

# Die abstrakte Darstellung von Emotionen und inneren Zuständen in der expressiven bildenden Kunst und Animation

VERENA HOLZER



MASTERARBEIT

eingereicht am  
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im September 2016

© Copyright 2016 Verena Holzer

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

# Erklärung

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

Hagenberg, am 22. September 2016

Verena Holzer

# Inhaltsverzeichnis

<b>Erklärung</b>	<b>iii</b>
<b>Kurzfassung</b>	<b>vi</b>
<b>Abstract</b>	<b>vii</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1 Motivation und zentrale Fragestellung . . . . .	1
1.2 Struktur der Arbeit . . . . .	1
<b>2 Die Bedeutung der Abstraktion in Kunst und Animation</b>	<b>3</b>
2.1 Abstraktion, expressive Animation und Fotorealismus . . . . .	3
2.1.1 Der Weg zur Abstraktion und expressiven Kunst . . . . .	4
2.1.2 Abstraktion im Film . . . . .	9
2.1.3 Expressionistischer Film . . . . .	14
2.1.4 Expressive Kunst und Animation . . . . .	16
2.2 Deformation des Körpers zur Darstellung innerer Zustände . . . . .	22
2.2.1 Physiognomik . . . . .	22
2.2.2 Die Entwicklung des Morphings als Grundstein der Körpertransformation . . . . .	24
<b>3 Die abstrakte Darstellung von Emotionen in der bildenden Kunst</b>	<b>29</b>
3.1 Die Zeit im Statischen . . . . .	30
3.2 Edvard Munch . . . . .	31
3.2.1 Einflüsse, Leben und künstlerisches Schaffen . . . . .	31
3.2.2 Bildanalyse . . . . .	32
3.3 Francis Bacon . . . . .	34
3.3.1 Einflüsse, Leben und künstlerisches Schaffen . . . . .	34
3.3.2 Bildanalyse . . . . .	36
3.4 Maria Lassnig . . . . .	38
3.4.1 Einflüsse, Leben und künstlerisches Schaffen . . . . .	38
3.4.2 Malerei, Körperbilder und Körpergefühlsfarben . . . . .	39
3.4.3 Bildanalyse . . . . .	40

3.5	Arnulf Rainer . . . . .	41
3.5.1	Einflüsse, Leben und künstlerisches Schaffen . . . . .	43
3.5.2	Bildanalyse . . . . .	45
<b>4</b>	<b>Die abstrakte Darstellung von Emotionen in der Animation</b>	<b>48</b>
4.1	<i>Ryan</i> . . . . .	49
4.1.1	Psychorealismus und Bezüge zur bildenden Kunst . . . . .	49
4.1.2	Formen der Emotionsdarstellung . . . . .	50
4.1.3	Figurenkonsistenz . . . . .	51
4.2	Maria Lassnig's Filme und Animationen . . . . .	54
4.2.1	Themen und Ästhetik . . . . .	54
4.2.2	<i>Selfportrait</i> . . . . .	54
4.3	<i>Waking Life</i> . . . . .	56
4.3.1	Rotoshop . . . . .	56
4.3.2	Die Ästhetik von <i>Waking Life</i> . . . . .	57
<b>5</b>	<b>Die Darstellung von Emotionen in der Animation <i>Inside</i></b>	<b>60</b>
5.1	Handgezeichnete Ästhetik . . . . .	61
5.2	Das Auflösen des Körpers . . . . .	61
5.3	Die Verkörperung der Depression . . . . .	63
5.4	Spontane Übermalungen als unmittelbarer Emotionsausdruck	64
5.5	Der Raum als Widerspiegelung der Emotionen . . . . .	65
5.6	Montage als Mittel zur Erzeugung von Surrealität . . . . .	66
<b>6</b>	<b>Fazit</b>	<b>67</b>
<b>A</b>	<b>Inhalt der CD-ROM/DVD</b>	<b>69</b>
A.1	Masterarbeit . . . . .	69
A.2	Online-Ressourcen . . . . .	69
A.3	Abbildungen . . . . .	70
<b>Quellenverzeichnis</b>		<b>72</b>
	Literatur . . . . .	72
	Filme und audiovisuelle Medien . . . . .	74
	Online-Quellen . . . . .	75

# Kurzfassung

Die Darstellung von Emotionen und inneren Zuständen geschieht in Realität, Film und fotorealistischer Animation zumeist über Mimik und Gestik. Jedoch schaffen es vor allem die expressive Kunst und Animation durch Rückgriff auf abstrakte Elemente, eine Darstellung von Gefühlen abseits des Fotorealismus zu erreichen.

Doch wie kann die expressive Kunst und Animation vermeintlich festgeschriebene Konventionen von Mimik und Gestik zur Emotionsdarstellung brechen und zudem Gefühle im Betrachter auslösen? Ziel der Arbeit ist, herauszufinden, welche Möglichkeiten die Entwicklungen in der Kunstgeschichte und Animation des 20. Jahrhunderts bieten, um eine abstrakte Darstellung von Emotionen und inneren Zuständen in der Animation und bildenden Kunst zu erreichen.

Dabei werden frühe Entwicklungen in Kunstgeschichte, Film und Animation Anfang des 20. Jahrhunderts untersucht, um Einblick in die Entwicklung der Abstraktion zu erlangen. Die Untersuchung der Künstler Edvard Munch, Francis Bacon, Maria Lassnig und Arnulf Rainer geben neben den Animationen *Ryan*, *Selfportrait*, *Waking Life* und *Inside* konkrete Anhaltspunkte für die Darstellung innerer Zustände. Es wird geklärt, was expressive Animation ist beziehungsweise warum und wie sie Gefühle im Betrachter erwecken kann.

Die Untersuchungen zeigen die Notwendigkeit der Abstraktion und Möglichkeiten der Körperdeformierung zur Darstellung innerer Zustände und Emotionen in der expressiven bildenden Kunst und Animation.

# Abstract

In reality, film and photorealistic animation, emotions and internal conditions are usually portrayed through facial expressions and gestures. However, expressive arts and animations excel in representing feelings by utilizing abstract elements.

How are the allegedly established conventions of portraying emotions through facial expressions and gestures broken by using expressive arts and animations to additionally trigger feelings in the viewer? This paper takes a close look on developments in art and animation in the 20<sup>th</sup> century, in hope of finding new possibilities for portraying emotions and internal conditions in animation and fine arts.

Early developments at the beginning of the 20<sup>th</sup> century in fine arts, film and animation are examined to get insights into the evolution of abstraction. The paper explores ideas of the artists Edvard Munch, Francis Bacon, Maria Lassnig and Arnulf Rainer, but also the animations *Ryan*, *Selfportrait*, *Waking Life* and *Inside*. This gathers specific concepts for the portrayal of inner conditions. Furthermore, a clarification of the meaning of expressive animation leads to a discussion of how and why emotions are evoked in audiences.

These investigations show the necessity of abstraction and the possibility of body deformation for representing inner conditions and emotions in expressive fine arts and animation.

# Kapitel 1

## Einleitung

### 1.1 Motivation und zentrale Fragestellung

Der Einsatz des Fotorealismus in der Animation scheint gegenwärtig auf dem Vormarsch zu sein. Aufgrund von technisch immer komplexeren Möglichkeiten, die stets höhere Grade an Realismus erlauben, ist hier kein Ende in Sicht. Expressive Ausdrucksweisen bleiben dabei oft auf der Strecke. Gefühlsdarstellungen erfolgen hauptsächlich durch Mimik und Gestik.

Doch bieten vor allem die expressive Kunst und Animation eine Vielzahl an Möglichkeiten, Gefühle auf abstraktere Weise abseits des Fotorealismus darzustellen. Dadurch können Emotionen wie eine erweiterte Realität gezeigt werden und bieten der Animation und Kunst viele Möglichkeiten, das Gefühlserleben des Betrachters zu erhöhen.

Jedoch stellt sich die Frage, wie expressive Kunst und Animation eingesetzt werden können, um durch Emotionsdarstellung Gefühle im Betrachter zu erzeugen. Es geht auch darum herauszufinden, welche Möglichkeiten die Entwicklungen in der Kunstgeschichte und Animation des 20. Jahrhunderts bieten, um eine abstrakte Darstellung von Emotionen und inneren Zuständen in der Animation und bildenden Kunst zu erreichen.

Deshalb sollen die Vorteile der expressiven Kunst gegenüber dem Fotorealismus und Möglichkeiten zur abstrakten Darstellung von Emotionen und inneren Zuständen näher betrachtet werden.

### 1.2 Struktur der Arbeit

Um die Entwicklung der für die expressive Kunst so wichtigen Abstraktion näher zu beleuchten, werden zunächst frühe Entwicklungen in Kunstgeschichte, Film und Animation Anfang des 20. Jahrhunderts näher betrachtet. Neben den Avantgardisten der Animation, die sich mit den Themen Form, Farbe und Rhythmus beschäftigten, findet der expressionistische Film, der sich um Ausdruck bemüht, Erwähnung. Zeitgleiche Entwicklungen in der

Kunstgeschichte zeigen den Zusammenhang mit Animation und Film und erste Ansätze zwischen expressiver und abstrakter beziehungsweise gegenstandsloser Darstellung. Zum besseren Verständnis erfolgt eine Einordnung des Begriffes der Expressivität und ein Vergleich der abstrahierten expressiven Kunst mit fotorealistischen Darstellungen. Dabei werden die Vorteile expressiver Bildsprache aufgezeigt.

Nachdem die Wichtigkeit der Abstraktion für die expressive Kunst besprochen wurde, soll der Aspekt der Körperdeformierung beziehungsweise des Morphings zur Darstellung innerer Zustände näher betrachtet werden. Auch mögliche Probleme werden beleuchtet.

Die folgende Beschäftigung mit den Künstlern Edvard Munch, Francis Bacon, Maria Lassnig und Arnulf Rainer zeigt eine Vielzahl an Möglichkeiten, um Körperdeformationen und abstrakte Bildsprache für Emotionsdarstellungen einzusetzen. Der Sprung in die Animation erfolgt über die Werke *Ryan*, *Selfportrait* und *Waking Life* und bietet Erkenntnisse in der expressiven Animation zur Darstellung innerer Zustände.

Die Analyse der Animation *Inside* gibt weitere Einblicke in die Möglichkeiten der Emotionsdarstellung. Das Eigenwerk bezieht sich in seiner Bildsprache auf die behandelten Künstler und Animationen.

## Kapitel 2

# Die Bedeutung der Abstraktion in Kunst und Animation

Kunst und Animation kennen unendlich viele Ausdrucksweisen. Es gibt keine definitive Ästhetik der expressiven Kunst, dem Hauptaugenmerk dieser Arbeit. Abstraktion, ob in der gegenständlichen oder gegenstandslosen Kunst, scheint jedoch für die Darstellung von Expressivität von hoher Wichtigkeit zu sein. Es stellt sich die Frage, ob Perfektion oder Unvollkommenheit und Abstraktion zum Ziel führen und es ermöglichen, Gefühle und innere Zustände auf eine expressive Art und Weise darzustellen.

Dieses Kapitel ist bestrebt, aufzuzeigen, wie die bildende Kunst des frühen 20. Jahrhunderts den Weg für stark abstrakte gegenständliche Kunst wie dem Expressionismus beziehungsweise in weiterer Folge gegenstandslose Kunst und Animationen ebnete – eine Auslotung der Möglichkeiten der Abstraktion. Ziel dieser Bemühungen ist, den Weg zur expressiven Kunst aufzuzeigen und Vorteile der Abstraktion zu verdeutlichen.

Zudem ist eine Beschäftigung mit dem Körper notwendig. Die Themen Physiognomik und Morphing bieten interessante Denkweisen zur Darstellung menschlicher innerer Zustände und Emotionen, können jedoch auch zu Problemen bei den dargestellten Figuren führen.

### 2.1 Abstraktion, expressive Animation und Fotorealismus

Animation kennt viele Stufen zwischen kompletter Abstraktion, expressiven Ausdrucksweisen und fotorealistischer Nachahmung der Realität. Frühe Auffassungen der Animation beschrieben diese als Mischung aus Form, Farbe und Rhythmus zur rein physischen Wahrnehmung ohne kognitive und

emotionale Komponente bei der Betrachtung. Später entwickelten sich Bewegungen, welche zudem stark mit Mystik, religiösen, philosophischen und verschiedensten wissenschaftlichen Theorien arbeiteten.

Expressive Animationen und ein Exkurs in den expressionistischen Film zeigen jedoch, dass Animation nicht nur durch das Element des *physischen Schocks* [4, S. 503] leben muss, sondern durch eine expressive bzw. abstrakte Ausdrucksweise, Gefühle im Betrachter erzeugen kann. Dabei kann die expressive Animation unter Umständen eine breitere Realität als der Fotorealismus darstellen – nicht nur das real Sichtbare, sondern auch innere Realitäten können dabei gezeigt werden.

### 2.1.1 Der Weg zur Abstraktion und expressiven Kunst

Warum sich die Animation Anfang des 20. Jahrhunderts in Richtung Abstraktion bewegte und damit den Weg für nicht fotorealistische Darstellungen wie in der expressiven Kunst frei machte, lässt sich wohl aus Entwicklungen der bildenden Kunst Anfang des 20. Jahrhunderts erklären.

Noch viel früher, zur Zeit der Renaissance, war es üblich, die Welt so realistisch wie möglich durch die Kunst nachzubilden. Doch genau dies stellte Anfang des 20. Jahrhunderts ein großes Problem dar. Die Nachbildung der Realität ist ein schier unmögliches Unterfangen. Das Gesehene wird stets vom Denken und Wissen beeinflusst und so scheint eine objektiv realistische Darstellung des Betrachteten ein schwieriges Unterfangen zu sein. Dies trieb die Künstler dazu, mit ihrer Kunst zu experimentieren [13, S. 432–434].

Nachdem die Fotografie die Aufgabe der Malerei übernahm, die Welt realistisch abzubilden, war der Weg für die Kunstrichtung des Impressionismus frei. Es ging den impressionistischen Malern nicht darum, die Welt realitätsgetreu abzubilden, sondern die *Impression* oder den Eindruck, den das Gesehene bei ihnen hinterließ, in ihren Gemälden einzufangen [78]. Es ging darum, die Grenze der objektiven Realität auszuloten [85].

Und tatsächlich glaubten die Impressionisten, unser Netzhautbild mit wissenschaftlicher Akribie auf die Leinwand zu übertragen (s. [13, S. 433]). Doch wie zuvor erwähnt kann es keine Trennung zwischen dem Gesehenen und den Erfahrungen geben. Deshalb scheint auch der Impressionismus in einer Sackgasse zu landen, welche den Weg für die unzähligen künstlerischen Experimente Anfang des 20. Jahrhunderts frei machte.

Künstler suchten während der Zeit vor dem ersten Weltkrieg nach neuen Wegen in der Kunst. Besonders afrikanische Werke waren für viele Suchende interessant, denn es ging weder um naturgetreue Darstellung noch ein Inszenieren idealer Schönheit, die in der Kunstgeschichte Europas seit Langem erstrebenswert war. Vielmehr standen Schlichtheit der Technik, Klarheit der Formgebung und intensive Ausdruckskraft bei der Gestaltung der afrikanischen Kunst im Vordergrund [13, S. 434–435].

Unter den vielen Experimenten, die sich aus den Problemen der Künstler



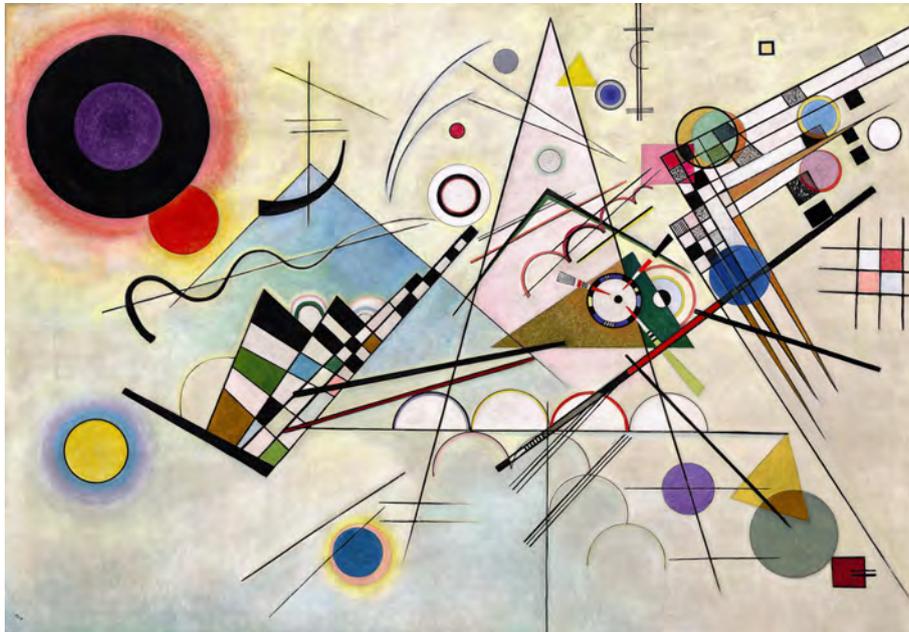
**Abbildung 2.1:** Edvard Munchs *Zwei Menschen*, *Die Einsamen* zeigt den Fokus expressionistischer Künstler auf das Innere des Menschen und die Abwendung vom Fotorealismus [48].

mit der vorherrschenden Kunstauffassung entwickelten, sticht besonders der Expressionismus hervor. Diese Ausdruckskunst ist für die weiteren Untersuchungen dieser Arbeit von hoher Wichtigkeit [13, S. 435].

Der Expressionismus versuchte im Gegensatz zu impressionistischen Werken, Emotionen zu vermitteln. Durch subjektive Gefühle definierte Farbigkeit, Plakativität, welche sich durch Abstraktion und Vereinfachung darstellt, und perspektivische Verzerrungen gehören zu den wichtigsten Merkmalen der Kunstrichtung. Themen der Expressionisten waren unter anderem das Unterbewusstsein, Träume und Gefühle [85].

Der Künstler Edvard Munch, dessen Leben und Werk in Abschn. 3.2 genauer betrachtet wird, gilt als ein Paradebeispiel des Expressionismus. Abbildung 2.1 gibt Einblick in die Themen der Kunstepoche. Ernst Gombrich beschreibt die Fokussierung der expressionistischen Künstler auf negative Elemente des Lebens folgendermaßen [13, S. 437]:

Die Expressionisten waren so tief vom menschlichen Leid, von Elend, Brutalität und Gewalt erschüttert, dass es ihnen wie ein Verrat an der Wahrheit erschien, in dieser Welt eine „schöne“ Kunst schaffen zu wollen.



**Abbildung 2.2:** *Komposition 8* des Künstlers Wassily Kandinsky ist von geometrischen Formen und Farbe geprägt und zeigt durch seine Namensgebung Kandinskys Idee der sogenannten Farbmusik [49].

Der Expressionismus übte sich am Ausdruck von Gefühlen durch Farben und Formen und entfernte sich somit von der Nachahmung der Natur. Während der Expressionismus einen klaren Weg zur expressiven Kunst und in weiterer Folge expressiver Animation ebnete, stellt sich natürlich die Frage, ob die Formen der Darstellung nicht noch weiter gehen können.

Dies brachte die Kunst weiter auf dem Pfad der Abstraktion. Künstler wie der Expressionist Wassily Kandinsky (s. Abb. 2.2) versuchten herauszufinden, ob gegenstandslose Kunst durch Farben und Formen funktionieren kann. Ziel dieser Bestrebungen war oft der Traum einer rein *visuellen Musik*. Kandinsky legte mit seinen ersten Versuchen der Farbmusik einen wichtigen Grundstein für die Entwicklung der gegenstandslosen Kunst [13, S. 440].

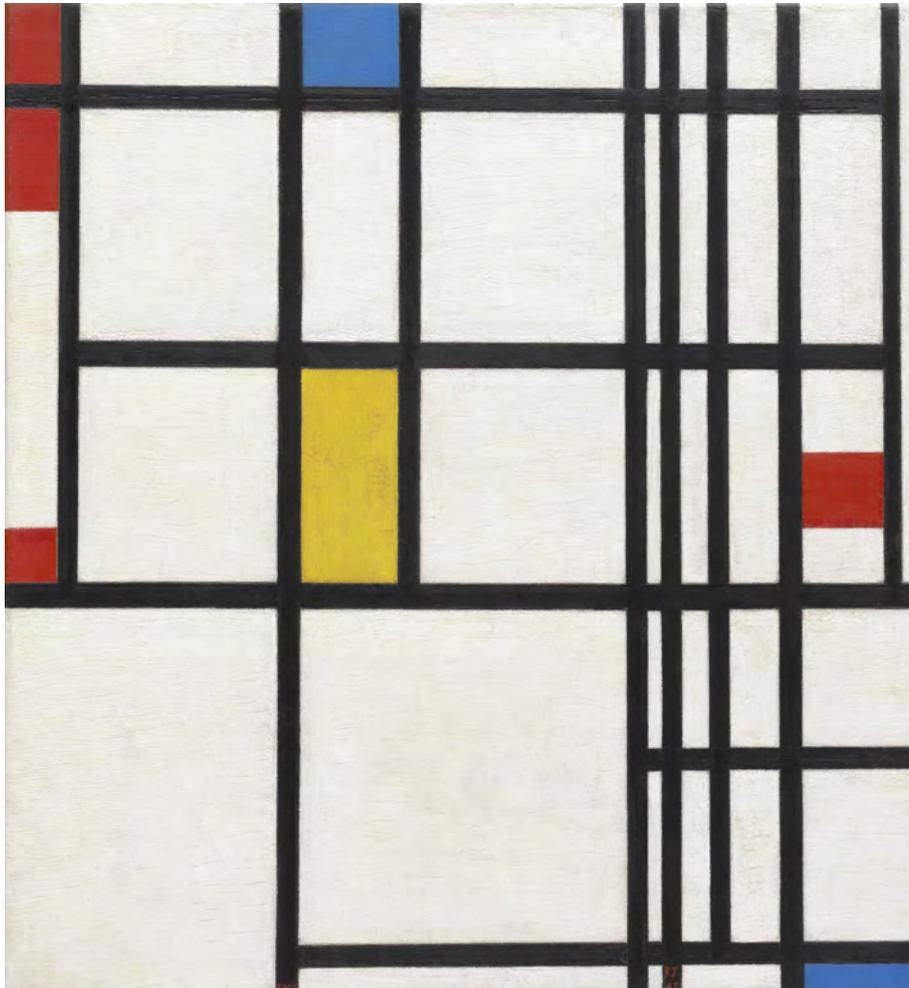
Jedoch darf der Expressionismus nicht als einziger Wegbereiter der Abstraktion in der Kunst genannt werden. Der Weg führte zum Beispiel auch über den Fauvismus, welcher mit klaren Umrissen, Raumverzerrung und leuchtenden Farben arbeitete, zum Kubismus, welcher ebenfalls nicht vollkommen gegenstandslos darstellen wollte. Pablo Picasso nahm sich die Ideen der Fauvisten vor und begann mit einfachen Formen zu experimentieren. Es ging um die Konstruktion recht simpler allbekannter Motive. Anstelle des Fokus auf Farbe, trat das Modellieren nun wieder in den Vordergrund. Oft wurden gleichzeitig unterschiedliche Blickwinkel auf den selben Gegen-



**Abbildung 2.3:** Pablo Picassos *Violine und Trauben* aus dem Jahr 1912 zeigt verschiedene charakteristische Ansichten einer Geige [50].

stand dargestellt, so zum Beispiel eine Geige in Picassos Werk *Violine und Trauben* aus dem Jahr 1912 (s. Abb. 2.3). Nun zeigte ein Bild verschiedene charakteristische Ansichten eines Gegenstands, die vom Betrachter zu einem Gesamtbild zusammengefügt werden können [13, S. 441–445].

Der Kubismus, welcher sich stark mit Konstruktion beschäftigte, war Ursprung der Idee, dass man Malerei wie Architektur konstruieren könnte. Der Maler Piet Mondrian (s. Abb. 2.4), ein Mystiker wie Kandinsky, führte diese Ideen weiter und strebte Klarheit und Disziplin an. Seine Werke bestehen



**Abbildung 2.4:** Piet Mondrians *Komposition in rot, blau und gelb* ist stark konstruiert. Einfache geometrische Formen, reine Farben und dicke schwarze Linien ergeben einen weiteren Schritt zur abstrakten beziehungsweise nonfigurativen Malerei [51].

aus einfachen geometrischen Formen, reinen Farben und Linien und wirken stark konstruiert [13, S. 451]. Wie auch schon Kandinsky über den Expressionismus zu seiner nonfigurativen Darstellung gelangte, ging Mondrian mit seinen Malereien wohl noch einen Schritt weiter.

Vieles wurde in den Experimenten des frühen 20. Jahrhunderts versucht. Doch eine Kunstrichtung schaffte es, noch etwas Neues ins Spiel zu bringen. Der Surrealismus beschäftigte sich mit fantastischen oder traumgleichen Bildern. Die Surrealisten wollten eine Wirklichkeit erschaffen, die realer als das echte Leben sein sollte. Dies gelang ihnen mittels gegenständlicher Darstellung und dem Glauben daran, dass ein Werk nicht mit Vernunft geschaffen



**Abbildung 2.5:** Salvador Dalís *Die Beständigkeit der Erinnerung* wirkt wie ein Traum. Verrinnende Uhren und eine undefinierbare Kreatur befinden sich in einer kargen Landschaft [80].

werden kann, sondern wachsen muss [13, S. 456–458]. Ein Beispiel surrealistischer Darstellung ist der Künstler Salvador Dalí (s. Abb. 2.5), welcher seine Gemälde frei übersetzt *handgezeichnete Traumfotografien* nannte [80].

Dieser Exkurs in die Kunstgeschichte des frühen 20. Jahrhunderts zeigt die Bestrebungen der Künstler, neue Wege der Darstellung zu finden. Neben Möglichkeiten des Ausdrucks von Emotionen wie im Expressionismus, bieten Stilrichtungen wie der Kubismus neue ästhetische Möglichkeiten in Richtung Abstraktion. Diese Entwicklungen helfen dabei, die Intentionen der frühen Animationen zu verstehen und geben einen Anstoß für Möglichkeiten zur Darstellung innerer Zustände in der expressiven Kunst.

### 2.1.2 Abstraktion im Film

Abstraktion war in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts sowohl in der bildenden Kunst, als auch in der Animation ein großes Thema. Es ging um rein physische Wahrnehmung der Animation ohne kognitive und emotionale Komponente bei der Betrachtung. Schlagwörter wie der *physische Schock* [4, S. 503] oder *film as sensation* [8, S. 26–28] treten immer wieder auf.

### Der physische Schock des Films

Der Philosoph Walter Benjamin beschäftigte sich Mitte der 1930er mit der Veränderung der Wahrnehmung von Kunstwerken durch die Entwicklung technischer Reproduzierbarkeit [4]. Dessen Erkenntnisse müssen natürlich im Rahmen der Zeit betrachtet werden.

Er fasste das Betrachten eines Films als ein traumatisches Erlebnis auf. Dieses löst laut Benjamin zudem einen physischen Schock beim Publikum aus, welcher ausschließlich auf der sensorischen Ebene stattfindet. Im Gegensatz zu einer Malerei, welche den Betrachter zur Reflexion ermutigt, sieht Benjamin den Film als eine sensorische Ablenkung durch Szenen- oder Einstellungswechsel. Der Assoziationsablauf dessen, der diese Bilder betrachte, werde sofort durch ihre Veränderung unterbrochen (s. [4, S. 503]).

Er vergleicht den Schock des Films mit der Kunstrichtung des Dadaismus, welcher versuchte, den Betrachter aufzuregen beziehungsweise das Kunstwerk zu einem Skandal werden zu lassen. Trotz des Ziels des Dadaismus, den Betrachter in eine Art Schock zu versetzen, gibt es laut Benjamin einen großen Unterschied zwischen einem dadaistischen Werk und dem Film. Der Schock des Dadaismus beruht nach seiner Auffassung auf einer moralischen Komponente, der des Films ist rein physisch [4, S. 500–503].

### Film as sensation

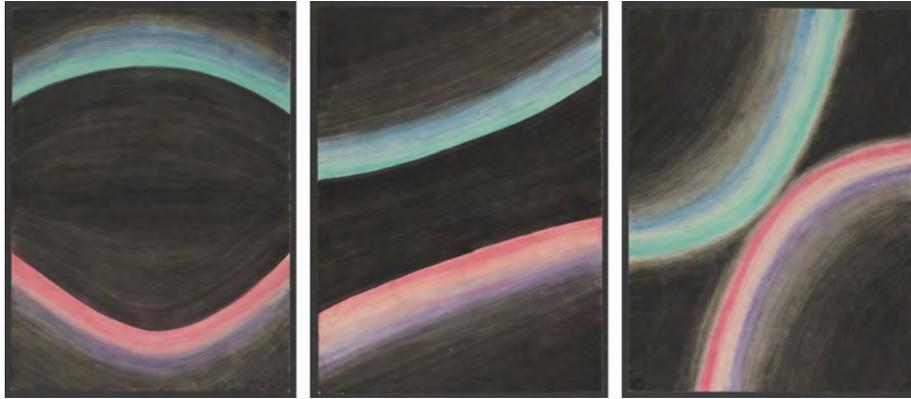
Das Konzept des *film as sensation* ist eng mit dem abstrakten Film verwoben. Es handelt sich dabei, ähnlich wie Walter Benjamin dies mit dem physischen Schock beschreibt, um einen rein physischen Wahrnehmungsprozess. Bei der Betrachtung des Films findet jedoch keine kognitive oder emotionale Verarbeitung des Gesehenen statt [8, S. 26–28].

Der kubistische Maler Léopold Survage beschreibt in diesem Zusammenhang seine dynamische Kunst als *colored visual form* [30, S. 90], welche von den drei Faktoren *visuelle Form*, *Rhythmus* und *Farbe* abhängt. Die angestrebte visuelle Form wird dabei durch eine komplette Abstraktion bis hin zur reinen geometrischen Form erreicht. Diese Abstraktion alleine kann jedoch kein Gefühl vermitteln. Es erzeugt laut Survage lediglich eine *confused sensation* beziehungsweise einen verwirrenden Eindruck [30, S. 91].

Gefühle werden laut Léopold Survage durch Bewegung und Kombination mit anderen Formen erzeugt. Dabei vergleicht er den durch die Bewegung generierten Rhythmus mit dem der Musik. Diese kann dadurch das Innerste des Komponisten zu Tage legen, wie der kubistische Künstler betont.

Farbe ist laut Survage genauso wie die Form eng mit dem Rhythmus verbunden. Durch die dargestellte Bewegung kann die Farbe der Inhalt oder der Geist der visuell abstrakten Form werden [30, S. 91–92].

Konkret zeigt Léopold Survage seine Theorie an seiner Bildserie *Colored Rhythm* (s. Abb. 2.6). Die Einzelbilder bestehen aus abstrakten Formen,



**Abbildung 2.6:** Die Abbildungen zeigen drei ausgewählte Wasserfarbenmalereien aus der Bildserie *Colored Rhythm* von Léopold Survage. Auch ohne den finalen Film hat der Betrachter eine Vorstellung, wie Animation und Rhythmus im Endprodukt aussehen beziehungsweise wirken könnten [52].

welche er mit bunten Wasserfarben zu Papier brachte. Schon alleine diese Bilder lassen seine Grundidee erahnen und zeigen neben abstrakter Form und Farbe einen Rhythmus. Aus diesen Malereien sollte ein abstrakter Farbfilm entstehen, der jedoch nie umgesetzt wurde [74].

Das Herunterbrechen der Bildsprache der Animation auf abstrakte Form, Rhythmus und Farbe deckt sich dabei mit Ansichten abstrakter und kubistischer Malerei der Zeit [8, S. 27].

### Französische Avantgarde

Die französische Avantgarde Bewegung der 1920er zeichnet sich durch viele unterschiedliche Stile aus. Eine Einheitlichkeit ist schwer zu finden. Verbindend ist der Glaube daran, dass Film hauptsächlich zur Darstellung visueller Effekte dient. Es geht um schnelle Veränderungen, Bewegungen und Zerlegung durch Darstellung von abstrakten Formen, Farben und Rhythmus.

Filme könnten somit neue Eindrücke beziehungsweise neue Formen der Wahrnehmung erschaffen und die alten Wahrnehmungsgewohnheiten verändern oder zerstören. Der physische Schock, welcher mit diesen Eindrücken ohne emotionale und kognitive Komponente einhergeht, wird in diesem Zusammenhang als *pure sensation* beschrieben. Die Möglichkeit der expressiven Animation wird dabei von den Avantgardisten vollkommen abgelehnt.

Hauptaugenmerk der *pure sensation* ist unter anderem durch die *kinetic vision* bedingt – das Editieren der Bilder und die Veränderung von Rhythmus und Geschwindigkeiten. Geschwindigkeitsveränderungen oder Darstellungen verschiedener Blickwinkel beziehungsweise Zeiten ermöglichen dem Betrachter neue Formen der Wahrnehmung durch einen physischen Schock



**Abbildung 2.7:** Marcel Duchamps *Anémic cinéma* spielt mit Rhythmus, Räumlichkeit und Sprache. Die *pure sensation* entsteht durch die *kinetic vision* – das Hervorheben von Rhythmus und der vermeintlichen Darstellung von Räumlichkeit durch Bewegung einfachster Formen. Das Prinzip der *photogeny* scheint dabei in den Hintergrund zu treten [34].

zu kreieren. Dies ist das Ziel der französischen Avantgarde.

Ein weiterer Aspekt des Konzepts der *pure sensation* ist die sogenannte *photogeny*. Dieser Effekt entsteht durch das Kombinieren von Aufnahmen, technischer Elemente wie Kamera, editieren und Projektion. Aber auch der Filmemacher spielt bei der *photogeny* eine Rolle [8, S. 28–29].

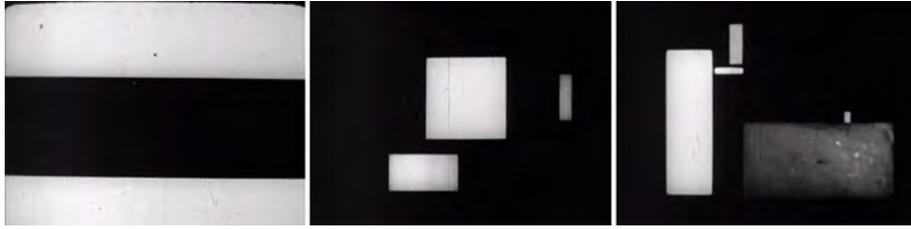
Marcel Duchamps Animation *Anémic cinéma* (1926) [34] (s. Abb. 2.7) zeigt den Fokus der Avantgardisten auf Rhythmus sehr anschaulich. Zudem offenbart die Animation wie einfachste Formen durch Bewegung einen Sinn von Räumlichkeit darstellen können. Zusammen mit französischen Wortspielen und Alliterationen entsteht ein Animationswerk, welches weder über ein höheres kognitives noch emotionales Level wahrgenommen werden muss.

Das Prinzip der *pure sensation* verschwand jedoch langsam, als die ersten Filme mit Ton auf der Bildfläche erschienen [8, S. 31].

### Deutsche Avantgarde

Der deutsche absolute Film reiht sich mit seiner Bildsprache bei jener der französischen Avantgardisten ein. Der wohl bekannteste deutsche Avantgardist Hans Richter arbeitete stets mit einfachsten Formen. Es ging ihm darum, die Bewegung der Formen zueinander und den Rhythmus zu erforschen. Als Vorbild für Richter, aber auch die deutschen und französischen Avantgardisten, galt in vielen Fällen die Musik [8, S. 30–31].

Anschaulich wird dies an Hans Richters Werk *Rhythmus 21* (1921) [41] dargestellt. Einfache Vierecke in schwarz-weiß bewegen sich rhythmisch zu- und auseinander. Das Verhältnis zwischen den Objekten wird in den Vordergrund gestellt. Der sich stets verändernde Rhythmus der Formen zeigt die Verbindung Hans Richters Werk zur Musik (s. Abb. 2.8).



**Abbildung 2.8:** Die Abbildung zeigt Ausschnitte aus Hans Richters *Rhythmus 21*. Pulsierende Vierecke, sich stets verändernde Größenverhältnisse, rhythmische Bewegungen zu- und auseinander und Sprünge sind für dieses Werk charakteristisch [41].

### Mystizismus

Künstler wie Oskar Fischinger und Len Lye hielten wie die französischen und deutschen Avantgardisten an dem Konzept des *film as sensation* fest, beschäftigten sich jedoch auch mit dem Mystischen, Religionen, Philosophien und verschiedensten wissenschaftlichen Theorien.

Fischinger experimentierte mit verschiedenen Techniken, Rhythmus, optischen Täuschungen, Formen und Farbe. Dies legt natürlich die Vermutung nahe, dass auch er noch an dem Element der rein physischen *pure sensation* festhielt und die zuvor genannten drei Faktoren Form, Farbe und Rhythmus von Léopold Survage in seiner Arbeit eine große Rolle spielten.

Was Fischinger jedoch von den Bewegungen der französischen und deutschen Avantgarde unterschied, war der Einfluss verschiedenster Philosophien und wissenschaftlicher Theorien. Er beschäftigte sich unter anderem mit der Relativitätstheorie und tibetischem Buddhismus. Jedoch blieb auch der Einfluss bildender Künstler sehr stark. So galten zeitgenössische Maler wie der Expressionist Wassily Kandinsky und Piet Mondrian, der mit einfachsten Formen und reinen Farben arbeitete, als richtungsweisend [8, S. 32–33].

Vor allem der Künstler Kandinsky beschäftigte sich sehr stark mit Mystik und stand Themen wie Fortschritt oder Wissenschaft skeptisch gegenüber. Wassily Kandinsky, welcher sich unter anderem mit der Idee einer *visuellen Musik* beschäftigte, beschrieb den psychologischen Effekt reiner Farbe. Ernst Gombrich nennt als Beispiel das leuchtende Rot, welches mit einem Trompetenton gleichzusetzen ist [13, S. 440]. Kern dieser Bestrebungen war das Verbinden des Körpers mit seinen internen Kräften, unter anderem durch das Konzept des *film as sensation* [8, S. 32–33].

Len Lye führte die Ansichten Fischingers weiter. Die Materialität des Films sollte zusammen mit der physischen Wahrnehmung ein spirituelles Erlebnis sein – der physische Schock war Teil davon. Interessant ist, dass Len Lye oft versuchte, seine Animation sehr spontan zu malen, um das Unterbewusstsein anzuregen. Natürlich spielten auch hier Rhythmus, Bewegung

und visuelle Effekte eine tragende Rolle [8, S. 33–34].

Auch der amerikanische abstrakte Film wandte sich zu großen Teilen mystischen Elementen nach Kandinsky und Mondrian zu. Sie glaubten jedoch immer noch wie die französischen und deutschen Avantgardisten an das Verändern der Wahrnehmung durch die Animation. Sie wollten dies unter anderem durch das Erforschen von Rhythmus und den formalen Beziehungen zwischen Bildern erreichen, wodurch auch hier das Konzept des *film as sensation* teilweise zutrifft [8, S. 35–37].

### 2.1.3 Expressionistischer Film

Die Entwicklungen in Kunst und Animation Anfang des 20. Jahrhunderts führten immer weiter in Richtung Abstraktion und gegenstandslose Kunst. Es galt, die Möglichkeiten der Abstraktion auszuloten und wie im Falle der Animation, einen *physischen Schock* im Betrachter auszulösen.

Der Expressionismus stellte dabei, wie in Abschn. 2.1.1 erläutert, eine Wende in der Kunstgeschichte Europas dar. Viele Kunstrichtungen wie der Kubismus oder Surrealismus folgten und ermöglichten diese Entwicklungen in Film und Animation. Fotorealistische Darstellungen wichen im Expressionismus der Abbildung innerer Welten und dem Ausdruck von Gefühlen.

Der expressionistische Film bildet das Pendant zur expressionistischen Malerei – eine Antwort auf den Ersten Weltkrieg. Es ist das erste mal, dass das Bewegtbild ein so wichtiger Teil einer Kunstepoche wird. Ein Film tritt dabei besonders in den Vordergrund und ist ein repräsentatives Beispiel des Genres – *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1919) [35] von Robert Wiene [60].

*Das Cabinet des Dr. Caligari* handelt vom Jahrmarktsstand des Dr. Caligari, welcher den Somnambulen beziehungsweise Schlafwandler Cesare vorführt, der vermeintlich Zukunft und Vergangenheit sehen kann. Dr. Caligari, wie sich herausstellt der Direktor einer Nervenheilanstalt, missbraucht den Somnambulen in Wirklichkeit, um Morde zu begehen [35].

Kulisse, Schauspielkunst und Lichtsetzung scheinen die expressive Kraft des Films zu erhöhen. Rudolf Kurtz versuchte in seinem 1926 erschienen Werk *Expressionismus und Film* [16], Einblick in diese Form des Films zu geben. Die Kulissen des Films verkörpern in ihrer Ästhetik expressionistische Elemente – verzerrte Häuserlandschaften, gekrümmte Linien, Ablehnen von Horizontalen und Vertikalen der realen Architektur. Auch das Licht scheint eine große Rolle in diesen schwarz-weiß Filmen zu spielen. Licht modelliert den Raum, in dem sich Kulissen und Schauspieler bewegen, zusätzlich [16, S. 123]. Rudolf Kurtz sagt dazu [16, S. 123]:

Dazwischen spielt, aufbauend, trennend, betonend, zerstörend  
der Zauber des Lichts, die Entfesselung von Helle und Schwärze.

Die Kulissen von *Das Cabinet des Dr. Caligari* sind verzerrt und spitz. Die Bemalungen wirken surreal, mal geschwungen, mal zackig und kantig.



**Abbildung 2.9:** Die drei Bilder zeigen den Horror, den Franzis über den Tod seines Freundes Alan empfindet. Die Frau wendet sich in ihrer Trauer demonstrativ ab, während Franzis mit weit aufgerissenen Augen Einblick in seine tiefe Erschütterung gibt. Zusätzlich sind die expressionistischen Elemente der Kulisse mit ihren Schrägen und Zacken zu erwähnen. Die Lichtgestaltung lässt den hinteren Teil des Raumes fast verschwinden, in dem die trauernde Dame demonstrativ abgewandt steht [35].

Sie spiegeln nicht die Realität wider, sondern sind Ausdrucksmittel des expressionistischen Films und scheinen den Schauspieler in jeder Szene gekonnt in den Fokus zu setzen. Das Licht wirft harte Schatten, trennt das Helle vom Dunklen und rahmt das Geschehen neben den Kulissen ein [35].

Der Schauspieler im expressionistischen Film versucht nicht, das reale Verhalten eines Menschen in einer bestimmten Situation nachzuahmen. Es gilt, das Schauspiel in die Komposition des Films einzubinden [16, S. 122]. Aus heutiger Sicht scheint die schauspielerische Darstellung in *Das Cabinet des Dr. Caligari* übertrieben. Jedoch können die Schauspieler das Innere durch übertriebene Gesten und Positionierung im Raum verdeutlichen. Als etwa der Freund des Protagonisten Franzis ermordet wird, schafft es Franzis, den Horror über den Tod des Freundes gekonnt abzubilden (s. Abb. 2.9) [35].

Der Expressionismus zeigt sich somit in *Das Cabinet des Dr. Caligari* nicht nur in den bemalten Kulissen oder der generellen Ästhetik des Filmes. Olaf Brill zitiert Siegfried Kracauer [7, S. 95]:

Werner Krauß als Caligari glich einem gespenstischen Zauber-  
künstler, der selber die Linien und Schatten wob, durch die er  
schritt. Und wenn Conrad Veidts Cesare an einer Mauer entlang-  
streifte, so war es nicht anders, als habe die Mauer ihn ausge-  
dünstet.

Das Wesen des Expressionismus tritt genau hier zum Vorschein. In Szenen wie diesen findet sich die Quintessenz dieser Kunstrichtung – das Darstellen innerer Zustände oder Wirklichkeiten. Es geht dabei nicht nur um die von der expressionistischen Bildsprache inspirierten Kulissen [7, S. 95].

Obwohl expressionistische Elemente wie die der Kulissengestaltung auf das Beispiel von *Das Cabinet des Dr. Caligari* zutreffen, scheint eine definitive Stildefinition des expressionistischen Films schwierig. Diese genannte

Definition des Stiles kann ohne Probleme auf *Das Cabinet des Dr. Caligari* angewendet werden, will man diese jedoch auf das gesamte Weimarer Kino ausweiten, wird die Stildefinition sehr schwammig. Als Beispiel kann der Film *Der Student von Prag* (1913) [36] genannt werden, welcher zwar durch seine Beschäftigung mit dem Unheimlichen und dämonischen Figuren expressionistisch wirkt, jedoch in der Setgestaltung keinerlei expressionistische Elemente aufweist. Problematisch ist dabei, dass vom expressionistischen Film und nicht von expressionistischen Elementen gesprochen wird. Somit können nur wenige Filme dem Expressionismus zugeordnet werden, um eine verwässerte Stildefinition zu vermeiden [15, S. 61–62].

#### 2.1.4 Expressive Kunst und Animation

Die abstrakte Animation des frühen 20. Jahrhunderts stützte sich auf die drei Grundpfeiler Form, Farbe und Rhythmus. Der physische Schock und *film as sensation* waren Ziele der Avantgardisten, um unter anderem die Wahrnehmung des Betrachters zu verändern. Eine kognitive oder emotionale Verarbeitung des Gesehenen hatte auch in von Mystizismus geprägten künstlerischen Bewegungen keinerlei Bedeutung.

Dieser Auffassung von Animation steht die expressive Animation beziehungsweise expressive Kunst mit dem Hervorheben und Erhöhen von Gefühlen und inneren Zuständen gegenüber. Der expressionistische Film zeigt erste Ideen eines innerlichen Ausdrucks im Bewegtbild. Er schafft es durch expressionistische Kulisse, überhöhte Darstellung der Emotionen durch Schauspiel und gezielte Verwendung von Licht und Schatten zur Vervollständigung der Komposition, ein Filmgenre zu schaffen, welches inneren Vorgängen und Emotionen ein filmisches Ausdrucksmittel bietet.

Das Erzeugen und Darstellen von Emotionen steht durch die expressive Bildsprache in der expressiven Kunst klar im Vordergrund. Dadurch können Realitäten abseits des Fotorealismus verbildlicht werden. Diese expressive Darstellung in der Animation und bildenden Kunst erlaubt unter Umständen das Betrachten einer erweiterten Realität – abstrakte Ideen von inneren Zuständen und Gefühlen können mittels Animation und verschiedensten Formen der bildenden Kunst verkörpert werden.

#### Expressivität

Schon die Philosophen Platon und Aristoteles berichteten darüber, dass Kunst sehr oft über Emotionen wahrgenommen wird [25, S. 231]. Umgekehrt glaubten die Künstler der Romantik, dass Kunst dazu dient, Gefühle des Künstlers auszudrücken. Dies erhöhte natürlich die Position des Kunstschaffenden, der nun nicht mehr nur als ein reiner Handwerker bezeichnet werden konnte. Die Romantiker gingen sogar so weit und behaupteten, dass der Künstler einen viel tieferen Einblick in die Welt habe [25, S. 231–233].

Jenefer Robinson zitiert dazu die Philosophie des romantischen Künstlers Caspar David Friedrich [25, S. 232]:

The painter should not just paint what he sees before him, but also what he sees inside himself.

Dabei muss jedoch eine Unterscheidung zwischen den Begriffen *expression* und *expressiveness* gemacht werden. Zur besseren Verständlichkeit werden die Begriffe in weiterer Folge als *Ausdruck* und *Expressivität* bezeichnet.

Der Begriff des Ausdrucks bezieht sich auf den Ausdruck der Gefühle des Künstlers beziehungsweise imaginärer Vertreter in dessen Werken. Diese Vertreter können unter anderem Charaktere oder Erzähler im Werk sein. Im Unterschied dazu bedeutet der Begriff Expressivität das Kommunizieren dieses künstlerischen Ausdrucks an den Betrachter [26, S. 19–21].

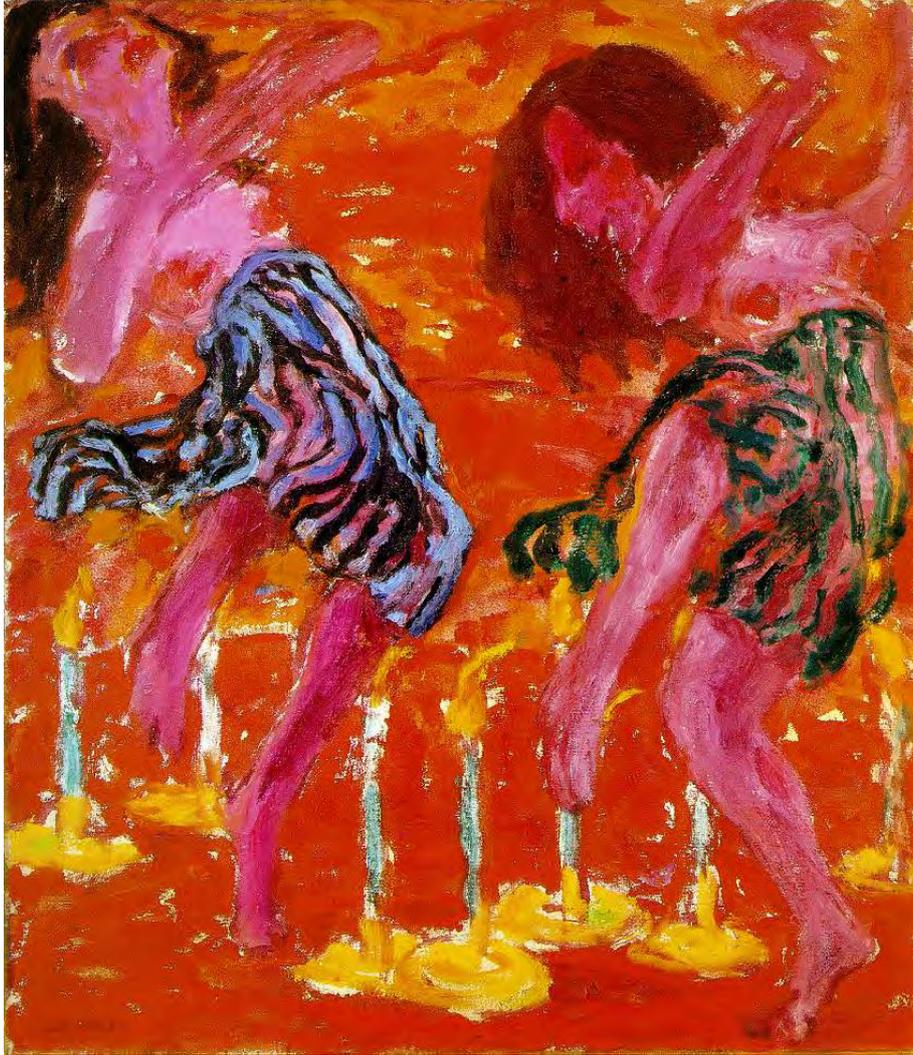
Dieser Ausdruck des Kunstschaffenden kann durch verschiedene Faktoren stattfinden. In Malereien und Skulpturen findet sich Ausdruck zum Beispiel durch Mimik, Gestik, Pose und Bewegungstendenzen. Interessant ist jedoch, dass die dargestellten Emotionen oder Ideen durch einen bestimmten Blickwinkel eines implizierten Autors anders wahrgenommen werden können. Somit decken sich die kommunizierten Emotionen nicht immer mit denen der sich im Werk befindenden Charaktere [26, S. 21–23].

Jenefer Robinson nennt als ein interessantes Beispiel den Maler Emil Nolde [26, S. 25]. Der expressionistische Künstler gehörte für kurze Zeit der Kunstgruppe *Die Brücke* an. Ernst Gombrich meint, die Vereinfachung dieser Gruppe solle ganz dem Ausdruck dienen, und so konzentriere sich alles um den ekstatischen Blick des erregten Gottsuchers [13, S. 438].

Robinson nennt dabei seine Darstellung eines ekstatischen Tanzes in *Kerzentänzerinnen* (s. Abb. 2.10). Nolde repräsentiere die Tänzer, welche ihre eigenen Emotionen ausdrücken, und seine eigenen Emotionen gegenüber der Tänzer (s. [26, S. 25]). Eine Analyse der Malerei *Kerzentänzerinnen* zeigt, dass Bilder tatsächlich mehrere Emotionsebenen vermitteln können.

Bei Malereien wie *Kerzentänzerinnen* ist klar zu erkennen, dass sich expressive Kunst oder künstlerischer Ausdruck nicht vollkommen mit dem emotionalen Ausdruck in der Realität deckt. Laut Robinson wird Kunst über einen längeren Zeitraum mit Absicht erschaffen. Zudem werden die in der Kunst dargestellten Emotionen als Emotionsausdruck akzeptiert, obwohl der Betrachter einiges an Vorstellungskraft aufwenden muss, um diese Emotionen wahrzunehmen. Ein drittes Argument Robinsons dafür, dass sich künstlerischer Ausdruck von realem Ausdruck unterscheidet, ist die Darstellung durch Posen, Gesten oder Mimik im Werk. Diese können laut Robinson wohl kaum, wie am Beispiel Noldes *Kerzentänzerinnen* zu sehen ist, mit dem realen Aussehen einer solchen Situation verglichen werden [26, S. 28–29].

Doch kann expressive Kunst mit den Ansichten der Romantiker oder Gemälden Noldes erklärt werden? Wie Jenefer Robinson behauptet, wird der Begriff Ausdruck oft sehr unterschiedlich verwendet beziehungsweise be-



**Abbildung 2.10:** Das Bild *Kerzentänzerinnen* des expressionistischen Malers Emil Nolde zeigt auf verschiedene Weisen Emotionen. Jenefer Robinson [26, S. 24–25] beschreibt zum einen die Tänzer als ekstatisch, jedoch gleichermaßen den Stil Noldes als seinen eigenen ekstatischen Ausdruck [53].

schrieben. Verschiedene Arbeiten können dabei, wie die Romantiker dies wollten, die Emotionen des Künstlers ausdrücken. Andere Werke können dennoch expressiv sein, ohne mit den Emotionen des Künstlers zu arbeiten. Im Extremfall sind jedoch auch Werke expressiv, ohne überhaupt etwas im Speziellen ausdrücken zu wollen [25, S. 231–232].

Bei Expressivität geht es darum, wie effektiv eine Emotion an den Betrachter herangeführt wird – im Bestfall eben jene Emotion in ihm auslöst. Dabei spielt der künstlerische Ausdruck gar keine so große Rolle [26, S. 36].

Robinson erfasst die Quintessenz der Expressivität [26, S. 30]:

So what is expressiveness? It is, I think, a cognitive notion. Expressions reveal something about the nature of the emotion expressed. A relatively inexpressive expression shows us only that the person doing the expressing is in a particular emotional state. But if the expression is also relatively expressive, we are also shown something about what it is like to be in that state.

### **Erzeugung von Emotion im Betrachter**

Die expressive Kunst kann, wie Jenefer Robinson betont, dazu führen, dass Emotionen im Betrachter hervorgerufen werden [26, S. 33]:

An artwork that expresses an emotion in an expressive way is one that reveals something of what it is like to be in such an emotional state. In art as in life this often means that the artwork succeeds in evoking a responsive emotion in audiences.

Die Psychologie und neurowissenschaftliche Untersuchungen zu Emotionen können Aufschluss darüber geben, wie expressive Kunst beziehungsweise Animation, Emotionen im Betrachter erwecken können und welche Auswirkungen dies auf die Wahrnehmung des Werkes hat. Patrick Power greift dabei Thesen Robinsons aus *Deeper Than Reason* [25] auf. So erzeugen expressive künstlerische Werke zunächst instinktiv Emotionen im Betrachter. Deren erste Wahrnehmung wird in weiterer Folge durch kognitive Prozesse analysiert [22, S. 112]. Expressive Animation unterscheidet sich somit alleine durch diese emotionalen und reflektierenden Prozesse sehr stark von der Auffassung der Animation der Avantgardisten des frühen 20. Jahrhunderts.

Dass sich die im Betrachter erzeugten Emotionen dabei nicht immer mit den in den Werken agierenden Charakteren oder Ähnlichem decken müssen, wurde im vorhergehenden Abschnitt schon beschrieben. Power nennt das Bild *Der Schrei* (s. Abb. 3.1) des expressionistischen Malers und Grafikers Edvard Munch als ein Beispiel für verschiedene Emotionsebenen [22, S. 292].

Munch behauptete, dass es sich um das Brüllen und Getöse der Natur handle, welche die Figur in Furcht und Angst versetzt. Es ist jedoch schwer zu sagen, um wen es sich bei dieser schreienden Figur handelt. Durch die abstrakte Darstellung kann keine konkrete Person identifiziert werden, trotz der menschenähnlichen Statur. Aber möglicherweise wirkt gerade deswegen das Werk symbolhaft. Das angsterfüllte Wesen mit dem stummen Schrei könnte für die Angst der Menschen vor dem Unbekannten stehen [64].

Während diese Interpretation sehr viel Aufschluss über das Werk gibt und auch erklärt, welche Emotionen von Munch intendiert waren und an den Betrachter weitergegeben werden, gibt es noch weitere Emotionen oder Zustände, die das Bild auslösen kann. Möglicherweise würden diese Zustände, die zum Beispiel durch die Wahrnehmung des ästhetisch anmutenden

Bildes erzeugt werden, außerhalb dieser Darstellung nicht existieren oder funktionieren [22, S. 112]. Eine weiterführende Analyse des Künstlers Edward Munch und seines Werkes *Der Schrei* ist in Abschn. 3.2 zu finden.

Genau das ist die Kraft der expressiven Kunst. Neben den durch Charaktere etc. vermittelten Emotionen, kann diese Kunst noch viel mehr aussagen. Doch die Erzeugung von Emotionen im Betrachter sollte dabei höchstes Ziel sein. Patrick Power meint dazu [22, S. 113]:

Expressive arts need to be experienced emotionally if they are to be properly understood.

### **Expressive Animation vs. Fotorealismus**

Patrick Power beschreibt den Unterschied zwischen expressiver Animation und das Bestreben des Fotorealismus folgendermaßen [22, S. 109]:

Generally, illusionistic 3D attempts mimesis of an external (or cinematic) reality whereas expressive styles play more with the nature of mind and of perception, emotion, memory and imagination.

Doch führen die beschriebenen Eigenschaften der expressiven Kunst beziehungsweise Animation dazu, dass diese mehr als reiner Fotorealismus vermitteln können? Erkenntnisse aus der Psychologie und neurowissenschaftlichen Untersuchungen scheinen darauf hinzudeuten, was in den vorhergehenden Abschnitten schon beschrieben wurde – expressive Kunst kann mehr als die offen sichtbare Realität durch Emotionsvermittlung darstellen.

Bei fotorealistischen Darstellungen geht es darum, Perfektion und Objektivität zu erreichen. Kostas Terzidis betont jedoch, dass Unvollkommenheit, Imperfektion und Subjektivität womöglich viel mehr Wert haben. Genau diese Unvollkommenheit kann den Betrachter dazu bringen, in das Werk einzutauchen und die Möglichkeiten der Realität zu erforschen [31, S. 58ff].

Richard Golezowski, *supervising director* bei Aardman für *Creature Comforts* führt die Idee der Unvollkommenheit weiter aus [84]:

Audiences still can tell the difference between CGI, drawn and stop frame—they're very sophisticated. I think the fact you know it's a hunk of plasticine and occasionally you can still see the fingerprints—some of the process is revealed and that actually helps you tune into the character.

Anders gesagt kann diese Imperfektion möglicherweise dazu dienen, mehr über Charaktere oder Welten zu verraten und diese dadurch realer wirken zu lassen als dies fotorealistische Darstellungen je könnten.

Scott McCloud beschreibt in *Understanding Comics* [20] einen weiteren Aspekt der Unvollkommenheit. Abstrakte Versionen eines Gesichts können

dabei genauso real wirken wie fotorealistische Darstellungen. Dies gelingt durch das Hervorheben und Fokussieren auf einzelne Elemente des Abstrahierten. Somit werden Aspekte in den Vordergrund gerückt, die in einem fotorealistischen Bild untergehen können. Dass die Identifikation mit einem solchen abstrahierten Gesicht beziehungsweise einer Figur zudem größer ist, scheint ein weiteres Argument für abstrakte Kunst beziehungsweise expressive Kunst zu sein. Durch die abstrahierte Darstellungsweise können sich sehr viele Menschen mit dieser Figur identifizieren [20, S. 29–31].

Die folgend beschriebenen wissenschaftlichen Untersuchungen unterstützen dieses Gefühl, dass expressive Kunst über andere Kanäle als der Fotorealismus in uns eindringt. Gerade durch ihre emotionale Ausdrucksstärke scheint die expressive Kunst viel mehr als der Fotorealismus auszudrücken.

Eine von Patrick Cavanagh beschriebene Studie gibt Hinweise darauf, dass vom Fotorealismus abweichende Darstellungen tatsächlich Emotionen im Betrachter auslösen können. Bei dieser Studie wurde konkret herausgefunden, dass verschwommene verängstigte Gesichter eine Reaktion in der Amygdala, dem Emotionszentrum, auslösen. Gehirnbereiche, die sich jedoch mit der Gesichtserkennung beschäftigen, reagieren auf diese Bilder kaum. Sie laufen hingegen bei der realistischen Darstellung eines solchen Gesichtes auf Hochtouren. Impressionistische Malereien könnten dabei ebenso stärker emotional wahrgenommen werden, vielleicht gerade weil sie nach dem Prinzip *less is more* vorgehen und durch Pinselführung und Farbe ein vom Fotorealismus stark abweichendes Werk entsteht [9, S. 305].

Patrick Power beschreibt diese Verbindung zwischen expressiver Kunst und neurowissenschaftlich nachweisbarer emotionaler Reaktionen ebenfalls. Ein Beispiel ist die Animation *Waking Life* (2001) [47] (s. Abschn. 4.3), welche auf Video Footage basiert und im Nachhinein durch eine dem Rotoskopie ähnliche Technik optisch verändert wurde. Bei Betrachten des rotoskopierten Footages und demnach visuell stark abstrahierten Films, arbeiteten Gehirnbereiche, welche für emotionale Belohnung zuständig sind. Zudem zeigt diese Stilisierung das Innerste von Charakteren [23, S. 40].

Obwohl Erkenntnisse aus verschiedensten Forschungsgebieten darauf hindeuten, dass expressive Kunst durchaus mehr emotionale Realität in sich trägt als der Fotorealismus, müssen diese mit Vorsicht betrachtet werden. Zwar handelt es sich um starke Indikatoren, welche für die Vorteile der expressiven Kunst sprechen, doch muss die Relevanz von Forschungsergebnissen aus den Neurowissenschaften eingeschränkt betrachtet werden.

Es gibt mehrere kritische Stimmen zu neurowissenschaftlichen Erkenntnissen. Sie reichen von der Kritik, dass Neurowissenschaft noch in den Kinderschuhen sei, bis hin zur Frage, ob Neurowissenschaft nur verwendet werde, um Kunst und was wir über sie denken zu legitimieren [23, S. 43–44].

## 2.2 Deformation des Körpers zur Darstellung innerer Zustände

Die Abstraktion und das Abweichen vom Fotorealismus scheinen wichtige Grundsteine zur Erzeugung expressiver Bilder zu sein. Diese Faktoren ermöglichen es, Emotionen im Betrachter zu erzeugen.

Zur Darstellung menschlicher Emotionen abseits des Fotorealismus können viele Faktoren herangezogen werden. Der Expressionismus (s. Abschn. 2.1.1) versuchte zum Beispiel durch Farbgebung, Plakativität und perspektivische Verzerrungen, Themen wie das Unterbewusstsein, Gefühle und Träume abzubilden. Werke wie *Der Schrei* von Edvard Munch (s. Abschn. 3.2) arbeiten jedoch zusätzlich mit der Deformierung des Körpers zur Darstellung der Furcht und inneren Qual des menschenähnlichen Wesens.

Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit dem Thema der Körperdeformierung und soll aufzeigen, welche vermeintlichen Probleme für die Wahrnehmung der gemorphten Charaktere entstehen. Dabei stützt er sich hauptsächlich auf Erkenntnisse aus der digitalen Animation. Die Animation ist deshalb interessant, weil sie eine Beobachtung des Morphings erlaubt, die in der bildenden Kunst auf diese Art und Weise nicht möglich ist. Dass statische Werke dennoch über eine Zeitkomponente verfügen und zudem ein Morphing stattfinden kann, wird in Abschn. 3.1 beschrieben.

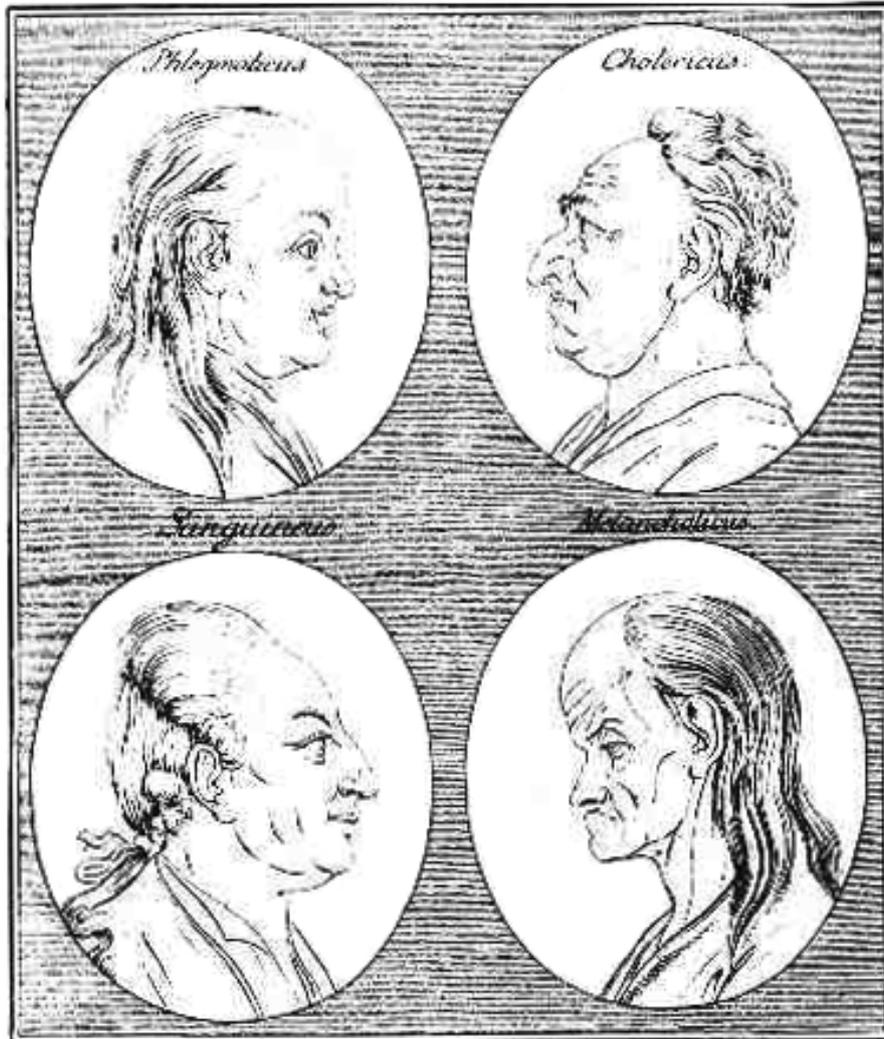
Zudem wird das Thema Physiognomik angeschnitten, bei dem es um grundsätzliche Ideen der Körperform geht. Diese soll laut den Theorien der Physiognomik Charaktereigenschaften oder auch innere Zustände über die Form des Körpers vermitteln.

### 2.2.1 Physiognomik

Die Physiognomik beschreibt den Versuch, die äußerliche Form beziehungsweise Gestalt des menschlichen Körpers, im Besonderen des Gesichtes, auf innere Eigenschaften zurückzuführen. Innere Eigenschaften bezeichnen vor allem den Charakter oder das Temperament des Menschen [77].

Der Glaube an die Physiognomik reicht weit bis in die Antike zurück. Schon Aristoteles beschäftigte sich mit dem Thema. Aber vor allem das 18. Jahrhundert zeigte sich als fruchtbarer Nährboden für die Physiognomik. Es geht um den Glauben, den Charakter eines Menschen von dessen Gesichtsförmigkeit abzuleiten. Vor allem das Profil ist dabei von hohem Interesse. Jedoch erntete die Theorie im Laufe der Jahrhunderte viel Kritik und wurde dennoch immer wieder von dessen Vertretern verteidigt [2, S. 449–450].

Als Beispiel der Versuche des 18. Jahrhunderts, über die Physiognomik innere Eigenschaften auf den äußerlichen Körper zu projizieren, kann Johann Caspar Lavater [17] genannt werden. Abbildung 2.11 zeigt etwa vier verschiedene Kopfformen im Profil. Die Analyse des menschlichen Gesichtsprofils wurde zu dieser Zeit besonders hervorgehoben.



**Abbildung 2.11:** Verschiedene Kopfformen beschreiben verschiedene Charaktere: Phlegmatiker, Choliker, Sanguiniker und Melancholiker [17, S. 29].

Dargestellt sind die vier Temperamente des Phlegmatikers, Cholikers, Sanguinikers und Melancholikers. Der Phlegmatiker beschreibt einen trägen, ruhigen und langsamen Charakter, der kaum zu erregen oder zu Aktivitäten zu begeistern ist [76]. Der Choliker, im Alltagsgebrauch bekannt, beschreibt einen leicht reizbaren, leidenschaftlichen oder jähzornigen Menschen [62]. Sanguiniker sind hingegen fröhliche und lebensbejahende Menschen, die voller Leben und Temperament stecken [81]. Der Melancholiker, ebenfalls im Alltagsgebrauch bekannt, bezieht sich auf einen Menschen, der mit Schwermut oder Traurigkeit kämpft [75].

Diese Arbeit geht nicht davon aus, dass die Physiognomik Anwendung in der realen Welt finden kann. Dennoch sind die Ideen der Darstellung des Charakters oder von inneren Zuständen über die Gesichtsform in der expressiven Kunst interessant. Da die verschiedenen Regeln und Ideen der Physiognomiker jedoch zu weitreichend sind, um hier zur Gänze besprochen zu werden, soll dies nur als kurze Einführung in die Thematik dienen.

### 2.2.2 Die Entwicklung des Morphings als Grundstein der Körpertransformation

Die Entwicklung des Morphings kann als ein Grundstein der Möglichkeit zur Transformation, Deformierung oder Zersetzung von Körpern angesehen werden. Ausgehend von Barbara Flückigers Erkenntnissen in *Liquid Selves* [11] und *A Brief History of Morphing* von Mark J. P. Wolf [32], wird aufgezeigt, wie technische Errungenschaften in der digitalen Computergrafik Einfluss auf den Umgang mit Körpern in der digitalen Computeranimation ausüben. Die Ursprünge dieser Entwicklungen liegen jedoch zu gleichen Teilen in den vielseitigen Bestrebungen der Kunst und Mathematik.

Dabei wird auf die Möglichkeit der Darstellung von verschiedenen Identitäten beziehungsweise inneren Zuständen eingegangen. Die Abbildung dieser inneren Vorgänge soll in weiterer Folge genauer betrachtet werden. Es wird zudem aufgezeigt, welche Auswirkungen dies auf die *Figurenidentität* und die Auffassung von Charakteren hat.

#### Die Geschichte des Morphings

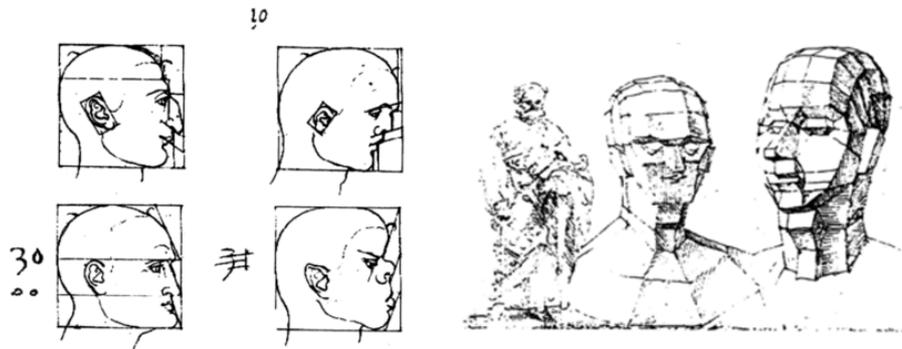
Die Grundideen hinter der Morphingtechnik existieren schon seit der Renaissance. Leonardo da Vinci und andere Künstler dieser Zeit beschäftigten sich mit dem Studium der menschlichen Anatomie, was zu einem mathematischen Ansatz beim Zeichnen des Menschen führte.

Im frühen 16. Jahrhundert befasste sich Albrecht Dürer mit Gesichtsproportionen (s. Abb. 2.12). Er testete, wie sich die Gesichtsstruktur eines Menschen durch Rotation oder Bewegung von Gesichtsmerkmalen verändert – ein erster Ansatz des *feature based Morphings*<sup>1</sup>. Zudem beschäftigte er sich mit der Transformation eines Kopfes in einen anderen mit mathematischen Ansätzen. Er machte sogar erste Versuche mit dreidimensionalen Zeichnungen, die durch ihren Aufbau an Polygonköpfe erinnern [32, S. 84–85].

Diese zwei Beispiele zeigen, dass der Drang der Kunst, Wege zu finden, Veränderungen an Körpern und Objekten durch mathematische Berechnungen durchzuführen, ausschlaggebend für die Entwicklung dieser Technik sind. Obwohl die Techniken und Berechnungen der Künstler noch Probleme

---

<sup>1</sup>Das *feature based Morphing* beschreibt eine Technik, bei der einzelne Merkmale, in Dürers Beispiel Gesichtsmerkmale wie Kopfform, Nase oder Mund, einem Morphing unterzogen werden [32, S. 84].



**Abbildung 2.12:** Links ist Dürers erster Ansatz des *feature based morphings* zu sehen, bei dem er versuchte, durch Veränderungen des Gitters beziehungsweise der Linien, Gesichtsproportionen zu verändern [32, S. 85]. Das Bild rechts zeigt Deformationen eines Kopfes im dreidimensionalen Raum, die Albrecht Dürer in Polygonform zeichnete [32, S. 88].

und Einschränkungen aufwiesen, sind sie jedoch ein starker Indikator dafür, dass die Kunst nicht nur versucht, wahrheitsgetreu darzustellen, sondern den Körper nach ihren Vorstellungen zu verändern, sei dies um Identitäten zu tauschen oder um innere und äußere Zustände am Körper darzustellen.

Doch erst als das *kartesische Koordinatensystem* um 1637 eingeführt wurde, welches eine Transformation von Formen in einem Gitter ermöglicht, war die wichtigste Grundlage für das Morphing geschaffen. Dies zeigt, dass für die Entwicklung des Morphings sowohl Kunst, als auch Wissenschaft beziehungsweise Mathematik maßgeblich beteiligt waren [32, S. 84].

Es dauerte jedoch bis 1982 bis das digitale Morphing von Tom Brigham entwickelt wurde. Bis zum Einsatz des ersten fotorealistischen Morphings vergingen noch einige Jahre. Davor wurden Körpertransformationen in Filmen über *cross dissolve*, Schnitt, durch mechanische Effekte oder *replacement animation*<sup>2</sup> gelöst [32, S. 89–90].

### Morphing: Der Angriff auf die Figurenidentität

Keyframes, welche mittels Algorithmen interpoliert werden, führen dazu, wie Barbara Flückiger betont, dass die (digitale) Animation einen höheren Grad an Dynamik, Flüssigkeit und Elastizität erreicht. Dies baut ihren Charakter aus und betont ihn zusätzlich [11, S. 23–24].

Das, wie zuvor beschrieben, später entwickelte Morphing ermöglicht, eine Figur in eine andere übergehen zu lassen. Das heißt, eine Figur kann nahtlos in eine andere transformiert werden [11, S. 24]. Zuvor hatte man Körpertransformationen oftmals durch den Schnitt und einer Vielzahl ande-

<sup>2</sup>Die *replacement animation* beschreibt eine Technik, bei der analog animierte dreidimensionale Objekte jeden Frame fotografiert werden [32, S. 89].

rer verschleiender Techniken gelöst, die das direkte Betrachten der Transformation des Körpers nicht zuließen. Nun aber kann der komplette Morphingprozess vom Zuseher beobachtet werden. Dies ist jedoch, obwohl es sich um eine große Errungenschaft in der Computeranimation handelt, laut Flückiger nicht unproblematisch zu sehen [11, S. 24]:

Morphing verstört, weil es einen Grundpfeiler des menschlichen Realitätsverständnisses angreift, nämlich die Figurenidentität [...].

Die Veränderung der Figurenidentität verläuft in der Regel in unserer Welt nur sehr langsam, außer möglicherweise durch einen schweren Schicksalsschlag. Sie ist laut Flückiger jedoch nie so elastisch und reversibel [11, S. 24]. Besonders bedroht ist diese Figurenkonsistenz, wenn sich Charaktere in verschiedensten Formen zeigen und zudem stark von computergenerierten Elementen oder Versionen abhängig sind. Als Beispiel ist der Film *Hulk* (2003) [38] zu sehen, dessen teils negative Rezeption wohl durch seine Vielzahl an *distribuierten Referenzen*<sup>3</sup> ausgelöst wurde. Solche Referenzen sind im Falle von *Hulk* etwa Zeichnungen, Tonskulpturen, die Analyse von Bewegungsmustern des Hauptdarstellers, Videos von Bodybuildern und Vieles mehr [11, S. 28–30]. Bei dieser Vielzahl an unterschiedlichen Referenzen ist es nicht schwer zu verstehen, dass die Figurenkonsistenz darunter leidet.

Mark Wolf beschreibt die Probleme des Morphings auf eine etwas andere Weise. Er nennt das Problem der Plausibilität. Morphing hat etwas Fantastisches an sich, was ohne weitere Erklärung die Glaubwürdigkeit der Szene zerstört. Vielleicht wird gerade deswegen der Prozess des Morphings oft als Highlight einer Szene wie ein Zaubertrick präsentiert [32, S. 99].

Zur Betrachtung dieses Problems der Plausibilität ist die Sichtweise von Disney sehr interessant. In einem internen Memo an Don Graham aus dem Jahr 1935 betont Walt Disney, dass Cartoons nicht die Realität nachahmen sollen, dass jedoch die Realität als Basis dient, um das Fantastische und Unreale darzustellen. Disney schreibt in dem Memo [73]:

The point must be made clear to the men that our study of the actual is not so that we may be able to accomplish the actual, but so that we may have a basis upon which to go into the fantastic, the unreal, the imaginative—and yet to let it have a foundation of fact, in order that it may more richly possess sincerity and contact with the public.

Disney beschreibt, dass dieser Kontakt zum Publikum durch unterbewusste Assoziationen hergestellt wird – Gefühle, Träume, reale oder vorgestellte Erfahrungen. Die Verbindung des Publikums zur fantastischen Animation wird durch die Basis des Realen geschlossen [73].

---

<sup>3</sup>Eine *distribuierte Referenz* beschreibt eine Vielfalt an Referenzmaterial, welches zur Erstellung unterschiedlichster Merkmale eines Objektes (zum Beispiel eines computergenerierten Charakters) verwendet wird [11, S. 28–29].

Disney wollte somit keine Kopien des Realen erstellen und prägte den Begriff des *plausible impossible* [3, S. 100]. In der Episode *The Plausible Impossible* der Serie *Disney-Land* beschreibt Walt Disney den Begriff des *plausible impossible* folgendermaßen [37]:

The plausible impossible means taking something that is against the laws of nature, something impossible, and making it appear rational and acceptable. In short—plausible.

Giannalberto Bendazzi bringt die Haltung Walt Disneys zur Plausibilität einer Animation auf den Punkt [3, S. 100–101]:

According to Disney's recipe, in front of a believable character, acting in a believable way and in a plausible environment, viewers feel perfectly comfortable and accept even the most impossible dream as normal behaviour.

Als weiteres interessantes Beispiel, welches möglicherweise einen anderen Blick auf das Problem der Figurenidentität und Plausibilität erlaubt, nennen Flückiger und Wolf *Terminator 2: Judgment Day* (1991) [46], wo der Bösewicht ständig sein Aussehen verändern kann. Der Film schöpfe besonders die verunsichernde Qualität eines Bösewichts aus, welcher nahtlos das Erscheinungsbild lebenswürdiger und unschuldiger Menschen annehmen könne, um seine Gräueltaten zu begehen, so Flückiger (s. [11, S. 24]).

Die beiden Beispiele zeigen, wie mit der Figurenidentität gespielt werden kann. Während *Hulk* gerade wegen des Wechsels der Identitäten Probleme aufweist und zu einer negativen Rezeption führte, ergibt sich in *Terminator 2: Judgment Day* ein Bösewicht, der möglicherweise in dieser Art ohne das Morphing nicht möglich gewesen wäre. Die inkonsistente Figurenidentität verunsichert und fördert dadurch die Funktion des Bösewichts.

### **Die Bedeutung des Morphings für die Darstellung von Emotionen und inneren Zuständen**

Die Transformation eines Körpers kann zur Darstellung von verschiedensten Dingen dienen. Zum einen kann der Körper als *Baustelle* gesehen werden, wo der Körper zerlegt oder in verschiedensten Varianten zusammengesetzt werden kann, zum anderen wird Morphing verwendet, um Identitäten zu ändern oder innere und äußere Zustände darzustellen [11, S. 32–33].

Die Arbeit konzentriert sich im weiteren Verlauf lediglich auf die zweite Form der Körpertransformation. Genauer gesagt wird die Deformierung und Zersetzung von Körpern zur Darstellung von inneren Zuständen untersucht.

Jedoch wirft das zuvor beschriebene Problem der Figurenidentität im Zusammenhang mit der Darstellung innerer Zustände weitere Fragen auf:

Inwiefern gelten die selben Probleme der Figurenidentität für die Veränderungen von Körpern aufgrund von emotionalen Zuständen? Wie schon anhand *Terminator 2: Judgment Day* aufgezeigt wurde, muss eine inkonsistente Figurenidentität nicht zwingend zu einem Problem werden.

Ganz im Gegenteil wird das Verändern des Körpers in diesem Fall dazu verwendet, zuvor nicht sichtbare innere Zustände darzustellen, welche, abseits von Mimik und Gestik, sehr abstrakt sind. Wird weder Mimik noch Gestik für deren Darstellung berücksichtigt, bleibt dem Körper keine andere Möglichkeit zu deren Darstellung, als starke und möglicherweise sehr abstrakte Veränderungen an sich vorzunehmen, geht man davon aus, die Emotionen lediglich über den Faktor Körper darstellen zu können.

Die Ausformungen des Körpers beschreiben einzelne Emotionen. Da diese Transformationen nicht den Charakter selbst, sondern dessen inneren Zustand beschreiben, kann behauptet werden, dass eine abstrakte Darstellung von Emotionen durch Körperdeformierung kein Problem der Figurenidentität mit sich führt. Schließlich wird nicht eine Veränderung der Identität dargestellt, sondern eine Veränderung in der Innenwelt des Charakters, die sich ohne solche Körperveränderungen nicht darstellen lässt.

Dabei muss natürlich davon ausgegangen werden, dass die dargestellten Emotionen selbst zur Figurenidentität des Charakters passen. Die Figurenidentität verändert sich laut Flückiger in unserer Lebenswelt nur sehr langsam [11, S. 24]. Wird diese Idee weiter gesponnen, so könnte eine zu starke Veränderung der Emotionen oder inneren Zustände ebenfalls zu einem Problem bei der Figurenidentität führen, besonders, wie Flückiger betont, wenn computergenerierte Varianten neben einem realen Darsteller des Charakters eine wichtige Rolle spielen [11, S. 28].

Auch Disneys Umgang mit Realität und Animation unterstützt die These, dass die Darstellung von plausiblen und zum Charakter passenden Emotionen, so fantasievoll und unreal sie auch sein mag, vom Publikum akzeptiert wird. So lange der Charakter glaubwürdig in einer plausiblen Umwelt handelt, wird die un reale oder fantastische Animation vom Betrachter als etwas Normales angesehen [3, S. 100–101].

## Kapitel 3

# Die abstrakte Darstellung von Emotionen und inneren Zuständen in der bildenden Kunst

Die künstlerischen Experimente Anfang des 20. Jahrhunderts und Erkenntnisse aus den Neurowissenschaften zeigen, dass expressive Kunst womöglich mehr als ein fotorealistisches Bild ausdrücken kann. Der Weg führte von realistischen Darstellungen seit der Renaissance über die Eindrücke des Impressionismus zum Ausdruck des Expressionismus, der neben Kunstrichtungen wie dem Kubismus und dem Surrealismus eine Art Startschuss für abstraktere Darstellungsformen verkörpert.

Diese Entwicklungen geben ein Bild von vielen verschiedenen Ästhetiken, welche der expressiven Kunst helfen, Wege des Ausdrucks zu finden. Dieses Kapitel beschäftigt sich ausgehend vom expressionistischen Künstler Edvard Munch mit den Künstlern Francis Bacon, Maria Lassnig und Arnulf Rainer.

Der Fokus der Untersuchungen Munchs, Bacons und Lassnigs liegt auf der Veränderung des Körpers zur Darstellung von inneren Zuständen und ihren sehr unterschiedlichen Ansätzen in der Ästhetik ihrer expressiven Kunst. Arnulf Rainer bietet mit seinen Übermalungen einen weiteren Aspekt wie Zustände durch schnelles unbewusstes Malen dargestellt werden können. Es handelt sich um eine Mischung aus körperlichem Ausdruck und abstrakten Übermalungen, welche diesen Künstler für die Analyse zur Darstellung innerer Zustände in der bildenden Kunst so interessant machen.

### 3.1 Die Zeit im Statischen

Die Körperdeformation spielt in vielen Beispielen der expressiven Kunst eine große Rolle, um innere Zustände durch das Verändern des Körpers darzustellen. Schnell stellt sich die Frage, ob Körperdeformationen oder Transformationen im Bild in der statischen bildenden Kunst Vergangenheit und Zukunft haben und ob ein Morphing des Charakters oder der Umgebung trotz der rein statischen Darstellung überhaupt stattfinden kann. Schließlich findet in einem Werk der bildenden Kunst keine beobachtbare Transformation statt. Der Betrachter wird vor vollendete Tatsachen gestellt. Kann jedoch dieses eine Bild eine Veränderung über Zeit darstellen?

Lessing beschreibt in dem Werk *Laokoon oder über die Grenzen der Malerey und Poesie* [18] eine interessante Sichtweise auf dieses Problem. Er meint, dass die Gegenstände oder *Körper* in der Malerei andeutungsweise Handlungen nachahmen können. Jeder *Körper* existiert laut ihm in Raum und Zeit. Jede Darstellung des *Körpers* ist als Auswirkung einer vorhergehenden und Ursache einer nachfolgenden Handlung zu sehen. Sonach könne die Erscheinung gleichsam das Zentrum einer Handlung sein (s. [18, S. 129–130]). Lessing bringt dies folgendermaßen auf den Punkt [18, S. 130]:

Die Malerey kann in ihren coexistirenden Compositionen nur einen einzigen Augenblick der Handlung nutzen, und muß daher den prägnantesten wählen, aus welchem das Vorhergehende und Folgende am begreiflichsten wird.

Jedoch beschäftigte sich nicht nur Lessing mit der Zeit im statischen Bild. Der Futurismus zielte zum Beispiel darauf ab, traditionelle Perspektiven im Bild abzulegen und die Gleichzeitigkeit verschiedener Blickpunkte darzustellen. Es ging den Futuristen darum, das Gefühl von Geschwindigkeit und Bewegung zu vermitteln und den Betrachter dadurch in das Geschehen zu ziehen [79]. Auch der Kubismus beschäftigte sich mit der gleichzeitigen Darstellung von verschiedenen Ansichten eines Objektes (s. Abschn. 2.1.1).

Das soll verdeutlichen, dass es neben der traditionellen Perspektive auf das statische Geschehen auch andere Möglichkeiten gibt, Bewegung, Vergangenheit und Zukunft in einem Bild darzustellen. Jedoch zeigt Gotthold Ephraim Lessing mit seinem Gedankengang auf, dass die Darstellung verschiedener Blickpunkte oder eines Ablaufes nicht zwingend notwendig ist, um einen zeitlichen Ablauf darzustellen, solange der statische Ausschnitt des Geschehens prägnant ist und daraus Schlüsse auf Vergangenheit und Zukunft gezogen werden können. Ursachen und Auswirkungen sollten sich somit aus einem statischen Bild herauslesen lassen.

## 3.2 Edvard Munch

Das Zitat des Malers Paul Klee gibt Einblick in die Gedankenwelt des Expressionismus, welche sich dem Ausdruck verschrieb [85]:

Die Kunst gibt nicht das Sichtbare wieder, sondern macht sichtbar.

Der Expressionismus (s. Abschn. 2.1.1) bietet mit seinem Drang zum Ausdruck und seinen Themengebieten ein gutes Beispiel für frühe expressive Kunst. Der bekannte Künstler Edvard Munch zeigt Möglichkeiten, innere Zustände oder Emotionen wie Ängste, Leid und Träume unter anderem durch teils starke Körperdeformation auf Papier zu bringen.

### 3.2.1 Einflüsse, Leben und künstlerisches Schaffen

Edvard Munch wurde 1863 in Norwegen als fünftes Kind der Familie geboren. Zunächst versuchte er sich an einem Ingenieursstudium, brach dieses aber nach einem Jahr ab und beschloss Maler zu werden. Er besuchte 1881 die Osloer Zeichenschule und verkaufte seine ersten Bilder [5, S. 93].

Die Themen des Malers und Grafikers Edvard Munch kreisen um Tod, Einsamkeit, Krankheit, Eifersucht, Melancholie, dem Verlassen-werden und vielem mehr. Es geht um die Nöte des Menschen und Existenzängste [65].

Dies lässt sich durch die tragische Vorgeschichte Edvard Munchs erklären, die von Krankheit und Tod geprägt war. Seine Mutter starb an Tuberkulose als er 5 Jahre alt war. Als Munch 14 war, musste er den Verfall und Tod seiner Schwester miterleben. Auch sie starb an Tuberkulose. Diese Erlebnisse sollte er später in seinem Werk *Das kranke Kind* verarbeiten. Doch die Existenzangst, ausgelöst durch die vielen emotionalen Wunden seiner Kindheit, sollte ihn noch bis in die 1890er Jahre verfolgen [5, S. 8].

Ausschlaggebend für die Wahl seiner Themengebiete scheint jedoch auch die Wende in der Gesellschaft zu sein, die von der Entfremdung des Menschen geprägt ist. In diesem Beginn der Moderne wird der Mensch von der Gesellschaft, der Natur und sich selbst entfremdet [65].

Ausdruck fand Munch in seinem zentralen Werk *Lebensfries*. Der *Lebensfries* sollte alle Bereiche des Lebens beinhalten [5, S. 31]. Er stellt Individuen oder Charaktere in den Vordergrund – Trennung, Verzweiflung, Tod und Existenzängste gehören zu den Themen, aber auch Zusammenfinden, Fruchtbarkeit und Anziehung [63]. Ulrich Bischoff zitiert Munch [5, S. 63]:

Der „Lebensfries“ stellt Leid und Freuden des Individuums aus der Nähe beobachtet dar [...].



**Abbildung 3.1:** *Der Schrei* ist eines der bekanntesten expressionistischen Werke des Malers und Grafikers Edvard Munch. Die Bilder links [54] und in der Mitte [55] zeigen farbige Experimente des Künstlers, rechts [56] ist ein Druck in schwarz zu sehen.

### 3.2.2 Bildanalyse

*Der Schrei* (s. Abb. 3.1) ist wohl das bekannteste Werk des Künstlers Edvard Munch. Munch behauptete, die Ursache für die Furcht und Angst der Figur sei das Gedröhne der Natur. Es ist jedoch unklar, was dieses Wesen im Aufschrei ist. Trotz der menschenähnlichen Statur kann durch die abstrakte Darstellung keine konkrete Person identifiziert werden. *Der Schrei* könnte ein Symbol für die Angst des Menschen vor dem Unbekannten sein [64].

*Der Schrei* solle zeigen, wie eine plötzliche Erregung alle unsere Sinnesindrücke verändere (s. [13, S. 436]). Ernst Gombrich betont zudem, dass die Umgebung die Angst und Aufregung der im Vordergrund stehenden und deformierten Figur teilt. Dabei wirkt die Figur selbst wie eine Karikatur oder das verzerrte Gesicht eines Toten [13, S. 436].

Im Sinne des Expressionismus ist das Bild von starker Abstraktion und Plakativität geprägt. Durch die Vielzahl an unterschiedlichen Drucken gibt es Versionen mit sehr plakativer Farbigkeit oder als schwarz-weiß Grafik. Dies ist auf die Experimentierfreudigkeit Munchs und seiner Zeitgenossen zurückzuführen. *Der Schrei* ist ein Paradebeispiel für expressive Kunst und entfernt sich weit von fotorealistischen Abbildungen. Interessant scheint vor allem die Darstellung der Figur, aber auch die Gestaltung des Hintergrundes für die Betrachtung der Verbildlichung der Emotionen des *Schreis*.

Wendet man das Problem der Figurenidentität (s. Absch. 2.2.2) auf das Beispiel des *Schreis* an, muss natürlich beachtet werden, dass es sich hierbei um kein vom Betrachter beobachtbares Morphing handelt. Dennoch wird hier versucht, eine Verbindung zu dem Problem der Figurenkonsistenz zu schließen. Dabei wird davon ausgegangen, dass das Problem der Figurenidentität nicht auf beobachtbare Transformationen beschränkt ist. Sollen

etwa zwei unterschiedliche Zeichnungen auf ein und den selben Charakter beziehungsweise zwei Identitäten eines Charakters verweisen, unterscheiden sich jedoch in allen Aspekten voneinander, wird auch hier keine konsistente Figur wahrgenommen werden. Zudem findet hier die in Abschn. 3.1 beschriebene Idee der Zeit im Statischen Anwendung, denn auch statische Werke wie *Der Schrei* können Vergangenheit und Zukunft ausdrücken.

Flückiger bezieht sich darauf, dass sich Figurenidentitäten zwar ändern können, aber im Allgemeinen nur sehr langsam, sind also durch einen Zeitfaktor bestimmt und müssen natürlich Grenzen für akzeptable Änderungen aufweisen [11, S. 24]. Dennoch wird das Problem der Figurenidentität auch auftreten, selbst wenn das Morphing nicht beobachtet werden kann, weil auch ein statisches Werk über Vergangenheit und Zukunft verfügen kann. Deshalb wird versucht, das Problem der Figurenidentität auch bei einem Werk der bildenden Kunst, wie dem *Schrei* Munchs, anzuwenden.

Es fällt sofort auf, dass die Figur im Vordergrund zwar menschenähnlich ist, aber stark deformiert ist. Man kann die Figur kaum mit den spazierenden Menschen im Hintergrund vergleichen, deren Formen wohl eher denen eines realen Menschen ähneln. Geht man davon aus, dass *der Schrei* die durch starke Emotionen veränderte Repräsentation eines in Munchs Bild realen Menschen ist, kann man sofort die Körpertransformationen erkennen.

Natürlich kann die Mimik und Gestik in diesem Bild nicht getrennt von der Körperdeformierung betrachtet werden. Kopf und Mund werden im Schrei lang gezogen, die Hand scheint ebenfalls keine realen Proportionen wiederzugeben. Das auseinandergezogene Gesicht wirkt wie eine Überhöhung der Angst. Der Körper ist gekrümmt und verbogen.

Das Problem der Figurenidentität auf die Figur des *Schreis* anzuwenden, scheint kaum möglich zu sein. Es ist schwer zu sagen, welche Person hinter der von Angst und Furcht verzerrten Gestalt steckt. Wird aber davon ausgegangen, dass der *Schrei* für die Angst der Menschen vor dem Unbekannten steht [64], so muss die Ursprungsform der Figur ein Mensch wie die Spaziergänger im Hintergrund sein. *Der Schrei* ist auch nach seiner Transformation eindeutig als menschenähnliches Wesen zu identifizieren.

Wenn die Identität der Figur jeder Mensch ist und die Darstellung des *Schreis* lediglich eine Repräsentation der Angst ist, so kann hier wohl kaum von einem Problem der Figurenidentität gesprochen werden. Es wird zwar die Angst durch das Deformieren und Verzerren des Körpers dargestellt, jedoch ändert dies nichts an der Identität der Figur – sie ist immer noch der selbe Mensch, jedoch der Mensch, der seine Angst ähnlich wie durch Mimik und Gestik zum Ausdruck bringt.

### 3.3 Francis Bacon

Francis Bacons Werk ist von expressiven Körperdarstellungen geprägt. Nur selten findet man Werke, die sich nicht der menschlichen Darstellung widmen. Deformierte Körper und Portraits gehören zu den Spezialitäten von Bacons expressiver Kunst.

#### 3.3.1 Einflüsse, Leben und künstlerisches Schaffen

Francis Bacon wurde 1909 als zweites von insgesamt fünf Kindern in Dublin geboren. Während des Ersten Weltkriegs musste seine Familie ihr Zuhause oft zwischen England und Irland wechseln. Bacon wuchs einsam auf, da ihm sein Asthma Schulbesuche kaum möglich machte. Als seinem Vater Bacons Homosexualität bekannt wurde, musste er mit 16 von zu Hause ausziehen. Er verbrachte zwei Jahre bei seinem Onkel in Berlin, zog dann nach Paris, wo er als Innenarchitekt und Designer arbeitete. Dort kam er zum ersten mal mit Pablo Picassos Werken in Berührung. 1928 kehrte er nach London zurück und malte in seinem ersten Atelier gemeinsam mit dem kubistisch inspirierten Künstler Roy de Maistre [10, S. 91].

Ab 1930 konzentrierte sich Bacon zur Gänze auf die Malerei und bezog sich dabei auf Pablo Picasso und den Surrealismus. Doch nach einer misslungenen Ausstellung zog sich der Künstler zurück. Es gibt keine Bilder zwischen den Jahren 1937 und 1943, die noch existieren [66].

Erst 1944 ist der Beginn von Bacons Hauptwerk zu verzeichnen. Mit dem Triptychon *Drei Studien zu Figuren am Fuße einer Kreuzigung* (s. Abb. 3.2) zeigt er gekonnt Schmerz und eine undefinierbare Gewalt, jedoch ohne die tatsächliche Darstellung einer Gewalttat. Drei deformierte Figuren zwischen Mensch und Tier sind Teil eines schrecklichen Ereignisses [10, S. 13–16]. Eine weiterführende Analyse dieses Werkes ist in Abschn. 3.3.2 zu finden.

Immer mehr wurde der menschliche Körper zum Mittelpunkt von Bacons Werken und Eadweard Muybridges Fotoserien von Menschen und Tieren in Bewegung waren eine große Inspiration. Er entfernte sich jedoch von seinem plakativen Stil in *Drei Studien zu Figuren am Fuße einer Kreuzigung* immer mehr und widmete sich malerischeren Ästhetiken [67].

Nach verschiedenen ästhetischen Ausflügen, beschäftigte sich Bacon in den 1960ern hauptsächlich mit Portraits. Er malte am liebsten Bekannte, jedoch bevorzugte er Fotografien als Vorbilder, was an seiner Begeisterung für Muybridges Serien schon zu sehen war [69]. Die Herangehensweise an das Portraitieren zitiert Luigi Ficacci nach Bacon [10, S. 79–80]:

Der Künstler muss die Eigenschaft des Lebendigen erfassen. Das Problem des Porträtmalens besteht darin, eine Technik zu finden, mit der die Schwingungen einer Person vermittelt werden ... Das Modell besteht aus Fleisch und Blut, doch der Künstler



**Abbildung 3.2:** *Drei Studien zu Figuren am Fuße einer Kreuzigung* aus dem Jahr 1944 bezeugen den Beginn des Hauptwerks des Malers Francis Bacon. Die Bilder strahlen Schmerz und Gewalt inmitten eines schrecklichen Ereignisses aus [67].

muss seine Ausstrahlung einfangen ... Ich weiß nicht, ob es möglich ist, jemanden nur durch die Wiedergabe einer seiner Gesten zu porträtieren. Mir scheint, dass für ein Porträt vor allem das Gesicht aufgezeichnet werden muss. Gleichzeitig sollte jedoch die Energie, die eine Person ausstrahlt, mit eingefangen werden.

Nach dem Tod seines Freundes George Dyer durch Drogen- und Alkoholüberdosis malte Bacon einige *schwarze Triptycha*. Er wollte damit seine Trauer ausdrücken. Ein Beispiel ist die Reihe *Triptychon Mai-Juni 1973* (s. Abb. 3.3). Eine Analyse dieses Werkes ist in Abschn. 3.3.2 zu finden.

Francis Bacon begann in weiterer Folge, sich mit der Erstellung von Selbstportraits zu beschäftigen, da viele seiner ehemaligen Freunde beziehungsweise Modelle gestorben waren. Themen wie die Vergänglichkeit sind in den Selbstdarstellungen des alternden Künstlers vorzufinden.

Senkrechte Linien, die sich immer schleierhafter über die Werke legen oder Perspektive andeuten, entwickelten sich im Laufe der Jahre. Sie bilden einen Kontrast zu den Körpern und befinden sich auf einer anderen Bildebene. Möglicherweise handelt es sich um den Ausdruck eines undefinierten Bewusstseinszustandes. Francis Bacon ging allmählich anders mit der Darstellung des Raumes um. Er setzte die Protagonisten wie in dem Werk *Kauernder Akt* (s. Abb. 3.4) aus dem Jahr 1951 in eine Art Glaskäfig, der keinerlei symbolische Bedeutung haben soll und lediglich zur Komposition beiträgt. Der Käfig hilft dabei, Perspektive herzustellen [10, S. 37–40]. Luigi Ficacci zitiert Bacon [10, S. 40]:

Ich bediene mich dieser Struktur, um das Bild zu sehen – aus keinem anderen Grund.



**Abbildung 3.3:** *Triptychon Mai-Juni 1973* ist eine Gemäldereihe, die den schwarzen *Triptycha* zuzuordnen ist. Bacon versuchte damit, seine Trauer über den Tod seines Freundes auszudrücken [70].

Bacon simplifizierte seine Hintergründe in den 1980ern weiter bis fast nur mehr grelle Farbflächen und Käfige aus Linien übrig blieben. Die Bilder fokussierten sich noch mehr auf die Protagonisten, die nun in den verbleibenden Jahren seiner Malerkarriere ruhiger wurden [71].

### 3.3.2 Bildanalyse

Die Fokussierung Francis Bacons auf Körperdeformation wurde im vorhergehenden Abschnitt hervorgehoben. In Folge sollen die zwei Triptychen *Drei Studien zu Figuren am Fuße einer Kreuzigung* von 1944 (s. Abb. 3.2) und *Triptychon Mai-Juni 1973* (s. Abb. 3.3) analysiert werden.

Die Malereien von *Drei Studien zu Figuren am Fuße einer Kreuzigung* (s. Abb. 3.2) setzen den Beginn Francis Bacons Künstlerkarriere. Ohne Gewalt darzustellen, wirkt das Werk als gäbe es eine undefinierbare Kraft, die hier auf die Wesen ausgeübt wird. Die einzelnen Figuren drücken auf einem leuchtenden oder fast penetranten Hintergrund Schmerz und Leid aus. Es offenbart sich, dass sich etwas Furchtbares zutragen muss und Leid auslöst.

Es geht Bacon nicht darum, mit diesem Werk die Realität einzufangen, sondern einen Ausdruck zu schaffen [10, S. 15–16]. Dies zeigt eine direkte Anknüpfung an Ideen des Expressionismus und der expressiven Kunst.

Ähnlich wie bei Munchs *Schrei* ist es schwer zu sagen, was diesen Schmerz oder diese Furcht auslöst, welche die Wesen aufschreien lässt. Durch das Fehlen der Herkunft dieser Gefühle, wird das Emotionszentrum des Betrachters angesprochen. Es geht um das Unbewusste und die menschliche Seinserfahrung. Konkret könnte es um die Schrecken des Krieges gehen, ein menschengemachtes Leid – Kernthema bleibt die undefinierbare Kraft, die Angst und Schrecken verbreitet. Das Bild wird somit allgemeingültig [10, S. 15–19].



**Abbildung 3.4:** *Kauernder Akt* wird von einem Käfig aus weißen Linien umgeben. Grobe Pinselstriche geben zudem einen Hauch Perspektive [68].

So wie Munchs *Schrei*, welcher in einer ebenso unsicheren angsterfüllenden Zeit entstand, ist das Thema die undefinierbare Gewalt. Und ebenso wird die Körperdeformation verwendet, um das Gefühl dieser Furcht zu verstärken. Köpfe und Gesichter sind auszumachen. Die Figuren scheinen zwischen Mensch und Tier zu existieren – möglicherweise eine Anspielung auf die Unmenschlichkeit. Ansonsten sind die Körper so stark verzerrt, dass nur noch der Kopf Aufschluss darüber gibt, dass es sich um Lebewesen handelt. Die Verstümmelung der Kreaturen könnte neben dem Erhöhen dieses Angstgefühls eine Anspielung auf die Wunden des Krieges sein.

Die zweite Gemäldereihe *Triptychon Mai-Juni 1973* (s. Abb. 3.3) entstand neben weiteren *schwarzen Triptycha* nach dem Tod seines Freundes George Dyer, um seine Trauer darin zu verarbeiten [70].

Im Gegensatz zu *Drei Studien zu Figuren am Fuße einer Kreuzigung*, das sich mit der allgemeinen Furcht vor dem Unbekannten beschäftigt, scheint *Triptychon Mai-Juni 1973* sich einem kleinen und sehr intimen Thema zu widmen. George wird von einer Tür eingerahmt. Er befindet sich in der Dunkelheit, welche langsam auf den Raum davor überzuschwappen droht.

Der Mann strahlt Leid und Krankheit aus. Im linken Bild sitzt er niedergesunken auf der Toilette, er lässt sich hängen. Rechts übergibt er sich in ein Waschbecken, das Gesicht leicht verzerrt, die Arme vibrierend, als würden sie sich mitbewegen und zum Vorgang des Ausspuckens beitragen. Das interessanteste Gemälde ist wohl das mittlere, auf welches die beiden anderen Bilder ausgerichtet sind. Der Schatten von George scheint auf den Betrachter zuzuwandern und allmählich alles in schwarz zu tauchen. Georges Gesicht ist verzerrt, seine Augen geschlossen.

Die zwei Beispiele zeigen Francis Bacons Liebe für Körperdeformation und den stark expressiven Charakter seiner Werke. Er schafft es damit, eine Vielzahl an Gefühlen auszudrücken und gibt dem Betrachter Spielraum für Interpretationen.

### 3.4 Maria Lassnig

Maria Lassnig ist eine vielseitige österreichische Künstlerin. Neben ihren Arbeiten als Malerin, beschäftigte sie sich unter anderem mit Animation (s. Absch. 4.2). Der Fokus Maria Lassnigs liegt auf ihren sogenannten *Körpergefühlsbildern* und *Körpergefühlsfarben*. Dabei beschäftigt sie sich stark mit der Körperdeformierung zur Darstellung innerer Zustände (s. Absch. 3.4.2).

#### 3.4.1 Einflüsse, Leben und künstlerisches Schaffen

Maria Lassnig wurde in Kärnten geboren und begann 1941 Malerei an der *Akademie der bildenden Künste* in Wien zu studieren, wurde jedoch im Jahr 1943 von Wilhelm Dachauer der Schule verwiesen. Grund für den Verweis nach zwei Jahren war laut Dachauer ihre Verwendung *degenerierter* Farben,

die vermeintlich ihre Mitstudenten negativ beeinflussten. In den 1950er Jahren wurde Lassnig Mitglied des Wiener *Art Clubs*, welcher eine Plattform für viele Künstler, unter anderem Arnulf Rainer, war. Nach einem Umweg über Paris im Jahr 1961 führte sie 1968 ihr Weg nach New York [21, S. 177–178].

New York scheint ein wichtiges Kapitel für die Betrachtung von Lassnigs Animationswerk zu sein. Erst dort kam sie mit Animation in Berührung. Sie besuchte einen Animationskurs der *School of Visual Arts* und lernte Animation von Grund auf. Maya McKechneay zitiert Lassnig [21, S. 178]:

They taught us how to do it at home, using two telephone books supporting a glass plate with a lightbulb underneath, one animation cel after another. It's really easy, just move it a little at a time.

Neben ihren ersten Versuchen als Animatorin, beschäftigte sie sich Anfang der 1970er Jahre stark mit Feminismus und traf sich mit einer feministischen Filmgruppe. Während dieser Zeit kreierte sie alle ihrer zehn Kurzfilme, unter anderem *Selfportrait* (1971) [43] (s. Abschn. 4.2.2) [21, S. 178].

Im Jahr 1980 wurde sie die erste weibliche Professorin der *Akademie der bildenden Künste* in Wien mit ihrem *Studio für experimentellen Animationsfilm*, in welchem sie sich mit Animation beschäftigte [21, S. 180]. Maria Lassnig prägte so unter anderem den *Neuen Österreichischen Animationsfilm*, der ab 1980 aufkam [24, S. 127].

### 3.4.2 Malerei, Körperbilder und Körpergefühlsfarben

Betrachtet man das Gesamtwerk Maria Lassnigs, scheint es so, als würde sie dauernd mit neuen Techniken experimentieren [21, S. 184]. Maria Lassnig beschäftigte sich in ihrer Malerei mit der physischen Präsenz des Körpers, Körperbewusstsein und physiologischen Empfindungen. Es geht darum, innere Empfindungen darzustellen. Dabei schreckt Lassnig nicht vor Selbstportraits zurück und verwendet somit ihren Körper, Ereignisse und Erfahrungen aus ihrem Leben neben der Malerei für ihre Animationen [12, S. 221].

Im Vordergrund stehen jedoch die Körper, die oft verstümmelt wirken. Lassnig lässt Körperteile weg, wenn sie diese im Moment des Malens nicht spürt. Hintergründe sind für sie nicht von großer Wichtigkeit [29, S. 308].

Während ihrer Zeit in den USA beschäftigte sich Maria Lassnig zudem sehr stark mit realistischen Gemälden, um den Geschmack der Gesellschaft zu treffen. Oftmals vermischten sich ihre Körpergefühlsbilder jedoch mit den realistischen Darstellungen und Lassnig malte einzelne Körperteile nicht, weil sie diese während des Malprozesses nicht fühlte [29, S. 301–302].

Maria Lassnig wollte sich dabei auf Körpergefühle und keine Emotionen konzentrieren, wie sie in einem Interview betont. Ihre Bilder entstanden stets ohne konkrete Vorstellungen. Lassnig wollte physische Vorgänge im Körper



**Abbildung 3.5:** Die Abbildung zeigt Maria Lassnigs *Pfingstselbstportrait* aus dem Jahr 1969 [57].

abbilden, die jedoch im Nachhinein oft auf emotionale Zustände und daraus resultierende Haltungen zurückzuführen sind. Diese Körpergefühlbilder könnten jedoch nur aus Lassnig selbst entstehen und daher nur von ihr selbst sein. Objekte finden in Lassnigs Gemälden ebenfalls Platz, in manchen Gemälden stellt sich Lassnig sogar selbst unter anderem als Ballon dar, welcher an einem Wasserhahn hängt [29, S. 299–307].

### 3.4.3 Bildanalyse

Exemplarisch werden folgend zwei Körpergefühlbilder Maria Lassnigs dargestellt. Diese zeigen, wie Lassnig mit ihrem Körpergefühl auf der Leinwand umgeht. Sie beschränken sich jedoch auf Bilder, die hauptsächlich den Körper und weniger Gegenstände zeigen.

Das *Pfingstselbstportrait* (s. Abb. 3.5) scheint den Körper Lassnigs aus verschiedensten Perspektiven darzustellen. Während die linke Hand klar erkennbar ist und einen vergleichsweise hohen Realismusgrad aufweist, verschwimmt der Rest ihres Körpers in sich selbst verschlungen. Auch der Ärmel, welcher zunächst einen Faltenwurf aufzeigt, verschwimmt langsam mit dem Hintergrund. Das Gesicht ist lediglich durch Nase und Mund angedeutet

und ähnelt in keiner Weise einem realen Gesicht. Es ist schwer zu erkennen, was der große violette Fleck in der Mitte darstellen soll, jedoch könnte es der Oberkörper sein. Die Hose erstreckt sich von der unteren Bildmitte bis nach rechts und endet in einem nackten Fuß.

Das Portrait zeigt vor allem Maria Lassnigs Fokus auf den Körper, der in den verschlungendsten und deformiertesten Versionen auftreten kann und zwischen relativ hohem Realismusgrad bis hin zur kompletten Abstraktion schwanken kann. Durch diese Darstellung wird der Blick des Betrachters sehr stark gelenkt. Zum einen fällt die Unterscheidung zwischen linker Hand und dem Rest des Körpers auf, zum anderen fallen sofort großflächige Elemente, welche sich zudem farblich abgrenzen, ins Auge.

Das *Selbstportrait als Einäugige* (s. Abb. 3.6) scheint durch die Nasenpartie und den Mund an Maria Lassnig zu erinnern. Die Figur ist nackt und deformiert, mit einem Bein über das andere geschlagen. Ihr Körper besteht aus Wülsten, welche sich unförmig ausbreiten. Realistische Elemente sind nicht zu finden. Man erkennt klar, dass die Lenkung des Blicks nicht wie im *Pfingstselbstportrait* durch Abstraktionsunterschiede geschieht.

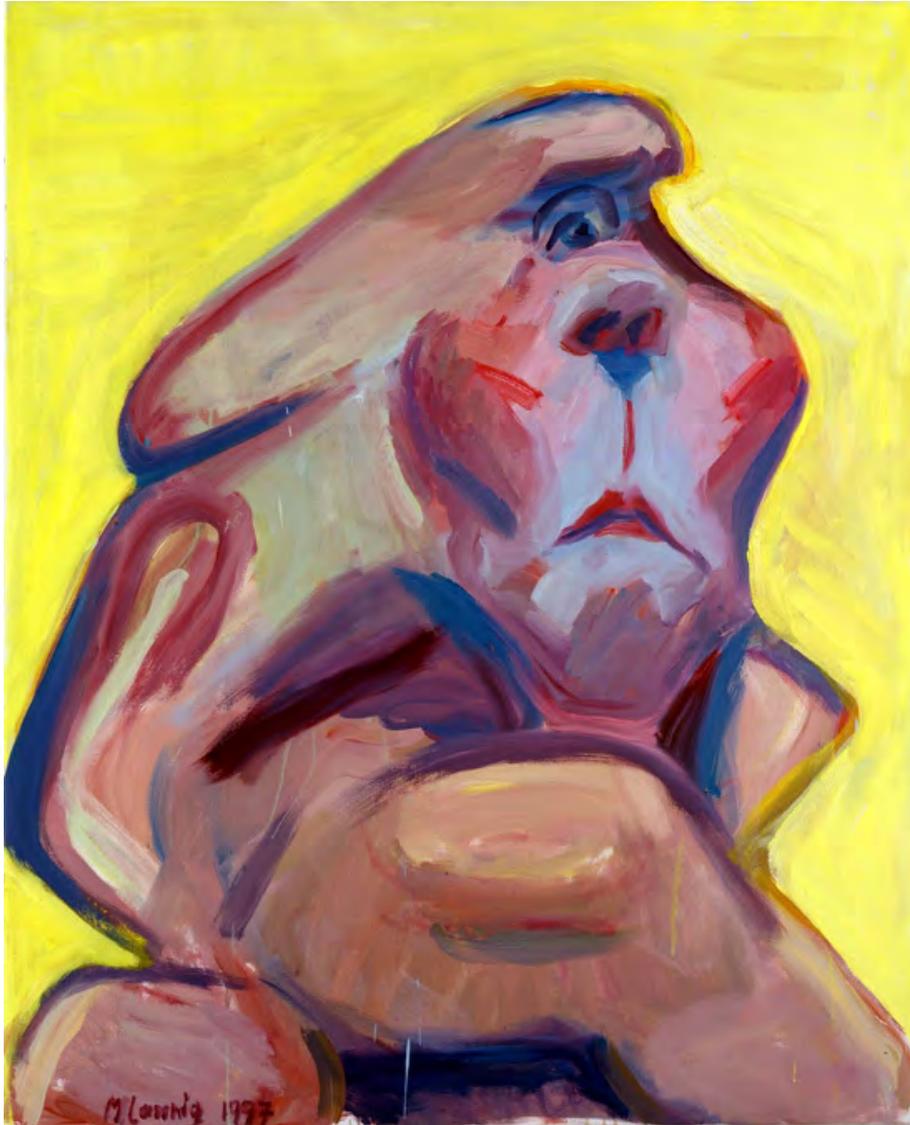
Die Analyse der beiden Malereien zeigt, wie Lassnig versucht, innere Befindlichkeiten auf die Leinwand zu bringen. Obwohl sich diese inneren Zustände lediglich auf physisch spürbare Elemente beschränken, können diese möglicherweise mit Emotionen in Verbindung gebracht werden. Es handelt sich daher um stark expressive Werke, die alleine durch die Darstellungsweise Gefühle oder innere Zustände ausdrücken.

Auch hier sind Überlegungen zur Körperdeformierung und der in Abschn. 2.2.2 beschriebenen Figurenidentität anzustellen. Wie am Beispiel des *Schreies* von Edvard Munch schon erläutert, ist es kaum möglich das Problem der Figurenidentität auf diesen anzuwenden, denn es handelt sich lediglich um eine Form des Ausdrucks – ähnlich wie Mimik und Gestik.

Doch stellt sich die Frage, ob Maria Lassnigs Werke davon betroffen sind. Betrachtet man vor allem das *Selbstportrait als Einäugige* (s. Abb. 3.6), werden Maria Lassnigs Charakteristiken sofort sichtbar. Wangenknochen, Mund und Nase erinnern stark an die Künstlerin. Und so sehr man das Problem der Figurenkonsistenz darauf anwenden möchte, so kommt man zum selben Schluss. Die Darstellung ist legitim und stellt immer noch ein und dieselbe Person dar, denn die Veränderung bezieht sich auf innere Zustände, die ohne diese Deformierung keinen Ausdruck finden könnten.

### 3.5 Arnulf Rainer

Arnulf Rainer kann als einer der bedeutendsten und international bekannten Künstler Österreichs genannt werden. Er gilt als österreichischer Vorreiter der Kunstrichtung des Informel in den 1950er Jahren. International machen ihn seine Übermalungen, vor allem von Fotografien, bekannt. Sie sind durch



**Abbildung 3.6:** Die Abbildung zeigt Maria Lassnigs *Selbstportrait als Einäugige* aus dem Jahr 1997 [58].

ihren unmittelbaren Emotionsausdruck für die Analyse dieses Künstlers besonders interessant und bilden neben den in vorhergehenden Abschnitten besprochenen Ideen der Körperdeformation einen weiteren Aspekt der Darstellung von Gefühlen und inneren Zuständen.

Die Laufbahn Arnulf Rainers ist bewegt. Beginnend mit Ideen des Surrealismus, wendet er sich in den 1950ern vollkommen davon ab und interessiert sich für Informel, abstrakte Malerei und Übermalungen [61].

### 3.5.1 Einflüsse, Leben und künstlerisches Schaffen

Arnulf Rainer wurde 1929 in Baden geboren. Schon als Schüler beschäftigte er sich mit der Malerei, fühlte sich jedoch auch damals schon von den Ideen einer realistischen Naturdarstellung seines Kunstlehrers eingeschränkt. Er beschloss bereits 1944 die Schule abzubrechen und Künstler zu werden [61].

Während der Besatzungszeit flüchtete Rainer nach Kärnten, wo er während seiner Zeit in der Baufachschule in Villach bei einer Ausstellung erstmals mit internationalen zeitgenössischen Künstlern in Kontakt kam – unter anderem Francis Bacon. Die Ideen der Surrealisten prägten seine Kunst dieser Zeit besonders. Sie stellten mit der freien Ausübung der Fantasie einen Gegenpol zu seinen nationalsozialistisch geprägten einschränkenden Erfahrungen der Schulzeit. Doch die negativen Erfahrungen mit Bildungseinrichtungen sollten sich fortführen. Weder in der *Akademie für angewandte Kunst* noch in der *Akademie der bildenden Künste* in Wien wollte er bleiben – unter anderem, weil seine Arbeiten als entartet angesehen wurden [61].

Rainers surrealistische Zeichnungen zeigen dunkle Seiten voller Angst, Aggression und Gewalt. Grund dafür sind wohl die Erfahrungen des Zweiten Weltkriegs. Seine Fokussierung auf das Symbol des Kreuzes und seine Beziehung zu Tod und Religion stammen aus dieser surrealistisch geprägten Zeit. Die Verbindung mit diesen dunklen Themen der Angst, Aggression und Grausamkeit führte er in den Folgejahren weiter. Auch seine bekannten Übermalungen und seine sogenannten *Zentralisationen* beschäftigten sich mit dieser Thematik, welche aus der Zeit des Zweiten Weltkrieges heraus entstand. Rainers surrealistische Arbeiten beschäftigten sich mit Innenwelten und verzichteten auf realistische Darstellung [1, S. 9–15].

1951 gründete Arnulf Rainer gemeinsam mit Ernst Fuchs, Maria Lassnig und einigen weiteren Künstlern die *Hundsgruppe*, die sich auch vom *Wiener Art Club* abgrenzen wollte [1, S. 19]. Nach der ersten und letzten Ausstellung der *Hundsgruppe* beendete Rainer seine surrealistischen Versuche und begann mit seinen *Blindmalereien* [61]. In den Blindzeichnungen ging es stark um Gesten, die im Kopf geformt wurden und anschließend zu Papier gebracht wurden. Er vernichtete jedoch aufgrund der Unzufriedenheit mit den Ergebnissen fast alle Werke [1, S. 30].

Zu dieser Zeit begann auch Arnulf Rainers weitere künstlerische Verwebung mit Maria Lassnig. 1951 entdeckten die beiden gemeinsam in Paris die Kunstrichtung des Informel [61]. Der Informel beschäftigt sich mit dem Ausdruck des *Ich* und beschreibt keinen einheitlichen Kunststil. Geste und Formlosigkeit traten in den Vordergrund, auch um Emotionen beziehungsweise innere Zustände darzustellen [1, S. 26–27].

Beeindruckt von dieser Richtung wurde Rainer zusehends abstrakter. Er nannte seine Versuche *Mikrostrukturen* und *Atomisationen* beziehungsweise *Zentralisationen* und *Zentral- und Vertikalgestaltungen*. Zu dieser Zeit begann er aufgrund Materialmangels mit dem Übermalen fremder Bilder [61].

Schon seit 1950 waren seine Werke zusehends abstrakter geworden. Die vormals durchaus gegenständlichen Zeichnungen machten Platz für immer dichtere Bleistiftstriche. Auch Text floss in seine Werke ein [1, S. 15–16]. Arnulf Rainer wollte seine Grenzen austesten und zeichnete immer dichtere Bilder. Diese mündeten in die *Mikrostrukturen*, Zeichnungen aus vielen blattfüllenden dichten Strichen. Diese waren teils so dicht, sodass fast nur mehr eine schwarze Fläche übrig blieb [1, S. 21–22].

In den *Zentralisationen*, *Zentral- und Vertikalgestaltungen* verwendete Rainer verschiedene Gesten, mal langsam, mal schnell. In verschiedensten Strichstärken, Farben und Materialitäten entstanden die Bilder. Der Körper sollte durch die Gesten einen Ausdruck der Seele schaffen. Der expressive Charakter zeigt sich hier besonders durch die Gestik, die in einer Flut an übereinanderliegenden Strichen mündet und die Übermalungen Rainers womöglich schon vorwegnahm [1, S. 31].

Zusehends abstrakter werdend, beschäftigte sich Arnulf Rainer Anfang der 1950er Jahre mit Proportionsstudien, in denen er durch Verwendung von Farbe, Linie und Fläche dem Innersten der Malerei auf den Grund gehen wollte [1, S. 39–40]. Weiters arbeitete Rainer zu dieser Zeit hauptsächlich an seinen *Reduktionen*. Die *Reduktionen* sind monochrome Bilder in Schwarz und Weiß und verfügen über eine stark geometrische Formgebung. Nachfolger dieser Bilder sind Rainers bekannte Übermalungen, mit denen er sich bis Mitte der 1960er beschäftigte. Interessant sind neben der Malerei die Formen seiner Bilduntergründe – vom Kreis bis zum Kreuz ist alles vertreten.

Die 1960er führten Arnulf Rainer zu Experimenten mit Drogen und der Beschäftigung mit Kunst von psychisch Kranken. Zudem interessierte er sich für Grimassenfotos, die er eigens anfertigen ließ und übermalte. Interessant ist auch hier seine Beschäftigung mit psychisch Kranken. Es geht um Mimiken dieser, die ihm neue Möglichkeiten des Ausdrucks erlaubten. Rainers Interesse am Ausdruck durch den Körper stieg [61].

Arnulf Rainers Übermalungen sind ein Konglomerat aus seinen Entdeckungen des freien Unbewussten im Surrealismus, der freien Geste im Informel und der freien Form in dessen Proportionsstudien. Zunächst wurden eigene Arbeiten übermalt. Verschiedene Farbkonsistenzen, Strichstärken und Intensitäten wurden verwendet. Es ist anzumerken, dass dies einen Kontrast zu den gestischen Werken bildet. Dort ging es um das Darstellen des Inneren nach außen durch die Gestik. Die Übermalungen verlaufen umgekehrt, denn erst durch das schichtweise Überdecken des äußerlich Sichtbaren, kann ein inneres Gefühl dargestellt werden [1, S. 46–49].

In den 1970er Jahren beschäftigte sich Arnulf Rainer stark mit Film und Video und verwendete Ausschnitte aus diesen für seine Fotoübermalungen. Ebenso fokussierte er sich auf *gestische Handmalereien* beziehungsweise Finger- und Fußmalereien [61]. Hier entstand ein unmittelbarer Ausdruck seiner Emotionen durch die Verwendung seines Körpers [1, S. 80].

Ende der 1970er begann Arnulf Rainer mit der Erstellung der sogenann-

ten *Face Farces*. Dabei übermalte er eigens für diesen Zweck angefertigte Fotografien von Grimassen mit oder ohne Gesichtsbemalung [61]. Bis heute beschäftigt sich der Künstler mit Übermalungen und legt noch viel mehr Wert auf den Aspekt der Fotografie [1, S. 80–81].

### 3.5.2 Bildanalyse

Interessant für die Darstellung eines inneren Gefühlsausdrucks scheinen vor allem die Übermalungen Rainers zu sein, in welche dessen Bemühungen im Surrealismus, Informel und seinen abstrakteren Proportionsstudien mündeten. Obwohl er sich schon zuvor mit dem Gefühlsausdruck beschäftigt hatte, sind gerade die Übermalungen interessant. Sie bieten einen neuen Blickwinkel auf die Möglichkeit zur abstrakten Darstellung innerer Zustände neben den realistischen Fotografien oder Werken. Aufgrund Arnulf Rainers umfangreichen Werkes können nur einzelne Aspekte der Übermalungen besprochen werden. Es finden sich viele verschiedene Formen von leichter Übermalung mit wenigen Strichen bis hin zur kompletten Verdeckung.

Die analysierten Werke stammen aus den 1970ern, in denen sich Rainer neben den Übermalungen auch mit gestischen Handmalereien beschäftigte.

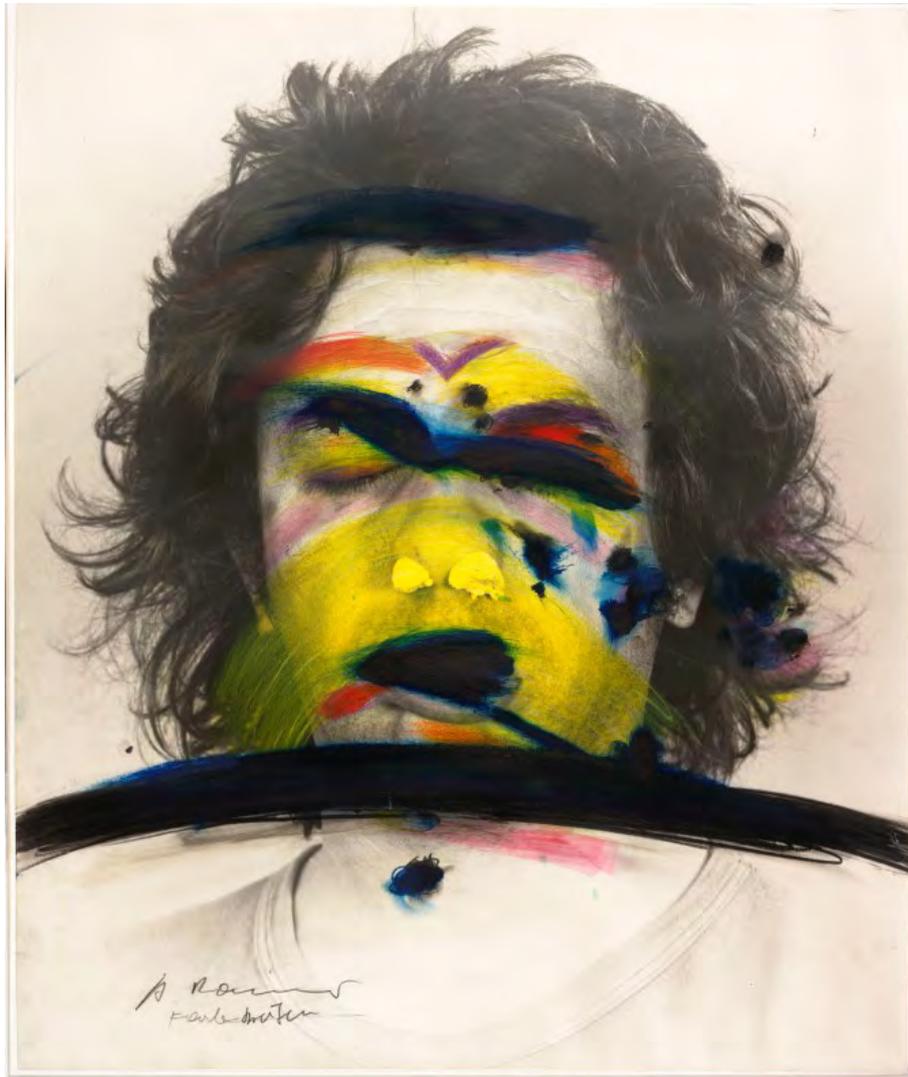
Arnulf Rainers Werk *Face Farces: Farbstreifen* (s. Abb. 3.7) stammt aus einer Reihe von *Face Farces*. Diese bestehen stets aus Fotografien von Grimassen beziehungsweise Gesichtern. Die Dicke des Pinselstrichs variiert. Farbe ist teils leicht, teils plakativ und deckend aufgetragen. Die Fokussierung auf das Gesicht als Material zur Übermalung mag aus Rainers Beschäftigung mit der Mimik psychisch Kranker kommen. Er schafft mit den *Face Farces* eine Mischung aus Schauspiel und graphischem Ausdruck [61].

Es ist schwer zu sagen, welches Gefühl sich hinter diesen Pinselstrichen verbirgt. Es bleibt viel Raum für Interpretationen. Nasenlöcher, linkes Auge und Mund sind stark verdeckt und nicht mehr sichtbar. Unter dem Kopf bildet sich eine Art Barriere. Dieselbe Barriere, wenn auch kleiner, befindet sich am oberen Ende des Kopfes. Es fühlt sich an, als wäre der Mann innerhalb dieser Grenzen gefangen. Das dunkle Blau, fast schwarz, überdeckt zusammen mit den zwei gelben Punkten auf seiner Nase fast jede Form der Wahrnehmung. Dies ist ein starkes Indiz für die Gefangenschaft des von Rainer übermalten Menschen in sich selbst.

Das zweite betrachtete Werk *Bitten (Kniefall)* (s. Abb. 3.8) erinnert durch dessen Titel an religiöse Themen, mit denen sich Arnulf Rainer nicht zuletzt durch das Symbol des Kreuzes beschäftigte. Auch die Pose erinnert an einen möglicherweise betenden beziehungsweise bittenden Mann.

Die Gestaltung der Übermalungen ist deutlich dunkler. Aber auch hier variieren Pinselstrich und Deckkraft. Der Mann ist fast überall von tief schwarzen Balken umgeben, die aus seinen Händen zu fließen scheinen. Er wirkt darin eingeschlossen. Sein Blick wankt zwischen Ekstase und Flehen.

Gerade der große Interpretationsspielraum macht diese Übermalungen



**Abbildung 3.7:** Arnulf Rainers Werk *Face Farces: Farbstreifen* aus dem Jahr 1972 spielt mit Pinselstrich und Deckkraft [59].

zu so interessanten Werken. Es geht um einen inneren Gefühlsausdruck, der auf äußerliche Darstellungen projiziert wird. Trotzdem kommt man bei der Betrachtung nicht daran vorbei, eine Interpretation des Werkes zu versuchen. Vielleicht ist diese spontan wirkende Form des Emotionsausdrucks gerade deswegen für die Darstellung innerer Zustände interessant, weil sie es möglich macht, die Intensität eines Gefühls auf Papier zu bringen. Zudem könnte man durch die Positionen der einzelnen Striche wie bei Maria Lassnig Gefühlsempfindungen einzelnen Körperteilen zuschreiben.



**Abbildung 3.8:** Arnulf Rainers Werk *Bitten (Kniefall)* entstand zwischen 1973 und 1975 und zeigt einen knieenden Mann mit locker hängendem Mund und Händen und einem Gesichtsausdruck zwischen Ekstase und Flehen [59].

## Kapitel 4

# Die abstrakte Darstellung von Emotionen in der Animation

Entwicklungen der Animation Anfang des 20. Jahrhunderts spiegelten Experimente der bildenden Kunst dieser Zeit wider. Begriffe wie der *physische Schock* und *film as sensation* prägten die Animationen der Zeit, bei denen nur wenig Wert auf Ausdruck gelegt wurde. Der expressionistische Film bildete das filmische Pendant zur Kunstepoche des Expressionismus, welcher sich im Gegensatz dazu, durch seine Bildsprache voll und ganz dem Ausdruck von Gefühlen und inneren Zuständen widmete.

All diese Bewegungen in Animation und Kunstgeschichte zeigen verschiedenste Möglichkeiten beziehungsweise Ebenen der Abstraktion, die eine so wichtige Rolle bei der Darstellung expressiver Kunst spielt. Aber vor allem Künstler wie die in Kapitel 3 besprochenen, geben Aufschluss über die vielen, fast unendlichen Möglichkeiten expressiver Kunst. Dass dies jedoch nicht nur im statischen Bild, sondern auch in zeitgenössischen Animationen möglich ist, soll dieses Kapitel aufzeigen.

Untersucht werden drei Animationen, die aufgrund von unterschiedlichen Aspekten interessant für die Betrachtung der Darstellung innerer Zustände sind. *Ryan* (2004) [42] von Chris Landreth bietet vor allem durch seine Körperdeformierung und abstrakten Elemente Perspektiven auf die digitale expressive Animation und bildet deshalb gemeinsam mit dem Werk *Der Schrei* von Edvard Munch (s. Abschn. 3.2) eine erneute Untersuchungsgrundlage für das in Abschn. 2.2.2 besprochene Problem der Figurenidentität.

Maria Lassnigs (s. Abschn. 3.4) Ausflüge in die Animation, im Speziellen *Selfportrait* (1971) [43], geben der Künstlerin neben den besprochenen *Körpergefühlbildern* eine weitere Dimension. Die Anzahl der Filme und Animationen ist sehr überschaubar, jedoch reiht sich vor allem *Selfportrait* in die expressive Animation ein und widmet sich dabei feministischen Themen.



**Abbildung 4.1:** Ausschnitte aus Ryan Larkins Animationen, hier *Street Musique* (1971) [45], werden in Chris Landreths *Ryan* im Wechsel zwischen Interviewsituation, surrealen Sequenzen und Cutout Animation gezeigt [42].

Der Film *Waking Life* (2001) [47] und dessen interessante neurowissenschaftliche Ergebnisse wurden bereits in Abschn. 2.1.4 beschrieben. Zudem unterscheidet sich *Waking Life* durch den Einsatz der Software Rotoshop, die dem Film trotz Videovorlage eine fast gezeichnete Wirkung gibt.

## 4.1 *Ryan*

*Ryan* (2004) [42] ist eine Animation von Chris Landreth, die in dokumentarischer Form die Geschichte des Animators Ryan Larkin erzählt.

Larkin war ein Animator der 1960er und 1970er, verschwand dann jedoch von der Bildfläche. Rund 30 Jahre später wurde Chris Landreth durch das *Ottawa International Animation Festival* auf Ryan Larkins Geschichte aufmerksam. Larkin lebte mittlerweile vom Betteln und war nur durch Zufall in das Komitee des Festivals gekommen [72].

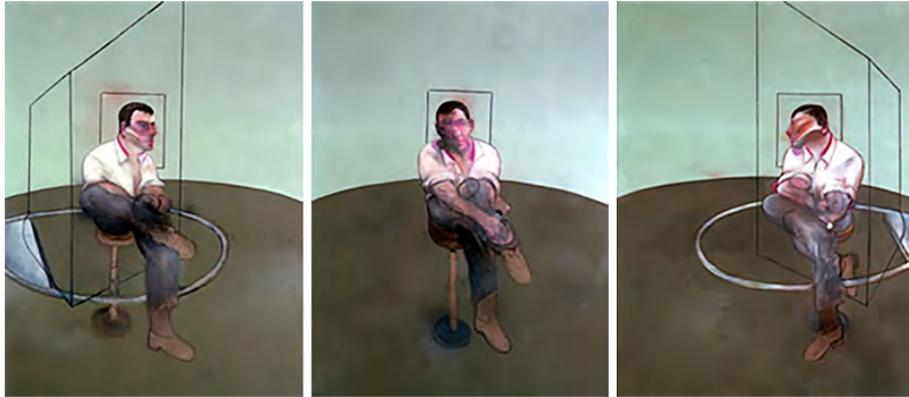
*Ryan* erzählt in einer semi-dokumentarischen Form durch eine Interviewsituation zwischen Chris Landreth und Ryan Larkin den Verfall Larkins durch persönliche Krisen, Drogen- und Alkoholkonsum. Im Wechsel zwischen Interview, surrealen Sequenzen, Cutout Animation und Zeichenanimationen von Ryan Larkin (s. Abb. 4.1) erzählt sie die Geschichte eines gescheiterten Künstlers und deutet das drohende Scheitern von Chris Landreth an. Es handelt sich also um die universelle Geschichte des gescheiterten Künstlers.

Gefühle werden durch zerfallene Körper und abstrakte aus dem Körper dringende Formen dargestellt. So entsteht eine Mischung aus Realismus und Abstraktion, die Landreth mit dem Konzept des Psychorealismus beschreibt.

### 4.1.1 Psychorealismus und Bezüge zur bildenden Kunst

Chris Landreth hat den Begriff des Psychorealismus geprägt. Ihm geht es darum, die menschliche Natur mit Einsatz verfremdeter fotorealistischer Elemente darzustellen [11, S. 30].

Obwohl seine Animationen oft vom Fotorealismus geprägt sind, lässt sich nicht abstreiten, dass *Ryan* starke abstrakte Elemente zeigt, welche die Gefühle der Menschen ausdrücken. Parallelen finden sich zu Arnulf Rainers



**Abbildung 4.2:** Francis Bacons *Drei Studien für ein Portrait von John Edwards* aus dem Jahr 1984 zeigen eine große Ähnlichkeit zu Chris Landreths Umgang mit dessen *Psychorealismus*. Eine realistische Darstellung des Menschen vermischt mit Verzerrungen und Verwischungen erzeugt eine Welt, in der mehr als nur Realität ausgedrückt wird [71].

Übermalungen, die ebenfalls eine Mischung aus realistischen Elementen, den Fotografien, und abstrakten Übermalungen sind (s. Abschn. 3.5).

Chris Landreth möchte mit seinem *Psychorealismus* in einer realistischen Weise etwas darstellen, das selbst in der Realität keinen visuellen Ausdruck findet. Er spricht vom *psychologischen Makeup* von Charakteren – ihre Persönlichkeiten oder Verhaltensstörungen. Er setzt die selben fotorealistischen Elemente ein, um der menschlichen Natur Ausdruck zu geben [83].

Das ermöglicht vor allem *Ryan* einen vollkommen neuen Blick auf die Geschichte Larkins. Es wird nicht nur dessen Werden- und Untergang erzählt, sondern dessen Gefühle in einer durchgängig konsistenten Form dargestellt.

In Bezug auf Chris Landreths *Psychorealismus* spielt jedoch auch der Maler Francis Bacon (s. Abschn. 3.3) eine interessante Rolle. Der Maler verfolgt wie Chris Landreth selbst eine zwar realitätsnahe Abbildung, die er jedoch durch das Zersetzen der dargestellten Personen oder Objekte teilweise stark verzerrt (s. Abb. 4.2). Landreth hebt hervor, dass die Charaktere und Körper trotz der Verzerrungen einen hohen Realismusgrad aufweisen [83]. Dieser Realismusgrad vermag mehr als die reine Realität darzustellen. Er ermöglicht, innere und äußere Realität gleichsam abzubilden.

#### 4.1.2 Formen der Emotionsdarstellung

*Ryan* verfolgt eine konsequente Darstellung der Gefühle der Protagonisten Chris Landreth und Ryan Larkin. Obwohl die Gefühle zunächst rein abstrakt wirken, kann schnell ein Muster erkannt werden. In der Geschichte ist Ryan Larkin ein bereits gescheiterter Künstler, Chris Landreth zeigt aber ebenfalls erste Anzeichen des Scheiterns. Psychische Verletzungen können zum



**Abbildung 4.3:** Die Bilder links und rechts oben zeigen den durch sein Scheitern zerfallenen Ryan Larkin. Im Vergleich dazu ist rechts unten der zum Ende des Films zu sehende Chris Landreth dargestellt – eine Parallele zwischen ihm und Ryan Larkin. Das Bild links unten zeigt die Rückseite Ryan Larkins Kopf. Sie stellt durch Farben und Bilder dar, was Ryan gerade sieht oder denkt [42].

Beispiel durch bunte Narben über dem Gesicht Chris Landreths dargestellt werden. Hier sollen exemplarisch einige weitere Darstellungsformen innerer Zustände in *Ryan* aufgezeigt werden.

Augenscheinlichstes Merkmal für den Zerfall der Persönlichkeit und des Scheiterns ist das Zersetzen des Körpers. Ryan Larkins Arme sind nur mehr skeletthaft, sein Kopf besteht nur mehr aus einem kleinen Streifen des Gesichts. In Rückblenden wird er hingegen als vollkommener Mensch dargestellt. Ähnlich sieht die Zersetzung bei Chris Landreth aus, welcher immer mehr den gescheiterten Künstler in sich sieht bis er zum Schluss sehr stark Ryan Larkins zersetztem Körper ähnelt (s. Abb. 4.3).

### 4.1.3 Figurenkonsistenz

Gerade weil die Darstellung der Gefühle der agierenden Charaktere auf so eine konsistente Art und Weise geschieht, ohne dabei den Grundcharakter der Figuren zu zerstören, ist *Ryan* ein sehr gutes Beispiel für eine funktionierende Figurenkonsistenz. Barbara Flückiger nennt *Ryan* als eine Animation mit einer konsequenten Figurenidentität [11, S. 30]. Deshalb soll an dieser Stelle die Figurenkonsistenz von *Ryan* genauer untersucht werden.

Interessant in diesem Zusammenhang ist der vollkommene Zerfall Ryan Larkins zum Schluss der Animation (s. Abb. 4.4). Der Körper ist nur mehr



**Abbildung 4.4:** Links ist der wütende Ryan Larkin zu sehen, rechts der von Verzweiflung und Scheitern zerfallene Körper Ryan Larkins [42].

ein abstraktes Gebilde, welches der Grundform Ryan Larkins zwar ähnelt, aber ansonsten nicht mehr viele Hinweise auf diesen gibt.

### Ein Vergleich mit der bildenden Kunst

Das Thema der Figurenkonsistenz war auch schon in der bildenden Kunst von hohem Interesse. Obwohl es sowohl bei Maria Lassnig (s. Abschn. 3.4) und Francis Bacon (s. Abschn. 3.3) um Körperdeformationen ging, scheint vor allem das Bild *Der Schrei* von Edvard Munch ein gutes Beispiel für die Analyse der Figurenkonsistenz zu geben und wurde bereits in Abschn. 3.2 analysiert. Gerade aufgrund der sehr unterschiedlichen Herangehensweise des Ausdrucks von inneren Zuständen, scheint ein Vergleich Aufschluss über mögliche Probleme der Figurenkonsistenz zu geben.

Vergleicht man Munchs *Schrei* mit der Figurenkonsistenz von *Ryan*, führt dies natürlich zu dem Problem, dass man nicht weiß, wie der Charakter des *Schreis* vor dessen Transformation ausgesehen hat. Die Charaktere, die hinter dem *Schrei* spazieren, geben nur kleine Hinweise auf das ursprüngliche Aussehen. Unterschiede lassen sich dennoch erkennen.

Die Charaktere in *Ryan* bleiben zumindest zum Teil ihren fotorealistischen Ausgangsformen treu und drücken ihre Gefühle mehr durch das Wegnehmen von Körperteilen und Hinzufügen von abstrakten Elementen aus. *Der Schrei* führt eine vollkommene Transformation durch und ähnelt einem Menschen nur mehr durch die grundsätzliche Struktur des Körpers.

Doch zum Schluss von *Ryan* verwandelt sich Ryan Larkin in eine komplett abstrakte Figur, die zwar in ihrer Grundform noch Ryan Larkin darstellt, sonst aber nicht mehr viele Merkmale des Menschen aufweist. Die Transformation scheint ebenso extrem wie die des *Schreis* und trotzdem erkennt man eindeutig Ryan Larkin und verbindet seine Form mit dem innerlichen Zerfall, seiner Verzweiflung und seinem Scheitern, ohne dabei seine Figurenidentität in Gefahr zu sehen. Die Transformation betrifft zwar die äußere Hülle, hat aber nichts mit einer anderen Identität zu tun, sondern lediglich mit dessen innerem Zustand und seinen Gefühlen.



**Abbildung 4.5:** Die Bilder oben zeigen den Moment, als Chris Landreth von seinem Scheitern und seinen Gefühlen überfallen wird. Unten ist der selbe Ablauf mit Ryan Larkin zu sehen, der nach dem Beenden seiner letzten Animation in dieser Form zurückbleibt – scheitert [42].

Es handelt sich also bis auf Ryan Larkins kompletten Zerfall um zwei sehr unterschiedliche Beispiele der Körpertransformation, um innere Vorgänge darzustellen. Dennoch wird sowohl bei *Ryan*, als auch dem *Schrei* die Botschaft klar erkannt und ist für den Betrachter nachvollziehbar.

Es geht dem Betrachter also womöglich nicht nur darum, im Erscheinungsbild und der Bewegung konsistente Figuren zu betrachten. Eine nachvollziehbar dargestellte Emotion kann dieser wichtigen Figurenkonsistenz ebenfalls genüge tun. Somit haben beide Darstellungsformen bei Chris Landreth und Edvard Munch ihre Berechtigung und erreichen das Ziel einer Körpertransformation, die innere Zustände darstellt, ohne dabei beim Betrachter für Verwirrung durch inkonsistente Figuren zu sorgen.

Auch der Moment, als die beiden Darsteller unabhängig voneinander von der Realität erfasst werden, den Moment des bevorstehenden Scheiterns erleben oder von den Gefühlen übermannt werden, wird sehr ähnlich dargestellt. Bunte Fasern kommen aus ihrem Kopf, ballen sich zu festen Strahlen und schnappen deren Kopf (s. Abb. 4.5).

Interessant sind ebenfalls die Darstellungen von Wut und Verzweiflung durch den kompletten Zerfall des Körpers. Als Ryan Larkin wütend wird, weil ihn Chris Landreth auf seinen Alkoholkonsum anspricht, stechen rote Spitzen aus dessen Kopf. Das Realisieren seiner vermeintlich ausweglosen Lage folgt. Es ist ein Verzweifeln in Form von bunten Fasern, welche aus seinem Kopf austreten und einem kompletten Zerfall seines Körpers, der zum Schluss kaum mehr dem von Ryan Larkin ähnelt (s. Abb. 4.4).

## 4.2 Maria Lassnigs Filme und Animationen

Maria Lassnig (s. Abschn. 3.4) beschäftigte sich neben ihren Körpergefühlsbildern seit ihrer Zeit in New York mit Animation. Obwohl Lassnigs Film- und Animationswerk lediglich aus zehn Filmen besteht, ist sie eine essentielle Kraft im österreichischen Animationsfilm [24, S. 41]:

Die Geschichte der Animation in Österreich könnte man vereinfacht in zwei Abschnitten darstellen: Animation vor und nach dem ersten Auftreten von Maria Lassnig.

### 4.2.1 Themen und Ästhetik

Vor Maria Lassnigs Einfluss bestand die österreichische Animationsszene aus Gebrauchs- und Werbefilmen. Danach konnte man viele unabhängige künstlerische Werke verzeichnen. Neben ihren eigenen Arbeiten prägte sie mit ihrer Meisterklasse an der *Akademie der bildenden Künste* in Wien mit dem *Studio für experimentellen Animationsfilm* [24, S. 41].

Maria Lassnigs Film- und Animationswerk hebt sich stark von ihrer Malerei ab. Lassnig bestätigt in einem Interview, dass ihre Malerei und Animationen nur wenig Einfluss aufeinander hatten. Sie wollte in ihren Animationen unter anderem erzählen, was sie persönlich in New York erlebt hatte. Nur *Kantate* (1992) [40] entstand in Wien [14, S. 332].

Ihre Filme sind mit Voice-over, Dialogen und Musik gestaltet und beschäftigen sich zu großen Teilen mit feministischen Themen [24, S. 125]. Lassnigs Fokus lag dabei auf der Darstellung des Inneren und weiblichen Erfahrungen [12, S. 222]. Die Animationen sind zu großen Teilen narrativ, außer *Shapes* (1972) [44], wie sie in einem Interview behauptet [14, S. 336].

Stilistisch verlässt sie ihre Malereien und agiert zeichnerisch oder auch mit Legetricktechnik [24, S. 125]. Das Verlassen bekannter Wege in ihrer Stilistik scheint für Lassnig von großer Bedeutung zu sein [24, S. 125–127]. McKechneay zitiert Lassnig aus einem Fernsehportrait für das Magazin *Kunst-Stücke* aus dem Jahr 1994 [21, S. 184]:

Forget your style. Use a different one each week!

### 4.2.2 *Selfportrait*

*Selfportrait* (1971) [43] ist das erste Selbstportrait in Form eines Cartoons [21, S. 178]. Und tatsächlich scheint es viel über die Person Maria Lassnig, ihr Leben und Träume zu enthüllen.

Mara Mattuschka beschreibt, dass die Selbstreflexion und Selbstanalyse seit den 1970er Jahren ein beliebtes Thema der Animation waren – teils mit einem Monolog mit assoziativen Bildern oder Erlebnisse, Träume und Prozesse einer handelnden, fühlenden und denkenden Ich-Figur [19, S. 253].



**Abbildung 4.6:** Neben Deformierungen wird ihr Kopf fast mechanisch transformiert, ohne dabei mit Mimik und Gestik zu spielen. Die Gesichter entstehen nach der Frage, warum sie ihre Bilder kreiert – um ihr Gesicht zu verschleiern oder zu zeigen (links), ihr Herz und ihre Gefühle zu zeigen oder um kein *Holzkopf* (Mitte) beziehungsweise eine *Beatmungsmaschine* (rechts) zu werden [43].



**Abbildung 4.7:** Starke feministische Aspekte zeigen sich in diesen Transformationen. Wörter wie *wiped out* (links), *stamped* (Mitte) oder *strangled* (rechts) werden von assoziativen Transformationen und Bildern begleitet [43].

Es ging oft um persönliche Gedanken, die von handgezeichneten individuellen Stilen unterstützt werden und laut Mattuschka so intim wie ein Tagebucheintrag sind. Sie geht weiter und behauptet, dass dies unmittelbar auf den Charakter des Zeichnenden schließen lässt [19, S. 253–254].

*Selfportrait* scheint sich in diese Art der Animation einzureihen und zeigt seinen expressiven Charakter. In einem Monolog mit assoziativen Bildern spricht Lassnig unter anderem über ihr Leben, Träume und Wünsche, aber auch die Gesellschaft und ihre Perspektive als weibliche Künstlerin. Schönheit, die Suche nach der Liebe, Sexismus und der Tod ihrer Mutter sind nur einige der Themen, die sie in dem Monolog über sich anspricht. Dies tut sie auf eine sehr intime Weise, wie Maureen Furniss beschreibt [12, S. 221–222]:

Dennoch bestehen ihre Trickfilme im Vergleich zur Gesamtheit der feministischen Produktion – die erst im Begriff war, international in Erscheinung zu treten, als Lassnig ihre frühen Werke schuf –, indem sie sich auf Innenräume konzentrierte und der weiblichen Erfahrung im wahrsten Sinn des Wortes ein authentisches Gesicht verlieh.

Laut Lassnig war diese Form der gedichtartigen Erzählung in der Animation etwas Neues, das Viele nachahmen wollten [14, S. 332].

Die Bilder zeigen ihre Gedanken, verstärken ihre Worte und offenbaren etwas von ihrem Innersten. Im Mittelpunkt steht Maria Lassnigs Kopf, welcher wie der Rest der Animation sehr zeichnerisch wirkt. Im Einklang mit ihren Worten wird ihr Kopf deformiert und verändert.

Maya McKechney spricht dabei einen interessanten Aspekt an, welcher für expressive Animationen ohne Fokus auf Mimik und Gestik spricht. Lassnigs Gesicht bleibt während der gesamten Animation eher emotionslos und hebt sich damit von klassischen Cartoons ab, welche oft mit übertriebener Mimik spielen. Ihr Gesicht und Körper werden stets transformiert (s. Abb. 4.6 und 4.7), während sie wie ein starres Objekt wirkt [21, S. 178–179].

### 4.3 *Waking Life*

*Waking Life* (2001) [47] von Richard Linklater ist die Geschichte eines jungen Mannes in einem Traum. Auf seiner Reise durch diese Welt trifft er auf eine Vielzahl verschiedenster Charaktere. *Waking Life* ist eine philosophische Reise, in welcher über Themen wie dem freien Willen, dem Konzept der Realität, Wahrnehmung und vielem mehr gesprochen wird. Der junge Mann kommt von einer Begegnung zur anderen, wechselt von einem Zustand in den anderen. Er hört sich Monologe der auftretenden Charaktere zu philosophischen Themen an und endet in manchen Fällen in einem Zwiegespräch. Traum und Realität liegen in dieser Animation in Spielfilmlänge nah beieinander. Letzten Endes wird sich der Mann des Traumes bewusst, doch es ist unklar, warum er sich in diesem Traumzustand befindet, woher er kommt und wohin er geht [47].

Das Thema des Traums wurde schon im Expressionismus und Surrealismus verfolgt (s. Abschn. 2.1.1). Es ist kaum verwunderlich, dass dieses Thema, eine Animation mit einem so expressiven Charakter hervorbringen kann. Denn Träume sind lediglich Gedanken, die nur im Inneren des Menschen existieren und somit unmittelbarer Ausdruck von Emotionen sind.

Die Animation bildet in ihrer Ästhetik eine Ausnahme zu den zuvor analysierten Animationen. Der Einsatz der Software Rotoshop, von Bob Sabiston entwickelt, zur optischen Veränderung des real gedrehten Filmes, ergibt eine ganz neue Ästhetik. Erwähnt sei, dass Richard Linklater mit *A Scanner Darkly* (2006) [33] fünf Jahre später eine weitere Animation in Spielfilmlänge mit der Software Rotoshop entwickelte [28, S. 73].

#### 4.3.1 Rotoshop

Die von Bob Sabiston entwickelte Software Rotoshop kann dazu verwendet werden, real gedrehtes Videomaterial optisch zu verändern. Obwohl die

Software anders funktioniert, kann sie mit gewöhnlichem Rotoskopieren verglichen werden [28, S. 73]. Der Unterschied zur normalen Rotoskopier-Technik, die von den Fleischer Brüdern oder Disney in der Vergangenheit verwendet wurde, ist vor allem die Zeitersparnis und die Verwendung von Interpolation zwischen einzelnen Keyframes. Dadurch kann ein Wackeln der Zeichnungen verhindert werden, sodass sich Rotoshop Animationen in diesem Sinne optisch sehr stark von rotoskopierten Animationen unterscheiden. Die Bewegungen wirken somit sehr durchgängig.

Was der Rotoshop Animation zudem zugute kommt, ist der fließende Übergang zwischen einfachem Rotoskopieren und zusätzlich animierten Sequenzen. Ohne diese Technik des Rotoskopierens ist dieser Realismus in den Bewegungen zusätzlich kaum möglich. Doch darf die Verwendung der Software nicht mit einfachem Nachzeichnen verwechselt werden. Viel mehr handelt es sich um eine Interpretation des Materials [28, S. 76].

#### 4.3.2 Die Ästhetik von *Waking Life*

*Waking Life* konnte die Technik der Interpolation in Rotoshop nicht in vollen Zügen genießen. Zusätzlich zur Interpolation wurde Rotoskopieren Frame für Frame bei 12 Frames pro Sekunde durchgeführt [28, S. 76–77].

Natürlich darf die Kritik an Rotoskopieren, dass diese keine Form der Animation sei, nicht ignoriert werden. Bob Sabiston will jedoch diese Kritik nicht in Zusammenhang mit der Software Rotoshop sehen [28, S. 77]:

However, what we are doing is sort of a new thing, it is not just tracing. It is taking features from the live video and extending them, amplifying, commenting upon, even veering away into ‘true’ animation.

Er führt fort, dass man Rotoshop nicht unbedingt als Animation beschreiben kann und dass es um das Festhalten realer Bewegungen in einer gemalten Ästhetik geht. Rotoshop kann somit als eine Art Filter der Realität angesehen werden [28, S. 77–79].

Doch stellt sich die Frage, ob nicht genau dieser Einsatz von realem Videomaterial und echten Bewegungen zu einer nicht expressiven Animation führt. Durch die Verwendung des Materials als Vorlage für Rotoskopieren, kann der Realismus der Bewegung in gewisser Weise erhalten bleiben und der Körper des rotoskopierten Charakters wird realer. Dies kann natürlich zu Problemen führen, wenn der Körper zu menschlich wirkt, obwohl er das nicht sein sollte. Er wirkt dann so als wäre er besessen [6, S. 11–13].

Joanna Bouldin behauptet, dass eben genau durch das Verwenden einer Vorlage für die Darstellung des Körpers, ein dichter oder kompakter Körper mit Substanz entsteht [6, S. 26]. Als Beispiel nennt sie die Figur *Schneewittchen* von Disney. Eine Verwendung einer realen Vorlage lässt die Zuseher glauben, sie hätten es mit realen Charakteren zu tun [6, S. 17–18].



**Abbildung 4.8:** Die Bilder zeigen die starken Unterschiede von *Waking Life* in der optischen Darstellung. Die Flächen, aus denen das Gesicht aufgebaut ist, sind ständig in Bewegung. Linien beziehungsweise Konturen kommen und gehen. Der Charakter hat keine konsistente Darstellung, was jedoch das Thema der Unsicherheit im Film noch weiter verstärkt [47].

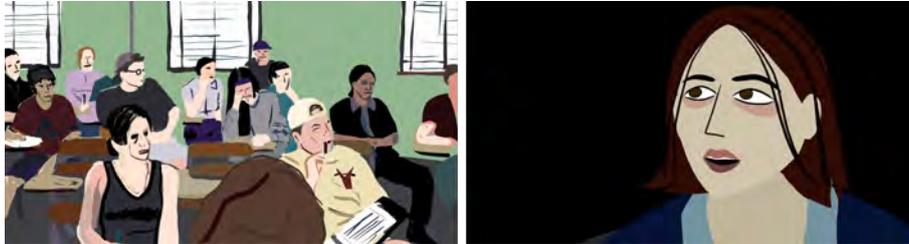
In Abschn. 2.1.4 wurde über die Vorteile der Abstraktion gegenüber fotorealistischer Gestaltung gesprochen, um Gefühle und innere Zustände auszudrücken. Dabei stellte sich heraus, dass expressive Kunst, Bereiche des Gehirns, welche sich mit emotionaler Belohnung beschäftigen, viel mehr anregen. Interessanterweise kamen neurowissenschaftliche Untersuchungen zu dem Schluss, dass schon die abstrahierten Bilder von *Waking Life* genau diese Gehirnbereiche ansprechen [23, S. 40]. Der Regisseur Richard Linklater meint in einem Interview dazu [82]:

The gestures, the sound, the human expressions all seem real, but this reality is then re-interpreted artistically. It becomes a kind of moving painting.

Er führt weiter aus, dass das realistische Videomaterial nicht den selben Effekt gehabt hätte. Erst durch den Stil der Animation kann diese vollkommen andere Realität des Traumes betrachtet werden. Zudem behauptet Linklater, dass die Geschichte nur so funktioniert [82].

Caroline Ruddell zitiert Paul Ward, welcher behauptet, dass genau diese Unsicherheit, ob es sich um Animation oder Videomaterial handelt, die Unsicherheit darüber widerspiegelt, ob sich der Protagonist in einem Wachzustand befindet oder träumt [27, S. 8]. Zudem sind die Formen der Körper in *Waking Life* nicht statisch. Die Flächen, aus welchen die Körper aufgebaut sind, bewegen sich ständig [27, S. 11–12]. Dies mag zusätzlich zu dieser Unsicherheit beitragen und den expressiven Charakter erhöhen.

Die Charaktere haben keine genauen Grenzen. Die Flächen, aus denen sie aufgebaut sind, sind in ständiger Bewegung. Die Umrisse des Hauptdarstellers sind nur sporadisch zu sehen. Caroline Ruddell will darin die Suche des Protagonisten nach den Grenzen seines Bewusstseins sehen [27, S. 11–12]. Abbildung 4.8 zeigt zwei Darstellungen des Hauptcharakters und den Umgang mit Flächen und Konturen in *Waking Life*.



**Abbildung 4.9:** Die Bilder zeigen teils extreme Unterschiede in der Darstellung der Charaktere und Umgebungen [47].



**Abbildung 4.10:** Die Bilder wirken surreal. Die Darstellungen beziehen sich auf Monolog oder Dialog der jeweiligen Szene. Fällt das Wort Wasser, läuft Wasser über die Wand. Das Wort Tiger lässt ein Tigergesicht erscheinen [47].

Neben den bewegenden Flächen finden sich Umrisse und Linien in der Animation. Dies grenzt *Waking Life* vollkommen von einer fotorealistischen Darstellung ab, denn der Fotorealismus kennt keine Linien. Linien existieren nur in der Kunst [27, S. 10–11]. Die Linie hängt und löst sich ständig von dem zugrunde liegenden Videomaterial [27, S. 17].

Generell fällt bei der Betrachtung von *Waking Life* auf, dass der Stil neben den Linien und Flächen permanent im Wandel ist (s. Abb.4.9). Dies mag zu der Unsicherheit beitragen, was dieser Zustand bedeutet, wo die Grenzen zwischen Animation und Videomaterial liegen und ob sich der Charakter in einem Traum oder der Realität befindet.

Barbara Flückiger beschreibt in ihren Theorien zur Figurenidentität, dass genau diese stetige Veränderung Unsicherheit auslösen könne [11, S. 24]. Da dies jedoch ein gewolltes Ergebnis ist, scheint die stetige Veränderung eher positiv auf die Betrachtung von *Waking Life* zu wirken.

Das Thema des Traums scheint vor allem in den fantastischen Darstellungen Repräsentation zu finden. Hier könnte man Bezüge zum Surrealismus (s. Abschn. 2.1.1) finden, welcher ebenfalls Bilder kreierte, die wie Träume und Irreales wirkten. So arbeitet *Waking Life* mit assoziativen Bildern, welche mit den Monologen oder Dialogen zusammenhängen und kreierte somit ein traumgleiches Setting (s. Abb. 4.10).

## Kapitel 5

# Die abstrakte Darstellung von Emotionen in der Animation *Inside*

Das Werk *Inside* (2016) [39] ist eine Mischform zwischen Animation, Rotoskopie und der Verwendung von Videomaterial. Sie kann als *mixed media* Projekt bezeichnet werden.

*Inside* handelt von einer jungen Frau, die langsam in den Zustand der Depression verfällt. Sie lebt gemeinsam mit ihrem Mann in einer Wohnung, welche Ort der Animation ist. Die Depression, dargestellt als alles überdeckender Nebel, startet immer öfter ihre Angriffe auf die junge Frau und versetzt ihr Dasein in ihre innere Gedankenwelt. Dargestellt durch einen leeren weiten Raum, sieht sie sich immer öfter in sich selbst und ihren Emotionen gefangen. Letzten Endes verschwindet auch der Mann in diesem Nebel. Er hatte immer wieder versucht, der Frau zu helfen, wird sich seines Scheiterns jedoch bewusst. In einem alles verschlingenden Höhepunkt sieht sich die Protagonistin in sich selbst und ihrer Depression gefangen. Doch endet die Geschichte mit einem Hoffnungsschimmer – der Mann kann aus seiner Abwesenheit entinnen und dringt in das Innerste der Protagonistin, den leeren weiten Innenraum, vor, um ihr Halt zu geben.

Das Thema der Animation erfordert eine Darstellung abseits des Fotorealismus. Es geht um die Abbildung der Gefühle der Protagonistin. Die vielen Emotionen dieser alles überdeckenden Depression werden auf abstrakte Weise dargestellt. Wie in Abschn. 2.1.4 besprochen, kann eine solch expressive Ausdrucksweise dazu führen, dass eine Reaktion in der Amygdala, dem Emotionszentrum, hervorgerufen wird. Die Animation kann dadurch, wie in der expressiven Kunst erwünscht, eine unmittelbare emotionale Reaktion im Betrachter auslösen. Dadurch ist es dem Zuseher möglich, emotionale Zustände der Protagonistin nachzuvollziehen. Der Betrachter, dessen Gefühle angeregt werden, bekommt Einblick in die Innenwelt der Protagonistin. Es

soll erneut auf ein Zitat von Patrick Power hingewiesen werden [22, S. 113]:

Expressive arts need to be experienced emotionally if they are to be properly understood.

In Folge sollen einige Aspekte der expressiven beziehungsweise abstrakten Darstellung von Gefühlen und inneren Zuständen in der Animation *Inside* besprochen werden.

## 5.1 Handgezeichnete Ästhetik

*Insides* expressiver Charakter zeigt sich sofort bei erster Betrachtung. Es werden nicht nur abstrakte Auswüchse der Emotionen neben einer realistischen Darstellung der Charaktere gezeigt, wie zum Beispiel in der Animation *Ryan* (s. Abschn. 4.1) zu finden. Die Charaktere sind neben den Hintergründen und vielen anderen Elementen stark abstrahiert.

Die Hintergründe bestehen aus wackelnden malerischen Farbflächen. Gekritzelte Linien springen ständig über die Hintergründe und verformen sich in jedem Moment. Die Abstraktion ist hier sehr weit fortgeschritten. Kästen, Tische oder Sessel sollen mit wenig Detail und lediglich durch ihre Form einen Sinn von Raum geben. Im Fokus soll die Protagonistin stehen.

Die Protagonistin ist in einem 3D Programm animiert und anschließend mit vielen Schatten- und Highlightebenen bei 12 Frames pro Sekunde übermalt. Ihre Form ist ständig in Bewegung, ähnlich wie bei der Verwendung von Rotoshop bei *Waking Life* (s. Abschn. 4.3). Jedoch wirken die Bewegungen dort durch die Interpolation viel weicher. Dies kann und soll mit der Rotoskopie von *Inside* nicht erreicht werden. Das Zittern ist eine ständige Erinnerung, dass es sich um etwas von Hand gemachtes handelt. Die Vorteile dessen wurden bereits in Abschn. 2.1.4 besprochen. Denn genau dadurch kann viel mehr Emotion an den Betrachter vermittelt werden.

Was diese beiden Animationen neben den offensichtlichen Parametern stark von einer fotorealistischen Darstellung abgrenzt, ist das Verwenden von Linien. Linien existieren nur in der Kunst [27, S. 10–11].

Gerade durch das Sprunghafte, wodurch sich Formen des Charakters und der Hintergründe ständig verändern, zeigt sich die handgezeichnete Ästhetik dieser Animation. Es sei an dieser Stelle an Maria Lassnigs *Selfportrait* (s. Abschn. 4.2) verwiesen. Es handelt sich dabei um keine Mischform wie *Inside*. Jedoch handelt es sich um eine von Hand gezeichnete Animation.

## 5.2 Das Auflösen des Körpers

Wie zuvor erwähnt, ist der Körper in *Inside* wie in der Animation *Waking Life* ständig in Bewegung. Es ist im Bewegtbild teilweise schwierig, eine konkrete Kontur auszumachen. Schatten und Lichter springen auf dem Körper



**Abbildung 5.1:** Die halbtransparenten Flächen hinter der Protagonistin brechen aus, als diese vor dem Nebel der Depression zurückschreckt. Sie sind unmittelbarer Ausdruck der Stärke einer Emotion [39].

der Protagonistin. Linien, welche ihre eigenen Körperteile voneinander und der Welt abtrennen sollen, tun der Funktion einer Abgrenzung nicht genüge. Auch sie springen ständig von den äußeren Grenzen des Körpers weg und haben einen breiten Spielraum in der Darstellung. Zudem können Linien in einem Frame vorhanden sein, im nächsten jedoch vollkommen verschwinden.

Der Körper ist somit nicht konkret greifbar. Er ist ständig in Bewegung. Hier zeigt sich schon das Thema der Auflösung der Protagonistin durch die ständigen Angriffe der Depression. Jedoch geht es bei *Inside* nicht um die komplette Deformation des Körpers, wie zum Beispiel bei den Künstlern Francis Bacon (s. Abschn. 3.3) und Maria Lassnig (s. Abschn. 3.4) oder auch Edvard Munchs *Schrei* (s. Abschn. 3.2). Dennoch sind diese Künstler als Vorbilder für *Inside* zu nennen. Denn sie zeigen, dass die Form des Körpers nur ein loses Konzept ist, welches gebrochen werden kann, um innere Gefühlswelten zu verdeutlichen. Auch wenn dies bei *Inside* auf eine nicht so extreme Weise passiert, findet auch hier eine Deformation des Körpers statt.

Das Problem der Figurenidentität (s. Abschn. 2.2.2) kann jedoch auch bei dieser Animation keine Anwendung finden. Der sich auflösende Körper ist neben vielen anderen Details lediglich Ausdruck eines inneren Gefühls beziehungsweise einer inneren Unruhe.

Zusätzlich zu den handgezeichneten Elementen, welche zur Auflösung des Körpers beitragen, sind die halbtransparenten Flächen hinter der Protagonistin zu nennen (s. Abb. 5.1). Zum einen grenzen diese die Protagonistin auf gewisse Weise von der Außenwelt ab, zum anderen dienen sie als unmittelbarer Gefühlsausdruck. Interessant ist, dass sich hier der handgezeichnete



**Abbildung 5.2:** Der Nebel stellt die Depression dar, welche der Protagonistin auf Schritt und Tritt folgt. Er wirkt durch seine flüssigen Bewegungen wie ein Wesen aus einer anderen Welt [39].

Charakter nicht fortführt. Die Flächen weisen glatte Grenzen auf und sind monochrom. Dadurch heben sie sich von der Figur und dem Hintergrund ab und geben zumindest eine leichte Abgrenzung zwischen Welt und Charakter.

Hauptintention hinter den sich ständig bewegenden Flächen ist jedoch der unmittelbare Gefühlsausdruck. Fühlt die Protagonistin eine starke Emotion, wie zum Beispiel Furcht oder Trauer, brechen die Flächen aus ihrem sonst so friedlichem Schweben aus. Sie springen in alle Richtungen und entfernen sich viel weiter von der Protagonistin als im Ruhezustand. Dadurch wird die Stärke einer Emotion unmittelbar sichtbar und führt zudem dazu, dass die Abgrenzung des Charakters zur Außenwelt noch viel größer wird.

### 5.3 Die Verkörperung der Depression

Die Ideen der Animationen und Künstler der bildenden Kunst, welche in den Kapiteln zuvor besprochen wurden, dienten einzig und allein der Darstellung von Gefühlen. Viele Ideen bewegten sich um das Übermalen oder Verändern beziehungsweise Deformieren des Körpers.

*Inside* geht jedoch noch einen Schritt weiter und versucht, die Emotion beziehungsweise die Depression als eigenständiges Wesen zu konkretisieren (s. Abb. 5.2). Es handelt sich um einen Nebel, welcher die Protagonistin auf Schritt und Tritt verfolgt. Mal kommt er näher, mal zieht er sich zurück, um im nächsten Moment aus dem Nichts aufzutauchen und die Protagonistin mit den einhergehenden Gefühlen zu überfallen.

Auch der Depressionsnebel befindet sich in einer ständigen Bewegung.



**Abbildung 5.3:** Die rote Übermalung befindet sich direkt über dem Kopf der Protagonistin. Es ist ein drückendes Gefühl, welches der dahinterliegende Nebel auslöst. Die Farbe rinnt langsam von oben über die Protagonistin [39].

Diese ist jedoch viel flüssiger als die der Protagonistin. Dadurch scheint es so, als käme der Nebel aus einer anderen Welt. Er hebt sich viel stärker von dem Hintergrund ab und kann diesen ohne Probleme überdecken und verschlingen und die Protagonistin somit weiter in ihr Inneres hineinziehen.

Die Assoziation mit einem nicht irdischen Wesen ist durchaus erlaubt beziehungsweise erwünscht. Das Wesen ist eine Darstellung des inneren Kampfes mit der Depression. In der Realität gibt es keine solche Darstellung eines Gefühls. Somit bezieht sich das Wesen auf die Innenwelt des Charakters und gibt tatsächlich Einblick in den leeren Innenraum ihrer Emotionswelt.

#### 5.4 Spontane Übermalungen als unmittelbarer Emotionsausdruck

*Inside* bedient sich einer Form der Übermalungen, ähnlich zu den Ideen Arnulf Rainers (s. Abschn. 3.5). Die Übermalungen, welche größtenteils aus aufgenommenen Farbspritzern bestehen, wirken ähnlich flüssig wie der Depressionsnebel. Auch sie sind Ausformungen dieses Gefühls und referenzieren durch ihre Flüssigkeit auf die Innenwelt des Charakters.

Sie können in manchen Fällen durch ihre Position den Ort des Gefühls bestimmen (s. Abb. 5.3). Jedoch geht es viel mehr um den Zeitpunkt des Auftretens. Ähnlich wie die Hintergrundebenen des Charakters, treten besonders viele Spritzer oder Übermalungen auf, wenn sich die Protagonistin in einer stark emotionalen Situation befindet (s. Abb. 5.4).



**Abbildung 5.4:** Als die Protagonistin vom Nebel verschlungen und in ihr Innerstes gezogen wird, scheinen die Überlagerungen erdrückend zu sein. Die reale Welt löst sich langsam auf [39].

Neben den Bezügen zu Arnulf Rainer hat auch die Malweise Francis Bacons Einfluss genommen. In *Kauernder Akt* (s. Abb. 3.4) zeigt sich die Verwendung von starken vertikalen Linien, welche auch nur spontaner Gefühlsausdruck sind. Die Begrenzung durch den Käfig ist ebenfalls interessant.

Dieses Einschließen des Körpers kann bei extremen Emotionen durch die Verwendung der Übermalungen geschehen. Abbildung 5.4 zeigt, wie die Protagonistin ähnlich wie bei *Kauernder Akt* von vertikalen Linien und einer Art Käfig eingeschlossen wird. Obwohl Bacon dies bei Bildern wie *Kauernder Akt* nicht als Gefühlsausdruck sehen wollte, scheint es doch eine Möglichkeit zu bieten, den Charakter in Bedrängnis geraten zu lassen.

## 5.5 Der Raum als Widerspiegelung der Emotionen

Zuvor wurde schon davon gesprochen, dass der Nebel der Depression Einblick in die Innenwelt der Protagonistin bietet. Tatsächlich besteht die Innenwelt aus einem leeren und weiten Raum, in dem nichts als die Protagonistin, die Übermalungen als unmittelbarer Gefühlsausdruck und der Nebel als Repräsentation der Depression existieren kann. Es handelt sich bei diesem Raum um die Gefühlswelt der Frau (s. Abb. 5.5).

Die Protagonistin wird während der Animation mehrmals in diese Repräsentation ihrer Innenwelt gezogen. Gegen Ende wird die Frequenz immer höher, ehe sie zum Schluss im Raum gefangen zu sein scheint. Doch kann



**Abbildung 5.5:** Der leere und weite Raum stellt das Innerste der Protagonistin dar. Dies ist der Ort ihrer Gefühle und Gedanken [39].

ihr Mann am Ende die Regel, dass nur die Protagonistin in ihrer eigenen Innenwelt existieren kann, durchbrechen. Er dringt nach vielen Versuchen endlich zu ihr vor und wird Teil ihrer von Depression gepeinigten Innenwelt. Sie lässt Hilfe endlich zu und muss nun nicht mehr alleine kämpfen.

## 5.6 Montage als Mittel zur Erzeugung von Surrealität

Neben den vielen, rein grafischen Möglichkeiten zur Darstellung innerer Zustände, bietet zudem die Montage der Animation eine Möglichkeit, Surrealität und ein Gefühl des Gefangen-seins zu erzeugen.

Wird die Frau in ihre Innenwelt gerissen, geschieht dies oft durch ein Zittern ihrer Bewegungen. Sie kämpft um ihr Dasein in der realen Welt und wehrt sich damit gegen die Depression, welche sie in ihrer Innenwelt einsperren möchte. Bewegungen werden in diesem Zustand wiederholt und teils in erhöhter, teils in verlangsamter Geschwindigkeit abgespielt. Dieser Kampf ist ein ständiges Hin und Her. Sie wehrt sich mit all ihren Kräften dagegen, in ihr Innerstes gezogen zu werden.

Zudem kann dieses Zittern auftreten, wenn sie aus der Innenwelt fliehen möchte. Doch das Zittern ist zu stark und hält sie davon ab, in die Realität zurückzukehren und aus ihren Gefühlen auszubrechen.

# Kapitel 6

## Fazit

Die Experimente in der bildenden Kunst Anfang des 20. Jahrhunderts waren der Startschuss für die Entwicklung von Bildsprachen abseits des vorherrschenden Kunstverständnisses. Zuvor war der Fotorealismus gefeiert worden. Nun musste dieser dem Ausdruck von inneren Zuständen und immer weiter fortschreitender Abstraktion Platz machen.

Begonnen mit dem Expressionismus, der sich mit dem Ausdruck des Inneren beschäftigte, entwickelten sich immer mehr Kunstrichtungen, die sich von dem vorherrschenden Kunstverständnis abwenden wollten. Stile wie der Kubismus waren für die Weiterentwicklung der Abstraktion in der bildenden Kunst richtungsweisend. Der Surrealismus verschrieb sich dem Kreieren neuer traumgleicher Wirklichkeiten.

Aus diesen Entwicklungen heraus ist es nicht schwer zu verstehen, dass frühe Filme und Animationen versuchten, durch Form, Farbe und Rhythmus eine rein physische Wahrnehmung in diesem neuen Medium Film zu kreieren. Doch das zeitgleiche Schaffen in der bildenden Kunst schuf viele Möglichkeiten in der Abstraktion. Diese Entwicklungen wurden zwar zu dieser Zeit nicht für den Ausdruck von Gefühlen und inneren Zuständen verwendet, zeigen jedoch, wie weit Abstraktion gehen kann, die für die Darstellung von inneren Zuständen in der expressiven Kunst so wichtig ist.

Der Expressionismus brachte mit dem expressionistischen Film ein Pendant hervor, welches im Gegensatz zu den abstrakteren Entwicklungen, ein erster Vorreiter des expressiven Ausdrucks im Bewegtbild war. Tatsächlich kann eine solche Bildsprache wie die des Expressionismus, Emotionen im Betrachter hervorrufen. Neurowissenschaftliche Erkenntnisse ergaben, dass Bilder abseits des Fotorealismus die Amygdala, das Emotionszentrum des Gehirns, ansprechen und somit Gefühle beim Betrachter auslösen können. Vermutungen, dass Abstraktion ein wichtiger Aspekt bei der Darstellung von inneren Zuständen in der expressiven Kunst ist, treffen zu.

Arnulf Rainers Übermalungen sind ein Beispiel für die Verwendung einer sehr abstrakten Bildsprache, die unterstützend Emotionen im Bild verstär-

ken kann. Dass jedoch nicht nur Abstraktion, sondern auch gezielte Deformation die Darstellung von Emotionen unterstützen kann, zeigten die Künstler Edvard Munch, Francis Bacon und Maria Lassnig. Durch das Verändern von Körpern schufen sie neue Formen der Darstellung innerer Zustände.

Auch die Animationen *Ryan* von Chris Landreth, Maria Lassnigs *Selfportrait* und Richard Linklaters *Waking Life* gaben Einblicke in die Verwendung von Körperdeformation zur Darstellung von Gefühlen und inneren Zuständen. Vor allem *Ryan* erinnerte dabei an Körperdeformationen Francis Bacons oder durch das Hinzugeben von abstrakten Elementen an die Übermalungen Arnulf Rainers. Maria Lassnigs *Selfportrait* tut dies auf eine weniger radikale Weise und gibt Einblick, wie eine Künstlerin, die sich hauptsächlich mit dem Thema des Körpergefühls beschäftigte, mit der expressiven Animation umging. *Waking Life* grenzt sich durch seine Grundlage des Videomaterials stark von den anderen Animationen ab. Doch alleine der Schritt der optischen Veränderung hin zur expressiven Animation reicht aus, um Gefühlswelten, Träume und innere Vorgänge darzustellen.

Das von Barbara Flückiger besprochene Problem der Figurenidentität konnte jedoch bei expressiver Kunst und Animation keine Anwendung finden. Die Deformation dieser Körper in der expressiven Kunst spiegelt lediglich einen Gefühlsausdruck wider. Ähnlich wie Mimik und Gestik handelt es sich dabei um eine Form des Ausdrucks, die ohne diese extremen Veränderungen am Körper nur schwer möglich wäre.

Die Animation *Inside* hat sich der Darstellung des Verfalls in die Depression verschrieben und bezieht sich dabei auf Ideen der genannten bildenden Künstler und Animationen. Das Zusammenspiel von Deformierung, malerischen Elementen aus der bildenden Kunst und der Verkörperung der Emotion schafft es, den Spalt zwischen einer reinen Situationsdarstellung und einer expressiven Animation zu schließen.

Diese Elemente geben dem Künstler die Möglichkeit, das Ziel der expressiven Kunst zu erreichen. Emotionen werden nicht nur gesehen, sondern im Betrachter hervorgerufen und können somit mehr als der Fotorealismus darstellen. Das ist die Kraft der expressiven Kunst.

# Anhang A

## Inhalt der CD-ROM/DVD

**Format:** Single-Session (CD-ROM)

### A.1 Masterarbeit

**Pfad:** /

\_DaBa.pdf . . . . . Die abstrakte Darstellung von Emotionen  
und inneren Zuständen in der expressiven  
bildenden Kunst und Animation

### A.2 Online-Ressourcen

**Pfad:** /online

60\_WeimarerKino.pdf . 1918 – 1933: Weimarer Kino (s. [60])  
61\_RainerBio\_01.pdf . Arnulf Rainer – Biografie (s. [61])  
61\_RainerBio\_02.pdf . Arnulf Rainer – Biografie (s. [61])  
61\_RainerBio\_03.pdf . Arnulf Rainer – Biografie (s. [61])  
61\_RainerBio\_04.pdf . Arnulf Rainer – Biografie (s. [61])  
61\_RainerBio\_05.pdf . Arnulf Rainer – Biografie (s. [61])  
62\_WikiCholeriker.pdf . Choleriker (s. [62])  
66\_Bacon1930.pdf . . . Francis Bacon – 1930s Paintings (s. [66])  
67\_Bacon1940.pdf . . . Francis Bacon – 1940s Paintings (s. [67])  
69\_Bacon1960.pdf . . . Francis Bacon – 1960s Paintings (s. [69])  
70\_Bacon1970.pdf . . . Francis Bacon – 1970s Paintings (s. [70])  
71\_Bacon1980.pdf . . . Francis Bacon – 1980s Paintings (s. [71])  
72\_3DArtistLandreth.pdf Interview with Chris Landreth (s. [72])  
73\_DisneyMemo.pdf . How to Train an Animator, by Walt Disney  
(s. [73])

74_momaSurvage.pdf .	Léopold Survage—Colored Rhythm: Study for the Film (1913) (s. [74])
75_WikiMelancholiker.pdf	Melancholiker (s. [75])
76_WikiPhlegmatiker.pdf	Phlegmatiker (s. [76])
77_WikiPhysiognomik.pdf	Physiognomik (s. [77])
78_Impressionismus.pdf	Realismus und Impressionismus (s. [78])
79_Futurismus.pdf . . .	Futurismus: Die Welt in Bewegung (s. [79])
80_momaDali.pdf . . .	Salvador Dalí—The Persistence of Memory (1931) (s. [80])
81_WikiSanguiniker.pdf	Sanguiniker (s. [81])
82_WiredWakingLife.pdf	Animating A Waking Life (s. [82])
83_awnLandreth.pdf .	Landreth on ‘Ryan’ (s. [83])
84_awnInterview.pdf .	‘Creature Comforts’, American Style (s. [84])
85_Lemo.pdf . . . . .	Aufbruch in die Moderne (s. [85])

### A.3 Abbildungen

**Pfad:** /images

ZweiMenschen.jpg . . .	<i>Zwei Menschen, Die Einsamen</i> von Edvard Munch
Komposition8.jpg . . .	<i>Komposition 8</i> von Wassily Kandinsky
ViolineUndTrauben.jpg	<i>Violine und Trauben</i> von Pablo Picasso
KompRotBlauGelb.jpg .	<i>Komposition in rot, blau und gelb</i> von Piet Mondrian
BestandErinnerung.jpg .	<i>Die Beständigkeit der Erinnerung</i> von Salvador Dalí
ColoredRhythm.png . . .	<i>Colored Rhythm</i> von Léopold Survage
AnemicCinema.png . . .	Ausschnitte aus <i>Anémic cinéma</i> von Marcel Duchamp
Rhythmus21.png . . . .	Ausschnitte aus <i>Rhythmus 21</i> von Hans Richter
CabinetDrCaligari.png .	Ausschnitte aus <i>Das Cabinet des Dr. Caligari</i> von Robert Wiene
Kerzentänzerinnen.jpg .	<i>Kerzentänzerinnen</i> von Emil Nolde
Temperamente.png . . .	Vier Temperamente nach Johann Caspar Lavater
Deformationen.png . . .	Versuche der Kopfdeformationen von Albrecht Dürer
DerSchrei.png . . . . .	<i>Der Schrei</i> von Edvard Munch

FigurenKreuzigung.png	<i>Drei Studien zu Figuren am Fuße einer Kreuzigung</i> von Francis Bacon
MaiJuni1973.png . . . .	<i>Triptychon Mai-Juni 1973</i> von Francis Bacon
KauernderAkt.jpg . . .	<i>Kauernder Akt</i> von Francis Bacon
Pfingstselbstportait.jpg	<i>Pfingstselbstportrait</i> von Maria Lassnig
PortraitAlsEinäugige.jpg	<i>Selbstportrait als Einäugige</i> von Maria Lassnig
Farbstreifen.jpeg . . . .	<i>Face Farces: Farbstreifen</i> von Arnulf Rainer
Bitten.jpeg . . . . .	<i>Bitten (Kniefall)</i> von Arnulf Rainer
StreetMusique.png . . .	Auschnitte aus <i>Street Musique</i> von Ryan Larkin
PortraitJohnEdwards.png	<i>Drei Studien für ein Portrait von John Edwards</i> von Francis Bacon
Ryan_01.png . . . . .	Auschnitte aus <i>Ryan</i> von Chris Landreth
Ryan_02.png . . . . .	Auschnitte aus <i>Ryan</i> von Chris Landreth
Ryan_03.png . . . . .	Auschnitte aus <i>Ryan</i> von Chris Landreth
Selfportrait_01.png . .	Auschnitte aus <i>Selfportrait</i> von Maria Lassnig
Selfportrait_02.png . .	Auschnitte aus <i>Selfportrait</i> von Maria Lassnig
WakingLife_01.png . .	Auschnitte aus <i>Waking Life</i> von Richard Linklater
WakingLife_02.png . .	Auschnitte aus <i>Waking Life</i> von Richard Linklater
WakingLife_03.png . .	Auschnitte aus <i>Waking Life</i> von Richard Linklater
Inside_01.png . . . . .	Auschnitte aus <i>Inside</i> von Verena Holzer
Inside_02.png . . . . .	Auschnitte aus <i>Inside</i> von Verena Holzer
Inside_03.png . . . . .	Auschnitte aus <i>Inside</i> von Verena Holzer
Inside_04.png . . . . .	Auschnitte aus <i>Inside</i> von Verena Holzer
Inside_05.png . . . . .	Auschnitte aus <i>Inside</i> von Verena Holzer

# Quellenverzeichnis

## Literatur

- [1] Christa Armann. „Arnulf Rainer – Das Frühwerk“. Diplomarbeit. Wien: Universität Wien, Nov. 2010. URL: [http://othes.univie.ac.at/12384/1/2010-11-22\\_7702159.pdf](http://othes.univie.ac.at/12384/1/2010-11-22_7702159.pdf) (siehe S. 43–45).
- [2] Rudolf Arnheim. *Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges*. 3. Aufl. Berlin: Walter de Gruyter, 2000 (siehe S. 22).
- [3] Giannalberto Bendazzi. *Animation: A World History. Volume 1: Foundations - The Golden Age*. Boca Raton: CRC Press, 2016 (siehe S. 27, 28).
- [4] Walter Benjamin. „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (Dritte Fassung)“. In: *Walter Benjamin – Gesammelte Schriften Band I*. Hrsg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schwepenhäuser. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1980. Kap. 4, S. 471–508 (siehe S. 4, 9, 10).
- [5] Ulrich Bischoff. *Munch*. Köln: Taschen, 2016 (siehe S. 31).
- [6] Joanna Bouldin. „Cadaver of the real: Animation, rotoscoping and the politics of the body“. *Animation Journal* 12 (2004), S. 7–31 (siehe S. 57).
- [7] Olaf Brill. *Der Caligari-Komplex*. München: Belleville, 2012 (siehe S. 15).
- [8] Patrícia Castello-Branco. „Pure Sensations? From Abstract Film to Digital Images“. *animation: an interdisciplinary journal* 5.1 (2010), S. 25–40 (siehe S. 9–14).
- [9] Patrick Cavanagh. „The artist as neuroscientist“. *Nature* 434 (2005), S. 301–307 (siehe S. 21).
- [10] Luigi Ficacci. *Bacon*. Köln: Taschen, 2015 (siehe S. 34–36).
- [11] Barbara Flückiger. „Liquid Selves: Zur Transformation von Körpern“. *Maske und Kothurn* 56.4 (2010), S. 23–38 (siehe S. 24–28, 33, 49, 51, 59).

- [12] Maureen Furniss. „Kunst im Animationsfilm“. In: *Die Kunst des Einzelbilds: Animation in Österreich – 1832 bis heute*. Hrsg. von Christian Dewald u. a. Wien: Verlag Filmarchiv Austria, 2010. Kap. 8, S. 217–228 (siehe S. 39, 54, 55).
- [13] Ernst Gombrich. *Die Geschichte der Kunst. Kleine Ausgabe*. Berlin: Phaidon, 2016 (siehe S. 4–9, 13, 17, 32).
- [14] Sabine Groschup und Mara Mattuschka. „...schießen, Zeichnung auflegen, schießen, Zeichnung auflegen, schießen“. In: *Die Kunst des Einzelbilds: Animation in Österreich – 1832 bis heute*. Hrsg. von Christian Dewald u. a. Wien: Verlag Filmarchiv Austria, 2010. Kap. 16, S. 329–337 (siehe S. 54, 56).
- [15] Christoph Hesse u. a. *Filmstile*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2016 (siehe S. 16).
- [16] Rudolf Kurtz. *Expressionismus und Film. Nachdruck der Ausgabe von 1926*. Hrsg. von Christian Kiening und Ulrich Johannes Beil. 2. Aufl. Zürich: Chronos Verlag, 2011 (siehe S. 14, 15).
- [17] Johann Caspar Lavater. *Von der Physiognomik*. Leipzig: Weidmanns Erben und Reich, 1772 (siehe S. 22, 23).
- [18] Gotthold Ephraim Lessing. *Laokoon oder über die Grenzen der Malerey und Poesie*. 3. Aufl. Berlin: Vossische Buchhandlung, 1805 (siehe S. 30).
- [19] Mara Mattuschka. „To veil or to reveal my face“. In: *Die Kunst des Einzelbilds: Animation in Österreich – 1832 bis heute*. Hrsg. von Christian Dewald u. a. Wien: Verlag Filmarchiv Austria, 2010. Kap. 11, S. 253–262 (siehe S. 54, 55).
- [20] Scott McCloud. *Understanding Comics. The invisible art*. New York: Harper Perennial, 1994 (siehe S. 20, 21).
- [21] Maya McKechney. „Two Telephone Books, a Lightbulb and a Glass Plate. How Maria Lassnig’s Low-Fi Animated Films Influenced an Entire Generation of Animation Filmmakers.“ In: *Film Unframed: A History of Austrian Avant-Garde Cinema*. Hrsg. von Peter Tscherkassy. Wien: Synema – Gesellschaft für Film und Medien, 2012. Kap. 13, S. 177–185 (siehe S. 39, 54, 56).
- [22] Patrick Power. „Animated Expressions: Expressive Style in 3D Computer Graphic Narrative Animation“. *animation: an interdisciplinary journal* 4.2 (2009), S. 107–129 (siehe S. 19, 20, 61).
- [23] Patrick Power. „Character Animation and the Embodied Mind-Brain“. *animation: an interdisciplinary journal* 3.1 (2008), S. 25–48 (siehe S. 21, 58).

- [24] Thomas Renoldner. „Animation in Österreich – 1832 bis heute“. In: *Die Kunst des Einzelbilds: Animation in Österreich – 1832 bis heute*. Hrsg. von Christian Dewald u. a. Wien: Verlag Filmarchiv Austria, 2010. Kap. 3, S. 41–154 (siehe S. 39, 54).
- [25] Jenefer Robinson. *Deeper Than Reason. Emotion and its Role in Literature, Music, and Art*. Oxford: Oxford University Press, 2005 (siehe S. 16–19).
- [26] Jenefer Robinson. „Expression and expressiveness in art“. *Postgraduate Journal of Aesthetics* 4.2 (2007), S. 19–41 (siehe S. 17–19).
- [27] Caroline Ruddell. „‘Don’t Box Me In’: Blurred Lines in Waking Life and A Scanner Darkly“. *animation: an interdisciplinary journal* 7.1 (2011), S. 7–23 (siehe S. 58, 59, 61).
- [28] Bob Sabiston. „Bob Sabiston in Conversation with Paul Ward“. *animation: an interdisciplinary journal* 7.1 (2011), S. 73–82 (siehe S. 56, 57).
- [29] Silke Andrea Schümmer. „„einmal von außen, dann von innen“: Die Konstituierung des Ichs in den Selbstportraits Maria Lassnigs, ihre bildnerische Umsetzung von Gefühlen und Empfindungen und die Frage nach der Übertragbarkeit des literarischen Begriffs des ‚Inneren Monologs‘ auf Selbstbildnisse.“ Diss. Aachen: Philosophische Fakultät der Rheinisch-Westfälischen Technischen Hochschule Aachen, Dez. 2002 (siehe S. 39, 40).
- [30] Léopold Survage. „Colored Rhythm“. In: *French Film Theory and Criticism: 1907 – 1939, Volume I*. Hrsg. von Richard Abel. Princeton: Princeton University Press, 1988. Kap. 1, S. 90–92 (siehe S. 10).
- [31] Kostas Terzidis. *Expressive Form. A conceptual approach to computational design*. New York: Spon Press, 2003 (siehe S. 20).
- [32] Mark J. P. Wolf. „A Brief History of Morphing“. In: *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*. Hrsg. von Vivian Sobchak. University of Minnesota Press, 2000. Kap. 5, S. 83–101 (siehe S. 24–26).

## Filme und audiovisuelle Medien

- [33] *A Scanner Darkly*. Film. Drehbuch/Regie: Richard Linklater. 2006 (siehe S. 56).
- [34] *Anémic cinéma*. Film. Drehbuch/Regie: Marcel Duchamp. 1926 (siehe S. 12).
- [35] *Das Cabinet des Dr. Caligari*. Film. Regie: Robert Wiene. 1920 (siehe S. 14, 15).

- [36] *Der Student von Prag*. Film. Regie: Paul Wegener und Stellan Rye. 1913 (siehe S. 16).
- [37] *Disney-Land: The Plausible Impossible*. Film. Regie: William Beaudine, Wilfred Jackson. 1956 (siehe S. 27).
- [38] *Hulk*. Film. Regie: Ang Lee. 2003 (siehe S. 26).
- [39] *Inside*. Film. Drehbuch/Regie: Verena Holzer. 2016 (siehe S. 60, 62–66).
- [40] *Kantate*. Film. Drehbuch/Regie: Maria Lassnig. 1992 (siehe S. 54).
- [41] *Rhythmus 21*. Film. Drehbuch/Regie: Hans Richter. 1921 (siehe S. 12, 13).
- [42] *Ryan*. Film. Drehbuch/Regie: Chris Landreth. 2004 (siehe S. 48, 49, 51–53).
- [43] *Selfportrait*. Film. Drehbuch/Regie: Maria Lassnig. 1971 (siehe S. 39, 48, 54, 55).
- [44] *Shapes*. Film. Drehbuch/Regie: Maria Lassnig. 1972 (siehe S. 54).
- [45] *Street Musique*. Film. Drehbuch/Regie: Ryan Larkin. 1972 (siehe S. 49).
- [46] *Terminator 2: Judgment Day*. Film. Drehbuch/Regie: James Cameron. 1991 (siehe S. 27).
- [47] *Waking Life*. Film. Drehbuch/Regie: Richard Linklater. 2001 (siehe S. 21, 49, 56, 58, 59).

## Online-Quellen

- [48] URL: <http://www.moma.org/collection/works/67881?locale=en> (siehe S. 5).
- [49] URL: <https://www.guggenheim.org/artwork/1924> (siehe S. 6).
- [50] URL: <http://www.moma.org/collection/works/78578?locale=en> (siehe S. 7).
- [51] URL: <http://www.moma.org/collection/works/80160?locale=en> (siehe S. 8).
- [52] URL: <http://www.moma.org/collection/artists/5735?locale=de> (siehe S. 11).
- [53] URL: [http://www.artchive.com/artchive/N/nolde/candle\\_dancers.jpg.html](http://www.artchive.com/artchive/N/nolde/candle_dancers.jpg.html) (siehe S. 18).
- [54] URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Der\\_Schrei#/media/File:The\\_Scream.jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Der_Schrei#/media/File:The_Scream.jpg) (siehe S. 32).

- [55] URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Der\\_Schrei#/media/File:Edvard\\_Munch\\_-\\_The\\_Scream\\_-\\_Google\\_Art\\_Project.jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Der_Schrei#/media/File:Edvard_Munch_-_The_Scream_-_Google_Art_Project.jpg) (siehe S. 32).
- [56] URL: [http://www.albertina.at/ausstellungen/vorschau?ausstellungen\\_id=1418910024974&j-cc-item=ausstellungen&j-cc-id=1418910024974&j-cc-node=item](http://www.albertina.at/ausstellungen/vorschau?ausstellungen_id=1418910024974&j-cc-item=ausstellungen&j-cc-id=1418910024974&j-cc-node=item) (siehe S. 32).
- [57] URL: <https://www.mumok.at/?q=de/pfingstselbstportraet> (siehe S. 40).
- [58] URL: <http://www.hauserwirth.com/artists/19/ maria-lassnig/images-clips/49/> (siehe S. 42).
- [59] URL: [http://albertina.at/jart/prj3/albertina/main.jart?rel=de&reserve-mode=active&content-id=1202307119323&ausstellungen\\_id=1372425742318](http://albertina.at/jart/prj3/albertina/main.jart?rel=de&reserve-mode=active&content-id=1202307119323&ausstellungen_id=1372425742318) (siehe S. 46, 47).
- [60] *1918 – 1933: Weimarer Kino*. URL: <http://www.murnau-stiftung.de/geschichte1918> (besucht am 11.09.2016) (siehe S. 14, 69).
- [61] *Arnulf Rainer – Biografie*. URL: <http://www.arnulf-rainer-museum.at/de/arnulf-rainer/> (besucht am 13.09.2016) (siehe S. 42–45, 69).
- [62] *Choleriker*. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Choleriker> (besucht am 17.09.2016) (siehe S. 23, 69).
- [63] *Edvard Munch – Der Lebensfries*. URL: [http://www.albertina.at/ausstellungen/vorschau?ausstellungen\\_id=1418910024974&j-cc-item=ausstellungen&j-cc-id=1418910024974&j-cc-node=item](http://www.albertina.at/ausstellungen/vorschau?ausstellungen_id=1418910024974&j-cc-item=ausstellungen&j-cc-id=1418910024974&j-cc-node=item) (siehe S. 31).
- [64] *Edvard Munch – Der Schrei*. URL: [http://www.albertina.at/ausstellungen/vorschau?ausstellungen\\_id=1418910024974&j-cc-item=ausstellungen&j-cc-id=1418910024974&j-cc-node=item](http://www.albertina.at/ausstellungen/vorschau?ausstellungen_id=1418910024974&j-cc-item=ausstellungen&j-cc-id=1418910024974&j-cc-node=item) (siehe S. 19, 32, 33).
- [65] *Edvard Munch – Liebe, Tod und Einsamkeit*. URL: [http://www.albertina.at/ausstellungen/vorschau?ausstellungen\\_id=1418910024974&j-cc-item=ausstellungen&j-cc-id=1418910024974&j-cc-node=item](http://www.albertina.at/ausstellungen/vorschau?ausstellungen_id=1418910024974&j-cc-item=ausstellungen&j-cc-id=1418910024974&j-cc-node=item) (siehe S. 31).
- [66] *Francis Bacon – 1930s Paintings*. URL: <http://francis-bacon.com/artworks/paintings/1930s> (besucht am 07.09.2016) (siehe S. 34, 69).
- [67] *Francis Bacon – 1940s Paintings*. URL: <http://francis-bacon.com/artworks/paintings/1940s> (besucht am 07.09.2016) (siehe S. 34, 35, 69).
- [68] *Francis Bacon – 1950s Paintings*. URL: <http://francis-bacon.com/artworks/paintings/1950s> (besucht am 07.09.2016) (siehe S. 37).
- [69] *Francis Bacon – 1960s Paintings*. URL: <http://francis-bacon.com/artworks/paintings/1960s> (besucht am 07.09.2016) (siehe S. 34, 69).
- [70] *Francis Bacon – 1970s Paintings*. URL: <http://francis-bacon.com/artworks/paintings/1970s> (besucht am 07.09.2016) (siehe S. 36, 38, 69).

- [71] *Francis Bacon – 1980s Paintings*. URL: <http://francis-bacon.com/artworks/paintings/1980s> (besucht am 07.09.2016) (siehe S. 36, 50, 69).
- [72] Stephen Holmes. *Interview with Chris Landreth*. URL: <http://www.3dartistonline.com/news/2013/11/interview-with-chris-landreth/> (besucht am 07.09.2016) (siehe S. 49, 69).
- [73] *How to Train an Animator, by Walt Disney*. URL: <http://www.lettersofnote.com/2010/06/how-to-train-animator-by-walt-disney.html> (besucht am 17.09.2014) (siehe S. 26, 69).
- [74] *Léopold Survage—Colored Rhythm: Study for the Film (1913)*. URL: <http://www.moma.org/collection/works/85478?locale=de> (besucht am 23.05.2016) (siehe S. 11, 70).
- [75] *Melancholiker*. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Melancholiker> (besucht am 17.09.2016) (siehe S. 23, 70).
- [76] *Phlegmatiker*. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Phlegmatiker> (besucht am 17.09.2016) (siehe S. 23, 70).
- [77] *Physiognomik*. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Physiognomik> (besucht am 17.09.2016) (siehe S. 22, 70).
- [78] *Realismus und Impressionismus*. URL: <http://www.br.de/fernsehen/ard-alpha/sendungen/stil-epochen/stil-epochen-realismus114.html> (besucht am 07.09.2016) (siehe S. 4, 70).
- [79] Alessandro Rizzii und Ludovica la Monica. *Futurismus: Die Welt in Bewegung*. URL: <https://www.dorotheum.com/blog/futurismus-die-welt-in-bewegung/> (besucht am 07.09.2016) (siehe S. 30, 70).
- [80] *Salvador Dalí—The Persistence of Memory (1931)*. URL: <http://www.moma.org/collection/works/79018?locale=en> (besucht am 17.09.2016) (siehe S. 9, 70).
- [81] *Sanguiniker*. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Sanguiniker> (besucht am 17.09.2016) (siehe S. 23, 70).
- [82] Jason Silverman. *Animating A Waking Life*. URL: <http://www.wired.com/2001/10/animating-a-waking-life/> (besucht am 19.04.2016) (siehe S. 58, 70).
- [83] Gregory Singer. *Landreth on ‘Ryan’*. URL: <http://www.awn.com/vfxworld/landreth-ryan> (besucht am 17.01.2016) (siehe S. 50, 70).
- [84] Joe Strike. *‘Creature Comforts’, American Style*. URL: <http://www.awn.com/animationworld/creature-comforts-american-style> (besucht am 27.05.2016) (siehe S. 20, 70).
- [85] Lutz Walther und Arnulf Scriba. *Aufbruch in die Moderne*. URL: <https://www.dhm.de/lemo/kapitel/kaiserreich/kunst-und-kultur/aufbruch-in-die-moderne.html> (besucht am 07.09.2016) (siehe S. 4, 5, 31, 70).