

# **Nonverbaler Ausdruck im Animationsfilm – Anwendung der Schauspielprinzipien auf die animierte Figur**

Lisa M. Gierlinger



## **MASTERARBEIT**

eingereicht am  
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im Januar 2019

© Copyright 2019 Lisa M. Gierlinger

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

# Erklärung

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

Hagenberg, am 22. Januar 2019

Lisa M. Gierlinger

# Inhaltsverzeichnis

<b>Erklärung</b>	<b>iii</b>
<b>Kurzfassung</b>	<b>vi</b>
<b>Abstract</b>	<b>vii</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1 Fragestellung . . . . .	1
1.2 Struktur der Arbeit . . . . .	2
<b>2 Theoretische Grundlagen des Schauspiels</b>	<b>3</b>
2.1 Pantomime im Film . . . . .	3
2.2 Stanislawskis System . . . . .	6
2.2.1 <i>Magic Ifs</i> und Motivation . . . . .	6
2.2.2 Emotionales Gedächtnis . . . . .	6
2.2.3 Aktion mit Ziel . . . . .	8
2.2.4 Method Acting . . . . .	8
2.3 Labans Bewegungsanalyse . . . . .	9
2.3.1 Kategorisierung . . . . .	10
2.3.2 Vier Phasen einer Aktion . . . . .	12
2.4 Résumé . . . . .	14
<b>3 Anwendungen auf die Animation</b>	<b>15</b>
3.1 Entwicklung der Figur . . . . .	16
3.1.1 Erscheinungsbild . . . . .	16
3.1.2 Soziales Umfeld . . . . .	16
3.1.3 Spirituelles Wesen . . . . .	16
3.2 Animation als Schauspiel . . . . .	17
3.2.1 Schematische Animation . . . . .	18
3.2.2 Verkörpernde Animation . . . . .	18
3.3 Abgrenzung zum Schauspiel . . . . .	19
3.4 Résumé . . . . .	19
<b>4 Filmanalyse</b>	<b>20</b>
4.1 Sylvain Chomet . . . . .	20
4.1.1 <i>Das große Rennen von Belleville</i> . . . . .	20

4.1.2	<i>Der Illusionist</i> . . . . .	24
4.2	Michael Dudok de Wit . . . . .	26
4.2.1	<i>Father and Daughter</i> . . . . .	27
4.2.2	<i>Die rote Schildkröte</i> . . . . .	28
4.3	Erick Oh: <i>HEART</i> . . . . .	35
4.3.1	Formale Reduktion . . . . .	35
4.3.2	Nonverbale Kommunikation . . . . .	36
4.3.3	Metamorphose . . . . .	37
4.4	Timothy Reckart: <i>Head Over Heels</i> . . . . .	37
4.4.1	Figurenanalyse . . . . .	37
4.4.2	Bilder und Taten sprechen lassen . . . . .	40
4.4.3	Empathie zur Stop-Motion Figur . . . . .	40
4.4.4	Einsatz von Voice Acting . . . . .	41
<b>5</b>	<b>Fazit</b> . . . . .	<b>42</b>
5.1	Schlussbemerkung . . . . .	42
5.2	Danksagung . . . . .	43
5.3	Ausblick . . . . .	44
<b>A</b>	<b>Interview mit Michael Dudok de Wit</b> . . . . .	<b>45</b>
A.1	No dialogue in 80 minutes . . . . .	45
A.2	Just one word . . . . .	46
A.3	Development of characters . . . . .	46
A.4	Teach your signature of animation to others . . . . .	46
A.5	The input of Charlie Chaplin's grandson . . . . .	47
A.6	The role of an animator . . . . .	47
<b>B</b>	<b>Interview mit Timothy Reckart</b> . . . . .	<b>48</b>
B.1	Personal approach . . . . .	48
B.2	Empathy for Walter and Madge . . . . .	48
B.3	Role of an animator . . . . .	49
B.4	Acting theories for animation . . . . .	49
B.5	Technology in comparison . . . . .	49
<b>C</b>	<b>Inhalt der CD-ROM/DVD</b> . . . . .	<b>51</b>
C.1	PDF-Dateien . . . . .	51
C.2	Bildmaterial . . . . .	51
C.3	Online-Ressourcen . . . . .	51
C.4	Kurzfilme . . . . .	51
	<b>Quellenverzeichnis</b> . . . . .	<b>52</b>
	Literatur . . . . .	52
	Audiovisuelle Medien . . . . .	53
	Online-Quellen . . . . .	54

# Kurzfassung

Die vorliegende Arbeit betrachtet angewendete Schauspielprinzipien in Animationsfilmen, welche figurale Handlung bewusst ohne Dialog erzählen. Ziel ist es aufzuzeigen, wie durch den raffinierten Einsatz nonverbaler Ausdrucksformen Narration transportiert wird. Dafür werden unter anderem Theorien von Konstantin Stanislawski und Rudolf Laban erörtert. Im Fokus dieser Arbeit steht die Analyse ausgewählter ausdrucksstarker Filmbeispiele von vier Filmemachern – Sylvain Chomet, Michael Dudok de Wit, Erick Oh und Timothy Reckart. Interviews mit den Regisseuren Dudok de Wit und Reckart geben Aufschluss über individuelle Herangehensweisen, auf die im Zuge der Analyse im Besonderen eingegangen wird.

Um eine emotionale Reaktion beim Publikum auszulösen, spielt die glaubhaft animierte Performance eine wesentliche Rolle. Die Figur wird zum Funktionär des Animationsfilms, da sie als Handlungsträger die Empathiefähigkeit der Zuschauer und Zuschauerinnen anspricht und diese zu emotionalen Reaktionen veranlasst. Diese Arbeit zeigt die Möglichkeiten der *schematischen* sowie *verkörpernden* Animation im Diskurs. Dadurch geht hervor, wie schauspielerisches Know-How der Animation zugute kommt und sich auf die Rezeption und Interpretation auswirkt.

# Abstract

This thesis considers acting principles used in animated films, which consciously tell the plot of figures without dialogue. Its aim is to reveal how narration is transported through the sophisticated use of non-verbal forms of expression. Among other things, theories of Constantin Stanislavski and Rudolf Laban are discussed. The focus of this work is the analysis of selected expressive film examples. Particular attention is paid to the approach and perspective of four filmmakers—Sylvain Chomet, Michael Dudok de Wit, Erick Oh and Timothy Reckart. Interviews with the directors Dudok de Wit and Reckart show individual approaches that are particularly discussed.

In order to trigger an emotional reaction in the audience, the animated performance plays an essential role. The character becomes the functionary of the animated film. Like an actor the animated figure appeals to the empathy of the audience and causes them to emotional reactions. The thesis points out the possibilities of *schematic* and *embodying* animation in discourse. This shows how acting know-how benefits the animation and can affect the reception and interpretation.

# Kapitel 1

## Einleitung

Anfang des 20. Jahrhunderts, als die Entwicklung des animierten Films gerade große Sprünge vollzieht, wirken diverse Fortschritte aus artverwandten Kunstrichtungen mit ein, die letztendlich den gegenwärtigen Animationsstil prägen. Techniken, welche von den Pionieren der Stummfilm-Zeit – wie etwa Charlie Chaplin – entwickelt worden sind, gelten heute als fundamentale Grundlage. Insbesondere der nonverbale Film kann auf die Ideenvielfalt und den Erfahrungsschatz dieser Zeit aufbauen.

Seit Erfindung der Tonspur ist Pantomime als ausdrucksstarke Kunstform im Film obsolet geworden. Deshalb stechen moderne Real- wie Animationsfilme, welche bewusst auf Dialog verzichten und ihren Fokus auf die Ausdruckskraft der Bewegung lenken, besonders hervor. In der schnelllebigen Zeit von heute fallen sie aus dem Rahmen des gewohnten Mainstreams, lassen innehalten und regen zum Nachdenken an.

Herausragende Beispiele des Animationsfilmgenres liefern die Regisseure Sylvain Chomet und Michael Dudok de Wit. Doch auch der animierte Kurzfilm bietet eine große Vielfalt – insofern, da hier verhältnismäßig oft gezielt auf Sprache verzichtet wird.

Nicht zuletzt durch Ed Hooks – dem Pionier und Herausgebers von *Acting for Animators* [8] – wird das Bewusstsein, wie wichtig das Schauspiel für den Animationsfilm ist, immer stärker. Großes Interesse für das stumme Schauspiel und ein Workshop von Hooks auf der *FMX* 2015 sind mit ein Grund dafür das Thema *nonverbaler Ausdruck im Animationsfilm* aufzugreifen.

### 1.1 Fragestellung

Vor diesem Hintergrund beschäftigt sich diese Arbeit mit der Frage, inwieweit diverse schauspielerische Theorien der Vergangenheit und Gegenwart auf moderne Animationsfilme einwirken. Auf welche Methoden können Animatoren und Animatorinnen zurückgreifen, die auch in der Schauspielkunst erfolgreich angewendet werden? Das Ziel ist es, einen individuellen künstlerischen Zugang zur Schauspielrolle einer animierten Figur aufzuzeigen. Wie kann mittels Bewegungstechniken Narration über den Ausdruck transportiert werden und welche Kommunikationsmöglichkeiten bieten sich an, nachdem auf Worte verzichtet wird? In diesem Zusammenhang stellt sich des Weiteren die Frage, warum in vielen Fällen bewusst auf Dialog verzichtet wird.

## 1.2 Struktur der Arbeit

Zunächst wird in Kapitel 2 auf relevante Schauspielprinzipien Bezug genommen. Abschnitt 2.1 widmet sich der Pantomime, welche den ersten Zugang zur Thematik ermöglicht. Die erarbeiteten Thesen basieren auf Anke Gerbers Werk *Anatomie der Pantomime* [6]. Anschließend zeigt ein kurzer Exkurs in die Zeit des Stummfilms, welchen Einfluss die Pionierarbeit von Charlie Chaplin und Buster Keaton auf den Film haben. Danach wird in Abschnitt 2.2 das *System* von Konstantin Stanislawski thematisiert. Er revolutioniert die Schauspielkunst im 20. Jahrhundert. Seine Theorien sind heute jedem Schauspieler und jeder Schauspielerin ein Begriff. Aus einer anderen Richtung kommend liefert Rudolf Laban in Abschnitt 2.3 einen weiteren wichtigen Aspekt für diese Arbeit, indem er sich mit den Bewegungsformen im Allgemeinen auseinandersetzt. Dabei hat Laban eine Bewegungssprache entwickelt, welche sich auch auf den Animationsfilm übertragen lässt.

Die in dieser Arbeit aufgeführten, bekannten Thesen werden in Kapitel 3 um den gegenwärtigen Kenntnisgrad erweitert. Einen Konnex zur Animation stellt u. a. der bekannte Filmtheoretiker Paul Wells in seinem Werk *Understanding Animation* [16] her. Außerdem bereichern Theorien von Ed Hooks [8] und Leslie Bishko [2] das erarbeitete Spektrum und nehmen Bezug auf den Animationsfilm. Abschnitt 3.1 widmet sich moderner Anwendungen im Bezug auf die Filmfigur, hierfür dient u. a. Brigid Panet [3] als Anlehnung. Schließlich wird die Kategorisierung der Animation von Donald Crafton [5] in Abschnitt 3.2 betrachtet.

Nach den theoretischen Betrachtungen folgt in Kapitel 4 die Analyse nonverbaler Animationsfilmbeispiele aus den vergangenen Jahren. Abschnitt 4.1 betrachtet die Werke des französischen Regisseurs Sylvain Chomet. Seine Spielfilme *Das große Rennen von Belleville* [19] und *Der Illusionist* [20] zeichnen sich durch einen einzigartigen, expressiven Animationsstil aus, der kaum Dialog benötigt.

In Abschnitt 4.2 werden Werke vom niederländischen Regisseur Michael Dudok de Wit analysiert. Zuerst wird auf seinen erfolgreichen Kurzfilm *Father and Daughter* [25] Bezug genommen. Danach folgt die Analyse von *Die Rote Schildkröte* [22]. Das Interview mit Dudok de Wit in Anhang A gibt darüber hinaus den persönlichen Standpunkt des Filmemachers wieder.

Im Anschluss folgen zwei Kurzfilmbeispiele. Zum einen geht diese Arbeit auf Erick Ohs Werk *HEART* [27] in Abschnitt 4.3 näher ein. *Head Over Heels* [26] von Timothy Reckart wird zum anderen in Abschnitt 4.4 analysiert. Der Regisseur ist außerdem im Zuge dieser Arbeit ebenfalls für ein kurzes, schriftliches Interview zur Verfügung gestanden. Dieses befindet sich in Anhang B.

Kapitel 5 bildet den Abschluss dieser Arbeit mit den gewonnenen Erkenntnissen aus den theoretischen Betrachtungen und deren Anwendungen auf die analysierten Filme.

## Kapitel 2

# Theoretische Grundlagen des Schauspiels

Im Hinblick auf den nonverbalen Animationsfilm und seine Ausdrucksmöglichkeiten werden in diesem Kapitel Methoden und Theorien der Schauspielkunst betrachtet. Zunächst wird auf die Kunstform, welche zu Anfang des 20. Jahrhunderts den Film und die darin dargebrachten Bewegungsformen revolutioniert hat, näher eingegangen.

### 2.1 Pantomime im Film

Das pantomimische Spiel – um Narration mittels Körperhaltung, Gestik und Mimik wiederzugeben oder zu unterstützen – zählt zu den ältesten Unterhaltungsformen der Menschheitsgeschichte. Pantomime als Kunstform leitet sich laut Anke Gerber<sup>1</sup> von der Schauspielkunst ab und schließt alle Bewegungen des Schauspiels mit ein, wobei sie diese überhöht und stilisiert [6, S. 188]. Gerber vergleicht die beiden Darstellungsformen folgendermaßen [6, S. 187]:

Die Bewegungen des Pantomimen und des Schauspielers bauen auf den gleichen Prinzipien auf: Jede Bewegung hat eine konkrete Bedeutung, ordnet sich einer Handlung unter, trägt zu ihrem Fortgang bei, unterliegt einer dramaturgischen Notwendigkeit.

Ein Pantomime bzw. eine Pantomimin ist in der Lage den menschlichen Körper in seine Einzelteile zu zerlegen, sodass diese unabhängig voneinander aktiviert werden können. Diese *Abstrahierung* ermöglicht es den Pantomimen und Pantomiminnen ihre Bewegungszentren bewusst räumlich und zeitlich isoliert zu trainieren. Die Möglichkeit der erweiterten Koordination bietet ein größeres Spektrum an Aktionen, welche zumeist keine Requisiten erfordern (vgl. Abbildung 2.1). Der Fokus liegt auf der präzisen Ausführung einer Bewegungsabfolge, jede Haltung wird bis ins kleinste Detail analysiert, das Wesentliche vergrößert und überzeichnet.

Eine andere Form dieser pantomimischen Differenzierung ist die *Typisierung*. Diese bietet dem Schauspieler bzw. der Schauspielerin die Möglichkeit mühelos eine geeignete charakteristische Grundhaltung für seine/ihre Figur zu finden und darauf den typischen

---

<sup>1</sup>Anke Gerber ist eine bekannte deutsche Clownin und Pantomimin. Sie lehrt Tanz, Pantomime, Körperschauspiel, Clownerie und Maskenspiel an Universitäten in Deutschland, Österreich und der Schweiz, <http://www.anke-gerber.de/>.



**Abbildung 2.1:** Die Bewegungsabfolge *Flaschenzug*, Ausschnitt aus dem Buch *Anatomie der Pantomime* [6] von und mit Anke Gerber. Diese Abfolge macht deutlich, wie gut pantomimische Darbietung auch in Einzelbildern funktioniert, denn die Pose ist in jedem Moment klar lesbar.

Bewegungsstil einer Figur zu entwickeln. Nach Gerber können beide Künste voneinander profitieren, indem Pantomime beispielsweise als Stilmittel im Schauspieltheater eingesetzt wird. Sie sieht Pantomime in erster Linie nicht als *stumme Kunst*, sondern betrachtet sie als *Bewegungskunst*. [6, S. 191]

Die Symbiose Pantomime und Film sieht Gerber hingegen als problematisch, da der Film keine Möglichkeiten besitzt die komplex konstruierte Illusion der Pantomime überzeugend einzufangen zu können, sondern sie vielmehr abschwächt oder sogar zerstört, wodurch ein *Verdoppelungseffekt* auftritt. [6, S. 195]

### Chaplin und Keaton

Nichtsdestotrotz schaffen Buster Keaton und Charlie Chaplin es den Stummfilm mit Akrobatik und Pantomime zu revolutionieren. Ihre Pionierleistungen beeinflussen die nachfolgenden filmischen Werke – so wie auch den Animationsfilm – maßgeblich. Im Buch *Movement for Actors* vertritt Dan Kamin, der sich vor allem mit Charlie Chaplin auseinandergesetzt hat, folgenden Standpunkt [12, S. 38–39]:

Keaton and Chaplin were among the lucky few who managed to translate their stage skills to the silent screen. Because these little men are the twin giants of silent film achievement, their films have been endlessly analyzed. But seldom do writers focus on the physicality that is, after all, the source of their continuing appeal. It's my premise that Chaplin and Keaton's differing physicality not only define and circumscribed the characters they played, but led directly to the content of their films.

Diese beiden Pioniere der Stummfilmzeit begeistern ihr Publikum bis heute durch Pose, Gesichtsausdruck, Bewegung und Gestik.



(A)



(B)

**Abbildung 2.2:** (A) Charlie Chaplin mit Jackie Coogan in *The Kid*[30], Bildquelle [39].  
 (B) Virginia Fox und Buster Keaton in *The Electric House*[29], Bildquelle [42].

Während jedoch Keaton mithilfe seiner akrobatischen Fähigkeiten – die er in atemberaubenden Filmstunts präsentiert – sehr stark formal arbeitet, gelingt Chaplin der Spagat zwischen theatralischen Bewegungsformen und narrativer Erzähltechnik (vgl. Abbildung 2.2). Chaplins mimisches Repertoire umfasst ein außergewöhnlich breites Spektrum und er weiß dieses auch sehr subtil einzusetzen. Auch die Pantomimin Anke Gerber erkennt in Chaplin den besonderen Stellenwert [6, S. 195]:

Im Gegensatz zu vielen „ernsten“ Stummfilmgrößen, deren übertriebene Bewegungen, Haltungen, Gesten im Klischee steckenbleiben, beweist Chaplin, daß trotz beziehungsweise gerade mit pantomimischer Überhöhung differenziertes, „realistisches“ Schauspiel – poetisch, tragisch, komisch in höchstem Maße – möglich ist. Ohne auch nur eine Miene zu verziehen, nur durch das wachsende Tempo seiner kleinen Schritte, die ab und zu von einem nervösen Hopsen unterbrochen werden, spielt Chaplin die Angst des vogelfreien kleinen Mannes und gleichzeitig, mit seiner perfekten Unauffälligkeit, auch das Gewöhntsein ans Fliehen.

Der Stummfilm funktioniert über eine universelle und ausdrucksstarke Bildsprache, die sich besonders stark im pantomimischen Spiel zeigt. Diesem Prinzip des filmischen Storytellings ist auch der Tonfilm bis heute treu geblieben.

## 2.2 Stanislawskis System

Konstantin Stanislawski<sup>2</sup> hat ein universales *System* der Schauspielkunst entwickelt. Dieses basiert auf dem Konzept, dass der Mensch seine Emotionen durch Äußeres mittels Haltung, Auftreten, Mimik und Gestik darstellt. In Stanislawskis Theorien erkennen Medientheoretiker der Neuzeit – wie etwa Paul Wells oder Ed Hooks – zudem ein großes und wesentliches Potential für den Animationsfilm. Wells bemerkt hierzu [16, S. 105]:

The Stanislavskian system is as complex and self-conscious as the process of animation, but it is the very fact that it is a conscious technique with particular processes, that make it another useful tool in the perception and understanding of the animated form.

Stanislawski sieht Körper und Geist als ein psychophysisches Kontinuum. Demzufolge soll der Schauspieler bzw. die Schauspielerin nicht nur ein bestimmtes Gefühl äußerlich darstellen, sondern dieses auch innerlich spüren und selbst erleben (vgl. Abbildung 2.3). Der Schauspieler bzw. die Schauspielerin muss sich nach Stanislawski mit der zu verkörpernden Kunstfigur identifizieren, um ganz in ihr aufgehen zu können. Diese Erfahrung ist auch für den Animator bzw. die Animatorin interessant. In den nachfolgenden Unterkapiteln werden die im Bezug auf den Animationsfilm relevanten Methodiken von Stanislawski zusammengefasst.

### 2.2.1 *Magic Ifs* und Motivation

Was Stanislawski fordert, ist eine Identifikation von Abbild und Wirklichkeit und somit auch von Schauspieler oder Schauspielerin und Kunstfigur. Als ein Hilfsmittel nennt er die *Magic Ifs* [13, S. 56], also die banale Frage „was wäre wenn . . .?“. Da sich die Behauptung „ich bin eine andere Person“ schwer mit dem eigenen Bewusstsein vereinbaren lässt, schlägt Stanislawski dazu die simple Formulierung des zweiten Konjunktivs als Brücke vor, um die Vorstellungskraft des Darstellers oder der Darstellerin zu aktivieren. Die Frage kann also lauten: „Wie würde ich fühlen, wenn ich dieser Mensch wäre?“ Daraus ergibt sich in weiterer Folge die Frage nach dem Warum. Die Figur selbst ist sich dabei meist nicht über ihre eigene Motivationen und Antriebskraft bewusst. Dennoch muss dies der Schauspieler bzw. die Schauspielerin – oder auch der Animator bzw. die Animatorin – wissen, um den Charakter in all seinen Facetten zu erfassen.

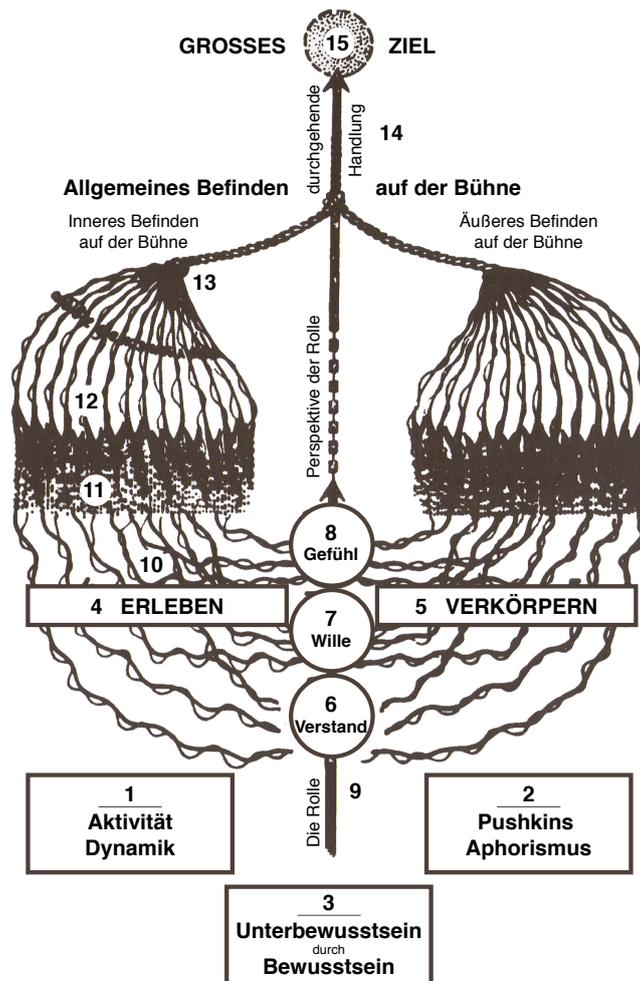
### 2.2.2 Emotionales Gedächtnis

Darüber hinaus geht Stanislawski auf das Gedächtnis als schauspielerisches Werkzeug ein, indem sich Schauspieler und Schauspielerinnen parallel zu ihren Rollen an ähnliche Umstände und Situationen in ihren Leben erinnern sollen, um die Motivationen einer Figur zu verstehen. Ein Imitieren oder Kopieren ist dabei nicht erlaubt. Dem inneren Erleben wird somit eine große, authentische Kraft und eine wahrhaftige, glaubwürdige Bedeutung zugeschrieben, wie auch aus dem folgenden Zitat hervorgeht [4, S. 31]:

---

<sup>2</sup>Der russische Regisseur und Direktor des Moskauer Kunsttheaters Konstantin Stanislawski (1863–1938) beeinflusst bis heute die Theater- und Schauspielkunst maßgeblich. [13] Seine Werke *An Actor Prepares* [13], *Building A Character* [14] und *Creating A Role* [15] gehören heute zu den Standardnachschlagwerken.

If we can call on a memory of some incident in our own life that gives us a purchase on the motivation of the character we are animating, we might be able to find some specific of that experience that will inform the performance and change it from something obvious into something with that extra spark of real life.



**Abbildung 2.3:** Dieses Diagramm stellt die verschiedenen Aspekte dar, welche *das System* definieren. [17] Zuunterst befinden sich drei Grundpfeiler. Einerseits dem aktiven und andauernden Handeln (1), sowie *Pushkins Aphorismus* (2), der sich in wahren Leidenschaften und in wahrhaftigen Gefühlen zeigt [17, S. 41], als auch dem Unterbewusstsein (3), das der Schauspieler bzw. die Schauspielerin durch sein/ihr Bewusstsein zu stimulieren versucht. Die Rolle entwickelt sich im Laufe der Handlung vielschichtig weiter, dabei entsteht ein inneres sowie äußeres Befinden, das der Schauspieler bzw. die Schauspielerin durch Erleben (4) und Verkörpern (5) erfährt. Dem übergeordnet ist ein großes Ziel (15), das jede Figur in sich trägt – dies kann auch als innerer Antrieb gesehen werden und ist zu Beginn in den meisten Fällen noch nicht definiert. [17, S. 40–42] Original aus dem Englischen, Bildquelle [36].

### 2.2.3 Aktion mit Ziel

Stanislawski vertritt die Meinung, dass eine Szene vom Geschehen her aufgebaut werden muss und sich keineswegs allein vom Text ableiten lässt. Dazu kann es sinnvoll sein, sich den Handlungsablauf zunächst als Pantomime oder Stummfilm vorzustellen (vgl. Abschnitt 2.1). Wenn die innere Identifikation fehlt, wird der Text zu einer hohlen, theatralischen Phrase. Motive und Emotionen sind der Auslöser für alles weitere, wie zum Beispiel den Dialog. Schauspieler und Schauspielerinnen müssen primär physische Handlungen meistern können. Erst in zweiter Linie folgt die Sprache. Nichts gibt den seelischen Zustand eines Menschen dermaßen überzeugend und glaubhaft wieder, wie sein Verhalten, welches sich in der Körpersprache äußert. Aktion und Reaktion eines Menschen lassen sich in einer Vielzahl physischer Elemente auflösen. Dies sind spontane, unbewusste, ungesteuerte Reaktionen in Handlung, Mimik und Gestik.

Im Schauspiel spielt dabei das Ziel jeder Aktion eine wesentliche Rolle. Der Schauspieler bzw. die Schauspielerin wird von Stanislawski dazu angehalten, in jeder Aktion einen Grund zu erkennen. Darüber hinaus handelt eine Figur auch nach einem großen inneren Ziel, das sie meist unterbewusst anstrebt (vgl. Abbildung 2.3). Auch die Bösewicht-Charaktere handeln nicht mutwillig, ganz im Gegenteil, ihr Handeln ist für sie zielorientiert. [4, S. 32]

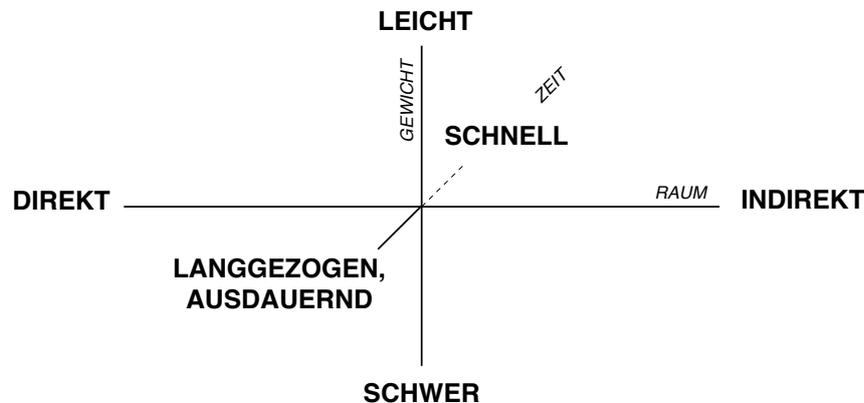
### 2.2.4 Method Acting

Stanislawskis Studien sind von vielen nachfolgenden Theoretikern sowie Theoretikerinnen aufgegriffen und adaptiert worden. So ist auch das *Method Acting* entstanden, das Stanislawskis Schüler Lee Strasberg, Stella Adler und Sanford Meisner von seinem *System* abgeleitet haben. [7, S. 144] Imaginäre Stimuli sollen dabei den Impuls für den Schauspieler bzw. die Schauspielerin geben. Vier Fragen über die Figur und ihre gegenwärtige Situation werden gestellt:

1. Wer ist die Figur?
2. Wo ist sie?
3. Was sind ihre Handlungen und Absichten?
4. Was ist geschehen, bevor sie dorthin kommt? (Welche Umstände haben dazu geführt?)

Mit dieser Methode tauchen Schauspieler wie Schauspielerinnen jedoch so tief in die Figur ein, dass sie nicht mehr bloß spielen, sondern den Charakter wahrhaftig mit jeder Faser ihres Körpers leben. Namhafte Vertreter der Methode sind beispielsweise Daniel Day-Lewis, Robert De Niro, Natalie Portman, Anne Hathaway und Christian Bale.

Hier wird auch die Problematik deutlich. Um die Rolle nicht bloß zu spielen, sondern sie intensiv und mit allen Sinnen zu leben, taucht der Akteur bzw. die Akteurin komplett unter und verliert den Bezug zu seinem/ihrem realen Leben. Was für den Schauspieler bzw. die Schauspielerin sehr gefährlich werden kann, ist für den Animator bzw. die Animatorin von vornherein nicht möglich, da das Medium eine gewisse Distanz voraussetzt.



**Abbildung 2.4:** Diese Grafik stellt die vier Dimensionen der Bewegungskategorie Antriebskraft (*Effort*) dar. In jeder Dimension wirken zwei gegensteuernde Kräfte aufeinander. Der schräge Strich, der in einer gepunkteten Linie ausläuft, beschreibt die Z-Achse. Das bedeutet also, dass die Bewegungen nach hinten schnell ausgeführt werden (ein Zurückschrecken beispielsweise), während nach vorne in der Regel ausdauernd lange Bewegungen passieren. Adaptierte Grafik nach [38].

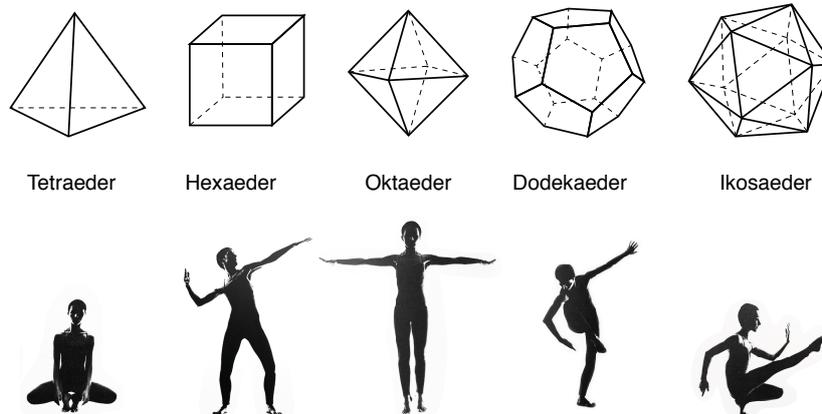
### 2.3 Labans Bewegungsanalyse

Bei der Entwicklung einer Figur im (Animations-)Film, Theater oder Tanz wird eine umfangreiche Lebensgeschichte entwickelt. In diesem aufwändigen Prozess wird mitunter definiert, wie die Figur mit anderen interagiert, Entscheidungen trifft und sich auszudrücken weiß. Dadurch ergibt sich eine *Bewegungssignatur*, welche auf tief eingebetteten Bewegungsgewohnheiten basiert. Diese individuelle Signatur kann mithilfe der Bewegungsanalyse von Rudolf Laban<sup>3</sup> beschrieben werden. Laban-Energien stellen physische Verbindungen zu mentalen Zuständen her und können einem Animator bzw. einer Animatorin helfen, die innere Welt der Charaktere durch ihre Bewegungen besser auszudrücken, stellt Leslie Bishko<sup>4</sup> in ihrer Forschung fest. Des Weiteren bietet Labans Analyse (LMA) einem Animationsfilmteam ein gemeinsames Vokabular zur Beschreibung von Bewegung.<sup>5</sup> Dies wird insbesondere wichtig, wenn zum Beispiel mehrere Animatoren und Animatorinnen den gleichen Charakter animieren. Mit einem Bewegungsvokabular oder einer vereinbarten -signatur wird die Kommunikation erleichtert. Eine Bewegungssignatur stellt sicher, dass sich die Persönlichkeit eines Charakters in seiner animierten Bewegung widerspiegelt. Es hilft Animatoren und Animatorinnen dabei, die Körpersprache des Charakters zu verbessern.

<sup>3</sup>Rudolf Laban (1879–1958) ist der wichtigste Bewegungstheoretiker des 20. Jahrhunderts und der Begründer des modernen Tanzes in Mitteleuropa. Er betrachtet menschliche Bewegung als eine Wissenschaft und Kunst, die ein Kontinuum von der Natur zur Spiritualität umfasst. [9]

<sup>4</sup>Leslie Bishko ist eine LMA-zertifizierte Animatorin. Sie unterrichtet an dem Emily Carr Institut in Vancouver.

<sup>5</sup><https://labanforanimators.wordpress.com/>



**Abbildung 2.5:** Die fünf platonischen Figuren der Bewegungsanalyse nach Laban. Darunter sind pantomimische Repräsentationen abgebildet, welche aus dem Werk *Anatomie der Pantomime* [6] stammen und mit dieser Grafik in einen neuen Kontext gesetzt worden sind.

### 2.3.1 Kategorisierung

Laban gliedert die Bewegung in vier Hauptkategorien, die er als *Body*, *Effort*, *Shape* und *Space* bezeichnet. Leslie Bisko nennt in ihrem Artikel *The Uses and Abuses of Cartoon Style in Animation* [2] zudem den Begriff *Phrasing* als weitere Bewegungskategorie.

#### *Body* / Körper

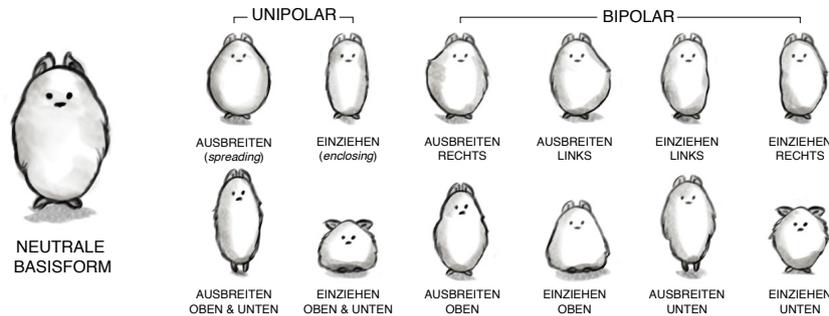
Die Kategorie *Body* behandelt strukturelle, funktionale Aspekte des Körpers in Bewegung. Sie beschreibt beispielsweise, welche Teile dynamisch sind und sich bewegen oder andere, die statisch und fest sind. Somit definiert der Körper, wie Bewegung von einem Bereich in den anderen fließt. Bishko vergleicht dies mit den Prinzipien *Follow Through* und *Overlapping* aus den zwölf Animationsprinzipien von Disney. [2, S. 28]

#### *Effort* / Antrieb

Diese Kategorie, welche die Dynamik der Bewegung beschreibt, ist zum wichtigsten Werkzeug für die Bewegungsanalyse im Hinblick auf den nonverbalen Ausdruck geworden. Sie taucht auch in der Praxis für den Theaterbereich am öftesten auf und ist demzufolge in der Literatur und in den Bewegungslehren von Laban-Theoretikern am häufigsten vertreten. Der Antrieb einer Figur bezieht sich wiederum auf die vier Dimensionen Gewicht (*Weight*), Raum (*Space*), Zeit (*Time*) und Fluss (*Flow*). In jeder Dimension wirken zwei sich gegensteuernde Kräfte (vgl. Abbildung 2.4).

#### *Shape* / Form

*Shape* beschreibt den Prozess der plastischen Formveränderung eines Körpers im Raum. Die Körperversformung gilt als starke nonverbale Komponente der Körpersprache und



**Abbildung 2.6:** Diese Grafik veranschaulicht die Kategorie Formveränderung (*Shape*) anhand eines simplen Characters. Das Original [2, S. 29] stammt von Leslie Bishko.

ist deshalb für die Animation besonders wichtig. Bishko stellt diesbezüglich folgende These auf [2, S. 29]:

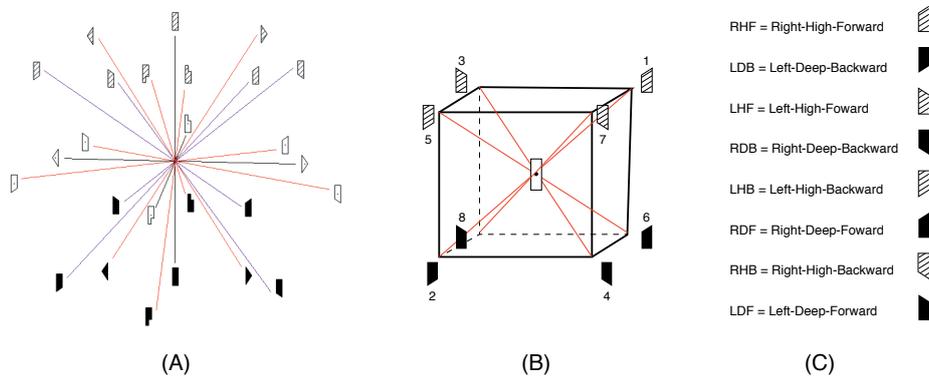
Shape is the one area of LMA that has the most in common with animation as it describes the process of shape change over time. Shape reveals how one's inner attitude and relationship with the external environment molds the changing plastic form of the body. Shape change may initiate as an adjustment of the body in relationship to self (just as Squash and Stretch represents the shifting of inner volumes), or as a bridge from self to other through Arc-like (pitching a baseball), Spoke-like (punching a punching bag) or Carving (molding a clay pot) Modes of Shape Change.

Die Kategorie Form wird von acht Parametern beeinflusst – Steigen (*Rising*), Sinken (*Sinking*), Ausbreiten (*Spreading*), Einschließen (*Enclosing*), Fortschreiten (*Advancing*), Zurückweichen (*Retreating*), Zerstreuen (*Scattering*) und Sammeln (*Gathering*). Zwei davon werden in Abbildung 2.6 anhand einer sich verändernden Figur veranschaulicht. Körperliche Formveränderungen lassen sich mehr oder weniger affin mit den Aspekten ihrer räumlichen Ausbreitung verbinden. Als Beispiel für diese Kategorie nennt Bishko das gezielte Nach-oben-Schlagen oder auch das vorsichtige, behutsame Absetzen eines Kätzchens auf den Boden. [2, S. 29]

### *Space* / Raum

Diese Kategorie beschreibt den Raum, welchen die Figur einnimmt. Bewegung ergeben räumliche Muster, welche Laban mithilfe fünf platonischer Körper definiert, wie in Abbildung 2.5 ersichtlich. Werden die Richtungen der Eckpunkte einer Form verknüpft, folgt der Schauspieler bzw. die Schauspielerin den natürlichen räumlichen Zügen. Ein Körper bewegt sich in *States* (Kombination aus zwei *Efforts*) und *Drives* (Kombination aus drei *Efforts*).

26 Punkte definieren den Raum, der einen Menschen umgibt. Auf wie viele Punkte in dem Raum zugegriffen werden kann, hängt von der individuellen Kinsphäre ab. Dabei wird die Körperarchitektur (*Body*) berücksichtigt – für welche Bewegungsabläufe der Körper geschaffen ist. Die Kinsphäre definiert den Raum, den das Individuum mit



**Abbildung 2.7:** (A) Alle 26 Punkte, die nach Laban einen menschlichen Raum definieren, Bildquelle [32]. (B) Der Würfel mit seinen Diagonalen, welche Bewegungen (*Drives*) darstellen, [11, S. 38]. (C) Symbol-Erklärung der Aufwände (*Efforts*), [11, S. 39].

ausgestreckten Körperteilen erreichen kann. Abbildung 2.7 veranschaulicht das Konzept der Kinsphären, welche sich aus den platonischen Körpern ergeben.

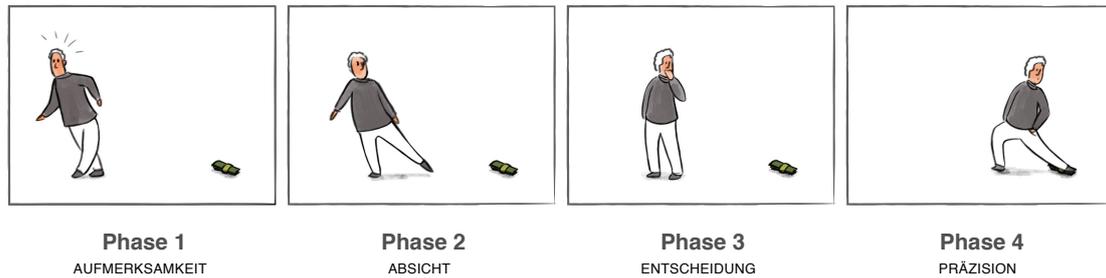
### *Phrasing* / Phrasierung

*Phrasing* beschreibt die Strukturierung und Betonung der zuvor genannten Kategorien Körper, Raum, Antrieb und Form über einen zeitlichen Ablauf hinweg. Dazu zieht Bishko den Vergleich mit einem gesprochenen Satz oder einer Musik-Phrase, in der eine vollständige Idee oder ein Thema dargestellt wird. [2, S. 27] Dabei durchläuft das *Phrasing* drei Phasen: Vorbereitung, Aktion und Erholung. Die Bewegungssignatur einer Figur drückt sich durch Bewegungssätze aus, die individuelle rhythmische Muster aufweisen, welche von Vorlieben sprechen, oder von der Beschaffenheit des Körpers, von der Motivation einer Figur gewissen Anstrengungen nachzugehen und sich in Raum und Zeit zu bewegen.

#### 2.3.2 Vier Phasen einer Aktion

Labans Theorie besagt, dass jede menschliche Bewegung unausweichlich mit einer resultierenden Aktion verknüpft ist. Dies passiert meist unbewusst und unfreiwillig. Im Zuge seiner Studien hat er des Weiteren festgestellt, dass allen praktischen Aktionen vier Phasen des mentalen Aufwands vorausgehen. Diese werden in kleinen, aber ausdrucksstarken körperlichen Bewegungen sichtbar [9, S. 104]:

1. Aufmerksamkeit (*Attention*),
2. Absicht (*Intention*),
3. Entscheidung (*Decision*),
4. Präzision (*Precision*).



**Abbildung 2.8:** Ein kurzes Beispiel für die vier Phasen, welche einer Aktion vorausgehen. Phase 1: Der Protagonist dieser kleinen Story wird auf ein am Boden liegendes Bündel Geld aufmerksam. Phase 2: In ihm keimt die Absicht, dieses Geld an sich zu nehmen. Phase 3: Noch zögert er, womöglich ist es ihm unangenehm, was andere von ihm denken könnten, wenn sie ihn bei dieser Tat ertappen, vielleicht sieht er sich noch einmal nach einem Besitzer um. Phase 4: Wie geht er auf das Geld zu? Diese Phase verdeutlicht die Antizipation vor der tatsächlichen Aktion.

### Aufmerksamkeit

Im ersten Schritt werden der Grund, aus dem die Aktion hervorgeht, und die Situation aufmerksam betrachtet. Laban ordnet dieser ersten Phase auch die Dimension Raum (*Space*) zu, die direkt oder flexibel passiert.

### Absicht

Die Absicht, welche daraufhin folgt, kann stark und leicht sein, was sich durch muskuläre Spannungen in gewissen Körperregionen auswirkt. Deshalb verbindet Laban diesen Aspekt auch mit der Kraft (*Force*). Bevor es zu der entscheidenden Bewegung kommt, kann die Absicht an dieser Stelle auch abbrechen, wenn sich die Person etwa anders entscheidet.

### Entscheidung

Die Entscheidung, etwas auszuführen oder nicht, ist der nächste Schritt der aufeinanderfolgenden Phasen. Dies setzt Laban mit dem Faktor Zeit (*Time*) gleich. Wie schnell kommt es zu einer Entscheidung? Dies sagt viel aus, wie schwer oder leicht die Entscheidung für die Person sein kann.

### Präzision

Der kurze Moment der Antizipation definiert den letzten Schritt, bevor die Aktion stattfindet. Dies ordnet Laban dem Bewegungsfluss (*Flow*) zu. Dieser kann gezielt und limitiert stattfinden, oder frei und ungezwungen. Es stellt die Entschlusskraft der Figur dar. Abbildung 2.8 verdeutlicht die vier Phasen anhand eines Beispiels.

## 2.4 Résumé

Die durchgeführten Studien verdeutlichen, wie erforschte Theorien und Methoden aus artverwandten Kunstrichtungen sich einerseits gegenseitig beeinflusst haben und andererseits auch auf den Animationsfilm angewandt werden können. Das Wissen um die präzise Abstrahierung des menschlichen Körpers, wie es in der Pantomime angewandt wird, bietet dem Künstler bzw. der Künstlerin beispielsweise einen konkreten Ansatzpunkt Bewegung in ihre Einzelteile zu zerlegen und zu erforschen. Pantomime im Film kann problematisch sein, da die überzeichneten Bewegungen oft einen Verdoppelungseffekt hervorrufen. Allerdings überzeugt die Pionierleistung von Charlie Chaplin vom Gegenteil. Der berühmte Pantomime revolutioniert die Bewegungssprache im Film Anfang des 20. Jahrhunderts und begeistert bis heute.

Stanislawskis Methoden erlauben dem Schauspieler bzw. der Schauspielerin sowie auch dem Animator bzw. der Animatorin Möglichkeiten die Figur zu erleben, ihre Gefühlswelt zu erforschen oder ihre Motivationen und Ziele in sich selbst zu finden. Mithilfe des *emotionalen Gedächtnisses* beispielsweise lässt sich ein besonderer Bezug zur Figur aufbauen, indem auf eigene Erinnerungen zurückgegriffen wird. Dieser Prozess, sich mit dem Innenleben einer Figur zu beschäftigen, ist entscheidend, um Authentizität und Glaubwürdigkeit zu erreichen. Dadurch wird deutlich, wie sehr sich ein Mehrwert im Animationsfilm gewinnen lässt. Jedoch stößt der Animator bzw. die Animatorin bei dem *Method Acting* an seine/ihre Grenzen.

Währenddessen bietet Labans Bewegungsanalyse ein fundiertes Basiswissen für die Entwicklung der individuellen Bewegungssignatur einer Figur. Mithilfe seiner Kategorisierung – und Leslie Bishkos Adaptionen – wird die Bewegung in ihre kleinsten Einzelteile zerteilt und studiert. Dadurch entsteht einerseits die Möglichkeit nonverbale Körpersprache gezielt und bewusst einzusetzen. Außerdem definiert Laban mit seinen Studien ein Bewegungsvokabular, welches Animatoren und Animatorinnen hilft, eine gemeinsame Charakteranimation zu entwickeln.

Mithilfe dieser erforschten Theorien aus der Schauspielkunst können die Emotionen einer animierten Figur ganz konkret in ihrer Bewegung und Körpersprache definiert und analysiert werden. Doch auch wenn sich nicht alles auf die Animation anwenden lässt, helfen die erarbeiteten Studien bei der Entwicklung der Animationsfigur.

## Kapitel 3

# Anwendungen auf die Animation

Nachdem im 2. Kapitel die für diese Arbeit wesentlichen Schauspielgrundlagen genannt worden sind, sollen die gesammelten Theorien nun anhand allgemeiner Beispiele in Kontext gesetzt werden, um noch konkreter auf die Thematik einzugehen. Den hohen Stellenwert des Schauspiels in der Animation erkennt u. a. Filmwissenschaftler Paul Wells [16, S. 105]:

“Acting” in the animated film is an intriguing concept in the sense that it properly represents the relationship between the animator and the figure, object or environment he/she is animating. The animator must essentially use the techniques employed by the actor to project the specificities of character through the mechanistic process of the animation itself. In fact, the animator must consider all the possibilities available to the actor in order to create and develop “character” long before the actual process of animation begins. Like actors in the theatre or live-action film, the animator develops the character from a script, considering the narrative implications of the role in the determination of character design, the range of movement available to the character, and the character’s predominant motivation, which inevitably informs modes of expression and behavior. The animator, like the actor, though, is seeking to extend the possibilities of the character beyond the information given or suggested in the initial text.

Kernaspekte aus der Schauspielkunst können laut Wells auf das Handwerk der Animation übertragen werden. Disziplin und Kontrolle sind entscheidende Eigenschaften für die Beziehung zwischen Charakter und Erzählung, was für beide Kunstformen gilt. Deshalb wird der Animator bzw. die Animatorin zunächst als Schauspieler bzw. Schauspielerin betrachtet. Wodurch sich diese Gleichsetzung begründet, soll im Laufe dieses Kapitels geklärt werden.

## 3.1 Entwicklung der Figur

Wie Ed Hooks verweist auch Brigid Panet<sup>1</sup> auf drei essentielle Fragen, die vorerst bei der Entwicklung einer Figur gestellt werden sollten [3, S. 99]:

- Was sind die *Ziele* der Figur?
- Welche *Hindernisse* muss sie überwinden, um ihre Ziele erreichen zu können?
- Wie handelt die Figur, welche *Taktiken* setzt sie ein, um sich den Schwierigkeiten zu stellen?

Panet merkt des Weiteren an, dass der Schauspieler bzw. die Schauspielerin nie genug über den Background ihrer darzustellenden Figur wissen kann. [3, S. 100] Der Einstieg in die Handlung geschieht immer mittendrin, d. h. es ist bereits viel davor passiert. Selbst wenn der Film mit der Geburt der Figur beginnt, so sind doch die Geschichte ihrer Ahnen für sie von nicht unwesentlicher Bedeutung und beeinflussen ihre Ziele bzw. ihre Herangehensweise an Schwierigkeiten. Um herauszufinden, *wie* das Geschehene von der Figur aufgenommen, verarbeitet und umgesetzt wird, ist es sinnvoll folgende Aspekte ihres Charakters zu Beginn festzulegen. [3, S. 151]

### 3.1.1 Erscheinungsbild

Der Animationsfilm bietet hier eine große Vielfalt an Möglichkeiten das Erscheinungsbild der Figuren zu definieren. So kann die Körperform und ihre Materialität bereits sehr viel über die Figur erzählen. Diesen Aspekt einer Figur definiert Laban als *Form* (vgl. Abschnitt 2.3.1).

### 3.1.2 Soziales Umfeld

Dieser Punkt definiert die Beziehung einer Figur zu ihrem sozialen Umfeld und zu sich selbst. Folgende Fragen an die Figur bieten dem Animator bzw. der Animatorin die Möglichkeit ein tieferes Verständnis für diese zu erhalten [3, S. 152]:

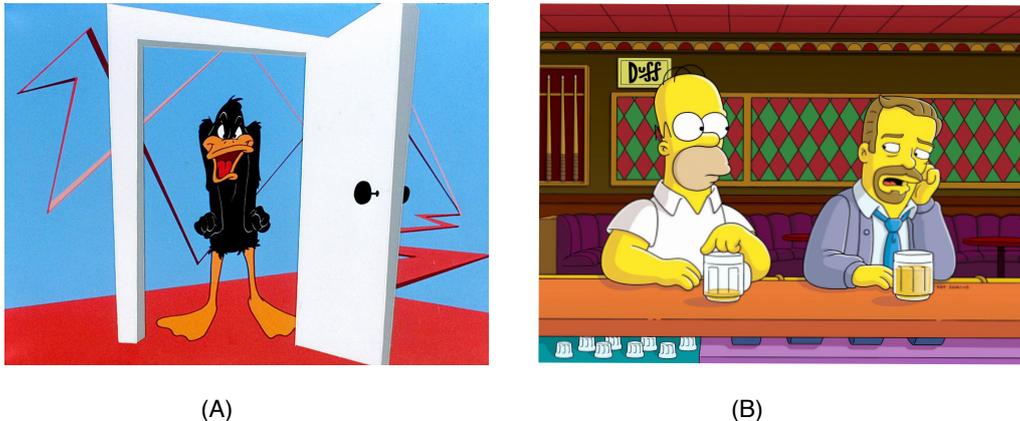
- Wer glaubt die Figur zu sein?
- Wer ist sie wirklich?
- Wie sehen andere Figuren sie?

### 3.1.3 Spirituelles Wesen

Um eine Figur verstehen zu können, ist es sinnvoll vorab ihre intellektuelle, moralische, politische und religiöse Einstellung zu erkennen bzw. zu definieren. Darunter fällt beispielsweise der Aspekt, ob eine Figur in ihrem moralischen sowie mentalen Denken und Handeln anderen unter- oder überlegen ist. Die Spiritualität einer Figur wirft oftmals die stärksten Motive auf, welche die größten Einflüsse auf ihr Handeln und Denken haben. [3, S. 151]

---

<sup>1</sup>Brigid Panet setzt sich mit der Essenz des Schauspiels auseinander. Ihr Werk *Essential Acting* [3] ist an Schauspieler und Schauspielerinnen, Lehrer und Lehrerinnen sowie auch Regisseure und Regisseurinnen gerichtet.



**Abbildung 3.1:** Der schematische Animationsstil kommt u. a. in folgenden Film- und Serienbeispielen zum Einsatz: (A) *Duck Amuck* [23]. Hier spricht Duffy Duck vermehrt direkt in die Kamera und richtet sich an sein Publikum. Seine Animationen sind slapstickartig, nach Aufmerksamkeit heischend und überzeichnet. (B) *The Simpsons*, Staffel 17 [31]. Die Animation der Figuren arbeitet mit wiederkehrenden Mustern, ihre Bewegungen sind meist klein und unwesentlich. Narration wird großteils über Dialog erzählt.

## 3.2 Animation als Schauspiel

Das Publikum sieht animierte Trickfilmfiguren auf der Leinwand agieren und nimmt Anteil an ihren Leben. Die Figuren wirken während ihrer Projektion real – im selben Maß wie auch die Performance eines Schauspielers überzeugt. Andererseits können Animationsfiguren ebenso lebensecht auf ihre Filmemacher bzw. Filmemacherinnen wirken, sodass oftmals eine Beziehung zur Figur aufgebaut wird. In diesem Zusammenhang hat sich Donald Crafton<sup>2</sup> mit der Frage auseinandergesetzt, ob es in Zeichentrickfilmen schauspielerische Darbietungen gibt. [5, S. 151] Dazu stellt er folgendes fest [5, S. 156]:

Die Trickfilmdarstellung ereignet sich im tatsächlichen Raum/Zeit-Gefüge der Vorführung, doch das konditionale Darstellen der Animation ist ein mehrschichtiges Phänomen, in dem Imagination und Material in einem gemeinsamen Raum zusammentreffen, der von den Animatoren sozusagen geschrieben und von den Zuschauern gelesen wird.

Crafton bezeichnet diese Zone der Fantasie und Faszination als *Tooniversum* – eine kollaborative Konstruktion, welche von Filmemachern sowie Filmemacherinnen, den animierten Figuren und ihrem Publikum bewohnt wird. [5, S. 151] Dabei lassen sich die Animationen durch unterschiedliche, künstlerische Herangehensweise in zwei Stile aufteilen. Einerseits nennt Crafton das *verkörpernde Spiel*<sup>3</sup>, was sich von *Method Acting* ableitet (vgl. Abschnitt 2.2.4). Den anderen Ansatz beschreibt Crafton als *schematisches Spiel*<sup>4</sup>. [5, S. 156]

<sup>2</sup>Donald Crafton ist seit 1997 Professor an der University of Notre Dame für Film, Fernsehen und Theater, <https://ftt.nd.edu/faculty-staff/faculty-staff-by-alpha/donald-crafton/>.

<sup>3</sup>Abgeleitet aus dem Englischen *embodied acting*.

<sup>4</sup>Im englischen Original *figurative acting*.



**Abbildung 3.2:** Filmbeispiele für die verkörpernde Animation: (A) *Coraline* [18]. Die Animation der Stop-Motion Figur zeugt von ihrer inneren Aufruhr. Hier wird ein Bild von einem jungen, aufgeweckten, neugierigen Mädchen gezeichnet, das sich sehnlich die Aufmerksamkeit und Liebe ihrer Eltern wünscht. (B) *Ernest & Célestine* [24]. Die beiden anthropomorphen Charaktere in dem französischen Spielfilm geben ein interessantes, dynamisches Paar ab, da ihre Charaktere grundverschieden sind. Doch ihr ungewolltes Dasein als Einzelgänger verbunden mit einer künstlerischen Ader vereint beide letztendlich. Ihre Charaktereigenschaften zeigen sich in ihrer Körpersprache sowie Bewegung.

### 3.2.1 Schematische Animation

Diese Art der Animation arbeitet gegen Identifikation sowie Empathie und kreiert eine ganz eigene, slapstickähnliche Ästhetik, in der die Figur sich meist frontal zum Publikum wendet und ihre Darbietungen expressiv zur Schau stellt. Gedanken und Emotionen werden durch konventionelle Gesten und Verformungen des Körpers ausgedrückt. [5, S. 157] Vertreter dieser Kategorie sind beispielsweise *Die Simpsons* oder *Mickey Mouse* zu seinen Anfängen. Auch die Performance von *Duffy Duck* in *Duck Amuck* [23] fällt in diese Kategorie (vgl. Abbildung 3.1).

Den Figuren, welche schematisch animiert werden, fehlt es an innerer Emotion, Crafton beschreibt diesen Typus folgendermaßen [5, S. 159]:

Statt Zugang zur Psyche der Figur zu geben oder ihre moralische Haltung anzudeuten, arbeitet der schematische Stil mit Wiederholung und Bildsymbolik auf der Ebene der Erzählung.

### 3.2.2 Verkörpernde Animation

Crafton selbst beschreibt diese Kategorie wie folgt [5, S. 163]:

Verkörpernde Animation ist nach innen gerichtet. Es geht dabei um die Philosophie und Praxis der Erschaffung fantasievoll gestalteter Wesen, die über Individualität, Tiefe und innere Komplexität verfügen.

Hierfür liefert eine tiefere Auseinandersetzung mit der Figur, ihrer Wesensart und Gefühlswelt, einen wichtigen Mehrwert für ein authentisch wirkendes Endergebnis. Essentiell dabei ist es, *Empathie* für die Figur entwickeln zu können, wie Ed Hooks betont. [8, S. 14] Das bedeutet, sich in jemand anderen hineinzufühlen – im Gegensatz zum Mitgefühl

oder Mitleid, dass durch Sympathie ausgelöst wird. Empathie entsteht durch Emotionen, die vom Betrachter bzw. von der Betrachterin für die Figur entstehen. Emotionen werden wiederum durch Bewegung transportiert.

### 3.3 Abgrenzung zum Schauspiel

Ed Hooks betont die Aspekte, in denen sich Animatoren bzw. Animatorinnen zu ihren Kollegium aus der Schauspielkunst unterscheiden. Während erstere zwar Wesentliches von den Theaterwissenschaften lernen können, besteht doch der große Unterschied, dass sie nicht ununterbrochen im Charakter bleiben können, weil sich der Animationsprozess hierfür zu langwierig gestaltet. Bühnenschauspiel erfordert die Präsenz der dargestellten Figur just in dem Augenblick der Performance. Die Kunst der Animation ist es hingegen, eine Illusion dieses flüchtigen, gegenwärtigen Moments zu erschaffen. [8, S. 7]

Außerdem darf nicht außer Acht gelassen werden, dass vor allem in größeren Produktionen üblicherweise mehrere Personen für die Animation einer Figur zuständig sind. Deshalb ist es wichtig als Animator bzw. Animatorin chamäleonartig hinter der Figur zu verschwinden, um die Illusion zu erzeugen, der Charakter hätte ein eigenes Leben. [4, S. 68]

### 3.4 Résumé

Die inneren Werte einer animierten Figur wie etwa *Donald Duck* erscheinen oft ein-dimensional oder unterliegen übermäßiger Überzeichnung. In diesem Sinne sieht Paul Wells den Charakter nur als Chiffre für eine bestimmte Qualität, die oft in übertriebenen Gesten zum Ausdruck kommt, welche teilweise auf die offene Haltung und die explizite Bedeutung des Schauspiels in der Zeit des Stummfilms verweisen. [16, S. 105] Geht es aber darum, einer animierten Figur – so wie einer realen – Charakter zu verleihen, ist es für den Animator bzw. die Animatorin nur gewinnbringend zu Techniken aus der Schauspielkunst zu greifen. Bewegung verleiht der Figur Charakter und kann einen Einblick in ihr Innerstes eröffnen. Jedes Individuum hat sein ganz eigenes Körperbewusstsein und Bewegungsmuster, das auf dem Erscheinungsbild, der Spiritualität und seinem sozialen Umfeld beruht. In der Animation unterscheiden wir nach Donald Crafton dabei in zwei wesentliche Stile, der *schematische* und der *verkörpernde*. Ob eine Identifikation mit einer animierten Figur stattfindet oder nicht, hängt letztlich aber vom Publikum selbst ab, wie Crafton feststellt. [5, S. 171] Auch schematisch animierte Figuren wie *Homer Simpson* können den Betrachter bzw. die Betrachterin in ihre Welt hineinziehen und Empathie erzeugen.

# Kapitel 4

## Filmanalyse

### 4.1 Sylvain Chomet

Sylvain Chomet ist ein französischer Filmregisseur und Comicbuchautor, der in seinen Animationsfilmen größtenteils auf Dialog verzichtet. In seinem Schaffen ist ein starker Einfluss von den alten Pantomime-Filmen mit Buster Keaton und Charlie Chaplin (vgl. Abschnitt 2.1) zu spüren – über allem steht jedoch der Geist Jacques Tatis<sup>1</sup>.

#### 4.1.1 *Das große Rennen von Belleville*

*Das große Rennen von Belleville* [19] – im Original *Les Triplettes de Belleville* – erzählt die Geschichte der alten Madame Souza und ihrem Enkel namens Champion, der eine wilde Obsession für die Tour De France entwickelt. Als er jedoch direkt während des Rennens von der Mafia entführt wird, muss die alte Dame alle Register ziehen, um ihren Schützling zu retten. Unterstützung bekommt sie dabei von drei ehemals berühmten Musikerinnen.

Sylvain Chomets Werk besticht durch den Einsatz von Stereotypen und Karikaturen – wie etwa die voluminösen Städter in Belleville, welche an fettleibige Amerikaner erinnern, oder die spindeldürren, durchtrainierten Radfahrer. Die Formen werden ins Extreme ausgereizt. Auch die Animationen wirken sehr expressiv, in Anlehnung an pantomimische Darbietung zur Stummfilmzeit.

#### Entwicklung der Charaktere

Die schrulligen Charaktere im Film bestechen durch einen eigenwilligen bizarren Stil. Das Äußere der Figuren ist extrem überzeichnet, ihre Körper basieren auf geometrischen Formen und wirken extrem karikiert. Auf die Frage, wie der Regisseur bei der Entwicklung seiner Charaktere vorgeht, antwortet Chomet [34]:

It doesn't come from a drawing. What I get in my mind is an idea of their movement, and I just use the graphics to enhance this. Like with Madame Souza: she's a very small, fragile character, but because she has to drag

---

<sup>1</sup>Jacques Tati (1907–1982) ist ein französischer Filmemacher, Schauspieler und Drehbuchautor, der vor allem durch seine Rolle als Monsieur Hulot bekannt geworden ist. [1]

around this enormous club foot, she can also be quite violent and stubborn. It's one of the things I love about animation: to be able to have two concepts of a character. To see one thing, but feel something else.

**Madame Souza** Die temperamentvolle, kleine Frau stapft mit ihrem Klumpfuß zielstrebig durchs Leben und bietet jedem Bösewicht entschieden die Stirn. In ihrer Animation kristallisieren sich deutlich wiederkehrende Bewegungsmuster heraus, wie etwa das leichte Schielen, welches oftmals einer forschenden Handbewegung zur Brille vorausgeht. Außerdem dient eine Trillerpfeife der alten Frau als Hilfsmittel zur nonverbalen Kommunikation (vgl. Abbildung 4.1). Mit dieser pfeift sie ihren Mitmenschen Befehle – so auch ihrem Enkel, den sie im Training für das große Rennen anfeuert. Das Auftreten der kleinen Madame ist selbstbewusst, direkt, freundlich und höflich. Sie wird von den Drillingsschwestern aufgenommen, weil Souza durch ihr musikalisches Talent am Radreifen, auf dem sie mit Stäben wie ein Xylophon spielt, auf sich aufmerksam macht.

**Champion** Der Name wird zum Programm, wenn es nach Madame Souza ginge. Champion ist ein lethargischer, gutmütiger Charakter, der als Junge einsam, pummelig und tatenlos gewesen ist. Erst das Radfahren gibt dem jungen Mann eine Perspektive in sei-



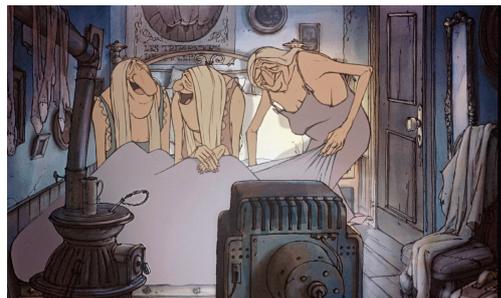
(A)



(B)



(C)



(D)

**Abbildung 4.1:** Ausschnitte aus *Das große Rennen von Belleville* [19]. (A) Madame Souza mit dem jungen Champion, dieser hält seinen Welpen Bruno im Arm. (B) Souza beim Anfeuern des Sanitätswagenfahrers mit der Trillerpfeife. (C) Champion während der Tour de France, er überholt einen anderen Teilnehmer, der erschöpft am Straßenrand sitzt. (D) Die drei Schwestern (*Triplettes de Belleville*) beim abendlichen Fernsehen.

nem Leben. Vom Temperament ist er noch derselbe – so wirkt er oft sehr teilnahmslos, apathisch und lässt sich gerne von seiner dominanten Oma herumkommandieren. Der Betrachter bzw. die Betrachterin bekommt sogar den Eindruck, dass Champion ohne Souzas forsches Kommando nicht dieselbe Leistung erbringen kann. Deshalb gibt er bei der Tour de France auf, sobald Souza nicht mehr hinter ihm herfährt. Als Sportfanatiker scheint er später nur mehr auf seinem Fahrrad wirklich zu funktionieren. Zu Fuß ist er kaum mehr unterwegs und wenn, dann nur nach dem Training, wenn er ermattet in die Küche stapft.

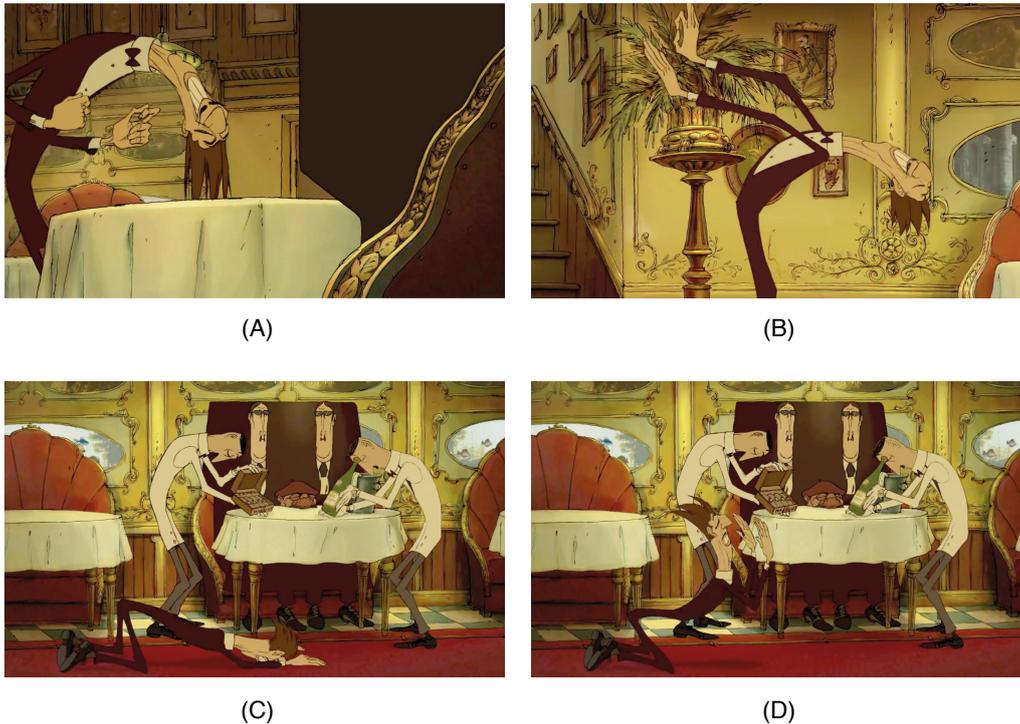
**Bruno** Auch Champions Hund Bruno spielt eine wesentliche Rolle in der Geschichte, so wird die Handlung einige Male während des Films aus seiner Sicht erzählt. Bruno steht dem Protagonisten bereits seit Kindheitstagen an seiner Seite. Während Champion zunehmend fitter wird, legt Bruno immer mehr an Gewicht zu. In Kombination mit seinen dünnen Beinen ist der Hund zwar vom Korpus fettleibig, bewegt sich aber trotzdem sehr wackelig und unsicher auf den Beinen, die ihm auf glattem Untergrund oftmals seitlich wegrutschen. Das Zittern des Tiers zeugt außerdem von einer nervösen Ängstlichkeit. Die Abneigung gegen Züge, seine Trägheit, die Liebe zu Champion und seine Verfressenheit geben dem Vierbeiner einen sehr einprägsamen, sowie sympathischen Charakter.

**Die Drillingsschwestern** Die *Triplettes de Belleville* – berühmte Music Hall Stars der 1930er Jahre – sind drei exzentrische alte Ladies, welche Souza bei sich aufnehmen und ihr helfen. Alle drei sind sehr groß, schlank und haben eine ganz eigenwillige Art und Weise ihren schlauchartigen Körper zu bewegen. Jean Christoph Lie, der Animation-Supervisor von *Das große Rennen von Belleville* [19], sagt in einem Interview [41], was er an der Drillingsschwester Rose, welche er animiert hat, am meisten mag:

Dass ich ihre Lust an der Verführung zeigen konnte. In einer meiner ersten Animationen zeige ich sie, wie sie ihr Haar bürstet, damit sie gut aussieht. Ich wollte sie sehr feminin, als Kontrast zu ihrem altmodischen Zuhause und ihrer großnasigen Hässlichkeit.

Auch wenn sie in ihrer Grundform ähnlich sind, lassen sie sich dennoch einfach voneinander unterscheiden, da jede einen ganz individuellen Charakter und farblich unterschiedliche Kleidung bekommen hat. So ist die eine etwa forscher und ziert sich auch nicht davor Handgranaten einzusetzen, um ihr tägliche Ration Frösche zu fangen. Eine andere ist mütterlicher, häuslicher und kocht für die kleine Gemeinschaft. Die dritte im Bunde, welche Jean Christoph Lie als Rose bezeichnet, ist femininer und mehr auf ihr Äußeres bedacht als die anderen beiden.

**Mafiosi** Der Bösewicht zeigt sich in diesem Werk als der gefährlichste Kopf der Mafia von Belleville. Seine Gestalt ist sehr klein und gedrungen mit großer, roter Nase – ein Zeichen für seine große Vorliebe zu Rotwein. Begleitet wird er immer von seinen zwei kastenförmigen Bodyguards. Alle drei bewegen sich in wenigen, gleichbleibenden Mustern. Die Charaktere zeichnen sich im Gegensatz zu den anderen Figuren im Film durch ihre Austauschbarkeit aus. Vor allem die Figur des Bodyguards wiederholt sich dutzendfach in fast identischer Ausführung.



**Abbildung 4.2:** Ausschnitte aus *Das große Rennen von Belleville* [19], welche die überzeichneten Bewegungen des Kellners zeigen. In den Bildern (A) und (B) ist er der geflüchtigste Diener, in (C) und (D) steigert sich diese Haltung noch, indem er sich einige Male zu Boden wirft, um sich vor dem Gast zu entschuldigen.

### Animationsstil

Sylvain Chomet selbst sagt in einem Interview, dass sein Stil auf Pantomime sowie Charakterdarstellung basiert und er mehr vom Realfilm als von anderen Animationsfilmen beeinflusst worden ist [41]. Chomets Animationsstil ist vorwiegend *schematisch* (vgl. Abschnitt 3.2.1), wobei die Figuren – vor allem Madame Souza – sehr wohl Empathie beim Publikum auslösen können. Crafton merkt hierzu [5, S. 171]:

Les Triplettes de Belleville [...] basiert beispielsweise ebenso auf dem Wiedererkennen von Karikaturen und Stereotypen (fette Amerikaner, obsessive Mütter, Sportverrückte) wie auf verkörpernden Darstellungen. Zirkuläres und eingeübtes Verhalten machen die Individualität des Hundes der Familie aus, der nach Eisenbahnfahrplan bellt und geradezu ein Emblem schematischer Darstellung sein könnte. Doch niemand würde behaupten, dass es solchen Figuren an einer spezifischen und einnehmenden Persönlichkeit fehlt.

Der mimische Ausdruck im Film ist reduzierter. Die Gesichter bleiben oft ausdruckslos. Doch sobald die Handlung über das Acting der animierten Figuren erzählt wird, kommen auch verkörpernde Animationen zum Einsatz, beispielsweise zu dem Zeitpunkt, als ein Radfahrer vom Gerüst fällt und der psychopathisch wirkende Schiedsrichter auf den am

Boden liegenden Mann zugeht und ihn erschießt [19, TC=01:03:10].

Der Film nutzt die Überzeichnung in mehreren Ebenen als Stilmittel. Zum einen werden die Charaktere sowie das Set- und Environment-Design sehr stark stilisiert dargestellt, wie beispielsweise die verzerrten Schiffe. Auch die Bewegungen werden teilweise sehr bizarr deformiert. Eine Charakterdarstellung fällt dabei besonders ins Auge: der unterwürfige Kellner. Sein Bewegungsspielraum grenzt an Absurdität, da er sich wie ein Grashalm im Wind mal nach vorne wie nach hinten biegen kann, ohne jegliche Rücksichtnahme anatomischer Korrektheit (vgl. Abbildung 4.2).

#### Gezielter Einsatz von Sprache und Sounds

**Tierische Metaphern** Bei einem derart stillen Film – der viele Parallelen zu einem Stummfilm erkennen lässt – treten die Geräusche, welche zum Einsatz kommen, umso deutlicher in den Vordergrund. Das komplexe Sound Design des Films besticht durch seine metaphorische Doppeldeutigkeit. So werden etwa Tiergeräusche eingebunden und Personen zugeschrieben. Champion und seine Radfahrkollegen werden Pferden gleichgesetzt. Der kleine Mechaniker, welcher von der Mafia eingestellt worden ist, piepst wie eine Maus. Die drei Drillingsschwestern zeigen durch ihre Geräusche Ähnlichkeit zu ihrer Lieblingsspeise – den Fröschen.

**Einbindung von Sprache** Der Dialog, welcher im Film sehr selten vorkommt, wird zum einen konkret an Passagen eingesetzt, in denen verbale Kommunikation erforderlich wird – oder aber, um mehr über den Hintergrund der Figur zu erzählen. Der Fernsehmoderator spricht ab [19, TC=00:11:30] in der Originalsprache (und Übersetzung) über die Tour de France, als Champion gerade am Rad sitzt und trainiert. Ab [19, TC=00:11:50] wird seine Stimme als zusätzliche Erzählebene über das, was im Bild zu sehen ist, gelegt.

In einer späteren Sequenz schimpft der Straßenbettler, dem Bruno die Wurst stiehlt, auf Spanisch, was nicht übersetzt wird. Ein anderes Mal, als [19, TC=00:45:10] Souza in der Wohnung der Drillingsschwestern ein portugiesisches Lied singt, wird damit auch ihr Heimatland preisgegeben.

#### 4.1.2 *Der Illusionist*

2010 wird *Der Illusionist* [20] – Chomets nächster animierter Spielfilm – veröffentlicht. Der melancholische Film basiert auf einem Drehbuch von Jacques Tati, welches jener zu Lebzeiten nie verwirklicht hat. Die Geschichte handelt von der väterlichen Beziehung zwischen einem alten verarmten Zauberer und einer jungen, naiven Frau, die seine Zauberkunst verehrt und ihm folgt.

In einem Interview, das Chomet mit dem Telegraph geführt hat, spricht er von seiner großen Bewunderung gegenüber Jacques Tati [37]:

He's [Tati] always been present. He was a familiar face, like someone from your family, like Chaplin. He's always been there.

#### Tatis Tochter

Sylvain Chomet hat Tatis Tochter Sophie um Erlaubnis gebeten, den Film umsetzen zu dürfen. Diese war erfreut darüber, ihren Vater auf diese Weise porträtiert zu sehen



**Abbildung 4.3:** Ausschnitt aus *Der Illusionist* [20].

– ohne dass dafür ein anderer Schauspieler engagiert worden ist. Für diesen Fall ist Animation das perfekte Medium.

Laut dem Telegraph Interview sagt Chomet, dass *Der Illusionist* [20] ein Liebesbekenntnis von Tati zu Sophie und ihrer Beziehung sei, da er verpasst habe, wie sie aufgewachsen ist. Jedoch geben andere Aufzeichnungen bekannt, dass dieses Skript auch ein Tribut an Tatis unehelicher Tochter Helga sein könnte, welche er zu Lebzeiten nie anerkannt hat.

#### Alter Ego Tatischeff

In diesem Beispiel dient eine real existierender Schauspieler als Vorlage der Hauptfigur. Für diesen existiert bereits eine große Auswahl an Filmmaterial, aus der sich sowohl das Character-Design der animierten Figur ableitet, als auch die typischen Bewegungsmuster (vgl. Abbildung 4.4). Seiner Vorlage entsprechend ist die animierte Figur Tatischeff überdurchschnittlich groß mit einem leicht gewölbten Bauch und langen Beinen, die in einer zu kurzen Hose stecken, weshalb sie noch länger wirken. Er bewegt sich mit der Anmut eines gebildeten, etwas abgehobenen Mannes, welcher von der Welt um sich herum etwas überfordert scheint. Diese Schusseligkeit und Naivität verleiht der Figur sogleich Sympathie. Doch das Hineinfühlen in den arrogant wirkenden Magier fällt anfangs schwer. Die Empathie entwickelt sich erst mit der Zeit, wenn Tatischeff in seiner väterlichen Rolle aufgeht und dem jungen, unverblühten Kleinstadtmädchen jeden Wunsch von den Lippen abliest. Die komplizierte Beziehung dieser zwei Hauptfiguren regt zum Nachdenken an.



**Abbildung 4.4:** Filmfigur Tatischeff aus *Der Illusionist* [20], Bildquelle [33]. Der etwas weltfremde Magier kämpft hier mit seinem widerspenstigen Wegbegleiter, dem weißen Kaninchen, welches er aus dem Hut zaubert – und auch wieder darin verschwinden lässt. Tatischeff bewegt sich dabei sehr kontrolliert und ähnlich eines Pantomimen, der auf der Bühne performt.

#### Animationsstil

Auch in Chomets zweitem animierten Spielfilm finden sich *schematische* Animationsdarstellungen, jedoch setzt er hier öfter auf den *verkörpernden* Stil (vgl. Abschnitt 3.2). Während Tatischeff auf der Bühne steht und sein Programm abspielt, verfällt er in die typischen Muster eines Performers, der sein Publikum unterhalten will. Spannend zu betrachten ist, wenn der Zauberer nach getaner Arbeit sein Verhalten der Umwelt nicht anpassen kann. Seine Körpersprache ist sehr steif und distanziert. Die immer wiederkehrenden Bewegungsmuster erinnern stark an die Präsenz seiner Vorlage.

## 4.2 Michael Dudok de Wit

Michael Dudok de Wit erringt 2001 mit seinem Kurzfilm *Father and Daughter* [25] große internationale Aufmerksamkeit. Die melancholische Geschichte – welche vollständig auf Dialog verzichtet – besticht durch eine stille, tiefe Sehnsucht. Nicht zuletzt überzeugt Dudok de Wits reduzierter, grafischer und ausdrucksstarker Zeichen- und Animationsstil. Aus diesen Gründen wird auch Studio Ghibli auf den Niederländer aufmerksam. Daraufhin stellt der große japanische Animationsfilmgigant dem Regisseur ein attraktives Angebot – das Studio will Dudok de Wits ersten Animationsfilm in Spielfilmlänge produzieren. Auf diesem Weg ist es zur Geburtsstunde des Animationsfilms *Die rote Schildkröte* [22] gekommen. Dudok De Wit gelingt eine Meisterleistung. 80 Minuten lang erzählt er die Lebensgeschichte eines Mannes – in aller Stille, fokussiert auf fantastische Bilderwelten und eine klare Animationsprache. Die genannten Aspekte lassen Dudok de Wits Werke so wertvoll für diese Arbeit werden.



**Abbildung 4.5:** Ausschnitt aus dem Kurzfilm *Father and Daughter* [25] von Michael Dudok de Wit. Der Vater der Protagonistin ist im Begriff diese ein letztes Mal zu umarmen, bevor er sie für immer verlässt.

#### 4.2.1 *Father and Daughter*

Schon acht Minuten können ausreichen, um die Lebensgeschichte eines Menschen zu erfassen, wie Dudok de Wits Werk *Father and Daughter* [25] unter Beweis stellt. Der Kurzfilm handelt von einem Vater, der zu Beginn seine Tochter alleine am Ufer zurücklässt und mit einem Boot davonfährt. Daraufhin muss die Protagonistin den Verlust verarbeiten. So besucht das Mädchen, welches erwachsen wird und altert, immer wieder den Ort, an dem der geliebte Vater von ihr gegangen ist. Worte sind nicht nötig, um die Sprache der Liebe und den Schmerz des Verlusts zu beschreiben.

Im weiteren Verlauf des Kurzfilms verändert sich alles um die Protagonistin herum – einzig ihre innere Sehnsucht nach dem Vater bleibt über die Jahre bestehen. Dudok de Wit versteht es hier mit Liebe zum Detail die Bewegungen seiner Figuren zu führen. Der innere Zwiespalt des Vaters beispielsweise, der noch einmal zurück läuft, um die Tochter ein letztes Mal in den Arm zu nehmen (vgl. Abbildung 4.2.1), wirkt so authentisch, da das Acting überzeugt. Der grafisch reduzierte Stil unterstützt die klare Lesbarkeit der Körpersprache zusätzlich. Bevor der Vater ins Boot steigt, zögert er einige Sekunden [25, TC=00:00:56]. Schließlich entscheidet er sich, noch ein letztes Mal zur Tochter, die am Hang stehen geblieben ist, hoch zu laufen und diese stürmisch zu umarmen, indem er sie zu sich ran zieht, durch die Luft wirbelt und innig in die Arme schließt [25, TC=00:01:03].

Viele Jahre später sucht die Protagonistin den Ort, an dem ihr Vater sie mit dem Boot verlassen hat, mit ihrer Familie auf [25, TC=00:04:36]. Dabei bleibt sie tief bewegt am erhöhten Uferhang stehen – dort, wo sie schon als Kind ihrem Vater nachgesehen hat. Diese Entscheidung zeigt einen tiefgründigen Charakterzug der Figur. Einerseits ist sie an den Ort zurückgekommen und will damit ihrer Familie auch einen Teil ihrer Geschichte preisgeben, andererseits sind ihre Gefühle zu stark, als dass sie sich zu ihrem

Mann und den zwei kleinen Kindern an den Uferrand setzen könnte. Stattdessen folgt sie ihrer inneren Stimme weiterhin nach dem verlorenen Vater Ausschau zu halten – auch wenn das nach so langer Zeit keinen Sinn mehr ergibt. Erst [25, TC=00:05:27], als alte Frau, steigt sie den Abhang hinab und sieht auf das Flussbett hinaus, das nun ausgetrocknet vor ihr liegt.

Die verzweifelten Versuche der gealterten Protagonisten ihr Fahrrad richtig abzustellen veranschaulicht ein weiteres Mal den ausgeklügelte Einsatz der Schauspielkunst im Animationsfilm. Das Rad fällt [25, TC=00:06:16] zwei Mal zu Boden, die alte Frau richtet es jedes Mal auf. Doch beim dritten Mal lässt sie es schließlich doch liegen, steigt in das trockene Flussbett, in dem nun hohes Gras wächst und findet schließlich das zerbrochene Boot ihres Vaters – der letzte Beweis dafür, dass er damals tatsächlich von ihr gegangen ist.

Zuletzt rührt die Wiederbegegnung von Vater und Tochter den Betrachter bzw. die Betrachterin [25, TC=00:07:46]. Da die Bewegungen so präzise sind, wird die Gefühlswelt der Figuren auf eine sehr subtile und leise Art dargestellt. Vater und Tochter – die, während sie auf ihn zuläuft zum Mädchen wird – begegnen sich wieder. Dabei bleibt das Mädchen allerdings einige Meter vor ihm stehen, zögert, macht einen kleinen Schritt. Erst, als der Vater auch einen Schritt auf sie zumacht und die Arme leicht ausbreitet, läuft die Protagonistin weiter. Beide stehen sich einige Momente nahe gegenüber, bevor sie sich in die Arme fallen.

Dieses Zögern verleiht der Handlung enormen Nachdruck, da es die beklommene Unsicherheit der Figur zum Ausdruck bringt und unterstreicht. Mit den Pausen werden im Spiel Akzente gesetzt. Vater wie Tochter treffen keine leichtfertigen Entscheidungen, es ist ihnen anzumerken, wie schwer ihnen das Loslassen – und schließlich die Wiederbegegnung fallen.

#### 4.2.2 *Die rote Schildkröte*

Die Synopsis des Films wird auf der offiziellen Website<sup>2</sup> in wenigen Worten auf den Punkt gebracht:

Through the story of a man shipwrecked on a tropical island inhabited by turtles, crabs and birds, *The Red Turtle* recounts the milestones in the life of a human being.

#### Identifikation mit dem Protagonisten

Mit folgenden Worten erzählt Michael Dudok de Wit vom Entstehungsprozess seines Protagonisten in dem Making-Of zu *Die rote Schildkröte* [22]:

Es geht mir mehr um den Charakter als um sein Aussehen. Ich will sein Verhalten nachempfinden können. Es wäre für mich schwierig, jemanden zu zeichnen, der aus einer ganz anderen Kultur kommt. Er [Protagonist] hat mehr oder weniger meinen Hintergrund. Er ist jedoch auch die Hauptperson. Ich gestalte ihn also viel interessanter als ich es bin oder war. Ich habe ihm einen Bart gegeben, weil er sich keine Mühe macht sich zu rasieren. Damals

---

<sup>2</sup><http://sonyclassics.com/theredturtle/>

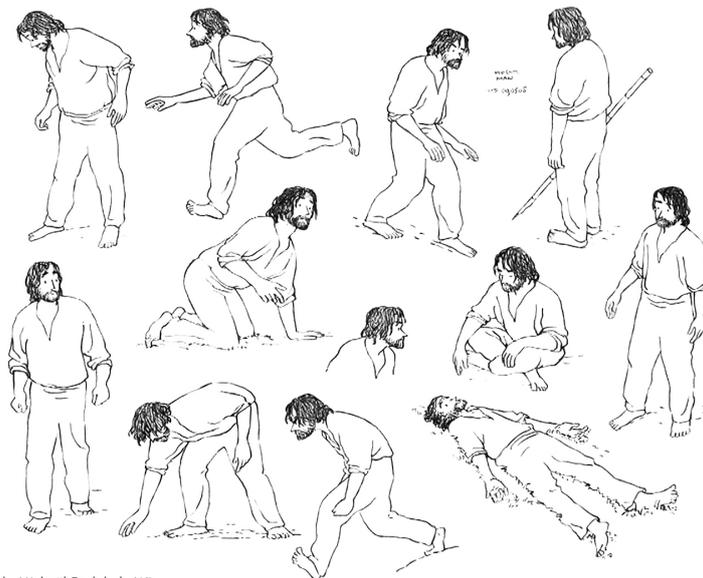
hatte ich selbst keinen Bart, aber inzwischen schon. Es ist nett, auch einen Bart zu haben.

Die Ähnlichkeit von Protagonist und Regisseur ist tatsächlich unverkennbar (vgl. Abbildung 4.6). Im Interview (vgl. Abschnitt A.3 im Anhang) verrät Dudok de Wit des Weiteren, dass er eine der Methoden Stanislawskis anwendet – die *Magic Ifs* (vgl. Abschnitt 2.2.1). Damit versucht er sich in die Position seiner Figuren hineinzusetzen. Eine solche Frage könnte etwa lauten: „Wie würde er reagieren, wenn er anstelle des Gestrandeten auf einer menschenleeren Insel gefangen wäre und diese nicht mehr verlassen könnte?“

Als Vorbereitung für den Film reist Dudok de Wit auf die Seychellen und lässt die Einsamkeit der Strände auf sich einwirken. Zugleich nimmt er unzähliges Referenzmaterial von dem Meer und den Tieren am Strand auf. Im Making-Of erzählt er davon, wie er krank geworden ist und einige Tage Fieber gehabt hat. In dieser Zeit hat er Halluzinationen und ist nachts am Strand spaziert. Diese persönlichen Eindrücke und Erfahrungen hat der Regisseur ebenfalls mit in den Film genommen, um dadurch noch mehr Tiefe und Authentizität zu schaffen.

#### Artikulation ohne Sprache

Im Gegensatz zu einem Stummfilm wird in *Die rote Schildkröte* durchaus Voice Acting verwendet, sodass die Menschen Geräusche von sich geben, aufschreien, lachen oder hörbar atmen, um auf diese Weise ihre innere Regung unterstützend zur Körpersprache noch zu verdeutlichen.



Recherches personnages de Michael Dudok de Wit

L'homme

**Abbildung 4.6:** Skizzen [40] des Protagonisten aus dem Film *Die rote Schildkröte* [22] von Michael Dudok de Wit. Bildquelle [40].

Für das artikulierte Rufen hat sich der Filmemacher für das neutrale und unpersönliche Wort „Hey“ entschieden, das er selbst als Ausruf bezeichnet (vgl. Abschnitt A.2 im Anhang). Doch dies ist auch schon die einzige Art und Weise des verbalen Ausdrucks, auf den die Figuren im Film zurückgreifen. Der Protagonist ruft zum ersten Mal, als er auf der höchsten Stelle der Insel angekommen ist und nach einem anderen Lebenszeichen Ausschau hält [22, TC=00:05:52]. Das nächste Mal passiert dieser Ausruf erst [22, TC=00:51:59] – also fast eine Stunde später. In der Zwischenzeit verliert sich der Betrachter bzw. die Betrachterin in der Magie der Stille.

Kurz nach dem Sturm, als der Sohn auf der verwüsteten Insel nach seinen Eltern sucht [22, TC=00:58:43], ruft dieser aus voller Verzweiflung wiederum „Hey“. In der Wiederholung beginnt dieser plötzliche verbale Ausbruch zu irritieren, da sich hier die persönliche Ebene verliert. Der Sohn ruft zuerst seine Mutter, danach seinen Vater und nutzt dabei aber nur das eine Wort.

In den Abschnitten, in denen Kommunikation zwischen den Personen eine wesentliche Rolle spielt – wie zum Beispiel als die Frau ihrem Sohn die Anweisung gibt, wie er sich selbst aus der Felsspalte befreien kann [22, TC=00:50:15] – wird das gesprochene Wort geschickt umgangen, indem Gestiken zum Einsatz kommen. Zu einem anderen Zeitpunkt [22, TC=00:48:17] malt der Protagonist eine Zeichnung mit den Finger in den Sand, mit der er seinem Sohn erklärt, dass es noch eine andere Welt abseits ihrer Insel gibt.

Ursprünglich sind einige Zeilen Dialog eingeplant gewesen, etwa beim ersten Aufeinandertreffen von Mann und Frau oder der Zeitpunkt, an dem der erwachsene Sohn seinen Eltern erklärt, dass er die Insel verlassen möchte. Aber für diesen speziellen Film, so sagt Dudok de Wit im Interview (vgl. Abschnitt A.1 im Anhang), hat sich der Einsatz von Worten nicht richtig angefühlt. Außerdem beschreibt er diese Entscheidung folgendermaßen:

The moment this decision was made, I felt a huge relief. Though it would be challenging, the story would now take on a subtle, mythical quality, which is a quality that I really wanted to explore. I think we succeeded.

#### Bewegungsmuster

Drei Personen kommen in dem Film vor, das heißt, dass dementsprechend drei verschiedene menschliche Bewegungsmuster aufgegriffen werden. Hinzu kommt, dass der Faktor Zeit eine wesentliche Rolle spielt, was natürlich eine Transformation ihrer Bewegungen mit sich bringt. Der Sohn des Protagonisten, welcher zum ersten Mal [22, TC=00:46:30] als krabbelndes Kleinkind zu sehen ist, wird im Verlauf des Films erwachsen. Da seine Eltern die einzigen menschlichen Bezugspersonen sind, kopiert er dementsprechend viel von ihrem Verhalten und ihrer Art, sich zu bewegen. Als Kleinkind, das gerade laufen gelernt hat, erinnern seine hüpfenden, ruckartigen Bewegungen an den Protagonisten aus Dudok de Wits älterem Werk *Der Mönch und der Fisch* [21].

Neben den Menschen kommen im Film auch einige Tiere und Insekten vor. Besondere Bedeutung wird erwartungsgemäß der Schildkröte beigemessen. Diese ist die einzige Figur, welche in 3D umgesetzt worden ist. [35, S. 6] Die Art und Weise, wie die Schildkröten sich im Wasser fortbewegen, wird von der Protagonistin und ihrem Sohn aufgegriffen, indem sie sich sehr grazil und dynamisch im Wasser bewegen, wie



**Abbildung 4.7:** Ausschnitt aus dem Film *Die rote Schildkröte* [22] von Michael Dudok de Wit. Die Protagonisten kommunizieren einzig durch Körpersprache, Berührungen und Blicke.

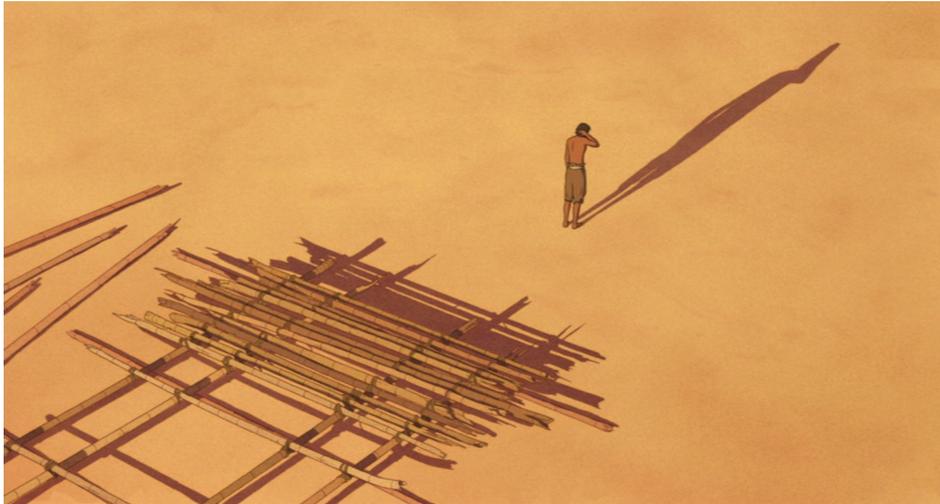
es zum Beispiel in der Unterwasser-Sequenz bei [22, TC=00:41:05] oder später ab [22, TC=00:52:43] zu sehen ist. Außerdem lassen sie genau wie die Schildkröten ihre Beine ausgestreckt und bewegen sich vorwiegend durch eine fließende Armbewegung vorwärts. Diese Art der Bewegung wiederholt sich mehrmals im Film. Am Ende schwimmt auch der Protagonist an der Seite seiner Frau in der gleichen Art und Weise wie sie [22, TC=01:11:55].

Die unterschiedliche Art, wie sich die drei Menschen im Film bewegen, ist mit besonderer Liebe zum Detail ausgearbeitet worden. Dies zeigt sich etwa als zuerst der Protagonist über eine Felsklippe hinweg springt [22, TC=00:07:20] – und im späteren Verlauf des Films sein Sohn [22, TC=00:52:24]. Der Protagonist agiert sehr vorsichtig, nimmt vorher Anlauf und wirkt beim Absprung etwas steif in den Gelenken. Sein Sohn wendet hingegen kaum Energie auf, springt unbedachter und leichtfüßiger ab, sodass der Sprung bei ihm zu einer Nebensache wird.

Auch der Tanz als Bewegung wird gestreift. Der Protagonist hat einen sehr starken Bezug zur Musik. So sieht er beispielsweise in seinen Träumen ein Streichquartett [22, TC=00:21:20] und hört öfters Musik, die ihm in seiner Einsamkeit auf der Insel Trost schenkt. Als er schließlich in der Schildkröten-Frau seine Partnerin fürs Leben findet, stellt die Performance des Paares eine Art Tanz dar. Am Schluss, als die beiden bereits alt sind, tanzen sie noch ein letztes Mal gemeinsam am Strand [22, TC=01:12:52].

#### Mimik und Gestik

Die Gesichter der Protagonisten sind sehr reduziert gestaltet. Ihre Augen werden nur durch Punkte dargestellt. Deshalb drücken die Gesichter vor allem über die dominanten Augenbrauen ihr Gefühlsleben aus. Falten, welche beim Stirnrunzeln auftreten, wie etwa in [22, TC=00:43:28], werden grafisch durch Linien unterstützt, was dem Gesicht



**Abbildung 4.8:** Ausschnitt aus dem Film *Die rote Schildkröte* [22]. Der Protagonist zögert und überlegt, ob er wirklich seine Fluchtversuche aufgeben soll.

etwas Erzählkraft zurückgibt. Da die Gesichter so generisch gestaltet sind, kann sich ein Betrachter bzw. eine Betrachterin gut in die Figur hineinversetzen.

Die Bedeutung der Mimik hat unter anderem für Laban einen hohen Stellenwert eingenommen [9]:

The inner movements of feeling and thinking are mirrored in man's eyes and in the expression of his face and hands.

Somit besitzen kleinste Regungen im Gesicht eine große Aussagekraft. Bei einem sehr reduzierten, grafischen Stil kann jedoch dementsprechend weniger vermittelt werden.

#### Inneres Gefühlsleben

Die Gefühle und Emotionen der Filmfiguren werden subtil in Form von Bewegung und Musik transportiert. Jeder einzelne Abschnitt wirkt gut durchdacht und performt.

Ein Moment im Film, der die Aufmerksamkeit gänzlich auf die Bewegungen des Protagonisten lenkt, bildet die Sequenz ab [22, TC=00:32:04]. Der Mann hockt schuld- bewusst bei der sterbenden Schildkröte – dessen miserable Lage er zu verantworten hat – und sieht verloren aufs Meer hinaus. Als sein Blick schließlich wieder zurück auf die Schildkröte fällt, kann er seinen Augen kaum trauen. Dabei wird dem Publikum einige Sekunden vorenthalten, was den Mann so erschreckt. Die Story wird hier einzig von der Performance des Protagonisten getragen. Dieser fährt erschrocken hoch, reibt sich die Augen und bewegt sich schließlich zögernd auf die Kamera zu.

Als der Protagonist sein Bestreben, die Insel verlassen zu wollen, aufgibt, indem er sein mühsam erarbeitetes Floß dem Ozean überlässt ab [22, TC=00:39:08], lassen sich deutlich die vier Phasen des inneren Ablaufs erkennen, welche einer Handlung vorausgehen, wie sie Laban definiert (vgl. Abschnitt 2.3.2).

1. Phase: Aufmerksamkeit Zuerst betrachtet der Protagonist die entfernte Frau, welche eine magische Anziehungskraft auf ihn ausübt. Sie hat kurz zuvor ihren Panzer dem Meer überlassen und somit ein Zeichen gesetzt. Danach fällt sein Blick auf sein unfertiges Floß. Er weiß, dass es nun an ihm ist, ein Zeichen zu setzen.

2. Phase: Absicht Er geht auf sein Floß zu, mit der Absicht, es ins Wasser zu schieben. Sein Körper zeigt, wie er sich vorbereitet. Er geht in die Knie, macht erste Anzeichen, die Aktion auszuführen. Doch etwas lässt ihn innehalten und die Aktion abbrechen.

3. Phase: Entscheidung Dadurch, dass er nicht sofort mit der geplanten Aktion loslegt, sondern zögert, wieder aufsteht und sich umblickt, vergeht Zeit, in der er sich die Entscheidung nicht leicht macht (vgl. Abbildung 4.8). Es kostet den Protagonisten enorme Überwindung. Er nimmt mehrmals innerlich Anlauf, bevor er bereit ist den Schritt zu gehen und die Aktion ausführt. Dem Publikum ist seine Situation bewusst. Es hat ihn dabei beobachtet, welche großen Anstrengungen er zuvor auf sich genommen hat, um aus den Baumstämmen ein Floß zu bauen. Deshalb kann der Zuschauer bzw. die Zuschauerin sein anfängliches Zögern sehr gut nachempfinden.

4. Phase: Präzision Der letzte Ruck, der durch seinen Körper geht, bevor er das Boot mit Kraft anschiebt, stellt die letzte Phase dar, welche Laban als *Precision* beschreibt. Die Bewegung des Mannes ist dabei zielgerichtet und auf die Aktion limitiert.

#### Animationsstil

Dudok de Wit erklärt im Making-Of von *Die rote Schildkröte* [22]:

Als Animator ist man sehr empfänglich für Bewegungen, weil man sie so sorgfältig erarbeitet. Man erkennt die eleganten Eigenschaften von Bewegungen. Das strebt man in der Animation auch an. Man will nicht nur eine gute und logische Bewegung. Das ist der erste Schritt. Der zweite Schritt besteht darin, wie man den Bewegungen Charme und Eleganz verleiht. Oder einen mysteriösen Charakter, was auch immer man erzielen möchte.

Der *verkörpernden* Animationsstil (vgl. Abschnitt 3.2.2) von *Die rote Schildkröte* [22] weist einen hohen Realitätsgrad auf. Die Bewegungen der Figuren werden nur minimal stilisiert dargestellt, um mehr Gewicht in ihre Handlungen zu bringen. Entscheidend für das Gefühl und die Geschichte ist, dass die Figuren alle geerdet wirken – in Kontrast zur träumerischen Qualität, die den Film ansonsten auszeichnet, wie Dudok de Wit anmerkt (vgl. Abschnitt A.4 im Anhang). Das Gewicht beschreibt die Präsenz der Figuren. Die Frau soll also ebenso hundertprozentig menschlich erscheinen, trotz ihrer Vergangenheit als Schildkröte.

Der Fokus der Bewegung liegt eindeutig in der Körpersprache, da im Film keine Close-Ups vorkommen. Michael Dudok de Wit achtet sehr genau auf die Gesamtheit und Bildkomposition, die er mithilfe des Lichts in Szene setzt. Dadurch bleiben die Figuren für den Betrachter bzw. die Betrachterin zu einem großen Teil mysteriös. Der Protagonist ist ein einsamer Schiffbrüchiger, der sich abseits gesellschaftlicher Normen ein ganz eigenes Leben aufbaut – er schottet sich also in gleicher Weise von seinem Publikum ab.



**Abbildung 4.9:** Ausschnitt aus dem Film *Die rote Schildkröte* [22]. Der Protagonist versucht mit einem selbst geschnitzten Speer einen Fisch zu fangen. Die Animation stammt von Antoine Antin, der diesen Shot komplett ohne Referenzmaterial animiert hat, wie aus dem Making-Of zum Film hervorgeht.

### Referenzmaterial

Um die Gefühlswelt des gestrandeten Mannes schauspielerisch nachzuempfinden, hat Dudok de Wit den bekannten Film- und Theaterschauspieler James Thiérrée<sup>3</sup> engagiert, der ihm für Referenzaufnahmen der wichtigsten Schlüsselmomente einen Tag zur Verfügung gestanden ist. Dies gilt beispielsweise für die Sequenz, als der Mann sein erstes Floß baut und dieses aufs Wasser hinausschiebt. Auch der Moment, als der Mann aufwacht und zum ersten Mal die Frau sieht, ist von Thiérrée performt worden (vgl. Abschnitt A.5 im Anhang). Mithilfe der Aufnahmen dieses talentierten Pantomimen – sowie anderen Schauspielern und der großen Vorstellungskraft der Animatoren und Animatorinnen ist es dem Team gelungen den gewünschten Stil umzusetzen. Auf die Technik der Rotoskopie<sup>4</sup> wird allerdings nicht zurückgegriffen. Die Animationen sind grundsätzlich sehr frei, so ist beispielsweise die Unterwasser-Szene [22, TC=00:28:37], in welcher der Protagonist einen Fisch fängt, von Antoine Antin gänzlich ohne Referenz animiert (vgl. Abbildung 4.9).

Das Referenzmaterial liefert den Animatoren und Animatorinnen Ideen für überraschende, unvorhergesehene Bewegungen. Außerdem helfen sie komplexe Kleiderfalten richtig zu interpretieren. Die schauspielerische Performance hat laut Dudok de Wit zudem eine Einheit zwischen den sehr verschiedenen Schauspielgeschmäckern seines Animationsteams gebildet. Der Regisseur bemerkt, welchen Stellenwert das gefilmte Referenzmaterial für *Die rote Schildkröte* [22] einnimmt (vgl. Abschnitt A.6 im Anhang):

<sup>3</sup>Interessante Randbemerkung: James Thiérrée ist ein Enkel von Charlie Chaplin (vgl. Abschnitt 2.1).

<sup>4</sup>Bei diesem Verfahren wird Bild für Bild der gefilmten Referenzaufnahme vom Animationskünstler bzw. von der Animationskünstlerin nachgezeichnet. Da Animation nicht gleich wie Film funktioniert, verlieren die Figuren dadurch ihre Bodenhaftigkeit.

If we had not used live-action actors, we would have filmed each other and ourselves, but that would have been less satisfying. If we would not have used any live-action reference at all for *The Red Turtle*, the animation would have been a lot poorer. In other words, for this film the actors have been really important.

### 4.3 Erick Oh: *HEART*

Erick Oh fasst die Story seines Kurzfilm *HEART* [27] folgendermaßen zusammen<sup>5</sup>:

An exploration of transcendence. “Heart” presents questions through abstract metaphors and symbols, illustrated by the human heart.

Dieses Kurzfilmbeispiel verdeutlicht, wie viel allein aus der Körpersprache zu lesen ist, denn die Figuren in Erick Ohs Werk haben keine Gesichter. Lediglich durch den Mund wird mimisch Ausdruck dargestellt. Die Transformationen ihrer Köpfe bilden eine neue Form der Kommunikation. Im Animationsfilm ist vieles möglich, was sich durch Schauspiel nie in dieser Art und Weise darstellen ließe. Nichtsdestotrotz sind es letztendlich humane Figuren, die sich mit ihren Gliedmaßen vertraut menschlich bewegen.

#### 4.3.1 Formale Reduktion

Erick Oh nutzt eine stark reduzierte Darstellung seiner Figuren und des Settings, er greift dabei gestalterisch auf eine formale Sprache zurück, wodurch die Symbolik in den Fokus rückt.

#### Figuren

Indem die Silhouette sich stark vom Hintergrund abhebt, lassen sich die Figuren sehr schnell lesen. Ihre simplen, reduzierten Körperformen suggerieren eine einfache Austauschbarkeit und somit kann sich der Betrachter bzw. die Betrachterin darin wiederfinden.<sup>6</sup> Die reduzierte, formale Darstellung und der starke Schwarz-Weiß Kontrast der Figuren assoziieren außerdem eine pantomimische Darstellung. Dennoch lassen sich die verschiedenen Figuren durch signifikante Körpermerkmale sowie Farbigkeit eindeutig voneinander unterscheiden.

**Der Protagonist** Der Protagonist weist die geringsten charakterlichen Merkmale auf, was wiederum das Publikum dazu bringt, sich besser in ihn hineinzusetzen. Er wirkt offen, zuversichtlich, etwas naiv und in weiterer Folge schließlich überfordert mit seinem feindlichen Umfeld. Im Gegensatz zu seinen (männlichen) Kontrahenten, zeigt er erst spät seine Aggression und Ablehnung gegenüber den anderen. Er versucht in erster Linie dem Aufruhr zu entfliehen.

---

<sup>5</sup><http://erickoh.com/heart>

<sup>6</sup>vgl. Norman McClouds Theorie [10].



**Abbildung 4.10:** Ausschnitt des animierten Kurzfilms *HEART* [27] von Erick Oh.

**Die Frau** Als einzig eindeutig weibliche Figur sticht die Frau deutlich hervor. Ihre Farbigkeit ist etwas gesättigter, ihr Aussehen wirkt durch den Einsatz eines dezenten Brautons milder und sanfter. Die Gestalt der weiblichen Antagonistin ist zudem graziler und entspricht dem Stereotyp einer Frau – mit Kleid und längeren Haaren, das sie zu einer Art Zopf gebunden trägt.

#### Animationsstil

Die Gestiken werden sehr expressiv und extrovertiert gezeigt, wie auch in der Abbildung 4.10 zu erkennen ist. Dies wird noch durch klar abstrahierte, abgehackte Bewegungsabfolgen bzw. -muster unterstrichen, weshalb hier auch zum Großteil von einem *schematischen* Animationsstil zu sprechen ist (vgl. Abschnitt 3.2.1).

#### 4.3.2 Nonverbale Kommunikation

Den ganzen Film hindurch stehen sich Figuren gegenüber, welche verschieden wirken, jedoch das gleiche Bestreben teilen: Sie wollen alle das rote Herz besitzen. Dieser Konflikt zeigt, wie sehr die Körpersprache zweier Figuren einen Dialog nonverbal ausführen lassen kann. Zu der offenen Aggression, die zwischen allen Figuren herrscht, mischt sich kurzzeitig auch ein romantisches Interesse, was wiederum einen anderen Konflikt aufwirft. Der Protagonist fragt sich vermutlich in einem schwachen Moment des Zweifels: „Soll ich das Herz behalten? Oder verdient das Subjekt meines Interesses dieses Geschenk?“ Jedoch siegt schließlich der innere Antrieb, das große Ziel – im Besitz des Herzens zu bleiben.

Letzten Endes hat sich Erick Oh für einen dramatischen Ausgang seines Kurzfilms entschieden. Dennoch bringen solche Plot-Twists in der Story noch einmal deutlich mehr Tiefe und Spannung, in der auch das Acting perfekt ansetzen kann.

### 4.3.3 Metamorphose

Die Transformation der Köpfe, welche in rasender Geschwindigkeit oder aber in moderatem Tempo passieren kann, symbolisiert die innere Aufruhr, bzw. die Aggression gegenüber dem anderen. Die atomare Struktur des Kopfes kann sich dabei in immer wieder anderen Einzelteilen, welche durch schwarze Fäden oder Stäbe miteinander verbunden sind, aufspalten. Die Verbindung zueinander kann sich auch wieder lösen und somit Teile abbrechen, was auf die Lebendigkeit der Figur jedoch keinen Einfluss hat. Diese metamorphen Animationen erweitern die Geschichte um eine weitere Bedeutungsebene, wie auch Paul Wells bemerkt [16, S. 69]:

Metamorphosis can resist logical developments and determine unpredictable linearities (both temporal and spatial) that constitute different kinds of narrative constructions. It can also achieve transformations in figures and objects which essentially narrate those figures and objects, detailing, by implication, their intrinsic capacities.

Die Reduktion der simplen Darstellungen hat einerseits die Ausdrucksmöglichkeiten der Figuren stark eingeschränkt. Dies wird jedoch dahingegen aufgehoben, da durch die Metamorphose der Köpfe eine andere, neue Form der Kommunikation entsteht.

## 4.4 Timothy Reckart: *Head Over Heels*

Im Werk *Head Over Heels* [26] wird ebenfalls komplett auf Dialog verzichtet, wodurch sich ein ganz eigener Charme etabliert. Der 2013 für den Oscar nominierte Kurzfilm ist das studentische Abschlusswerk von Timothy Reckart. In dem etwa 10 minütigen Stop-Motion Film wird die Körpersprache der zwei Protagonisten gezielt in den Fokus gesetzt. Subtile Gesten wirken plötzlich umso stärker.

Die Geschichte handelt von einem älteren, zankenden Ehepaar, das isoliert nebeneinander her lebt (vgl. Abbildung 4.11). Diese Metapher des Getrennt-Seins wird im Film sehr bildlich dargestellt, indem auf beide entgegengesetzte Erdanziehungskräfte einwirken. Daher leben sie kopfüber in ihrem Haus – jeder an der Zimmerdecke des jeweils anderen. Der Versuch, einander wieder näher zu kommen, geht mit einigen Schwierigkeiten einher und scheitert vorerst. Doch letztendlich schaffen beide es doch noch aufeinander zuzugehen und ihrer Liebe eine neue Chance zu geben.

Der Regisseur Reckart ist im Rahmen dieser Arbeit dankenswerterweise für ein kurzes, schriftliches Interview zur Verfügung gestanden (vgl. Anhang B). So kann die nachfolgende Analyse um die persönliche Sichtweise des Künstlers erweitert werden.

### 4.4.1 Figurenanalyse

Die Stop-Motion Figuren in *Head Over Heels* [26] sind beide ektomorphisch<sup>7</sup> mit ausdrucksstarken Gesichtsmerkmalen und großen runden Augen. Davon abgesehen unter-

<sup>7</sup>Die Körpertypen von Menschen lassen sich grob in drei Grundtypen einteilen: *Ektomorphische* Körper sind linear, dünn. Sie können schlaksig oder aber grazil wirken. Manchmal ist bei diesen Formen der Kopf das hervorstechendste Körperteil, wie etwa bei Charlie Chaplin. Der *enormorphische* Körperbau ist hingegen schwerfällig, dicklich, massiv. Während der *Mesomorph* muskulös gebaut ist. [12, S. 39]

scheidet sich ihr Äußeres vor allem durch ihre Haltung und ihr Auftreten. Auch die Art und Weise, wie sie sich bewegen, ist sehr konträr.

Timothy Reckart nennt die eigenen Großeltern als Inspirationsquelle für seine beiden Protagonisten. Sie hatten ihre eigene, verschrobene Art ihre Liebe füreinander auszudrücken, die Reckart erst spät verstehen konnte, wie er im Interview anmerkt (vgl. Abschnitt B.2 im Anhang).

**Erster Eindruck** Aus Labans Theorien geht hervor, dass bereits das erste Auftreten einer Figur vieles über sie preisgibt [9]:

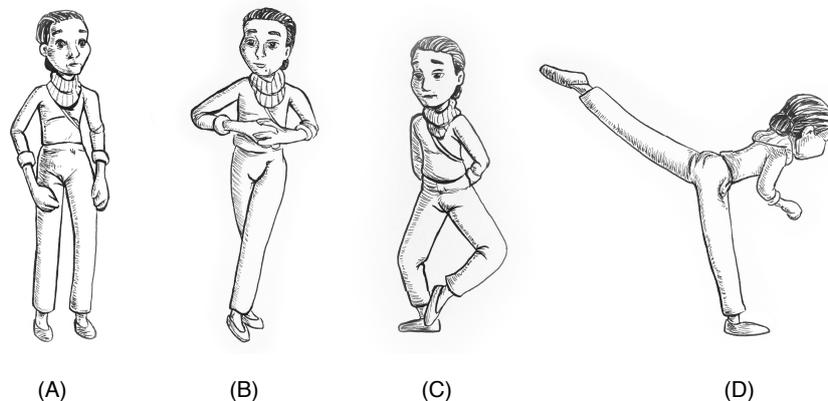
A person's entrance through a door, his walk up to the first stop, and his carriage in standing, sitting, or any other position can be of great significance. It is the task of an artist in creating a fine and lucid characterisation not only to bring out typical movement habits, but also the latent capacities from which a definite development of personality can originate.

Daraus erschließt sich, wie wichtig es ist, sich vorab die Bewegungen der Figur zu überlegen – beispielsweise etwa, wie sie geht. Vorab einen Walkcycle zu entwickeln kann deshalb sehr hilfreich sein.

Reckart stellt seine Figuren erstmals schlafend vor [26, TC=00:00:08]. Zuerst fällt der Blick auf Walter, der bald erwacht und sehr rasch nach seiner Brille greift. Anschließend schwenkt die Kamera auf seine Frau Madge. Der Wecker auf ihrem Nachttisch beginnt zu klingeln. Diesen bemerkt sie allerdings nicht, weshalb ihr Ehemann genervt reagiert. Schon hat der Betrachter bzw. die Betrachterin einen ersten Eindruck des alten Ehepaars mit ihren täglichen Marotten bekommen. Im nächsten Shot (vgl. Abbildung 4.11) wird bereits die Eigentümlichkeit ihrer Welt offenbar. Doch vorerst sind die Hauptfiguren vorgestellt worden.



**Abbildung 4.11:** Ausschnitt aus dem animierten Kurzfilm *Head Over Heels* [26] von Timothy Reckart. Für die beiden Eheleute wirkt eine gegensätzliche Erdanziehungskraft. Deshalb steht – je nach der Perspektive – immer eine der zwei Welten auf dem Kopf.



**Abbildung 4.12:** Gezeichnete Darstellungen der Protagonistin *Madge* aus dem Kurzfilm *Head Over Heels* [26] von Timothy Reckart. (A) Grundhaltung der aufrecht, stilisierten Stop-Motion Puppe mit verhältnismäßig großem Kopf und Händen. (B) Madge dreht sich wiederholt um die eigene Achse. Ihre Gangart ist sehr feminin, also enger und öfter über Kreuz. (C) Madge, als sie in [26, TC=00:07:27] über das Fenster in die Wohnung steigt, die Energie geht dabei von ihren langen Beinen aus. (D) Für das Heranziehen des Kühlschranks benutzt Madge ihren Fuß – diese Pose in [26, TC=00:01:18] verdeutlicht ihren großen Bewegungsspielraum (vgl. Abschnitt 2.3.1).

**Walter** Der Protagonist Walter ist ein bodenständiger Handwerker. Er bewegt sich etwas ungenau, steif und wirkt dadurch auch in seinem Verhalten grob. Sobald die Situation jedoch emotional wird, reagiert er äußerst zaghaft und unbeholfen. Diese generelle Unsicherheit spiegelt sich auch in seiner Körperhaltung wieder. Sein großer Kopf sinkt tief zu Boden, als wäre er viel zu schwer für seinen Körper. Der Ausdruck in Walters Gesicht ist harsch und zudem oftmals frustriert. Auch seine Hände sind überdurchschnittlich groß. Der Mann macht keine großen Bewegungen, da auch sein Bewegungsrahmen sehr begrenzt ist. Gegen Ende des Films sitzt er außerdem die meiste Zeit in seinem Couchsessel, was seinen Bewegungsspielraum (vgl. Abschnitt 2.3.1) noch weiter einschränkt.

**Madge** Walters Frau Madge bewegt sich – ganz gegensätzlich zu ihrem Mann – mit einer grazilen Leichtigkeit durch ihre gemeinsame Wohnung. Es scheint, als würde sie der Schwerkraft entfliehen können. Ihre Haltung ist die einer ehemaligen Balletttänzerin – stolz und aufrecht, mit erhobenen Kopf. Ihr Gesicht und ihre großen Augen wirken jedoch nicht weniger traurig und deprimiert. Zudem zieht sie oft die Schultern sowie Hände hoch und wirkt dadurch kleiner und verletzlicher.

Schließlich liegt ihr die Welt zu Füßen, da das vorerst freischwebende Haus gegen Ende des Kurzfilms auf ihrer Seite landet und sie aus dem Fenster steigen kann.

Ihre Bewegungen sind sehr viel weiter und großräumiger als die ihres Mannes, das zeigt sich beispielsweise in der Art, wie sie den Kühlschrank mit dem Fuß zu sich heran zieht (vgl. Abbildung 4.12).

#### 4.4.2 Bilder und Taten sprechen lassen

Um nichts mit Worten erklären zu müssen, bedarf es oftmals einigem Einfallsreichtum. Wie kann die Geschichte einer langanhaltenden und einstmals glücklichen Ehe erzählt werden? In *Head Over Heels* [26] übernimmt dies das Hochzeitsbild des älteren Ehepaars, auf dem beide glücklich zu sehen sind, Madge trägt zudem ihre Ballettschuhe und die Pose ist unverwechselbar die einer Balletttänzerin. Somit wird ein großer Teil der Hintergrundgeschichte bereits erzählt. Zusätzlich bekommt das Foto an Wichtigkeit, indem Walter wie Madge immer wieder daran drehen, um es für ihren Blickwinkel auszurichten.

Ein weiteres herausragendes Beispiel zeigt sich bei [26, TC=00:03:56], als Walter seiner Frau Madge ein Geschenk überreichen will. Dass dies wiederum bewusst ohne Dialog umgesetzt worden ist, wirkt sich auf die Ausdruckskraft und Aussage dieser Situation aus. Reckart äußert sich dazu in den *Directors Commentary* wie folgt [28]:

It's so much simpler and so much funnier just have him spit and fix his hair.  
There is more character in that and it's so much quicker. Whenever you can  
boil it down like that, that's always really rewarding.

Diese Bewegungsabfolge verrät mehr über den Charakter Walter, als es ein Dialog vermitteln hätte können. In dieser Aktion lassen sich zudem die vier Phasen, welcher laut Laban einer Aktion vorausgehen, erkennen (vgl. Abschnitt 2.3.2). Zuerst wird Walter *aufmerksam*, dass Magdes alte Ballettschuhe bei ihm hinter die Werkbank gerutscht sind. Daraufhin hegt er die *Absicht*, sie als Liebesgeste zu reparieren, um Madge damit zu überraschen. Die *Entscheidung*, ihr die Schuhe zu überreichen, trifft er, nachdem er die Schuhe verpackt hat. Der letzte Schritt – bevor er auf sie zugeht und ihr das Geschenk überreicht – erfolgt, indem er auf seine typische Art und Weise seine Haare zurechtrückt.

Die Besonderheit des Films liegt in der Detailliebe, mit der einzelne Bewegungen der Protagonisten performt sind.

#### 4.4.3 Empathie zur Stop-Motion Figur

Im Stop-Motion Film wird *straight-ahead* animiert, das bedeutet, dass jedes einzelne Frame in linearer Abfolge aufeinander animiert wird. Dadurch ist der Bewegungsablauf und die Richtung, in welche sich die Animation bewegt, freier und es ist ein Spielraum für Improvisationen möglich. Ein kleiner Fehler oder eine plötzliche Idee können die Performance der Figuren in ganz neue Bahnen lenken, wie der Regisseur anmerkt (vgl. Abschnitt B.4 im Anhang). Deshalb lebt der Animator bzw. die Animatorin die einzelnen Passagen der Figur mit, wie Reckart meint, was wiederum Empathie zwischen Animator/Animatorin und Figur voraussetzt. Des Weiteren merkt er an (vgl. Abschnitt B.2 im Anhang):

You have to put yourself in the mind of the character, and understand what decisions, what movements, a character would or wouldn't do, so that you can confidently improvise if you have a new idea.

Die Empathie der Animatoren in *Head Over Heels* [26] ist deutlich zu spüren, da sie auch auf den Betrachter bzw. die Betrachterin übergeht.

#### 4.4.4 Einsatz von Voice Acting

Das Sound Design hat auch in *Head Over Heels* [26] einen hohen Stellenwert, da es die Grundstimmung sowie die allgemeine Situation untermauert. Außerdem wird durch eine perfekte Vertonung das Gesamtszenario authentischer. Timothy Reckart merkt hierzu an, dass für die meisten Animationsfilme üblicherweise Dialoge zuerst aufgenommen werden. Darauf wird im Anschluss animiert. Dazu verweist Reckart vor allem auf die westliche Herangehensweise.<sup>8</sup>

Voice Acting kommt in Form von Geräuschen wie Brummen, Knurren, Seufzen oder sonstigen Lauten, welche unterstützend auf die Gefühlslage der Protagonisten eingehen, zum Einsatz.

---

<sup>8</sup>Ed Hooks stellt den Unterschied von westlicher zur östlicher Animation fest. So animiert beispielsweise Studio Ghibli zuerst, bevor das Voice Acting stattfindet [8, S. 61].

# Kapitel 5

## Fazit

### 5.1 Schlussbemerkung

Wie in den diversen Schauspielkünsten werden auch im Animationsfilm fiktive Figuren konstruiert. Erstere erfordern eine Instrumentalisierung des menschlichen Körpers, um Emotionen direkt durch Bewegung zu kommunizieren. Wohingegen in letzterem mit diversen Medien getrickst wird – ob durch klassische Handzeichnung oder mittels einer dreidimensionalen Figur. Das Ergebnis bleibt dasselbe. Im Grunde zeigen die Pioniere der Stummfilmzeit bereits, wie durch Bewegungen, Mimik und Gestik Narration übermittelt wird. Die individuellen Bewegungsmechanismen einer Figur sind entscheidend, um ihren Charakter darzustellen. Auf den Ausdruck und die Empfindungen kommt es an – dessen sind sich auch Stanislawski und Laban bewusst. Beide beschäftigen sich aus unterschiedlichen Richtungen mit derselben Thematik: der authentischen, schauspielerischen Vermittlung von Gefühlen und der Geschichte. Ihre Thesen und Methoden – aus denen sich mittlerweile viele weitere entwickelt haben – dienen auch dem Animator bzw. der Animatorin weitgehend als solide Grundlage bei der Entwicklung und Animation einer Figur. Viele Fragen werden an die Figur gerichtet, sodass schließlich eine Beziehung von dem Künstler bzw. der Künstlerin zur Figur aufgebaut werden kann. Dadurch gewinnt auch die entwickelte Figur immer mehr an Glaubhaftigkeit und Authentizität. Donald Crafton erkennt in der Performance einer animierten, fiktiven Figur das Rollenbild eines Schauspielers bzw. einer Schauspielerin wieder. Dabei unterscheidet er zwei Animationsstile, den *schematischen* und den *verkörpernden*. Ersterer verweist auf abstrahierte, pantomimische Techniken, während letzterer die Methodiken von Stanislawski aufgreift.

Sylvain Chomet nimmt mit seinen Trickfilmen Bezug auf die Anfänge der Stummfilmzeit. Der französische Regisseur ehrt mit seiner Hommage an Jaques Tati überdies andere Künstler des 20. Jahrhunderts, welche durch ihre pantomimische Performance im Film auf sich aufmerksam gemacht haben. Aus seinen beiden animierten Spielfilmen geht hervor, wie gut die Übersetzung der alten Kunstform in das Medium Animation funktioniert. *Das große Rennen von Belleville* [19] ist darüber hinaus Beweis dafür, dass der *schematische* Animationsstil in Spielfilmlänge funktioniert und auch heute noch Menschen begeistert. Chomet schafft es zudem die beiden Animationsstile – *schematisch* sowie *verkörpernd* – unter einen Hut zu bringen, indem er grundsätzlich mit vielen

schematischen Mustern arbeitet – und nur dann, wenn es die Erzählung bedarf, den verkörpernden Stil einsetzt.

Spielfilme, welche ohne Dialog auskommen, sind grundsätzlich sehr selten anzutreffen. Deshalb sticht Dudok de Wits Werk *Die rote Schildkröte* [22] besonders hervor. Der Filmemacher zeigt, wie sehr der Betrachter bzw. die Betrachterin durch das Acting des Protagonisten in einer stillen, grafisch sehr ausgetüftelten Welt in den Bann gezogen werden kann. Wenn die Welt in eine tiefe Magie abtaucht, braucht es keine Sprache. Dadurch gewinnt jede Aktion im Film an symbolisch aufgeladenen Wert. Mittels der Körpersprache kommunizieren die Figuren auf einer tieferen, sensibleren Ebene miteinander und mit dem Publikum, sodass eine emotionale Bindung zu den Figuren entsteht. Gleichzeitig hält Dudok de Wit immer Abstand zu seinen Figuren, indem er diese sehr häufig in Totalen zeigt. Damit bringt er die Einsamkeit und Abgeschiedenheit seiner Figuren zur Außenwelt zum Ausdruck. Ein wichtiger Faktor in Dudok de Wits Werken ist das Zögern, womit seine Figuren ihre Unsicherheit ausdrücken, aber auch die Schwere der Entscheidung, die sie treffen müssen.

Viele Kurzfilme beweisen, dass es nicht immer auf wortgewandte Dialoge und rhetorische Ausdrucksformen ankommt. Ganz im Gegenteil: Ein Verzicht der Worte wird gerne eingesetzt und in vielen Formen zelebriert. Diese Arbeit beschäftigt sich mit zwei herausragenden Beispielen dieses Subgenres intensiver. Zum einen das Werk von Erick Oh, das durch seine reduzierten Figuren, welche trotzdem in der Lage sind, dem Betrachter bzw. der Betrachterin extrem viel Ausdruck zu vermitteln. Hier wird deutlich, wie sehr der menschliche Körper reduziert und verändert werden kann – und trotzdem ist es dem Betrachter bzw. der Betrachterin noch möglich, die Körpersprache zu lesen und Empathie für die Charaktere zu gewinnen.

Im letzten Beispiel wird besonderes Augenmerk auf die Stop-Motion Technik gelegt. Diese ermöglicht wiederum einen anderen Zugang. Die beiden Animatoren erleben die dargestellten Situationen intensiver, als in anderen Animationsfilmtechniken, wie Timothy Reckart, der Regisseur von *Head Over Heels* [26], bemerkt. Der junge Filmemacher hat sich intensiv damit beschäftigt, wie sie Narration bewusst ohne Dialog vermitteln können. Das Ergebnis ist dabei Zeugnis seines Erfolgs.

## 5.2 Danksagung

Michael Dudok de Wit und Timothy Reckart haben sich im Zuge der Filmanalyse beide für ein schriftliches Interview (vgl. Anhang A und B) bereiterklärt, weshalb an dieser Stelle gedankt werden soll. Denn der klare Fokus dieser Arbeit liegt darin, einen Eindruck persönlicher Herangehensweise verschiedener Filmemacher zu gewinnen. Aus diesem Grund sind auch viele andere, bereits vorhandene Interviews und Kommentare aus dem Making-Of der analysierten Filmbeispiele herangezogen worden.

Dudok de Wit ist seit seinem Kurzfilmwerk *Father and Daughter* [25] ein international anerkannter Animationskünstler. Seine Entscheidung, einen Spielfilm komplett nonverbal zu erzählen, hat dazu beigetragen, dass *Die rote Schildkröte* [22] eine ganz eigene Mystik und Dynamik entfaltet. Der Regisseur wählt die Stille, um tiefgreifende Geschichten der Sehnsucht und zwischenmenschlicher Beziehungen zu erzählen. Deshalb ist es eine besondere Ehre, dass er Fragen zu der behandelten Thematik beantworten hat können.

Reckart hat sich bewusst dafür entschieden, zuerst Geschichte und Literatur zu studieren, um sich erst einmal ein Bild darüber zu machen, worüber er Filme kreieren könnte. Danach hat er gelernt, wie Filme umgesetzt werden. So wie auch die anderen Künstler schöpft er bei der Entwicklung seiner Charaktere aus persönlichen Erfahrungen, wodurch es ihm schließlich gelingt, Empathie zu entwickeln und eine intensive Beziehung zur Figur aufzubauen.

### 5.3 Ausblick

Im Rahmen dieser Arbeit sind die Schauspieltheorien behandelt worden, zu denen bereits namhafte Theoretiker sowie Theoretikerinnen ein Konnex zur Animation herstellen konnten. Hier kann das Feld noch um einiges erweitert werden.

Des Weiteren sind ganz gezielt Filmbeispiele aus den letzten Jahren analysiert worden, die bereits einen besonderen Bekanntheitsgrad und Status erreicht haben. Mit jedem neuen Tag kommen allerdings neue Animationsfilme auf den Markt, weshalb sich eine Analyse dieser Thematik immer weiter ausdehnen ließe. Auch könnten die einzelnen Subgenres breiter gesteckt werden, um eine größere Variation an verschiedenster Techniken zu erlauben, um hier etwaige Besonderheiten festzustellen.

## Anhang A

# Interview mit Michael Dudok de Wit

Michael Dudok de Wit, der Regisseur von *Father and Daughter* [25] und *Die rote Schildkröte* [22], welche in Abschnitt 4.2 analysiert werden, hat sich zu einem kurzen Interview via E-Mail bereiterklärt. In Rahmen dieser Arbeit sind sechs Frageblöcke ausgearbeitet worden. Die Antworten von Dudok de Wit (Kürzel MDW) sind vom 29. Oktober 2018:

### A.1 No dialogue in 80 minutes

I'm curious about your process of making a whole animated feature film without any dialogue. Was it your intention at the very beginning to use this beautiful thoughtful silence as in your previous animated shorts? What does it mean to you to tell a whole life story in verbal silence?

MDW: Initially the story had a few lines of dialogue, for instance when the man and the woman first meet, at night, on the edge of the lagoon, and when the adult son communicates to his parents that he wants to leave the island. The reasons: voices can create extra empathy towards the people and words can clarify their feelings. But for this particular story the voices didn't feel right, so eventually the dialogue was dropped. The moment this decision was made, I felt a huge relief. Though it would be challenging, the story would now take on a subtle, mythical quality, which is a quality that I really wanted to explore. I think we succeeded.

There were human sounds, of course, such as laughing and coughing. Also, the natural human breathing can be heard quite often. These sounds help with the feeling of empathy towards the characters.

My short films, and the short films of many other filmmakers, are dialogue-free. I was therefore well aware that, though verbal language is one of the popular languages used in filmmaking, it is not necessarily an indispensable language.

## A.2 Just one word

You've decided to use just one word in the whole movie. I guess you needed at least one verbal expression for the communication between the characters? Was this a difficult decision for you which word would fit the best (and for the most possible occasions)?

MDW: It is hardly a word, more a call, I think, and if I could have made that sound even more detached from any established verbal language, I would have.

## A.3 Development of characters

How do you develop your figures? Do you first put yourself into their position and physically act it through, like Walt Disney did in the old days? Or is it all inside you, the whole idea and concept of the character, his or her situation and his/her desires? What's your personal approach to finding the expressions and poses you like? Do you have a method of bringing a figure alive or do you work intuitively?

MDW: The development happened slowly, it took years, first using my skills only and then using the skills of the team. We applied both reason and intuition to develop each character.

I would imagine how I would react if I were in the position of a character and sometimes this information from my imagination was very useful. Obviously I would not use that information every time, since I'm not really like any of the characters.

The right expressions of the face and the body came through a process of trial and error; in other words, I would just keep drawing until I got the result I wanted. Often this process involved a lot of drawings. I also took some photos and videos of myself acting out the movement, to study the exact body language and the folds of the clothing. Later, when the animation team was created, we asked actors to act out a selection of difficult scenes. We filmed their movements and the animators used the footage for reference. They did not use rotoscoping.

Animators differ from each other, of course. Some would use their imagination a lot, others would rely more on the live-action footage. Some animators needed to change and correct their work a lot, others would quickly find the right movement.

## A.4 Teach your signature of animation to others

How difficult is it to teach actors or a team of animators your sense of animation style? Do you use a special movement language, like it was developed by Rudolf Laban?

MDW: Neither easy nor difficult. The animators and I had lots of conversations and we spoke in every-day language. The animators would also study the live-action footage of the actors. We focussed on a simple and quite realistic body language, but we also stylised the body language a bit, to give the movements more power. Cartoon-style language had to be avoided in most cases. The weight of each character and the feeling of being grounded were important, to counterbalance the dreamlike qualities of the film.

The woman had to be hundred percent human, in spite of her past as a reptile, with fine, honest and confident movements. When the first dozen scenes were animated and approved, the animators became more conscious of the generous style.

## A.5 The input of Charlie Chaplin's grandson

In the making-of, you've mentioned that you were really happy with the actor you had found for the main character, James Thiérrée. What was it that totally convinced you? And which key scenes did he act for you (if you could name a few)?

MDW: His charisma especially, and the perfect balance between natural movements and stylised movements.

For instance when he was building the first raft and trying to push it towards the water's edge. Also when he was asleep on the beach and waking up to discover the woman in the sea.

## A.6 The role of an animator

I was really astonished to hear, that a big part of the movie was animated freely and completely on fantasy. The result is amazingly homogeneous. What's your opinion about the role of an animator? Is the animator like an actor in a live action movie? How important were the actors for your movie?

MDW: A 2D animator has to be able to 1) draw the characters 2) create credible movements 3) create movements that are pleasant to watch 4) and be an actor through their characters. Besides, he or she has to be able to adapt to the style of the film and understand how to work in a team. It was my responsibility to guide them in a particular direction and at the same time had to make sure that they would not lose their passion in their work. I had an advantage: I understood the animators relatively well because I am an experienced animator myself.

The live-action actors were important because they inspired the animators, they helped them with the study of very difficult movements, they gave the animators ideas for surprising, unforeseen movements, they helped the animators with the study of the folds of the clothing and their acting created a unity between the very different personal acting tastes of the individual animators.

If we had not used live-action actors, we would have filmed each other and ourselves, but that would have been less satisfying. If we would not have used any live-action reference at all for *The Red Turtle*, the animation would have been a lot poorer. In other words, for this film the actors have been really important.

## Anhang B

# Interview mit Timothy Reckart

Timothy Reckart, der Regisseur von *Head Over Heels* [26] (vgl. Abschnitt 4.4), hat sich ebenfalls dankenswerterweise zu einem schriftlichen Q&A bereit erklärt. Am 24. September 2018 antwortet er (Kürzel TR) auf folgende Fragen:

### B.1 Personal approach

You studied history and literature. What’s your personal approach to animated films? Does your previous education differ you from others?

TR: As an undergraduate, I purposely chose to study something other than filmmaking. My thought process was that filmmaking would teach *how* to make films, but I wanted to educate myself in *what* to make films about! So I entered history and literature in order to learn more about the story we are living in. I think, as a professional, the main benefit I draw from this education is that I’m comfortable with research and writing, which are both skills that are very important to filmmaking, even if you aren’t primarily a writer.

### B.2 Empathy for Walter and Madge

How did you establish a relationship with Walter and Madge and between them? How did you create the emotional part, the empathy? Is animating for you like slipping into the role of the puppet? Or is it more like a communication process with them?

TR: In stop motion animation, you animate “straight-ahead.” This is different from computer animation and hand-drawn animation, which are key-framed, and then the gaps are filled in with “in-betweens.” Because we animated straight-ahead in stop motion, we live through the shot the same way the puppet does. Halfway through the performance, we think we know where we are going, but a small mistake or a new idea may pop up unexpectedly, and that can shift the direction of the performance. So I think stop motion, more than any other medium, requires empathy between the animator and the character. You have to put yourself in the mind of the character, and understand what decisions, what movements, a character would or wouldn’t do, so that

you can confidently improvise if you have a new idea. With *Head Over Heels* specifically, I drew on my grandparents to inspire the relationship. It is a loving relationship that also has a lot of pride. My grandparents loved each other very much, but they were also yelling at each other a lot. I thought that maybe this was a rut they had fallen into, and maybe this was not the best way for a marriage to work, but as I got older I realized that every time they yelled, it was their own, specific, personal way of saying “I love you!” And I tried to channel that mixture of prickliness and affection into Walter and Madge.

### B.3 Role of an animator

What's your opinion about the role of an animator? Is the animator like an actor in a live action movie? You've used professional voice actors for *Head Over Heels*, do you also had a reference for the animation?

TR: In most animated movies, you do the vocal performance first and then animate, using the sound recording as a guide for the visual performance. But on *Head Over Heels*, which has no dialogue, I animated the whole movie first, and then our voice actors improvised small vocal sounds on top of the animation, while watching playback. So in that sense, *Head Over Heels* is rather unusual in the way we used voice actors. Regardless, I have always felt that in animation the performance is a team effort between the voice actor and the animator. One is performing with sound, the other is performing with images.

### B.4 Acting theories for animation

Do you consider acting theories helpful for animation directors and animators?

TR: I think some basic knowledge of acting theory is good for an animator, because acting theories are one way of understand human behavior. I think every animator needs to know physics: friction, momentum, inertia, acceleration, etc. Similarly, I think every animator needs to have an understanding of human behavior. For example, our emotions drive our actions, and conversely our physical state can also affect our emotions. Acting theories are one way of learning about this sort of thing, but I think it's also helpful to know basic psychology and basic dance theory, which are all different ways of analyzing and breaking down how the human body's movements reveal what is going on inside.

### B.5 Technology in comparison

Your latest published work *The Star* used a completely different technology. Was it challenging for you? What's your relationship with 3D animation? What do you think is the special quality of animation comparing one technology to the other?

TR: Luckily, I did not have to animate anything personally on *The Star*, so I didn't have to learn how to animate with a computer! As the director, I just needed to have a confident vision in terms of the performance and rhythm I was looking for, and I could leave the rest to the animation artists to execute. I do think that many computer animators rely on the keyframe workflow too much, and they avoid imagining the experience of the character in real time. An animator should listen to a vocal performance, and if he hears a pause, he should ask why the character pauses. What thought crossed his mind? What image distracted him? What was his emotional point of view on that? In stop motion, you have to capture every frame of that pause one at a time, so you really dwell in those pauses and that forces you to think about them. But in CG, too often an animator sees a pause as an opportunity not to make a decision about the character's performance. Of course, computer animation can also be realized at a much higher level of polish than stop motion can, because you have the ability to do multiple versions. So there are pros and cons to each medium.

## Anhang C

# Inhalt der CD-ROM/DVD

### C.1 PDF-Dateien

Pfad: /

Gierlinger\_Lisa\_2019.pdf Masterarbeit

### C.2 Bildmaterial

Pfad: /images

\*.jpg, \*.pdf . . . . . Bildmaterial der Masterarbeit

### C.3 Online-Ressourcen

Pfad: /online

\*.mp4, \*.pdf . . . . . Archivierte Video- und Onlineresourcen

### C.4 Kurzfilme

Pfad: /shorts

\*.mp4 . . . . . Archiviertes Filmmaterial der Analyse

# Quellenverzeichnis

## Literatur

- [1] David Bellos. *Jacques Tati. His Life And Art*. London: The Harvill Press, 1999 (siehe S. 20).
- [2] Leslie Bishko. „Leslie Bishko—The Uses and Abuses of Cartoon Style in Animation“. *Animation Studies Online Journal* 2 (2007) (siehe S. 2, 10–12).
- [3] Panet Brigid und Fiona McHardy. *Essential Acting. A Practical Handbook for Actors, Teachers and Directors*. London, New York: Routledge Taylor & Francis, 2015 (siehe S. 2, 16).
- [4] Derek Hayes und Chris Webster. *Acting and Performance for Animation*. New York und London: Focal Press. Taylor & Francis Group, 2013 (siehe S. 6, 8, 19).
- [5] Donald Crafton. „Zeichentrick-Schauspieler“. *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 22/2/2013 (2013), S. 151–173 (siehe S. 2, 17–19, 23).
- [6] Anke Gerber. *Anatomie der Pantomime. Das Buch über die stumme Kunst oder der Leitfaden, an dem die Pantomime hängt*. Hamburg, Zürich: Rasch und Röhring Verlag, 1985 (siehe S. 2–5, 10).
- [7] Alison Hodge. *Actor Training*. 2. Auflage. Abingdon, New York: Taylor und Francis e-Library, 2010 (siehe S. 8).
- [8] Ed Hooks. *Acting for Animators*. London, New York: Routledge Taylor und Francis Group, 2011 (siehe S. 1, 2, 18, 19, 41).
- [9] Rudolf Laban und Lisa Ullmann. *The Mastery of Movement*. 4. Auflage. Alton: Dance Books, 2011 (siehe S. 9, 12, 32, 38).
- [10] Scott MacCloud. *Understanding comics. The Invisible Art*. New York: Harper Perennial, 2004 (siehe S. 35).
- [11] Jean Newlove. *Laban for Actors and Dancers. Puttin Laban's Movement Theory into Practice: a Step-by-Step Guide*. 4. Auflage. New York, London: Routledge, Nick Hern Books, 2012 (siehe S. 12).
- [12] Nicole Potter. *Movement for Actors*. New York: Allworth Press, 2002 (siehe S. 4, 37).
- [13] Constantin Stanislavski. *An Actor Prepares*. Übers. von Elizabeth Reynolds Hapgood. London, New York: Bloomsbury Academic, 2017 (siehe S. 6).

- [14] Constantin Stanislavski. *Building a Character*. Übers. von Elizabeth Reynolds Hapgood. London, New York: Bloomsbury Academic, 2017 (siehe S. 6).
- [15] Constantin Stanislavski. *Creating a Role*. Übers. von Elizabeth Reynolds Hapgood. London: Methuen Drama, 1961 (siehe S. 6).
- [16] Paul Wells. *Understanding Animation*. London, New York: Routledge, 2006 (siehe S. 2, 6, 15, 19, 37).
- [17] Rose Whyman. *The Stanislavsky System of Acting: Legacy and Influence in Modern Performance*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008 (siehe S. 7).

## Audiovisuelle Medien

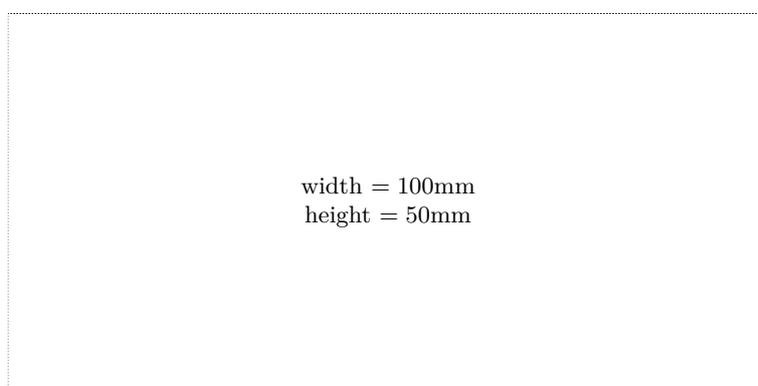
- [18] *Coraline*. Animationsfilm. Drehbuch/Regie: Henry Selick. 2009 (siehe S. 18).
- [19] *Das große Rennen von Belleville*. Animationsfilm. Drehbuch/Regie: Sylvain Chomet. 2003 (siehe S. 2, 20–24, 42).
- [20] *Der Illusionist*. Animationsfilm. Drehbuch/Regie: Sylvain Chomet. 2010 (siehe S. 2, 24–26).
- [21] *Der Mönch und der Fisch*. Animierter Kurzfilm. Drehbuch/Regie: Michaël Dudok de Wit. 1994 (siehe S. 30).
- [22] *Die rote Schildkröte*. Animationsfilm. Drehbuch/Regie: Michaël Dudok de Wit. 2016 (siehe S. 2, 26, 28–34, 43, 45).
- [23] *Duck Amuck*. Animierter Kurzfilm. Drehbuch/Regie: Charles M. Jones. 1953 (siehe S. 17, 18).
- [24] *Ernest & Célestine*. Animationsfilm. Drehbuch: Daniel Pennac. Regie: Stéphane Aubier, Vincent Patar, Benjamin Renner. 2012 (siehe S. 18).
- [25] *Father and Daughter*. Animierter Kurzfilm. Drehbuch/Regie: Michaël Dudok de Wit. 2000 (siehe S. 2, 26–28, 43, 45).
- [26] *Head Over Heels*. Animationsfilm. Drehbuch/Regie: Timothy Reckart. 2012 (siehe S. 2, 37–41, 43, 48).
- [27] *HEART*. Animierter Kurzfilm. Drehbuch/Regie: Erick Oh. 2010 (siehe S. 2, 35, 36).
- [28] Timothy Reckart. *Head Over Heels - Director's Commentary*. 2015. URL: <https://vimeo.com/121801615> (siehe S. 40).
- [29] *The Electric House*. Kurzfilm. Drehbuch/Regie: Edward F. Cline, Buster Keaton. 1922 (siehe S. 5).
- [30] *The Kid*. Film. Drehbuch/Regie: Charlie Chaplin. 1921 (siehe S. 5).
- [31] *The Simpsons. Staffel 17*. Zeichentrickserie. Drehbuch: Matt Groening. Regie: Mark Kirkland, Mike B. Anderson u.v.a. 2016 (siehe S. 17).

## Online-Quellen

- [32] *26 Directions with symbols*. 2017. URL: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:26\\_Directions\\_with\\_symbols.png?uselang=de](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:26_Directions_with_symbols.png?uselang=de) (siehe S. 12).
- [33] Beth Accomando. *Review: "The Illusionist"*. 2011. URL: <https://www.kpbs.org/news/2011/jan/21/review-illusionist/> (siehe S. 26).
- [34] Saxon Bullock. *Sylvain Chomet. Belleville Rendez-Vous*. Sep. 2003. URL: [http://www.bbc.co.uk/films/2003/08/27/sylvain\\_chomet\\_belleville\\_rendezvous\\_interview.shtml](http://www.bbc.co.uk/films/2003/08/27/sylvain_chomet_belleville_rendezvous_interview.shtml) (siehe S. 20).
- [35] Sony Pictures Classics. *The Red Turtle presskit*. URL: [http://sonyclassics.com/the-redturtle/theredturtle\\_presskit.pdf](http://sonyclassics.com/the-redturtle/theredturtle_presskit.pdf) (siehe S. 30).
- [36] *Diagramm des Stanislawski Systems*. 2010. URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Kunst\\_des\\_Erlebens#/media/File:Diagram\\_of\\_Stanislawski%27s\\_%27system%27.jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Kunst_des_Erlebens#/media/File:Diagram_of_Stanislawski%27s_%27system%27.jpg) (siehe S. 7).
- [37] David Gritten. *Sylvain Chomet on The Illusionist*. Aug. 2010. URL: <https://www.telegraph.co.uk/culture/film/7928280/Sylvain-Chomet-on-The-Illusionist.html> (siehe S. 24).
- [38] *Laban effort graph with effort elements labeled*. 2012. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Laban\\_movement\\_analysis#/media/File:Laban-Effort-graph-labeled.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Laban_movement_analysis#/media/File:Laban-Effort-graph-labeled.jpg) (siehe S. 9).
- [39] *Mit Jackie Coogan in The Kid*. 1921. URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Charlie\\_Chaplin#/media/File:Chaplin\\_The\\_Kid\\_edit.jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Charlie_Chaplin#/media/File:Chaplin_The_Kid_edit.jpg) (siehe S. 5).
- [40] Inc Trailer Addict. *The Red Turtle TV Spot*. 2017. URL: <https://www.traileraddict.com/the-red-turtle/tv-spot-digital-hd> (siehe S. 29).
- [41] Polyfilm Verleih. *Das große Rennen von Belleville*. Apr. 2004. URL: [http://verleih.polyfilm.at/belleville/Belle\\_poly.pdf](http://verleih.polyfilm.at/belleville/Belle_poly.pdf) (siehe S. 22, 23).
- [42] *Virginia Fox and Buster Keaton prop each other up in The Electric House (1922)*. 1922. URL: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Buster\\_Keaton\\_and\\_Virginia\\_Fox\\_collapse\\_in\\_THE\\_ELECTRIC\\_HOUSE\\_\(1922\).jpg#/media/File:Buster\\_Keaton\\_and\\_Virginia\\_Fox\\_collapse\\_in\\_THE\\_ELECTRIC\\_HOUSE\\_\(1922\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Buster_Keaton_and_Virginia_Fox_collapse_in_THE_ELECTRIC_HOUSE_(1922).jpg#/media/File:Buster_Keaton_and_Virginia_Fox_collapse_in_THE_ELECTRIC_HOUSE_(1922).jpg) (siehe S. 5).

# Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —