

Visuelle Darstellung innerer Zustände
von Figuren im 3D-Animationsfilm: eine
exemplarische Analyse narrativer und
ästhetischer Gestaltungsmöglichkeiten
der Computersoftware

LAURA GREIL

DIPLOMARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

DIGITAL ARTS

in Hagenberg

im November 2011

© Copyright 2011 Laura Greil

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

Erklärung

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und die aus anderen Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe.

Hagenberg, am 29. November 2011

Laura Greil

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Vorwort	vi
Kurzfassung	vii
Abstract	viii
1 Einleitung	1
1.1 Einführung	1
1.2 Motivation und Struktur der Arbeit	2
2 Zur Sprache digitaler Bilder	4
2.1 Einführung	4
2.2 Charakteristika digitaler Bilder	5
2.3 Materialität des Computerbildes	9
3 Digitale Ästhetik in der Computeranimation	12
3.1 Einführung	12
3.2 Historischer Rückblick	13
3.3 Digitale Körper: historischer Überblick	25
4 Gestalterische Umsetzung von inneren Zuständen: Fallstudien	34
4.1 Einführung	34
4.2 Please Say Something	38
4.2.1 Inhaltliches Konzept	39
4.2.2 Gestalterisches Konzept	40
4.2.3 Gestalterische Umsetzung von inneren Zuständen . . .	45
4.3 The External World	53
4.3.1 Inhaltliches Konzept	53
4.3.2 Gestalterisches Konzept	55
4.3.3 Gestalterische Umsetzung von inneren Zuständen . . .	58
4.4 Ryan	61

Inhaltsverzeichnis	v
4.4.1 Inhaltliches Konzept	61
4.4.2 Gestalterisches Konzept	64
4.4.3 Gestalterische Umsetzung von inneren Zuständen . . .	69
5 Schlussbemerkungen	79
A Inhalt der DVD-ROM	83
A.1 Diplomarbeit	83
A.2 Praktische Arbeit	83
A.3 Online-Ressourcen	83
Literaturverzeichnis	85

Vorwort

Ich danke meinem Professor und großartigen Betreuer, Mag. Jürgen Hagler, für seinen überaus persönlichen Einsatz während der gesamten Zeit in Hagenberg und im Besonderen während der Durchführung der Diplomarbeit. Die vielen Gespräche, Tipps und Anregungen, die ich von ihm erhalten habe, haben mich während der gesamten Studienzeit stark bestärkt und motiviert.

Kurzfassung

Die vorliegende Arbeit betrachtet die digitale Ästhetik im Hinblick auf deren ästhetische Möglichkeiten, um innere Zustände von animierten Figuren auf eine Ebene der Sichtbarkeit zu bringen. Die Kombination traditioneller Animationstechniken mit progressiven Technologien der Computersoftware ermöglicht es, unsichtbare Prozesse und Gefühle auf eine Ebene der Darstellung zu bringen und die Narration zu bereichern. Das enorme gestalterische Potential, welches der Computer mit sich gebracht hat, gilt es dabei zu erörtern, indem die eigentümliche Sprache digitaler Bilder, die Materialität des Computerbildes und charakteristische Qualitäten der digitalen Ästhetik, die auch immer mit dem Stand der Technik in Verbindung stehen, beleuchtet werden. Neben dem Wandel der digitalen Ästhetik hat sich auch das Verständnis von Körpern im digitalen Animationsfilm grundlegend verändert. Da der Körper auch immer Ausdrucksträger von inneren Eigenschaften von Figuren ist, wird die Veränderung im Umgang mit Körpern seit der Digitalisierung erörtert. Die Theorie wird schließlich durch die Analyse von aussagekräftigen Beispielen aus dem Bereich der 3D-Animation untermauert und unterstützt. Für die Untersuchung werden Werke von zwei digitalen Animationskünstlern – David O'Reilly und Chris Landreth – herangezogen. Die Gegenüberstellung der Fallstudien soll den Kontrast in der Arbeitsweise der beiden Filmemacher verdeutlichen und anhand der ausgewählten Beispiele soll gezeigt werden, dass die 3D-Animation mannigfaltige Möglichkeiten bietet, die Psyche von Figuren zum Ausdruck zu bringen.

Abstract

This thesis discusses aesthetics of the digital image in regard to its visual possibilities to illustrate inner states of animated characters. Through the combination of traditional animation techniques and progressive technologies of software, it is possible to depict invisible feelings and processes, which can easily enrich and support the narration. In order to demonstrate boundless aesthetic possibilities, which are implicated through the use of computers, it's necessary to explain the idiosyncratic language of the digital image, the materiality of the computer generated image and characteristic qualities of digital animation, which have always referred to technical limitations throughout the history of digitalisation. In addition to changes in digital aesthetics the understanding of bodies has shifted in digital animation. Out of the fact that bodies are always used to represent inner qualities of characters, the thesis argues changes in manipulating bodies since digitalisation. Subsequently, the proposed theory is proved and supported through the analysis of significant examples in digital animation. Works of two digital film makers, David O'Reilly and Chris Landreth, are used to discuss aesthetic possibilities of the computer in order to visualise inner conditions of animated characters. The comparison of works clarifies the contrast of both film makers regarding the representation of emotional states. Through the analysis of different case studies it should be demonstrated that digital animation offers multiple opportunities to express the psyche of characters.

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Einführung

Der Animationsfilm bietet ein schier unerschöpfliches Ausdruckspotential, um Geschichten auf unterschiedliche Arten zu erzählen. Er betont seit jeher seinen artifiziellen Charakter und stellt im Gegensatz zum Live-Action-Film keinen Anspruch, die wahrgenommene Wirklichkeit photorealistisch nachzubilden. Er verfügt über ein Vokabular, das weit über die Sprache des Films hinausreicht und unendlich viele Möglichkeiten bietet, eine Erzählung über die Gestaltungsebene zu bereichern. Animationskünstler nutzen vielfältige visuelle Möglichkeiten der Animation wirkungsvoll aus, um beispielsweise eine Wende in der Handlung zu verdeutlichen, Orte voneinander abzugrenzen, die Anwesenheit des Animators darzustellen und inhaltliche Beziehungen zu erzeugen. Ebenso können charakteristische Qualitäten, die lediglich der Animation inhärent sind, genutzt werden, um innere Zustände von Figuren auf eine Ebene der Sichtbarkeit zu bringen. In der Geschichte der visuellen Künste lässt sich erkennen, dass schon immer versucht wurde, das Innenleben von Figuren zu externalisieren. Der Comic visualisiert Ideen in Form von Zeichen und Symbolen, die 2D-Animation verwendet die für sie typischen Gestaltungsmöglichkeiten zur Repräsentation von seelischen Eigenschaften von Figuren. Verfolgt man die Entwicklung der digitalen Animation, so lässt sich feststellen, dass ästhetische und technische Möglichkeiten der Computersoftware bislang nur selten instrumentalisiert wurden, um das Innenleben von Figuren für Rezipienten zugänglich zu machen. Stattdessen spiegelt sich in vielen 3D-Animationen ein Trend zum Photorealismus und zur Animation mit analoger, naiver Anmutung wieder. In vielen dieser Trends versucht die digitale Animation, andere Medien zu imitieren. Der Computer aber besitzt eine Eigenästhetik, die einen wichtigen Gesichtspunkt bei der Gestaltung einnimmt und deswegen bei der künstlerischen Produktion von Animationen nicht außer Acht gelassen werden darf. Neben unzähligen, neuen Gestaltungsmöglichkeiten, die der Computer mit sich gebracht hat und zur

Darstellung seelischer Zustände von Figuren herangezogen werden können, hat er auch das Verständnis im Umgang mit Körpern grundlegend verändert. Der Computer lässt jede beliebige Veränderung des Körpers zu – er wird transformiert, aufgelöst und dekonstruiert. Da der Körper auch immer als Ausdrucksträger von Figuren dient, können Techniken der Computeranimation eingesetzt werden, um eine neuartige Darstellung von Körperbildern zu schaffen, die wiederum das Innenleben von Charakteren repräsentiert.

In der vorliegenden Arbeit wird versucht, herauszufinden, welche ästhetischen Möglichkeiten das digitale Bewegtbild mit sich bringt, um innere Zustände von Figuren auf eine Ebene der Sichtbarkeit zu bringen und wie idiosynkratische Mittel der 3D-Animation zur narrativen Instrumentalisierung eingesetzt werden können. Um diese Fragestellungen beantworten zu können, erfolgt zuerst eine theoretische Auseinandersetzung mit der Sprache des digitalen Bildes, dem Wandel der digitalen Ästhetik durch fortschreitende technische Entwicklungen und den veränderten Umgang mit Körpern. Die theoretischen Grundlagen dienen später als Grundstein zur Analyse von exemplarischen Fallbeispielen. Sie schaffen eine Voraussetzung für die Erörterung gestalterischer Umsetzung innerer Zustände in ausgewählten Werken und helfen, einen detaillierten Vergleich verschiedener Arbeitsmethoden zur Instrumentalisierung digitaler Ästhetik zur Darstellung von emotionalen Zuständen von Figuren zu schaffen.

1.2 Motivation und Struktur der Arbeit

Die vorliegende Arbeit setzt sich in ihren theoretischen Ausführungen mit der Sprache digitaler Bilder, der Wandlung digitaler Ästhetik durch die fortschreitende Digitalisierung und dem veränderten Umgang mit Körpern im digitalen Bewegtbild auseinander. In Kapitel 2 werden Charakteristika digitaler Bilder erörtert. Dabei wird der eigentümliche Charakter von Computerbildern ins Zentrum der Aufmerksamkeit gestellt. Die umfassende Auseinandersetzung mit den Qualitäten des digitalen Bildes in Kapitel 2 dient später dazu, anhand von ausgewählten Werken aus dem Bereich der 3D-Animation zu zeigen, wie diese von Animationskünstlern zur Darstellung von inneren Zuständen von Figuren instrumentalisiert werden. Daher ist es von enormer Wichtigkeit, ein Grundverständnis über das Wesen digitaler Bilder zu schaffen. Zudem wird in Abschnitt 2.3 der Begriff der Materialität des Computerbildes behandelt, da Materialeigenschaften von Bildern in enger Verbindung zu deren visueller Erscheinung stehen.

In Kapitel 3 wird die Entwicklung der Computeranimation erörtert und der veränderte Begriff der digitalen Ästhetik in Bezug dazu gesetzt. Seit dem Aufkommen des Computers ist die Ästhetik von 3D-Animationsfilmen einem stetigen Wandel unterworfen. Der Entwicklungsstand des Computers und die daraus resultierenden technischen Einschränkungen haben die visu-

elle Erscheinung von Bildern und Animationen bestimmt. Ebenso stand die Darstellung digitaler Körper in enger Wechselwirkung zu der fortschreitenden Entwicklung des Computers. In Abschnitt 3.3 wird gezeigt, wie sich der Umgang mit Körpern im 3D-Animationsfilm verändert hat und wie technische und gestalterische Möglichkeiten in der Geschichte der Computeranimation eingesetzt wurden, um den Körper als Ausdrucksträger von Charakteren zu instrumentalisieren.

Der Schwerpunkt der Arbeit liegt auf der Analyse von ausgewählten Werken im Hinblick auf die visuelle Umsetzung von inneren Zuständen von animierten Figuren. Der Fokus der Betrachtungen gliedert sich dabei in zwei Teile. Im ersten Teil werden Werke von Animationskünstler David O'Reilly analysiert. Im zweiten Teil unterzieht sich die Analyse dem animierten Kurzfilm RYAN von Chris Landreth. In allen Werken wird einführend das inhaltliche Konzept, Plot und Story aufgearbeitet. Anschließend werden Besonderheiten in der Gestaltung erörtert und ästhetische Stilmittel in Relation zur Darstellung innerer Eigenschaften von Figuren gesetzt. Bei der Analyse wurde bewusst auf Werke von David O'Reilly und Chris Landreth zurückgegriffen, da beide technische und gestalterische Mittel der Computersoftware einsetzen, um Zustände von Figuren zu visualisieren. Zudem weisen die Werke der beiden Filmemacher gänzlich unterschiedliche Darstellungsformen zur Repräsentation des Seelenlebens von Charakteren auf. Während David O'Reilly in seinen Arbeiten auf eine rohe, digitale Ästhetik setzt, verwendet Chris Landreth den Photorealismus. Durch die Auswahl und Gegenüberstellung dieser exemplarischen Beispiele wird gezeigt, dass die 3D-Animation eine Vielfalt an Möglichkeiten zur Darstellung von unsichtbaren Prozessen und Gefühlen bietet.

Kapitel 2

Zur Sprache digitaler Bilder

2.1 Einführung

Digitale Bilder besitzen eine Vielzahl unterschiedlicher Erscheinungsformen. Sie ergeben sich durch verschiedene Herstellungsprozesse, Verwendungszwecke, durch den gegenwärtigen Stand der Technik sowie durch den kulturellen Rahmen, in dem sie erscheinen. Jede Erscheinungsform des digitalen Bildes ist immer auch Ergebnis seines Anspruches, welchen es verfolgt:

So unterscheidet sich der Anspruch an photorealistische Bilder in der 3D-Computeranimation, bei der vergleichsweise viel Zeit zum Rendern von digitalen Bildern vorhanden ist, von Bildern in Computerspielen, welche in Echtzeit berechnet und dargestellt werden. Während die digitale Animation in vielen Fällen darauf bedacht ist, möglichst photorealistische Abbildungen zu erzeugen, so ist es das Ziel des Computerspiels, den Spieler in die Spielwelt gänzlich eintauchen zu lassen [9, S. 32–33]. So lässt sich der Spieler nicht davon stören, »[...] denn offensichtlich bewirkt die immersive Kraft der interaktiven Partizipation an der Spielwelt eine veränderte Wahrnehmung.« [9] Neben technischen Gründen führen also bestimmte Ziele zu differenzierten Formen digitaler Bilder und bestimmen zugleich deren ästhetisches Erscheinungsbild.

Auch die digitale Animation stellt – abhängig von ihrem Kontext, in der sie verwendet wird – unterschiedliche Ansprüche: Bedingt durch den jeweiligen Zweck, dem sie untergeordnet ist – ob sie beispielsweise für militärische, politische Zwecke genutzt wird oder für die Raumfahrt, die Werbung oder das Internet hergestellt wird – sie fordert für jedes einzelne Gebiet eine andere Ästhetik des digitalen Bildes [12, S. 174–175].

Neben vielen unterschiedlichen Zielen, aus welchen spezifische Erscheinungsformen digitaler Bilder resultieren, gibt es eine Menge unterschiedlicher Prozesse der Herstellung von digitalen Bildern, die ebenso bestimmend für den Look digitaler Bilder sind. Barbara Flückiger teilt diese in [9] in sechs Grundtypen ein: Die digitale Bilderzeugung mit einer entsprechenden Kame-

ra, die digitale Wandlung eines analogen Bildes durch den Scanvorgang, die zweidimensionale Bildbearbeitung, die Erzeugung von computergenerierten Bildern und das Integrieren von verschiedenen Bildteilen im *Compositing*.

Trotz vieler Unterschiede unterliegen alle digitalen Bilder einer bestimmten Logik – der Logik des Computers – und erfüllen bestimmte Charakteristika. Da sich der Fokus dieser Diplomschrift mit der digitalen Ästhetik als narratives Instrument befasst, ist es unverzichtbar, in folgendem Abschnitt auf einige Parameter einzugehen, welche allen digitalen Bildern gemein sind, um so in Kapitel 4 diese Charakteristika als Grundlage zur Erörterung von Möglichkeiten der digitalen Ästhetik zur Visualisierung von inneren Zuständen von Figuren zu verwenden.

2.2 Charakteristika digitaler Bilder

Digitale Bilder können formal durch eine mathematische Funktion beschrieben werden, sie bestehen aus einer bestimmten Anzahl an Bildzellen, den Pixeln, die wiederum durch die Kombination zweier Zustände definiert sind. Gespeichert werden diese Zustände in Bits und Bytes – wobei das Bit die kleinste Informationseinheit in digitalen Systemen mit nur 2 möglichen Zuständen – 0 und 1 – bildet, das Byte heutzutage aber häufiger Verwendung im Sprachgebrauch findet und eine Einheit von 8 Bits darstellt. Die Pixel sind in einem Raster – bestehend aus vertikalen Spalten und horizontalen Zeilen – angeordnet. Jedes Pixel enthält binäre Informationen, welche über den Ort im Bild als auch über den Farbwert des jeweiligen Pixels Auskunft geben. Sie beschreiben die räumliche als auch die tonale Auflösung eines Bildes. Diese Eigenheit der Darstellung des Bildes durch Pixel bleibt für den Betrachter oft unbemerkt, da die charakteristischen Pixel durch die immer höheren Auflösungen der Bilder selbst und der Endgeräte, auf denen sie präsentiert werden, oft nicht mehr wahrnehmbar sind [13, S. 214]. Doch auch wenn das feine Raster digitaler Bilder heutzutage kaum noch zu erkennen ist, so kann es trotzdem durch seine charakteristische Erscheinung, welche der Computerästhetik typisch ist, als gestalterisches Mittel eingesetzt werden.

Im Unterschied zu analogen Repräsentationsformen, bei denen Werte innerhalb eines Intervalls kontinuierlich sind, weist das digitale Bild diskrete Werte auf. Sie sind innerhalb eines Bereichs gestuft und in der zeitlichen Abfolge nur zu bestimmten Zeitpunkten definiert. Auch bei der Digitalisierung, der Wandlung eines analogen Signals in ein Digitalsignal, werden kontinuierliche Werte numerisch umgewandelt. Die Umsetzung erfolgt dabei in zwei Schritten und wird mit dem Begriff *binäre Kodierung* zusammengefasst: Zuerst wird das zeitkontinuierliche Signal in ein zeitdiskretes Signal umgewandelt, diesen Vorgang bezeichnet man auch als *Abtastung*. Er führt dazu, dass Werte nicht mehr stufenlos, sondern nur noch zu bestimmten Zeitpunkten vorliegen. Bei der anschließenden *Quantisierung* wird ein wert-

kontinuierliches Signal in ein wertdiskretes Signal übergeführt. Dabei werden kontinuierliche Daten Werten innerhalb eines bestimmten Bereichs zugewiesen. Bei einem 8-bit Graustufenbild gibt es 256 verschiedene Werte, die zugewiesen werden können. Durch diesen Vorgang werden beispielsweise beim Scannen eines analogen Bildes aus kontinuierlichen Werten Pixel in einem Raster am Computer. Die Frequenz, mit der die Umrechnung stattfindet, bestimmt dabei die Auflösung des digitalen Bildes.

»Die binäre Kodierung ist nicht nur das entscheidende Grundcharakteristikum aller digitalen Daten und damit selbstredend aller digitalen Bilder, sondern auch der Kern- und Angelpunkt ihrer ästhetischen und kulturellen Wirkung. Aus dieser Darstellung geht hervor, dass die Quantisierung ursprünglich eine Vereinfachung darstellt, denn die diskrete Kodierung in Stufen führt zum Verlust aller Nuancen dazwischen.« [9]

Analog zur *binären Kodierung* geht auch mit dem – für digitale Systeme typischen – *Clipping* ein Verlust von Daten einher: Es begrenzt alle darstellbaren Bereiche innerhalb eines Bildes nach oben und unten. Alles was außerhalb dieser Bereiche liegt wird ignoriert oder einem bestimmten Schwellenwert zugewiesen [9, S. 35].

Aus dem Grundcharakteristikum der *binären Kodierung* digitaler Bilder ergibt sich folgende Konsequenz, die Lev Manovich in [16, S. 27] beschreibt:

»A new media object is subject to algorithmic manipulation. For instance, by applying appropriate algorithms, we can automatically remove “noise” from a photograph, improve its contrast, locate the edges of the shapes, or change its proportions. In short, *media becomes programmable*.«

Dabei kann das Bild als Ganzes manipuliert werden: Der Computergrafiker kann mit einem Mausklick dem ganzen Bild eine andere Farbe verleihen oder die Helligkeit des Gesamtbildes auf einmal verändern [10]. Es lassen sich Handlungsanweisungen auf Ausgangsdaten anwenden, wie es beim *Compositing* der Fall ist und digitale Daten können über ihre Speicheradresse direkt angesprochen werden. Durch die Eigenschaft der Programmierbarkeit und des Direktzugriffs eignen sie sich hervorragend für die interaktive Kommunikation mit dem Rezipienten [9, S. 49–50].

Digitale Bilder sind modular - sie bestehen aus verschiedenen Bildteilen und Ebenen – und stellen eine Ansammlung diskreter Objekte dar – sie können aus Charakteren, geometrischen Formen, Polygonen oder Scripts bestehen, die wiederum aus unabhängigen Teilen zusammengesetzt sind – bis zu den kleinsten Objekten – den Pixeln und 3D-Punkten [16, S. 30]. Diese Eigenschaft der *Modularität* macht es möglich, dass Objekte, die für sich unabhängig sind, in verschiedenen Sequenzen Verwendung finden. Das Charakteristikum der *Variabilität* folgt der *modularen Struktur* digitaler Bilder:

Digitale Daten liegen in abstrakter Form vor und können dadurch universell in verschiedenen Mediensystemen Verwendung finden. Dazu beinhalten sie *Metadaten*. Bei digitalen Bildern geben diese Auskunft über Ausgabeformat, Kompression und Speicherformat [9, S. 48]. Zur Verwendung in verschiedenen Mediensystemen werden sie lediglich *umkodiert* – also in ein anderes Format gebracht. Diese beiden Prinzipien folgen der postindustriellen Logik, nur eine bestimmte Anzahl an Waren zu produzieren, die auch verkauft werden kann, diese dafür aber “just in time” zu liefern. So erstellt heutzutage ein Designer mehrere Modelle von demselben Objekt, welche sich in ihrer Detailstufe unterscheiden. Abhängig von der Nähe der virtuellen Kamera zum Objekt, werden unterschiedliche Modelle desselben Objektes verwendet [16, S. 39].

Die *numerische Repräsentation* und die *modulare Struktur* von digitalen Bildern sind maßgeblich dafür, dass digitale Operationen, wie beispielsweise die Rauschreduktion gescannter Bilder beim Import in *Photoshop* oder das Generieren von Bäumen, Landschaften, menschlichen Figuren und komplexen Naturphänomenen in einem 3D-Programm, automatisiert werden können [16, S. 32].

Synthetische Bilder grenzen sich auch dadurch von fotografischen oder filmischen Bildern ab, dass sie ohne reale Vorlage entstehen können [4, S. 55]. Zur Entstehung benötigen sie keine sie umgebende Wirklichkeit. Folglich ist der Gestalter des digitalen Bildes auch nicht daran gefesselt, die Wirklichkeit abzubilden und seiner Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Digitale Bilder können Dinge abbilden, die in der realen Welt nicht existieren, sie bilden eine Schnittstelle zur *virtuellen Welt* [13, S. 225].

Am Computer erzeugte Bilder können zu verschiedenen Zeitpunkten abgespeichert werden und jederzeit verändert werden. Dadurch bleibt das digitale Bild – im Gegensatz zu materiellen Bildern – immer in sich ungeschlossen, da es immer veränderbar bleibt. Anders als bei materiellen Bildern, die beispielsweise auf einer Leinwand gemalt werden und deswegen Unikate darstellen, sind digitale Bilder reproduzierbar. Durch diese technische Reproduktion gibt es keine Unterscheidung mehr zwischen Original und Kopie – jedes Computerbild lässt sich ohne Qualitätsverlust vervielfältigen [13, S. 216].

Ein weiterer grundsätzlicher Unterschied zu Bildern im klassischen Sinn ist der *temporäre Charakter* des digitalen Bildes: Es wird nur von Zeit zu Zeit sichtbar – wenn der Computer bzw. Monitor mit Strom versorgt, eingeschaltet und die Bilddatei geöffnet ist – ansonsten ist es hinter einem digitalen Kode am Computer versteckt [13, S. 220]. Das synthetische Bild ist in seiner Erscheinung am Monitor *immateriell* – es lässt sich nicht greifen und besitzt kein Gewicht – erst durch die Umwandlung in eine analoge Form besitzt es eine Materialität [13, S. 220]. Diese Eigenschaft der Materialität ist eng an viele Charakteristika von Computerbildern geknüpft, weshalb der Frage der Materialität von digitalen Bildern im nächsten Kapitel ausführlicher

nachgegangen wird.

Die bisher vorgestellten Eigenschaften betreffen digitale Bilder per se – folgende, meist unerwünschte, Charakteristika entstehen erst bei der Manipulation digitaler Bilder und sind oft typisch für die visuelle Erscheinung des Computerbildes, weshalb sie hier kurz umrissen werden:

Aliasing tritt bei der Abtastung von Bildern auf und bezeichnet einen Treppeneffekt, der bei der Rasterung geometrischer Formen, insbesondere bei diagonalen Linien, auftritt und aus dem begrenzt aufgelösten Pixelraster resultiert. Bei digitalen Raster- oder Pixelbildern tritt ein Effekt, das *Moiré*, auf, welcher durch Überlagerung von regelmäßigen Rastern mit gleicher Teilung entsteht, wenn diese Raster zueinander verdreht sind oder wenn sie eine minimal ungleiche Teilung vorweisen. Ein weiteres unerwünschtes Artefakt des digitalen Prozesses ist das *Banding*. Beim *Banding* werden Helligkeits- und Farbverläufe in Stufen umgerechnet. Feine Nuancen zwischen unterschiedlichen Farben und Helligkeiten verschwinden, stattdessen werden einzelne Farb- und Helligkeitsstufen als sichtbar abgegrenzte Streifen dargestellt.

Trotz der vielen Charakteristika, die digitalen Bildern gleich sind, werden im Folgenden Besonderheiten von 3D-Computerbildern erläutert, da diese im Zentrum der Betrachtungen stehen und den Kern bei späteren Analysen exemplarischer Beispiele bilden:

»Der Unterschied zwischen traditioneller und der am Computer erzeugten Methode ist grundlegend. Der Maler erzeugt, von einem festen Standpunkt ausgehend, nach den Gesetzen der Zentralperspektive mittels dünner materieller Farbschichten auf planer Fläche, z.B. die Illusion eines Würfels. Diese Ansicht ist unveränderlich fixiert. Ein Würfel auf dem Bildschirm jedoch ist nicht nur die flächige Darstellung einer Würfelillusion, sondern vollständig, als Würfel mathematisch definiert, vorhanden und kann jederzeit durch entsprechende Eingaben um alle Achsen gedreht, skaliert, an einen anderen Ort im Raum oder in seiner Oberfläche verändert werden.« [5, S. 234]

2D- sowie 3D-Computerbilder sind am Monitor und am analogen Ausdruck zwar als zweidimensionale Bilder zu sehen, unterscheiden sich aber grundlegend in ihrer Herstellung, so Karin Guminski in [13, S. 19]. Das 3D-Bild resultiert aus *einer* berechneten Bildansicht innerhalb einer 3D-Szene. Anders als beim 2D-Computerbild, welches nur in einer Ansicht existiert, hat der Gestalter eines 3D-Bildes unendlich viele Möglichkeiten der Perspektivenwahl innerhalb der virtuellen Szene, er kann aus unzähligen Bildperspektiven wählen und die 3D-Szene aus einem ihm passend erscheinenden Blickwinkel *rendern*. Durch die Möglichkeit der Auswahl von verschiedenen Perspektiven innerhalb einer virtuellen 3D-Szene hat der Gestalter binnen kurzer Zeit ein Repertoire an verschiedenen Bildern derselben Szene zur Ver-

fügung. Als Konsequenz wäre es auch möglich, dass die 3D-Szene nicht nur dem Gestalter vorbehalten bliebe, sondern sich auch der Betrachter mittels Maus interaktiv darin bewegen kann und ihm – im zweidimensionalen Abbild verborgene Perspektiven – offenbart werden [13, S. 209].

»Das digitale Bild lädt aufgrund dieser Tatsache von seinem Wesen her zum interaktiven Betrachten ein.« [13, S. 226]

Jedem Computerbild liegen die zuvor ausgeführten Eigenschaften zugrunde – jedes digitale Bild besteht aus zwei Ebenen, »[...] a surface appearance and the underlying code.« [16] Der Kode, der maßgeblich für die charakteristischen Merkmale von digitalen Bildern verantwortlich ist und jedem Computerbild zugrunde liegt, beeinflusst seine Erscheinung als Bild und eröffnet gleichzeitig neue ästhetische Möglichkeiten der Bildproduktion.

2.3 Materialität des Computerbildes

Die Materialeigenschaften von Bildern stehen in enger Verbindung zu deren spezifischer Erscheinung. Das Trägermaterial von Bildern ist ausschlaggebend für deren Ästhetik. Um die digitale Ästhetik als visuelles Gestaltungsmittel zur Darstellung von Zuständen zu untersuchen, ist es von Bedeutung, den Materialeigenschaften digitaler Bilder nachzugehen. Die Materialität des Computerbildes unterscheidet sich grundlegend von der traditionellen Bildformen:

»Das Verschwinden des Stofflichen in der Immaterialität des digitalen Bildes ermöglichte die Bildbearbeitung ohne Abhängigkeit vom Material sowie die freie Ausgabe der Daten in verschiedenen Medien und verschiedenen Materialisierungen.« [11, S. 14]

Dieses Zitat von Henning Freiberg bringt Auswirkungen des immateriellen Daseins digitaler Bilder auf den Punkt – sie existieren unabhängig von ihrem Trägermaterial als abstrakte Ziffernfolge innerhalb des Computers. Dadurch können sie jederzeit verändert werden, da sie nicht an ein Material gebunden sind, sondern eigenständig im Computer existieren und nur von Zeit zu Zeit sichtbar werden. Der numerische Aufbau digitaler Bilder ermöglicht den Schluss, dass diese von Natur aus *immateriell* sind [13, S. 16]. Als Zeichenfolge im Computer sind sie für den Menschen nicht wahrnehmbar, erst durch die Darstellung am Monitor oder den analogen Ausdruck sind sie als Bilder zu erkennen. Durch ihren abstrakten Aufbau durch binäre Daten und die Unabhängigkeit von materiellen Trägern lassen sie sich jederzeit reproduzieren. Digitale Künstler versuchen der Reproduzierbarkeit durch limitierte Auflagen entgegenzuwirken, sie lassen ihre Arbeiten auf Poster ausdrucken und signieren sie per Hand. Animationen werden oft nur auf entsprechenden Festivals gezeigt, bevor sie der breiten Masse via Internet zugänglich

gemacht werden. Walter Benjamin schreibt in diesem Zusammenhang, dass durch die technische Reproduktion »[...] das Hier und Jetzt des Kunstwerks – sein einmaliges Dasein an dem Orte, an dem es sich befindet« [1, S. 13] verschwindet.

Folglich geht auch der originäre Charakter eines Kunstwerks durch dessen technische Reproduktion verloren. Ein Kunstwerk aber wird auch immer durch sein einmaliges Dasein als solches verstanden:

»Das Hier und Jetzt des Originals macht den Begriff seiner Echtheit aus.« [1, S. 13]

Benjamin kritisiert, dass im Zeitalter der technischen Reproduktion die Aura eines jeden Bildes verkümmert [1, S. 16].

Die Materialität digitaler Bilder ist nicht von Grund auf gegeben: Als Ziffernfolge im Computer sind sie nicht „greifbar“ – sie besitzen im Gegensatz zu Bildern, die auf traditionellem Wege hergestellt werden wie zum Beispiel das Gemälde, das auf Leinwand gemalt wird – kein Gewicht. Erst durch das Verlassen des Mediums Computer und das Ausdrucken auf einer Oberfläche, gewinnen sie an Materialität [13, S. 16–17]. René Berger schreibt hierzu in [2, S. 28]: »Das digitale Bild benötigt den Computer zur Herstellung und zur Präsentation des immateriellen Datensatzes. Sobald das Bild jedoch ausgedruckt ist, existiert es unabhängig von der Technik und ist materiell.« Dabei sind digitale Bilder in ihrer Materialität *polymorph*, man »[...] könnte sie in Stein meißeln, sie lassen sich auf Tesa-Film speichern oder aber in den Siliziumkristallgittern von Halbleiterstrukturen.« [9, S. 43]

Das Material des Bildträgers war zu jedem Zeitpunkt in der Geschichte ein »[...] Teil der Materialität des jeweiligen Lebenszusammenhangs. Zumeist war der Bildträger mit dem materiellen Grundstoff der Zeit identisch: Stein, Holz, Lehm, Metall und Knochen, Stoffe, Pergament usw. [...]« [15, S. 19]. Diese Materialien wurden durch den Monitor ersetzt. Auch heutzutage behält das Zitat von Gerhard Lischka noch seine Richtigkeit, denn der Computer ist fester Bestandteil in vielen heutigen Lebensbereichen. Der Monitor ist jetzt Material zum Darstellen von Bildern – so die Meinung von einigen Kritikern. Doch auch in dieser Auffassung ergeben sich einige Unterschiede zwischen klassischen Bildträgern und dem Monitor: Er besteht aus einer planen Oberfläche, die Leinwand beispielsweise besitzt aber Unregelmäßigkeiten, die für die Ästhetik des Bildes von großer Bedeutung sind. Jedes herkömmliche Bild wird mittels Farbe, die auf einen Bildträger aufgetragen wird, erstellt. Früher wurde auf Holz oder Leinwand gemalt. Heute wird nicht direkt auf den Monitor gemalt – ein Grund, weswegen er nicht als Teil des Kunstwerks selbst betrachtet werden kann. Er stellt das Bild nur für einen Augenblick dar – das Bild verändert den Bildträger nur für einen Moment, nicht aber dauerhaft so wie es bei seinen Vorgängern der Fall ist [13, S. 16]. Weiters unterscheidet er sich dadurch, dass er eine Vielzahl an Bildern darstellen kann.

Bei klassischen Bildträgern verändert die Wahl des Materials die Bildcharakteristik. Es macht einen Unterschied ob auf Holz oder Leinwand gemalt wird – diese Unterschiede sind beim Gestalten zu spüren [13, S. 17]. Bei synthetisch generierten Bildern ist diese Charakteristik aufgehoben. In Grafikprogrammen kann man zwar das Malen auf einer Leinwand simulieren, es ist visuell wahrnehmbar und stilgebend für das Bild, aber es beeinflusst den Designer nicht in seinem Arbeitsprozess.

Zahlreiche Theoretiker sind der Auffassung, dass das digitale Bild jegliche Materialität entbehre und sich erst materialisiere, wenn es benötigt werde [9, S. 41]. Barbara Flückiger stellt hierzu die Frage, »[...] ob nicht am Ende dieser Unterschied ein phänomenaler und nicht ein prinzipieller sei. Denn ist es nicht so, dass sich auch digitale Information irgendwo materiell niederschlägt, zum Beispiel als Veränderung einer Ladung in einer Halbleiterstruktur?« [9, S. 41] »Es gibt bei digitalen Bildern einen Unterschied zwischen dem Träger und der gespeicherten Information.« so Flückiger in [9], doch auch Festplatten, auf denen digitale Daten gespeichert sind, existieren in materieller Form.

Alle klassischen Bildträger besitzen eine spezifische Materialität. Dadurch weist jedes Bild eine eigene Ästhetik auf. Anders beim Computer aber: Das synthetische Bild besitzt nicht nur einige wenige Charakteristika, die durch das Trägermaterial definiert sind, sondern kann unzählige Eigenschaften anderer Bildträger nachahmen und selbst spezifische Charakteristika entwickeln. Heutzutage unterdrücken viele digitalen Bilder ihre materiellen Eigenschaften, »[...] und es bleibt einer marginalisierten digitalen Avantgarde [...] vorbehalten, mit künstlerischen Mitteln ihre Strukturen sichtbar zu machen und diese Materialität zu reflektieren.« [9, S. 45]

In Kapitel 4 werden verschiedene Fallbeispiele von David O'Reilly und Chris Landreth – zwei Künstlern, die zu dieser digitalen Avantgarde zählen – analysiert. Sie setzen sich in ihren Arbeiten unter anderem mit der Materialität des Computerbildes auseinander.

Kapitel 3

Digitale Ästhetik in der Computeranimation

3.1 Einführung

In den Anfängen der Entwicklung des Computers blieb es hauptsächlich Wissenschaftlern, Forschern, technischen Fakultäten und Software-Entwicklern vorbehalten, Computeranimationen zu erstellen. Grund dafür war, dass Gestalter und Künstler keinen Zugang zu Forschungseinrichtungen hatten, keine Programmierkenntnisse aufwiesen und dem digitalen Medium meist mit großer Skepsis gegenüberstanden. Mit dem Aufkommen des *Desktop Computers* Mitte der 80er Jahre war es plötzlich nicht nur Technikern und einigen wenigen Firmen möglich, Animationen zu produzieren. Der Desktop Computer war für jedermann erschwinglich, dadurch fand er relativ schnell Einzug in jeden Haushalt. Es war nicht mehr das Privileg einiger weniger Personen Animationen zu erstellen, sondern auch Gestalter konnten sich Techniken der Computeranimation aneignen. Zudem wurden Jahr für Jahr Arbeitsprozesse von Computeranimatoren stark vereinfacht. Der Computer wurde zum Hauptwerkzeug von digitalen Gestaltern. Die Verwendung des Computers zur Erstellung von Animationen liegt nicht lange zurück – in seiner kurzen Geschichte als Werkzeug zur Erzeugung von digitalen Bildern haben sich das Interesse und die Verwendung des Computers für Animationen stark entfaltet. Norman McLaren, ein Pioniergeist in der Geschichte der Animation, beschreibt 1968 das Wesen des Trickfilms wie folgt [23, S. 11]:

»Animation is not the art of drawings that move but the art of movements that are drawn; What happens between each frame is much more important than what exists on each frame; Animation is therefore the art of manipulating the invisible interstices that lie between the frames.«

Folglich ist es die Kunst der Animation, Informationen über eine Reihe von Bildern in der Zeit darzustellen. Peter Weibel erklärt in diesem Zusammenhang in dem Artikel *Zur Geschichte und Ästhetik der digitalen Kunst*, der 1984 im Katalog der *Ars Electronica* erschienen ist, dass »...die Informationsquelle für den Betrachter eines Zeichentrickfilms im ständigen Wechsel der Bilder, Wechsel der relativen Positionen, Form und Dynamik [liegt]. Ein Computer ist daher bestens geeignet, die Animation „möglich“ zu machen, da die Bildtransformationen damit fließender wirken.«[26]

Seit dem Aufkommen des Computers ist der Begriff der digitalen Ästhetik einem stetigen Wandel unterworfen – der Entwicklungsstand des Computers hat zu jedem Zeitpunkt ästhetische Möglichkeiten und Methoden von Künstlern bestimmt. Bestimmte Gestaltungstechniken sind erst durch technische Neuerungen möglich geworden. Heute ist die Verwendung des Computers zur Produktion von Animationen zwar selbstverständlich geworden, doch diese Selbstverständlichkeit war nicht von Anfang an gegeben. Aus diesem Grund wird auf die Geschichte der digitalen Gestaltung eingegangen und gezeigt, wie sich die digitale Ästhetik in Computeranimationen bis zum jetzigen Stand gewandelt hat. Da es immer eine Wechselwirkung zwischen dem Entwicklungsstand der Technik und den gestalterischen Möglichkeiten gegeben hat, wird anhand von Beispielen gezeigt, wie sich die digitale Computeranimation in ihrem Erscheinungsbild verändert hat. Weiters wird die Entwicklung von digitalen Körpern querschnittsweise beleuchtet, da der Körper Schnittstelle zur Psyche einer Figur ist und sich über die visuelle Erscheinung des Körpers innere Zustände erkennen lassen. Zudem lassen sich am Beispiel von digitalen Figuren die wesentlichsten Veränderungen durch den Einsatz von Computern zeigen. Waren es früher im Film oft Erweiterungen des Körpers, wie zum Beispiel das Verwenden von Prothesen, so können erstmals physische Grenzen von Figuren durch technische Möglichkeiten des Computers überschritten werden, Varianten der Transformation und Repräsentation des Körpers sind schier unendlich geworden.

3.2 Historischer Rückblick

Schon seit Beginn der Entwicklung des Computers wurden die neu entwickelten Techniken auch dazu genutzt, um digitale Bilder und etwas später dann auch bewegte Bilder zu produzieren. Die Aktivitäten in der Computeranimation sind so vielzählig und weitreichend, dass hier lediglich einige Beispiele vorgestellt werden, in denen technische Neuerungen zum Einsatz kamen und so die Computeranimation maßgeblich in ihrer visuellen Erscheinung beeinflusst haben. In der kurzen Geschichte der Computeranimation war es in ihren Anfängen hauptsächlich Wissenschaftlern – Mathematikern, Physikern und Ingenieuren – vorbehalten, mit neuen technischen Entwicklungen zu experimentieren. Die ersten Computeranimationen wurden von

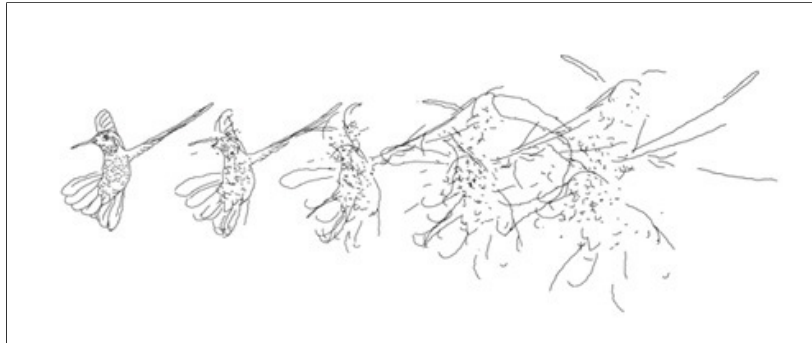


Abbildung 3.1: Die Pionierarbeit HUMMINGBIRD von Charles Csuri setzt sich mit der Transformation von Objekten im Computer auseinander.

der amerikanischen Regierung bzw. dem Militär in den 40er und 50er Jahren entwickelt und zur Verteidigung eingesetzt. Viele der Arbeiten waren lediglich Experimente, die zeigen sollten, auf welchem Entwicklungsstand sich die Computeranimation befand. Abbildung 3.1 zeigt ein Experiment von Charles Csuri – einem amerikanischen Computerkünstler der ersten Stunde. HUMMINGBIRD¹ entstand 1968 und setzt sich mit der Transformation von Linien zu Vögeln auseinander. Csuri wollte in vielen seiner Arbeiten Techniken des *Morphens* austesten. Dabei wurde immer zuerst ein Objekt erzeugt, welches dann in einzelne Linien zerlegt wurde. Die Linien wurden dann über bestimmte Parameter zum ursprünglichen Objekt transformiert. Ihn faszinierte dabei, dass bei jeder Transformation eine Art Zufall vorhanden war, auch wenn alle Vorgänge im Computer streng deterministisch waren².

Durch das rege Arbeiten und Experimentieren mit dem Computer wurden die Möglichkeiten der computergenerierten Bilderzeugung vorangetrieben; technische Fortschritte wurden von Universitäten, der Industrie und zuletzt auch von der Kunst erzielt. Die Computergrafik stellte anfänglich allerhöchste Anforderungen an den Computer, gleichzeitig waren die Kosten für Berechnungen enorm. Deswegen konnte dieser Aufwand an Kosten auch nur von technischen Fakultäten, Labors und großen Firmen gerechtfertigt werden. Die ersten Ergebnisse waren daher Computeranimationen, die keinen künstlerischen Anspruch stellten. Sie standen alle meist im Dienste der Forschung. Erst später wurde der Computer von Wissenschaftlern mit künstlerischen Intentionen genutzt. Künstler selbst standen dem neuen Medium skeptisch gegenüber: Neben dem mangelnden Verständnis für die Software war ein Grund der Abneigung, dass in den ersten Computeranima-

¹Diese und andere Dokumente, die die künstlerische Auseinandersetzung von Charles Csuri mit dem Computer zeigen, finden sich auf <http://csuriproject.osu.edu/> und werden laufend aktualisiert.

²Siehe dazu <https://csuriproject.osu.edu/ooSaZr94>

tionen der technische Charakter, den der Computer mit sich brachte, in den Arbeiten spürbar gewesen ist. Die dem mathematischen Denken verhafteten Darstellungen führten zu dem Trugschluss, dass sich die Computergrafik auf nüchterne, geometrische Formen beschränke [10, S. 2]. Sie waren überzeugt, dass der Computer kein künstlerisches Medium sein könne, da er zu diesem Zeitpunkt nicht expressiv genug gewesen ist [12, S. 179]. Für viele Künstler war es schwierig, sich mit dem Arbeiten am Computer anzufreunden, da sie lediglich Computeranimationen von Wissenschaftlern kannten, die alle eine technische Anmutung aufwiesen. Zudem hatten sie keinen Zugang zu Forschungseinrichtungen, in denen sie das technische Medium austesten hätten können und die Anschaffung eines Computers für den eigenen Gebrauch wäre viel zu teuer gewesen. Die ersten Arbeiten hatten daher sehr wenig gestalterische Qualitäten, da sie den Fokus auf das Darstellen von wissenschaftlichen Inhalten legten. Erst mit dem Aufkommen des *Desktop Computers* Mitte der 1980er Jahre war es nicht nur noch Universitäten, Forschern und Entwicklern vorbehalten, sich mit dem Computer als Werkzeug zur Erzeugung von digitalen Bewegtbildern auseinanderzusetzen. Künstler hatten nun auch die Möglichkeit, das Medium zur künstlerischen Gestaltung zu verwenden. Fortschreitende technische Entwicklungen machten es zudem möglich, Bilder am Computer in Echtzeit zu berechnen – die Computergrafik überwand ihre Abhängigkeit von technischen Verfahren und Arbeitsabläufen, ein wesentlicher Aspekt auch, dass immer mehr Künstler dem Computer aufgeschlossen gegenüberstanden. Die Einführung des Grafiktablets war ein ebenso wichtiger Entwicklungsschritt für Gestalter und machte den Zugang zum digitalen Gestalten intuitiv, da ihnen diese Technik der Bilderzeugung vom analogen Arbeiten her vertraut war.

Nachdem bis zu den 70er Jahren hauptsächlich Techniker mit der Computeranimation arbeiteten, haben ab Mitte der 70er Jahre auch industrielle Filmemacher begonnen, den Computer zur Erzeugung von digitalen Bildern zu verwenden. In der zweiten Hälfte der 70er Jahre hat die Computergrafik in den kommerziellen Bereich Einzug gefunden. Meist wurde sie für visuelle Effekte in Filmen und für Werbespots verwendet. Dadurch wurden auch vermehrt Stellen von Künstlern besetzt, welche nun auch an der Erzeugung digitaler Bilder beteiligt waren [26].

Hauptsächlich waren es aber trotzdem noch US-amerikanische Institutionen, die die Entwicklung der Computeranimation vorantrieben: Das *Massachusetts Institute of Technology*, die *University of Utah*, *Ohio State University*, das *Lawrence Livermore National Laboratory*, das *Jet Propulsion Laboratory*, *Boeing* und die *Bell Telephone Laboratories* [12, S. 178].

In den ersten Versuchen Anfang der 70er Jahre setzte man sich mit der Bewegung von simplen Objekten auseinander. Lillian F. Schwartz – bekannt durch ihre frühe künstlerische Auseinandersetzung mit dem Computer, wurde für ihre Computerarbeiten, welche alle eine einzigartige digitale Ästhetik aufweisen, gewürdigt. Ihre Werke waren die ersten mit dem Computer erstell-

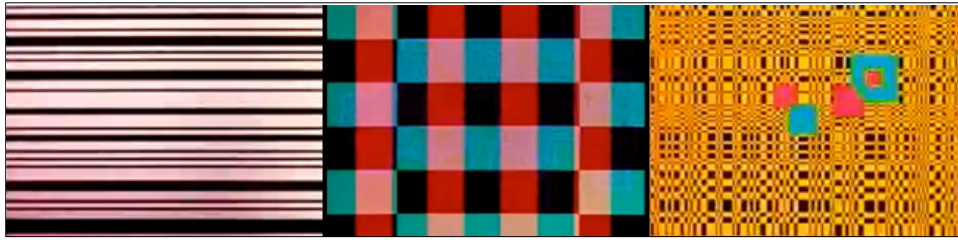


Abbildung 3.2: Die ersten Computeranimationen beschränkten sich meist auf die einfache Darstellung von Linien und zweidimensionalen geometrischen Formen wie in ENIGMA von Lillian F. Schwartz aus dem Jahr 1972.

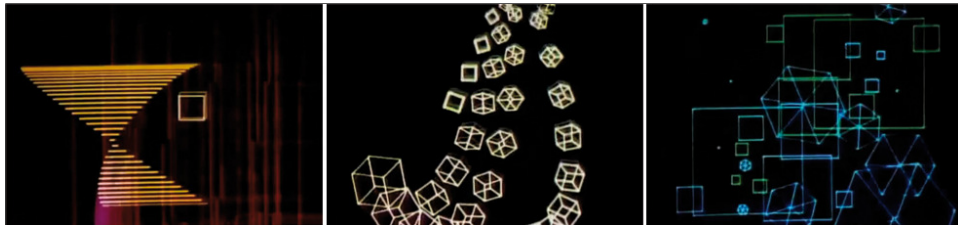


Abbildung 3.3: In MATRIX werden Objekte in ihrer Drahtgitterdarstellung gezeigt. Ein Charakteristikum digitaler Ästhetik, welche in den 70er Jahren oft Verwendung fand.

ten Arbeiten, die ins *Museum of Modern Art* aufgenommen wurden. Darunter ENIGMA, eine Computeranimation aus dem Jahr 1972, in der einfache Linien und Rechtecke, die an die typischen Pixel des digitalen Bildes erinnern, über die Bildfläche wandern und stroboskopisch Form und Farbe ändern³. Einzelbilder dieser Arbeit sind in Abb. 3.2 dargestellt. Oft wurden Objekte auch in ihrer Drahtgitterdarstellung gezeigt. John Whitney – amerikanischer Computerkünstler und bekannter Vertreter der frühen Computeranimation – verwendete dieses Charakteristikum digitaler Ästhetik 1971 in MATRIX, einer experimentellen Computeranimation, in der sich Linien und Quadrate zu Würfeln formieren. In Abbildung 3.3 sind Stills von MATRIX dargestellt. Robert Abel und Associates, eine auf TV-Werbung spezialisierte Produktionsfirma, verwendete die Wireframedarstellung u.a auch, um die Funktionsweise eines Produktes zu veranschaulichen – Abb. 3.4 zeigt einen Rasierer, dessen Innenleben über die Darstellung von Linien sichtbar gemacht wird. Auch heute wird dieses Gestaltungsmittel noch vermehrt in Autowerbungen eingesetzt. Allen diesen Pionierarbeiten ist die Exaktheit ihrer Darstellung gemein; die Grenzen der Technik führten dazu, dass sich eine betont digitale Ästhetik manifestierte: Computeranimationen wiesen keine Ungenauigkeiten auf, wie sie in der Realität vorkommen. Die Bilder wirkten künstlich. Per-

³Weitere Arbeiten finden sich unter www.lillian.com

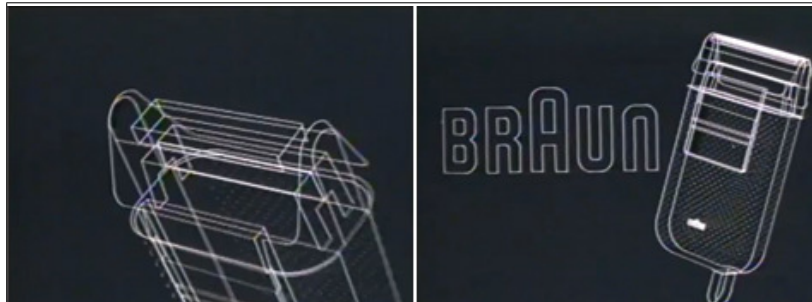


Abbildung 3.4: Um das Innenleben von Produkten zu visualisieren, verwendete *Robert Abel and Associates* oft den Wireframelook. Hier am Beispiel des Rasierers von der Marke *Braun* verdeutlicht.

spektivische Raster und Fadenkreuze wurden verwendet; der Computer war oft selbst Thema der Narration, er war in jeder Arbeit als Material präsent.

In dieser ersten Periode der Computeranimation wurden auch Techniken der Computeranimation im Bereich des Spielfilms – wenn auch nur beschränkt – eingesetzt. Darunter *WESTWORLD*, ein US-amerikanischer Spielfilm von Michael Crichton aus dem Jahr 1973, in dem zweidimensionale computergenerierte Inhalte von *Triple I* produziert wurden und über grobpixelige Bilder den Point-of-View eines Roboters wiedergeben sollten. Gefolgt von dem 3 Jahre später in den USA erschienenen Featurefilm *FUTUREWORLD* von Richard T. Heffron, für den erneut von *Triple I* CGI-Bilder zum Einsatz kamen. Für den Film baute *Triple I* das Gesicht von Henry Fonda exakt in 3D nach.

In den 80er Jahren folgten einige Firmen, welche computergenerierte Inhalte für Spielfilme produziert haben – entweder in Form von vollständig synthetisch generierten Computeranimationen oder in Form von *Visual Effects*⁴. Zu diesen zählen *PDI*, *Cranston-Csuri-Productions*, *Lucasfilm Animationsabteilung*, später umbenannt zu *Pixar*, und *Digital Production*. Abb. 3.5 zeigt Ausschnitte aus einem Demo-Reel der *Cranston-Csuri-Productions* aus dem Jahr 1982, in der geometrische Körper durch den Raum fliegen und um sich selbst kreisen. In vielen Produktionen dieser Zeit wurden Kugeln, Würfel und Pyramiden zu Hauptakteuren der Animation. Auch wenn in den 80er Jahren die technische Entwicklung voranging, so waren trotzdem viele Studios noch nicht vom Einsatz der Computeranimation überzeugt. Vielen waren die Computersysteme zu teuer und auch die ästhetischen Möglichkeiten waren noch begrenzt. Es konnten zwar mittlerweile bessere, weniger technisch anmutende Ergebnisse erzielt werden, trotzdem hat die Einführung des Computers als Werkzeug zur digitalen Animation einen gewissen

⁴ *Visual Effects* bezeichnen das Integrieren computergenerierter Bildinhalte in real gedrehtes Footage. Im Gegensatz zu *Special Effects*, die direkt am Set abgefilmt werden.

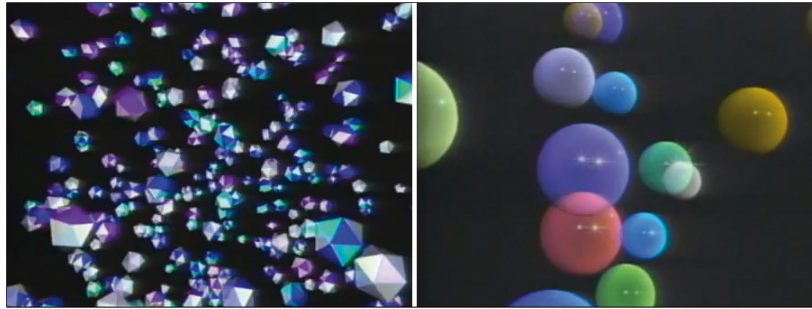


Abbildung 3.5: Stills aus dem Demo-Reel der *Cranston-Csuri-Productions* zeigen einfache Objekte, die oft zu Hauptakteuren von Animationen wurden. Die Gestaltung im dreidimensionalen Raum wurde in ihren Anfängen häufig zelebriert, Formen wurden durch den Raum fliegend oder um sich selbst drehend animiert.

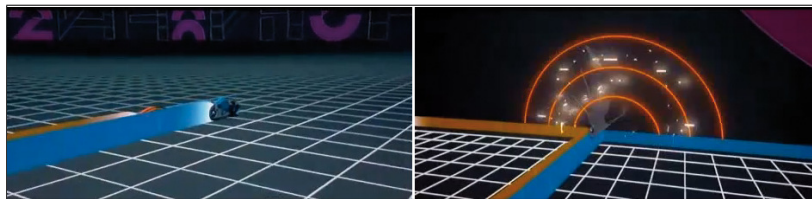


Abbildung 3.6: TRON wurde zwar für seine inkohärente Handlung von Kritikern zerissen, wird aber dennoch als Meilenstein in der Entwicklung der Computeranimation gefeiert. Etwa 20 der 96 Filmminuten sind synthetisch erzeugt.

digitalen Look hervorgerufen. Computerkünstler waren begeistert von den Möglichkeiten der Computeranimation im dreidimensionalen Raum gestalten zu können. Diese Faszination begünstigte den Trend zur digitalen Ästhetik mit. Um mehr Gestalter und Künstler von der Computeranimation zu überzeugen, war es ein großes Anliegen von Entwicklern, darunter Ed Catmull, Computersysteme benutzerfreundlicher zu gestalten, sodass auch Designer den Computer als gestalterisches Werkzeug nutzten. 1982 entstand der Spielfilm TRON, in dem Szenen mittels Computeranimation entstanden sind, darunter eine der bekanntesten Szenen in Abb. 3.6 dargestellt. Der Film stellte sich als totaler Flopp heraus. Kritiker bemängelten, dass TRON den Eindruck erwecken würde, als wäre er eine Low-Budget-Produktion gewesen. Doch trotzdem war TRON ein entscheidender Schritt in der Entwicklung der Computeranimation, da John Lasseter – heute amerikanischer Trickfilmregisseur, Produzent und das Herz von *Pixar*, zu diesem Zeitpunkt bei *Walt Disney* als Animator tätig – den Film gesehen hat und beeindruckt war von den Möglichkeiten, die der Computer als gestalterisches Werkzeug



Abbildung 3.7: In TIN TOY wagte *Pixar* 1988 den Versuch, ein Baby menschlich aussehen zu lassen. Die technischen Einschränkungen des Computers waren dabei offensichtlich, das Baby erweckte den Anschein einer Puppe, Bewegungen der Figur waren nicht ausgereift und wirkten künstlich.

mit sich brachte. John Lasseter war für die Entwicklung der Computeranimation äußerst wichtig. 1984 bekam er eine Anstellung bei *Lucasfilm* und übernahm das Charakterdesign und die Animation der Figuren in dem animierten Kurzfilm *THE ADVENTURES OF ANDRÉ AND WALLY B.*. *Lucasfilm* gründete einen Bereich innerhalb des Unternehmens, der *Industrial Light and Magic* hieß und künftig für Computeranimationen in Spielfilmen verantwortlich war. John Lasseter war so überzeugt von den Möglichkeiten der Computeranimation, dass er Qualitäten der Soft- und Hardware unter Beweis stellen wollte und mehrere – sehr erfolgreiche – animierte Kurzfilme innerhalb kürzester Zeit produzierte, darunter *LUXO JR.*, *RED'S DREAM*, *TIN TOY* und *KNICKKNACK*. Er schaffte es, die Meinung von vielen Kritikern – der Computer sei zu wenig ausdrucksstark und erzeuge nur „kalte“ Bilder – zu dementieren. John Lasseter bemerkte dazu, dass seine Erfolgsformel darin lag, dass er altbekannte Prinzipien aus der traditionellen Animation in den Computer übertrug. Er bemängelte selbst, dass viele vorangegangenen Computerkünstler daran scheiterten, dass sie alle Prinzipien, die sich über Jahrzehnte entwickelt haben, über einen Haufen geworfen haben, sobald sie mit dem Computer arbeiteten. Sie schufen Bildwelten, in denen die Kamera wild durch den Raum flog, nur weil sie innerhalb des Computers die Möglichkeit dazu hatten [12, S. 180]. 1986 wurde die Animationsabteilung von *Lucasfilm* von Steve Jobs gekauft und in *Pixar* umbenannt. 1988 erhielt *Pixar* seinen ersten Oscar in der Kategorie *Bester animierter Kurzfilm* für *TIN TOY*, in dem zum ersten Mal in der Geschichte der Computeranimation eine menschlich wirkende Figur, ein Baby, computeranimiert dargestellt wurde. Abbildung 3.7 zeigt den Versuch, das Baby realistisch aussehen und gehen zu lassen. Parallel dazu spezialisierte sich *Industrial Light and Magic* auf den Bereich der *Visual Effects* und machte sich schnell einen Ruf als professionelles Effekt-Studio. Unter anderem entwickelte es zu dieser Zeit *WHO FRAMED ROGER RABBIT*, *INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE*, *THE ABYSS*,



Abbildung 3.8: In FLYING LOGOS, einer amerikanischen Animation aus dem Jahr 1989, hat Peter Conn auf humorvolle Weise die eingeschränkten technischen Möglichkeiten von Logoanimationen thematisiert.

in dem zum ersten Mal Wasser am Computer erzeugt wurde und BACK TO THE FUTURE.

Zur selben Zeit kam es zum verstärkten Einsatz von 3D-Logoanimationen in der amerikanischen TV-Werbung. War die Computeranimation in ihren Anfängen noch zu teuer für den Fernsehbereich, fand sie so nun auch Einzug in TV-Produktionen. *Robert Abel and Associates* war bekannt für die Vielzahl an Logoanimationen, die sie jährlich produzierte. Oft verwendete sie in ihren kommerziellen Arbeiten Primär- und Neonfarben, ein typisches ästhetisches Gestaltungsmittel dieser Zeit, welches die künstliche Anmutung synthetisch generierter Bilder verstärkte. Logoanimationen dieser Zeit waren geprägt von geometrischen Figuren und Textbuchstaben mit monochromen glänzenden Texturen, die durch das Bild rauschten, um so ein Logo einer bekannten Marke zu bilden. Peter Conn parodiert in FLYING LOGOS die typische Ästhetik von Logoanimationen dieser Zeit, indem er sich denselben stilistischen Mitteln bedient und über einen Sprecher im Off eine Situation simuliert, in dem ein Kunde bei einer fiktiven Firma, *Flying Logos, Inc.*, anruft, weil er die Visualisierung seines Logos in Auftrag geben möchte. Während der Konversation zwischen *Flying Logos, Inc.* und dem Kunden wird auf humoristische Art und Weise deutlich, wie beschränkt ästhetische Möglichkeiten durch technische Einschränkungen gewesen sind. Ein Auszug aus der Audiospur der Animation beschreibt den damals typischen Look der *Flying Logos*.⁵

Er erhielt damit eine Anerkennung beim *Ars Electronica Festival* 1989. Abb. 3.8 zeigt drei typische Erscheinungen von Logos, die darin verwendet wurden. *PDI* gewann ebenso einen Ruf für ihre TV-Logoanimationen und verwendete die Computeranimation bald nicht nur in Fernsehwerbungen, sondern auch für *Visual Effects* für Featurefilme, animierte Kurzfilme und Musikvideos, das wohl bekannteste Beispiel darunter Michael Jacksons BLACK AND WHI-

⁵»Do you do chrome? [...] May I interest you in a plastic look? [...] We do bump mapping, texture mapping, reflection mapping [...] crystal and glass with a ginger blue [...] hot fiery chrome [...] extract it from a star [...] tumble it [...] extrude it away [...] lift it [...] or split it.«



Abbildung 3.9: In HOMER3 wird die Computeranimation Thema der Erzählung. Homer avanciert zu einem dreidimensionalen Charakter und ist gefangen in einer Computerwelt.

TE, das zum ersten Mal 1991 von US-amerikanischen TV-Sendern ausgestrahlt wurde. 1995 erstellte *PDI* auch HOMER3, eine kurze Sequenz innerhalb der Serie *The Simpsons*. HOMER3 wurde 1995 zum ersten Mal im amerikanischen Fernsehen gezeigt. In dieser kurzen Sequenz von *The Simpsons* wird die Computeranimation narrativ zum Ausdruck gebracht und Homer avanciert zu einer 3D-Figur. Abb 3.9 zeigt ihn in einer dunklen Computerwelt, die durch das typische Raster von 3D-Programmen dargestellt wird. Mitte der 90er Jahre wurde *PDI* Partner von *Dreamworks SKG*. 1998 haben sie den animierten Spielfilm *ANTZ* co-produziert. Bekannt wurden sie auch durch *SHREK* 2001 und *MADAGASCAR* 2005. In der Zeitspanne von 10 Jahren haben sie 11 3D-Animationsfilme produziert, in dem bei jedem technische Verbesserungen erkennbar sind.

In den 80er Jahren noch beschränkt auf die USA, fand die Computeranimation in den späten 80er Jahren und frühen 90er Jahren auch Einzug in europäische Studios. Es gab mittlerweile eine Vielzahl an Gestalter, die den Computer als Werkzeug nutzten. Dies führte dazu, dass in den 90er Jahren keine einheitliche, typisch digitale Ästhetik in Computeranimationen ersichtlich war. Grund dafür war, dass viele Designer aus dem analogen Bereich bereits durch ihre vorangegangenen Arbeiten einen gewissen Stil entwickelt haben und mit dem Computer versuchten diese Gestaltungsprinzipien weiterzuverfolgen. Auch wenn die digitale Ästhetik in Arbeiten aus dieser Zeit nicht betont wurde, so flossen trotzdem noch visuelle Merkmale, die für das Arbeiten mit dem Computer charakteristisch sind, ein. Gestalter und Techniker waren nicht daran interessiert, den digitalen Look gezielt abzuschwächen und zu verstecken, die Exaktheit des Computers war in den Arbeiten zu erkennen.

Die frühen 90er Jahre waren die Hochblüte der Computeranimation – ausschlaggebend dafür war *JURASSIC PARK* von Steven Spielberg. Durch die realistische Nachbildung von Dinosauriern im Computer setzte er neue Maßstäbe im Bereich der Computertechnologie. Es entstanden viele Animations-

und *Visual Effects*-Studios, darunter *Computer Film Company*, *Rhythm and Hues*, *Sony Picture Imageworks* und *Digital Domain* – alle gelten bis heute als Vorreiter im Bereich der digitalen Animation. Die Computeranimation begann sich rasch in Spielfilmen durchzusetzen, doch weiterhin gab es wenige Fernsehserien, die mit dem Computer animiert waren, da die Kosten dafür immer noch zu hoch waren und vielen kleineren Studios das nötige Equipment dazu fehlte. Ausnahme bildet hier die amerikanische Serie *THE ADVENTURES OF JIMMY NEUTRON: BOY GENIUS*, die 2002 auf dem TV-Sender *Nickelodeon* zum ersten Mal offiziell ausgestrahlt wurde, sowie die TV-Produktionen von dem französischen Animationsstudio *Fantome Animation* und dem kanadischen Studio *Mainframe Entertainment*. *Fantome Animation* entwickelte 1989 *LES FABLES GÉOMETRIQUES* und 1994 *INSEKTORS*, eine Serie, welche von Charakteren handelt, die in einer Computerwelt agieren. Das Setting innerhalb des Computers erlaubte es den Machern der Serie, dass die Charaktere nicht zur Gänze technisch ausgereift waren, sondern „blocky“ aussahen und sich mechanisch bewegten [12, S. 185]. Andere Studios, die sich auf Fernsehproduktionen spezialisiert haben, verwendeten die 2D-Computeranimation. Dadurch entstand der typische Vektorlook, der für seine geometrischen Farbflächen, exakt verlaufenden Linien und ausgewogenen Farbverläufe bekannt ist. 1995 entstand *TOY STORY* von *Pixar*, der erste 3D-Animationsfilm in Spielfilmlänge. Kurze Zeit später produzierte *Dreamworks SKG* *ANTZ* und *Pixar* stellte *A BUG'S LIFE* vor. Beide verwendeten in ihren Featurefilmen Insekten als Charaktere, da diese aus anatomischer Sicht nicht sehr komplex waren und der Computer davon eine Horde innerhalb einer Szene darstellen konnte [12, S. 187]. Ab diesem Zeitpunkt fand die Computeranimation immer mehr Verwendung in abendfüllenden Spielfilmen; es entstanden zahlreiche Animationsfilme, in denen die rasch voranschreitende Entwicklung der Computergrafik unter Beweis gestellt wurde. Es wurden Bildwelten geschaffen, die durch hohe technische und gestalterische Qualitäten überzeugten. In vielen Spielfilmen wurde mit der photorealistischen Darstellung von Objekten experimentiert. Die Folge davon war, dass binnen kurzer Zeit enorme technische Innovationen entstanden sind, die den Realismus in Computeranimationen vorantrieben. 2001 hatte *Pixar* in *MONSTERS, INC.* zum ersten Mal eine überzeugende Darstellung von Fell geboten, zum selben Zeitpunkt kam *SHREK* mit überzeugender Darstellung von Flüssigkeiten und Feuer in die Kinos. 2001 wurde *FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN* veröffentlicht. In diesem Film hat man sich mit der photorealistischen Darstellung von menschlichen Figuren auseinandergesetzt und versucht, computergenerierte Menschen nahezu lebensecht darzustellen. Um Bewegungen möglichst realistisch erscheinen zu lassen, wurde hier intensiv Gebrauch gemacht von der Technik des *Motion Capturing*, bei dem Bewegungen von realen Schauspielern auf Figuren im Computer übertragen werden. Diese Technik wurde 1970 für das amerikanische Militär entwickelt, wurde dann aber auch für Werbungen, TV-Serien,



Abbildung 3.10: Kyle Cooper setzt in dem Opener zu SE7EN auf eine analoge Ästhetik.

Computeranimationen und Live-Action-Filme eingesetzt und findet heute hauptsächlich Verwendung in Computerspielen. Die Entwicklungen im Bereich des *Motion Capturing* sind rapide vorangeschritten – 2002 erschien THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS, in dem *Gollum* als erster CG-Charakter über die Technik des *Motion Capturing* direkt mit Schauspielern im Film interagiert. 2009 erschien James Camerons AVATAR, in dem eine eigens dafür entwickelte Technik des *Performance Capturing* eingesetzt wurde. Sie erfasst Gesichtsausdrücke und emotionale Reaktionen von Schauspielern über Marker im Gesicht und Ganzkörperanzügen, überträgt diese auf virtuelle Figuren und schafft so überzeugende Gesichtsbewegungen.

Durch die unglaublich schnellen Entwicklungen der Technik entstanden binnen kürzester Zeit unterschiedlichste Neuerungen im Bereich der Computeranimation. In den 2000er Jahren war der Computer Hauptwerkzeug eines jeden Designers und Animationsstudios. Das rapide Voranschreiten der Technik bot immer vielfältigere Möglichkeiten für die Gestaltung. In den 80er Jahren konnte man den digitalen Look noch auf die technisch beschränkten Möglichkeiten zurückführen. In den 90er Jahren hinterließ der Computer immer noch Spuren in der visuellen Erscheinung vieler Animationen. Ende der 90er Jahre waren die ästhetischen Möglichkeiten nicht mehr so stark begrenzt, das Gestalten mit dem Computer musste nicht mehr zwingend zu einem künstlichen Look führen. Seit diesem Zeitpunkt kann man das Gestalten am Computer nicht mehr an einem speziellen Look festmachen. Technische Möglichkeiten haben eine Fülle an verschiedenen Stilen entstehen lassen. Manche Designer kehren sich bewusst von der digitalen Ästhetik ab und versuchen digitale Animationen mit analoger Anmutung zu schaffen. Kyle Cooper setzt in der Titelsequenz zu dem 1995 erschienenen amerikanischen Spielfilm SE7EN auf eine analoge Materialität, um auf die Atmosphäre des Films einzustimmen. Abb. 3.10 zeigt Standbilder des Openers. Er verwendet eine starke Vignettierung⁶ zu den Bildrändern hin, Typografie, die an eine Handschrift erinnert, und Filmmaterial um eine analoge Ästhetik zu erzeugen.

Moderne Rendertechniken ermöglichen es, nahezu jede Stilrichtung der bildenden Kunst nachzuahmen bzw. neue Stile selbst zu entwickeln. Die äs-

⁶Als *Vignettierung* bezeichnet man das Abnehmen der Helligkeit zu den Bildrändern hin.

thetischen Möglichkeiten sind schier unendlich geworden. Die größte Schwierigkeit für Animatoren und Renderspezialisten stellt heutzutage nur noch der menschliche Körper dar. In den Anfängen der Computeranimation war es unmöglich, antropomorphe Charaktere zu entwickeln, da die technischen Entwicklungen noch nicht weit genug fortgeschritten waren. Auch wenn die Technik stark verbessert wurde, ist es immer noch die größte Herausforderung für Animatoren, menschliche Charaktere in 3D zu erstellen. In TOY STORY beispielsweise waren digitale Gestalter 9 Monate lang damit beschäftigt, Farbe und Textur von Haaren eines Kindes realistisch aussehen zu lassen. Zudem erhielt Woody – Protagonist von TOY STORY – Bewegungsdaten eines Schauspielers, der 723 Motion Controls an seinem Körper befestigt hatte und damit abgefilmt wurde.

»The absolute imperfection of living things is a renderer's nightmare«, so Paula Parisi in dem Artikel *The New Hollywood: Silicon Stars* im *Wired Magazine* 1995⁷. Viele Studios haben Techniken entwickelt, die dem Aussehen und den Bewegungen des menschlichen Körpers sehr nahe kommen. Die größten Schwierigkeiten bei der Gestaltung antropomorpher Charaktere liegen in der Imperfektion des Menschen. Während sich viele Firmen dieser Herausforderung der photorealistischen Darstellung von Menschen stellen, gibt es andere, die sich vom Photorealismus abwenden und einen stark stilisierten Stil in ihren Animationen verwenden. Dazu gehören auch Künstler, die sich in ihren Arbeiten mit der digitalen Ästhetik auseinandersetzen und diese in ihren Werken zelebrieren. Abb. 3.11 zeigt Stills aus der 2005 produzierten Animation CUBIC TRAGEDY. Ming-Yuan Chuan beschäftigt sich darin mit der Werkzeugpalette einer 3D-Software. Die Software selbst, mit dem der Animationsfilm produziert wurde, rückt in das Zentrum der Narration. Ein weiblicher Charakter, der durch wenige Polygonflächen dargestellt wird, kämpft mit typischen 3D-Tools um sein Make-Up aufzubessern und wird letztendlich durch die „Undo“-Funktion der Software aufgelöst. Auch wenn sich im letzten Jahrzehnt ein Trend zum Photorealismus bemerkbar gemacht hat, gibt es viele Künstler, die den Computer nicht nur als Werkzeug sehen, sondern ihm eine wichtige Rolle in der künstlerischen Produktion und ästhetischen Erscheinung einräumen. In Kapitel ?? werden Filmbeispiele analysiert, die sich mit der idiosynkratischen Ästhetik des Computerbildes in ihren Werken auseinandersetzen. Neben der Analyse gelungener Beispiele, wird dabei der Fokus auf innovative Projekte David O'Reillys gelegt. Er ist einer dieser Künstler, der für eine betont digitale Ästhetik eintritt. Er verwendet sie als Instrument zur Unterstützung der Narration und setzt sie u.a auch dazu ein, um innere Zustände von Figuren auf eine sichtbare Ebene zu bringen.

⁷http://yoz.com/wired/1.08/features/silicon_stars.html Kopie auf CD-ROM (Datei /onlinequellen/TheNewHollywood_PaulaParisi.pdf) vom 20.11.2011.



Abbildung 3.11: Standbilder von CUBIC TRAGEDY. Ein weiblicher Charakter experimentiert mit der Werkzeugpalette einer 3D-Software, um sein Gesicht aufzubessern.

3.3 Digitale Körper: historischer Überblick

In fiktionalen Filmen bilden schon immer Figuren das Zentrum der Aufmerksamkeit. Sie sind der Motor der Handlung und treiben die Erzählung voran. Der Begriff der „Figur“ umfasst dabei sowohl »[...] imaginäre Menschen«, als auch »[...] Aliens, Monster, sprechende Tiere, singende Pflanzen, belebte Maschinen, fantastische Kreaturen oder abstrahierte Gestalten.« [6, S. 707] Ihnen allen ist gemein, dass ihnen ein Innenleben zugeschrieben wird. Bei der Rezeption eines Filmes nehmen Zuseher lediglich Darstellungen von Figuren in Form von audiovisuellen Informationen wahr, setzen diese Informationen zu einer Ganzheit zusammen und bilden daraus ein Modell der Figur, das weit über die Filminformationen hinaus geht. Dabei aktivieren Zuseher Erwartungen und Erinnerungen und ergänzen sie aus eigenen Wissensbeständen [6, S. 708]. Zuseher erleben dieselben Figuren auf verschiedenste Arten; während einem eine Figur als sympathisch erscheint, erlebt ein anderer die Figur mit Distanz, da beide unterschiedliche Wertvorstellungen besitzen. Die Rezeption und Analyse von Figuren ist ein hochkomplexer Prozess, auf welchen hier nicht näher eingegangen wird. An dieser Stelle soll lediglich erwähnt werden, dass es bei der Betrachtung von Figuren von großer Wichtigkeit ist, diese nicht mit Menschen gleichzusetzen. Die Wahrnehmung von Figuren unterscheidet sich prinzipiell von der Wahrnehmung von Menschen, da Rezipienten bei dem Betrachten einer fiktionalen Figur gleichzeitig immer auch Medienwissen und Kommunikationsregeln des Medienangebotes aktivieren [6, S. 713]. Dieses Kapitel soll also lediglich einen groben Überblick über die Entwicklung digitaler Figuren verschaffen. Dabei wird der Fokus auf den digitalen Körper gelegt, da dieser in enger Beziehung zum Innenleben einer Figur steht. Seine Erscheinung gibt Auskunft über die Psyche einer Figur. Über ihn wird das Innere einer Figur nach außen getragen und auf eine Ebene der Sichtbarkeit gebracht.

»Schon immer hat der filmische Apparat den menschlichen Kör-

per fragmentiert, transformiert und hochgerüstet - vor, in oder nach der Kamera.« [9, S. 417]

Doch noch nie unterlag der Körper einer solchen Manipulation und Veränderung wie der der digitalen Mittel. Technische Entwicklungen ermöglichten es, Körper hochzurüsten, aufzulösen, unsichtbar zu machen, über Morphs zu transformieren, mittels Crowd-Animation als Texturen darzustellen und über technische Extensionen zu erweitern [9, S. 417]. In analogen Filmen waren es Erweiterungen des Körpers – das Aufkleben von Wunden, das Ausstatten mit Waffen, Sensoren und Fahrzeugen – die den Schauspieler transformiert haben. Mit dem Vordringen digitaler Techniken in den Bereich des Live-Action-Filmes wurden diese Verfahren der Veränderung des Körpers vom Live-Set in den Computer verlagert. Barbara Flückiger spricht in [9] von einem komplexen Doppelleben der Apparaturen. Sie dienen einerseits der sichtbaren Ausstattung von Schauspielern, andererseits als Hilfsmittel, die dem Betrachter letztendlich zwar verborgen bleiben, übermenschliche Bewegungen aber erst möglich machen. Als Beispiel führt sie den Einsatz von Drähten an, die direkt am Schauspieler befestigt und in der Postproduktion am Computer retouchiert werden [9, S. 420]. Der Computer lässt durch sein Charakteristikum der numerischen Datenspeicherung jede beliebige Veränderung des Körpers zu. Er hat Möglichkeiten ins Unendliche wachsen lassen und physische Grenzen, die beim Film noch gegeben waren, überschritten. Er ist Grund dafür, dass sich der Umgang mit Körpern im Live-Action-Film und in der Computeranimation grundlegend verändert hat. Der veränderte Status des Körpers ist gewiss auch Produkt unserer Gesellschaft. Fortschritte in der Technik versuchen die Grenzen des Körpers zu überwinden und den Geist von der sterblichen Masse zu befreien [9, S. 417]. Grenzen zwischen Mensch und Maschine verschwinden – der *Cyborg*⁸ wird geboren. Auch Donna Haraway stellt in ihrem viel zitierten Werk *A Cyborg Manifesto* den *Cyborg* in Bezug zu der technisierten Gesellschaft und meint, dass sich an ihm »[...] unsere heutige gesellschaftliche und körperliche Realität ablesen lässt.« [14, S. 34] Provokant formuliert sie, dass »[...] die Maschinen des 20. Jahrhunderts die Differenz zwischen natürlich und künstlich, Körper und Geist [...] höchst zweideutig werden lassen. Unsere Maschinen erscheinen auf verwirrende Weise quicklebendig – wir selbst dagegen aber beängstigend träge.« [14, S. 37] Sie beschreibt die Veränderung des Verhältnisses zwischen Organismen und Maschinen: »Die Maschine müsse nicht mehr belebt oder beherrscht werden. Die Maschine sind wir, unsere Prozesse, ein Aspekt unserer Verkörperung.« [14, S. 70] Sie versucht den Leser davon zu überzeugen, dem Wandel nicht nur mit Furcht gegenüberzustehen, sondern ihn als Chance zu sehen, aus alten Ordnungen auszubrechen. »Vielleicht können wir auf ironische Weise aus unseren Verschmelzungen mit Tieren und Maschinen lernen, etwas Anderes

⁸Der *Cyborg* definiert sich als Mischform aus einem lebenden Organismus und einer Maschine.



Abbildung 3.12: In FUTUREWORLD wurde bereits 1973 der Kopf von Henry Fonda in 3D nachgebildet.

als der Mensch, die Verkörperung des westlichen Logos, zu sein.« [14, S. 61]

Die fortschreitende Entwicklung des Computers brachte eine veränderte Abbildung des Körpers in der Computeranimation mit sich. Obwohl digitale Verfahren Körperbilder sowohl in der Computeranimation als auch im Live-Action-Film transformiert haben, wird der Fokus der Auseinandersetzung auf die digitale Animation gelegt, der Einsatz des Computers zur Darstellung digitaler Körper im Live-Action-Film wird hier nur kurz beschrieben. Künstliche Figuren werden im Live-Action-Film als Stunt doubles in Szenen eingesetzt, die für Schauspieler zu gefährlich sind. In der Postproduktion wird das Gesicht des Schauspielers auf das Stunt double montiert, um so den Eindruck zu erwecken, als ob es der Schauspieler wäre, der Unmögliches wagt. Das zweite Einsatzgebiet, welches durch technische Entwicklungen ermöglicht wurde, ist das der digitalen Doppelgänger. Sie werden in Szenen eingebaut, die ohnehin vollständig computergeneriert sind und wo es schwieriger wäre, den realen Schauspieler in der virtuellen Szene glaubwürdig einzusetzen. Schon anhand des Live-Action-Films ist zu erkennen, dass der Computer alle physischen Begrenzungen von Körpern aufgelöst hat, er hat das Verständnis von Körpern neu definiert.

Es ist faszinierend zu beobachten, dass es seit der Entwicklung der digitalen Animation ein Anliegen von Gestaltern und Animatoren ist, antropomorphe Figuren im Computer zu erschaffen. Schon 1976 setzte sich *Triple I* in FUTUREWORLD mit der vollständigen Nachbildung des Kopfes von Henry Fonda in 3D auseinander. In Abbildung 3.12 ist der computergenerierte Kopf Henry Fondas zu sehen. Auch inhaltlich beschäftigt sich der Film mit dem Nachbilden eines Roboters nach einem Abbild des Menschen. *Triple I* testete die Möglichkeiten der Computergrafik zur Darstellung menschlicher Figuren weiter aus und stellte 1982 THE JUGGLER vor. Die Computeranimation handelt von einem Jongleur, der freudig vor sich hin jongliert. Aus-

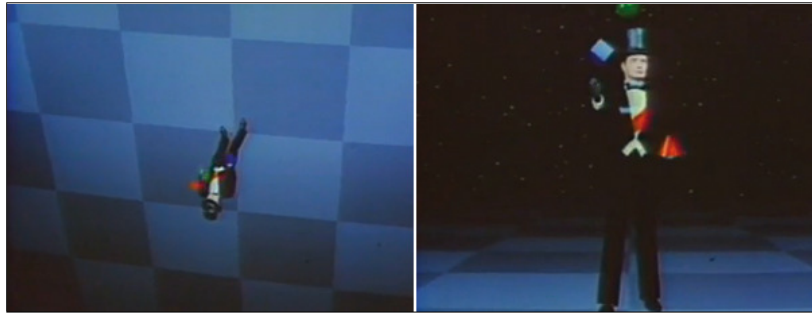


Abbildung 3.13: In THE JUGGLER ist der typisch digitale Look von Figuren der 1980er Jahre erkennbar.

schnitte daraus sind in Abb. 3.13 dargestellt. THE JUGGLER ist in seiner Erscheinung künstlich, der Boden, auf dem der Jongleur steht, erinnert an die Checkerboard-Textur einer 3D-Software und auch die virtuelle Kamera rotiert um 180 Grad, bis sie letztendlich beim Jongleur stoppt.

Dieser digitale Look ist typisch für Animationen, die zu Beginn der 1980er Jahre entstanden sind. Die Bewegungen von THE JUGGLER wirken zwar natürlich, doch es fehlt der Figur an Ausdruck im Gesicht. Viele Animationsstudios haben sich bewusst dazu entschieden, den photorealistischen Look zu negieren und haben stattdessen auf eine stilisierte Form gesetzt, die an die Tradition des klassischen Animationsfilms anknüpft. Ausgezeichnet sind diese Computeranimationen durch einen stark stilisierten Look und durch die cartoonhafte Inszenierung der Charaktere. Sie kennzeichnen damit die Künstlichkeit ihrer Arbeiten.

Andere Künstler wählen einen Stil, der sich zwischen photorealistischen Abbildungen und dem künstlichen Charakter von Computeranimationen bewegt. Dazu zählt der US-amerikanischen Animationskünstler Chris Landreth, der durch einen einzigartigen Stil in seinen Werken begeistert und auf den ich aufgrund seiner eigenwilligen, feinfühlig visuellen Umsetzung von Gefühlen von Figuren noch in Kapitel ?? eingehen werde. An dieser Stelle soll die Computeranimation BINGO - THE CLOWN erwähnt werden, bei der schon 1998 Rendertechniken eingesetzt wurden, die photorealistische Bilder lieferten. In BINGO - THE CLOWN wird ein junger Mann von skurrilen Figuren dazu gebracht, sich einer Gehirnwäsche zu unterziehen und eine andere Identität anzunehmen. Das Setting und die Figuren sind photorealistisch dargestellt; nur in emotionalen Momenten spielt Chris Landreth mit der digitalen Animation und bringt die Gefühlszustände seiner Charaktere visuell zum Ausdruck. In BINGO - THE CLOWN wird in Momenten, in denen der junge Mann große Angst verspürt, der Kopf des ihn terrorisierenden Mädchens überdimensional groß. Abb. 3.14 zeigt Standbilder dieser Szene.



Abbildung 3.14: In *BINGO - THE CLOWN* verwendet Chris Landreth einen photorealistischen Look für die Figuren. In Momenten der Angst spielt er mit den Möglichkeiten der digitalen Animation und drückt Zustände über die veränderte visuelle Erscheinung von Charakteren aus.

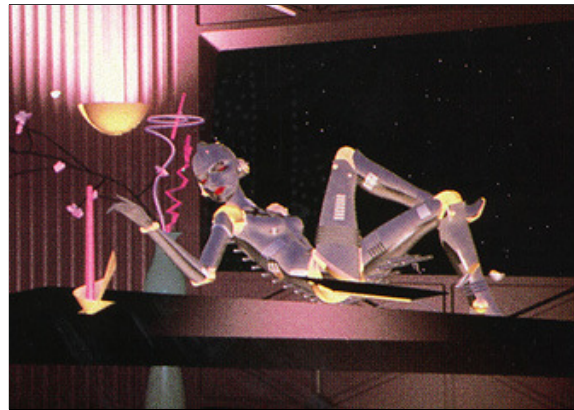


Abbildung 3.15: Computergenerierte Roboter – wie der *Sexy Robot* im Werbefilm *BRILLIANCE* – thematisierten in den 1980er Jahren die Fremdartigkeit der digitalen Figur.

Mitte der 1980er Jahre bestimmten Grenzen der Technik die Möglichkeiten der Figurenkonzeption. Die beschränkten Möglichkeiten bestimmten die ästhetische Erscheinung von computergenerierten Figuren – es manifestierte sich ein digitaler Look. Meist waren es computergenerierte Roboter, die die Künstlichkeit des Computers und das Fremdartige des digitalen Körpers verstärkten wie der *Sexy Robot* von *Robert Abel and Associates* der 1984 im Zuge des Werbefilms *BRILLIANCE* entstand. Abb. 3.15 zeigt den SEXY ROBOT. Der plasitifizierte Look von Robotern ruft eine Distanz zu den Figuren hervor, da sie eine Materialität besitzen, die auf den Rezipienten kalt wirkt. Auch in *HARD WOMAN* – einem Musikvideo der *Rolling Stones* von 1995 – und *MUSIQUE NON STOP* aus dem Jahr 1996 von der Band *Kraftwerk* sind digitale Körper als künstliche Artefakte inszeniert. Abb. 3.16 zeigt beide Figuren. Die Figur in *HARD WOMAN* besteht lediglich aus bunten Linien und bewegt sich mit eleganten Schritten durch den Raum. Die Figur wirkt künst-

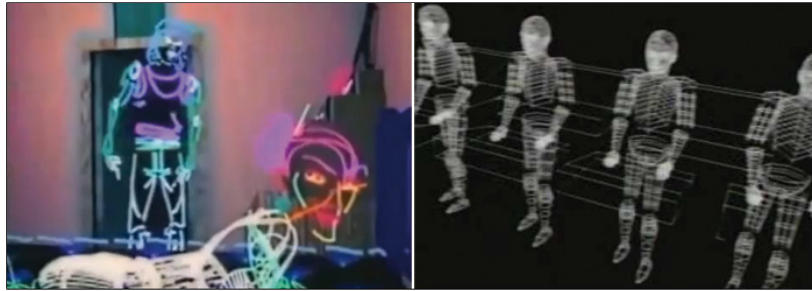


Abbildung 3.16: Standbilder aus den beiden Musikvideos *HARD WOMAN* und *MUSIQUE NON STOP* zeigen, wie versucht wurde, mit technischen Limitierungen in der Darstellung von Figuren kreativ umzugehen.



Abbildung 3.17: Standbilder von *S1m0ne*, in der eine Computerfigur ins Zentrum der Narration rückt.

lich, sie besteht aus ein paar wenigen Linien, die ihre Bewegung verdeutlichen, ihr selbst fehlt es an Materialität. Für das Musikvideo zu *MUSIQUE NON STOP* wurde die Wireframedarstellung gewählt. Es ergibt sich auch hier eine für diese Zeit typisch digitale Ästhetik.

Viele Animationsstudios ließen digitale Charaktere innerhalb einer Computerwelt agieren. Damit konnten sie das künstliche Aussehen und die unnatürlich wirkenden Bewegungen der Figuren rechtfertigen. Oft wurde die Künstlichkeit der virtuellen Figuren auch ins Zentrum der Narration gerückt. In *S1m0ne* – einem amerikanischen Spielfilm aus dem Jahr 2002 – wird die Computerfigur auch zum Thema der Narration. Ein Regisseur wird von seiner Hauptdarstellerin sitzengelassen und nun soll S1m0ne ihre Rolle übernehmen. S1m0ne ist schön und hat Talent, existiert aber leider nur als künstliche Figur im Computer. Abb. 3.17 zeigt Stills von der Figur. Musikvideos und TV-Werbungen lieferten einen Art Schutz für die Darstellung von künstlichen Figuren. Hier konnten sie sich nach ihren eigenen Gesetzmäßigkeiten entwickeln [9, S. 426]. 1989 stellte die *Kleiser-Walczak Construction Company* die Animation *DON'T TOUCH ME* vor, in der sich Dozo, eine Sängerin nach den Bewegungen einer vorher abgefilmten Schauspielerin bewegte. Der Einsatz von *Motion Capturing* schaffte schnellere und exaktere Bewegungen als bei ihren Vorgängern.

Angelehnt an die Tradition des klassischen Kinofilms war es seit Beginn der Computeranimation im Spielfilmbereich das größte Anliegen vieler Animatoren und Gestalter die menschliche Gestalt photorealistisch nachzubilden und Bewegungen der Figur so natürlich wie möglich erscheinen zu lassen. In den 1980er Jahren war nicht im entferntesten Sinn an photorealistische Abbildungen von Figuren zu denken, in den 1990er Jahren begann schon langsam die digitale Figur in Kinoproduktionen Einzug zu nehmen. Es entstanden *THE ABYSS*, *TERMINATOR 2*, *DRAGONHEART* und *JURASSIC PARK*. In *THE ABYSS* steigt ein Wasserkörper empor und nimmt Gesichter mehrerer Crew-Mitglieder an, in *TERMINATOR 2* erscheint der Cyborg T-1000 mit plastischem, verchromtem Körper, für *DRAGONHEART* wird mit modernsten Techniken ein computergeneriertes Biest glaubwürdig in Szene gesetzt und in *JURASSIC PARK* wird ein digitaler Doppelgänger eingesetzt [9, S. 427]. Die ästhetische Erscheinung der Figuren – in *THE ABYSS* der Wasserkörper, in *TERMINATOR 2* der verchromte T-1000, wirkt seltsam und befremdend. Die Andersartigkeit der digitalen Körper tritt ins Zentrum der Aufmerksamkeit in diesen Filmen. Anhand dieser Beispiele ist zu erkennen, dass an die photorealistische Konstruktion von computergenerierten Körpern noch nicht zu denken war, deshalb mussten sich Filmemacher für eine Narration ohne digitale Figuren entscheiden oder den gegenwärtigen Stand der Technik in die Erzählung mit einfließen lassen [9, S. 427]. In den Folgejahren wurden bekannte Techniken des *Motion Capturing* verbessert, neue Techniken der *Crowd Animation* kamen dazu. Auch der Einsatz von digitalen Doppelgängern fand immer häufiger Verwendung. Wurde das Double früher meist im Hintergrund gehalten und über Totalen „versteckt“, so ermöglichte die fortschreitende Technik diese Doubles auch in Großaufnahmen darzustellen, ohne dass Zuseher Unterschiede zum Schauspieler erkennen konnten. 2001 wurde *FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN* vorgestellt, in dem erstmals der Versuch gewagt wurde, photorealistische Figuren abzubilden. Die Figuren wurden dem direkten Vergleich zu real gefilmten Körperbildern unterzogen und mussten sich starker Kritik unterziehen. Abb. 3.18 zeigt Stills aus dem Film. Die Oberflächenstrukturen waren detailarm, die Bewegungen zu mechanisch, die Figuren wirkten leblos [21, S. 152]. Die Figuren wirkten zwar an der Oberfläche photorealistisch, nur fehlten ihnen einige psychische Eigenschaften [9, S. 456]. Sebastian Richter sieht ein Problem der Glaubwürdigkeit von animierten antropomorphen Charakteren darin, dass menschliche Körper immer aus der Perspektive des Live-Action-Films gesehen werden, nicht aus der des Animationsfilms [21, S. 151]. Dadurch wird jeder Unterschied zu real gefilmten Bildmaterial sofort als Fehler betrachtet und der computergenerierten Figur ein Mangel an Glaubwürdigkeit zugesprochen [21, S. 151]. Die Makellosigkeit von digitalen Figuren ist ein harter Kritikpunkt, der nur sehr schwer überwunden werden kann. Durch die Fehlerlosigkeit in der Beschaffenheit digitaler Figuren ist der Eingriff des Gestalters für den Rezipienten spürbar, er weiß, dass es sich um ein künstliches Wesen han-



Abbildung 3.18: FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN wagte es als erste Produktion, digitale Figuren photorealistisch darzustellen.

delt [8, S. 406]. Auch wenn technische Entwicklungen schier unendlich viele Möglichkeiten der Gestaltung von Figuren zulassen, ist es immer noch die größte Herausforderung menschlich wirkende Figuren zu erzeugen. Barbara Flückiger teilt die Schwierigkeit der Figurenkonstruktion in 3 Bereiche auf: Ein Problem stellt die Konsistenz von Figuren dar, das Erscheinungsbild und das Verhalten einer Figur müssen in sich stimmig sein und miteinander harmonieren, um so vom Rezipienten als Identität wahrgenommen werden zu können [9, S. 434]. Die zweite Herausforderung stellt die Interaktion mit anderen Figuren dar; Figuren sollen durch Blicke und Berührungen auf andere Figuren reagieren und mit ihnen interagieren. Wenn der Blick schwimmt und die Figuren sich nicht wirklich ansehen – wie in POLAR EXPRESS 2004 – ist die Glaubwürdigkeit der digitalen Figur sofort zerstört. Das dritte Grundproblem ist das Darstellen von Komplexität, von Haaren und Haut. Gollum aus dem 2002 erschienenen zweiten Film THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS der THE LORD OF THE RINGS-Trilogie ist ein gelungenes Beispiel für die Darstellung von Komplexität. Seine Haut ist schmutzig und alt, sie weist Narben und Wunden auf. Sie zerstört die Makellosigkeit, die der Computergrafik zugeschrieben wird, reiht sich in die grundlegende Konzeption der Figur ein und bringt die Psyche von Gollum an die Oberfläche [9, S. 452].

Während sich einige Gestalter noch heute darum bemühen, computer-generierte Figuren photorealistisch nachzubilden, verfolgen andere stilisierte Darstellungen von Charakteren. In beiden Fällen hat sich gezeigt, dass es von enormer Wichtigkeit ist, Figuren und Welten konsistent aufzubauen. Neben dem Schaffen eines konsistenten Figurenmodells ist es ebenso wichtig eine ästhetische Kohärenz innerhalb der dargestellten Welt zu schaffen. David O'Reilly ist der Überzeugung, dass es nicht von Bedeutung ist, die Realität im Computer nachzubilden, um Glaubwürdigkeit beim Zuseher zu erlangen, sondern dass der Schlüssel in der Kohärenz der wahrgenommenen Welt liegt.

»The interesting thing is that the sense of reality in animation can be whatever you want it to be. The rules governing an animated world can be totally arbitrary and artificial as long as they are kept consistent, just as a lie repeated often enough becomes truth.« [18]

Kapitel 4

Gestalterische Umsetzung von inneren Zuständen: Fallstudien

4.1 Einführung

In diesem Kapitel erfolgt die Analyse von exemplarischen Beispielen aus dem Bereich des digitalen Animationsfilms in Bezug auf die Verwendung von idiosynkratischen Gestaltungsmitteln zur Darstellung von Zuständen von Figuren.

Durch die Analyse dieser Fallstudien gilt es herauszufinden, welche ästhetischen Möglichkeiten das digitale Bewegtbild mit sich bringt, um innere Zustände von Figuren auf eine Ebene der Sichtbarkeit zu bringen und wie idiosynkratische Mittel der 3D-Animation zur narrativen Instrumentalisierung eingesetzt werden können. Zudem gilt es u.a festzustellen inwieweit dadurch eine äußere Darstellungsperspektive geschaffen werden kann, die die Narration selbst unterstützt beziehungsweise kommentiert. Betonen diese visuellen Gestaltungsmittel die Figur und ihre Verhältnisse zu bestimmten Dingen? Drücken sie subjektive Zustände oder Perspektiven aus? Kommentieren sie die Figur? Verweist die Figur auf ihre Entstehung in der Produktion? Was ist die äußere Darstellungsperspektive des Films auf die Situation? Diese und andere Fragen werden im folgenden Kapitel anhand ausgewählter Beispiele erörtert. Die Untersuchung gliedert sich dabei in zwei Teile: Im ersten Teil der Analyse werden ästhetische Möglichkeiten zur Visualisierung von Zuständen anhand der Arbeiten des Animationskünstlers David O'Reilly untersucht. Die Arbeiten des Filmemachers bieten sich aus mehreren Gründen der detaillierten Betrachtung an: In jeder seiner Arbeiten beschäftigt sich David O'Reilly mit der digitalen Ästhetik. In einigen davon verwendet er sie zudem als narratives Instrument und schafft eine zusätzliche Ebene der Erzählung, die das Geschehen visuell kommentiert. David O'Reilly beschäftigt sich auch theoretisch mit der Thematik der digitalen Ästhetik. Er führt einen Weblog www.davidoreilly.com, in dem sich kritische Kommentare zu aktuel-

len ästhetischen Trends in der 3D-Animation finden und auf dem er einen Essay über Animationsästhetik¹ veröffentlicht hat. Sein animierter Kurzfilm PLEASE SAY SOMETHING hat unter vielen anderen Preisen den *Goldenen Bären* für den besten Kurzfilm auf der Berlinale 2009 erhalten. Auch für seinen neuesten digitalen Animationsfilm THE EXTERNAL WORLD erhielt David O'Reilly zahlreiche Preise. Mittlerweile hält der 26-jährige Filmemacher Vorträge auf renommierten Animationsfestivals und Universitäten. Er lehnt sich gegen Praktiken auf, in denen versucht wird, den Computer als Werkzeug zur Imitation anderer Medien zu verwenden. Die Eigentümlichkeit, die der Computer als Medium mit sich bringt, ist für David O'Reilly ein äußerst wichtiger Gesichtspunkt, der sich durch alle seine bisherigen Arbeiten wie ein roter Faden zieht. Er ist ein Vertreter der unabhängigen Animation und experimentiert in seinen Werken mit den vielen verschiedenen Gestaltungsmöglichkeiten, die der Computer bietet. Durch seine differenzierte Betrachtung gilt er als zukunftsweisender Animationskünstler, von dem noch viel zu hören sein wird.

Im zweiten Teil der Fallstudien wird der Animationsfilm RYAN des Filmemachers Chris Landreth für die Untersuchung von digitalen Gestaltungsmitteln zur Darstellung von psychischen Eigenschaften von Figuren herangezogen. Chris Landreth, amerikanischer Filmemacher, der großteils in Kanada arbeitet, setzt sich in seinen Arbeiten mit der Visualisierung von inneren Zuständen von Figuren auseinander. Dafür verwendet er eine Ästhetik, die einen Kontrast zu der idiosynkratischen Ästhetik in David O'Reillys Werken bildet: Chris Landreth setzt in seinen Animationsfilmen auf die photorealistische Darstellung. Er schafft damit eine Art Realismus, über den Emotionen von Figuren dargestellt werden. Er verwendet dazu den Begriff des *Psychorealismus*. Mithilfe von photorealistischen Elementen gelingt es ihm, Geschichten, die Figuren in sich tragen, sichtbar zu machen. Konflikte, psychische Eigenschaften und Gefühle werden über den Körper der Figuren dargestellt. Er schafft dadurch eine zusätzliche Ebene der Erzählung, die die Narration selbst unterstützt und bereichert.

Beide Künstler nutzen in ihren Werken das schier unerschöpfliche Ausdruckspotential des Animationsfilmes. Auch wenn sich die Arbeiten von David O'Reilly und Chris Landreth in ihrer ästhetischen Erscheinung grundsätzlich voneinander unterscheiden, so ist es beiden Künstlern in ihren Werken ein Anliegen traditionelle Techniken mit progressiven Technologien zu vermischen, um in erster Linie unsichtbare Prozesse, Gefühle und Zustände zu visualisieren, andererseits aber auch durch ihren experimentellen Umgang mit der Software, Animation als Kunstform neu zu erfinden und nicht an traditionellen und kommerziellen Praktiken festzuhalten.

David Bordwell erläutert in [3] das Zusammenspiel zwischen formalem

¹<http://www.davidoreilly.com/2009/08/basic-animation-aesthetics> Kopie auf CD-ROM (Datei /onlinequellen/BasicAnimationAesthetics_DavidOReilly.pdf) vom 03.09.2011.

und visuellem System eines jeden Films. Formale Elemente beschreiben den Film als narratives System, während stilistische Mittel wie der Schnitt, Sound, Kameraführung und die Wahl der Einstellungsgrößen Techniken beschreiben, die im Verlauf des Films eingesetzt werden und stilgebend für einen jeden Film sind. Beide Systeme stehen in enger Verbindung zueinander und interagieren miteinander. So kann die Wahl der visuellen Darstellungsmittel beispielsweise die Erzählung eines Filmes beeinflussen und entscheidend dazu beitragen, dass Rezipienten die Perspektive einer Figur übernehmen und an dem Schicksal einer Figur emotional Anteil nehmen. Bordwell bezieht sich in [3] lediglich auf das Medium Film, doch die Interaktion zwischen dem formalen und visuellen System eines Filmes kann auch auf die Animation übertragen werden. Lev Manovich beschreibt in [16, S. 298] Unterschiede der Filmsprache und Sprache des Animationsfilmes:

»Animation foregrounds its artificial character, openly admitting that its images are mere representations. Its visual language is more aligned to the graphic than to the photographic.«

Er erörtert, dass das Vokabular des Animationsfilmes weit über die Filmsprache hinausreicht, da es im Gegensatz zum Live-Action-Film keinen Anspruch stellt, die wahrgenommene Wirklichkeit photorealistisch nachzubilden. Der Animationsfilm betont seinen künstlichen Charakter, er bietet unendlich viele Möglichkeiten der visuellen Narration.

»[...]animation is a medium which makes available a multiplicity of styles and approaches in the telling of a story or the expression of particular thoughts and emotions.«

Dieses Zitat von Paul Wells aus [27] beschreibt Vorteile der Animation als Kunstform. Mit verschiedenen Techniken der visuellen Narration, die lediglich dem Animationsfilm inhärent sind, kann der Animationskünstler eine Geschichte auf unterschiedliche Weise erzählen. Die Animation ermöglicht eine Vielzahl an unterschiedlichen Gestaltungsmöglichkeiten, um Gedanken, Zustände und Gefühle darzustellen. Paul Wells erläutert in [27] verschiedene narrative Strategien und untermauert seine theoretischen Ausführungen anhand von Werken von Animationskünstlern, die sich dem Vokabular der Animation bedienen, um eine Erzählung über die Darstellungsebene zu bereichern. Dabei wird sofort offensichtlich, dass narrative Strategien zu unterschiedlichsten Zwecken eingesetzt werden. Sie finden unter anderem dann Anwendung, um innere Zustände zu externalisieren, eine Wende in der Handlung zu verdeutlichen, Orte abzugrenzen, die Anwesenheit des Animators darzustellen, inhaltliche Beziehungen zu erzeugen und Assoziationen hervorzurufen.

»Animation is especially persuasive in depicting such states of consciousness—memory, fantasy, dream and so on—because it

can easily resist the conventions of the material world and the *realist* representation that characterises live-action cinema.«[28, S. 49]

Zwei der narrativen Strategien, die Paul Wells beschreibt, werden verhäuft von Künstlern eingesetzt, um Inneres nach außen zu tragen, sie gehören zu den offensichtlichsten Vorteilen des Animationsfilmes.

» The *didactic* form of animation best illustrates what I have termed elsewhere *penetration*, because it uses animation to visualise processes which would be both invisible, unimaginable and potentially incomprehensible. Effectively, the animation *penetrates* into the areas which cannot be conceptualised and illustrated in any other form.«[28, S. 59]

Mit dem strategischen Mittel der *Penetration*, welches Paul Wells in vorangestelltem Zitat anführt, werden innere Vorgänge mithilfe der Qualitäten der Animation auf eine visuelle Ebene gebracht. Die *Metamorphose* beschreibt die zweite von Animationskünstlern oft verwendete Strategie. Sie stellt die Transformation von Objekten und Figuren dar. Beide Strategien eignen sich ideal, um Unsichtbares sichtbar zu machen. In A FAMILY PORTRAIT verwendet Joseph Pierce Qualitäten der Metamorphose um die problematische Beziehung zwischen einem Ehepaar sichtbar zu machen. In seinem Animationsfilm zeigt er die Situation einer Familie, die sich gemeinsam in einem Fotostudio eingefunden hat, um ein Familienfoto zu machen. Als der Fotograf das Elternpaar bittet, näher zusammenzurücken, stülpt sich die Nase der Mutter über das Gesicht des Vaters. Ein Beispiel für die optimale Nutzung von Metamorphose in der Animation, um Gefühle – wie in diesem Beispiel das *Nicht-Riechen-Können* der Mutter – nach außen zu tragen. Abbildung 4.1 zeigt die visuelle Umsetzung negativer Gefühle der Mutter. Ein zweites Beispiel, welches sich den Vorteilen der Animation bedient, um Zustände zu visualisieren, ist der 7-minütige Animationsfilm DER KLEINE UND DAS BIEST. Der Kurzfilm wurde von *Studio Soi* produziert und handelt von einem kleinen Jungen, dessen Mutter nach der Scheidung von ihrem Mann viele verschiedene Phasen der Trauer und des Loslösens durchlebt. Der Prozess der Mutter wird über die Metamorphose ihrer Gestalt dargestellt. Nach der Trennung verwandelt sie sich in ein Biest. Erst gegen Ende des Filmes, als sie die Scheidung überwindet und an Lebensfreude zurückgewinnt, transformiert sie sich in ihre ursprüngliche Gestalt zurück – während der Vater bis zum Schluss verbiestert bleibt. Abbildung 4.2 zeigt die veränderte Gestalt der Mutter.

In dem folgenden Kapitel werden narrative Strategien in den Arbeiten von David O'Reilly und Chris Landreth untersucht und auf ihre Funktion hin geprüft. Es wird erörtert, zu welchem Zweck sie eingesetzt werden und welche Anwendung sie in den einzelnen Werken finden. Die folgenden



Abbildung 4.1: In *A FAMILY PORTRAIT* wird über Techniken der Metamorphose das *Nicht-Riechen-Können* der Mutter dargestellt.

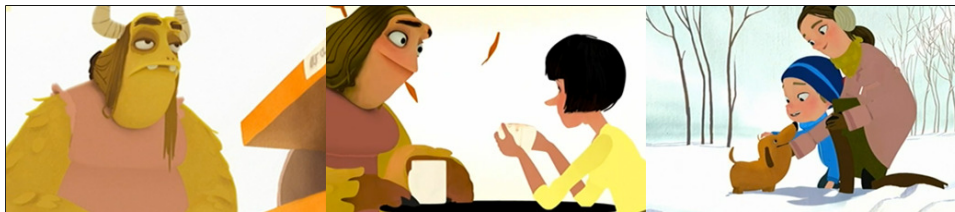


Abbildung 4.2: In *DER KLEINE UND DAS BIEST* transformiert sich die Mutter vom Biest zurück in eine hübsche Frau, als sie die Scheidung von ihrem Mann überwunden hat.

Abschnitte beleuchten dabei das inhaltliche Konzept eines Filmes, beschreiben die Handlung, erörtern gestalterische Techniken und beschäftigen sich zuletzt detailliert und gesondert mit der visuellen Darstellung von inneren Zuständen.

4.2 Please Say Something

PLEASE SAY SOMETHING ist ein digitaler Animationsfilm von Animationskünstler David O'Reilly. Der exakt 10-minütige Film wurde 2009 von David O'Reilly eigenständig produziert und gewann viele Preise bei Animationsfestivals, darunter den *Goldenen Bären* bei dem jährlich stattfindenden Filmfestival Berlinale im Jahr 2009.

4.2.1 Inhaltliches Konzept

PLEASE SAY SOMETHING ist ein 10-minütiges Drama um eine schwierige Beziehung zwischen einer liebenden Katze und einer unaufmerksamen Maus. David O'Reilly greift das klassische Cartoon-Thema von Katz und Maus auf, dekonstruiert und erweitert es gleichzeitig. Er stellt in PLEASE SAY SOMETHING keine Feindbilder gegenüber, sondern verwendet Katz und Maus um Unterschiede zwischen Mann und Frau darzustellen, die oft unüberwindbar scheinen und mit Schwierigkeiten und Problemen verbunden sind.

Der Film ist in 23 Episoden zu je 25 Sekunden aufgebaut. Zwischen den einzelnen Episoden blendet David O'Reilly nur kurz wahrnehmbare Zwischenblenden ein, die an das typische Testbild bei Fernsehern erinnern und neben Szenennummer und Titel *Tags*² enthalten, die die nächste Episode beschreiben. David O'Reilly selbst beschreibt PLEASE SAY SOMETHING als »Thirty second breakneck heartbreak internet turbo drama emotion at nine thousand kmph³«.

Plot und Story

PLEASE SAY SOMETHING erzählt die komplizierte Beziehung zwischen einem weiblichen Charakter, einer Katze, und ihrem männlichen Partner, einer Maus. Der Zuseher begleitet das Liebespaar, das während der gesamten Erzählung namenlos bleibt, in 23 Szenen, die den Alltag und das schwierige Zusammenleben der beiden beschreiben. Die Geschichte beginnt mit einem Streit zwischen dem Liebespaar. Als die Katze nach Hause kommt, verwehrt sie der Maus den Blick zum Fernseher. Die Maus schlägt sie mit der Fernbedienung auf den Kopf, woraufhin die Katze bewusstlos am Boden liegen bleibt. Die Maus verspürt Reue, bietet der Katze einen Tee als Wiedergutmachung an, macht ihr ein Kompliment über ihren neu erworbenen Schal. Die Katze ist geblendet. Sie ist felsenfest davon überzeugt, ihre Liebesbeziehung wieder in den Griff zu bekommen. Am Weg in die Arbeit wird sie von einem starken Sturm überrascht, verliert ihren Schal und erkältet sich. Sie muss sofort ins Krankenhaus. Die Maus zeigt sich verständnisvoll über die Trauer der Katze um den verlorenen Schal, sie bietet der Katze an, zuhause über ihre Schwierigkeiten in der Beziehung zu sprechen. Zuhause angekommen hat sich nichts geändert. Die Maus setzt sich an ihren Arbeitsplatz, um an ihrem Buch zu schreiben. Sie verliert den Verstand und fühlt sich von der Anwesenheit der Katze gestört. Lauthals schreit sie die Katze an, woraufhin diese die Wohnung verlässt und Zuflucht bei ihrem Doktor findet, der sie liebevoll im Krankenhaus pflegte. Die Maus schreibt ihr Buch zu Ende, sucht

²Der Begriff der *Tags* entstammt der Informatik und wird oft mit den Wörtern Auszeichner, Anhänger und Etikett gleichgesetzt. In der Informatik werden sie verwendet um einen Datenbestand mit zusätzlichen Informationen auszuzeichnen.

³http://www.shift.jp.org/en/archives/2008/04/david_oreilly.html Kopie auf CD-ROM (Datei /onlinequellen/ShiftMagazine_DavidOReilly.pdf) vom 20.11.2011.

die Katze und erinnert sich, dass diese abgehauen ist. Sie verspürt Reue und als die Katze wieder nach Hause kommt, überzeugt sie sie davon, gemeinsam für ein paar Tage aufs Land zu fahren, um Abstand vom Alltag zu gewinnen. Am Land verlieben sich die beiden neu. Am Weg zurück in die Stadt haben beide einen Unfall, das Auto explodiert. Die Katze muss erneut ins Krankenhaus, die Maus hat absolutes Besuchsverbot und versucht sich mit Arbeit abzulenken. Tage vergehen. Plötzlich steigt eine Befürchtung in den Kopf der Maus. Sofort fährt sie ins Krankenhaus und sieht die Katze, die im Sterben liegt. Die Maus bricht zusammen, sie kann sich ein Leben ohne der Katze nicht vorstellen. Sie reflektiert über ihre gemeinsame Liebesbeziehung und erinnert sich an vergangene Momente zurück. Die Verzweiflung ist unendlich, sie beschließt Selbstmord zu begehen und sich aus dem Fenster zu stürzen. Am Fenster findet sie den Schal der Katze wieder, der durch starken Wind an ihr vorbeizieht. Sie schnappt den Schal und läuft in das Krankenzimmer der Katze zurück. Am Krankbett erwacht die Katze wieder zum Leben, sie umarmen sich, erlangen Mut zurück und geben ihrer gemeinsamen Beziehung eine Chance.

4.2.2 Gestalterisches Konzept

David O'Reilly setzt in *PLEASE SAY SOMETHING* auf einen minimalistischen, der digitalen Ästhetik typischen Stil. Er verzichtet auf Raytracing, Texturen, Filter, Motion Blur und Anti-Aliasing, experimentiert mit den ästhetischen Möglichkeiten der 3D-Software und versteckt *PLEASE SAY SOMETHING* nicht davor – gegensätzlich zu aktuellen Trends in der Computeraanimation, bei denen auf Photorealismus und auf die Imitation des Mediums Film durch analoge, naive Anmutung gesetzt wird – am Computer entstanden zu sein. Die visuelle Gestaltung zeichnet sich durch Low-Poly-Objekte, die Verwendung von wenigen Texturen und Hardware-Renderings aus. In einem Interview mit *Motionographer*⁴ erklärt er, dass der Look in *PLEASE SAY SOMETHING* hauptsächlich durch ökonomische Gründe motiviert ist, er gleichzeitig aber herausfinden wollte, inwieweit er mit technischen Limitationen arbeiten könne, ohne minimalistisch und kühl zu sein⁵. Ein weiteres Interview mit Beatrice Ní Bhroin auf der Online-Plattform *Film Ireland*⁶ zeigt, dass seine ästhetischen Entscheidungen neben ökonomischen Gründen auch durch seinen Zugang zur 3D-Software begründet sind. »I push aesthetic elements that are native to it, while most work against it and make it emulate other styles and techniques. [...] Software has inherent limitations. When

⁴www.motionographer.com

⁵Das Interview ist nachzulesen auf <http://motionographer.com/features/david-oreilly-interview-please-say-something/> Kopie auf CD-ROM (Datei /onlinequellen/Motionographer_DavidO'Reilly.pdf) vom 20.11.2011.

⁶www.filmireland.net

your imagination comes into contact with limitations it produces ideas.«⁷

Der Look in PLEASE SAY SOMETHING ist bestimmt durch Regeln, die er bis auf eine Ausnahme während des gesamten Films einhält. Dazu gehören u.a. die Verwendung von einfachen geometrischen Objekten und das Hardware-Rendern der einzelnen Szenen. Hardware-Renderer sehen keinen Anti-Aliasing-Filter zur Glättung von Kanten vor. Dadurch weist PLEASE SAY SOMETHING eine rohe, digitale Ästhetik auf, da einzelne Pixel *treppenartig* an Kanten von gerasterten Objekten sichtbar werden. Er entscheidet sich bewusst gegen die Verwendung von Lichtquellen und Schatten im gesamten Film.

»This decision was not entirely based on economy, as I could've used basic shading, but the drama of the film is essentially told through verbal dialog rather than lighting, so it simply wasn't necessary.«[18]

Das Regelwerk, welches David O'Reilly zu Beginn der Produktion definiert hat, ist entscheidend für die ästhetische Erscheinung des Films und kann wie folgt zusammengefasst werden: Sichtbarmachen von einzelnen Pixel, Verwenden von isometrischer Perspektive, Verwenden von Surface- und Lambert-Shadern zur Kolorierung von Objekten, die bewusste Negierung von Texture Maps, Motion Blur, fokalem Blur, der Verzicht auf Raytracing, komplexe Shadingnetzwerke, High-Poly-Modelle, Handkameras, Vignettierung, Glow und Fades. Die Animation der Charaktere erfolgt nicht wie üblich auf jedem Frame – es finden sich einzelne Frames in denen keine Bewegung stattfindet. Ein wesentlicher Vorteil, den die 3D-Animation mit sich gebracht hat, ist, dass – gegensätzlich zur Animation per Hand – Bewegung zwischen zwei Keyframes interpoliert wird und nicht jeder Frame einzeln per Hand verändert werden muss. Er entscheidet sich bewusst gegen diesen Vorteil der Software und setzt jeden Frame, in dem Bewegung stattfindet, per Hand. Die Bewegung der Charaktere wirkt deshalb weniger lafruhig als bei herkömmlichen 3D-Animationen, die sich den Vorteil der Interpolation zwischen Keyframes zunutze machen. David O'Reilly verwendet stattdessen langsame Kamerafahrten, um trotzdem den Betrachter glauben zu lassen, die Bewegung der Figuren seien durchgängig [18].

Die Figuren selbst sind artifiziell, sie sind antropomorph, bewegen sich auf zwei Beinen fort, tragen aber einen Tierkopf auf ihrem Körper. Die Figuren stellen zwar Katz und Maus dar, stehen aber metaphorisch für die Unterschiedlichkeit von Mann und Frau im Allgemeinen. Sie sind generisch gestaltet und können nur aus wenigen Bewegungsmustern auswählen. Grund für die Verwendung generischer und ausdrucksloser Designs ist – so hält David O'Reilly überzeugend in einem Interview auf dem Blog *Motionographer*

⁷<http://www.filmireland.net/exclusives/davidoreilly.htm> Kopie auf CD-ROM (Datei /onlinequellen/FilmIreland_DavidOReilly.pdf) vom 20.11.2011.

fest – dass es wichtiger ist, neutrale Ästhetik zu schaffen als ansprechendes Design⁸. Dieser zentrale Gedanke ist zwar in der Geschichte des Films zu verfolgen, wurde aber bis dato wenig in der Animation eingesetzt. Viele Filmwissenschaftler teilen diese Meinung, da Rezipienten durch das Weglassen von Details auf die Figur als konstruiertes Wesen vergessen und eigene Gefühle in sie projizieren. Scott McCloud – amerikanischer Comickünstler und Theoretiker – beschreibt hierzu in seinem viel zitierten Buch *Understanding Comics. The Invisible Art* unterschiedliche Darstellungsarten von Figuren und erläutert gleichzeitig die vielfältige Wirkungsweise der Charaktere auf Rezipienten. Er bezieht sich dabei nicht nur auf das Genre des Comics, sondern erörtert unterschiedliche Figurenkonstruktionen, die sich auf alle visuellen Künste anwenden lassen. Er spannt ein Dreieck zwischen der photorealistischen Darstellung von Figuren, der Bild- und Bedeutungsebene, die sich in ihrer stärksten Ausprägung lediglich durch Sprache charakterisiert. Abbildung 4.3 stellt die verschiedenen Ebenen der Darstellung von Scott McCloud dar. Alle Figuren lassen sich in dieses Schema einordnen. Manche davon – wie beispielsweise *Tarzan* von Hal Foster – werden stark realistisch dargestellt und finden sich im linken unteren Eck der Pyramide. Andere werden ikonisch abgebildet, sie finden sich im rechten unteren Eck. Das wohl bekannteste Beispiel bildet hierzu *Micky Mouse* von Floyd Gottfredson für *Walt Disney*. Diese Form der Abstraktion findet oft Verwendung. Sie stellt aber nur eine von vielen unterschiedlichen Abstraktionsmöglichkeiten dar. Alle weiteren Figuren, die einen hohen Grad an Abstraktion besitzen, finden an der Spitze des Dreiecks Platz – der Bildebene.

Der ikonische Abstraktionsgrad reicht von der photorealistischen Darstellung bis zur totalen Abstraktion durch die Darstellung von Objekten über Worte. Worte sind die am stärksten abstrahierten *Icons*, da sie nichts mehr mit dem eigentlichen Objekt gemein haben, das sie beschreiben. David O'Reillys Katz und Maus siedeln sich am rechten unteren Eck der Pyramide – der Bedeutungsebene – an. Beide sind stark vereinfacht dargestellt – sie besitzen einen generischen Körper, der eine Vielzahl an Interpretationsmöglichkeiten offen lässt. Er kann lediglich über das Vorhandensein von Beinen und Armen charakterisiert werden. Betrachtet der Rezipient lediglich den Körper der beiden, so stellt er fest, dass der Körper keine Zuordnung zu einer bestimmten Figur zulässt. Es kann sich um jedes beliebige Wesen handeln. Einzig und allein über den Kopf kann ausgemacht werden, dass es sich um Katz und Maus handelt. Der Kopf ist ebenso stark minimalistisch dargestellt. Er hat die Form von einem Katzen- und einem Mauskopf. Zwei Augen und Ohren, eine Nase und ein Mund zieren ihn. Das Design des Kopfes enthält nur notwendige Charakteristika, die auf eine Katze und eine Maus schließen

⁸Das Interview ist nachzulesen auf <http://motionographer.com/features/david-oreilly-interview-please-say-something/> Kopie auf CD-ROM (Datei /onlinequellen/Motionographer_DavidOReilly.pdf) vom 20.11.2011.

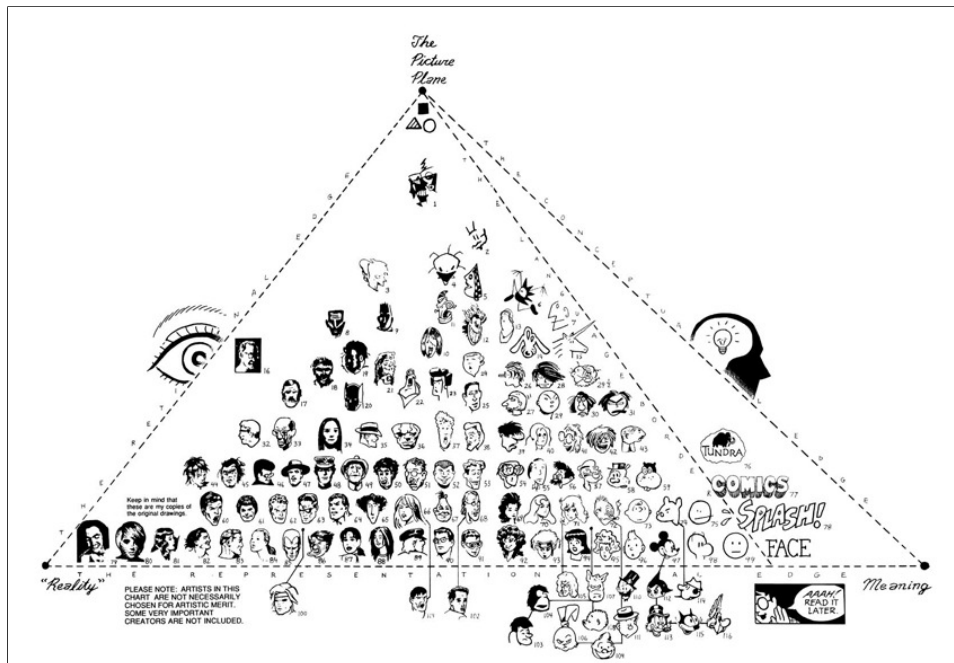


Abbildung 4.3: Mit diesem Schema lassen sich Figuren anhand ihres Abstraktionsgrades einteilen. Scott McCloud unterscheidet zwischen der photorealistischen Abbildung, der ikonischen Abstraktion und der stark abstrahierten Darstellung an der Spitze des Dreiecks. Jede Darstellungsart hat eine unterschiedliche Wirkungsweise auf den Rezipienten.

lassen. Sie besitzen einen hohen ikonischen Abstraktionsgrad, sind aber sofort für den Rezipienten als Katze und Maus erkennbar. Deshalb finden sie in dem vorgestellten Schema nach McCloud Zuordnung zur Bedeutungsebene. David O'Reilly verfolgt mit der stark simplifizierten Darstellung der Figuren weniger, einen cartoonhaften Look zu erzeugen, als das Ziel, generisches und expressionsloses Design zu schaffen. Analog zu David O'Reillys Standpunkt, hält Scott McCloud in [17] fest, dass simpel gehaltene Designs von Figuren helfen, eine Identifikation mit der Figur zu erreichen, während realistische Darstellungen von Charakteren oft dazu eingesetzt werden, ihre Andersartigkeit zu verstärken. Er beschreibt die abstrakte, cartoonhafte Darstellung von Figuren – die oft nur aus wenigen Strichen besteht – als wesentlichsten Faktor, um emotional an der Geschichte bzw. dem Schicksal der Figur, ihrem Innenleben, Anteil zu nehmen. Simple Gestaltung rückt wesentliche Eigenschaften von Figuren in den Vordergrund. Die Figur erscheint universeller. Sie ist Projektionsfläche für eine Vielzahl von Menschen. Bei der photorealistischen Abbildung hingegen kann die Darstellung einer Figur oft nur einem Menschen zugeordnet werden. Die Identifikation mit diesem Charakter fällt schwer. Scott McCloud fügt neben diesen Gründen noch hinzu, dass die gene-

rische Darstellung auch deshalb eine große emotionale Anteilnahme mit sich bringt, da cartoonhafte Charaktere oft an einen selbst erinnern. Er begründet dieses Statement in [17] folgendermaßen: Kommunizieren zwei Menschen miteinander, so trägt jeder ein Abbild seines Gegenübers im Kopf. Gleichzeitig ist es aber auch so, dass beide Kommunikationspartner ein Bild von sich selbst in dieser Situation in ihrem Kopf besitzen. Dieses Bild ist vage, kann mit einer Skizze verglichen werden und entspricht eher der ikonischen Darstellung in Comics. Der Rezipient sieht sich in einer ikonischen Figur also selbst, während er bei photorealistischen Abbildern das Gesicht von jemand anderen betrachtet.

Auf auditiver Ebene besteht PLEASE SAY SOMETHING aus wenigen Toneffekten, die Geschichte wird kaum von Musik begleitet, erst gegen Ende des Films wird verstärkt Musik eingesetzt, um das dramatische Ende der Erzählung zu betonen. Es dominieren die synthetisch generierten Stimmen der beiden Charaktere und Toneffekte, die die Schritte der Figuren darstellen. Die Sprache der Figuren ist unverständlich, der künstliche Klang verstärkt den artifiziellen Charakter der Animation. Erst durch die Übersetzung der Sprache der Figuren über Untertitel, die am unteren Bildrand während des gesamten Films eingeblendet werden, kann der Rezipient den Dialogen der Charaktere folgen. Auch wenn PLEASE SAY SOMETHING vereinzelt zwar Toneffekte aufweist und Katz und Maus miteinander sprechen, so kann der Animationsfilm mit einem Stummfilm verglichen werden, da die Sprache der beiden Charaktere für den Rezipienten nicht nachvollziehbar ist und es für das Verständnis der Handlung deswegen eigentlich keinen Dialogen bedarf. Die Erzählung findet stattdessen über Untertitel und Zeichen als Träger von Bedeutungen statt. Mit der bewussten Einschränkung der technischen und gestalterischen Möglichkeiten der 3D-Software prüft David O'Reilly »that something superficially fake and artificial can produce real emotion. Fundamentally you don't need to put all this work into making 3D look realistic because audiences don't care⁹.«

Der Film beweist, dass Geschichten die ihren künstlichen Charakter nicht verbergen und stark abstrahierte Welten und Figuren darstellen, hohe emotionale Anteilnahme bei Rezipienten erzeugen. Dies spiegelt auch die Entscheidung der Jury der Berlinale 2009 wieder, die PLEASE SAY SOMETHING mit dem *Goldenen Bären* für den Besten Kurzfilm ausgezeichnet hat:

»A film which gave us lots of emotion, sensitivity and much to think about. A very humane story. With characters who made us laugh and feel sad at the same time¹⁰.«

Maßgeblich dabei ist für ihn das stimmige Zusammenspiel von ästhetischen

⁹<http://www.filmireland.net/exclusives/davidoreilly.htm> Kopie auf CD-ROM (Datei /onlinequellen/FilmIreland_DavidOReilly.pdf) vom 20.11.2011.

¹⁰<http://www.withusoragainstus.org/?p=896> Kopie auf CD-ROM (Datei /onlinequellen/StatementJury_PleaseSaySomething.pdf) vom 20.11.2011.



Abbildung 4.4: Das Pixel nimmt unterschiedliche Funktionen in PLEASE SAY SOMETHING ein. Es wird u.a. dazu verwendet, um Dämmerzustände [20, TC=00:05:58:22] und Wetterbedingungen [20, TC=00:00:21:19] zu symbolisieren.

Entscheidungen, die letztendlich eine kohärente Welt schaffen. Er vergleicht dieses Zusammenspiel mit einer Lüge, die so oft wiederholt wird bis sie zur Wahrheit wird[18].

4.2.3 Gestalterische Umsetzung von inneren Zuständen

David O'Reilly nutzt gezielt idiosynkratische Eigenheiten der Computersoftware, um innere Zustände von Figuren auf eine Ebene der Sichtbarkeit zu bringen. Der experimentelle Umgang mit der Software macht es ihm möglich mit einer Vielzahl unterschiedlicher ästhetischer Möglichkeiten psychische Eigenschaften von Figuren darzustellen und Situationen zu kommentieren. Im Folgenden werden verschiedene Techniken erörtert, die in PLEASE SAY SOMETHING angewendet werden, um subjektive Zustände und Perspektiven von Katz und Maus auszudrücken. Der Gebrauch von Pixel nimmt unterschiedliche Funktionen innerhalb des Filmes ein: Sie tauchen in Szenen auf, um Wetterbedingungen zu symbolisieren, bewegen sich wie Artefakte horizontal durch das Bild und kennzeichnen einen Schneesturm. Sie dienen dazu, das Wehen des Windes darzustellen und werden zu Regen, wenn sie vertikal zu Boden fallen. Dabei erwecken sie immer den Anschein, als seien sie Fehler im Bild. Abbildung 4.4 zeigt die vielseitige Verwendung von Pixel in PLEASE SAY SOMETHING. David O'Reilly selbst schreibt in [18] über den gezielten Einsatz von Artefakten:

»The film makes no effort to cover up the fact that it is a computer animation, it holds an array of artifacts which distance it from reality, which tie it closer to the software it came from.«

Pixel werden in PLEASE SAY SOMETHING auch dazu eingesetzt, Dämmerzustände und Träume zu visualisieren. In einer Szene wacht die Katze nach einem Albtraum auf und blickt zur Maus, die neben ihr im Bett schläft. Aus der Perspektive der Katze wird die Maus gezeigt, immer wieder schleichen

sich dabei kaum wahrnehmbare Pixel ins Bild. Eine weitere Funktion nimmt das Pixel ein, um die gewaltige Explosion des Autos darzustellen, nachdem die beiden einen Unfall hatten. Rote, orange und gelbe Pixel strömen aus dem Motor. Während des gesamten Films bleibt er dem Pixel treu – in einer Szene, in der er eine Verlagerung der Schärfentiefe benötigt hat – hat er eine Technik ausgetüftelt, um das Pixel selbst nicht zu verändern. Er hat mehrere Bilder übereinandergelegt, um den Effekt eines Unschärfefilters zu erreichen.

David O'Reilly verwendet *Tags* in kurzen Einblendungen von Zwischenbildern, um einzelne Episoden voneinander abzugrenzen. Der Begriff des *Tagging* ist mit dem Internet aufgekommen und kann deswegen definitiv zur eigentümlichen Ausdrucksweise, die mit der Computerisierung einhergegangen ist, gezählt werden. Es bezeichnet die Kennzeichnung von Information durch Schlagwörter. David O'Reilly benutzt Tags als Stichwörter und begründet in einem Interview auf dem Blog *Motionographer* den intensiven Gebrauch von *Tags* wie folgt: »Tags are a way of adding value to something and I used them to explain certain story elements¹¹.«

Er macht sich neben dem Gebrauch von Pixel und *Tags* auch Charakteristika der 3D-Software zunutze, um Situationen zu kommentieren. In Momenten des Erinnerns verwendet er die Wireframedarstellung von Objekten. Als die Maus beschließt, Selbstmord zu begehen, reflektiert sie über ihre gemeinsame Beziehung zur Katze und erinnert sich an vergangene Zeiten. In der Zeit zurückliegende Situationen werden mit Drahtgittermodellen dargestellt. Abbildung 4.5 zeigt die Szene. Diese Wahl zur Darstellung von Zuständen erleichtert es dem Rezipienten der Narration zu folgen und Sprünge in der Zeit zu verstehen. Die bewusste Instrumentalisierung digitaler Ästhetik verweist in den Arbeiten David O'Reillys gleichzeitig auch immer auf den Entstehungsprozess der Animation. Das Sichtbarmachen von Elementen der 3D-Software verweist auf die Konstruktion von PLEASE SAY SOMETHING selbst. Oft wurden in der Geschichte der Animation selbstreflexive Elemente eingebaut, sie rufen dazu auf, dem *Autor* der Animation Aufmerksamkeit einzuräumen[28, S. 10]. David O'Reilly bedient sich neben digitaler Ästhetik dem klassischen Vokabular der Animation. In einer Szene hebt die Maus einen Tisch in die Höhe, der Tisch bleibt senkrecht stehen, Gesetze der Physik scheinen aufgehoben. Er verstärkt dadurch den Eindruck, dass das Universum, in dem PLEASE SAY SOMETHING spielt, aus seinem Kopf entspringt, die Welt erdacht ist und beweist gleichzeitig, dass etwas Artifizielles Emotionen erzeugen kann.

Er führt Manipulationen am Bild aus, die der Narration eine erklärende Ebene hinzufügen: Verzerrungen im Bild werden eingesetzt, um das Weinen der Katze darzustellen – Abb. 4.6 zeigt den Zustand der Katze. Abbildung

¹¹Das Interview ist nachzulesen auf <http://motionographer.com/features/david-oreilly-interview-please-say-something/> Kopie auf CD-ROM (Datei /onlinequellen/Motionographer_DavidOReilly.pdf) vom 20.11.2011.

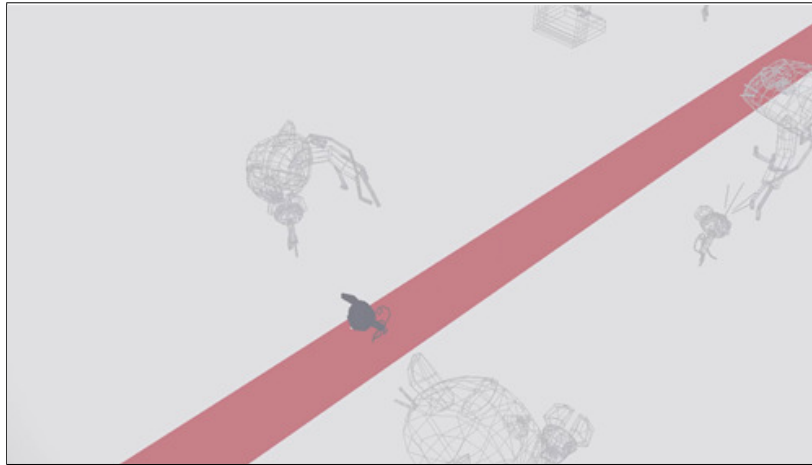


Abbildung 4.5: Die Wireframedarstellung von Figuren findet dann Einsatz, wenn in der Zeit zurückliegende Ereignisse dargestellt werden. Hier reflektiert die Maus über ihre Beziehung zur Katze – Erinnerungen werden über Drahtgittermodelle visualisiert [20, TC=00:08:49:02].

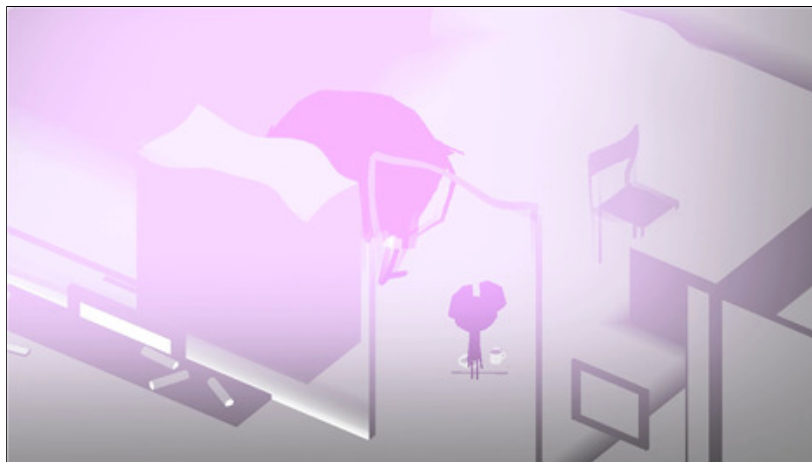


Abbildung 4.6: Verzerrungen im Bild werden verwendet, um die emotionale Befindlichkeit der Charaktere auf eine sichtbare Ebene zu bringen. In diesem Beispiel stellen sie das Weinen der Katze dar [20, TC=00:01:04:00].

4.7 zeigt zerschnittene Bildteile, die innerhalb der Erzählung unterschiedliche Funktionen einnehmen. Sie signalisieren das schnelle Zurückspulen von Zeit. Der visuelle Effekt der dadurch entsteht, ist dabei dem Effekt ähnlich, der sich durch schnelles Zurückspulen eines Filmes ergibt. Sie werden in einer Szene auch dazu verwendet, um die geistige Verwirrung der Katze darzustellen. Umgesetzt durch zerschnittenen Text, der über der Katze schwebt, als sie auf der Schreibmaschine tippt. Der Zustand von Verwirrung und Ir-

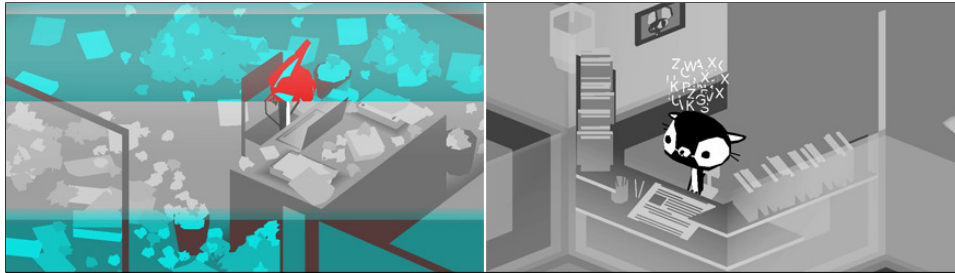


Abbildung 4.7: Bildteile werden zerschnitten, um das Zurückspulen von Zeit zu verdeutlichen [20, TC=00:03:58:17]. Sie finden auch in Szenen Verwendung, in denen geistige Verwirrung ausgedrückt wird – die Katze ist konfus, dargestellt durch zerschnittenen Text über ihrem Kopf [20, TC=00:01:54:18].



Abbildung 4.8: Schockzustände und Schwindelgefühle werden über mehrfach überlagerte und zueinander verschobene Bilder deutlich [20, TC=00:06:40:11].

ritation wird ebenso über das Duplizieren und Verschieben desselben Bildes auf eine sichtbare Ebene gebracht. Die Katze träumt schlecht und wacht auf. Ihre geistige Benommenheit in dieser Situation wird über Überlagerung zweier Bilder visualisiert. Schockzustände und Schwindelgefühle, wie sie die Maus bei ihrem schweren Autounfall erlebt, werden ebenso durch mehrfach überlagerte und zueinander verschobene Bilder verständlich gemacht – Abb. 4.8 zeigt den Effekt.

»The aesthetic rules defining a world should be as few as possible (but no fewer). The more elemental and simple an environment, the more exciting and visually rewarding it is when we introduce changes to it. For example if a film uses every color of the

spectrum all the time, it loses the power to use it creatively over time.«[18]

David O'Reilly verwendet Graustufen, um den monotonen Alltag von Katz und Maus zu verdeutlichen. In entscheidenden Momenten, die eine Wende in der Handlung skizzieren oder Gefühle von Katz und Maus darstellen, verändert sich die Tonalität des Bildes. In einer der ersten Szenen, in der Katz und Maus vom Krankenhaus heimkommen, entgegnet die Maus der Katze auf ihre Bitte hin, über Probleme in der Beziehung zu sprechen, dass sie Arbeit zu verrichten hätte. Die Enttäuschung der Katze wird über ein kurzes Aufblitzen eines Frames, der das vorangegangene Bild invertiert darstellt, wirkungsvoll in Szene gesetzt. Veränderungen der Tonalität im gesamten Bild dienen hauptsächlich dazu, Veränderungen von Zuständen sichtbar zu machen. Als die Maus an ihrem Computer arbeitet vergeht viel Zeit, bis sie endlich bemerkt, dass die Katze abgehauen ist. Das rasche Vergehen von Zeit wird neben veränderten Bildteilen – das Papier türmt sich im Zimmer, der Maus wachsen Papierstreifen aus dem Mund – durch eine veränderte Farbigkeit im Bild erreicht. Momente, die für das Glück von beiden Charakteren wichtig sind und eine positive Wende in der Beziehung vermuten lassen, werden durch kräftige, satte Farben dargestellt. Als die beiden beschließen, Abstand vom Alltag zu gewinnen und aufs Land fahren, verändert sich das Graustufenbild abrupt in ein Bild mit kräftigen, satten Farben.

Ein weiteres wesentliches Charakteristikum in PLEASE SAY SOMETHING ist der Verzicht auf Objekte in Szenen, in denen den Charakteren höchste Aufmerksamkeit zukommen soll. »In shots where the character is the focal point, the shots are very simple. Where the character is overwhelmed by circumstance, there is more detail.«¹² In einer Szene lauscht die Maus den Krankenschwestern, die am Krankenbett der Katze stehen und feststellen, dass das Herz der Katze nicht mehr schlägt. Die Maus ist fassungslos. Sie wird von Trauer erfasst. In diesem hochemotionalen Moment verschwindet die Geometrie des Krankenzimmers nach und nach. Übrig bleibt ein Boden, der an das typische Raster in einer 3D-Software erinnert, das Krankenbett und die beiden Figuren. Durch das allmähliche Auflösen der Umgebung verlagert sich die Aufmerksamkeit auf die Figuren, der Rezipient konzentriert sich ausschließlich nur noch auf den emotionalen Zustand der Maus und findet mehr Gelegenheit emotional Anteil zu nehmen. Umgekehrt taucht die Umgebung nach und nach wieder auf, als die Maus mit dem verlorenen Schal zum Krankenbett der Katze läuft, beide wieder zu sich finden und beschließen, ihrer Beziehung eine Chance zu geben. In Abb. 4.9 ist das bewusste Weglassen bzw. Erscheinen der Umgebung dargestellt. In dem großen Finale von PLEASE SAY SOMETHING wird die Narration durch die gezielte Instrumentalisierung und Abwechslung von Einfachheit und Komplexität der Szenen

¹²<http://zoomy.net/2009/02/28/david-oreilly-please-say-something-final/> Kopie auf CD-ROM (Datei /onlinequellen/Zoomy_DavidO'Reilly.pdf) vom 20.11.2011.

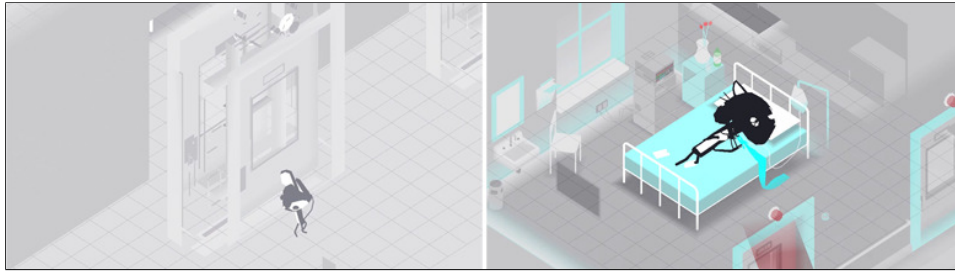


Abbildung 4.9: In Szenen, in denen der emotionale Zustand von Figuren das Zentrum der Aufmerksamkeit bildet, wird auf das Darstellen von Umgebung verzichtet. Die Maus ist fassungslos, als sie im Krankenhaus erfährt, dass das Herz der Katze nicht mehr schlägt [20, TC=00:08:37:05]. Erst als Katz und Maus ihrer gemeinsamen Liebesbeziehung erneut eine Chance geben, taucht die Geometrie wieder auf [20, TC=00:09:22:19].

um ein Vielfaches bereichert.

In all den vorangegangenen Beispielen verwendet David O'Reilly das Bild und den Hintergrund, um Gefühlen von Charakteren Ausdruck zu verleihen. Innere Zustände über Umgebungen und Hintergründe zu visualisieren, ist ein Mittel, das oft in der Geschichte der visuellen Künste Verwendung findet. Auch wenn der Charakter selbst keine Deformation aufweist, beeinflusst die verzerrte Darstellung des Hintergrundes das Verständnis des Rezipienten von inneren Zuständen von Figuren. Visuelle Gestaltungsmittel, die den Hintergrund ins Zentrum der Aufmerksamkeit rücken, werden oft in Geschichten eingesetzt, in denen das Innenleben von Figuren eine tragende Rolle spielt. Legt eine Geschichte größere Aufmerksamkeit auf die Figuren als auf die Handlung selbst, dann ist das realistische, wirklichkeitsgetreue Abbilden von der Umgebung unwesentlich, und Inneres kann über den Hintergrund dargestellt werden [17]. In *DER SCHREI* von dem norwegischen Maler Edvard Munch beispielsweise wird der Seelenzustand der Figur über wild geschwungene Formen und Farben dargestellt. Abb. 4.10 stellt das mitunter bekannteste Gemälde der Epoche des Expressionismus dar.

Ein weiteres Gestaltungsmittel in *PLEASE SAY SOMETHING* ist die Verwendung von Zeichen als Träger von Bedeutungen. Zeichen und Symbole werden wirkungsvoll eingesetzt, um Situationen zu kommentieren und Emotionen von Katz und Maus zu visualisieren. Er verwendet das Symbol eines Rufzeichens, um dem Ärger der Maus Ausdruck zu verleihen, den Buchstaben *Z*, der langsam und wiederholt in den Raum steigt, um Schlaf darzustellen. Ein Herz über dem Kopf der Katze ist Symbol für die Liebe zur Maus. Ein großes *FUCK* zielt in überdimensionaler Größe das Bild, als die Katze den Schal verliert und traurig nach Hause geht. Durch den häufigen Einsatz von Typografie lassen sich in *PLEASE SAY SOMETHING* eindeutig Parallelen zum Genre des Comics ziehen, in dem über ein stark eingeschränktes Reper-

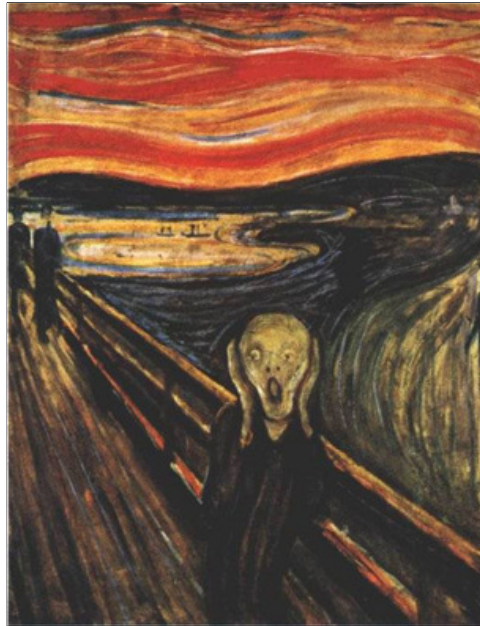


Abbildung 4.10: In der Epoche des Expressionismus haben Künstler subjektive Eindrücke und Regungen in ihren Werken ausgedrückt. In DER SCHREI aus dem Jahr 1893 rückt der Hintergrund durch wild geschwungene Formen und Farben in den Fokus. Er ist Ausdruck des Seelenlebens der Figur.



Abbildung 4.11: Zeichen werden als Träger von Bedeutungen eingesetzt. Die Liebe der Katze wird über ein Herz über ihrem Kopf symbolisiert [20, TC=00:01:35:05], ein riesengroßes *FUCK* nimmt einen Großteil der Bildfläche ein, als die Katze ihren Schal verliert [20, TC=00:01:47:13]. Die starke Verwendung von Symbolen lässt Parallelen zum Genre des Comics zu.

toire an Zeichen, Zustände von Figuren beschrieben werden. Abb. 4.11 zeigt den häufigen Einsatz von Zeichen, um Inneres auf eine sichtbare Ebene zu bringen.

Abschließend sei noch erwähnt, dass der Definition der Brecht'schen Theorie des *Verfremdungseffektes* nach, viele der formalen und ästhetischen Ei-

genheiten in PLEASE SAY SOMETHING als Stilmittel zur Verfremdung der Handlung betrachtet werden könnten. Der Begriff *Verfremdungseffekt* wurde von Berthold Brecht und seinem Epischen Theater geprägt. Das Epische Theater lässt sich im Kern darüber definieren, dass im Gegensatz zum klassischen, aristotelischen Theater versucht wird, das Theaterspiel zu verfremden und den Zuseher zu desillusionieren. Das klassische Theater hat als höchstes Ziel, eine Einfühlung und Identifikation beim Zuseher mit dem Dargestellten zu erreichen, um eine anschließende *Katharsis*, Reinigung, des Rezipienten herbeizuführen. Das Epische Theater nach Brecht bildet den Gegenpol dazu: Durch den Einsatz von *Verfremdungseffekten* soll der Zuseher eine Distanz zum Stück aufbauen, um kritisch über den Inhalt und das Gesehene zu reflektieren. Der Rezipient soll angeregt werden, gesellschaftliche Verhältnisse, die in dem Stück dargeboten werden, zu überdenken und sich fragen, inwiefern an den dargestellten Missständen etwas verändert werden könnte. *Verfremdungseffekte*, die den Zuseher davon abhalten, sich in einzelne Charaktere einzufühlen, sind u.a. das Verwenden von Kommentaren und Liedern, das direkte Ansprechen des Publikums durch Schauspieler, die reduzierte Gestaltung der Bühne, das Verwenden von wenigen Requisiten, stilisierte Sprache und die Austauschbarkeit der Figuren. Der *Verfremdungseffekt* ist mittlerweile gängiges Stilmittel in Literatur, Theater und Film. In allen Künsten dient er dem Zweck, das Dargebotene gegenüber dem wirklichen Leben abzugrenzen, um eine Distanz beim Zuseher zu erzielen. Der Brecht'schen Theorie nach fällt durch die distanzierte Haltung des Rezipienten eine Reflexion über das Dargestellte einfacher. Er ist angehalten, aktiv mitzuwirken.

Viele der eigentümlichen Stilmittel, die David O'Reilly in PLEASE SAY SOMETHING verwendet, werfen Parallelen zu solchen verfremdenden Effekten auf. Die Charaktere kommunizieren über eine artifizielle Sprache miteinander, Untertitel geben Aufschluss über das Gesagte. Zeichen dienen als Kommentare. Vielfältige Manipulationen am Bild verfremden es gleichzeitig. Es werden Katz und Maus dargestellt, sie stehen aber für die Unterschiedlichkeit zwischen Mann und Frau. Sie weisen exemplarische Verhaltensweisen auf, haben gleichnisshaften Charakter und sind austauschbar. Genauso wie eine starke Reduktion der Bühnengestaltung für das Epische Theater charakteristisch war und Umbauten der Bühne während des Stücks stattgefunden haben, so ist auch die Umgebung in PLEASE SAY SOMETHING minimalistisch dargestellt. In manchen Szenen verändert sich die Umgebung während dem Geschehen. Artefakte bereichern und verfremden das Bild.

All diese Stilmittel machen Widersprüche der Realität sichtbar. Der artifizielle Charakter der Animation erinnert den Betrachter daran, dass es sich um ein filmisches Konstrukt handelt. Die Frage, die sich aber in diesem Zusammenhang stellt, ist, ob diese ästhetischen Entscheidungen zu kritischer Distanz aufrufen oder ob sich die eigentümlichen Gestaltungsmittel in PLEASE SAY SOMETHING so gut in das Gesamtkonzept einfügen, dass sie nicht mehr als *Verfremdungseffekte* betrachtet werden können? Die aufgezeigten

Stilmittel können zwar mit *Verfremdungseffekten* des Epischen Theaters in Bezug gebracht werden, nur ist es bei diesen Beispielen nicht möglich, sie im herkömmlichen Sinn als *V-Effekte* zu bezeichnen. Ein Grund, der ausschlaggebend dafür verantwortlich ist, liegt in der Kohärenz der Darstellung. Alle formalen und stilistischen Gestaltungsmittel sind stimmig in das Konzept eingebettet. Sie fallen zwar auf, reißen den Betrachter bei ihrem Auftauchen jedoch nicht aus der Handlung heraus. Ein zweiter Grund, der zu dieser Annahme führt, ist, dass der *Verfremdungseffekt* im Film und im Theater schon so oft Verwendung gefunden hat, dass er mittlerweile den Sehgewohnheiten des Rezipienten entspricht und deswegen seine Identifikation mit dem Dargestellten nicht mehr so einfach brechen kann.

4.3 The External World

THE EXTERNAL WORLD ist ein 17-minütiger digitaler Animationsfilm des Filmemachers David O'Reilly, der 2010 in Deutschland produziert wurde. Anders als bei seinem Vorgängerfilm PLEASE SAY SOMETHING, den David O'Reilly gänzlich alleine geschaffen hat, hat er für dieses Projekt drei weitere Animatoren, einen Co-Produzenten und Co-Writer beschäftigt.

4.3.1 Inhaltliches Konzept

THE EXTERNAL WORLD ist ein episodenhafter Kurzfilm, der mit Ironie, Witz und viel Tiefgang bizarre Handlungsstränge zu einem Ganzen verbindet. Der Animationsfilm spielt auf historische Ereignisse an und reflektiert über Entwicklungen der vergangenen Jahrzehnte, immer an der Grenze des politisch Korrekten. David O'Reilly erzählt in THE EXTERNAL WORLD skurrile Geschichten von einzigartigen Charakteren, viele davon begegnen sich in ihren Episoden. Übergeordnetes Thema im Film ist ein Junge, der das Klavierspielen lernt und in der letzten Szene alle episodisch verlaufenden Handlungen zum Finale zusammenlaufen lässt.

Plot und Story

Die Story des Films wird von einem Jungen eröffnet, der mit seinem Vater das Klavierspielen lernt. Diese Episode bildet das übergeordnete Thema im Film, es ist Anfang und Ende von THE EXTERNAL WORLD und verbindet alle Handlungsstränge zuletzt zu einem wahrnehmbaren Ganzen. In einzelnen Szenen wird die schwierige Vater-Sohn-Beziehung dargestellt. Der Vater hat keine Geduld mit seinem Sohn und schlägt ihn mit seiner Hand, mit einem Fisch und zuletzt auch mit einer Pistole am Hinterkopf. Am Ende greift der Junge selbst zur Waffe und erschießt seinen Vater. Der zweite zeitlich folgende Handlungsstrang ist die Geschichte von mehreren Figuren, die das Ende ihrer Tage in einem Altersheim, dem *Retirement Castle* verbringen.

gen. Bewohner des Altersheims fristen ihr Dasein mit Schlaf, Morden und Fernsehserien. Der Tod lauert und Gott schläft. Im Zuge der Handlung stirbt eine Vielzahl an dementen Alten. Eine Banane erwacht zum Leben und tötet einen Bewohner. Ein Bewohner träumt von Freiheit, Gleichheit und denselben Rechten für die Menschheit. Feuerwehrmänner stürzen in sein Zimmer und schlagen ihn nieder, um seine Träume zu unterdrücken. Bewohner des Altersheimes verfolgen das finale Klavierkonzert des Jungen über den Fernseher im Aufenthaltszimmer, in dem für üblich die Serie *Lovebirds* läuft. Weitere Handlungsstränge spielen alle zur selben Zeit in einer Großstadt. Charaktere treffen sich und verbinden unabhängige Episoden miteinander. Ein Obdachloser ist auf der Suche nach Geld, um sich an einem Automaten Pilze zu kaufen. Er entdeckt einen Quader in einer Wand, springt in Analogie zu den *Super Mario*-Videospielen zu ihm hoch, um sich eine Münze zu schnappen. Ihm begegnen körperlose Gestalten, Enten und Männchen im Motion-Capture-Anzug. Zur selben Zeit versucht ein Mann vergeblich, sich eine Zigarette anzuzünden und verursacht damit eine Reihe an Explosionen, eine junge schwangere Frau mit einem Kopf aus Kot gebärt ein Kind, ein Geschäftsmann angelt in einem Kanal nach seinen verlorenen Autoschlüsseln.

In einer vom Rest unabhängigen Episode wird eine Gestalt, die durch ihren überdimensional großen Kopf mit Hut charakterisiert wird, krank, bekommt vom Arzt ein Rezept *Go fuck yourself* verschrieben, wird dadurch wie ein Wunder geheilt und ist für den Rest des Films im Rausch der Medikamente. Zwei der vielzähligen Episoden in *THE EXTERNAL WORLD* reflektieren aktuelle Fernsichtrends: In einer Episode wird das im letzten Jahrzehnt aufgekommene Format der Reality-TV-Sendungen ironisch betrachtet. In der anderen Episode spielt David O'Reilly auf japanische Fernsehsendungen an. Charaktere mit riesengroßen, zuckersüßen Augen und Köpfen kommunizieren über synthetische Stimmen miteinander, während im Hintergrund Geräusche von Sex zu hören sind. David O'Reillys bizarrer Humor spiegelt sich in einer Episode wieder, in der Gesetze der Physik ausser Kraft gesetzt werden, und ein Vater beim scheinbar harmlosen Frisbeespiel mit seinem Sohn ums Leben kommt. Im nächsten Moment folgt eine kurze Sequenz mit einem Charakter, der aus dem Nichts auftaucht und den Rezipienten auffordert, über das Geschehene zu reflektieren. Einen historischen Bezug stellt der Filmemacher während des Films mehrmals her – in Form von Hakenkreuzen, die Bilder in einem Museum zieren oder wenn eine Lehrerin im Unterricht an Adolf Hitler denkt. Bizarr stellt er auch ein junges Mädchen dar, das einen Wurm entführt, um mit ihm später Sexphantasien auszuleben und letztendlich der unendlichen Trauer verfällt, als der Wurm bei ihren Spielen stirbt. Alle Episoden sind geprägt von skurrilen Ereignissen, die in der Realität nicht passieren würden. David O'Reilly nutzt ästhetische und technische Möglichkeiten, die nur der Animation inhärent sind, um Themen der Politik, der Medien und aktuelle Geschehnisse zu kommentieren und kritisch zu beleuchten. Jede einzelne Episode bietet eine Vielzahl an kritischen Kommentaren und ver-

steckten Äußerungen des Filmemachers. Er führt seinen idiosynkratischen Computer-Stil in *THE EXTERNAL WORLD* weiter, erweitert und verändert ihn, weshalb im Folgenden Besonderheiten im gestalterischen Konzept von *THE EXTERNAL WORLD* erörtert werden.

4.3.2 Gestalterisches Konzept

David O'Reilly verstärkt durch die idiosynkratische Ästhetik von *THE EXTERNAL WORLD* den artifiziellen Charakter der dargestellten Welt. Die Bilder sind durch eine Vielzahl an Details geprägt. Im Gegensatz zu *PLEASE SAY SOMETHING*, in dem David O'Reilly sparsam mit Objekten innerhalb einzelner Szenen umgegangen ist, setzt er in *THE EXTERNAL WORLD* auf detailliertere Modellierung von Räumen und Umgebungen. Bei der Modellierung von Objekten entschließt er sich erneut für die Low-Poly-Variante, während er Figuren mehr Detailtreue zuspricht und diese exakter ausmodelliert. Episoden sind farbenfroh gestaltet. Er verwendet Surface- und Lambert-Shader zur Kolorierung von Objekten, die dem Bild eine stark grafische Anmutung verleihen. Verstärkt wird diese noch durch die zahlreiche Verwendung von Typografie. Er verwendet Schrift, um die Erzählung zu erklären, zeitliche Sprünge zu signalisieren, Objekten eine Funktion zu geben und Situationen kritisch zu kommentieren. Ebenso wie in seinem Vorgängerkino verweist David O'Reilly in *THE EXTERNAL WORLD* auf seine Entstehung im Computer: Er zeigt Objekte in ihrer Wireframedarstellung, verpixelt Frames, um anrühige Inhalte zu verdecken oder um das Vergehen von Zeit darzustellen, nutzt die Low-Poly-Darstellung von Objekten und blendet das Koordinatensystem der 3D-Software bei manchen Szenen im linken unteren Bildrand ein. In einer Szene bezieht er sich direkt auf den Entstehungsprozess im Computer und zeigt ein Vorschau-Rendering direkt aus der 3D-Software. Auch in einer weiteren Szene nimmt David O'Reilly direkt Bezug zum Thema Animation: Ein Junge verfolgt die Ausübung von Sexphantasien des Mädchens, einem anderen Charakter in *THE EXTERNAL WORLD* auf *Shitube*. Während die Mutter meint, dass *Shitube* eine Gefährdung für die Entwicklung ihres Sohnes darstelle, entgegnet der Vater, dass sie sich keine Sorgen machen brauche, da es sich um Animation handelt und deswegen keinen negativen Einfluss auf Menschen habe. Paul Wells schreibt in [28] über die Selbstreflexivität durch Dekonstruktion der Animation wie folgt:

»Such knowingness and self-reflexivity is not new in the history of animation, and arguably, such deconstructive devices may be viewed as the intrinsic but implicit vocabulary of animation *per se*, in the sense that they always operate as a resistance to, and different from, the principles of live-action film making. Animation, in many ways, always reflects upon its own construction [...] and calls attention to the animator as a specific kind of “author”.«

David O'Reilly verwendet den Selbstbezug zum Medium nicht nur, um sich selbst Platz einzuräumen, sondern auch dafür, aktuelle Entwicklungen zu reflektieren. In einer Szene innerhalb der Reality-TV-Sendung köpft die Familie den Kameramann, der das Geschehen mit der Kamera live aufzeichnet. Gleichzeitig wird ein Text für den Zuseher eingeblendet, der betont, dass diese Situation gestellt ist und er sich in einem Animationsfilm befindet¹³. Der selbstreflexive Umgang mit dem Medium in diesen Szenen wirkt kritisch und komisch zugleich. Abbildung 4.12 zeigt unterschiedliche Szenen, in denen David O'Reilly direkt Bezug nimmt auf die Entstehung von THE EXTERNAL WORLD am Computer. In Abschnitt 4.2.3 bereits ausgeführt, können diese Beispiele mit *Verfremdungseffekten* des Epischen Theaters in Verbindung gebracht werden. Der selbstreflexive Bezug zum Medium Animation lässt den Betrachter immer wieder daran erinnern, dass es sich bei dem Film um ein artifizielles Konstrukt handelt. Diese Elemente reißen den Zuseher aus der Handlung, er nimmt eine kritische Distanz zum Betrachteten ein und reflektiert selbst über die Wirkungsweise von Animation, Reality Soaps und anderen aktuellen Fernsehformaten. Eine direkte Parallele zur Brecht'schen Theorie des *Verfremdungseffektes* kann in der Szene gezogen werden, als ein Phantasiewesen direkt zum Rezipienten spricht und ihn auffordert, über das bereits Vergangene in der Handlung nachzudenken. Dieses Mittel fand im Epischen Theater sehr oft Anwendung.

Die Figuren in THE EXTERNAL WORLD stellen einzigartige Geschöpfe dar, die der Phantasie David O'Reillys entspringen. Alle Figuren sind menschenähnlich, sie bewegen sich auf zwei Beinen fort. Die Darstellung des Körpers ist zurückgehalten, während die Köpfe der Figuren detailverliebt gestaltet sind. Während er bei Objekten auf Einfachheit und starke Reduktion setzt, sind Figuren aufwendiger gestaltet. Die Animation der Charaktere erfolgt auf 2's – Bewegungen von Figuren werden in THE EXTERNAL WORLD nicht auf jedem Frame vorgenommen, sondern finden lediglich auf jedem zweiten Frame statt. Trotzdem nimmt der Betrachter Bewegungen von Charakteren laufruhig wahr.

Teufel existieren neben Feuerwehrmännern, Hasen, Igel und Hunden. Skurrile Gestalten existieren neben Männchen mit Motion-Capture-Anzügen. David O'Reilly gibt jedem Charakter Berechtigung in seinem Universum zu agieren. Es scheint das Normalste der Welt, dass diese bizarren Geschöpfe THE EXTERNAL WORLD bevölkern. David O'Reilly schafft in seinem Film eine ästhetische Welt, die zwar nach eigenen Gesetzen funktioniert, aber in sich stimmig ist. Er sieht den Schlüssel zur emotionalen Beteiligung der Rezipienten darin, eine Geschichte kohärent zu erzählen und Darstellungsmittel konsistent einzusetzen.

¹³»Remember: This is merely a cartoon. None of this is real. This is a purely fictional occurrence, in no way based on reality. This is not happening in this universe or any other. Neither are these words. Neither are you. There is only a silent emptiness spreading infinitely in all directions.«

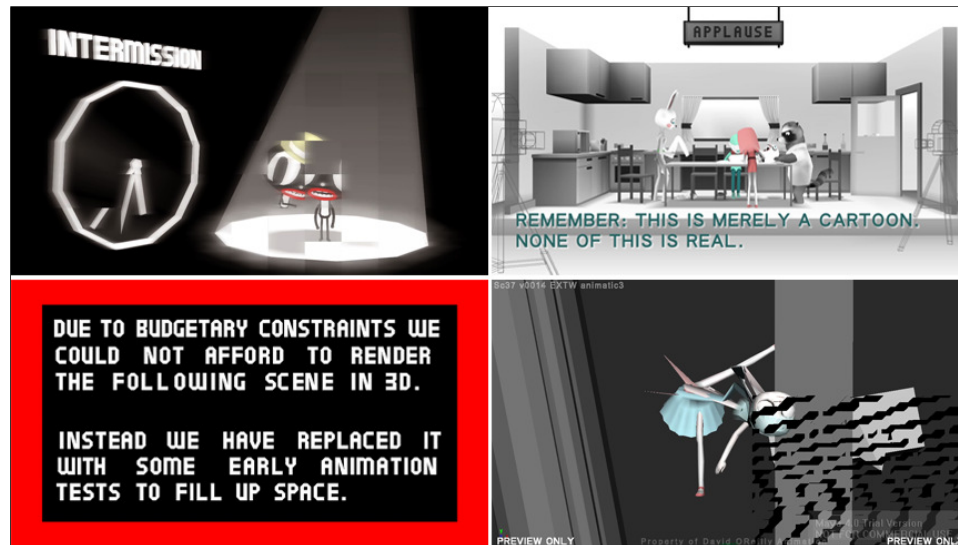


Abbildung 4.12: David O'Reilly verwendet in vielen Szenen den Selbstbezug zum Medium und referenziert die Entstehung von *THE EXTERNAL WORLD* am Computer [25, TC=00:08:40:16], [25, TC=00:14:57:24], [25, TC=00:13:37:09], [25, TC=00:13:58:17].

»My central belief is that the key to aesthetics is coherence. In 3D we essentially create artificial models of worlds. I contend that what makes these world believable is simply how coherent they are, how all the elements tie together under a set of rules which govern them consistently.« [18]

THE EXTERNAL WORLD verfügt über eine große musikalische Dynamik. Szenen werden begleitet von musikalischer Untermalung, die sich nicht aufdrängt, sondern im Hintergrund bleibt. Musik ordnet sich stimmig in das Gesamtkonzept ein, irritiert nicht, sondern verstärkt subjektive Zustände von Figuren und dient lediglich dazu, Situationen zu beschreiben. Dialoge finden zwischen einzelnen Charakteren in englischer Sprache statt, einzige Ausnahme bildet die Episode, in der sich David O'Reilly satirisch mit japanischen Fernsehsendungen auseinandersetzt. Hier sind die Stimmen der Charaktere synthetisch erzeugt und stark verzerrt, sodass es englischen Untertiteln bedarf, um die Konversation mitverfolgen zu können. David O'Reilly setzt Toneffekte dezent, aber wirkungsvoll ein und verwendet Geräuschkulissen, um Szenen glaubhafter erscheinen zu lassen. In einzelnen Episoden greift er auch typische Toneffekte und musikalische Elemente aus Videospielen auf. In einer Szene werden Toneffekte von *Super Mario* herangezogen, in einer anderen Szene, in der ein Charakter im Rausch der Drogen gefangen ist, wird Musik verwendet, die aus diversen Computerspielen bekannt ist und dadurch sofort assoziative Relationen schafft.

4.3.3 Gestalterische Umsetzung von inneren Zuständen

David O'Reilly hat seine Sprache in *THE EXTERNAL WORLD* in ästhetischer und technischer Hinsicht verändert und erweitert. Manche ästhetische Entscheidungen – wie die Verwendung einer rohen digitalen Ästhetik und symbolhaften Sprache durch Zeichen – ziehen sich in *PLEASE SAY SOMETHING* und *THE EXTERNAL WORLD* wie ein roter Faden durch die Erzählungen. David O'Reilly hat zwar sein Repertoire an visuellen Gestaltungsmitteln in *THE EXTERNAL WORLD* ausgebaut, doch hat er diese nicht mehr mit derselben Sorgfalt wie in *PLEASE SAY SOMETHING* verwendet, um innere Zustände sichtbar zu machen. Aus diesem Grund werden hier einzelne Strategien zur narrativen Instrumentalisierung ästhetischer Möglichkeiten nur querschnittsweise beleuchtet.

Er bedient sich dem Ausdruckspotential des Comics und verwendet verstärkt Zeichen und Symbole als Träger von Bedeutungen, die einen betont grafischen Look im Film forcieren. David O'Reilly verwendet die Darstellung durch Wörter in vielerlei Hinsicht. Sie zieren Häuserwände und Fassaden und geben Gebäuden eine Funktion. In diesen Fällen nehmen Bilder eine unterstützende Funktion zu dem Gebrauch von Wörtern ein. Wörter selbst geben Auskunft über die Situation. Meistens aber sind Bild und Wort voneinander abhängig. Gemeinsam erzählen sie eine Idee beziehungsweise eine Geschichte. Der vielseitige Gebrauch von ikonischen Elementen erinnert auch an das Vokabular der modernen Kommunikation. Über Symbole, Piktogramme und *Icons* erhalten Objekte einen universellen Charakter, der von jedem verstanden wird. Abbildung 4.13 zeigt den unterschiedlichen Einsatz von ikonischen Elementen, die für die Sprache des Comics typisch sind und auch in *THE EXTERNAL WORLD* Verwendung finden. Anstatt in einer Szene die Katze auf einem Gemälde zu zeigen, finden die Wörter *THE CAT* Gebrauch. In der Schlusszene, die alle Handlungsstränge zusammenführt, finden alle Charaktere in einem Veranstaltungssaal zusammen, um dem Klavierkonzert des Jungen beizuwohnen. Viele sind ergriffen von der Schönheit des Spiels. Ausgedrückt wird diese emotionale Bewegtheit durch Tränen in den Gesichtern der Figuren. David O'Reilly verwendet für jeden Charakter eine symbolhafte Darstellung von Tränen, ausgedrückt durch *TEAR*, Kreise und Tropfen. In vielen anderen Szenen verwendet er die wohl direkteste und augenscheinlichste Art, Gefühle darzustellen und zeigt Wörter, die den Zustand einer Figur beschreiben. Ein Vogel flirtet mithilfe der Symbolkraft von roten Herzen, die aus seinem Schnabel kommen. Ein Bewohner des Altersheimes träumt von der Gleichheit der Menschen, dargestellt durch *LIBERTY*, *FREEDOM* und *EQUAL RIGHTS*, die umrahmt von weißen Wölkchen aus seinem Kopf steigen. Als sie bis zum Feuermelder aufsteigen, lösen sie Alarm aus. Auch hier kommt der Symbolcharakter seiner Sprache in *THE EXTERNAL WORLD* zum Ausdruck. Ein junges Mädchen weint – anstatt die Pfütze der Tränen am Boden realistisch darzustellen, verwendet David O'Reilly auch hier die Kraft

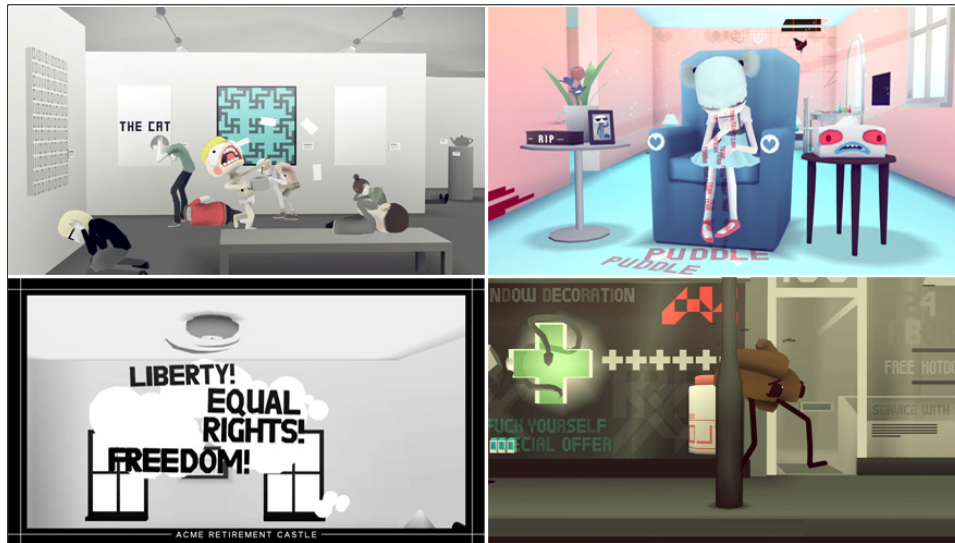


Abbildung 4.13: Die zahlreiche Verwendung von Symbolträgern ist stilgebend in *THE EXTERNAL WORLD*. Es verstärkt den ohnehin stark grafischen Look [25, TC=00:09:42:05], [25, TC=00:11:23:01], [25, TC=00:12:12:06], [25, TC=00:05:19:02].

des Wortes und visualisiert sie über ein großes *PUDDLE* am Fußboden. Der Tod, der sich ins *Retirement Castle* eingeschlichen hat und fortwährend Bewohner umkommen lässt, wird durch eine strichlierte weiße Linie visualisiert.

Ein zweites Merkmal in *THE EXTERNAL WORLD* ist die künstliche Gestaltung der Charaktere. Der Körper ist minimalistisch dargestellt, einzig der Kopf unterscheidet die einzelnen Charakter voneinander und verleiht jeder einzelnen Figur ihre einzigartige Persönlichkeit. Sogar bei Vater und Sohn verzichtet er auf die realistische Darstellung von Augen. Augen werden lediglich über dunkel gefärbte Kreise angedeutet. Durch den Verzicht auf Detailtreue fällt es dem Zuseher leichter, eigene Gedanken, Wünsche und Ängste in die Figur zu projizieren.

David O'Reilly verwendet wie bei seinem vorangegangenen Film *PLEASE SAY SOMETHING* die idiosynkratische Ästhetik des Computers, um die Narration visuell zu unterstützen. Eine verpixelte Darstellung von Objekten verweist auf anrühende Inhalte. Pixel, die horizontal durch das Bild laufen, stellen Blut dar. Konfetti, die durch den Raum fliegen, werden durch Pixel visualisiert. Einzelne Objekte referenzieren die Entstehung des Animationsfilmes am Computer. Kameras, die die Reality-TV-Sendung live ins Fernsehen übertragen, sind über das typische Kamerasymbol aus 3D-Softwares dargestellt. Ein Männchen läuft im Motion-Capture-Anzug durch die Straßen einer Großstadt und zeitweise wird das Koordinatensystem einer 3D-Software im linken unteren Bildeck eingeblendet. Weiters werden in *THE EXTERNAL*

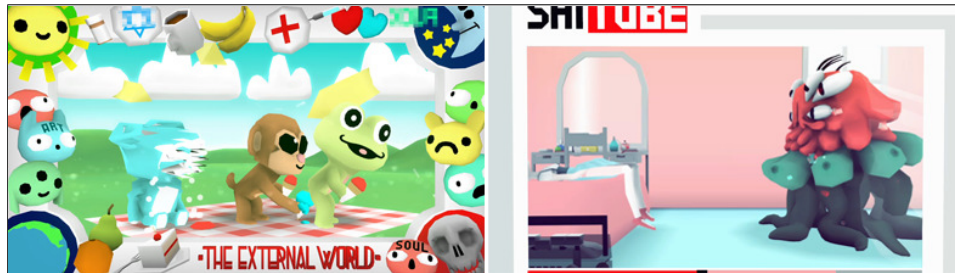


Abbildung 4.14: In *THE EXTERNAL WORLD* werden aktuelle Formate – wie in diesem Beispiel japanische Fernsehformate [25, TC=00:13:29:13] und *Youtube* [25, TC=00:09:24:08] – kritisch beleuchtet.

WORLD Situationen über idiosynkratische Mittel der 3D-Software kommentiert und Zustände nach außen getragen: Explosionen werden über gelbe polygonale Flächen dargestellt, die wirr durch das Bild fliegen. Ebenso wird Übelkeit und Krankheit über eine Wolke an Polygonen symbolisiert, die über den Köpfen von Charakteren schwebt.

Die Handlung und visuelle Umsetzung der Erzählung nimmt in *THE EXTERNAL WORLD* auch immer Bezug zu aktuellen Einflüssen. David O'Reilly referenziert in der ästhetischen Erscheinung des Filmes Videospiele, japanische Fernsehsendungen, stellt Bezüge zum Zweiten Weltkrieg und Youtube her. In Abbildung 4.14 ist ein Handlungsstrang dargestellt, der an die visuelle Erscheinung in japanischen Fernsehserien erinnert. Rechts davon ist die Referenz zu *Youtube* deutlich. Der Verweis auf beide Formate schafft einen kritischen Kommentar David O'Reillys.

Als der Junge seinen Vater mit einer Pistole erschießt, wird der Vorgang des Sterbens des Vaters über die Ästhetik von Computerspielen gelöst. Er fällt zu Boden, sein Körper beginnt mehrmals zu blinken, bis er letztendlich gänzlich verschwindet. Ein Obdachloser entdeckt in einer Seitengasse einen Quader in der Wand, erkennt sofort seine Funktionsweise und schlägt mit dem Kopf auf den Quader, um eine Münze zu erhalten. Er kauft sich davon einen *Magic Mushroom*. Als er den Pilz verzehrt, wächst sein Kopf schrittweise um Dimensionen an. Er kann im Boden verschwinden und an anderer Stelle wieder auftauchen. In Abb. 4.15 lassen sich Parallelen zu dem Computerspielen von *Super Mario* ziehen. Der Charakter mit Hut ist dem Rausch des Medikamentes *Go fuck yourself* verfallen. Er fährt auf einer Landstraße mit viel zu hoher Geschwindigkeit, Autos kommen ihm entgegen, er weicht ihnen knapp aus, als ob es ein Computerrennspiel wäre, in dem er sich befindet. Betont wird hier der Charakter des Computerspiels durch die Verwendung eines für Videospiele bekannten Sounds. Mit denselben auditiven Mitteln arbeitet David O'Reilly in einer Szene, in der sich das Männchen mit Hut duscht, während sich eine andere Figur das Leben nimmt. Bei allen Bei-

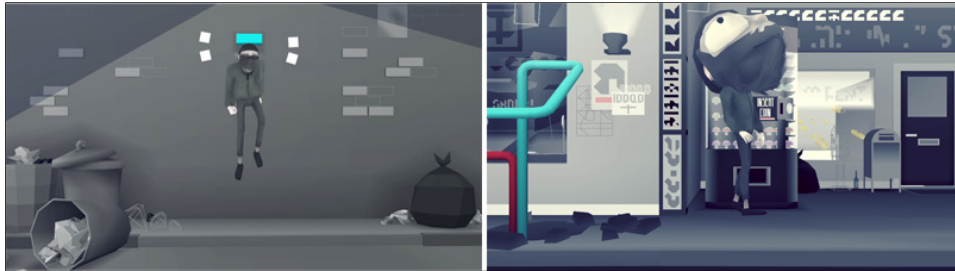


Abbildung 4.15: David O'Reilly referenziert in mehreren Szenen das Genre des Computerspiels. Im linken, [25, TC=00:02:41:06], sowie im rechten Bild, [25, TC=00:08:09:11], werden Parallelen zu *Super Mario* sichtbar.

spielen ist die Parallele zu Computerspielen unverkennbar. Aus *PLEASE SAY SOMETHING* bereits bekannt, setzt er in *THE EXTERNAL WORLD* auf die bewusste Manipulation von Bildern, um Situationen und Zustände darzustellen: Die Ausübung von Sexphantasien eines jungen Mädchens wird über die Verzerrung ihres Körpers dargestellt. Demselben Mittel bedient er sich, als er in einer Szene die Traurigkeit einer japanischen Figur durch Verzerrungen am Kopf beschreibt. Eine Explosion eines Autos verzerrt den gesamten Bildinhalt für kurze Zeit. In der Szene, als der Junge seinen Vater mit einer Pistole erschießt, verändert sich die Tonalität des Bildes einen Frame lang. Die veränderte Farbgebung ist kaum wahrnehmbar, verstärkt aber den irritierten, geschockten Effekt, der beim Zuseher ausgelöst wird, als die Kugel den Vater trifft. Gedanken macht er für den Rezipienten zugänglich, in dem er Teile von Köpfen entfernt und innere Bilder, die sich in den Köpfen von Charakteren befinden, sichtbar macht. Ein Beispiel hierzu bildet die Situation in einem Klassenzimmer, als die Lehrerin *Unacceptable Behaviour* an die Tafel schreibt und dabei an den Zweiten Weltkrieg denkt. In Abb. 4.16 dargestellt, werden ihre Gedanken durch das innere Bild von Adolf Hitler am Laufband sichtbar.

4.4 Ryan

RYAN ist ein 14-minütiger 3D-Animationsfilm von Filmemacher Chris Landreth. Er wurde 2004 in Co-Produktion mit *Copper Heart Entertainment* und dem *National Film Board of Canada* realisiert und gewann 2004 den Oscar für den *Besten animierten Kurzfilm*.

4.4.1 Inhaltliches Konzept

RYAN ist ein animierter Kurzfilm, in dem Chris Landreth technische und gestalterische Möglichkeiten der 3D-Animation wirkungsvoll einsetzt und eine vollkommen neue Anwendung der digitalen Animation schafft – den ani-



Abbildung 4.16: Gedanken, die die Lehrerin mit *Unacceptable Behaviour* verbindet, werden über das innere Bild von Adolf Hitler am Laufband sichtbar [25, TC=00:11:52:02].

mierten Dokumentarfilm. In einem Interview¹⁴ mit dem *Animation World Network*¹⁵ verdeutlicht er Vorteile der Animation, um reale Geschichten von Leuten dokumentarisch zu erfassen und erläutert die Entscheidung, die Geschichte von Ryan Larkin mit den Techniken der 3D-Animation zu erzählen. Über den künstlerischen Charakter der Animation schafft es der Filmemacher eine subjektive Ebene in die Erzählung einzubringen, die dem Live-Action-Film schlichtweg fehlt. Über die Darstellungsebene gelingt es ihm, metaphorisch und symbolisch über angesprochene Inhalte in RYAN zu reflektieren, seine eigene Meinung zu äußern und Situationen zu kommentieren. Er bringt somit seine Sicht der Dinge ein und bereichert die Erzählung um die Ebene der Darstellung. Mithilfe den Qualitäten der Animation werden Dialoge akzentuiert und kommentiert.

Der Film erzählt die reale Geschichte von Ryan Larkin, einem kanadischen Animationskünstler, der vor 35 Jahren einige der einflussreichsten Animationsfilme am *National Film Board of Canada* produzierte, 1978 seine Tätigkeit als Künstler jedoch aufgab und dem Rausch der Drogen verfiel. Ab diesem Zeitpunkt lebte Larkin auf der Straße und bettelte um Kleingeld in den Straßen von Montreal, bis er 2007 an Lungenkrebs stirbt.

Chris Landreth hat – bevor er mit der eigentlichen Produktion des Animationsfilmes begonnen hat – Interviews mit Ryan Larkin und Menschen aus Ryans Leben geführt. All diese Interviews hat er filmisch aufgezeich-

¹⁴Das Interview ist nachzulesen auf <http://www.awn.com/articles/profiles/landreth-iryani> Kopie auf CD-ROM (Datei /onlinequellen/AWN_Ryan.pdf) vom 20.11.2011.

¹⁵Das *Animation World Network*, kurz AWN, ist eine Online-Plattform auf der Artikel, Neuigkeiten, Interviews und Links zum Thema Animation veröffentlicht werden. Das *Animation World Network* veröffentlicht ebenso das Magazin *Animation World*.

net. Zudem hat er Close-Up-Fotos von einzelnen Interviewpartnern gemacht, um Blicke, Mimik und Gestik der Personen einzufangen und diese dann am Computer exakter nachbilden zu können. Die Stimmen in RYAN sind Originalstimmen von Personen aus den einzelnen Interviews. Im Film sprechen sie aus 3D-Charakteren, die den einzelnen Wegbegleitern Larkins entsprechen. Zusätzlich verwendet der Filmemacher eine Erzählerstimme aus dem Off, die eindeutig Chris Landreth selbst zuzuordnen ist. Sie führt in das Leben von Ryan Larkin ein und erläutert seinen Lebensweg. Beeinflusst wurde Chris Landreth bei der Idee, die aufgezeichneten, realen Stimmen aus digitalen Figuren sprechen zu lassen, durch CREATURE COMFORTS – einem mit Knetmasse animierten Kurzfilm von Nick Park aus dem Jahr 1989. In diesem 6-minütigen Film wurden Menschen zu ihrer Wohnsituation befragt, das Gesprochene wurde dabei aufgezeichnet und die Dialoge wurden Zootieren aus Knetmasse unterlegt. Verschiedene Tiere sprechen also mit realen, menschlichen Stimmen – die fiktive Interviewsituation innerhalb der Handlung im Zoo erweckt den Anschein, als ob Zootiere zu ihren Haltungsbedingungen befragt worden wären.

Plot und Story

Die Struktur in RYAN lässt sich in 3 Teile gliedern, die alle in verschiedenen Räumlichkeiten spielen. Die Erzählung beginnt mit einer einführenden Sequenz, in der sich das dreidimensionale, photorealistische Abbild von Chris Landreth in einer Sanitäreinrichtung befindet und in die Geschichte einführt. Gefolgt von dem Hauptteil, in dem Chris Landreth Ryan Larkin in einer schäbigen Cafeteria interviewt. In dieser Sequenz tauchen auch Derek Lamb, Ryans ehemaliger Produzent, Felicity Fanjoy, seine große Liebe und Landreths Mutter, Barbara Landreth, auf. Alle einzelnen Geschichten, die in der Interviewsituation zum Thema werden, werden durch kurze Zwischenblenden, in denen jeweils der Name der Person angeführt wird, voneinander getrennt. Klimax der Erzählung bildet die Szene, in der Chris Ryans Alkoholsucht anspricht. Sie bringt Ryan zum Ausrasten und löst gleichzeitig Chris Landreth aus der Rolle des Interviewers. Anfangs sollte RYAN lediglich die Geschichte von Larkin behandeln. Doch das Thema des Alkoholismus hat Landreth auch selbst in die Handlung manövriert, da seine Mutter, Barbara Landreth, Alkoholprobleme hat. Das Aufkommen dieses Themas in der Cafeteria macht Chris Landreth zu einem eigenständigen Part innerhalb der Handlung und bringt eine Wende in der Erzählung. Den dritten Teil bildet die Schlusssequenz, in der Ryan vor dem *Schwartz's Restaurant* auf dem *Boulevard St. Laurent* in Montreal um Kleingeld bittet. Auf der gegenüberliegenden Straßenseite steht Chris Landreth. Er beobachtet Ryan, grüßt ihn über die Straße und verschwindet.

4.4.2 Gestalterisches Konzept

Chris Landreth nutzt technische und ästhetische Möglichkeiten der Computeranimation, um einen photorealistischen Look zu schaffen, mit dem er Geschichten, die Figuren in sich tragen, auf eine Ebene der Sichtbarkeit bringt. Er verwendet den Photorealismus – analog zu seinem vorangegangenen Animationsfilm BINGO und seinem neuesten Werk THE SPINE – um die Psyche von Figuren nach außen zu tragen. Er fasst seine Intention, die hinter der photorealistischen Abbildung steckt, unter dem Begriff *Psychorealismus* zusammen. *Psychorealismus* ist in *Ryan* als Photorealismus wahrnehmbar und dem Zweck untergeordnet, Zustände von Figuren auf eine Ebene der Darstellung zu bringen. In folgendem Zitat, welches aus einem von ihm verfassten Artikel aus dem Festivalarchiv von *Ars Electronica* 2004 stammt, erläutert er seine Absicht, die er mit der photorealistischen Abbildung bezweckt:

»Im Verlauf der letzten 20 Jahre hat die computergenerierte Bildwelt (CGI genannt) den heiligen Gral namens „Fotorealismus“ angestrebt und auch erreicht. Praktisch jeder abendfüllende Film mit ausreichendem Budget bedient sich der CGI, um eindrucksvolle Explosionen zu inszenieren, Welten mit Außerirdischen zu bevölkern und virtuelle menschliche Schauspieler auftreten zu lassen. Und trotz – oder genau wegen – all dieser verschiedenen Einsatzmöglichkeiten wird CGI weithin als steriles, unpersönliches, grobes, ja, geradezu bedrohliches Medium angesehen. Warum? Ein Teil der Antwort, so glaube ich, liegt darin, dass es in der Charakteranimation noch eine andere Art von „Realismus“ gibt, der längst noch nicht genug erforscht ist: den metaphorischen Realismus der menschlichen Gedanken, Emotionen und psychologischen Nuancen. Können die weit entwickelten Werkzeuge der Computeranimation dazu verwendet werden, diese Art von Realismus zu zeigen?¹⁶«

Die Charaktere in RYAN sind gänzlich digital erstellt und animiert, ebenso die unterschiedlichen Umgebungen – Cafeteria, Sanitäreanlage und die Straße in Montreal sind photorealistische Abbilder einer real existierenden Vorlage. Die digitalen Körper von Chris Landreth und Ryan Larkin gleichen nahezu ihren realen Vorbildern. Um beide Figuren möglichst realistisch erscheinen zu lassen, hat Chris Landreth Videoaufzeichnungen von den einzelnen Interviews und Close-Up-Fotos in unterschiedlichen, oft emotionalen Momenten gemacht, um Ausdrücke im Gesicht und Eigenheiten in der Bewegung der Figuren entsprechend nachbilden zu können. Die digitalen Gestalten in RYAN sind zwar photorealistisch dargestellt, sind aber meist körperlos,

¹⁶http://90.146.8.18/de/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=12812 Kopie auf CD-ROM (Datei /onlinequellen/AEC_Ryan.pdf) vom 20.11.2011.

verdreht und bestehen oft nur aus Knochen. Sie wirken bizarr und fragil zugleich – ihr äußeres Erscheinungsbild ist in RYAN auch immer gleichzeitig Spiegel ihres Innenlebens.

Der Animationsfilm weist in der ästhetischen Darstellung eine stark surrealistische Anmutung auf. Chris Landreth gibt in einem Interview¹⁷ mit Dominic von Riedemann auf der Online-Plattform *Suite 101*¹⁸ an, dass er bei der visuellen Erscheinung in RYAN von Werken der bildenden Künstler Francis Bacon und Pablo Picasso – im Besonderen von dem Gemälde GUERNICA aus dem Jahr 1937 – beeinflusst wurde. Beide Maler haben einflussreiche Werke im 20. Jahrhundert geschaffen. Beiden bildenden Künstlern ist es in ihren Werken gemein, dass sie sich der Dekonstruktion von Figuren bedienen. Der Begriff der Dekonstruktion geht ursprünglich auf Jaques Derrida, einem französischen Philosophen des 20. Jahrhunderts, zurück. Derrida geht davon aus, dass ein Text¹⁹ nicht nur aus These und Antithese besteht, sondern aus einer Menge an weiteren Perspektiven, die gleichzeitig vorhanden sind. Dekonstruktion verlangt es, Texte auf eine bestimmte Art zu lesen und vielschichtige Bedeutungsebenen aufzuspüren. Das Wesen der Dekonstruktion wurde seither in Filmen vielfach aufgegriffen. Dekonstruktion taucht in mehreren Varianten im Bewegtbild auf. Sie kann über den Raum, über Zeit und über Figuren Anwendung finden. Dekonstruktion kann beispielsweise Materialität eines Objektes in Frage stellen. Wenn ein Glas in Bruchstücke zerfällt, und diese Scherben ihre Materialität von einem Festkörper in eine Flüssigkeit, beispielsweise Wasser, ändern, so wird die Erwartungshaltung des Rezipienten gebrochen, da die Situation keinen Bezug zur Realität hat und den Erfahrungen des Betrachters widersprechen [19, S. 24-25]. Die Arbeiten von Bacon, Picasso und Landreth weisen alle stark dekonstruktivistische Tendenzen auf. Die Werke der drei Künstler sind zwar in ihrer visuellen Erscheinung unterschiedlich, aber allen ist es gleich, Körper zu dekonstruieren, um dem Dargestellten zusätzliche, neue Perspektiven hinzuzufügen. Das Besondere an allen Arbeiten und an dem Wesen der Dekonstruktion selbst ist es, dass zusätzliche Bedeutungsebenen erst durch die Dekonstruktion selbst für den Rezipienten sichtbar gemacht werden. Erst über Mittel der Dekonstruktion von Figuren werden in RYAN Zustände von Figuren zum Ausdruck gebracht und für den Betrachter wahrnehmbar.

Im Folgenden werden dekonstruktivistische Mittel in den Werken GUERNICA und dem Selbstporträt von Francis Bacon beleuchtet. Chris Landreth ließ sich von der neuartigen Darstellung von Körpern von beiden Künstlern inspirieren. Die Besonderheit in beiden nachfolgenden Werken ist ihr Um-

¹⁷Das Interview ist nachzulesen auf <http://www.suite101.com/content/interview-chris-landreth-on-the-spine-a127116> Kopie auf CD-ROM (Datei /onlinequellen/Suite101_ChrisLandreth.pdf) vom 20.11.2011.

¹⁸<http://www.suite101.com/>

¹⁹Der Definition Derridas nach stellt alles im menschlichen Leben einen Text dar. Martin Pernsteiner erörtert in [19] den Begriff des Textes nach Derrida.



Abbildung 4.17: In GUERNICA verwendet Pablo Picasso die deformierte Darstellung von Figuren.

gang mit Körpern.

In GUERNICA reagiert Pablo Picasso auf die Zerstörung von Gernika, einer spanischen Stadt, durch den deutschen Luftangriff während des Spanischen Bürgerkrieges. Das Werk stellt eine Dekonstruktionsszene dar, in der Formen ineinander zusammenbrechen und Figuren aus verschiedenen Perspektiven zusammengesetzt sind. Durch die Verwendung der Polyperspektive kann der Betrachter die Figur simultan aus verschiedenen Blickwinkeln wahrnehmen. Dieses gestalterische Mittel lässt sich dem Kubismus zuordnen, in dem die neuartige Darstellungsweise von Inhalten es ermöglichte, Bildgegenstände gleichzeitig aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten. Während die klassische Malerei den Ansatz verfolgte, in ihren Werken Objekte so abzubilden, wie sie in der Natur vorliegen, so hat der Kubismus Figuren und Gegenstände zu Flächen deformiert. Dieses für den Kubismus typische Gestaltungsmittel ermöglichte es dem Rezipienten, eine neue Betrachtungsweise auf Dinge zu entwickeln. Der Betrachter gewann durch die Polyperspektive neue Erkenntnisse über das Wesen von Objekten. Die starke Parallele, die RYAN und GUERNICA verbindet, ist die Darstellung der Körper. Beide Künstler legen den Körper von Figuren offen. Auch wenn beide gänzlich unterschiedliche Mittel verwenden, um die geschlossene Form des Körpers aufzubrechen, so resultieren beide Darstellungsweisen in einer völlig neuartigen Erscheinung von Figuren – der deformierten Darstellung. Picasso sowie Chris Landreth drücken dadurch Befindlichkeiten von Charakteren aus. Picasso verwendet in GUERNICA die Dekonstruktion zu Flächen von Figuren, um Krieg und Verfall darzustellen, während sich Chris Landreth den Möglichkeiten der 3D-Animation bedient, um Zustände von Figuren zu visualisieren. Abbildung 4.17 zeigt deformierte Körper in GUERNICA von Pablo Picasso.



Abbildung 4.18: In den Werken von Francis Bacon steht die menschliche Figur im Zentrum. Ihr äußeres Erscheinungsbild ist erklärter Ausdruck für Gewalt und Krieg. In diesem Selbstporträt aus dem Jahr 1971 stellt er sein eigenes Gesicht verkrüppelt und deformiert dar.

Francis Bacon setzt sich in seinen Werken vornehmlich mit der Darstellung des menschlichen Körpers auseinander. Seine Körper sind entstellt und deformiert. Sie sind Ausdruck von Gewalt und Zerstörung und spiegeln die Schicksalhaftigkeit menschlichen Daseins. Im Zentrum seiner Werke steht meist die menschliche Figur. In Abb. 4.18 ist das Selbstporträt des Künstlers dargestellt. Bacon trennt in seinen Werken den Hintergrund deutlich von dem Vordergrund ab. Der Hintergrund ist meist aus einfachen, geometrischen Formen zusammengesetzt. Das Zentrum der Aufmerksamkeit bildet die Figur, die sich im Vordergrund des Bildes befindet. Er nutzt die Überlagerung mehrerer Farbflächen, um die Figur zu entstellen und ihre Erscheinung zu verwackeln. In Bacons Werken ist der Raum – ebenso wie in RYAN – Ausdrucksträger des Innenlebens der Figur. Über den Raum werden Eigenschaften der Figur dargestellt. In RYAN wird der Raum über nonlineare Darstellung und über das Verwischen von Objekten verzerrt und deformiert. Die Veränderung in der Darstellung des Raumes wird in Momenten sichtbar, in denen Figuren eine hohe Emotionalität besitzen. Der Raum dient als Spiegel der Psyche der Figuren. Er kann als Eigenschaft der Figur selbst betrachtet werden. Analog zu Picassos Werk GUERNICA nutzt Bacon die polyperspektivische Ansicht, um dem Betrachter verschiedene Blickwinkel auf die Figur zu ermöglichen. Diese charakteristische Darstellung von Figuren in Bacons Werken findet ihren Ursprung ebenfalls in der Dekonstruktion. In dem Selbstporträt Bacons kann die Dekonstruktion über die verzerrt dargestellte Figur von Bacon wahrgenommen werden. Chris Landreth ist der Meinung, dass ästhetische Mittel, die Bacon zur Darstellung seines Selbst-

porträts verwendet, eine realistischere Darstellung bringen, als es dem wirklichkeitsgetreuen, fotografischen Abbild von ihm möglich wäre²⁰. Er führt dieses Konzept fort und verwendet moderne Techniken der 3D-Animation, um Körper als Abbildungsträger der Psyche darzustellen. Auch wenn sich der Stil in RYAN zum Großteil an der realitätsgetreuen Abbildung orientiert, so besteht die Welt, in der die Charaktere agieren, aus eigenen Regeln und Gesetzen. Deswegen besteht auch die Möglichkeit, innere Zustände von den einzelnen Charakteren auf eine ungewohnte Weise darzustellen. Dabei ist es am auffälligsten, dass er den Körper von Figuren „öffnet“. Die fehlende Haut der Körper gewährt dem Rezipienten eine Sicht ins Innere, Einblick in die Psyche von Charakteren. Die Auseinandersetzung mit dem Inneren von Körpern in der Kunst geht auf das 15. und 16. Jahrhundert zurück und lässt sich zu diesem Zeitpunkt auf das aufkommende Interesse der Anatomie des Körpers zurückführen. Heute findet die Zerstörung des Körpers bzw. Offenlegung des Körperinneren verstärkt im Film im Bereich des Horrorgenres Anwendung. In [7] wird erörtert, dass der Horrorfilm Inneres offenbart, um Angst und Schrecken beim Publikum zu erwecken, während die Abbildung von offenen Körpern in der Kunst hauptsächlich durch Neugierde und Interesse motiviert war. Wird lediglich die Darstellung von Körpern in RYAN betrachtet, so lässt sich eine Parallele zum Genre des Horrorfilmes ziehen. Der Filmemacher zerstört bewusst Körper von Figuren, stellt Gesichter nur zur Hälfte dar, setzt Wunden und Furchen auf Körper. Der Horrorfilm stellt Körper ebenso intakt dar, deswegen kann er als Vorbild für die Darstellung von Figuren in RYAN gesehen werden. Wird aber der Zweck, den die dekonstruierte Darstellung des Körpers beabsichtigt, untersucht, so grenzt sich der Film sofort vom Genre des Horrorfilms ab, da Chris Landreth nicht versucht, Grauen beim Zuseher zu erwecken. Vielmehr wird über den geöffneten Körper der Innenraum, der ansonsten verdeckt bleibt, offenbart. Das Weglassen von Haut bewirkt, dass der Körper als Einheit zerstört ist. In vielen Horrorfilmen kommt es mit der Verletzung der Haut auch zu einer Zerstörung der individuellen Merkmale und zu einer damit verbundenen Vernichtung der Identität [7]. Bezogen auf die Figuren Ryan und Chris kann behauptet werden, dass die Körperbilder von beiden zwar keinen Identitätsverlust darstellen, sie aber eine seelische Unruhe und Zerbrechlichkeit offenbaren, die dem Zuseher ansonsten verborgen geblieben wäre.

Vereinzelt baut Chris Landreth auch Fotografien, 2D-Fotocollagen, Motion Graphics, Live-Action-Sequenzen, Skizzen und Animationsarbeiten von Ryan Larkin ein. Während die Computeranimation die gegenwärtige Zeit visualisiert, dienen Fotocollagen dazu, Vergangenes von der Gegenwart abzugrenzen und Vorstellungen von Personen darzustellen.

²⁰siehe <http://www.suite101.com/content/interview-chris-landreth-on-the-spine-a127116>
Kopie auf CD-ROM (Datei /onlinequellen/Suite101_ChrisLandreth.pdf) vom 20.11.2011.

Für die visuelle Gestaltung von Derek Lamb, dem ehemaligen Produzenten von Larkin, und Felicity Fanjoy, Larkins großer Liebe, verwendet er – gleich zu den Figuren Ryan und Chris – die Techniken der 3D-Software, setzt dabei aber bewusst auf eine skizzenhafte Anmutung der beiden. Dem Regisseur war es bei der Figurengestaltung von enormer Wichtigkeit, die digitalen Abbilder von Chris und Ryan so darzustellen, wie sie der Filmemacher selbst wahrnimmt. Das Erscheinungsbild der beiden Figuren spiegelt Landreths Interpretation ihrer Psyche wieder. Felicity Fanjoy und Derek Lamb sind im Gegensatz dazu so in Szene gesetzt, wie Ryan Larkin sie sieht. Deswegen wurde bei der Konzeption dieser Charaktere auf Zeichnungen, die Ryan Larkin von den beiden skizziert hat, zurückgegriffen. Mithilfe des Plugins *Paint Effects* für die 3D-Software *Autodesk Maya* wurde der Effekt erzielt, dass beide Körper nur über einzelne, wild geschwungene Striche visualisiert sind und so den Look verstärken, als wären es handgezeichnete Skizzen von Ryan selbst. Gegensätzlich dazu wurden die Texturen für die Körper von Chris und Ryan aus mehreren Fotografien in der Software *Adobe Photoshop* zusammengestellt und auf die 3D-Modelle gemappt. Abbildung 4.19 zeigt die gegensätzliche Gestaltung von den einzelnen Figuren.

Neben der bewussten Manipulation der Körper der Figuren, setzt Chris Landreth in RYAN auch gezielt auf die Deformation der Umgebung, um Inneres von Charakteren auf eine sichtbare Ebene zu tragen. Über den Einsatz nonlinearer Perspektive mithilfe eines selbstprogrammierten Plug-Ins für *Autodesk Maya* und dem Verwischen von einzelnen Objekten mit *Paint Effects* wird der Effekt einer traumhaften, labilen Umgebung erzielt, die immer auch zur Reflexion der emotionalen Befindlichkeit von den Charakteren dient.

Um dem dokumentarischen Realismus in RYAN treu zu bleiben, verwendet Chris Landreth bei der Animation der Figur Ryan keine klassische Pose-to-Pose-Animation, da Ryan Larkins Bewegungen in der filmisch aufgezeichneten Interviewsituation oft diffiziler sind und sehr viel Fingerspitzengefühl bei den Animatoren erforderten. Ryans Bewegungen sind impulsiv, seine Bewegungen widersprechen oft dem, was er in demselben Moment erzählt.

4.4.3 Gestalterische Umsetzung von inneren Zuständen

Chris Landreth setzt in seinen 3D-Animationsfilmen den Photorealismus wirkungsvoll ein, um inneren Gefühlen und Zuständen von Figuren Ausdruck zu verleihen. Er selbst hat für diese eigentümliche Darstellungsweise den Begriff *Psychorealismus* entwickelt. Der Begriff beschreibt die photorealistische Darstellung der Körper der Figuren, die in jedem Moment in RYAN auf das Innenleben der Figur verweist. Körper von Figuren verändern sich je nach Gefühlszustand mehrmals im Laufe der Handlung. Dieses Charakteristikum in RYAN ermöglicht es dem Filmemacher, eigene, subjektive Eindrücke, die er von den Personen während der Interviews gewonnen hat, darzustellen und schafft eine zusätzliche Ebene der Sichtbarkeit für den Rezipienten.



Abbildung 4.19: Die Figuren in RYAN weisen starke Unterschiede in ihrer Gestaltung auf. Während Chris [22, TC=00:10:33:20] und Ryan [22, TC=00:06:32:16] photorealistisch dargestellt sind, wirken die 3D-Modelle von Felicity Fanjoy [22, TC=00:04:07:16] und Derek Lamb [22, TC=00:06:37:04] wie bewegte Skizzen von Ryan selbst.

In RYAN ist hauptsächlich die Darstellung einer Figur Ausdruck ihres Innenlebens. Die Charaktere in dem Film haben eine stark surrealistische Anmutung – ihre Körper sind offen, bestehen oft nur aus einer sie umgebenden Hülle oder aus Knochen. Sie wirken zerbrechlich und skurril zugleich. Furchen im Gesicht zeigen innere Dämonen. Er schöpft die Möglichkeiten der 3D-Software gekonnt aus, um Schmerz, Angst und Zerbrechlichkeit auszudrücken. Über Techniken der 3D-Animation tragen Charaktere ihr Inneres nach außen. Konflikte, psychische Eigenschaften und Gefühle werden über den Körper der Figuren dargestellt. Bemerkenswert in RYAN ist die eigenständige Darstellung der Körperbilder. Chris Landreths Figuren bilden ein Paradebeispiel zum veränderten Umgang mit Körpern seit der Digitalisierung. Der Computer lässt durch sein Charakteristikum der numerischen Datenspeicherung jede beliebige Veränderung des Körpers zu. Abschnitt 3.3 behandelt die ästhetische Entwicklung von Körpern durch die Digitalisierung. Im Folgenden werden Beispiele in RYAN aufgezeigt, die den veränderten Status des Körpers offen legen. Es wird gezeigt, wie sich Chris Landreth neuartigen Mitteln, die durch die Digitalisierung hervorgebracht wurden, be-



Abbildung 4.20: In der Exposition in RYAN beschreibt Chris Landreth vergangene Situationen aus seinem Leben. Dargestellt über sein Spiegelbild, welches Furchen im Gesicht trägt. Jede Narbe in seinem Gesicht lässt Rückschlüsse auf schmerzhaftere Ereignisse zu [22, TC=00:00:32:02].

dient und Grenzen des Körpers, die im Live-Action-Film noch gegeben waren, überwindet. In der Exposition – in der sich Chris Landreth in einer Sanitäreinrichtung befindet, vorstellt und in die Handlung einführt – beschreibt er Situationen aus seinem Leben, die ihm psychische Narben zugefügt haben. Er steht vor einem Spiegel. Während die Figur von Chris furchenlos ist, besteht sein Spiegelbild aus grellbunten Wunden, die Rückschlüsse auf vergangene, schmerzhaftere Ereignisse in seinem Leben zulassen. Chris zeigt dabei auf einzelne Narben in seinem Gesicht und beschreibt Lebensabschnitte, aus denen die sichtbaren Furchen resultieren. Abbildung 4.20 zeigt das deformierte Spiegelbild von Chris in der Sanitäreinrichtung. In der Schlusssequenz auf dem *Boulevard St. Laurent* in Montreal bettelt Ryan um Kleingeld. Hier wird das Konzept der Anfangsszene umgekehrt: Ryan wirkt fragil, sein Körper besteht nur aus einzelnen Teilen. Er spiegelt sich in einem Schaufenster. Das Spiegelbild stellt ihn als gesunden, vitalen Mann dar, sein Körper ist unversehrt. Abbildung 4.21 zeigt die gegensätzliche Darstellung von Ryan und seinem Spiegelbild.

Erwähnenswert ist in der Einführungssequenz, dass das Spiegelbild von Chris verzerrt dargestellt ist. Es wird der Anschein erweckt, als ob Bildinhalte ineinander verschwimmen. Dieser Effekt findet sich auch bei der Darstellung der Umgebung wieder und ist in Abbildung 4.22 dargestellt. Er lässt sich auf den Einsatz einer Technik des Verwischens von Objekten zurückführen. Die Umgebung wirkt dadurch traumhaft und labil und dient – ebenso wie die Körperbilder der einzelnen Charaktere – als Projektion von inneren Gedanken und emotionalen Zuständen.

Die Deformation beschränkt sich während des gesamten Films auf die



Abbildung 4.21: In der Schlusssequenz wird das Konzept der Exposition umgekehrt, Ryan wird zerbrechlich und versehrt dargestellt, während sein Spiegelbild gesund und wundenlos ist [22, TC=00:12:25:17].



Abbildung 4.22: Über eine nichtlineare Darstellung und Technik des Verwischens verschwimmen Bildinhalte ineinander, Umgebungen werden deformiert dargestellt. Sie spiegeln emotionale Befindlichkeiten von Ryan und Chris wieder [22, TC=00:01:14:16].

Umgebung, Charaktere werden davon ausgeschlossen. Martina Stiftinger hat sich in [24] ausführlich mit der nichtlinearen Darstellung in RYAN beschäftigt. Sie beschreibt die besondere Bedeutung der Verwendung der nichtlinearen Perspektive in Szenen mit verspiegelten Oberflächen. In diesen Szenen lässt sich erkennen, dass Spiegelbilder das Gegenteil der eingesetzten Darstellungsart visualisieren. Wird die räumliche Umgebung nichtlinear dargestellt, enthält das Spiegelbild die linearperspektivische Variante dazu. Neben vielen anderen gestalterischen Mitteln verwendet Chris Landreth die Nichtlineari-

tät, um Subjektivität auszudrücken, wobei in vielen Szenen nicht exakt zu erkennen ist, wessen Perspektive über die nonlineare Darstellung visualisiert wird[24].

Neben dem Verwischen von Objekten und der nichtlinearen Darstellung lässt sich in der Anfangssequenz ein Achsensprung erkennen. Die Kameraachse wird umgekehrt, nachdem Chris in das Geschehen eingeführt hat. Das gesamte Bild wird horizontal gespiegelt. Verstärkt ist diese Spiegelung an Bildern zu erkennen, die typografische Elemente und Symbole enthalten – Plakate und Beschriftungen sind während der gesamten restlichen Handlung spiegelverkehrt dargestellt. Der Achsensprung ist in Filmen ein bewährtes Mittel, um gezielt Desorientierung beim Zuseher zu erreichen. Er stellt eine Möglichkeit der Dekonstruktion dar. Er ist als Filmschnitt definiert, bei dem die Handlungsachse übersprungen wird. Die Handlungsachse kann dabei als gedachte Linie zwischen Schauspielern imaginiert werden. Durch einen Achsensprung verändert sich die Position und Blickrichtung der Schauspieler relativ zum Rezipienten. Der daraus resultierende Effekt löst Konfusion beim Betrachter aus. Gleichzeitig kann er aber auch – bewusst eingesetzt – als Kippmoment gedacht werden. Chris Landreth verwendet den Achsensprung in RYAN dazu, um zwischen zwei Welten zu wechseln – der realen Welt, in der sich die Figur Chris ganz zu Beginn befindet und der reflektierten Welt – in die bereits über die Umkehrung der Kameraachse in der Exposition gewechselt wird. Bei diesem Achsensprung wechselt zudem das Spiegelbild mit der Gestalt von Chris in der Sanitäreinrichtung. Chris Landreth hat nun selbst Furchen im Gesicht, die seine inneren Dämonen repräsentieren. Sie wachsen und ziehen sich wieder zusammen, abhängig vom emotionalen Zustand in dem er sich befindet. Diese Spiegelung lässt den Schluss zu, dass die Handlung in der reflektierten Welt stattfindet. Szenen, in denen Spiegelbilder vorkommen, sind demnach unreflektiert und bilden die reale Welt ab. Die Besonderheit von Spiegeln kommt im Bewegtbild äußerst oft zum Einsatz. Jacques Lacan, französischer Psychoanalytiker des 20. Jahrhunderts, setzt sich in seinen Theorien mit den verschiedenen Stadien der Entwicklung des Ichs auseinander. Er stellt vier Grundannahmen auf, eine davon nennt er Spiegelstadium. Der Lacan'schen Theorie zufolge, beginnt mit dem ersten Blick in den Spiegel eine Entfremdung des Ichs. Das Kind sieht im Spiegel einen Körper, den es selbst aber gar nicht fühlt. Durch den Blick in den Spiegel identifiziert es sich mit etwas, das es nicht ist. Parallelen in RYAN lassen sich diesbezüglich erkennen, als dass Chris Landreth in der Exposition in der Sanitäreinrichtung, sein Spiegelbild mit Furchen im Gesicht erkennt und der Blick in den Spiegel eine veränderte Sichtweise hervorruft, die bis zum Schluss bestehen bleibt. Ähnlich wie im Spiegelstadium eines Kindes, beginnt die Figur Chris sich mit seinem Spiegelbild zu identifizieren. Er nimmt die Identität des vernarbten, von seiner Vergangenheit geprägten Ichs an. Verstärkt wird diese Umkehrung der Welten durch den bereits erwähnten Achsensprung. Die Szene führt zu einem Kippmoment. Schon ab diesem Zeitpunkt löst sich



Abbildung 4.23: Ryans Körper ist zugleich Ausdrucksträger und Ergebnis seines ungewöhnlichen, harten Lebensweges [22, TC=00:02:09:12].

Chris aus der Rolle des Interviewers. Es macht ihm zu einem Teil der Handlung selbst.

Im zweiten Teil der Handlung betritt Chris die Cafeteria, Ryan sitzt bereits am Tisch. Sein Körper ist Ausdruck für seinen emotionalen Zustand, er spiegelt das harte Leben Ryans wieder. Er ist dürr und wird nur über eine leere Hülle charakterisiert, hinter der sich nichts verbirgt. Seine Arme bestehen aus Knochen, sein Kopf aus wenigen Gesichtspartien, die einen Blick ins Innere zulassen. Sein Gesicht wird von einer markanten Brille geziert, das Gesicht selbst besteht nur aus einem Auge. Vor ihm befindet sich eine Trinkflasche auf dem Tisch, aus der wiederholt Arme nach Ryan greifen – Zeichen dafür, dass Ryan Verlangen verspürt, Alkohol zu trinken. Abbildung 4.23 zeigt die deformierte Gestalt Ryans während der Interviewsituation. Als Ryan von der Inspirationsquelle zu seinem Werk WALKING²¹ erzählt, zeigt ihm Chris einzelne Zeichnungen davon, die Larkin vor 35 Jahren gemacht hat. Er sieht diese zum ersten Mal seit dem Zeitpunkt, als sie entstanden sind. Er ist berührt, erinnert sich an das Werk zurück – im Inneren seines Kopfes werden alte Zeichnungen, die er gemalt hat, projiziert. Immer wieder werden in RYAN Bilder und Farben auf der Innenfläche seines Kopfes dargestellt – sie repräsentieren das, was Ryan vor sich erfasst²². Die Figur auf der Zeichnung, die er in der Hand hält, beginnt sich zu bewegen. Es findet eine Überblendung auf Originalwerke von Larkin statt. Chris Landreth setzt verschiedene Gestaltungstechniken ein, um Rückblenden in Ryans Vergangenheit darzustellen. Durch den Einsatz von Fotocollagen, historischem

²¹WALKING ist eine handgezeichnete Animation aus dem Jahr 1968, in der sich Larkin mit unterschiedlichen Bewegungsformen von Menschen befasst.

²²Nachzulesen auf <http://www.awn.com/articles/profiles/landreth-iryani> Kopie auf CD-ROM (Datei /onlinequellen/AWN_Ryan.pdf) vom 20.11.2011.

Material von Ryan Larkin selbst, Skizzen und Live-Action-Material wird der dokumentarische Charakter von RYAN verstärkt, da sich Dokumentarfilme meist der formalen Sprache der Mischtechnik bedienen. Eine Verbindungsbrücke zwischen der gegenwärtigen Interviewsituation und dem vergangenen Leben Ryans wird über Skizzen und Fotografien geschaffen, die Chris Ryan in der Cafeteria zeigt. Als Ryan ein altes Foto von ihm und Felicity Fanjoy sieht, werden Erinnerungen in seinem Kopf wach. Gedanken, die beim Betrachten der Fotografie aufkommen, werden über Bilder direkt auf der Innenseite seines Kopfes visuell dargestellt. Es findet eine Überblendung zu einer animierten Fotocollage statt, die Ryan und Felicity bei den *Academy Awards* zeigt. Direkt danach findet eine kurze Einblendung des Namens *Felicity* statt. Die darauf folgende Sequenz beinhaltet Interviews, die Chris mit Ryan und Felicity Fanjoy über ihre gemeinsame Liebe geführt hat. Die Interviewsituation mit Felicity wird über ihre direkte Anwesenheit dargestellt. In 4.4.3 bereits beschrieben, wird ihre Gestalt über bunte, wild verlaufende Linien und Konturen definiert. Die Darstellung von Felicity Fanjoy orientiert sich an den Skizzen von Larkin, die er von ihr gezeichnet hat. Ihr Körperbild drückt aus, wie Larkin sie wahrnimmt. Um den künstlichen Charakter ihrer Anwesenheit in der Cafeteria zu verstärken, verschwindet die Umgebung, allein Ryan, der zu diesem Zeitpunkt über seine Graustufendarstellung in den Hintergrund tritt, Felicity und Chris sitzen am Tisch. Mikrofone befinden sich neben dem Tisch und verdeutlichen den dokumentarischen Realismus. Abbildung 4.24 zeigt die Situation in der Cafeteria. Der Dialog zwischen Chris und Felicity wird in der Situation unterbrochen, als sich Ryan am Gespräch der beiden beteiligt und kommentiert, dass er gerne Kinder mit Felicity gehabt hätte. Ryans fortwährende Liebe zu Felicity wird in dem Moment für den Rezipienten augenscheinlich, als er ihre Hand berührt und ein heller, violetter Schein aus seinem Arm entspringt. Grelle, pinke Farben zieren sein Gesicht, Gesichtsteile werden vervollständigt, seine Haut ist plötzlich faltenlos. Die positiven Gefühle, die er mit Felicity teilt, verjüngern seine Gestalt. Chris ist von seinem Sessel verschwunden – das Liebespaar ist in diesem emotionalen Moment für sich. Unterbrochen wird die traumhafte Sequenz durch Ryans Impuls, Alkohol zu trinken. Erneut greifen Arme aus der Trinkflasche zu ihm. Gefolgt von der Einblendung von Larkins letztem Film *STREET MUSIQUE*, in den er selbst einführt: Eine Schwarzweiß-Fotografie, welche Ryan zeigt, erwacht zum Leben, bewegt sich und erklärt seine Intention hinter *STREET MUSIQUE*. Um eine Verbindung zwischen dem stark künstlichen Charakter der handgezeichneten Animationen von Ryan und den 3D-Figuren in der Interviewsequenz zu schaffen, taucht die dreidimensionale Gestalt von Ryan als junger Mann inmitten von *STREET MUSIQUE* auf. Er interagiert mit animierten Formen, bis der Zeichentrickfilm verschwindet und er alleine in einem finsternen Raum steht. Scheinwerfer sind auf ihn gerichtet. Die Figur des jungen Ryan befindet sich in einer totalen Leere, die Umgebung ist undefiniert. Er sitzt am Boden, ist orientierungslos und verzweifelt. Surreale



Abbildung 4.24: Das Interview mit Felicity wird über ihre direkte Anwesenheit in der Cafeteria dargestellt. Die Umgebung im Hintergrund verschwindet und wird durch einen blauen Hintergrund ersetzt. Felicitys Körper entspringt der 3D-Software, wird aber skizzenhaft dargestellt. Ihr Körperbild visualisiert Ryans Wahrnehmung von ihr. Um die zentrale Aufmerksamkeit auf das Interview mit Felicity zu lenken, wird Ryan über Graustufen dargestellt [22, TC=00:04:15:22].

neonfarbene Elemente entspringen aus seinem Kopf, umwickeln ihn, nehmen ihn in Gefangenschaft und lassen ihn verschwinden. Eine mögliche Interpretation dieser Sequenz, die aufgrund des Lebensweges Ryans nahe liegt, ist, dass diese Szene die Wende in Ryans Leben darstellt, als er beschließt seinen Beruf als Animationskünstler aufzugeben und seine Verzweiflung im Rausch der Drogen für Momente zu vergessen versucht.

Beendet wird diese Rückblende durch Chris in der Cafeteria, der eine Skizze von Derek Lamb zu Ryan reicht und damit das Gespräch über Ryans ehemaligen Produzenten einläutet. Ryan betrachtet die Zeichnung Dereks, in seinem Hinterkopf manifestiert sich das Bild von Derek, welches den Anschein erweckt, als ob es direkt zu Ryan sprechen würde. Eine lebende Skizze Dereks erscheint neben Ryan am Tisch in der Cafeteria. Sie schildert ihre Sicht auf Ryan als Animationskünstler und fragile Person. Als Derek die Angst eines jeden Künstlers anspricht, nicht mehr kreativ sein zu können, wird der emotionale Zustand von Chris ins Zentrum gerückt. Chris ist betroffen von dieser Aussage, in ihm kommt seine latent schlummernde Furcht hoch, als Künstler zu versagen. Grelle Fäden strömen aus seinem Kopf, umspannen sein Gesicht und ersticken ihn. Sein Kopf transformiert sich in den Kopf des jungen Ryan. Sein Körper fliegt in eine unendliche Tiefe. Abbildung 4.25 zeigt die Furcht von Chris. Die starke Emotionalität von Chris löst ihn aus der passiven Interviewrolle. Es lassen sich Parallelen zwischen seinen inneren Ängsten und Ängsten von Ryan erkennen. Es erfolgt eine Wende in



Abbildung 4.25: Die Angst von Chris, als Künstler zu versagen, wird über grelle Fäden, die aus seinem Kopf strömen und versuchen, ihn zu ersticken, sichtbar [22, TC=00:06:58:00].



Abbildung 4.26: Arme, die aus der Stirn von Chris ragen, greifen nach Ryan. Ein Heiligenschein poppt aus dem Kopf von Chris. Der moralisierende Charakter des Gesprächs und die Besorgnis über Ryan, als Chris das Thema der Alkoholsucht Larkins anspricht, werden sichtbar [22, TC=00:08:36:10].

der Handlung. Chris wird selbst Teil der Handlung. Die anschließende Sequenz räumt ihm Platz in der Erzählung ein. Den Höhepunkt der Handlung bildet das Gespräch, in dem Chris seine Besorgnis über Ryans Alkoholsucht äußert. Chris wird moralisierend, pinke Hände greifen aus seiner Stirn zu Ryan, ein Heiligenschein poppt aus seinem Kopf. Die visuelle Erscheinung von Chris in Abbildung 4.26 stellt Bedenken Landreths über Ryans Alkoholsucht dar. Der Hintergrund wird in dem Moment verzerrt dargestellt, als sich Landreth bewusst wird, dass das ursprüngliche Interview mit Ryan auch

eine Dokumentation über ihn selbst ist. Die Konversation der beiden erhitzt sich. Die Cafeteria, die anfänglich noch scharf dargestellt ist, ist nun kaum noch zu erkennen. Als Ryan mit einem lauten »*What?*« auf das Bedrängnis von Chris hin, seine Alkoholsucht zu stoppen, reagiert, bläst sich die Umgebung für einen kurzen Augenblick auf. In diesem erhitzten Dialog wird vermehrt auf den Einsatz von Handkameras gesetzt – sie verstärken die hohe Emotionalität der beiden Charaktere in der Szene. Ryans Ausbruch wird auf diese Weise geschildert und intensiviert. Er springt von seinem Stuhl, als er erbost über die Tatsache spricht, dass man ohne Geld nichts erreichen kann. Sein Körper fliegt wortwörtlich auseinander, rote Fäden, die an Adern und Blutgefäße im menschlichen Körper erinnern, springen aus Ryan. Chris' emotionale Anteilnahme an der Geschichte Ryans ist groß, er sieht Teile von sich in Ryan wieder und erkennt Parallelen zwischen Ryan und seiner Mutter, Barbara Landreth. Es folgt der dritte Teil in RYAN. Er stellt die aktuelle Lebenssituation und den Alltag Ryans auf einer Straße in Montreal dar, in der er um Kleingeld bettelt. Chris grüßt Ryan von der gegenüberliegenden Straßenseite aus. Seine Gestalt ist verändert. Sein Kopf besteht nur aus einzelnen Partien im Gesicht. Einzeln sein Mund, seine Nase und ein Auge sind erkennbar. Sein Körperbild hat sich an die Gestalt Ryans angenähert. Es lässt vermuten, dass das Interview mit Ryan innere Dämonen von Chris an die Oberfläche gebracht hat und er durch Gespräche mit Ryan festgestellt hat, wo seine eigenen inneren Ängste liegen und er eine, zu Ryan ähnliche, Zerbrechlichkeit in sich spürt.

Kapitel 5

Schlussbemerkungen

Maßgeblich bei der Wahl des Themas für die vorliegende Diplomarbeit war die große Neugierde und das enorme Interesse an der vielseitigen Figurendarstellung im Animationsfilm. Figuren bilden seit jeher das Zentrum der Aufmerksamkeit in fiktionalen Filmen. Die Figurenkonstruktion durch den Filmemacher ist ein hochkomplexer Prozess, der darüber entscheidet, wie die Figur von Rezipienten letztendlich wahrgenommen wird. Ausschlaggebend für das Verständnis einer Figur sind neben formalen Gestaltungsmitteln ästhetische Entscheidungen, die der Filmemacher trifft. Für die Wahrnehmung ist es von Wichtigkeit, die Figur lediglich als artifizielles Konstrukt zu erkennen, welches vom Filmemacher überzeugend inszeniert wird. Im Live-Action-Film wird die Figur über einen Schauspieler verkörpert, während sie in der Animation über Werkzeuge, die von Pinsel bis zu Computer reichen, von Grund auf belebt wird. Bei erfolgreicher Konzeption einer Figur im Live-Action- und Animationsfilm wird ihr vom Rezipienten ein Innenleben zugeschrieben. Der Animationsfilm bietet dabei – im Vergleich zum Live-Action-Film – den bedeutenden Vorteil, dass Charaktere innerhalb von künstlichen Welten agieren, die nicht an Regeln und Gesetze der Realität gebunden sind. Mit unzähligen gestalterischen Möglichkeiten, die der Animation als Kunstform inhärent sind, kann das Innenleben von Figuren vom reinen Unsichtbaren auf eine visuelle Ebene verlagert werden und so dem Publikum direkt erfahrbar gemacht werden.

Im klassischen Zeichentrick- und 2D-Animationsfilm sind vielfältige visuelle Strategien eingesetzt worden, um innere Zustände von Charakteren auf ungewohnte, neuartige Weise darzustellen, moderne Techniken der 3D-Animation wurden hingegen noch wenig instrumentalisiert, um psychische Eigenschaften von Figuren zu externalisieren. Die Computeranimation stellt unzählige Möglichkeiten zur Verfügung, traditionelle Techniken mit progressiven Technologien zu mischen und so eine neue Form der filmischen Erzählung zu schaffen, in der subjektive Zustände von Figuren zum Ausdruck gebracht werden. Aus diesem Grund wurde die Auseinandersetzung mit dem

Thema in der Diplomarbeit auf den 3D-Animationsfilm beschränkt, da die Behandlung auf den gesamten Animationsfilm ausgebreitet, den Rahmen gesprengt hätte und der 3D-Animationsfilm noch viel an innovativem Potential besitzt, eine Erzählung durch den Einsatz von idiosynkratischen Darstellungsmitteln der 3D-Software um vielschichtige Bedeutungsebenen zu bereichern.

Kapitel 2 und 3, in denen spezifische Charakteristika digitaler Bilder und Entwicklungen in der Computeranimation erörtert werden, haben gezeigt, dass sich zu Beginn eine betont digitale Ästhetik in der 3D-Animation manifestiert hat. Grund dafür sind technische Limitationen, die erst im neuen Jahrtausend von Animationskünstlern überwunden werden konnten. Oft wurde der Entstehungsprozess am Computer selbst zum Thema der Narration. Die großen technischen Einschränkungen zu Beginn waren auch dafür verantwortlich, dass Figuren, die digital erstellt worden sind, fremdartig auf das Publikum wirkten. Deswegen hat man diesen Effekt noch verstärkt, und den digitalen Körper so in Szene gesetzt, dass seine Andersartigkeit betont wurde, da ohnehin zu diesem Zeitpunkt nicht an die menschenähnliche Konstruktion einer Figur zu denken gewesen ist. Mittlerweile ist es aber, bedingt durch den rasanten technischen Fortschritt in der Computeranimation, der Jahr für Jahr zu beobachten ist, möglich, verschiedene Ästhetiken am Computer zu erzeugen und andere Medien zu imitieren. Die Computeranimation hat nun auch die photorealistische Darstellung erreicht, um die sie seit Beginn mit allen technischen und ästhetischen Mitteln gekämpft hatte. Sie ist an einem Punkt angelangt, an dem neue Techniken erdacht und spielerisch erarbeitet werden können, um neue Darstellungsformen zu schaffen. Im Bereich der 3D-Animation gibt es bis jetzt noch kaum Beispiele, die sich ästhetischer Möglichkeiten digitaler Bilder bemächtigen, um das Seelenleben von Figuren nach außen zu tragen. Diese Annahme hat sich auch durch die intensive Recherche am Anfang dieser Diplomarbeit bestätigt. Es wurden nur wenige Beispiele im Bereich der digitalen Animation gefunden, in denen versucht wird, konventionelle Darstellungsweisen zu überwinden und neue Formen der Narration zu schaffen. Deswegen beschränkt sich Kapitel 4 auch auf die Analyse von 3 aussagekräftigen Beispielen aus dem Bereich des 3D-Animationsfilmes. Die Tatsache, dass die Computeranimation in diesem Bereich noch in ihren Startlöchern steht, kann als Schwierigkeit bei der Aufarbeitung filmischer Beispiele gesehen werden, da sich der Umfang auf ein paar wenige Exemplare reduziert, gleichzeitig hat sie aber auch gezeigt, dass in diesem Bereich noch viel an Potential steckt.

Die intensive Auseinandersetzung mit den einzelnen Fallbeispielen hat gezeigt, dass die 3D-Animation ein breites Feld an gestalterischen Möglichkeiten zur Visualisierung innerer Zustände von Figuren bietet. Die Gegenüberstellung der Animationsfilme beider Filmemacher offenbart den enormen Kontrast in ihrem ästhetischen Ausdruck. David O'Reilly bemächtigt sich der Idiosynkrasie des Computers und der dafür typischen Ästhetik, um Inneres

von Figuren nach außen zu tragen. Er widerlegt in *PLEASE SAY SOMETHING* und *THE EXTERNAL WORLD* die weit verbreitete Meinung vieler Filmschaffender und Kritiker, dass der 3D-Animationfilm und im Speziellen die eigentümliche Ästhetik von Computerbildern kühl und ausdruckslos seien. Seine Werke beweisen, dass mithilfe des gestalterischen Potentials der Computeraanimation zusätzliche Bedeutungsebenen geschaffen werden können, die eine starke Ausdruckskraft und Emotionalität besitzen. Der progressive Umgang des Filmemachers mit der Computersoftware legt den innovativen Charakter der Computeranimation dar, Gefühle von Figuren darzustellen und die Narration über innovative Darstellungsformen zu bereichern. Der experimentelle Gebrauch der Software schafft eine unverkennbare, einzigartige Ästhetik der Darstellung, um der Psyche von Charakteren Ausdruck zu verleihen.

Chris Landreth setzt hauptsächlich die Darstellung deformierter Körper in *RYAN* ein, um psychische Eigenschaften für Rezipienten nachvollziehbar zu machen. Die Dekonstruktion des Körpers ist zwar von Künstlern schon vielfach in Malerei, Film usw. thematisiert worden, doch ist die Manipulation von Körpern in *RYAN* in ihrer dreidimensionalen Erscheinung neuartig. *RYAN* ist ein Paradebeispiel für den veränderten Umgang mit Körpern seit der Digitalisierung, welche in Kapitel 3.3 behandelt wird. Durch die Untersuchung der einzelnen Werke ist offenkundig geworden, dass beide Filmemacher neben neuartigen Darstellungsmöglichkeiten der 3D-Animation, auch auf bewährte Techniken anderer visueller Ausdrucksformen zurückgreifen, um Unsichtbares sichtbar zu machen. David O'Reilly bedient sich zum Großteil dem Gestaltungsrepertoire des Comics, während sich Chris Landreth auf Strömungen der bildenden Kunst stützt. Bei genauer Betrachtung lässt sich feststellen, dass *RYAN* von mehreren Einflüssen in der Darstellung innerer Zustände von Charakteren geprägt ist. Einerseits lassen sich Parallelen zum Genre des Horrorfilmes erkennen, in dem Körper zerstört werden und Körperinneres offen gelegt wird. Weiters ist die starke Dekonstruktion von Körpern, der Einsatz nonlinearer Perspektive und das Verwischen von Bildinhalten surrealistischen Einflüssen – vornehmlich Werken Picassos und Bacons – zuzuordnen. Handkameras, Mischtechniken aus Skizzen, Live-Action-Material und Fotocollagen verweisen auf den Dokumentarfilm und verstärken den dokumentarischen Realismus in *RYAN*.

Die Auswahl an exemplarischen Beispielen hat die Diversität an Möglichkeiten der Computeraanimation unter Beweis gestellt, Zustände von Figuren zu externalisieren. Gleichzeitig hat sie aber auch erkennen lassen, dass unterschiedliche Techniken David O'Reillys und Chris Landreths nicht miteinander verglichen und kombiniert werden können. David O'Reillys Figuren haben durch die Verwendung von Surface-Shadern einen stark zweidimensionalen, grafischen Charakter, während Charaktere von *RYAN* durch ihre photorealistische Darstellung in ihrer Dreidimensionalität verstärkt werden. Der Kontrast der Darstellung der Figuren demonstriert, dass unterschiedliche Gegebenheiten andere Figurenkonstruktionen erfordern und der Umgang

mit dreidimensionalen Körpern ein anderer sein muss, als der mit zweidimensionalen Körpern. In RYAN beispielsweise würde die Glaubwürdigkeit einer Figur vermindert werden, wenn ihr Körper –analog zu den Arbeitsmethoden David O'Reillys – in einem psychisch fragilen Zustand über das Verpixeln vom gesamten Bild realisiert werden würde. Der hohe Grad an Photorealismus in RYAN schafft eine andere Erwartungshaltung bei Rezipienten als PLEASE SAY SOMETHING und THE EXTERNAL WORLD. Die Auseinandersetzung mit digitalen Körpern in 3.3 und den Figuren in den einzelnen Fallstudien hat bewiesen, dass der Umgang mit Körpern einen äußerst feinfühligsten Prozess darstellt, der viel Sensibilität im Umgang mit Körperdarstellungen und ein richtiges Gespür bei der Wahl visueller Gestaltungsmittel zur Darstellung von inneren Zuständen über äußere Erscheinungen erfordert.

Grundsätzlich könnten filmische Beispiele in der vorliegenden Diplomarbeit noch erweitert werden. Die Vermutung, die zu Beginn der Recherche vorhanden war, ist jedoch relativ rasch bestätigt worden, dass es bis zum jetzigen Zeitpunkt nur wenige Künstler gibt, die sich in der 3D-Animation mit dieser speziellen Form der Narration beschäftigen. Beispiele der digitalen Animation sind bis dato äußerst rar, deswegen hätte auf Exemplare aus dem Bereich der traditionellen Animation zurückgegriffen werden müssen. Erschwerend wäre hier hinzugekommen, dass in der 2D-Animation und in klassischen Zeichentrickfilmen andere Voraussetzungen existieren.

Weiters könnten noch Untersuchungen angestellt werden, welche Anwendungsmöglichkeiten und Strategien es im Bereich der 3D-Animation noch gibt, um neuartige Erzählformen zu schaffen und zusätzliche Bedeutungsebenen zu kreieren. Es könnten beispielsweise Überlegungen getroffen werden, wie Filmemacher mithilfe von digitalen Gestaltungsmöglichkeiten der 3D-Animation eine Wende in der Handlung darstellen könnten, wie zeitliche Sprünge signalisiert und inhaltliche Beziehungen visualisiert werden könnten.

Meine Neugierde, wie und in welche Richtungen sich diese Form der narrativen Erzählung in Zukunft entwickeln wird, ist groß. Mit enormem Interesse werde ich zukünftige Entwicklungen und Trends in diesem Bereich verfolgen. Technische Möglichkeiten sind mittlerweile so ausgereift, dass Animationskünstler das innovative Wesen der Computeranimation erst richtig begreifen. Deswegen liegt die Vermutung nah, dass in Zukunft noch eine Menge an Animationsfilmen entstehen werden, die die Narration auf vielfältige Art und Weise mit zusätzlichen Ebenen anreichern und so Bedeutungsebenen schaffen, die in konventionellen Darstellungsweisen verborgen bleiben. Da die 3D-Animation in diesem Bereich noch am Anfang steht und noch viele unterschiedliche Entwicklungen folgen werden, wird mich diese Thematik auch in Zukunft noch beschäftigen. Das Thema der visuellen Narration im 3D-Animationsfilm, im Besonderen zur Darstellung von seelischen Zuständen von Figuren, ist noch weitgehend unerforscht, es gibt hier noch viel zu entdecken, weswegen es in den nächsten Jahren noch viel an Aktualität besitzen wird.

Anhang A

Inhalt der DVD-ROM

Mode: Single-Session (DVD-ROM)

A.1 Diplomarbeit

Pfad: /

Diplomarbeit.pdf Diplomarbeit

A.2 Praktische Arbeit

Pfad: /

hey_wait.mov Kurzfilm „Hey, Wait“ (Quicktime-Film)

A.3 Online-Ressourcen

Pfad: /onlinequellen/

AEC_Ryan.pdf http://90.146.8.18/de/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=12812

AWN_Ryan.pdf <http://www.awn.com/articles/profiles/landreth-iryani/>

BasicAnimationAesthetics_DavidOReilly.pdf
<http://www.davidoreilly.com/2009/08/basic-animation-aesthetics>

FilmIreland_DavidOReilly.pdf <http://www.filmireland.net/exclusives/davidoreilly.htm>

Motionographer_DavidOReilly.pdf
<http://motionographer.com/features/david-oreilly-interview-please-say-something/>

ShiftMagazine_DavidOReilly.pdf http://www.shift.jp.org/en/archives/2008/04/david_oreilly.html
StatementJury_PleaseSaySomething.pdf
<http://www.withusoragainstus.org/?p=896>
Suite101_ChrisLandreth.pdf
<http://dominic-von-riedemann.suite101.com/interview-chris-landreth-on-the-spine-a127116>
TheNewHollywood_PaulaParisi.pdf http://yoz.com/wired/1.08/features/silicon_stars.html
Zoomy_DavidOReilly.pdf <http://zoomy.net/2009/02/28/david-oreilly-please-say-something-final/>

Literaturverzeichnis

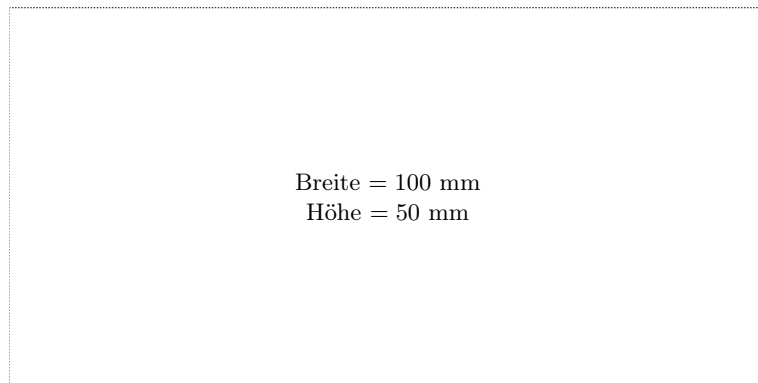
- [1] Benjamin, W.: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2006.
- [2] Berger, R.: *Im Brennpunkt des Wandels. Auf dem Weg zu einer neuen Schnittstelle*. In: Lischka, G. (Hrsg.): *Reihe um 9 – Am Nerv der Zeit. Symposion Schnittstellen*. Benteli, Bern, 1996.
- [3] Bordwell, D. und K. Thompson: *Film Art. An Introduction*. The McGraw-Hill Companies, Inc., New York, 2001.
- [4] Dinkla, S.: *Pioniere Interaktiver Kunst von 1970 bis heute*. Hatje Cantz Verlag, Karlsruhe, 1997.
- [5] Drott, H.: *Computerbild. Wirklichkeit und Fiktion*. dot Verlag, Frankfurt am Main, 1995.
- [6] Eder, J.: *Die Figur im Film – Grundlagen der Figurenanalyse*. Schüren Verlag, Marburg, 2008.
- [7] Flachberger, K.: *Die Visualisierung des Todes und des toten Körpers im Animationsfilm*. Diplomarbeit, Fachhochschule Hagenberg, Digitale Medien, Hagenberg, Austria, Juli 2011.
- [8] Flückiger, B.: *Emotion Capture. Wie es einer digitalen Figur gelingt, Emotionen zu wecken*. In: *Audiovisuelle Emotionen: Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*. Herbert von Halem Verlag, Köln, 2007.
- [9] Flückiger, B.: *Visual Effects: Filmbilder aus dem Computer*. Schüren Verlag, Marburg, 2008.
- [10] Franke, H. W.: *Bildende Kunst aus dem Computer*. Ars Electronica 1984 [Band 01], 4, 1984.
- [11] Freiberg, H.: *Thesen zur Bilderziehung im Fach Kunst. Plädoyer für ein neues Fachverständnis in der Bild-Mediengesellschaft*. In: *Chancen und Grenzen der Neuen Medien im Kunstunterricht*. BDK-Verlag, Hannover, 1998.

- [12] Furniss, M.: *Art in Motion. Animation Aesthetics*. John Libbey Publishing, Marrickville, 2007. Originalausgabe 1998.
- [13] Guminski, K.: *Kunst am Computer. Ästhetik, Bildtheorie und Praxis des Computerbildes*. Dietrich Reimer Verlag, Berlin, 2002.
- [14] Haraway, D.: *Die Neuerfindung der Natur: Primaten, Cyborgs und Frauen*. Campus Verlag, Frankfurt am Main; New York, 1995.
- [15] Lischka, G. J.: *Das Monitorstadium*. In: BILDO-Akademie (Hrsg.): *Bildmaschinen und Erfahrung*. Hentrich, Berlin, 1990.
- [16] Manovich, L.: *The Language of New Media*. MIT Press, Cambridge, 2001.
- [17] McCloud, S.: *Understanding Comics. The Invisible Art*. HarperCollins Publishers, Inc., New York, 1993.
- [18] O'Reilly, D.: *Basic Animation Aesthetics*. Internet, 2009. Abgerufen am 23. Mai 2011, von <http://www.davidoreilly.com/2009/08/basic-animation-aesthetics>. Kopie auf CD-ROM (Datei docs/BasicAnimationAesthetics.pdf).
- [19] Pernsteiner, M.: *KON – Destruktion dekonstruiert. Analyse ästhetischer und narrativer Gestaltungsfelder der Dekonstruktion im Bewegtbild*. Diplomarbeit, Fachhochschule Hagenberg, Digitale Medien, Hagenberg, Austria, 2009.
- [20] *Please say something*. Online Video, 2009. <http://www.davidoreilly.com/category/video>.
- [21] Richter, S.: *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action: Die neue Bildästhetik in Spielfilmen*. Transcript Verlag, Bielefeld, 2008.
- [22] *Ryan*. Online Video, 2004. <http://www.nfb.ca/film/ryan>.
- [23] Salomon, C.: *The Art of The Animated Image. An Anthology*. The American Film Institute, Los Angeles, California, 1987.
- [24] Stiftinger, M.: *Nichtlineare Darstellungen im Bewegtbild. Eine Analyse ästhetischer und narrativer Gestaltungsfelder*. Diplomarbeit, Fachhochschule Hagenberg, Digitale Medien, Hagenberg, Austria, 2007.
- [25] *The external world*. Online Video, 2011. <http://www.theexternalworld.com/>.
- [26] Weibel, P.: *Zur Geschichte und Ästhetik der digitalen Kunst*. Ars Electronica 1984 [Band 02], 4, 1984.

- [27] Wells, P.: *Understanding Animation*. Routledge, New York, 1998.
- [28] Wells, P.: *Animation. Genre and Authorship*. Wallflower Press, New York, 2002.

Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —