

# **Belebte abstrakte Linie: Aktuelle Positionen zur Linie als Performer im künstlerischen Animationsfilm**

Sabrina Kainz



**MASTERARBEIT**

eingereicht am  
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im November 2017

© Copyright 2017 Sabrina Kainz

Alle Rechte vorbehalten

# 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 27. November 2017

Sabrina Kainz

# 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 . . . . .	1
1.2 Zielsetzung . . . . .	1
1.3 Aufbau der Arbeit . . . . .	1
<b>2 Die Linie als abstraktes geometrisches Konstrukt</b>	<b>2</b>
2.1 Die Linie als Grenze . . . . .	2
2.1.1 Korrelation von Positiv und Negativ . . . . .	2
2.1.2 Erzeuger mehrerer Ebenen . . . . .	4
2.1.3 Schwelle zwischen Welten . . . . .	7
2.1.4 Funktion als Rahmen . . . . .	7
2.2 Die Linie als Mittel zur Abstraktion . . . . .	10
2.2.1 Arten von Abstraktion . . . . .	10
2.2.2 Reduktion und Generalisierung . . . . .	12
2.2.3 Freiraum für Interpretation . . . . .	13
2.2.4 Resultat von Freiraum . . . . .	14
2.2.5 Dynamischer Punkt mit Richtung . . . . .	16
<b>3 Die Linie in Bewegung</b>	<b>17</b>
3.1 Die Linie als Eigenheit der Animation . . . . .	17
3.2 Die Linie erhält Bedeutung durch Bewegung . . . . .	17
3.2.1 Fokus Bewegung . . . . .	18
3.2.2 Emotion und Lebendigkeit . . . . .	19
3.2.3 Line Of Action . . . . .	20
3.2.4 Ergebnis eines Prozesses . . . . .	24
3.3 Die Linie im Wandel . . . . .	30
3.3.1 Basis von Metamorphose . . . . .	30
3.3.2 Ani-Morph . . . . .	31
3.3.3 Darstellung von Bewegung . . . . .	37
3.4 Die Linie als Figur . . . . .	41

3.5	Die Linie als Linie trotz Bewegung . . . . .	44
3.6	Die Linie als Konstante . . . . .	45
3.6.1	Auf planarem Grund . . . . .	45
3.6.2	Auf realem Grund . . . . .	47
3.7	Die Linie im Raum . . . . .	49
3.7.1	Erzeuger von Dimension . . . . .	49
3.7.2	Performer im Raum . . . . .	53
3.7.3	Performer in Virtual Reality . . . . .	55
<b>4</b>	<b>Conclusio</b>	<b>57</b>
<b>A</b>	<b>Experteninterviews mit Filmemachern</b>	<b>58</b>
A.1	Interview mit Benjamin Swiczinsky 03.04.2017 . . . . .	58
A.2	Interview mit Nadia Micault 06.04.2017 . . . . .	69
A.3	Interview mit Raimund Krumme 14.05.2017 . . . . .	74
A.4	Interview mit Andreas Hykade 17.05.2017 . . . . .	83
A.5	Interview mit Kathrin Kuhnert 05.07.2017 . . . . .	91
A.6	Interview mit Nora Marie Back 16.07.2017 . . . . .	98
<b>B</b>	<b>Inhalt der CD-ROM/DVD</b>	<b>112</b>
B.1	PDF-Dateien . . . . .	112
B.2	Sonstiges . . . . .	112
	<b>Quellenverzeichnis</b>	<b>113</b>
	Literatur . . . . .	113
	Audiovisuelle Medien . . . . .	116
	Online-Quellen . . . . .	120

# Kurzfassung

Die Linie ist gleichzeitig abstraktes geometrisches Konstrukt und in Bewegung eine Eigenheit der Animation. Eine ihrer Funktionen ist die einer Grenze, wodurch sie Flächen abgrenzen und Dreidimensionalität erzeugen kann. Durch ihre Fähigkeit Komplexes vereinfacht darzustellen, ist sie ein wesentliches Mittel zur Abstraktion. In Bewegung erhält sie zusätzliche Bedeutung und kann Emotion und Lebendigkeit erzeugen. Hierbei spielt auch die Bewegung, welche die Linie durch ihren Entstehungsprozess in sich trägt, eine Rolle.

In der Animation existiert die Linie jedoch parallel zu dem, was sie repräsentiert. Dadurch und durch ihre Unabhängigkeit von Gesetzen der Realität, ermöglicht sie Mechanismen der Animation wie Metamorphose, Überlagerung verschiedener Ebenen oder die Anwendung von Bewegung auf unterschiedliche Figuren und Formen.

Die Linie ist eine Besonderheit der Animation ohne vergleichbarer Existenz in der realen Welt. Sie ist ein wesentlicher Performer in der Animation, eben auch durch ihre Parallelexistenz als Linie und dem was sie repräsentiert. Durch Bewegung, Wiedererkennbarkeit und Bewusstseinsfähigkeit kann die Linie nicht nur als Linie, sondern parallel auch als Figur performen. Durch ihre Konsistenz fungiert sie als Konstante und führt den Blick des Zusehers. Sie kann sowohl die Illusion von Tiefe und Perspektive erzeugen, als auch durch verschiedene Hilfsmittel außerhalb ihrer zweidimensionalen Abstraktion auftreten und Animationen in der dreidimensionalen Welt erzeugen, wie durch aktuelle Entwicklungen auch in Virtual Reality.

Es werden die Möglichkeiten der Linie als Performer in der Animation in Zusammenhang mit Bewegung untersucht. Ihre Relevanz für den Einsatz in der künstlerischen Animation wird dabei durch Interviews mit aktuellen Filmemachern und Filmemacherinnen belegt und durch Analyse diverser Beispiele gestützt.

# Abstract

The line is an abstract geometric construct and at the same time a peculiarity of animation when in motion. One of its functions is that of a boundary, which allows the delineation of surfaces and the creation of three-dimensionality. Its ability to represent complexity in a simplified way determines the line as essential tool for abstraction. In motion, it gains additional meaning and has the ability to generate emotion and liveliness. Therefore, the movement immanent as result of the process of creation is also of great importance.

In animation, however, the line exists parallel to its representation. Due to its independence from physics and other laws of reality, it allows mechanisms of animation such as metamorphosis, superposition of different layers or the utilisation of motion in conjunction with different forms and figures.

The line is a peculiarity of animation without comparable existence in the real world. It is an essential performer in animation, especially because of her parallel existence as line and representation of something else.

Through motion, recognizability and consciousness, the line performs not only as a line, but also as a figure. Through its consistency, it acts as a constant and leads the viewer's eyes. It creates both the illusion of depth and perspective, appears outside of its two-dimensional abstraction through various tools, creating animations in the three-dimensional world, and thanks to current developments in Virtual Reality as well.

The possibilities of the line as a performer in animation and its correlation with motion are examined. The relevance concerning its use in artistic animation is substantiated by interviews with contemporary filmmakers and supported by the analysis of various examples of animated films.

# Kapitel 1

## Einleitung

### 1.1 Motivation

Inspiziert von einem Vortrag der Tate Modern Konferenz „Pervasive Animation“ zum Thema *The Line and the Ani-morph, or ‘Travel is more than just A to B’* von Vivian Sobchack, beschäftigt sich diese Arbeit mit der Linie als Performer in der Animation [38, 123]. Die Linie dient als Grundlage von Animation. Ihre Eigenschaften sind von hoher Wichtigkeit für verschiedenste Aspekte der Animation, speziell durch die Vielzahl an Möglichkeiten welche sich im Zusammenspiel mit Bewegung ergeben.

### 1.2 Zielsetzung

Im Zuge dieser Arbeit wird die Einmaligkeit der Linie und deren Potential als Performer in der Animation untersucht. Die Methodik setzt sich dabei speziell aus Interviews mit aktuellen Filmemachern, sowie der Analyse unterschiedlicher Animationsbeispiele zusammen.

### 1.3 Aufbau der Arbeit

Im ersten Bereich dieser Arbeit werden die Eigenschaften der Linie als abstraktes geometrisches Konstrukt und ihre elementaren Eigenschaften in dieser Rolle untersucht. Hier wird speziell auch auf die Funktion der Linie als Mittel zur Abstraktion, Reduktion und Begrenzung eingegangen.

Anschließend wird im Hauptteil untersucht welche Auswirkungen der Faktor Bewegung auf die Linie hat und welche Mechanismen und Phänomene dadurch möglich werden. Dabei wird die Linie zuerst als wesentliche Basis von Animation abgegrenzt und anschließend verschiedene Auswirkungen von Bewegung untersucht. In Folge wird die Rolle der Linie in der Metamorphose und Darstellung von Bewegung betrachtet. Es folgt eine Diskussion der Parallelexistenz der Linie und ihrer Repräsentation, sowie die Analyse der Funktion der Linie als Figur.

## Kapitel 2

# Die Linie als abstraktes geometrisches Konstrukt

Um die Linie im weiteren Verlauf in der Animation und in Bewegung zu betrachten, werden hier zunächst ihre Merkmale und Funktionen als geometrisches Konstrukt und der Zusammenhang zur Abstraktion untersucht.

### 2.1 Die Linie als Grenze

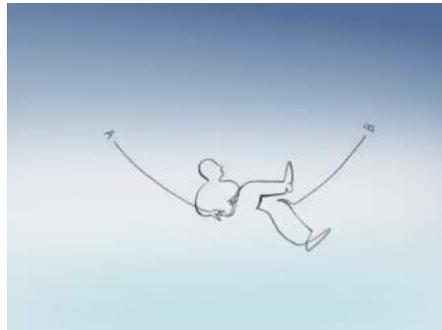
Vivian Sobchack beschreibt die Linie in ihrer Analyse der Hilton Hotel Werbespots von Raimund Krumme als ontologisch konzeptuelles und strukturelles Objekt und eine formale Abstraktion ohne Existenz außerhalb ihrer zweidimensionalen, planaren, grafischen Repräsentation [38, S. 253]. Brigitta Hosea nennt sie ein erzeugendes geometrisches konzeptuelles Metaobjekt, welches existente Komplexität auf ein Minimum reduziert [21, S. 354]. Vivian Sobchack stellt weiters fest, dass die Linie selbst nicht von Bedeutung ist, sondern als Verweis auf etwas von Bedeutung fungiert, was sie als Ungleichgewicht und Diskontinuität bezeichnet [38, S. 253].

Auch Maurice Merleau-Ponty stellt eine gewisse Unausgewogenheit fest und meint, dass die Linie weder Ding noch Imitation eines Dinges ist, sondern viel mehr eine grundlegende Leere, welche die vermeintliche Existenz von Dingen in sich trägt [34, S. 184].

#### 2.1.1 Korrelation von Positiv und Negativ

Merleau-Ponty spricht im Englischen in Bezug auf die vermeintliche Existenz, welche die Linie in sich trägt, von „emptiness“ und „positivity“. Die Linie hat also die Fähigkeit Leere bzw. Negativraum und Positivraum zu erzeugen – zumindest im Kopf des Betrachters. Vivian Sobchack stellt in den Hilton Hotel Werbespots von Krumme fest, dass die Linie die Fähigkeit besitzt sich gleichzeitig selbst zu ergänzen und zu negieren [38, S. 258]. Was damit gemeint ist, sieht man in Abbildung 2.1. Durch die (fast) geschlossenen Linien, und damit Flächen, bei Oberkörper und Beinen des Mannes in *Hammock* [70] erkennt man ihn als Figur – hier ergänzt sich die Linie sozusagen. Im Negativraum unter der Linie kann man eine Hängematte erkennen, obwohl es sich hierbei eigentlich nicht um eine abgeschlossene Fläche handelt, sondern um Leerraum, der

nur zum Teil durch die Linie begrenzt wird.



**Abbildung 2.1:** Einzelbild aus dem Hilton Werbespot *Hammock* [70] von Raimund Krumme.

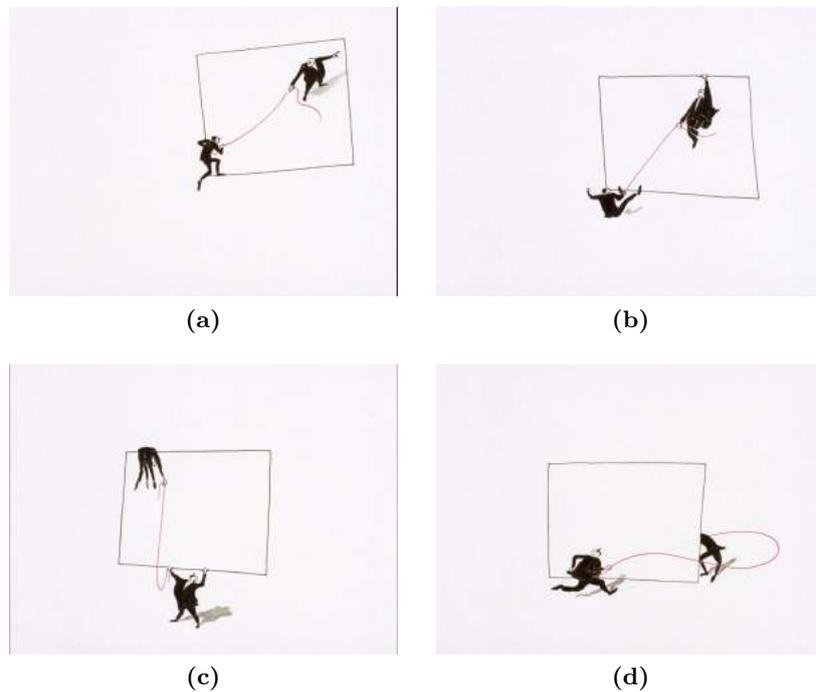
Dieses Spiel von positivem und negativem Raum nutzt Krumme auch in seinem animierten Kurzfilm *Seiltänzer* [91] auf simple und doch sehr geniale Weise, wie in Abbildung 2.2 zu sehen ist. Sehr wichtig ist hier für ihn der Punkt, „dass sich die Räume – also positiv und negativ – ändern können, dass also praktisch ein Positivraum ein Negativraum werden kann“ [A.3, S. 76].

In Bild 2.2a wirkt die, durch die Linie abgegrenzte Fläche, als Negativraum und dadurch als eine Art Tür. In Bild 2.2b wirkt die Linie nicht nur als Abgrenzung von Fläche, sondern fungiert gleichzeitig selbst auch als Fläche, die eine greifbare Stange oder ähnliches repräsentiert, ebenso in Bild 2.2c. Im letzten Bild 2.2d wird der Negativraum innerhalb der Linie unerwarteter Weise zum Positivraum und vermittelt Dreidimensionalität dadurch, dass die Figuren hinter der Fläche verschwinden und davor sichtbar sind. Durch zweidimensionale Darstellungen entsteht hier ein Spiel mit der, im Kopf des Zusehers entstehenden, Dreidimensionalität.

In *Seiltänzer* hat die Linie für Krumme die Funktion „Architektur zu imitieren“ [A.3, S. 75]. Es handelt sich hier nicht um eine Linie, „die in Bewegung ist und selbst ein Charakter ist“, sondern zeigt hier vielmehr „die spatial situation der Protagonisten an, also die Raumsituation“. Krumme nennt als Grundvoraussetzung für das Spiel mit dieser Linie folgendes: „Wenn man minimal bleibt, dann ist die Linie sehr stark interpretierbar“. Durch die starke Abstraktion lässt die Linie also mehr Platz zur Interpretation durch den Zuschauer, worauf in Abschnitt 2.2 noch konkreter eingegangen wird. Krumme betrachtet im Bezug auf die Änderung der Perspektive bzw. deren Akzeptanz beim Zuseher als wichtig, dass „die Änderung der räumlichen Situation sich immer vor den Augen der Zuschauer abspielt“ [A.3, S. 75]. Um die Akzeptanz des Zusehers zu fördern ist es dementsprechend empfehlenswert, auf Schnitte oder Kamerafahrten zu verzichten.

Genauer bedeutet das, dass die aufeinander folgenden Abschnitte bzw. Wechsel in der Bedeutung „logisch bleiben, dass das also nachvollziehbar ist für den Zuschauer – daraus entsteht [...] diese Akzeptanz“ [A.3, S. 75].

Für Kathrin Kuhnert ist die essentielle Eigenschaft der Linie, „dass sie abgrenzt und bildet“ [A.5, S. 76]. Sie geht hier speziell auf die Abgrenzung der Figur ein, wodurch diese für sie überhaupt erst gebildet werden kann, sowie auf die Trennung von Vordergrund und Hintergrund. Eben diese Funktion der Abgrenzung ist auch für *Love & Theft*



**Abbildung 2.2:** Einzelbilder aus dem Kurzfilm *Seiltänzer* [91] von Raimund Krumme.

[81] von Andreas Hykade relevant, welcher noch genauer in Abschnitt 3.3.2 behandelt wird. Hier gab es für Hykade ein „Bedürfnis nach Klarheit“, denn „man strebte plakative Flächen an, und diese plakative Fläche wiederum begründete eine klare Linie“, da die Linie hier speziell als „Begrenzung der Fläche“ fungiert [A.4, S. 88].

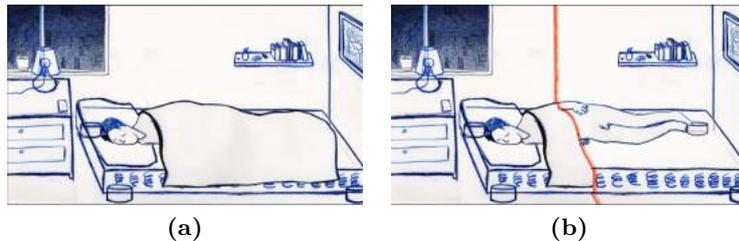
### 2.1.2 Erzeuger mehrerer Ebenen



**Abbildung 2.3:** Einzelbild aus dem Kurzfilm *The Dog Who Was A Cat Inside* [98] von Siri Melchior.

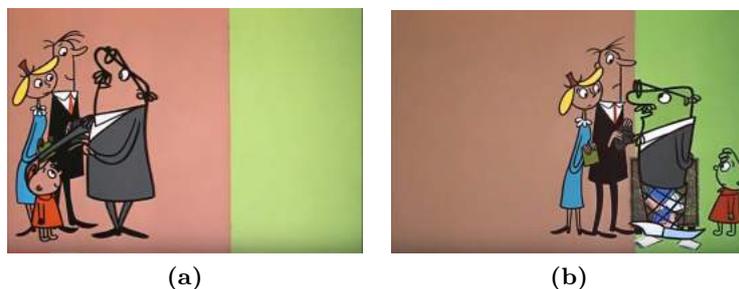
Dieses Erzeugen von Fläche bzw. der Darstellung von etwas ermöglicht mehrere übereinanderliegende Dimensionen, wie sie im Kurzfilm *The Dog Who Was A Cat Inside* [98] von Siri Melchior zum Einsatz kommen. In Abbildung 2.3 sind einerseits die

Figuren innerhalb der Linien erkennbar, durch die Verwendung von Negativraum als Positivraum, können allerdings parallel die flächigen Figuren wahrgenommen werden. Durch diese Möglichkeit entstehen also vielschichtige Dimensionen, wie sie in der realen Welt kaum möglich sind.



**Abbildung 2.4:** Einzelbilder aus dem Animationsfilm *Transparency* [104] von Daniel Šuljić.

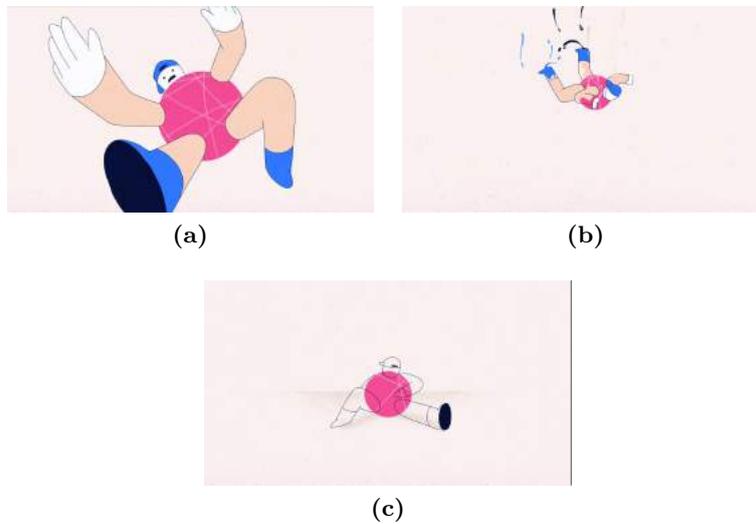
Daniel Šuljić setzt die Linie in seinem Animationsfilm *Transparency* [104] passend zum Titel dazu ein, verschiedene Ebenen sichtbar zu machen. Teilweise werden zusätzlich Linien verwendet, die wie eine Art Strahl funktionieren und Objekte, wie in Abbildung 2.4 beispielsweise die Decke, verschwinden lassen bzw. unsichtbar machen.



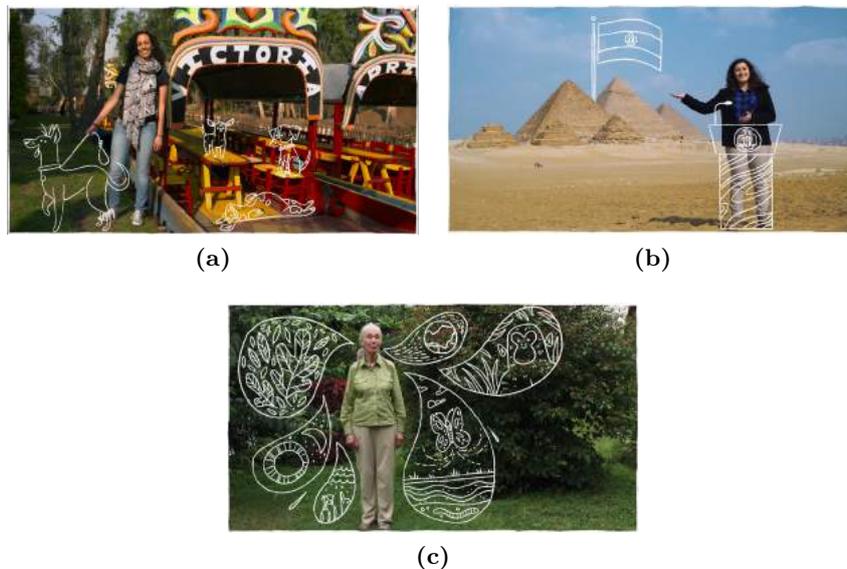
**Abbildung 2.5:** Einzelbilder aus dem Animationsfilm *Gerald McBoing-Boing* [66] von Robert Cannon.

In *Gerald McBoing-Boing* [66] haben die Figuren keine eigene Hautfarbe, wie in Abbildung 2.4 zu sehen ist. Ihre Gesichter werden durch Konturen begrenzt und mit der Farbe des Hintergrundes gefüllt. Dadurch kann der Hintergrund und damit auch die Hautfarbe des Charakters an die aktuelle diegetische Situation und Emotionslage angepasst werden. Witzig ist aber, dass der Hintergrund nicht sichtbar zu sein scheint, sondern die Charaktere die jeweilige Farbe annehmen, wie in Abbildung 2.5b anhand der Nase des Mannes mit der Brille ersichtlich.

Mit dieser Eigenschaft, der Linie als Behälter für die Füllfarbe der Fläche, experimentiert beispielsweise auch Mantas Gr in seinem Animationsfilm *The Fall* [100]. Der Protagonist verliert während eines Falls seine Füllfarbe in Armen, Beinen und Kopf und als er landet ist die ganze Farbe ausgelaufen und die Flächen wirken durchsichtig, wie in Abbildung 2.6 zu sehen.



**Abbildung 2.6:** Einzelbilder aus dem Animationsfilm *The Fall* [100] von Mantas Gr.

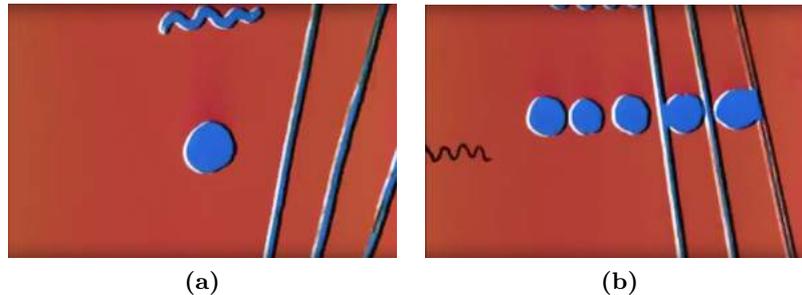


**Abbildung 2.7:** Einzelbilder aus der Webanimation *International Women's Day* [75] von Google.

Durch die Eindeutigkeit der Linie, im Vergleich zur Realität, eignet sie sich optimal, um die reale Welt um fantastische Elemente zu ergänzen und dennoch den Unterschied für den Betrachter bewusst erkennbar zu halten. Auf diese Art und Weise hat Google die Linie im Google Doodle zum *International Women's Day* [75] eingesetzt, um die Ziele verschiedener Frauen weltweit zu visualisieren, wie in Abbildung 2.7 zu sehen. Ein interessanter Aspekt der Linie ist, dass sie, wie in Abbildung 2.7c, unsichtbares wie

Sprache visualisieren kann.

### 2.1.3 Schwelle zwischen Welten



**Abbildung 2.8:** Einzelbilder aus dem Kurzfilm *Boogie-Doodle* [52] von Norman McLaren.

Dick Arnall bezeichnet die Linie als simpelstes Zeichen, das im Raum erzeugt werden kann, um als Grenzwert zu dienen, weil es als Gebilde gegen leeren weißen Raum wirkt [111]. Diese Funktion der Linie als Grenzwert, kommt beispielsweise im Kurzfilm *Boogie-Doodle* [52] von Norman McLaren zum Einsatz. In Abbildung 2.8 ist zu sehen, dass aus dem Kreis bei Berührung mit den Linien mehrere Kreise entstehen. Das funktioniert nur dadurch, dass die Linie eine Trennung des Raumes impliziert und sich der Kreis auf der anderen Seite der Linie, also in einem anderen Raum, anders verhalten kann. Diese Trennung in unterschiedliche Welten ist auch der Grund, wieso diese Änderung vom Zuseher akzeptiert wird.

Auch Orion Tait verwendet die Funktion der Linie als Grenze zwischen verschiedenen Welten in *Blackout* [51] sehr geschickt und ermöglicht so Szenenwechsel, wie sie in den Abbildungen 2.9a–b zu sehen sind und nutzt sie gleichzeitig auch, um mehrere Handlungsstränge parallel zeigen zu können, wie in Abbildung 2.9c.

### 2.1.4 Funktion als Rahmen

Hykade weißt darauf hin, dass es bei der Animation eine weitere wichtige „Begrenzung der Linie“ gibt – und zwar die Abgrenzung von der realen Welt zur Animation [A.4, S. 86]. Diese ist nämlich „durch vier Linien begrenzt – und in der Regel ist das das Erlebnis mit allen klassischen Leinwänden und mit allen klassischen Bildschirmen“, meint Hykade.

Die Begründung für die begrenzenden Linien innerhalb der Animation ist für Hykade „dieselbe, die es in der Malerei, in der Architektur und überall gibt, sie liegt sozusagen genau darin, nämlich den Raum im Raum zu definieren, wenn es nötig ist“ [A.4, S. 87].

Ein sehr interessantes Beispiel in Bezug darauf, ist die Mini-Serie *Karl Anton* [77] von Thomas Meyer-Hermann, bei welcher Hykade Key Animator war. Hier ist die Begrenzung des Raums durch ein Rechteck, laut Hykade „Teil des Konzeptes“, weil „Karl Anton sozusagen gefangen ist auch in diesem Kästchen und versucht sich aus diesem Kästchen zu emanzipieren, was ihm in der Regel nicht gelingt [A.4, S. 87].“ Einzelbilder dazu sind in Abbildung 2.10 zu sehen: Karl Anton agiert in der Mini-Serie eigentlich

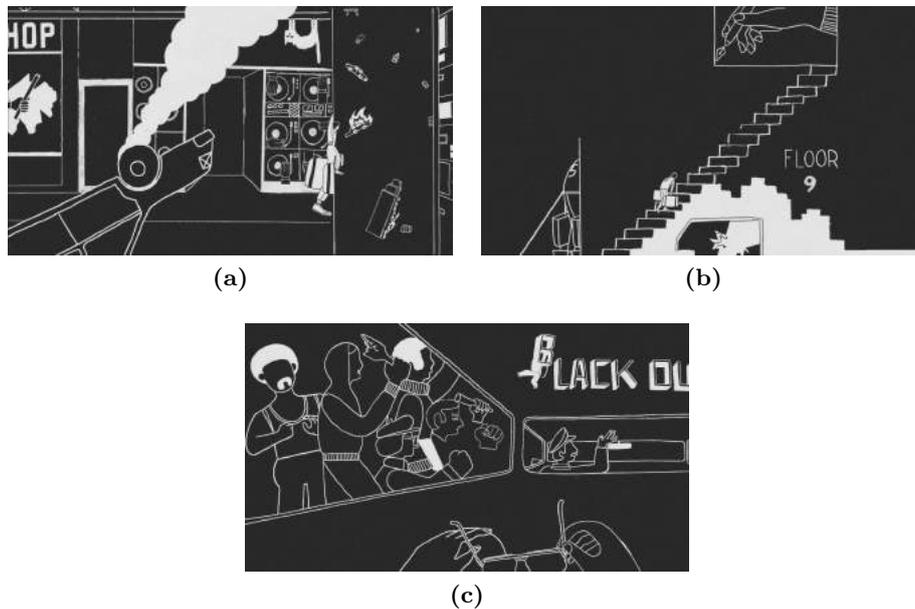


Abbildung 2.9: Einzelbilder aus dem Kurzfilm *Blackout* [51] von Orion Tait.

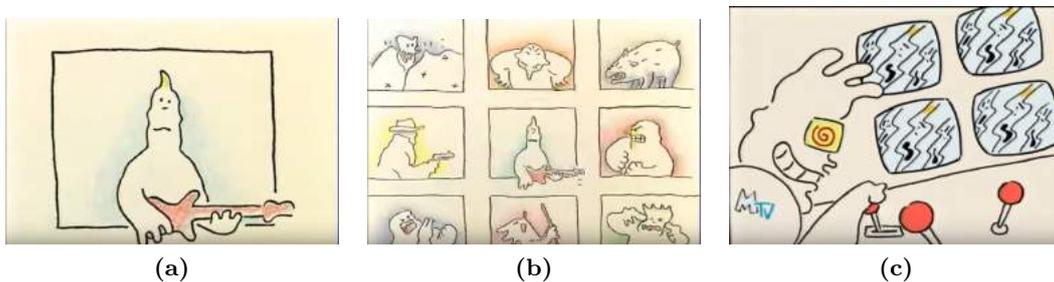
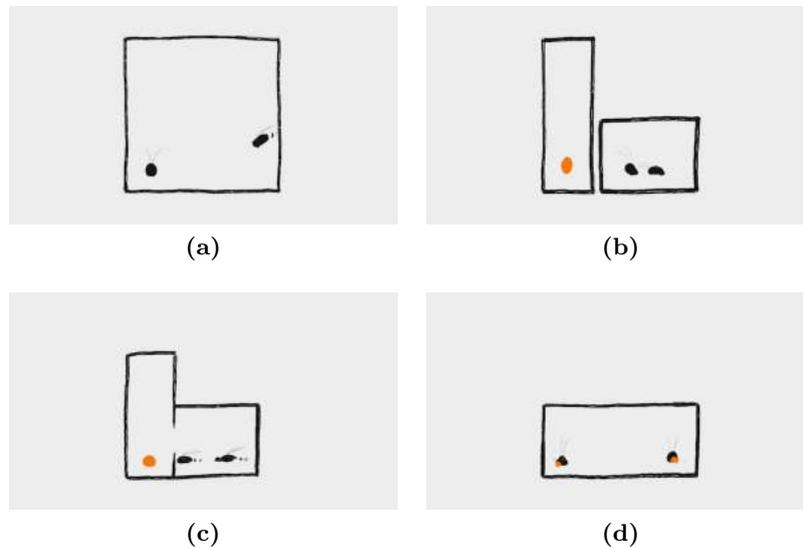


Abbildung 2.10: Einzelbilder aus der Mini-Serie *Karl Anton* [77] von Thomas Meyer-Hermann.

fast ausschließlich in einem Rechteck, wie in 2.10a zu sehen. Mit diesem Grundkonzept wird hier auch sehr oft gearbeitet, indem beispielsweise wie in 2.10b, die vom Gitarrenlärm genervten Nachbarn ebenfalls in angrenzenden Kästchen visualisiert werden – hier werden die Rechtecke also zur Visualisierung von Fenstern oder ähnlichem. In 2.10c wird der Rahmen als Bildschirm verwendet, wodurch eine zweite Ebene und Metalepse innerhalb der Animation entsteht. Auf diese wird in Abschnitt 3.2.4 mit Hilfe anderer Beispiele noch genauer eingegangen.

Ein Beispiel für die Linie als Grenze, bei dem die Grenze selbst schon fast zum Charakter wird, ist der Kurzfilm *Flo* [64] von Nora Marie Back. Der Film ist sehr reduziert gehalten und arbeitet als Grundlage mit zwei Punkten als Charakter, einem weiteren als deren Objekt der Begierde, dem Futter, und ein bzw. zwei Rahmen, die veränderbar sind und sich der jeweiligen Situation anpassen [64]. Das spannende ist



**Abbildung 2.11:** Einzelbilder aus dem Kurzfilm *Flo* [64] von Nora Marie Back.

hier, dass die Grenzen auf gewisse Weise verschiedene Räume erzeugen und diese auch verschmelzen können, wie in den Abbildungen 2.11 zu sehen. Für Back ergab sich die Verwendung dieses Rahmens aus der Idee einen eigenen Rahmen für die Handlung zu schaffen [A.6, S. 102]. Sie wollte ein quadratisches Framing nutzen, woraus sich die Umrahmung ergab, welche sie im Zuge des Prozesses auf die Idee brachte, den Aktionen mit diesem zu folgen und dadurch das Framing im Laufe des Films vor den Augen des Zusehers zu verändern.

Ein wichtiger Aspekt bei der Veränderung des Framings, war für Back die Verstärkung der Handlungen der Figuren, welche auf abstrahierte Weise Flöhe darstellen [A.6, S. 102]:

Es ist ja nur ein Punkt mit zwei Strichen und wenn ich den einfach umfallen lasse und dann so im Boden verschwinden lasse, fand ich das weniger stark, als wenn ich sage, wir trennen die beiden mal, also der eine hat sein Futter und der andere geht dann sozusagen nach und nach zu Grunde. Ich fand so hat es viel mehr Wirkung [...]

Durch das neue Framing, und durch die Bewegungen der Kiste, verstärken sich speziell zwei Dinge: Wenn der Floh das Futter aufisst, dann stirbt der andere Floh und die Kiste schrumpft bis der Floh verschwunden ist. Durch diese Geste und das damit verwendete Audio kann die Kiste hier auch als Charakter gesehen werden, der den Floh sozusagen zerquetscht. Das war allerdings nicht die Intention der Filmemacherin, ihr Ziel war „tatsächlich einfach das Gefühl zu vermitteln, dem Floh ist jetzt was schlimmes passiert [...] der Floh ist jetzt tot“ [A.6, S. 102]. Ein weiterer Punkt, der durch die Verwendung der Kiste verstärkt wird, ist das Teilen des Futters bzw. die Trennung der beiden Flöhe, durch die gemeinsame Position in einer Kiste oder aber die getrennte Positionierung in zwei unterschiedlichen Kisten. Zusätzlich zerteilen sich die Kisten vor

den Augen des Betrachters durch die Distanz der Flöhe, wie in Abbildung 2.11c zu sehen, was dem Thema des Teilens und Trennens noch zusätzlich an Wichtigkeit gibt. Für die Filmemacherin stand allerdings der Lernprozess des Flohs durch den repetitiven Prozess im Vordergrund, welcher ebenfalls durch das unterschiedliche Verhalten der Kisten unterstützt wird. Für Back hatte die Linie in *Flo* primär die Funktion eines „Wegweisers“, um „den Blick des Betrachters zu führen“, also speziell für das Framing und Staging [A.6, S. 102]. Sie weist aber auf diese Funktion der Linie im generellen hin. Die Linie funktioniert für sie „fast wie ein Pfeil – ein Pfeil ist ja auch nur ein Strich mit einer Spitze dran“ und wirkt als Aufforderung den Blick auf etwas bestimmtes zu lenken [A.6, S. 97]. Als Beispiel nennt sie hierfür den Comic-Effekt, welcher speziell in Animes eingesetzt wird und sich durch viele Linien mit Orientierung zu einem gemeinsamen Mittelpunkt auszeichnet und meist „zum Beispiel das Zentrum auf dem Gesicht der Figur“ hat. Back beschreibt dessen Wirkung folgendermaßen: „[D]er Betrachter schaut sich das dann viel intensiver an oder hat das Gefühl er wird da hingezogen“ [A.6, S. 97].

## 2.2 Die Linie als Mittel zur Abstraktion

Die Linie ist ein wichtiges Mittel der Abstraktion, da sie existente Komplexität auf ein Minimum reduziert, wie in Abschnitt 2.1.1 schon Brigitta Hosea zitiert wird [21, S. 354]. Auch für Krumme ist die Linie „eine erste Form der Abstraktion“, die Linie „ökonomisiert“ seiner Meinung nach die „Darstellung der Welt“ [A.3, S. 73]. Er meint allerdings, „manche Völker können nicht ohne weiteres Linien verstehen und rezipieren, [...] wir können das, weil wir eine lange kulturelle Erfahrung mit der Linie haben“.

### 2.2.1 Arten von Abstraktion

Erwin Feyersinger weist in Bezug auf Abstraktion darauf hin, dass es wichtig ist verschiedene Arten zu unterscheiden [13, S. 39–41]:

- nicht-gegenständliche Abstraktion (visuelle Abstraktion, die nichts anderes als sich selbst signifiziert),
- stilisierte Abstraktion (visuelle Abstraktion, die durch wenig detaillierte visuelle Ähnlichkeit etwas anderes signifiziert) und
- gedankliche Abstraktion (von Darstellungsebene unabhängig, Prozess der mentalen Verallgemeinerung und Reduktion durch Ableiten von konkreten, sinnlich erfahrbaren Phänomenen).

Feyersinger nennt als Beispiel für nicht-gegenständliche Abstraktion den Kurzfilm *Boogie-Doodle* [52] von Norman McLaren (siehe Abbildung 2.8), da die Formen nicht durch visuelle Ähnlichkeit auf etwas anderes signifizieren, wohingegen Feyersinger darauf hinweist, dass sich bei dem Kurzfilm *Hen Hop* [72] von Norman McLaren stilisierte Abstraktion finden lässt, da in Abbildung 2.12a eine visuelle Ähnlichkeit zu Hühnerfüßen und in Abbildung 2.12b die Form von einem Ei zu erkennen ist. In Abbildung 2.12c wird sogar eine Form genutzt die noch etwas mehr an ein Huhn erinnert. Im Zusammenhang mit Abstraktion hebt Erwin Feyersinger den Kontext als wichtig hervor, bei *Hen Hop* nennt er hier einerseits den Titel und andererseits die Barn-Dance-Musik von welcher der Kurzfilm begleitet wird [13, S. 39].

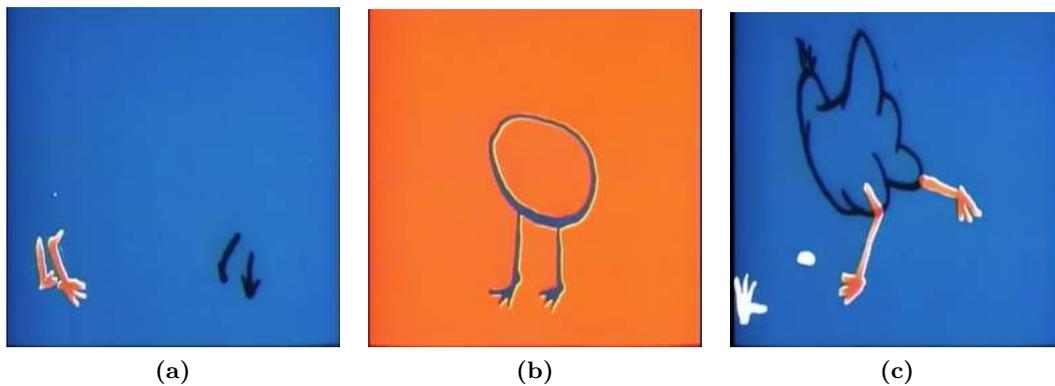


Abbildung 2.12: Einzelbilder aus dem Kurzfilm *Hen Hop* [72] von Norman McLaren.

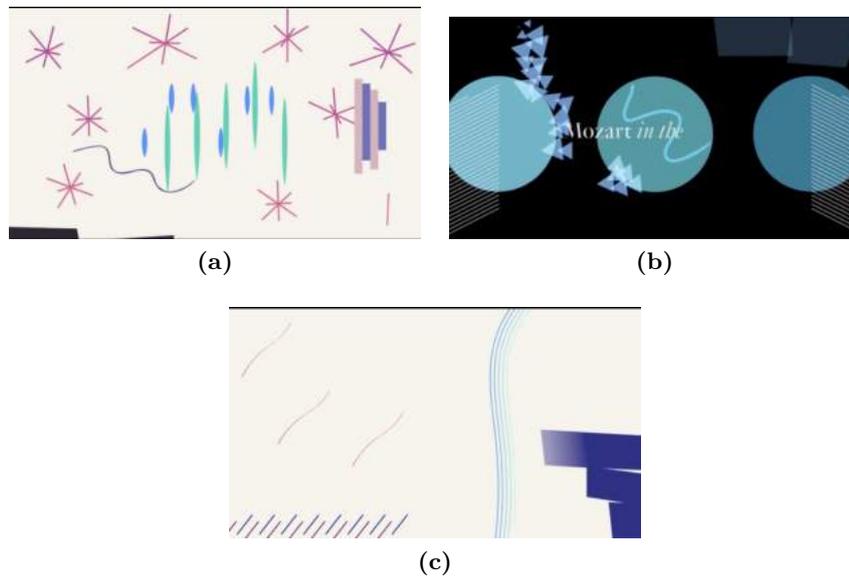


Abbildung 2.13: Einzelbilder aus den Intros der zweiten Staffel der Serie *Mozart in the Jungle* [85] von Roman Coppola, Jason Schwartzman, Alex Timbers und Paul Weitz.

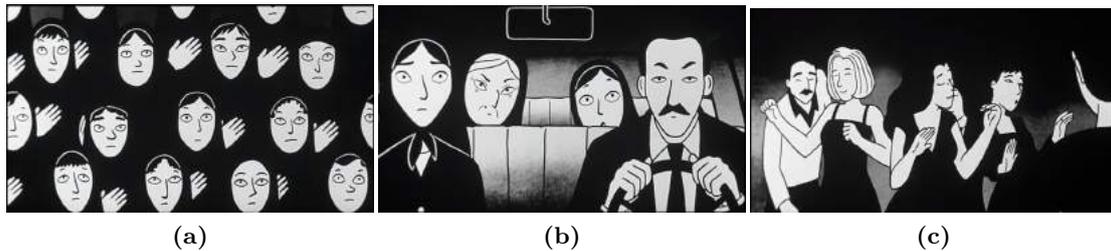
Die Intros der zweiten Staffel der Serie *Mozart in the Jungle* [85] von Roman Coppola, Jason Schwartzman, Alex Timbers und Paul Weitz nutzen ebenfalls die Musik als Kontext wodurch die Linien als Resultat der Musik gesehen und mit dieser verbunden werden können. Hier lässt sich beispielsweise das Schema feststellen, dass einzelne Töne als kurze gerade Linien visualisiert werden und Melodien als längere kurvige Linien (vergleiche Abbildung 2.13), welche in Verbindung mit einer parallelen Anordnung auch an Notenlinien erinnern (Abbildung 2.13c). Die geraden und verschieden langen Linien in Abbildung 2.13b und 2.13c, welche seitlich ins Bild kommen, können durch den Kontext zur Musik und den schräg nach oben gerichteten Winkel mit Trompeten assoziiert werden.

## 2.2.2 Reduktion und Generalisierung



**Abbildung 2.14:** Einzelbild aus dem Kurzfilm *Feet of Song* [62] von Erica Russell.

Durch visuelle Abstraktion, und die damit verbundene Reduktion, kann eine Animation zum Beispiel an Eindeutigkeit gewinnen [12, S. 176]. Außerdem kann die Unbestimmtheit gewisser Elemente zur Verallgemeinerung dienen, wie beispielsweise im Kurzfilm *Feet of Song* [62] von Erica Russell. Die Tänzerin ist hier nur wenig individualisiert und bleibt dadurch in vielen Aspekten unbestimmt (siehe Abbildung 2.14).



**Abbildung 2.15:** Einzelbilder aus dem Animationsfilm *Persepolis* [90] von Marjane Satrapi.

Benjamin Swiczinsky weist in diesem Kontext auch auf den Film *Persepolis* [90] von Marjane Satrapi als Paradebeispiel hin, da die Charaktere hier „ganz einfache Gesichtszüge haben“ [A.1, S. 63]. Die Gesichter der Figuren werden durch wenige Linien für Mund und Nase und zwei Pupillenaugen dargestellt. Swiczinsky weist darauf hin, dass eben diese Reduktion dazu führt, dass sich jeder in die Figuren hinein projizieren kann, unabhängig von der eigenen Herkunft, da die gezeigten Gesichtszügen die Personen nicht verorten. Dadurch werden die Themen und Probleme des Films, wie Liebe, Arbeit und Lebensziele, weniger national aufgefasst, sondern können Personen verschiedener Kulturen betreffen.

Man kann so also unter anderem auch, wie Swiczinsky meint „unterbewusste Vorurteile, die man beim Publikum vielleicht dann doch hat“ reduzieren und Figuren, aber auch Umgebungen oder Objekte offener gestalten und dem Zuseher die Möglichkeit geben „sich dann seine eigene Welt ein bisschen rein[zu]projizieren“ [A.1, S. 63].

Genau dieser Punkt war auch Kathrin Kuhnert bei ihrem Film *Moody Booty* [84] wichtig, die Figur in ihrem Film sollte kein Gender und keine bestimmte kulturelle



**Abbildung 2.16:** Einzelbilder aus dem Kurzfilm *Moody Booty* [84] von Kathrin Kuhnert.

Zugehörigkeit darstellen [A.5, S. 92]. „[E]s soll für alle gelten, also jeder soll sich rein versetzen können“, deshalb hat sie der Figur auch den Namen *You* gegeben. Die Figur ist in Abbildung 3.25a vor und in Abbildung 3.25b nach ihrem Wandel zu sehen. Weitere Gründe für die Reduktion der Figur war die Narration des Films [A.5, S. 92]:

Für die Geschichte, die ich erzählen will, brauche ich kein Gesicht, er braucht keinen Mund, er wird nicht reden. Ich will auch seine Emotionen über die Bewegung zeigen, also seinen Tanz. [...] [dafür] braucht er auch keine Finger oder Zehen. Also alles, was nicht sein muss, wollte ich einfach weg haben.

### 2.2.3 Freiraum für Interpretation

Erwin Feyersinger weist ebenso darauf hin, dass durch Reduktion visueller Information zwar einerseits Klarheit, Eindeutigkeit und bessere Verständlichkeit erzielt werden können, dass aber parallel dazu auch einige Leerstellen entstehen, die Interpretation seitens der Zuschauer offen lassen [12, S. 39].

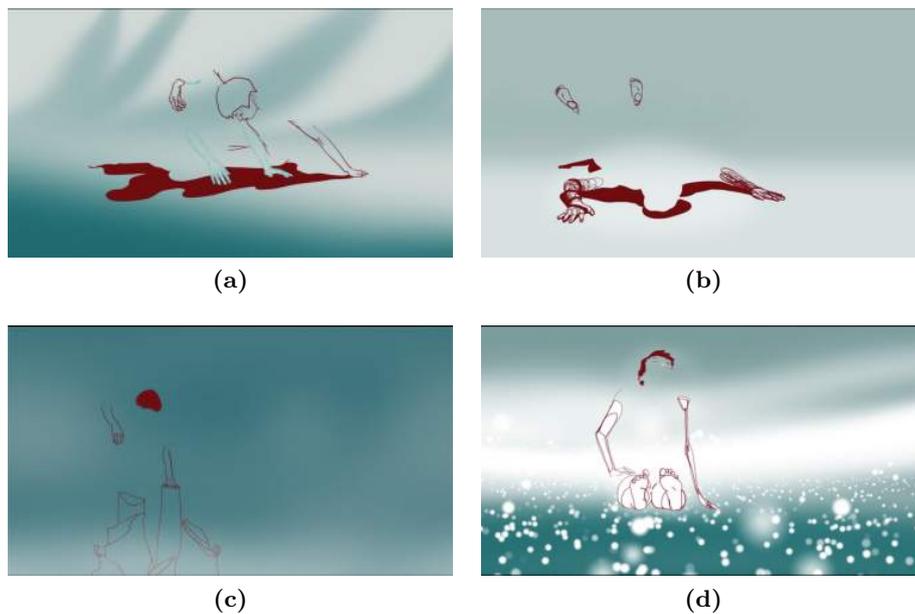
Für Swiczinsky liegt das primär daran, dass der Rezipient bei der Linie sofort erkennen kann, dass sie nicht der Realität entspringt, sondern diese nur repräsentiert [A.1, S. 64]. Die Linie stellt also nicht den Anspruch von Realität. Swiczinsky nennt hier auch seinen Film *Heldenkanzler* [71] als Beispiel, da er hier ursprünglich meinte, man müsse einen solchen Film mit Schauspielern drehen. Er hat sich dann aber für die Umsetzung als Animation entschieden und dafür das Thema zu karikieren, solch ein Film sollte seiner Meinung nach mit der Möglichkeit der Linie zur Reduktion entstehen, da die Linie „nicht versucht, die Realität nachzumachen, sondern [...] ist nur inspiriert von der Realität und [...] interpretiert die Realität so, wie [...] auch gute Kunst“ [A.1, S. 64].

Hykade hat „die Hoffnung, dass durch Reduktion Raum für den Zuschauer bleibt, für die Imagination des Zuschauers“ [A.4, S. 82]. Für ihn „herrscht im besten Fall größtmöglicher Raum für den Betrachter, um darin sozusagen seine eigene gedankliche Welt mit ein zubringen. Das setzt natürlich die Bereitschaft beim Betrachter voraus [...] es geht im Endeffekt um den Raum, den Sie lassen.“ Er weist auf die Songtext-Zeile „Do you respect me for what I did or for what I didn’t do?“ hin und stellt fest, dass es,

„wenn wir über die Linie reden, auch ganz viel darum [geht], welche Linien wir nicht gebrauchen.“

Für Kuhnert ist ein weiterer Punkt bei der Reduktion durch Linien, dass es nicht zu viel Ablenkung für den Zuseher geben soll, um die Konzentration inhaltlich auf das Nötigste zu lenken [A.5, S. 89].

### 2.2.4 Resultat von Freiraum



**Abbildung 2.17:** Einzelbilder aus dem Kurzfilm *Sonata* [94] von Nadia Micault.

Im Kurzfilm *Sonata* [94] von Nadia Micault wird der in Abschnitt 2.1.1 erörterte Negativraum zur visuellen Abstraktion genutzt, wie in Abbildung 2.17 zu sehen ist. So werden beispielsweise nur die Körperteile des Tanzpartners abgebildet, die gerade für die Bewegung und Stimmung relevant sind (siehe Abbildung 2.17a). Bei der Hauptfigur ist das ähnlich, wobei hier meist der Körper ausgespart wird und dadurch mittig Negativraum entsteht, welcher durch die Abgrenzung in mehrere Richtungen in gewisser Weise wiederum zur Fläche wird. Hier wird die Reduktion vorwiegend verwendet, um auf die relevanten Bewegungen, Handlungen und Stimmungen zu fokussieren, durch das Weglassen einiger Elemente, von denen der Zuseher aus Erfahrung mit der realen Welt annimmt, dass sie existieren, entsteht Interpretationsspielraum auf Seiten des Zusehers.

Torban Grodal stellt fest, dass unsere Konzepte von Realität und Realismus auf bestimmten Parametern einer audiovisuellen Repräsentation basieren und wir als Zuseher viele verschiedene mentale Prozesse vollziehen, um den Realitätsstatus von jedem Parameter abzurufen [18]. Für die Wahrnehmung von abstrakten Figuren ist es dabei von Bedeutung, dass wir einzelne Objekte getrennt von ihrem Hintergrund wahrnehmen können und sie dadurch außerhalb ihres Kontextes wieder erkennen [29, S. 137].

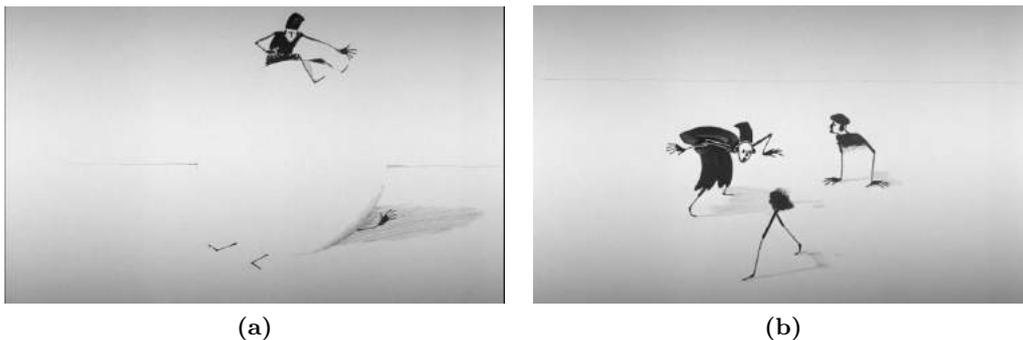
Für Nadia Micault war das Spiel mit dem Negativraum hier zusätzlich eine Art

Metapher für die Gefühlswelt der Protagonistin:

[A]ctually it is one of the main ideas of the film—the whole idea is about feeling whole again. So, it’s really about [...] you know the expression like “falling to pieces” or “it breaks my heart”, when we think about [...] feelings, which are really strong, and sometimes you can feel that you miss some parts [...] [T]he narrative of the film is, that the man is here from the start, and he actually behaves around her, and he tries to get her attention. So, he’s there from the beginning, and she is in all her emotions and focused and running everywhere trying to get back her pieces, and he is trying to help her, but he can’t, because she just can’t see him. And then after a while, she starts to notice his existence, and then they learn to focus with the energy of the other. So when she starts to see him, she can expand her universe a little bit and find a little balance.

Das Weglassen der eigenen Körperteile der Protagonistin soll also zeigen, dass sie sich nicht komplett fühlt, sich sozusagen noch nicht vollkommen selbst gefunden hat. Je mehr sie zu sich kommt und ihre Gefühle und Gedanken sortiert, desto vollständiger wird auch ihr Körper, desto weniger Negativraum gibt es in ihr sozusagen – sowohl bildlich als auch metaphorisch. Dass der andere Charakter im intensivsten Teil des Filmes fast vollkommen verschwindet und anfangs auch viel Negativraum aufweist, hängt hingegen mehr mit der Wahrnehmung der Protagonistin zusammen, als mit den Gefühlen des männlichen Charakters, da der Film eine Subjektive der Protagonistin beschreibt.

Hier ist besonders auch der Punkt interessant, dass der Betrachter den Negativraum mit seinem Vorwissen aus der Realität auffüllt und in Gedanken ergänzt. Krumme meint zu diesem Phänomen der Ergänzung durch den Zuschauer: „Wir machen uns auch als Filmemacher immer die Erfahrung der Zuseher zu Nutze, die Erfahrung, die wir als normale wahrnehmende und sehende Menschen haben“ [A.3, S. 77].



**Abbildung 2.18:** Einzelbilder aus dem Film *Passage* [89] von Raimund Krumme.

Ein sehr gelungenes Beispiel dafür ist in seinem Animationsfilm *Passage* [89] zu finden, eines davon ist in Abbildung 2.18a zu sehen. Das spannende an diesem Bild ist, dass hier, durch die Unterbrechung der Horizontlinie sowie der Linien der Körper, eine weitere unsichtbare Linie entsteht, die der Zuseher hier automatisch ergänzt und im Kontext als Schneeball interpretieren kann. Krumme weist hier auf den wichtigen

Aspekt der Gestaltpsychologie hin: „[D]ass man eben die gute Form oder die gute Kurve weiterführt, auch wenn sie nicht sichtbar ist“ [A.3, S. 77]. Diesen Aspekt der menschlichen Wahrnehmung macht sich Krumme an einer anderen Stelle des Films, ( siehe Abbildung 2.18b) zu Nutze, um eine, wie er es nennt „Diskontinuität der Linie“ im Körper der Figur zu erzeugen und diese dadurch zu dekonstruieren. Dieser verblüffende Effekt funktioniert hier also dadurch, dass der auf den Körper fallende Schnee eben nicht durch Linien, sondern vielmehr durch deren Fehlen visualisiert wird.

### 2.2.5 Dynamischer Punkt mit Richtung

Wassily Kandinsky beschreibt die Linie als „unsichtbares Wesen“ [25, S. 51], Für ihn ist sie nur die Spur des sich bewegenden Punktes. Sie entsteht als „Erzeugnis des Punktes“ aus dessen Bewegung „durch Vernichtung der höchsten in sich geschlossenen Ruhe des Punktes“. Die Linie ist also der Sprung aus dem Statischen ins Dynamische. Kandinsky unterteilt die Bewegung in Spannung und Richtung und weist darauf hin, dass der Punkt zwar Spannung in sich trägt, aber keine Linie aber unbedingt beides haben muss [25, S. 52]. Die Linie hat für Kandinsky die Kraft der Flächenbildung [25, S. 55]. Die Linie ist laut Monika Maier-Speicher autonom und beschreibend zugleich. „Autonom, da sie der Vorstellung entspringt“ und „beschreibend, da sie das Ergebnis von Erfahrung durch eine scharfe Naturbeobachtung ist“ [31, S. 76].

Für Hykade ist die Linie in seinen Arbeiten „die äußere Gestalt“ von Animation, also dem „was uns im Unsichtbaren bewegt“ [A.4, S. 81]. Die Animation hat für ihn „damit zu tun, die unsichtbare Welt zu gestalten“. Er verweist dabei auf den Wortursprung „anima“, welches „der Geist, die Seele“ bedeutet, „das liegt sozusagen im unsichtbaren Bereich, der Reiz liegt auch im unsichtbaren Bereich“.

Auch Krumme gefällt die Arbeit mit Linien besonders deshalb, weil man durch deren Eigenschaft der Abstraktion und Reduktion „viel mehr noch die Aufmerksamkeit in die Bewegung setzen kann – die Bewegung individualisiert“ [A.3, S. 81].

## Kapitel 3

# Die Linie in Bewegung

Events turn into objects,  
things with a meaning.

---

John Dewey [8, S. 166]

### 3.1 Die Linie als Eigenheit der Animation

Vivian Sobchack bezeichnet die Linie als ein Element, das Live-Action-Film von Animation abgrenzt, da sie nur als konzeptuelles Metaobjekt ohne Existenz außerhalb der Idee und grafischen Repräsentation existiert [38, S. 253]. Auch Brigitta Hosea vertritt diese Ansicht und meint, dass Kanten und Konturen im realen Leben nicht mit Linien oder Konturzeichnungen versehen sind [21, S. 354]. Paul Atkinson nennt diese Linie, die in der realen Welt nicht vorkommt und als Zeichnung durch einen Erschaffer entsteht „Ligne Claire“ [1, S. 271]. Durch diese Abgrenzung zum Live-Action-Film und der Realität wird die Linie eine Besonderheit der Animation.

Die Fähigkeit durch eine einzelne Linie Leben zu erzeugen, ist für Chuck Jones eine seiner wichtigsten und erstaunlichsten Entdeckungen [24, S. 52–53]. In Anlehnung daran schreibt Vivian Sobchack, dass die Animation durch die Linie lebt [38, S. 253]. Die Linie stellt für sie hier die spezielle interne Metaphysik von Animation in den Vordergrund und widerspricht dabei der eigenen Ontologie. Die Linie wird also durch Bewegung von ihrer Existenz als abstraktes geometrisches Konstrukt zu einer Existenz in Bewegung, welche frei von den physikalischen Gesetzen der realen Welt funktioniert. Paul Wells argumentiert, dass Animation, genau durch diese Unabhängigkeit von den Bedingungen der realen Welt, Bewegung in all ihren Variationen ergründen kann [43, S. 6].

### 3.2 Die Linie erhält Bedeutung durch Bewegung

Die Stärke von Animation ist nach Dan Torre, die Fähigkeit Bewegung und Bild auf neue Weisen zusammen zu führen [42, S. 253].

Für Andreas Hykade ist Bewegung das zentrale Element von Animation [A.4, S. 84]:

Die Bewegung spielt DIE zentrale Rolle. Die Bewegung ist „Anima“, das ist die Beseelung. Ohne Beseelung keine Emotionen, kein Interesse beim Publikum. Und das trifft interessanter Weise nicht nur auf die Bewegung, sondern auch auf die Ruhe zu. Das heißt auch, wenn eine Figur statisch ist in ihrer äußeren Gestalt, kann das ja immer noch sein, dass in ihrem Inneren ein Orkan tobt. Und diesen Orkan zum Ausdruck zu bringen in Momenten der Ruhe, das ist die große Herausforderung.

Auch die Linie wird durch Bewegung beseelt und spielt speziell in ihrer bewegten Form eine sehr wichtige Rolle in der Animation. Durch Bewegung steht die Linie in Beziehung mit sich selbst und formt dadurch Abenteuer, Geschichte und gibt sich selbst Bedeutung [34, S. 183].

Krumme meint, dass man sich durch die Simplizität in seinen Zeichnungen besser auf die Bewegung und die kontinuierliche Veränderung konzentrieren kann [117, S. 76]. Weiters schreibt er, dass seine Zeichnungen oft erst durch Bewegung überhaupt an Bedeutung gewinnen. In seinem Hilton Hotel Werbespot *Hammock* [70] (siehe Abbildung 2.1) wird beispielsweise die Hängematte im Negativraum auch durch die schaukelnde Bewegung für den Zuseher als Hängematte sichtbar. Spannend ist hier, dass auch unsere Wahrnehmung auf Bewegung basiert und wir durch eben diese, und die dadurch mögliche wiederholte Betrachtung aus unterschiedlichen Perspektiven, auch in der realen Welt Unterschiede erkennen können [7, S. 76].



**Abbildung 3.1:** Einzelbilder aus (a) der Serie *La Linea* [78] von Osvaldo Cavandoli und (b) dem Hilton Hotel Werbespot *Dancing Couple* [55] von Raimund Krumme.

### 3.2.1 Fokus Bewegung

Aber nicht nur die Bewegung verleiht der Linie Bedeutung, auch anders herum. Philippe Marion beschreibt zwei Kategorien von Linien: Einerseits „la ligne-contour“, welche eine Figur oder ein Objekt der Diegese beschreibt und andererseits „la ligne-expression“, welche teilweise abgelöst von dem Objekt ist, welches sie beschreibt [32, S. 92]. Interessante Beispiele hierfür finden sich in *La Linea* [78] und *Jordan* [76], aus denen Einzelbilder in Abbildung 3.1 zu sehen sind. Durch solche Linien kann die Bewegung verstärkt werden,

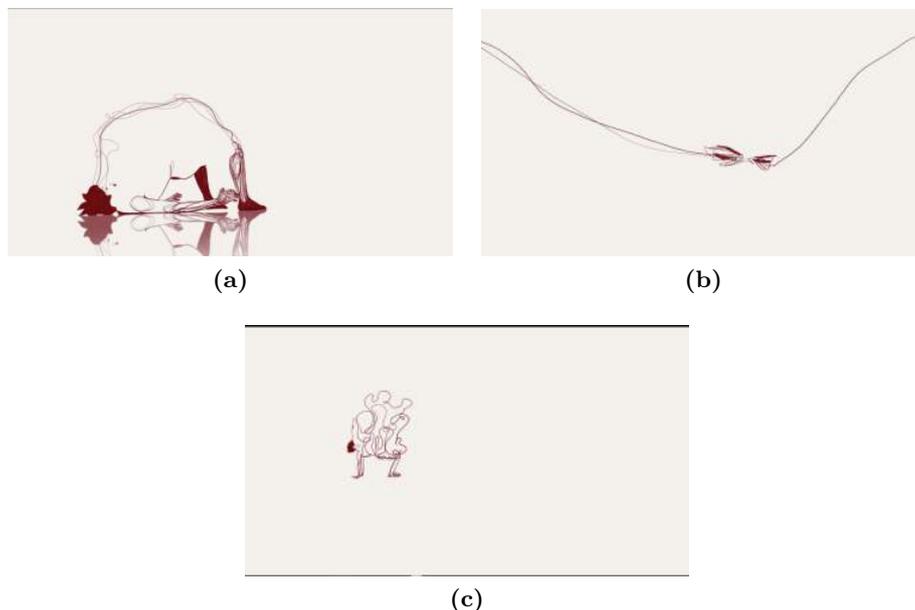
wie in Abbildung 3.1a die der weg fliegenden Linienteile und in 3.1b die „Flugbahn“ des Jungen.

Krumme hat hier ganz bewusst die kreisförmige Bewegung „als Bewegungslinie, die dann wieder in der Figur mündet“ aufgenommen und meint dazu, der „Aspekt der Kontinuität ist nicht gebrochen, also es sind nicht nur die Figuren, die entstehen, sondern eben auch die Speedlines in dem Moment [...] integraler Bestandteil der Bewegung“ [A.3, S. 78].

Nora Marie Back weist darauf hin, dass die Bewegung selbst sich ebenfalls durch eine, in den meisten Fällen unsichtbare, Linie beschreiben lässt und dass gute Animation „in sauberen Arcs stattfindet“, also eine runde weiche Linienform hat, welche eine organische lebendige Bewegung beschreibt [A.6, S. 109].

### 3.2.2 Emotion und Lebendigkeit

In Bewegung ist die Linie laut Vivian Sobchack nicht mehr so simpel, ehrlich und überschaubar wie ihre geometrische Basis [38, S. 253]. Die einzelne, zweidimensionale animierte grafische Linie ist sowohl abstraktes geometrisches Konstrukt und durch Bewegung zugleich eine exzentrische Visualisierung von Energie und Entropie. Die Linie, in der ihr zugrunde liegenden geometrischen Klarheit, kann also durch Bewegung wesentliche dynamische Prozesse sichtbar machen. Die Linie kann dadurch Lebendigkeit vermitteln. Das ist für den Einsatz in der Animation eine wichtige Funktion, wodurch die Linie für die Animation auch unabdingbar ist.



**Abbildung 3.2:** Einzelbilder aus dem Kurzfilm *Sonata* [94] von Nadia Micault.

Wesentlich für die Animation ist aber auch die Vermittlung von Emotion und Stimmung. Eine einzelne Linie oder minimale Kombinationen von Linien reichen laut Philippe Marion aus, um eine Variation von Stimmungen und narrativen Objekten zu erzeugen

[32, S. 24]. Dieses Phänomen kann sehr deutlich im Kurzfilm *Sonata* [94] von Nadia Micault beobachtet werden. In Abbildung 3.2a wird die Darstellung einer Frau an ihrer Vorderseite durch einige Linien ergänzt, welche sich sehr unbändig bewegen. Durch diese Bewegung entsteht zusätzliche Energie, welche man mit Gefühlen wie innerem Chaos oder innerem Brodeln verbinden könnte. Das wird noch durch die eher chaotischen Linien in Armen und Beinen verstärkt. Durch den großen Negativraum zwischen Linien und restlichen Körperteilen entsteht gleichzeitig das Gefühl von innerer Leere und Distanz. Die Filmemacherin Nadia Micault wollte hier zeigen, dass die Protagonistin mit viel Energie versucht ihren Fokus zu finden, aber es nicht schafft [A.2, S. 69]:

I think that in that part of the film, she retries to focus. [...] she is into pieces—she explodes, she comes back, she falls [...] and so she tries to be one and be focused but she can't. And at that moment she is trying very hard and the energy is not under control. She's trying but it's not working [...] [the] arms and legs [...] shape is under control but their inside energy is not.

In Abbildung 3.2b wird das Zusammenkneifen der Augen durch chaotische enge Linien verstärkt, wodurch ein energisches Gefühl vermittelt wird. Diese chaotischen Linien sind jedoch Teil einer einzigen Linie. Dadurch, dass diese intakte Linie seitlich von der Figur wegführt, wirkt diese als Einschränkung bzw. Bindung. Hier wird also auf subtile Weise auch das Gefühl von Abhängigkeit vermittelt. Wobei hier aber auch das geometrische Konstrukt Linie von Bedeutung ist. Die Filmemacherin Nadia Micault wollte mit dieser Szene in den Film einleiten und erklären, worum es in dem Film geht [A.2, S. 69-70]. Für sie geht es hier primär um das Finden der Grenzen:

I choose to make this one line with the eyes because it is about the music and it is about someones intimacy. [...] My intention wasn't to make her escape because I think for me there is no escape. It's just something you have to live with. She maybe goes everywhere because she wants to try the frame of it. But [...] It's much more about the experience trying to find the boundaries than to escape actually.

In Abbildung 3.2c wirken die Linien sehr chaotisch und vermitteln dadurch, und durch die schnellen Bewegungen, das Gefühl von Hektik. Dieses Gefühl wird durch die Musik und schnelle Formänderung der Linien noch verstärkt.

### 3.2.3 Line Of Action

In der Animation kann eine Linie aber auch Emotion und Lebendigkeit erzeugen ohne direkt sichtbar zu sein. Für Benjamin Swiczinsky steht die Linie schon am Anfang der Konstruktion von Animation, nämlich in Form der Line Of Action [A.1, S. 60]. Zwei Beispiele sind in Abbildung 3.3 zu sehen. Die Line Of Action macht einerseits die Pose des Charakters „lesbarer“, also klarer und verständlicher und gibt ihm eine eindeutige Richtung [121]. Durch diese Linie bekommt der Charakter Lebendigkeit und eine deutlichere Intention. Je nach Richtung, Krümmung und Form der Linie kann auch die Emotion und der mentale Zustand des Charakters kommuniziert werden [121]. Für



Abbildung 3.3: Einzelbild aus *Mickey's Christmas Carol* [83]. Bildquelle: [121].

Benjamin Swiczinsky ist diese Linie, eine Linie in der Figur, welche zwar nicht sichtbar, aber dennoch spürbar ist [A.1, S. 60]. Er meint, dass es dann viele Linien gibt „mit einer Tendenz in eine Richtung. Und das erzählt etwas“ [A.1, S. 60]. Auch Nadia Micault meint im Interview [A.2, S. 73]: „The line is [...] mostly a direction, it's a meaning“.



(a)



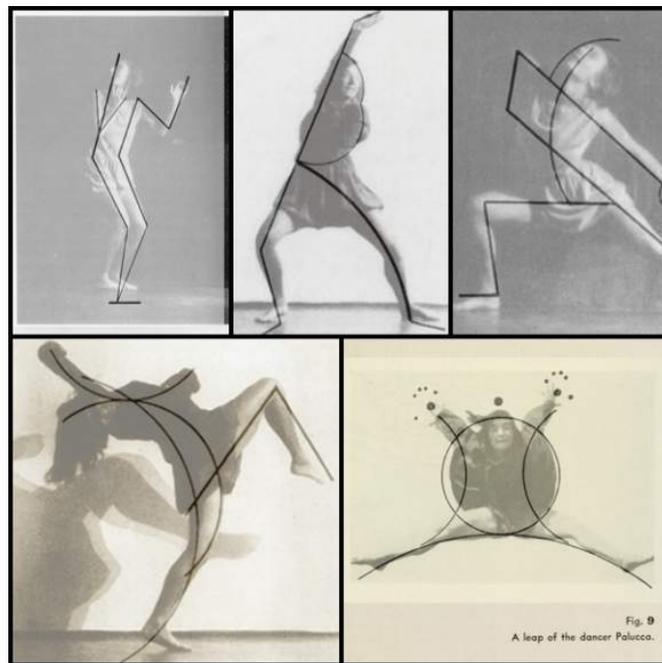
(b)

Abbildung 3.4: Fotos von der Ausstellung *An Abode Where Lost Bodies Roam Each Searching for Its Lost One – Raimund Krumme Solo Exhibition*. Bildquelle: [114].

Im April gab es eine Ausstellung von Raimund Krumme in Tapei namens *An Abode Where Lost Bodies Roam Each Searching for Its Lost One – Krumme Solo Exhibition*. Dort wurden unter anderem einige seiner Zeichnungen ausgestellt, welche die Line Of Action als Basis haben. Im Interview (siehe Anhang A.3, S. 79) erklärt er, dass er dort beispielsweise in einem bestimmten Rhythmus mit einem dicken Pinsel Grundlinien für Figuren auf beispielsweise eine zehn Meter lange Wand gemalt hat (siehe Abbildung 3.4). Der Rhythmus war hier sehr wichtig, damit die Linien weder zu akribisch, noch zu oberflächlich werden. In einem zweiten Zeichendurchgang hat er diese entstandenen Pinselstriche dann durch Gliedmaßen zu Figuren ergänzt. Krumme meinte in dem Zusammenhang, dass eben diese Spontanität auch etwas sei, dass er auch am Animationsfilm sehr spannend finde, da diese Spontanität dann wieder interpretiert und kanalisiert

werden kann, weil man „die Möglichkeit hat diese dennoch zu korrigieren oder auch bestimmte Betonungen vorzunehmen oder Dinge wegzulassen“ [A.3, S. 79].

Pirkko Rathgeber nennt die Line Of Action ein Hilfsmittel, um das Bild in Bewegung zu versetzen [36, S. 97]. Sie untersucht den Einsatz unterschiedlicher Linien zur Erzeugung von kinetischer Energie und Spannung, welche den Ausdruck, die Bewegungsrichtung und die Intention der Figuren beeinflussen [36, S. 97f]. Stark damit verknüpft ist die Wahrnehmung des Zusehers. Die Linie hat für sie in Zusammenhang mit Figuren zusätzlich zur Beschreibung der Kontur die Funktion als „imaginiertes [...] tragendes Gerüst, welches die innere Struktur widerspiegelt, bis hin zur Achse als Hauptlinie der Ausrichtung“ [36, S. 102, 106]. Claudia Jeschke spricht bei diesem Festhalten der Körperhaltung davon, dass „in der Position gleichermaßen Vergangenheit und Zukunft des Bewegungsverlaufes enthalten sind“ [23, S. 79]. Für Thomas Lamarre liegt der Animation von Bewegung deren De- und Rekonstruktion zugrunde [30, S. 16]. Der Künstler muss die Bewegung der Figur dabei in eine Serie von einzelnen Abbildungen zerlegen, um sie später wieder zusammenzufügen. Preston Blair sieht die Line Of Action eng mit der Figur verbunden und empfiehlt diese als Basis der Figur anzulegen [3]. Von ihr gehen für ihn der Rhythmus, die Lesbarkeit, sowie die Unmittelbarkeit der Figur und deren Animation aus. Durch eine geschwungene Line Of Action wird beispielsweise eher Dynamik ausgedrückt und Energie erzeugt. In diesem Zusammenhang sind auch die *Tanzkurven* von Wassily Kandinsky interessant, in welchen er die Energie konkreter Tanzposen mit Hilfe von mehreren Linien visualisiert, wie in Abbildung 3.5 zu sehen.



**Abbildung 3.5:** *Tanzkurven* von Wassily Kandinsky. Bildquelle: [119].

Auch beim Characterdesign an sich spielt die Linie für die Kontur und Form eine sehr große Rolle. Swiczinsky weist darauf hin, dass es hierbei von Bedeutung ist, „wie viele Ecken es gibt und wie viele Rundungen, also wie viele Lines, wie viele Curves“

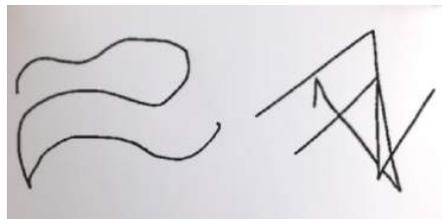
[A.1, S. 60]. Er meint, dass beispielsweise eckige Linien und rundere Linien unterschiedliche Geschichten erzählen und andere Charakterzüge erzeugen. Beispielsweise wirken eckige Linien aggressiver als rundere wiederum sympathischer. Er macht dabei auch auf die Redewendung „ein straighter Typ“ aufmerksam. Für einen solchen Charakter wird man vermutlich auch tatsächlich eher gerade Linien verwenden.



**Abbildung 3.6:** Einzelbilder aus dem Kurzfilm *Moody Booty* [84] von Kathrin Kuhnert.

Eben solche Gedanken hat sich auch Kathrin Kuhnert für ihren Film *Moody Booty* [84] gemacht. Ihre Hauptfigur sollte sympathisch und süß wirken, daher hat sie sich für kurvige Linien entschieden, um einen runden Charakter zu erschaffen. Zu Beginn des Films gibt es einen „Aggressor“ beziehungsweise einen „Angriff“ auf die Figur aus ihrem Inneren heraus, welcher sie gefangen nimmt. An dieser Stelle hat sich die Filmemacherin dazu entschlossen durch harte Ecken und Kanten einen möglichst großen Kontrast zu erzeugen, um die Gefahr zu visualisieren. Zusätzlich hat sie hier die Farbe Schwarz verwendet, welche „destruktiv“ wirken soll im Gegensatz zum Weiß, welches für sie im Kontext ihres Films „Sorglosigkeit“ und „Langeweile“ ausdrückt.

Krumme erklärt, dass es „in der Gestaltpsychologie bestimmte Rückschlüsse durch bestimmte Linien wie am Beispiel von *Takete* und *Maluma* gibt. *Takete* beschreibt eher weiche Linien, *Maluma* hingegen eher harte, eine Skizze von Krumme ist dazu in Abbildung 3.7 zu sehen [A.3, S. 73]. Krumme ergänzt, dass Menschen gedanklich schon eine Entsprechung zur Linienwirkung bilden, also dazu ob eine Linie aggressiv, schnell sympathisch oder smooth wirkt.



**Abbildung 3.7:** Screenshot der von Raimund Krumme gezeigten Skizze während des-Skype Interviews (Kontrast wurde nachträglich verstärkt).

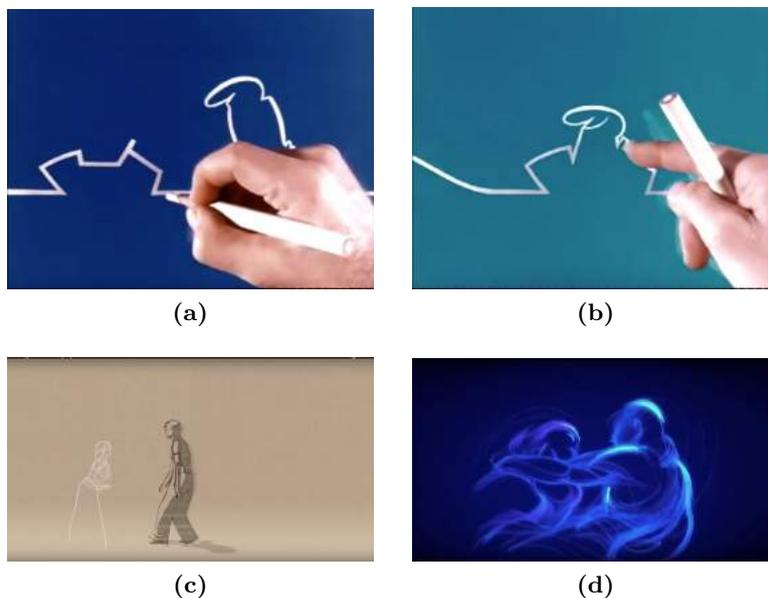
Philippe Marion stellt fest, dass simple Zeichnungen am lebendigsten sind, weil der Betrachter den Schwingungen der Linie besser folgen kann [32, S. 30–31]. Dadurch kann die Energie, die durch die Linien entsteht, besser wahrgenommen werden. Im Schwung

der Linie liegt aber auch die Energie und Bewegung mit welcher der Erschaffer sie erzeugt hat. Die Bewegung und das Tempo ist laut Marion im Bogen jeder Linie und in der Beschaffenheit ihrer Kanten zu erkennen [32, S. 52].

### 3.2.4 Ergebnis eines Prozesses

Norman Klein schreibt, das Publikum soll bei Animation die eindringende Hand des Erschaffers spüren [28, S. 24]. Für Krumme ist dieser menschliche Faktor wesentlich – das Gefühl der Gegenwart der zeichnenden Hand, die aggressiven Gesten, die sanften Bewegungen oder unbestimmtes Skizzieren während eine Figur entsteht, bezeichnet er als dessen Seele [117]. Für Paul Atkinson trägt die Linie die Bewegung ihrer eigenen Entstehung in sich [1, S. 269]. Aber nicht nur die Bewegung ist ein wichtiger Faktor, der durch den Entstehungsprozess in die Animation einfließt. Für Brigitta Hosea sind auch der kreative Beweggrund, die Materialien, aber auch der historische, soziale und kulturelle Kontext der Produktion wichtige Einflüsse, die durch die Animation vermittelt werden [21, S. 353]. Die Animation besteht also nicht einfach nur aus Linien, die in Bewegung versetzt werden, es werden in gewisser Weise auch die Umstände der Entstehung und deren Prozess vermittelt.

#### Handbewegung des Erschaffers



**Abbildung 3.8:** Einzelbilder aus (a) und (b) der Serie *La Linea* [78] von Osvaldo Cavandoli (c) dem Kurzfilm *Thought of You* [102] von Ryan Woodward (d) dem Kurzfilm *Duet* [61] von Glen Keane.

Für Norman Klein muss nicht direkt die Hand des Erschaffers zu sehen sein, diese kann für den Zuseher durch die Zeichnung greifbar werden [28, S. 22]. Wie in Abbildung 3.8c zu sehen, wird im Kurzfilm *Thought of You* [102] von Ryan Woodward der Prozess

des Zeichnens beispielsweise durch die für Skizzen typischen Perspektivenlinien vermittelt. Am sichtbarsten sind diese hier bei Kopf, Brust und Taille der weiblichen Figur zu erkennen. Auch im Kurzfilm *Duet* [61] von Glen Keane fließt der Prozess des Zeichnens sehr in die Animation ein, indem viele feine Linien verwendet werden, wie sie beim Skizzieren entstehen. Hier ist außerdem die Bewegung aus dem Entstehungsprozess der Linien deutlich erkennbar.

Andreas Hykade meint, dass „das stilistisch Originäre“ zwar für einige Werke ein wichtiger Teil ist, sodass in der Extremform nur der eine spezielle Künstler oder die eine spezielle Künstlerin ein solches Werk schaffen kann [A.4, S. 88]. Er betont allerdings, dass die Linie in seinen eigenen Arbeiten „in der Regel keine originäre Linie“ ist, da für ihn das Augenmerk auf einer einfachen Adaption liegt. Er sieht eine „enorme Option“ in einer Linie, die man „unterschiedlichen Künstlern anvertrauen kann, damit sie das Gesamtwerk bereichern“. Er unterstützt diese Aussage mit der Songtextzeile „What cannot be imitated perfect, must die“ von Bob Dylan und weist darauf hin, dass sich jeder Künstler mit seiner individuellen Linie auch in gewisser Weise selbst begrenzt und dadurch auch die Gefahr der „künstlerische[n] Isolation“ gegeben ist [A.4, S. 88].

Krumme beschreibt die Bewegung als der Linie „immanent“ und stellt fest, „dass die Linie Ausdruck der Bewegung ist“ [A.3, S. 73]. Er meint hier konkret die Handbewegung des Künstlers, welche die Linie erzeugt. Seiner Meinung nach kann man „durch die Art der Linie Rückschlüsse auf die Verfassung des Autors ziehen“. Die Bewegung, mit welcher die Linie erzeugt wurde, deutet für Krumme auf den Gemütszustand des Erschaffers hin. Beispielhaft beschreibt er in dem Zusammenhang die Linie mit den beiden Gegensätzen „krakelig“ und „beschwingt“. Krumme betont auch die Möglichkeit der Vorwegnahme von Bewegung für die Animation durch den Entstehungsprozess.

### Metalepse

In anderen Animationen wird wiederum genau mit dem Aspekt der sichtbaren Hand des Erschaffers gearbeitet. In der Serie *La Linea* von Osvaldo Cavandoli ist die Hand des Erschaffers, sowohl beim Zeichnen der Figur und ihrer Umwelt, zu sehen (siehe Abbildung 3.8a), und interagiert zusätzlich auch mit der Figur – in Abbildung 3.8b schiebt die Hand beispielsweise die Figur in einem Fahrzeug an [78]. Diese Eingriffe in die Animation heißen Metalepse. Erwin Feyersinger beschreibt diese als fiktive paradoxe Überschreitung der Grenzen zweier sich gegenseitig ausschließender Welten [11, S. 279]. Durch diese Überschreitung kann die Rolle des Erschaffers verstärkt werden [11, S. 282]. Ein sehr wichtiges Merkmal bei *La Linea* [78] ist die intakte Linie, welche horizontal zu den Seiten des Bildausschnitts verläuft. Paul Atkinson stellt fest, dass dadurch die Bewegung der Entstehung sehr deutlich zum Ausdruck kommt, da der Blick des Zusehers dadurch weg von der Figur – in den Raum der gerade nicht sichtbar ist – gelenkt wird [1, S. 277].

Der Erschaffer ist aber nicht nur dann eine Figur der Animation, wenn er selbst darin zu sehen ist. Donald Crafton schreibt, dass der Erschaffer durch den Akt des Zeichnens eine Performance durch die Figur gibt [5, S. 298]. Brigitta Hosea beschreibt die Figur in dem Zusammenhang als eine Art „Proxy“ [21, S. 360]. Der Künstler gibt den Figuren also nicht nur Leben, sondern lebt in gewisser Weise auch in ihnen. Durch diese Sichtweise bekommt der Entstehungsprozess noch mehr Bedeutung für die Animation.

Frank Thomas und Ollie Johnston bezeichnen den Künstler als Schauspieler der nicht durch seinen Körper, sondern seine Fähigkeiten eingeschränkt wird [41, S. 66]:

Drawing is giving a performance; an artist is an actor who is not limited by his body, only by his ability and, perhaps, experience.

Der eigene Strich jeden Künstlers ergibt sich für Swiczinsky zusätzlich zu den eingeschränkten – oder wie er es formuliert „konzentrierten“ – Fähigkeiten durch dessen individuelle Persönlichkeit [A.1, S. 62]. Diese fließt, auf einer sehr unbewussten Ebene, in die Animation mit ein.

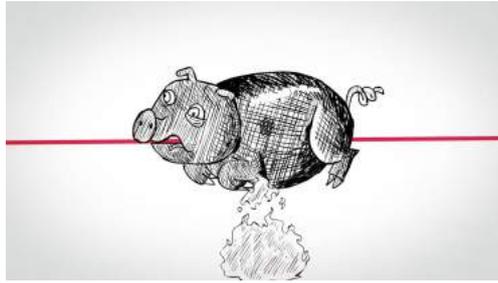
Ein weiterer interessanter Punkt ist die Performance des Künstlers in Bezug auf die bewegten Linien. Kuhnert weist darauf hin, dass der Erschaffer einer Animation nicht nur durch seine Linienführung die Animation prägt und seinen persönlichen Wiedererkennungswert schafft, sondern auch durch den eigenen Animationsstil, also auf welche Weise die Linien in den aufeinanderfolgenden Bildern zum Leben erweckt werden [A.5, S. 93]. Sie unterscheidet beispielhaft Animationsstile, die sich „snappy“ oder aber „bouncy“ verhalten.

### Digitale Perfektion

Ein wichtiger Umstand der Linie ist auch das Werkzeug bzw. das Medium, welches der Künstler verwendet, um die Linie zu kreieren. Hier kann man zwei große Bereiche mit enormen Unterschieden benennen: den analogen und den digitalen.

Kuhnert beschreibt die digitale Linie im Gegensatz zur analogen als „clean“ und eher „steril“, sieht allerdings in beiden Varianten jeweils einen gewissen Charme [A.5, S. 93]. Für Swiczinsky ist die analoge Linie die charmantere Variante, da er die digitale Linie als zu perfekt empfindet [A.1, S. 57]. Für ihn ist die analoge Linie menschlich, denn der Mensch ist ebenso nicht perfekt und das macht die analoge Linie für ihn sympathischer. Er erklärt auch, dass er manchmal bei digitalen Arbeiten die nicht-perfekten Eigenschaften der analogen Linie reproduziert, also sozusagen nachträglich Fehler einbaut, da ihm wichtig ist, dass man die Hand des Erschaffers spürt. Eine digitale Linie für die menschlichen Sehgewohnheiten wie eine analoge wirken zu lassen erfordert also dementsprechend mehr Arbeitsaufwand. Ein beispielhaftes Werk hierfür sind die Werbespots für die Wiener Zeitung [106–109], da hier ein Kontrast zwischen der roten Linie und den schwarzen Darstellungen entstehen sollte, wie in Abbildung 3.9. Die rote Linie wurde hier bewusst digital und klar gestaltet, da sie in diesem Beispiel die Zeitung und somit Verlässlichkeit und Stabilität repräsentieren sollte [A.1, S. 60]. Die schwarzen Linien sollen die chaotische Welt darstellen und wurden daher nachträglich mit einem etwas analoger anmutendem Design versehen, beispielsweise durch Schraffur, wie sie in analogen Medien für Comics verwendet wird. Ein wichtiger Aspekt war hier auch das Vibrieren der schwarzen Linien, welches durch das bild-weise Zeichnen der Linien entsteht und daher ebenso an analoge Techniken erinnert.

Im Interview stellt Micault fest, dass die besten Zeichnungen für *Sonata* die auf Papier waren [A.2, S. 71]. Sie erklärt aber, dass sich das Design dieser ersten Tests dann im Zuge des Prozesses digital reproduzieren ließ und sie sich dann für eine digitale Umsetzung entschieden hat. Ein wesentlicher Punkt bei der Arbeit mit digitalen Linien ist der



**Abbildung 3.9:** Einzelbild aus dem Werbespot für die Wiener Zeitung *Zusammenhänge verstehen* – *Kaffeehaus* [108] von Benjamin Swiczinsky und Conrad Tambour.

Unterschied von vektor- und pixelbasierten Programmen. Pixelbasierte Programme können die analoge Linie eher simulieren, da die Linie beispielsweise in der Deckkraft oder Textur variieren kann, wohingegen vektorbasierte Linien sehr klar und perfekt sind. Micault hat beispielsweise mit Adobe Photoshop gearbeitet, mit welchem durch verschiedenste digitale Pinsel eine analoge Linie annäherungsweise simuliert werden kann. Zusätzlich ist hier die Handbewegung noch zu spüren, da mit einem Grafiktablett gearbeitet wurde, was die Linie zusätzlich durch ihren Schwung auch lebendiger wirken lässt.

Für Kuhnert und Back ist die Entscheidung für eine digitale Linie eine Frage der Ökonomie. Kuhnert sieht die Vorteile der digitalen Linie darin, dass ihre Erzeugung „schnell und effizient“ ist und der Künstler „viel Kontrolle“ über die Linie hat [A.5, S. 93]. Back hat sich für ihren Animationsfilm *Flo* für eine digitale und so für sie „reduzierte Produktion“ entschieden [A.6, S. 93]. Ein starker Beweggrund war unter anderem die repetitive Eigenschaft ihrer Narration, welche mit einer digitalen Umsetzung einiges an Arbeit und Zeit erspart, im Gegensatz zu einer analogen Umsetzung.

Ein sehr interessantes Beispiel, das mit den Eigenschaften der digitalen und analogen Anmutung von Linien arbeitet, ist *Once Upon A Line* [87] von Alicja Jasina. Das Interessante ist hier speziell die Veränderung der Linienstruktur im Verlauf des Films. Zu Beginn des Films wird der Protagonist etabliert, welcher sehr ordentlich ist und eine regelmäßige Tagesroutine hat. In dem Part des Films werden sehr klare schwarze Linien mit digitaler Anmutung verwendet, wie in Abbildung 3.10a zu sehen. Der Protagonist begegnet einer weiblichen Figur, welche mit rosafarbenen Linien und auch Flächen mit analoger Anmutung dargestellt wird. Die Routine und der Charakter des Protagonisten wird von dem der weiblichen Figur überschattet, was zusätzlich durch die Veränderung der schwarzen Linien von sehr klaren und geraden zu sehr zittrigen und chaotischen Linien visualisiert wird, wie in Abbildung 3.10b zu sehen.

### Die getrennte Betrachtung von Bewegung und Bild

Dan Torre stellt fest, dass der Animationsprozess die getrennte Betrachtung von Bewegung und Bild voraussetzt [42, S. 47].

Durch die getrennte Betrachtung von Bewegung und Bild können neue Kombinationen entstehen und Figuren in der Animation erst belebt werden. Matthias C. Hänselmann erklärt, dass der Zuseher die Objekte in einem ersten Schritt wahrnimmt, in einem



**Abbildung 3.10:** Einzelbilder aus dem Animationsfilm *Once Upon A Line* [87] von Alicja Jasina.



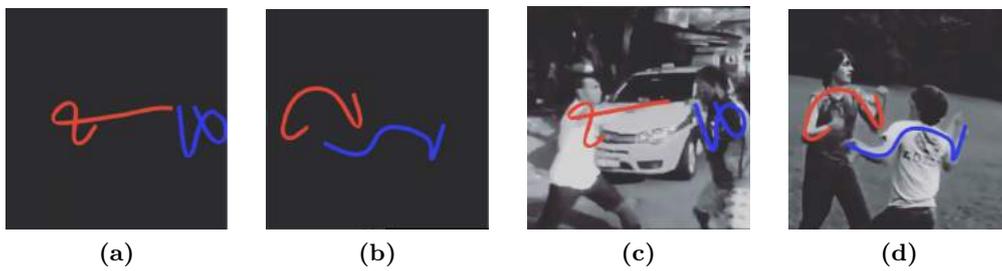
**Abbildung 3.11:** Einzelbilder aus dem Animationsfilm *Moody Booty* [84] von Kathrin Kuhnert.

zweiten als Vermittler von Inhalten erkennt und in einem dritten Schritt in Zusammenhang mit dem Verständnis der gesehenen Bewegung eine Bedeutung abstrahiert, wie beispielsweise die Schrittfolge eines Tanzes [20, S. 76].

Der Protagonist in *Moody Booty* von Kuhnert hat in Bezug auf seine Grundform humanoide Merkmale. Die Herangehensweise im Prozess der Belebung war daher Bewegungsabläufe, hier im speziellen Tanzbewegungen, von realen Menschen auf die Figur anzuwenden, wie beispielhaft in Abbildung 3.11a zu sehen. Dazu hat Kuhnert die Keyframes der Bewegungen analysiert und eine Art Skelett aus Linien eingezeichnet, welches dann an die Proportionen des Protagonisten angepasst und übernommen wurde, um die Bewegungen zu übertragen [A.5, S. 91].

Alein aufgrund der Bewegung können, laut Hänselmann, „emotionale oder allgemein kognitive Aspekte“ selbst auf extrem abstrahierte Elemente übertragen werden [20, S. 172]. Der Zuseher bringt diese dabei mit „entfernt vergleichbaren Erscheinungsformen und Objekten der Realität in Zusammenhang“. Ein Beispiel hierfür ist in Abbildung 3.12 zu sehen. Der Zuseher kann die Bewegung der beiden Linien als die Arme kämpfender Personen interpretieren, da er den Bewegungsablauf aus Erfahrung kennt.

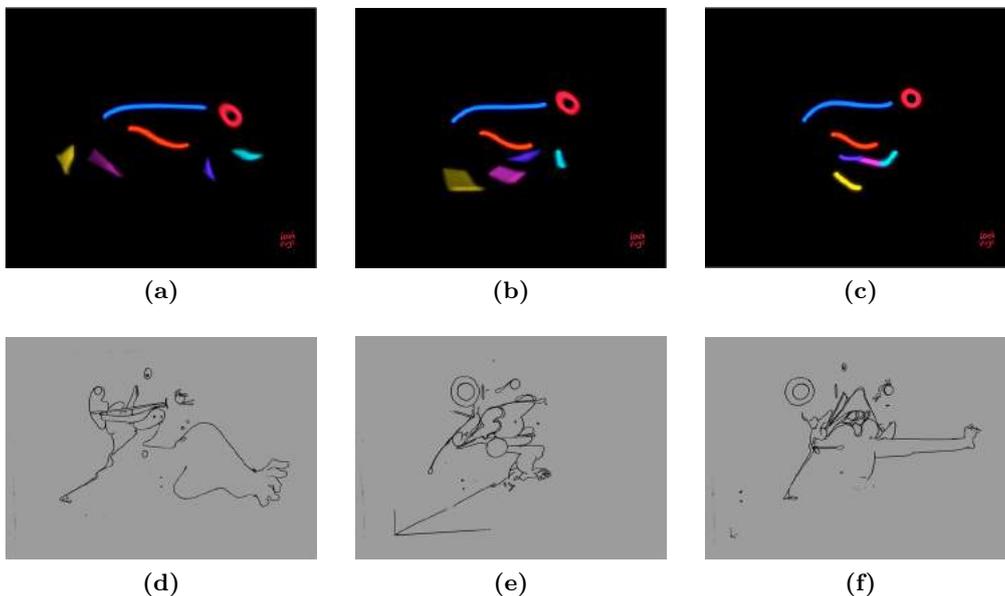
Figuren müssen also nicht direkte Repräsentationen von Lebewesen sein, um dessen Bewegungsabläufe annehmen zu können. In Abbildung 3.11b sind beispielsweise



**Abbildung 3.12:** Einzelbilder aus einer abstrahierten Animation eines Kampfes. Bildquelle: [112].

abstrakte Formen zu erkennen, deren Bewegung in der Animation an Fische und Vögel erinnert.

Durch Anwendung von konkreten Bewegungsabläufen auf abstrakte Linienkonstrukte können sehr spannende Animationen entstehen. Beispielsweise können mehrere einzelne Linien in Bewegung zu einer zusammengehörigen Figur werden, in Abbildung 3.13a-c entsteht aus einzelnen farbigen Linien ein laufender Leopard oder ähnliches. Aber selbst komplexere Ansammlungen abstrakter Formen können durch Bewegung belebt werden. In Abbildung 3.13d-f ist trotz sehr abstrakter Formen und viel Transformation eine laufende humanoide Figur zu erkennen.



**Abbildung 3.13:** Einzelbilder aus Animationsloops abstrakter Runcycle. Bildquellen: [120, 125].

Die getrennte Betrachtung von Bewegung und Bild ist auch für das Thema des nächsten Abschnitts ein sehr wesentlicher Aspekt.

### 3.3 Die Linie im Wandel

The act of giving form determines  
form itself,  
and the process is more important  
than the form.

---

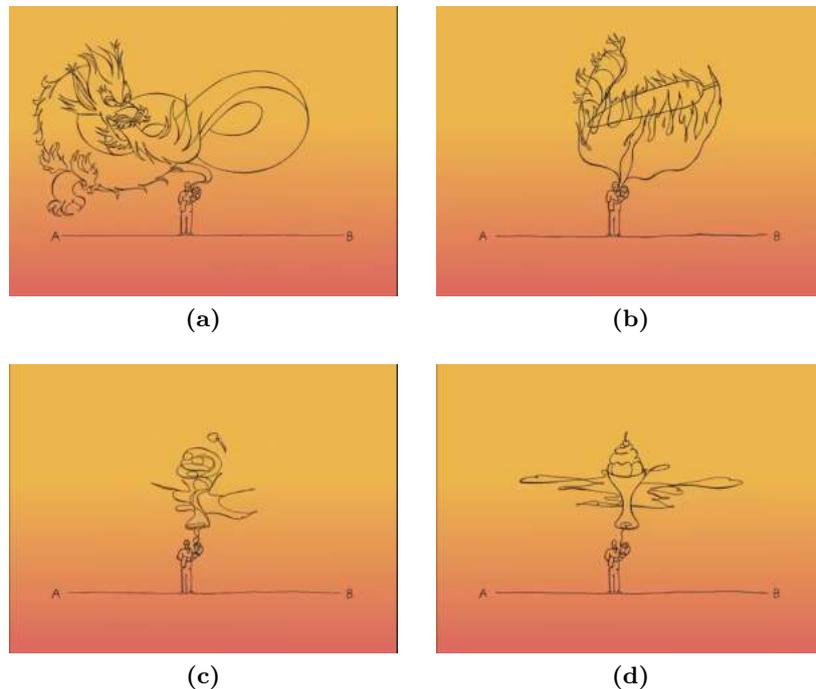
Paul Klee [26, S. 166]

#### 3.3.1 Basis von Metamorphose

Durch ihre abstrakte geometrische Struktur kann sich die Linie in Bewegung stark verändern und dadurch mehrere verschiedene Gestalten annehmen, und dennoch die gleiche Linie bleiben. Paul Wells bezeichnet die Metamorphose dabei als eine wichtige Struktur der Animation, welche es ermöglicht ein Bild in ein komplett anderes zu wandeln, beispielsweise eben durch die Entwicklung einer Linie [44, S. 69]. Sergei Eisenstein spricht hier davon, dass die Linie ihre eigene Verformung erzeugt, einen Umbruch und einzigartigen Protest gegen die Unveränderbarkeit des Endgültigen [10, S. 33]. Metamorphose ist eines der Grundthemen der Hilton Hotel Werbespots von Krumme, am deutlichsten ist diese in *Dragon* [60] zu sehen. Die Linie stellt einen Kellner da, wobei der Dampf des Kaffees sich in einen Drachen 3.14a, anschließend in zwei Chili-Schoten umgeben von Feuer 3.14b und letztendlich in einen Eisbecher 3.14d verformt. Vivian Sobchack stellt dazu fest, dass die Linie hier in einem nicht-hierarchischen selbstreflexiven Dialog mit sich selbst steht [38, S. 257]. Paul Ward beschreibt diese Rekursivität als ein Zurückfließen in sich selbst [127]. Es wirkt als würde die Linie sich selbst aktiv in eine andere Form wandeln und dennoch stets ihre Grundform als Linie bewahren. Die Linie wird durch Bewegung also zu einer provisorischen aber konkreten Existenz [38, S. 253].

Barbara Flückinger bezeichnet die Metamorphose als magischen und verstörenden Effekt, weil er „einen Grundpfeiler des menschlichen Realitätsverständnisses angreift, nämlich die Figurenidentität“ [14, S. 24]. Andreas Hykade widerspricht hier und meint, dass Metamorphose im Gegenteil sogar ein Kernaspekt – nicht nur der menschlichen, sondern der universellen Natur aufweist. Seiner Meinung nach ist auch deshalb der Mensch so an diesem Thema interessiert [A.4, S. 83]. In der Realität ändern sich Menschen und Dinge allerdings meist eher langsam und kontinuierlich, diese fließende und schnell mögliche Transformation durch Metamorphose, widerspricht also dem, was wir kennen. Andreas Hykade meint in dem Zusammenhang, dass „Animation die Möglichkeit gibt, diese Aspekte sehr plastisch und direkt zu zeigen, auch mit einer gewissen Effektivität“ [A.4, S. 83].

Norman Klein spricht davon, dass die Naturgesetze von einem alternativen Gesetz, einer „Uncanny Logic“ abgelöst werden [28, S. 21]. Gerade diese Unabhängigkeit von den Gesetzen der Realität könnte Metamorphose ihre Attraktivität verleihen. Sergei Eisenstein schreibt dies einer gewissen Allmacht zu – einer Wandelbarkeit, Fluidität und Plötzlichkeit in Gestaltbildung – welche dem Menschen fehlt und die dieser deshalb bewundert [10, S. 21]. Wie in Abschnitt 3.1 erläutert, ist die Linie in Bewegung unabhängig von den Bedingungen der realen Welt, wodurch Metamorphosen erst möglich werden. Die Linie ist also eine grundlegende Basis von Metamorphose. Der Zuseher akzeptiert



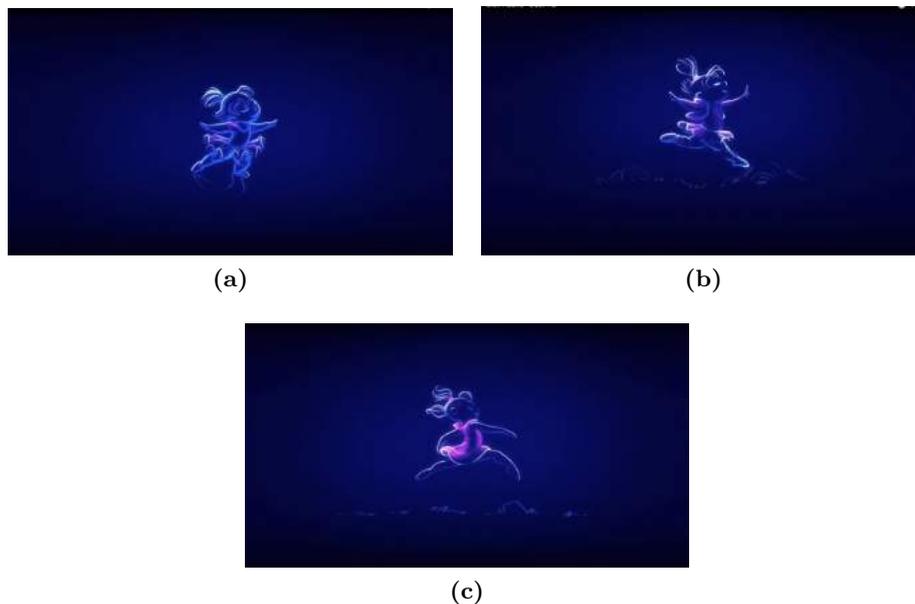
**Abbildung 3.14:** Einzelbilder aus dem Werbespot *Dragon* [60] für Hilton Hotels von Raimund Krumme.

die Metamorphose auch aus dem Grund, dass die Linie als solche bestehen bleibt und die Veränderung dadurch nur auf der Ebene dessen, was sie darstellt, passiert.

Für Paul Wells ermöglicht Metamorphose, durch den Prozess der Animation selbst, einen flüssigen Übergang zwischen Bildern, flüssiger als dieser bei nachträgliche Bearbeitung entsteht [44, S. 69]. Ein sehr gutes Beispiel für einen flüssigen Übergang durch Metamorphose ist der Kurzfilm *Duet* von Glen Keane. In Abbildung 3.15 ist beispielsweise zu sehen, dass in einer Szene des Kurzfilms das Älterwerden eines Mädchens über die Dauer eines Sprunges passiert – ein Prozess der in der Realität mehrere Jahre dauert. Diese Szene ist daher auch ein gutes Beispiel für die Unabhängigkeit von Gesetzen der Realität. Die Transformation ist hier sehr flüssig, was vermutlich einerseits daran liegt, dass die Linien für das Auge des Betrachters wirken, als würden sie bestehen und intakt bleiben, und andererseits durch die zusätzliche Bewegung, die durch den Sprung impliziert wird, von der wir es in der Realität auch gewohnt sind, dass sie weitere Bewegungen von beispielsweise Kleidung und Haaren auslöst.

### 3.3.2 Ani-Morph

Von Paul Wells ist es bei der Metamorphose von essenzieller Bedeutung, dass sie eine abgeschlossene und merkbare Formänderung abbildet [44, S. 69]. Michael Fierson betont dabei die Wichtigkeit eines Ausgangsobjekts und eines daraus entstehenden Endobjekts [15, S. 23]. Dabei hängt die Transformation durch das Ausgangs- und Endobjekt von etwas Konkretem ab, das bereits etabliert oder existent ist, meint Anne Daniel [6, S.



**Abbildung 3.15:** Einzelbilder aus dem Kurzfilm *Duet* [61] von Glen Keane.

155]. Es ist also wichtig, dass die Metamorphose einen Zustand, der für den Zuseher als etwas Konkretes erkennbar ist, in einen anderen abgeschlossenen und dabei ebenfalls konkreten Zustand überleitet. Während dieser Transformation bzw. zwischen Anfangs- und Endzustand müssen die entstehenden Objekte jedoch nicht als etwas Konkretes erkennbar sein. Diese Objekte, die während der Metamorphose entstehen, nennt Norman M. Klein „Ani-Morph“. Er definiert Ani-Morph als einen Zwischenzustand in dem das Objekt nicht aussieht wie es ausgesehen hat oder aussehen wird – als einen plötzlichen und unbeständigen Übergang, bei dem das Objekt wirkt als würde es sich auflösen [28, S. 22]. Die Zwischenzustände sind also ein sehr wesentlicher Bestandteil von Metamorphose. Hier zeigt sich die Stärke der Linie, auch nicht-konkrete Formen annehmen zu können, welche in der Realität so nicht existieren. Vivian Sobchack sieht darin ekstatische Momente, in denen Linie und Figur deren Grenzen entkommen [38, S. 260]. Für sie wird deren Einzigartigkeit dabei aber weniger gebrochen als vielmehr aufgezeigt.

„Die Zeichnungen hinterlassen eine elegante Wunde, um Bewegung zu ermöglichen“ beschreibt Norman M. Klein das Auflösen der Bilder [28, S. 24]. Er meint weiters, dass die Energie des Metamorphose-Prozesses aus dem Ani-Morph entsteht. Keith Broadfoard und Rex Butler schreiben, dass die Figur und ihre Auflösung hierbei nicht mehr im Gegensatz zueinander stehen, sondern ein Zustand entsteht, bei dem die Figur nur als ihre Auflösung besteht [4, S. 288]. Vivian Sobchack schreibt, dass ein Anziehungspunkt der Hilton Hotel Werbespots von Krumme das Bestreben ist, diesen Parallellzustand zwischen Existenz der Linie und deren Auflösung, dieses unsichtbare „In-Between“ abzubilden [38, S. 259]. In Abbildung 3.14c sieht man beispielsweise ein In-Between der Metamorphose zwischen den Chili-Schoten und dem Eisbecher. Hier wird auch ersichtlich, dass weder die eine noch die andere Form sichtbar ist, sondern eine dritte nicht-konkrete Form entsteht. Eine solche Zwischenform ist auch im Kurzfilm *Hunger* [74] von Peter

Foldès vorhanden, wie in Abbildung 3.16 zu sehen. Ein Mann wird in der abgebildeten Szene in ein Auto gemorphet. In dem ani-morphen Zustand in Abbildung 3.16b sind zwar sowohl Attribute eines Mannes wie Gesicht und Gliedmaßen und welche eines Autos wie ein Kühlergrill zu erkennen, die Form als ganzes betrachtet kann aber weder dem einen noch dem anderen Zustand zugeordnet werden. Durch eben dieses Aufgreifen einzelner Attribute beider Zustände und durch eine abgegrenzte und intakte Gesamtform, wirkt der Übergang für den Zuseher noch flüssiger.

#### Verblüffung durch Bewegung

Paul Atkinson argumentiert, dass die Unterschiede der einzelnen Bilder vom Zuschauer aufgrund der Geschwindigkeit deren Abfolge nicht wahrgenommen werden können, da diese der Bewegung untergeordnet sind [1, S. 267]. Das Ani-Morph als In-Between des Metamorphose-Prozesses wird vom Zuseher also als Bewegung wahrgenommen. Die Linie selbst wird dadurch während ihrer schnellen Formänderung zu Bewegung.

Andreas Hykade stellt im Zusammenhang mit Metamorphose einige wichtige Punkte fest, einerseits betreffend der Akzeptanz und andererseits in Bezug auf ihre verblüffende Wirkung [A.4, S. 83]:

Da geht es um zwei Dinge: Eines ist [...] die Akzeptanz. [...] Das hat damit zu tun, dass es langsam genug ist um es nachzuvollziehen auf irgendeine Art und Weise. Es hat auch damit zu tun, dass Sie einen Pfad setzen, der sozusagen für das Gehirn nachvollziehbar ist – wiederum die Gestaltung der unsichtbaren Welt. Das zweite ist eigentlich interessanter: nämlich die Verblüffung. Zur Verblüffung kommt es nicht durch Nachvollziehbarkeit, sondern dadurch dass man schneller ist als das Auge. [...] Also es sind zwei Dinge die sich scheinbar widersprechen, da geht es darum das richtige Maß zu finden. Quasi nachvollziehbar genug, aber auf der anderen Seite auch schneller als das Auge.

#### Fallbeispiele von Peter Foldès

Peter Foldès zeigt, dass durch andere Arten von Ani-Morph weniger flüssige Übergänge entstehen können, wie in seinem Kurzfilm *Metadata* [82]. Diese Animation ist 1974 mit Hilfe von linearer Interpolation auf einem Computer entstanden. Die Form der Metamorphose sollen dabei auch den Konflikt zur Technik widerspiegeln. Die Ani-Morph-Zustände zwischen zwei konkreten Formen sind hier keine abgeschlossenen Formen und ergeben sich durch Dekonstruktion der einzelnen Linien und Verschiebung dieser an eine andere Position. Eine beispielhafte Szene dafür ist in Abbildung ?? dargestellt. Peng-Yi Tai beschreibt diese Dekonstruktion als Zerreißen von Linien, welche sich chaotisch verteilen und anschließend in Anarchie wieder rekonstruieren, was für den Mensch vollkommen fremd ist [40, S. 122]. Das Auge kann hier durch die linearen Bewegungen der Linien ihren Einzelbewegungen folgen, wodurch nicht das Gesamtkonstrukt gesehen wird. Durch die fehlende Formänderung der Linien und den Mangel einer abgeschlossenen Form, wird die Transformation nicht als Gesamtprozess und dadurch als weniger flüssig wahrgenommen. Es wird außerdem nicht eine Gesamtbewegung, sondern mehrere Einzelbewegungen wahrgenommen.

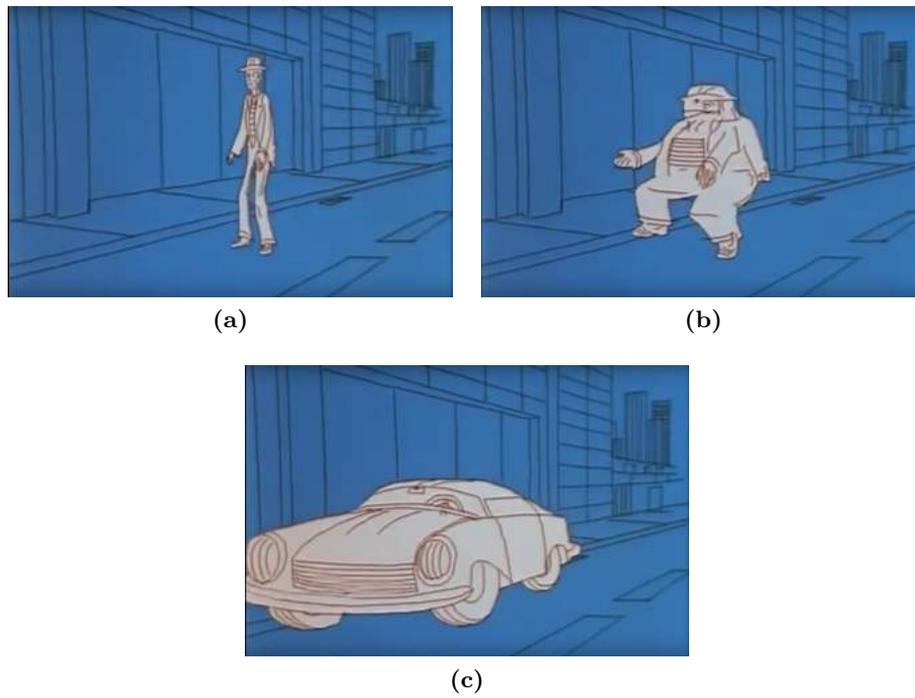


Abbildung 3.16: Einzelbilder aus dem Kurzfilm *Hunger* [74] von Peter Foldès.

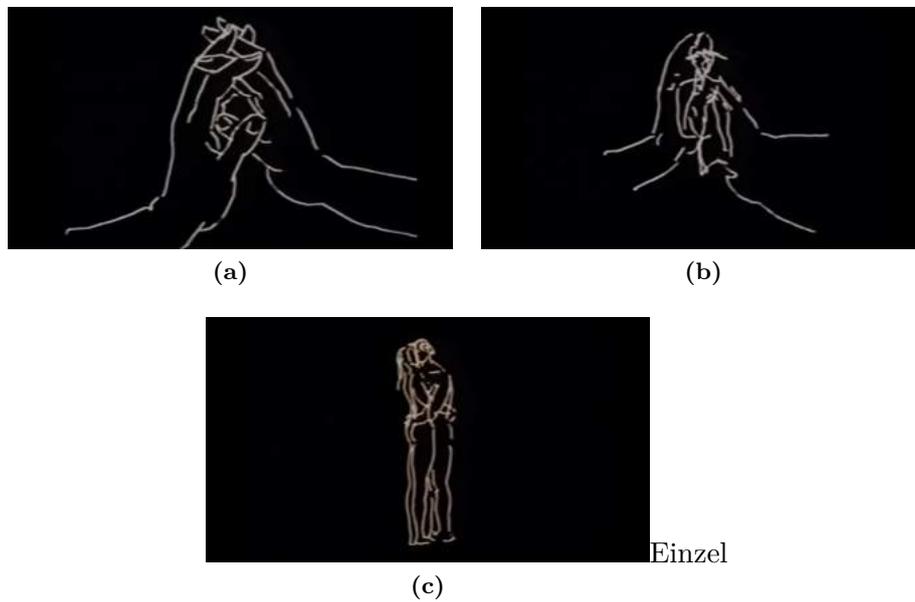


Abbildung 3.17: b

ilder aus dem Kurzfilm *Metadata* [82] von Peter Foldès.

## Kategorisierung nach Amanda M. Quist

Amanda M. Quist hat eine Methode zur Analyse und Kategorisierung von Ani-Morph entwickelt. Eine Tabelle dazu ist in Abbildung 3.18 zu sehen.

Object relationship	Mid-morph	Dimensional quality	Degree of motion
(a) similar	(a) feature-based/	(a) planar	(a) inactive
(b) dissimilar	compartmental	(b) spatial	(b) active
(c) single	(b) feature-based/holistic		
	(c) non-feature-based		

**Abbildung 3.18:** Tabelle zur Kategorisierung von Metamorphosen nach Amanda M. Quist [35].

Sie unterscheidet hier je nach Ähnlichkeit von Ausgangs- und Endobjekt in „similar“, „dissimilar“ und „single“. Es gilt also zu unterscheiden, ob die beiden Objekte ähnliche Merkmale haben, wie beispielsweise ein Fahrrad und ein Motorrad jeweils zwei Räder und einen Lenker haben, ob es sich um unterschiedliche Merkmale handelt oder ob es sich um die Verzerrung ein und desselben Objektes handelt. Weiters wird das „Mid-Morph“, also eben der Zwischenzustand zwischen den beiden Objekt-Zuständen, betrachtet. Hier wird in „feature-based/compartmental“, „feature-based/holistic“ und „non-feature-based“ unterschieden. Bei ersterem transformieren sich die einzelnen Merkmale gleichzeitig, bei zweiterem nicht zeitgleich – wie beispielsweise durch Wischen oder ähnliches und bei letzterem sind die Merkmale für das Ani-Morph mehr oder weniger irrelevant. Zusätzlich zu den einzelnen Merkmalen wird auch noch die räumliche Situation untersucht, hier kann in „planar“ und „spatial“ unterschieden werden, wobei planare Metamorphosen ohne Dreidimensionalität auskommen und bei zweiterem eine Dreidimensionalität während der Metamorphose impliziert wird. Zuletzt unterscheidet Amanda M. Quist auch anhand des Grades von Bewegung in zwei Gruppen: „inactive“ und „active“. Hier geht es um die Menge der Bewegung, die zusätzlich zu der rein für die Metamorphose notwendigen zum Einsatz kommt.

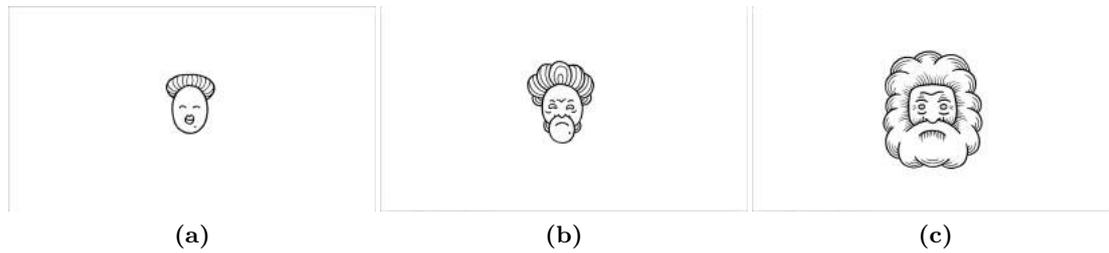
## Analyse des Fallbeispiels Love &amp; Theft

Im folgenden werden mit Hilfe von Amanda M. Quist’s Modell einige der Aspekte des, auf Metamorphose basierenden, Kurzfilmes *Love & Theft* [81] von Andreas Hykade untersucht [81].

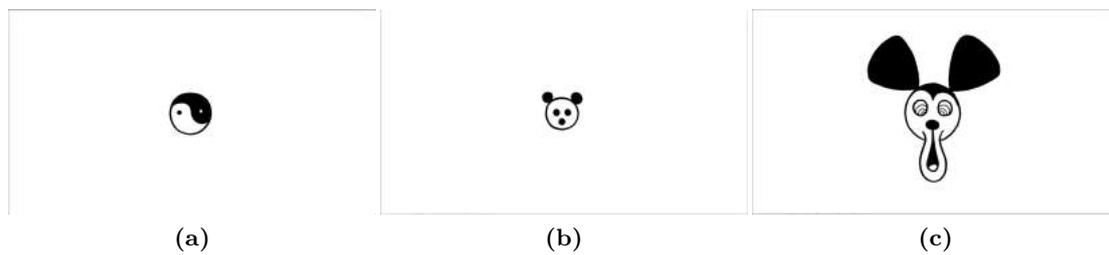
In Abbildung 3.19 ist beispielsweise eine Metamorphose zwischen zwei Köpfen zu sehen. Es handelt sich also um ähnliche Merkmale mit gleichzeitigem Morphing ohne räumliche Beschaffenheit und ohne zusätzliche Bewegung. Nach der Schreibweise von Amanda M. Quist lautet das wie folgt: [ similar | feature-based/compartmental | planar | inactive ].

Abbildung 3.20 zeigt hingegen eine Metamorphose zwischen unterschiedlichen Objekten bzw. Zeichen, die Kategorisierung für diese Metamorphose würde daher wie folgt aussehen: [ dissimilar | feature-based/compartmental | planar | inactive ].

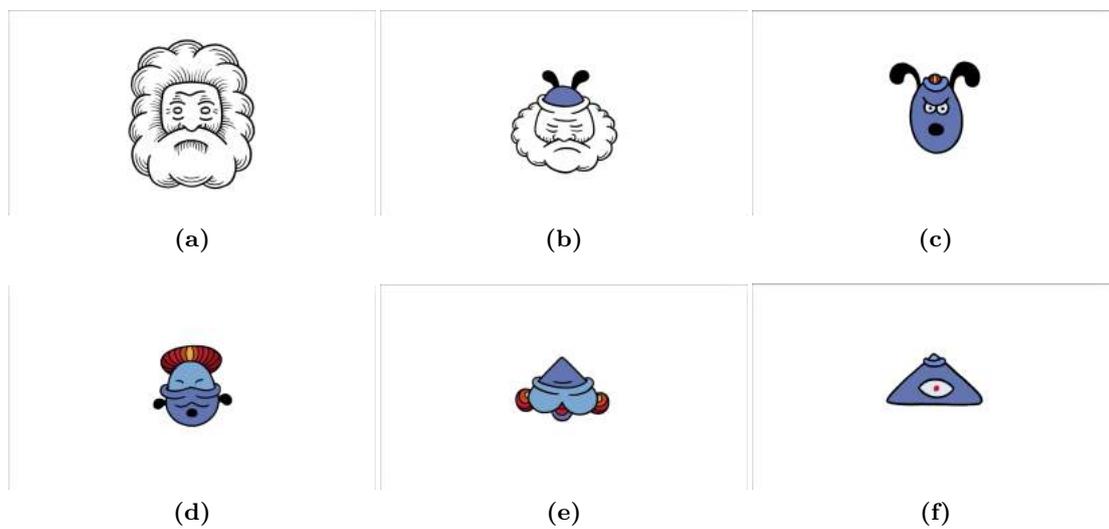
Bei dem Beispiel aus Abbildung 3.21 gibt es nun eine implizierte Dreidimensionalität und mehr Bewegung. Hier gibt es nun durch auch eine Art Schälvorgang, wodurch die



**Abbildung 3.19:** Einzelbilder aus dem Kurzfilm *Love & Theft* [81] von Andreas Hykade.



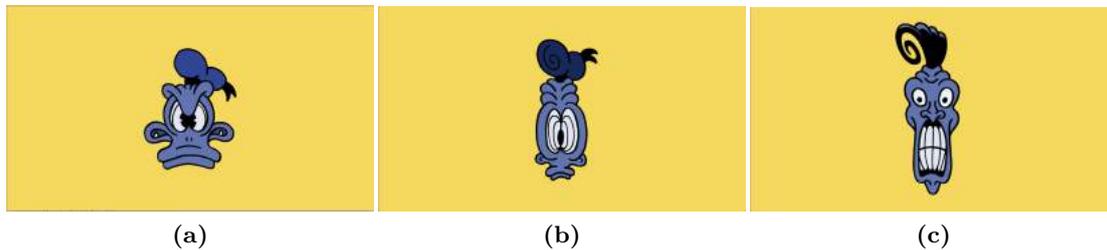
**Abbildung 3.20:** Einzelbilder aus dem Kurzfilm *Love & Theft* [81] von Andreas Hykade.



**Abbildung 3.21:** Einzelbilder aus dem Kurzfilm *Love & Theft* [81] von Andreas Hykade.

Merkmale nicht gleichzeitig verändert werden, daher sieht die Kategorisierung folgendermaßen aus: [ dissimilar | feature-based/holistic | spacial | active ].

In Abbildung 3.22 ist eine Bewegung vorhanden, welche noch mehr Dreidimensionalität impliziert, eine Bewegung ähnlich einem rollenden Reifen. Anfangs- und Endobjekt sind hier aber wieder beides Köpfe, also ähnlich: [ similar | feature-based/holistic | spa-



**Abbildung 3.22:** Einzelbilder aus dem Kurzfilm *Love & Theft* [81]. von Andreas Hykade.

cial | active ].

Für Andreas Hykade ist das Ziel der Metamorphose meist die Verblüffung [A.4, S. 83]. Seiner Meinung nach geht es darum, ein möglichst verblüffendes Zwischenbild innerhalb des Pfades zu setzen. Er meint weiter, es gilt eben diesen Pfad „zu definieren. Und auch das Timing ist dabei ganz ganz relevant, wenn es um Verblüffung geht. [...] Wo sie den Pfad legen, wohin sie den Pfad legen, wie Sie ihn im Raum legen, ob Sie mehrere Pfade gleichzeitig legen, das sind dann alles sozusagen nichts anderes als komplexere Variationen von der ganz einfachen Sache – dem Pfad“ [A.4, S. 84].

### 3.3.3 Darstellung von Bewegung

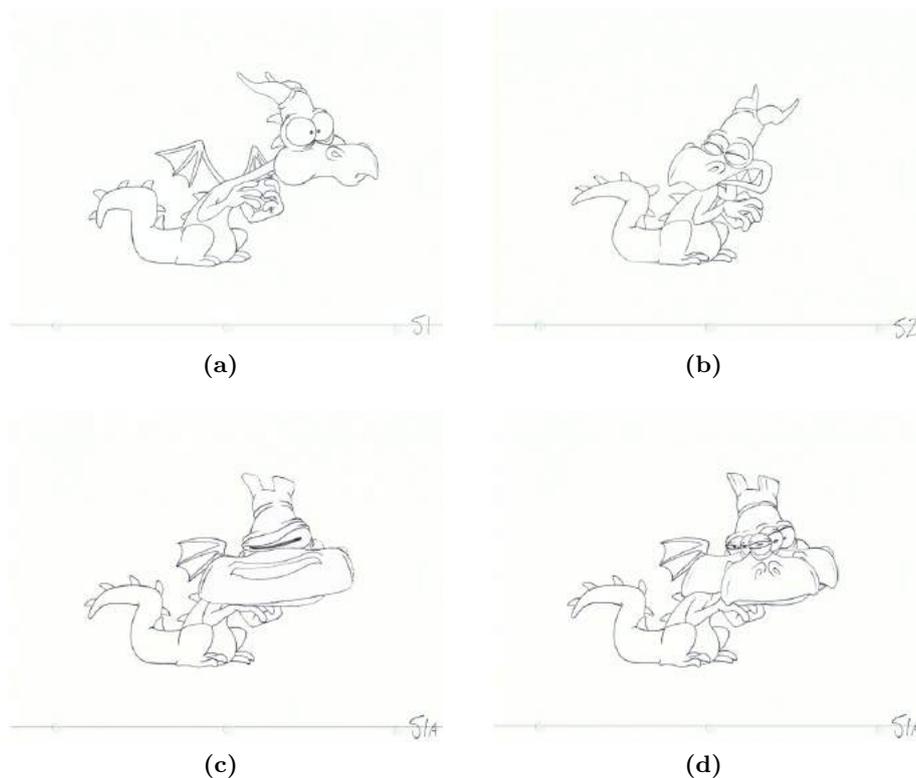
Für Krumme hat die Animation zweierlei Seiten: „die Figur und die Gestalt der Bewegung“ [A.3, S. 75]. Seiner Meinung nach kann man mit extremer Verzerrung sehr weit gehen:

Das wird zusammen wahrgenommen und ich denke dass diese Gestalt der Bewegung oder auch die extreme Verzerrung von Bewegung – wie beim Sprung beispielsweise Squash und Stretch – wirklich weit geführt werden kann, weil wir das auch kennen. Diese Möglichkeit des Verzerrens kennen wir einfach aus der Erfahrung und können es deshalb auch in der Animation akzeptieren. Das ist zumindest meine Interpretation dessen.

Die Gestalt der Bewegung kann auch mit der Linie beschrieben werden, da sie extreme Verzerrungen durch ihre Wandelbarkeit optimal unterstützt.

#### Smears

Im Live-Action-Film tritt Motionblur bei schneller Bewegung auf ganz natürliche Weise auf, in der Animation muss dieser von Grund auf erschaffen werden [122]. Um in der Animation den Anschein von großen Geschwindigkeiten zu erzeugen, wird oft der Effekt von Motion Blur durch ein Smear-Frame initiiert [2]. Ein Smear-Frame ist prinzipiell ein Ani-Morph, welches zwischen einem Anfangsbild und einem Endbild besteht, welche beide das gleiche Objekt repräsentieren, allerdings mit einem Positionsunterschied. Eine Art diese Bewegung zu erzeugen, die zwischen den beiden Positionen stattgefunden hat, wird durch Verzerrung des Objektes ermöglicht, wie beispielhaft in Abbildung 3.23c zu sehen. Eine andere Art mit Linien Bewegungsunschärfe zu erzeugen ist ein Multiple,



**Abbildung 3.23:** Beispielhafte Bilder für Smear (c) bzw. Multiple (d) zwischen Ausgangsposition (a) und Endposition (b). Bildquelle: [118].

eine besondere Art eines Smear-Frames, bei welchem die bewegten Teile des Objektes zwischen ihrer Anfangs- und Endposition nicht verzerrt, sondern dupliziert abgebildet werden, wie beispielhaft in Abbildung 3.23d dargestellt. Sowohl Smear als auch Multiple wurden das erste Mal schon 1942 von Chuck Jones verwendet, wodurch sich die Ästhetik von Animation stark verändert hat [39]. Michael J. Ruocco schreibt sehr treffend über Smears „And most of them are pieces of art by themselves“ [122]. Swiczinsky meint in Bezug auf den Smear-Frame, dass er „auch etwas anderes erzählt oder dem ganzem auch einen anderen Charakter gibt. Was dann auch die Linie im nächsten Bild wieder ein Bisschen härter macht“ [A.1, S. 60]. Mit Ani-Morphs kann also auch Bewegung und Kontrast erzeugt werden.

### Speedlines

Dieser Effekt der Bewegungsunschärfe kann aber auch durch tatsächliche Linien unterstützt werden [2]. In dem Fall handelt es sich dann meistens nicht um ein Ani-Morph – stattdessen kommen zusätzliche Linien zum Einsatz. Die Linien können dabei der Bewegung Bedeutung geben, indem sie beispielsweise ihrer Richtung folgen, wie in den Abbildungen 3.24a. Es können aber noch zusätzliche Linien zum Einsatz kommen, welche dann beispielsweise fast eine Art Schraffur bzw. durch ihre Dichte eine Art Fläche erzeugen, wie in Abbildung 3.24b zu sehen.

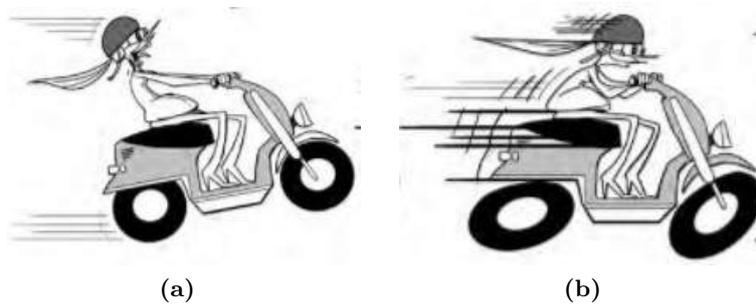


Abbildung 3.24: Beispiele für Speedlines. Bildquelle: [2].

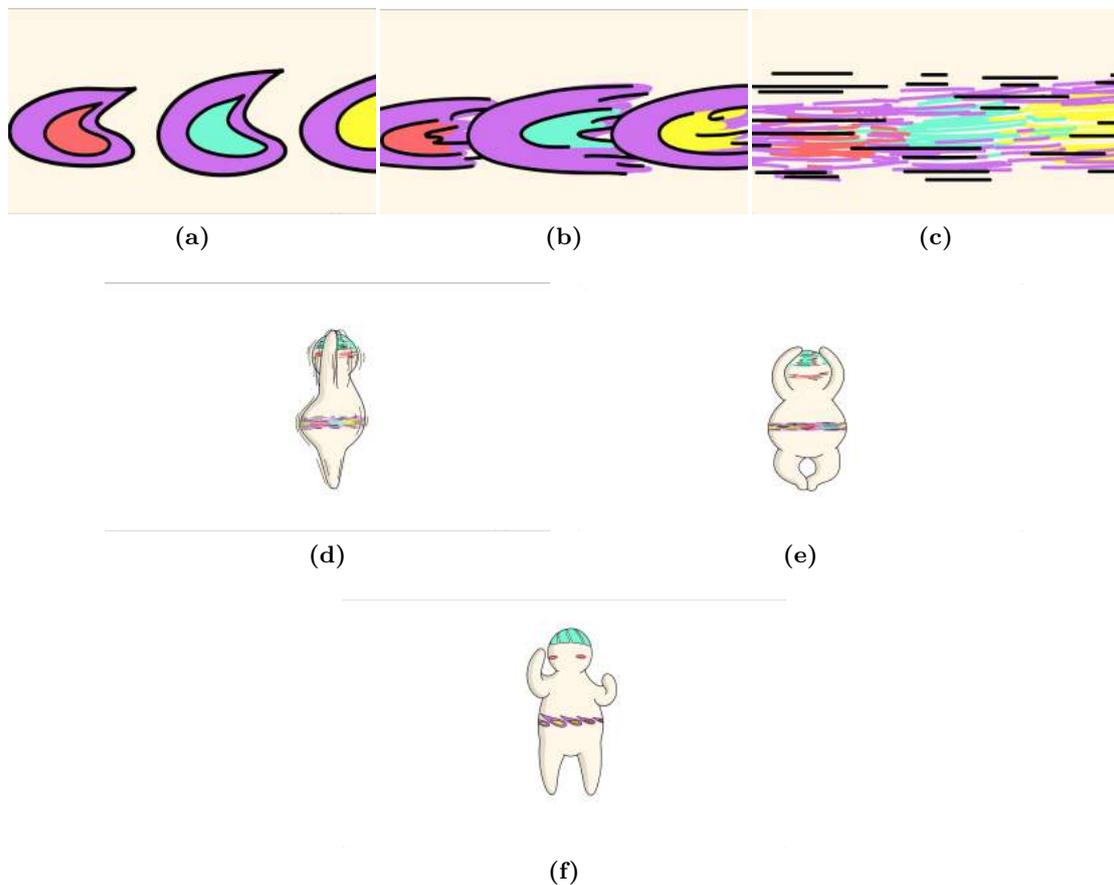
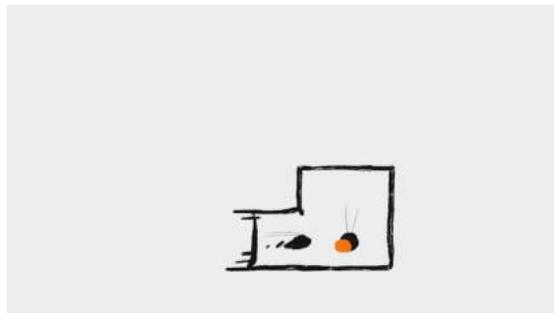


Abbildung 3.25: Einzelbilder aus dem Kurzfilm *Moody Booty* [84] von Kathrin Kuhnert.

Noch spannender wird es in meinen Augen, wenn Speedlines in einem solchen Ausmaß verwendet werden, dass schon fast wieder die Ästhetik eines Smears entsteht. Ein sehr gutes Beispiel dafür ist *Moody Booty* von Kuhnert. Hier lösen sich beispielsweise bei der Drehung der Figur, die tropfenförmigen Bemalungen zuerst in Smears auf, welche dann aber ihre Outlines auflösen und zu Linien werden, wie in den Abbildungen 3.25a–c

durch eine Abfolge von Einzelbildern gezeigt. Kuhnert erzählt zu den smear-ähnlichen Speedlines, dass sie vorher auch Smears ausprobiert habe, „die haben [allerdings] nicht so gut funktioniert bzw. haben sich ein bisschen mit dem Design vom Rest gebissen, weil es ja alles ziemlich clean war und gerade“. Sie begründet das damit, dass „alles [...] nur aus Linien [bestand], und es gab nirgendwo einen Verlauf oder nirgendwo irgend eine Farbfläche oder Struktur oder sonst was, und deswegen habe ich die kleinstmögliche Art der Farbfläche gewählt“, womit sie auf die Linie verweist. Der Grund warum diese Linien als Speedlines und nicht als Objekte verstanden werden, erklärt die Filmemacherin wie folgt: „[E]s wird gesteigert, einerseits rhythmisch im Bild, und auch wieder rhythmisch im Sound, und ich tease ja an, dass diese drei einzelnen Tropfen sich nach links bewegen und immer schneller [werden] ich glaube, dass man deswegen aus Sehgewohnheiten [...] davon ausgeht“, dass es sich um Bewegung handelt.

Anschließend an die gerade erörterte Szene ist die sich drehende Figur als gesamtes zu sehen – siehe Abbildungen 3.25d–f. Die Linien, welche der Bewegung folgen sind mit Linien ergänzt, welche den Outlines der Figur etwas weiter nach außen versetzt folgen. Diese Linien erinnern auf bestimmte Weise auch an ein Smear, da dadurch die Verzerrung oder seitliche Bewegung der Figur angedeutet werden könnte. Anschließend finden die Speedlines der Bemalung nur noch innerhalb der sehr klaren Außenkanten der Figurenrepräsentation Verwendung, bis sie wieder in eine Tropfenform übergehen, wobei diese allerdings noch der Bewegung der vorhergehenden Drehung folgt. Hier wollte Kuhnert die solide Figur ein wenig brechen und das Verhalten eines Klumpen Teiges erreichen, hat die Figur aber letztendlich doch solide gelassen und die Bewegung durch Speedlines visualisiert, da sie aufgrund des Stils des Films auf Verläufe oder ähnliche Hilfsmittel verzichten wollte.



**Abbildung 3.26:** Einzelbild aus dem Kurzfilm *Flo* [64] von Nora Marie Back.

Back bezeichnet Speedlines als „Animationstrick“, in dem Fall zur Verstärkung der Bewegung, welchen sie in ihrem Kurzfilm *Flo* selbst auch eingesetzt hat, „einfach auch weil das menschliche Auge sonst zu faul ist mitzukriegen, was ich ihm sagen will“. Als Grund für die Verwendung der Speedlines der Kiste, wie sie in Abbildung 3.26 zu sehen sind, nennt sie die dadurch mögliche Geschwindigkeit. Durch die Speedlines konnte sie an dieser Stelle auf Frames verzichten und die Animation so beschleunigen, ohne dass es vom Zuseher als störend empfunden wird. Sie betont, dass diese Geschwindigkeit in dieser Szene auch von hoher Bedeutung ist, da die Figur des Flohs in dem Moment schnell sein Futter erreichen muss, um zu überleben. Die Intention der Figur wird hier also zusätzlich unterstützt.

Um schneller zu sein, bekommt auch der Floh Speedlines, welche allerdings mehr die Form von Punkten als von Linien haben. Die Filmemacherin beschreibt diese Punkte vielmehr als Schatten des Flohs, und nicht direkt als Bewegungslinien, da es „fürs Auge einfacher [ist] zu sehen wo der Floh schon war, aber auch gleichzeitig zu sehen wo er ist und hingeht“, wenn er sich schnell genug bewegen muss [A.6, S. 03]. Zusätzlich zu diesen Schatten verwendet Back Smears, die wegen der Punktform des Flohs an Linien erinnern, was Nora Marie Back wie folgt beschreibt: „[Dort]wo er läuft hat er am meisten Masse und den Rest zieht er so ein wenig hinterher, so als ob er weich wäre, organischer“ [A.6, S. 03].

### 3.4 Die Linie als Figur

One line to see.  
Another line to be.

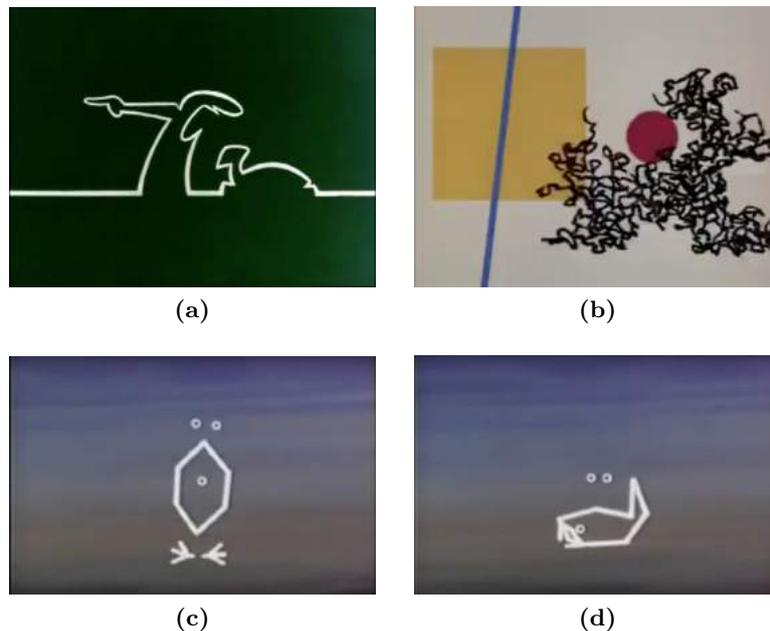
---

Scott McCloud [33, S. 43–44]

Keith Broadford und Rex Butler meinen, dass genau die Linie, welche die Charaktere darstellt ihnen auch Charakter gibt und sie zu Individuen macht [4, S. 270]. In Abbildung 3.27a ist beispielsweise die Figur *La Linea* zu sehen, welche allein durch eine Linie ent- und besteht. Broadford und Butler sprechen weiters davon, dass Figuren in der Animation eine einzige Reihe von Metamorphosen, beständige Formänderungen, sind [4, S. 271]. Sie ändern also permanent ihre Form, bleiben für den Zuseher aber in Beispielen wie dem von *La Linea* als eine konkrete Figur ersichtlich. Laut Jens Eder und Jan-Noël Thon können sie den Konventionen des Film-Realismus dabei als „flexible Figuren“ auf komische und fantastische Weise widersprechen. Eben diese Flexibilität, gibt den Figuren für den Zuseher ihre Attraktivität [22, S. 151]. Sergei Eisenstein bezeichnet diese Flexibilität als „plasmaticness“, welche die Fähigkeit beschreibt dynamisch die Form zu ändern [10, S. 21]. Dadurch werden Mechanismen wie Squash and Stretch und Metamorphose möglich [17, S. 29].

Diese Flexibilität ist ein elementarer Bestandteil von Figuren in der Animation, ebenso wie Bewegung. Dabei folgt das Auge des Zusehers laut Paul Atkinson der Bewegung des gesamten Körpers, anstatt der Linienbewegung [1, S. 278]. Maureen Furniss spricht davon, dass durch Unterbrechung der Bewegung die „Illusion des Lebens“ brechen würde [16, S. 79]. Auch Dan Torre stellt fest, dass Bewegung einem Charakter Leben verleiht und sich der Zuseher dadurch mit ihm identifizieren kann [42, S. 53]. Bewegung verleiht dem Charakter dabei zusätzliche Bedeutung, sogar die abstraktesten Formen können durch die Art und Weise in welcher sie sich bewegen Identität ausdrücken. Die Identität, welche einen Charakter zu einer konkreten Figur macht, hängt also nicht nur von visuellen Merkmalen, sondern auch von der Bewegungsart ab. Nicolas Rescher schreibt davon, dass ein Prozess wie eine Bewegung grundsätzlich universal und wiederholbar ist, wenn ein solcher Prozess auf etwas angewandt wird, dann ist er gleichzeitig auch konkret [37, S. 10].

Ein sehr gutes Beispiel dafür ist *Moody Boody* von Kuhnert. Sie selbst meint zu ihrem Film, die Linie sei „insoweit Performer, dass die Linie den Körper bildet und auch abgrenzt vom Hintergrund“ [A.5, S. 96]. Die Tanzbewegungen, der so entstehende



**Abbildung 3.27:** Einzelbilder aus (a) der Serie *La Linea* [78] von Osvaldo Cavandoli (b) dem Kurzfilm *The Dot and the Line: A Romance in Lower Mathematics* [99] von Chuck Jones (c) und (d) Kurzfilm *Le Merle (The Blackbird)* [79] von Norman McLaren.

humanoiden Figur, hat die Filmemacherin von Life-Action Footage übernommen, indem sie ein grobes Skelett aus Linien in die Keyposen des Footages eingezeichnet hat und dieses dann für ihre Figur angepasst und die Bewegungen beziehungsweise Posen übernommen hat.

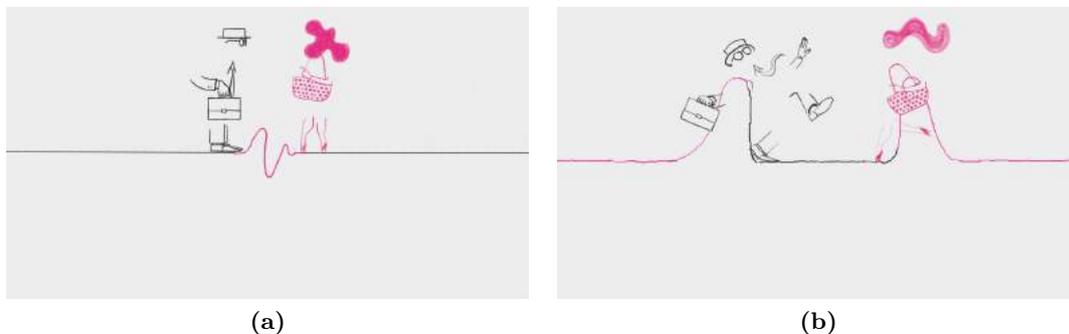
Für Hänselmann entfaltet die Figur durch eine Bewegung eine diegetische Handlung, wodurch der Zuseher „eine Figur sieht, die handelt und bestimmte Fähigkeiten besitzt, die sich in der Art und Richtung ihrer Bewegungen niederschlagen“ [19, S. 84].

Beim Kurzfilm *The Dot and the Line: A Romance in Lower Mathematics* [99] von Chuck Jones (siehe Abbildung 3.27b) spielt Bewegung eine sehr wichtige Rolle, da die Figuren hier abstrakter sind und nicht wie beispielsweise *La Linea* in Abbildung 3.27a Mund oder Arme zum Vermitteln von Ausdruck, Gefühlen und Identität besitzen. Hier stehen die Figuren und ihre Handlungen im Vordergrund. „Emotionen, Figurenbeziehungen und weitere für die Geschichte wichtige Informationen können so sehr effektiv kommuniziert werden“, schreibt dazu Erwin Feyersinger [12, S. 175]. Durch Bewegung kann auch die Interaktion zwischen Figuren viel besser dargestellt werden, welche wieder mehr zur Charakterisierung der einzelnen Figuren beiträgt.

Jens Eder schreibt Figuren sind „als wiedererkennbare fiktive Wesen mit Bewusstseinsfähigkeit zu verstehen, genauer: mit der Fähigkeit zu objektbezogenen mentalen Vorgängen“ [9, S. 132]. Die Art der äußeren Bewegung suggeriert für Hänselmann unterschiedliche Formen innerer Bewegung und damit „Absichten, Einstellungen und bestimmte Charakterzüge“ [20, S. 169]. Auch hierbei spielt Bewegung und die dadurch ausdrückbare Intention eine große Rolle, ebenso wie die Interaktion zwischen Figuren.

In einer Szene aus dem Kurzfilm *Le Merle (The Blackbird)* [79] von Norman McLaren, welche in Abbildung 3.27c–d zu sehen ist, wirken beispielsweise der Kreis in der Mitte und die Figur um diesen herum jeweils als Figur mit Bewusstseinsfähigkeit. Der Kreis in der Mitte bewegt sich mit Wucht nach unten und es wirkt, als würde er versuchen, aus der ihn umgebenden Form auszubrechen. Um das zu verhindern verformt sich die Figur um ihn herum, um den Kreis in sich zu halten. Hier ist die Aussage „äußere Metamorphosen dienen als Zeichen inneren Wandels“ von Jens Eder und Jan-Noël Thon sehr treffend. Dies ist auch hier wiederum nur durch die Linie möglich.

Paul Klee schreibt, dass ein Punkt, den man in Bewegung setzt zu einer Linie mit einer eigenen Intentionalität wird – „An active line on a walk moving freely, without goal“ [27, S. 16]. Die Linie entsteht also aus Bewegung und bekommt in Bewegung Intentionalität. Brigitta Hosea nennt die Linie selbst einen „Performer“ in der Animation [21, S. 354].

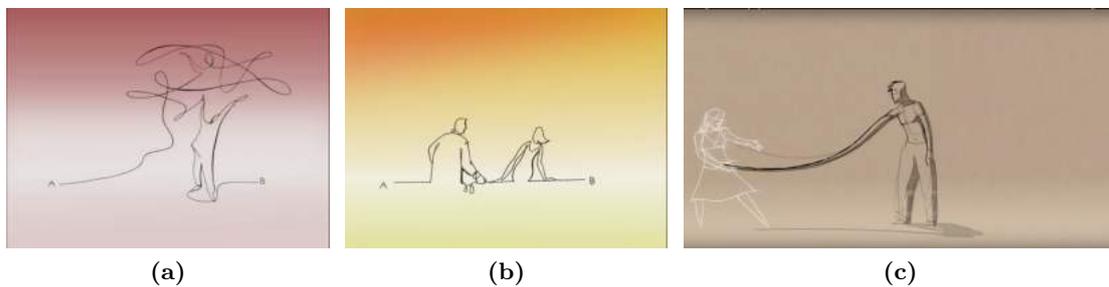


**Abbildung 3.28:** Einzelbilder aus dem Kurzfilm *Once Upon A Line* [87] von Alicja Jasina.

Ein Beispiel für einen interessanten Wechsel von der Linie zur Figur ist in *Once Upon A Line* von Alicja Jasina zu finden. Die Linie ist hier einerseits auch insofern Figur, als dass der Protagonist und auch die Frau aus abstrakten Linien bestehen, welche trotz deren fehlenden Gesichtern humanoide Charaktere sind. Die Linie, welche ansonsten für die Repräsentation der Umgebung bzw. des Horizontes verwendet wird, wird an einigen Stellen im Film zusätzlich auch selbst zu einer Figur. In Abbildung 3.28a ist beispielsweise eine Szene abgebildet, in der sich die beiden humanoiden Charaktere näher kommen und der pinke Teil der Horizontlinie beginnt sich kurvenförmig zu bewegen, als würde er sich für die beiden freuen. Eine andere, um einiges stärkere Szene ist in Abbildung 3.28b zu sehen. Hier greift die Linie dann tatsächlich auch in die Handlung ein, indem sie ihre Form ändert und die beiden Figuren näher zusammen schiebt wodurch eine Beziehung zwischen den beiden entsteht. Diese Szenen sind zugleich ein sehr gutes Beispiel dafür, dass die Linien in diesem Film parallel zu ihrer Repräsentation, hier des Horizonts und einer Figur, auch Linien sind. Eine Aufgabe der Horizontlinie ist beispielsweise auch, gemeinsam mit einer Kamerabewegung nach rechts, durch die Handlung zu führen, indem sie teilweise erst während der Protagonist sich auf ihr bewegt Horizont, Stiegen oder auch andere Objekte kreierte.

### 3.5 Die Linie als Linie trotz Bewegung

Die Linie ist laut Vivian Sobchack eine existenziell unmögliche räumliche Beziehung zwischen zwei Punkten [38, S. 251–253]. Solange die Linie besteht, bleibt auch diese Beziehung zweier Punkte aufrecht. Zwischen diesen beiden Punkten kann die Form der Linie eine Repräsentation für etwas anderes sein. Die Linie bleibt dennoch Linie. Dadurch ergibt sich eine Parallelexistenz der Linie und dem was sie repräsentiert. Eben dadurch sind in der Animation Szenen wie die in Abbildung 3.29b möglich. Hier repräsentiert die Linie eine Fläche auf der die beiden Figuren sitzen, da sie gleichzeitig aber Linie ist – also eine Beziehung zweier Punkte – akzeptiert der Zuseher, dass die männliche Figur die Linie umfasst und daran zieht und dadurch deren Form verändert.

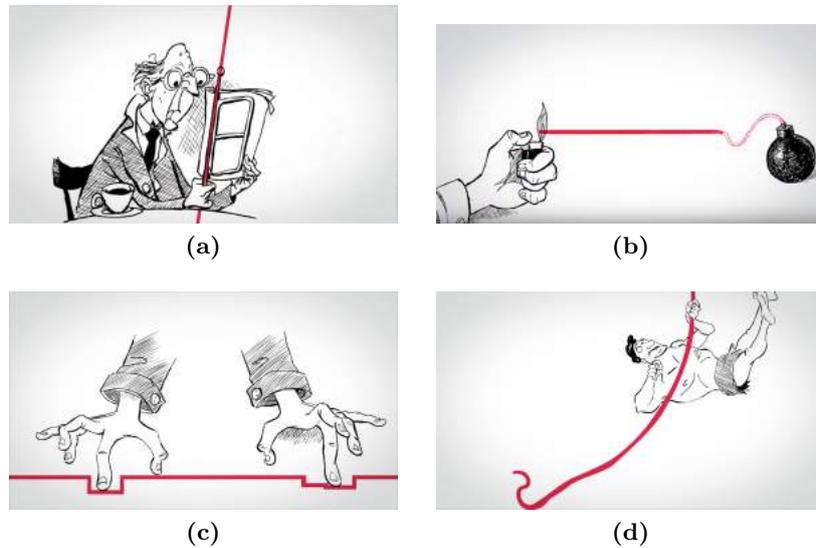


**Abbildung 3.29:** Einzelbilder aus (a) dem Hilton Hotels Werbespot *Dancing Couple* [55] von Raimund Krumme (b) dem Hilton Hotels Werbespot *Sunrise* [96] von Raimund Krumme und (c) dem Kurzfilm *Thought of You* [102] von Ryan Woodward.

In den Hilton Hotel Werbespots von Krumme wird die Parallelexistenz der Linie auch dadurch noch verstärkt, dass die beiden Punkte A und B, zwischen welchen die Linie als deren Beziehung existiert, an derselben Stelle – und dadurch stärker präsent – bleiben. Die Linie bleibt über die gesamte Animation an diese beiden Punkte gebunden, auch wenn sie parallel dazu als Repräsentation mehrerer Figuren dient [1, S. 275]. Durch diese Einheit der Linie wird auch das Spiel von Etwas und parallel Nichts möglich [38, S. 259]. Ein sehr gutes Beispiel dafür ist in Abbildung 3.29a zu sehen, da sich die Figur in Bewegung auflöst und anschließend wieder in ihre Repräsentation zurückkehrt.

Krumme meint zu dieser Szene, dass die Figur zwar zerstört wird, aber dass es stattdessen eine andere Kontinuität gibt – eine Kontinuität der Zeit und der Bewegung [A.3, S. 78]. Für ihn ist das Geheimnis dessen, dass wir solche Szenen akzeptieren können: „Weil der Zuschauer immer präsent ist und das vor sich entstehen sieht. [...] Wenn sie vor unseren Augen entstehen, haben wir [...] eine Kontinuität von Zeit und Raum“.

Weitere sehr gelungene Arbeiten, in denen die Linie zusätzlich zu ihrer Funktion als Repräsentation auch als Linie fungiert sind die Werbespots für die Wiener Zeitung von Benjamin Swiczinsky und Conrad Tambour. Das Logo der Wiener Zeitung ist ein rotes Quadrat, lässt sich also aus zwei horizontalen und zwei vertikalen Linien konstruieren, erzählt Swiczinsky [A.1, S. 58]. Das zusammen mit der Idee der Linie als roten Faden war die Grundidee für die Werbespots. Die Linie führt hier durch die Werbespots und kann schon fast als eine Art Protagonist beschrieben werden, wenn man ihr Intention zuschreibt. Das Spannende an dieser roten Linie ist ihre Wandelbarkeit und ihre ständige



**Abbildung 3.30:** Einzelbilder aus den Werbespots für die Wiener Zeitung von Benjamin Swiczinsky und Conrad Tambour (a) *Kaffeehaus* [108] (b) *Zusammenhänge* [106] (c) *Zusammenhänge 2* [107] (d) *Sport* [109].

Parallelexistenz als Linie, wie in den Abbildungen 3.30 zu sehen. Sie sollte damit, durch ihre Klarheit und den Kontrast zu den anderen analoger wirkenden Linien, eine Art Metapher für die „seriösen Medien“, „die Zeitung, auf die man vertrauen kann in einer chaotischen Welt“ als Konstante sein [A.1, S. 58].

### 3.6 Die Linie als Konstante

Durch ihre Eigenschaften als grafisches, erzeugendes und geometrisches Konstrukt stellt die Linie eine Grenze beziehungsweise einen harten Kontrast zwischen Flächen oder Welten dar und wirkt blick-führend für den Betrachter. Diese Eigenschaften bilden auch die Basis für ihre Funktion als Konstante in der Animation.

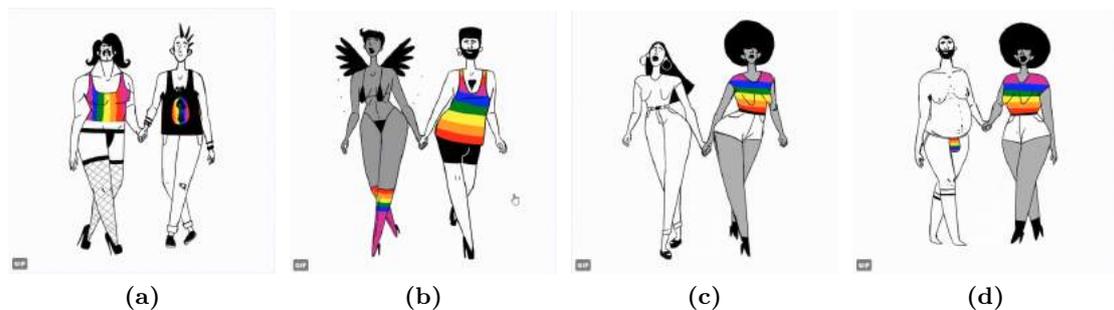
#### 3.6.1 Auf planarem Grund

Ein wesentliches Element ist dabei die Bewegung. Hänselmann spricht von intradiegetischen Wiederholungsmustern, die sich aus Wiederholung gleicher Bewegungsabläufe ergeben und konsistente Gefüge erzeugen, die sich von den anderen Bewegungsverläufen abheben [20, S. 214]. Diese können mit „kognitiven Schemata korrespondieren“ und sich dabei beispielsweise an menschlichen Bewegungen orientieren. Durch Wiederholung lässt sich eine Konstanz in der Bewegung erzeugen. In Abbildung 3.31 ist beispielsweise ein Walk Cycle einer Frau zu sehen. Dieser ist durch die entstehende Konstanz über den Verlauf des Musikvideos hinweg stets als solcher zu erkennen, trotz starker Formänderungen der Figur. Zusätzlich bleibt die grundsätzliche Form der Figur erhalten, speziell auch ihr imaginäres Gerüst bzw. ihre Line Of Action. Auch die Lücken in der Kontur der Figur werden durch den Aspekt „der guten Kurve“ aus der Gestaltpsychologie im Kopf



**Abbildung 3.31:** Einzelbilder aus dem Musikvideo zu *Look* – Sébastien Tellier [80] von Mrzyk & Morcieau.

des Zusehers geschlossen. In diesem Beispiel ist aber zusätzlich auch die Formänderung vor den Augen des Zusehers von Vorteil.



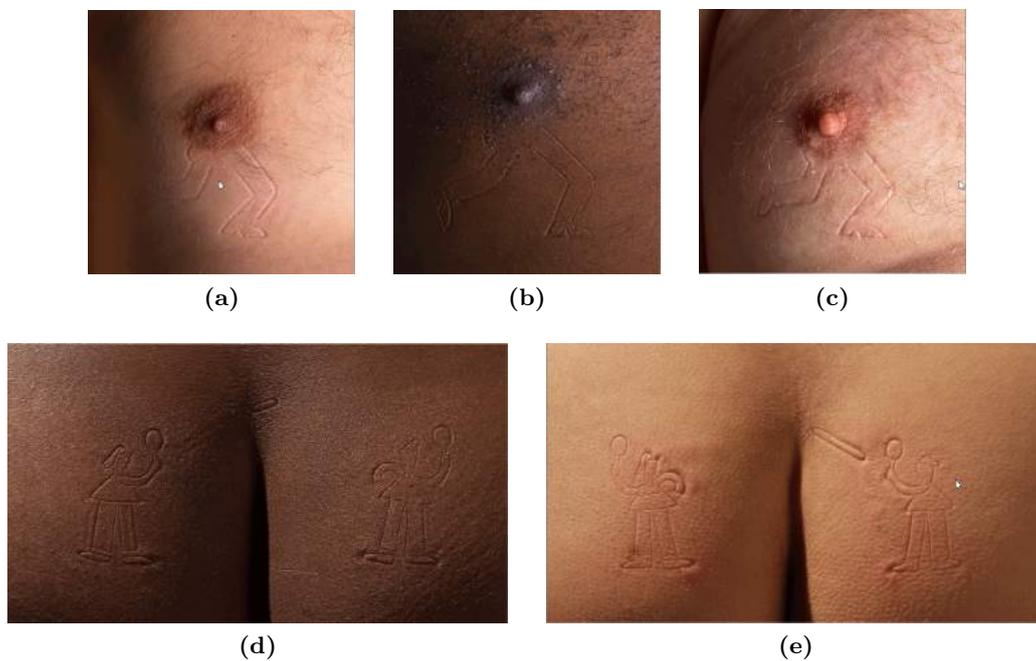
**Abbildung 3.32:** Einzelbilder aus *Celebrating Pride* von Pedro Lavin. Bildquelle: [54].

Anders ist es beim Beispiel in Abbildung 3.32, da hier keine kontinuierliche Transformation stattfindet, sondern eine abrupte Veränderungen von einem Frame auf das nächste. Die Akzeptanz beim Zuseher ergibt sich hier teilweise ebenfalls durch das kognitive Schemata des Walk Cycles, dessen Bewegung kontinuierlich von einer Figur auf die darauf folgende übertragen wird. Hänselmann beschreibt die Bewegung eines Objektes als Information, welche vom „Beobachter zur Identifikation eines Objektes genutzt werden kann“ [20, S. 170]. Er weist weiters darauf hin, dass eine gewisse Bewegungsart ebenso ein prototypisches Merkmal eines bestimmten Objektes ist, wie dessen generelle äußere Erscheinung, da die menschliche Wahrnehmung die Bewegung, als zeitlich bedingtes Attribut, bestimmten Objekten zuordnet. Da hier also die Bewegungsart zwischen den Figuren nicht oder nur minimal variiert, werden die Figuren in diesem Punkt also als ähnlich eingestuft. Primär ist hier also die Line Of Action von großer Bedeutung bzw. das imaginäre Liniengerüst der Figuren, da durch deren Ähnlichkeit die Bewegung als gleichartig wahrgenommen wird.

Weiters ist hier aber auch die Repräsentation, welche die Linie beschreibt, relevant. Die wahrgenommene Gestalt ergibt sich laut Hänselmann durch eine Implikation allgemeiner Darstellungskonventionen. Es sind dabei unterschiedliche Typen von Gestalten erkenn- und unterscheidbar [20, S. 370]. In Abbildung 3.32 sind beispielsweise durch Attribute wie den aufrechten Gang, einen Körper mit zwei Armen, zwei Beinen und

einem Kopf mit Gesicht und Frisur menschliche Gestalten zu erkennen. Diese Gemeinsamkeit ist hier für die Akzeptanz des Figurenwechsels ebenfalls relevant. Ein weiterer Punkt ist vermutlich, der asynchrone Wechsel der jeweils nebeneinander gehenden Figuren, wodurch die andere Figur jeweils erhalten bleibt. Auch die Position innerhalb des Filmbildes ist von hoher Bedeutung, welche laut Hänselmann ebenfalls zu den Identitätsmerkmalen eines Elementes gehört [20, S. 204]. Hänselmann nennt die Position eines Elements im Filmbildfeld das eigentliche Identitätsmerkmal des Elements, noch vor dessen Zugehörigkeit zu einem bestimmten Elementtyp.

### 3.6.2 Auf realem Grund

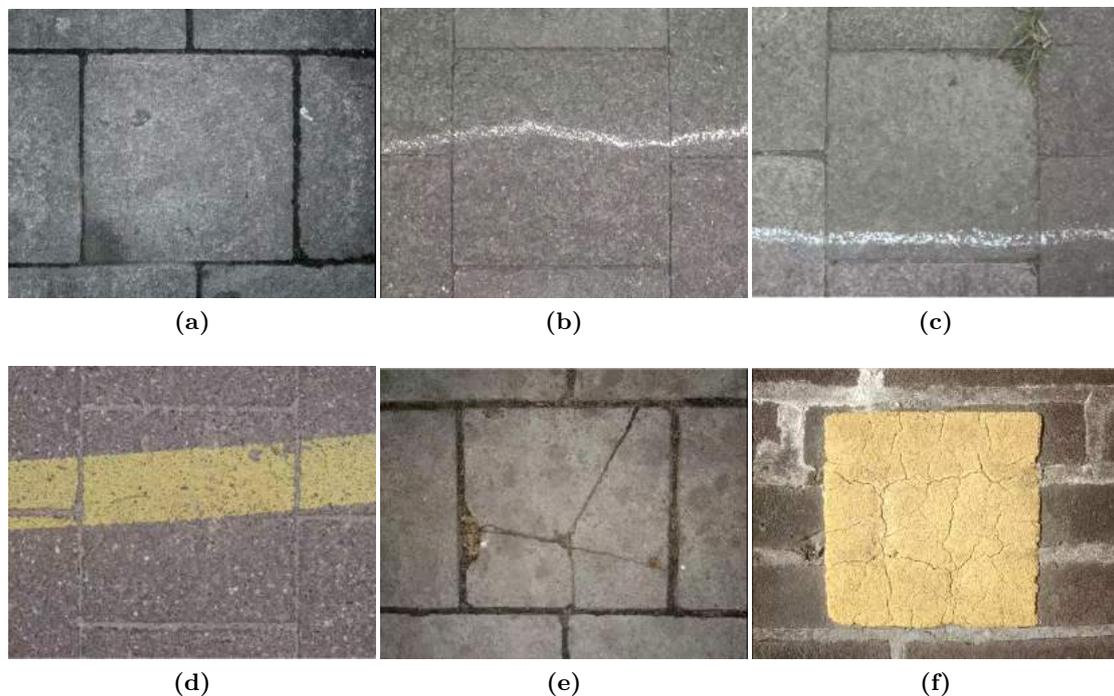


**Abbildung 3.33:** Einzelbilder aus dem Werbefilm *Hey Presto!* [73] von Animade.

Diese Eigenschaften zusammen mit der „Ligne Claire“ ermöglichen die Verwendung der Linie in der Animation außerhalb ihrer planaren Umgebung, wie sie beispielsweise in dem Werbefilm *Hey Presto!* [73] von Animade zum Einsatz kommt. In Abbildung 3.33 sind Einzelbilder von Körperpartien zu sehen, in welche mit Hilfe einer Art Presse Linien in die Haut gedrückt wurden. Diese Linien erwachen durch die Abfolge mehrerer solcher Bilder zum Leben. Hier ist speziell die Wahrnehmung der Figur, getrennt vom Hintergrund, relevant. Dazu ist die Erzeugung einer Fläche durch die Linie und damit eines Elementes des Filmbildfeldes nötig, welche durch ihre Form subjektive Assoziationen beim Betrachter instanzieren [20, S. 190]. Rathgeber schreibt der Figur die Neigung zur Bewegung und dem Grund die zur Ruhe zu [36, S. 47]. In Stop-Motion-Animationen wie *Hey Presto!* kommt es allerdings durch unterschiedlichste Einflüsse auch zu Bewegungen im Hintergrund, hier der Körperpartie, wenn eventuell auch nur geringfügig. Linien fungieren als Umriss bzw. Kontur und heben die Figur rezeptiv vom Grund ab

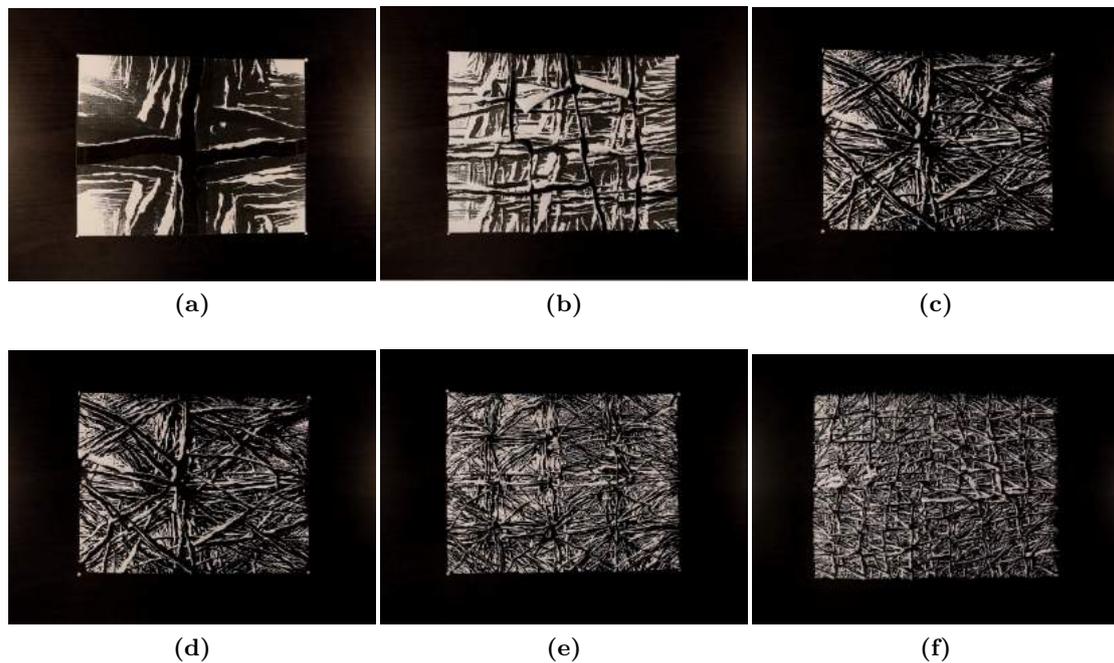
[20, S. 191]. Die Figur tritt dabei für den Betrachter in den Vordergrund. Eben diese getrennte Wahrnehmung von Hintergrund und der, durch die Linien entstehenden Figuren, ermöglicht die Belebung und die problemlose Wahrnehmung der Figuren und deren Bewegung, trotz Änderungen des Hintergrundes wie in Abbildung 3.33 zu erkennen. Die Linie wirkt hier also als Konstante zwischen den Einzelbildern.

Auch Johan Rijpma macht sich diese Eigenschaft der Linie zu Nutze und verwendet linienartige Elemente, wie die Fugen zwischen Pflastersteinen, um durch die Konstanz der Linie die Änderung der Einzelbilder für den Betrachter akzeptabel zu machen und dadurch Animation natürlich vorkommender Elemente zu ermöglichen, wie in Abbildung 3.34 durch Einzelbilder aus seinem Film *Tegels* [97] veranschaulicht. Hier spielt wiederum auch die möglichst identische Positionierung im Filmbildfeld eine wichtige Rolle.



**Abbildung 3.34:** Einzelbilder aus der Stop-Motion-Animation *Tegels* [97] von Johan Rijpma.

In einer anderen Arbeit von Johan Rijpma *Division*[59] spielt hingegen die Änderung der Beziehung zwischen den unterschiedlichen Elementen die primäre Rolle, denn dadurch kann laut Rathgeber Bewegung induziert werden, wobei der Betrachter als Bezugssystem dient [36, S. 47]. Die in Abbildung 3.35 entstehenden schwarzen und weißen Linien scheinen sich innerhalb des Filmbildfeldes zu bewegen. Rathgeber weiß auf die Auffassung von Bewegung als „Beobachtung raum-zeitlicher Veränderung“ hin [36, S. 42].



**Abbildung 3.35:** Einzelbilder aus der Stop-Motion-Animation *Division* [59] von Johan Rijpma.

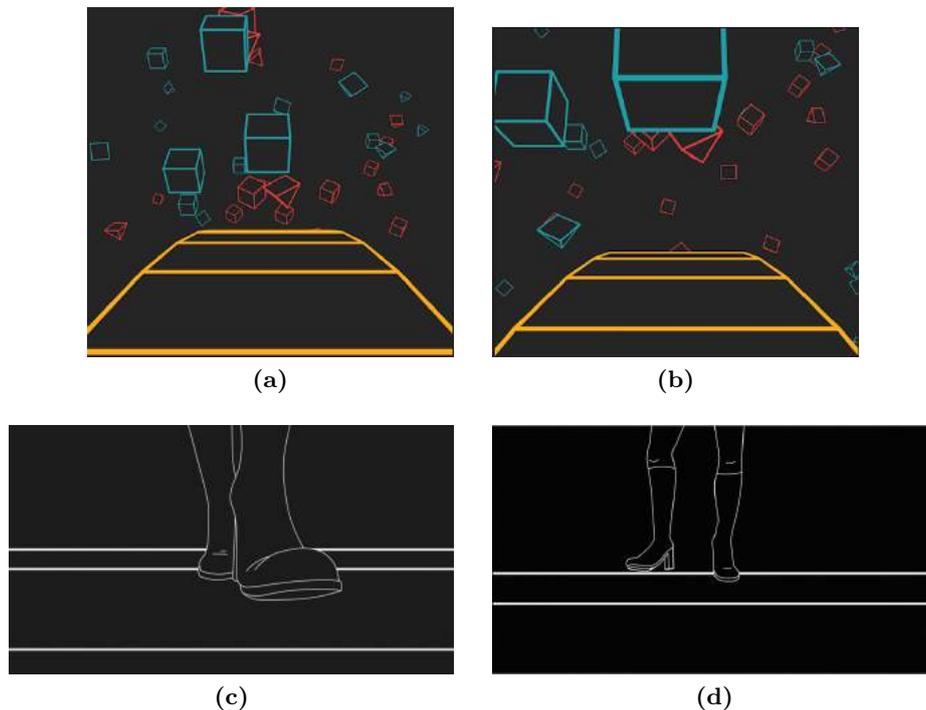
## 3.7 Die Linie im Raum

### 3.7.1 Erzeuger von Dimension

Die Linie kann trotz ihrer planaren Gestalt durch bestimmte Mechanismen Dreidimensionalität bzw. die Illusion dieser erzeugen. Durch Konturlinien können Flächen erzeugt werden, welche laut Hänselmann wiederum, zu komplexeren Gebilden verbunden, „mittels linearperspektivischer Projektionsregeln dreidimensional wirkende Körper erzeugen“ [20, S. 193]. Damit die Illusion funktioniert, muss der Körper Transformations-Invarianz aufweisen, also unter veränderter Perspektive als der identische Körper erscheinen. Weiters relevant für die Erzeugung dreidimensionalen Raums ist ein bestimmter Wahrnehmungsstandpunkt, welcher die Nähe zu den einzelnen Elementen, durch statische oder auch dynamische Tiefenraumindikatoren, definiert [20, S. 296].

#### Dimension durch Fluchtlinien

Der Eindruck von Dreidimensionalität kann dabei „mit perspektivischen Mitteln der Tiefenraumsimulation künstlich erzeugt werden“ [20, S. 296]. Von besonderer Bedeutung ist hier das Prinzip der Linearperspektive. Die Elemente werden durch Fluchtlinien definiert, welche alle gegen einen einzigen Fluchtpunkt konvergieren. Hier kommt also ebenfalls eine unsichtbare Linie zum Einsatz. Entlang dieser Fluchtlinien treten dann optische Verkürzungen auf, welche mit der zu erzeugenden Distanz immer stärker werden.



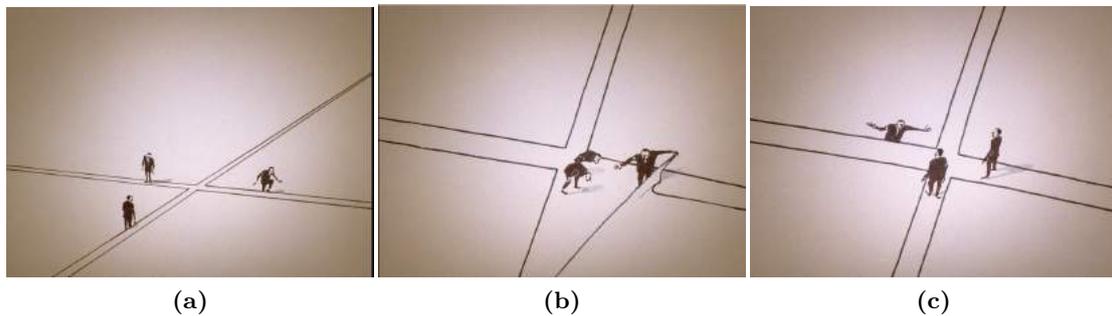
**Abbildung 3.36:** Einzelbilder aus (a und b) den animierten GIFs von Florian De Looij und dem Musikvideo von David Wilson zu *Do You Wanna Know?* [47] von den Arctic Monkeys Bildquelle: [113].

Beispiele hierfür sind in Abbildung 3.36 zu sehen. Die horizontalen Linien stellen jeweils die Bodenfläche dar. Hier ist zu erkennen, dass die Abstände zwischen den Linien in der Nähe größer und in der angedeuteten Entfernung geringer sind. In den Abbildungen 3.36a–b ist zusätzlich die Konvergenz zu einem Fluchtpunkt zu erkennen, da die beiden diagonalen Linien, welche in die angedeutete Tiefe verlaufen bei Verlängerung in einem Punkt zusammen treffen würde, ebenso wie auch die Kanten der blauen Würfel. In den Abbildungen 3.36c–d ist die perspektivische Verkürzung durch die Verzerrung des Schuhs zu erkennen.

Im Animationsfilm *Die Kreuzung* [57] von Raimund Krumme deutet die Änderung der perspektivischen Verkürzung auf einen Wechsel der Perspektive hin, stellt also sozusagen eine Änderung der Kameraposition oder des Betrachtungspunktes dar, wie in Abbildung 3.37 zu sehen. Krumme macht sich hier einen weiteren Tiefenraumindikator zu Nutze: Er selbst nennt hier die „ordentliche Stellung der Figuren“ zur Veränderung der Perspektive A.3, S. 76]. In Abbildung 3.37c ist beispielsweise zu sehen, dass die Figur links hinter der Straße verschwindet, als wäre sie eine Wand, was hier allein durch die Stellung der Figur bewerkstelligt wird.

#### Dimension durch Liniendichte

Eine andere Möglichkeit Tiefe zu erzeugen ist Schraffur. Durch eine hohe strukturelle Anordnungsichte mehrerer Linien erscheinen diese als Flächen [20, S. 192]. Speziell ein



**Abbildung 3.37:** Einzelbilder aus dem Kurzfilm *Die Kreuzung* [57] von Raimund Krume.

Zusammenspiel unterschiedlich dichter Linienansammlungen erzeugt Tiefe, da dunkle Objekte meist als Vordergrund, neutrale als Mittelgrund und helle als Hintergrund wahrgenommen werden [20, S. 297]. Es ist auch eine gegenteilige Verwendung möglich. Eben solche unterschiedlich dichte Linienansammlungen nutzt auch Spencer Wan in seinem Part der Intro-Sequenz von *Castlevania* [53]. Hier wird die Dichte zusätzlich zur Tiefenindikation auch für den Schattenwurf verwendet, wie in Abbildung 3.38 zu sehen ist. Es werden speziell Schattierungen verwendet, welche die „Oberflächenbeschaffenheit und Voluminösität“ der Objekte andeuten, wie Hänselmann diese Art von Schraffur beschreibt [20, S. 297]. Zusätzlich zu diesen eher statischen Tiefenraumindikatoren wird hier eine durch Bewegung dynamische perspektivische Verkürzung verwendet, welche Verzerrung zur Folge haben [20, S. 298]. In Bezug auf solche Verzerrung weist Hänselmann darauf hin, dass solche perspektivisch bedingte Verschiebungen nicht als Deformation der Figur zu interpretieren sind [20, S. 420]. Es gelten die Invarianzregeln der Wahrnehmungspsychologie, welche besagen, dass „Objekte der Reizwelt“ durch den Betrachter trotz „Veränderung der Reizgrundlage“ als „konstant“ bzw. „invariant“ wahrgenommen werden.



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)

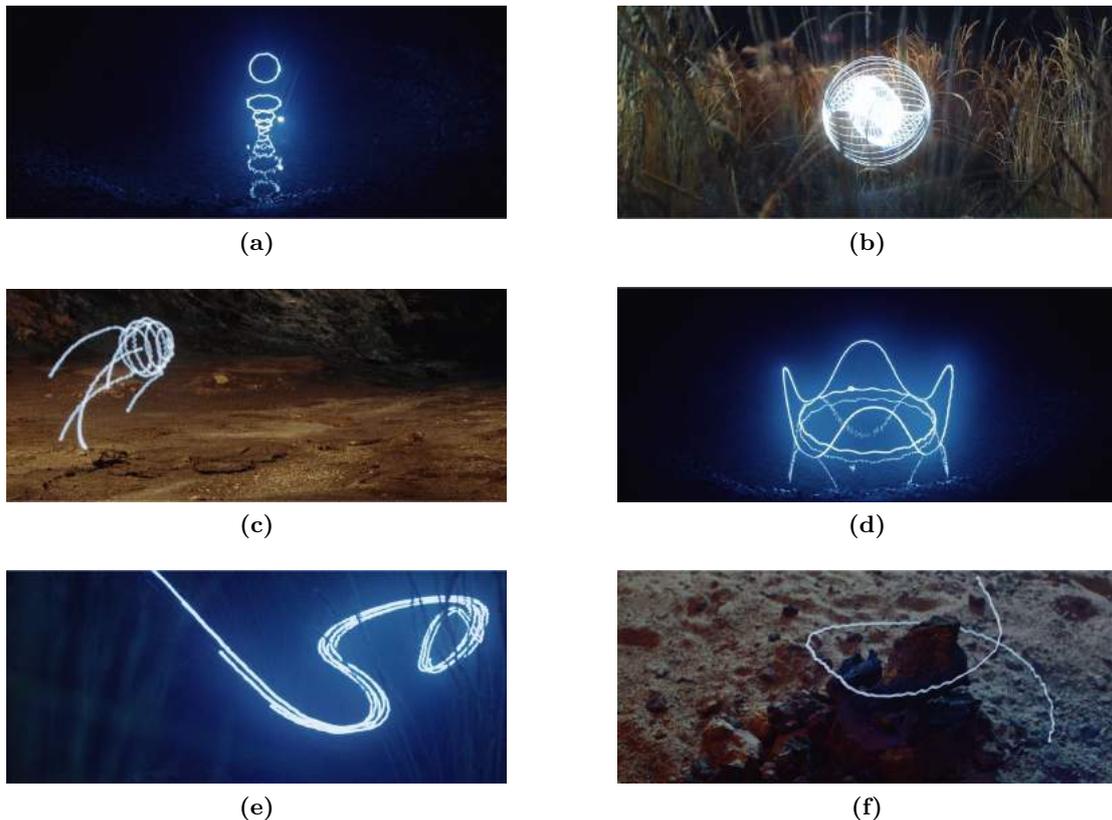


(f)

**Abbildung 3.38:** Einzelbilder der Animation von Spencer Wan für die Opening Sequenz von *Castlevania* [53]. Bildquelle: [126].

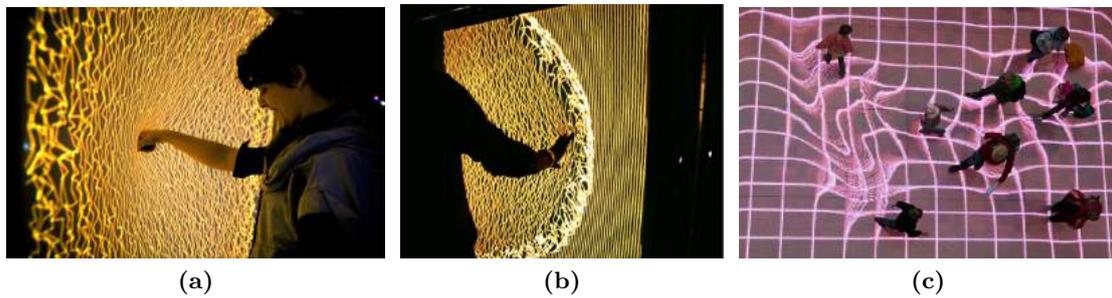
## 3.7.2 Performer im Raum

Die Linie ist prinzipiell ein planares Konstrukt ohne Entsprechung in der Realität bzw. im dreidimensionalen Raum. Durch gewisse Elemente der Realität lassen sich allerdings auch dreidimensionale Linien kreieren, wie beispielsweise durch Licht. *Floating Points – Silhouettes* [65] von Hamill Industries ist eine innovative hybride Animation. Die Methode der Langzeitbelichtung aus der Fotografie, bei welcher Lichtpunkte durch lange Belichtungszeiten zu Linien werden, wurde hier für die Animation möglich gemacht. Dazu wurde eine Lichtzeichenmaschine erfunden, welche Lichtformen nach Vorgabe einer Computeranimation reproduzieren kann und so das Filmen von Lichtlinien ermöglicht [116]. Dadurch ist es möglich solche Lichtformen direkt in einer realen Kulisse zu erzeugen, ohne die Zusammenführung in der Post-Produktion. Einzelbilder der hybriden Animation sind in Abbildung 3.39 zu sehen. Interessant und besonders einmalig sind die entstehenden Spiegelungen und Reflektionen, welche eine neue fantastische gemeinsame Welt von Realität und der Linienfiguren zu erzeugen scheinen.



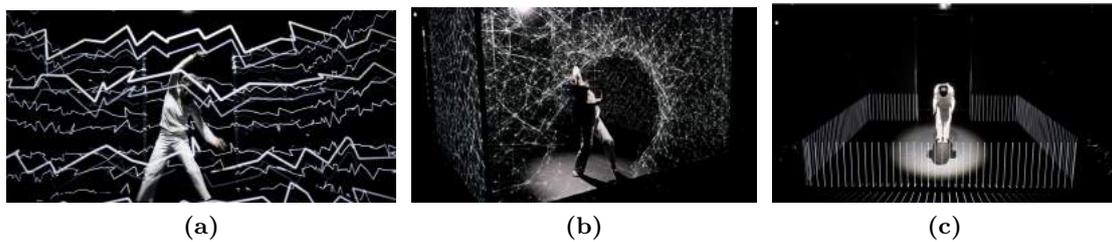
**Abbildung 3.39:** Einzelbilder aus der Hybrid-Animation *Floating Points – Silhouettes* [65] von Hamill Industries.

Auch andere Künstler nutzen die Möglichkeit Linien durch Lichtprojektionen zu erzeugen in Kombination mit Bewegung. Die interaktive Installation *Firewall* [63] von Aaron Sherwood, welche in Abbildung 3.40a–b zu sehen ist, nutzt eine Membran, welche



**Abbildung 3.40:** Fotos der beiden Installationen (a und b) *Firewall* von Aaron Sherwood und der Installation (c) *Onskebronn* von Sven Beyer. Bildquellen: [63, 88].

bei Druck feuerähnliche Visualisierungen und expressive Musik erzeugt. Die feuerähnlichen Strukturen der Lichtprojektion sind dabei aus Linien aufgebaut, welche auf den Druck mit Bewegung reagieren. Diese Installation ist ursprünglich für eine Aufführung gedacht gewesen, bei der sie als Repräsentation einer Ebene zwischen Leben und Tod performt.



**Abbildung 3.41:** Fotos der Tanzperformance mit Bühneninstallation *Hakanai* von Adrien M & Claire B Bildquelle: [110].

Adrien M & Claire B verbinden in *Hakanai* [69] eine Tanzperformance mit einer interaktiven Bühneninstallation, welche auf die Tanzbewegungen reagieren, wie in Abbildung 3.41 gezeigt. Dadurch wirken die Linien hier fast wie abstrakte Figuren im Raum, welche selbst Performer in der Tanzaufführung sind.

### 3.7.3 Performer in Virtual Reality

Hykade sieht in Zusammenhang mit Immersivtechnologien wie Virtual Reality speziell die Emanzipation von der Begrenzung der Leinwand, sowohl auf der Seite des Künstlers als auch auf der des Betrachters [A.4, S. 87]. Durch Technologien wie *Google Tilt Brush* ist nun auch die Emanzipation von dieser Begrenzung durch Animationsfilmemacher möglich [115].

Goro Fujita nutzt diese Möglichkeit und kreiert innerhalb der virtuellen Welt seinen Animationsfilm *A Moment In Time* [45]. Der Film bekommt durch die Verwendung einzelner Linien im Raum zur Erzeugung von Flächen und in weiterer Folge Körpern, einen besonderen Look bei welchem die einzelnen Pinselstriche sichtbar bleiben.



(a)



(b)



(c)

**Abbildung 3.42:** Einzelbilder aus der VR-Animation *A Moment In Time* [45] von Goro Fujita.

*Dear Angelica* [56] von Oculus Story Studio wurde ebenfalls in VR erzeugt und ist sogar auch für den Betrachter selbst erkundbar ohne vorgegebener Kadrierung. Zudem sieht der Betrachter die Linien an einigen Stellen des Films vor sich entstehen, wie in Abbildung 3.43 mit Hilfe von Einzelbildern beispielhaft dargestellt. Hier ist also der Schaffensprozess der Linie nicht nur in der Linie, sondern tatsächlich in Bewegung zu spüren. Die Linie performt hier auf vielschichtige Weise – primär als Linie parallel zur Repräsentation von Objekten und Flächen, sie definiert aber weiters auch den Handlungsraum und hat die Aufgabe den Blick des Zusehers, hier sogar im dreidimensionalen Raum, zu führen, so wie auch den Zuseher selbst.



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



(f)

**Abbildung 3.43:** Einzelbilder aus der VR-Animation *Dear Angelica* von Oculus Story Studio. Bildquelle: [56].

## Kapitel 4

# Conclusio

Die Linie hat in der Animation vielfältige Aufgaben: als zweidimensionale Grenze kann sie Flächen und dadurch Dreidimensionalität erzeugen, durch ihre Fähigkeit Komplexes vereinfacht darzustellen ist sie essentiell für die Abstraktion, durch ihren Entstehungsprozess bekommt sie eine weitere Bedeutungsebene. Als Grenze kann sie sowohl zur Kadrierung des Bildausschnittes, als auch zur Trennung verschiedener diegetischer Ebenen dienen. Sie ermöglicht die Darstellung und den Wechsel von Positiv- und Negativraum. Durch die Simplizität der Linie entsteht zudem Freiraum für die Interpretation des Betrachters. Durch ihren Entstehungsprozess trägt sie zusätzlich Bedeutung in sich.

In Bewegung erhält die Linie noch mehr Bedeutung und kann Emotion und Lebendigkeit erzeugen. Sie fungiert zusätzlich als Visualisierung von Energie und Bewegung in Form der Line Of Action, Bewegungskurven, Smears oder Speedlines. Eine ihrer Stärken ist es, Transformation zu ermöglichen und dadurch Metamorphose von Figuren und zwischen verschiedenen Objekten. Durch ihre Unabhängigkeit von Form, wird sie dabei zum Ani-Morph, einem Zwischenzustand der keiner konkreten Repräsentation zugeordnet werden kann. Die Linie ist ein Basiselement in der Metalepse, speziell durch ihre Parallelexistenz als Linie und dem was sie repräsentiert. Sie ist also sowohl als Linie Performer, als auch durch die Figur welche sie repräsentiert. Durch ihre Eigenschaften als Linie ist sie unabhängig von Gesetzen der Realität und dient als Konstante in der Animation. Trotz ihrer planaren Form kann sie Dreidimensionalität und Perspektive erzeugen, sich durch andere Medien im Raum bewegen und durch aktuelle Entwicklungen auch in der virtuellen Realität performen und ihre Stärken unter Beweis stellen.

Im Laufe der Interviews mit aktuellen Filmemachern wurden einige weitere Aspekte der Linie diskutiert, wie die Möglichkeit unsichtbare Elemente sichtbar zu machen, in Form der Line Of Action, der Repräsentation von Objekten oder deren Existenz im leeren Raum durch die gute Kurve aus der Gestaltpsychologie. Ein weiterer wichtiger Aspekt der Linie ist deren Vielseitigkeit in Form von analogen, digitalen, runden und eckigen Linien und deren Wirkung auf den Rezipienten. Die Linie ist für die Filmemacher zudem auch immer ein wichtiges Element der Ökonomie und performt für sie als Schaffer in der Animation.

Durch diese Vielfältigkeit ist die Linie eine Besonderheit der Animation und hier Performer auf unterschiedlichste Weisen.

## Anhang A

# Experteninterviews mit Filmemachern

### A.1 Interview mit Benjamin Swiczinsky 03.04.2017

*Sabrina Kainz:* Das Thema meiner Masterarbeit ist *Die Linie als Performer in der Animation*. Ich finde deine Werbespots für die Wiener Zeitung in dem Zusammenhang sehr spannend, weil die Linie hier ja sogar das primäre Element ist.

Was sind für dich die grundsätzlichen Eigenschaften der Linie? Welche im Allgemeinen und welche speziell in der Animation?

*Benjamin Swiczinsky:* Die Linie ist ja ganz unterschiedlich in der Animation, je nachdem ob man sie selber zeichnet, oder dass sie irgendwie entsteht. Bei 3D, Stop-Motion oder Fotografie können auch Linien entstehen, dadurch dass etwas hartkontrastig ist. Wenn beispielsweise im Vordergrund etwas stark dunkel ist und der Hintergrund stark hell, dann entsteht ja auch eine Linie, oder in der Fotografie kann man ja auch mit Linien und Flächen denken generell oder in der bildenden Kunst. Aber in Bezug auf 2D, wenn man die Linie zeichnet, dann kann man sich auf spezielle Linien spezialisieren. Es ist lang ja versucht worden, so in der klassischen Disney-Animation, diese Linien möglichst unauffällig zu machen, weil es ja noch kaum 3D-Animation gab, also, dass man versucht das möglichst flüssig zu machen, dass das nicht auffällt, also wenn man jetzt so an Schneewittchen denkt, das galt eher als schlechte Animation, wenn das ein bisschen wobbelt, und dann gibt es ja welche, die extra so ein Wobbeln, so ab den 1960er, 1970er Jahren kultiviert haben, und dass das ein Stilmittel ist, dass diese Linie so wabert, und ich glaub, so haben wir es bei dieser Wiener Zeitung auch ein bisschen gemacht. Die ganz ersten Designs hab' ich gemacht, dann die ausgearbeiteten hat Conrad [Tambour] gemacht, mein Kollege. Da war die Grundidee von der Linie, dass das so in einem Stil ist von so Zeitungskarikaturen, so diesen klassischen in der Tageszeitung, die jetzt nicht so aufwendig sind wie der Manfred Deix oder der Gerhard Haderer, sondern so schwarz-weiß und meistens so schraffiert, also mit der Feder gezeichnet.

*Sabrina Kainz:* Da möchte ich gleich mit einer anderen Frage einhaken: Diese Schraffur ist also in euren Spots für die Wiener Zeitung also bewusst eingesetzt, um diesen handgemacht-Look zu erreichen, oder?

*Benjamin Swiczinsky:* Genau, handgemacht, und es war halt so die Connection, es war eine Werbung für eine Zeitung, das war da so die Idee dahinter, dass man so diese klassische Zeitungskarikatur nimmt – es gibt natürlich ganz viele andere auch, aber hier

hat man eben Schraffuren, und dadurch dass man Schraffuren schwer unter Kontrolle kriegt, war gleich von vornherein die Idee, dass die ganze Linie so ein bisschen wobbelt – ich müsste mir jetzt fast nochmal anschauen, ob das dann wirklich so geworden ist [lacht]. Es ist eh ganz dezent, es ist eh sehr schnell animiert, aber weil es grundsätzlich so etwas Schraffiertes und so etwas Lebendiges haben soll. Und man kann auch dadurch in dem Fall ist zum Beispiel die Animation, die eigentliche, sehr unaufwendig, da passiert sehr wenig, also da sitzt zum Beispiel einer mit einem Kaffee und das Kaffeehäferl bewegt sich ein bisserl, und wenn man dann einfach die ganze Linie nochmal durchpaust, dann wobbelt's halt und das wirkt oft mehr bewegt als es sich wirklich bewegt – wenn das nicht wär', dann wär's einfach ein stilles Bild. Also erst haben wir es nur grob animiert, in dem Fall war das Flash, also da war es eine ganz cleane Linie, eine ganz digitale, die eh wie eine Flash-Linie aussieht, und das war so ein bisserl in dem Fall die Herausforderung, dass man es nicht wie eine Flash-Linie ausschauen lassen konnte, sondern quasi erst grob und dann wieder zerstückelt und die Fehler erst reinmacht. Genau, das war so die Idee dahinter.

*Sabrina Kainz:* Das heißt, die digitale Linie ist zu perfekt im Vergleich zur traditionellen handgezeichneten?

*Benjamin Swiczinsky:* Ja genau, die klassisch, mittlerweile kann man sie ja auch unperfekter machen, aber das was man damit assoziiert, nämlich digital ist perfekt und analog ist unperfekt, aber menschlich und charmanter dadurch, oder ja menschlich, der Mensch ist ja auch unperfekt, halt vom Mensch gemacht. Aber das ist eh mittlerweile Photoshop-Brushes und was es alles Mögliche gibt, das schaut ja auch schon alles unperfekter aus. Aber ja natürlich, dass es wirklich von den Sehgewohnheiten so ausschaut wie eine nicht-digitale Linie, also wie eine handgezeichnete, muss man digital länger dran arbeiten als wenn man einfach einen Bleistift hat oder irgendeinen Stift, der grundsätzlich nicht so ganz gefüllt, nicht ganz so deckend ist, hat man das natürlich schneller, wenn man's kann, als wenn man's digital reproduzieren muss. Ich find's persönlich sympathischer, wenn es nicht so perfekt ist, weil ich ja selber auch nicht so perfekt bin und da auch nicht so das Streben danach hab' [lacht]. Das sagen ja auch die bekanntesten Regisseure, (das hat zwar jetzt nichts mit der Linie direkt zu tun), dass die interessantesten Sachen in ihren Filmen durch Fehler passieren, durch unbeabsichtigte Sachen – nicht alle sagen das, aber sehr viele Regisseure. Ich glaube bei der Animation ist das auch ein bisschen so, oder wenn man zeichnet mit der Hand, dass nicht alles eins zu eins vom Hirn aufs Papier kommt, sondern dass einfach Sachen passieren, und das sind dann oft die interessantesten Linien auch, also die, die einfach so aus einem rauskommen, vielleicht unterbewusst, aber das ist halt, was interessant ist – und gerade in unserer Welt, in der visuellen Welt, wo alles sehr perfekt ist, finde ich das immer sehr charmant, wenn Sachen nicht so perfekt sind.

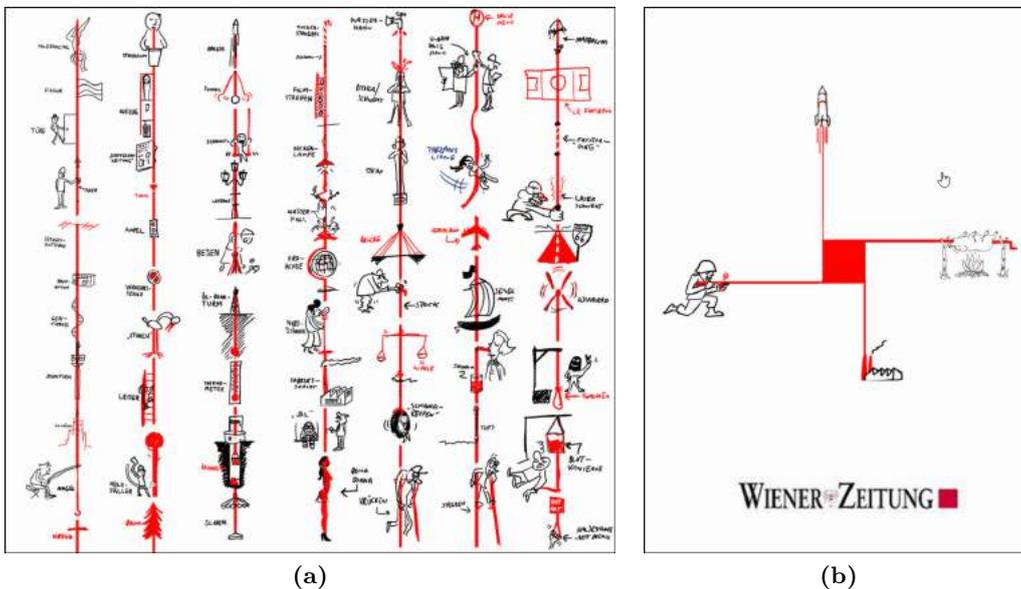
*Sabrina Kainz:* Und das heißt, du hast eben auf Grund dessen die Linie eingesetzt bei der Wiener Zeitung, aber der rote Faden war wahrscheinlich auch so ein Grundelement?

*Benjamin Swiczinsky:* Genau, genau.

*Sabrina Kainz:* Ihr habt aber auch sehr viele Perspektivenwechsel in den Spots – die Linie ermöglicht das irgendwie. Wodurch glaubst du, ist das möglich? Wodurch akzeptiert das der Zuschauer? Ich denke mir dann oft, dass die Wechsel zwischen den Szenen schon eher hart sind, aber durch die Linie hat man diesen Übergang.

*Benjamin Swiczinsky:* Die ist die Verbindung, genau das war die Idee – also man

sollte das Logo am Schluss einbauen, das von der Wiener Zeitung, das so ein rotes Quadrat ist ... und der Grund-Claim von der Wiener Zeitung ist „Zusammenhänge verstehen“ – und das war dann eigentlich die Idee, dass man in einem Spot die vier Kanten von dem Rechteck hat, also man hat zweimal zwei vertikale Linien und zweimal zwei horizontale Linien, und das ist halt ein roter Faden, und der verbindet dann nochmal diese Zusammenhänge, und führt den Zuschauer zum Text „Zusammenhänge verstehen“. Wir haben ganz viele Entwürfe gemacht, was man alles mit horizontalen und was man alles mit vertikalen Linien machen kann und das dann zusammengefügt. Ich glaube es war dann die eigentliche Idee, dass man als Witz möglichst nicht zusammenhängende Dinge reinmacht, aber es ist dann hin und her gesprochen worden mit der Agentur, die das wieder für die Wiener Zeitung gemacht hat, und jetzt sind es teilweise Sachen, die wirklich zusammenhängen. Ich fand's ursprünglich lustiger, dass es Sachen sind, die überhaupt nichts miteinander zu tun haben.



**Abbildung A.1:** Bilder von der Webseite von Neuer Österreichischer Trickfilm zu den Werbespots für die Wiener Zeitung *Zusammenhänge verstehen*. Bildquelle: [124].

Auf unserer Webseite findest du unter Concepts ein paar Entwürfe, also die ersten beiden, die so die ersten Konzeptentwürfe waren. Und dann haben wir einfach so mit Ideen gespielt, was in dem Fall mit vertikalen Linien möglich ist, einfach ein paar Beispiele, was gibt es einfach alles, wo könnt man so einen Strich einbauen? Und da gab's noch viel mehr so Zetteln, die ich da gemacht habe. Da gibt's auch irgendwo ein Foto, wo das auf so einer Pinnwand aufgehängt ist, ganz viele verschiedene Linien. Also, was kann man alles mit einer vertikalen Linie machen, also Speer und Türme und was weiß ich, und mit einer horizontalen Linie, natürlich den Horizont und Wollfäden und ich weiß nicht was alles, genau, und das dann irgendwie so zusammengebastelt, wobei die rote Linie ein bisschen cleaner war im Ansatz – also die konkrete Linie, die durchführt – als die ein bisschen roughere schwarze Linie bei den Charakteren. Das war aber auch

Vorgabe, dass das drinnen ist (also die zwei Farben), dass was Rotes drinnen ist und sonst schwarz-weiß, weil das das Logo von unserem Kunden war (also in dem Fall der Wiener Zeitung).

*Sabrina Kainz:* Habt ihr die Linie deswegen ausgewählt, weil sie eben diese Wandelbarkeit hat? Sie bleibt ja immer Linie, solange sie zwischen zwei Punkten ist, und man kann zwischen den Punkten alles damit repräsentieren – bei euch wechselt die Linie bei den Rennautos sogar auf eine Fläche.

*Benjamin Swiczinsky:* Ja, genau, das ist halt die Linie in einer ganz starken Perspektive [lacht]. Ja, dann ist es auf einmal keine Linie, sondern dann ist es eine Fläche, ja genau. Ja, aber es hätte noch immer eine Linie sein können. Das war auch der erste Entwurf, glaub' ich, vom Auto, dass es einfach von links nach rechts so durchfährt wie in einer 2D-Zeichnung, also einfach ein gerader Strich und ein Auto, das einfach ganz linear durchfährt, also wie Cut-Out, einmal grad durchfährt. Und ich glaub', es war einfach, damit es spannender ist, damit sich das irgendwie abwechselt, dass Perspektive drinnen ist, bzw. glaub ich, hat der Conrad auch die Formel1-Autos einfach so perspektivisch gezeichnet [lacht], und dann hab' ich mir gedacht, ich will mir nicht überlegen wie die von der Seite ausschauen [lacht], und ich glaub', deshalb ist die Rennstrecke auch perspektivisch. Aber ich kann mich nicht mehr im Detail erinnern wie es war, aber wahrscheinlich war es schon vorher im Storyboard so. Also im ersten Storyboard weiß ich noch, war die Linie immer vertikal, horizontal, vertikal, horizontal, und das hat dann ein bisschen so gewirkt wie ein Uhrzeiger – das wollten wir ein bisschen durchbrechen, dass es ein bisschen dynamischer wird, sonst wäre es so eine Regelmäßigkeit, so eine Eintönigkeit, wenn das immer nur ganz gerade ist.

*Sabrina Kainz:* Nochmal zu den Perspektivenwechseln: In einem Realfilm würde man das ja nicht so akzeptieren – da gibt es ja zum Beispiel die 180-Grad-Regel. Wieso ist es dann, obwohl wir es aus der Realität gewohnt sind, für uns so in Ordnung? Ist das einfach, weil es schon so eingebürgert ist durch die Animationsgeschichte?

*Benjamin Swiczinsky:* Ja, weil du ja in der Animation alles machen kannst, und das ist ja nochmal was anderes als wenn das jetzt in einem narrativen Kontext, also wenn's ein Film wär, wo man eine Geschichte erzählt. Da will man ja nichts erzählen. Bei Werbung ist es ja nur so, man muss, grob gesagt, irgendeinen Unsinn machen, Hauptsache die Leute schauen hin – um das geht's: nur auffallen! Und deswegen gibt's hier eigentlich gar keine Regeln, also außer jetzt irgendwelche moralischen oder Zensurregeln natürlich, aber sonst ist das ja kein Dialog, da braucht man ja keine 180-Grad-Regel. Aber wenn man das in einem Film machen würde, dann würde man sich das natürlich anders überlegen, also in einem Film, der wirklich eine Geschichte erzählt. Die Werbung kann wie ein Film sein, kann wie eine Geschichte sein, ist aber eigentlich egal, es geht ja nur drum, dass sich der Zuschauer das irgendwie merkt und im besten Fall das Produkt kauft, was auch oft nicht der Fall ist. Also ich merk' mir viele Werbungen und das Einzige, was ich mir nicht merk', ist das Produkt [lacht], – also bei Autowerbungen das Auto, manche merk' ich mir, und dann kauf' ich erst recht irgendeinen Hitachi statt irgendeinen Mercedes [lacht]. Aber ja, Werbung ist immer nochmal eine eigene Sache, in einem narrativen Film würde man so etwas aufnehmen eher in einer Traumsequenz, wo sie eine ganz spezielle Betonung hat, aber in so einer normalen Szene eher weniger, wüsste ich jetzt gar nicht, je nachdem, was für ein Film das dann wäre.

*Sabrina Kainz:* Weil es in meiner Arbeit prinzipiell um die Linie als Performer geht:

Inwiefern siehst du die Linie als Performer, also durch welche Eigenschaften oder auf welche Arten kann sie performen? Bei euch ist sie eben irgendwie gleichzeitig Protagonist, auch wenn es nicht narrativ ist bei euch, führt sie doch durch die Handlung.

*Benjamin Swiczinsky:* Ja, sie führt durch, stimmt! Sie ist eigentlich der Hauptcharakter. Also wenn man das als Serie betrachten würde diese vier Spots, dann könnte man sagen, dass der Hauptdarsteller oder das, was sich durchzieht, die rote Linie ist, der rote Faden. Das war ja die Idee, also stimmt, es ist in dem Fall die Linie, die relativ eckig auch ist, ich glaub einmal ist's eine Liane, da ist sie ein bisschen geschwungen, einmal ein Fahnenmast, aber sonst ist es wirklich eine Gerade eigentlich – also das war so die Idee – das ist die Konstante, die Medien, in dem Fall die Zeitung, auf die man vertrauen kann in einer chaotischen Welt, also alles andere ist halt Gewobbel – deswegen wobbelt die auch weniger, das sind halt die seriösen Medien. Aber stimmt, könnte man sagen, der Protagonist ist die Linie, obwohl sie recht wenig macht – da gibt's viel tollere Filme mit Linien, die tolle Sachen machen, wie La Linea beispielsweise.

*Sabrina Kainz:* Ich meinte eher, inwiefern die Linie für dich als Performer fungiert, also nicht speziell in euren Spots, sondern ganz generell.

*Benjamin Swiczinsky:* Die Linie ist ja grundsätzlich was, was so am Anfang von der Konstruktion ist bei einer Animation, also die berühmte Line Of Action. Also man fängt ja oft mit einer Linie an oder man hat eine Linie, die man in der Figur drinnen hat, die man am Schluss aber vielleicht gar nicht mehr sieht, die man nur mehr spürt. Also es sind ganz viele Linien herum, aber es geht tendenziell so, die Figur so [zeigt Arm schräg in eine Seite] oder in so eine Richtung [zeigt Arm schräg zur anderen Seite] und dann sind da tausend Linien herum, aber es ist eine Tendenz in eine Richtung – und das erzählt was. Und dann gibt's natürlich die Linienausführung: Wenn man zum Beispiel schnelle Bewegungen hat, dass man dann die Linien dazwischen, auch ein Zwischenbild, schlampiger zeichnet, also so einen Smearframe, was auch was anderes erzählt oder auch einen anderen Charakter dem Ganzen gibt, was dann die andere Linie im nächsten Bild wieder ein bisschen härter macht. Beispielsweise machen wir gerade in dem Moment Kampfszenen für eine Geschichte, wo wir das so machen (auch aus Zeitmangel), dass wir die Linien bei langsamen Bewegungen, wo man besser hinschauen kann, stabiler und cleaner machen, und wenn's schnell ist, und dann bewegen sich die Sachen so schnell, dann wird das alles offener und leichter, weil man es auch sowieso nur eine fünfundzwanzigstel Sekunde sieht. Da ist so eine Massenschlägerei, kann man sagen, also Martial Arts, und wenn die wo hinhauen und dann aufhauen, dann hat die Linie da den Charakter, dass sie da ganz hart ist, dass der Schlag auch härter wirkt, weil auch das davor weicher gezeichnet ist und nicht so definiert, so offen, nicht geschlossen, und wenn dann die Faust so richtig aufhaut, dann ist die ganz ausformuliert und schön gezeichnet, mehr oder weniger, aber mit so geraden harten Linien. Oder es ist auch eine Protagonistenart, wie viele Ecken es gibt und wie viele Rundungen, also wie viel Lines und wie viel Curves, und das ist dann ja schon charakteristisch, also wenn jemand eckiger ist, dann ist er wahrscheinlich nicht so anschmiegsam, wie wenn jemand rund ist, der ist meistens sympathischer [lacht]. Also das kann man sagen eigentlich, oder grundsätzlich von Dingen, Formen, so als Charakter oder Protagonist, dass das ja schon im Design so ist. Oder, wenn sich eine rundere Figur und eine eckigere Figur gegenüberstehen, dann erzählt das ja auch schon unterschiedliche Geschichten. Also irgend so ein Soldaten-Heini, der ganz eckig ist und so ein Kinn hat und solche Augen, die von dem Wulst

drüber so eine Linie haben, das ist eher ein straighter Typ (sagt man ja auch so), also eine gerade Linie. Oder irgendeine schöne Frau, die eher runder ist, ist wahrscheinlich sympathischer und friedlicher vielleicht auch, denkt man sich dann. Aber man kann auch mal so was definieren, und dann kann man das in der Erzählung auch wieder umdrehen, also dass man dann extra den eigentlichen Charakter anders macht, aber man erzählt was damit, also mit der Linienführung – und mit der Linien-Ausführung, also wie die Textur ist von der Linie, das ist dann das, was ich vorhin gemeint hab'. Man kann das sogar innerhalb einer Szene ändern, also wenn etwas offen ist, und wenn etwas geschlossen ist. Und die Textur selbst, das ist meistens dann wirklich ein Stil, den man vorher festlegt, also da hat man so was wie einen Pinselstrich, der keine Struktur hat, oder hat man was, was wie ein Bleistift ist. Und auch, ob es so wobbelt oder nicht, dass ist meistens, finde ich, eher gut fürs ganze Projekt festzulegen. Aber eben, bei der Wiener Zeitung war es tatsächlich unterschiedlich, also wirklich die rote Linie anders definiert als alle anderen schwarzen.

*Sabrina Kainz:* Weil du gesagt hast, dass Schwung in die Linie reinkommt. Der Erschaffer fungiert ja auch durch die Linie, oder? Ist das für dich auch so? Ich hab' schon viele Texte gelesen, wo Personen schreiben, dass der Erschaffer der Linie auch durch die Linie performed. Ist das bei dir auch beabsichtigt, dass man dann die Hand des Erschaffers spürt. Also ist das bewusst?

*Benjamin Swiczinsky:* Also ja, dass man die Hand des Erschaffers spürt, ist mir wichtig, aber ich glaube es ist nicht bewusst, weil das ist einfach, wenn man analogere Techniken hat. Was mir auch bei 3D so abgeht, oder bei vielen modernen Animationsfilmen, ist, dass man nicht mehr die Hand des Künstlers oder der Künstlerin so spürt, weil es einfach nicht mehr durch die Hand geht. Die Hand bedient eine Maus, die bedient einen Computer, der startet irgendwelche Render-Engines, und es ist viel nicht von einem selbst, sondern einfach von einem vorgegebenen Programm, wo du so und so viele Auswahlmöglichkeiten hast. Oder du blickst zurück, so haben die das bei Pixar, so machen die das bei Disney, da gibt's den Shader oder den Shader, und da ist sehr viel beeinflusst von außen. Hingegen, wenn du auf einem Papier zeichnest, dann ist sehr viel nur von deinem Kopf über deine Hand direkt aufs Papier, und das macht man glaube ich gar nicht bewusst seinen eigenen Strich, sondern den hat man sowieso, man ist eine Persönlichkeit und jeder zeichnet anders und man sieht's ja auch. Also deswegen gibt's ja bekannte Künstler oder manche sagen, man muss sich besonders auf seinen Stil konzentrieren. Das habe ich eigentlich nie gemacht, ich hab' mir immer gedacht, man versucht ja eh in irgendeine Richtung zu gehen und dadurch, dass man eh Eigenarten hat, wie jeder Mensch, entsteht das eh. Oder auch die Themen, die einen interessieren, das ist auch nicht bewusst gewählt (also, wenn man jetzt freie Arbeiten hat), sondern damit man einen speziellen Stil kontrolliert. Also es gibt Künstler oder Filmemacher, die sagen, sie wollen bewusst nur ein Thema immer wieder behandeln, also ein Dozent von mir an meiner Filmschule hat beispielsweise das Verhältnis Sohn-Vater, da hat er gesagt, das will er immer machen, und ich hab' gesagt, das interessiert mich eigentlich nicht, jetzt das dauernd zu machen. Ich mach' einfach das, was mich jetzt gerade interessiert, und wenn es dann Parallelen gibt, dann sollen das dann irgendwelche Filmwissenschaftler oder so beurteilen, aber das gibt's dann sowieso auch, also es gibt dann sowieso Zusammenhänge, die entstehen sowieso, die muss man gar nicht beeinflussen, weil zum Beispiel ich kann nicht Fußballspielen oder bin irrsinnig schlecht darin, deshalb werd'

ich weniger etwas über Fußball machen als jemand anderer, also mein Kollege Johannes zum Beispiel. Und dadurch definiert sich eh schon ein eigener Strich, um jetzt irgendwie zum Strich wieder zurück zu kommen. Also dass man eine eigene Persönlichkeit im Strich und einen eigenen Strich hat, das ergibt sich aus der Persönlichkeit, finde ich. Man muss sich nicht konzentrieren auf: Ich muss jetzt immer so einen Strich machen, der oben so ein Bogerl hat. Kann man auch machen, aber ich glaub', schon dadurch, dass man eingeschränkte Fähigkeiten hat, oder konzentrierte Fähigkeiten (kann man ja auch sagen), hat man einen speziellen Strich – einfach aus sich heraus entsteht das.

*Sabrina Kainz:* Bei *Birne, Schädel & Haupt* habt ihr auch diese schwarze Linie auf weißem Grund [50]. Das ist auch dieses Traditionelle, wo es herkommt, um das zu vermitteln, oder?

*Benjamin Swiczinsky:* Ja genau. Also wir haben das Konzept entworfen. Den visuellen Stil habe ich mit Conrad in erster Linie gemacht und den endgültigen hab' dann ich gemacht. Da war's so, dass wir halt eine Webserie machen wollten und wir uns gedacht haben, dass man da natürlich mehrere Folgen machen kann und wie soll man das machen, dass sich das überhaupt ausgeht? Man hat kein Geld dafür, man hat wahrscheinlich wenig Zeit dafür, das heißt, man muss einen sehr einfachen Stil machen. Dann war mal die Idee: Was kann man alles weglassen, damit sich das ausgeht? Ich hab' dann eine Dokumentation über Disney gesehen, die war jetzt auf Arte und auf ORF, eine zweiteilige Dokumentation, und der hat seine aller ersten Filme, also bevor er die Mickey Mouse erfunden hat, so ganz einfach in schwarz-weiß gemacht, in den 1920er Jahren, und da haben sie für einen Film, circa 2 oder 3 Minuten lang, 2 Wochen gebraucht. Die haben noch vor fast 100 Jahren ganz eine andere Technik gehabt, da muss man das doch heute [lacht] auch hinkriegen. Und dann haben wir uns gedacht, dass man es so optimiert, dass es schaffbar ist zu produzieren für eine Person in zwei Wochen. Die haben auch nicht viel größere Teams, die haben vielleicht irgendwelche Aufnahme- und Entwicklungsleute, also für das Filmmaterial gehabt, was ja alles wegfällt, aber eigentlich muss das heute von einer Person möglich sein. Und so ist dann der Stil entstanden, also dass man wirklich schwarz-weiß verwendet, nur einen schwarzen Strich mehr oder weniger mit ein bisschen Füllung – wirklich der hauptsächliche Grund ist, dass man es nicht füllen muss, dass man es nicht anmalen muss – und dass man es auch so staged, dass da wirklich keine Füllung ist, also dass hinter ihren Köpfen einfach weiß ist, also man muss dort keine weiße Füllung machen oder nur ganz selten, weil es einfach zu viel Zeit kostet alles anzumalen. Und das zweite: Es ist auch so eine kruspelige Linie teilweise – man könnte das dann noch sauber zeichnen, auch ein Schritt der eingespart worden ist – deshalb wirkt es auch ein bisschen organischer. Aber es ist wirklich einfach – alles, was Zeit frisst, einsparen! Und so ist diese Linie entstanden, dass das nur eine schwarze Linie ist, und das einzige, was noch drüber ist, ist ein Effekt, damit es nicht so digital aussieht, ein bisschen so eine Unschärfe, so ein Glow drüber, damit es ein bisschen so wirkt als wären das Folien auf einem Hintergrund, also so wie diese alten Disney-Filme ausschauen, an den Rändern wird's dunkler, damit die schwarze Linie nicht ganz so hart ist. Aber das ist mehr oder weniger automatisiert dann überall drüber. Da ist alles so ökonomisch wie möglich [lacht] – das war die Hauptidee dahinter, dass sich's irgendwie ausgeht [lacht], also das wir alles so unaufwendig wie möglich machen, dass sie auch im Nest sitzen die meiste Zeit und nicht herumgehen, und dass bei vielen Folgen zumindest viel über Dialog geht. Jetzt die letzte Folge ist ein bisserl aufwendiger geworden,

aber das kann man sich dann ja immer noch leisten, dass man so Ausreißer hat, also da wird's dann farbig am Schluss, aber extra als Kontrast, das davor ist halt so ein schäbiges Regionalfernsehen, da ist auch so eine krakelige Linie, und dann haben sie halt kurz das amerikanische Action-HD-Fernsehen, und dann geht's eh wieder zurück in das Regionalfernsehen, genau.

*Sabrina Kainz:* Aber *Birne, Schädel & Haupt* ist auch in Flash gemacht, oder?

*Benjamin Swiczinsky:* Nein, das ist TV-Paint. Also Wiener Zeitung ist Flash, da haben wir noch kein TV-Paint gehabt, und das ist TV-Paint, ja. Dadurch dass das kein Vektor-Programm ist, ist es einfach automatisch undigitaler, das Ganze wirkt nicht so digital, das ist mehr wie Photoshop, ist zwar unhantlich auch, also hat viele Vorzüge nicht, wo man eigentlich denken würde, die hat ein Computerprogramm, aber im Endeffekt wird's ein bisschen organischer. *Auf Ediths Spuren* [48], was jetzt im Kino ist, das haben wir auch in TV-Paint gemacht, weil das ist ja eine Geschichte, die spielt in den 1920er / 1930er Jahren. Eine zu moderne Technik, die zu modern aussieht, finde ich, würde einfach in einen Film der in der Zeit spielt, nicht reinpassen oder ich könnt's mir nicht vorstellen, das in 3D oder in ganz slicker Animation, weil das jetzt zwar ganz cool aussieht, aber in 10 Jahren sagt man „Ah das ist typisch 2010er, das waren diese digitalen Brushes, das ist ja urpeinlich aus heutiger Sicht“ [lacht]. Deswegen ist immer auch die Idee, das so zeitlos zu machen, weil wenn das jetzt schon alt aussieht, dann schaut es wenigstens in 10 Jahren genauso alt aus, weil da immer die Gefahr ist bei ganz neuen Trends, dass das ganz schnell ganz alt aussieht, älter als Sachen, die von vornherein ein bisschen zeitloser ausschauen. Ich weiß nicht, ob du *Persepolis* [90] von Marjane Satrapi gesehen hast, die haben ja den ganzen Film nicht digital gemacht, also das Clean-Up ist alles mit Feder gemacht (da ist, glaube ich, auf YouTube auch ein cooles Interview), und es ist uraufwendig, also auf Folien und das Einscannen, das war auch schon in einer Zeit, da hätte man alles am Tablet machen können, und die haben sie dann gefragt, warum sie das machen, und sie hat gesagt, dass die Brushes und so, dass das jetzt ganz cool aussieht, aber in 10 Jahren (und jetzt ist der Film ja fast 10 Jahre alt) würde das wahrscheinlich veraltet ausschauen. Wenn man es aber von vornherein auf Papier zeichnet, dann schaut es halt so aus wie auf Papier, und in 10 Jahren wird das noch so ausschauen auf Papier, wenn man mit der Tusche drauf zeichnet, wie es hundert Jahre vorher ausgeschaut hat, und der Film spielt ja auch in der Vergangenheit, also in den 80er oder 90er Jahren, was einfach etwas nicht so Zuordenbares ist, wie jetzt einige Filme aus den 90er oder 0er Jahren schauen schon veraltet aus, auch Moden oder was auch immer, oder gerade 3D-Filme schauen furchtbar veraltet aus, oder wenn man an diese Starwars Prequels denkt, das schaut ja furchtbar aus von den Visual Effects, das schaut viel schlechter aus als die aus den 70er Jahren teilweise, also nicht die, die jetzt im Kino sind, aber die, die so vor 10 Jahren waren.

*Sabrina Kainz:* Stimmt, auch weil man den Kontrast so stark sieht.

*Benjamin Swiczinsky:* Ja, genau, und auch weil die Technik einfach noch nicht so ausgereift ist, die ist ja da noch stark am Entwickeln, jetzt bei Starwars, und es ist einfach schlechte Regie muss man leider sagen, also bei den Prequels, finde ich persönlich [lacht] – also man kann ja auch anderer Meinung sein. Ich finde, da hat der George Lukas nicht mehr so ganz den Überblick gehabt, was ein guter Film ist. Genau, aber wir sind schon wieder vom hundertsten ins tausendste gekommen, aber das ist wahrscheinlich eh okay.

*Sabrina Kainz:* Deswegen ja auch ein persönliches Interview. Die Linie kann eben

auch als Repräsentation dienen von Dingen – also beispielsweise kann man eine Frau zeichnen aus Linien. Hier ist Abstraktion ein Punkt. Funktioniert das deiner Meinung nach in 3D oder anderen Techniken genauso gut? Oder ist das eine Stärke der Linie in der traditionellen Animation?

*Benjamin Swiczinsky:* Es ist schon eine Abstraktion. Also ich würde sagen, Abstraktion würde genauso gut in 3D und anderen Techniken funktionieren, aber es wird nicht so viel verwendet, weil 3D immer in erster Linie (in unserem Kino jetzt – man kann alles Mögliche mit 3D oder mit Computern machen) versucht, so zu sein wie ein Realfilm, und das ist immer das – finde ich – große Problem, also entweder es gelingt perfekt, also wie bei Visual Effects, wenn jetzt irgend ein Viech in irgendeinem Film oder was auch immer, irgendwelche Special Effects, es schaut ja schon perfekt aus, man weiß gar nicht mehr wo der Unterschied ist, aber es hat immer den Anspruch eigentlich so zu sein wie ein echter Film und das ist immer dann, wenn das cartooniger wird, ein bisschen schwierig – also bei Pixar (obwohl Pixar macht das eh sehr gut) – aber Dreamworks oder so, da sind Hintergründe, die schauen schon so echt aus wie eine echt gefilmte Stadt, und dann fällt aber immer mehr auf, je näher man da kommt, dass diese Figuren aber irgendwie wie aus Marzipan ausschauen, weil die schauen ja nicht aus wie echte Menschen, das Design ist einfach nicht wie ein echter Mensch, sie haben aber schon Haut wie echte Menschen, und dadurch kommt man in so eine komische Welt, die einerseits den Anspruch hat „Das ist echt,“, und dann hat man aber wieder so eine Cartoonwelt. Und bei der Linie sieht jeder sofort, dass das nicht echt ist und das ist – finde ich – der große Vorteil, es sieht jeder gleich, das ist eine Zeichnung und kein Foto, also das sollte schon jeder merken, dass das eine Zeichnung ist [lacht], und dadurch kann man alles machen, weil das sieht jeder sofort. Also das war auch die Idee bei *Heldenzkanzler* [71], dem Film von mir. Da habe ich lange überlegt, dass man das real macht, also nicht als 3D-Animation oder so, also mit Schauspielern, also ich habe mir nicht gedacht, dass ich das mache, aber ich habe mir gedacht, so müsste man es machen, mal das erste Mal, weil das noch nie so wirklich zum Thema war, also ganz klassisch wie halt einen Film über Napoleon mit einem Schauspieler oder so. Ich hab dann aber gedacht, dass man das halt karikiert, weil das so lächerlich ist teilweise, diese Diktatoren und diese bescheuerten Großherrschafts-Männerphantasien, dass man das von vornherein nicht ganz so ernst nimmt, nicht so genau nimmt mit der Geschichte, also wie hat genau der Tisch ausgesehen 1930, wie hat das ausgesehen... sondern man's von vornherein karikiert. Und das ist einfach besser, wenn man das stilisiert macht, weil dann sieht jeder, dass das karikiert ist und nimmt das nicht so genau und sagt „Na aber das ist sein Büro, der Tisch ist so gestanden“ und irgendwie „Das war gar nicht genau so,“, sondern dass man das mehr in einem metaphorischen Sinn macht, und das ist eben als Linie besser, weil es was Eigenes ist, weil es eben nicht versucht, die Realität nachzumachen, sondern es ist nur inspiriert von der Realität und es interpretiert die Realität so, wie – find' ich – auch gute Kunst. Also, wenn man einfach ein Foto macht, das genauso aussieht wie's halt aussieht, find ich nicht so spannend, sondern irgendwie ein bisschen was offen lässt, und man kann sich selbst ein bisschen was rein interpretieren. Und ich finde es auch spannend: Wie viel schafft man mit immer weniger Linien trotzdem noch konkreter zu sein? Oder was ein schönes Beispiel ist: wieder *Persepolis* von Marjane Satrapi, das ist ja eine Geschichte aus dem Iran. Die Figuren haben ganz einfache Gesichtszüge, es ist fast wie ein Smiley, die haben einen Mund und zwei Pupillenaugen und

eine ganz einfache Nase, nur so ein L, also echt zwei Striche, ganz wenig Linien. Und die hat gesagt, das ist mit ein Grund, warum der Film so erfolgreich ist, die hätt' den auch erst real gern gedreht, und das wär' dann natürlich mit iranischen oder iranisch ausschauenden Menschen, wenn das im Iran gedreht ist, und dadurch, dass dann doch recht viele Leute im Westen sagen, sie sehen ein Bild von jemandem, der muslimisch ausschaut und denken „Ah, okay, das ist schon irgendwie so ein muslimisches Problem, der Film,, und dadurch dass das aber so wenig ist, kann jeder sich reinprojizieren, da kann sich ein Chinese genauso drin sehen, weil ein Chinese hat eine Nase, zwei Augen und einen Mund, oder ein Iraner, ein Afrikaner, ein Österreicher, und jeder sieht sich drinnen, und dadurch vergisst man ein bisschen, dass das jetzt aus einem bestimmten Land ist, sondern die haben auch ganz die gleichen Probleme wie wir, die haben auch Liebe und Arbeit und wollen irgendwas im Leben und es ist genau das gleiche wie jetzt in Teheran oder in Meidling, das ist wurscht [lacht]. Und das ist aber wirklich, durch diese einfachen Linien fällt das so ein bisschen weg, diese – in dem Fall sogar wirklich – ethnischen Vorurteile, weil es wirklich einfach nur ein Mensch ist, in dem Fall sie selbst, also eine Frau. Und dann geht's schon natürlich sehr um wirklich diese Orte, also es spielt ja in Österreich und dem Iran und Frankreich, aber es ist trotzdem, wenn man's mal sieht, können sich die Leute mehr denken „Das bin genau ich,,. Oder ein anderes bekanntes Beispiel aus Belgien ist *Tim und Struppi*<sup>1</sup> (also nicht der 3D-Film, sondern die Comics), da sind ganz viele Figuren, die ganz spezielle starke Charaktere sind, alle Nebenfiguren – da gibt's den Kaptain Hedog, der sauft immer und schimpft und ist ein ganz deutlicher Charakter, und dann gibt's den verwirrten Professor, der ist nicht ganz dicht, aber ganz gescheit – und dann gibt's die Hauptfigur, die ist der Tim, und die ist wirklich fast ein Smiley, das sind echt zwei Punkte, ein Kreis und so eine kleine Nase, der hat eigentlich keinen wirklichen Charakter, der macht halt immer, ist halt gut, er hat auch keine anderen menschlichen Beziehungen, keine Freundin oder Frau, er hat halt einen Hund, und dadurch kann sich bei dem jeder einfach denken „Das könnt auch ich sein“ als Kind oder wurscht wo auf der Welt. Und das find ich eigentlich ganz interessant an Linien – also wenn man so viel weglässt – , dass der Zuschauer oder die Zuschauerin sich den Rest denkt und dadurch viel mehr seine eigene Figur machen kann, als wenn das ganz genau, jede Falte, ausdefiniert ist, dann gibt's vielleicht schon welche, die sich denken „Ah, Leute mit Falten im Film, das nehm' ich gar nicht“ oder „Der schaut ein bisschen asiatisch aus“ oder „Der schaut ein bisschen so und so aus,, also so unterbewusste Vorurteile, die man beim Publikum vielleicht dann doch hat, also so ein unterbewusster Rassismus (also es muss ja nicht damit zu tun haben), aber es ist einfach definierter und dadurch schließt es mehr Leute aus, die sich nicht für so was interessieren, weil einem schon im Vorhinein so viel vorgesetzt wird, als wenn das so offen ist und man, wenn man sich drauf einlässt, sich dann seine eigene Welt ein bisschen reinprojizieren kann. Das finde ich interessant, wenn man mit wenigen Linien arbeitet, um jetzt wieder zu den Linien zurück zu kommen.

*Sabrina Kainz:* Das heißt im Endeffekt: Mit Linien ist das dann eigentlich auch für jeden Zuseher ein anderer Film. So meinst du das auch, oder?

*Benjamin Swiczinsky:* Also, der Film vielleicht nicht unbedingt, aber obwohl schon, stimmt, ein anderer Film.

---

<sup>1</sup>Hergé. *Tim & Struppi*. Comic-Serie. Hamburg: Carlsen, seit 1929

*Sabrina Kainz:* Weil ich projizier mich dann in den Protagonisten hinein, und dann hat der vielleicht meine Werte und nicht deine.

*Benjamin Swiczinsky:* Genau, oder wenn man zum Beispiel Zeitungscartoons im New Yorker hat, die sind immer ganz einfach gezeichnet, auch die Hintergründe. Das ist immer nur ein Tisch und ein Sessel, und du erkennst irgendwie grad das Wohnzimmer, aber vielleicht denkst du dir das auch nur rein. Das ist echt mit ganz wenigen Linien immer. Oder zum Beispiel die Figuren sind so einfach gezeichnet, um das jetzt mal nicht ethnisch zu sehen, sondern einfach was jemand anhat – je genauer das gezeichnet ist, desto genauer weißt du „Mh, das ist ein Student, ein Arbeiter, ein Prolet, ein Reicher,, und wenn das aber nur ganz einfach ist, dann denkst du dir das vielleicht selber dazu und denkst dir vielleicht deine Schicht rein oder woher du kommst. Wenn das aber genau definiert ist mit Goldkettchen, dann denkt man eher: Ah, so einer ist das. Aber das ist ja bei allen Sachen so, man muss es ja interpretieren und man erkennt: Ah, Sessel, und das ist schon genug und alles andere, da denkt man sich seinen Sessel rein, unterbewusst wahrscheinlich.

*Sabrina Kainz:* Das ist eben genau das, was im Realfilm sozusagen nicht funktionieren würde.

*Benjamin Swiczinsky:* Genau, im Realfilm ist das schwerer. Und im 3D-Animationsfilm wird aus irgendeinem Grund immer versucht, dem Realfilm sehr nahe zu sein. Das finde ich auch immer das Problem beim 3D-Film, dass er nie genau weiß, was er eigentlich ist, weil beim Zeichentrickfilm, da weißt du das ist Zeichentrick und das ist eine Zeichnung, beim Stopmotion-Film wissen die Zuschauer das sind Puppen, also wenn die Haare irgendwie wie so Plastilin-Würste ausschauen, dann wundert's auch keinen, weil man weiß, was es eigentlich ist. Und 3D versucht manchmal ein bisschen wie Zeichentrick zu sein, versucht manchmal ein bisschen wie Stopmotion zu sein oder wie Realfilm, aber es ist halt selber nichts [lacht] – also es versucht immer irgendwo dazu zu gehören, und dann vergleicht man das immer mit dem, das ist halt immer so schwierig. Meistens vergleicht man's mit einem echten Foto und sagt „das schaut schon fast wie ein echtes Foto aus“, aber irgendwie ist's dann doch nicht ganz echt, oder wenn's versucht Zeichentrick zu sein: es gibt bestimmte Shader, damit das dann so flat ausschaut, also so Toon-Shader, dann vergleicht man's aber wieder mit Zeichentrick. Es ist sehr selten, dass es ganz was Eigenes ist. Es gibt so ein paar eigene Filme von David O'Reilly, der macht 3D fast nur mit so Playblasts, mehr oder weniger, also der rendert's gar nicht raus, und da finde ich zum Beispiel, das ist 3D als 3D, schaut digital aus, ist aber irgendwie was Eigenes. Und das finde ich immer spannend, wenn man wirklich versucht, das gar nicht zu verstecken, dass das 3D ist. Mir kommt oft vor, 3D versucht oft zu verstecken, was es selber ist. Aber das finde ich auch interessant, also das dann rotoskopieren. Also dieses 3D, das dann versucht 2D zu sein, ist auch ganz interessant mit diesem Toonshader und dieser klaren Linie. Oder was auch interessant ist, ist ohne Linie, das gibt's auch.

*Sabrina Kainz:* Flächen meinst du damit, oder?

*Benjamin Swiczinsky:* Ja, genau, flat oder wie nennt man das? Ich hab jetzt nur ein Beispiel überlegt, ein bekanntes, ach so, ja, /Slow Riddim Express [93] für Sisyphos haben wir so gemacht zum Beispiel – ohne Linie. Da sind keine Outlines drinnen.

*Sabrina Kainz:* Außer die, die im Zug raucht, die hat schon Outlines, oder?

*Benjamin Swiczinsky:* Also wir haben da Inner-Lines, also die Linien im Körper, aber Outlines sind ja eigentlich die äußeren Linien, die hat sie keine. Und wir haben dann

halt so ein Rim-Light, also ein Licht von hinten, das so eine Kante erzeugt, was man ja auch im Spielfilm oft verwendet oder in der Fotografie, das ist dann wie eine Linie, aber es ist zumindest gemeint als Lichtkante nur. Das ist ja auch was, zum Beispiel, weil ich am Anfang gesagt habe, dass es bei Fotos auch Linien gibt, also bei der Fotografie. Oder gerade in amerikanischen Filmen hast du ja immer dieses Licht von hinten, das dann da so eine Kante wirft – wie es da gerade bei mir ganz leicht ist – aber so, dass es da dann so richtig weiß ist, eine richtige Linie oft, also richtig von hinten, damit's halt vom Hintergrund freigestellt wird. Oder gerade bei Massen, also wenn wo viele Leute sind oder bei Aufnahmen von einem Rockkonzert, da hast du immer um jeden Kopf von hinten eine Linie durch ein ganz starkes Rücklicht, das es in der Wirklichkeit so gut wie nie gibt, oder in der Millionenshow gibt es das auch.

*Sabrina Kainz:* Das heißt eigentlich als eine Art Grenze in dem Fall?

*Benjamin Swiczinsky:* Genau, oder bei Publikum, dass das nicht irgend so eine graue Masse ist, sondern dass du da halt lauter Linien hast, da ist das ganz oft. Oder bei Live-Aufnahmen von Konzerten, dann hast du oft dieses Publikums-Licht, wo über der Bühne so ein starkes Licht ins Publikum gestrahlt wird, und in der Fernsehaufzeichnung hast du dann halt jeden Kopf schön ausgeschnitten.

## A.2 Interview mit Nadia Micault 06.04.2017

*Sabrina Kainz:* In general, the interview is all about the line and the use of the line in *Sonata* [94] and about your opinion concerning the strength and the qualities of the line. My first questions are: What are essential features of the line? What is the difference between the line in images and the line in animation? Where do you see the strengths for the line?

*Nadia Micault:* Well, I don't really understand this question actually, because I don't understand "the strength of the line concerning images or animation". What do you mean by this?

*Sabrina Kainz:* What I had in mind were things like abstraction. When you use a line, you can draw a smiley face and you know it's a human being, something like this, but this also works without motion and in motion there are things like emotion, which you use in *Sonata*, in my opinion, I don't know, if I understand *Sonata* correctly, but there is lots of emotion for me, when the line moves. That's what I mean with this question, but if you don't have an answer it's alright.

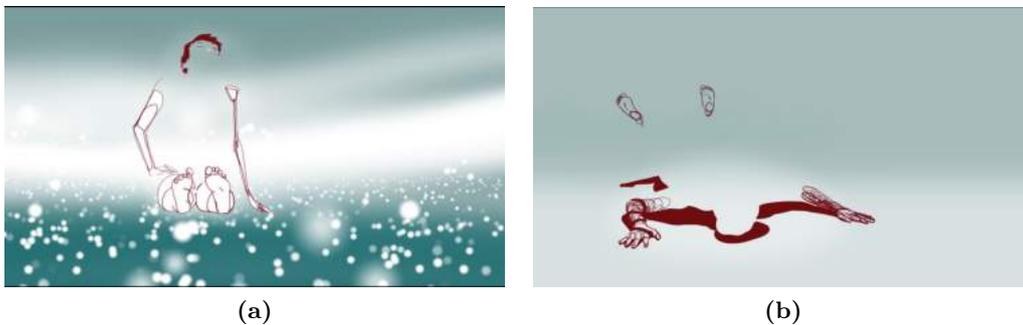
*Nadia Micault:* I am thinking [laughing]. I think, the main idea of the short film was, at first it was abstract, because it was supposed to be in harmony with the music. So, the music was really important to the image and the animation. At first, I was much more into the reading of music, which means that, when the pitch was high, I would have drawn something high, and when it was low, I would have drawn something low. But I worked with the choreographer. We were looking for something a bit less fact to fact and tried to build some narratives and poetry around the music and maybe not be so linear with it, and so I tried to make something about a scientific, not point of view, but it's really morphology and outlines and volumes and how the music may act at the body, and obviously the dancer was saying something with the movement, so we really mixed those two. I wanted something really, not into mathematics, but we wanted to mix something very sensual with the dancers and the emotion of the music, and then

something very mathematic about the line, but everything was mixed. I am not sure this makes sense.

*Sabrina Kainz:* Yes, it does. So, one thing why you chose the line, was this abstraction, so you focused on the music and the movements of the dancers, right? Why is it that much abstract? You have a lot of negative space in the body, sometimes it's only the feet and the shadow on the floor, for instance, and in between there is like this negative space, where the person is supposed to be.

*Nadia Micault:* What do you mean with „negative space“?

*Sabrina Kainz:* It's like white space, it's only the background. I will send you a picture of what I mean, for instance this one (A.2a), or another strong one is this (A.2a). You know what I mean?



**Abbildung A.2:** Einzelbilder aus dem Animationsfilm *Sonata* [94] von Nadia Micault.

*Nadia Micault:* Oh yeah. Yeah, actually it is one of the main ideas of the film — the whole idea is about feeling whole again. So, it's really about the expression like “falling to pieces” or “it breaks my heart”, when we think about partition of the body, about the feelings, which are really strong, and sometimes you can feel that you miss some parts and it's really about body sensation, physical sensation — that's why.

*Sabrina Kainz:* That's why in the end those missing parts don't appear as much as in the beginning of the film?

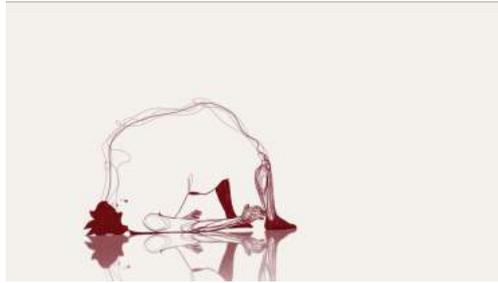
*Nadia Micault:* Yes.

*Sabrina Kainz:* And those moving lines like in the second picture I sent you... In the arms the lines are moving, is it like the feeling of the person again? Or why did you choose to make this lines in the arms—and sometimes legs—moving?

*Nadia Micault:* Which one?

*Sabrina Kainz:* I am sending you a GIF. In this GIF (single image in figure A.3) there are two things, I want to talk about. In the arms there are those lines moving—like in their own energy and not with the body. The hair for instance is a clean shape and the arms and legs have moving lines in them. Was there any intention behind this or was it just the music?

*Nadia Micault:* Yeah, I think that in that part of the film, she retries to focus and so she, the central line, is really not focused [laughing] How do you say this? The problem is that when it's emotional—I like the words, but I think at that stage of the film she is really into the pieces—she explodes, she comes back, she falls... and so she tries to be one and to be focused, but she can't, and at that moment she is trying very hard



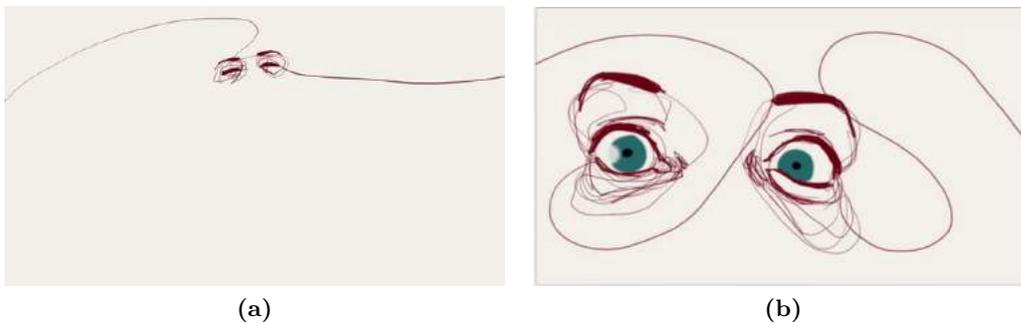
**Abbildung A.3:** Einzelbild aus dem Animationsfilm *Sonata* [94] von Nadia Micault.

and the energy is not under control. She's trying, but it's not working. So arms and legs... their shapes—they are under control—, but their inside energy is not.

*Sabrina Kainz:* Ah, okay, so it's all about energy. Yeah, that's, what comes across. So that's why you used that line on her front as well, because that's like her whole body is not focused yet.

*Nadia Micault:* Yes. Yes.

*Sabrina Kainz:* And another piece, this one (single images from GIF in figures A.4a and A.4b). I will send it to you again, because then it's better to talk about. With the eyes, here it's like it's all one line, because it's from the left side to the right side, and it seems to be all one line. You remember why you used this here?



**Abbildung A.4:** Einzelbilder aus dem Animationsfilm *Sonata* [94] von Nadia Micault.

*Nadia Micault:* It started like this, because it was the introduction to the film. Because at first it starts right away, but it wasn't understandable, so I needed to explain what the film was about, and I choose to make this one line with the eyes, because it is about the music and it is about someone's intimacy, and she is really following the music, actually.

*Sabrina Kainz:* For me, it has something like the line is holding her, and she tries to escape or something. Was that at some point the intention?

*Nadia Micault:* No, my intention wasn't to make her escape, because I think for me there is no escape, it's just something you have to live with. She maybe goes everywhere, because she wants to try the frame of it. But yeah, it's much more about the experience trying to find the boundaries than to escape, actually.

*Sabrina Kainz:* Okay, great. And you said, that the choreographer and you made a choreography for the music together. So, you used rotoscoping, right?

*Nadia Micault:* Yes, exactly.

*Sabrina Kainz:* So, what's the difference between the first line you drew when rotoscoping and the actual line in the finished animation? I know there are more lines in some, but did you rotoscope the whole body and then choose, which lines to remove, or was it more like you instantly choose which one you want and which line you draw and which you leave out?

*Nadia Micault:* I don't understand your question.

*Sabrina Kainz:* You had the movement of the actual dancer and then you rotoscoped it. Did you draw every part of the body, or did you draw only some—like before we said that these pieces you leave out, that you fall to pieces?

*Nadia Micault:* Oh, you mean, did I do the whole stuff and then chose to erase?

*Sabrina Kainz:* Yes.

*Nadia Micault:* No, no. I chose what I wanted to keep. Actually, I filmed the dancers, I filmed a lot, because they rehearsed for two weeks, and I filmed every time, every day I filmed, every afternoon I would film and every morning I would edit, so I had lots and lots of videos, and they were trained to redance the piece in one take. And so, when I was editing, I had a pretty good idea, what I wanted to do. So the dancers, they had an idea, what I wanted, because I drew and painted what I had in mind, what I wanted to do. So they had this in mind, but they had no clear picture of how it would end, and they were very surprised in the end. They knew it was about this and it would be treated like this, but they were quite surprised, because they felt that I was really playing with the character. For them it felt very different from what they did, even when they saw the actual edits. But the pictures I chose, I chose those, because I wanted to do, what I have done. There is no luck, it was prepared.

*Sabrina Kainz:* That's surprising for me, but great then, because that's a lot of work and a lot of redoing and iterations, but great and fascinating! One question concerning the colours: In the end they both, the male dancer is always blue like the background is, something like the surrounding is, and she is red and black, and in the end, both become kind of red.

*Nadia Micault:* Yes, the colours, they meant something.

*Sabrina Kainz:* What was your intention here?

*Nadia Micault:* Yeah, the idea is, that the narrative of the film is, that the man is here from the start, and he actually behaves around her, and he tries to get her attention. So, he's there from the beginning, and she is in all her emotions and focused and running everywhere trying to get back her pieces, and he is trying to help her, but he can't, because she just can't see him. And then after a while, she starts to notice his existence, and then they learn to focus with the energy of the other. So when she starts to see him, she can expand her universe a little bit and find a little balance.

*Sabrina Kainz:* And that's also why you don't use background at this point, right? Because in the end, when they finally meet, the black background is white again. Is it to focus on them?

*Nadia Micault:* Yes.

*Sabrina Kainz:* And in the beginning there is this fire, which becomes hands?

*Nadia Micault:* Yes.

*Sabrina Kainz:* What was the intention here? And then, it becomes fire again and she kind of gets lost in this. Was it meant to be in herself, because it's also red like herself, or is it her surrounding?

*Nadia Micault:* Yeah, it's always about herself, but it's like a dream, you know, nothing is real, it's all about herself. And the idea of the fire was, that she, with her emotion, would lose control, and then it would get bigger and harmful, because sometimes when you get angry too much, you see everything with a fire [laughing], but the only thing that it's her anger and she lives it, actually the other world again has no weight, there is no surroundings, so what she lives, it's really inside herself, so the fire gets big, she lost control, and then she's tired.

*Sabrina Kainz:* I have to say, I love the film! One more question: Because the line is always something that comes out of the artists, a line doesn't exist without an artist, a person who draws the line, right? In *Sonata* it sometimes seems as it is drawn on paper, and sometimes it seems like it's drawn digitally.

*Nadia Micault:* It's always digital.

*Sabrina Kainz:* Really?

*Nadia Micault:* Yeah, the line is always digital, and sometimes I think some tools work better than others, because I worked on this for a year, so I think sometimes I just used other tools, just to have some other things [laughing], just to have a little change [laughing], maybe not the best idea, but yeah.

*Sabrina Kainz:* Because you have these sketchy lines too, some are clear lines like those in the end, and those in the beginning remind me of life drawing classes or something like this, it seems like the viewer can feel your hand, in my eyes. Was it your intention, when you used the line? ... like the line doesn't exist in reality, it is always something drawn, when you used the line, ... was it your intention that the viewer can feel this drawn aesthetic, that one can feel your hand draw the line, or was it just for the abstraction? Was it part of the decision to use the line to get this look of "hand-made", "hand-drawn"?

*Nadia Micault:* Yeah, I think, I had this idea actually when I was working for a music video, we were working with dancers, and what I really liked were the dancers, you know, when they rehearse sometimes they are really intuitive and sometimes they are really not, it's just technical, and then they think about something and you can see everything in their movements ... and I had this idea ... you feel like someone walking through doors (and I mean metaphorical doors), and every time you go through that doors, it just changes. I am not sure what I wanted to say [laughing] ... I got lost.

*Sabrina Kainz:* Because you said, it was digitally ... but it doesn't have this clean look digitally created animation normally has ...

*Nadia Micault:* Oh yes, yes, yes ... I have done some tests before, I tried many things, because, well, you have to try [laughing], and the best drawings were actually the drawings on paper, but once you have the design of it, you can reproduce it. At first, I wanted to do it on paper, but I started doing it in Photoshop and went all the way through like this, and it was working, so I just went on.

*Sabrina Kainz:* So, you worked with Photoshop?

*Nadia Micault:* Yes.

*Sabrina Kainz:* Wow, respect! That's many pictures then!

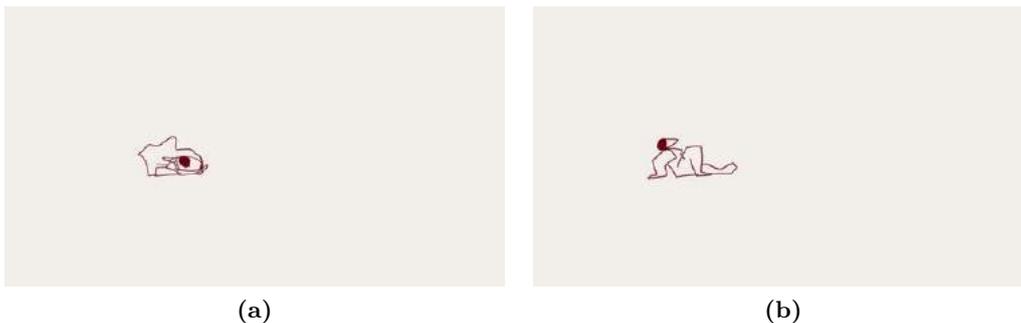
*Nadia Micault:* Also, what makes it very fluid is, that there are 25 pictures a second,

it's not 12!

*Sabrina Kainz:* Oh my god! It's even more pictures then!

*Nadia Micault:* Yeah, that's why it's so lively.

*Sabrina Kainz:* Speaking of lively, normally digitally has more edges and hand-drawn is rounder, there is one part in the film, this part ( single images from GIF in figures A.5a and A.5b ) is quite edgy ... What was meant here? ... Because it's really geometrically ...



**Abbildung A.5:** Einzelbilder aus dem Animationsfilm *Sonata* [94] von Nadia Micault.

*Nadia Micault:* You mean the angles?

*Sabrina Kainz:* Yes, it's quite hard ... in contrast to the third thing I sent to you, where she is focusing, that is quite soft, ... but this part is right after the other one in the film, it's hard and it seems more abstract. Was it your intention to break the pattern here at some point, or is it the feeling?

*Nadia Micault:* Yeah, actually, in the course of the film and the music also ... it's a break ... so I just followed the music actually, and when we were watching it, we felt that we really needed something trying to get the attention back.

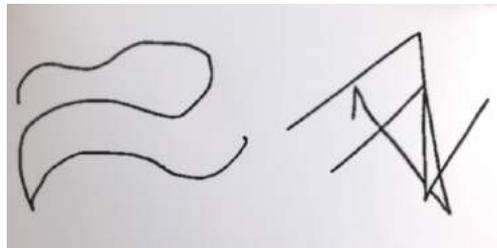
*Sabrina Kainz:* Thank you very much! That was really interesting! Maybe the last question is quite difficult to answer: How do you see the line itself as a performer in animation (for example *La Linea* [78])? The line is always representing something, like in your case two dancers. Do you see the line as a performer itself, and if so, in which way? For instance, when the female dancer is lying on the floor in *Sonata*, I had the feeling that the line in front of her has kind of its own emotions and intentions, it feels like the line is living too ... also with the scene, where I said I had the feeling that she is kind of breaking free from the line ... that's how I saw the line as kind of a performer ... or living in her arms.

*Nadia Micault:* Yeah, but I think the line is not necessarily a frame, or it's not separating inside and outside, there is no left and right, it's not something with an after or a before. The line is just part of something, it's mostly a direction, it's a meaning.

### A.3 Interview mit Raimund Krumme 14.05.2017

*Sabrina Kainz:* Was sind für Sie die speziellen Eigenschaften der Linie, und vor allem im Bild und in der Animation?

*Raimund Krumme:* Eigentlich gibt es die Linie ja nur im Bild. Die Linie ist ja in der Natur kaum existent, in der Natur gibt es wenige Linien. Was wir mit der Linie beschreiben, ist in der Natur eigentlich keine Linie, auf unserer Retina erscheint vielmehr eine Fläche. Die Linie ist eher eine Abstraktion, ein vereinfachendes Mittel. Die Linie ökonomisiert auch irgendwie die Darstellung der Welt. In der Animation ist es ähnlich wie in der Zeichnung auch, aber spannend in der Animation ist, dass die Linie auch ein Ausdruck der Bewegung ist, ein Ausdruck der Handbewegung. Das spielt zwar für die Zeichnung auch eine Rolle, man kann hier durch die Art der Linie Rückschlüsse auf die Verfassung des Autors ziehen, wenn die Linie z.B. sehr krakelig ist oder sehr sehr schnell oder sehr beschwingt oder so, das sind Aussagen, die ich machen kann, weil ich rückschließe auf die Bewegung bzw. den Gemütszustand des Erschaffers. Es gibt ja auch in der Gestaltpsychologie bestimmte Rückschlüsse durch bestimmte Linien wie am Beispiel von „Takete“ und „Maluma“ [Zeigt eine Skizze – siehe Abbildung A.6]



**Abbildung A.6:** Screenshot der von Raimund Krumme gezeigten Skizze während des-Skype Interviews (Kontrast wurde nachträglich verstärkt).

Das heißt eben, dass wir im Kopf auch schon eine Entsprechung bilden bei Linien, eine Entsprechung, was jetzt eine aggressive, eine schnelle, eine sympathische oder sehr smoothie Linie ist oder in dieser Art ... und das geht natürlich weiter in die Animation. Bei der Animation finde ich nochmal spannend, neben vielen anderen Dingen natürlich, dass ich sozusagen die Bewegung als Notat vorwegnehmen kann. Ich kann eine sehr beschwingte, tänzerische Bewegung machen, ich kann eine aggressive oder eine sehr schlaksige Bewegung schon auch vorwegnehmen und kann die das dann erst mal im Ganzen zeigen als eine Gestalt und sie dann praktisch hackstückeln in mehrere Teile, in die Inbetweens der Animation. Das finde ich ganz spannend bei der Linie, dass uns die Linie hier so viele Möglichkeiten gibt, weil es eben in der Tat ein Abstraktionsvorgang ist. Wie ich ja gesagt habe, in der Natur gibt es sehr wenige Linien. Wenn wir also zum Beispiel ein Gebirge als Linie zeichnen, dann ist das so nicht existent in der Natur, sondern nur ein Hilfsmittel. Und ich denke, wir sind das auch einfach gewöhnt. Ich denke, manche Völker können nicht ohne weiteres Linien verstehen und rezipieren, aber wir können das, weil wir eine lange kulturelle Erfahrung mit der Linie haben. Abstraktion und Zeitersparnis spielen hier eine große Rolle und die damit einhergehende Spontanität auch.

*Sabrina Kainz:* Meinen Sie in der Animation jetzt sowohl die Bewegung durch den Entstehungsprozess, als auch zusätzlich die Bewegung in der Animation, oder?

*Raimund Krumme:* Genau, das spielt hier beides rein. Durch den Entstehungsprozess kann man eine Bewegung vorwegnehmen und natürlich auch bei der Animation selber,

ich kann hier mit der Linie sehr viel bewirken, weil es eben eine Zwischenform ist, ich zeige ja nicht die reine Natur, auch nicht wie im 3D-Bereich, wo eigentlich eine Ähnlichkeit angestrebt wird, sondern es ist eher eine Art Abstraktion der Wirklichkeit, ... ich will hier nicht übertreiben ... also eine erste Form der Abstraktion jedenfalls.

*Sabrina Kainz:* Welche Eigenschaften haben Sie vor allem bei den Werbespots für Hilton, aber auch bei *Seiltänzer* [91] und *Die Kreuzung* [57] angeschaut? Hier sind die Eigenschaften der Linie ja verschieden verwendet.

*Raimund Krumme:* Richtig, völlig verschieden. Also bei den Hilton-Spots, da ging es ja in der Kampagne darum „Travel is more than travel from A to B“, und es ging darum, dass eigentlich die Linie – die gerade Linie – aufgeweicht wird in irgendein Abenteuer, das dann entsteht vor den Augen der Zuschauer. Das war das Spannende an dem Spot, wo es auch Print-Spots gab und auch eine ganze Reihe von Spots, ich glaube, ich habe damals acht Spots gemacht oder noch mehr, und auch teilweise für verschiedene Länder nochmal verschiedene Versionen, dadurch war das ein langer Prozess. Bei den Spots geht es ja darum, dass aus der Linie etwas entsteht, ähnlich wie beim Aktzeichnen. Haben Sie das mal gemacht?

*Sabrina Kainz:* Ja, ich habe es ein paar Mal probiert bisher.

*Raimund Krumme:* Da gibt es eine Methode, die Linie nicht abbrechen zu lassen, man führt die Linie immer weiter, um eine gewisse Spontanität zu erreichen, diesen Flow in der Bewegung zu erreichen. Das war auch das Prinzip dieser Spots. Es ging eigentlich darum, die Linie nie abreißen zu lassen, sondern es bleibt eine Linie, die sich eben weiterentwickelt, auch teilweise räumlich entwickelt und dann wieder in die Linie zurückfällt. Und das Spannende daran war eigentlich ... speziell bei *Dancing Couple* [55], hier finde ich es am offensichtlichsten an der Stelle, an der die Linie völlig aufgelöst wird, erst gibt es eben die Figur, dann gibt es die zweite Figur, die dazukommt bzw. durch die Linie dazu entsteht und dann löst sich alles eigentlich ziemlich in Wohlgefallen auf und findet sich wieder in der Figur ... Und was ich spannend finde ist, dass der Zuschauer das akzeptieren kann, weil es vor seinen Augen entsteht, und weil die Betonung auf der Bewegung des Tanzes liegt ... bleibt also im Bewegten und kommt dann wieder zurück zur Figur.

*Sabrina Kainz:* Also der Zuschauer akzeptiert die Auflösung durch die Bewegung?

*Raimund Krumme:* Genau, innerhalb der Bewegung ist das akzeptabel – auch die Perception des Zuschauers, also das finde ich jedenfalls. Und das war zumindest die Idee dabei (bei den anderen Spots natürlich auch, aber nicht in dem Maße). Ich habe das auch als Erfahrung festgestellt, dass das in der Animation dann doch sehr extrem werden kann mit der Auflösung der Figur, wenn es inhaltlich irgendwie stimmt. Ich habe das zum ersten Mal erlebt, dass ich eine Figur wie eine Ziehharmonika zusammenfalten hab‘ lassen beim Aufkommen auf der Erde, auf dem Boden, und dann ist sie von dort wieder von neuem entstanden. Ich wollte das einfach nur mal ausprobieren, weil es mir Spaß gemacht hat, aber ich habe dann gemerkt, dass eigentlich keiner merkt, dass das eine völlige Verfremdung ist, die aber innerhalb der Bewegung kaum auffällt. Da habe ich gemerkt, dass die Animation doch relativ weitgehend solche Dinge praktizieren kann, ohne dass jetzt alle sagen „Was ist denn jetzt los?“. Weil, wenn die Leute etwas Abstraktes nicht verstehen, dann heißt es oft „Das kann ich auch“ oder so etwas, aber das passiert hier eigentlich nicht, weil das Ganze hier innerhalb der Bewegung entsteht und sich auch wieder auflöst, und da kommen die Leute eigentlich auch immer mit, sie

nehmen das an, auch Kinder nehmen das ohne weiteres an. Man müsste hier wirklich schon sehr weit gehen, um diese Auflösung auch merkbar zu machen, oder dann vielleicht auch unangenehm merkbar zu machen. ... So viel also zum extremen Handhaben der Linie.

*Sabrina Kainz:* Und warum, denken Sie, ist das so? Denken Sie, das liegt daran, weil wir das mit anderen Bewegungen verbinden?

*Raimund Krumme:* Also die Animation hat ja zweierlei Seiten: die Figur und die Gestalt der Bewegung, das wird zusammen wahrgenommen. Und ich glaube, dass diese Gestalt der Bewegung oder auch die extreme Verzerrung von Bewegung, wie beim Sprung z.B., also was man „stretch and squeeze“ nennt, wirklich weit geführt werden kann, weil wir das auch kennen. Diese Möglichkeit des Verzerrens (des Auseinander-Zerrens und Wieder-Zusammen-Pressens) kennen wir einfach aus der Erfahrung und können es deshalb auch in der Animation akzeptieren. Das ist zumindest meine Interpretation dessen.

*Sabrina Kainz:* Was ich bei den Hilton-Werbespots auch noch sehr spannend finde ist, dass die Linie für mich sogar in einer Weise ein Charakter wird.

*Raimund Krumme:* Ja klar, genau, die Linie ist selbst ein Charakter, das ist ganz klar so.

*Sabrina Kainz:* Das liebe ich daran und finde ich so faszinierend ... und bei *Die Kreuzung* und auch bei *Seiltänzer* spielen Sie ja eigentlich sehr viel mit der Linie als Grenze, sowie mit Perspektive, Dreidimensionalität und Wahrnehmung.

*Raimund Krumme:* Genau, aber hier hat die Linie eine völlig andere Funktion, also im Großen und Ganzen eigentlich Architektur zu imitieren. Das ist eigentlich eine Linie, die auf Architektur verweist, auf räumliche Situationen verweist und nicht in Bewegung ist und selbst ein Charakter ist. Die Linie zeigt hier die Raumsituation der Protagonisten. Und da ist die Linie eher ?ldots naja, das kennt ja jeder: die Linie kann einen Horizont bilden und dann kann sie kippen und kann als Bühne fungieren, kann als Tor fungieren ... Wenn man minimal bleibt, dann ist die Linie sehr stark interpretierbar. Also es ist ja nicht so, wenn ich ein Häuschen zeichne, dann ist es ein Häuschen und nicht mehr so stark interpretierbar. Wenn ich aber einfach eine Linie habe, die nur eine Linie ist, dann kann ich sehr viel damit machen. Die kann also eine Hausecke sein, die kann gleichzeitig ein Horizont sein, sie kann aber gleichzeitig auch ein Seil zwischen zwei Leuten oder sie kann eine Stange sein. Da sind die Möglichkeiten doch sehr unterschiedlich, und es ist eben sehr stark interpretierbar. Die Methode der Interpretation ist vorrangig durch die ... einerseits natürlich durch die Struktur der Linie ..., aber auch durch die Position und Stellung der Figuren gesetzt, nicht wahr? Wenn ich die Figur davor setze oder die Linie oder einen Teil dessen, was die Linie trennt, opaque mache, dann wird es eben sofort eine Wand, da gibt es gar keine Frage. Was außerdem auch noch eine Rolle spielt: Natürlich, die Figuren interpretieren die Linie – ob es eine Linie ist, ob es ein Tor ist oder etwas anderes ist, oder ein Loch. Zum anderen ist es aber auch so, dass der Ton natürlich die Linie interpretiert, also wenn ich jetzt eine Linie schwingen lasse, dann kann es ein Seil sein, das durch die Luft schwingt oder es kann, wenn es rigide ist und auf den Boden fällt und einen metallischen Sound macht, dann ist es eben eine Metallstange. Es bleibt aber dieselbe Linie, und die wird einfach durch den Ton determiniert, und nicht nur durch die Raumstellung, durch die Figuren, die man eben verteilen kann, sondern eben auch durch den Ton.

*Sabrina Kainz:* Stimmt, das ist wieder dieses Erlernte irgendwie dann.

*Raimund Krumme:* Genau, da spielen ganz klar gestaltpsychologische Elemente eine Rolle, dass wir bestimmte Dinge, die zusammen auftreten, einfach nicht trennen können, auch wenn sie eigentlich getrennt vorhanden sind.

*Sabrina Kainz:* Stimmt, das ist sehr spannend. Und wodurch akzeptiert der Zuseher diese Situation der Perspektivenwechsel? Durch diese starke Abstraktion, oder was spielt hier eine Rolle?

*Raimund Krumme:* Nein, das glaube ich nicht. Nein, ich glaube das geschieht rein natürlich. Wenn man dem Zuseher jetzt etwas vorsetzt, zum Beispiel bei *Seiltänzer*, wenn man ihm also sagt, die Figuren agieren auf diesem Quadrat, dann ist das ganz klar, dass das eine Fläche ist, auf der die Figuren agieren. Ich habe gerade neulich eine Tanzvorstellung gesehen von Cloud Gate 2 in Taipei: Die hatten ein Quadrat als Bühne gehabt und hatten hinter sich auch ein leeres Quadrat, und das Spannende war, dass dieses dann je nach Lichteinfall ein Horizont oder eine Wand war, oder auch teilweise mit Projektion ergänzt war ... das war recht spannend, das hat mich total erinnert an meinen eigenen Film, mit so geringen Mitteln hat man so viel erreichen können. Ich denke das spielt für den Zuseher auch eine Rolle, dass es eben teilweise doch frei interpretierbar ist, dann aber eben durch die Raumlage der Figuren eine ganz klare eindeutige räumliche Aussage wird. Und warum der Zuseher das, denke ich, auch akzeptiert, das war mir jedenfalls wichtig und mit auch ein Aspekt der Akzeptanz, dass die Änderung der Raumlage, die Änderung der räumlichen Situation sich immer vor den Augen der Zuschauer abspielt, es gibt nicht einen Schnitt oder eine Kamerafahrt oder so etwas, sondern es spielt sich vor den Augen ab, also es bleibt logisch. Von 1 und 2 bleibt's logisch zu 3 dann, aber der Schritt von 1 zu 3 ist unlogisch. Mir war das wichtig, dass die Schritte bzw. die einzelnen Folgen der Schritte immer logisch bleiben, dass das nachvollziehbar bleibt für den Zuschauer – daraus entsteht, glaube ich, diese Akzeptanz.

*Sabrina Kainz:* Sehr spannend. Die Linie erzeugt ja sozusagen auch Positiv- und Negativraum, so wie Sie gemeint haben Loch oder Fläche.

*Raimund Krumme:* Genau, das ist auch wichtig, dass sich die Räume – also positiv und negativ – ändern können, dass also praktisch ein Positivraum ein Negativraum werden kann, oder dass ein Positivraum erst negativ ist und praktisch einen Durchblick erzeugt und dann durch das Zusammenführen von zwei Linien eben zum Positivraum wird. Solche Sachen spielen da auch eine tragende Rolle, auch in den Werbespots – da gibt's auch einige Beispiele dafür.

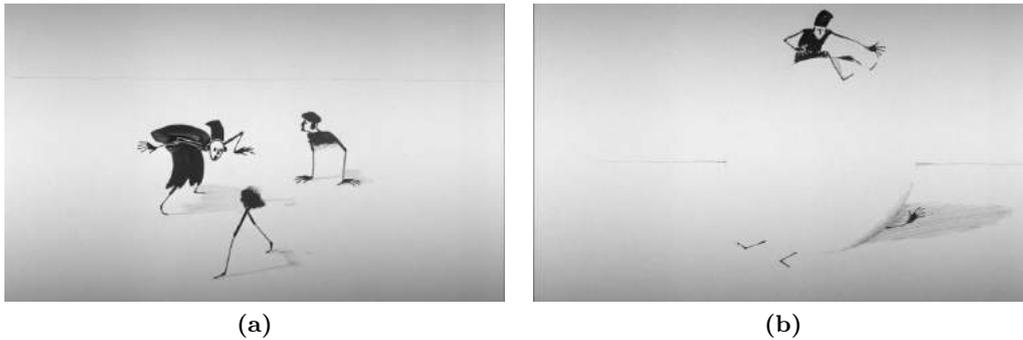
*Sabrina Kainz:* Ja stimmt. Auch bei der Hängematte fand ich es sehr spannend, weil die Hängematte hier eigentlich nur eine Linie ist, und der Fuß ist beispielsweise auch nur eine Linie und nach unten eigentlich offen, und der Zuseher ergänzt das dann aber irgendwie.

*Raimund Krumme:* Absolut, das ist auch das Spannende bei der Zeichnung, dass der Zuschauer oft viel ergänzt, dass man ihn auch dazu ermutigt und praktisch dazu anregt, Dinge zu ergänzen, die eigentlich gar nicht da sind. Apropos Linie – das finde ich in dem Zusammenhang ganz wichtig: Ich hab neulich gerade den Film *Passage* [89] noch mal gezeigt. Der ist nämlich hier insofern spannend ... Es geht um zwei Männer, die über einen eingefrorenen See laufen müssen, und dann schneit es auf den See, und es gibt Schnee, und die bauen dann einen großen Schneeball, und dieser Schneeball ist

eigentlich gar nicht sichtbar, der ist eigentlich nur durch das Weglassen des Horizonts sichtbar. Soll ich Ihnen dazu kurz ein Bild zeigen?

*Sabrina Kainz:* Ja, das wäre sehr hilfreich, danke!

[Raimund Krumme zeigt Ausschnitte des Films *Passage* über die Screenshare-Funktion von Skype]



**Abbildung A.7:** Einzelbilder aus dem Film *Passage* [89] von Raimund Krumme.

*Raimund Krumme:* Hier gibt es auch das Spiel mit der Linie als Horizont usw. ... und hier kommt jetzt der Schnee ... sehen Sie das? ... hier ist nämlich der Schnee, und hier geht's los ... – und da ist etwas wichtig, was eigentlich auch ein Aspekt der Gestaltpsychologie ist – dass man eben die gute Form oder die gute Kurve weiterführt, auch wenn sie nicht sichtbar ist ... hier ist es zum Beispiel so ... der Mensch hat jetzt den Schnee auf sich und dann benutze ich das aber, um auch damit zu spielen, mit der nicht-kontinuierlichen Kurve ... und jetzt kommt gleich der Teil, wo es ganz spannend wird ... man sieht hier auch wieder die Diskontinuität der Linie, also der Körper wird völlig dekonstruiert ... und wenn sie hier jetzt genau hinschauen ... der Schneeball ist eigentlich nur als Schatten sichtbar, alles andere ergänzen wir durch unsere Erfahrung, also hier ist keine Linie, das wollte ich Ihnen nur noch kurz zeigen.

*Sabrina Kainz:* Dankeschön dafür!

*Raimund Krumme:* Ja, nichts zu danken. Das finde ich wichtig, weil das hat viel mit Gestaltpsychologie zu tun: Wir machen uns auch als Filmemacher immer die Erfahrung der Zuseher zu Nutze, die Erfahrung, die wir als normale wahrnehmende und sehende Menschen haben.

*Sabrina Kainz:* Die Linie existiert ja immer parallel zu den Figuren, was sind denn hier die Herausforderungen, dass man Figur und Linie beide behält, aber nicht zerstört? ... obwohl, in dem Beispiel von gerade eben zerstören Sie sie ja eben schon. ... aber ich hatte hier *Dancing Couple* im Kopf ... dass man eben beides behält und nicht zu sehr abshifftet in eines.

*Raimund Krumme:* Naja, eigentlich behält man's ja nicht, eigentlich zerstört man ja schon die Figur, die ist natürlich zerstört, aber dadurch dass sie eine andere Kontinuität haben in der Zeit, nämlich eine Kontinuität der Bewegung, die ist relativ rhythmisch und gleichbleibend, dadurch glauben wir, dass dieses Couple eben nach wie vor noch bestehen bleibt auf dem Schirm und dann sich wieder findet. Ich glaube eben, das ist das Geheimnis dessen: dass wir das akzeptieren können, dass es also in der Kontinuität

der Bewegung passiert.

*Sabrina Kainz:* Das ist ja teilweise auch schon Metamorphose – dieses Auflösen und wieder Zusammenfinden. Aber speziell bei *Dragon* [60] – der Spot mit der Teetasse und dem Drachen – wodurch wird diese Metamorphose möglich?

*Raimund Krumme:* Weil der Zuschauer immer präsent ist und das vor sich entstehen sieht. Das ist, glaube ich, das Geheimnis dessen, dass wir das akzeptieren, dass hier auch Metamorphosen entstehen, wenn sie vor unseren Augen entstehen, haben wir eine Kontinuität von Zeit und Raum, und was immer da passiert, das empfinden wir als wirklich, und wenn jetzt aus dem Tablett eben der Drache wird, dann glauben wir das auch. Das spielt sich ja vor unseren Augen ab und deshalb sind Metamorphosen auch ein sehr effizienter Einsatz in der Animation. Metamorphosen funktionieren eigentlich durch diesen Aspekt der Gleichzeitigkeit des Entstehens vor unseren Augen.

*Sabrina Kainz:* Was noch sehr spannend war für mich: In *Jordan* [76] drehen Sie das eigentlich um, dass Sie der Bewegung durch die Linie Bedeutung geben, als der Vater den Sohn hochhebt und dreht, wird die Bewegung eigentlich durch die Linie visualisiert nochmal [76]. War das hier beabsichtigt, dass man diese Bewegung nochmal verstärkt?

*Raimund Krumme:* Auf alle Fälle, das war mir wichtig, weil sonst nicht so viel passiert, dachte ich, da kann man diese Kreisbewegung mal aufnehmen als Bewegungslinie, die dann wieder in der Figur mündet – das fand ich ganz folgerichtig in dem Moment. Dieser Aspekt der Kontinuität ist nicht gebrochen, also es sind nicht nur die Figuren, die entstehen, sondern eben auch die Speedlines in dem Moment, die Speedlines sind integraler Bestandteil der Bewegung.

*Sabrina Kainz:* Zum Entstehungsprozess wollte ich noch etwas fragen: Bei *Die Kreuzung* und *Seiltänzer* und auch jetzt bei *Passage* wirkt das sehr Tinte-mäßig ... oder was sind das für Materialien, die da verwendet wurden? Ist das Tinte auf Papier oder ist das auch digital?

*Raimund Krumme:* Ja, das ist ganz normales Papier, dann mache ich die erste Version praktisch mit Bleistift, dann hab' ich das nachher geinkt, und zwar meistens mit so einem Tintenfilzer, um diesen Prozess einfach nicht ganz so zeitaufwändig zu machen.

*Sabrina Kainz:* Hier finde ich es sehr spannend, dass man diesen Prozess irgendwie noch fühlt. Man fühlt noch richtig, wie sie da mit der Tinte gehandwerkert haben.

*Raimund Krumme:* Das wollte ich auch nicht verbergen. [lacht]

*Sabrina Kainz:* Das finde ich nämlich auch etwas sehr Schönes an der Linie, sozusagen an diesem Abstrakten. Die Hilton-Hotel-Werbespots sind aber digital entstanden, oder?

*Raimund Krumme:* Nein, die sind auch mit Tinte entstanden, und der Hintergrund wurde dann digital eingebaut – aber die Linie ist eigentlich Tinte.

*Sabrina Kainz:* Weil die Linie hier so klar und sauber wirkt und fast rein. . .

*Raimund Krumme:* Ja, das liegt an dem Stift, der macht relativ saubere Linien. Und dann würde natürlich auch alles gecleaned, und jeder Schmutz und so wurde dann schon digital weggenommen. Aber ich arbeite sehr gerne auf Papier. Ich habe zwar auch so ein Wacom-Board, aber ich arbeite da nicht gerne drauf [lacht].

*Sabrina Kainz:* Ich finde, man sieht dadurch auch irgendwie den Erschaffer in dem Bild, was ich sehr mag an Linien. Und inwiefern fließt für Sie der Entstehungsprozess noch ein, außer durch Materialien und eben diese Bewegung, die man durch den Erschaffer sieht?

*Raimund Krumme:* Also ich finde es spannend! Dieses Spiel mit dem Raum, das

passiert auf Papier, das passiert nicht so sehr gedanklich und wird dann einfach notiert, sondern das passiert eigentlich auf Papier. Das ist wie bei vielen Zeichnungen, da entstehen die Dinge erst beim Machen, also beim Zeichnen selbst – es ergibt dann eine Art Dialog zwischen dem, was auf dem Papier ist, und den Ideen, also jede Zeichnung auf dem Papier triggert auch wieder andere Ideen. Also es ist nicht so, dass man sich hinsetzt und alles überlegt und dann aufzeichnet, sondern eher, dass eben so ein Dialog entsteht zwischen Zeichnung und Kopf.

*Sabrina Kainz:* Das Bild gefällt mir! Und jetzt noch eine abschließende Frage: Inwiefern ist die Linie für Sie Performer in der Animation? Bei den Hilton-Werbespots ist es natürlich klar, da ist es wirklich der Charakter, in *Seiltänzer* diese Perspektiven, die sie erschafft, aber auch die Figuren natürlich, die bestehen ja auch aus Linien.

*Raimund Krumme:* Insgesamt ist ja der Linie schon die Bewegung immanent, also bei jeder Linie, die ich zeichne, spüre ich noch die Hand des Erschaffers. Und bei der gezeichneten Linie im Animationsfilm finde ich, da hat es zwei Aspekte, einerseits eben das Machen, bzw. wenn ich die Linie sehe, ist es teilweise selbstreferenziell, dass die Zeichnung thematisiert wird und dann ist es eben so, dass es aber auch eine Kunstform ist, eine Kunstform der figürlichen Zeichnung, ich kann hier sehr abstrakt werden und bleibe trotzdem figürlich. Es gibt einerseits diese Abstraktion, die die Linie ermöglicht und andererseits die Verfremdung – ich kann sehr stark verzerren – und das ist auch immer dem Trickfilm immanent, also die Verfremdung. Das ist sehr theatralisch eigentlich – es gibt Verfremdung wie im Theater und es gibt eben auch die Übertreibung, die Betonung von bestimmten Dingen, das Weglassen von bestimmten Dingen oder was zum Beispiel im Theater oder im Tanz auch sehr gebräuchlich ist, gibt es hier eben auch. Und ich habe gerade eine Ausstellung fertig gemacht, die ist jetzt leider schon wieder geschlossen, wo das eben auch eine Rolle spielt, also wo ich die Möglichkeit hatte ... teilweise habe ich Zeichnungen gezeigt, die auf Papier entstanden sind ..., aber wo ich auch auf die Wand zeichnen konnte. Das ist ein ganz spannender Prozess eigentlich. Man braucht eben einen gewissen zeitlichen Rahmen. Ich hab da zum Beispiel eine riesige Wand gehabt, die war 10 Meter lang oder so, die habe ich mit Figuren voll gezeichnet. Ich hatte so einen dicken Pinsel ... und war auch ein bisschen beeinflusst durch die Tanzabteilung unserer Hochschule, dort gehe ich auch zum Zeichnen, und auch durch die Nähe der Tintezeichnung, der Kalligrafie eher, das spielt auch eine große Rolle. Die Kalligrafie finde ich ganz wichtig, auch wenn es um Zeichen geht ... und da habe ich eben immer bestimmte Pinselstriche gemacht in einem bestimmten Rhythmus, in einem bestimmten zeitlichen Abstand, größere, kleinere. Ich habe das vorher schon mal gemacht, deshalb war ich nicht ganz neu da drin. Also es geht darum, dass man einen bestimmten Rhythmus erzeugen muss: Man darf nicht zu langsam sein, dann wird's zu meticulous [übergenau], dann wird's irgendwie ein bisschen zu voll gestrichen. Wenn man's zu schnell macht, dann wird's sloppy [schlampig, nachlässig], dann wird's irgendwie oberflächlich – das geht auch nicht. Man muss also den Rhythmus finden, das ist gar nicht so einfach. Wenn man ihn dann aber gefunden hat, dann ist es toll, dann macht das Spaß. Und in einem zweiten Zeichendurchgang habe ich diese Linien, die entstehen, diese Pinselstriche, eben ergänzt durch einen Kopf und auch teilweise Gliedmaßen. Und das finde ich ganz spannend, diese Geschichte, dass es teilweise so eine Spontanität gibt, die dann wieder interpretiert werden kann, die man wieder leiten, kanalisieren kann. Das finde ich beim Animationsfilm auch so spannend, dass sich bestimmte Dinge doch eher

sehr spontan entwickeln, ich aber dennoch die Möglichkeit habe die auch zu korrigieren oder auch bestimmte Betonungen vorzunehmen und bestimmte Dinge wegzulassen. Und man kann da ja auch schummeln, man kann ja bestimmte Sachen, die einem nicht gefallen erst mal einfach weglassen oder zeigt sie erst gar nicht. Und das finde ich bei der Animation . . . weiß nicht, ob ich da jetzt die Frage richtig beantwortet habe, es geht ja hier um die Linie an sich . . . aber um das noch mal abzuschließen: mir gefällt diese Spontanität, und dass man da doch sehr frei vorgehen kann und eben auch eine zeitliche Ökonomie hat, dadurch dass die Linie ja zeitlich sehr ökonomisch ist, das ist ja eine sehr schnelle Art der Darstellung, und die hilft ja. Auch, gerade bei einer Animation, die ja sehr zeitaufwendig oder arbeitsintensiv ist, muss man sehr stark ökonomisieren, eben um bestimmte Dinge nicht völlig ausufern zu lassen. Ist ja sowieso schon ein längerer Prozess bis es dann fertig ist und das darf ja nicht überhand nehmen, weil dann verliert man den Spaß und auch den Überblick und verliert sich zu sehr in den Einzelheiten. Das noch dazu . . . Sie hatten ja vorhin gefragt, wie so diese Filme entstehen . . . ich mach zum Beispiel Storyboards, die sehr rough sind, weil es würde mich völlig kaputt machen, wenn ich jetzt ein Jahr lang ein Storyboard verwirklichen sollte, und ich mache es immer so, dass die einzelnen Abschnitte schon irgendwie skizziert sind, aber wenn ich dann bei diesem Abschnitt in der Animation bin, dann wird das erst vervollkommen und eigentlich erst verfeinert – erst in dem Moment – dann macht es eben mehr Spaß. Das ist manchmal auch ein bisschen gefährlich, weil man auch mal Sachen wegschmeißen muss, aber auf der anderen Seite hilft es dieses Jahr durchzustehen, weil ich eben auch in einem sehr kleinen Team arbeite. Wenn man dann nur sklavisch sein Storyboard ausführen sollte, das wär ja völliger Quatsch, das kann man, glaub‘ ich, psychisch kaum bewältigen, also ohne einen größeren Schaden zu nehmen [lacht].

*Sabrina Kainz:* Also nicht zu perfektionistisch am Anfang . . .

*Raimund Krumme:* Nachher muss man dann schon sehr genau sein, präzise sein, als in dem Moment.

*Sabrina Kainz:* Das Bild mit dem Dialog von vorher gefällt mir sehr, das ist jetzt hier ja auch wieder aufzufinden: Das Storyboard bringt die Ideen mal nieder und dann gibt es immer wieder diesen Dialog.

*Raimund Krumme:* Ja, genau.

*Sabrina Kainz:* Eine Frage ist mir jetzt noch eingefallen: Bei den Figuren ist es ja oft so, dass man sich durch diese Abstraktion leichter in sie hineinversetzen kann . . . obwohl, bei *Seiltänzer* haben die Figuren doch schon eher sehr starke Charaktere . . ., aber ist das auch ein Aspekt für Sie bei der Linie, dass der Zuseher sich in die Figuren besser hineinversetzen kann, weil es so abstrakt ist?

*Raimund Krumme:* Natürlich! Auch bei *Seiltänzer* sind die beiden ja zwei Typen und keine individuellen Figuren. Es ging da um die Beziehung zwischen mir und meinem Vater und da ging es eben darum, einen in meinen Augen etwas älteren und auch etwas beleibteren Menschen zu zeigen und einen eher dünneren, um da die Unterschiede ganz klar zu machen. Und auch in der Bewegung sind die ein bisschen unterschiedlich, aber sie sind eben Typen, sie sind keine Individuen in dem Sinne, und das ist mir auch wichtig. Ich bin da gar nicht so dran interessiert genaue Charakter festzulegen, auch in den späteren Filmen nicht. Das bleibt ja meistens eher so ein Pinselstrich. Ich mache gerade einen anderen Film, da werden die Figuren fast noch allgemeiner, und das finde ich nicht so schlecht, also mir gefällt das, weil man eben dadurch viel mehr noch die

Aufmerksamkeit in die Bewegung setzen kann – die Bewegung individualisiert diese Typen. Was war noch mal Ihre Frage ganz genau?

*Sabrina Kainz:* Ob Sie das beabsichtigen, dass die Figuren durch die Abstraktion ...

*Raimund Krumme:* Ach so, ja, ja, das ist mit absoluter Absicht, ganz klar.

*Sabrina Kainz:* Das finde ich schön, weil ich auch finde, dass die Bewegung den Figuren dann oft den Charakter gibt. Das ist ja auch das Ziel von Animatoren, dass dadurch dann überhaupt erst der Charakter entsteht.

#### A.4 Interview mit Andreas Hykade 17.05.2017

*Sabrina Kainz:* Das Thema meiner Masterarbeit ist die abstrakte Linie als Performer in der Animation. Dazu die erste Frage: Was ist für Sie die Linie im Allgemeinen bzw. im Bild und im Speziellen in der Animation? Was zeichnet die Linie für Sie aus?

*Andreas Hykade:* Das sind ja unterschiedliche Dinge, im Bild liefert die Linie die Informationen zur äußeren Gestalt, in der Animation ist das was anderes. Die Animation hat zunächst einmal mit der Linie überhaupt nichts zu tun. Die Animation hat damit zu tun, die unsichtbare Welt zu gestalten – wissen Sie, „anima“ (der Geist, die Seele), das liegt sozusagen im unsichtbaren Bereich, der Reiz liegt auch im unsichtbaren Bereich. Man sollte auf keinen Fall die Linie und die Animation gleichsetzen. Die Animation ist das, was uns im Unsichtbaren bewegt und die äußere Gestalt dieser Bewegung wird im Fall meiner Arbeit durch die Linie definiert, im Fall anderer Arbeiten wird sie unter Umständen durch Farben, durch weniger definierte Formen auch transportiert, aber in meinem speziellen Fall ist es die Linie. Das liegt daran, dass ich im Ursprung aus der Zeichnung komme und es gewohnt bin zeichnerisch das, was mich bewegt und was ich registriere, festzuhalten.

*Sabrina Kainz:* Warum haben Sie die Linie eingesetzt? Ich gehe hier speziell auf *Love and Theft* [81] ein und die Musikvideos *Bla bla bla* [67] und *Walkampf* [58] und auch auf Ihre *Myself*-Serie – Was waren hier die Gründe, warum Sie die Linie gewählt haben?

*Andreas Hykade:* Das sind unterschiedliche Arbeiten, welche Sie hier beschreiben. Es stimmt, dass die Linie ein verbindendes stilistisches Element ist, und es stimmt auch, dass die Arbeiten größtenteils Ton-inspiriert und -getrieben sind, aber ansonsten sind die Arbeiten stark unterschiedlich. Es sieht vielleicht immer so ähnlich aus, aber auch die Produktionsprozesse bei den einzelnen Arbeiten sind völlig unterschiedlich. Im Endeffekt kann man sagen, dass in all diesen Arbeiten ...

*Sabrina Kainz:* Ich meinte hier nicht den Zusammenhang zwischen den Arbeiten, sondern die speziellen Gründe für die Wahl der Linie in den einzelnen Arbeiten.

*Andreas Hykade:* Also insgesamt geht es mir nicht in erster Linie um die Linie, sondern um ein Element der Reduktion, also das ist das Grundanliegen. Sie müssen sich das so vorstellen: Ich komme ursprünglich aus dem Realismus, also Hyperrealismus – jedes Haar ist gezählt und jedes Haar ist dargestellt. Das bringt zwei Probleme mit sich: Erstens mal für die Animation. Die Animation ist ein arbeitsintensiver Prozess. Wenn man sich dort im realistischen Bereich bewegt, dann braucht man in der Regel Legionen um das umzusetzen. Das hab' ich relativ schnell, als ich angefangen habe mich mit Animation zu beschäftigen, registriert, und da ich diese Legionen nicht hatte, war zunächst mal der Ansatz, das ganze alleine zu bewältigen – da ist die größtmögliche

Reduktion der effektivste Weg. Das zweite ist noch relevanter als quasi nur in Fragen der Ökonomie – das zweite ist die Hoffnung, dass durch Reduktion Raum bleibt für den Zuschauer, für die Imagination des Zuschauers. Das heißt, wenn ich Ihnen jede Information haarklein gebe, dann nimmt Ihre natürliche Empathie unter Umständen ab, weil Sie schon alles bekommen. In der Reduktion ist es so, es herrscht im besten Fall größtmöglicher Raum für den Betrachter, um darin sozusagen seine eigene gedankliche Welt mit einzubringen. Das setzt natürlich die Bereitschaft beim Betrachter voraus, also da gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder sagt der Betrachter „Da ist ja überhaupt nichts zu sehen, das langweilt mich“ oder er sagt „Da ist ja überhaupt nichts zu sehen, das interessiert mich“. Also ich denke, dass das Zweitere unterschätzt wird. Ich merke das im Speziellen gerade auch bei der Arbeit für Kinder, dass die größtmögliche Reduktion tatsächlich einen hohen Freiraum für den Betrachter bietet, sich selbst miteinzubringen in das Geschehen und sich auch auf einer universellen Ebene mit den Dingen zu identifizieren. Zum Beispiel bei der Serie *Tom und das Erdbeermarmeladenbrot mit Honig* [103]: Tom's Mama ist nicht nur Tom's Mama, sondern ist auch DIE Mama oder eine Mama – das bekommt etwas Universelles durch die Reduktion. Und das sind Fragen, die natürlich mit der Linie zu tun haben, weil das ... gerade wenn Sie *Myself* [86] nehmen, ist das ja auch der Ansatz quasi so wenig wie möglich zu zeigen, da geht es ja sogar so weit, dass da oft eine halbe Minute lang überhaupt gar nichts passiert ... das heißt, das wird auch in den Inhalt reingetragen – es geht über die Linie hinaus und hat mit dem Gesamtkonzept des künstlerischen Ansatzes zu tun.

*Sabrina Kainz*: Ein großer Punkt in meiner Arbeit ist auch die Metamorphose. Diese gibt es ja in der Realität nicht, dadurch muss sie durch Elemente wie die Linie eingefangen werden.

*Andreas Hykade*: Nein, nein, nein, so einfach können wir es uns nicht machen. Das ist nicht so, dass es das in der Realität nicht gibt, sondern genau das Gegenteil ist der Fall: Wir finden das in der Realität permanent und immer wieder vor. Es gibt keinen Moment, in dem wir das nicht vorfinden. Sie sind nicht mehr der, der Sie vor zehn Minuten waren, ich auch nicht, und quasi die Weltgeschichte auch nicht – und das Ganze ist in einem Prozess der Metamorphose. Da gibt es auch ein altes Buch drüber, „Metamorphose“, das genau das behandelt. Insofern haben wir es hier auch nicht mit einem Randthema zu tun, das in der Realität nicht vorkommt, sondern ganz im Gegenteil das Thema Metamorphosen greift einen Kernaspekt nicht nur der menschlichen, sondern der universellen Natur auf. Und das denke ich ist das, was den Zuschauer für dieses Thema interessiert. Wo Sie Recht haben, ist, dass die Animation die Möglichkeit gibt, diese Aspekte sehr plastisch und direkt zu zeigen, und auch mit einer gewissen Effektivität.

*Sabrina Kainz*: Wodurch wird diese [Metamorphose] in ihren Augen möglich?

*Andreas Hykade*: Das wird dadurch möglich, dass Sie erstens Mal einen Pfad setzen – Sie gestalten sozusagen die unsichtbare Welt auch mit Linien, es sind nur Linien, die sie später nicht im Bild sehen werden. Das heißt, die Gestaltung der unsichtbaren Welt ist kein esoterischer Prozess, sondern ein sehr handfester Prozess. Und wollen Sie verblüffen mit der Metamorphose – das ist ja oft auch quasi das Ziel – dann geht es darum, welches Zwischenbild Sie innerhalb des Pfades setzen, welche verblüffende Zwischeninformation Sie setzen. Ich sag nur mal so, ein Auge wird zu einem Auge, ist ein weniger verblüffender Prozess, als ein Auge wird zu einer Nase. Diese Information, welchen Pfad nimmt die Metamorphose in der unsichtbaren Welt, das gilt es zu definieren und auch das Timing

festzulegen. Das Timing ist dabei ganz ganz relevant, wenn es um Verblüffung geht.

*Sabrina Kainz:* Wie läuft dazu die Konzeptionsphase ab? Was ist dabei zu beachten?

*Andreas Hykade:* Das kommt darauf an, also das ist jedes Mal unterschiedlich. Also wenn es um eine klassische Narration geht, ordnet sich in der Regel alles dieser klassischen Narration unter, auch die verblüffenden Momente, auch die Momente der Metamorphose. Bei dem Beispiel *Love and Theft* war es aber genau das Gegenteil. Ich arbeitete über Jahrzehnte immer an narrativen Stoffen, war auch quasi immer den Herausforderungen verpflichtet und hab diesen Film *Love and Theft* eigentlich überhaupt nicht als Film begonnen, sondern das waren kleine Animationsübungen zur persönlichen Erbauung – das habe ich nach Feierabend gemacht, quasi während ich tagsüber 52 Folgen der Serie „Tom und das Erdbeermarmeladebrot mit Honig“ produziert habe – und das hat mir quasi eine solche so große innere Freude ausgelöst, dass ich sagte, ich entlaste mich vom Konzept der klassischen Narration und mach einfach nur mal das, was mir gefällt. Das hat eine Art von Reise ausgelöst. Irgendwann war genügend Material zusammen, dass wenn man das ganze nochmal kurz einleitete und zu Ende brachte, hatte man so etwas wie eine Art von abstraktem Film. Dieser abstrakte Film war nicht basierend auf einem Ton realisiert um genügend Freiraum zu haben, aber er war realisiert auf einem bestimmten Grundrhythmus. Also ich habe den Beat im Vorfeld animationsfreundlich (animationsfreundlich ist immer, wenn es etwas mit 8 Frames zu tun hat), der wurde festgelegt, sodass man im Nachhinein einen Synchronisationspunkt mit der Musik hatte. In dem Moment als der Musiker auf den Film einfach nur mehr den richtigen Klicktrack draufgelegt hatte, hat das, was ein langer Fluss war, so etwas annähernd wie Struktur bekommen. Also das war der Prozess bei dem Film *Love and Theft*.

*Sabrina Kainz:* Woran liegt es Ihrer Meinung nach, dass der Zuschauer solche extremen Metamorphosen akzeptiert?

*Andreas Hykade:* Was meinen Sie mit „akzeptiert“?

*Sabrina Kainz:* Das ist das, was ich vorher damit gemeint habe, dass solche Metamorphosen in der Realität eben nicht vorkommen. Ihr Beispiel von vorhin: Ein Auge wird zu einer Nase oder bei *Love and Theft* eben auch in dieser Geschwindigkeit.

*Andreas Hykade:* Da geht es um zwei Dinge: Eines ist das, was Sie ansprechen, nämlich die Akzeptanz: Sind das Informationen, die irgendwie zusammenhängen? Das hat damit zu tun, dass es langsam genug ist, um es nachzuvollziehen auf irgendeine Art und Weise. Es hat auch damit zu tun, dass Sie einen Pfad setzen, der für das Gehirn nachvollziehbar ist – wiederum die Gestaltung der unsichtbaren Welt. Das Zweite ist eigentlich interessanter, nämlich: Wie kommt es zu der Verblüffung? Zu der Verblüffung kommt es nicht durch Nachvollziehbarkeit, sondern dadurch, dass man schneller ist als das Auge. Also es war bei *Love and Theft* zum Beispiel so, dass diese Animation zweibildweise ... Das wissen Sie vielleicht, das ist eine Terminologie aus der Animation, Sie können manche Bilder auch zweimal stehen lassen. 12 Bilder in der Sekunde gibt immer noch eine flüssige Animation, ABER es ergibt keine flüssige Metamorphose. Das einbildweise und das So-schnell-als-möglich-Sein, gerade in den Momenten der Verblüffung, das ist der Schlüssel, dass das für das Publikum interessant ist. Also das sind zwei Dinge, die sich scheinbar widersprechen, da geht es darum das richtige Maß zu finden, einmal quasi nachvollziehbar genug, aber auf der anderen Seite auch schneller als das Auge.

*Sabrina Kainz:* Inwiefern spielt die Bewegung Ihrer Meinung nach hierbei eine Rolle?

*Andreas Hykade:* Die Bewegung spielt immer DIE zentrale Rolle. Die Bewegung, das ist die „Anima“, das ist die Beseelung, ohne Beseelung keine Emotionen, kein Interesse beim Publikum. Und das trifft interessanter Weise nicht nur auf die Bewegung, sondern auch auf die Ruhe zu. Das heißt, auch wenn eine Figur statisch ist in ihrer äußeren Gestalt, kann das ja immer noch sein, dass in ihr ein Orkan tobt. Und diesen Orkan zum Ausdruck zu bringen, auch in Momenten der Ruhe, das ist die große Herausforderung. Und insofern, welche Rolle spielt die Bewegung? – DIE zentrale Rolle.

*Sabrina Kainz:* Hier habe ich noch im Hinterkopf gehabt: In *Love and Theft* sind zum Beispiel oft Dinge im 3D-Raum Bewegung, die dann irgendwie die Metamorphose mitnimmt, beispielsweise dreht sich einmal die Figur in sich ein und nimmt die Metamorphose mit. Das hatte ich im Kopf, dass das dem Zuschauer leichter macht, das [die Metamorphose] anzunehmen, dass das durch eine überlagerte Bewegung noch einmal einfacher gemacht wird. Das waren so meine Gedankengänge dazu.

*Andreas Hykade:* Ja, das ist richtig. Es ist aber sozusagen im Kern all das, was ich bereits geschildert habe, nämlich der Pfad. Ob sie den Pfad legen, wohin sie den Pfad legen, wie Sie ihn im Raum legen, ob Sie mehrere Pfade gleichzeitig legen, das sind dann alles nichts anderes als komplexere Variationen von der ganz einfachen Sache, nämlich der Pfad und die Geschwindigkeit, in der der Pfad beschrieben wird.

*Sabrina Kainz:* In Ihren Musikvideos für Gigi D’Agostino *The Riddle* [68] und *Bla bla bla* spielen sie mit der Linie als Beziehung zweier Punkte, wobei sie zwischen den beiden Punkte etwas anderes repräsentiert [68][67]. Speziell in diesen Werken offenbart sich die Linie als solches parallel zu ihrer Repräsentation.

*Andreas Hykade:* Was meinen Sie da genau mit den zwei Punkten?

*Sabrina Kainz:* Die Linie wird mathematisch definiert als die Beziehung zweier Punkte und hier [in *Bla bla bla*] brechen Sie das kaum (so wie in *La Linea*). Diese Linie bleibt immer Linie und umhüllt dabei die Figur gleichzeitig. Man hat sozusagen parallel gleichzeitig die Linie, also der Zuseher erkennt das als Linie und gleichzeitig als Repräsentation von einer Figur. Was waren dabei die Herausforderungen bei diesen Produktionen?

*Andreas Hykade:* Erstens mal, dass es so schnell wie möglich fertig wurde, weil für *Bla bla bla* gab es ja insgesamt von Auftragserteilung bis zur Fertigstellung nur 4,57 Tage Zeit, und da war das die allererste Frage und daraufhin auch der einfache Stil.

*Sabrina Kainz:* Was war die Motivation?

*Andreas Hykade:* Das war eine Auftragsarbeit, die Ansage war: *La Linea*. Das ist einerseits gut, auf der anderen Seite problematisch. Gut ist für mich immer bei allen kommerziellen Aufträgen (und da gehören auch die Videoproduktionen dazu), wenn es eine Referenz gibt. Die kommt entweder vom Kunden, oder ich suche sie mir selbst. Das hat damit zu tun die eigene Essenz der Arbeit zu schützen. Wenn ich Ihnen hier meine eigene Essenz, irgendein Videoclip zu irgendeinem Techno-Song oder egal welchem Song, liefere, und das sehr populär ist, dann ist mit steigender Popularität des Videos und des Songs quasi das künstlerische Werk gefährdet. Die Leute sagen dann „Ah, 10 kleine Jägermeister“ oder sie sagen *Bla bla bla*. Deswegen ist es bei all diesen Dingen wichtig eine Referenz miteinzubeziehen. Insofern war ich dankbar für diese *La Linea* Referenz, und das ist positiv. Problematisch auf der anderen Seite ist der Plagiatsvorwurf und zwar nicht nur problematisch für die künstlerische Reputation, sondern auch problematisch ganz handfest, weil unter Umständen ruft der Anwalt an und sagt „Moment

mal, was machen Sie hier?“ Deswegen war die erste und wichtigste Entscheidung, als ich versucht habe mich diesem *La Línea*-Gedanken anzunehmen, ihn auch zu brechen oder zumindest zu relativieren. Wenn Sie sich die Zeichnungen anschauen, dann ist das nicht eine Linie. Das Konzept war (das war der erste Gedanke dazu): „Die Welt ist eine Linie, aber Gigis Kopf ist frei.“ Dieser Nebensatz „aber Gigis Kopf ist frei“ führte zu zwei Dingen, nämlich erstens einmal zu der Möglichkeit die eigene künstlerische Handschrift mit einzubringen, das ganze inhaltlich künstlerisch zu bereichern – und aus einem Plagiat eine Hommage zu machen. Und das ganze wurde auch gespiegelt, auf der ökonomischen, ganz handfesten Sache. Wäre hier ein Anwalt gekommen, der uns vorgeworfen hätte, wir hätten das Konzept der Linie übernommen, hätten wir sagen können „Und genau das haben wir nicht gemacht“, nämlich es ist ja nicht eine Linie, sondern es sind mehrere Linien und mehrere reduzierte Linien gibt es solange es die Animation gibt und ist nicht schützenswert. Also insofern vermischen sich hier künstlerische Dinge mit ökonomischen, teilweise auch potentiell rechtlichen Angelegenheiten, und man ist, denke ich, immer gut beraten, einen Teil des eigenen miteinzubringen. Und so funktioniert das dann.

*Sabrina Kainz:* Was war konkret die Herausforderung bei diesem Stil, also möglichst eine Linie beizubehalten, aber diese dann doch zu brechen.

*Andreas Hykade:* Schauen Sie: Das Ganze ist ein Stück weit tatsächlich fast so einfach wie es aussieht – das war ganz schmerzfrei. Wir hatten das mit dem Bleistift gezeichnet auf ein so großes Format [zeigt mit Händen circa 12x8cm], und das hat sich nie verändert. Alle die daran mitgearbeitet haben, haben an dieser Referenz gearbeitet. Das Ganze ging los, dass man zunächst mal das Lied ausgezählt hat, den Grundbeat festgestellt hat und den Walkcycle animiert hat. Den haben wir erst mal über das ganze Video draufgelegt, so dass, wenn hier quasi alles zusammenkracht, man trotzdem schon mal ein Video hat. Und diesen Walkcycle haben wir dann ... Wir hatten ein grobes Konzept, eine ganz grobe Narration, die aber genügend Freiraum ließ für die einzelnen Animatorinnen und Animatoren, um ihren eigenen Input so mit reinzubringen. Jeder und jede hat einen bestimmten Teil bekommen, das inhaltlich abgesprochen und das dann innerhalb von drei Tagen, die dann noch zur Verfügung standen, fertig gemacht. Da gab's dann noch einen Tag Postproduktion. Das lief im Prinzip so ab, dass die schwarze Bleistiftlinie weiß gemacht wurde und das weiße Papier schwarz gemacht wurde, also dass das Ganze einmal invertiert, im Endeffekt ein Knopfdruck. Und so wurde das dann nach 4,75 Tagen fertig gestellt.

*Sabrina Kainz:* Spannend, ich hätte gedacht, dass es da viel mehr Herausforderung gab.

*Andreas Hykade:* Wenn es die gab, habe ich sie alle verdrängt [lacht].

*Sabrina Kainz:* Noch eine Frage zu *Karl Anton* [77] – da habe ich gesehen, das ist eigentlich von Thomas-Meyer Hermann, aber Sie waren Key-Animator. Stimmt das?

*Andreas Hykade:* Ja.

*Sabrina Kainz:* Hier habe ich wahrgenommen, dass der Ton oft sehr relevant für die Linie ist, wenn zum Beispiel die Gitarre geschlagen wird, dass sich die Linie bricht oder solche Dinge. Hier wieder meine Frage nach der Akzeptanz beim Zuseher. Warum nimmt er das an, und worauf ist hier zu achten in dieser Synthese zwischen Audio und Bild?

*Andreas Hykade:* Also es war in diesem Fall so, dass es das Audio zuerst gab. Es

wurde auf das Audio animiert. Ton ist insgesamt immer Emotion. Also: Bild ist Information, Ton ist Emotion. Wenn ich hier auf den Tisch draufhaue [haut auf Tisch], dann geht das ganz direkt, Sie müssen das nicht groß reflektieren, das geht ins Ohr und ins Hirn und deswegen hat es einen starken emotionalen Grad. Sie können das durch das Bild verstärken. Das hat der Walt Disney gemacht, ganz am Anfang als es mit dem Ton losgeht ... *Steamboat Willy* [95], wissen Sie ja, ... Up Iwerks hat das alles animiert und Walt Disney hat sich an den Ton gesetzt und geschaut, dass jede Animation irgendwie eine akustische Entsprechung fand. Das hat eine sehr intensive Wirkung, wird auch – mitunter despektierlich – als „Mickeymousing“ genau deswegen bezeichnet. „Mickeymousing“ ist deswegen auch despektierlich, weil das zwar einerseits intensivierend ist, aber auf der anderen Seite auch, wenn es extensiv gebraucht wird, zur Ermüdung und zur Verflachung führt, Sie kriegen alles doppelt, Ton und Bild liefern beide auf ihren Ebenen etwas. Insofern geht's oft darum, nicht nur die Verbindung zwischen Bild und Ton zu suchen, sondern auch ein Spannungsfeld zwischen Bild und Ton zu kreieren, eben NICHT dem Ton zu entsprechen oder NICHT im Bild zu entsprechen, dem Ton eine eigenständige Ebene zu geben, dem Bild eine eigenständige Ebene zu geben, die mit dem Ton in einem Spannungsfeld steht – das sind mitunter große Herausforderungen. In Filmen wie beispielsweise *The Runt* [101] ist es oft so, dass es eine Diskrepanz gibt zwischen Ton und Bild. *Karl Anton* ist stärker auf die Verbindung zwischen Bild und Ton ausgerichtet, deswegen hat das eine sehr plakative und direkte Wirkung.

*Sabrina Kainz*: Die Linie fungiert ja auch als eine Art Grenze. Bei *Karl Anton* ist es ein Rahmen, der oft auch wieder gebrochen wird, und bei *Walkampf* wird mit den Farben innerhalb der Linie als Grenze gespielt. Dazu meine Frage: Warum war das maßgeblich, was kann damit erreicht werden, bzw. was assoziieren Sie mit der Linie als Grenze?

*Andreas Hykade*: Da muss man vielleicht ein Stück weit nochmal ein bisschen weiter ausholen, weil in der Regel, in all den Beispielen, die wir bisher benannt haben, gibt es eine Begrenzung der Linie und zwar findet die hier statt [zeigt auf den Bildschirmrand]. So wie Sie mich hier jetzt [über Skype] sehen, bin ich ja schon durch vier Linien begrenzt, so wie ich Sie sehe, sind Sie auch durch vier Linien begrenzt – und in der Regel ist das das Erlebnis mit allen klassischen Leinwänden und mit allen klassischen Bildschirmen. Dieser Gedanke ist, denke ich, wichtig quasi zum Grundverständnis zu allem, was wir hier überhaupt machen. Also wovon Sie jetzt reden, ist sozusagen das Kästchen im Kästchen oder der Raum im Raum. Die Begründung dafür ist dieselbe, die es in der Malerei, in der Architektur und überall gibt, sie liegt genau darin, nämlich den Raum im Raum zu definieren, wenn es nötig ist. Bei *Karl Anton* ist das Teil des Konzeptes, dass Karl Anton sozusagen gefangen ist auch in diesem Kästchen und versucht sich aus diesem Kästchen zu emanzipieren, was ihm in der Regel nicht gelingt. Das ist auf der Subebene Teil des Konzeptes, und insofern hier der Kasten im Kasten. Aber der eigentliche Kasten ist das wirkliche Thema, nämlich die Begrenzung der Leinwand. Und das ist auch der Grund warum ... um da ein bisschen abzulenken von dem Kernthema und ein bisschen weiter auszuholen ... all das, was die Immersivtechnologie (Virtual Reality, Augmented Reality etc.) mit sich bringen, ist quasi eine Emanzipation genau davon – von diesem Grundkasten, der uns seit über hundert Jahren begrenzt, und der uns tatsächlich begrenzt, nicht nur von der Seite der Macher in ihren Ausdrucksmöglichkeiten, sondern mit Sicherheit auch von der Seite des Betrachters. Wenn Sie sich 24

Stunden oder Ihre ganze wache Zeit nur mit dieser Begrenzung befassen, dann haben Sie perspektivisch ein Problem. Das ist ja auch ein gesellschaftliches Problem, das wir haben, das genau damit zu tun hat – mit der Begrenzung der Linie.

*Sabrina Kainz:* Ich hatte auch schon ein Interview mit Benjamin Swiczinsky, der hat mir Sie empfohlen, weil er meinte, bei Ihnen sind die Linien so richtig klar und spannend. Ihre Werke wirken dadurch sehr oft als wären sie digital umgesetzt. Ist dies der Fall? Wie ist die Linie entstanden? Die Linie hat dennoch meist eine inhärente Bewegung, ist diese bewusst entstanden? Inwiefern fließt der Entstehungsprozess für Sie in die Linie bzw. Animation mit ein?

*Andreas Hykade:* Was meinen sie denn mit „die Linie hat eine inhärente Bewegung“?

*Sabrina Kainz:* ... dieses Wabern oder Pulsieren, das normalerweise durch das Bild-für-Bild-Zeichnen entsteht. Ich war mir hier nicht sicher, ob die Linie bei Ihnen digital entstanden ist, und dann dieses analoge, das an analoge Animation erinnernde Wabern, dazu kommt.

*Andreas Hykade:* Nein, das machen wir nie, das käme mir redundant vor. Wenn hier etwas einen vibrierenden Eindruck hat, dann liegt das in der Natur der Sache, das ist nichts, was im Nachhinein draufkommt. Insgesamt ist es bei all den Dingen so, dass die Zeichnung die Basis ist, oder sagen wir mal so, der zweite Schritt. Das Erste ist das Gedankliche, das dauert oft Jahre, das kennen Sie, das dauert oft Jahrzehnte. Bevor da nicht wirklich was ist substanziell, fange ich auch eigentlich mittlerweile gar nicht mehr an, weil ... warum denn auch? ... es gibt so viel, man sollte dann das machen, was man irgendwie für relevant hält, aus irgendeinem Grund. Dann, wenn das gedanklich steht, ist in der Regel, oder auch nicht immer, aber sehr oft, die zeichnerische Darstellung ein Ausdruck. Ich meine jetzt im Augenblick ist das ja keine Zeichnung, sondern das ist ein Gespräch ... ist aber im Endeffekt auch vergleichbar. Ich bin da nicht festgelegt auf die Linie, aber wenn's um die Linie geht, dann ist die Zeichnung sozusagen die Basis. Und im nächsten Schritt kommt dazu: Was ist der natürliche und der notwendige Produktionsprozess? Zum Beispiel *Tom und das Erdbeermarmeladebrot mit Honig*: Da war's von Anfang an klar, das muss einen interaktiven Aspekt haben, und das muss einfach im Internet – und zwar reden wir vom Internet 2002 und nicht 2017 – spielbar sein [103]. Daraus resultierte ein rein digitaler Prozess, das heißt die Zeichnung wurde übersetzt in Vektorgrafiken, diese Vektorgrafiken wurden in Flash animiert, also rein digital und insofern auch kein Wobbely-Wobbely, weil das nicht Teil der Natur ist. Bei anderen Dingen ist das Zeichnerische Teil des Prozesses und teilweise auch eine Vibration. Wenn Sie sich zum Beispiel meinen Studentenfilm *Wir lebten im Gras* [105] anschauen (*We lived in Grass*), da zappelt's die ganze Zeit so dahin, erst mal, weil's der natürliche Prozess war – man hat das immer gezeichnet – und dieses Grundvibrieren war Teil der Natur der Erzählung, insofern ist es dort stärker. Im Endeffekt ist es so: Die Dinge sehen immer relativ ähnlich aus, aber eigentlich hat jeder Film, jede Arbeit, einen anderen Produktionsprozess, je nach Kontext, je nach Möglichkeiten auch.

*Sabrina Kainz:* Ist die Linie, weil sie so klar wirkt, extra so klar gezeichnet oder nochmal drüber gecleaned?

*Andreas Hykade:* Das kommt auch darauf an. Es ist in der Regel so: Es gibt eine Vorzeichnung, und es gibt bei vielen Produktionen ein Clean-Up. Bei *Love and Theft* ist es zum Beispiel so: Es gibt eine sehr grobe Vorzeichnung (es wäre vielleicht, wenn Sie das interessieren würde, auch mal interessant zu sehen, wie sieht das vorher aus), es gab

das Bedürfnis nach Klarheit, und zwar hatte das mit den plakativen Farben zu tun – das ist ja dieses Thema „die Linie als Begrenzung der Fläche“ – und dort war klar, man strebte plakative Flächen an, und diese plakative Fläche wiederum begründete eine klare Linie, und das ist im Fall von *Love and Theft* eine Zeichnung, eine sehr akurate Zeichnung, stimmt – aber der Grund, warum es eine Zeichnung ist, ist, weil es in diesem Fall der schnellste Produktionsweg war. Die Informationen sind in jedem Bild völlig anders, das ist anders als bei *Tom und das Erdbeermarmeladebrot mit Honig*, insofern war der effektivste Weg tatsächlich über die Zeichnung zu gehen.

*Sabrina Kainz:* Die Linien sind also übernommen aus der analogen Zeichnung und die Farbflächen wurden dann digital ergänzt?

*Andreas Hykade:* So ist es. So kann man es sehen, ja.

*Sabrina Kainz:* Etwas für mich sehr Spannendes an der Linie: Man sagt ja, man spürt immer irgendwie die Hand des Erschaffers bei der Linie. Sehen Sie das auch so? Oder inwiefern fließt für Sie der Entstehungsprozess in die Linie mit ein?

*Andreas Hykade:* Ich sehe das nicht so, zumindest nicht, was meine Arbeit betrifft. Es gibt Arbeiten, wo sozusagen das stilistisch Originäre Teil des Ganzen ist, wo Sie auch dann am Ende in seiner Extremform sagen können, nur DIE oder DER kann das tatsächlich tun, weil dort liegt all das Wissen, und nur dort liegt das Wissen. Bei mir ist das nicht so! Es muss adaptierbar sein! „What cannot be imitated perfect, must die“ (*Farewell Angelina* von Bob Dylan) ... da steckt für die Animation, ich will jetzt nicht sagen eine Wahrheit, weil was ist schon Wahrheit, das Gegenteil ist auch immer wahr, aber es steckt eine enorme Option darin und das heißt im Endeffekt, das muss auch von anderen adaptierbar sein, insofern ist meine Linie in der Regel, nicht immer, aber in der Regel keine originäre Linie, sondern das ist eine im besten Fall einfach zu adaptierende Linie, eine Linie, die ich unterschiedlichen Künstlern anvertrauen kann, damit sie das Gesamtwerk bereichern. Das ist der Nachteil, wenn Sie alles alleine machen, dann arbeiten Sie auch innerhalb Ihrer eigenen Begrenzungen. Wenn Sie es adaptierbar halten, dann kann das eine Einladung sein für andere quasi die Arbeit zu bereichern und für mich ist der zweite Weg in der Regel der erfolgreichere, auch konzeptionell verankerte und sozialere, weil der erste, nämlich Sie machen alles alleine, der führt Sie ja auch in die Isolation, in die künstlerische Isolation unter Umständen auch und das, was gemeinhin so als künstlerische Krise bezeichnet wird, sind Fragen, die stark mit Isolation zu tun haben. Insofern also: Nein. Nein ist die Antwort, was immer die Frage war [lacht].

*Sabrina Kainz:* Inwieweit ist die Linie Performer in der Animation?

*Andreas Hykade:* Hier würde ich gern auf den Anfang verweisen, ... nur zum Teil. Also, wenn die Linie alle Informationen transportiert, bleibt kein Raum mehr erstens mal für den Ton und zweitens mal bzw. vor allem, und das ist noch viel schlimmer, für den Betrachter. Das heißt, Sie müssen als Gestalter immer zwar Informationen geben, aber nie zu viel. Wenn ich Ihnen jetzt zu viele Informationen gebe, Ihnen alles erkläre, dann schlafen Sie ein. Wenn ich Ihnen aber Raum lasse, ein Stück weit, ob jetzt das in der Zeichnung passiert oder im Gespräch oder im Ton, das ist eigentlich quasi sekundär, aber es geht im Endeffekt um den Raum, den Sie lassen. Und das hat wieder stark mit der unsichtbaren Welt zu tun, das hat auch mit der Konzeption zu tun. In meiner Arbeit ist es so, da ist am Anfang viel viel mehr, viel viel viel viel mehr, also das Neunfache, das Zehnfache, und der Prozess bevor die eigentliche Realisierung losgeht, das heißt der

Prozess im Vorfeld, der Prozess der Entwicklung, hat mit Reduktion zu tun und mit dem, was Sie nicht tun. Was Sie nicht tun ist unter Umständen relevanter als das, was Sie tun, und es muss unter Umständen auch mit demselben Bewusstsein passieren. Das ist das, naja, das Handwerk der Poesie auch, quasi „Was können Sie alles weglassen?“ oder, um nochmal Bob Dylan zu zitieren, „Do you respect me for what I did or for what I didn't do?“, „or for keeping it hid?“ („In The Summertime“ von Bob Dylan), das trifft es sehr gut. Also es geht, wenn wir über die Linie reden, auch ganz viel darum, welche Linien wir nicht gebrauchen. Das ist aus meiner Sicht mindestens so relevant wie die Linien, die wir gebrauchen.

## A.5 Interview mit Kathrin Kuhnert 05.07.2017

*Sabrina Kainz:* Was sind die essentiellen Eigenschaften der Linie im Allgemeinen und in der Animation im Speziellen? Welche Stärken der Linie siehst du im Bild, welche in der Animation?

*Kathrin Kuhnert:* Die essentielle Eigenschaft ist für mich, dass sie abgrenzt und bildet, also einerseits grenzt es das Volumen der Figur ein und bildet somit die Figur, und andererseits grenzt es die Figur vom Hintergrund ab, also das ist für mich im Bild gesehen das Essentielle. Und für die Animation, speziell auf meinen Film bezogen: Für mich stand die Einfachheit der Bewegungen im Vordergrund, einfach wegen der Machbarkeit, weil es eine Ein-Mann-Projekt war von der Animation her und wir eine Deadline hatten, das heißt die Einfachheit war wichtig, je klarer die Linie desto besser.

*Sabrina Kainz:* Aufgrund welcher Eigenschaften habt ihr die Linie in *Moody Booty* [84] verwendet?

*Kathrin Kuhnert:* Also für mich war es so das Wichtigste gewesen, es soll nur die Konzentration inhaltlich auf das Nötigste sein und essentiell die Geschichte erzählen und für den Zuschauer nicht so besonders viel Ablenkung geben. Also klar, in jedem Animationsfilm gibt es ja Linien, also das Bild ist halt ein Film, und ich glaube bei uns fällt es besonders auf, weil es ganz viel Schwarz-Weiß ist und deshalb sticht so diese schwarze Linie auf dem weißen Hintergrund heraus. Aber wenn ich ehrlich bin, habe ich einfach von Anfang an so ein Farbkonzept gehabt, einfach Schwarz-Weiß, Schwarz gegen Weiß. Und das kam dann einfach so ohne viel große Überlegung, ja ok schwarze Linie auf weißem Hintergrund, weil das Weiß ist die Leere . . . und was sieht man gut auf weißem Hintergrund? . . . schwarze Linien. So ist das gekommen. Für mich hat das Weiß einfach so ausgedrückt Langeweile, an sich auch Sorglosigkeit, aber halt dann auch Langeweile, und das Schwarze war halt dann dieser Aggressor, der Angriff, der destruktiv ist auf jeden Fall.

*Sabrina Kainz:* Also Schwarz gegen Weiß finde ich schon mal einen sehr coolen Ansatz. Und die Farbe, war die von Anfang an ein Kernaspekt oder ist die dann erst später reingekommen in die Story?

*Kathrin Kuhnert:* Also die [Farbe] war schon von Anfang an mit dabei. Ich wollte hier halt erzählen, dass man, wenn man sich so nichts Böses denkt in seinem Alltag, und plötzlich kommt irgendwie was Negatives auf einen zu, dass man was Anderes daraus machen kann, also dass es nicht nur darum geht, das Schwarz los zu werden, es weg zu kriegen und wieder auf Weiß zu stellen, sondern, dass man einen anderen Weg finden kann, was Neues machen kann. Und deswegen war die Farbe, also das Konzept, auch

von Anfang an dabei.

*Sabrina Kainz:* Ihr verwendet Musik und Soundeffekte meiner Meinung nach sehr geschickt. Inwiefern ist eurer Meinung nach Audio für die Akzeptanz der Linie relevant und wichtig? Worauf ist eurer Meinung nach beim Audio bzw. bei der Musik zu achten? Es gibt hier bei *Moody Booty* eine richtige Symbiose der Musik mit der Bewegung. Wie ist das entstanden, hattet ihr sofort die Musik im Kopf und habt dann darauf animiert und auch die Bewegung darauf ausgelegt oder war die Idee Tanz einzubinden und ...?

*Kathrin Kuhnert:* Von Anfang an wollte ich unbedingt Tanz animieren, also die Geschichte war mir einerseits wichtig, aber ich wollte halt auch einfach Tanz animieren, weil es mir selber Spaß macht oder sonst auch als Übung und weil ich das einfach interessant fand. Und dann habe ich mich einfach mit dem Musiker getroffen und wir haben gesagt, ok wir machen das sozusagen simultan, wir haben uns auf einen Vier-Viertel-Takt geeinigt, und ich habe das Animatic auch für Vier-Viertel-Takt geschnitten, und das war aber noch sehr rough, also da waren noch YouTube-Videos von tanzenden Leuten drin und solche Sachen, und dann habe ich ihm einfach so Adjektive geschrieben, was es ausdrücken soll für mich und was für Instrumente ich cool finde oder welche Richtung ich cool finde und dann hat er das eigentlich rausgehauen, also er hat einfach diesen Song geschrieben, und dann hatten wir noch ein paar Feedback-Runden, aber eigentlich war es von Anfang an ein ziemlich cooler einfach-gute-Laune-Tanz-Song. Ich habe dann darauf animiert, also ich habe meistens auf den Vier-Viertel-Takt animiert und habe doch immer wieder abgecheckt, passt das zueinander, also schaut's gut aus mit der Musik.

*Sabrina Kainz:* Am Anfang habt ihr aber, glaube ich, keine Musik, da ist eben dieser Gummi-artige Sound. War da die Idee gleich, dass das Männchen diesen gummiartigen Sound macht oder ...?

*Kathrin Kuhnert:* Also für mich schon, weil ich habe ja meine Inspiration ja so ein bisschen von Flubber oder so einem Hefe-Männchen, das es aus der Werbung irgendwie mal gab, und ich fand die halt einfach irgendwie süß, weil die so kleine klopsige, weiche Figuren sind, und ich fand das halt sympathisch, aber ich wollte auch, dass er irgendwie ein bisschen schräg klingt und nicht von dieser Welt. Hast du *Big Hero 6* [49] gesehen? Ich glaube, der hatte auch so einen komischen Sound, der klang auch wie so wie ein Airbag oder so was. Ja, und ich find' irgendwie dadurch, oder wenn die auch so ein bisschen pupsig klingen [lacht], dann sind sie mir gleich sympathisch. Deswegen habe ich das auch so vorgeschlagen.

*Sabrina Kainz:* Ja, und es hat ein bisschen Charme und Humor, finde ich. Also ich fand das als Einstieg extrem cool, den Sound. Also, zum Takt hast du schon was gesagt. Ist noch auf irgendetwas zu achten beim Audio, bei der Musik? War irgendetwas schwierig?

*Kathrin Kuhnert:* Eigentlich war es ziemlich cool, also die Zusammenarbeit mit Sounddesigner und Musiker war ziemlich easy. Es hat gleich hingehauen. Ich habe ein Konzept geschrieben für alle, das halt für alles galt, für Bild, Ton und Musik. Dann haben wir uns daran als Leitfaden gehalten und immer wieder abgesprochen, würde das noch dazu passen oder das und so hat es gut geklappt. Aber ich stimme auf jeden Fall zu, dass es total wichtig ist, dass der Sound unheimlich wichtig ist, dass man die Figur überhaupt sympathisch findet, also vor allem wenn es so eine reduzierte Figur ist, die auch kein Gesicht hat und so weiter, dass man sich der nicht verbunden fühlen würde

wahrscheinlich, wenn es keinen Sound gäbe, der irgendwie sympathisch ist.

*Sabrina Kainz:* Die Linie kann ja prinzipiell auch etwas sehr Eckiges sein, bei euch, auch wenn das Schwarz die Figur einnimmt, wird die ganze Figur so eckig und prinzipiell habt ihr es rund, das habt ihr ja auch absichtlich gemacht, dass die Linie dieses Bedrohliche gegen das Sympathische wirken lässt.

*Kathrin Kuhnert:* Genau. Wir haben eben so die ganzen offiziellen Gegensätze benutzt, Schwarz gegen Weiß, weiche Linie gegen eckige und auch im Sound haben wir das dann umgesetzt, Gummi-Sound, so knackender, knuspriger Sound, wenn er hart wird.

*Sabrina Kainz:* Zu den Tanzvideos habe ich mich gleich gefragt: hast du da auch teilweise auch Rotoskopie verwendet?

*Kathrin Kuhnert:* Also rotoskopiert habe ich gar nicht. Was ich gemacht habe: Ich habe mir die Grundbewegungen genommen, also die Skelette ungefähr eingezeichnet von den Leuten. Dann habe ich das Skelett umgeändert, dass es mein Männchen ist, weil er hat ja kürzere Gliedmaßen [lacht] und dann auf dieses Bewegungsskelett seinen Body, also seinen Speck, drauf gemalt.

*Sabrina Kainz:* Hast du das dann durchgehend gemacht, vorher mal das Skelett animiert oder nur mal bei den Key-Posen?

*Kathrin Kuhnert:* Also das Skelett durchanimiert habe ich, glaube ich, nicht. Ich habe die Schlüsselposen halt genommen und dann immer wieder mal gekuckt, also wenn ich dann gemerkt habe, irgendwie sieht die Bewegung vom Tänzer cool aus, aber von dem Männchen nicht, was habe ich falsch gemacht, dann habe ich es schon übereinander gelegt, aber es ist halt schon schwierig, weil die Proportionen nicht so wirklich gestimmt haben.

*Sabrina Kainz:* Ist dir da irgendetwas Bestimmtes aufgefallen, welche Bewegungen gar nicht so funktioniert haben oder hast du auch welche wieder weggeschmissen dann? Hat irgendetwas gar nicht funktioniert mit den anderen Proportionen?

*Kathrin Kuhnert:* Also weggeschmissen habe ich, glaube ich, gar nichts, also das, was ich animiert habe, habe ich auch benutzt, aber am Schwierigsten fand ich die Pirouette.

*Sabrina Kainz:* Du hast eben gesagt, dass dir Abstraktion, Reduktion auf das Wesentliche sehr wichtig war, dass du die Linie deshalb verwendet hast und da habt ihr eben die Farben als Basis gehabt und diese Figur. Oder wie hast du herauskristallisiert, was oder wo der Fokus sein soll bei der Abstraktion, also was du weglässt, was du Weiß lässt, du spielst ja sehr viel mit diesem Weiß-Raum, wie habt ihr sozusagen entschieden was dann doch gezeichnet wird, du hast ja eben auch gar kein Gesicht verwendet. Wie ist das entstanden, dass das so ganz reduziert ist?

*Kathrin Kuhnert:* Ich habe am Anfang gedacht, es muss ein Tänzer sein. In meinen ersten Skizzen hatte der auch noch einen Rock an und hatte auch noch Augen. Dann habe ich aber irgendwann gemerkt, das braucht es alles gar nicht. Für die Geschichte, die ich erzählen will, brauche ich kein Gesicht, er braucht keinen Mund, er wird nicht reden. Ich will auch seine Emotionen über die Bewegung zeigen, also seinen Tanz. Dann braucht er schon mal kein Gesicht, er braucht eigentlich auch keine Haare. Dann für den Tanz braucht er auch keine Finger oder Zehen. Also alles, was nicht sein muss, wollte ich einfach weg haben. Es sollte einfach nur im weitesten Sinne eine humanoide Figur sein, also dass man erkennt, es soll ein Mensch sein, also eine Person. Die einzigen Eigenschaften, die es haben muss, ist tanzen können und sympathisch sein, und deswegen ist er halt rund geworden, weil ich es irgendwie mag, ich fand es halt irgendwie süß. Und

es war wichtig, dass es kein Gender hat oder irgendwie kulturell zu irgendetwas gehört.

*Sabrina Kainz:* Die Figur habt ihr ja auch „You“ genannt, also im Sinne von „Du“. Habe ich das richtig verstanden?

*Kathrin Kuhnert:* Also, als wir das produziert haben, haben wir immer gesagt das Männchen, also im Deutschen geht es ja auch so ein Bisschen, ich weiß nicht, ob es im Englischen ein Wort für Männchen gibt. Es war irgendwie schwierig, weil alle haben immer gesagt: er. Dann habe ich gedacht, ist ok, aber es soll für alle gelten, also jeder soll sich rein versetzen können, deshalb habe ich extra noch darauf geachtet, dass es kein Gender hat. Aber es ist echt witzig, weil sobald es kein Gender hat, nehmen alle sofort immer an, es ist ein Mann.

*Sabrina Kainz:* Nachher wird es durch diese Farben irgendwie ja doch ein anderer Charakter, aber durch diese Verwandlung bleibt es aber doch der gleiche Charakter. Woran liegt das, dass man es trotzdem als die gleiche Figur erkennt? Es schaut ja doch ganz anders aus, es bekommt ja Haare und wird eigentlich noch mehr Persönlichkeit. War es dabei vielleicht schwierig, darauf zu achten, dass es dann nicht zu viel wird mit diesem Bunten dann wieder?

*Kathrin Kuhnert:* Ich habe persönlich gedacht, er hat zu wenig Muster, also, dass es sozusagen keine große Sache ist, ah ok, der hat da so ein paar Flecken draufbekommen, aber er ist immer noch der Selbe. Aber mir war es halt wichtig, dass er sich körperlich nicht verändert, also dass es halt dieselbe Persönlichkeit bleibt. Ich hatte auch am Anfang Designs, wo er total viel Muster hatte, was aber irgendwie, für ein Bild war es ok, dass zu malen, aber wenn ich mir dann überlegt habe, ich müsste das dann animieren, dass das viel zu kompliziert ist und hatte viel zu viele Linien. Ich musste es auf das Nötigste reduzieren. Und dann kam ich einfach darauf, ok was wirft er denn ab, ja er wirft halt Muster ab Es soll immer noch Farbtropfen darstellen, es soll weich und rund sein, also habe ich mich am Ende für Tropfen entschieden.

*Sabrina Kainz:* War das vorher eher so ein Ganzkörpermuster?

*Kathrin Kuhnert:* Es war so ein bisschen Tattoo-mäßig, es war auch floral, dann war es auch wieder geometrisch, auch mit eckigen Sachen, wo ich mir dann gedacht habe, ok, das passt vom Konzept wieder nicht.

*Sabrina Kainz:* Und diese Haare und die Wangen, die sind geblieben aber Augen oder Mund zum Beispiel nicht, hast du da irgendwelche Gedanken gehabt.

*Kathrin Kuhnert:* Ja ich wollte einfach, dass er so ein bisschen Farbe überall hat, also die Haare fand ich einfach nur irgendwie putzig, deshalb habe ich sie eben gemacht, das hat keinen tieferen Sinn und dasselbe mit den Wangen, fand ich auch einfach nur irgendwie goldig, und dann war es nicht so weiß, also leer, oben, und das fand ich gut.

*Sabrina Kainz:* Linien sind ja einfach etwas Zweidimensionales. Und es ist oft schwierig, dass man die Dreidimensionalität reinbringt und nicht falsch interpretiert wird. Und die Wangen geben ihm ja sozusagen eine Vorderseite, habe ich mir gedacht, dass das vielleicht ein Argument war für die Wangen.

*Kathrin Kuhnert:* Das stimmt. Da hast du auch Recht. Wenn er sich dann dreht, dann weiß man, ok, wo Weiß ist, ist Hinterkopf.

*Sabrina Kainz:* Aber das war jetzt nicht direkt die Absicht, oder doch?

*Kathrin Kuhnert:* Wahrscheinlich schon, aber unterbewusst wahrscheinlich. Ich erinner' mich aber offen gesagt nicht mehr.

*Sabrina Kainz:* Der Film ist digital entstanden, nehme ich einmal an, von der klaren

Linie her und von den Flächen.

*Kathrin Kuhnert:* Ja.

*Sabrina Kainz:* Und das war auch von Anfang an klar, dass man das so umsetzt?

*Kathrin Kuhnert:* Ja, auf jeden Fall. Ich animiere eigentlich immer digital. Das hängt auch wieder damit zusammen, dass es einfach schnell ist und effizient, und man auch viel Kontrolle darüber hat. Man sieht das Ergebnis sofort, ohne dass man es einscannen muss.

*Sabrina Kainz:* Ist das in Flash gemacht?

*Kathrin Kuhnert:* Ja.

*Sabrina Kainz:* Ist das ein vektor-basiertes Programm?

*Kathrin Kuhnert:* Ja, genau.

*Sabrina Kainz:* Bei der Linie kommt oft das Argument, man bekommt den Erschaffer irgendwie mit, also man hat diesen Linien-Schwung, was hier ja ganz verloren geht. Oder findest du, dass man trotzdem in der digitalen Linie auch dieses Hand-Gemachte hat und herausfindet, welcher Künstler das gemacht hat?

*Kathrin Kuhnert:* Ich glaube, wenn man sich das Design anschaut, dass man schon auf jeden Fall den Künstler heraus kucken kann. Und auch vielleicht, wenn man sich anschaut wie es animiert ist, also der Animationsstil, wenn es irgendwie besonders snappy ist und besonders bouncy, dann hat es vielleicht einer gemacht, und wenn es halt jemand ist, der so animiert wie bei Disney, aber halt digital, dann erkennt man auch, dass das wieder jemand anders war. Aber ich muss auch eingestehen, also ich fand auch die alten Disneyfilme, wo man auch die Bleistiftstriche noch so richtig gesehen hat, also bei Robin Hood war das glaube ich, mit dem Fuchs. Also klar, das hat total den Charme. Aber es ist natürlich beim Digitalen halt ein bisschen clean, nicht klinisch, aber es sieht halt ein bisschen steril aus. Aber ich finde, es kann trotzdem auch sehr viel Charme haben.

*Sabrina Kainz:* Und ich finde das sehr schön, dass du die Aussage einbringst, dass die Bewegung auch auf den Künstler hindeutet, weil das ist ja eindeutig so. Bei dem leeren Raum, war das eben einfach für den Fokus, dass ihr so viel mit Weißraum arbeitet oder auch für die Stimmung, weil er ist ja irgendwie so gelangweilt und irgendwie einsam, traurig am Anfang. War das die Intention für den Weißraum?

*Kathrin Kuhnert:* Ja, genau. Ich habe mir auch überlegt, ob ich irgendwo eine Hintergrundlinie mache oder einen Verlauf. Aber dann habe ich irgendwie gedacht, das passt nicht zum Konzept, weil es ist ja dann Schwarz gegen irgendwie gräulicher Verlauf, nein es soll schon Schwarz gegen Weiß sein und deshalb habe ich es so gelassen.

*Sabrina Kainz:* Das mit dem Horizont finde ich generell sehr spannend gelöst. Ich habe gerade das Bild offen, wo die Kleckse schon am Boden sind, und man diese Dreidimensionalität irgend bekommt, obwohl man eben gar keine Horizontlinie hat. War das vielleicht schwierig in der Animation sogar, dass man immer schaut, wo müsste jetzt der Horizont sein?

*Kathrin Kuhnert:* Es war eigentlich nicht so schwierig, weil er sich tatsächlich nicht so viel bewegt, also er tanzt viel auf der Stelle, und einmal geht er, glaube ich, von rechts nach links, aber er geht niemals von vorne nach hinten oder von hinten nach vorne, glaube ich, Deswegen war das nicht so schwierig. Und bei den Klecksen, also die sind ja zweidimensional, also es war nicht, dass ich Häuser malen hätte müssen in Perspektive. Deswegen war es auch ziemlich einfach, das war dann auch nicht so hin konstruiert, das war einfach so ein bisschen geraten.

*Sabrina Kainz:* Und das Muster, ist das hingelegt?

*Kathrin Kuhnert:* Ach so, das Muster habe ich halt ganz normal von oben gezeichnet, und dann habe ich das sozusagen als ganze Fläche umgeklappt. Also da habe ich gar nicht irgendwie überlegen müssen, wie mach' ich das, irgendwie in der Perspektive animieren, das hätte ewig gedauert, das ist unmöglich.

*Sabrina Kainz:* Die Figur bekommt durch diesen Tanz und auch durch diesen Schatten vielleicht Dreidimensionalität. Aber es würde wahrscheinlich auch ohne der ganzen Füllung funktionieren, die Dreidimensionalität, durch die Bewegung. Oder glaubst du, dass man das braucht, diesen Schatten eben oder diese Farbflächen, damit die Dreidimensionalität entsteht.

*Kathrin Kuhnert:* Also ich glaube, es unterstützt auf jeden Fall. Aber ich hatte auch, am Anfang halt, die erste Animation, die ich mir halt angeschaut habe, wo es überall noch ganz leer war und da nichts war, es hat auch schon funktioniert in Dreidimensionalität. Ich glaube das liegt daran, dass wir so Sehgewohnheiten einfach haben und dass sich einer, wenn er sich nach links bewegt und sein Bauch wird größer, dann wissen wir, ok, der ist jetzt in einer Drehung. Ich schätze so funktioniert das.

*Sabrina Kainz:* Ok, einfach durch Wahrnehmung. Ich habe irgendwie empfunden, dass diese Figuren, die sich dann am Boden bewegen auch irgendwie teilweise etwas Fischartiges bekommen, auf jeden Fall auch irgendwie Leben bekommen. Findest du das auch, oder ist das in deinem Kopf dann auch so gewesen, war das sogar bewusst vielleicht, oder woran, denkst du, liegt das?

*Kathrin Kuhnert:* Also ich glaube, das liegt zum einen daran, also meine Inspiration war so ein bisschen Blumenwiese, Floral- und Tierwelt, aber so extrem abstrakt und im weitesten Sinne, also manche davon sehen vielleicht aus wie so blühende Blumen oder Algen, die irgendwie im Wasser so hin- und herschwingen, und klar auch Fische oder auch Vögel, ich hatte da auch dieses eine, das so auseinander geht und für einen Moment vielleicht aussah wie ein Vogel, also im weitesten Sinne habe ich mich daran orientiert, einfach so an „der Schöpfung“ [zeigt Anführungszeichen mit den Händen] und am Leben, weil ich halt wollte, dass er ja etwas Neues erschafft und was Tolles und etwas, das größer ist als er selbst, also seine kleine Schöpfung. Und es war auf jeden Fall wichtig, dass es sich bewegt und nicht einfach nur still ist, also wenn er nur ein Bild vielleicht gemacht hätte, wäre der Effekt, glaube ich, weniger stark, also dass man so einen Wow-Effekt vielleicht hat. Ich wollte einfach, dass sie leben, um zu zeigen, dass er etwas Konstruktives geschaffen hat, im Gegensatz zu dem destruktiven Schwarzen von vorher.

*Sabrina Kainz:* Aber das geht am Ende ja wieder weg, seine Farbflächen. Was war da der Gedanke?

*Kathrin Kuhnert:* Ja, die Message ist sozusagen, du kannst dir etwas verdienen, aber du kannst dich dann nicht auf den Lorbeeren ausruhen, sondern du musst es immer wieder machen, also sozusagen es gibt keine Sicherheit, irgendwann kriegst du wieder eine kreative Blockade, oder irgendwann erwischt dich eine Depression oder eine Krankheit, aber du musst trotzdem immer weiter machen.

*Sabrina Kainz:* Dann bin ich schon bei der Drehung, die fand ich sehr spannend, also für die Linie, auf jeden Fall, weil in der Drehung diese Formen einerseits zu Speedlines werden, und sich die Figur generell auch ein bisschen auflöst. Warum habt ihr hier die Linien gewählt, also warum werden das nicht flächige Smears, sondern Linien?

*Kathrin Kuhnert:* Also ich habe Smears ausprobiert und ich fand, die haben nicht so gut funktioniert bzw. haben sich ein bisschen mit dem Design vom Rest gebissen, weil es ja alles ziemlich clean war und gerade, also vielleicht nicht unbedingt hart, aber alles bestand einfach nur aus Linien, und es gab nirgendwo einen Verlauf oder nirgendwo irgend eine Farbfläche oder Struktur oder sonst was, und deswegen habe ich die kleinstmögliche Art der Farbfläche gewählt, weil auch so ganze Blocks, das hat nicht funktioniert, es musste schon ein bisschen mehr durchmischt sein, und deswegen habe ich so Speedlines und Punkte benutzt.

*Sabrina Kainz:* Wodurch wird diese Linie jetzt – es ist zwar eine Linie, die sich bewegt, dann aber auch irgendwie wieder verloren geht – wodurch wird das bei uns als Bewegung, also nicht als Objekt, verstanden?

*Kathrin Kuhnert:* Ich glaube, weil es wird gesteigert, einerseits rhythmisch im Bild, und auch wieder rhythmisch im Sound, und ich tease ja an, dass diese drei einzelnen Tropfen sich links bewegen und immer schneller, immer schneller, und ich glaube, dass man deswegen aus Sehgewohnheiten auch wieder einfach davon ausgeht „Ok, jetzt ist es halt so schnell, dass ich nur noch Linien sehe“.

*Sabrina Kainz:* Jetzt die Frage, warum man jetzt weiß, welche Form welche ist ... wahrscheinlich durch die Farben, denn wenn das alles schwarz-weiß wäre, hätte es den Effekt wahrscheinlich nicht so.

*Kathrin Kuhnert:* Ja, ich glaube auch nicht. Die Linien gehen zwar von rechts nach links auch, also auch in die Bewegungsrichtung wie die Tropfen vorher, aber ich glaube, wenn die Farbe nicht da wäre, ich weiß nicht, ob man das dann überhaupt sehen würde, wenn es nur schwarze Streifen wären, ich weiß nicht, ob man sehen würde, dass es sich überhaupt bewegt. Vielleicht, wenn es weniger sind, dass man das auch erkennt.

*Sabrina Kainz:* Die Figur ändert sich hier eben auch in ihrer Form. Was waren hier vielleicht die Schwierigkeiten? Gab es überhaupt Schwierigkeiten?

*Kathrin Kuhnert:* Für mich war die Schwierigkeit, dass ich diese solide Figur hatte, aber ihr gleichzeitig irgendwie Speedlines geben wollte, also sie sollte ein bisschen nicht erkennbar sein, vielleicht wie ein Klumpen Teig habe ich es mir vorgestellt, dass es dann irgendwie so sein soll, aber ich habe dann ein bisschen Verläufe vermisst, ich glaube, dass das schon geholfen hätte, aber ich habe es dann irgendwie so gemacht, dass ich mich auf die Speedlines halt von seinen Tattoos, also von den Farbflächen verlassen habe und äußerlich habe ich auch noch ein paar Speedlines gemacht, aber seine Figur ist im Grunde dieselbe geblieben, also er ist trotzdem solide geblieben und da war so ein bisschen die Schwierigkeit eine bessere Lösung zu finden. Also ich glaube, man erkennt es vielleicht trotzdem, dass er sich dreht, aber, ich glaube, es gäbe vielleicht eine bessere Lösung, die mir nicht einfiel [lacht].

*Sabrina Kainz:* Ich finde, dass es sehr gut gelungen ist, dafür dass du sagst, dass es besser ginge. Worauf ich mich auch konzentriere in meiner Masterarbeit ist, dass die Linie selbst auch irgendwie zum Performer werden kann. Sei's jetzt, dass die Figur am Ende wie du eben sagst ein Vogel wird, obwohl es nur Linien sind, aber es wird eben durch die Bewegung eben eine Figur oder performt irgendetwas. Fallen dir da irgendwelche Beispiele ein, oder findest du das auch so, oder inwiefern ist die Linie für dich ein Performer in der Animation?

*Kathrin Kuhnert:* Also, Beispiele fallen mir auf jeden Fall ein. Der erste, der mir einfällt, ist der Hykade. Er hat ja zum Beispiel irgendwann mal so ein Musikvideo gemacht,

wo es nur eine Linie ist, und die formt dann diesen Läufer, der halt geht.

*Sabrina Kainz:* Du meinst das Musikvideo für Gigi D'Agostino, oder?

*Kathrin Kuhnert:* Ja stimmt, genau. Es zeigt auch einfach, wie wenig es braucht, dass man überhaupt irgendwas erkennt, und das finde ich irgendwie immer das Spannendste, und das sind die Sachen, die mir selbst auch immer am meisten gefallen, die nicht so überladen sind, sondern die aus ganz wenig schon irgendwas machen, dass man irgendwas erkennen kann. Und der zweite Teil deiner Frage war, inwiefern ist es Performer. Also, in diesem Beispiel würde ich total sagen, ja die Linie ist Performer und verkleidet sich sozusagen irgendwie als dieser gehende Mensch. In meinem Film weiß ich ehrlich gesagt nicht. Da fällt mir wieder irgendwie der erste Punkt ein. Für mich ist es insoweit Performer, dass die Linie den Körper bildet und auch abgrenzt vom Hintergrund.

*Sabrina Kainz:* Ich finde durch diese Speedlines performt sozusagen die Linie gleichzeitig als Bewegung, was ich spannend finde, weil das eben kaum irgendwie andere Gestaltformen können, Fläche natürlich auch noch. Diese Szene, die für dich anscheinend so schwierig war, finde ich extrem gut gelungen, und zeigt, finde ich, sehr stark, was man eben aus wenig machen kann.

## A.6 Interview mit Nora Marie Back 16.07.2017

*Sabrina Kainz:* Die Linie als solches kann ja im Bild und im Bewegtbild auftreten. Was sind für dich die essentiellen Eigenschaften der Linie im Allgemeinen und in der Animation im Speziellen? Welche Stärken der Linie siehst du im Bild, welche in der Animation?

*Nora Marie Back:* Wie ich mir das gedacht habe, ist, dass sie blick-führend ist, also die Linie so als Wegweiser, weil mein Kasten im Film ist ja eigentlich auch nur da, um den Blick des Betrachters zu führen, also es ändert sich ja immer, wenn irgendetwas passiert, er ändert seine Form, wenn das Futter von oben kommt, er ändert seine Form, wenn der Floh von der einen Seite mal zur anderen geht, also in diesem Fall sehr blick-führend. Und die Einfachheit der Linie, man kann schnell viel machen ohne viel zeichnen zu müssen oder zeichnen zu können. Das ist genau wie wenn du diese Animationen siehst mit den Strichmännchenfiguren: Du kannst einfach eine ganze Geschichte erzählen, so eine Figur besteht aus Strichen, aber jeder Mensch versteht was er will. Das sind so die zwei Eigenschaften, man kann Dinge ganz einfach runter brechen und man kann den Blick des Betrachters, wie in meinem Fall dann, führen. Wenn du jetzt ein Standbild zum Beispiel im Comic hättest, so ein traditionelles Anime, wenn es da irgendwie so einen Angriff gibt oder es passiert irgendetwas Wichtiges, dann haben die auch immer so Speedlines, welche die zum Beispiel das Zentrum auf dem Gesicht der Figur haben, hast du diese ganz vielen Linien, der Betrachter schaut sich das dann viel intensiver an oder hat das Gefühl er wird da hingezogen. . . fast wie ein Pfeil – ein Pfeil ist ja auch nur ein Strich mit einer Spitze dran – so „Guck da hin, da passiert jetzt etwas“, also so Framing, Staging.

*Sabrina Kainz:* Und das war auch der Grund, warum die Linie bei *Flo* eingesetzt wurde, oder [64]?

*Nora Marie Back:* Ja.

*Sabrina Kainz:* Reduktion, Abstraktion, Minimalismus . . . du hast ja vorhin schon gesagt, das war so die Herangehensweise, wir machen etwas Kleineres . . . war da Weiß-

raum verwenden und auf die einzelnen Dinge fokussieren, schon im Vorhinein klar, dass man nicht nur ein kleines Projekt macht, sondern auch mit diesen simplen Formen arbeitet, mit dieser simplen Weise oder gab es da vielleicht doch noch die Möglichkeiten irgendwie anders 'ran zu gehen?

*Nora Marie Back:* Also die Idee war tatsächlich ein kleines Projekt zu machen, und die Idee war ziemlich spontan – einmal im Unterricht habe ich mein Storyboard gezeigt, das ich so spontan auf dem Schoss auf ein DIN A5-Blatt aufgezeichnet habe, und es gefiel mir. Das, was halt wichtig war, war zu schauen, ob man dieses Projekt so machen kann wie man es plant und ob es sich durch die Feedbackschleife an der Akademie ändert oder nicht – und das Ziel war, es so wenig wie möglich zu ändern, und es hat sich in der Tat von Anfang bis Ende nicht geändert, also ich hatte die Flöhe von Anfang an waren das Punkte, ich wollte von Anfang an alles in einer Kiste haben und ich wollte diesen Teilungsprozess, also diesen Lernprozess vom Floh zeigen. Im Prinzip hat sich das alles so durchgesetzt wie es geplant war, es wurden natürlich Dinge geändert, aber nichts, was jetzt design-mäßig ausschlaggebend war. Das Design stand von Anfang an eigentlich ziemlich fest.

*Sabrina Kainz:* Was waren hier so die wichtigen Punkte? Beim visuellen Stil sagst du waren es der Punkt und die Kisten . . . Und beim Storytelling? Was war hier die Reduktion, was waren hier die wesentlichen Punkte?

*Nora Marie Back:* Im Storytelling war vor allem die Einfachheit, also wiederum etwas zu haben, quasi du zeigst etwas, das ist auf Anhieb verständlich – also man kann ja zum Beispiel Filme machen, wo man die Haupthandlung hat und noch die Nebenhandlung, und dann noch im Hintergrund etwas versteckt und man kann das noch anders interpretieren – und das war halt einfach so: Handlung klar und deutlich, man soll es mitkriegen, man soll es verstehen und das Wiederholte wollte ich einbauen. Es ist ja immer so: wenn quasi dieses Futter kommt und der Floh stirbt, kommt ja wieder dieser Prozess. . . Futter kommt. . . und das war, was mir aufgefallen war als Hykade mal eine Vorlesung hatte zu *Tom und das Erdbeermarmeladenbrot mit Honig*, weil er dann auch gemeint hatte, das, was den Kindern immer gut gefällt – also mein Film ist jetzt nicht speziell ein Kinderfilm, aber er hat da die Basis – weil er meinte, dass Kinder ganz gut mir Repetitivem arbeiten können, weil *Tom und das Erdbeermarmeladenbrot mit Honig* ist ja auch immer so, er hat Lust auf dieses Brot, er trifft den Müller, er trifft vielleicht die Maus oder seine Mutter oder was auch immer, es ist immer der gleiche Ablauf und am Ende hat er immer sein Brot, und das langweilt halt Kinder auch nicht. Da habe ich mir auch gedacht, versuch mal irgendwas zu machen, wo du quasi dreimal das Gleiche machen kannst, wo am Ende das Ziel erreicht werden muss, aber er muss dreimal den gleichen Prozess durchlaufen um es zu schaffen quasi. Das ist so der Stein für das Storytelling.

*Sabrina Kainz:* War es schwierig zu überlegen, worauf man jetzt den Fokus setzt, also wie man herangeht an diese Reduktion?

*Nora Marie Back:* Eigentlich nicht, also es macht gerade das, was man sich festgelegt hat, so das und das nutze ich – das ist ja auch alles, was da ist, mehr ist ja auch nicht da – da war der Fokus ziemlich einfach zu setzen – tatsächlich.

*Sabrina Kainz:* Zu den Charakteren: Sie sind ja eigentlich nur – „nur“ im positiven Sinne – Punkte mit Strichen als Fühler. Hier eine Interessenfrage: Warum „Flo“ ohne H als Titel?

*Nora Marie Back:* Das ist so ein persönliches Ding, weil während der Produktion ... wir müssen immer für jeden Film, den wir machen wollen, damit der auch genehmigt wird und in die Produktion gehen kann, also quasi von der Herstellungsleitung von der Akademie abgesegnet wird, müssen wir eine Produktionsbibel oder eine Projektbibel machen, also beides muss gemacht werden, Produktionsbibel, mit den Daten, ob es machbar ist, Projektbibel mit Geschichte, Design, Plan, Marketing und halt all die Sachen, was am Projekt mit dran hängt und da haben wir halt auch so etwas wie das Character-LineUp, das Charakterbild, und ich habe halt nur die Flöhe, und ich habe dann einfach mal jeden Floh gezeichnet und die Flöhe haben Namen und *Flo* heißt „Flo“, weil der Haupt-Floh Florian heißt. Das ist einfach nur ein blödes Wortspiel, wo quasi nur die Leute, die mit mir reden oder die mit mir studiert haben, wissen, dass halt der „Flo“ Florian heißt, und der zweite ist Fleur und dann kommt Flöhchen und der letzte ist Konstantin, weil die beiden, die überleben, wären dann der Doppelname Florian-Konstantin. Mehr ist es nicht. Und als ich das Projekt präsentieren sollte an der Akademie, mit der Dozentin, die uns beibringt wie man ein Projekt ordentlich pitcht ... wir müssen im Diplom mindestens einmal gepitcht haben vor dem ganzen Institut, also auch mit dem Kernbereich von der Filmakademie, da sind also 200 bis 300 Studenten in einem Raum ... und da haben wir dann auch einmal den Vorbereitungskurs, also ich mache das nur einmal, es ist ein kleines Projekt, ich brauche eigentlich niemandem mehr, der in meinem Team mitwirkt, aber ich mache das ordentlich, also ich lerne pitchen und dann gehe ich pitchen. Und was ist dann Gag in meinem Film? Ja, es geht um Flöhe. Und das erste, das sie gemacht hat, ist: „Dann füge ich da mal ein H ein, weil das ist ja dann ein Tippfehler“. [lacht]

*Sabrina Kainz:* Das beantwortet gleich auch eine Frage die ich mir gestellt habe: Durch die Reduktion könnten es auch immer dieselben zwei Flöhe sein oder jedes Mal neue. Aber wenn es 4 Namen gibt, heißt das ja es sind immer neue, oder? In Bezug auf die Schwierigkeiten: Weil die Flöhe so reduziert sind, habe ich mir gedacht, es könnte schwierig gewesen sein, Emotion auszudrücken. War das schwierig oder hat sich das einfach so ergeben im Verlauf des Zeichnens?

*Nora Marie Back:* Ich glaube nicht, dass es jetzt unbedingt schwierig war. Es hatte so ein paar Punkte, wo man mehr dran arbeiten musste. Wichtig war in dem Fall Sound-Design, also ohne den Ton würde das Ganze... es würde schon funktionieren, aber es würde nicht so klar rüberkommen. Weil der Ton legt ja auch so ein bisschen ... wenn er da zum Beispiel stirbt, dieses aggressive Kratzen, wie das da so zusammengedrückt wird ... macht viel Emotion. Dass die Flöhe sich bewegen wie Marimba, macht gute Laune beim Zuschauer und man merkt: Gut das sind Flöhe, ihnen geht es gut und so. Wichtig dabei – wo ich auch mehrmals suchen musste bis es passt – ist das Timing. Also die Animation ist ja komplett einfach, es sind Punkte, es ist wie wenn ich einen Bouncing Ball machen würde – jeder Animator lernt in seinen ersten zwei Jahren Bouncing Ball machen – und es ist dann quasi die Momente, wo zum Beispiel der „Flo“ rumgehen muss und quasi nichts passiert, also quasi wo der andere Floh gestorben ist und er nur mal kurz so steht und mal nach links und mal nach rechts guckt, dieser Denkprozess, der hat sich in dem Fall entwickelt, dass halt immer ein bisschen mehr beim Timing dazugekommen ist, das heißt einfach die Länge des Denkprozesses vom Floh finden, also wie lange muss er wo stehen, damit es nicht nur eine Aufeinanderfolge von Bewegungen ist, weil dann fühlt man es nicht... Jetzt merkt man, „Aha, dieses Lebewesen denkt

nach“ auch wenn es nur ein Punkt ist.

*Sabrina Kainz:* Einmal ist es so ein „He, geh weg!“, das habe ich mir da gedacht, da schickt er ihn ja so weg, war das zum Beispiel schwierig? Aber da kommt es wahrscheinlich auch stark auf das Timing an, oder, bei dieser Geste?

*Nora Marie Back:* Das war gleich beim ersten Mal, da habe ich vom Timing her nicht viel geändert, da war es schwierig, den Ton zu finden – wir haben mehrere Töne ausprobiert. Das erste, das ich gedacht habe, war: ok, das ist jetzt ein Tier, das sein Futter verteidigen will und die anderen vertreiben will, da muss doch irgendwie so ein kräftiges Brüllen dahinter sein, erstens mal ist es lustig für den Betrachter, weil so ein kleines Tier halt brüllt, zweitens mal zeigt es, wie wichtig es dem Floh ist, dass er dieses Futter bekommt, das der andere das nicht kriegt. Aber irgendwie jedes natürliche Geräusch hat nicht gepasst, und schlussendlich haben wir so zwei Glaskugeln, wie so Murmeln, die aufeinander schwingen, dieses Geräusch, quasi haben wir ein Geräusch gemacht, das nicht existiert, aber irgendwie aggressiv klingt, damit man merkt, „Okay der „Flo“ hat jetzt grad da sich mit dem anderen Floh nicht verstanden“, um das rauszukriegen. Und jedes natürliche Geräusch hat einfach nicht gepasst, weil man einfach direkt eine Verbindung zu einem anderen Tier hatte oder zu einem Verhalten von einem anderen Tier hatte. Und der „Flo“ ist ja jetzt ziemlich erfunden, auch wenn es ein Floh ist, wir wissen nicht wie sich Flöhe verhalten, also ich weiß es nicht.

*Sabrina Kainz:* Zum Ton eine Frage: Den hast du mit anderen zusammen gemacht?

*Nora Marie Back:* Meine Sunddesignerin, Laura Schnauffer, die auch im Abspann steht. Ja, also sie hat mir am Anfang so ein bisschen Layout geschickt, mit dem ich arbeiten konnte, und dann haben wir das Layout noch einmal zusammen überarbeitet, aber nur Reinhören, und ich habe ein bisschen so geschildert wie ich mir was vorstelle, und wir haben uns dann, weil die das Diplom schon fertig gemacht hat, die hat auch ein eigenes Setup zu Hause, zum Aufnehmen und Bearbeiten, haben wir uns bei ihr den ganzen Nachmittag getroffen und zusammen, also sie hat zwar alles gemacht und so, und ich war halt da, um direkt Feedback zu geben und eben mal zu gucken bzw. ihr über die Schulter zu gucken, einfach weil man mal sehen will, wie arbeitet die eigentlich – das ist ja auch ein spannender Prozess im Film, der Ton.

*Sabrina Kainz:* Ist auch spannend, wie das so vollkommen aufgeteilt funktioniert, dass wirklich jeder seinen Zuständigkeitsbereich hat.

*Nora Marie Back:* Dennoch, wie in allen Bereichen, wenn man versucht so viel wie möglich Hand in Hand zu arbeiten, da kommen die besseren Resultate raus. Also wenn jetzt jeder so sein Ding macht, und ich jetzt quasi den Film fertig gemacht hätte und ihr das geschickt hätte und gesagt hätte „So, du kommst ja zurecht, schicke es mir, wenn du fertig bist...“. Ich glaube nicht, dass dann das rausgekommen wäre, was ich haben wollen würde bzw. was dem Film gut tut, weil ich würde es dann ständig zurück schicken, so „Mach mal hier, mach mal da“, das würde erstens mehr Zeit auch brauchen und ich glaube, dass dann der Film weniger UNSER Projekt quasi ist, also so fühle ich mich halt auch besser, weil ich sage, das ist der Film von unserem Team, weil wir halt wirklich gemeinsam daran gearbeitet haben. Das andere ist immer so dieses Fertigmachen und dann schicken wir es noch zum Ton und im besten Fall überschreiten wir auch noch unsere Animationszeit, so dass dann der Ton eine Woche weniger zum arbeiten hat. Es geht auf jeden Fall darum, dass man den Ton auch nicht unterschätzen darf.

*Sabrina Kainz:* Ist es auch so gewesen, dass der Ton auch wieder die Animation

beeinflusst hat, also ging das auch wieder hin und her?

*Nora Marie Back:* Zum Teil. . . Also wo es die Animation beeinflusst hat, das war die Kiste. Die Kiste haben wir nämlich mehrmals mit unterschiedlichen Tonarten versucht, und da war halt die Frage WIE ich es animieren soll, ob ich es organisch animier' oder es ein bisschen mechanischer animier' und wir haben dann halt mechanische und organische Tonlagen ausprobiert, und an dem Ton, wo wir dann hängen geblieben sind, habe ich dann die endgültige Kiste festgelegt. Es ist dann die Materialität der Kiste aus dem Ton entstanden.

*Sabrina Kainz:* Das ist ja spannend. Mir ist auch aufgefallen, die Punkte . . . die bewegen sich ja sehr schnell die Flöhe . . . werden dann auch richtig gestretched, sie werden zu kurzen Linien sozusagen. Ist dir das im Film auch irgendwie aufgefallen, dass du dann diese Beziehung zwischen Punkt und Linie hast? Diese Beziehung zwischen Punkt und Linie, wie würdest du die beschreiben in deinem Kontext?

*Nora Marie Back:* Also in diesem Fall ist es jetzt nur rein von der Animationstechnik her gesehen, also nicht, dass ich jetzt irgendwie groß etwas reinlegen wollte, sondern es ist einfach so, wenn du einen Punkt hast und ich will quasi dass er sich zerdrückt, muss ich die Masse, die hier weggenommen wird [zeigt einen vertikalen Bereich zwischen unten und oben], hier verteilen [zeigt einen horizontalen Bereich zwischen rechts und links], also es muss ja immer die gleiche Masse bleiben, sonst ist die Figur irgendwann off-model und dann wirkt sie nicht gleich. Das heißt es ist ein rein technischer Aspekt, also nicht dass ich da jetzt groß was reingelegt oder was 'rein interpretiert habe.

*Sabrina Kainz:* Zu den Charakteren, weil die sich ja doch sehr ähnlich sind. . . War das irgendwann eine Überlegung, dass die verschiedenen Flöhe optisch unterschiedliche Merkmale bekommen oder unterschiedliche Bewegungsarten? Wenn sie beispielsweise miteinander springen, dann springen sie ja sehr ähnlich eigentlich.

*Nora Marie Back:* Ja, das wurde mehrmals angemerkt, dass man die Flöhe nicht unterscheiden kann, weil die ja alle gleich sind und ich wurde auch gefragt, ob ich das nicht ausprobieren will auch Merkmale mit einzubauen oder anderes Springen oder einen anderen Ton für jeden anderen Floh. Und ich habe natürlich darüber nachgedacht, denn Feedback ist ja dazu da, dass man sich überlegt ob man es nicht einbauen will. Ich habe das dann aber alles verneint, also nicht eingebaut, einfach aus dem Grund, dass es mir nicht wichtig genug erschien. Der Film funktioniert auch ohne diese ganzen Sachen. Das war ja auch irgendwie das Ziel, zu schauen, ob ich das hinkrieg', ohne das Projekt zu sehr größer rollen zu lassen. Das ist ja dann eine Art Schneeballsystem: Das erste Feedback kommt, das zweite Feedback kommt, der Schneeball wird immer größer. Und es macht ja keinen Unterschied für den Film, ob der Floh der verschwindet, dann wieder der gleiche ist der reinkommt oder nicht. Und den Hauptfloh erkennt man ja so und so, weil der hat ja immer seine Seite. Die gehen ja auch nicht so aneinander vorbei, dass man dann verwirrt sein könnte welcher es ist. Und vor allem: Mit dem Ton hätte ich nichts tun wollen, also mit unterschiedlichen Tonarten oder so, weil es dann auch einfach wieder überladen gewesen wäre. Dann ist es ja nicht mehr einfach. Auch wenn es nur auf dem Ton wäre, der Ton würde dich dann ja so stressen und nerven, dass du gar nicht mehr den Film genießen kannst, denk ich mir so. . . also wenn du vier verschiedene Flöhe mit vier verschiedenen Tonarten hast dann.

*Sabrina Kainz:* Man kann es ja dann auch so ansehen, dass es egal sind ob die Flöhe verschiedene sind. Also bei der Version für die du dich entschieden hast, dass alle vier

Flöhe gleich sind. Das einzige was ich mir gedacht habe: Ist es ein Lernprozess, also ist es weil der Floh gelernt hat „Oh nein, wenn ich das Futter alleine esse, dann stirbt der andere“ oder merkt er, dass es verschiedene Flöhe sind?

*Nora Marie Back:* Nein, mir ging es hier wirklich rein um den Lernprozess. Du hast ja auch in einer deiner Fragen, die du mir vorab geschickt hast, geschrieben, dass für dich das Thema von dem Film „Teilen“ war. So wie es bei dir auch ankommt als Nachricht, das Teilen ist zwar damit verbunden, aber das Hauptding ist tatsächlich auch eher wie der Floh auf die Lösung kam, also diesen Weg dahin. Das fand ich am Ende wichtiger als diese Botschaft vom Teilen, denn das ist ja etwas das kennen wir Menschen, das kriegen wir von klein auf beigebracht, wir wissen „Teilen ist gut“. Und das ist einfach um zu zeigen „Teilen ist gut“, aber man muss halt für sich herausfinden wie man an diesen Punkt kommt. Das kann man dann auch auf ganz viele andere Dinge oder Prozesse, die der Mensch lernen bzw. verstehen sollte, auch anwenden, nur dass es dann beispielsweise eben nicht ums Teilen geht. Durch die Erfahrung, die der Floh macht, lernt er wie er sein Ziel, das er gerne hätte, erreicht, also was er tun muss. . . Er macht Fehler Nummer eins, er macht Fehler Nummer zwei, immer auf eine andere Art und Weise. Und dann weiß er „Okay, ich mache jetzt Versuch Nummer drei und versuche dabei Fehler Nummer eins und Fehler Nummer zwei zu vermeiden“ und kommt dann zu einem Resultat.

*Sabrina Kainz:* Spannend, für mich war hier der Lernprozess so selbstverständlich irgendwie in dem Moment, aber stimmt schon, klar, das ist das primäre Element in deinem Film und auch das Spannende daran.

*Nora Marie Back:* Für mich ist halt das Teilen das Selbstverständliche. Aber auch schon gut, auch wenn nur das Teilen ankommt, ist's ja auch gut, ist ja auch eine Message „Teilen ist gut, beide haben überlebt, schön“

*Sabrina Kainz:* Das Teilen ist mir aber speziell auch aufgefallen, wegen der Boxen die du verwendet hast. Die zerteilen sich ja mit dem Futter bzw. mit der Distanz zwischen den beiden Flöhen, dadurch hat sich das für mich verstärkt dieses Teilen. Gleich eine andere Frage zu den Boxen: Es entsteht ja dadurch irgendwie eine Grenze und ja auch sozusagen zwei verschiedene Welten, in denen sich die beiden Flöhe befinden. War das deine Absicht?

*Nora Marie Back:* Nicht von Anfang an, also nicht direkt, dass es zwei Welten sind, aber ich habe im Nachhinein einfach damit gespielt, einfach weil es praktisch war, ja. Weil die eigentliche Absicht von der Kiste ganz am Anfang war tatsächlich. . . wir haben ja inzwischen Auflösungen wie Cinemaskop und so, das sind ja recht große, breite Flächen mittlerweile. Und die Ursprungsidee für die Kiste war, dass ich sozusagen damit meinen eigenen Rahmen habe, dass ich also quasi einen DIN A3 Block nehmen kann zum Zeichnen und dann sagen kann „Ich will aber nur ein Quadrat drauf malen“, quasi, weil ich ja nur in einem Quadrat mein Bild machen will. Und das war quasi für mich dann ein neues Framing für meinen Film. Und im Nachhinein habe ich mir dann aber gedacht, es wäre aber cool, wenn man diesen Aktionen dann auch noch folgen würde. Also aus dieser Idee mein eigenes Framing zu erschaffen, ohne jetzt sagen zu müssen ich mache alles Schwarz drum herum, damit es so ein Fake 4:3 wird oder ich produziere in 4:3, habe ich das dann einfach ganz normal auf Kinoleinwandgröße produziert und die Kiste eingefügt und dann eben auch mit der Kiste nachher gespielt.

*Sabrina Kainz:* Daraus ergibt sich dann auch sozusagen dieser Effekt bzw. diese Regel schon fast, dass der Floh mit dem Schrumpfen der Kiste dann stirbt, oder? Be-

ziehungsweise dass das Futter für die Kiste ausschlaggebend ist also es ergeben sich sozusagen Regeln dadurch, die sind aber erst im Laufe des Prozesses entstanden, oder?

*Nora Marie Back:* Ja. Es ist einfach so. Es ist jetzt nicht so, dass ich gesagt habe „So und so ist es“, aber zum Beispiel wenn der Floh stirbt, dass dann die Kiste auch weggeht, war einfach, weil es das nochmal verstärkt. Es ist ja nur ein Punkt mit zwei Strichen und wenn ich den einfach umfallen lasse und dann so im Boden verschwinden lasse, fand ich das weniger stark, als wenn ich sage, wir trennen die beiden mal, also der eine hat sein Futter und der andere geht dann sozusagen so nach und nach zu Grunde. Ich fand so hat es viel mehr Wirkung und es war jetzt nicht so geplant, dass es so wirkt, als ob die Kiste ihn zerquetscht oder so, sondern es soll eher mehr so sein: Er kann kein Futter und er wird halt immer mickriger und mickriger und mickriger bis er weg ist. Und die Kiste untermalt das nochmal. Allerdings finde ich es auch nicht schlimm, wenn es dann so rüber kommt, wie wenn die Kiste ihn zerquetschen würde, weil das Ziel ist tatsächlich einfach das Gefühl zu vermitteln, dem Floh ist jetzt was schlimmes passiert, Punkt, der Floh ist jetzt tot, der ist. . . wie auch immer.“

*Sabrina Kainz:* Wenn die Flöhe auseinander laufen, zerteilen sich ja auch die Kisten. Was waren da die Herausforderungen, gab es überhaupt Herausforderungen? Die Bewegung der Flöhe nimmt ja auch auf die Bewegung der Kiste Einfluss irgendwie und war hier eventuell das Timing eine Herausforderung?

*Nora Marie Back:* Ich glaub jetzt nicht, dass es groß eine Herausforderung war. Also man musste sozusagen ein bisschen suchen, damit das stilistisch gut aussieht, aber das ist eigentlich quasi so geblieben wie in dem allerersten Storyboard-Versuch. Dann war halt die Animation der Kiste zu suchen, also quasi: Bewegt sich zum Beispiel die Kiste exakt mit dem Floh oder bewegt sie sich ein/zwei Frames vor dem Floh oder ein/zwei Frames nach dem Floh? Wie bewegt sie sich? Und wie du schon mal angedeutet hast in einer anderen Frage: In dem Moment, in dem der Floh so schnell rüber geht, um sich das Futter zu greifen, bekommt die Kiste Speedlines. Das ist auch, glaube ich, die einzige Bewegung, wo die Kiste sozusagen durch einen Animationstrick verstärkt wird, einfach auch weil das menschliche Auge sonst zu faul ist mitzukriegen, was ich ihm sagen will [lacht]. Da muss man dann halt ein bisschen mogeln. Das ist genau, wenn an zum Beispiel eine Animation von einem Arm hat, der sich ganz schnell bewegt, also man hat Pose eins und Pose zwei und man verschmiert dann das Inbetween, das ist dann auch rein technisch dann. Da konnte man dann ausprobieren, an welchen Stellen setze ich es und an welchen Stellen setze ich es nicht.

*Sabrina Kainz:* Interessant, dass das für dich schon eine ganz bewusste Entscheidung war und das noch nicht unterbewusst so in uns drinnen ist, das Zeichnen von Speedlines.

*Nora Marie Back:* Nein, ich habe es auch einmal ohne die Linien versucht, aber es war einfach nicht so stark. Mit den Linien, da konnte ich auch ein/zwei Frames rausschmeißen, die Animation hat aber immer noch funktioniert, war aber schneller. Was der Flo ja auch gebraucht hat, der musste ja schnell sein Futter zurück holen, der hatte ja gar keine Zeit, der war ja am sterben und musste ja wieder an sein Futter kommen und überleben. [lacht] War quasi die Dringlichkeit.

*Sabrina Kainz:* Da gleich auch zu meiner nächsten Frage: Die Flöhe haben ja auch eine Mischung aus Smears und Speedlines, sie werden ja gleichzeitig ein bisschen gestretched und sie bekommen hinten noch so Punkte dazu. Wieso hast du dich hier dafür entschieden?

*Nora Marie Back:* Das ist eigentlich der gleiche Punkt wie bei der Kiste. Wenn sich der Floh schnell genug bewegen muss, dann ist es fürs Auge einfacher quasi zu sehen wo der Floh schon war, aber auch gleichzeitig zu sehen wo er ist und hingeht. Und deswegen bekommt er dann so kleine Pünktchen, das ist sozusagen der Schatten von ihm selbst nochmal. Das ist einfach nur ein Animationstrick.

*Sabrina Kainz:* Deshalb diese Punktform bzw. Eierform.

*Nora Marie Back:* Genau, und das auch noch, das ist sozusagen die Masse vom Floh. Also quasi da wo er läuft hat er am meisten Masse und den Rest zieht er so ein wenig hinterher, so als ob er weich wäre, organischer, weniger technisch. [lacht]

*Sabrina Kainz:* Gab es hier irgendwelche Herausforderungen oder irgendwelche Stationen bis es so ausgeschaut hat? Oder war das gleich so diese Idee, diese organische Version?

*Nora Marie Back:* Nein, das war eigentlich ziemlich direkt, weil es intuitiv wie e. in matschiger Bouncing Ball ist, daher war es sehr intuitiv. Squash und Stretch sind ja Prinzipien der Animation, die man direkt am Anfang lernt. Das einzige, wo ich ein bisschen gesucht habe, war wie die Fühler reagieren, also wie oft sie beim Bremsen Nachschlagen, die Secondary Animation halt und ich habe mich glaube ich dann dafür entschieden, dass einer immer ein wenig deutlicher in den Kopf geht und der andere sieht so ein wenig aus als ob er ein wenig dahinter ist. Man hat dann sozusagen fast das Gefühl, der Floh hätte Tiefe, obwohl die Fühler ja nur zwei Striche sind und irgendwie musste ich da ein wenig suchen bis das funktioniert hat. [lacht]

*Sabrina Kainz:* Das heißt diese Dreidimensionalität war schon ein wenig eine Herausforderung, diese beizubehalten?

*Nora Marie Back:* Ja genau, also eigentlich hauptsächlich das Herausfinden wie die Fühler funktionieren sollen und dann ging es eigentlich ganz gut, dann war es auch ganz intuitiv, dann war's kein Problem mehr. Deswegen: Bis die ersten ein/zwei Animationen von dem Floh standen und die so aussahen, wie ich das wollte, dann ging das wie aus dem Handgelenk geschüttelt wieder raus. Das war dann nicht so kompliziert dann, danach. Ich musste nur einmal richtig kucken, mach ich die Fühler ganz fest, mach ich die Fühler ganz dünn, setz ich sie vorne an den Kopf, setz ich sie in die Mitte, wie mach ich es?

*Sabrina Kainz:* Das ist an dem Stil den du gewählt hast wahrscheinlich dann der Luxus, das man sich ruhig in den Details verlieren darf. Die machen's dann ja auch aus und ohne die würde es bestimmt nicht so funktionieren, oder?

*Nora Marie Back:* Genau, und der Vorteil ist auch, ich kann eine Animation machen, um etwas auszuprobieren und wenn sie nicht passt, dann habe ich sie einfach schnell gelöscht und neu gemacht, es ist nur ein Punkt. Das ist nicht wie wenn ich eine Animation teste von einer Figur, die ein sehr elaboriertes Design hat und ich mir zweimal überlege, ob ich eine Animation neu mache oder nicht, weil ich jetzt eine Woche an 'nem Shot saß. Also da habe ich einen Shot an einem Tag gemacht und wenn dann irgendwas falsch war, dann hab ich ihn halt noch einmal gemacht. Who cares? [lacht] Das ist echt Luxus.

*Sabrina Kainz:* Zur Akzeptanz der Linie: Wir haben ja das Audio vorhin schon mal angesprochen. Das macht meiner Meinung nach extrem viel aus, damit man die Linie, also dieses Reduzierte als etwas Lebendiges akzeptiert. Diese Geräusche von denen wir vorhin gesprochen haben, also beispielsweise der zu der „Geh weg“-Geste... ist dir das noch wo anders aufgefallen?

*Nora Marie Back:* Sound und, wie ich vorhin meinte, das Timing und auch der Rhythmus insgesamt vom Film ist am Anfang langsamer, damit der Zuschauer Zeit hat zu verstehen „Da ist ein Floh, da ist ein Rahmen, Oh und der Rahmen spielt auch noch mit“. Und wenn dann der Betrachter das Prinzip vom Film verstanden hat, dann ging der Film am Ende ja dann auch ein bisschen schneller dann auch. Und das kann man sich dann auch nur erlauben, weil man dem Betrachter Zeit gelassen hat, das einmal zu verarbeiten. Zu einer der ersten fast fertigen Versionen habe ich das Feedback bekommen, dass man dem Film erst ganz folgen konnte, wenn man ihn ein zweites Mal gesehen hatte. Und das wollte ich verhindern, ich wollte, dass man ihn auch schon versteht, wenn man ihn zum ersten Mal sieht. Da hab' ich dann vor allem die erste Szene, es handelt sich dabei immer nur um so zwanzig bis dreißig Bilder maximal, um die habe ich das erste Futter, wo er alleine ist verlängert und dann das mit dem zweiten Floh ein bisschen länger und eben die Denkpausen eingebaut. Und diese Sachen haben geholfen, dass man den Film auch beim erstmaligem Anschauen verstanden hat, was davor nicht so der Fall war, nicht immer jedenfalls.

*Sabrina Kainz:* Wow, echt spannend, dass das so extrem viel ausmacht und dann der komplette Film nicht beim ersten Mal verstanden wird.

*Nora Marie Back:* Der Kommentar kam ein paar Mal. Also entweder, dass sie entweder im Nachhinein drüber nachdenken mussten, oder dass sie den Film noch ein zweites Mal geschaut haben und ihn dann problemlos verstanden haben, aber man sieht den Film, also wenn man ihn im Kino sieht ja nicht zwangsläufig zwei Mal beziehungsweise, wenn man sich mit dem Medium der Animation nicht befasst, dann ist man ja auch ein bisschen langsamer zu begreifen, was da am Bildschirm passiert, man beschäftigt sich ja nicht damit tagein tagaus. Und das ist lustig, dass das auch bei so einem ganz einfachen Thema passiert. Ich hab' mir eigentlich gedacht ich mal das jetzt mal so und zeig das dann und dass ich dann am Ende doch noch drei/vier Mal das Timing korrigieren musste, also jetzt keine Kleinigkeiten jetzt, sondern einfach nur so im großen und ganzen wie das Layout angesetzt war, dass ich das nochmal schieben musste. . . Das hat mich dann auch überrascht, dass es das gebraucht hat, um zu funktionieren.

*Sabrina Kainz:* Dazu muss ich sagen, bei der FMX hat es dann dafür super funktioniert. Alle mit denen ich über deinen Film gesprochen habe, haben ihn sofort gut verstanden – hat sich also ausgezahlt!

*Nora Marie Back:* Ja. [lacht] Ich fand's auch so lustig. . . Während des Prozesses, wir treffen uns ja alle zwei Wochen und zeigen was wir gerade so tun, und jedes Mal hatte ich so ein oder zwei Kommentare von [Andreas] Hykade. Und ich glaub beim letzten Mal waren dann all die Punkte, die er mir jedes Mal gegeben hat, die waren dann einfach weg. So „Ja, reicht. War genug überarbeitet“

*Sabrina Kainz:* Eine andere Frage, die ich mir bezüglich Linie gestellt habe: Diese Sound-Linien (so hab ich das jetzt mal genannt), die zusätzlich zum Sound die Emotion oder die „Sprache“ der Flöhe nochmal zum Ausdruck gebracht haben und visualisieren. Wie ist das entstanden? Hat es das gebraucht? Also bist du da im Prozess draufgekommen, dass es das braucht oder war das mehr intuitiv?

*Nora Marie Back:* Was meinst du mit Sound-Linien?

*Sabrina Kainz:* Einmal bzw. öfter wenn er schreit gehen Linien von ihm weg. Moment, ich schau noch mal kurz welche Stelle das konkret ist. . . Achja, genau. In dem Moment in dem er checkt, dass der erste andere Floh weg ist, da gehen so Linien von

ihm weg zusammen mit dem Quietschen.

*Nora Marie Back:* Achso, das Quietschen? Dieses komische Mäusequietschen. . . [lacht] Achso, ja das ist einfach für die Emotionalität, das ist ein Erschrecken einfach, einfach ein Soundeffekt wie das Fressen zum Beispiel auch, und das ist einfach so ein Luftballon.

*Sabrina Kainz:* Achso ja, aber ich meinte jetzt vielmehr die Linien, die von ihm ausgehen in dem Moment. Hat es diese Linien gebraucht? Gab es das zum Beispiel schon ohne diese Linien auch?

*Nora Marie Back:* Hach, der Comic-Effekt. . . achso okay. . . Mhhh. . .

*Sabrina Kainz:* Genau. War das intuitiv, dass du den verwendest?

*Nora Marie Back:* Ich glaube der war einfach mit drin, weil ich den als ich das Storyboard ins Layout gesetzt habe, da habe ich ihn mit rein gezeichnet und ich hab's dann einfach drin gelassen. Es hat mich einfach nicht gestört, ich glaube ich hab' gar nicht drüber nachgedacht, ob ich ihn wieder rausnehmen, weil ich das einfach gut fand. Du meinst diese drei Striche, oder?

*Sabrina Kainz:* Ja, genau.

*Nora Marie Back:* Das hat einfach irgendwie gepasst. Also das kam vom Prozess. Ich hab's im Layout gemacht, weil im Layout halt keine Animation drin ist, das waren ja so einzelne Bilder, und wenn ich da einfach einen geschreckten Floh hinsetze, dann versteht man's nicht, also hab ich da diese Striche dazu gesetzt. [lacht]

*Sabrina Kainz:* Das find' ich voll spannend, weil es meiner Meinung nach viel ausmacht und es ohne dem wahrscheinlich gar nicht so gut funktioniert hätte. . .

*Nora Marie Back:* Ich glaube es würde vielleicht schon noch funktionieren, aber es würde nicht diesen leicht komischen Effekt haben. Denn so wird man automatisch irgendwie an einen Comic und das Quietschen wird halt einfach irgendwie lustig. Es ist nicht nur, dass der Floh quietscht, sondern man sieht ihm das erschreckte ja an, weil es ja da ist. [lacht] Das hatte ich ganz vergessen, dass das da ja drin ist, also nicht vergessen, aber gar nicht so weit gedacht, dass das ja der einzige Punkt ist wo der Sound eigentlich zusätzlich gezeichnet ist auch.

*Sabrina Kainz:* Für mich hat es einfach auch was von Exaggeration, weil die Flöhe ja eigentlich so simpel sind und dadurch wird die Emotion gesteigert dann. Ist der Film eigentlich digital entstanden oder analog?

*Nora Marie Back:* Das ist jetzt digital entstanden. Ich habe tatsächlich überlegt es analog zu machen, weil es so einfacher ist und hab auch ein paar analoge Tests gemacht, auch dass ich Stifte ausprobiert habe und den Floh dann immer wieder mit einem anderen Stift gezeigt habe, um zu schauen wie sieht es aus. Und im Nachhinein habe ich gedacht „Okay, das Projekt ist jetzt schon so reduziert, ich arbeite jetzt digital, weil das dem Projekt gut tut, weil das auch wiederum für die reduzierte Produktion gut ist. Also rein von der Produktion her gesehen, ist es dann analog, so einfach wie der Film ist, immer noch schwieriger als es digital zu machen. Ich muss es nicht einscannen, dieser ganze Schritt fällt weg, ich hab' viel schneller was korrigiert, meine Linie ist immer sauber, ich kann viel einfacher Copy und Paste machen, weil ja doch sehr viel Repetitives drin ist. . . Also ich hätte es analog machen können, aber nur weil man es kann muss man's ja nicht machen. Ich habe es ja ziemlich gut imitiert mit den Brushes von TV Paint und damit wie ich mir überlegt habe wie sich was bewegen soll PLUS wenn das Ziel des Projektes ist, einen reduzierten einfachen Film zu machen, warum nicht auch die Produktion einfach machen? Das war so der Gedanke.

*Sabrina Kainz:* Das heißt dieses Flickern hast du mit einem Effekt in TV Paint gemacht oder entsteht das schon durch's immer wieder Zeichnen?

*Nora Marie Back:* Das Flickern entsteht durch immer wieder zeichnen, das auf jeden Fall. Also ich habe kein Bild, das länger als vier Frames steht. Auch wenn der Floh steht habe ich ihn glaube ich alle zwei Frames gezeichnet. Die Kiste habe ich alle vier Frames gemacht, damit die nicht zu viel zittert, damit man keinen Augenkrebs bekommt. [lacht] Das wichtige war, dass man die Augen immer mehr auf dem Floh lässt als auf der Kiste, deshalb haben die eine unterschiedliche Framerate in der sie sich bewegen, aber tatsächlich damit das Bild halt ständig lebendig wirkt ist jedes einzelne Bild gezeichnet. Wenn man so eine Animation macht, dann macht man das ja eigentlich auch, dass man das Bild am besten immer wieder neu zeichnet, damit Standbilder nicht tot wirken. Das ist ein großer Unterschied: Man achtet dann darauf, dass der Clean so exakt wie möglich ist, das man nur so ein ganz leichtes Zittern sieht und hier war's mir quasi wichtig, dass man sieht dass das... Es ist meistens ein Loop von drei Bildern, wenn er steht, die unterschiedlich gezeichnet sind, damit man dann quasi sieht „Okay, das ist jedes Mal mit einer anderen Tusche gemacht, damit man halt den Tuscheeffekt sieht von TV Paint. Und wenn ich jetzt alles sauber cleanen würde, würde man den Effekt ja auch wieder nicht sehen. Und so ist es halt so, dass es doch immer wieder Stellen gibt an denen der Brush zum Beispiel leicht durchsichtig war oder solche Sachen.

*Sabrina Kainz:* Das fällt finde ich schon beim Titel auf und macht den Film sofort sympathischer, als dieses ganz cleane.

*Nora Marie Back:* Und es wackelt halt ständig, es passt halt auch besser zum Floh, der ist ja ständig in Bewegung, der Floh ist halt ein kleines aktives Tier.

*Sabrina Kainz:* Stimmt. Und das Kleine wird durch die Bewegung auch noch verstärkt.

*Nora Marie Back:* Es kommt einfach darauf an, welchen Stil du haben möchtest. Wenn du diesen Stil haben möchtest, dann machst du's. Du musst nur damit rechnen, wenn du jetzt eine Zeichnung hast mit vielen Linien und du hast viele Linien die du so zittern lässt – ab einem bestimmten Punkt wird es einfach für den Betrachter anstrengend. Hier habe ich nur einen Punkt und eine Kiste und wenn das wackelt, das stört den Zuschauer nicht, das macht einfach diesen Effekt von wegen „Cool, das ist handgezeichnet.“ Und bei etwas wo viele Details drin sind, dann wird das einfach nur anstrengend.

*Sabrina Kainz:* Nochmal zum Entstehungsprozess: Ich finde ja beispielsweise den Stil von Andreas Hykade erkennt man, auch wenn es digital entstanden ist, erkennt man ihn. Oder auch bei Glen Keane, man erkennt irgendwie den Schwung seiner Linie. Siehst du das auch? Oder siehst du da einen Unterschied zwischen digital und analog? Inwiefern fällt für dich der Entstehungsprozess noch hinein in die Animation? Inwiefern ist der noch zu spüren?

*Nora Marie Back:* Ich glaube bildlich kann man den so fake darstellen, das man den Unterschied nicht mehr sieht, dass man also digital auch einen Film machen kann, der genau so aussieht wie ein analoger Film. Ich glaube, das was mitspielt, das ist die Faszination. Wenn du jetzt beispielsweise einen Zeichentrickfilm hast, der aussieht als wäre er digital entstanden und er ist analog entstanden oder er ist handgemacht und nur digital gefärbt, was auch viele Sachen immer noch sind. Wenn du den Leuten dann aber sagt „Ja, das ist Bild für Bild auf Papier gezeichnet von so vielen Menschen und das wurde dann eingescannt“. Also digitale Animation ist ja auch immer noch so

total faszinierend, aber sobald man irgendwie sagt „Da wurde noch so ein großer Teil handgemacht“, dann ist da einfach die Faszination, dass jemand das gemacht hat. Ich glaube von da kommt auch sehr viel diese Animation von Stop Motion. Stop Motion kann man ja auch ziemlich gut mit 3D imitieren. Man könnte ja die Texturen so machen, dass die so richtig haptisch ausschauen. Da gibt es ja auch diesen einen Film, ich glaube *Anomalisa* [46] hieß der. . . da siehst du nur, dass der Stop Motion ist, weil die Figuren im Gesicht so eine Kante haben, wo man das Gesicht runter nehmen und wechseln kann. Aber von der Animation her habe ich eine Ewigkeit gebraucht, also vom Zuschauen her war ich hin und her gerissen zu sagen ist das jetzt Hand gemacht oder ist das 3D, weil das war echt super super sauber, also das Niveau der Animation habe ich nicht an Stop Motion gedacht, weil ich gesagt hätte das ist in Stop Motion nicht machbar, auch vom Licht her. . . und ich habe im Nachhinein nachgelesen: Das sind Puppen. Ich dachte ja sie haben einen 3D Film gemacht und da diese Kante eingesetzt, damit es so aussieht, als wäre es mit Stop Motion gemacht, also als hätten sie gemogelt, aber es war tatsächlich handgemacht. Und ich glaube, wenn sie diesen Film gemacht hätten und das dann so gemogelt hätten als wäre es Stop Motion und es wäre das dann nicht, was den Film nicht schlechter gemacht hätte, aber dann hätte ich jetzt nicht diese Faszination das ich sagen kann „Wow, die haben das mit der Hand gemacht, die haben diese ganzen Puppen erstellt, die haben diese Animation so perfektioniert, dass es aussieht wie wenn es am Computer gemacht wäre. . .“, ich glaub’ das ist so. . . er normale Betrachter lässt sich da glaube ich ein bisschen weniger beeindrucken, aber wenn du einen Film machst und du willst, dass die Leute in der Branche davon fasziniert sind, dann kannst du sowas schon machen. Das ist der einzige Mehrwert, den ich da sehe im traditionellen. . . und natürlich für dich selbst, also wenn du dich bei der Arbeit wohler fühlst und es dir leisten kannst, produktionstechnisch und zeittechnisch, das mit der Hand zu machen, wenn du also du sagst ich kann acht oder zwölf Stunden am Tag besser arbeiten, wenn ich tatsächlich Papier und Bleistift in der Hand habe und nicht ständig am Computer sitze, dann mach’s so. Das ist ja dann deine Arbeit für dein Wohl, für dein animationstechnisches „Seelenheil“. [lacht] Es macht einfach einen riesigen Unterschied! Ich merke es, wenn ich an der AK arbeite, weil wir halt auch Animationen zum Teil digital machen müssen (in Führungszeichen) bzw. man soll es besser digital machen, weil es einfach schnell voran gehen muss. . . und um dann abzuwechseln, habe ich, dass ich nebenbei auch zeichne und Malerei mache, und das jetzt wieder verstärkt. Ich glaube das sind einfach viel persönliche Sachen. Resultatsmäßig ist es mir Schnuppe [egal], ob es digital oder mit der Hand gemacht ist, aber prozessmäßig macht es viel aus.

*Sabrina Kainz:* Zu den Farben: Du verwendest ja Schwarz auf Weiß, ist das auch aus dem Grund, weil der Film von einer Zeichnung auf Papier ausging?

*Nora Marie Back:* Ja, das ist einfach auch praktischer gewesen so also ist es einfach so geblieben, will ich es einmal so gemacht habe im Unterricht und der Stil hat halt auch gut gepasst, also hat man es auch so gelassen. Und auch das Futter habe ich schon beim ersten Scribble orange gemacht gehabt, ich glaub es ist orange geworden, weil orange und grün so abwechselnd meine Lieblingsfarben sind und ich glaube auch ich identifiziere mich mit Orange ein bisschen mehr als mit Grün. Also ich mag beide Farben sehr, aber mit Orange identifizier’ ich mich mehr, weil irgendwie. . . mein Anfangsbuchstabe ist „N“, also für „Nora“ und kennst du das, man sagt ja, wenn man Alphabet im Kopf hat, dann hat jeder für jeden Buchstaben eine bestimmte Farbe auch im Kopf, sowie jeder

auch für bestimmte Zahlen eine Farbe im Kopf hat. So wie wenn ich an ein „S“ denke, dann ist mein „S“ rot.

*Sabrina Kainz:* Stimmt, bei mir auch.

*Nora Marie Back:* Denk an ein „C“, welche Farbe hat dein „C“?

*Sabrina Kainz:* Mh... grün?

*Nora Marie Back:* Und bei mir ist „N“ einfach automatisch orange, deshalb identifizier' ich mich mehr mit Orange als mit Grün, auch wenn ich beide Farben sehr mag. Ich glaube deshalb wollte ich lieber mit Orange arbeiten, einfach weil das mehr mein Ding ist. Mein Youtube-Kanal ist zum Beispiel auch orange und auch mein Tumbler ist schwarz-orange.

*Sabrina Kainz:* Ich muss zugeben, so sehr hab' ich dich noch gar nicht gestalked.

*Nora Marie Back:* Mensch, dafür gibt's das Internet doch. [lacht]

*Sabrina Kainz:* Wahrscheinlich hast du auch eine zweite Farbe als Kontrast verwendet, oder?

*Nora Marie Back:* Ja genau, um das Futter einfach auch zu trennen, damit da nicht noch ein schwarzer Punkt ist. Dann ist das auch klarer, grau hätte ich zum Beispiel auch zu langweilig gefunden, das hätte ja auch, wie du gerade meintest, keinen Kontrast erzeugt, es hätte nicht diesen Knall gegeben. So war es ein ganz ein kleiner Aufschrei im Bild, das find' ich gut. Wie wenn man *SinCity* schaut, da ist ja auch alles schwarz-weiß bis auf diese rote Farbe die da immer so bisschen durchgeht, das find' ich ganz schön das Konzept [92].

*Sabrina Kainz:* Eine letzte Frage habe ich noch an dich: An was denkst du, wenn du als die Linie als Performer in der Animation denkst?

*Nora Marie Back:* Das mit der Blickrichtung, also das Blick-Führen hab' ich ja schon mal erwähnt vorhin, das ist so das was mir am wichtigsten ist. Etwas anderes, das mir noch einfällt ist der Film *Lines: Horizontal* citeHorizontal, dieser Kratzfilm, da sind ja auch nur Linien drinnen. Und in dem Fall, was die Linien da machen ist ja, den Rhythmus vorzugeben. Also der Film funktioniert eigentlich nur, weil die Linien in einem ziemlich exakten Timing bewegt werden. Das heißt die haben keine Rolle, keinen Charakter oder so, sondern wie der Musikrhythmus geben sie dem Auge auch einen Rhythmus vor. Das heißt du hast gleich zwei Sinne, die mit demselben Rhythmus stimuliert werden. Und dadurch, dass du halt nur Linien hast, beschränkt sich das Auge auch auf den Rhythmus. Also man könnte ja auch sagen, man macht ein Musikvideo mit Figuren statt Linien, und die Figuren bewegt sich halt mit ihrer Aktion im Takt, aber dann würde man dem Auge wieder viel mehr Stimulation geben, was dann wiederum diesen Prozentsatz an Aufmerksamkeit, der auf dem Rhythmus hängen bleibt, geringer macht. Wenn du jetzt aber nur Linien hast, dann beschäftigt sich das Auge vielleicht zu 5 Prozent mit „Wie sehen diese Linien aus?“ und die anderen 95 gehen dann halt wirklich nur auf den Rhythmus, also „Wie bewegen sich die denn?“. Sobald das Bild komplizierter wird, sind zum Beispiel 50 Prozent auf „Wie sieht's aus?“ und nur noch 50 Prozent auf „Wie bewegt es sich?“. Deswegen glaub ich gibt's ja auch... zum Beispiel bei Glen Keane, der hat ja auch eine total starke Line Of Action, du siehst einfach wie er arbeitet, er hat einen sehr natürlichen und organischen Animationsstil und ich glaub' das funktioniert auch nur, weil er sich ja nicht unbedingt darauf konzentriert, wie seine Figur auszusehen hat, sondern es fällt ihm einfach seine Figur on Model zu zeichnen, also so wie es halt vom Design her gegeben ist, aber je mehr sich glaube ich mal nur

auf die Line Of Action der Figur konzentriert, umso besser findet man den Rhythmus der Animation raus und danach legt man dann ja erst eigentlich die Figur als Clean-Up drauf. Das ist ja dann auch der Grund warum man das so macht, also das man quasi den Rhythmus besser erkennt. Ich glaube das könnte man schon fast als Schlussplädoyer nehmen: Dass die Linie in der Animation rhythmusführend ist.

*Sabrina Kainz:* Du meinst, weil man den Fokus eben mehr auf die Bewegung legen kann dann, oder?

*Nora Marie Back:* Ja genau, weil das Auge dann nicht so sehr abgelenkt ist von anderen Dingen. Was aber wiederum sehr wichtig ist bei der Animation: Aufzupassen, dass die die Animation in sauberen Arcs stattfindet, der Arc ist auch wieder eine unsichtbare Linie in der sich die Animation bewegen muss.

## Anhang B

# Inhalt der CD-ROM/DVD

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

### B.1 PDF-Dateien

Pfad: /

Kainz\_Sabrina\_2017.pdf Masterthesis (Gesamtdokument)

### B.2 Sonstiges

Pfad: /images

\*.jpg, \*.png . . . . . Original Rasterbilder

# Quellenverzeichnis

## Literatur

- [1] Paul Atkinson. „Movements within Movements: Following the Line in Animation and Comic Books“. *Animation: an interdisciplinary journal* 4.3 (Nov. 2009), S. 265–281. URL: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1746847709344790> (siehe S. 17, 24, 25, 33, 41, 44).
- [2] Ellen Besen und Bryce Hallett. *Animation Unleashed*. Studio City, California: Michael Wiese Productions, 2008 (siehe S. 37–39).
- [3] Preston Blair. *Advanced animation*. “How to draw” library. Irvine, California: Walter Foster, 1949 (siehe S. 22).
- [4] Keith Broadfoot und Rex Butler. „The Illusion of Illusion“. In: *The Illusion of Life: Essays on Animation*. Hrsg. von A. Cholodenko und Australian Film Commission. Film, philosophy, critical theory. Sydney: Power Publications, 1991, S. 263–298 (siehe S. 32, 41).
- [5] Donald Crafton. *Before Mickey: The Animated Film 1898–1928*. Chicago: University of Chicago Press, 1993 (siehe S. 25).
- [6] Anne Daniell. „Figuring subjectivity for grounded transformations: A critical comparison of Rosi Braidotti’s and John Cobb’s figurations“. In: *Process and Difference: Between Cosmological and Poststructuralist Postmodernisms*. Hrsg. von C. Keller und A. Daniell. SUNY series in Constructive Postmodern Thought. Albany: State University of New York Press, 2002. Kap. 6 (siehe S. 31).
- [7] Gilles Deleuze. *Difference and Repetition*. Athlone contemporary European thinkers. London: Continuum, 1994 (siehe S. 18).
- [8] John Dewey. *Experience and Nature*. Dover Books on Western Philosophy. New York: Dover Publications, 1958. URL: <https://archive.org/details/experienceandnat029343mbp> (siehe S. 17).
- [9] Jens Eder. „Filmfiguren: Rezeption und Analyse.“ In: *Emotion - Empathie - Figur: Spiel-Formen der Filmwahrnehmung*. Hrsg. von T. Ebbrecht T. Schick. Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft Nr. 62. Berlin: Vistas, 2007, S. 131–149 (siehe S. 42).
- [10] Sergei Eisenstein und Jay Leyda. *Eisenstein on Disney*. Selections. Calcutta: Seagull Books, 1986 (siehe S. 30, 41).

- [11] Erwin Feyersinger. „Diegetic Short Circuits: Metalepsis in Animation“. *Animation: an interdisciplinary journal* 5.3 (Nov. 2010), S. 279–294. URL: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1746847710386432> (siehe S. 25).
- [12] Erwin Feyersinger. „Visuelle Abstraktion in narrativen Filmen und Serien, wissenschaftlichen Visualisierungen und experimenteller Animation“. In: *In Bewegung setzen ... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Hrsg. von F. Bruckner u. a. Wiesbaden: Springer Verlag, 2016. Kap. 10, S. 169–188 (siehe S. 12, 13, 42).
- [13] Erwin Feyersinger. „Von sich streckenden Strichen und hüpfenden Hühnern“. In: *Montage AV - Animationsfilm 22/2/2013*. Marburg: Schüren Verlag, 2013. Kap. 2, S. 32–44. URL: [http://www.montage-av.de/a\\_2013\\_2\\_22.html](http://www.montage-av.de/a_2013_2_22.html) (siehe S. 10).
- [14] Barbara Flückinger. „Liquid Selves“. Zur Transformation von Körpern. In: *Techniken der Metamorphose. Positionen zum Animationsfilm*. Hrsg. von Georg Vogt (Hg.) Franziska Bruckner Melanie Letschnig. Maske und Kothurn, Jg. 56, Band 4. Wien: Böhlau Verlag, 2011, S. 23–37. URL: [https://www.zauberklang.ch/Flueckinger\\_LiquidSelves\\_2011.pdf](https://www.zauberklang.ch/Flueckinger_LiquidSelves_2011.pdf) (siehe S. 30).
- [15] Michael Frierson. *Clay animation: American highlights 1908 to the present*. Twayne's filmmakers series. Boston: Twayne Publishers, 1994 (siehe S. 31).
- [16] Maureen Furniss. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. London: John Libbey, 2007 (siehe S. 41).
- [17] Yuriko Furuhashi. „Rethinking Plasticity: The Politics and Production of the Animated Image“. *Animation: an interdisciplinary journal* 6.1 (März 2011), S. 25–38. URL: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1746847710391226> (siehe S. 41).
- [18] Torben Grodal. „The Experience of Realism in Audiovisual Representation“. In: *Realism and "Reality" in Film and Media*. Hrsg. von Anne Jerslev. Northern Lights film and media studies yearbook. Kopenhagen: Museum Tusulanum Press, 2002, S. 67–92. URL: [https://is.muni.cz/el/1421/podzim2004/FAVt001/Grodal\\_2.pdf](https://is.muni.cz/el/1421/podzim2004/FAVt001/Grodal_2.pdf) (siehe S. 14).
- [19] Matthias C. Hänselmann. „Erst die Bewegung formt die Figur“. Kognitionssemiotischer Erklärungsansatz zur Kommunikation und Rezeption des Zeichentrickfilms. In: *In Bewegung setzen ... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Hrsg. von F. Bruckner u. a. Wiesbaden: Springer Verlag, 2016. Kap. 5, S. 71–87 (siehe S. 42).
- [20] M.C. Hänselmann. *Der Zeichentrickfilm: Eine Einführung in die Semiotik und Narratologie der Bildanimation*. Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik. Marburg: Schüren Verlag, 2016 (siehe S. 28, 42, 45–51).
- [21] Brigitta Hosea. „Drawing Animation“. *Animation: an interdisciplinary journal* 5.3 (Nov. 2010), S. 353–367. URL: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1746847710386429> (siehe S. 2, 10, 17, 24, 25, 43).

- [22] Jens Eder und Jan-Noël Thon. „Digitale Figuren in Kinofilm und Computerspiel.“ In: *Film im Zeitalter Neuer Medien II*. Hrsg. von Harro Segeberg. Digitalität und Kino. München: Wilhelm Fink, 2012, S. 139–181 (siehe S. 41).
- [23] Claudia Jeschke und Cary Rick. *Tanz als Bewegungstext: Analysen zum Verhältnis von Tanztheater und Gesellschaftstanz (1910–1965)*. Theatron. Berlin: De Gruyter, 1999 (siehe S. 22).
- [24] Chuck Jones. *Chuck Amuck: The Life and Times of an Animated Cartoonist*. New York: Farrar, Straus und Giroux, 1989 (siehe S. 17).
- [25] Wassily Kandinsky. *Punkt und Linie zu Fläche: Beitrag zur Analyse der malerischen Elemente*. Bauhaus-Bücher. München: Albert Langen, 2000 (siehe S. 16).
- [26] Paul Klee. *Notebooks: The nature of nature*. Bd. 2. London: Lund Humphries, 1973 (siehe S. 30).
- [27] Paul Klee. *Pedagogical Sketchbook*. London: Faber & Faber, 1968 (siehe S. 43).
- [28] Norman M. Klein. „Animation and Animorphs - A Brief Disappearing Act“. In: *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*. Hrsg. von Vivian Sobchack. Media studies/cultural studies. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000. Kap. 2, S. 21–38 (siehe S. 24, 30, 32).
- [29] Stephen M. Kosslyn, William L. Thompson und Giorgio Ganis. *The Case for Mental Imagery*. Oxford Psychology Series. Oxford: Oxford University Press, 2006 (siehe S. 14).
- [30] Thomas Lamarre. „From animation to anime : drawing movements and moving drawings“. *Japan Forum* 14.2 (2002), S. 329–367 (siehe S. 22).
- [31] Monika Maier-Speicher. *Otto Greis - das zeichnerische Werk : mit einem Werkverzeichnis*. Kunstgeschichte (Münster in Westfalen, Germany). Münster: LIT, 2013 (siehe S. 16).
- [32] Philippe Marion. *Traces en cases: travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*. Publications de la Faculté des sciences économiques, sociales et politiques de l'Université catholique de Louvain. Louvain-la-Neuve: Academia, 1993 (siehe S. 18, 20, 23, 24).
- [33] Scott McCloud. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial, 1994 (siehe S. 41).
- [34] Maurice Merleau-Ponty. „Eye and Mind“. In: *The Primacy of Perception: And Other Essays on Phenomenological Psychology, the Philosophy of Art, History, and Politics*. Northwestern University studies in phenomenology & existential philosophy. Evanston: Northwestern University Press, 1964 (siehe S. 2, 18).
- [35] Amanda M. Quist. „Developing Expressive Ani-Morphs“. *Animation: an interdisciplinary journal* 12.1 (2017), S. 7–27. URL: <http://dx.doi.org/10.1177/1746847716687991> (siehe S. 35).
- [36] Pirkko Rathgeber und Nina Steinmüller. *BildBewegungen/ImageMovements*. Comic-Serie. München: Wilhelm Fink Verlag, 2013 (siehe S. 22, 47, 48).
- [37] Nicholas Rescher. *Process Philosophy: A Survey of Basic Issues*. Pittsburgh, PA: University of Pittsburgh Press, 2000 (siehe S. 41).

- [38] Vivian Sobchack. „The Line and the Animorph or ‘Travel Is More than Just A to B’“. *Animation: an interdisciplinary journal* 3.3 (Nov. 2008), S. 251–265. URL: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1746847708096728> (siehe S. 1, 2, 17, 19, 30, 32, 44).
- [39] Carol Stabile. *Prime Time Animation: Television Animation and American Culture*. London und New York: Routledge, 2013 (siehe S. 38).
- [40] Peng-yi Tai. „The Aesthetics of Keyframe Animation: Labor, Early Development, and Peter Foldes“. *Animation: an interdisciplinary journal* 8.2 (Mai 2013), S. 111–129. URL: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1746847713487815> (siehe S. 33).
- [41] Frank Thomas und Ollie Johnston. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Hyperion, 1995 (siehe S. 26).
- [42] Dan Torre. „Cognitive Animation Theory: A Process-Based Reading of Animation and Human Cognition“. *Animation: an interdisciplinary journal* 9.1 (März 2014), S. 47–64. URL: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1746847713519390> (siehe S. 17, 27, 41).
- [43] Paul Wells. *Animation: Genre and Authorship*. London: Wallflower, 2002 (siehe S. 17).
- [44] Paul Wells. *Understanding Animation*. London und New York: Routledge, 1998 (siehe S. 30, 31).

## Audiovisuelle Medien

- [45] *A Moment In Time*. Animationsfilm. Regie und Animation: Oculus Story Studio. 2017. URL: <https://vimeo.com/214033622> (siehe S. 55).
- [46] *Anomalisa*. Animationsfilm. Regie: Charlie Kaufman, Duke Johnson. 2015 (siehe S. 109).
- [47] *Arctic Monkeys – Do You Wanna Know?* Animiertes Musikvideo. Regie und Animation: David Wilson. 2013. URL: <https://vimeo.com/69107547> (siehe S. 50).
- [48] *Auf Ediths Spuren*. Filmbiografie. Regie: Peter Stephan Jungk. Animationsregie: Benjamin Swiczinsky. 2016. URL: <http://neuer-trickfilm.at/filme/edith/> (siehe S. 65).
- [49] *Big Hero 6*. Animationsfilm. Regie: Don Hall und Chris Williams. 2014 (siehe S. 92).
- [50] *Birne, Schädel & Haupt*. Animierte Web-Serie. Serienkonzept und Produktion: Benjamin Swiczinsky, Conrad Tambour und Johannes Schiehl. 2016. URL: <http://neuer-trickfilm.at/filme/adler/> (siehe S. 64).
- [51] *Blackout*. Animationsfilm. Regie: Buck. Creative Director: Orion Tait. 2011. URL: <https://vimeo.com/26405038> (siehe S. 7, 8).
- [52] *Boogie-Doodle*. Animationsfilm. Regie und Animation: Norman McLaren. 1940. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=TgJ-yOhpYIM> (siehe S. 7, 10).

- [53] *Castlevania*. Animierte Web-Fernsehserie. Regie: Sam Deats. 2017 (siehe S. 51, 52).
- [54] *Celebrating Pride*. Werbeanimation. Producer: Psyop. Regie und Animation: Pedro Lavin. 2017. URL: <https://vimeo.com/238387803> (siehe S. 46).
- [55] *Dancing Couple*. TV Ad for Hilton Hotels. Werbeanimationsfilm. Regie und Animation: Raimund Krumme. 2006. URL: <https://vimeo.com/90236469> (siehe S. 18, 44, 76).
- [56] *Dear Angelica*. VR-Animationsfilm. Regie und Animation: Oculus Story Studio. 2017. URL: <https://www.oculus.com/experiences/rift/1174445049267874/> (siehe S. 55, 56).
- [57] *Die Kreuzung*. Animationsfilm. Regie und Animation: Raimund Krumme. 1991. URL: <https://vimeo.com/81762600> (siehe S. 50, 51, 76).
- [58] *Die Toten Hosen – Walkampf*. Musikvideo. Buch, Design und Regie: Andreas Hykade. 2004. URL: <http://www.filmbilder.de/de/works/clips/walkampf.html> (siehe S. 83).
- [59] *Division*. Animationsfilm. Regie und Animation: Johan Pijpma. 2012. URL: <https://vimeo.com/42340098> (siehe S. 48, 49).
- [60] *Dragon*. TV Ad for Hilton Hotels. Werbeanimationsfilm. Regie und Animation: Raimund Krumme. 2006. URL: <https://vimeo.com/90236473> (siehe S. 30, 31, 80).
- [61] *Duet*. Animationsfilm. Regie und Animation: Glen Keane. 2014. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ZkARp7dqSBk> (siehe S. 24, 25, 32).
- [62] *Feet of Song*. Animationsfilm. Regie und Animation: Erica Russel. 1989. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=k0oBUxPNPXY> (siehe S. 12).
- [63] *Firewall*. Interaktive Installation. Künstler: Aaron Sherwood. 2012. URL: <http://aaron-sherwood.com/works/firewall/> (siehe S. 53, 54).
- [64] *Flo*. Animationsfilm. Regie und Animation: Nora Marie Buck. 2017 (siehe S. 8, 9, 40, 98).
- [65] *Floating Points – Silhouettes*. Experimentelles Musikvideo. Regie: Pablo Barquín, Junior Martínez. Executive Producers: H.I. (Hamill Industries) & Floating Points. 2015. URL: <https://vimeo.com/158610637> (siehe S. 53).
- [66] *Gerald McBoing-Boing*. Animationsfilm. Regie: Robert Cannon. 1950. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=uitiT2p8KB4%5C&t=125s> (siehe S. 5).
- [67] *Gigi D'Agostino – Bla bla bla*. Musikvideo. Buch und Regie: Andreas Hykade und Ged Haney. 2000. URL: <http://www.filmbilder.de/de/works/clips/blablaba.html> (siehe S. 83, 86).
- [68] *Gigi D'Agostino – The Riddle*. Musikvideo. Buch und Regie: Andreas Hykade und Ged Haney. 2000. URL: <http://www.filmbilder.de/de/works/clips/riddle.html> (siehe S. 86).
- [69] *Hakanaï*. Tanz mit Bühneninstallation. Künstler: Adrien M & Claire B. 2013. URL: <http://www.am-cb.net/projets/http-www-am-cb-net-projets-hkn> (siehe S. 54).

- [70] *Hammock*. TV Ad for Hilton Hotels. Werbeanimationsfilm. Regie und Animation: Raimund Krumme. 2006. URL: <https://vimeo.com/90236480> (siehe S. 2, 3, 18).
- [71] *Heldenzkanzler*. Animationsfilm. Regie: Benjamin Swiczinsky. 2011. URL: <http://www.neuer-trickfilm.at/filme/heldenzkanzler/> (siehe S. 13, 66).
- [72] *Hen Hop*. Animationsfilm. Regie und Animation: Norman McLaren. 1942. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=YqoZFSyF6o> (siehe S. 10, 11).
- [73] *Hey Presto!* Werbeanimation. Producer: Animade. 2017. URL: <https://vimeo.com/238387803> (siehe S. 47).
- [74] *Hunger*. Animationsfilm. Regie und Animation: Peter Foldès. 1974. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vwU3UARE6yc> (siehe S. 32, 34).
- [75] *International Women's Day Doodle 2016: #OneDayIWill*. Webanimation. Künstler: Lydia Nichols, Helene Leroux und Liat Ben-Rafael. 2016. URL: <https://www.google.com/doodles/international-womens-day-2016> (siehe S. 6).
- [76] *Jordan*. TV Ad for Hilton Hotels. Werbeanimationsfilm. Regie und Animation: Raimund Krumme. 2006. URL: <https://vimeo.com/90236478> (siehe S. 18, 80).
- [77] *Karl Anton*. Animationsserie. Regie: Thomas Meyer-Hermann, Key-Animation: Andreas Hykade. 1999. URL: <http://www.filmbilder.de/de/works/series/karlanton.html> (siehe S. 7, 8, 87).
- [78] *La Linea I*. Animationsserie. Regie und Animation: Osvaldo Cavandoli. 1977. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=RglhWkcqolo> (siehe S. 18, 24, 25, 42, 74).
- [79] *Le Merle The Blackbird*. Animationsfilm. Regie und Animation: Norman McLaren. 1958. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=mc1DIBU18Fw> (siehe S. 42, 43).
- [80] *Look von Sebastien Tellier*. Animiertes Musikvideo. Regie und Animation: Mrzyk & Moriceau. 1999. URL: <https://vimeo.com/24130313> (siehe S. 46).
- [81] *Love & Theft*. Animationsfilm. Regie und Animation: Andreas Hykade. 2011. URL: <https://vimeo.com/16245334> (siehe S. 4, 35–37, 83).
- [82] *Metadata*. Animationsfilm. Regie und Animation: Peter Foldès. 1971. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vkxrVpzPK4U> (siehe S. 33, 34).
- [83] *Mickey's Christmas Carol*. Animationsfilm. Regie: Burny Mattison. 1983. URL: [http://www.dailymotion.com/video/xmq7ql\\_1983-mickey-s-christmas-carol\\_short\\_films](http://www.dailymotion.com/video/xmq7ql_1983-mickey-s-christmas-carol_short_films) (siehe S. 21).
- [84] *Moody Booty*. Animationsfilm. Regie und Animation: Kathrin Kuhnert. 2017 (siehe S. 12, 13, 23, 28, 39, 91).
- [85] *Mozart in the Jungle*. Season 2. Fernsehserie. Regie: Roman Coppola, Jason Schwartzman, Alex Timbers und Paul Weitz. 2016. URL: <https://vimeo.com/152465011> (siehe S. 11).
- [86] *Myself*. Animationsserie. Buch, Regie und Animation: Andreas Hykade. 2015. URL: <http://www.filmbilder.de/de/works/series/myself.html> (siehe S. 84).

- [87] *Once Upon A Line*. Animationsfilm. Regie und Animation: Alicja Jasina. 2017 (siehe S. 27, 28, 43).
- [88] *Onskebronn*. Installation. Künstler: Sven Beyer. 2010. URL: <https://mymodernmet.com/trippy-digital-pavement-at/> (siehe S. 54).
- [89] *Passage*. Animationsfilm. Regie und Animation: Raimund Krumme. 1994. URL: <https://vimeo.com/198391115> (siehe S. 15, 78, 79).
- [90] *Persepolis*. Animationsfilm. Drehbuch und Regie: Vincent Paronnaud und Marjane Satrapi. 2003 (siehe S. 12, 65).
- [91] *Seiltänzer*. Animationsfilm. Regie und Animation: Raimund Krumme. 1986. URL: <https://vimeo.com/81765433> (siehe S. 3, 4, 76).
- [92] *Sin City*. Film. Regie: Frank Miller, Quentin Tarantino und Robert Rodriguez. 2005 (siehe S. 110).
- [93] *Slow Riddim Express*. Musikvideo. Buch und Regie: Benjamin Swiczinsky. 2014. URL: <http://neuer-trickfilm.at/filme/sisyphos/> (siehe S. 68).
- [94] *Sonata*. Animationsfilm. Regie und Animation: Nadia Micault. 2006. URL: <https://vimeo.com/63339292> (siehe S. 14, 19, 20, 69–71, 74).
- [95] *Steamboat Willie*. Zeichentrickfilm. Buch und Regie: Walt Disney und Ub Iwerks. 1928. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4> (siehe S. 88).
- [96] *Sunrise*. TV Ad for Hilton Hotels. Werbeanimationsfilm. Regie und Animation: Raimund Krumme. 2006. URL: <https://vimeo.com/90236498> (siehe S. 44).
- [97] *Tegels*. Animationsfilm. Regie und Animation: Johan Pijpma. 2009. URL: <https://vimeo.com/5689083> (siehe S. 48).
- [98] *The Dog Who Was A Cat Inside*. Animationsfilm. Regie und Animation: Siri Melchior. 2002. URL: <https://vimeo.com/1337926> (siehe S. 4).
- [99] *The Dot and the Line: A Romance in Lower Mathematics*. Animationsfilm. Regie und Animation: Chuck Jones. 1965. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=OmSbdvzbOzY> (siehe S. 42).
- [100] *The Fall*. Animationsfilm. Regie und Animation: Mantas Gr. 2017. URL: <http://www.mantasgr.com/the-fall/> (siehe S. 5, 6).
- [101] *The Runt*. Animationsfilm. Buch, Design und Regie: Andreas Hykade. 2006. URL: <http://www.filmbilder.de/en/works/shorts/therunt.html> (siehe S. 88).
- [102] *Thought of You*. Animationsfilm. Regie und Animation: Ryan Woodward. 2010. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=OBk3ynRbtsw> (siehe S. 24, 44).
- [103] *Tom und das Erdbeermarmeladebrot mit Honig*. Animierte Fernsehserie. Idee und Regie: Andreas Hykade. seit 2003. URL: <http://www.filmbilder.de/de/works/series/tom.html> (siehe S. 84, 89).
- [104] *Transparency*. Animationsfilm. Regie und Animation: Daniel Šuljić. 2015. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=HE6wq2uDxdU> (siehe S. 5).
- [105] *Wir lebten im Gras*. Animationsfilm. Buch und Regie: Andreas Hykade. 1995. URL: <https://vimeo.com/161018999> (siehe S. 89).

- [106] *Zusammenhänge verstehen*. Werbespot für die Wiener Zeitung. Werbeanimationsfilm. Regie und Animation: Benjamin Swiczinsky und Conrad Tambour. 2014. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=SWQ98JfAfaE> (siehe S. 26, 45).
- [107] *Zusammenhänge verstehen 2*. Werbespot für die Wiener Zeitung. Werbeanimationsfilm. Regie und Animation: Benjamin Swiczinsky und Conrad Tambour. 2014. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=6qMO5JfkViU> (siehe S. 26, 45).
- [108] *Zusammenhänge verstehen – Kaffeehaus*. Werbespot für die Wiener Zeitung. Werbeanimationsfilm. Regie und Animation: Benjamin Swiczinsky und Conrad Tambour. 2014. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=m6Cv4ii3VU8> (siehe S. 26, 27, 45).
- [109] *Zusammenhänge verstehen – Sport*. Werbespot für die Wiener Zeitung. Werbeanimationsfilm. Regie und Animation: Benjamin Swiczinsky und Conrad Tambour. 2014. URL: [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=12%5C&v=LKHVGBEzaJs](https://www.youtube.com/watch?time_continue=12%5C&v=LKHVGBEzaJs) (siehe S. 26, 45).

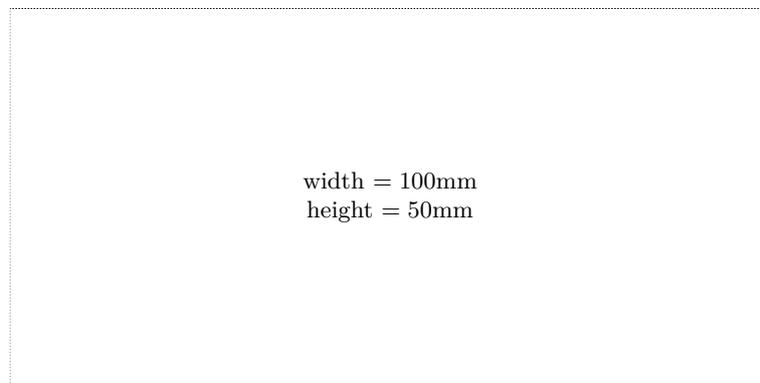
## Online-Quellen

- [110] Claire Bardainne Adrien Mondot. *Webseite von Adrien M Claire B*. URL: <http://www.am-cb.net/projets/http-www-am-cb-net-projets-hkn> (besucht am 17. 11. 2017) (siehe S. 54).
- [111] Dick Arnall. *Taking a Line for a Walk: The Animated Itinerary of Jonathan Hodgson*. 2001. URL: <http://web.archive.org/web/20060717232204/http://www.animateonline.org/editorial/2002/08/taking-a-line-for-a-walk> (besucht am 04. 01. 2017) (siehe S. 7).
- [112] cocaconhielos. *Instagram Posting – Verrrrrsus*. 2016. URL: <https://www.instagram.com/p/BETuD25BdJo/?taken-by=cocaconhielos> (besucht am 01. 11. 2017) (siehe S. 29).
- [113] Florian De Looij. *FLRN - Animated GIFs*. URL: <http://flrngif.tumblr.com/page/13> (besucht am 17. 11. 2017) (siehe S. 50).
- [114] *Facebook-Seite von Raimund Krumme*. URL: <https://www.facebook.com/raimundkrumme/> (besucht am 05. 06. 2017) (siehe S. 21).
- [115] Google. *Tilt Brush*. URL: <https://www.tiltbrush.com/> (besucht am 20. 11. 2017) (siehe S. 55).
- [116] Hamill Industries. *Projekt: Floating Points. Silhouettes*. URL: <http://www.hamillindustries.com/floating-points-silhouettes/> (besucht am 20. 11. 2017) (siehe S. 53).
- [117] Raimund Krumme. *The View From Hollywood*. 1996. URL: <http://www.awn.com/mag/issue1.7/articles/krumme1.7.html> (besucht am 04. 01. 2017) (siehe S. 18, 24).
- [118] Brian Lemay. *brainlemay.com - Inbetweening*. URL: <http://www.brianlemay.com/Pages/animationschool/animation/inbetweening.html> (besucht am 05. 06. 2017) (siehe S. 38).

- [119] Musea & Erfgoed Mechelen. *Wassily Kandinsky, 'Tanzkurven: Zu den Tänzen der Palucca'*. URL: <https://muse.mechelen.be/dwaze-tekening> (besucht am 20.11.2017) (siehe S. 22).
- [120] Micky. *thescientist-and-thepoet.tumblr*. 2017. URL: <http://thescientist-and-thepoet.tumblr.com/post/61567974248> (besucht am 01.11.2017) (siehe S. 29).
- [121] Ron. *Line of Action - Mickey's Christmas Carol*. 2011. URL: <http://floobynooby.blogspot.co.at/2011/01/lines-of-action-mickeys-christmas-carol.html> (besucht am 05.06.2017) (siehe S. 20, 21).
- [122] Michael J. Ruocco. *Smears, Multiples and Other Animation Gimmicks*. URL: <http://animationsmears.tumblr.com/> (besucht am 05.06.2017) (siehe S. 37, 38).
- [123] Vivian Sobchack. *The Line and the Ani-morph, or 'Travel is more than just A to B'*. 2007. URL: <http://www.tate.org.uk/context-comment/video/pervasive-animation-day-2-video-recordings> (besucht am 04.01.2017) (siehe S. 1).
- [124] Neuer Österreichischer Trickfilm. *Werbung - Wiener Zeitung*. 2014. URL: <http://neuer-trickfilm.at/filme/wienerzeitung/> (besucht am 01.11.2017) (siehe S. 60).
- [125] Loek Vugs. *loekvugs.nl*. 2014. URL: <http://loekvugs.nl/post/95458203878> (besucht am 01.11.2017) (siehe S. 29).
- [126] Spencer Wan. *Twitter-Posting: Animation for the Opening Credits of Castlevania - Original Drawings*. 2017. URL: <https://twitter.com/spencerwan/status/929480623806472192> (besucht am 15.11.2017) (siehe S. 52).
- [127] Paul Ward. *Animation Studies, Disciplinarity, and Discursivity*. 2003. URL: <http://reconstruction.eserver.org/Issues/032/ward.htm> (besucht am 04.01.2017) (siehe S. 30).

# Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —