

**Animated Worlds: Die Kategorisierung  
des filmischen Raums in animierten  
Kurzfilmen**

ISABELLA SAMHABER

MASTERARBEIT

eingereicht am  
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im Dezember 2015

© Copyright 2015 Isabella Samhaber

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

# Erklärung

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

Hagenberg, am 2. Dezember 2015

Isabella Samhaber

# Inhaltsverzeichnis

<b>Erklärung</b>	<b>iii</b>
<b>Kurzfassung</b>	<b>vii</b>
<b>Abstract</b>	<b>viii</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1 Fragestellung . . . . .	1
1.2 Aufbau . . . . .	2
<b>2 Definitionen</b>	<b>3</b>
2.1 Raum und Zeit . . . . .	3
2.1.1 Physikalische Raumzeit . . . . .	4
2.1.2 Raum- und Zeitperspektive . . . . .	5
2.2 Filmischer Raum . . . . .	7
2.3 Animated Worlds . . . . .	9
2.4 Zusammenfassung . . . . .	11
<b>3 Realismus als Anforderung an die animierte Welt</b>	<b>12</b>
3.1 (Filmischer) Realismus . . . . .	12
3.1.1 André Bazin - Der realistische Blick . . . . .	12
3.1.2 Wsewolod Pudowkin, Rayd Khouloki - Geschlossenheit	13
3.1.3 Sebastian Richter - Digitaler Realismus . . . . .	14
3.1.4 Antirealismus . . . . .	15
3.1.5 Die Imitation von Realität, Resume . . . . .	16
3.2 Narration . . . . .	17
3.2.1 Wahrnehmung . . . . .	17
3.2.2 Arten der filmischen Narration nach Bordwell . . . . .	19
3.3 Welten . . . . .	21
3.3.1 Wahrnehmung und Vorstellung . . . . .	21
3.3.2 Realitätsarten . . . . .	24
3.4 Zusammenfassung . . . . .	28
<b>4 Inszenierung von Raumzeit</b>	<b>30</b>

4.1	Filmische Wahrnehmung . . . . .	30
4.2	Inszenierung von Raum . . . . .	32
4.2.1	Räumlichkeit im Einzelbild . . . . .	32
4.2.2	Räumlichkeit in der Sequenz . . . . .	33
4.2.3	Offspace . . . . .	36
4.3	Sound . . . . .	36
4.4	Montage . . . . .	39
4.5	Inszenierung von Zeit . . . . .	41
4.5.1	Reihenfolge . . . . .	41
4.5.2	Dauer . . . . .	43
4.5.3	Fallbeispiel: Virgil Widrichs <i>tx-Transformation</i> . . . . .	44
4.6	Zusammenfassung . . . . .	45
<b>5</b>	<b>Kategorisierung</b> . . . . .	<b>47</b>
5.1	Bestehende Theorien . . . . .	47
5.1.1	Torben Grodals Wahrnehmungsmodell . . . . .	48
5.1.2	Bruce Blocks Raummodell . . . . .	49
5.1.3	Rayd Khoulokis Raummodell . . . . .	51
5.1.4	David Bordwells Narrationsmodell . . . . .	53
5.1.5	Zusammenfassung . . . . .	55
5.2	Modell . . . . .	56
5.2.1	Der Realität imitierende Raum . . . . .	56
5.2.2	Der wandelnde Raum . . . . .	59
5.2.3	Perspektivenspiel . . . . .	62
5.2.4	Raum als Charakter . . . . .	72
5.2.5	Zerstörter Raum . . . . .	75
5.2.6	Nicht-Raum . . . . .	81
5.2.7	Zusammenfassung . . . . .	82
<b>6</b>	<b>Analyse der Animation <i>The Bigger Picture</i></b> . . . . .	<b>84</b>
6.1	Narration . . . . .	84
6.2	Technik . . . . .	86
6.3	Raum . . . . .	88
6.4	Zeit . . . . .	91
6.5	Filmischer Raum . . . . .	92
6.6	Zusammenfassung . . . . .	94
<b>A</b>	<b>Interview mit Daisy Jacobs</b> . . . . .	<b>96</b>
<b>B</b>	<b>Inhalt der CD-ROM/DVD</b> . . . . .	<b>97</b>
B.1	Masterarbeit . . . . .	97
B.2	Online Literatur . . . . .	97
B.3	Abbildungen . . . . .	97

Inhaltsverzeichnis	vi
<b>Quellenverzeichnis</b>	<b>98</b>
Literatur . . . . .	98
Filme und audiovisuelle Medien . . . . .	100
Online-Quellen . . . . .	103

# Kurzfassung

Diese Arbeit widmet sich im Speziellen dem filmischen Raum und seiner vielgestaltigen Darstellung in animierten Kurzfilmen. „Animated Worlds“ ist ein synonyme Begriff dafür und bezeichnet die Erzeugung einer ganzen Welt durch Animation anstatt nur eines Raums in unserer gewohnten Umgebung wie es bei Realfilm meist der Fall ist. Filmischer Raum entsteht erst im Kopf des Rezipienten, angewiesen durch alle visuellen wie auditiven Elemente des Films. Animation bietet dem Künstler die Kontrolle über alle diese Elemente. Nichtsdestotrotz ist eine Tendenz zu realistischen, die Realität imitierenden Darstellungen und ein Rückgriff auf klassische, filmische Techniken sichtbar.

Es gibt verschiedene Ansätze, wie eine glaubhafte, animierte Welt erzeugt werden kann. Dabei kann eine eigene Art von Realismus erzeugt werden, sei es durch Kohärenz, Konsistenz, den Rahmen einer Narration, gewohnte Elemente, provozierte Assoziationen oder bestimmte Muster.

Kern der Arbeit ist eine Kategorisierung der animierten Welten zu finden. Da mit unterschiedlichen Techniken und Stilen ähnliche animierte Welten erzeugt werden können, wurden die Kategorien anhand dem Eindruck des Rezipienten erstellt. Der „Realität imitierende Raum“ orientiert sich stark an Naturgesetze und einer realistischen Darstellung. Dieser kann auch sehr reduziert den gleichen Effekt wie eine visuell naturalistische Darstellung haben. Findet ein Ineinander-Wandeln bzw. ein flüssiger Verlauf von Raum zu Raum statt, wird von einem „wandelnden Raum“ gesprochen. Dieser resultiert in einer Instabilität des Raumes und der Charakteridentitäten. „Perspektivenspiel“ steht als Oberbegriff für Räume, die eine durch Subjektivität verzerrte Realität darstellen. Der Raum erzeugt eine gewisse Emotion und erzeugt so eine zusätzliche Bedeutung. Kann Raum wie ein Charakter handeln bzw. interagiert die Räumlichkeit mit den Protagonisten, so gehört er zur Kategorie „Raum als Charakter“. Findet ein Bruch in einer etablierten Darstellung statt, handelt es sich um einen „zerstörten Raum“. Durch unübliche, unerwartete, fehlerhaft scheinendes Verhalten im oder des Raums wird der Rezipient bewusst irritiert. „Nicht-Raum“ ist die Reduktion des Raums auf einen Funktions-freien, Tiefen-losen Hintergrund. Dieser dient nur zur Dekoration und ist variabel.

# Abstract

This Master's thesis focus on cinematic space and its variety of visualizations within animation shorts, called 'Animated Worlds'. It is not only a space within our reality like in most live-action movies, but a complete world which is created. Animated worlds are produced with all visual and audible information in the imagination of the recipient. The artist has the control about all these elements. Nevertheless there is a tendency to create realistic motivated worlds and the recurrent use of classical techniques of the cinema.

There are different ways to create a credible animated world. The artist is free to build his or her own reality by using coherency, consistency, the plausibility within a narration, familiar elements, the provocation of associations and specific patterns.

The main part of this thesis is to create a category of animated worlds. There are lots of techniques and styles which can produce similar perceptions of worlds, so the categorization is based on the impression of the recipient. The 'reality motivated space' orientates on nature and natural law. A very reduced animation can produce the same effect for the recipient like a naturalist visualization. If the worlds or frames turn or dissolve into each other the space is called 'metamorphing-space'. It's a instable world where The identity of the characters can be questioned, too. 'Play with perspectives' names spaces of huge subjectivity. Because of distortion the visualization emphasizes an emotion and produces an additional meaning. If space can interact with the characters or acts autonomously it is called 'world as character'. Any kind of destruction of an established world creates a 'broken space'; the use of unfamiliar, unexpected, seemingly defective acting in or of space confuses the recipient. 'Blank space' names space without any function or depth. The world is reduced to decoration, therefore its replaceable.



# Kapitel 1

## Einleitung

Diese Arbeit handelt vom filmischen Raum in Animationen und versucht eine mögliche Kategorisierung seiner vielfältigen Realisationen in animierten Kurzfilmen zu finden. Spezielles Untersuchungsobjekt ist das durch den Rezipient wahrgenommene Raum-Zeit-Kontinuum. Dieses wird anhand der visuellen Raumillusion, des Tons, des Zeitempfindens, der Kamera, Montage, Animation und der daraus resultierenden Glaubwürdigkeit und Stimmigkeit untersucht.

### 1.1 Fragestellung

Um eine Kategorisierung von Kurzanimationen zu finden, kann unterschiedlich herangegangen werden. Aufgrund vielfältiger Techniken kann eine Einteilung durch die Machart und/oder der Materialien gemacht werden. Jedoch kann heutzutage beinahe jede Materialität mit jeder Technik simuliert werden. Außerdem findet immer öfter eine Vermischung von Techniken statt. Die Grenzen sind zum Teil fließend und der Stil nicht eindeutig definierbar.

Wie kann nun eine Kategorisierung von animierten Kurzfilmen gemacht werden, welche unabhängig von der Technik ist und gleichzeitig größtmögliche Gemeinsamkeiten aufgreift? Die Unterschiedlichkeit der Animationen muss mit in Betracht gezogen werden und beispielsweise analoge sowie digitale Animationen miteinander vergleichbar gemacht werden. Hierfür wird als Basis die Theorie des filmischen Raums herangezogen. Diese besagt, dass das Gesehene und Gehörte vom Rezipienten gemeinsam mit seinen Erfahrungen und Gefühlen zu einer imaginierten Welt konstruiert werden. Diese durch Animation vermittelte Realitäten bzw. Welten werden untersucht, kategorisiert und mittels Fallbeispiele geprüft.

Die Fragestellungen dieser Arbeit sind somit folgende:

- Wie kann eine Realität in/durch Animation geschaffen werden? Welche Arten von Realismus sind möglich?
- Wie kann die Vorstellung einer Welt oder einer bestimmten Welt durch

Animationen geschaffen werden?

- Welche Arten von animierten Welten/filmischen Räumen sind möglich? Wie können sie kategorisiert werden?

## 1.2 Aufbau

Als erstes werden die Basisbegrifflichkeiten Raum und Zeit definiert, sowie deren Bedeutung im Film. Besonderer Fokus liegt am „filmischen Raum“, da dieser missverständlich interpretiert werden kann. Unter „Raum“ werden in diesem Zusammenhang nicht nur die Räumlichkeiten einzelner Szenen verstanden, sondern die vollständige Welt, die sich in der Vorstellung des Rezipienten bildet. Des Weiteren werden Parallelen und Abgrenzungen zum Hauptuntersuchungsobjekts, dem filmischen Raum in Animationen, auch *Animated Worlds* nach Suzanne Buchan und J. P. Telotte [4, 24], aufgezeigt.

Kapitel 3 beschäftigt sich mit filmischem Realismus. Was wird darunter verstanden und wie trifft es auf Animationen zu, denn gerade Animationen sind prädestiniert für nicht-realistische Darstellungen. Welche anderen Arten von Realismus können durch Animationen noch konstruiert werden? Beispielsweise kann nach Pudowkin Realismus auch synonym für Glaubwürdigkeit verwendet werden. Dieses Kapitel versucht daher auch die Frage zu klären, ob, um eine Lesbarkeit der Animation zu gewährleisten, stets auf eine Konsistenz der Narration und der konstruierten Welt geachtet werden muss.

In Kapitel 4 werden die Möglichkeiten und Werkzeuge erläutert um Raum zu kreieren. Diese sind stark abhängig von der Wahrnehmung des Zuschauers. Thematisch behandelt das Kapitel die Möglichkeiten der Inszenierung von Raum und Zeit, sowie Sound, Montage und Offscreen.

Den Kern dieser Arbeit stellt die Entwicklung einer eigenen Kategorisierung dar. Diese bezieht sich ausschließlich auf animierte Kurzfilme, die zumindest teilweise einem narrativen Konzept folgen. Zuerst werden einige bereits bestehende Kategorisierungsmodelle über sowohl filmischen wie auch animierten Raum vorgestellt und besonders auf ihre unterschiedlichen Anschauungsweisen hingewiesen. Auf eine komplette Aufstellung aller bestehenden Modelle wurde jedoch verzichtet, da dies den Rahmen dieser Arbeit übersteigen würde. Für diese Arbeit wurde versucht, möglichst unterschiedliche Herangehensweisen der Kategorisierung vor- und gegeneinander zu stellen.

Die Kategorisierung des Autors wird durch eine Reihe von exemplarischen Animationen untermalt und mit den ausgewählten Theorien des vorherigen Abschnitts verglichen. Es wurde auch versucht besonders Sonderfälle und Grenzgänger miteinzubeziehen um die Theorie zu prüfen.

Im letzten Abschnitt wird der animierte Kurzfilm *THE BIGGER PICTURE* (2014) [57] anhand des animierten Raums analysiert.

## Kapitel 2

# Definitionen

In diesem Kapitel wird versucht die Kernbegriffe der Arbeit *Raum* und *Zeit* zu definieren, sowie ihre Ausmaße in Film und Animation zu beschreiben. Dies mag zuerst überraschen, da die Arbeit den Titel „Der animierte Raum“ trägt. Jedoch wird hierunter nicht die bloße Räumlichkeit verstanden, sondern die gesamte Rahmung, in dem sich die Figuren einer Animation befinden und die die Bedingungen der konstruierten Welt vorgeben. Diese ist nicht nur rein vom Bild und Ton vorgegeben, sondern wird durch die Vorstellung des Rezipienten ergänzt und in ihr erst erzeugt.

### 2.1 Raum und Zeit

Beide Begriffe sind gleichermaßen abstrakt und schwierig zu erklären, jedoch jedem Menschen bekannt. Denn jedes Lebewesen sowie unbelebte Objekt befindet sich in deren Einfluss. Raum und Zeit sind zwar unabhängig voneinander, jedoch ist weder ohne dem einen noch dem anderen Leben vorstellbar. Denn Leben bedeutet einerseits Bewegung, Entwicklung und Veränderung, was ohne Zeit nicht möglich wäre und in Stillstand und somit Tod resultieren würde. Andererseits bedingt Leben Ausdehnung, Sich Befinden und „Sein“. Die Beschaffenheit des Raumes gibt vor, welche Lebewesen sich entwickeln und wie sie in dieser Welt leben können (Bsp. Steinboden, Wasser, Luftleerer Raum, hochgelegenes Gebiet, usw.). Die Zeit definiert ihre Lebensdauer und ihre Gemütslage (Stress durch zu wenig Zeit, Entspannung, Langeweile, usw.).

Beide wiederum bestimmen Bewegung, welche beispielsweise in „km/h“, Kilometer pro Stunde gemessen wird, und sich somit daraus ergibt, wie viel Raum in einer gewissen Zeit zurückgelegt wird.

### 2.1.1 Physikalische Raumzeit

Raum und Zeit werden in der Physik als Behälter bezeichnet [6, S. 19]. Sie beinhalten alles Materielles, ohne selbst ein ontologisches „Ding“ zu sein [6, S. 35]. Eine Erfahrung die wir Menschen selbst bestätigen können: Raum und Zeit an sich sind weder berührbar, sichtbar oder auf andere Weise wahrnehmbar; Dennoch wissen wir von deren „Existenz“, denn alles befindet sich im Raum und steht ausnahmslos unter dem Einfluss der Zeit [22, S. 56]. Raum lässt sich auf mathematischer Ebene sehr einfach mittels der Formel  $l \times b \times h$  beschreiben. Diese Formel beschreibt das Volumen eines Quaders, also den „räumlichen Inhalt“ [76] eines rechteckigen Würfels. Raum an sich kann nicht als ein Objekt behandelt werden, sondern bezeichnet etwas, dass durch Grenzen abgeschlossen ist, aber über keine eigene Substanz verfügt. Beispielsweise die Wände eines Hauses umschließen einen Raum. Ein Haus befindet sich jedoch wiederum in einem größeren Raum (beispielsweise die Erdatmosphäre), die Erde schlussendlich im Weltraum.<sup>1</sup> Raum ist also eine Leere, ein „Freiraum“ und somit vielmehr als eine Idee oder Ordnung, denn ein tatsächliches Ding zu verstehen. Wir wissen, dass es Raum gibt, weil wir das Gegenteil – „Nicht-Raum“/keinen Raum zu haben – kennen (vergleichbar mit der Definition eines Loches).

Genauso ist Zeit weder haptisch noch wirklich geistig fassbar. Sie existiert aber ohne Zweifel, da wir ihre Auswirkungen sehen und erleben können, beispielsweise das Heranwachsen eines Baumes oder der Tag-Nacht-Zyklus. Die Zeit ist jedoch auf keine Weise beeinflussbar. Der Mensch kann nur seine Wahrnehmung von einer Dauer oder die Auswirkungen von Zeit durch Manipulation eines Objekts oder Lebewesens beschleunigen oder verlangsamen (beispielsweise kann Pflanzenwuchs durch künstliches Sonnenlicht angetrieben werden).

Raum und Zeit bestimmen eine Ordnung aller existierenden Dinge. Der Physiker Gottfried Wilhelm Leibniz bezeichnet sie als „Relationen zwischen Materiellem“ [6, S. 22]: Sie beschreiben die räumliche und zeitliche Beziehung der Objekte zueinander. So stellt Raum „die Anordnung des zugleich existierenden“ dar, während Zeit „die Anordnung des nacheinander Existierenden“ definiert [6, S. 22]. Alle Körper können somit als Punkte im Raum betrachtet werden, welche eine Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft besitzen. Raum und Zeit kann somit als miteinander verbunden betrachtet werden, da sie gemeinsam ein vierdimensionales Raster aufspannen: Die örtliche Position kann innerhalb von drei Dimensionen bestimmt werden, während die Zeit die vierte Dimension darstellt. Denn jeder Punkt im Raum hat eine Gegenwart, also einen Zeitpunkt, zu dem er jetzt neben al-

---

<sup>1</sup>Ob das Universum über Grenzen verfügt, ist nicht vollständig geklärt. Viele Wissenschaftler gehen gemäß dem ersten Friedmannschen Modell davon aus, dass das Universum in sich selbst zurück gekrümmt ist, also wie ein Kreis ohne Ende in sich selbst mündet, und sukzessive expandiert [9, S. 64].

len anderen gegenwärtig Seienden existiert. Vor diesem Punkt befindet sich dessen Vergangenheit und danach eine Zukunft. Da jedes Ding nur einmal pro Zeitpunkt existieren kann, kann Zeit somit als gerade Linie betrachtet werden.<sup>2</sup>

### 2.1.2 Raum- und Zeitperspektive

Die Relativitätstheorie verneint die Existenz einer absoluten Raumzeit [9, 77, S. 33ff.]. Für sie ist die Raum und Zeit stets abhängig von einem Bezugssystem.<sup>3</sup>

Bereits in der Antike ist die Idee eines subjektiven Zeitbegriffs aufgekommen. Der Philosoph Augustinus unterschied erstmals zwischen zwei Arten von Zeit [77]: Zum einen gibt es die „physikalisch exakte“ Zeit, die wir mittels Uhren und dem Stand der Sonne messen können, zum anderen unsere subjektive Wahrnehmung dieser. Gleiches trifft auch auf Raum zu, da die Wahrnehmung des Menschen stark emotional beeinflussbar ist. So kann abhängig von unserer Gefühlslage ein Objekt größer oder kleiner, ein Ereignis länger oder kürzer erscheinen, als es die mechanische Messung angibt. Die Wahrnehmung kann sich oftmals sehr stark von der objektiven Raumzeit unterscheiden. Beispielsweise wenn eine Person dem Objekt seiner Phobie ausgeliefert ist, kann er oder sie es als viel näher und größer wahrnehmen als es ist, und der Zeitraum als quälend lang.

Der polnische Philosoph Romain Ingarden schöpfte den Begriff der Zeitperspektive [2, S. 94]. Er vergleicht die Wahrnehmung von Zeit mit der von Raum und stellt fest, dass beide perspektivisch sind: Sie sind abhängig vom Betrachter(-standpunkt) und werden davon ausgehend verzerrt wahrgenommen (und erinnert).

Perspektivische Verzerrungen im Raum sind allgemein bekannt. Betrachtet man einen quadratischen Würfel, der auf der Tischplatte liegt, so sind die zum Betrachter gewandten Seiten gleichlang, während die nach hinten verlaufenden Linien kürzer erscheinen und somit perspektivisch verzerrt wahrgenommen werden. Abhängig von der Position und der Linse spricht man beispielsweise von Zentral-, Frosch-, Vogel- oder Multiperspektive.

So ähnlich verhält es sich auch mit der Zeit. Nach Ingarden und Becker kann von zwei Arten von subjektiver Verzerrung gesprochen werden [2, S. 96]: Falsches oder verzerrtes Erinnern aufgrund des menschlichen Gedächtnisses und falsche oder verzerrte Wahrnehmung aufgrund des aktuellen Gefühlszustandes. Abhängig davon, an welchen Zeitpunkt in der Vergangenheit

---

<sup>2</sup>In der Relativitätstheorie wird von einem Vergangenheits- und Zukunftslichtkegel gesprochen. Diese Theorie geht namensgebend von der Relativität der Raumzeit aus. Verkürzt gesagt, ist die Vergangenheit und Zukunft abhängig vom Betrachtungssystem in mehrere Möglichkeiten aufgespalten [9, S. 42ff.].

<sup>3</sup>Diese Theorie bezieht sich auf Objekte, die sich mit sehr hoher Geschwindigkeit, wie Lichtgeschwindigkeit bewegen. Für das alltägliche Leben des Menschen hat diese jedoch kaum Relevanz.

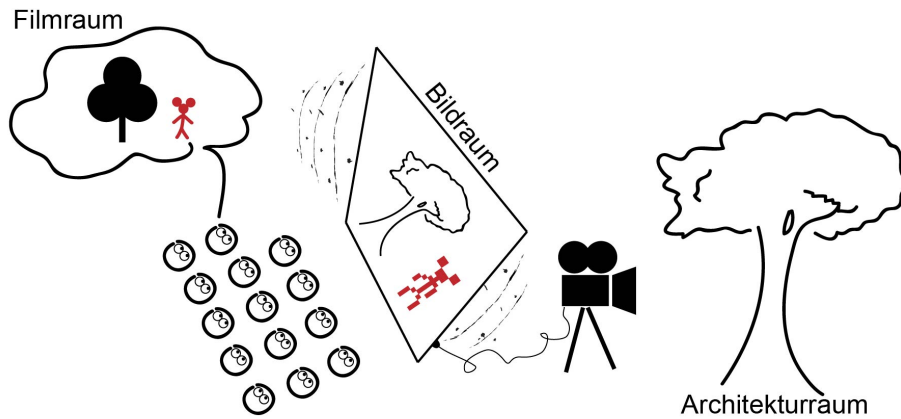
sich zurückzuerinnern versucht wird, desto klarer oder unklarer ist die Erinnerung. So wird Vergangenes häufig als kürzer erinnert, als es tatsächlich stattfand. Umso weiter etwas in der Vergangenheit liegt, desto verzweigter und schwammiger ist die Erinnerung. Auch die emotionale Gewichtung beeinflusst unser Gedächtnis. An ein Ereignis, an das man emotional stark beteiligt war, erinnert man sich deutlicher und detaillierter als an ein für uns persönlich nicht Relevantes.

Auch die aktuelle Gefühlslage bestimmt unsere Wahrnehmung von Zeit. Wie sich Zuggleise am Horizont zu verbinden scheinen, so kann auch die gegenwärtige Wahrnehmung der Zeit täuschend sein. Jedem Menschen ist das Phänomen bekannt, dass positive Erlebnisse wie im Flug zu vergehen scheinen, während Situationen, in denen man starken Stress ausgesetzt ist, als überproportional lang wahrgenommen werden. Ein Effekt mit dem Filme und Animationen stark arbeiten, denn jede Geschichte muss in eine entsprechende Kürze, beispielsweise in Spielfilmlänge erzählt werden. Nun muss die Handlung derart gekürzt und durch Montage zusammengesetzt werden; Durch diverse Tricks kann das Empfinden von Zeit so manipuliert werden, dass eine realistische Dauer angenommen wird, ohne dass das Ereignis tatsächlich in Echtzeit gezeigt werden muss: Nur das Gefühl einer Dauer wird vermittelt – sowie auch nur das Gefühl eines Raumes ausreicht, wodurch verzichtet werden kann die Räumlichkeit in seiner Gesamtheit zu zeigen.

Während die Wahrnehmung jedes Menschen individuell und gefärbt von Gefühlen ist, bietet der Film nach Andreas Becker folgende Vorteile [2, S. 97]:

- Der Betrachter kann durch wiederholtes Abspielen vergangene Ereignisse unendlich oft wahrnehmen. So kann dieselbe Situation (möglicherweise mit unterschiedlichen Gefühlszuständen des Rezipienten) visuell und audiovisuell wieder erlebt werden [2, S. 97].
- Die Kamera nimmt keine subjektive Gewichtung der Aufnahmen vor. Das Aufnahmegerät ist eine Maschine, die unabhängig vom Menschen alles gleichermaßen filmt, was sich vor der Linse befindet. Allein die Wahl des Kameraausschnittes durch den Menschen bringt eine gewisse Subjektivität in die Aufnahme [2, S. 97].
- „Filmische Neuperspektivierung der Zeit“ [2, S. 97]: Durch beispielsweise Zeitraffer, Zeitlupe oder Montage können Zeitspannen verlängert oder verkürzt werden. So kann eine Bewegung verfremdet und karikiert werden, indem sie langsamer oder schneller abgespielt wird (siehe auch Abschnitt 4.5 *Inszenierung von Zeit*) [2, S. 97f].

Bei der Animation fällt automatisch der zweite Punkt hinsichtlich der Objektivität weg. Nachdem alle Requisiten, Sound, Akteure und jede Bewegung der animierten Protagonisten vom Menschen erzeugt oder manipuliert bzw. inszeniert wurden, kann eine Animation niemals als neutral betrachtet werden. Diese Tatsache führt beispielsweise zu Konflikten bei der Diskussion



**Abbildung 2.1:** Die Grafik zeigt die verschiedenen Raumarten nach Rohmer. Der Architekturraum ist ein real existierender Raum, der abgefilmt wird. Die Aufnahme zeigt den Bildraum auf einer Leinwand, dem Bildschirm oder einem Negativ. Hier können digital oder analog Elemente hinzugefügt werden. In der Vorstellung der Zuschauer entsteht schließlich der Filmraum.

um *Animated Documentaries*.

## 2.2 Filmischer Raum

Wider dem möglichen Ersteindruck bezieht sich der filmische Raum oder auch Filmraum nicht nur auf die dargestellte Räumlichkeit einer Einstellung. Es ist weder ein visueller noch auditiver gemeint, sondern vielmehr ein imaginärer Raum; die Vorstellung eines Raumes oder einer Welt, die sich während des Konsums eines Filmes im Kopf des Rezipienten bildet. Diese entsteht durch optische sowie auditive Eindrücke, den Kontext, das Verhalten der Charaktere mit dem Raum, durch Assoziationen und der Handlungslogik bzw. durch die Gesamtheit dieser.

Zur besseren Verständlichkeit dient die Definition von Eric Rohmer [69], welche in der Abbildung 2.1 vereinfacht dargestellt ist. Rohmer differenziert in drei Hauptebenen: Am Anfang steht der *Architekturraum*. Er stellt die „vorfilmische Realität“ dar, das Set, das vor der Kamera positioniert und abgefilmt wird und durch das sich die Schauspieler bewegen. Es ist der einzige physisch tatsächlich existente Raum Rohmers Kategorisierung.

Dessen *bildliche Repräsentation* am Bildschirm oder der Leinwand wird von Rohmer als *Bildraum* bezeichnet – von Rayd Khouloki auch *Filmbild* genannt [12]. Dieser Raum ist nur auf einem Filmstreifen oder digital existent und erst durch das Abspielen mit dem entsprechenden Projektor oder Programm sichtbar. Auch digital erzeugte Objekte und Charaktere zählt

Rohmer zu jener Ebene, da sie unabhängig vom Architekturraum entstehen und wie der Bildraum nicht physisch existieren. Folglich besitzen auch rein digitale Animationen keinen Architekturraum.

Erst der Zuschauer verarbeitet das Filmbild zum *Filmraum*, welcher folglich rein imaginär und subjektiv ist. Er entsteht aus der Gesamtheit der Eindrücke, die der Bildraum liefert, gemischt mit den Assoziationen, Gefühlen und Erfahrungen des Zuschauers in dessen Vorstellung. Die Aufgabe des Bildraumes ist somit die Rauminformationen des Architekturraumes an den Rezipienten zu übertragen oder, im Falle einer Animation, dem Zuschauer die Idee oder Illusion einer Räumlichkeit. Obgleich der Bildraum nur aus einer Abfolge von zweidimensionalen Bildern mit Ton besteht, wird er wie ein Foto nicht als flach angesehen (wobei dies von der Darstellung abhängt). Der Rezipient akzeptiert automatisch die dargestellte Räumlichkeit. Hierfür genügen bereits wenige Elemente, wie eine Linie und ein Charakter, der auf dieser steht.

Rohmer spaltet den Filmraum in einzelne filmische Elemente, deren Zusammenspiel die Vorstellung des filmischen Raums erzeugen [69]:

- Als *Einstellungsraum* bezeichnet er jenen Raumeindruck, der durch einzelne Kameraeinstellungen entstehen kann. Ein Spiel mit Perspektiven und Kamerapositionen kann Objekte, Charaktere oder Räume mit unterschiedlichen Zusatzinformationen anreichern: Eine Klippe wirkt bedrohlicher, wenn die Kamera nah an der Kante dem Abgrund hinunterblickt oder ein Raum größer, wenn mit einer kleinen Blende gefilmt wurde [69].
- Der *Montierte Raum* wird durch Montage, also Schnitt hervorgebracht. Die Montage stellt eines der mächtigsten Werkzeuge des Films dar. Hierdurch kann ein Raum gedehnt oder gestaucht werden, mehrere Räume, die sich geografisch an unterschiedlichen Orten befinden, verbunden oder nah beieinander liegende getrennt werden. Weiteres kann auch die Zeit beeinflusst werden. Beispielsweise durch Parallelmontage kann Gleichzeitigkeit erzeugt werden. Indem Szenen bzw. Einstellungen beliebig nacheinander gereiht werden, kann der Erzählung eine neue Bedeutung gegeben werden [69].
- Unter *Ton Raum* fallen für Rohmer alle auditiven Elemente. Durch Vertonung oder der Wiedergabe des Originaltons kann eine Raumvorstellung erzeugt werden. Diese kann den visuell wahrgenommenen Raum entsprechen und so für eine realistischeres Empfinden dienen oder das Gesehene überbetonen für einen verstärkten emotionalen Eindruck. Spezielle Soundeffekte können auch gewissen Welten und Zeiten zugeordnet werden wie beispielsweise Science Fiction, und so ein gewisses Genre vermitteln. Auch kein Ton wirkt sich auf das Raumpfinden aus und erzeugt oftmals einen befremdlichen Eindruck [69].
- *Off-Screen* ist jener Raum, der nicht im Bild ist, dessen Existenz jedoch



vom Zuschauer angenommen wird. Wenn das Filmbild einen Raum oder den Ausschnitt eines Raumes zeigt, wird vom Betrachter automatisch angenommen, dass es außerhalb des gezeigten (rechteckigen) Bildes eine Welt gibt, in der sich dieser Raum befindet oder dass der Raumausschnitt Teil eines vollständigen Raumes ist, obgleich der Rest der Welt nie ersichtlich ist. Besonders stark kann hier mit Ton gearbeitet werden [69].

Rohmers Raumtheorie lässt sich auch auf Animationen übertragen, wie im folgenden Abschnitt behandelt wird.

### 2.3 Animated Worlds

Der filmische Raum in Animationen wird von Theoretikern oftmals als *Animated Space* [24] oder *Animated World* [4, 24] bezeichnet. Die zweite Begrifflichkeit wird in dieser Arbeit bevorzugt, da „World“ viel eher dem entspricht, was in einer Animation erzeugt wird: Eine eigene Welt, die sich nicht auf unserer Welt verorten lässt und individuelle Gesetzmäßigkeiten besitzt. Suzanne Buchan definiert den Begriff wie folgt [4, S. vii]:

[...] a term I use to describe realms of cinematic experience that are accessible to the spectator only through the techniques available in animation filmmaking.

Hier betont Buchan den Unterschied zum Realfilm durch die Technik. Der Ursprung von Realfilm liegt stets in der Realität: Ein realer Schauspieler, Objekt, Tier oder Raum wird in einem tatsächlich existierenden Raum zu einer tatsächlich ablaufenden Zeit gefilmt. Die inszenierte Geschichte findet vielleicht an einem fiktiven Ort statt, jedoch in unserer gewohnten Raumzeit. Eher selten werden komplett neue Welten geschaffen, deren Regeln im Laufe des Filmes erfahren werden müssen. Im Gegensatz dazu bietet fast jede Animation eine eigene Welt – selbst wenn physikalische Gesetze und Realismus stark simuliert werden, so wird sie nie als Teil unserer Raumzeit angesehen. Vergleichbar mit einer Fotografie und einem Gemälde.

Der grundlegende Unterschied zu Realfilmen besteht darin, dass Animationsfilme in der Regel mit einer leeren Fläche beginnen. So muss jedes Element (Charaktere, Hintergrund, Geräusche, Sprache, Farbe, Stofflichkeit, Bewegung, usw.) erst erschaffen werden. Animationen können sich dabei an einem physisch existierenden Raum orientieren und/oder einen solchen verwenden, müssen es aber nicht. Dies ist vor allem von der Animationstechnik und dem Stil abhängig. Somit besitzen Animationen, die mit Stop-Motion oder Pixilation-Technik erstellt wurden, einen real existierenden Raum als Ursprung (*Architekturraum* nach Rohmer, siehe Abschnitt 2.2 *Filmischer Raum*), da hier reale Gegenstände oder Lebewesen in einem realen Set abfotografiert werden. Diese Fotos können in weiterer Folge verfremdet werden;

Rein digitale Animationen verwenden die Realität höchstens als Referenz.

Diese Unabhängigkeit vom realen Raum erlaubt eine fast unendliche Freiheit in der Gestaltung aller Elemente. In den meisten Fällen wird versucht durch optische und auditive Tricks einen glaubwürdigen Raum zu erschaffen bzw. etwas, das als Raum wahrgenommen werden kann. Hierfür reicht bereits eine sehr abstrahierte Andeutung eines Raumes, die aus nur wenigen Elementen besteht. Beispielsweise eine einfarbige Fläche kann unter gewissen Bedingungen als Raum wahrgenommen werden: Der Charakter wirft einen Schatten auf sie, Füße werden leicht zerdrückt beim augenscheinlichen Auftritt, die Figur wird perspektivisch verkleinert, wenn sie sich von der Kamera entfernt, Fußstapfen sind zu hören, etc. Hier wird offensichtlich, dass somit nicht nur das Einzelbild ausschlaggebend ist, ob etwas als Raum bzw. eine Räumlichkeit wahrgenommen werden kann, sondern vor allem auch die Animation der in dem Raum befindlichen Objekte und Charaktere, das Audio und der Kontext.

Die Art, wie die Charaktere mit dem Raum agieren, nach welchen Regeln sie „funktionieren“ und welche Kräfte auf sie einwirken, beeinflusst das Verständnis des Rezipienten für den animierten Raum. So wird weniger ein Set geschaffen, in dem die Charaktere agieren, sondern vielmehr eine eigene Welt, in der Gesetzmäßigkeiten frei von der Realität und nach dem Belieben der Vorstellung des Animationskünstlers vorherrschen. Je nachdem ob die Regeln konsequent eingehalten werden oder sich scheinbar willkürlich ändern oder missachtet werden, kann die Welt als glaubwürdig und homogen oder chaotisch und fremd vom Zuschauer aufgefasst werden.

Wird Realfilm mit Animation verglichen, stellt Suzanne Buchan folgenden Unterschied in der Wahrnehmung fest (hier speziell bezogen auf Animationen mit Puppen) [5, S. 23]:

Their personality and intentions [of the animator] are what the conscious viewer tries to understand as expressed through the puppet. In other words, this kind of point-to-view is much more mediated than in live action, because whether we have an omniscient or subjective point-of-view we are constantly aware of the animator's creation of the 'world' we see.

Diese Erkenntnis lässt sich auf alle Animationstechniken übertragen. Bei rein digitalen oder gezeichneten Animationen kann jeder Strich als Absicht des Künstlers betrachtet werden.

Zusammenfassend kann Raum nach Belieben geschaffen, verzerrt und zerstört werden. Da jedes Einzelbild, also jeder Augenblick frei manipuliert werden kann, ist auch die Zeit beliebig der Fantasie des Künstlers unterworfen. Somit hat der Künstler die uneingeschränkte Macht über die Welt, die er oder sie erschafft. Trotz dieser Freiheit werden oftmals Räume geschaffen, die die Realität imitieren und möglichst gewohnt für den Betrachter sind. Im folgenden Kapitel werden die Arten behandelt, wie sich eine für

den Rezipienten akzeptable Welt definieren kann.

## 2.4 Zusammenfassung

In diesem Kapitel wurde versucht dem Wesen von Raum und Zeit auf die Spur zu kommen und darauf basierend das Untersuchungsobjekt der Arbeit, den animierten Raum zu definieren.

Raum und Zeit sind nur schwer greifbar und können nicht als Dinge, sondern vielmehr als die Ordnung aller Dinge betrachtet werden: Raum gibt an, wo sich Objekte im Verhältnis zueinander befinden, Zeit die Reihenfolge von Ereignissen. Da die menschliche Wahrnehmung stark Gefühlsabhängig ist, kann sich das Raum- und Zeitempfinden stark von deren objektiven Messung unterscheiden und sich auch von Mensch zu Mensch anders darstellen.

Dieses subjektive Wahrnehmen von Raumzeit wird so auch von Film und Animation genutzt. Unter „filmischen Raum“ wird die subjektive Raumvorstellung des Rezipienten verstanden, die aufgrund der in Realfilmen angewandten Techniken entsteht. Unter Raum wird in diesem Zusammenhang die gesamte Rahmung der Handlung verstanden, die Welt, die sich aus dem Zusammenspiel von visuellem Raum, Zeit, Montage, Ton und so weiter in der Vorstellung des Rezipienten entwickelt.

Der filmische Raum in Animationen wird daher auch als Animated World bezeichnet. In der Animation kann jedes Element vom Animationsfilmemacher beliebig manipuliert und erzeugt werden. Auf diese Weise können unzählige Welten geschaffen werden, die alle als Realisationen der Vorstellung des Künstlers angesehen werden können. Trotz dieser Freiheit ist eine Tendenz zur Simulierung von realistischen Welten ersichtlich, diesem wird im folgenden Kapitel nachgegangen.

## Kapitel 3

# Realismus als Anforderung an die animierte Welt

In diesem Kapitel werden die unterschiedlichen Arten behandelt, wie „realistische“, animierte Welten geschaffen werden können. Der Begriff Realismus kann unterschiedlich definiert werden. Grundsätzlich geht es meist darum eine Welt zu konstruieren, die konsistent, glaubwürdig und für den Rezipient akzeptabel ist. Abhängig vom Fokus kann dies unterschiedlich realisiert werden. Im Folgenden werden Theorien zu filmischen Realismus, Realismus durch Narration und durch die erzeugte Welt bzw. Stil behandelt.

### 3.1 (Filmischer) Realismus

Inwieweit kann bei Film von Realismus gesprochen werden? Abgesehen von Dokumentationen kann Film als reine Inszenierung betrachtet werden: Ein Drehbuch wird geschrieben und nach dessen Anleitung die Handlung „gespielt“. Besonders Hollywoodfilme brüsten sich mit der Erzeugung von unglaublich real scheinenden Traumwelten. Animationen hingegen, besitzen meist keine Elemente aus der Wirklichkeit. Muss also etwas real sein um als realistisch zu gelten oder reicht eine glaubhafte Darstellung? Und inwieweit trifft jener filmischer Realismus auf Animation zu?

#### 3.1.1 André Bazin - Der realistische Blick

Der Begriff *filmischer Realismus* wird sehr vielseitig verwendet. Für die meisten Theoretiker steht das Kamerabild im Zentrum der Betrachtung. Hier wird Realismus geschaffen, indem das Bild möglichst der Sehgewohnheit des Menschen entspricht. Der französische Filmtheoretiker André Bazin verlangt daher so wenig Einfluss von den filmischen Techniken wie möglich. Es soll nicht Realismus simuliert, sondern *erhalten* werden [12, S. 22ff]. Seiner Theorie nach wird die abgefilmte Realität durch jedes filmische Zutun zerstört.

Jedes Indiz, dass auf den Film hinweist, hindert den Realismuseindruck und lenkt von der eigentlichen Darstellung ab.

Beispielsweise soll ein möglichst großer Bildausschnitt gewählt werden, in dem sich der Zuschauer wie im echten Leben selbst orientieren kann. Die Filmkamera soll den Zuschauer nicht bevormunden. Der Blick des Rezipienten kann aber durch andere Mittel, wie Schärfentiefe und Kontraste gelenkt werden. Auch auf Schnitte soll möglichst verzichtet werden um den natürlichen Ablauf der Ereignisse nicht zu verfälschen [12, S. 22f].

Da Animationen meist nur auf die Realität referenzieren und selbst keine zeigen, weil sie unabhängig von Realfilm-Material erstellt und gestaltet wurden, kann nur eine Illusion von Realität geschaffen werden.<sup>1</sup> Nicht einmal die Kamera muss zwingend real sein. So kann auch nur ein vermeintlich realer Blick auf eine gleichermaßen definierbare Welt simuliert werden: Raum, Objekte und Charaktere werden so angeordnet, dass sie in einer glaubwürdigen Beziehung zueinander stehen; trotz der vielen Möglichkeiten kann versucht werden im Rahmen der physikalischen Illusion zu bleiben; reale Soundeffekte können zusätzlich einen realistischen Eindruck erzeugen. Schlussendlich kann jedoch kein absoluter Realismus imitiert werden, da dies die Verwechslung mit unserer Welt voraussetzen würde.

### 3.1.2 Wsewolod Pudowkin, Rayd Khouloki - Geschlossenheit

Für den russischen Filmtheoretiker und Regisseur Wsewolod Illarionowitsch Pudowkin ist das filmische Bild per se künstlich – unabhängig davon ob reale Gegebenheiten oder Dinge gezeigt werden [12, S. 21]. Realismus stellt sich bei ihm daher durch eine Kontinuität der filmischen Erzählung ein. Der Handlung soll der Rezipient irritationslos, also ohne aus der filmischen Realität gerissen zu werden, folgen können. Sie muss glaubwürdig sein. Ist ein Schnitt gesetzt, dann möglichst unauffällig, logisch und begründet. Die Montage darf weder der räumlichen Orientierung widersprechen, und vor allem nicht den Ablauf der Handlung stören [12, S. 22].

Eine konstanten Realität muss auch eine narrative Animation aufbauen, um seine Handlung verständlich zu machen. Je weniger abstrakt und desto stabiler diese dargestellt ist, desto leichter fällt es dem Betrachter diese zu akzeptieren. Da bei der menschlichen Wahrnehmung das Gesehene mit den eigenen Erfahrungen abgeglichen wird, fällt es leichter die Handlung bzw. die dargebotene Welt zu verstehen, wenn sie einer ihm bekannten – also unserer – Realität ähnelt oder die gewohnte Erzählweise eingehalten wird. Jede Irritation hingegen erinnert den Rezipienten an die Tatsache, dass er eine Animation betrachtet. Aufgrund der menschlichen Eigenart, Muster und Sinn in den gesehenen Bildern finden zu wollen, kann bei Misslingen ein

---

<sup>1</sup>Animationen mit Techniken wie Rotoskopie, Pixilation und Stop-Motion können Realfilmsequenzen verwenden. Hier wird das Material absichtlich verfremdet und in einen anderen Kontext gebracht.

Gefühl des Frusts aufkommen und die Animation womöglich als „unzuverlässig“ empfunden werden [22, S. 17].

Was ist nun notwendig um eine konstante, stabile Welt zu schaffen, in der sich der Rezipient orientieren kann? Rayd Khouloki spricht von drei Bezugsgrößen: [12, S. 12ff]:

- Geschlossenheit der Zeit,
- Geschlossenheit des Raums und
- Geschlossenheit der Logik der Handlung.

Unter Geschlossenheit versteht Khouloki eine Folgerichtigkeit, aber nicht im Sinne von Chronologie, sondern von Kausalität. Es soll eine logische, homogene Welt simuliert werden, in der die Handlung stattfindet. Die zeitliche Abfolge, die räumliche Konsistenz und die Handlung müssen für den Betrachter glaubwürdig sein. Beispielsweise ein Ereignis A verursacht ein Ereignis B. Das heißt, A kann weder gleichzeitig noch zeitlich nach B eingetreten sein, da für die Entstehung von B notwendig ist, dass A bereits zuvor existiert haben muss. Weiteres kann A nur Einfluss auf B haben, wenn sich beide in einer gewissen räumlichen Reichweite zueinander befinden, und so weiter. Um diesen kausalen Zusammenhängen nicht zu widersprechen, ist es jedoch nicht notwendig Narrationen chronologisch zu erzählen. Würde in einem Film der Tod eines Protagonisten gleich zu Beginn gezeigt werden, würde bei dem lebendigen Wiedererscheinen von diesem dieses automatisch als Rückblende oder der Tod als Vorblende verstanden werden – je nach Kontext.<sup>2</sup>

### 3.1.3 Sebastian Richter - Digitaler Realismus

Konkret auf digitale Medien bezogen unterscheidet der Film- und Medienwissenschaftler Sebastian Richter vier Arten von Realismus [21, S. 191].

Die Voraussetzung für *fotografischen Realismus* ist eine „ontologische Beziehung“ zwischen der Wirklichkeit und dessen Abbild [21, S. 86]. Das heißt, es muss das dargestellte Objekt im Moment der Aufnahme tatsächlich existiert haben und die Aufnahme objektiv sein. Bei Fotografie und Filmaufnahmen wird eine solche objektive Abbildung der Realität angenommen, da sie ohne subjektive Verfälschung von einer Maschine erzeugt wurden. Sofern die Aufnahme im Nachhinein nicht durch bildbearbeitende Mittel beeinflusst wurde, kann von fotografischem Realismus gesprochen werden. Wohingegen bei einer analogen Technik wie die Malerei die Abbildung gefiltert und verzerrt durch den Verstand des Menschen erzeugt wird und stets als eine Interpretation des Künstlers angesehen werden kann.

Unter *Fotorealismus* [21, S. 15, S. 85] wird die Simulation des visuellen

---

<sup>2</sup>Abhängig von der Inszenierung und den Gesetzmäßigkeiten der erzählten Welt können auch andere Deutungen möglich sein, wie das Auftreten eines Doppelgängers oder ein Wiederauferstehen.

Realismus einer fotografischen Abbildung verstanden. Im Gegensatz zu fotografischen Realismus kann dies mittels digitaler Techniken oder auch analog passieren; ein Foto hingegen kann nicht als fotorealistisch bezeichnet werden (so wie ein Mensch nicht als menschenähnlich bezeichnet werden kann).

Der *Digitale Realismus* [21, S. 16] beschreibt den Realismus, den hybride Bildwelten erzeugen können. Unter diese Kategorie fallen Kombinationen von Realfilm mit Animationstechniken. Beispielsweise digital erzeugte Elemente, die mit realen Filmaufnahmen kombiniert werden, wie in aktuellen Blockbusterfilmen. Dadurch kann eine eigene Ästhetik geschaffen werden; Ein Realismus der über den von Aufnahmegeräten hinausgeht, da digital viel mehr Möglichkeiten in der Gestaltung und im Erschaffen besteht. Bei starker Digitalisierung von realen Schauspielern und Schauplätzen kann eine hyperreale Welt geschaffen werden, wie in *FINAL FANTASY: THE SPIRIT WITHIN* (2001) [15, S. 131].

Bei „*Realismus als Stil*“ [21, S. 18] geht es weniger um einen Bezug zu tatsächlich existierenden Gegenständen, Situationen oder Lebewesen, sondern vielmehr um eine Kontinuität der Bildelemente. Was als realistisch gilt, ist vom jeweiligen ästhetischen Stil des Films bzw. der Animation und vom Kontext abhängig. Diese Kategorie lässt sich mit Khoulokis Vorstellung einer geschlossenen Welt gleichsetzen, siehe Abschnitt 3.1.2 *Wsewolod Pudowkin, Rayd Khouloki - Geschlossenheit*.

#### 3.1.4 Antirealismus

In realistischen Darstellungen wird das Raum-Zeit-Kontinuum für gewöhnlich nicht aktiv wahrgenommen, so wie Raum und Zeit auch im alltäglichen Leben nicht wirklich Beachtung geschenkt wird (kaum jemand wundert sich über die Geschwindigkeit der Zeit oder der Beschaffenheit der Räume, die man täglich besucht). Erst wenn etwas nicht den Erwartungen oder der Gewohnheit entspricht, kommt es in den Fokus des Wahrnehmenden [3, S. 37]. Daher werden un-realistische Raum- oder Zeitdarstellungen oft als bewusstes Stilmittel in Medien verwendet.

Hier stellt sich jedoch die Frage, ab wann endet Realismus und beginnt Antirealismus? Gibt es überhaupt ein Gegenteil, im Sinne eines entgegengesetzten Pols? Für Realismus gibt es zahlreiche Definitionen, wie in den vorherigen Abschnitten bereits erläutert wurde (siehe 3.1). Kann somit auch von mehreren Arten von Nicht-Realismus gesprochen werden?

Im Rahmen der Recherche zu dieser Arbeit ist der Begriff „Antirealismus“ nur in einer einzigen Quelle auffindbar gewesen. Keyvan Sarkhosh stellt Anti-Realismus als Gegenpol zu Realismus auf. Sarkhoshs Realismus zeichnet sich durch das Simulieren einer unserer Wirklichkeit entsprechenden Zeit-, Raum- und somit Weltvorstellung aus [22, S. 95] (siehe Abschnitt 3.1.5 *Die Imitation von Realität, Resumee*). Ein „klassisch-realistisches filmisches Erzählen“ verlangt nach Sarkhosh somit auch eine „lineare Chronolo-

gie, Homogenität, Transparenz, Kausalität, Kohärenz“ [22, S. 17]. Wird dem widersprochen, indem Raum und Zeit nicht klar definierbar sind, Charaktere instabil, Handlungen nicht nachvollziehbar, die Welt nicht stimmig sind, und so weiter, kann also von Anti-Realismus gesprochen werden. Die filmische Illusion wird gebrochen, da der Rezipient mit verwirrenden Inhalten konfrontiert wird, die ihn aus der Narration reißen. Unter „Transparenz“ versteht Sarkhosh das Verbergen aller filmischer Techniken, beispielsweise durch unsichtbare Schnitte [22, S. 108f].

Bezogen auf Narrationen spricht Ansgar Nünning von „unglaubwürdigen Erzählen“. Hierunter wird nicht die Glaubwürdigkeit der Narration verstanden, sondern die Übereinstimmung des Rezipienten mit dem „Normen- und Wertesystem des Erzählers“ [18]. Nünning bezieht sich hier konkret auf Narrationen, die durch einen Erzähler beschrieben werden. Wenn dieser die Handlung anders erläutert, als sie visuell dargestellt wird, entsteht ein Konflikt. Der Protagonist vertraut hierbei mehr dem gezeigten Bild, als dem verbal beschriebenen Sachverhalt. Unglaubwürdig ist eine Narration bereits, wenn der Erzähler von sich aus zugibt, dass es sich nicht um eine objektive Wiedergabe handelt [18].

Auch ohne Erzähler können Zweifel an der Glaubwürdigkeit einer narrativen Animation erzeugt werden. Der visuelle Stil kann diesen Eindruck erwecken, wenn beispielsweise traumhafte Elemente Einzug in die Animation finden. Beispielsweise in *THE OBVIOUS CHILD* (2014) [61] von Stephen Irwin sind es mehrere Effekte, wie eine schwarze Vignette, überbelichtete Farben und ein Flimmern des Filmbildes. Der Betrachter kennt diese bereits aus anderen Darstellungen von Träumen, häufig in Realfilmen. Da klassische Filme eine klare Trennung zwischen den „objektiven“ und subjektiven Handlungen bevorzugen, werden derartige Elemente zur Kennzeichnung von Traum-, Erinnerungs- oder anderen mentalen Darstellungen verwendet.

### 3.1.5 Die Imitation von Realität, Resumee

In dieser Arbeit wird unter einem „realistischen“ Filmraum jener verstanden, der die Realität zu imitieren versucht (siehe Abschnitt 5.2.1 *Der Realität imitierende Raum*). Das bedeutet die Simulation von Raum bzw. einer Welt, welche einerseits der Sehgewohnheit des Menschen nicht widerspricht (im Gegensatz zu beispielsweise psychedelischen Darstellungen). Dies erfordert nicht zwingend die Bedingungen Bazins, das selbständige Sehen des Betrachters zu ermöglichen, sondern bloß eine nicht verzerrte Darstellung oder unmögliche Ansicht zu wählen. Dies setzt nicht zwingend Fotorealismus voraus. Denn auch abstrakte Linien können als realistischer Raum wahrgenommen werden, entsprechend Richters Vorstellung von „Realismus als Stil“. Unabhängig der Technik und des Mediums kann ein realer Raum in der Vorstellung des Betrachters entstehen, wenn der Kontext stimmt – beispielsweise wenn ein Charakter dementsprechend mit seiner Umgebung



agiert, so als würden die Naturgesetze unserer Wirklichkeit gelten. Dies korreliert mit Keyvan Sarkhoshs Definition von Realismus im Film [22, S. 95]:

Ein auf physikalischen, sowohl mechanistischen wie thermodynamischen Raum- und Zeitvorstellungen fußendes Erzählen [...] ist demgemäß als ein „realistisches Erzählen“ aufzufassen.

Hier bezieht sich Sarkhosh auf Realfilm, wo aufgrund der real existierenden Schauspieler und Sets diese Regeln bereits gegeben sind und im Fall Tricks zur Anwendung kommen um die gegenteilige Vorstellung zu erzeugen. Da dies auf die meisten Animationen nicht zutrifft, da die Welt zuerst künstlich geschaffen werden muss, müssen sich Charaktere, Objekte und Räume wie unter dem Einfluss dieser Naturkräfte verhalten, um unserer Erfahrung und Erwartung von der Welt zu entsprechen. So kann ein realistischer Raum vorgestellt werden, auch wenn er faktisch nicht existiert oder aufgrund einer abstrahierten Darstellung nicht sichtbar ist.

Drittens soll der animierte Raum die Geschlossenheit von Raum, Zeit und Logik der Handlung nach Khouloki aufweisen. Indizien auf reale Gegenstände wie Möbel, Bäume und Häuser können helfen Assoziationen zu realen Plätzen oder Räumlichkeiten zu erzeugen. In Abschnitt 5.2.1 *Der Realität imitierende Raum* wird diese Art von Realismus in Animationskurzfilmen ausführlicher erläutert.

## 3.2 Narration

Eine Narration bezeichnet eine Abfolge von realen oder fiktiven Ereignissen, welche als Erzählung mittels Sprache, Film oder sonstigen Medien vermittelt wird [75]. Eine Animation kann entweder ausgehend von der Narration die Welt aufbauen, in der die Handlung spielen soll, oder umgekehrt kann die Welt den Rahmen der Narration vorgeben.

### 3.2.1 Wahrnehmung

Gerade in animierten Kurzfilmen wird gerne mit Stilen und experimentellen Arten des Geschichtenerzählens hantiert, woraus vielgestaltige Realisierungsformen entstehen. Der Rezipient ist hierbei bereit sehr viel zugunsten der Handlung zu akzeptieren. Dies resultiert aus dem menschlichen Bedürfnis Sinn zu suchen und Zusammenhänge in den Dingen zu sehen, mit denen er konfrontiert ist [7, S. 60]. In Bildersequenzen wird so automatisch von einer Narration ausgegangen.

Das wohl wichtigste Kriterium einer Erzählung ist die Reihenfolge des Geschehenden. So sind mindestens zwei Bilder notwendig, um eine Geschichte zu erzählen: Ein Bild stellt das Vorher, das zweite das Nachher dar. Konstante Elemente in den Bildern helfen dem Betrachter Veränderungen wahrzunehmen und so die Abfolge zu rekonstruieren.

Um eine Narration zu verstehen ist somit mehr notwendig als die Wahrnehmung der einzelnen Bilder und des Tons. Der Rezipient muss Verbindungen zwischen den dargebotenen Elementen herstellen, Kontext sehen, die Bilder geistig als nacheinander verstehen, Ursachen und deren Wirkungen begreifen und Bedeutung interpretieren können. Aus all den Eindrücken muss ein Ganzes geschaffen werden, sozusagen ein Erzählstrang geknüpft werden.

Die wichtigsten Fragen um die Handlung eines Films zu verstehen sind nach Bordwell und Khouloki das Was, Wann, Wo und Warum etwas passiert [3, 12, S. 34, S. 11]. All diese Punkte können bereits durch unscheinbare Indizien vom Betrachter gefolgert werden oder sich aus dem Kontext heraus ergeben, auch wenn sie nicht direkt thematisiert werden. So kann die Kleidung oder Sprache, die Architektur und Technologie auf Jahr und Kultur hinweisen; Eine entstandene Verletzung oder Beschmutzung auf ein Vorher-Nachher hinweisen, und so weiter.

Denn der Mensch hat im Laufe seines Lebens gelernt Erzählungen zu verstehen [3, S. 33]. Jede Kultur kennt ihre eigene Art Geschichten zu erzählen, welche zuvor verstanden werden muss. Genauso muss auch das Betrachten von Animationen erprobt sein. Animationsfilme sind im Vergleich zu Film noch nicht so lange populär. Animierte Kurzfilme haben bis heute kaum Eingang in das populäre Kino oder Fernsehen gefunden. Personen, die keine Erfahrung mit Animationen haben, sehen oder verstehen diese anders als „trainierte“ Betrachter.

Grundsätzlich werden Erzählungen unabhängig ob Realfilm oder Animation stets nach bestimmten Kriterien durch den Rezipienten untersucht. Soll eine Lesbarkeit und Verständlichkeit der Narration gegeben sein, ein Realismus nach Khouloki erzeugt werden (siehe 3.1.2 *Wsewolod Pudowkin, Rayd Khouloki - Geschlossenheit*), müssen gewisse Bedingungen erfüllt werden. Bordwell nennt vier Motivationen [3, S. 36, Sp. 1]:

*Compositional motivation* [3, S. 36] bezeichnet das Gewichten des Gesehenen nach der Relevanz für die Narration. Nicht alle Elemente müssen Teil der Handlung sein. Besonders in Animationen drängt sich oftmals die Frage auf, welche Teile schlicht der visuellen Ästhetik dienen und welche eine versteckte Bedeutung besitzen könnten. In den meisten Fällen sind alle Stilelemente der Narration untergeordnet. Raum, Charaktere und alle Objekte können je nach Bedarf transformieren, verschwinden oder sich wandeln. Im Kontrast dazu nennt Bordwell eine Erzählform (bezogen auf Realfilm), bei der Stil unabhängig der Handlung betrachtet wird: „Parametric Narrations“ [3, S.274–310]. Hier ist der visuelle Stil entweder wichtiger oder gleichrangig wie die Handlung. Beispielsweise abstrakte Animationen ohne Narration könnten als „parametrisch“ bezeichnet werden, aber auch narrative Filme, die Elemente enthalten, die nicht zur Handlung gezählt werden können. In Abschnitt 5.1.4 *David Bordwells Narrationsmodell* wird diese Form der Erzählung ausführlicher behandelt und weiters zu einer Raumkategorie für

Animationen umgewandelt.

Der Künstler kann die Dinge so inszenieren, dass ihre Wichtigkeit offensichtlich ist oder auch nicht; Die Entscheidung, was relevant ist, kann sich beim Rezipienten durch ständiges Austesten im Laufe der Erzählung wandeln. Da die menschliche Wahrnehmung auch stark durch die Erfahrung des Individuum beeinflusst ist (siehe Abschnitt 4.1 *Filmische Wahrnehmung*), findet auch eine Abstimmung auf Plausibilität statt: *Realistic motivation* [3, S. 36]. Mit Fokus auf Narration wird „Ursache und Wirkung“ oder die Motivation der Protagonisten hinterfragt.

Unter *Artistic motivation* fällt nach Bordwell die Betrachtung gewisser Komponenten rein aus einem ästhetischen Blickwinkel. Ein solches Element hat keine direkte Bedeutung für die Handlung und steht „simply for its own sake“ [3, S. 36]. Farbe, Material, Technik und andere formale Aspekte stehen im Fokus.

Durch die erworbene Kompetenz im Betrachten von Filmen bildet der Rezipient gewisse Erwartungen, beispielsweise durch das Genre: *Transcendental grounds* [3, S. 36]. Der Konsum einer Narration kann dahingehend als Puzzlespiel betrachtet werden, bei dem zwischentextliche, kulturelle und formale Codes verstanden werden müssen: Umso abstrakter, chaotischer und unvorhersehbarer die Narration, umso intensiver sind die Bemühungen des Rezipienten Sinn zu sehen. Es sei denn, es wird eine andere Erwartung an die Narration gestellt. Denn die Art wie eine Geschichte verstanden wird, hängt stark vom Erzähltyp ab.

### 3.2.2 Arten der filmischen Narration nach Bordwell

Bordwell unterscheidet zwischen drei Hauptarten von Narrationen in Realfilmen, welche eine unterschiedliche Interpretation voraussetzen [3, S. 156ff]: *Classical Narration* [3, S. 156–204] ist jene Art der Narration, die am häufigsten in fiktionalen Filmen vorkommt. Diese Form hat sich im Laufe der Filmgeschichte Hollywoods entwickelt und weist bekannte Muster und Konventionen auf, die der Betrachter zu lesen gelernt hat. Die Art wie beispielsweise Licht, Kameraeinstellungen und Schnitt verwendet werden sind bekannte Teile der Filmsprache.

Im Zentrum stehen Kausalität und Klarheit. Sie stellen die Grundprinzipien für Raum, Zeit und Handlung dar. Diese ordnen sich einem Grundablauf unter, welcher in klassischen Narration meist sehr ähnlich ist: Ein Protagonist muss ein Problem lösen oder er oder sie strebt einem größeren Ziel entgegen; Zu Beginn ist dem Publikum nicht viel über die Welt und den Charakteren bekannt. Nach und nach wird mehr enthüllt, bis schlussendlich am Ende die Auflösung aller Geheimnisse mit der Lösung des Problems, dem Erreichen des Ziels oder dem Scheitern des Charakters stattfindet.

Das Prinzip der Klarheit, des Aufdeckens oder Vermeidens aller Ungeheimheiten bezeichnet Bordwell als „communicativeness“ [3, S. 160]. Das

heißt, die Handlung ist stets nachvollziehbar, da sie auf dem Ursache-Folge-Prinzip beruht, die Charaktere sind psychologisch definiert und Traum von „objektiven“ Sequenzen unterschieden. Zeitliche oder logische Lücken in der Handlung werden dem Betrachter auf andere Weise erklärt, beispielsweise durch die verbale Erklärung eines Charakters. Zudem offenbart die Kamera als unsichtbarer Beobachter alle für die Handlung wichtigen Indizien. Nachdem im Fokus die Geschichte des Charakters steht, sind Gesichter und Körper im Mittelpunkt der Einstellungen [3, S. 162].

Technik und Stil, und somit Zeit und Raum sind der Handlung untergeordnet. Sie erfüllen die Erwartungen des Rezipienten im Sinne von Realismus und Relevanz und sind bis zu einem gewissen Grad vorhersehbar. Beispielsweise in einer Agentur werden Schreibtische und Computer erwartet. Diese können für die Handlung wichtig sein, indem auf einem Arbeitsplatz ein wichtiges Dokument geschrieben wird [3, S. 157].

Eine häufige Alternativform stellt die *Art-Cinema Narration* [3, S. 205-273] dar. Diese kann als Gegenstück zur klassischen Narration betrachtet werden. Sie zeichnet sich durch die Vermeidung von Konsistenz und Zielgerichtetheit der Erzählung aus.

Die Grenzen zwischen der objektiven Realität und der Gedankenwelt der Charaktere verschwimmen. Auch außer-diegetische, narrative Kommentare mischen sich in die Realität [3, S. 162]. Darunter fallen Eingriffe, welche weder zur einen noch zur anderen Welt gezählt werden können. Beispielsweise das plötzliche Stoppen der Filmmusik oder ein ungewöhnlicher Kamerawinkel [3, S. 209].

Hauptaugenmerk liegt an der Darstellung eines psychologischen Effekts und seine Auslöser und Folgen. Dieser Prozess ist höchst persönlich und subjektiv. So wird vor allem eine objektive „Realität“ hinterfragt, angefangen damit dass Charaktere ihren eigentlichen Zweck anzweifeln. An der Stelle einer konsistenten, objektive Realität wird eine alternative, subjektive oder expressive dargestellt [3, S. 207]. Träume, Erinnerungen, Halluzinationen, Drogenräusche, und so weiter sind durch Bild oder Ton dargestellt. Genauso werden Raum und Zeit subjektiviert und inkonsistent. Raum und Zeit, und somit Stil und Technik sind der Psychologie der Charaktere unterworfen. Beispielsweise werden häufig Flashbacks verwendet und Lücken in der Handlung und der Realität konstruiert.

Auch der Zufall spielt eine wichtige Rolle – im Gegensatz zur Kausalität und Sinnhaftigkeit in klassischen Narrationen. Zufälligkeit kann der Auslöser der Handlung und aller weiteren Verläufe sein [3, S. 206].

*Parametric Narration* [3, S. 274–310] ist eine sehr seltene Form, vermutlich gerade deswegen, da sie leicht missinterpretiert werden kann. Parametrisch bezieht sich hierbei auf die Filmtechniken. Denn im Gegensatz zu den anderen Narrationsformen ist der Stil wichtiger als die Narration bzw. kann als losgelöst von ihr betrachtet werden. Die Gewichtung, ob Stil oder Narration im Vordergrund stehen, kann sich auch im Laufe eines Filmes wandeln,

je nachdem welche Bedeutungsebene in einer Szene wichtiger ist.

Beispielsweise bei kubistischen Bildern wird der visuelle Stil oftmals viel dominanter als das eigentliche Motiv wahrgenommen [67].

Stil ist somit unabhängig von der Handlung zu analysieren, da er weder als Realität fördernd noch als Unterstützung der Narration zu interpretieren ist. Genau dieser Aspekt wirft ein Problem der Interpretation auf, wie Bordwell betont. Der Zuschauer ist es gewohnt, Szenen als Ganzes zu interpretieren, jedoch muss hier Look und Handlung separiert voneinander betrachtet werden.

Ein Beispiel eines solchen mehrdeutigen Elements ist der „graphic match“: Dies bezeichnet das Wiederholen von Elementen wie Formen, Farben und Bewegungen in zwei sukzedanen Einstellungen [3, S. 280]. Ein solches Stilelement könnte „klassisch“ als Betonung der Ähnlichkeit der Objekte, Orte, Protagonisten, Begebenheiten und so weiter interpretiert werden oder aber als rein ästhetisches Element ohne weitere Bedeutung betrachtet werden. Da besonders die Wiederholung charakteristisch für diese Form ist und sich oftmals über den gesamten Film erstreckt, muss eine parametrische Narration wie ein narratives Gedicht oder Musikstück betrachtet werden – und genauso muss es auch interpretiert werden.

### 3.3 Welten

Der filmische Raum einer Animation (die Darstellung von Raum, Zeit und Kausalität) erzeugt wie bereits im Abschnitt 2.3 *Animated Worlds* ausgeführt eine eigene Welt. Diese kann verschiedene Funktionen erfüllen [12, S. 114]: Zum einen gibt sie die geografische Beziehung der gezeigten Räume vor (wo befindet sich etwas, wie groß ist der Raum/wie lang eine Strecke, usw.). Weiters ist sie der Rahmen, in dem die Handlung stattfindet. Als solche hat sie erheblichen Einfluss auf die Narration.

#### 3.3.1 Wahrnehmung und Vorstellung

Die Welt stellt den Rahmen aller Dinge dar. Sie gibt die Bedingungen vor, mit denen Charaktere konfrontiert sind, stellt zusätzlich die Umgebung dar, in der der Protagonist (möglicherweise) aufgewachsen sind, lebt und agiert, und definiert die Kräfte, die auf alles einwirken. Ryan Pierson beschreibt dies folgendermaßen [19, S. 10]:

a world must work as a structural invariance that defines what kinds of actions may take place within it.

Pierson weist hier bereits daraufhin, dass, um die Welt zu verstehen, eine Beständigkeit oder Stabilität dieser notwendig ist. Der Rezipient muss die Möglichkeit haben, die Welt verstehen zu können. Ändern sich die Naturgesetze oder der Raum laufend und unvermittelt, fällt es schwer die Welt

geistig zu fassen – und weiterführend die Handlung zu verstehen. Weiters muss zwischen Elementen unterschieden werden, die relevant für die Handlung sind, und denen die nur ein möglicherweise rein dekoratives Stilmittel sind.

Der Rezipient sollte eine Vorstellung davon entwickeln können, was möglich sein kann, um eine korrekte Erwartung an die Handlung stellen zu können. Vergleichbar ist dies mit dem Genre eines Films oder einer Animation: An eine Komödie stellt der Betrachter andere Anforderungen als an einen Avantgardefilm. Durch gewisse Charakteristiken wird der Rezipient auf das spezifische Genre hingewiesen. Aufgrund einer medial erworbenen Erfahrung ruft er oder sie die Regeln und Logiken dieser Genre-Welten auf und mit diesen wird eine gewisse Erwartungshaltung aufgebaut. Wird das Genre zu stark missachtet, kann das als unplausibel empfunden werden.

Animationen besitzen meist kein Genre oder kein genau definierbares. Oftmals wird „Animation“ an sich als Genre angegeben, wenn Animation als Unterkategorie von Film betrachtet wird, wie bei der online Filmdatenbank IMDb [68]. Dies mag für Blockbuster-Animationen möglicherweise ausreichen, da diese meist einem ähnlichen Konzept folgen.<sup>3</sup> Für Kurzanimationen muss eine andere Art der Typisierung gefunden werden, da es eine Vielzahl an unterschiedlichen Realisationen gibt. Diese Arbeit schlägt daher die Kategorisierung anhand der animierten Welt vor, welche in Kapitel 5 *Kategorisierung* ausführlich behandelt wird.

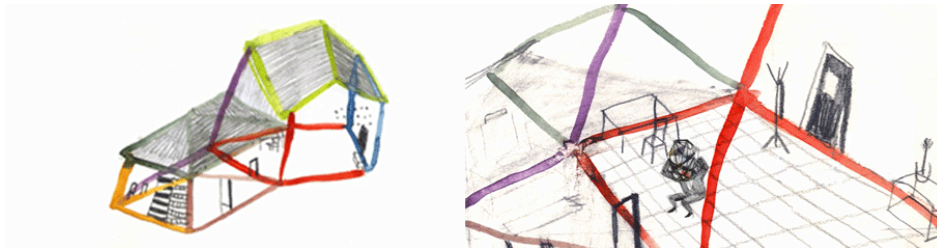
Diese Kategorisierung ist unabhängig von dem visuellen Stil; eine sehr reduzierte Ästhetik mit Strichmännchen kann genauso eine realistische Welt darstellen, wenn sie dementsprechend präsentiert wird. Ebenfalls wie eine fotorealistische Darstellung nicht zwingend für eine glaubhaft, logische Welt sprechen muss (siehe auch Abschnitt 3.1 *Filmischer Realismus*). Gerade diese Kontraste bzw. Widersprüche sind es, die Animationen so spannend machen.

Ein Beispiel für eine reduzierte Animation ist APRIL 21 [27] von Jessica Poon. Hier ist die Welt eine leere, weiße Fläche, auf der Linien einen dreidimensionalen Raum vorgeben. Die Kamera nimmt zum Teil sehr extreme Winkel an und blickt beispielsweise den Hauptcharakter von unter den Bodenfliesen an. Da im Raum auf Schatten und das Schraffieren von Flächen verzichtet wurde, wirkt der Raum oftmals sehr flach oder unkonkret. Der handgezeichnete Wasserfarben-Stil verstärkt diesen Effekt. Der Raum ist nicht genau definierbar, da kaum Objekte im Raum verteilt sind, die zur Orientierung dienen könnten, außerdem ändert sich die Umgebung unmerklich nach manchen Schnitten.

Dennoch lässt dieses Gewirr an Linien eine Räumlichkeit, sowie eine logische Welt erahnen. Suzanne Buchan beschreibt diesen Effekt bezogen

---

<sup>3</sup>Federführend sind hier große Animationsstudios wie PIXAR, DISNEY und SONY PICTURES.



**Abbildung 3.1:** Szenen aus APRIL 21 von Jessica Poon [27].

auf zweidimensionale Animationen folgendermaßen [5, S. 20–21]:

the worlds that conventional 2D animation represents do not have a corollary in our lived experience. We do understand them through spatial and cultural clues and can imagine what the referents represent through the suggestions made by the image.

Dies ergibt den (pauschalen) Gegenschluss: Je unrealistischer die Welt, desto mehr kann möglich sein. Denn umso loser die Verbindung zur realen Welt oder zu einer Realität sind und desto unklarer die Darstellung ist, umso weniger Erwartungen und gar „Vorurteile“ kann der Rezipient gegenüber der Welt aufbauen. Jedoch, wie Buchan hinweist, kann dies dem Verständnis entgegenwirken. Der Künstler muss sich dies bewusst sein.

In Animationen wird so meist die umgekehrte Vorgehensweise gewählt und ausgehend von einer Narration eine Welt geschaffen. So kann je nach den Anforderungen der Handlung die Umgebung gestaltet, verformt und wenn notwendig auch zerstört werden. Schließlich ist alles vom Künstler selbst geschaffen (im Gegensatz zu Realfilm). Die Welt kann also als instabil, wandelbar und schlussendlich auch als variabel betrachtet werden. Variabel ist sie in dem Sinn, dass sie nicht mehr eine gegebene Kraft ist, der sich untergeordnet werden muss, und somit sind Weltkonzepte auch untereinander austauschbar.

Als Beispiel dient wieder APRIL 21: Hier ordnet sich der leere Raum der Handlung unter. Je nach Gefühlslage des Protagonisten ändert sich auch die Umgebung. So wird der Raum in den verzweiferten Momenten des Protagonisten schwarz gefärbt und am Ende streift die Welt ihre surreale, diffuse Struktur ab und wird zur Feier des Sieges des Protagonisten „real“ und farbenfroh. Diese Instabilität des Raumes stört die Lesbarkeit der Animation jedoch nicht. Die wandelnde Welt drängt sie sich nicht in den Vordergrund, sondern unterstützt durch Änderungen die Handlung. In dem Fall von APRIL 21 ist sie mehr als Erweiterung der Psyche des Hauptcharakters anzusehen. Der Fokus liegt auf dem Protagonisten, denn er stellt das einzige sich bewegende Ding dar und ist meist im Zentrum des Filmbildes, wohingegen der Raum durch seine Leere und Detailarmut im Hintergrund verbleibt.

Aufgrund der konstanten weißen Farbe scheint der Raum dennoch immer der gleiche zu bleiben. Auch wenn nicht ersichtlich ist, wo genau sich der Charakter befindet, so ist gewiss, dass er innerhalb des Hauses bleibt.

Wie gerade angedeutet ist die Wahrnehmung der Welt stark von der Kamera beeinflusst. Diese gibt den Rezipienten vor, *was* sie von der Welt *wann* und auch *wie* sehen können. Dabei kann immer nur ein kleiner Teil der Welt gezeigt werden, denn diese erstreckt sich (üblicherweise) weit über den Bildausschnitt hinaus [19, S. 10]. Der Hauptteil des Universums befindet sich sozusagen im Off-Screen, also in jenem Bereich, dessen Existenz vom Zuschauer angenommen wird, jedoch sich nicht im Bild befindet (siehe Abschnitt 4.2.3 *Offspace*). Hinweise auf diese äußere Welt gibt der Sound und zuvor stattgefundene Kameraschwenks. Verlässt eine Figur das Filmbild auf einer Seite, wird angenommen, dass sich dieser noch immer in derselben Welt befindet, jedoch schlicht in einem Bereich, der aktuell nicht sichtbar ist. Dies gilt auch für Animationen, obwohl den Rezipienten bewusst ist, dass es sich um eine solche handelt und es keine tatsächliche Welt und vor allem kein Universum außerhalb des Gezeigten gibt.

Auch in APRIL 21 findet sich dieser Effekt. Wie zuvor beschrieben weist die Animation einen sehr reduzierten Stil auf: Der Figurengrund ist vollständig einfarbig und meist weiß. Nur offensichtlich analog erstellte Linien zeichnen Räumlichkeiten und den Charakter auf die monochrome Oberfläche; eine Wohnung ist zu erkennen. Der Hauptcharaktere befindet offensichtlich im Vorzimmer vor der Tür um das Haus zu verlassen. Da die Wände durchsichtig sind, sollte die Außenwelt sichtbar sein, stattdessen wird jedoch nur eine weiße Fläche gezeigt. Allein die Existenz der Tür und das Bild einer Frau weisen sehr stark auf eine Welt außerhalb der Wohnung hin. Am Ende öffnet der Protagonist die Tür und eine Straße ist zu sehen. Abschließend weist Vogelgezwitscher und Fahrzeuggeräusche zusätzlich auf eine weitere Umgebung hin, die jedoch nie von der Kamera gezeigt wird.

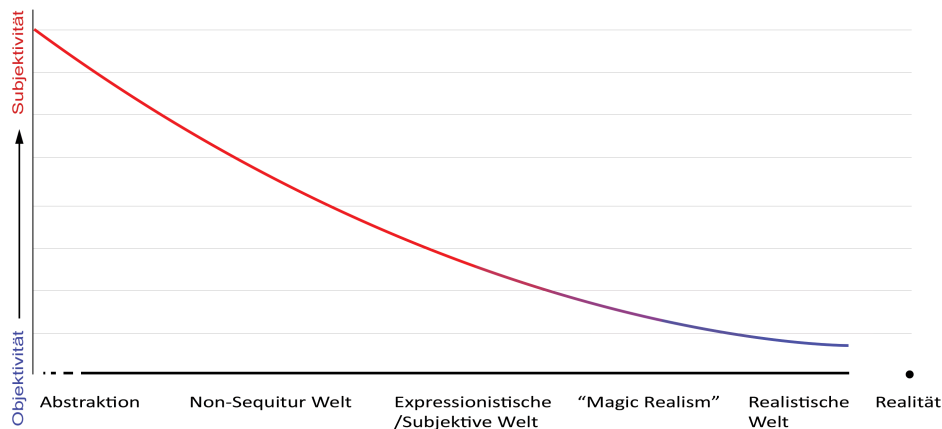
### 3.3.2 Realitätsarten

Je nach konstruierter Welt gelten andere Gesetzmäßigkeiten. Bei APRIL 21 wird beispielsweise eine mehr surreale Gedankenwelt dargestellt. Abweichungen zur Realität, wie wir sie kennen, sind plausibel und als Teil der Welt annehmbar.

Wird die Welt nach Art der Realität, die erzeugt werden kann, betrachtet, so kann folgender Graph gezeichnet werden, wie in Abbildung 3.2 ersichtlich:

An seinem einen Ende befindet sich die tatsächliche Wirklichkeit, die weder durch Animation noch Film erreicht werden kann. Am anderen Ende steht die Abstraktion, also stark abstrakte Welten. In ihnen ist die Realität derart reduziert und demontiert, dass sie nicht mehr zu erkennen ist. Dadurch ist alles möglich wie das beliebige Zerbersten und Fusionieren der





**Abbildung 3.2:** Die verschiedenen Arten von Realismus beginnend bei der Realität bis hin zur Abstraktion. Die Realität kann nie erreicht werden, da jede Darstellung vom Menschen beeinflusst ist. Diese Subjektivität nimmt immer mehr zu je weniger Realitätsbezug besteht.

Elemente.

Zwischen diesen Polen liegen mehrere Abstufungen. Diese sind nicht so einfach zu benennen, da die Übergänge zwischen ihnen als fließend betrachtet werden können. Im Folgenden wird versucht eine sinnhafte Unterteilung dieses Graphen zu finden und Weltarten zu beschreiben, die für diese Arbeit relevant sind.

Der Wirklichkeit am nächsten steht die realistische Welt. Hier gelten die gewohnten Naturgesetze, reale Zeit, Raum und Kausalitätszusammenhänge (siehe Abschnitt 5.2.1 *Der Realität imitierende Raum*). Wie bereits erwähnt, verlangt eine realistische Vorstellung keine fotorealistische Darstellung, da alles im Kopf des Rezipienten geschieht. Im Gegenteil könnte eine sehr wirklichkeitsgetreue Visualisierung Erwartungen hervorrufen, die sehr leicht durch Fehler oder Im-Perfektionismus enttäuscht werden kann und so zu einem weniger realistischen Eindruck führen könnten als eine reduziertere Animation.<sup>4</sup> Eine zweifelhafte Animation kann somit unrealistischer als eine unverhüllt fantastische wirken [8, S. 160].

Als nächstes kommt eine eher unbekanntere Kategorie, welche als *Magic Realism* bezeichnet wird [16]. Dies ist eine Realität, die ihre Wurzeln in unserer Wirklichkeit hat, jedoch mit traditionellen Film-Strukturen bricht. Sie stellt eine Verbindung zwischen einer realistischen Welt und einer Fantasiewelt dar. Beide sind derart miteinander vernetzt, dass die Realitäten kaum voneinander zu unterscheiden sind. Dies hat auch eine Auswirkung auf Raum, Zeit und die Identität der Charaktere, was in eine schwer zu definierende und mehrdeutige Darstellung dieser resultieren kann. Beispielswei-

<sup>4</sup>Dieser Effekt wird auch durch das *Uncanny Valley* Phänomen beschrieben.

se können Charaktere mehrere Persönlichkeiten aufweisen, welche genauso ineinander verschwommen sind wie die Welt um sie herum [16, S. 300].

Dazu mischen sich Elemente, die weder sinnstiftend noch relevant für die Handlung sind: Non-sequiturs oder „magische“ Faktoren. Unter ersteres fallen unlogische Handlungen oder Folgerungen, wie Dialoge die keinen Sinn ergeben. Magie ist ein wesentlicher Bestandteil dieser Welt und daher auch namensgebend für sie. Charaktere akzeptieren sie als Teil der Welt ohne sie groß zu hinterfragen [16, S. 301].

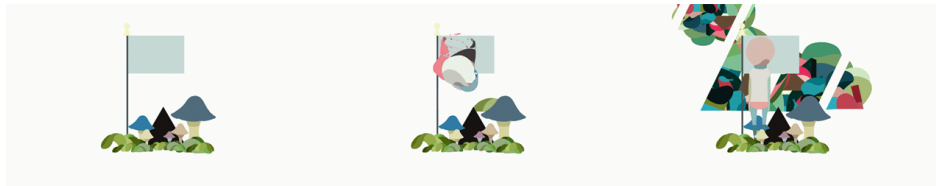
Als Beispiel nennen Manisha und Maitreyee Mishra die Animationsfilme von Satoshi Kon [16]. Bei all seinen Filmen kann eine Mischung aus einer alternativen mit der realen Welt beobachtet werden. Beispielsweise in *PERFECT BLUE* [40] ist es eine Mischung mit Internet und Wahn, in *MILLENNIUM ACTRESS* [38] mit Erinnerung und Film, und in *PAPRIKA* [39] vor allem eine Durchdringung mit Traum.

Etwas weniger realistisch sind surreale und expressionistische Welten. Diese stellen eine vollständig mentale Welt dar, in der das subjektive Empfinden im Vordergrund steht. Für Grodal ist der Unterschied zwischen physikalischen, realen Objekten und einer „interior world of dreams, thoughts, and memories“ [8, S. 169] die Art der Aktionen, die stattfinden können. In einer realen Welt können reale Objekte mittels physikalischer Kräfte manipuliert werden. In einer nur mental existierenden Welt sind diese Kräfte machtlos; Nur der Geist kann die Welt verändern [8, S. 169]. So kann sich der Protagonist auch selbst im Weg stehen – bzw. seine oder ihre Gefühle dem Verstand.

Weiters bezeichnet Grodal eine Realität als traumhaft, wenn die Handlung stark emotional aufgeladen ist, unkontrollierte, also freie Assoziationen auftreten und eine starke Abweichung von klassischen Darstellungen zu beobachten ist [8, S. 133]. Dies trifft auch auf Art-Cinema Narrationen nach Bordwell zu, von der diese Kategorie abgeleitet ist (siehe Abschnitt 3.2.2 *David Bordwells Narrationsmodell*).

Ein Beispiel für eine stark expressionistische Welt ist die Animation *OBVIOUS CHILD* [61] von Stephen Irwin. Allein der visuelle Look erinnert an einen Traum. Die Bilder flimmern und scheinen permanent überbelichtet. Zudem umgibt eine schwarze Vignette jedes Bild. Ein Erzähler verleiht eine ungewöhnliche Distanz zu den zum Teil sehr makaberen Darstellungen, genauso wie eine sehr friedliche, klassische Musik die Handlung ad absurdum treibt.

Die Protagonistin raucht zwischendurch eine die Farbe wechselnde Zigarette, welche auf einen möglichen Drogenrausch hinweisen könnte, denn die Handlung ist stark durchzogen mit surrealen Ereignissen und Elementen. So sieht ein Hase mit Hemd merkwürdige, undefinierbare optische Abnormalitäten in einem Baum, besitzt die Protagonistin keine Augen und erscheint vermehrt ein Gottähnliches Wesen während der Handlung. Welche Darstellungen der „Realität“ entsprechen, also Teil einer objektiven Welt sind und



**Abbildung 3.3:** Von links nach rechts ist die Entstehung einer menschenähnlichen Figur zu sehen [43, T=00:00:13].

welche nur Traum oder Wahn entspringen, ist nicht unterscheidbar. Die gesamte Welt scheint ein (Alp-)Traum zu sein.

In diesem Abschnitt wurde eine Welt beschrieben, die sehr nah an der Realität ist bzw. sich stark an ihr orientiert, eine Welt, die eine Mischung aus Realität und Fantasie darstellt, eine in der die Fantasie bzw. die Subjektivität vorherrscht und nun wird eine Kategorie erläutert, in welcher alle Verbindungen zur Realität zufällig oder zusammenhangslos sind. In dieser Arbeit wird sie „Parametrische Welte“ nach der parametrischen Narration von Bordwells Beschreibung oder „Non-Sequitur Welt“ genannt. Hier werden gewohnte Objekte als Elemente verwendet, jedoch ohne einen Kontext zu ihrer Bedeutung zu haben. Sie scheinen sinnentleert aneinandergereiht zu sein. Der Stil ist vorherrschend, eine Geschichte wird nur bedingt erläutert.

Beispielsweise LAND (2013) [43] von Masanobu Hiraoka zeigt abstrakte Formen, in verschiedenen Farben, die sich ineinander wandeln. Betont durch die Soundeffekte erinnern die Verwandlungen an Flüssigkeiten oder Farben, die sich gegenseitig überdecken. Scheinbar zufällig ergeben sich dabei Figuren oder erkennbare Elemente. Diese sind sehr reduziert und bestehend aus mehreren geometrischen Figuren aufgebaut.

So scheinen Pilze aus dem Boden zu wachsen, sowie eine Fahne, aus der eine Person erscheint [43, T=00:00:13]. Dieser scheint durch einen Wald zu gehen. Als er oder sie einen Baum mit einem Stab „ansticht“, zerbricht die dargestellte, real wirkende Welt und löst in tausenden kleinen Luftblasen auf. Zwischen dem Spiel mit den Formen und Farben sind mehrere Lebewesen oder Objekte erkennbar. Vielleicht wird sogar eine Narration erzählt, doch durch das ständige Zerbrechen, Vermischen und Wandeln der Objekte ist sie kaum zu verstehen. Wie Assoziationsketten ergeben sich bekannte Bilder aus den Formen.

Eine „abstrakte Welt“ geht noch einen Schritt weiter und reduziert alle Bezüge zur Realität, wie wir sie kennen. Dies kann sowohl auf formaler, akustischer und auch auf der Animationsebene geschehen. Hier steht die Form, Farbe und die daraus resultierenden, optischen Effekte und die Ästhetik im Vordergrund. Alle Assoziationen mit realen oder narrativen Elementen sind eher zufällig und ergeben sich größtenteils aus dem Wunsch des Betrachters ein Muster zu erkennen.

Ein Beispiel ist *RECTANGLE & RECTANGLES* [55] (1984) von René Jodoin. Wie bereits der Titel vermuten lässt, wird hier eine Abfolge an Rechtecken präsentiert. Diese wechseln sich in der Farbe ab und erzeugen so flimmernde optische Effekte. Unterstützt wird dies durch eine sehr schnelle Ablaufgeschwindigkeit. Die reduzierten Darstellungen sind so kaum fassbar. Untermalt wird dieses Farbenfeuerwerk durch eine sphärische, rhythmische Musik, die von den Bildern vollkommen autonom scheint.

### 3.4 Zusammenfassung

Realismus schaffen bedeutet eine (alternative) Realität zu erzeugen, die vom Rezipienten akzeptiert werden kann. Hierfür sollten Elemente vermeiden werden, die den Zuschauer aus der Geschichte/der Welt werfen können, um Konsistenz und Glaubwürdigkeit zu schaffen. Dies bedeutet nicht zwingend, eine Realität zu schaffen, die unserer gleicht, denn Realismus kann unterschiedlich wahrgenommen werden – besonders der Begriff „filmischer Realismus“ fand im Laufe der Filmtheorie unterschiedliche Bedeutung: So ist es die Angleichung an die menschliche Seh Wahrnehmung, die Erzeugung von Konsistenz durch eine geschlossene Inszenierung von Raum, Zeit und Kausalität oder die Imitation von Wirklichkeit.

Eine Art von Realismus kann auch durch die Handlung eines Films erzeugt werden. Je nach Art der Erzählung, Narration und Genre geht der Rezipient mit anderen Erwartungen an die Animation heran. Diese bieten einen gewissen Spielraum für den Künstler oder auch die Möglichkeit durch das Missachten Spannung zu schaffen.

An die erzeugte Welt einer Animation werden unterschiedliche Anforderungen gestellt: Einerseits stellt sie die Rahmung dar, in der die Handlung stattfindet, und gibt so die „Regeln“ vor, was möglich und unmöglich ist in dieser Welt. Im Realfilm wurden seit jeher Möglichkeiten gesucht, um diese Grenzen zu brechen. In Animationen wird umgekehrt oftmals versucht die Realität zu simulieren oder zumindest ein alternatives Konstrukt aufzubauen. Da jedes Element der Animation vom Künstler selbst geschaffen wird, kann die Welt der Narration untergeordnet beliebig nach den Bedürfnissen der Handlung geformt werden. Dies erzeugt eine Instabilität des Raums. Auf diese Weise kann die Welt verschiedenste Funktionen einnehmen: Sie unterstützt, umgibt und ortet die Handlung oder kann gar als Charakter agieren.

Animation bietet die Möglichkeit eine Vielzahl an Weltarten zu kreieren. Zwischen einer der Realität nachahmenden und einer absoluten Abstraktion ist alles möglich. Da Animationen von Grund auf von Menschen geschaffen werden, sind Verweise auf die Realität unvermeidbar. Dies kann durch eine möglichst objektive Darstellung geschehen, durch die Visualisierung subjektiver Vorstellungen oder den Versuch mittels Zufälligkeit jegliche Verbindung

zu Bekannten zu brechen.

Trotz der unterschiedlichsten Realisationen von Animationen gibt es selten welche, die durchgehen als sinnentleert betrachtet werden können. Dies liegt an der Angewohnheit des Menschen Sinn in und Beziehungen zwischen den Gezeigten Elementen herstellen zu wollen.

## Kapitel 4

# Inszenierung von Raumzeit

Bei dem Konsum einer Animation werden viele Elemente der animierten Welt vom Rezipienten automatisch akzeptiert. Besonders die Rahmung durch Raum und Zeit wird als gegeben vorausgesetzt und als konstant angenommen, obgleich kein wirklicher Raum existiert und die Zeit(-folge) künstlich erzeugt wird.

### 4.1 Filmische Wahrnehmung

Der Mensch ist es gewohnt bei Betrachtung einer Zeichnung das Dargestellte zu interpretieren und Bedeutung zu assoziieren, anstatt die gemalten Striche rein als Striche auf einer Oberfläche wahrzunehmen. So wird beispielsweise eine perspektivische Zeichnung auf einer zweidimensionalen Fläche als dreidimensionaler Raum gesehen, der faktisch nicht existiert. Dasselbe Prinzip trifft auch auf Bewegtbild zu. Ein Schnitt wird ad hoc verstanden, eine Abfolge von Bildern als Bewegung oder zeitliche Abfolge interpretiert [12, S. 10]. Ohne diesem Phänomen wären Animationen nicht möglich.

Bordwell beschreibt die menschliche Wahrnehmung als das ständige Vergleichen mit verschiedenen Vorstellungen, die der Mensch von der Welt hat [3, S. 32]. Diese „Schemata“ [3, S. 31] sind angelernt, also durch die eigene Erfahrung im Laufe des Lebens gewonnen. Es gibt grundsätzliche Schemata, die für alle Menschen gleich sind, wie das Erkennen einer vertrauten Person. Andere sind stark individuell und andere innerhalb der Kultur und Gesellschaft gebildet. Diese Annahmen über die Welt sind der ständigen Überprüfung mit der Realität unterworfen, und somit auch dem Wandel von Mode, Zeit und Gesellschaft. Ein anschauliches Beispiel hierfür ist die perspektivische Wahrnehmungen. In verschiedenen Kulturen und unterschiedlichen Zeiten wurden andere Perspektiv-Vorstellungen favorisiert. Diese spiegeln sich besonders in der Kunst wieder [3, S. 104f].

Durch die Schemata hat der Mensch also gewisse Erwartungen an seine Umgebung. Dies gilt genauso auf das Rezipieren eines Filmes. Bord-

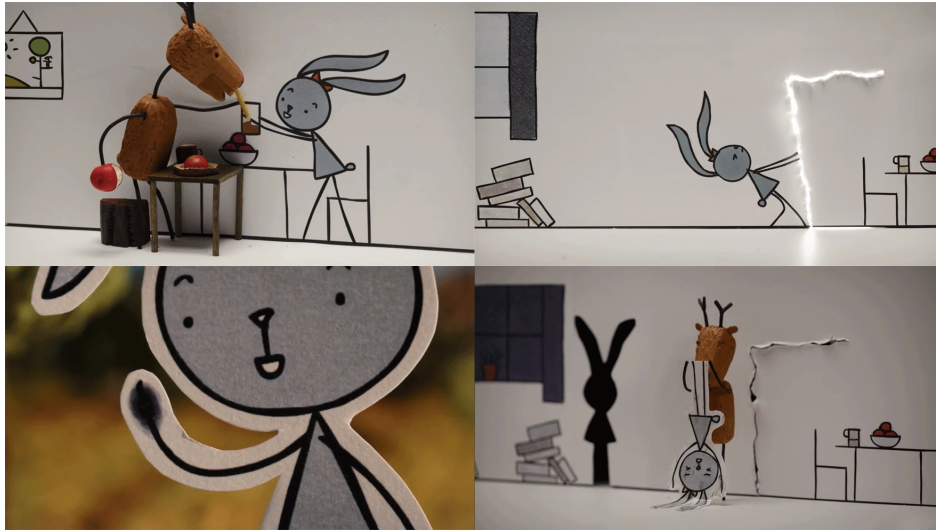
well zergliedert diese in vier Motivationen.<sup>1</sup> Zum einen wird überprüft, ob das Gesehene nicht der Logik, die aus dem eigenen Leben des Rezipienten stammt, widerspricht. Verhalten sich Protagonisten und Objekte „natürlich“ und reagieren „realistisch“ oder scheinen sie „künstlich“ und irritieren den Betrachter? Weiters wird nach Relevanz für die Narration gesucht, um die Handlung bestmöglich nachvollziehen und interpretieren zu können. Gewisse Erwartungen entstehen auch durch das Genre. Das Erkennen eines jenen ist durch den wiederholten Filmkonsum angelernt [3, S. 34ff]. All diese Erwartungen kann der Film erfüllen, aber auch absichtlich brechen.

Bei Animationen müsste der Aspekt, ob das Gesehene den Erfahrungen aus dem eigenen Leben entspricht im Normalfall wegfallen, da sich der Rezipient über die gänzliche Konstruktion, also Künstlichkeit des Gesehenen bewusst sein müsste: Die beispielsweise gezeichnete Tasse ist nur eine Zeichnung, wodurch keine Schwerkraft auf sie einwirken kann, und sie keine wirkliche Masse besitzt, und so weiter. Dennoch lässt sich der Rezipient vollends auf das Dargestellte ein. Das Symbol für „Tasse“ ruft Erinnerungen und Erfahrungen an eine reale Tasse hervor. Und diese sagen aus, dass Tassen aus einem harten, aber zerbrechlichen Material bestehen, durch die Schwerkraft beeinflusst sind und sich nicht durch eigene Kraft bewegen können. Dies wird im ersten Moment auch vorausgesetzt, jedoch kann diese Vorstellung auch problemlos revidiert werden, sollte sich die exemplarische Tasse in der Animation anders verhalten – sofern diese Anomalie konsequent und im Rahmen der fiktiven Handlung plausibel ist.

Eine Animation, die sich besonders mit dieser Ambivalenz zwischen symbolischer Darstellung und Realität auseinandersetzt, ist *RABBIT AND DEER* (2013) [54] von Péter Vác. Hier wird mit einer zweidimensionalen, gezeichneten Animation begonnen. Einer der Charaktere findet einen Weg auch die dritte Dimension zu betreten, wodurch er in einen Raum gelangt, indem sich die vorherige, flache Welt auf einem Papierblatt aufgezeichnet befindet [54, T=00:06:33]. Alle Elemente in dieser plastischen Welt sind durch Stop-Motion-Technik mit Puppen und gebastelten Gegenständen dargestellt. So kann sich der nun zur Puppe gewordene Hirsch von der Papierwelt entfernen, während der noch gezeichnete Hase auf der Ebene gefangen bleibt [54, T=00:07:25]. Von Außen kann der Hirsch nun nicht mehr auf die Objekte der zweidimensionalen Welt direkt zugreifen, da sie für ihn nur Bilder sind. Es ist ihm jedoch möglich auf das Papier zu zeichnen; diese Zeichnungen werden für den zweiten Charakter am Papier Realität und verwendbar. Beispielsweise zeichnet der Hirsch am Ende der Animation heißen Kakao in das Glas des Hasen [54, T=00:14:43]. Um den gezeichneten Charakter mit in die dreidimensionale Welt zu nehmen, schneidet er diesen buchstäblich aus

---

<sup>1</sup>Die folgenden von Bordwell definierten Eckpfeiler, nach denen filmische Narrationen vom Betrachter untersucht werden, werden im Abschnitt 3.2 *Narration* genauer beschrieben.



**Abbildung 4.1:** Szenen aus RABBIT AND DEER (2013) von Péter Vác. Der Hirsch steht als dreidimensionale Figur außerhalb der gezeichneten Welt. Diese kann er durch Hineinzeichnen manipulieren [54, T=00:14:43], wohingegen der Hase auf dem Papier keinen Einfluss auf die plastische Welt hat [54, T=00:07:25]. Als Papierausschnittsich kann er sich in der „realen“ Welt bewegen, besitzt aber dennoch die Eigenschaften einer Zeichnung und ist durch Wasser löschbar [54, T=00:09:53] und flach [54, T=00:11:05].

der Papierleinwand heraus, wodurch sich der Hase – obgleich er eine Zeichnung ist – als flaches Papierstück im Raum bewegen kann [54, T=00:08:05]. Schlussendlich bleibt der Hase jedoch eine Zeichnung in der anderen Welt: Wind kann das Papier, auf dem er gezeichnet ist, wegwehen und Regentropfen seine Umrisslinien verwischen [54, T=00:09:53].

## 4.2 Inszenierung von Raum

Um eine Idee von Räumlichkeit zu schaffen gibt es unterschiedliche Möglichkeiten. Da sich Animationen aus einer Abfolge von Einzelbildern zusammensetzen, können sowohl Techniken von der Malerei und Fotografie, sowie auch von Realfilm angewandt werden. Animation bietet die Freiheit, jene aufgebauten Räume jederzeit wieder in sich zusammenfallen zu lassen und beliebig zwischen Drei- und Zweidimensionalität zu wechseln.

### 4.2.1 Räumlichkeit im Einzelbild

Die Komposition eines zweidimensionalen Bildes kann dem menschlichen Auge eine Räumlichkeit vortäuschen. Bereits durch eine Überlappung von Formen kann ein Davor und Dahinter definiert werden. Findet eine Staffe-



lung von mehreren Elementen statt, die nach hinten kleiner werden, ist ein Tiefen-Eindruck geschaffen.

Eine klassische Art der Raumschaffung ist das Setting zentralperspektivisch zu verzerren. Hierfür muss ein Punkt definiert werden, zu dem alle Formen hinstreben. Dies erzeugt optische Effekte wie das Verjüngen von Gebäuden und Straßen, die am Horizont zusammenlaufen: Die Illusion eines Raumes, der nach hinten oder vorne strebt.

Farben haben eine subjektive Wirkung. Sie erzeugen Assoziationen und können so das Gefühl von Kälte oder Wärme vermitteln oder mit dem entsprechenden Kontext als aggressiv oder freundlich interpretiert werden, und so weiter. Durch die Kombination komplementärer oder unterschiedlicher Farben kann eine Tiefenwirkung erzeugt werden: Blaue, dunkle und ungesättigte Farben streben im Kontrast zu warmen, grellen und gesättigten Farben in den Hintergrund, während sich die anderen abheben [3, S. 114]. Ein ähnlicher Effekt kann auch mit anderen Gegensätzen erzeugt werden wie Detailgrad, Tiefenschärfe, Größe oder Bewegung.

Eine wichtige Rolle spielt auch die Lichtgestaltung (sofern die Animation mit Lichteffekten arbeitet). Licht kann Objekte gruppieren und sie so einer Ebene, also Vorder-, Mittel- oder Hintergrund, zuweisen. Objekte und Charaktere werden miteinander verbunden oder von anderen abgegrenzt. Dies kann auch sehr subtil geschehen. Bereits ein geringer Unterschied kann Elemente in den Vordergrund rücken. Auf diese Weise kann der Fokus des Rezipienten subtil gelenkt werden.

Durch Schattenwurf und Reflexionen können die dargestellten Elemente Plastizität gewinnen – oder durch das bewusste Vermeiden eine flache Ästhetik erzeugt werden. Denn oftmals ist besonders in Kurzanimationen keine Dreidimensionalität erwünscht. So kann mit dem Raum gespielt und ein individueller Stil gestaltet werden.

#### 4.2.2 Räumlichkeit in der Sequenz

Ein stärkerer Tiefen-Eindruck kann durch Bewegung erzeugt werden. Sei es ein Charakter, ein Objekt oder die Kamera, die sich in den Raum hinein oder hinaus bewegt, bezeugt diese Aktion die vermeintliche Räumlichkeit.

#### Bewegung und Interaktion

Bereits ein sich um 360° Grad drehender Charakter in einem sonst einfarbigen Raum verleiht das Gefühl von Plastizität. Die Figur beweist, dass er von jeder Seite anders aussieht und keinen flachen, einseitig betrachtbaren Körper besitzt.

Bewegen sich Objekte oder Charaktere *im* Raum, ist dies bereits ein ausreichendes Indiz auf eine mögliche Räumlichkeit, auch wenn keine sichtbar ist. Durch die Interaktionen der Charaktere und Objekte werden die Grenzen

oder Eigenschaften eines Raumes aufgezeigt – vergleichbar mit Pantomime. Elemente stehen oder bewegen sich auf einem „Boden“, prallen an „Mauern“ ab, schwimmen im Raum (Hinweis auf Wasser) oder fallen im leeren Raum (Schwerkraft). Verändern sich die Figuren perspektivisch bei Bewegung in den Hintergrund (werden kleiner) wird eine Tiefe simuliert. Findet die Bewegung nur auf einer Ebene statt, so kann von einer frontalen Ansicht ausgegangen werden.

### Kamera

Die Kamera entstand aus der Tradition der Guckkästen, in der dem Zuschauer nur eine Öffnung geboten wurde, durch welche eine Bewegung betrachtet werden konnte. Der Zuschauer befand sich somit nie unmittelbar *in* der Handlung, sondern stets *davor*. Durch 3D, 4D und 5D Kinos<sup>2</sup> wird versucht den Rezipienten in das Geschehen, also den Film „hinein zu befördern“. In dieser Arbeit wird dieser Aspekt jedoch vernachlässigt und nur die Darstellung auf einer zweidimensionalen Ebene behandelt.

Rein durch Kamerabewegung kann eine Räumlichkeit simuliert werden, die es eigentlich nicht gibt. Genauso wie mit einem sich drehenden Gegenstand vor der Kamera, vermittelt auch eine Fahrt um ein Objekt dessen dreidimensionale Ausdehnung. Es wird bewiesen, dass das es mehrere Seiten und eine Ausdehnung im Raum besitzt. Gleichzeitig wird der Raum rundherum definiert und als tief und durch-wandelbar aufgezeigt.

Die animierte Kamera kann im Gegensatz zu jener in Realfilmen jede (un-)mögliche Position im Raum als Blickpunkt verwenden. Dadurch ist auch jede Kamerafahrt möglich – auch durch Materie hindurch [21, S. 120]. Dies ist nur erklärbar, wenn entweder die Objekte und der Raum durchlässig, also nur Projektionen sind, oder die Kamera keinen festen Körper besitzt. Bezogen auf virtuelle Kameras spricht Richter daher nicht von einer Kamera, die bewegt wird wie in (klassischen) Realfilmen, sondern von einer Bewegung der Umgebung vor der Linse [21, S. 119]:

Nicht der Weg durch den Raum wird choreografiert, geplant und erkundet – vielmehr ist es der Raum selbst, der alterniert und sich anpasst.

Richter nennt diesen Effekt die „Instabilität des Raumes“ [21, S. 120], denn jedes Hindernis und jeder Charakter kann durchdrungen werden, jede Position erreicht, beliebig zwischen Vogel- und Froschperspektive oder gar in eine Mikrokosmos-Ansicht gewechselt werden. Der Kamera scheinen keine Grenzen gesetzt, was wohl daran liegt, dass sie tatsächlich keinen physikalischen Körper besitzt. Die Animation ahmt die Filmkamera nach. Jedoch mit einer Freiheit, die die der realen Kameras bei weiten übertrifft.

---

<sup>2</sup>5D Kino bedeutet dreidimensionales Sehen mit bewegenden Sitzen (vierte Dimension) und Geruchseffekten.

So werden auch in Realfilmen oftmals auf virtuelle Kameras zurückgegriffen, indem Szenen-Sets mitsamt Schauspielern komplett digital erzeugt werden. Hier stellt sich die Frage, ob von diesen Formen noch als Realfilm oder schon Animation gesprochen werden muss. Von Sebastian Richter wird daher die Begrifflichkeit „Hybridfilm“ [21] favorisiert. In dieser Arbeit wird jedoch auf die Verbindungsmöglichkeiten von Realfilm mit Animationstechniken nicht weiter eingegangen.

In Animationen kann also nicht von einer (klassischen) Filmkamera gesprochen werden.<sup>3</sup> Es wird hingegen versucht den Eindruck einer Realfilmkamera zu simulieren oder zumindest auf dessen Repertoire an typischen Kameraeinstellungen und -fahrten zurückgegriffen. In 3D Software wie *Autodesk Maya* oder *Blender* wird sogar mit digitalen Kameras gearbeitet, die wie reale in der Szene positioniert und bewegt werden können. Somit muss abhängig von der Animationstechnik zwischen einer (fast) realen Kamera und einer fixierten, die sich einer sich transformierenden Welt gegenübersteht, unterschieden werden. Bei ersterer können die tatsächlichen Abstände zwischen den gezeigten Dingen dargestellt werden, da ein dreidimensionaler Raum existiert, durch den die Kamera bewegt werden kann. Bei der zweiten Variante können sich diese Abstände wandeln, da der Raum nur auf einer flachen Ebene simuliert wird. So können im 3D Raum Effekte wie eine Parallaxe durch das Verschieben der Kamera automatisch erzeugt werden, während mit einer fixierten Kamera die Elemente manuell entsprechend verschoben werden müssen.

Exemplarisch für eine besonders verblüffende Simulation der Kamera sind die Animationen der portugiesischen Künstlerin Regina Pessoa. Pessoa schuf drei eigenständige Animationen, welche jeweils mit anderer Technik erstellt wurden, jedoch eine sehr ähnliche Ästhetik aufweisen. *THE NIGHT* [60] stellt den ersten Teil der Trilogie dar und wurde durch Gravierungen auf Steinplatten erstellt. Für *TRAGIC STORY WITH HAPPY ENDING* [63] griff sie zu Papier und Tinte und für *KALI THE LITTLE VAMPIRE* [37] stieg sie schlussendlich von analoger zu digitaler Produktion um.

Alle drei zeichnen sich durch eine sehr freie Kamera aus, welche sich beliebig um die Protagonisten drehen kann. Trotz der analogen Techniken sind die Kameras gleichermaßen beweglich wie in der digital erzeugten, dritten Animation. Besonders *TRAGIC STORY WITH HAPPY ENDING* zeichnet sich durch eine sich laufend ändernde Kamera und großen Perspektivenwechsel aus. Im Gegensatz dazu wirkt der Fluss der Bilder in *KALI THE LITTLE VAMPIRE* sogar statischer, da die Kamera oftmals nur bewegungslos auf das Geschehen gerichtet. Der dreidimensional erstellte Raum brachte so

---

<sup>3</sup>Bei Stop-Motion und Pixilation werden nur einzelne Bilder aufgenommen. Typischerweise wird eine statische Kamera verwendet, vor der die Elemente bewegt werden (jedoch nicht zwingend). Im Gegensatz dazu wird bei Rotoscoping eine Filmkamera verwendet; durch die Überzeichnung oder Verfremdung der Bilder kann auch eine zusätzliche Kamerafahrt inszeniert werden.

zusätzliche Restriktionen im Gegensatz zu dem eigentlich nicht existenten, vollkommen manipulierbaren, analogen Raum. Dieser kann Bild für Bild neu erzeugt werden, während der andere einmal konstruiert wurde und nur virtuell „begangen“ wird.

### 4.2.3 Offspace

Offspace oder Offscreen Space [3, S. 119ff] bezeichnet den Raum, der sich außerhalb des Filmbildes befindet und dessen Existenz vom Zuschauer nur vorgestellt werden kann. Ein 360-Grad Schwenk in einem vermeintlichen Raum hilft dem Rezipienten eine konkrete Vorstellung der nach dem Schwenks nicht mehr im Bild befindlichen Räumlichkeit zu haben, jedoch muss dies nicht zwingend der Realität entsprechen. Bei Animationen kann meistens davon ausgegangen werden, dass es „nichts“ außerhalb der Bildränder gibt, da beispielsweise nicht weiter gezeichnet wurde bzw. sich der Bereich außerhalb des Papiers befinden würde.

Wie kann nun ein Bereich definiert und erzeugt werden, der visuell nicht gezeigt wird? Dies geschieht in der Animation durch die gleichen Mittel wie im Realfilm: durch Montage und Sound.

Ein Beispiel für eine Animation, in welcher verstärkt mit Offscreen gearbeitet wird, ist *EL EMPLEO* [33] (2008) von Santiago Bou Grasso. Hier finden viele Teile der Handlung außerhalb des Sichtfeldes des Rezipienten statt. Die Kamera ist häufig statisch und der Hauptcharakter geht entweder in das Bild hinein oder verlässt das Filmbild in den offscreen. Was er vor oder nach Betreten des sichtbaren Bereichs tut, ist nur durch Sound angedeutet.

James Monaco unterscheidet unter geschlossener und offener Form des Bildraums [17, S. 170]. Als geschlossen bezeichnet Monaco den filmischen Raum, wenn Charaktere und Objekte nie den Bildraum in den Off-Bereich verlassen. Dies kann der Fall sein, wenn es einerseits keinen gibt, weil der Raum nicht größer als das gezeigte Bild ist, oder die Kamera ständig den Charakteren folgt. Eine offene Form hingegen bedingt das Hinaustreten der Elemente. So sind diese für kurze oder lange Zeit nicht mehr sichtbar, aber möglicherweise noch akustisch vernehmbar.

## 4.3 Sound

Im Gegensatz zu Realfilm muss bei Animationen stets ein „Asynchronismus“ angenommen werden. Kracauer verwendet diesen Begriff für Geräusche, die „in der Realität nicht gleichzeitig vorkommen, dennoch im Film zusammengebracht werden“ [14, S. 188]. Dies trifft auf fast alle Animationen zu, da diese nicht in der Ablaufzeit aufgezeichnet werden, da entweder einzeln erstellte Bilder aneinandergereiht oder digitale Szenen tonlos gebaut und Zeit-

aufwendig gerendert werden.<sup>4</sup>

Ton wird somit stets separiert von den Bildern aufgenommen oder erzeugt und im Nachhinein hinzugefügt. Entweder wird Ton durch natürliche Geräusche nachgeahmt werden („Foley“) oder vollends künstlich erzeugt. Denn beispielsweise gezeichnete Lebewesen oder Objekte haben weder eine echte Sprache noch erzeugen sie tatsächlich Geräusche. Wenn eine gezeichnete Tasse in einer Animation auf den Boden fällt, so würde kein Geräusch erklingen. Aus dem einfachen Grund, da keine Tasse existiert und auch keine echte Bewegung, da es sich nur um eine Abfolge von einzelnen Bildern handelt. Dennoch nimmt der Zuschauer automatisch ein klirrendes Geräusch an bzw. erwartet es, obwohl er sich der Tatsache auch bewusst ist, dass es sich nur um die Zeichnung einer Tasse handelt. Die aus dem Alltag gewonnene Logik zusammen mit der symbolischen Bedeutung als Keramiktasse verlangt einen entsprechenden Ton. Dem kann entsprochen oder sich bewusst widersetzt werden.

Sound unterstützt vor allem die Wahrnehmung des Raums, indem eine Atmosphäre, eine Raumkulisse geschaffen werden kann, die rein visuell nicht möglich wäre. Während sich das Bild vor dem Zuschauer befindet, breitet sich Ton um diesen oder diese aus. Durch Ton kann leichter in die Welt „eingestiegen“ werden. Sie erzeugt automatisch Assoziationen von Orten, die nicht gezeigt werden müssen.

Ein animierter Kurzfilm, der Raum fast hauptsächlich durch den Sound bildet, ist MICKI [47] (2014) von Alexander Lahl und Izabela Plucinska. Diese Stop-Motion-Animation wurde aus Plastilin gemacht; die Narration wird durch einen Erzähler erläutert.

Der sichtbare Raum ist aus weißem Material geformt, welches auf einer Fläche entsprechend aufgetragen und eingefärbt wurde. Das eigentlich flache Plastilinbild simuliert auf diese Weise eine Perspektive und Tiefe, die eigentlich nicht existiert. Pro Szene wird ein anderer statischer Hintergrund dargestellt, vor dem die Charaktere agieren. Die einzige Bewegung findet durch die Kamera statt, welche auf die Fläche hinzoomt oder sich parallel an ihr vorbei bewegt, und durch die animierte, schwarze Knetmasse. Diese stellt wahlweise die Umrisslinien von Objekten oder Charakteren dar. Auch das Licht bewegt sich wie Scheinwerfer über die Ebene.

Aufgrund der Sound-Atmosphäre wird trotz des bewegungslosen Raums eine große Welt angenommen. Dieser besteht aus realen Aufnahmen von den umgebenden Geräuschen. So wird zu Beginn die statische Darstellung eines Hauses durch scheinbar weit entfernten Wind, Hundegebell und Wassergeräuschen umrahmt. Nur das Vogelgekrächze und deren Flügelschlag ist durch die schwarze Knetmasse auch visualisiert worden. Diese fliegen in

---

<sup>4</sup>Die Ausnahme ist unter anderem Rotoscoping, wo das Material synchron mit Ton aufgezeichnet werden kann. Oftmals wird ein zusätzlich verfremdender Effekt gewünscht und der natürliche Sound entfernt oder neu synchronisiert.



**Abbildung 4.2:** Eine Szene aus MICKI (2014) von Alexander Lahl und Izabela Plucinska [47, T=00:03:02]. Die schwarzen Figuren bewegen sich, während das weiße Plastilin statisch bleibt. Das in der Intensität abnehmende Licht auf den Laternen erzeugt zusätzliche Tiefe.

den Hintergrund [47, T=00:00:23]. Eine Fahrt mit dem Zug wird sehr reduziert durch mehrere Fenster und zwei Abteiltüren visuell dargestellt. In zwei Fenstern sind die Protagonisten sichtbar. Die Kamera oder der Plastilinzug bewegt sich aus dem Bild [47, T=00:01:19]. Obgleich das Gezeigte nicht sofort auf einen Zug schließen lässt, so erzeugt der Sound eines abfahrenden Zugs augenblicklich diese Assoziation. Im letzten Drittel ist nur noch in kurzen Sequenzen gezeigt, was sich in der Handlung abspielt. Die Kamera verharrt starr auf einem Ausschnitt, während die Charaktere handeln; der Erzähler bleibt ebenfalls einer genaueren Beschreibung der Geschehnisse schuldig. Die einzige Information ist die, dass die Protagonisten bei ihrer Flucht über die Berliner Mauer entdeckt wurden und vor dem Wachpersonal davonlaufen müssen. Nacheinander werden folgende Einstellungen gezeigt: Scheinwerfer streifen über den Boden, Wachmänner laufen mit Waffen nach links, die Rezipienten mit einer Leiter nach rechts. Währenddessen sind eine Sirene, Hundegebell, Schritte und Schüsse zu hören – welche die hektische und bedrohliche Atmosphäre der Situation bilden.

Da Ton stark auf subjektiver Ebene arbeitet, kann die Emotionalität der Handlung oder die Atmosphäre der Welt stark unterstützt werden. So nimmt sie auch Einfluss auf die Wahrnehmung der Dauer. Eine hektische Musik kann eine Szene noch schneller erscheinen lassen oder langsame, gediegene diese entschleunigen. Auch keine Musik oder keinen Ton zu wählen, hat immense Auswirkung auf die Wahrnehmung des Rezipienten. Absolute Stille ist der Mensch nicht gewohnt, jede Tätigkeit erzeugt Geräusche.

Durch Wegfallen dieser Kommunikationsebene wird der Fokus mehr auf das Gezeigte gelegt.

Bilder können verschieden interpretiert werden. Dies hängt vom Betrachter, dem Kontext und vielen anderen Kriterien ab. Beispielsweise der „Kuleschow-Effekt“ besagt, dass ein und dasselbe Bild durch das als nächstes oder zuvor gezeigte Bild unterschiedlich wahrgenommen wird [12, S. 22]. Einer Person mit neutralen Gesichtsausdruck wird so in Verbindung mit einem Teller Suppe Hunger zu geschrieben, während ein nachfolgender Sarg dasselbe Gesicht als traurig deuten lässt.

Musik ruft meist dieselbe Emotionalität hervor. Ein Stück kann als fröhlich, gehetzt oder traurig bezeichnet werden. Durch die Kombination mit einem Bild oder einer Sequenz kann so auch die Emotionalität übertragen werden [11, S. 287]. Der Sound wirkt viel stärker auf subjektiver Ebene, dass das Bild Lügen gestraft wird, beispielsweise eine Szene aus einem Horrorfilm kann durch eine fröhliche, dümmliche Musik zur Komödie gemacht werden.

Durch entsprechende Töne kann auch eine zukünftige Handlung vorwegnehmen. Während eine freundliche Blumenwiese gezeigt wird, beginnt eine düstere Musik und weist auf eine mögliche Gefahr hin, die sich möglicherweise bald zeigen wird. Somit kann Sound unabhängig von Schnitt Trennungen und Verbindungen herstellen. Beispielsweise kann eine Traumsequenz oder wie gerade beschrieben ein emotionaler Wechsel der Narration eingeleitet werden. Oder über den Schnitt hinweg eine Unmittelbarkeit zwischen Einstellungen erzeugt werden, indem Geräusche oder Musik unbeeindruckt der Bildzäsur weiter klingen.

Zusammenfassend kann Ton Emotion, eine zusätzliche Information oder Bedeutung übertragen. Hierdurch kann in der Vorstellung des Rezipienten eine Räumlichkeit geschaffen werden, die weit über das hinausgeht, was durch das Bild gezeigt wird.

## 4.4 Montage

Die Montage stellt das wohl mächtigste Werkzeug im Film dar. Das gefilmte Material kann beliebig gekürzt und zusammengefügt werden. Je nach Technik bietet die Animation dem Künstler die Möglichkeit auch auf sie zu verzichten. Häufig kommen animierte Kurzfilme als „One-Shots“ vor, das heißt, es findet über die gesamte Länge der Animation kein Schnitt statt.

Bei Realfilmmaterial ist ein Schnitt nur schwer zu vermeiden, da das gefilmte Material üblicherweise mehr Zeit beinhaltet, als für einen Abendfüllenden Film verwendet werden kann; außerdem ist die Filmsprache durch Montage bereits derart etabliert, dass sie vom Rezipient automatisch verstanden wird. One-Shots wirken im Realfilm hingegen oftmals befremdlich.

Durch Schnitt kann die Aufmerksamkeit des Betrachters gelenkt werden. Der Künstler entscheidet, wann was gesehen wird. Alles, was gezeigt wird,

hat eine Bedeutung [20, S. 109]. Für Jacques Rancière bedeutet Montage, die Reduzierung der vielzähligen, sinnlichen Wahrnehmungen und der zu kommunizierenden Ideen auf eine wahrnehmbare Einheit [20, S. 25].

Montage ist ein Vorgang des Auswählens, Reduzierens und Komprimierens, und vor allem ein ästhetisches Mittel. Abhängig von der Technik ist es für Animationen nicht notwendig oder gar möglich Material auf diese Art zu sichten. Bei den meisten Animationstechniken gibt es keine reale Kamera und somit kein gefilmtes Material. Beispielsweise bei gezeichneten Animationen werden Raum, Charaktere und Objekte nur in einer Ansicht arrangiert, die möglicherweise eine Kameraansicht simuliert. Die Bilder werden dann beispielsweise nur abfotografiert. So können nach Belieben auch Schnitte „gezeichnet“ oder künstlich erzeugt werden, obwohl kein Material geschnitten werden muss. Der Künstler kann sich bei Animation somit bewusst für Montage bzw. deren künstliche Nachahmung und der klassischen Montagetricks entscheiden. Diese erlauben es, jederzeit Sprünge in Raum, Zeit und Narrationssträngen vorzunehmen und werden vom Rezipienten als erfahrener Filmkonsument problemlos verstanden – und auch nicht hinterfragt.

Durch Schnitte kann ein Raum beliebig verlängert oder gekürzt werden. Ein klassisches Beispiel wäre folgendes: Eine Person geht aus das Filmbild in den Offscreen, woraufhin ein Schnitt passiert und sich dieselbe Person in einem anderen Zimmer befindet. Der Zuschauer akzeptiert diesen eigentlich sehr groben Einschnitt, der Betrug um den Weg von Raum A nach B wird nicht als solcher empfunden. Die Verbindung wird angenommen. Durch diverse Hinweise wird imaginiert, wie lang der Weg war, wie er zurückgelegt worden ist und wie viel Zeit es den Protagonisten gekostet haben könnte, um dorthin zu kommen.

Abstrahiert vom Kontext können folgende Regeln für Schnitt aufgestellt werden. Diese sind von Reinhard Kargl nach Anke-Lohmeiers Zehn-Punkte-Modell abgeleitet [11, S. 202f]: Sind Raum und Protagonisten vor und nach einem Schnitt dieselben und fast unverändert, so wird ein kontinuierlicher Zeitverlauf angenommen. Unterscheiden sie sich stark, beispielsweise sind die Charaktere sichtlich älter oder der Ort durch einen möglichen Jahreszeitenwechsel gezeichnet, so wird ein größerer Zeitsprung angenommen. Der Mensch interpretiert instinktiv die ihm dargebotenen Änderungen und kann eine ungefähre Zeitdauer zwischen den Einstellungen (vor und nach dem Schnitt) schätzen.

Sind die Figuren gleichgeblieben, jedoch der Ort anders, so wird ebenfalls ein größerer Zeitsprung angenommen, da automatisch eine Zeit, die die Charaktere gebraucht haben müssen, um vom ersten zum zweiten Raum zu gelangen, angenommen wird. Je nach Kontext kann so auch eine Rückblende erzeugt werden.

Ist der Schauplatz derselbe, jedoch die Protagonisten ausgewechselt, so wird ebenfalls von einem Zeitsprung ausgegangen. Aus demselben Grund



wie vorhin: Der Rezipient nimmt die Bewegung der Figuren an. Khouloki ist der Meinung, dass jeder Wechsel der Einstellung innerhalb einer Sequenz als Sprung in ein- und demselben Raum wahrgenommen wird. Es sei denn, es gibt Indizien, die auf eine andere Räumlichkeit hinweisen. Sind weder Raum noch Charaktere gleich geblieben nach einem Schnitt, so kann auch keine raum-zeitliche Beziehung zwischen den Einstellungen angenommen werden [12, S. 92f].

Eine besondere Form der Montage ist die *Kollisions-Montage* von Sergej Eisenstein. Hier werden zwei offensichtlich unabhängige Einstellungen sukzessive gezeigt. Aus diesem Konflikt, aufgrund der Unmöglichkeit eine direkte Verbindung herzustellen, ergibt sich ein neuer Gedanke [12, S. 18]. Dieser kann assoziiert werden. Diese Bildsprache wurde bereits im alt-japanischen Kabuki Theater angewandt. Hier ergibt die Kombination von zwei visuellen Elementen eine Bedeutung, die wiederum im Kontrast zu den gespielten Szenen steht. Beispielweise das Bild eines Auges, gefolgt von Wasser erzeugt die Bedeutung: Tränen, Weinen, Traurigkeit. Diese widerspricht der dargestellten Emotion des Schauspielers und entlarvt so dessen falsche Freude [20, S. 24]. Die Deutung dieser Art der kollidierenden Montage ist stark abhängig vom Kontext und dem Rezipienten. Denn die Verbindung zwischen den Bildern und die Bedeutung gibt schlussendlich der Betrachter.

## 4.5 Inszenierung von Zeit

Besonders der Animationsfilm bietet die Freiheit eine vollkommen künstliche Zeit zu erstellen, die sich von unserem realen Zeitempfinden unterscheidet. Diese erzeugt eine eigene Realität.

In Animationen wie auch in Realfilmen kann Zeit in verschiedene Arten unterschieden werden. Am bekanntesten ist die Aufteilung in Erzählzeit und erzählte Zeit. Ersteres steht für die Zeit, die benötigt wird, um die Geschichte zu erzählen. Im Falle einer Animation ist damit die Abspiel-Dauer gemeint. Die erzählte Zeit hingegen bezeichnet die Zeit, die innerhalb der Geschichte vergeht. Beispielsweise in einer drei minütigen Animation (Erzählzeit), kann das ganze Leben eines Charakters und somit mehrere Jahre (erzählte Zeit) geschildert werden.

Im Rahmen der erzählten Zeit kann die Reihenfolge von Ereignissen, deren Dauer und Frequenz frei manipuliert werden.

### 4.5.1 Reihenfolge

Das mächtigste Werkzeug um die Reihenfolge einer Abfolge zu manipulieren ist die Montage. Szenen können beliebig geteilt oder verkürzt werden; Durch das Aneinanderreihen zweier Sequenzen kann eine zeitliche Reihung vorgenommen werden. Meist wird die als erstes gezeigte Sequenz als vor der zweiten stattfindend angenommen. Dies ist stark vom Kontext und dem In-

halt und Aussehen der aneinandergereihten Elemente abhängig (für Indizien eines Nacheinanders siehe Abschnitt 4.4 *Montage*).

Allein die Tatsache, dass zwei Bilder nacheinander gezeigt werden, muss nicht zwingend auf eine chronologische Abfolge hinweisen. Auch eine Gleichzeitigkeit kann erzeugt werden. Dafür gibt es nach Bordwell folgende Möglichkeiten [3, S. 77]:

- *Crosscut*: Durch Schnitte von einer Szene zur anderen und wieder zurück zur ersten kann eine Gleichzeitigkeit dieser beiden Handlungen aufgezeigt werden. Allein durch den letzten Rückschnitt wird bewiesen, dass die erste Handlung noch immer zur gleichen Zeit stattfindet. Hier ist natürlich der Kontext und die Inszenierung wichtig. Wären die Charaktere beim letzten Zurückschnitt plötzlich älter oder würden sie offensichtlich in unterschiedlichen Jahreszeiten leben, so würde keine direkte Gleichzeitigkeit angenommen [3, S. 77].
- *Splitscreen*: Werden beide Szenen tatsächlich gleichzeitig auf der Leinwand oder dem Bildschirm gezeigt, dann wird von einem „Splitscreen“ gesprochen. Beide Sequenzen teilen sich den Bildraum [3, S. 77]. Üblicherweise ist die Grenze vertikal in der Mitte gezogen. In Animationen, sowie auch in Realfilm-Komödien wird oftmals mit dieser Ansicht gespielt und ein ineinandergreifen ermöglicht.
- *Offscreen sound*: Während im Bild eine Handlung gezeigt wird, kann im Ton eine andere akustisch dargestellt werden. Der Rezipient nimmt automatisch an, dass die nicht sichtbare Handlung im selben Moment außerhalb des Bildraums stattfinden muss [3, S. 77]. Auch diese Inszenierung ist wieder stark vom Kontext abhängig, denn das Gehörte kann auch als Erinnerung oder Vorstellung des Charakters interpretiert werden.
- *Sound overlap*: Wenn eine akustische Überlappung von den Geräuschen zweier Handlungen stattfindet, wird genauso eine Gleichzeitigkeit angenommen [3, S. 77]. Anders ist dies mit der Überlagerung von visuellen Elementen. Die Handlungen finden zwar offensichtlich zur gleichen Zeit statt, aber da dies nicht natürlich stattfinden kann, dass ein Bild halbtransparent über einem anderen liegt und der Rezipient dies nicht aus dem klassischen Kino gewohnt ist, wird dieser Effekt mehr als ästhetisches Stilmittel angesehen.

Neben einem Nacheinander und einer Gleichzeitigkeit können auch „flashbacks“ und „flashforwards“ inszeniert werden [3, S. 77]. Hierfür ist vor allem der Kontext wieder Bedeutungstifter. Erst dadurch kann der Rezipient eine Reihung verstehen.

Auch Bild und Ton können zeitlich getrennt sein, obgleich sie gleichzeitig stattfinden [3, S. 77]. Das Gezeigte kann der Vergangenheit angehören, indem beispielsweise ein Erzähler im Jetzt eine Erinnerung wiedergibt. Umgekehrt kann ein Medium im Jetzt eine Vision von der Zukunft haben, welche

mit Sound dargestellt ist.

#### 4.5.2 Dauer

Zeit kann in empfundene, subjektive Zeit und tatsächliche, objektive Zeit unterschieden werden, wie bereits im Abschnitt 2.1.2 *Raum- und Zeitperspektive* ausgeführt. Während die tatsächlich verstrichene Zeit exakt gemessen werden kann und somit als universell angesehen werden kann, ist die subjektive Zeit jene, die durch den Rezipienten individuell empfunden wird. Etwas kann länger oder kürzer erscheinen als es tatsächlich ist, und auch von verschiedenen Menschen unterschiedlich wahrgenommen werden. Szenen, in denen kaum etwas passiert, werden als „langweilig“ und gedehnt wahrgenommen. Ist eine Szene hingegen sehr Abwechslungs- und Handlungsreich, so erscheint sie „kurzweilig“ und gerafft [2, S. 21]. Hierbei spielt auch die Filmmusik eine bedeutende Rolle (siehe Abschnitt 4.3 *Sound*).

Bordwell nennt mehrere Möglichkeiten um die Dauer zu verlängern oder zu verkürzen [3, S. 82f.]. Durch das Einfügen von zusätzlichen Shots kann eine eigentlich kurze Dauer gestreckt werden. Beispielsweise die Handlung wird aus verschiedenen Blickwinkeln aufgenommen. Durch das unauffällige aneinanderreihen kann so dieselbe Handlung verlängert werden. Oder während der Handlung werden Szenen eingefügt, die etwas anderes zeigen. Durch das regelmäßige zurückspringen zur Haupthandlung können diese wie Erinnerungen oder parallel stattfindende Szenen interpretiert werden.

Alternativ kann die Framerate der Aufnahme erniedrigt werden, wodurch Einzelbilder länger gezeigt werden. Wird die Zeit zu sehr gedehnt, kann die Dargestellte befremdlich wirken. Wie im Traum oder einer Schwerelosigkeit (Weltraum, Wasser) schaffen es Charaktere nicht sich fortzubewegen. Ein Beispiel für gestauchte Zeit ist *UHRSUPPE* (2010) von Remo Rauscher [64]. Diese Animation stellt einen Zusammenschnitt von Bildern aus „Google Street View“ dar und zeigt einen Freeway. Wie in einem Traum fährt der Betrachter die Straße entlang: Die Bilder sind leicht unscharf aufgrund der Qualität des „Street Views“, und somit nicht in allen Details ersichtlich. Das besondere Charakteristikum der Animation stellt die niedrige und wechselhafte Framerate dar. Der Betrachter erhält so den Eindruck nicht vom Platz kommen zu können, da die Autofahrt immer wieder am Fortlauf gehindert wird; Die Kamera bewegt sich in stockenden Bewegungen vor und zurück, was ein permanentes Zittern erzeugt. Der Betrachter hat das Gefühl, nicht vorankommen zu können, da der Weg durch die Straße vorgegeben klar ersichtlich ist, jedoch die Kamera aus unersichtlichen Gründen kaum weiterzukommen scheint.

Auch das ständige Wiederholen einer Tätigkeit kann Langeweile erzeugen. Beim ersten Sehen ist der Betrachter noch aufmerksam, sobald die Wiederholung bemerkt wird, verliert die Sequenz an Wichtigkeit und somit Relevanz.

Hingegen um die Dauer einer Animation zu verringern, können die gegenteiligen, der bereits genannten Tricks angewandt werden: Eine Handlung kann stark zusammengeschnitten werden, sodass nur noch die Essenz der Tätigkeit gezeigt wird; oftmals reicht auch nur die Andeutung einer Tätigkeit, um diese erkennen zu können: Eine typische Handbewegung oder entsprechende Geräusche können im Rezipienten die richtigen Assoziationen auslösen. Oder das Geschehnis wird von Charakteren nur erzählt oder durch Texteinblendungen beschrieben. Text wird gerne zu Beginn eines Filmes oder Animation verwendet, um kurz die Vorgeschichte der nun folgenden Narration zu erzählen oder Ort und Zeit zu definieren. In Kurzanimationen sind Text-Inserts eher selten. David O'Reilley verwendet sie bewusst, um eine Künstlichkeit zu erzeugen. Etwa in PLEASE SAY SOMETHING [53] wird gleich zu Beginn ein vermeidliches Testbild präsentiert, welches von fünf hinunter zählt. Dieses selbst designte und für Animation eher ungewöhnliche Zwischenbild findet sich öfter zwischen den Handlungen und bezeichnet eine sinnhafte Zäsur. Zudem wird auch Bild füllend oder über der Handlung Texte wie „and later“, „50 years later“ und „7 weeks later“ eingeblendet, welche auf das Vergehen einer bestimmten, längeren Zeitspanne hinweisen.

Werden mehr Einzelbilder in der Sekunde gezeigt, bedeutet das die Stauung der Zeit. Genauso wie die Zeitlupe erzeugt das Zeitraffer einen unnatürlichen Eindruck, jedoch ist der Mensch schnellere Darstellungen mehr gewohnt, da sie gerne für ästhetische Time Lapse Aufnahmen in Werbungen und Natur-Dokumentationen verwendet werden.

#### 4.5.3 Fallbeispiel: Virgil Widrichs *tx-Transformation*

Wird von einer vierdimensionalen Raumzeit ausgegangen, wie sie von der Relativitätstheorie beschrieben wird, dann müsste es möglich sein, Ereignisse nicht nur in ihrer zeitlichen Abfolge darzustellen, sondern auch in ihrer räumlichen. Virgil Widrich präsentierte auf der Expanded Animation 2013 den *tx*-transform von Martin Reinhard [72]. Das Verfahren lässt sich sehr einfach auf analoge Weise mit ausgedruckten Einzelbildern einer Sequenz erklären. Die Bilder werden wie in einem Buch in der Reihenfolge ihrer zeitlichen Abfolge übereinandergestapelt. Der Stapel spannt nun eine dreidimensionale Ebene mit zwei Achsen auf: Die zeitliche Abfolge ist vom ersten bis zum letzten Bild des Stapels abzulesen und kann durch das sukzedane Abspielen bzw. Ansehen dieser sichtbar werden. Die räumliche Bewegung des Objektes ändert sich auch von Bild zu Bild und findet beispielsweise von links nach rechts statt. Nun wird die Zeit- mit der Raumachse getauscht, indem durch diesen Stapel von Seiten von einer Seite beginnend Streifen herausgeschnitten werden. Jeder Streifen wird zu einem Bild zusammengefügt und stellt so ein Frame entlang der räumlichen Achse dar. Jedes dieser collagierten Bilder enthält einen Teil von den Ausgangsbildern und damit von jedem Zeitpunkt einen Streifen. Somit kann jeder zeitliche Moment, der sich an einem Ort

abspielt, gleichzeitig dargestellt werden.

Folgende Ergebnisse sind nun zu betrachten:

- Sich bewegende Objekte sind sichtbar, statische Objekte unsichtbar bzw. derartig verfremdet, dass sie nicht zu erkennen sind.
- Rotiert ein Objekt vor der statischen Kamera, sind alle Seiten des Objekts gleichzeitig zu sehen. Sie sind aufgeklappt.
- Wird die Kamera bewegt, so sind alle Objekte, die in die Gegenrichtung wandern, verzerrt dargestellt.

Grundsätzlich sind die Ergebnisse verfremdete Sequenzen. Die beweglichen Motive sind erkennbar, bewegen sich jedoch mehr fließend fort, indem sie von einer zur anderen Seite wandern ohne die gewohnten Laufbewegungen zu machen. Die statischen Objekte wie zum Beispiel eine Stadt im Hintergrund werden zu einfachen Linien im Hintergrund. Dies ergibt sich daraus, dass immer nur ein Teil der Stadt, also nur derselbe Streifen aneinandergereiht pro Einzelbild gezeigt wird. Denn das Abspielen der Bilder findet nicht pro Zeiteinheit, sondern pro „Raumeinheit“ statt. Bei einem gewöhnlichen Film wird der gesamte Raum pro Zeit gezeigt, während hier die gesamte Zeit pro Raumeinheit dargestellt wird.

Eine narrative Animation, die mittels tx-transformer erstellt wurde, konnte im Rahmen der Recherche nicht gefunden werden. Für eine solche Art müsste ein komplettes Umdenken erfolgen. Das Ergebnis wäre sonst eine eher abstrakte Animation, die aber durch interessante Formen und neue Bilder besticht.

## 4.6 Zusammenfassung

Bereits der Titel dieses Kapitels *Inszenierung von Raumzeit* weist darauf hin, dass in Animation Raum und Zeit erzeugt wird. Oftmals findet eine Nachahmung der realen Raumzeit statt und Stilmittel von Realfilm werden kopiert.

Das Wahrnehmen des Rezipienten funktioniert mittels Vergleiche mit der eigenen Erfahrung. Die Umgebung wird nach gewissen Mustern erkannt und so diverse Erwartungen vorausgesetzt. Umso weniger diese erfüllt werden, desto mehr Anstrengung muss in das Verstehen der Animation gesetzt werden.

Eine eigentlich nicht existierende Räumlichkeit kann in der Animation einerseits im Einzelbild durch die gleichen Techniken wie in der Malerei erzeugt werden. Stärker noch definiert Bewegung einen Raum. Vergleichbar mit Pantomime können so Charaktere oder Objekte eine Räumlichkeit erzeugen, auch wenn diese nicht sichtbar ist.

Auch durch Kamerabewegung kann eine Welt erkundet werden. Im Falle von Animationen sind dies meist keine realen Kameras, sondern wiederum simulierte. So ist es oftmals der Raum, der eine Bewegung und einen Aus-

schnitt wie in klassischen Realfilmen vorgibt. Dies führt zu einer „Instabilität“ des Raumes.

Wichtig für die Wahrnehmung einer Welt ist der Off-Screen und der Sound. Beide können einen Raum erzeugen, der weit über das Gezeigte hinaus geht.

Montage ist das wohl mächtigste Werkzeug im Realfilm. In Animationen hat der Künstler die Freiheit, klassische Montage anzuwenden oder nicht. Montage ermöglicht es gleichermaßen Raum und Zeit zu erweitern, zu strecken, zu komprimieren, abzubrechen – also Zeitstränge und Räume beliebig zu verbinden oder zu trennen. So können Handlungen komplett neu arrangiert werden.

Raum und Zeit können von Grund auf neudefiniert werden. So sind Experimente wie der tx-Transformer möglich. Denn Animation bietet dem Künstler eine gesamte Welt zu erzeugen, deren Naturgesetze unter seiner oder ihrer Kontrolle stehen.

## Kapitel 5

# Kategorisierung

Es ist schwierig eine einheitliche Definition für Animation zu finden, da es unzählige Realisierungsformen gibt. Dies liegt an der Vielzahl an Techniken, Medien und Stilen, die verwendet werden können.

Animationen zeichnen sich allgemein durch einen hohen Grad an Imagination aus. Der Rezipient muss glauben (können), was durch die Animation erzeugt wird: Die Charaktere und den Raum, seien sie auch noch so abstrakt dargestellt, müssen als solche erkannt und ihnen ihre fiktiven Handlungen und Eigenschaften zugestanden werden. Die gebotene Welt muss akzeptiert werden, sonst kann die Animation nicht als solche verstanden werden.

Als direktes Gegenteil zu Animation wird oftmals Realfilm angeführt, da hier eine stärkere Verankerung mit der Realität besteht. Durch den vermehrten Einsatz von Visual Effects verschwimmen jedoch auch hier immer mehr die Grenzen zwischen Realität und Fantasie.

In diesem Kapitel wird daher versucht eine Kategorisierung speziell für Kurzanimationen zu finden, die unabhängig von formalen Eindrücken und Realitätsgrad ist. Diese basiert auf den konstruierten filmischen Räumen von Animationen. Die Theorie geht davon aus, dass nachdem diese animierten Welten erst in der Vorstellung des Rezipienten entstehen, gleiche Weltkonzepte durch unterschiedliche Techniken, Medien und Stile konstruiert werden können.

### 5.1 Bestehende Theorien

Die folgenden Abschnitte beschäftigen sich mit bereits bestehenden Kategorisierungen. Exemplarisch wurden unterschiedliche Herangehensweisen ausgewählt, welche vorgestellt und kritisiert werden.

### 5.1.1 Torben Grodals Wahrnehmungsmodell

Torben Grodal hat sich stark mit der Wahrnehmung von Animationen beschäftigt. Obgleich der Rezipient die ihm gebotene Welt akzeptiert, wird sehr wohl zwischen Realität und Fiktion unterschieden. Nach Grodal werden die gezeigten Elemente automatisch der realen, einer „exterior hypothetical“ oder einer „interior mental world“ zugeordnet [8, S. 158].

Aus der realen Welt stammen beispielsweise Puppenanimationen [5, S. 32]. Hier werden Objekte aus der Realität verwendet, welche künstlich durch Animation belebt werden. Durch die Kombination von real und Fantasie wird eine eigene Zwischenwelt erzeugt [4, S. 21]. Trotz möglicher, unnatürlicher Bewegungen werden sie aber als unserer Welt zugehörig identifiziert.

Nur in der Hypothese existierende Welten sind beispielsweise zweidimensionale Animationen [5, S. 32]. Hier ist direkt keine Verbindung zu realen Objekten gegeben. Jedoch werden reale Objekte simuliert bzw. durch Symbole beispielsweise Zeichnungen „repräsentiert“ und vom Rezipienten als die dargestellten Elemente angenommen.

Die innere, mentale Welt steht für Elemente aus Träumen, der Erinnerung und der Vorstellung. Grodal nennt als Voraussetzung um eine Welt zu verstehen, eine Geschlossenheit von Raum, Zeit und Kausalitätszusammenhängen [8, S. 135] (siehe Khouloki in Abschnitt 3.1.2 *Wsewolod Pudowkin, Rayd Khouloki - Geschlossenheit*). Dem Rezipient muss die Welt verständlich, konsistent und vollständig erscheinen. Ist sie unberechenbar und „fehlerhaft“, so wird beispielsweise von einer Traumwelt ausgegangen. Denn alles in einer solchen mentalen Welt kann einer beliebigen Manipulation durch die Vorstellung unterworfen sein – wohingegen Objekte der realen Welt nur durch physikalische Kräfte verändert werden können [8, S. 160]:

a fairy-tale, which in some senses is quite ‘unrealistic’ will be perceived as possessing symbolic realism if the subjects are able to act; whereas, other quite realistic stories are perceived as ‘fantastic’ or ‘dreamlike’ if the ‘subjects’ of the stories are unable to do so.

So ist für Grodal der Beweis einer realen oder realistischen (hypothetischen) Welt im Gegensatz zu einer mentalen, imaginären nur dann gegeben, wenn sich die Charaktere und Objekte auf physikalischer Weise bewegen und verhalten können.

Alle Elemente, die weder einer realen, hypothetischen oder mentalen Welt zugeordnet werden können, bekommen einen „ambiguous“ [8, S. 158] Status vom Rezipienten (dt. mehrdeutig, nicht eindeutig definierbar).

Grodals Kategorisierung scheint sehr gut zu funktionieren, wenn klassische Animationen sortiert werden sollen: Puppentrick, Pixilation und Stop-motion arbeiten vorwiegend mit realen, physikalischen Körpern. Alle digital wie analog gezeichneten Animationen erzeugen eine hypothetische Welt;



wirken Charaktere und Objekte einer Welt traumhaft oder unwirklich in ihren Handlungen und Bewegungen, kann unabhängig der Technik von einer mentalen Welt gesprochen werden.

Schwieriger wird dies mit Hybriden- oder Mischformen. Es kann fast mit jeder Technik jeder Raum erzeugt werden. So gibt es Puppenanimationen, die beliebig zwischen der realen und einer digitalen Welt wechseln können – diese lassen sich aber durch den optischen Eindruck nur unschwer voneinander unterscheiden.

Auch gibt es Animationen, die trotz einer traumhaft-wandelnden Welt, ihre Instabilität durch Wiederholung als Muster erkennbar machen und sich so als hypothetische Welt erkennbar geben. Traumelemente können als Teile der Realität etabliert werden. Wo liegt die Grenze zur mentalen Welt? Eine Vielzahl an Animationen müssten somit als mehrdeutig oder undefinierbar gelten, wodurch „ambiguous“ zu einer Art „Mülleimer“-Kategorie für verschiedenste Animationen wird.

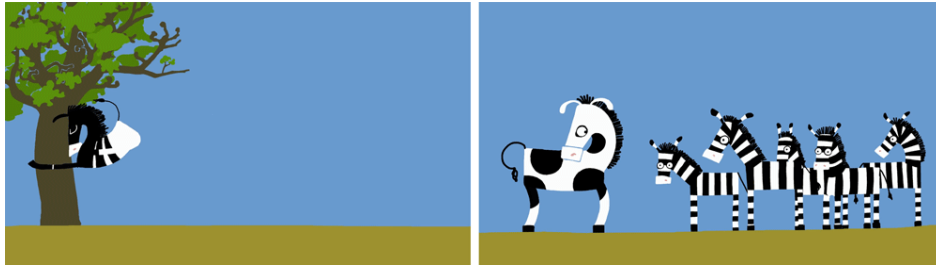
### 5.1.2 Bruce Blocks Raummodell

Blocks Raummodell bezieht sich auf Realfilm wie auch Animation. Die Hauptunterscheidungselemente sind die Platzierung und die Bewegung der Kamera sowie der Charaktere im Verhältnis zueinander [25, S. 215]. Hier unterscheidet Block in vier Basisräume [12, S. 113]:

#### Flat space

Dieser bezeichnet namengebend flach dargestellte Räume: Die Charaktere befinden sich ausschließlich auf einer Ebene und bewegen sich parallel zur Kamera. Die Kamera bleibt stets im selben Abstand von der Szenerie entfernt, kann aber auch in die Szene hineinzoomen, jedoch ohne einen Tiefeneindruck zu erzeugen [25, S. 215].

Ein sehr exemplarisches Beispiel ist ZEBRA von Julia Ocker (2013) [66]. Bereits der Stil dieser digital gezeichneten Animation ist sehr flach, indem auf Schattierungen verzichtet wurde und Charaktere und Objekte aus monochromen Flächen bestehen. Die Kamera blickt absolut frontal auf die Ebene und die Charaktere, auf perspektivische Verzerrungen wurde vollends verzichtet. Das Zebra bewegt sich stets in der gleichen Entfernung von der Kamera links und rechts durch das Filmbild. Der Körper des Tieres ist dabei nie von vorne oder hinten sichtbar, wohingegen sich der Kopf in alle Richtungen drehen kann. So ist zu Beginn der Animation nicht ganz ersichtlich, ob sich der Baum, gegen den das Zebra stößt, auch auf der gleichen Ebene befindet [66, T=00:00:15]. Einzig am Ende gibt der Größenunterschied zu anderen, gleichartigen Charakteren einen Hinweis auf die mögliche Tiefe des Raums [66, T=00:01:51].



**Abbildung 5.1:** Szenen aus ZEBRA von Julia Ocker (2013) [66]. In der ersten Abbildung befindet sich ein Element auf der gleichen Ebene wie das Zebra [66, T=00:01:51], im zweiten sind diese aufgrund des Größenunterschiedes als weiter hinten im Raum angedeutet [66, T=00:01:58].

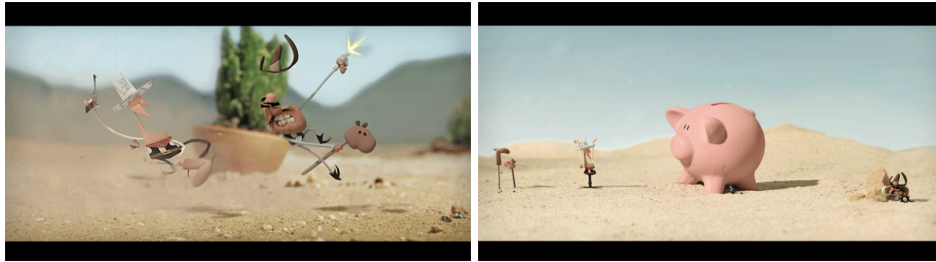
### Limited space

Dieser Raum hat sich aus der Verwendung von Multiplane Kameras in den frühen 1930er Jahren entwickelt. Hier wird mit mehreren Layern gearbeitet, die übereinander gelegt werden; auf jeder Ebene sind andere Objekte, häufig ist eine Aufteilung in Vorder-, Mittel- oder Hintergrund. Dies erlaubt es, nur die handelnden Charaktere zu verändern ohne beispielsweise den Hintergrund ständig neu zeichnen zu müssen. Durch die Abgrenzung können Charaktere nur mit Objekten und Raumelementen interagieren, die sich in ihrer Ebene befinden. Tiefe kann so durch den Abstand der Ebenen zueinander und Parallaxe Effekte erzeugt werden. Jedoch kann sich die Kamera nicht im Raum drehen [25, S. 217].

Ein modernes Beispiel ist der animierte Kurzfilm ROB ‘N’ RON (2013) [56] vom Animationsstudio „Tumblehead“. Hier wurde nicht mit Multiplane Kameras gearbeitet, sondern abgefilmte Räume mit digitalen Charakteren vermischt. Genauso wie in klassischen Cartoons von Disney wurde mit verschiedenen Ebenen gearbeitet. Beispielsweise „reiten“ die Protagonisten an Felsen und Tierskeletten im Vorder- und Bergen sowie Kakteen im Hintergrund vorbei, bis sie zu einem Sparschwein auf ihrer Ebene gelangen, das sie berühren und zerstören können [56, T=00:01:44]. Da die dreidimensionalen Charaktere erst nach der Aufnahme in das reale Set gegeben werden können, befinden sie sich stets auf einer eigenen Ebene zwischen den gefilmten. Der Anschein, dass sie sich auf derselben Ebene wie ein reales Objekt befinden muss durch Lichtsetzung, Interaktion, Größenverhältnisse und so weiter erweckt werden.

### Deep space

Indem sich Charaktere, Objekte und die Kamera auch in die Tiefe hinein oder hinaus bewegen können, stellt dieser Raum das Gegenstück zu flat space dar. Dies führt zu unterschiedlichen Größenverhältnissen, welche durch die



**Abbildung 5.2:** Szenen aus ROB ‘N’ RON (2013) vom Animationsstudio *Tumblehead* [56]. Der Bildaufbau teilt sich in Vorder-, Mittel- und Hintergrund [56, T=00:01:25]. Nur Objekte auf derselben Ebene können von den Charaktern beeinflusst werden, wie hier das Sparschwein [56, T=00:02:09].

Nähe oder Ferne zur Kamera entstehen. Die Kamera ist in diesen Szenarien viel freier als bei limited space, da sie sich nicht nur allen drei Achsen entlang bewegen kann, sondern auch Schwenks im 3D-Raum möglich sind [25, S. 220]. Exemplarisch für diese Kategorie sind fast alle klassischen 3D Animationen.

### Ambiguous space

Ambiguous space steht für alle Raum und Charakter Platzierungen und Bewegungen, die es den Rezipienten schwer machen, die räumliche Anordnung zu definieren. Die Kameraposition oder die Raumgeografie ist nicht eindeutig zu bestimmen [25, S. 223].

Im Gegensatz zu Grodals Kategorisierung ist Blocks unabhängig vom Realismus bzw. der Art der dargestellten Realität. Ausschlaggebend ist einzig der visuelle Eindruck. Die Technik spielt hierbei keine Rolle, da jeder Raum mit jeder Technik erzeugt werden kann, sofern die Kamera entsprechend agiert bzw. simuliert wird. So setzt diese Kategorisierung gewisse Kamerakonzepte voraus. Da sich gerade Animationen durch die freie Manipulierbarkeit von Welten, seien sie real oder künstlich erzeugt, auszeichnen, stellt sich die Frage, ob diese vier Kategorien ausreichend sind. Alle atypischen Darstellungen würden genauso wie bei Grodal (siehe Abschnitt 5.1.1 *Torben Grodals Wahrnehmungsmodell*) zu „ambiguous space“ gezählt werden müssen.

Zudem wird ausschließlich von einer visuellen Darstellung ausgegangen, denn auf eine Räumlichkeit, die durch Ton oder Off-Space erzeugt werden kann, wird in dieser Kategorisierung keine Rücksicht genommen.

#### 5.1.3 Rayd Khoulokis Raummodell

Khouloki unterscheidet eine Vielzahl an Räumen im Realfilm, welche sich von Shot zu Shot ändern können. Diese können in vier Hauptkategorien

sortiert werden, welche sich aus der Art der Wahrnehmung ergeben:

- Kognition,
- Emotion,
- Objektbezug und
- Bildkomposition.

„Objektbezogene“ Raumkonstruktionen bezeichnen Darstellungen, in denen entweder Personen und Objekte im Zentrum stehen oder deren Abwesenheit besonders inszeniert ist. Khouloki nennt als Räume dieser Kategorie „Figurenzentrierte“, „leere“ und „Detailräume“ [12, S. 114ff]. Das heißt Charaktere oder Objekte bzw. Teile von diesen sind im Vordergrund oder besonders groß im Kamerabild dargestellt – oder es wird auf ihr Fehlen durch eine besonders betonte Leere oder suchende Charaktere hingewiesen.

Im Fokus der Hauptkategorie „Bildkomposition“ steht das Arrangement der Objekte im Filmbild: Wird ein tiefer oder flacher Eindruck vermittelt, ist das Filmbild in eine oder mehrere Bildebenen aufgeteilt, und so weiter. Als Beispielflächen nennt Khouloki „planimetrische“, „tiefe“ und „weite Räume“, sowie auch „Bühnenräume“. Letzteres setzt sich gemäß Blocks Definition des limited space aus einem Vorder-, Mittel- und Hintergrund zusammen und lässt den Protagonisten nur in seinem Bereich agieren. Die Handlungen scheinen wie auf einer Bühne oder in einem Guckkasten für die Ansicht aus einer Richtung gestaltet zu sein [12, S. 118].

„Emotion“ steht für Raumkonstruktionen, die im Betrachter unweigerlich Gefühle hervorrufen. Dies sind starke positive oder negative Eindrücke wie beklemmende Enge („Klaustrophobische Räume“), immense Ausdehnung („Agoraphobische Räume“) oder ähnliches. Der Betrachter „fühlt“ die dargestellte Räumlichkeit und teilt so das mögliche Empfinden der Charakteren im Raum. Hierdurch kann eine starke Empathie mit den Protagonisten erzeugt werden [12, S. 120].

Im Gegensatz zu den anderen Kategorien müssen kognitive Raumkonstruktionen vom Rezipienten bewusst durchdacht und zu verstehen versucht werden. Gleichsam wie Blocks „ambiguous space“ sind dies Räume, die nicht genau zu definieren sind. Entweder ist die Orientierung im Raum nicht gegeben, wie in „Nichteuklidischen Räumen“, wo nicht zwischen oben-unten, links-rechts oder vorne-hinten unterschieden werden kann [12, S. 122], oder Größenverhältnisse und physikalische Eigenschaften werden missachtet; weiters kann der Raum instabil und durch ständige Verformung oder Änderungen der Geografie gekennzeichnet sein („Amorpher Raum“, „Labyrinthischer Raum“ [12, S. 122f]).

Unter „Zerstörung des Raums“ versteht Khouloki rein die „Zerstörung der Tiefendimension durch Auflösung der Objektgrenzen“ [12, S. 123]. Beispielsweise durch einen Reißchwenk oder durch Veränderung der Tiefenschärfe werden die Formen und Umrisse der Objekte und Charaktere unscharf und somit verwischt, wodurch die Tiefenwirkung „zerstört“ wird.

Außerdem nennt Khouloki noch „Assoziierte Räume“. Diese werden nicht direkt gezeigt, sondern müssen vom Rezipienten über Hinweise selbst vorgestellt werden. Beispielsweise kann ein komplett schwarzes Filmbild mit den entsprechenden Geräuschen als ein Tunnel interpretiert werden [12, S. 123]. Zu dieser Kategorie zählt unter gewissen Umständen vermutlich auch der Offspace. Gibt es einen Erzähler, der sich im Offspace oder parallel zur diegetischen Welt befindet, so ist dieser im „Erzähler-Raum“ [12, S. 123].

Im Realfilm finden diese Räume oftmals nur kurze Anwendung für einzelne Szenen oder Shots. In animierten Kurzfilmen kann eine Raumsorte aufgrund der Kürze auch über die gesamte Filmlänge beibehalten, wodurch die Raumdarstellung zum Stilmittel wird.

Khoulokis Raummodell lässt sich sehr gut auch auf Animationen ummünzen – zum Teil sogar leichter, da Räume viel betonter gestaltet werden können. Aufgrund der Unabhängigkeit von den Eigenschaften realer Objekte und den physikalischen Kräften können beispielsweise klaustrophobische Räume erzeugt werden, die sich unglaublich eng zusammendrücken, oder permanent wandelnde amorphe Räume.

Dennoch sind die Grenzen zwischen den Kategorien eher als fließend anzusehen. Nachdem in Animationen jedes Element und so auch der Raum durch den Künstler geschaffen oder inszeniert bzw. manipuliert ist, entspricht der erzeugte Raum nie der alltäglichen Erfahrung – auch wenn Realismus imitiert wird. Jede ungewöhnliche oder auch nur betonte Darstellung löst gewisse Gefühle aus, was allein aus dem Wissen der bewussten Setzung durch den Künstler entsteht. Der Konsum von Realfilm ist viel mehr angelernt, die klassischen Kamera-Ansichten werden in Realfilm weniger hinterfragt, als in den eher unbekannteren animierten Kurzanimation. Die Wahl einer realfilmischen Kameraarbeit wird als bewusstes Stilmittel in der Animation hinterfragt.

#### 5.1.4 David Bordwells Narrationsmodell

David Bordwell differenziert zwischen drei Hauptkategorien von Narrationen im Realfilm: „Classical narration“, „art-cinema narration“ und „parametric narration“ [3] (siehe auch Abschnitt 3.2.2 *Arten der filmischen Narration nach Bordwell*). Besonders zeichnen sich diese durch ihren unterschiedlichen Umgang mit Filmtechniken aus. Da sich Animationen stark durch Technik und Stil definieren, kann Bordwells Narrationsmodell auf diesen Aspekt reduziert als eine Leseart und somit Kategorisierung für Animationen umgedeutet werden, was im folgenden erläutert wird:

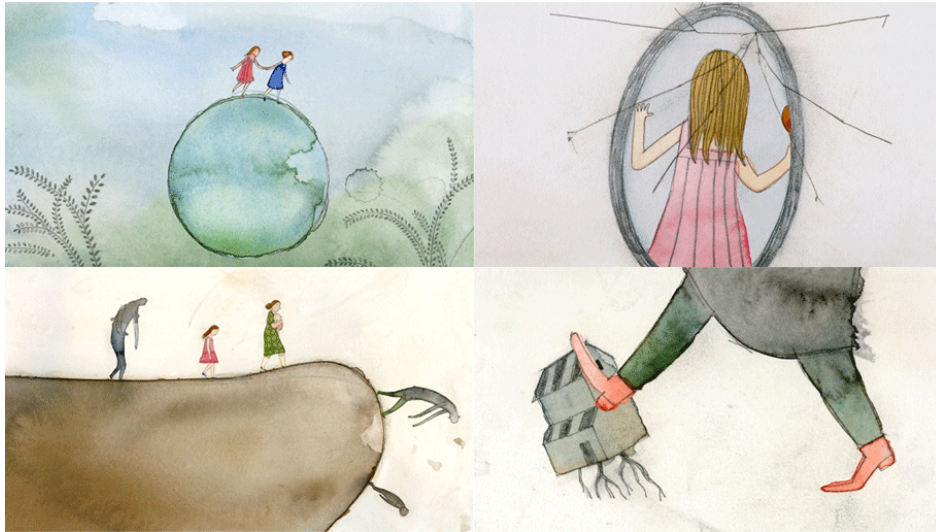
- *Classical narration*: Hier sind die Filmtechniken fast unsichtbar, da sie nur zur Unterstützung der Handlung dienen. Kausalität, Klarheit und Konsistenz stehen im Mittelpunkt und bestimmen die räumliche und zeitliche Anordnung der Szenen. [3, S. 275].
- *Art-cinema narration*: Charakteristisch für diese Narrationsform ist

das Missachten oder Abweichen von klassischen Normen. Jedoch ist genauso wie bei klassischen Narrationen der Stil der Handlung untergeordnet [3, S. 275]. Im Falle des Art-Cinemas wird jedoch keine objektive Realität erzeugt, sondern es findet eine Vermischung mit subjektiven und außer-diegetischen Elementen statt.

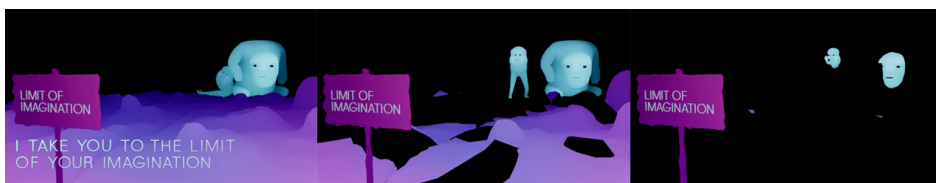
Ein Beispiel ist der animierte Kurzfilm NO FISH WHERE TO GO (2014) [50] von Nicola Lemay und Janice Nadeau. Hier mischen sich die subjektiven Eindrücke mit den realen Ereignissen. Durch die Vorstellung des Mädchens wandelt sich die Welt um sie herum. So entschwinden die beiden jungen Freundinnen, wenn sie zusammen sind, in ihre eigene imaginierte Welt, beispielsweise im Unterricht tanzen sie auf einer Weltkugel [50, T=00:01:04]. Die feindlich gesinnten Menschen im Dorf wachsen zu einer Übergröße an [50, T=00:06:49], um ihre Bedrohlichkeit und Übermacht zu demonstrieren. So scheinen sie sogar zu groß, um durch die gewöhnlichen Türen der Häuser zu passen und können Gebäude mit einem Tritt umwerfen [50, T=00:07:35]. Genauso wächst auch der kleine Fisch des Mädchens als bester Freund in einer Szene seinem Wert für das Mädchen entsprechend heran [50, T=00:03:39]; Als der Haushalt überfallen wird, entstehen Sprünge in der heilen Welt der Familie, welche sich im Bildraum über die fiktiven Welt ausdehnen [50, T=00:05:45]; Um den unendlich scheinenden Weg der vertriebenen Menschen zu demonstrieren, werden diese mit der Zeit grau und gedehnt dargestellt, also ausgelaugt dargestellt [50, T=00:09:57]. Die Straße scheint immer länger zu werden und biegt sich in einem unmöglichen Winkel einem Abgrund entgegen [50, T=00:11:26].

- *Parametric narration:* Während sich die ersten beiden Kategorien dadurch auszeichnen, dass der Stil stets der Handlung unterworfen ist, so ist bei einer parametrischen Narration entweder der Stil dominierend oder Stil und Handlung gleichrangig.

Ein Beispiel für eine Animation, in welcher Stil und Handlung als voneinander gelöst betrachtet werden könnte, ist THE CONSTRUCTION OF ANSTALT 3000 [58] (2015) von Helmut Munz. Die visuelle Darstellung sticht durch ihre Ungewöhnlichkeit sehr stark heraus. Eine fast klinische, digitale Landschaft in violett, blau und weiß erscheint aus einer tiefen Schwärze (siehe Abbildung 5.4). Nachdem die Charaktere ihre scheinbar sinnentleerten Texte gesprochen haben, verschwindet die Umgebung wieder. Die Szenen und Charaktere passen oftmals nicht wirklich mit dem Inhalt ihrer Mono- und Dialoge zusammen. So spricht ein Charakter davon die Leere auszulöschen bis nichts mehr davon übrig ist [58, T=00:00:33], während ein anderer feststellt, dass er ein „talking tall king“ ist [58, T=00:02:37]. Monoton und mit mechanischen Stimmen sprechen sie ihre Wortwitze und sinnfreien Feststellungen vor sich hin oder sprechen sie im Dialog mit anderen.



**Abbildung 5.3:** Szenen aus NO FISH WHERE TO GO (2014) [50]. Die Freundinnen entschwinden zu zweit in ihre Traumwelt fern der Realität [50, T=00:01:04]. Beim Überfall entstehen subjektive Risse außerhalb der Welt [50, T=00:05:45]. Die vertriebenen werden fahl, die lange, ungewisse Reise führt in den Abgrund [50, T=00:11:26]. Die übermächtigen Feinde wachsen zur Riesengröße an [50, T=00:07:35].



**Abbildung 5.4:** Szenen aus THE CONSTRUCTION OF ANSTALT 3000 (2014) [58]. Der Raum verschwindet im schwarzen Nichts.

### 5.1.5 Zusammenfassung

Jede der hier aufgeführten Modelle zur Kategorisierung von filmischen Raum verfolgt eine andere Herangehensweise. So steht im Zentrum von Torben Grodals Kategorisierung die Materialität, die Weltherkunft der animierten Elemente. Es wird zwischen denen aus der Realität stammenden, den symbolisch dargestellten und rein imaginären Objekten unterschieden.

Bruce Block betrachtet für sein Modell rein das Verhalten der Kamera in oder mit dem dargestellten Raum. Ist die Kamera stark eingeschränkt und stellt das Filmbild flach dar, handelt es sich um einen flat space. Mehr Freiheit bietet der limited space, indem mit mehreren Ebenen gearbeitet wird: Die Kamera kann so auch in das Bild hinein fahren, jedoch sind die Handlungen

der Charaktere auf ihre jeweilige Ebene reduziert. Im deep space hat die Kamera jede Möglichkeit sich im Raum zu bewegen. Alle unbestimmbaren Kategorien werden wie bei Grodal als ambiguous tituliert.

Rayd Khouloki nennt eine Vielzahl an Räumen, die im Realfilm beobachtet werden können. Diese lassen sich in die Oberkategorien Kognition, Emotion, Objektbezug und Bildkomposition gemäß ihrem Fokus bzw. ihrer Funktion einteilen. Khoulokis Modell lässt sich am besten auf einzelne Einstellungen als auf die gesamte Raumdarstellung eines Films anwenden.

Das Narrationsmodell von David Bordwell wird für diese Arbeit zweckentfremdet als Kategorisierung von Animationen verwendet. Bordwell unterscheidet zwischen classical narration, art-cinema narration und parametric narration. Jede dieser Arten zeigt eine typische Verwendungsweise der Filmtechniken. So sind sie in klassischen Narrationen unsichtbar und als Stützen der Handlung angewandt. Für Art-cinema gilt fast dasselbe. In dem Fall wird bewusst mit der Erwartung des Rezipienten gespielt und klassische Normen gebrochen. Parametric narration bezeichnet eine eher seltene Art von Narrationen, in der Stil losgelöst von der Handlung betrachtet werden muss.

## 5.2 Modell

In diesem Abschnitt wird eine vom Autor selbst aufgestellte Kategorisierung für animierte Welten vorgestellt. Es wurde versucht ein Modell zu finden, in dem alle in animierten Kurzfilmen möglichen filmischen Räume einzuordnen sind. Gleichzeitig soll sie die Unterschiedlichkeit der Animationen weitgehendst gerecht werden, ohne diese auf eine einzelne Eigenschaft zu reduzieren.

Diese soll nicht rein von der optisch dargestellten Räumlichkeit abhängig sein, sondern vielmehr wurde eine Unterscheidung nach dem Gesamteindruck, der Weltempfindung gemacht. Das Erscheinungsbild ist jedoch die stärkste Komponente, da Animation ein hauptsächlich optisches Medium ist. Der sichtbare Raum ist deshalb oftmals das Leitelement der Kategorien:

1. Der Realität imitierende Raum
2. Der wandelnde Raum
3. Perspektivenspiel
4. Raum als Charakter
5. Zerstörter Raum
6. Nicht-Raum

### 5.2.1 Der Realität imitierende Raum

Da die meisten Animationen losgelöst von einem realen Raum existieren, bezieht sich dieser Raum auf Animationen, die versuchen einen Real-filmischen



Raum nachzuahmen bzw. einen möglichst der Gewohnheit des Rezipienten entsprechenden zu simulieren.

Damit ein Raum als „Realität imitierend“ gilt, müssen grundsätzlich die physikalischen Naturgesetze vorherrschen. Dies ist wohl das stärkste Charakteristikum, das darauf hinweist, dass sich etwas auf unserer Erde befindet. Kräfte wie Schwerkraft, Reibung, Beschleunigung, Auswirkungen von Kälte und Wärme, Verhalten von Flüssigkeiten im Gegensatz zu festen Materialien und so weiter. Diese spiegeln sich durch das Verhalten der Charaktere und Objekte wieder: Objekte stehen am Boden, Lebewesen bewegen sich auf der Ebene und nur Tiere mit Flügeln oder entsprechende Maschinen können fliegen; Körper fallen nach unten und zerschellen wenn dies aus einer gewissen Höhe geschieht, und so weiter. Würden die Protagonisten schweben, könnte daraus geschlossen werden, dass sie sich am Mond oder einem anderen Planeten mit niedriger Erdanziehung, in einer Flüssigkeit oder in einer Traumwelt befinden.

Jedoch muss keine perfekte Nachahmung der Naturphysik stattfinden. Die Reaktionen der Charaktere kann auch übertrieben dargestellt sein, wie in klassischen Cartoons. Einzig eine logische Kausalität wird vorausgesetzt. Beispielsweise sollte der Protagonist in eine Flamme fassen, so muss eine schmerzhaft Reaktion stattfinden oder im gegenteiligen Fall eine plausible Erklärung dafür geboten werden (Der Charakter trägt feuerfeste Schutzhandschuhe, ist ein Roboter oder das Feuer ist nur eine Projektion, etc.).

Objekte aus dem Alltag können eine reale Wirkung betonen. Stühle, Tische, Schränke, Häuser, Straßen, Autos und so weiter sind Indizien, dass eine gewohnte Umgebung konstruiert werden soll. Diese ermöglichen es dem Rezipienten instinktiv einen Raum zu erkennen und sich in der Räumlichkeit zu orientieren. Jedoch arbeiten auch sehr abstrakte und surreale Animationen mit gewohnten Objekten. Diese Elemente können als Verbindungen zur Realität angesehen werden. Sie erzeugen Assoziationen zu realen Räumen und Situationen. Beispielsweise ein Tisch mit einer Tasse könnte auf Frühstück, gemütliches Zusammensitzen, Gespräche oder Aufwärmen hinweisen. Auch wenn jener Tisch schwerelos im Raum fliegt und nur kurz existent ist, kann eine solche Assoziation stattfinden. Dies sind Symbole, die dem Betrachter aus dem gewohnten Leben bekannt und angelernt sind.

Unter realistisch werden hier jedoch keine fotorealistischen Räume verstanden, sondern rein die Vermittlung der Idee eines lebensechten Raumes, in dem physikalisch korrekte Regeln vorherrschen. Dies kann auch auf sehr reduzierte Weise oder abstrakt passieren. Ähnlich wie Grodals „hypothetical space“; der Realität imitierende Raum kann als Zusammenfassung von Grodals „hypothetical“ und „real space“ angesehen werden (siehe Abschnitt 5.1.1 *Torben Grodals Wahrnehmungsmodell*).

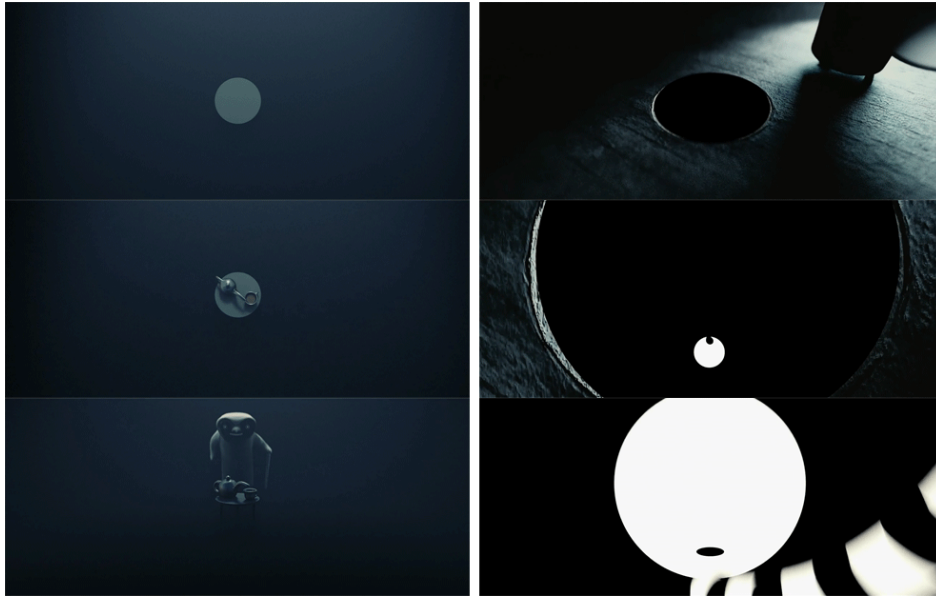
Beispielsweise in der Animation GÜNTHER [35] von Erick Oh (2014) ist Raum nur durch einen einfarbigen Hintergrund dargestellt. Hinweise auf die Räumlichkeit liefern die Charaktere, indem sie am Hintergrund perspekti-

visch wandeln und Schatten auf die weiße Fläche zu ihren Füßen werfen; wenn sie fallen deformiert sich ihr Körper entsprechend der geraden Bodenfläche und treten sie auf einen Bereich, der Wasser darstellen soll, ergeben sich kreisförmige Wellen und sie versinken. Stark unterstützt ist das Empfinden der Welt durch Geräusche. Allein der Ton reicht aus, um im Kopf des Rezipienten einen realistischen Raum zu erschaffen, wie auch Hörspiele beweisen.

Hier stellt sich die Frage nach der Sinnhaftigkeit einer Animation, die die Realität imitiert. Denn der große Vorteil dieses Bewegtbildes ist die allumfassende Kontrolle des Künstlers über die Welt, die er erschafft. Wie in Abschnitt 3.1.4 angedacht, erfordert alles Unbekannte die Aufmerksamkeit des Betrachters. Durch die „Gewöhnlichkeit“ einer Welt, liegt somit der Fokus mehr auf der Handlung. Der Rezipient muss keine besondere Energie für das Begreifen des Zeit-Raum-Kontinuums aufwenden. Beispielsweise in der Kurzanimation MUTE [48] von Job, Joris & Marieke (2013) besitzen die Charaktere keinen Mund, die dargestellte Welt entspricht jedoch realistischen Gesetzen. Die Charaktere leben in einer stereotypen Großstadt und werden bei normalen Alltagstätigkeiten gezeigt, welche durch das Fehlen eines Mundes etwas erschwert sind. Eine ungewöhnliche Welt würde in dem Fall den Charakteren die Aufmerksamkeit des Rezipienten kosten. Könnte das Funktionieren der Welt nicht vorausgesetzt werden, müsste zusätzliche Erzählzeit aufgewandt werden, um auch die Welt und ihre Regeln zu erklären.

Raum und Zeit werden wie in realistischen Realfilmen somit keine besondere Rolle zugewiesen und sind umgekehrt den Zielen der Charaktere unterworfen [22, S. 103]. Das heißt, der Raum ist so gestaltet, wie er für die Narration notwendig ist. Dies kann entgegen dem Anspruch auf Realismus auch durch antirealistische Phänomene passieren: Räume werden verkürzt oder gestreckt und Zeit verlängert oder gestaucht – zum Beispiel durch Montage. Im Gegensatz zu den in weiterer Folge genannten Räumen, sind diese Tricks unsichtbar oder eher unauffällig eingesetzt. Der Handlungsablauf soll nicht gestört werden und die Illusion eines realen Raumes aufrecht gehalten werden.

Brüche in der Imitation können aber auch als Stilmittel eingesetzt werden. Wenn die Welt realistisch und konstant ist, fällt bei einem Bruch die gesamte Aufmerksamkeit des Rezipienten darauf. Die Wirkung ist viel stärker, wenn ein solcher Einschnitt von der Welt nicht erwartet wurde (siehe auch Abschnitt 5.2.5 *Zerstörter Raum*). Daher ist ein Realität imitierender Raum zumindest Ansatzweise in den meisten Animationen zu finden. Oftmals findet ein unerwarteter Übergang von einem etablierten Raum in ein anderes Raumkonzept statt. Beispielsweise in der Animation WHOLE [65] von Studierenden der Den Danske Filmskole (2014) finden mehrere Wandlungen von einer Drei- zu einer Zweidimensionalität und umgekehrt statt. Gleich zu Beginn wird ein flacher Kreis zu einem haptischen Tisch in einem



**Abbildung 5.5:** Szenen aus *WHOLE* (2014) [65] (2014). Links wandelt sich eine zweidimensionaler Kreis in einen dreidimensionalen Tisch [65, T=00:00:25]. Rechts findet ein Übergang der etablierten, plastischen Welt in eine flache, figurative Metawelt in einem Loch statt [65, T=00:04:45].

tiefen Raum [65, T=00:00:25]. Später springt die Protagonistin in ein Loch im Boden, wodurch ein Wandel von der etablierten, dreidimensionalen Welt in eine abstrakte, zweifarbige Welt vollzogen wird [65, T=00:04:45]. Dieser Bruch ist bewusst gesetzt, um den Wechsel in eine irrealen Welt einzuleiten. Die Abfolge von schwarz-weißen Formen ergibt oftmals einen Tunnel oder lässt einen Raum erkennen, kippt jedoch teilweise in ein Gewirr an grafischen Flächen um. Diese erinnern an Darstellungen von optischen Illusionen. Genau einer solchen Illusion muss sich die Protagonistin in der anderen Welt am Ende des Strudels stellen und zwischen Schein und Sein unterscheiden.

### 5.2.2 Der wandelnde Raum

Dieser stellt den fragilsten aller Räume dar. Oftmals findet eine Materialisierung zu einem scheinbar festen Raum statt, der plötzlich schwimmt, zersplittert oder sich verzerrt, um wieder als ein anderer zu erscheinen. Statt Kameraschwenks oder Schnitte findet eine Verwandlung statt. Ryan Pierson bezeichnet diese Art der Verwandlung *whole screen metamorphosis* [19, S. 6], da sich folglich das gesamte Filmbild wandelt. Metamorphose ist ein Stilmittel, das speziell in der Animation leicht realisiert werden kann, jedoch im Realfilm (ohne das spätere Eingreifen in den Bildraum via Spezialeffekte) unmöglich ist. Eine so rasante und alles einnehmende Verwandlung kommt



**Abbildung 5.6:** Szenen aus *BLINKITY BLANK* (1955) von Norman McLaren [30]. Ein räumlicher Eindruck entsteht durch eine perspektivische Verzerrung der Figuren [30, T=00:04:43]

in der Natur nicht vor.

Pierson unterscheidet die *whole screen metamorphosis* in *becoming animal* und *Gestalt switch* [19, S. 16]. Bei *Gestalt switch* ist kein wirklicher Raum vorhanden bzw. wird der Raum nicht als solcher wahrgenommen (siehe auch Abschnitt 5.2.6 *Nicht-Raum*), somit bezieht sich die Metamorphose nur auf die Charaktere, die alles Bewegliche am Bildschirm darstellen. Als Beispiel nennt Pierson *BLINKITY BLANK* (1955) [30] von Norman McLaren [19]. Vor einem schwarzen Hintergrund erscheinen verschiedenfarbige Striche, die zum Teil sehr abstrakte Gebilde bilden und sich laufend weiter verformen. Teilweise lässt *Blinkity Blank* jedoch auch Raum erkennen. Dies ist meist dann der Fall, wenn die abstrakten Linien erkennbare Charaktere formen. Diese Vögel „stehen“ auf der schwarzen Fläche [30, T=00:02:48] oder fliegen perspektivisch vom Vordergrund in den Hintergrund [30, T=00:04:43].

Bei *becoming animal* ist die gesamte Welt samt den Charakteren im Wandel. Pierson beschreibt die Verwandlung als weder gegenständlich noch abstrakt,<sup>1</sup> sondern vielmehr als flüssig [19, S. 15ff]. Es gibt kaum oder keine konstanten Elemente. Zum Teil muss die gesamte Materialität der Darstellung in Frage gestellt werden, wie bei Caroline Leaf's Sandanimationen. Denn während der Verwandlung wird stets ein Punkt erreicht, an dem sich der Zuschauer einer undefinierbaren Masse gegenüber sieht, die weder Teil der Handlung ist, noch zu der Welt der Charaktere gehört.<sup>2</sup> Die Verwandlung findet meist so schnell statt, dass dieser Punkt als keine wirkliche Zäsur wahrgenommen wird.

So kann sich innerhalb eines Raumes die Kameraperspektive in eine andere wandeln oder sich ein komplett anderes Setting ergeben. Die Räum-

<sup>1</sup>Unter abstrakten Metamorphosen versteht Pierson Verwandlungen, bei denen die Charaktere ihre Identität verlieren, wenn sie sich zum Beispiel in Objekte verwandeln. Diese Wandlungen illustrieren allgemeine Prozesse oder Verbindungen zwischen unterschiedlichen Dingen. Als Beispiel nennt er Soldaten, die sich in Gräber verwandeln [19, S. 12].

<sup>2</sup>Dieser Zustand wird auch als „Animorph“ bezeichnet. Eine ausführliche Definition dieses Begriffs findet sich unter anderen in einem Aufsatz von Norman Klein [13].



**Abbildung 5.7:** Szene aus *THE STREET* (1955) von Caroline Leaf [62]. Das Schlafzimmer samt Großmutter wandelt sich zum Esstisch mit dem Rest der Familie [62, T=00:01:34].

lichkeit wird undefinierbar und flexibel und so ist auch die Zeit nur relativ. Denn die Verwandlungen stellen Zeitsprünge dar oder einen unmöglichen Raumwechsel zur selben Zeit. Ereignisse, Zeitpunkte und Orte „verschmelzen“ miteinander. Dieser Effekt der Verbindung ist viel stärker als bei einem Schnitt, da das Ausgangsbild durch die Wandlung zu einem Teil oder einer zweiten Identität des Endbildes wird. Alles, was Teil der Verwandlung ist, stellt eine Art amorphe Masse dar [19, S. 17]. Auf diese Weise werden Charaktere „verdinglicht“, da sie buchstäblich ein Teil der Welt sind und nicht nur auf ihr leben.

Beispielsweise in *THE STREET* [62] (1976) von Caroline Leaf verschwimmen Szenen ineinander. Wechselweise wird von einer gesamten Räumlichkeit in eine andere gewandelt, wie zu Beginn das Bett und die schlafende Großmutter zu einem Esstisch mit allen anderen Familienmitgliedern wird [62, T=00:01:34]. An dieser Stelle kann angenommen werden, dass die beiden Handlungen parallel stattfinden und somit nur ein räumlicher Schnitt von Schlaf- ins Esszimmer erfolgt. Übergänge von einer Einstellung mit denselben Charakteren bedeuten hingegen stets einen Zeitsprung. Beispielsweise von einer Szene, in der die Mutter kocht, wird in eine gewechselt, in der sie der Tochter die Haare kämmt, und dann in eine, wo sie auf allen Vieren den Fußboden putzt [62, T=00:03:59]. Wie viel Zeit sie für eine Tätigkeit aufwendet oder zwischen ihnen verstreicht, ist nicht ersichtlich. Selbst zwischen unmittelbaren Handlungen wie von der schrubbenden Position am Boden in die Stehende beim Ausdrücken des nassen Tuchs wird gewandelt. Jedoch unterscheidet sich dies nicht von herkömmlicher Montage. Der einzige Unterschied besteht darin, dass Schnitte eine saubere Abtrennung zwischen Sequenzen darstellen, während bei der Verwandlung stets Teile vom ersten und nächsten Bild ineinandergreifen.

Ein Film kann meistens sehr einfach in Szenen, Sequenzen und Einstellungen unterteilt werden. Gerade bei einem wandelnden Raum ist diese Abgrenzung eher schwierig aufgrund der ineinanderfließenden Bilder. Um den Rezipienten eine kurze Pause von der meist kaum wahrnehmbaren Überfülle



**Abbildung 5.8:** Szene aus *LEBENSADER* (2009) [45] von Angela Steffen. Ein Zoom in ein Blatt eröffnet eine neue Welt, in welcher alles in Verbindung zueinander steht [62, T=00:00:45].

von Eindrücken während der Verwandlung zu gewähren, wird oftmals in einer Szene verharret und nach Abschluss wieder eine Wandlung vorgenommen. So kann die Handlung vom Rezipienten leichter verstanden werden.

Exemplarisch für diese Art von Raum ist der animierte Kurzfilm *LEBENSADER* (2009) [45] von Angela Steffen. Die Animation startet in einem weißen Raum mit zwei Charakteren. Durch den Zoom in ein Blatt werden zuerst die Zellen und darin eine große, lebendige Welt sichtbar (siehe Abbildung 5.8). In dieser Welt sind Tiere, Pflanzen und die gesamte Umgebung Teil voneinander. Durch einen ständigen Wandel von Form zu Form wird die verzahnte Beziehung der einzelnen Elemente verdeutlicht. Auch hier gibt es immer wieder Etappen, in denen die Verwandlung angehalten ist, um dem Betrachter das Erkennen einer Handlung innerhalb der wandelnden Welt zu ermöglichen. So sind oftmals Tiere sichtbar, die sich gegenseitig fressen [45, T=00:01:35].

### 5.2.3 Perspektivenspiel

Optisch beschreibt das Perspektivenspiel Animationen mit teilweise oder vollständig nicht linearperspektivischen Raumkonzepten, das heißt der Raum widerspricht unserer Sehgewohnheit durch unnatürliche oder extreme Perspektiven. Diese ungewöhnlichen Ansichten können eine zusätzliche Bedeutung suggerieren, indem beispielsweise ein zur Kamera hin gebogener Raum bedrohlich oder klaustrophobisch erscheinen kann.

Albert Flocon definiert Perspektive als die Art, wie Elemente auf einer ebenen Oberfläche angeordnet werden, um beim Betrachter einen gewissen räumlichen Eindruck zu vermitteln [1, S. 29]. In der Malerei der Renaissance wurde beispielsweise vorrangig eine zentralperspektivische Ansicht konstruiert. Diese definiert sich durch einen Fluchtpunkt, zu dem alle Linien im Bild

hinstreben. Dadurch wird eine Tiefe und räumliche Staffelung erzeugt. Das Bild scheint durch die nach hinten laufenden Linien einen dreidimensionalen Raum aufzuspannen. Formal betrachtet kann diese Konstruktion als ein Arrangement von Linien auf einer zweidimensionalen Fläche entlarvt werden. Es reichen bereits senkrechte und solche Linien, die zu einem Punkt am Bild zusammen streben, um eine Tiefenwahrnehmung zu simulieren (Mit der Konstruktion von Räumlichkeit beschäftigt sich Abschnitt 4.2 *Inszenierung von Raum*).

Die Konstruktion mit geraden, sauberen Linien mag für ein Bild funktionieren, jedoch entspricht sie nicht dem tatsächlichen Sehen. Denn zum großen Teil nimmt das Gehirn Einfluss auf die sinnliche Wahrnehmung. Durch die Krümmung des Auges müssten Linien nach außen hin gebogen erscheinen. Dieser Eindruck wird durch den Fokus und der fast ständigen Bewegung des Auges ausgeglichen. Dies sind wiederum Bewegungen, die wir nicht (mehr) wahrnehmen, da von unserem Gehirn das Bild stabilisiert wird. Allgemein bekannt ist auch die Abbildung der gesehenen Objekte als auf den Kopf gestellt auf der Netzhaut des Auges. Das Gehirn lässt die Realität fokussierter, geordneter und stabiler erscheinen als sie auf das Auge trifft. Die unzähligen Eindrücke auf die menschlichen Sinne werden automatisch gefiltert und nachkorrigiert [1, S. 65].

Der Mensch nimmt Perspektive und optische Verzerrungen somit eher indirekt wahr. Wie in Kapitel 4 *Inszenierung von Raumzeit* bereits behandelt, ist besonders die perspektivische Wahrnehmung einerseits durch die anerzogene Sehgewohnheit, sowie durch viele unbewusste Einflüsse verfälscht [1, S. 64]. Die Wahrnehmung ist somit stets subjektiv und kann auch nicht für jeden Menschen als gleichermaßen geltend angesehen werden.

Die Erfahrung des Menschen spielt dabei eine große Rolle. Von einem Würfel weiß der Betrachter, dass dieser gleichlange Seiten hat. Sieht er das Objekt vor sich stehen, sind die nach hinten verlaufenden Kanten optisch verkürzt (abhängig vom Betrachterstandort). Dennoch wird nicht von einem verformten Würfel ausgegangen, sondern er als der bekannte erkannt und somit auch als quadratisch betrachtet. Dies trifft auch auf unbekannte Objekte zu, indem perspektivische Verzerrungen im Gehirn automatisch ausgeglichen werden.

Erst durch fokussiertes und konzentriertes Betrachten können diese optischen „Anomalien“ tatsächlich erkannt werden, wie die Krümmung von geraden Kanten durch das Auge [1, S. 65]. In der Malerei und der Animation wird dieser Aspekt der Krümmung meistens missachtet. Der Mensch weiß, dass das ihm bekannte Objekt gerade ist, weshalb er es auch so malt. Schließlich ist diese Realität nachprüfbar und beweisbar mittels Vermessung, wohingegen die optische Wahrnehmung nur unter gewissen Bedingungen gleich ist. Perspektive ändert sich abhängig vom Winkel und der Distanz zu einem Objekt.

Eine Art von Bildern, die mit starker perspektivischer Verzerrung arbei-



**Abbildung 5.9:** Szene aus DESTINO (2003) [32]. Erst durch die richtig angeordneten Elemente und Kameraposition ergibt sich das Gesicht im Türrahmen [32, T=00:04:56].

tet, ist die Anamorphose. Diese Bilder sind entweder nur durch Hilfsmittel oder aus einem bestimmten Blickwinkel zu erkennen [73]. Ohne der richtigen „Sehtechnik“ sind die Motive unnatürlich verformt und erscheinen „falsch“. Eine Anamorphose bedingt somit die Möglichkeit, sie von verschiedenen Perspektiven, also mindestens aus einer „falschen“ und einer „richtigen“ Position betrachten zu können. Eine animorphe Animation ist somit nicht möglich, da eine sowohl Film als auch Animation immer nur eine bestimmte Ansicht vorgeben. Ein animierter Kurzfilm der eine klassische Anamorphose-Darstellung enthält ist DESTINO (2003) [32], welche aus einer Kooperation von Walt Disney und Salvador Dalí entstand. So wandelt sich erst nach einer gewissen Entfernung der Kamera eine Frau mit einem Türrahmen und anderen Objekten zu einem Gesicht [32, T=00:04:56].

Bei Fotografien und Realfilmen ist die natürliche Verzerrung der Abbildung akzeptiert, weil jene beim Sehen psychisch umgewandelt wird. Eine Zeichnung hingegen wird augenblicklich als konstruiert und künstlich erkannt, wodurch sie mehr eine Abstraktion bzw. die Idee eines Objekts darstellt. Dies trifft auch auf Animationen zu, die ohne reale Elemente arbeiten. Bei einer verzerrten oder nicht naturalistischen Darstellung wird jenen Symbolen eine zusätzliche Bedeutung aufgeladen, sofern diese Verzerrungen nicht als zugehörig zu dem Stil identifiziert werden. Würden somit die Linien eines großen Raumes als gebogen gezeichnet werden, würde automatisch von einem subjektiven oder traumhaften Raum ausgegangen werden. Jede ungewöhnliche Verzerrung lässt auf eine solche Subjektivität schließen, wohingegen Objektivität durch eine besonders reale Darstellung angenommen wird.

Zusammenfassend kann die Definition vom Beginn dieses Abschnittes folgendermaßen umformuliert werden: Das Perspektivenspiel bezeichnet perspektivische Raumkonstruktion, die nicht der Erwartung des Rezipienten entsprechen. Diese verursachen unvermeidlich eine psychologische Interpretation der verzerrten Objekte oder Räumlichkeiten. Denn der Betrachter ist sich der Künstlichkeit der Animation bewusst, weshalb für alles, was nicht der Gewohnheit entspricht, ein Grund gesucht und so mit Bedeutung aufgeladen wird. Eine gekrümmte Linie, wo eine gerade erwartet wird,



lässt abhängig vom Zusammenhang auf einen chaotischen, organischen oder verspielten Charakter schließen (im Gegensatz zu einer geraden). Somit ist dieses Raumkonzept stets mit einem stark emotionalen Aspekt verbunden. Denn jeder Kamerawinkel drängt den Zuschauer in eine Rolle. In der Froschperspektive wirken die Objekte und Charaktere viel größer und bedrohlicher im Gegensatz zum Betrachter. Bei einer Vogelperspektive hingegen kann auf die animierte Welt „herabgeblickt“ werden. Gleichermaßen kann durch Perspektive auch Distanz geschaffen und der Betrachter ausgrenzt werden.

Unter Perspektivenspiel fallen folglich sehr viele unterschiedliche Darstellungsformen. Hier eine mögliche Unterkategorisierung:

### **Non-lineare Projektionen**

Non-lineare Projektionen bezeichnen der Sehgewohnheit widersprechende Perspektiven. Beispielsweise das vergrößerte Hervorragen von Kanten oder extreme Verjüngungen zu einem Fluchtpunkt.

Das Übertragung von Punkten aus einem Raum mit  $n$  Dimensionen in einen mit  $(n - 1)$  Dimensionen wird Projektion genannt [23, S. 4].<sup>3</sup> Wird auf eine ebene Fläche übertragen, wird von einer linearen Projektion gesprochen. Ist die Fläche, auf die projiziert wird, nicht eben oder die Projektion durch andere Mittel manipuliert, ist sie non-linear [23, S. 5].

Durch die Verwendung von speziellen Objektiven wie extreme Weitwinkel und Fischaugen-Objektive können verzerrte Aufnahmen erzeugt werden. Beispielsweise werden 360° Panoramas mittels einer gewölbten Linse aufgenommen [23, S. 14]. Durch das Einhalten gewisser mathematischen und optischen Regeln kann eine solche Perspektive auch ohne Linse analog oder digital erzeugt werden.

Oftmals finden diese Verzerrungen nur zur Akzentuierung von gewissen Elementen in einzelnen Szenen statt bzw. wechseln sich die einzelnen Darstellungen ab. So findet ein „Spiel“ mit verschiedenen Perspektiven innerhalb einer Animation statt. Ein Beispiel, in dem die gleiche Verzerrung über die gesamte Länge stattfindet, ist MAL-E MAN AST [46] von Maryam Kashkoolinia (2015). Die Kurzanimation zeigt ein Stück Wiese mit Häusern im Hintergrund. Die Wiese ist durch eine Fischaugenlinsen-Optik unwillkürlich in den Mittelpunkt gerückt, da die gesamte Umgebung um sie gewölbt ist. Der Rezipient weiß zu dem Zeitpunkt nicht, was es mit dem Rasen auf sich hat. Durch die Verzerrung sind die Geschehnisse im Hintergrund nur schwer zu erkennen, da sie sehr klein dargestellt sind. Im Laufe der Animation nähern sich mehrere Charaktere nacheinander dem Zentrum des Fischauges, wodurch sie extrem vergrößert werden. Es entsteht das Gefühl, dass die Sicht eines sehr kleinen Charakters dargestellt ist.

---

<sup>3</sup>Beispielsweise bei der Aufnahme einer Fotografie wird ein dreidimensionales Motiv aus der Wirklichkeit über die Linse auf die zweidimensionale Fläche des Films bzw. digital als Bild übertragen.



**Abbildung 5.10:** Bild aus MAL-E MAN AST von Maryam Kashkoolinia [78].

### Multiperspektivische Kombinationen

Dies beschreibt das gleichzeitige Darstellen von unterschiedlichen Ansichten eines oder mehrerer Objekte innerhalb einer Einstellung. Beispielsweise in der kubistischen Kunst kann ein Objekt oder Raum zur gleichen Zeit von mehreren Seiten betrachtet werden, indem hintere Flächen nach vorne geklappt sind oder die Rückseite auf der Vorderseite sichtbar ist.

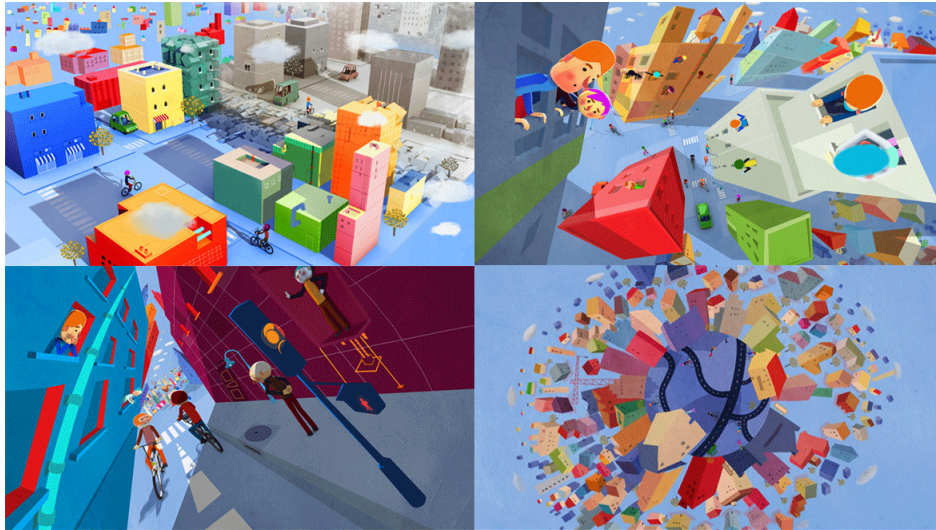
In der Animation APRIL21 [27] (2014) von Jessica Poon ist das Haus abhängig von der Kameraposition gleichzeitig von Außen und Innen gezeigt [27, T=00:00:16]. Die Wände und zum Teil auch andere Objekte sind durchsichtig und erlauben so eine Art Wireframe-Ansicht.<sup>4</sup> Das Ergebnis ist ein Übereinander von Linien, welches die Unterscheidung von Boden, Wand und Decke erschwert. Aufgrund der Schwierigkeit, zwischen Vorder- und Hinterflächen zu unterscheiden wird die dreidimensionale Wahrnehmung aufgelöst.

Als zweite Möglichkeit können mehrere Objekte von jeweils anderen Perspektiven in derselben Räumlichkeit dargestellt werden. Diese Kombinationen können mit einer Foto- oder Filmkamera unmöglich abgebildet werden, da diese Medien von einem Punkt aus auf eine Szenerie blicken – genauso wie die visuelle Wahrnehmung des Menschen nur vom Gesicht aus funktioniert.

Im Gegensatz zur vorherigen Unterkategorie, der Non-linearen Projektion, widerspricht eine multiperspektivische Kombination einer homogenen Darstellung, da jedes Element seinen eigenen perspektivischen Regeln folgt.

Ein Beispiel für diese Form ist die Kurzanimation B'COOL [29] (2012) von Carlos De Carvalho. Sie zeigt eine Stadt, deren Hochhäuser in einer Einstellung gleichzeitig von verschiedenen Seiten gezeigt werden [29, T=00:00:30].

<sup>4</sup>Nur die Umrisslinien sind opak, während Flächen transparent sind.



**Abbildung 5.11:** Szenen aus B'COOL (2012) von Carlos De Carvalho [29]. Neben einer perspektivisch korrekten Darstellung [29, T=00:00:17], ist die Stadt auch in multiperspektivische Einstellungen gezeigt [29, T=00:00:30]. Unten links ist eine Straße gebogen und verdreht [29, T=00:00:21]; Unten rechts eine Gesamtansicht der Stadt [29, T=00:00:33].

Da einige Häuser von oben und andere von der Seite gezeigt werden, fällt es als Betrachter schwer sich zu orientieren. Durch das Häuserchaos wird hier eine Großstadt mit gleichen jedoch in sich individuellen Häusern simuliert. Da im Laufe der Animation ein laufender Wechsel von verschiedenen Perspektiven stattfindet, kann die perspektivische Unordnung als Stilelement der Welt betrachtet werden.

### Disproportionierte Größenverhältnisse

Objekte, Charaktere oder Räume werden deutlich größer oder kleiner dargestellt als sie es in einer vorherigen Szene waren oder im Vergleich zu dem Rest der Welt bzw. Charakteren sein sollten. Bereits im Mittelalter wurden Personen ihrer Wichtigkeit entsprechend größer gemalt. Die Größe ist die einfachste Kategorie um zwei Dinge zu vergleichen. Aufgrund der Sehgewohnheit setzt der Mensch das ihm Dargebotene in eine Beziehung zueinander. Hierbei wird das größere automatisch als das wichtigere oder stärkere interpretiert.

Eine klassische Vergrößerung oder Verkleinerung des Gegenübers kann durch Frosch- oder Vogelperspektive entstehen. So wird der Rezipient entweder in die Position eines kleinen Getiers gezwungen oder als Riese auf die Szenerie herabblickend positioniert. In dem animierten Kurzfilm THE LOST THING [59] (2010) von Shaun Tan wird die Kamera als Visualisierung der

Größenunterschiede zwischen den Charakteren verwendet: So wird die Sicht des „verlorenen“, jedoch sehr großen „Dings“ auf den im Vergleich winzigen Protagonisten dargesellt. Trotz des friedlichen Charakters des Riesen wirkt der Blick zwischen den Tentakeln und auf den Menschen hinab etwas Angst einflößend [59, T=00:06:08]. Die Fremdheit der Kreatur gepaart mit seiner Größe und vermeintlichen Stärke erzeugen diesen Eindruck.

Weiters betreten die Protagonisten ein sehr großes, dunkles Gebäude. Dort stehen sie einem überdimensionalen Aktenschrank gegenüber, an dessen Spitze eine Rezeptionistin sitzt [59, T=00:08:43]. Durch die gewählte Perspektive wird auf den ungleichen Status der Charaktere hingewiesen. Der Hauptcharakter und das Ding müssen sich eine Auskunft erbitten, während die Dame über ihren Köpfen das Gespräch kontrolliert (und auch das einzige Licht im Raum). Danach treffen die Charaktere auf einen Gesprächspartner, der kleiner als der menschliche Protagonist ist. Dieser gibt ihnen einen guten Rat in „Augenhöhe“.

Das Beispiel zeigt, dass auch eine mentale Perspektivierung zwischen Personen oder Personen und Objekten stattfinden kann. Für diese Kategorie ist keine Verzerrung durch eine extrem gesetzte Kamera notwendig. Auch Unterschiede der realen Körpergröße zählen zum Perspektivenspiel, da sie den gleichen Effekt wie durch die Ansicht konstruierte haben. Der einzige Unterschied besteht in der Kamera. Unabhängig ob mit einer realen, digitalen oder einer Kameraansicht simuliert wird, so wird durch eine Froschperspektive die gesamte Wahrnehmung optisch verzerrt: Alle Objekte nahe an der Kamera sind klein, alle fernen wirken groß. Somit ist der gesamte Blick subjektiviert. Ist die Kamera neutral gesetzt, kann der Wuchs der Charaktere objektiv gemessen werden. Es ist nicht nur eine subjektiv gefärbte Sicht dargestellt, sondern ein für alle anderen Charaktere gleichermaßen ersichtlicher Größenunterschied.

Für diese Kategorie kommen jedoch nur disproportionierte Größen in Frage. Denn umso größer der Unterschied zwischen zwei Objekten, desto stärker ist die emotionale Wirkung.

In *OBIDA* (2013) [51] von Anna Budanova wird sehr stark mit den Größenverhältnissen zwischen der Protagonistin und dem von ihr erzeugten Kritzel-Monster gearbeitet. Zu Beginn ist das Monster noch sehr klein, und findet Platz in einer Tasche des Mädchens [51, T=00:03:14]. Im Laufe der Animation nimmt seine Größe mit den schlechten Erfahrungen, die die Protagonistin macht, immer mehr zu. Sie leben in einer Art Symbiose miteinander; So ist das Monster klein und schwach, wenn die junge Frau selbstbewusst das Haus zu einer Verabredung verlässt [51, T=00:06:21], und groß, wenn diese enttäuscht davon zurückkehrt, um sie wie ein Kind in den Armen zu wiegen [51, T=00:07:04]. Hier schrumpft auch die junge Frau im Vergleich zur Wohnung. Mit der letzten Enttäuschung in der Narration ist das Monster bereits so übermächtig, dass es die nun bereits greise Frau gegen deren Willen zurück in die Wohnung zerren kann [51, T=00:08:13].



**Abbildung 5.12:** Szenen aus OBIDA (2013) von Anna Budanova [51]. In der Szene oben ist zuerst das Krizelmonster klein, wächst aber durch den Kummer heran, während die Protagonistin schrumpft [51, T=00:07:04]. Unten das Monster in Kuscheltiergröße zu Beginn [51, T=00:02:13] und übergroß am Ende der Animation [51, T=00:08:40].

### Perspektivische Zeitverzerrung

Auch die Zeit kann in ihrer Wahrnehmung perspektivisch verzerrt werden (siehe Abschnitt 2.1.2 *Raum- und Zeitperspektive*). Jedoch entspricht diese Verzerrung der natürlichen Wahrnehmung des Menschen. Es ist nicht möglich Zeit objektiv wahrzunehmen. Sie ist immer durch die Erfahrung und den eigenen Gefühlen beeinflusst. In einer Animation kann die Zeitausdehnung jedoch auch auf die Spitze getrieben werden. Ein Moment kann übertrieben lang gedehnt oder ein langer Zeitraum sehr kurz gestaucht werden. Auch diese Darstellungen sind mit zusätzlicher Bedeutung aufgeladen.

Genauso wie eine optische Multiperspektive des Raums konstruiert werden kann, so kann dies auch mit zeitlich sich unterscheidenden Ereignissen passieren. Indizien, dass nacheinander stattfindende Tätigkeiten gleichzeitig gezeigt werden, ist das simultane Auftreten von ein und denselben Charakteren.

Ein Beispiel für eine perspektivische Dehnung und einer Multiperspektivität der Zeit ist der animierte Kurzfilm COLUMBOS (2012) [31] von Takumi Kawai und Hiroki Okamura. Die japanische Puppenanimation behandelt mehrere Morde und die Ermittlung deren Täter. Szenen, die während und nach dem Verbrechen passieren, werden gleichzeitig gezeigt. Beispielsweise während im Vordergrund ein Mann erschossen wird und in Zeitlupe nach hinten fällt, befragt der Ermittler im Hintergrund eine junge Dame, die



**Abbildung 5.13:** Szene aus COLUMBOS (2012) von Takumi Kawai und Hiroki Okamura [31].

gleichzeitig im Vordergrund steht und als Zeugin den Mord betrachtet (siehe Abbildung 5.13). Der Ermittler selbst erscheint nachdenklich ein drittes Mal, am rechten Rand, wie wenn er bereits die Leiche des gerade Sterbenden am Tatort begutachten würde.

Allein durch die Zeitlupe wird ein traumhafter Eindruck vermittelt. Die Zeit ist nicht sukzedan, sondern aufgespalten und nebeneinander platziert. Durch die Gleichzeitigkeit verliert sie ihre Bedeutung als Ordnung des „nacheinander Existierenden“ (siehe Abschnitt 2.1.1 *Physikalische Raumzeit*). Genauso ist Raum nicht definierbar dargestellt: Im Vordergrund ist ein gewöhnliches Zimmer zu erkennen, welches sogar ein Fenster besitzt, das eine Großstadt außerhalb des Gebäudes erkennen lässt. Am rechten Ende befindet sich eine große Öffnung in der Wand, welche in den nächsten Raum blicken lässt. Anstatt ein ebenso möbliert und erleuchtetes Zimmer zu präsentieren, ist darin ein abgedunkelter, karger Raum zu sehen. Seine Grenzen bzw. Wände sind im Dunkel verborgen. Am Boden sind die Umriss eines Leichnams nachgezeichnet. Mit dem Rücken zur Zeichnung sitzt dieselbe Dame im roten Kleid, welche auch im möblierten Zimmer den Mord mitansieht. Sie sitzt offensichtlich vor einem Spiegel, da ihr Spiegelbild in der gleichen Pose vor ihr zu sehen ist. Jedoch befinden sich im Spiegel hinter ihrer Reflexion auch die beiden Herren, die auch bei dem Verbrechen im Vordergrund anwesend sind. Rechts von ihr außerhalb des Spiegels sitzt der Inspektor; sein Spiegelbild fehlt, stattdessen ist die Frau im Spiegel ein weiteres Mal zu sehen.

Aufgrund dieser Öffnung in der Wand befinden sich alle zeitlichen Events zur gleichen Zeit im selbem Raum. Es scheint, wie wenn alle Ereignisse und

Orte nach hinten gehend immer unklarer und unwirklicher werden. So sind die von der Kamera am weitesten entfernten Personen nur noch Spiegelbilder.

Aufgrund der zusätzlichen subjektiven bzw. emotionalen Bedeutung wird eine surreale Atmosphäre erzeugt. Die Welt wirkt nicht real, sondern konstruiert oder imaginiert. Dies wirkt sich auch auf die Handlung und das Zeitempfinden aus. Denn nur in Träumen sind Zeit und Raum nicht an physikalische Gegebenheiten gebunden, sondern durch den Geist manipulierbar.

In der 3D Animation *JUSTE DE L'EAU* (2014) [36] von Carlos de Carvalho ist jede Art von Perspektivenspiel zu finden. Zu Beginn scheint eine Realität-imitierende Welt präsentiert zu werden. Diese Ansicht wird abrupt durch einen Schnitt gebrochen: Der Protagonist steht auf einem gekrümmten Hügel, im Hintergrund ist die Stadt extrem verkleinert auf einer ebenfalls gebogenen Ebene zu sehen. Es scheint eine Fischaugenlinse imitiert zu werden, in dessen Zentrum der Charakter übergroß steht [36, T=00:01:06]. Nach einem weiteren Schnitt ist derselbige von der Seite auf demselben Hügel zu sehen; Im Hintergrund ist das Meer, welches in einzelne Bänder geteilt, an den Enden des Filmbildes auch nach oben verläuft. Ein Schiff segelt in dem Augenblick auf einer Welle senkrecht nach oben [36, T=00:01:13]. Etwas später landen die eingeführten Schiffe am Hafen [36, T=00:01:24]. Hier zeigt sich eine Collage von mehreren Perspektiven: Während der Hafen fast frontal von oben zu sehen ist, sind die Schiffe jeweils von einer anderen Seite sichtbar; das Meer scheint eigenen Regeln zu folgen als das Festland. Je weiter die Häuser vom Meer entfernt sind, desto mehr sind sie gestaucht und gekrümmt.

Im Laufe finden mehrere Wechsel in der Perspektive statt. Zum Teil ändern sich auch die Größenverhältnisse disproportional pro Einstellung; Die Häuser schrumpfen im Vergleich zum Protagonisten in Spielzeuggröße. So wird der Eindruck einer subjektiven Fokussierung auf den Charakter erzeugt. Je nach seinem Befinden, wird der Raum entsprechend verzerrt.

Für die Erzählung der Geschichte werden große Raum- und Zeitsprünge angewandt, welche den Protagonisten stets an anderen Orten zeigen. Die Geografie der Stadt wirkt dadurch labyrinthisch, da nicht ersichtlich ist, wo sich ein Ort befindet; Wie viel Zeit zwischen den Handlungen vergeht ist durch die raschen Ortswechsel auch nicht ersichtlich. Ein nicht-konstanter Raum wird erzeugt.

Die Definition der Welt wird zusätzlich erschwert, als der Charakter einschläft. Durch eine Trickblende wird der Eindruck geweckt, dass ein Traum folgt [36, T=00:02:56]. Da sich die Traumwelt nicht von der realen Welt unterscheidet, weil beide dieselben surrealen Verzerrungen aufweisen, ist bis zu Letzt nicht ersichtlich, welche Handlung zu ersteren oder letzteren gehört.



**Abbildung 5.14:** Szenen aus JUSTE DE L'EAU (2014) von Carlos de Carvalho [36]. Disproportionierte Größenverhältnisse [36, T=00:01:06], Oberansicht mit kugelförmiger Verzerrung [36, T=00:01:22], verzerrte Perspektiven [36, T=00:02:22], Multiperspektivität [36, T=00:02:05] sowie zwei aufeinanderfolgende, abstrahierte Ansichten [36, T=00:02:16] (links oben bis rechts unten).

#### 5.2.4 Raum als Charakter

In Animationen kommt es häufig vor, dass unbelebte Objekte die Protagonisten einer Narration sind. Um ein Ding lebendig erscheinen zu lassen, reicht es bereits aus dieses zu bewegen bzw. eine Bewegung vorzutäuschen. Beispielsweise in Disney Animationen kommen seit jeher belebte Objekte vor, wie der fliegende Teppich in ALADDIN (1992) [26] oder die verzauberten Besen in FANTASIA (1951) [34]. Obwohl sie keinerlei Augen, Münder oder gar ein Gesicht besitzen, werden ihnen Gefühle und ein eigener Charakter zugeschrieben. Sie kommunizieren allein durch ihre Körpersprache. Sobald Bewegungen nicht mehr zufällig oder mechanisch erscheinen, wird eine Intelligenz dahinter vermutet. Dasselbe gilt auch für den Raum. Wenn die Räumlichkeit augenscheinlich intelligent auf etwas reagiert, kann dies als





**Abbildung 5.15:** Szenen aus LAPSUS (2014) von Juan Pablo Zaramella [44]. Die Protagonistin vor und nach Betreten der schwarzen Fläche [44, T=00:00:53].

Beseelung interpretiert werden.<sup>5</sup>

Der dramaturgische Ablauf einer Animation mit einem als Charakter fungierenden Raum findet häufig mit dem gleichen narrativen Muster statt: Der Charakter befindet sich in einem meist abstrakten Raum. Dieser beginnt zuerst sachte, dann immer vehementer auf den Charakter zu reagieren. Eine Interaktion stellt sich ein, welche den Raum zum Charakter werden lässt. Der Protagonist kämpft mit dem Raum (um sein Leben). Die Animation ist meist erst dann beendet, wenn entweder der Charakter oder der Raum besiegt worden ist. Ein Beispiel ist LAPSUS [44] von Juan Pablo Zaramella (2014). Die Welt ist rein in Schwarz und Weiß gehalten. Eine Nonne – ebenfalls in Schwarz-Weiß – wandelt in einem Raum mit weißen Hintergrund bis sie eine schwarze Fläche erreicht. Sie ist sichtlich irritiert, betritt jedoch dann den schwarzen Bereich. Ihre Kutte, die dasselbe Schwarz wie die Fläche teilt, wird absorbiert und nur die weißen Teile der Nonne (ihr Gesicht, ihre Hände und das weiße Kreuz um ihren Hals) bleiben im schwarzen Raum sichtbar (siehe Abbildung 5.15). Die Objekte fallen zu Boden, wie wenn der Körper der Protagonistin nicht mehr existieren würde [44, T=00:00:53]. Im Laufe wechselt die Nonne immer wieder von dem schwarzen in den weißen Bereich, bis sie sich vollständig aufgelöst hat.

Typisch für Kurzanimationen mit „lebendem“ Raum ist das jener Konflikt zwischen Protagonist und seiner Umgebung im Zentrum der Narration steht. Der Raum kann für das Innere des Charakters stehen. So kann der abstrakte Kampf mit der Umgebung als Kampf mit sich selbst angesehen werden, der durch den Raum nach draußen getragen wird, wie bei ODVAHA [52] von Jane Kristýna Novácková. Zuerst schwimmt der Protagonist in einem weiten, leeren Meer. Schließlich taucht er ab und beginnt gegen den Boden zu drücken. Er schafft es dadurch den Raum zu drehen. Ab hier beginnt ein Kampf [52, T=00:01:25], als der Raum scheinbar belebt versucht den Schwimmer von links und rechts zusammenzudrücken. Schließlich fängt

<sup>5</sup>Der Begriff Animation stammt vom Lateinischen „animus“: Geist, Seele [70]. Durch Animation findet die scheinbare Beseelung eines Objekts statt.



**Abbildung 5.16:** Szenen aus NIEPRAWDOPODOBNIĘ ELASTYCZNY CZŁOWIEK (2013) [49] von Karolina Specht. Links fließt der Protagonist aus der formgebenden Umarmung der Frau [49, T=00:03:20]. Rechts füllt er einen Raum [49, T=00:02:20], eine Verkehrsinsel [49, T=00:01:57] und das gesamte Universum aus [49, T=00:03:59].

ihn die schwarze Rahmung um die Hüfte [52, T=00:01:50]. Der Protagonist versucht sich immer wieder zu befreien. Schlussendlich schafft er es sehr einfach nach kurzem Nachsinnen.

Ein Spezialfall dieser Kategorie kommt in NIEPRAWDOPODOBNIĘ ELASTYCZNY CZŁOWIEK (2013) [49] von Karolina Specht vor. Hier ist der Hauptcharakter quasi Raum bzw. nimmt er allen Raum ein. Im Gegensatz zu allen anderen Menschen in der animierten Welt scheint er eine flüssige Konsistenz zu haben, die sich permanent ausdehnt. Seine Formlosigkeit ist dadurch gekennzeichnet, dass er augenblicklich allen Raum einnimmt, in dem er sich befindet – dabei verdrängt er auch alle anderen Menschen, wie seine Eltern im Elternhaus, die wie Seifenblasen zerplatzen [49, T=00:01:26]. Damit nicht genug breitet er sich im Laufe über eine Kreisverkehrsinsel aus [49, T=00:01:57] und am Ende sogar über das gesamte Universum [49, T=00:03:59].

### 5.2.5 Zerstörter Raum

Ein zerstörter Raum entsteht dann, wenn absichtlich Elemente oder Effekte in einer Animation eingesetzt werden, die einen Bruch mit der etablierten Welt erzeugen. Hier ist nicht zwingend erforderlich, dass vor der Verfremdung ein Realität imitierender Raum bestand. Die „Zerstörung“ kann auch durch Stilwechsel entstehen. Beispielsweise wenn ein Umschwung von einer Zwei- zu einer Dreidimensionalität stattfindet oder analoge Elemente in eine zuvor rein digitale Welt Eingang finden.

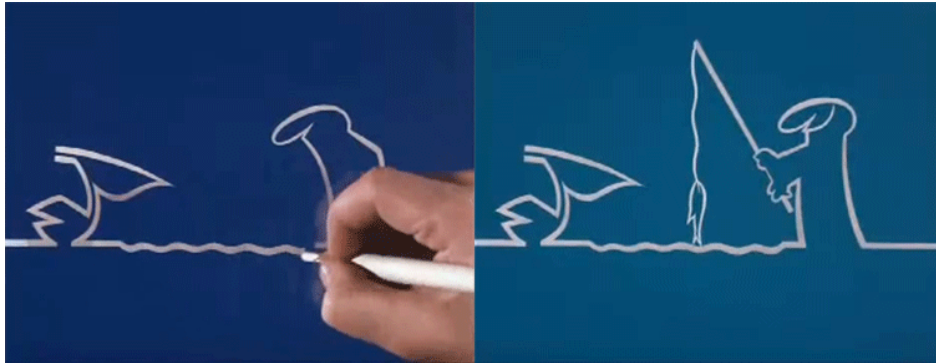
Beispielsweise die Serie LA LINEA [42] von Osvaldo Cavandoli ist handgezeichnet. Das besondere Charakteristikum dieser Animationen ist, dass alle Charaktere, Objekte und der gesamte Raum aus derselben Linie gleichzeitig bestehen. Aus dieser kann in einem Moment aus einer Ebene eine Wasserfläche oder auch ein Faden werden. Oft werden Situationen geschaffen, welche der Protagonist alleine nicht lösen kann. Dann erscheint die Hand des Künstlers, eine abfotografierte, reale Menschenhand, die in das Filmbild hinein zeichnet. So werden neue Elemente eingefügt, die für den Protagonisten und der gezeichneten Welt Realität werden. Ist dieser Eingriff aus der äußeren diegetischen Welt vorüber, setzt sich die Handlung in der Linienwelt wie gehabt mit den neuen Elementen fort.

Ein derartiger Eingriff, wie hier durch die Hand des Zeichners, enthüllt den Rezipienten das Handwerk hinter der Animation. In diesem Fall, dass das Gezeigte eine gezeichnete Linie auf einer Tafel oder einer sonstigen flachen Oberfläche ist. Obgleich sich die Zuschauer dieser Tatsache bereits vor dem Bruch bewusst sind, so neigen sie doch dazu in die erzählte Geschichte einzutauchen und die ihnen dargebotene Welt als eine „Realität“ zu akzeptieren: Es wird Empathie mit den fiktiven Figuren empfunden und die Simulation von Räumlichkeit, Tiefe, Haptik, Bewegung, Zeit, Naturgesetzen und so weiter angenommen. Da diese fiktive Welt bereits akzeptiert worden ist, wirkt ein Hinweis auf die Künstlichkeit während der Animation viel stärker. Die Belebung, die den Charakteren zugestanden wurde, muss überdacht werden, da sie sich nun als leblose Objekte präsentieren. Genauso muss die empfundene Räumlichkeit als Trug erkannt werden. Im Falle von La Linea ist der Bruch nicht so stark, da der Protagonist auch während des Eingriffs der Künstlerhand seine Persönlichkeit nicht verliert und „er selbst“ bleibt.

Eine Zerstörung des filmischen Raums stellt oftmals einen Bruch mit der Erwartung des Rezipienten und eines eigentlich konstanten Elements dar. So wie mit Stil bzw. Technik gebrochen werden kann, kann auch die Erwartung der Raumeigenschaften oder der zeitlichen Abfolge nicht erfüllt werden.

Zerstörung bedeutet somit, dass eine animierte Welt aufgrund eines Bruchs als vollkommen anders wahrgenommen wird als zuvor. Folgende Elemente können zu diesem Umdenken führen:

- *Stilwechsel*: Entweder der Wechsel von einer Zwei- zu einer Dreidimensionalität, oder von einer analogen zu einer digitalen Darstellung, einer



**Abbildung 5.17:** Szenen aus LA LINEA [42] von Osvaldo Cavandoli. Die Hand des Künstlers greift von Außerhalb in die Szene ein und erschafft Elemente, die in der Welt des Protagonists Realität sind [42, T=00:04:31].

gezeichneten zu einer realen Welt und so weiter können die etablierte Welt zerstören.

- *Einfügen von Illusions-fremden Elementen:* Alles, was nicht Teil der filmischen Welt ist, nicht als solches etabliert wurde, nicht zum Stil gehört oder von außerhalb der Welt stammt, gilt als Illusionsfremd. Darunter können Schrifteinfügungen, Rahmungen um das Filmbild, die Hand des Künstlers (wie bei LA LINEA) und dergleichen fallen.

Ein Beispiel ist der animierte Kurzfilm THE LOST THING: Hier wird eine dreidimensionale, weite Welt etabliert. Als der Protagonist das verlorene Ding findet, begibt er sich damit auf die Suche nach dem Besitzer oder dem Bestimmungsort des Tieres. Dabei erscheint eine Rahmung um das Bild, die nicht zur Handlung gehört bzw. nicht derselben diegetischen Welt der Charaktere angehört [59, T=00:03:28]. Während die Figuren sich zuvor auch aus den Bildern bewegen konnten, so wird jetzt jedes neue Setting in das Filmbild geschoben, wie wenn der Blick des Rezipienten über mehrere Comic Panels fahren würde. Als der Protagonist beschließt einen Freund mit dem mysteriösen Ding aufzusuchen, verschwindet der Rahmen wieder [59, T=00:04:00].

- „Fehler“: Ein Fehler bedingt nicht grundsätzlich ein Versehen, sondern kann auch bewusst gesetzt sein. Grundsätzlich irritieren Fehler den Rezipienten, da oftmals nicht zwischen Absicht und Versehen unterschieden werden kann. Der Betrachter versucht der Handlung zu folgen und die Welt zu verstehen und sieht sich so etwas gegenüber, das (zumindest im ersten Moment) nicht einzuordnen ist.

Es kann zwischen verschiedene Arten von Fehlern unterschieden werden:

- Formale Fehler: Hierunter fallen alle Elemente, die ungewöhnlich

oder unerwartet sind. Helfenschneider spricht von einem Bruch der Kohärenz [10, S. 38]:

Die Kohärenz kann intuitiv, also basierend auf Emotionen, Vermutungen, Ahnungen und Erfahrungen, oder aber auch diskursiv, also durch schlussfolgernde Urteile rational erörtert werden.

Diese bedingt nicht zwingend die Imitation der Realität, sondern kann auch durch eine „im Mainstream oder in Subkulturen vorherrschende Ästhetik“ empfunden werden [10, S. 38] – also der Erfahrung und Gewohnheit Entsprechendes.

- „Medial inhärente Fehler“ [10, S. 32]: Darunter fallen fehlerhafte Charakteristika, die typisch für gewisse Medien sind. Beispielsweise haben 3D Animationen oftmals eine bestimmte Ästhetik aufgrund der technischen Umsetzung. Durch den Einsatz von Standardshader werden Oberflächen geschaffen, die nicht der Realität entsprechen [10, S. 32] oder durch Komprimierung können Fraktale entstehen.

Typisch sind auch Streifen oder Rauschen bei Videos, unruhige Linien bei gezeichneten Animationen oder flackernde Helligkeit bei Projektionen. Diese können auch künstlich in Medien erzeugt werden, die diese Art der Fehlerhaftigkeit nicht aufweisen würden. Bereits einzelne Elemente, wie ein blinkender roter Punkt am Bildrand reichen aus, um dem Rezipienten auf ein bestimmtes Medium ausreichend hinzuweisen [10, S. 51]. Obgleich sich der Betrachter bewusst ist, dass er oder sie wie in diesem Fall kein Video, sondern eine beispielsweise Stopmotion Animation betrachtet, wird das vorgetäuschte Medium als Stilmittel oder Teil der Fiktion akzeptiert.

- Regiefehler: Auch diese Art gehört zu den Fehlern, die einem bestimmten Medium oder einer Technik zugeordnet werden. Elemente von der Erstellung der Animation sind sichtbar, die eigentlich nicht sichtbar sein sollten. Hierunter fallen Regiefehler, beispielsweise wenn in einem Realfilm Mikrofone in das Bild hängen, die nicht zur Fiktion gehören, oder in einer Puppentrickanimation Schnüre zur Fixierung von Elementen sichtbar sind.

Auch diese Art von Fehler können inszeniert und gewollt sein. So können beispielsweise Interface Elemente einer 3D Software in der Animation zu sehen sein, obwohl dies bei normaler Rendertechnik nicht möglich ist.

- Inhaltliche Fehler: Inkonsequenz, zufällige, unerwartete oder unübliche Einbrüche in der Handlung können als Fehler empfunden werden. Ob etwas nicht der inhaltlichen Kohärenz entspricht ist

stark vom Kontext abhängig [10, S. 50].

- *Direkte Zerstörung des Raums:* Wird ein etablierter Raum in seine Bestandteile zerlegt – seien es Linien, Würfel oder andere Formen – so wird die Raumillusion aufgebrochen.

Das älteste Beispiel ist die Animation LA FAIM (1974) [41] von Peter Foldes. Hier zerschmettert der Protagonist die aus Linien aufgebaute Welt [41, T=00:07:39]. In diesem Fall treten er Pfannen von sich. Diese verwandeln sich zuerst in ihre Bestandteile (Linien) und formen dann einen ganzen Raum: Die Küche.

- *Unterschiedliche Bedeutungsebenen:* Werden zwei Elemente oder Ebenen verbunden, die miteinander kollidieren oder sich gegenseitig widersprechen, entsteht ein Konflikt. Ähnlich wie bei parametrischen Narration, wo Handlung und Stil unterschiedliche Bedeutungen haben, erzeugen diese Art von Kombinationen Probleme beim Rezipienten um die Animation zu verstehen. Dies führt daher oft zu Missinterpretationen, welche vom Künstler durchaus auch gewollt sein können.

Andere Beispiele sind das Übereinander-Lagern von zwei Sequenzen, wobei eine oder beide halbtransparent sind oder das nicht synchrone Abspielen von Bild und Ton.

Der Animationskünstler David O'Reilly bedient sich in seinen Animationen einer Vielzahl an „Zerstörungselementen“. Das ständige Zerstören einer Welt kann als sein Markenzeichen betrachtet werden. Ein Beispiel hierfür sind die von David O'Reilly konstruierten Welten.

In PLEASE SAY SOMETHING (2009)[53] wird eine sehr ambivalente, jedoch teilweise als konstant ansehbare Welt geschaffen. Realistische Elemente sind folgende: Die Schwerkraft gilt, die Protagonisten bewegen sich Menschenähnlich, wohnen in Häusern, gehen arbeiten, können verletzt werden, besitzen Sprache, Gefühle, usw. Kuriose Elemente, die dennoch akzeptiert werden und als Teil des Realismus dieser Welt angesehen werden, sind unter anderen der Fakt, dass alle Charaktere Katzen oder Mäuse sind, Wände durchsichtig sind, jedoch von den Protagonisten nicht als solche wahrgenommen werden, und Traumsequenzen in die Handlung kaum unterscheidbar verwoben sind.

Eine Zerstörung ist bereits zu Beginn durch eine Art Fernsehtestbild zu betrachten [53, T=00:00:01]. Dieses weist bereits auf die Technik hinter jeder illusorisch geschaffenen Welt hin und speziell auf diese, bevor noch der Film gestartet ist.

Während der Handlung werden oft Texte eingeblendet, die wahlweise über der Handlung oder Bild füllend zwischen zwei Sequenzen gesetzt werden. Diese weisen auf die verstrichene Zeit hin. Texte werden auch in Realfilmen selten verwendet. Meist nur zu Beginn eines Spielfilmes wird der Ort und/oder die Zeit auf diese Weise angegeben, um dem Rezipienten einen raschen Einstieg in die Narration zu ermöglichen. Während des Films oder der

Animation wird die geschaffene Realität unterbrochen und auf die Künstlichkeit des Gezeigten verwiesen [11, S. 142]. In animierten Kurzanimation wirken diese Einfügungen zusätzlich irritierend, da sie nicht üblich sind in diesem Medium. Somit wird auch ein Verweis auf Realfilmformate gemacht.

Ab einem Punkt der Animation wird von der bereits etablierten konkreten Erscheinungsform der dreidimensionalen Charaktere in eine Gitternetzansicht gewechselt [53, T=00:08:40]. Diese verrät die Technik hinter den Charakteren. Im Kontext betrachtet, stellt dieser Bruch den Wechsel in das Innere des Protagonisten, seine Erinnerungen dar.

Sogar alternative Verläufe der Handlung werden nacheinander aufgezeigt. Dies weisen auf die hohe Subjektivität der Animation hin. Es werden die Ängste und Träume der Protagonisten visualisiert. Genauso ist der Raum stark von der jeweiligen Situation bzw. den Gefühlen der Charaktere beeinflusst. So zerfällt ein Raum in seine Einzelteile als die Maus vom Tod der Katze erfährt [53, T=00:08:35]. Ein Sprung in der Straße auf der Heimfahrt vom gemeinsamen Urlaub weist möglicherweise auf das aktuell herrschende Problem in der Partnerschaft hin oder auf das bald folgende Unglück [53, T=00:06:16]. Die erzeugten Gebäude an sich sind nicht sonderlich konkret. Die Wände sind größtenteils durchsichtig, eine Räumlichkeit meist mehr angedeutet. So werden die Zimmer zu Glasräumen, die es dem Rezipienten ermöglichen, als Voyeur das Geschehen zu betrachten.

So wie Raum und Handlung ist auch Zeit variabel. Zum einen finden große Zeitsprünge statt, die nur durch die Überblendung von einer Zeitdauer als Text thematisiert werden. Aufgrund ständiger Störbildern oder abrupten Schnitten während der Handlungen ist die verstrichene Zeitdauer nicht klar ersichtlich. Einmal werden sogar fünfzig Jahre mittels einer Fernbedienung „zurück gespielt“ und somit für alle Charaktere bis auf die Maus als nichtig erklärt [53, T=00:03:58].

Am Ende der Animation blicken beide Protagonisten direkt in die Kamera und verbeugen sich [53, T=00:09:37]. So wird nicht nur auf die Künstlichkeit der Animation hingewiesen, sondern auch auf die Inszenierung der Narration durch die fiktiven Charaktere.

All diese Brüche mit der geschaffenen Realität erinnern an den „Verfremdungseffekt“, der vom deutschen Dramatiker Bertolt Brecht geprägt wurde. Brecht beschäftigte sich damit, wie es möglich ist, den Rezipienten zu einer aktiveren Beschäftigung mit einem Theaterstück zu veranlassen. Dafür darf sich der Theatergänger nicht vollends der erzeugten Illusion hingeben. Deshalb baute Brecht Elemente in seine Stücke, die an die Künstlichkeit dessen erinnern und so zum Nachdenken anregen sollen [74]. Beispielsweise tritt der Schauspieler aus seiner Welt hinaus und spricht direkt den Rezipienten an oder die Handlung wird durch Lieder unterbrochen, was für ein Schauspiel nicht üblich war. Für Brecht war dieses Herausreißen wichtig, um dem Rezipienten die nötige Distanz zur erzeugten Welt zu verschaffen. So stellt sich diese oder dieser nicht die Frage, was die Charaktere als nächstes tun



**Abbildung 5.18:** Szenen aus PLEASE SAY SOMETHING (2009) von David O'Reilly [53]. Von links oben bis rechts unten: Fernsehtestbild [53, T=00:00:01], eckige, „pixelige“ Kanten [53, T=00:00:18], scheinbare Überbelichtung [53, T=00:00:41], Schriftzeichen über dem Kopf der Figur [53, T=00:01:53], Schrifteinfügung zur Zeitangabe [53, T=00:03:30], der Protagonist „spult“ die Zeit zurück mittels einer Fernbedienung [53, T=00:03:58], Texturfehler [53, T=00:06:16], Traumsequenz [53, T=00:07:38], Zersplitterung des Raums [53, T=00:08:36] und Wireframeansicht [53, T=00:08:42].



werden, sondern wie er oder sie selbst handeln würde.

Im Falle von PLEASE SAY SOMETHING könnte derselbe Effekt von David O'Reilly gewünscht sein: Die Beziehung der beiden Protagonisten soll objektiv betrachtet werden können. So werden auch alternative Verläufe der Handlung vorgeschlagen.

Grundsätzlich wird versucht jegliche Erwartungen des Rezipienten zu nichte zu machen. Weder Raum noch Zeit sind als fixe Konstanten gegeben und verhalten sich vorhersehbar; die animierte Welt wird ständig durch Störbilder und anderen Einfügungen unterbrochen.

### 5.2.6 Nicht-Raum

Bildraum, der nicht als Raum wahrgenommen wird, gilt als Nicht-Raum. Wie in Abschnitt 2.2 *Filmischer Raum* bereits ausgeführt, wird aus dem dargebotenen Bildraum im Kopf des Rezipienten eine imaginäre Welt geschaffen. Durch Ton, Komposition, Animation und andere Elemente kann Räumlichkeit erzeugt werden. Wird jedoch auf die Simulation dieser verzichtet bzw. ihr entgegengewirkt, wird der Bereich um die Charaktere als funktionsloser, rein dekorativer Hintergrund angesehen.

Der Nicht-Raum ist meist einfarbig und stets unabhängig von den Charakteren. Das heißt, die Animation der Elemente im Bild hat keinen Einfluss auf diesen. Die Figuren können sich nicht im Raum fortbewegen, da keiner existiert. Der Raum kann genauso wenig gewechselt werden.

Diese Art der Rahmung ist jedoch nicht mit einem leeren Raum zu wechseln. Ein leerer, einfarbiger Raum wie in *Odvaha* [52] wird vor allem aufgrund von Sound, den stilisierten Wellen und dem schwimmenden Charakter dennoch als Raum wahrgenommen, auch wenn keiner direkt sichtbar ist. Wohingegen die schwarze Hintergrundfläche von *Blinkity Blank* [30] keine Hinweise auf Raum gibt.<sup>6</sup> Die Objekte und Charaktere erscheinen nach einem beliebigen Muster, berühren jedoch nie einen möglichen Boden oder prallen an einer denkbaren Wand ab. Der Ton dient ausschließlich zur Akzentuierung der sich wandelnden Formen. Der Unterschied zwischen einem leeren und einem nicht existierenden oder wahrgenommenen Raum besteht somit in dem räumlichen Gefühl, das sie hervorrufen. Beim Nicht-Raum ist es keines, der Raum kann nicht beschrieben oder imaginiert werden.

Der Raum hat somit keine wirkliche Funktion. Maximal durch mögliche Farbänderungen kann die Narration emotional betont werden. Der Hintergrund wird austauschbar.

Ohne erkennbaren Raum wird auch die Zeit entwertet. Nachdem die Charaktere nicht an eine Räumlichkeit gebunden, nicht von Schwerkraft oder anderen Kräften abhängig sind, scheinen sie auch von Zeit befreit zu

---

<sup>6</sup>Die einzigen Ausnahmen bilden die Interaktionen und räumlichen Verzerrungen, wenn die abstrakten Formen Tiere darstellen. Zur ausführlichen Beschreibung siehe Abschnitt 5.2.2 *Der wandelnde Raum*.

sein. Es entsteht ein schwereloser Eindruck, die Charaktere und Objekte sind frei von den Einschränkungen einer Welt. Sie existieren im Nichts.

Eine Hybridform des Nicht-Raums ist der *Dekorative Raum*. Er ist vergleichbar mit dem *Bühnenraum* von Rayd Khouloki [12, S. 118f]: Der Raum definiert sich aus Vorder-, Mittel- und Hintergrund. Auf einer der drei Ebenen bewegen sich die Charaktere, dort findet die Handlung statt und ist auch eine Interaktion mit der Umgebung möglich. Die anderen Ebenen, die visuell dahinter oder davor platziert sind, sind vom Protagonisten nicht passierbar. Telotte nennt dieses Konzept *double space* [24, S. 79ff], denn für die Ebenen gelten verschiedene Gesetze, obgleich sie derselben Welt angehören. Sie existieren parallel und ohne Einfluss auf einander. Thomas Lamarre bezeichnet diese noch passender als *multiplanar worlds* [15, S. 9].

Diese Form kommt heute nur selten vor. Früher war es der typische Raum in den Zeichentrickserien von unter anderen den Fleischer Brothers [24, S. 79]. Der Hauptgrund ist sicherlich die Weiterentwicklung der Technik. Damals wurden spezielle Kamerasysteme entwickelt, um Tiefe im Zeichentrickfilm zu simulieren. Durch das Übereinanderlegen von Folien, auf welchen jeweils andere Motive zu sehen waren, konnten bewegliche Objekte einfacher ausgetauscht werden, während statische Elemente auf anderen Folien beibehalten werden konnten. Ein modernes und gleichzeitig sehr einfaches Beispiel für den dekorativen Raum liefert die Kurzanimation AUBADE [28] von Pierre Bourrigault (2004). Hier wurde eine Stop-Motion Animation geschaffen, deren Puppen gegen das Licht fotografiert wurden oder in der Postproduktion entsprechend geschwärzt wurden. Die Kameraansicht ist frontal von vorne; aufgrund einer Tiefenunschärfe kann leicht zwischen dem sehr nahen Vorder-, dem fernen Hinter- und dem meist scharfen Mittelgrund unterschieden werden.

### 5.2.7 Zusammenfassung

Alle Räume erzeugen einen anderen emotionalen Eindruck auf den Rezipienten. Während der Realität imitierende Raum durch seine „Gewöhnlichkeit“ in den Hintergrund weicht, lässt ein Raum mit Perspektivenspiel die Räumlichkeit hinterfragen und Spannung aufbauen. Ein wandelnder Raum erzeugt ein surreales Empfinden, indem er vom Betrachter nicht zu fassen ist und buchstäblich zwischen den Fingern hindurch fließt. Agiert der Raum als Charakter, so wird dies sehr schnell vom Rezipienten akzeptiert. Dem Raum wird trotz seines Ding-Charakters eine Belebung zugestanden. Dadurch wird er auch nicht mehr als Raum angesehen. Bei der Zerstörung eines Raumes wird die Illusion der erzeugten Welt aufgehoben. Der Betrachter sieht sich mit der Künstlichkeit der Betrachtung konfrontiert. Ein Nicht-Raum weicht ebenfalls wie der Realität imitierende Raum in den Hintergrund, jedoch wird er im Gegensatz überhaupt nicht wahrgenommen. Da keinerlei Interaktion mit den Charakteren oder sonstige Hinweise auf seine Existenz vorhanden



**Abbildung 5.19:** Szene aus AUBADE von Pierre Bourrigault (2004) [28, T=00:00:56].

sind, kann nur mit diversen Effekten die Stimmung der Handlung betont werden.

## Kapitel 6

# Analyse der Animation *The Bigger Picture*

THE BIGGER PICTURE (2014) [57] ist eine Stopmotion Animation von sieben Minuten und fünfzehn Sekunden. Idee, Drehbuch und ein Großteil der Animation stammt von der britischen Künstlerin Daisy Jacobs. Ab der Fertigstellung 2014 gewann The Bigger Picture zahlreiche Preise bei Animationsfestivals auf der ganzen Welt und war 2015 sogar für den Oscar in der Kategorie „Short Film“ nominiert.

### 6.1 Narration

Daisy Jacobs erzählt die Geschichte von zwei erwachsenen Brüdern, deren bereits betagte Mutter gepflegt werden muss. Nick, der beruflich weniger erfolgreichere Sohn, hat diese Aufgabe übernommen und erlaubt der Mutter in ihrem eigenen Zuhause zu bleiben, während sein Bruder Richard nur zu Besuchen erscheint.

Die Narration bleibt dabei hauptsächlich bei Nick und erzählt unterstützt durch den Raum sein Befinden. Nach Bordwell wird eine „classical narration“ erzählt, welche sich durch klare Charakteridentitäten, Räumlichkeiten und Kameraführung auszeichnet. Der Stil ist der Narration unterworfen und wirkt unterstützend. Der Raum ist meist sehr naturalistisch.

Aufgrund des großen Einflusses der Welt sind auch Zeichen für „art-cinema narration“ ersichtlich. Die Welt ist stark subjektiv gezeichnet und lässt Handlungen zu, die in der Realität nicht möglich wären. Es verschmelzen die objektive Welt und die Gedanken bzw. Gefühlswelt von den Charakteren. So wächst Nick beim Gespräch mit seiner undankbaren Mutter und deren Freundin aus Zorn zu seiner doppelten Größe an [57, T=00:02:33] (siehe Abbildung 6.1. Dasselbe Zimmer überflutet er mit dem Wasser aus einer Teekanne [57, T=00:02:47], wodurch seine Überforderung symbolisch dargestellt wird.



**Abbildung 6.1:** Szene aus *THE BIGGER PICTURE* (2014) [57, T=00:02:27].



**Abbildung 6.2:** Szenen aus *THE BIGGER PICTURE* (2014) [57]. Darstellung von Wasser als Farbe oder Plastikstreifen.

Wasser ist ein besonders häufiges Element in *The Bigger Picture*. Hierfür wurde kein reales verwendet, sondern Farbe und durchsichtige Plastikstreifen (siehe Abbildung 6.3). In Kombination mit Sound wird es in jeder Gestalt als Wasser erkannt. Für Daisy Jacobs steht Wasser synonym für Emotionen und Reinigung – „a maelstrom of pain. A whirlpool of feeling“ (siehe Anhang A *Interview mit Daisy Jacobs*). So wird einerseits der Schmerz und die Frustration bzw. das „Überlaufen“ von Nicks Geduld dargestellt. Andererseits ist es auch ein Element der Entspannung und Geborgenheit, wenn Richard in der überlaufenden Wanne und Nick in der Dusche ihre Ruhe finden. Das Herausströmen des heißen Dampfes aus der Teekanne kurz bevor Richard zum ersten Mal erscheint, weist bereits auf den bevorstehenden Streit zwischen Nick und Richard hin.

Auch andere, fantastische Elemente werden verwendet um eine zusätzliche Visualisierung des subjektiven Befindens der Charaktere zu erzeugen.



**Abbildung 6.3:** Szene aus *THE BIGGER PICTURE* (2014) [57, T=00:01:50]. Nick saugt Mutter und Bruder samt Einrichtung ein.

Etwa als Richard und seine Mutter beim Tee zusammensitzen, saugt Nick beide samt Einrichtung mit einem Staubsauger auf [57, T=00:01:46].

Diese irrealen Eingriffe werden von den anderen Charakteren nicht wahrgenommen bzw. reagieren sie nicht wirklich darauf. Es kann zwischen einer objektiven, für alle gleichermaßen stattfindende Erzählung und einer subjektiven, symbolischen von Nicks Empfinden unterschieden werden.

## 6.2 Technik

Das besondere Merkmal dieser Animation ist das lebensgroße Set mit den ebenso großen Charakteren. Aufgrund der leichteren Bearbeitung und dem geringeren Materialaufwand werden für gewöhnlich Miniaturen für Animationsfilme erstellt. Für Daisy Jacobs war es aber wichtig, die Figuren in Menschengröße zu haben, um sie in einem realen Raum agieren zu lassen.

Für die Animation wurde ein Zimmer mit weißen Wänden gewählt, auf dessen Wände Möbel und Charaktere aufgezeichnet sind. Zu der gemalten Welt kommen reale Objekte wie Holztische und Stühle. Um den gemalten Charakteren das Herausgreifen in den dreidimensionalen Raum und das Agieren mit den realen Gegenständen zu erlauben wurden Körperteile aus Pappmaché nachgebaut und wahlweise für Arme oder Beine verwendet [71]. Der Übergang zwischen Zeichnung und Objekt geschieht derart fließend, dass die Charaktere ständig unbemerkt zwischen den Dimensionen wechseln.

Der Kontrast zwischen realen und aufgemalten Elementen wird in den Anfangsszenen durch diverse Einstellungen betont, beispielsweise bei einer

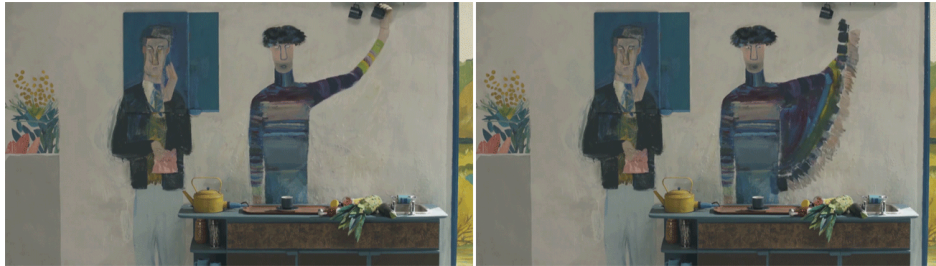


**Abbildung 6.4:** Szene aus *THE BIGGER PICTURE* (2014) [57, T=00:01:05]. Eine Anamorphose.

Detaileinstellung wenn der Protagonist Nick heißes Wasser in zwei Tassen einschenkt [57, T=00:01:05]. Der Wasserstrahl ist auf die Wand gemalt und dort, wo durch die gewählte Kameraperspektive die reale Tischplatte zwischen Wand und Tasse zu sehen ist, verläuft der gemalte Strahl über die Tischoberseite und ist schließlich sogar auf der Tassen-Innenseite aufgemalt (siehe Abbildung 6.4). Eine Anamorphose, da nur aus dieser Perspektive der Verlauf des Wassers als durchgängig sichtbar ist (siehe Abschnitt 5.2.3 *Perspektivenspiel*).

Bei Objekten, die die Charakter hochheben, musste mit besonderen Tricks gearbeitet werden. Da die Hände der Personen nur aus Pappmaché bestehen und somit keine schweren Keramiktassen lange „halten“ könnten, wurden diese Objekte entweder für die Dauer der Aktion ebenfalls auf die Wand gemalt oder aus Pappmaché nachgebaut [71]. So verwandelt sich eine aufgemalte Tasse in der Hand von Nick ab der Berührung des Tablets in eine reale [57, T=00:00:49], während ein realer Teller mit einem Stück Kuchen in der gebastelten Hand durch ein leichteres Double ausgetauscht wurde [57, T=00:01:11]. Der Tausch ist durch das Anhalten der Animation sogar optisch erkennbar. Sobald der Tisch erreicht ist und der Teller nicht mehr an die Wand geklebt werden musste, sind die realen Objekte wieder zurückgetauscht worden (erkennbar an dem Wiedererscheinen des höheren Detailgrades beim Kuchen). All diese Wechsel sind bei dem normalen Abspielen der Animation kaum erkennbar, wodurch trotz der Wechsel der Materialien und Techniken eine homogene Welt geschaffen wird.

Statt Schnitte sind zwischen den Szenen meist kreative Übergänge ge-



**Abbildung 6.5:** Szene aus *THE BIGGER PICTURE* (2014) [57, T=00:00:53]. Die reale Tasse wird beim Herunterheben zu einer Zeichnung.

setzt, welche eine Verbindung zwischen diesen herstellt. So wird nach der Anfangsszene das Wohnzimmer samt Bruder und Mutter von Nick mit dem Staubsauger eingesogen [57, T=00:01:47]; Die Bügelszene, währenddessen sich die Mutter und deren Freundin über die Brüder unterhalten, wird durch das Aufwallen der Bügelwäsche in das Wohnzimmer überblendet [57, T=00:02:13]. Als dann Nick den Damen im Wohnzimmer Tee einschenkt, überflutet er dabei das Zimmer mit der Flüssigkeit. Diese bedeckt zuerst das gesamte Filmbild und verschwindet dann in einem Duschkopf [57, T=00:02:55]. Dort duscht Nick bis ihn seine Mutter ruft. Nach dessen Verlassen des Raums, verwandelt sich das hinabströmende Wasser in Regentropfen, die vor dem Fenster des Wohnzimmers herunterströmen [57, T=00:03:23]. Zwischen den Szenen, in der Nick seine Mutter säubert und dem Krankenhausaufenthalt, wird ein Vorhang in das Bild gefahren; Als letztes findet ein Match-Cut von Nick auf Richard statt. Beide stehen in derselben Pose mit derselben Größe zu dem Zuschauer gewandt.

### 6.3 Raum

Aufgrund der Stilmischung ist es möglich Raum auf unterschiedliche Weisen zu erzeugen. Hier kann auf illusorische Techniken der Malerei und auf Realfilmtechniken wie Kamerabewegung und Lichtgestaltung zurückgegriffen werden. Wie in jeder Animation spielt auch Sound eine bedeutende Rolle um eine Welt im Offspace zu erzeugen und die Handlungen zu beleben.

Primär geschehen die Handlungen auf der Wand durch die aufgemalten Charaktere. Diese können mit dreidimensionale Körpererweiterungen Objekte zwischen den gemalten und den echten Raum transportieren.

Rein durch Malerei wird beispielsweise zu Beginn der Besuch von Richard dargestellt [57, T=00:00:35]. Sein Auto erscheint in der aufgemalten Fensteraussicht: Er rast einen Hügel hinab und nahe am Haus vorbei, wodurch das Auto perspektivisch immer größer dargestellt ist. Das Gefährt bremsst außerhalb des Fensterausschnitts und Richard erscheint ebenfalls gemalt im





**Abbildung 6.6:** Szene aus *THE BIGGER PICTURE* (2014) [57, T=00:00:35]. Richards Auto erscheint als gemalte Miniatur im oberen Bereich des Fensters und wächst perspektivisch mit der vermeintlichen Nähe zum Haus an.



**Abbildung 6.7:** Szene aus *THE BIGGER PICTURE* (2014) [57, T=00:01:29]. Richard betritt das Zimmer auf der gemalten Verlängerung der Mauer. Er nähert sich der Raummitte, bis er mit den Beinen außerhalb der Wand steht.

Raum und geht zu Nick, der bereits in der Küche wartet. Derselbe gemalte Trick zur Erzeugung von Tiefe findet auch statt, als derselbe die Küche durch eine aufgemalte Türöffnung verlässt [57, T=00:01:29]. Nachdem Schnitt ins Wohnzimmer kommt er gemalt von der hinteren Wand nach vorne zur Mutter. Dabei finden perspektivisch korrekte Verzerrungen statt: Umso weiter vorne Richard im Raum erscheint, desto größer wird er, bis er im tatsächlichen Zimmer angekommen ist und seine Beine via Pappmaché-Attrappen in den dreidimensionalen Raum hineinragen. Dieses Eintreten und nach vorne kommen ist vor allem deshalb möglich, da der reale Boden in jedem Zimmer nach hinten verlängert auf die Wand gemalt ist. So kann auch Nick mit dem Staubsauger am (gemalten) Boden hinter seiner sitzenden Familie erscheinen, obwohl die Kamera frontal auf sie gerichtet ist [57, T=00:01:39]. Jeder Raum ist somit zu einem Teil in der gemalten Realität verankert.

Weiters kann auch im realen Raum durch die Kamera Tiefe erzeugt werden. Durch Tiefenunschärfe [57, T=00:01:56] oder einer Kamerafahrt. Die Dreidimensionalität des Raums wird durch die Kamerabewegung im realen Raum betont, ohne dabei die Flächigkeit der Charaktere zu entlarven. So bewegt sich die Kamera von außerhalb eines Fensters in das Zimmer schwan-



**Abbildung 6.8:** Illusion-Brechende Szenen aus *THE BIGGER PICTURE* (2014) [57]. Die Kamera entlarvt die Protagonisten als Wandzeichnungen [57, T=00:00:42]; Nick öffnet die Schranktür und „klappt“ den Kopf von Richard weg [57, T=00:01:09].

kend hinein [57, T=00:03:23] und an den plastischen Objekten vorbei. Da auch die Protagonisten zum Teil aus der Mauer herausragende Körperteile haben, wie hier ihre Beine und Arme, scheinen sie sich ausreichend mit der Perspektive zu verzerren. Die Kamera wird dabei nie zu weit gedreht, um die Illusion aufrechtzuerhalten.

Zu Beginn in der Küche wird hingegen durch mehrere Einstellungen besonders betont auf die Flächigkeit der Charaktere hingewiesen, beispielsweise als Richard erstmals zu Nick in die Küche kommt [57, T=00:00:42]. Die Kamera steht etwa im 30 Grad Winkel von der Mauer entfernt und zeigt hier einen realen Küchentisch mit dreidimensionalen Lebensmitteln. Aufgrund des spitzen Winkels und der Nähe ist sichtbar, dass dieser dicht an der Mauer steht. Die Körper der Brüder, die hinter dem Schrank aufgemalt sind und hinter dem Küchentisch stehen sollen, erscheinen durch die Einstellung so flach, wie sie als Zeichnung sind.

Durch einen realen Raum besteht auch die Möglichkeit Licht zur Erzeugung einer Räumlichkeit zu verwenden. Neben einer diffusen Beleuchtung des gesamten Raums wurde im Wohnzimmer zusätzlich auf der rechten Seite ein reales Fenster eingebaut. Das Licht, das hierdurch in den Raum fällt, ist real und beleuchtet die Gegenstände von der Seite. Zur Erzeugung einer realistischen Raumillusion, wurde der Lichteinfall auf dem auf der Wand abgebildeten Boden ebenfalls gemalt [57, T=00:01:50]. Hier lässt sich kaum zwischen realem und reproduzierten Licht unterscheiden.

Eine Szene, in der Licht besonders wichtig ist, ist als der Doktor und Richard das Haus verlassen [57, T=00:03:51]. Der Raum ist durch eine reale Tischlampe erleuchtet. Der Lichtschein auf der Wand entlarvt Nicks Flächigkeit, jedoch nicht auffällig. Als Nick die Tischlampe ausschaltet, geht das gesamte Licht im Raum aus. Von der linken Seite ist die Beleuchtung aus dem nächsten Zimmer sichtbar, obwohl der Durchgang nur eine Zeichnung ist. Hier wurde tatsächlich die bemalte Wand durch eine mit Loch ausgetauscht; Die ausgeschnittene Tür wurde mit Folie überdeckt und das



**Abbildung 6.9:** Szene aus *THE BIGGER PICTURE* (2014) [57, T=00:03:53]. Licht als Raumerzeugendes Mittel. Nick schaltet die Lampe aus; auf der Mauer sind die außen vorbeifahrenden Scheinwerfer zu sehen.

Licht so in den Raum fallen gelassen [71].

Kurz darauf verlassen der Arzt und der Bruder nur durch Geräusche dargestellt mit ihren Fahrzeugen das Grundstück. Hierbei sind Lichtscheine durch das Fenster auf der rechten Seite sichtbar, die ihr Davonfahren auch visuell bezeugen.

Zwei Darstellungen, die sich von dem Stil der restlichen Animation etwas unterscheiden, sind die Autofahrt von Richard [57, T=00:05:08] und die anschließende Kamerafahrt durch den Krankenhausgang [57, T=00:05:14]. Bei beiden ist ein sehr tiefer Raum bzw. Gang gezeigt, durch den die Kamera von hinten nach vorne gleitet. Durch die Bewegungsunschärfe und die Überlänge der Räume haben diese Sequenzen einen besonderen surrealen Charakter (siehe Abbildung 6.10). Dadurch unterscheiden sie sich von den anderen Szenen und fungieren als Erinnerung von Richard bzw. einer Vorstellung von Nick. Für diese Aufnahmen wurden Miniatursets mit Fußball-großen Autos bzw. Tischen gebaut, durch welche die Kamerafahrt stattfand (siehe Anhang A *Interview mit Daisy Jacobs*).

## 6.4 Zeit

Die Reihenfolge der Dargestellten Szenen verläuft größtenteils linear, Handlungen sind weder besonders gedehnt noch gestaucht.

Eine Gleichzeitigkeit findet statt, während die Mutter mit einer Freundin über ihre Söhne spricht [57, T=00:02:01]. Während der Dialog zu hören



**Abbildung 6.10:** Szenen aus *THE BIGGER PICTURE* (2014) [57, T=00:03:53]. Autobahn [57, T=00:05:09] und Krankenhausgang [57, T=00:05:17].

ist, wird Nick beim Bügeln der Wäsche (vor allem der von seiner Mutter) gezeigt. Er ist unbekleidet und in einem dunklen Raum. Als das Gespräch auf Richard fällt, findet ein Schnitt in dessen Badezimmer statt, wo er bei einem Bad entspannt. Als in das Wohnzimmer zu den sprechenden Frauen geschnitten wird, erscheint Nick bekleidet mit Tee für die beiden. Aufgrund des schnellen Erscheinens, Ankleidens, Teekochens und der Annahme, dass das Bügeln in der Nacht stattfand, während nun hellichter Tag ist, kann davon ausgegangen werden, dass die gezeigten Handlungen zu anderen Zeitpunkten stattfanden als das Gespräch im Wohnzimmer.

Ab dem Zeitpunkt, als die Mutter im Krankenhaus liegt, finden sehr große Zeitsprünge statt [57, T=00:04:39]. Diese verlaufen von Besuch eines Sohnes zu dem des anderen und so weiter, um das Verstreichen einer längeren Dauer bzw. das Stattfinden zahlreicher Besuche in kurzer Zeit darzustellen.

Als Richard am Telefon Nick von dem Ableben der Mutter erzählt, wird die Unterhaltung durch das Geschilderte visuell unterstützt [57, T=00:05:06]. Während nacheinander zwischen den Brüdern geschnitten wird, versucht Richard zu erklären, wie er nach einem Anruf der Ärzte in das Krankenhaus zurückkraste um dem Tod der Mutter beizuwohnen. Dabei wird die Autofahrt und anschließend ein Krankenhausgang gezeigt. Beide wirken überlang und Tunnelhaft; auch durch die Bewegungsunschärfe werden diese als von Nick oder Richard imaginiert wahrgenommen.

## 6.5 Filmischer Raum

Den filmischen Raum von *THE BIGGER PICTURE* vollständig einer Kategorie zuzuordnen scheint nicht möglich zu sein. Zum einen wird ein Realität imitierender Raum dargestellt (siehe Abschnitt 5.2.1 *Realität imitierender Raum*). Die Kameraansichten sind großteils nicht besonders verzerrt, der Zeitablauf natürlich. Die Charaktere und Objekte sind den Naturkräften unterworfen und verhalten sich meist realistisch.

Einige fantastische Ereignisse verwandeln den realistischen Raum in jeweils eine andere Kategorie. In einer Szene wird ein Wechsel zu einem Perspektivenspiel dargestellt (siehe Abschnitt 5.2.3 *Perspektivenspiel*): Im Wohnzimmer, wenn Nick aus Wut zu seiner doppelten Größe heranwächst, findet eine unnatürliche überproportionierung der Größenverhältnisse zwischen dem Sohn und der Umgebung statt [57, T=00:02:33]. Um diesen Effekt zu betonen führt die Kamera nach hinten. Dadurch schrumpfen gleichzeitig seine Mutter und deren Freundin. Als der Wutausbruch vorüber ist, erhält Nick mit einem Seufzer seine normale Größe zurück und das Bild, welches nach einer Großaufnahme des Gesichts der Mutter in eine seitliche Ansicht gewechselt ist, stabilisiert sich durch einen Kameraschwenk in die Frontalansicht.

Viele Szenen führen zu einem Bruch mit dem Raum. Dieser scheint ohnehin fragil, da ein permanenter Wechsel zwischen zwei Welten stattfindet: Die gemalte auf den Wänden und die reale im dreidimensionalen Raum. Großteils wird die dadurch geschaffene, kombinierte Welt aufrecht gehalten.

Zu Beginn finden mehrere Momente statt, in denen der etablierte Mischraum zerstört wird, indem auf die Flächigkeit der Charaktere hingewiesen wird (siehe Abschnitt 5.2.5 *Zerstörter Raum*). Beispielsweise in einer Einstellung während des Streits zwischen den Brüdern steht Richard vor einem Schrank [57, T=00:01:09]. Diesen öffnet Nick im Zorn, woraufhin der Kopf samt Schultern von Richard, die auf der Tür gemalt sind, weg geklappt werden (siehe Abbildung 6.8). Augenblicklich ist die Person auf ihre Beschränkung als Zeichnung zurück reduziert und kurzzeitig aus der Illusion geworfen. Die Brüder thematisieren diesen Bruch selbst nicht; Mit dem Wiederschließen der Tür durch Richard wird die Handlung wie gehabt fortgesetzt.

Trotz des besonderen Einflusses des Raumes, kann zu keinem Zeitpunkt in der Animation von einem Raum als Charakter gesprochen werden (siehe Abschnitt 5.2.4 *Raum als Charakter*). Da die Umgebung in keinem Fall von sich aus handelt, sondern stets in Folge einer Handlung der Charaktere agiert.

Nach Torben Grodals Wahrnehmungsmodell (siehe 5.1.1 *Torben Grodals Wahrnehmungsmodell*) stellt *THE BIGGER PICTURE* eine Kombination aller Kategorien dar. Es sind Elemente der realen Welt enthalten, da die Animation in einem echten, lebensgroßen Raum mit realen Gegenständen wie Teller, Tische und Vorhänge stattfindet; Zu einer „exterior hypothetical“ Welt gehört sie aufgrund der gemalten Charaktere und Objekte; Und einer „interior mental world“ gehören die fantastischen Begebenheiten, wenn Räume überflutet, Charaktere eingesogen und Richards Erzählung seiner Fahrt ins Krankenhaus visualisiert wird. Da *THE BIGGER PICTURE* nicht klar zuweisbar ist, würde sie somit nach Grodals Definition als „ambiguous“ gelten.

Bruce Blocks Raummodell orientiert sich stark an der Beziehung von

Kamera und Motiv (siehe Abschnitt 5.1.2 *Bruce Blocks Raummodell*). Geht man von seiner Kategorisierung aus, ist auch hier wieder eine Vermischung zu betrachten. Die gemalten Charaktere und Elemente fassen aus einem „flat space“ in die dreidimensionale Welt hinaus. In dieser kann sich die Kamera beliebig hinein und hinaus bewegen, ist jedoch in ihren Drehungen begrenzt. Stets ist die hintere Wand des Raumes von vorne gezeigt, wie bei einem „limited space“.

Im Falle von Khoulokis Kategorisierungsmodell müsste zusätzlich jede Einstellung von *THE BIGGER PICTURE* für sich betrachtet werden. Da aber das Filmbild stets wie eine Bühne aufgebaut ist, wie gerade beschrieben, kann allgemein von einem Bühnenraum gesprochen werden (siehe Abschnitt 5.1.3 *Rayd Khoulokis Raummodell*). In fast allen Einstellungen blickt die Kamera in den realen Raum gegen die Vorderseite der hinteren Wand. Die Charaktere sind aufgrund der Zeichnung hauptsächlich zu dem Rezipienten gewandt.

In einzelnen Szenen kann zusätzlich ein weiterer Raum nach Khouloki betrachtet werden. So spielen sich beispielsweise die Autofahrt durch den Tunnel und die anschließende Kamerafahrt durch den Krankenhausaufgang in einem „tiefen Raum“ statt [57, T=00:05:08]. Außerdem sind mehrere objektbezogene Räume zu betrachten („Figurenzentrierte“, „leere“ und „Detailräume“).

David Bordwells Narrationsmodell wird in dieser Arbeit herangezogen, um anhand der Anwendung der Filmtechniken eine Kategorisierung von Animationen zu finden (siehe Abschnitt 5.1.4 *David Bordwells Narrationsmodell*). Wie bereits ausführlich beschrieben, finden fantastische Eingriffe in die sonst eher realistische Narration statt. Nachdem diese Techniken sowohl aus der Malerei, sowie auch Stop-Motion und Realfilm stets zur Unterstützung der Narration dienen, würde demnach von einem „Art-cinema narration“-artigen Raum gesprochen werden.

## 6.6 Zusammenfassung

*THE BIGGER PICTURE* kann weder von der Technik noch dem filmischen Raum direkt definiert werden. Durch die Mischung der Techniken wird eine eigene Welt geschaffen, die weniger zwischen der gemalten und der realen Welt steht, sondern vielmehr diese als Teile beinhaltet und ein größeres Ganzes bildet. Sie kann sich den Möglichkeiten von Malerei und gleichzeitig denen von Stopmotion in einem realen Raum bedienen. Die Wahl eines lebensgroßen Sets verleiht den Charakteren in der Interaktion mit realen Gegenständen und Maßstäben einen zusätzlichen Realitätsgehalt.

Müsste die animierte Welt einer Kategorie zugeordnet werden, so stellt sie sich in den meisten Modellen als eine hybride oder Mischwelt heraus.

Gemäß dem Kategorisierungsmodell dieser Arbeit könnte sie als Realität

imitierend bezeichnet werden. Jedoch würde diese Kategorie alleine aufgrund der ständigen Wechsel zwischen realer und imaginierter Gefühlswelt nicht gerecht werden.

Von einem zerstörten Raum kann auch nur bedingt gesprochen werden, da die Techniken derart ineinander verschmelzen. Nur zu Beginn wird die Illusion des Raums tatsächlich gebrochen, im Hauptteil der Animation wird die kombinierte Welt jedoch durchgehend aufrecht gehalten.

Der Kategorisierung als Khoulokis Bühnenraum scheint am besten auf *The Bigger Picture* zu passen. Jedoch reduziert dieses Modell auch die animierte Welt mit all ihren Besonderheiten von Lebensgroßen Charakteren, der Kombination von Malerei und realen Objekten, usw. auf den Bildaufbau.

## Anhang A

# Interview mit Daisy Jacobs

Das Interview mit Daisy Jacobs fand im Zeitraum 2. bis 5. November 2015 über E-Mail statt und wurde in Englisch abgehalten.

*Question:* What are the advantages to use this mixture of painted and real elements? Does it give you more freedom or difficulties to tell a story?

*Daisy Jacobs:* “both- more difficult but you are freer- technically more difficult but then you are free to use the whole 3D space!”

*Question:* Was your purpose to destroy the spaces (the painted world and/or the real world) or to create a new one by combining them? Or none of these?

*Daisy Jacobs:* “objective was to create our own world.”

*Question:* At the beginning you show directly the flatness of the characters twice (by camera when Richard discovers the sweets which Nick bought, and when Nick opens the cupboard). Later you never break the illusion of depth (in that way) again – Why?

*Daisy Jacobs:* “the cupboard was an experiment and yes you are right we don’t use it again- I make all the rules! Well observed.”

*Question:* Which meaning has water for the animation (teawater, bathwater, shower, rain)?

*Daisy Jacobs:* “water is emotion/ cleansing/ the undercurrent or emotion- a maelstrom of pain. A whirlpool of feeling.”

*Question:* There are two rooms which are different to the others. When Richard tells Nick about his coming back to the hospital, we see a long street with cars and after that a long corridor in the hospital. How did you create these two incredible long spaces? For me, it looks like they are digital 3d.

*Daisy Jacobs:* “All in camera no computer. The cars are the size of a football.”



# Anhang B

## Inhalt der CD-ROM/DVD

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

### B.1 Masterarbeit

**Pfad:** /

Samhaber\_Isabella\_2015.pdf Masterarbeit (Gesamtdokument)

### B.2 Online Literatur

**Pfad:** /literatur/

\*.pdf . . . . . Archivierte Online-Quellen.

### B.3 Abbildungen

**Pfad:** /abbildungen

\*.jpg, \*.png . . . . . In der Masterarbeit eingebundene  
Abbildungen.

# Quellenverzeichnis

## Literatur

- [1] Flocon Albert und André Barre. *Die Kurvenlineare Perspektive. Vom gesehenen Raum zum konstruierten Bild*. Berlin, Wien: Medusa, 1983 (siehe S. 62, 63).
- [2] Andreas Becker. *Perspektiven einer anderen Natur. Zur Geschichte und Theorie der filmischen Zeitraffung und Zeitdehnung*. Bielefeld: transcript Verlag, 2004 (siehe S. 5, 6, 43).
- [3] David Bordwell. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985 (siehe S. 15, 18–21, 30, 31, 33, 36, 42, 43, 53, 54).
- [4] Suzanne Buchan. „Introduction“. In: *Animated ‘Worlds’*. Hrsg. von Suzanne Buchan. London: John Libbey Publishing, 2006, S. vii–xiii (siehe S. 2, 9, 48).
- [5] Suzanne Buchan. „The Animated Spectator: Watching the Quay Brothers’ Worlds““. In: *Animated ‘Worlds’*. Hrsg. von Suzanne Buchan. London: John Libbey Publishing, 2006. Kap. 2, S. 17–40 (siehe S. 10, 23, 48).
- [6] Michael Esfeld. *Einführung in die Naturphilosophie*. 2. Aufl. Darmstadt: WBG, 2011 (siehe S. 4).
- [7] Ralfdieter Füller. *Fiktion und Antifiktion: Die Filme David Lynchs und der Kulturprozeß im Amerika der 1980er und 90er Jahre*. Hrsg. von Bernd Engler u. a. Bd. 11. Mosaic: Studien und Texte zur amerikanischen Kultur und Geschichte. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2001 (siehe S. 17).
- [8] Torben Grodal. *Moving Pictures – A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. New York: Oxford University Press, 1997 (siehe S. 25, 26, 48).
- [9] Stephen W. Hawking. *Eine kurze Geschichte der Zeit. Die Suche nach der Urkraft des Universums*. Hamburg: Rowohlt, 1988 (siehe S. 4, 5).

- [10] Claus Helfenschneider. „Die Ästhetik des Fehlers. Unregelmäßigkeiten und Störungen als Gestaltungselemente im digitalen Bewegtbild“. Diplomarbeit. Hagenberg, Austria: University of Applied Sciences Upper Austria, Medientechnik und -design, Nov. 2009 (siehe S. 77, 78).
- [11] Reinhard Kargl. *Wie Film erzählt. Wege zu einer Theorie des multimedialen Erzählens im Spielfilm*. Bd. 1931. Europäische Hochschulschriften. Reihe I: Deutsche Sprache und Literatur. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2006 (siehe S. 39, 40, 79).
- [12] Rayd Khouloki. *Der filmische Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung*. Berlin: Bertz + Fischer, 2007 (siehe S. 7, 12–14, 18, 21, 30, 39, 41, 49, 52, 53, 82).
- [13] Norman M. Klein. „Animation and Animorphs: A Brief Disappearing Act“. In: *Meta-morphing. Visual transformation and the culture of quick-change*. Hrsg. von Vivian Carol Sobchack. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000, S. 21–40 (siehe S. 60).
- [14] Siegfried Kracauer. *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Hrsg. von Karsten Witte. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1964 (siehe S. 36).
- [15] Thomas Lamarre. *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota, 2009 (siehe S. 15, 82).
- [16] Manisha Mishra und Maitreyee Mishra. „Animated Worlds of Magical Realism: An Exploration of Satoshi Kon’s Millenium Actress and Paprika“. In: *Animation: An Interdisciplinary Journal* 9(3) (November 2014), S. 299–316 (siehe S. 25, 26).
- [17] James Monaco. *Film verstehen: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien. Mit einer Einführung in Multimedia*. Hrsg. von Hans M. Bock. Taschenbuch, 2008 (siehe S. 36).
- [18] Ansgar Nünning. „Unreliable Narration zur Einführung: Grundzüge einer kognitiv-narratologischen Theorie und Analyse unglaubwürdigen Erzählens“. In: *Unreliable Narration. Studien zur Theorie und Praxis unglaubwürdigen Erzählens in der englischsprachigen Erzählliteratur*. Hrsg. von Ansgar Nünning. Trier: Wissenschaftlicher Verlag, 1998, URL: [http://www.beate-jonscher.de/theorie/erzaehler/Nuenning\\_Unglaubwuerdiges\\_Erzaehlen.pdf](http://www.beate-jonscher.de/theorie/erzaehler/Nuenning_Unglaubwuerdiges_Erzaehlen.pdf) (siehe S. 16).
- [19] Ryan Pierson. „Whole-Screen Metamorphosis and the Imagined Camera (Notes on Perspectival Movement in Animation)“. In: *Animation: An Interdisciplinary Journal* 10(1) (März 2015), S. 6–21 (siehe S. 21, 24, 59–61).
- [20] Jacques Rancière. *Film Fables*. New York: Berg Publishers, 2006 (siehe S. 40, 41).

- [21] Sebastian Richter. *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen*. Bielefeld: transcript Verlag, 2009 (siehe S. 14, 15, 34, 35).
- [22] Keyvan Sarkhosh. *Kino der Unordnung: Filmische Narration und Weltkonstitution bei Nicolas Roeg*. Bielefeld: transcript Verlag, 2014 (siehe S. 4, 14–17, 58).
- [23] Martina Stiftinger. „Nichtlineare Darstellungen im Bewegtbild. Eine Analyse ästhetischer und narrativer Gestaltungsfelder“. Diplomarbeit. Hagenberg, Austria: University of Applied Sciences Upper Austria, Medientechnik und -design, Sep. 2007 (siehe S. 65).
- [24] J. P. Telotte. *Animating space: from Mickey to WALL-E*. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2010 (siehe S. 2, 9, 82).
- [25] O’Hailey Tina. *Hybrid Animation: Integration 2D and 3D Assets*. Burlington: Taylor & Francis, 2013 (siehe S. 49–51).

## Filme und audiovisuelle Medien

- [26] *Aladdin*. Animationsfilm. Regie: Ron Clements und John Musker, Produziert von Walt Disney Pictures. 1992 (siehe S. 72).
- [27] *April 21*. Animationsfilm. Regie und Umsetzung: Jessica Poon. 2014. URL: <http://jessicapoon.com/tagged/april21> (siehe S. 22, 23, 66).
- [28] *Aubade*. Animationsfilm. Regie: Pierre Bourrigault. 2007. URL: <https://vimeo.com/46343225> (siehe S. 82, 83).
- [29] *B’Cool*. Advertisement. Regie: Carlos De Carvalho. 2012. URL: <http://www.jeregarde.net/projects/013-BCool> (siehe S. 66, 67).
- [30] *Blinkity Blank*. Animationsfilm. Regie: Norman McLaren. 1955. URL: <https://www.nfb.ca/film/blinkity-blank/> (siehe S. 60, 81).
- [31] *Columbos*. Animationsfilm. Regie und Produktion: Kawai+Okamura. 2012. URL: <http://www.traileraddict.com/columbos/trailer> (siehe S. 69, 70).
- [32] *Destino*. Animationsfilm. Regie: Dominique Monfrey, Drehbuch: Salvador Dalí, John Hench, Produktion: Roy E. Disney, Baker Bloodworth. 2003. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=1GFkN4deuZU> (siehe S. 64).
- [33] *El Empleo*. Animationsfilm. Regie: Santiago Bou Grasso. 2008. URL: <https://vimeo.com/32966847> (siehe S. 36).
- [34] *Fantasia*. Animationsfilm. Produktion: Walt Disney and Ben Sharpsteen. 1951 (siehe S. 72).

- [35] *Günther*. Animationsfilm. Regie: Erick Oh, Tongestaltung: Andrew Vernon, Musik: Forbnl. 2014. URL: <http://www.erickoh.com/gunther.html> (siehe S. 57).
- [36] *Juste de l'eau*. Animationsfilm. Regie: Carlos de Carvalho. 2014. URL: <http://www.jeregarde.net/projects/017-Juste-de-leau> (siehe S. 71, 72).
- [37] *Kali the little Vampire*. Animationsfilm. Regie: Regina Pessoa. 2012 (siehe S. 35).
- [41] *La Faim*. Animationsfilm. Produktion: National Film Board of Canada, Regie: René Jodoin, Zeichnungen: Peter Foldès. 1974. URL: [http://www.nfb.ca/film/la\\_faim](http://www.nfb.ca/film/la_faim) (siehe S. 78).
- [42] *La Linea*. Animation, TV-Series. Regie: Osvaldo Cavandoli. 1972–1991. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=L4MQYEDY1GU&list=PLOgCFS1HPOWF8nVEDBP0RmH9OglZQUN-o> (siehe S. 75, 76).
- [43] *Land*. Animationsfilm. Regie und Umsetzung: Masanobu Hiraoka. 2013. URL: <https://vimeo.com/74114715> (siehe S. 27).
- [44] *Lapsus*. Animationsfilm. Regie und Umsetzung: Juan Pablo Zaramella. 2014. URL: <https://vimeo.com/11347429> (siehe S. 73).
- [45] *Lebensader*. Animationsfilm. Regie: Angela Steffen, Produktion: Filmakademie Baden-Württemberg. 2009. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=CjO-uwzo8BA> (siehe S. 62).
- [46] *Mal-e man ast / That's Mine*. Animationsfilm. Regie und Umsetzung: Maryam Kashkoolinia. 2015 (siehe S. 65).
- [47] *Micki*. Animationsfilm. Drehbuch: Alexander Lahl, Regie: Alexander Lahl, Izabela Plucinska. 2014. URL: <http://diekulturingenieure.de/werk/micki> (siehe S. 37, 38).
- [38] *Millennium Actress*. Animationsfilm. Regie: Satoshi Kon. 2001 (siehe S. 26).
- [48] *Mute*. Animationsfilm. Regie: Job, Joris & Marieke, Soundtrack von Happy Camper. 2013. URL: <http://jobjorisenmarieke.nl/mute> (siehe S. 58).
- [49] *Nieprawdopodobnie elastyczny człowiek / An Incredibly Elastic Man*. Animationsfilm. Regie: Karolina Specht, Präsentiert von Lodz Film School. 2013. URL: <https://vimeo.com/116745336> (siehe S. 74).
- [50] *No Fish Where to Go*. Animationsfilm. Regie, Animation: Nicola Lemay und Janice Nadenau, Basierend auf dem Buch von Marie-Francine Hébert. 2014. URL: [https://www.nfb.ca/film/no\\_fish\\_where\\_to\\_go](https://www.nfb.ca/film/no_fish_where_to_go) (siehe S. 54, 55).
- [51] *Obida / The Wound*. Animationsfilm. Regie und Umsetzung: Anna Budanova. 2013. URL: <https://vimeo.com/63658207> (siehe S. 68, 69).

- [52] *Odvaha / Courage*. Animationsfilm. Regie: Jana Kristýna Nováčková. 2014. URL: <https://vimeo.com/96731682> (siehe S. 73, 74, 81).
- [39] *Paprika*. Animationsfilm. Regie: Satoshi Kon. 2006 (siehe S. 26).
- [40] *Perfect Blue*. Animationsfilm. Regie: Satoshi Kon. 1998 (siehe S. 26).
- [53] *Please Say Something*. Animationsfilm. Regie: David O'Reilly. 2009. URL: <http://www.davidoreilly.com/films/please-say-something> (siehe S. 44, 78–80).
- [54] *Rabbit and Deer*. Animationsfilm. Regie: Péter Vác. 2013. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_lEvkljC-U](https://www.youtube.com/watch?v=_lEvkljC-U) (siehe S. 31, 32).
- [55] *Rectangle & Rectangles*. Animationsfilm. Regie und Umsetzung: René Jodoin. 1984. URL: [https://www.nfb.ca/film/rectangle\\_and\\_rectangles](https://www.nfb.ca/film/rectangle_and_rectangles) (siehe S. 28).
- [56] *Rob 'n' Ron*. Animationsfilm. Studio: Tumblehead, Regie: Magnus Iglan Møller, Peter Smith. 2013. URL: [http://www.tumblehead.com/119/films/shorts/rob\\_n\\_ron](http://www.tumblehead.com/119/films/shorts/rob_n_ron) (siehe S. 50, 51).
- [57] *The Bigger Picture*. Animationsfilm. Regie, Animation und Drehbuch: Daisy Jacobs. 2014. URL: <https://vimeo.com/thebiggerpicturefilm> (siehe S. 2, 84–94).
- [58] *The Construction of Anstalt 3000*. Animationsfilm. Regie und Umsetzung: Helmut Munz. 2015. URL: <https://vimeo.com/58417620> (siehe S. 54, 55).
- [59] *The Lost Thing*. Animationsfilm. Regie: Shaun Tan und Andrew Ruhemann; Basierend auf dem gleichnamigen Buch von Shaun Tan. 2010. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=t1YG7ZXfC6g> (siehe S. 67, 68, 76).
- [60] *The Night*. Animationsfilm. Regie und Umsetzung: Regina Pessoa. 1999 (siehe S. 35).
- [61] *The obvious child*. Animationsfilm. Regie und Umsetzung: Stephen Irwin. 2014. URL: <https://vimeo.com/141263392> (siehe S. 16, 26).
- [62] *The Street*. Animationsfilm. Regie und Umsetzung: Caroline Leaf. 1976. URL: [http://www.nfb.ca/film/the\\_street](http://www.nfb.ca/film/the_street) (siehe S. 61, 62).
- [63] *Tragic Story with Happy Ending*. Animationsfilm. Regie: Regina Pessoa. 2005 (siehe S. 35).
- [64] *Uhrsuppe*. Animationsfilm. Regie und Umsetzung: Remo Rauscher. 2010. URL: <http://www.remorauscher.com/Uhrsuppe> (siehe S. 43).
- [65] *Whole*. Animationsfilm. Regie: William Reynish, Produktion: Den Danske Filmskole. 2014. URL: <https://www.shortoftheweek.com/2014/07/30/whole> (siehe S. 58, 59).

- [66] *Zebra*. Animationsfilm. Drehbuch/Regie: Julia Ocker. 2013. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=n5yn7V5QOAE> (siehe S. 49, 50).

## Online-Quellen

- [67] Colin Burnett. *Parametric Narration and Optical Transition Devices: Hou Hsiao-hsien and Robert Bresson in Comparison*. 2004. URL: [http://sensesofcinema.com/2004/feature-articles/hou\\_hsiao\\_hsien\\_bresson/](http://sensesofcinema.com/2004/feature-articles/hou_hsiao_hsien_bresson/) (besucht am 18. 10. 2015) (siehe S. 21).
- [68] *IMDb*. URL: <http://www.imdb.com/genre/> (besucht am 05. 10. 2015) (siehe S. 22).
- [69] Bettina Reinisch. 2008. URL: [http://www.filmraum.uni-jena.de/index.php/Filmischer\\_Raum\\_nach\\_Eric\\_Rohmer](http://www.filmraum.uni-jena.de/index.php/Filmischer_Raum_nach_Eric_Rohmer) (besucht am 12. 10. 2015) (siehe S. 7–9).
- [70] Stefan Schulze Steinmann. URL: <http://www.frag-caesar.de/lateinwoerterbuch/animus-uebersetzung.html> (besucht am 12. 10. 2015) (siehe S. 73).
- [71] *The Bigger Picture ... the making of*. Schnitt: Vera Simmonds, Musik: Huw Bunford, Sound: Jonas Andreas Jensen, Bildmaterial: Matthew Biddy. 2014. URL: <http://www.thebiggerpicturefilm.com/making-of> (siehe S. 86, 87, 91).
- [72] Virgil Widrich. *in/out — digital/analog images between digital realisms and analog believability*. Aufzeichnung von der Expanded Animation im Rahmen des AEC Festivals. 2013. URL: [http://www.expandedanimation.com/?page\\_id=515](http://www.expandedanimation.com/?page_id=515) (siehe S. 44).
- [73] *Wikipedia Anamorphose*. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Anamorphose> (besucht am 19. 10. 2015) (siehe S. 64).
- [74] *Wikipedia Bertolt Brecht*. URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Bertolt\\_Brecht](https://de.wikipedia.org/wiki/Bertolt_Brecht) (besucht am 27. 10. 2015) (siehe S. 79).
- [75] *Wikipedia Narrative*. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Narrative> (besucht am 08. 10. 2015) (siehe S. 17).
- [76] *Wikipedia Volumen*. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Volumen> (besucht am 02. 10. 2015) (siehe S. 4).
- [77] *Wikipedia Zeit*. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Zeit> (besucht am 02. 10. 2015) (siehe S. 5).
- [78] Tricky Women. Bild aus *Mal-e man ast / That's Mine* von Maryam Kashkoolinia. 2015. URL: <http://www.trickywomen.at/en/film/mal-e-man-ast-that%C3%A2%C2%80%C2%99s-mine> (siehe S. 66).