesten, welche je nach gemeinsamer Konstellation und Kontext in eine Aussage resultieren. Sie besitzt einen sehr starken Einfluss auf den Betrachter und steht somit über dem Gesprochenen, kann also einen Satz maßgeblich in seiner Aussage beeinflussen. Sie ist zum Teil angeboren und zum Teil angelernt, daher muss in der Animation sichergestellt werden, dass eine möglichst weit verbreitete Symbolik verwendet wird. Nicht umsonst wurden aus Stummfilmschauspielern wie Charlie Chaplin [33] oder Stan Laurel und Oliver Hardy [37] weltweite Berühmtheiten: sie wussten genau Bescheid über die global bekannte Symbolik und verstanden besonders deren Einsatz und Timing [16, S. 39].

2.2.2 Acting

Wie wichtig ist eine gute schauspielerische Leistung eines Charakters? Würde nicht eine technisch brillante Animation und eine aufwendige Darstellung bereits für einen finanziell erfolgreichen Film reichen? Chris Webster teilt in seiner Arbeit *Animation – The Mechanics of Motion* Animation in vier Sparten auf: *Activity* (einfache Veränderungen am Bildschirm wie Bildrauschen), *Action* (eine schlichte Bewegung wie eine sich öffnende Schiebetür),

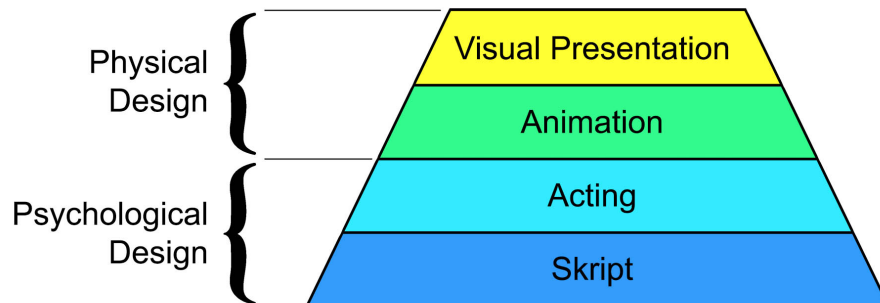


Abbildung 2.4: Emotionaler Einfluss eines Charakters auf den Zuseher in Betracht visueller Aspekte. Acting und Skript (Psychological Design) bilden das Fundament und werden von Bild- und Animationsqualität (Physical Design) unterstützt [14, S. 109–112].

Animation (eine Figur, welche sich aus einem inneren Trieb bewegt wie ein Tier oder eine Dampflokomotive) und *Acting* (eine Figur, deren Motive, Gefühle und Gedanken man durch seine Aktion erkennen kann) [14, S. 69f]. Von Activity aus aufsteigend besitzt seiner Ansicht nach Acting den größten emotionalen Einfluss auf den Zuseher und liegt somit über der Machart der Animation selbst (auditive Einflüsse wie Musik, Soundeffekte, Vertonung, etc. sind hierbei ausgenommen). Nur noch das Skript selbst besitzt eine stärkere Wirkung auf die Erzählung, da es praktisch die Geschichte selbst ist. In anderen Worten: keine technisch gute Animation kann eine schlechte Performance der Charaktere retten, keine noch so gute Performance kann ein schlechtes Skript aufrechterhalten. Der Einfluss des Charakters auf den Zuseher fußt somit auf der Erzählweise und der Grundidee – dem Skript – selbst und wird stufenweise weiters von Acting, dann Animation und letztendlich visueller Darstellung ausgebaut [14, S. 109–112](siehe Abb. 2.4).

Zu beachten ist bei der Grafik, dass es sich bei diesem Aufbau um eine rein visuell bedingte Struktur handelt, welche allein den Charakter betrifft, die filmische Umwelt und der gesamte Tonbereich sind demnach nicht inbegriffen. Dies bedeutet nicht, dass diese Bereiche weniger wichtig sind, ganz im Gegenteil: gerade ein gutes Tondesign, passende Filmmusik und vor allem die Sprachsynchronisation würden in der Grafik auf gleicher Stufe mit Acting (oder sogar zwischen Acting und Skript) stehen [14, S. 109–112]. Nicht umsonst werden Sprechrollen bereits aufgenommen, wenn gerade erst ein animiertes Storyboard verfügbar ist, eine gute darstellerische und synchronsprachliche Leistung gehen Hand in Hand [14, S. 111f]. Dies ist auch der Grund, warum Lagerfeuergeschichten gut funktionieren: Sie bestehen, salopp gesehen, lediglich aus Skript, Synchronsprecher und ein wenig Schauspielkunst, bedienen sich jedoch, man beachte wieder die Grafik, an den

emotional einflussreichsten Bestandteilen einer Erzählung. Als Negativbeispiel kann Adam Sinders Animationsfilm *8 Crazy Nights* [17] hergenommen werden: obwohl wundervoll in seiner technischen Umsetzung, blieb der Film wegen seines Skripts und der teils nervenaufreibenden Synchronisierung weitgehend erfolglos. „Good animators can make a good story a knockout. There is not much that the best animators can do with bad stories.“ [6, S. 79].

Nach Skript und neben Ton besitzt die darstellerische Leistung der Figuren also am meisten Einfluss auf den Zuseher. Auch wenn für den Ersteindruck das Aussehen eines Charakters bereits viel über ihn verraten kann, so definieren ihn letztendlich erst seine Taten [14, S. 69f]. Dies liegt nicht nur an der Art der Bewegung, welche wie erwähnt charakteristische Eigenheiten aufweist, sondern auch am wortwörtlichen Beweggrund der Figur. Schauspiel ist nicht allein ein sich bewegender Charakter, sondern ein Charakter mit einer Motivation, einem Ziel [5, S. 4]. In einer bekannten Aussage des berühmten russische Regisseurs und Schauspielers Konstantin Stanislavski beschreibt dieser Schauspiel als das Darstellen einer zielorientierten Aktion, während dabei ein Hindernis bzw. Konflikt mit sich selbst, einer anderen Person oder einer Situation überwunden werden muss [5, S. 29]. Da der Animator nicht allein für die bloße physische Bewegung zuständig ist, sondern als Puppenspieler agiert, ergo auch zum Teil selbst Schauspieler sein muss, muss er sich auch in die Figur hineinversetzen können. Er muss über ihre Motivation Bescheid wissen, ihre Wesensart und Gedanken kennen und wissen, wie und auf welche Weise diese auf Geschehnisse reagieren würde. Wenn der Animator dazu nicht in der Lage ist, laufen die Taten der Figur Gefahr, untypisch und rollenwidrig zu wirken; im schlimmsten Fall wider des Charakters, welchen sie prinzipiell darstellen sollten [14, S. 112].

Das Einfühlen in den Charakter ist ein wesentlicher Punkt für den Animator, weil auch der Zuseher sich in ähnlicher Weise verhält, wenn auch in einer vergleichsweise passiven Art. Hooks erklärt dies am verständlichsten mit seinem Vergleich zwischen Sympathie und Empathie: bei Sympathie kann uns ein Charakter leidtun oder wir freuen uns über sein Wohlbefinden, bei Empathie hingegen identifizieren wir uns mit dem Charakter, wir teilen also seine Gefühle mit ihm und freuen oder leiden mit ihm [5, S. 28]. Sobald ein Zuseher nachempfinden kann, was eine Figur fühlt und warum sie handelt, wird er Empathie empfinden. Er wird den Zustand der Figur mit eigenen Erfahrungen vergleichen, seine Situation nachvollziehen können, mit ihm fühlen und sich somit um sein weiteres Handeln sorgen, es wird den Zuseher kümmern, was mit der Figur passieren wird [5, S. 37, 6, S. 22]. Ein Held, der beispielsweise seiner Geliebten einen Heiratsantrag macht, während die Geliebte noch einige Sekunden auf den präsentierten Ring starrt und somit die Spannung bis zur Unerträglichkeit steigert, gilt somit als gelungen, wenn die Zuseher mit seiner (oder ihrer) Situation intensiv „mitfiebern“. Eine derartige Szene nennt Hooks einen *Point of Empa-*

thy, ein Moment, in welchem ein starkes Mitgefühl für die Figur empfunden wird, wenn der Zuseher selbst bereits in einer vergleichbaren Situation gewesen ist. Idealerweise besitzt ein Film eine handvoll solcher Punkte, dies hat zwei Gründe: Einerseits wird dadurch die emotionale Verbindung im Laufe des Films aufrecht erhalten beziehungsweise verstärkt, andererseits macht keine Person dieselben Erfahrungen in seinem Leben, daher sind allgemeine und doch intensive Ereignisse vorteilhaft, um ein möglichst großes Publikum abzudecken [5, S. 35–38]. Folglich entsteht meist eine „Lieblingsfigur“, ein persönlich favorisierter Charakter im Film, wenn sich der Zuseher besonders gut in diese Figur hineinversetzen kann. Der legendäre Stummfilmdarsteller Charlie Chaplin perfektionierte diese Art der Empathiebildung: Er wusste, dass ein Ereignis allein, also zum Beispiel der Tod einer Figur in einer Geschichte, den Zuseher nicht berührt. Wenn jedoch ein Figur, mit welchem das Publikum bereits eine emotionale Bindung eingegangen war, in Lebensgefahr schwebt, geht dieser Moment dem Betrachter weitaus näher [5, S. 35f]. Er nutzte Bewegungsmuster, Verhalten und Denkweisen, welche besonders viele Menschen gemeinsam hatten, folglich wirkungsvolle Points of Empathy, durch welche sich die Zuseher verbunden fühlen konnten.

Im Bezug zur Körpersprache wurde erwähnt, dass keine Bewegung der anderen gleicht, die Figur erklärt dadurch sich selbst in seiner ganz eigenen, charakteristischen Dynamik [5, S. 58f]. Zwar bewegt sich ein Körper in erster Linie zwecks des Transports seiner selbst und nicht um Emotionen auszudrücken, aber dies tut er nie ohne einer gewissen Persönlichkeit. Tatsächlich sind Bewegungen und Reaktionen auf Ereignisse notwendig, um den Eindruck einer Persönlichkeit zu erwecken [4, S. 11, 5, S. 18f]. Zur Findung dieser Dynamik wird neben kleineren Animationstests üblicherweise ein Walkcycle (eine kurze Animationsschleife der Gangart) verwendet. Die Art des Gangs erzählt eine präzise Geschichte über die Figur, sie zeigt in klarer Weise um was für eine Person es sich handelt, offenbart physikalische Eigenschaften wie Schwere oder körperliche Kraft und dient auch als Ausgangspunkt für andere Bewegungen bezüglich des Typus (siehe Abb. 2.5). Ein Walkcycle gilt demnach als eine praktische Art von Vorlage für das allgemeine Bewegungsmuster der Figur [14, S. 73, 16, S. 102–106].

Ein wichtiges Kriterium für den Walkcycle (und generell jeder Bewegung) ist vor allem Timing. Wie im ersten Kapitel bereits erwähnt definiert Timing die Persönlichkeit der Figur und den Sinn der Aktion [10, S. 122]. Wie kleine Änderungen in der Gestik können auch verschiedene Geschwindigkeiten oder der zeitliche Einsatz dieser einen großen Einfluss auf das Gesamtergebnis besitzen. So kann beispielsweise ein freundschaftlicher Knuff auf die Schulter bei einem schnelleren Ablauf zu einem scheltenden Schlag oder ein verspätetes Antworten auf einen Handschlag ein Zögern oder eine Ablehnung zum Gegenüber darstellen. Der Animator muss diesbezüglich ein gewisses Feingefühl an den Tag bringen, um dem Publikum eine Botschaft so klar wie möglich zu vermitteln. Auch kleine Bewegungen besitzen

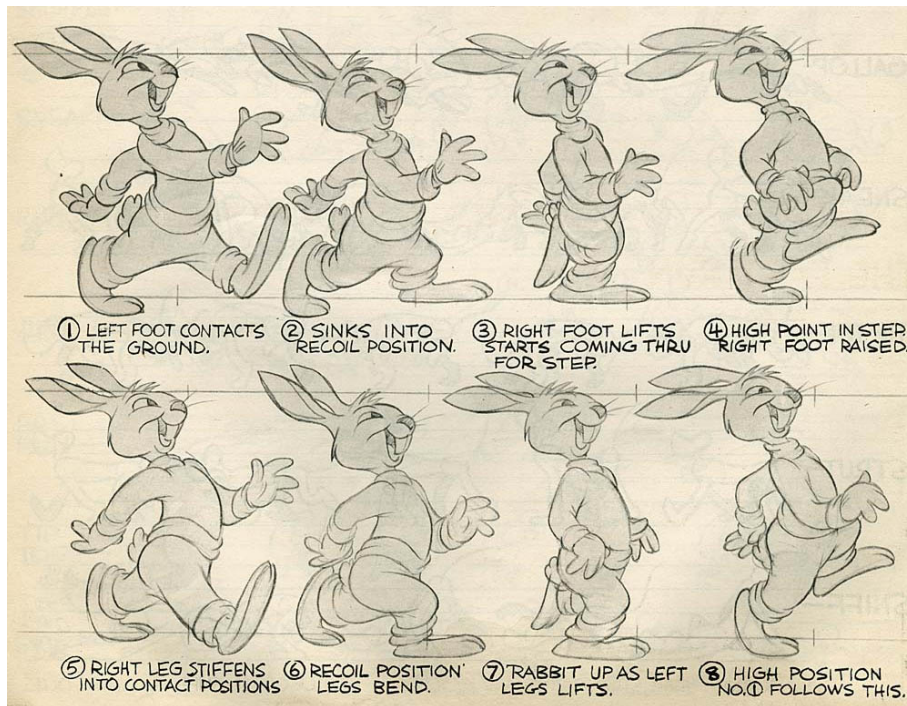


Abbildung 2.5: Walkcycle mit markanten Schlüsselpositionen (Keyposes). Der Walkcycle dient als nützlicher Ausgangspunkt bzw. Referenzanimation für die Eigenheit der Dynamik einer Figur, er definiert in kompakter Form ihre charakteristische Bewegungsart. Quelle: [1, S. 27].

eine nicht zu unterschätzende Aussagekraft, manchmal kann eine denkende Figur, welche den Kopf leicht schräg hält, eine Situation weitaus besser erklären als ein wildes Gestikulieren und aufgeregtes Hüpfen. In manchen Fällen sind sogar vollkommen ruhige Momente sehr eindrucksvoll, welche der japanische Animationsfilm-Produzent Hayao Miyazaki als „ma“ (die Stille zwischen zwei Händeklatschern) bezeichnet [5, S. 60]. Die Stärke eines Ausdrucks ist demnach nicht proportional zum Aufwand der Animation [14, S. 114].

2.2.3 Darstellung stilisierter Figuren

Verglichen zum Theater wird im echten Leben versucht, nicht alle seine Emotionen offen preiszugeben, um sich selbst seinem Gegenüber nicht zu sehr zu entblößen. Um nicht dadurch in eine peinliche oder unvorteilhafte Situation zu gelangen, maskiert der Mensch zum Teil auch seine eigentliche emotionale Reaktion mit Humor oder Sarkasmus. Das Lesen des Gefühlszustands des Gegenübers erweist sich dadurch als sehr komplexe Ansammlung verschiedenster körperlicher Merkmale (Körperhaltung, Augenbewegung, Stimmla-

ge, etc.) [10, S. 47]. In der Animation befinden wir uns jedoch in einer filmischen Realität, narrativ wichtige Details müssen hervorgehoben werden, um sie für den Zuseher ausreichend lesbar zu gestalten. Ereignisse, Umgebungen und Figuren werden für einen möglichst große Wirkung eingesetzt und in Szene gesetzt, hinter jeder präsentierten Aktion, Person oder Gegenstand befindet sich eine Sinnhaftigkeit oder Symbolik [5, S. 15]. Das Publikum soll möglichst problemlos, jedoch nicht offensichtlich durch eine Geschichte geführt werden und der Schauspieler unterstützt dies durch eine klare Darstellung seines Charakters [5, S. 11].

Diese Klarheit einer Darstellung ist ein zentraler Punkt in stilisierten Animationen (und besonders Cartoons). Da die Figuren nicht an die Regeln der Realität gebunden sind, kann die Intensität und Art ihrer Ausdrucksweise in zahllosen Varianten dargestellt und bis zu extremen körperlichen Dimensionen ausgereizt werden [2, S. 10f]. Der Punkt *Exaggeration* der 12 Principles wird hier daher besonders in Anspruch genommen: so können beispielsweise Gliedmaßen oder ganze Figuren sich plötzlich beliebig verformen, ihre Farbgebung wechseln oder sich in Gegenstände verwandeln (oft gesehen in *Popeye* [25] nach dem Essen von Spinat, in welchen die Figur kurzzeitig eine Metamorphose zu Raketen, Hämmer, etc. durchlebt, um die Durchschlagskraft seiner Schläge zu verdeutlichen) [5, S. 57f, 61]. Wenn es der Szene dient, dürften auch Regeln zum Teil gebrochen und mit der Erwartungshaltung des Zusehers gespielt werden: eine tonnenschwere, grobschlächtig wirkende Figur, welche für einen Moment plötzlich zum grazilen Eiskunstläufer wird, kann durchaus vom Zuseher als legitim angesehen werden, wenn sie logisch inszeniert und animiert wird. Hierbei steht jedoch immer die eigentliche Botschaft im Vordergrund, denn die extreme Darstellung dient letztendlich als verdeutlichte Symbolik von Taten, Gefühlszuständen oder unterschwelligem Anspielungen bzw. Subtext. Wie sehr bildlich übertrieben wird ist abhängig vom Projekt und dem jeweiligen leitenden Animator: während Don Bluth (*In einem Land vor unserer Zeit* [27], *Anastasia* [18]) auf eine relativ dezente, realistische Veranschaulichung setzte, bevorzugte Tex Avery (*Droopy* [22]) hingegen ausgelassene Ausdrucksweisen wie etwa starke körperliche Deformierungen oder in Einzelteile zerfallende Figuren (siehe Abb. 2.6). Nichtsdestotrotz gilt für derartige exzessive Darstellungen keine absolute Freiheit, denn die Stilisierung darf nicht der eigentlichen Botschaft der Szene im Weg stehen und muss sich trotz allem innerhalb der logischen Grenzen des jeweiligen Universums befinden (selbst wenn diese Grenzen, im Blick auf Tex Avery, recht lose bestimmt sind) [10, S. 48].

Stilisierte Animation erscheint durch ihre lose Gesetzmäßigkeiten und teils vereinfachten Darstellungen gegenüber der realistischen Animation allgemein im Aufwand unterlegen zu sein. Tatsächlich ist deren Handhabung aber nicht einfacher, sondern schlicht anders, denn für die hier auftretenden Charaktere existieren in der Realität keine exakten Vorlagen. Dies bedeutet, dass sich Animatoren für ihre Figuren eine eigene Anatomie und Ver-



Abbildung 2.6: Tex Avery ist bekannt für extreme visuelle Ausdrucksweisen, wie hier ein kurzes Zerfallen der Figur als Ausdruck ihres Erstaunens, beziehungsweise ihrer buchstäblichen aufgelöstheit. Quelle: [22, T=00:03:54].

haltensweise erarbeiten müssen, da selbst ein unrealistisch proportionierter Körper einen gewissen Knochen- und Muskelaufbau besitzt und sich auch dementsprechend fortbewegen muss. Erarbeitet wird also eine Art Pseudo-Realismus, in welchem Körperbau, Bewegung und Verhalten für eigens kreierte Figuren entwickelt wird, welches wiederum die Plausibilität der Filmwelt verstärkt [15, S. 110]. Chuck Jones, welcher darauf bedacht war, seine Figuren so lebendig wie möglich darzustellen, ging hier sogar noch einen Schritt weiter: er berücksichtigte unter anderem zusätzlich, welche bewussten und unbewussten Bewegungen seine Figuren in verschiedenen Situationen machen würden oder wie sie bei verschiedenen Aktionen ihre Balance korrigierten [15, S. 140]. Dies setzt eine enorme Menge an Beobachtung und Studium voraus, welche sich in Jones' Fall sowohl aus Bereichen der Gesellschaft als auch aus Bereichen der Tierwelt zusammensetzen.

Die Anleihe von nicht-menschlichen Eigenschaften oder Verhaltensmuster für Figuren (oder vice versa) ist eine weit verbreitete und heutzutage gebräuchliche Art der Charakterentwicklung (Anthropomorphismus), welche sich nicht als notwendig, jedoch als vorteilhaft erweisen kann [9, S. 21]. Wie viele und welche Eigenschaften bezüglich des Körperbaus und des Verhaltens für einen Charakter übernommen werden sollen hängt davon ab, wie

sehr bestimmte Qualitäten von nicht-menschlichen Faktoren die Geschichte unterstützen [15, S. 111, 158]. Disneys *Robin Hood* würde generell ohne anthropomorphe Charaktere auch funktionieren, aber durch den gezielten Einsatz von Stereotypen aus der Folklore (z.B. die Schlaueit von Füchsen, passend für den einfallsreichen Helden) und aus der Natur bekannten tierischen Eigenschaften (im Film werden die Wächter des bösen Prinzen als Raubtiere wie Krokodile oder Wölfe dargestellt) erhält der Film dadurch eine zusätzliche Klarheit und ein vergrößertes kreatives Potential in seiner Umsetzung [24]. Durch die Verminderung von menschlichen Eigenschaften (z.B. Hautfarbe) und der Simplifizierung ihres Charakters sind Figuren dazu einfacher einzusetzen: der Zuseher kann sich schneller mit ihr identifizieren, auch leiden sie dadurch weniger unter politischen, sozialen oder religiösen Tabus [9, S. 21].

Für Autoren und Regisseure ist dies möglicherweise eine Erleichterung, für den Animator bedeutet es aber eine intensive Auseinandersetzung mit der Natur der Charaktere. Wie in vorherigen Kapiteln definiert ist Bewegung ein Zusammenspiel aus physischen und emotionalen Zustand. Physisch wird die Statur der Figur betrachtet: Wo befindet sich ihr Schwerpunkt? Wie bewegt sie auf Grund ihrer Proportionen fort? Wenn sie an ein Tier angelehnt ist oder tierähnliche Eigenschaften besitzt, muss das dementsprechende Exemplar bezüglich Anatomie, Verhalten und insbesondere der Bewegungsmuster und Körpersprache eingehend studiert werden (bei für einzelne Tiere typische Verhalten muss dazu sichergestellt werden, dass der Zuseher diese auch kennt und interpretieren kann) [5, S. 16, 14, S. 157, 15, S. 97]. Bei Objekten muss die Funktionsweise, der Aufbau und die Beschaffenheit betrachtet werden. Wie verhält sich ein wütender Toaster? Woran denkt eine Gummiente mit Aquaphobie? Wann verhält sich die Figur menschlich, wann übernimmt ihre animalische bzw. technische Seite? Der Animator muss demnach in der Lage sein, sich das Leben eines vollkommen fiktives Wesens hineinversetzen zu können, um ihre Verhalten nachvollziehbar darstellen zu können [14, S. 142ff].

Diese Aufgabe erscheint besonders schwierig sobald eine zweite Figur die Szene betritt. Der Animator muss die Szene nun nicht nur aus den Blickwinkeln zweier Figuren betrachten, sondern auch bestimmen, inwiefern sie sich gegenseitig in ihrer Verhaltensweise beeinflussen. Sollten einer oder beide Charaktere nun in etwa tierische Eigenschaften besitzen, kann dies bereits einen großen Einfluss auf ihr gegenseitiges Verhalten besitzen, vielleicht sogar eine Grundlage für einen fortlaufenden Konflikt bedeuten (wie etwa eine natürliche Feindschaft aus der Tierwelt). Auch Elemente, welche durch ihren grundlegende Funktion in einem Bezug zueinanderstehen (z.B. Hammer und Nagel) können als körperliche Eigenschaft bereits eine dementsprechende gegenseitige Verhaltensweise hervorrufen [15, S. 111, 144, 158]. Für die Eindämmung der Komplexität dieser Situationen wurden im Laufe der Zeit mehrere Herangehensweisen entwickelt, welche die Arbeit des Animators er-

leichtert. Um etwa die Handlung simpel und verständlich zu halten, beschäftigte sich beispielsweise Warner Bros. in ihren Looney Tunes-Produktionen mit klaren, simplen Erzählungen, vorzugsweise in Situationen von Jäger und Gejagtem. Disney empfiehlt, die Charaktere auf echten, dem Animator bekannten Personen zu basieren, wodurch das Verhalten und die Bewegungen der Figuren leichter umzusetzen ist, da dadurch praktisch für den Animator lebendes Referenzmaterial existiert [6, S. 80]. Bei Tier-Charakteren werden auch gerne die natürlichen Hinterläufe beibehalten, damit die Figur sowohl auf zwei als auch auf vier „Beinen“ Sinn ergibt [15, S. 110]. Hooks rät bei anthropomorphen Figuren jedoch zu Vorsicht bei Interaktionen mit Menschen, da diese inhaltlich (und damit verbunden auch animationstechnisch) zu Komplikationen führen können [15, S. 120f]:

... Inter-species communication is a fascinating challenge for animation. You can anthropomorphize inanimate things and animals all you want, but you have to be very careful about how you have them interact with one another, and especially with humans. In *The Lion King*, all of the animals had human traits and personalities, but they related only to one another. In *Finding Nemo*, the fish never directly communicate with that human dentist. In *Lady and the Tramp*, the animals talk to one another, but not to the humans. In *Cars*, John Lasseter solved the problem by not having human drivers for the cars.

Die stilisierte Animation verlangt eine andere Herangehensweise als die realistische und erzeugt für seinen Schöpfer Hindernisse, welche durch intensive Recherche und unterschiedliche Kniffe gelöst werden müssen. Besonders bei Interaktionen von mehreren Charakteren benötigt der Animator ein gutes charakterliches Einarbeitungsvermögen und ein präzises psychosoziales Feingefühl, damit der Zuseher eine Szene auch folgerichtig interpretiert, womit sich das folgende Kapitel nun beschäftigt.

2.3 Das Wirken zweier Charaktere

Wir wissen nun über die Arbeit und Aufgaben eines Animators bescheid, wie eine Figur glaubhaft in Aktion gebracht werden kann, welche darstellerischen Aspekte zu beachten sind und wie diese genutzt werden können. Die bisherigen Informationen bieten einen hervorragenden Leitfaden zum Animieren eines Charakters, jedoch erscheint selten über einen gesamten Spielfilm hinweg nur ein einzelner Protagonist. Die Handlung wird für gewöhnlich erst durch das Zutun von weiteren Figuren in Bewegung gebracht, der Einfluss dieser weiteren Figuren auf die Geschichte hängt dabei maßgeblich zu deren Beziehung mit der Hauptfigur ab. Wir werden uns diesbezüglich auf den

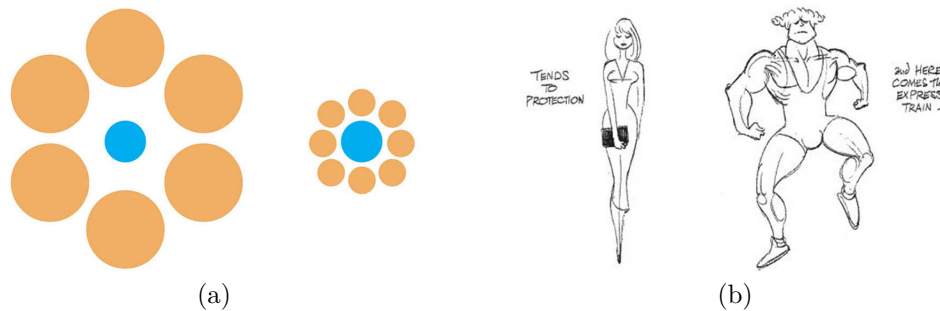


Abbildung 2.7: Ebbinghaus-Illusion [3, S. 59]: die beiden Punkte in der Mitte sind gleich groß (a). Kontraste sind visuell ein nicht zu unterschätzender Faktor, insbesondere in der Darstellung von Figuren. Da ein Charakter sich größtenteils durch seine Bewegung identifiziert, sollte der Animator bei Szenen mit mehreren Personen besonders Wert auf Differenzen in der Bewegungsart der Charaktere legen, um die Aussagekraft beider Figuren zu verstärken (b). Quelle: (b)[16, S. 106].

folgenden Seiten ausschließlich mit der Interaktion zweier Charaktere beschäftigen, da in dieser Situation beide Figuren eine hohe Aufmerksamkeit genießen und Fälle mit mehr als zwei Figuren im Grunde ähnlich funktionieren (bei mehreren Figuren kommen zusätzliche Faktoren wie etwa Gruppendynamik oder Meinungsverschiedenheiten/Fraktionen innerhalb der Gruppe hinzu). Auch lässt sich mit zwei Figuren das Konzept des „charakterlichen Kontrasts“ besser erläutern, welches nun zuerst behandelt wird.

2.3.1 Der Nutzen von Kontrast

Wie bereits mit Stanislavsky erläutert wurde, ist eine Szene ein Konflikt mit sich selbst, einer Situation oder einer anderen Person [5, S. 9f]. Letzteres entsteht durch Ungleichheiten zwischen zwei Figuren, seien es Meinungen, Ziele oder Interessen. Dazu reicht bereits eine einzelne Divergenz: selbst Zwillingsschwestern, welche sich visuell kaum voneinander unterscheiden und sich untereinander grundsätzlich sehr gut verstehen, können bei einer kleinen Meinungsverschiedenheit, wie etwa dem Musikgeschmack, in einen Konflikt geraten. Umso mehr Unterschiede zwischen den Schwestern existieren, umso mehr Differenzen können im Verlauf einer Geschichte auftreten. Mit anderen Worten: das Konfliktpotential ist, bis zu einem gewissen Grad, proportional zu der Menge und Größe an Unterschieden zwischen zwei Figuren, ergo ihrem charakterlichen Kontrast (damit sind nicht nur Merkmale in der Persönlichkeit sondern auch körperliche Eigenschaften gemeint). Dies führt wiederum zu mehr erzählerischem Material für eine Geschichte. Sich zu stark ähnelnde oder beinahe identische Charaktere sind daher im Großen und Ganzen zu meiden, abgesehen von wenigen Ausnahmen. Zu

diesen Ausnahmen zählen beispielsweise Figuren, welche als Gruppe einen einzigen Charakter repräsentieren, sich im Grunde also als eine Art Kollektiv einer Persönlichkeit verhalten, wie etwa *Tick, Trick und Track* aus dem Mickey-Maus-Universum [34] oder Schulze und Schultze aus *Tim und Struppi* [35]. In wenigen Fällen können sie auch ein Gefühl von Unbehagen herbeirufen, wie etwa die deckungsgleichen Zwillinge aus Steven Kings *The Shining* [29].

Kontraste zwischen zwei Figuren dienen also als wertvolle narrative Quelle für Konflikte, sie besitzen jedoch noch eine weitere, für den Animator besonders interessante Eigenschaft: sie verstärken Charaktere in ihrer Wirkung auf das Publikum. Generell erleichtern uns Kontraste das Erfassen von Unterschieden. Ein Gegenstand, eine Eigenschaft oder eine Idee wird erst als „gut“ oder „schlecht“ bewertet, sobald es mit seinesgleichen gemessen und verglichen wird. Umso stärker nun die verschiedenen Elemente voneinander abweichen, umso leichter fällt es dem Betrachter, diese nach gewissen Kriterien einzuordnen und letztendlich ein Urteil zu fällen. Standards sind jedoch lose definiert: der Gewinner eines lokalen Laufwettbewerbs kann als athletisch und sportlich gewertet werden, wenn er jedoch bei einem landesweiten Marathon einen der letzten Plätze belegt, wirkt er im Vergleich zu seinen Kontrahenten untrainiert und träge (dies ist der sogenannte „Fischteichereffekt“ [36]). Die Geltungsbereiche, also lokal und landesweit, stärken oder schwächen natürlich das Endergebnis, doch der zu dem Zeitpunkt geltende Standard wird nach der am häufigsten auftretenden Laufzeit gemessen, folglich bestimmt die Mehrheit den gegenwärtigen Maßstab [7, S. 136, 150]. Da nicht immer zwei oder mehrere Dinge für einen Vergleich vorhanden sind, nutzt ein Mensch auch Beispiele aus seiner Erinnerung, für jedes Element existiert auch eine gedankliche Referenz. Auch dabei wird mit jeder Abwägung die eigene Norm neu angepasst. Standards sind also wandelbar und, soweit vergleichbare Elemente vorhanden sind, von diesen stark abhängig.

Dies trifft auch beim Wahrnehmen von Figuren zu, deren Charakter sich wie bereits erläutert vorwiegend durch ihre körperliche Dynamik und ihrem Tun determiniert [14, S. 69f]. Die Darstellung und Ausdrucksstärke einer Persönlichkeit wird durch die Anwesenheit und Taten anderer Figuren beeinflusst und vice versa. Der Effekt dieses Kontrasts verstärkt sich besonders wenn nur zwei Charaktere vorhanden sind, hier definiert jeder der beiden gleichermaßen den Standard und somit den Gegenüber. Der Fall des Duos besitzt daher eine besonders extreme Dynamik, im Beispiel der Läufer gibt es also nur einen Gewinner und einen Verlierer. Aus diesen Gründen ist die Abstimmung der Bewegung und des Verhaltens zweier Figuren aufeinander ein signifikanter Bestandteil im Verlauf eines Animationsprozesses.

Bei der Heraushebung von Figuren und Charaktereigenschaften muss besonders in Cartoons auf ein vernünftiges Maß geachtet werden, da hier der Animator durch die Stilisierung weitaus mehr freie Hand besitzt. Eine zu starke Überspitzung kann beim Publikum zu Unverständnis oder, durch das

Brechen der Glaubhaftigkeit, sogar zu verringerter Verbundenheit zur Figur führen. Es wäre das genaue Gegenteil ihres Nutzens, da eine Übertreibung grundsätzlich die Klarheit einer Situation intensivieren sollte. Aus diesem Grund muss sich die Übertreibung trotz allem in einem gewissen Rahmen bewegen, wenn etwa Figur A auf eine Frage von Figur B dieser plötzlich mit einem Hammer auf den Kopf schlägt, wird dies den Zuseher ratlos zurücklassen, wenn Figur B jedoch im Vorhinein Figur A (aus welchen Gründen auch immer) ständig einen Klaps auf den Hinterkopf gegeben hat, wird diese Reaktion verständlicher [10, S. 57].

Ein Animator muss sich folglich der Kontrastwirkung zweier Charaktere bewusst sein und idealerweise dies zu seinem Vorteil nutzen, um die Ausdrucksstärke seiner Figuren zu maximieren. Es wird nun versucht zu erläutern, welche Faktoren für diese Zielsetzung berücksichtigt werden sollten.

2.3.2 Abstimmung eines Duos

Jedes Design eines fiktiven Darstellers beginnt mit einer Reihe von Skizzen, ohne jegliche Art von Verkörperung ist es nicht möglich, eine Figur zu animieren. Wie am Anfang in Abschnitt 2.2 beschrieben ist ein Charakter in seiner Bewegung physikalisch abhängig von seinem Statur. Sein Körperbau ist eine Grundlage für all seine Bewegungsmuster, dieselbe Persönlichkeit würde sich trotz allem mit zwei verschiedenen Körpern unterschiedlich fortbewegen. Da besonders Duos körperlich beim Entstehungsprozess aufeinander abgestimmt werden (folglich daraufhin auch bewegungstechnisch), ist ein kurzen Einblick in die Entwicklung des visuellen Designs daher unumgänglich.

So wie Bewegungsart und Taten eine Figur ausmachen, so dient ihr Design als eine Art Ersteindruck, welche den Zuseher beim anfänglichen Erblicken in eine Erwartungshaltung versetzt, welche durch die Animation bestätigt werden will [14, S. 71]. Wie bei der Bewegung wird auch bildlich bei einem Duo versucht ihr Auftreten aufeinander abzustimmen, sodass sich die Charaktere gegenseitig in ihrer Erscheinung durch Kontraste schmeicheln. Dies beginnt mit der Ausarbeitung von Silhouetten, Farben und schlichten, geometrischen Formen [2, S. 94f]. Wie in der besprochenen Gestik besitzen diese Formen eine eigene Symbolsprache, beispielsweise gelten Kreise und Kurven als positiv und jung (z.B. Kinder), während Quadrate für Stabilität und Stärke (z.B. Häuser) und Dreiecke für Aggressivität und Bedrohung (z.B. Reißzähne) stehen [13, S. 178–181]. Für einen guten Kontrast sind somit gegensätzliche Formen von Vorteil. Wenn eine Figur hauptsächlich aus Kreisen und Kurven besteht, unterstützt es den Kontrast wenn sein Gegenüber etwas kantiger und eckiger gestaltet ist, je nach Grad der Stilisierung dürfen hierbei Grenzen ausgereizt werden, man erinnere sich an das Prinzip von Exaggeration. Dieser förmliche Kontrast ist kein Muss sondern lediglich, wie die meisten Faktoren, eine Unterstützung für die gemeinsame Ge-



Abbildung 2.8: Figuren bewegen sich abhängig ihres Körpers, folglich zum Teil auch abhängig ihres allgemeinen Designs. Der kastenförmige Charakter (li.) besitzt ruckartige, geradlinige Bewegungen, während eine runder gestaltete Figur kurvenreiche, schwungvolle Gesten vollführt (re.). Der Kontrast des Designs zweier Figuren beeinflusst also auch den Kontrast ihrer Bewegungsmuster. Quellen: [19, TC=00:04:00:00](li.), [19, TC=00:15:30:00] (re.).

samtwirkung der Figuren. Sogar zwei visuell identische Charaktere können noch genug Appeal ausstrahlen, wenn sie sich in ihrer Verhaltensweise klar unterscheiden. Animationsbedingt ist jedoch der Umstand dieser körperlich-geometrischen Anlehnung zu berücksichtigen. Dies bedeutet nicht, dass sich ein im Design auf Quadraten basierender Charakter ausschließlich „eckig“ bewegen soll, dies würde den Charakter klarerweise roboterhaft und unnatürlich erscheinen lassen und sich wider seiner Glaubhaftigkeit stellen (in diesem Fall entgegen der Arcs der 12 Principles). Jedoch sollte die Stilierungsgrad des Aussehens in angebrachten Maßen in die Bewegungen der Figur einfließen, wie die Formverschiedenheit wird dann auch die davon abhängige Bewegungsdiskrepanz das Auftreten der beiden Figuren fördern. So könnte ein kantiger Charakter mit ruckartigen, engen Bewegungen agieren, während eine runde Figur kurvenreiche, ausschweifende Gesten vollführt (ein Beispiel dafür wären Anger und Joy aus *Inside Out* [19], siehe Abb. 2.8).

Um die Figuren in ihrem charakterlichen Wirken so gut wie möglich in Kontrast zu setzen, müssen einzelne Charaktereigenschaften so deutlich wie möglich hervorgehoben werden. Dazu führt man sie gewollt zu Situationen, in welche eine oder mehrere Eigenschaften der zwei Figuren gänzlich zur Geltung kommen und möglichst miteinander konkurrieren. Diese Cha-

rakterzüge sind wichtig für ihr späteres Handeln in der Geschichte, denn die Figuren werden bewusst für den Nutzen der Handlung inszeniert [8, S. 158f]. Um beispielsweise die hektische Art von Figur A mit der gegenteiligen, stoischen Ruhe seines Gegenübers Figur B hervorzuheben, könnte Figur B eine besonders langsame Aktion ausführen, welche die unter Zeitdruck leidende Figur A massiv behindert. Figur A wird versuchen, Figur B zum schnelleren Handeln zu motivieren, ihn vielleicht sogar körperlich nachhelfen wollen. Wenn beispielsweise in diesem Fall Figur B nun ein kolossaler Bernhardinerhund ist und Figur A ein kümmerlicher Chihuahua, kann in dieser Situation zusätzlich ihr Massen- und Größenunterschied vorgeführt werden, bei einer Komödie lädt die gesamte Szene dann geradewegs zu Slapstick-Einlagen ein (wenn zum Beispiel der Bernhardiner sich dann auf den Chihuahua legt und ihn zusätzlich behindert). Für jede Charaktereigenschaft, welche Figur A besonders prägt, sollte demnach Figur B einen gegenpoliges Attribut besitzen, für diesen Konflikt wird dann idealerweise eine dafür geschaffene Szene eingesetzt. Die Figuren müssen für diese Art der Darstellung aber nicht zwangsweise miteinander interagieren, ihre Wesenszüge können auch durch ihre Umgebung hervorgebracht werden. Wenn etwa die beiden Hunde von unserem Beispiel an einem Hürdenlauf teilnehmen, wird im Vergleich zu den Kontrahenten der Bernhardiner zu langsam sein und der Chihuahua durch seine Größe kaum über die Hürden gelangen, beide werden zu einem Extrembeispiel. Nicht zu vergessen ist, dass der durch die Umgebung hinzukommende emotionalen Kontext zusätzlich berücksichtigt werden muss. Ein Chihuahua, welcher vergeblich über eine Hürde springen will verhält sich in einer Komödie anders als in einem Drama [14, S. 121].

Da die Umgebung demnach ebenso zur Darstellung beiträgt, ist aus diesem Grund auch eine passende Kameraführung und Bildkomposition für eine derartige Inszenierung nötig. Belichtung, Position und Bewegung sind die Werkzeuge, mit welchen ein Animator die Blicke des Publikums lenkt. Bei einem Duo wird darauf geachtet, dass beide Figuren abwechselnd und möglichst auf gleicher Dauer gezeigt werden, dieser Ansichtswechsel ist wichtig für den Wissensaufbau des Zusehers und gibt beiden Figuren dieselbe Menge an Bedeutung, die Perspektivierung der Geschichte läuft damit von beiden Protagonisten aus [14, S. 130, 141, 8, S. 160]. Damit reichen Beleuchtung und Positionierung meist, um die Figur im Bild ins Zentrum der Aufmerksamkeit zu stellen. Schwieriger erweist sich eine Szene erst, wenn beide Figuren gleichzeitig und in gleichen Maßen zu sehen sind (also wenn keine Unschärfe sich über eine Figur legt und kein Abschneiden durch den Bildschirmrand erfolgt). Derartigen Szenen werden dafür verwendet, um den Fokus entweder auf einen direkten Vergleich der Beiden oder auf ihre Interaktion miteinander zu setzen. Diese Art der Einstellung wird zwar seltener als andere Ansichten verwendet, ihr Vorteil ist allerdings ein direkter, stärkerer Vergleich der gegenübergestellten Figuren [8, S. 160f]. Der Animator muss hier nun durch Bewegung allein den Blick des Publikums lenken, da

die Aufmerksamkeit ansonsten willkürlich auf beide Figuren zerbrochen wird oder schlimmer, auf Punkte im Bild fällt, welche für die Handlung kaum von Belangen sind, der Zuseher verliert das Interesse am Geschehen [40].

Die Lösung für dieses Dilemma ist ein bewusster Fokuswechsel zwischen beiden Figuren. Dies bedeutet, dass der Charakter, auf welchem die Aufmerksamkeit des Betrachters liegen soll, ausdrucksstärker animiert wird, während sein Gegenüber eine dynamisch-passive Rolle einnimmt und nur minimale oder unscheinbare Bewegungen ausübt. Im Idealfall unterstützt die passive Figur sogar den Moment der aktiven Figur ein wenig, beispielsweise, wenn bei einer spannenden Lagerfeuergeschichte der Erzähler sich aufbäumt und ein Ungeheuer imitiert: zur Unterstützung könnte hier der Zuhörer sich dabei langsam auf seinem Platz zusammenkauern. Der Zuhörer erweitert somit fast unscheinbar den Größenunterschied zwischen sich und der aktiven Figur und unterstützt somit die Wirkung der Erzählerfigur. Dies funktioniert natürlich auch bei weniger enthusiastischen Gesprächen, redende Figuren unterstützen in den meisten Fällen durch ihren Körper und ihre Gestik das Gesprochene (ausgenommen die Figur lügt, denn der Körper ist ein Indikator für das Gesprochene, eine wörtliche Bemerkung kann durch kleine Gesten und Bewegungen des Redenden in ihrer Aussage maßgeblich beeinträchtigt werden) [14, S. 197]. Im Idealfall wird die passive Figur somit für kurze Zeit zu einer Art Secondary Action für die aktive Figur. Ein Extrembeispiel für Figuren, welche in einer Erzählung auf lange Zeit diese Secondary-Action-Position einnehmen, sind Sidekicks, also die Helferfiguren von Helden. Diese dienen ausschließlich als ständiger Kontrast für den Helden und behalten im Regelfall die meiste Zeit über eine passive Funktion. Der Wechsel zwischen passiver und aktiver Rolle sollte insgesamt wenn möglich angekündigt werden, in etwa indem die passive Figur sich plötzlich mehr bewegt als sonst, da sie passende Worte für ihre Antwort sammelt. Die Aufmerksamkeit wird damit bereits während dem Satz der aktiven Figur fließend auf die passive Figur übergeleitet [39, S. 21].

Im Falle von Held und Helfer fällt auf, dass Figuren nicht nur eine Persönlichkeit repräsentieren, sondern auch eine soziale Rolle einnehmen [8, S. 155]. Identisch zur Einschätzung der Persönlichkeit beginnt diese soziale Einteilung mit dem ersten Auftritt der Figur auf Basis ihres Aussehens, verändert sich jedoch meist im Laufe der Handlung durch ihr Verhalten und ihre Taten: ein Mann in Priesterkutte kann für die Hälfte des Films als Priester identifiziert werden, sobald er aber plötzlich einen Räuber stellt und eine Dienstmarke zeigt, verändert sich seine Rolle zu der des verdeckten Polizisten. Ab zwei Figuren kommt zu dieser steten Überprüfung auch ein laufender Vergleich der sozialen Rollen und des jeweiligen Status dazu. Bei dem Aktiv-Passiv-Gesprächsbeispiel von vorhin befindet sich die passive, zuhörende Figur in einem niedrigeren Status, sobald sie zu Reden beginnt und ihr Zuhörer schweigt, wechselt sie zu einem höheren Status als ihr Gegenüber. Diese stete Neuverteilung von Status und Rolle bestimmt den Umgang

zweier Figuren miteinander und erzeugt, wie unterschiedliche Charaktereigenschaften, weitere (jedoch weitaus flexiblere) Kontraste, welche wiederum für die Darstellung der Figuren benutzt werden können. Jede Tat und jede Bewegung beschreibt die soziale Position der Figur gegenüber der Anderen und verleiht ihrem Tun eine eigene Deutung [8, S. 162f, 5, S. 30–32]. Es macht letztendlich für das Publikum einen Unterschied, ob zwei Landstreicher sich bei einer Flasche Bier unterhalten, oder wenn dies ein Landstreicher und ein König tun, unabhängig vom Charakter des Jeweiligen.

Da sie jedoch trotzdem ein Bier miteinander trinken, zeugt von Gemeinsamkeiten, die Figuren dürfen sich also nicht in jeglichen Bereichen unterscheiden, sie benötigen ebenso gemeinsame Werte, damit sich kontrahierende Eigenschaften überhaupt hervorheben können. Ein klassisches Beispiel hierfür ist die Beziehung zwischen Held und Bösewicht: nicht selten unterscheiden sich die beiden Figuren in nur wenigen Punkten, der Bösewicht besitzt im Gegensatz zum Helden jedoch einen fatalen Makel (Fatal Flaw), welches beispielsweise eine fehlgeleitete Motivation oder eine verzerrte Weltanschauung ist [5, S. 50–53]. Dies bringt einen weiteren Punkt beim Setzen von charakterlichen Kontrasten zum Vorschein: Charaktere dürfen, oder sollen sogar, Schwächen besitzen, denn der Zuseher verbindet sich nicht nur durch gute, sondern auch durch schlechte Eigenschaften mit einer Figur. Jeder Mensch besitzt eigene Stärken und Schwächen, daher sollte auch eine fiktive Figur ein oder zwei charakterliche Mängel ausweisen, idealerweise wird ein entworfenes Duo öfter sogar gegenseitig auf die Makel des anderen hinweisen, welches dann entweder zu Konflikten oder zum Versuch der Bewältigung dieser führt. Dies sind Faktoren, welche die Figuren in einer Geschichte letztendlich glaubhaft und lebendig wirken lassen [14, S. 113, 6, S. 18f].

Kapitel 3

Beispielanalyse

Nachdem nun ein umfangreiches theoretisches Fundament erarbeitet wurde, ist es an der Zeit, das angereicherte Wissen anhand eines praktischen Beispiels zu überprüfen. Durch eine Beispielanalyse können die erworbenen Kenntnisse nicht nur empirisch bestätigt, sondern auch formiert und die Kernbereiche in verschiedene Zweige unterteilt werden. Als Beispiel dient hierbei der Kurzfilm *Presto* [23] aus den *Pixar Animation Studios*, welcher 2008 im Kino als Vorfilm zu *WALL-E – Der letzte räumt die Erde auf* [30] gezeigt wurde.

Die Geschichte handelt vom Zauberkünstler Presto Digiotagione und seinem Hasen Alec Azam, welche gemeinsam in einer Bühnenshow auftreten. Durch eine Verspätung versäumt der Zauberer, den hungrigen Alec während den Vorbereitungen in seiner Manege zu füttern und übt stattdessen noch einmal einen Zaubertrick mit dem zentralen Elementen der Show: seinen Zauberkugeln. Selbst nach wiederholtem Drängen des Hasen während der Aufführung verweigert er jedoch dessen Fütterung, was den Hasen dazu verleitet die Show zu sabotieren. Für die Auswahl dieses Filmes zum Zweck der Analyse gibt es mehrere Begründungen: der Film zeigt beinahe ausschließlich eine Interaktion zwischen zwei stilisierten Figuren, wovon eine davon ein anthropomorpher Hase ist. Die Szenerie ist klar und beinahe vollkommen frei von anderen möglicherweise ablenkenden Figuren oder Objekten, womit die Darbietung der beiden Figuren gänzlich im Mittelpunkt steht. Dazu existiert während des gesamten Films kein wörtlicher Dialog zwischen den Charakteren oder ihrer Umgebung, anstatt von Sätzen geben die Figuren lediglich Laute von sich. Die Darstellung der Handlung und die damit verbundene Interaktion zwischen den beiden Charakteren beruht somit neben den Taten allein auf Gestik und Mimik.

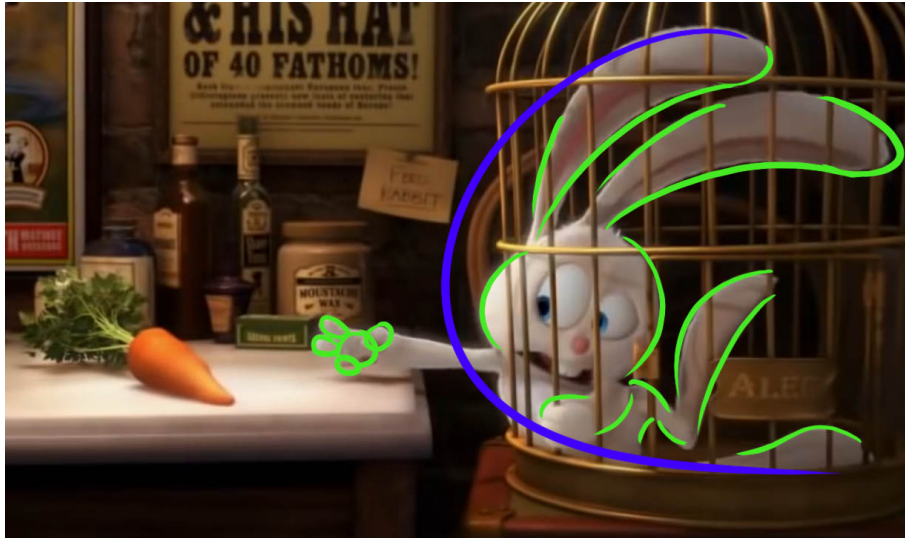


Abbildung 3.1: Das runde Design des Hasen (im Bild grün hervorgehoben) wirkt sich stark auf dessen ebenso kurvenreiche, elastische Animation aus. Dazu sind die Ohren eine sinnvolle Erweiterung dessen Line of Action (im Bild blau hervorgehoben). Quelle: [23, TC=00:00:25:00].

3.1 Inszenierungs- und Bewegungsmerkmale der Charaktere und ihr Verhalten zueinander

In der ersten Szene befinden wir uns im Proberaum des Zauberers. Die Kamera zeigt eine Nahaufnahme von einem Plakat, auf welchem die Bühnenshow des Zauberers Presto beworben wird, danach bewegt sie sich von der Wand weg und offenbart mehrere Bilder und Werbeplakate des Zauberers, dazu eine Kommode auf welcher sich, gut beleuchtet und somit dem Zuseher ins Auge fallend, eine Karotte befindet. Vom rechten Bildschirmrand ist ein Magenknurren und angestregtes Keuchen zu hören, die Kamera schwenkt nach rechts und es wird ein goldener Käfig mit der Aufschrift „Alec“ sichtbar, in welchem sich der gleichnamige, scheinbar hungrige Hase befindet. Dieser versucht, durch die Gitterstäbe die Karotte zu ergreifen, kann sie jedoch, selbst mit energischen Versuchen, nicht erreichen.

Das Design des Hasen basiert stark auf Ovalen und Bögen, auch in seinen Posen sind starke Bögen erkennbar (etwa beim ersten Herausstrecken der Hand, in welcher sein gesamter Körper eine nach links gewölbte Kurve beschreibt, welche wie ein Pfeil in seinen Arm resultiert). Hier schmiegt sich sogar die Statur der Figur stark an ihre gewölbte Line of Action an, um die dargestellte Kraft des Hasen beim Ringen nach der Karotte zu intensivieren (siehe Abb. 3.1) [10, S. 52]. Auch die Bewegungen wirken, zum Teil dank der langen Ohren, sehr geschmeidig und abgerundet, besonders

durch das frustrierte Auf- und Abhüpfen erhält der Charakter in seiner Dynamik eine leichte Ähnlichkeit zu einem Gummiball. In wenigen Sekunden wird somit nicht nur das Dilemma des Hasen und sein Bezug zum Zauberer erklärt, sondern auch seine komplette Eigenart in Bezug auf Charakter und Bewegung sowie die Karotte als *MacGuffin* (ein Begriff für ein begehrtes Objekt, welches die Handlung vorantreibt [41]) sehr präzise dem Publikum erläutert. Im Hintergrund ist dazu ein kleiner Notizzettel mit der Aufschrift „Feed Rabbit“ zu sehen, welches die Dringlichkeit des Fütterns des Hasen (vielleicht auch das häufige Vergessen der Fütterung) verdeutlicht und somit für aufmerksame Zuseher bereits etwas Foreshadowing andeutet (eine Art böses Omen, welche das Publikum den weiteren Verlauf der Handlung erahnen lässt [42]).

Nun betritt Presto den Raum, noch genüsslich eine Mahlzeit kauend, und wirft gelassen einen Blick auf seine Taschenuhr. Beim Anblick dieser verfällt er in leichte Panik, verschließt die Türe und blickt sich verschwörerisch um. Daraufhin marschiert er am Hasen vorbei zum Schrank, blickt sich ein zweites Mal und öffnet sodann ein Geheimfach, in welchem sich ein Zylinder (welcher vorher am Plakat sichtbar war) und ein trivialer, spitzer Zauberhut mit Sternen befinden. Mit einem Glitzern in den Augen nimmt er beide Hüte aus der Lade, stellt den Zylinder verkehrt auf der Kommode ab und bläst kurz in den Zauberhut. Daraufhin wird plötzlich Staub aus dem Zylinder gewirbelt, woraufhin Presto ein Taschentuch herausnimmt und es in den Zauberhut steckt. Seine Hand erscheint aus dem Zylinder auf der Kommode und putzt etwas Staub von der Krempe.

Im Vergleich zum Hasen Alec wirkt der Zauberer Presto etwas hager und besitzt allgemein ein etwas kantigeres und in die Länge gezogenes Design (viereckige Ohren, spitze Nase, abgewinkelte, lange Finger, spitz zulaufende Frisur, dünne und lange Augenbrauen sowie Oberlippenbart, etc.). Auch seine Bewegungen sind sehr geradlinig und direkt, sie wirken beinahe etwas hastig. Durch das Abwischen des Staubs wird nicht nur die Funktionsweise des Huts demonstriert, sondern auch Prestos penible Ader und seine Wertschätzung gegenüber der beiden Hüte offenbart.

Danach nimmt der Zauberer den Hasen relativ gleichgültig aus den Käfig, platziert ihn auf der Kommode und setzt ihn auf den Tisch. Alec marschiert wie verzaubert zu seiner Karotte, wird jedoch wiederholt vom Zauberer auf seinen Platz zurückgeschoben, da Presto noch ein letztes Mal vor der Auf-führung seinen „Hase aus dem Hut“-Trick testen will (was sich durch die bereits gesehene magische Eigenschaft der beiden Hüte als einfach erweisen sollte). Beim dritten Zurückschieben gehorcht er, Presto zieht ihn durch den dem Hasen aufgesetzten Zauberhut aus dem Zylinder und ist bereits dabei, ihm als Belohnung die Karotte zu geben. In dem Moment klopft es an der Tür, da Prestos Show beginnt. Der Zauberer läuft auf die Bühne, stellt noch im Abseits den Hasen mitsamt Zauberhut auf ein Tischchen und schreitet, sobald im Rampenlicht, selbstsicher und langsam in die Mitte. Alec, nach

wie vor noch mit offenem Mund auf dem Tischchen stehend, bemerkt, dass er seine Karotte nicht erhalten hat und blickt Presto enttäuscht nach.

Die Probeszene präsentiert dem Zuseher das Verhältnis zwischen Presto und Alec sowie ihren Konflikt zueinander. Durch das aufgeregte Betrachten und Putzen des Zylinders sowie die gleichgültige Handhabung von Alec und dessen Platzierung neben den Hüten weiß der Zuseher, dass der Hase nicht nur für den Zauberer die Position eines Arbeitsutensils einnimmt, er liegt sogar in der Wertschätzung des Zauberers ein klein wenig unter den beiden Hüten. Alec ist auf die Karotte fixiert und interessiert sich sichtlich wenig für Prestos Zaubertricks. Die Beziehung scheint ein schlichtes Arbeitsverhältnis zu sein: Presto führt mit Alec Zaubertricks aus, Alec erhält dafür Karotten. Ein wichtiges Detail ist hier, dass beide sich nie böse Blicke austauschen oder in anderer Art eine Abneigung gegenüber zeigen: Alec scheint zufrieden mit seiner Position, wenn auch durch Prestos Nachlässigkeit etwas hungrig, Presto ist die gierige Art des Hasen durch das dreimalige, geduldige Zurückschieben (und seiner dabei leicht gereizten Mimik) scheinbar ebenfalls gewohnt. Der Drang des Hasen zur Karotte wirkt durch das gleichmäßige Hinüberschreiten wie eine Art mechanische Kraft, welche ihn antreibt. Durch das ständige zurückschieben des stetig marschierenden Alec wirkt der Hase daher wie eine Art aufziehbares Spielzeug, ein gutes Detail zum Aufbau von Empathie. Wichtig ist ebenfalls, dass der Zauberer dem Hasen die Karotte nicht verwehrt oder diese als Lockmittel benutzt. Ohne das Klopfen an der Tür und der startenden Vorstellung hätte dieser tatsächlich Alec die Karotte gegeben (womit der Konflikt jedoch unnötig früh gelöst worden wäre). Presto besitzt schnelle Bewegungen mit kleinen Pausen bei ausdrucksstarken Positionen und dadurch eine sehr klare Körpersprache, was seinem peniblen und klaren Charakter unterstreicht und das Verständnis für den Zuseher noch weiter erleichtert. Kombiniert mit Alecs konstantem Gang fällt es dem Zuseher in dieser Szene daher trotz der ständigen Bewegung beider Figuren nicht schwer, der Handlung zu folgen und alle Geschehnisse am Bildschirm zu erfassen. Auch in dem Moment, in welchem Presto dem Hasen zu einem kurzem Augenblick der Ruhe bittet, verharrt Alec komplett in seiner Pose, womit er die gesamte Aufmerksamkeit des Zusehers an Presto abgibt. Die Szene im Proberaum bereitet somit den Zuseher auf die Hauptgeschichte vor, indem sie die Funktionsweise der Hüte und die Beziehung der beiden Figuren zueinander erläutert und das Publikum durch einen intensiven Aufbau von Empathie zu beiden Charakteren bei Interesse hält (siehe Abb. 3.2).

Presto steht nun auf der Bühne und beginnt mit seiner Show. Er klappt seinen Zylinder auf und erntet Beifall, dann zeigt er dem Publikum theatralisch dessen leere Innenseite, um daraufhin seine Hand hineinzustecken und den Hasen herauszuziehen. Doch seine Hand rührt im Hut herum, seine Miene wird grimmig und er schielt zu Alec im Schatten der Bühnenseite hinüber, welcher den Zauberhut hält, aus welchem die Hand des Zauberers vergeblich ins Leere greift. Presto deutet durch eine kleine Kopfbewegung



Abbildung 3.2: Für das spätere Verständnis der Haupthandlung werden die beiden Charaktere und ihr gemeinsamer Konflikt in einer anfänglichen Szene kompakt erklärt. Dadurch wird auch verhindert, dass keiner der beiden fälschlicherweise als Bösewicht interpretiert wird. Quelle: [23, TC=00:00:17:00].

dem Hasen an, sich durch den Hut ziehen zu lassen, dieser jedoch schüttelt den Kopf und symbolisiert durch ein deutliches Kauen und einer langsamen Handbewegung zum Mund das Essen einer Karotte an: er will zuerst gefüttert werden. Presto kneift verärgert die Augen zusammen und greift dann tief in den Zylinder, um Alec mit Gewalt herauszuziehen. Dieser weicht dem Griff aus und klopft stattdessen den Zauberhut mitsamt Prestos Hand kurz und hart auf den Tisch. Presto zieht mit einem kurzen Schmerzensschrei seine Hand aus dem Hut, entschuldigt sich beim Publikum durch ein kleines Lächeln und marschiert gereizt in Richtung des Hasen. Alec bemerkt die leichte Wut des Zauberers und setzt sich zur Vermeidung von Ärger schnell den Zauberhut auf, worauf Presto stehenbleibt und nun wieder konzentriert in den Hut greift. Es schnalzt, Presto macht ein schmerzerfülltes Gesicht und zieht wimmernd eine Mausefalle hervor, erntet jedoch Beifall vom Publikum, welchen er überrascht annimmt.

Die Interaktion findet, obwohl beide Figuren weit voneinander entfernt stehen, direkt durch den Hut statt. Da Presto durch die laufende Vorstellung in gewisser Weise an die Bühne gebunden und vom Hasen abhängig ist (zumindest für diesen einen Trick), befindet sich Alec in einer Machtposition, welche er auch nutzt, jedoch nicht überstrapaziert: der erste Schlag auf den Tisch ist eine Zurechtweisung für den groben Ergreifungsversuch von Pre-

sto, die Mausefalle ein schmerzhafter Hinweis auf die gewünschte Mahlzeit. Diese gerechtfertigten Taten sind wichtig für die Entwicklung der Empathie für beide Charaktere: keine der Aktionen wirken somit sinnlos oder boshaft, der Zuseher ergreift daher auch nicht Partei für eine Figur und konzentriert sich dadurch rein auf die Handlung. Auch die teils überdeutliche Symbolsprache der beiden Figuren ist hier berechtigt: da Presto sich mitten in der Show befindet, ist eine Kommunikation mittels Gestik und Mimik nachvollziehbar. Lebendiger erscheinen lassen die Figuren auch kleine, zeitlich gut abgestimmte Gesten. So greift Presto zuerst direkt in den Hut, sucht dann mit seiner Hand nach dem Hasen, hält kurz inne, macht ein verärgertes Gesicht über die plötzliche Unregelmäßigkeit und blickt dann erst hinüber zu Alec. Auch nachdem Alec ihm das Zeichen zum Essen der fehlenden Karotte gibt, zuckt Presto fast unmerklich aus Unverständnis über diese Gebärden mit den Augen, bis er nach einem Moment des Denkens die Zeichen versteht und die Augen nach vorne in die Ferne richtet, nur um dann wiederum verärgert zurückzublicken und übermütig in den Hut zu greifen. Durch diese kleinen zeitlichen Pausen und der klaren Reihenfolge der Emotionen kann der Zuseher klar den vermeintlichen Denkprozess der Figur ablesen. Zu beachten ist auch die Nutzung von Squash und Stretch sowie Exaggeration bei der Mausefalle: beim Zuschnappen nimmt die Größe der Fliege des Zauberers für einen kurzen Moment stark zu (als Verdeutlichung für den erlittenen Schock), die geweiteten Augen und der geöffnete Mund ziehen das Gesicht in die Länge und dehnen somit den unter Schmerz angespannten Körper noch ein wenig mehr. Auch in der darauffolgenden Szene, wo Alec ihn noch einmal auf die Karotte hinweist, ist, der rechte Arm des Hasen stark in die Länge gezogen. Der Grund dafür ist aber ein anderer: wäre der Arm kürzer, würde der gehaltene Hut einen Teil des Hasen verdecken und somit eine unklare Silhouette der Figur erzeugen. Verzerrungen und Verformungen dürfen also nicht nur für klarere Bewegungsabläufe, sondern auch für klarere Formen (ergo ausdrucksstarke Schlüsselposen bzw. Keyframes) verwendet werden.

Nun folgt ein (wenn auch recht einseitiger) Schlagabtausch zwischen Hase und Zauberer. Alec weist ihn darauf hin, ihm die Karotte durch den Hut zu reichen, doch Presto wirft stattdessen ein Ei hinein. Alec reagiert schnell genug, das Ei fliegt durch die Erdanziehung wieder zurück in den Zauberhut und dadurch aus dem Zylinder in Prestos Gesicht. Nach einem weiteren kurzen Applaus zeigt Presto dem Hasen die Karotte, welcher hoffnungsvoll zunickt, doch Presto verwandelt diese stattdessen in eine Blume und schnuppert daran süffisant. Der verärgerte Hase klappt sodann das Rohr eines Abluftungssystems herunter und steckt den Hut daran, wodurch der Kopf des Zauberers kurz unter Geschrei in den getragenen Zylinder gesogen wird. Nochmal bittet Alec um die Karotte, nochmal versucht Presto ihn durch den Hut zu ergreifen, doch der Hase klemmt die herausragende Hand des Zauberers in der Lade des Tischchens ein. Während Alec den Ärmel des Zauberers nach der Karotte durchsucht, bemerkt er den heraneilenden

Presto, zieht schnell den Arm aus der Lade und richtet ihn auf den Zauberer, wodurch dieser sich selbst ins Auge sticht. Geblendet greift er wütend nach dem Hasen, reicht jedoch in den Hut und ergreift, durch den auf den zu Boden gefallenen Zylinder, seine eigene Hose, welche er mit einem Ruck herunterreißt und ihn in Unterwäsche auf der Bühne stehen lässt. Um einen weiteren sich ankündigenden Angriff seitens des Zauberers zu vermeiden, lässt Alec eine Leiter durch den Hut fallen, welche Presto schmerzhaft trifft. Presto drückt die Leiter zurück in den Hut und versucht, sie auf dieselbe Weise auf Alec „schießen“ zu lassen, dieser weicht der Leiter jedoch aus, sie schlägt in einer abgelegene Türe ein und Presto wird, klammernd an seinem Hut, über die Bühne gezogen, während sein Kopf wiederholt von Leitersprossen getroffen wird.

Diese Slapstick-Einlagen machen den Hauptteil des Films aus. Dank der Unnachgiebigkeit beider Charaktere wird der Konflikt nicht gelöst, sondern immer weiter ausgereizt. Auch bleiben beide Figuren durchgehend empathisch: die Unfälle entstehen oft durch Selbstverschuldung von Presto oder durch panische Reaktionen beziehungsweise Notwehr seitens Alec, wodurch die Nachvollziehbarkeit ihrer Taten bewahrt wird. Auch durch den Umstand, dass Presto durch die Vorstellung an die Bühne gebunden ist und sich praktisch für jeden an ihn gerichteten Streich dazu beim Publikum bedanken muss, wird seine kontinuierlich ansteigende Wut erklärt.

Ein gutes Beispiel, wie Figuren sich Handlungszeit und Blickfokus des Publikums untereinander teilen können sind die Sequenzen mit dem Einsatz der Bühnenleiter. Sobald sich Presto wütend auf Alec stürzen will, reagiert dieser erschrocken, blickt zur Leiter, denkt kurz nach und lässt sie dann durch den Hut fallen. Würde man in dieser Szene beide Figuren zeigen, hätte es den Anschein, als ob Presto in seiner Pose verharren würde, bis Alec mit seiner Reaktion fertig ist, dieses Problem wird jedoch durch Prestos Abwesenheit im Bild gelöst. In der nächsten Szene soll die Aufmerksamkeit des Zusehers auf der Leiter und dem Zauberer liegen, wie bereits erwähnt kann ein Blickfokus des Zusehers durch Bewegung oder dem Fehlen von Bewegung am Bildschirm erzeugt werden [10, S. 57]. In diesem Fall verharrt daher Alec beinahe regungslos in seiner Pose, nur sein Blick wandert von der Leiter zum Zauberer. Durch diese Reduktion von Bewegung senkt Alec die potentiell auf sich gerichtete Aufmerksamkeit, zusätzlich leitet er mit seinem Blick das Interesse des Zusehers auf die Leiter und danach auf Presto. Die Leiter hingegen zittert durch den Einschlag und rutscht danach langsam nach unten, sie lenkt die Aufmerksamkeit somit durchgehend auf sich, bis Presto wieder im Bild erscheint. Presto wird nun den Hut als eine Art „Leiterkanone“ verwenden. Um dem Zuseher daher genug Zeit und Aufmerksamkeit zu geben diese Aktion vorauszuahnen, verbleibt Alec nach wie vor in seiner Pose und blickt etwas verunsichert zu Presto: die Aufmerksamkeit soll also vollkommen auf dem Zauberer liegen, bis der Zuseher dessen Absicht erkennt. Sobald dies geschieht, wird der Zuseher wieder auf



Abbildung 3.3: Da in dieser Szene für die Handlung einzig Prestos Aktionen von Bedeutung sind, verharrt Alec in seiner Pose (oben) bis kurz vor dem Schuss der Leiter (unten). Zusätzlich leitet der Hase den Blick des Zusehers mit dem Zeigen seiner schrägen Körperhaltung, seiner Arme und seiner Augen in Richtung des Zauberers. Durch dieses passive, jedoch stark unterstützende Verhalten bleibt die Aufmerksamkeit des Publikums vollkommen an Presto hängen. Interessantes Detail: damit der Leiter-Gag funktioniert und Presto nicht zu tief zielt, wurde das Tischchen in der nächsten Szene etwas vergrößert. Quelle: [23, TC=00:02:49:00–00:03:00:00].

Alec blickt um zu sehen, ob dieser die drohende Gefahr auch erkannt hat (durch Prestos Blick auf und Anvisieren von Alec leitet dieser ebenso den Blickfokus zurück auf den Hasen). Und erst dann „erkennt“ Alec die Situation und bewegt sich wieder, da er sich nun wieder im Fokus des Zusehers befindet (siehe Abb. 3.3).

Presto zerbricht nun die Leiter, bittet das Publikum durch eine Geste zur Ruhe und präsentiert Alec die Karotte, welcher erfreut darauf blickt. Der Zauberer platziert die Karotte auf einen kleinen Tisch und legt nun ein weißes Tuch darüber. Alec blickt verwirrt, bis der Zauberer mit dem Leiterstück voller Wut auf das Tuch mit der Karotte einschlägt. Alec schreit entsetzt, Presto nutzt diesen Moment um ihn endlich durch den Hut herauszuziehen, doch der Hase reagiert schnell genug und lässt die Hand des Zauberers in eine Stromschaltung greifen. Die Stromschläge lassen Presto auf der Bühne tanzen, wofür er ein weiteres Mal Applaus erntet. Letztendlich hat Presto genug, er schreit wütend auf und macht sich nun auf die Jagd nach dem Hasen. Hinter der Bühne versteckt sich Alec unter einem Tisch, als Presto nach ihm greift fasst er wieder in den Zauberhut. Seine Hand ragt aus dem mitgebrachten Zylinder heraus, welche hinter ihm eine Seilsicherung ergreift. Triumphierend zieht er diese heraus, bemerkt jedoch, dass es nicht der gewollte Hase ist und wird, dann der gelösten Sicherung und durch ein Seil, in welches sich sein Fuß verfangen hat, in schwindelerregende Höhe gezogen. Alec, sichtlich erleichtert durch diese unverhoffte Rettung, hüpfte nun freudig in Richtung Ausgang, doch das Seil reißt und Presto stürzt in die Tiefe. Alec blickt kurz zurück und erblickt entsetzt den fallenden Zauberer, die ebenfalls herabstürzende Bühnendekoration reißt zusätzlich ein Klavier und etwas Bühnenbeleuchtung mit sich, was die Situation weiter verschärft. Alec entschließt sich widerwillig, den Zauberer zu retten, greift in den Zauberhut und platziert mit seiner aus dem Zylinder herausragenden Hand die Kopfbedeckung direkt unter Presto. Der Zauberer fliegt aus dem Zauberhut des Hasen und landet in einer kunstvollen Pose vor den eingestürzten Objekten. Nach einer kurzen Stille fällt ein tosender Applaus, Presto ist überrascht von seiner Unversehrtheit und nimmt den Applaus dankend an. Wie er begeistert zu Alec hinüberblickt, erwidert dieser mit einem verärgertem Blick und geht aus dem Rampenlicht. Presto reagiert darauf, indem er den Zylinder aufhebt und ihm zupfeift, wodurch sich der Hase nochmal mürrisch umdreht. Presto platziert den Zylinder auf dem Tisch, nickt anerkennend und zieht nun das weiße Tuch vom Tisch, worunter die unversehrte Karotte zum Vorschein kommt. Alec erscheint erfreut aus dem Zylinder, verspeist die Karotte und atmet erleichtert auf. Presto bietet ihm einen Platz auf seinem rechten Arm an, was Alec annimmt, beide verbeugen sich vor dem Publikum und posieren daraufhin in einer Haltung, in welcher Presto Alec präsentiert. Es wird zu einem Werbeplakat geblendet, welches dem Plakat aus der ersten Szene stark ähnelt, jedoch präsentiert hier der Zauberer nun stolz den Hasen anstelle des Zauberhuts.

Bei Alecs bisherigen Aktionen verhält sich der Hase relativ bittend (wenn auch zum Teil sehr energisch) gegenüber Presto, selbst nach dem Herablassen der Leiter blickt er überrascht und etwas schuldig. Dieses Benehmen verstärkt das Verhältnis der beiden Figuren: trotz Alecs expliziten Taten bleibt der Hase in seinem Status unter dem Zauberer. Sobald Presto jedoch

die Karotte scheinbar zertrümmert, verschwindet somit auch der MacGuffin des Hasen und seine Motivation wechselt zu Heimzahlung und zum Verlassen der Show. Erst als Presto in Lebensgefahr schwebt, beugt sich Alec, nimmt wieder an der Show teil und imitiert sogar beim Platzieren des Zylinders die Körperhaltung und die charakteristische Handbewegung des Zauberers. Damit übernimmt er nicht nur kurz die Rolle des präsentierenden Zauberers, er bewahrt damit auch den Schein der Show, wofür sich der Zauberer bisher unter Schmerzen eingesetzt hat. Der Zuseher erkennt daraus, dass trotz allem eine gewisse Freundschaft und Achtung zu Presto von Alec ausgeht. Durch das Nachziehen des Zauberhuts beim späteren Verlassen der Bühne ist erkenntlich, dass Alec sein Arbeitsverhältnis mit Presto auch nicht aufgibt, aber sich als Verlierer des Spektakels sieht. Presto erkennt dies und bietet dem Hasen die Karotte als Zeichen der Versöhnung an. Der Zuseher erkennt auch seine nun erhöhte Wertschätzung gegenüber Alec am Schluss dadurch, dass er den Zylinder unbefangen mit dem Fuß aufhebt. Dies ist ein deutliches Zeichen dafür, dass er nun den Hasen weitaus mehr schätzt als seine Zauberhüte, was die beiden Figuren letztendlich (auch sichtbar im Plakat durch den Ersatz des Hutes durch Alec) auf denselben Status bringt und zu ebenbürtigen Partnern macht.

3.2 Zentrale Kontrastpunkte zum gegenseitigen Hervorheben des Charakters

Auf Basis dieser ausführlichen Analyse und dem ausgearbeiteten Wissen kann nun die Schlussfolgerung gezogen werden, dass sich zwei oder mehrere Charaktere gegenseitig in ihrem Wirken vor allem dann unterstützen, wenn verschiedene Formen des Kontrasts vorliegen. Diese Art der Kontrastgebung zweier Figuren lässt sich in fünf verschiedenen Gebiete einteilen. Dabei zählt nicht die Erzeugung von möglichst starken und zahlreichen Gegensätzen sondern eine bewusste Betrachtung der zur Verfügung stehenden Einsatzmöglichkeiten und ihre, je der Einschätzung des Animators entsprechende, maßvolle Anwendung.

3.2.1 Kontrast in Aussehen und Design

Aussehen und Design sind nicht nur ausschlaggebend für den visuellen Kontrast zweier Figuren, sie besitzen einen starken Einfluss auf die grundsätzliche Bewegung. Charaktere müssen eine gewisse physikalische und biologische Glaubhaftigkeit ausstrahlen und daher Faktoren wie etwa Gewichtung, Proportionen oder Größe berücksichtigen, folglich sich auf Grund dieser Eigenschaften auch dementsprechend bewegen. Insbesondere bei stilisierten Figuren sollten deren geometrischen Grundformen beachtet werden. Besteht die Figur etwa aus vielen Ovalen und Kurven, dann sollten kreisförmige Be-

wegungen in Betracht gezogen werden, bei vielen eckigen, kastenförmigen Körperteilen eher lineare, direkte oder kantige Bewegungen (hier sollte jedoch nicht übertrieben werden, da die Figur ansonsten Gefahr läuft, mechanisch und leblos zu wirken). Bei einer charakterlich-äußerlichen Ähnlichkeit zu Tieren oder bekannten Objekten sollte demnach auch deren spezifische Fortbewegungsart (beziehungsweise bei Objekten die mögliche Fortbewegungsart) in Erwägung gezogen werden.

Presto nimmt im Laufe des Films die Rolle des Hampelmanns an, diese Rolle zeigt sich auch stark in der Art seiner Bewegung: die Gliedmaßen verformen sich kaum und die Bewegungen erscheinen klapprig, fast schon hölzern. Besonders gut erkennbar ist dies beim ersten Verneigen nach dem Herbeizaubern des Zylinders (der Kopf klappt praktisch nach unten) sowie vor dem Zerschneiden der Leiter (nicht nur die Beine klappen hier auseinander, selbst beim Aufstehen rotiert Presto leicht mechanisch eher seitwärts in eine aufrechte Position). Auch nimmt er im Film oft stark abgewinkelte und steife, lineare Posen ein, die Bewegungen sind hastig und direkt. Damit steht er direkt im Kontrast zu Alocs abgerundeten, schwungvollen Bewegungen und elastischen Körperteilen.

3.2.2 Kontrast in charakterlichen Eigenschaften

Die Wesensart einer Figur wird erst durch Bewegung und Aktionen oder Reaktionen zu bestimmten Ereignissen zum Ausdruck gebracht [6, S. 21]. Persönliche Eigenschaften kommen jedoch besonders kräftig zur Geltung, sobald sie mit einem gegensätzlichen Beispiel verglichen werden oder sogar bei einer Interaktion zwischen zwei Figuren zu einem Konflikt führen. Neben den äußerlichen Eigenschaften identifizieren wir gerne Figuren durch Charaktereigenschaften welche sie einzigartig machen: so sind etwa zwei sitzende, äußerlich identische Hundewelpen nichts besonderes, sobald jedoch Welpen A anfängt, herumzutollen, während Welpen B sitzenbleibt, erhält nach der ersten Betrachtung vermutlich Welpen B die Bezeichnung „der Faule/Müde“ und Welpen A „der Verspielte/Aufgeregte“. Wenn Welpen A sich hingegen hinlegt und einschlafen würde, wäre dieser plötzlich „der Faule/Müde“ und Welpen B stattdessen „der Wachsame“. Besonders klar wird diese Namensgebung natürlich, wenn der eine Welpe schläft und der andere herumtollt, ergo ein starker charakterlicher Kontrast herrscht. Bei stilisierten Figuren können hingegen auch tierische Eigenschaften (natürliche Feinde) oder Objekte mit Bezug zueinander als charakterlicher Kontrast eingesetzt werden.

Der Konflikt zwischen Presto und Alec wird durch Alocs Gier und Prestos Geiz ständig angefeuert. Auch Alocs recht gelassene Einstellung gegenüber der laufenden Show steht im Gegensatz zu Prestos Penibilität. Diese zwei charakterlichen Unterschiede reichen bereits, um die Handlung voranzutreiben, Hooks empfiehlt selbst bei komplexen Figuren auf zu zahlreiche charakterliche Unterschiede zu verzichten und stattdessen den Fokus auf wenige,

dafür starke persönliche Kontraste zu setzen, welche dem Fortgang einer Handlung nutzen [5, S. 21]. Dadurch wird eine Einfachheit von Situationen für das Verständnis des Zusehers aufrecht erhalten und der Arbeitsaufwand für den Animator in einem tolerierbaren Rahmen gehalten.

3.2.3 Kontrast durch Inszenierung

Bei der Inszenierung gilt es, die Figuren in eine Situation zu versetzen, in welche ihre körperlichen oder charakterlichen Eigenschaften am meisten miteinander konkurrieren. Dabei müssen die Figuren jedoch nicht unbedingt gegeneinander antreten, auch in einer Wettkampf-ähnlichen Situation können sie durch gegebene, ihre Charaktereigenschaften fordernde Voraussetzungen in Schwierigkeiten gelangen und vielleicht sogar daran scheitern. Beispielsweise kann bei einem Schießwettbewerb mit Pfeil und Bogen ein hastiger, tollpatschiger Charakter alle Pfeile innerhalb weniger Sekunden verschleudern, ohne auch nur das Ziel zu treffen, ein langsamer, ordentlicher Charakter hingegen so lange mit den Vorbereitungen benötigen, dass noch vor dem ersten Pfeil seine Schusszeit abläuft. Dabei können sich auch beide durch ihre auffällig schnelle oder langsame Bewegung von den anderen Kontrahenten abheben. Elemente wie Bildkomposition, Farbgebung oder Lichtsetzung in der Umgebung können hier natürlich die Unterschiedlichkeiten weiter unterstützen und die Szene mit einem emotionalen Hintergrund versehen [14, S. 121, 124ff].

Durch den Bühnenauftritt ist Presto mehr daran gebunden, die Streiche des Hasen über sich ergehen zu lassen als in einer gewöhnlichen Situation. Auch ergibt durch den Abstand zwischen Bühnenmitte und -rand die Interaktion mit den Zauberhüten mehr Sinn, dank dem Auftritt ist auch das Fehlen von Hintergrundfiguren verständlich. Dazu wird Alecs weißer Körper durch den finsternen Hintergrund und Presto durch den Bühnenvorhand sowie dem Scheinwerferlicht natürlich hervorgehoben, welches ihnen eine klare Silhouette und damit in der Animation klare Schlüsselposen beschert. Auch ist verständlich, dass Presto weniger dazu bereit ist, den Hasen während einer laufenden Aufführung mit der Karotte zu füttern, außerhalb der Show würde der Zauberer womöglich eher dazu einwilligen.

3.2.4 Kontrast durch gegenseitiges Setzen von Fokus

Während es sich bei Umgebung, körperliche und charakterliche Eigenschaften um im Vorhinein bestimmte Faktoren handelt, können Figuren auch aktiv ihren Gegenüber in seiner Ausdrucksweise unterstützen. Dies wird durch das gezielte Lenken der Aufmerksamkeit des Zusehers bewerkstelligt. Der Blickfokus kann dabei unter anderen Faktoren mit Bewegungen gelenkt werden: je auffälliger die Bewegung, desto mehr Aufmerksamkeit zieht sie auf sich [40]. Sobald sich zwei Figuren im Bild befinden, kann daher Figur A



Abbildung 3.4: Der Kontrast des sozialen Status bekräftigt nicht nur das unterschiedliche Wirken zweier Figuren, er prägt ähnlich wie Charaktereigenschaften auch das Verhalten zueinander, welches sich jedoch im Verlauf der Geschichte ändern kann. Quelle: [23, TC=00:01:21:00](li.), [23, TC=00:04:41:00](re.).

nicht nur durch intensive Bewegungen die Aufmerksamkeit auf sich ziehen, Figur B kann dies dazu durch ein eher ruhiges, passives Verhalten zusätzlich unterstützen. Dazu können auch Elemente wie Gestik oder Körperhaltung beitragen, ein Beispiel: Figur A erzählt Figur B an einem Lagerfeuer eine schaurige Geschichte und bäumt sich für den Höhepunkt theatralisch auf, sie streckt die Arme auseinander, gestikuliert wild und beugt sich über Figur B, Figur A soll im Zentrum der Aufmerksamkeit des Zusehers liegen. Figur B kann dies nun unterstützen, indem sie sich nicht nur kaum merklich bewegt, sie kauert sich auch vor Figur A zusammen, starrt sie an und lässt damit Figur A etwas größer und bedrohlicher wirken. Angelehnt an den 12 Principles wird Figur B dadurch zu einer Art externe Secondary Action für Figur A, sie verstärkt den Größenunterschied zwischen sich und Figur A und lenkt mit ihren Augen den Blickfokus auf die erzählende Figur.

Im Kurzfilm ist dies besonders gut in den Szenen mit der Bühnenleiter sichtbar: sobald Presto von der Leiter getroffen wird, verharrt Alec beinahe reglos in seiner Haltung und sieht dabei durchgehend Presto an, die Aufmerksamkeit des Zusehers soll daher rein auf dem Zauberer liegen. Wenn Presto am Ende der Szene auf Alec starrt, sich in seine Richtung beugt und mit der Leiter auf ihn zielt (und somit den Blick auf den Hasen lenkt) und dann in dieser Haltung verbleibt, verlässt Alec seine gehaltene Pose und wird wieder aktiv. Auch wenn Presto Alec das erste Mal im Proberaum durch den Hut zieht, verharrt Alec in seiner Pose, womit Presto für einen kurzen Moment die gesamte Aufmerksamkeit erhält.

3.2.5 Kontrast durch sozialen Status

Wie Charaktereigenschaften und Stimmung entscheidet auch der soziale Status den Umgang zweier Figuren miteinander [8, S. 155]. Zwei im Status ebenbürtige Figuren beherbergen erst ein Konfliktpotential, sobald sich eine Figur vom Status abhebt oder absenkt (beispielsweise zwei gleichwertige Diener, wovon einer jedoch später von seinem Herren bevorzugt wird). Umso stärker dieser Statusunterschied ist, umso mehr heben sich beide Figuren voneinander ab, jedoch wird ihr Verhalten zueinander auch von ihren Charakterzügen beeinträchtigt. Im Gegensatz zum Charakter ist der soziale Status allerdings ständig im Wandel: jede Bewegung und jede Tat bekräftigt oder schwächt den Status der Figur, sei es auch nur der Wechsel zwischen Erzähler- und Zuhörerposition in einem Gespräch. Je nach dem Status anderer Figuren erhält ein Charakter somit seine Rolle: ein Dieb kann in der Öffentlichkeit als Verbrecher gesehen werden, im Gefängnis im Vergleich zu anderen, weitaus kriminelleren Insassen wiederum als Held.

Der Hauptkonflikt in *Presto* kommt erst durch einen Unterschied im sozialen Status der beiden zustande: wenn Alec zum ersten Mal um die Karotte bittet, denkt Presto nicht einmal daran, ihm diesen einen banalen Wunsch zu erfüllen. In den Szenen davor ist auch ersichtlich, dass Alec wie eine Art Zauberutensil verwendet wird und im Rang sogar den Zauberhüten etwas untergeordnet zu sein scheint (Presto pflegt die Hüte vorsichtig, ist aber nachlässig mit der Fütterung des Hasen). Durch den späteren Schlagabtausch und besonders durch die Lebensrettung von Presto steigt Alec letztendlich durch seine Taten im Status zu einem dem Zauberer fast ebenbürtigen Partner, was sich auch auf das Verhalten zueinander auswirkt (siehe Abb. 3.4).

Kapitel 4

Einsatz der erarbeiteten Theorie im Thesis-Film *Iruh*

Jeder theoretischer Ansatz wird erst durch ein praktisches Beispiel bestätigt. Obwohl dies in gewissen Maße bereits durch die Beispielanalyse erfolgt ist, besitzt eine zusätzliche, subjektive Durchführung der eigens erarbeiteten Thesen einen nicht zu unterschätzenden Wert. Aus diesem Grund werden zur Verdeutlichung der fünf Kontraste zwei Beispiele aus dem Kurzfilm *Iruh* analysiert, welcher im Zusammenhang zu dieser Arbeit parallel entstand. Es wird darauf hingewiesen, dass dieser Film sich zum Zeitpunkt des Schreibens dieser Arbeit nach wie vor in Entwicklung befand. Aus diesem Grund kann nicht gewährleistet werden, dass beide hier behandelten Szenen auch im finalen Film in dieser exakten Form auffindbar sind.

Im Kurzfilm handelt es um die gleichnamige, greisenhafte Kreatur, welche sich liebevoll um die Erschaffung einer Welt kümmert. Iruh benutzt eine enorme Größe und magischen Kräfte, mit welchen er die Umgebung nach Belieben gestaltet und dekoriert. So lässt er etwa Geröllbrocken schweben und baut damit mehrere Türme aus Stein, auch kann er Wasser aus diesen Steinen quellen lassen, womit er seine selbst gegrabenen Flüsse und Seen befüllt. Eines Tages entdeckt er einen beschädigten Baum. Er ist bestürzt und macht sich sofort daran, diesen zu reparieren, entdeckt aber daraufhin eine riesige Schneise der Verwüstung, welche sich durch seine gestaltete Landschaft zieht. Entsetzt läuft er durch die Schneise, betrachtet den Schaden und beginnt damit, die Verwüstungen auszubessern. Bei diesen Ausbesserungen entdeckt er eine seltsame Wurzel, welche sich nicht durch seine magischen Fähigkeiten beeinflussen lässt. Als er sie mit dem Stock anstößt, beginnt die Erde zu beben und die Wurzel entpuppt sich als Schwanz einer zweiten, weitaus größeren Kreatur, welche sich nun bedrohlich vor Iruh aufbäumt. Das fürchterliche Grollen der Kreatur entpuppt sich jedoch als Gähnen und als Iruh die Kreatur nach kurzer Betrachtung als ungefährlich einschätzt, macht er sich wieder sofort an die Reparatur seiner geliebten

Bäume. Als die Kreatur sich jedoch daranmacht, einen Baum auszureißen, versucht Iruh vergebens, ihm den Baum aus den Händen zu reißen, da er durch die Wucht der Reißbewegung durch die Luft geschleudert wird. Die Kreatur, welche scheinbar Iruh nicht bemerkt hat, verspeist den Baum und macht sich auf den Weg tiefer in den Wald hinein. Der weit von der Kreatur weg gelandete Iruh ist gerade dabei, sich vom Sturz zu erholen, als er am Horizont eine riesige, ebenso selbst erschaffene Wurzel zu Boden stürzen sieht. Sofort macht er sich wieder auf den Weg, wo er ein weiteres Mal auf die Kreatur stößt, welche von Zerstörung umgeben ist und unbeirrt weitermarschiert. Iruh betrachtet den Schaden, entschließt sich jedoch der Kreatur zu folgen, welche nun auf seine wertvollste Landschaft, eine auf mehreren Bergen gestützte, mit Wasser und kleinen Steintürmen gefüllte Schale, zustampft. Bereits beim Klettern im Gebirge zerstört die Kreatur, mehr durch Unachtsamkeit als Bössartigkeit, eine kleinere Brücke und Iruh ahnt Übles. Als er am Plateau ankommt, entdeckt er die Kreatur, die gerade dabei ist, einen seiner Türme auf Neugierde zu berühren. Er erstarrt vor Schreck und als der Riese den Turm berührt, löst dieser eine Kettenreaktion aus, welche alle Türme auf dem Plateau zum Umfallen bringt. Iruh wird nun zornig und stößt voller Wut seinen Stab in den Boden. Durch die Wucht entstehen Risse, das gesamte Plateau stürzt mitsamt den beiden Figuren ein und die riesigen Bruchstücke zerstören die Landschaft rund um das Gebirge. Iruh stürzt in die Tiefe und landet, kraftlos und entmutigt, am Fuß eines Berges, wo ein großer Felsen nun droht, ihn unter sich zu begraben. Iruh kann nicht mehr ausweichen, doch er Felsen hält plötzlich während dem Sturz an: die Kreatur hat endlich die Anwesenheit Iruhs bemerkt und ihn vor der drohenden Gefahr gerettet. Sie hilft dem vergleichsweise kleinem Weltenbauer aus seiner Lage und beide betrachten nun das Ausmaß der Zerstörung. Nach einem kurzen Moment der Stille entdeckt die Kreatur einen Stein vor sich, legt ihn auf einen weiteren Stein nebenan und lächelt dann zu Iruh: scheinbar will er ihm nun helfen, seine Welt wieder aufzubauen.

4.1 Kontrastbeispiel 1: Erste Begegnung

Bei der Inspektion der zerstörten Bäume entdeckt Iruh den Schweif des Riesen. Da er noch nie eine andere Kreatur zuvor gesehen hat, sieht er den Schweif als Teil der zerstörten Landschaft und wundert sich letztendlich, warum seine Magie nicht wirkt. Nach dem Wecken des Riesen reißt dieser einen Baum aus und frisst diesen, Iruh wird beim Versuch, dies zu verhindern, weggeschleudert (siehe Abb. 4.1).

In dieser Szene treffen die beiden Figuren das erste Mal aufeinander. Die Schwierigkeit in solchen Szenen besteht darin, die Figur nicht nur dem Zuseher, sondern auch dem Protagonisten in möglichst kurzer Zeit zu präsentieren. In solchen Fällen kann ein richtiger Einsatz von Inszenierung dem

Publikum auf schneller Weise viel Information vermittelt werden. Bei der Animation ist zu beachten, dass sich die Figuren vorerst nicht gegenseitig kennen, der Animator muss daher ihre erste Reaktion auf diese neue Situation typisch wiedergeben können.

Aussehen und Design: Beim Aussehen fällt als erstes der Größenunterschied auf: der anfangs neben den Bäumen riesig wirkende Iruh schrumpft nun im Vergleich zur Kreatur für den Zuseher. Durch das Astgeweih und den Blättern wirkt Iruh auch weitaus zerbrechlicher, der Riese hingegen erinnert an ein Nashorn und besitzt eine sehr schlichte, klobige Körperform. Dies wirkt sich auch auf dessen Bewegungen aus: der Riese bewegt sich durch seine enorme Masse langsam und behäbig, durch das Gewicht wird seine Gestik träge, durch die kurzen, stumpfen Beine und den riesigen Armen muss er sein Gleichgewicht bei der Fortbewegung durch ausladende Armbewegungen anpassen. Iruh hingegen, obwohl greisenhaft, kann sich sehr schnell von einer Position zur nächsten bewegen und erscheint auch in seinem Verhalten weitaus agiler.

Charakterliche Eigenschaften: Das größte charakterliche Problem des Riesen in dieser Szene ist schlichtweg dessen Unaufmerksamkeit, denn nicht einmal beim Ausreißen des Baumes bemerkt er die Anwesenheit des kleinen Erbauers. Doch auch Iruhs nervöses, behütendes Auftreten sorgt dafür, dass er beim Versuch, den Baum vor dem Ausreißen zu schützen, durch die Luft gewirbelt wird. Die unachtsame, gemütliche Natur des Riesen steht somit im Widerspruch zu Iruhs peniblen und nervösen Auftreten.

Inszenierung: Durch die anfänglichen Aufbau-Szenen ist Iruhs beschützendes Verhalten für den Zuseher nachvollziehbar. Der Riese wird somit zwar zu einem ungebetenen Eindringling, fällt aber durch sein unbeholfenes Verhalten nicht zwingend in die Rolle des Antagonisten. Dies wird am Anfang besonders durch den vorerst bedrohlichen Spannungsaufbau bewirkt, welcher dann hingegen in einem harmlosen Gähnen endet. Auch in der Kameraführung werden erst nur Teile des Riesen, dann eine bedrohliche, dunkle Figur gezeigt, welche sich über Iruh und den Zuseher beugt. Bei der Auflösung hingegen wird eine klare, gut beleuchtete Gegenüberstellung gezeigt, womit die beängstigende Situation aufgelöst wird.

Gegenseitiges Setzen von Fokus: Das Setzen von Timing in dieser Szene erwies sich als schwierig, da beide Figuren nur wenig Zeit für ihre Aktionen besitzen. Anfangs wartet Iruh, bis der Riese mit dem Gähnen fertig ist und bewegt sich erst dann zum seinem Baum, das Publikum betrachtet demnach zuerst den Riesen und dann Iruh. Dann allerdings greift die Kreatur zu einem Baum und zieht daran, während Iruh dies bemerkt, aufhüpft,



Abbildung 4.1: Iruh versucht den Riesen daran zu hindern, einen Baum auszureißen, scheitert jedoch und wird hinfert geschleudert. Dies erzeugt nicht nur einen körperlichen und charakterlichen Kontrast zwischen den beiden Figuren, sondern setzt auch noch Iruh in seinem bisherigen Status weit herab und beeinflusst ihn stark in seiner Wirkung auf den Zuseher. Quelle: [20, TC=00:04:00:00].

hinläuft und in die andere Richtung zieht, hier „streiten“ sich beide Charaktere praktisch um die Aufmerksamkeit des Publikums was den Zuschauer verwirren könnte. Im Idealfall würde der kleine Erbauer warten, bis der Riese zum Baum gegriffen hat, dann würde sich der Riese besonders viel Zeit beim Herausziehen lassen, damit der Zuseher Iruh beim Bemerkten, Hinlaufen und Gegenziehen beobachten kann. Am Ende der Szene verschwindet Iruh für einen Moment aus dem Bildschirm, womit dem Riesen genug Zeit bleibt, den Baum zu verspeisen. Sobald der Riese nur noch kaut und somit das Interesse vom Zuseher an die Umgebung abgibt, fliegt Iruh am Horizont gen Boden.

Sozialer Status: Der anfangs anmutige und ruhige Iruh wird durch seine später auftretende Nervosität, seiner körperliche Unterlegenheit und besonders durch das Wegschleudern vom Riesen in seiner Rolle vom mächtiger Erbauer zum „überforderten Gärtner“ stark herabgesetzt. Dies wird noch weiter durch die Tatsache verstärkt, dass der Riese nicht einmal bewusst gegen Iruh kämpft, sondern ihn noch dazu vollkommen unabsichtlich weg-schleudert.

4.2 Kontrastbeispiel 2: Die Rettung

Nach dem Sturz im Gebirge droht Iruh unter einem Felsen begraben zu werden, er wird jedoch im letzten Moment von Riesen gerettet und von diesem sogar fürsorglich in Sicherheit gebracht. Sie betrachten das Ausmaß der Zerstörung, der Riese stellt einen Stein auf den anderen und lächelt Iruh erwartungsvoll an.

Die unverhoffte Rettung Iruhs durch seinen vermeintlichen Peiniger stellt den Wendepunkt des Konflikts zwischen den beiden Figuren dar. Der Riese wird durch seine körperliche Standhaftigkeit, seinem ungebrochenen Optimismus und dem nach der Zerstörung ersten Versuch des Wiederaufbaus zu Iruhs unerwarteten Hoffnungsschimmer.

Aussehen und Design: Hier gibt es kaum einen Unterschied zur vorherigen Szene. Iruhs Blätter sind durch den Wutausbruch abgefallen, auch hat er seinen Gehstock verloren. Dies könnte erklären, warum er den fallenden Brocken nicht mit seiner Magie aufhalten konnte. Mit der Gegebenheit, dass er beim Gehen die Hilfe des Riesen annimmt, lässt ihn dazu noch etwas zerbrechlicher wirken.

Charakterliche Eigenschaften: Durch die Tatsache, dass der Riese nun endlich den kleinen Erbauer bemerkt hat, kommt nun seine rücksichtsvolle Seite zum Vorschein, womit er plötzlich eine Gemeinsamkeit mit Iruh besitzt. Der Riese rettet ihn nicht nur vor dem Felsen, er baut in der letzten Szene sogar ein kleines Steintürmchen, womit sein wahrer Charakter im Gegensatz zu seiner bisherigen, scheinbaren chaotischen Natur steht und endgültig beweist, dass seine bisherigen Taten bloß auf Unachtsamkeit beruhen.

Inszenierung: Das problemlose Aufhalten des Felsens und der, trotz des chaotischen Zustands der Umgebung, bestehende Optimismus verstärkt die körperliche und geistige Beständigkeit des Riesen. Dieses Bild wird durch den geschwächten und entmutigten Iruh noch weiter unterstützt. Iruh hingegen scheint durch den gegen die eigene Kreation gerichteten Wutausbruch, seiner darauffolgenden Machtlosigkeit und besonders neben dem frohen Riesen schwach und müde. Dies wird verstärkt durch die Tatsache, dass er nicht einmal aus eigener Kraft „unter dem Stein hervorkriecht“, er muss sich vom Riesen helfen lassen.

Gegenseitiges Setzen von Fokus: Da der Blick anfangs auf Iruh liegen soll, verhält sich der Riese ruhig und betrachtet den kleinen Erbauer, womit er auch die Augen des Publikums auf Iruh umlenkt. Durch das langsame Herausführen Iruhs aus der Gefahrenzone verbindet sie eine gemeinsame Aktion, wodurch sie als Einheit die Aufmerksamkeit genießen, welches auch



Abbildung 4.2: Der Riese hat Iruh endlich bemerkt und offenbart eine überraschend fürsorgliche Seite. Durch diese Offenbarung seiner ebenso behütenden Art, dem kurzen Rollentausch von Erbauer und Zerstörer und ihrem anschließenden gemeinsamen Blick in die Ferne vermindert sich der Kontrast zwischen den beiden intensiv, auch der Hauptkonflikt wird damit aufgelöst. Quelle: [20, TC=00:07:05:00].

ihr neugewonnenes Bündnis verstärkt. Iruh wartet sodann, bis der Riese den Felsen gesenkt hat, erst dann setzt er sich hin, während der Riese wiederum in eine passive Rolle verfällt und ihm zusieht. Letztendlich blicken beide wieder gemeinsam in die Ferne, das Publikum betrachtet sie wieder als Einheit.

Sozialer Status: Durch das Selbstverschulden Iruhs am Einsturz des Gebirges, die Rettung durch den Riesen und dessen kleiner Aufbauversuch mit dem Stein vertauschen sich am Ende ironischerweise die Rollen von Erbauer und Zerstörer. Somit sind beide Charaktere auch für kurze Zeit in die Position des Gegenübers gefallen, was die beiden im Status näherbringt. Diese Verbundenheit wird verstärkt durch das gemeinsame Blicken in die Ferne, sobald sie die zerstörte Landschaft betrachten.

Die unbeholfene Bewegungsart und generelle Unaufmerksamkeit des Riesen gegenüber der sorgfältig aufgebauten Umgebung von Iruh ist letztendlich der zentrale Konfliktpunkt im Film. Der Kontrast zwischen den beiden wird daher am meisten durch ihre gegensätzlichen körperlichen und charakterlichen Eigenschaften, aber auch durch die allgemeine Situation, dem sprichwörtlichen „Elefanten im Porzellanladen“, definiert. Das Herabsetzen des Status von Iruh durch seine Machtlosigkeit gegenüber dem Riesen verstärkt diesen Effekt und gipfelt in der Zerstörung des Gebirges. Der Konflikt wird

letztendlich durch das Bemerken der Kreatur von Iruhs Anwesenheit und der anschließenden Offenbarung des eigentlich friedfertigen Wesens des Riesen, also eine radikale Verminderung des angenommenen Kontrasts zwischen den beiden, gelöst.

Das Projekt diene als sehr gute praktische Erweiterung für die Masterarbeit, da es im Film zum größten Teil um den Unterschied zwischen zwei Figuren und ihrer Verhaltensweise zueinander geht. Durch den relativ schlichten Aufbau der Gesichter wurde dazu die Gestik und die Interaktion zwischen den beiden Figuren relevanter und daher auch seitens der Dynamik für die Masterarbeit interessanter. Obwohl im Großteil des Films der Riese den kleinen Erbauer nicht bemerkt, findet trotzdem ein interessantes Zwischenspiel und ein deutlicher Kontrast zwischen den beiden Figuren statt, welcher wiederum maßgeblich zum Verständnis der Geschichte und zu gelegentlicher Situationskomik beiträgt.

Kapitel 5

Fazit

Ed Hooks erwähnt in seinem Buch *Acting for Animators* [5] den *Actor-Audience-Contract*: dieser besagt, dass ein Schauspieler das Publikum auf eine metaphorische Reise einlädt, welches das Publikum in Form einer erhöhten Akzeptanz gegenüber dem Gezeigten annimmt [5, S. 11]. Es ist in erster Linie eine Kommunikation zwischen Schauspieler und Zuseher, im Falle von Zeichentrickfilmen zwischen Animator und Publikum, in welchem die animierte Figur zum Verbindungsglied wird [10, S. 188f]. Die Stärke dieser Verbindung ist die Glaubhaftigkeit und Ausstrahlung einer Figur, durch die Darstellung eines klaren und nachvollziehbaren Charakters wird beim Zuseher Empathie erzeugt und nicht nur ein gesteigertes Interesse erweckt, sondern auch der Figur, und somit der Geschichte, eine gewisse Persönlichkeit und Lebendigkeit verliehen [6, S. 18f]. Die Figur muss somit in seiner Rolle vom Zuseher einfach, aber nicht zu offensichtlich, zu erkennen sein. Da Körpersprache und Bewegung hierbei einen Großteil der Kommunikation ausmachen, praktisch die Figur selbst definieren, werden körperliche und charakterliche Eigenschaften, welche relevant für das Verständnis der Geschichte sind, für das Publikum besonders hervorgehoben.

Die empfundene Wirkung einer Figur wird im Allgemeinen durch einer Referenzfigur aus der Erinnerung des Zusehers beeinflusst. Weil sich dieses gedankliche Referenzmaterial jedoch von Person zu Person unterscheidet, ist eine praktischere Alternative dazu das Hinzufügen eines zweiten, gegensätzlichen Charakters: durch die Anwesenheit anderer Figuren wird dem Autor eine stärkere Kontrolle über die Präsentation seiner Charaktere ermöglicht, auch bergen gegensätzliche Figuren auf Grund ihrer Unterschiedlichkeit ein narratives Potential. Ihre Darstellung und Ausdrucksstärke wird somit von der Anwesenheit und den Taten des Anderen verstärkt, ein Animator muss sich daher ihrer Kontrastwirkung aufeinander bewusst sein und diese so klar wie möglich darstellen. Im Laufe der Arbeit haben sich durch die Ausarbeitung des gesammelten Materials, der Beispielanalyse und dem praktischen Einsatz am Projekt *Iruh* fünf Punkte gebildet, welche bei Berück-

sichtigung dem Animator bei ebendieser Aufgabenstellung zur Hand gehen sollen: *Aussehen und Design, Charakterliche Eigenschaften, Inszenierung, Gegenseitiges Setzen von Fokus* und *Sozialer Status*. Jeder dieser Punkte ist ein elementares Bestandteil im Umgang mit zwei (oder mehreren) animierten Figuren und kann bei Beachtung dem Animator als handfeste Grundlage dienen, muss allerdings in einem vernünftigen Rahmen eingesetzt werden, da ansonsten die Glaubhaftigkeit der Szene und die Empathie der Figuren in Gefahr gebracht werden.

Die Interaktion zweier Figuren bedient folglich zahlreiche Faktoren, welche maßgeblich das Filmerlebnis des Zusehers beeinflussen, sie ist eine einheitliche, narrativ-emotionale Dynamik und bedarf seitens des Animators erhebliches Fingerspitzengefühl. Physikalisch, da Timing und sich austauschende Kräfte bei beiden Figuren glaubhaft dargestellt werden müssen [10, S. 130], sowie gesellschaftlich, da der Zuschauer ein Experte in menschlichen Beziehungen und Interaktionen ist und somit ein hohes Maß an Kenntnis gegenüber dem Dargebotenen besitzt [14, S. 71, 155]. Hooks schließt in diesem Zusammenhang daraus, dass die Interaktion zwischen mehreren Figuren die Emotionen aller Beteiligten beeinflusst, welches wiederum ihr Verhalten und insbesondere die Art ihrer Bewegungen prägt, welches sich wiederum rückwirkend auf die Interaktion auswirkt, es handelt sich somit um einen geschlossenen, sich stets ändernden Kreislauf [5, S. 87]. Der Erfolg eines Filmes ist daher in großem Maße abhängig von der Abwicklung der Darstellung der Charaktere, dem detaillierten Wissen über ihre Wirkung auf das Publikum und besonders von der Verstärkung dieses Effekts durch die gezielte Gegenüberstellung beider Figuren. Ein dementsprechendes Wissen über das Setzen von charakterlichen Kontrasten ist daher äußerst erstrebenswert, wenn auch mit Mühe verbunden [6, S. 18]:

Out of nowhere we have to come up with characters that are real, that live, that interrelate. We have to work up the chemistry between them (if any is to exist), find ways to create the counterpart of charisma, have the characters move in a believable manner, and do it all with mere pencil drawings. That is enough challenge for anybody.

Auch wenn in dieser Arbeit versucht wurde, einen vernünftigen Überblick über die Einsatzmöglichkeiten von komplementärer Animation zu erlangen, soll sie dennoch nicht nur als Anleitung, sondern insbesondere als Nährboden für weitere Arbeiten dienen. Das Gebiet birgt dazu noch ausreichend Forschungspotential, in etwa wurden in der Arbeit nur beschränkt Stummfilme behandelt, in welchen Charaktere wie etwa Chaplins *Little Tramp* [33] durch einen fehlenden Dialog eine besonders hohe körperliche Aussagekraft zu seiner filmischen Mitmenschen und dem Publikum besitzen (ein Musterbeispiel wäre ebenso das dynamische Zusammenspiel von Laurel & Hardy

[37]). Auch die Bereiche der Semiotik (Zeichendeutung) und Proxemik (Platzierung im Raum) bieten beispielsweise weiteres Material zu diesem Thema, zusätzliche Punkte zur Erstellung charakterlicher Kontraste sind daher nicht auszuschließen. Letztendlich ist das Ziel nicht nur eine klare Darstellung von Charakteren oder eine möglichst verständliche Geschichte, sondern vor allem durch den Aufbau von Empathie ein für den Zuschauer persönlicheres, lebendigeres Erlebnis, welches von einem Autor erdacht und von einem Animator umgesetzt werden will.

Anhang A

Inhalt der CD-ROM/DVD

Format: CD, Single Layer, ISO9660-Format

A.1 PDF-Dateien

Pfad: /

Frenkenberger_Niko_2017_Masterarbeit_FINAL.pdf

A.2 Sonstiges

Pfad: /

Iruh_final.mp4 Kurzfilm „Iruh“

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] Preston Blair. *Advanced Animation*. California: Walter Foster Publishing Inc., 1947 (siehe S. 15).
- [2] Preston Blair. *Cartoon Animation*. California: Walter Foster Publishing Inc., 1994 (siehe S. 4–7, 9, 16, 22).
- [3] Andrew M. Colman. *A Dictionary of Psychology*. 3. Aufl. Oxford: Oxford University Press, 2008 (siehe S. 20).
- [4] Mark Coulson. „Expressing Emotion Through Body Movement: A Component Process Approach“. In: *Animating Expressive Characters for Social Interactions*. Hrsg. von Ruth Aylett und Lola Canamero. London: Imperial College, 2002. Kap. 3, S. 19–24 (siehe S. 10, 14).
- [5] Ed Hooks. *Acting for Animators. A complete guide to performance animation*. 2. Aufl. Portsmouth: Heinemann, 2003 (siehe S. 8, 10, 13–16, 18, 20, 26, 38, 48, 49).
- [6] Ollie Johnston und Frank Thomas. *The Illusion of Life. Disney Animation*. New York: Abbeville Press, 1981 (siehe S. 3–7, 9, 13, 19, 26, 37, 48, 49).
- [7] Daniel Kahneman und Dale T. Miller. „Norm Theory: Comparing Reality to Its Alternatives“. In: *Heuristics and Biases*. Hrsg. von Thomas Gilovich, Dale Griffin und Daniel Kahneman. Cambridge: Cambridge University Press, 2002. Kap. 20, S. 136–153 (siehe S. 21).
- [8] Lothar Mikos. *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart: UTB GmbH, 2003 (siehe S. 1, 24–26, 40).
- [9] William Moritz. „Some Observations on Non-Objective and Non-Linear Animation“. In: *Storytelling in Animation*. Hrsg. von John Canemaker. Los Angeles: American Film Institute, 1988. Kap. 2, S. 21–31 (siehe S. 17, 18).
- [10] Les Pardew. *Character Emotion. in 2D and 3D Animation*. Boston: Thompson Course Technology, 2008 (siehe S. 1, 8, 9, 11, 14, 16, 22, 28, 33, 48, 49).

- [11] Allan Pease und Barbara Pease. *The Definitive Book of Body Language. How to read others' thoughts by their gestures*. Buderim: McPhersons Printing Group, 2004 (siehe S. 10, 11).
- [12] Zsófia Ruttkay und Catherine Pelachaud. „Exercises of Style for Virtual Humans“. In: *Animating Expressive Characters for Social Interactions*. Hrsg. von Ruth Aylett und Lola Canamero. London: Imperial College, 2002. Kap. 18, S. 91–96 (siehe S. 10, 11).
- [13] Chris Solarski. *Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*. New York: Watson Guptill, 2012 (siehe S. 8, 9, 22).
- [14] Chris Webster. *Animation. The Mechanics of Motion*. Oxford: Focal Press, 2005 (siehe S. 8, 12–15, 18, 21, 22, 24–26, 38, 49).
- [15] Paul Wells. *The Animated Bestiary. Animals, Cartoons, and Culture*. New Brunswick, New Jersey und London: Rutgers University Press, 2009 (siehe S. 17–19).
- [16] Richard Williams. *The Animator's Survival Kit. A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. London: Faber und Faber, 2001 (siehe S. 3, 4, 6, 11, 14, 20).

Filme und audiovisuelle Medien

- [17] *8 Crazy Nights*. Film. Regie: Seth Kearsley, Drehbuch: Arthus Brooks, Allen Covert, Brad Isaacs, Adam Sandler. 2002 (siehe S. 13).
- [18] *Anastasia*. Film. Regie: Don Bluth, Gary Goldman, Drehbuch: Susan Gauthier, Bruce Graham, Bob Tzudiker, Noni White, Eric Tuchman. 1997 (siehe S. 16).
- [19] *Inside Out*. Film. Regie: Pete Docter, Ronaldo Del Carmen, Drehbuch: Pete Docter, Meg Lefauve, Josh Cooley. 2015 (siehe S. 23).
- [20] *Iruh*. Film. Regie: Niko Frenkenberger, Alexander Gassner, Moritz Rührlinger. 2017 (siehe S. 44, 46).
- [21] *Monsters, Inc.* Film. Regie: Pete Docter, David Silverman, Drehbuch: Pete Docter, Jill Culton, Jeff Pidgeon, Ralph Eggleston. 2001 (siehe S. 1).
- [22] *Northwest Hounded Police*. Film. Regie: Tex Avery. 1946 (siehe S. 16, 17).
- [23] *Presto*. Film. Regie: Doug Sweetland. 2008 (siehe S. 5, 27, 28, 31, 34, 39).

- [24] *Robin Hood*. Film. Regie: Reitherman, Wolfgang, Drehbuch: Larry Clemmons, Ken Anderson, Vance Gerry, Frank Thomas, Eric Cleworth, Julius Svendsen, David Michener. 1973 (siehe S. 18).
- [25] E.C. Segar. *Popeye the Sailor*. 1933–1938. DVD. Fleischer Studios. Juli 2007 (siehe S. 16).
- [26] *Some Like It Hot*. Film. Regie: Billy Wilder, Drehbuch: Billy Wilder, I.A.L. Diamond, Robert Thoeren, Michael Logan. 1959 (siehe S. 1).
- [27] *The Land Before Time*. Film. Regie: Don Bluth, Drehbuch: Stu Krieger, Judy Freudberg, Tony Geiss. 1988 (siehe S. 16).
- [28] *The Odd Couple*. Film. Regie: Gene Saks Drehbuch: Neil Simon. 1968 (siehe S. 1).
- [29] *The Shining*. Film. Regie: Stanley Kubrick, Drehbuch: Stephen King, Stanley Kubrick, Diane Johnson Nach dem Roman von Stephen King. Mit Bob Hoskins, Christopher Lloyd, Charles Fleischer, Stuby Kaye, Joanna Cassidy. 1980 (siehe S. 21).
- [30] *WALL-E*. Film. Regie: Andrew Stanton. 2008 (siehe S. 27).
- [31] *Who Framed Roger Rabbit*. Film. Regie: Robert Zemeckis, Drehbuch: Jeffery Price, Peter S. Seaman. Nach dem Roman von Gary K. Wolf. Mit Bob Hoskins, Christopher Lloyd, Charles Fleischer, Stuby Kaye, Joanna Cassidy. 1988 (siehe S. 4).
- [32] *Zootopia*. Film. Regie: Byron Howard, Rich Moore, Jared Bush, Drehbuch: Byron Howard, Rich Moore, Jared Bush, Jim Reardon, Josie Trinidad, Phil Johnston, Jennifer Lee. 2016 (siehe S. 1).

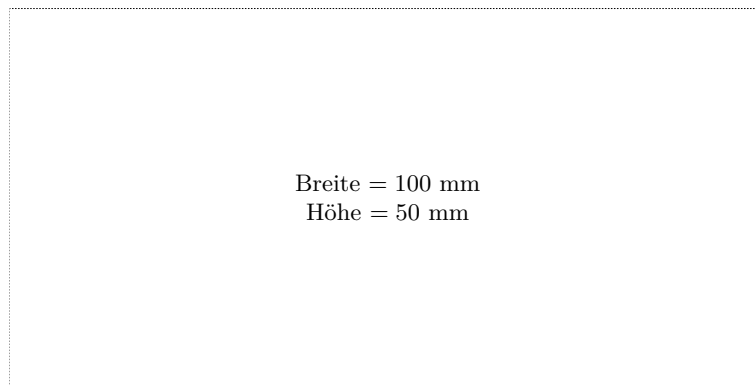
Online-Quellen

- [33] URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Charlie_Chaplin (besucht am 19.09.2017) (siehe S. 11, 49).
- [37] URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Laurel_and_Hardy (besucht am 19.09.2017) (siehe S. 11, 50).
- [34] URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Huey,_Dewey,_and_Louie (besucht am 19.09.2017) (siehe S. 21).
- [35] URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Tim_und_Struppi#Schulze_und_Schultze (besucht am 19.09.2017) (siehe S. 21).
- [36] URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Fischteichereffekt> (besucht am 19.09.2017) (siehe S. 21).
- [38] Ed Hooks. Mai 2017. URL: <http://www.edhooks.com/about-ed.html> (siehe S. 8).

- [39] Shawn Kelly. 2008. URL: http://content.animationmentor.com/pdfs/TipsAndTricks_Volume1.pdf (siehe S. 25).
- [40] Sean Redmond und Jodi Sita. Dez. 2013. URL: <http://theconversation.com/what-eye-tracking-tells-us-about-the-way-we-watch-films-19444> (siehe S. 25, 38).
- [41] Hans Jürgen Wulff. Aug. 2017. URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=472> (siehe S. 29).
- [42] Hans Jürgen Wulff. Aug. 2017. URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=7239> (siehe S. 29).

Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —