



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Neue Tendenzen im österreichischen
Animationsfilmschaffen

Verfasserin

Corinna Eigner

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, Oktober 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Christian Schulte

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
1. Definitionen und Begriffe	5
1.1. Was ist Animation und was macht sie aus?	5
1.2. Animationsfilm – ein Genre?	7
1.3. Ästhetik	10
1.4. Animationstechniken	14
2. Geschichtlicher Rückblick	18
2.1. Eine Vorgeschichte der Animation – die österreichische ‚Zauberscheibe‘	18
2.2. 1910er Jahre: Internationales Experimentieren und Propagandafilme	20
2.3. 1920er Jahre: Kurze Hochkonjunktur der kommerziellen Animation	22
2.4. 1930er und 1940er Jahre: Animierter Werbefilm nach amerikanischem Vorbild	24
2.5. 1950er und 1960er Jahre: Entwicklung individueller Stile	28
2.6. 1970er und 1980er Jahre: Richtungswechsel zum experimentellen Animationsfilm	30
2.7. Studio für experimentellen Animationsfilm: Die 'Gründergeneration'	33
2.8. Studio für experimentellen Animationsfilm: Die zweite Generation	36
2.9. Ein anderer Blickwinkel: Martin Arnold und Peter Tscherkassky	40
3. Neue Tendenzen in Österreich	43
3.1. 'Neuer Österreichischer Trickfilm' – Johannes Schiechl, Conrad Tambour und Benjamin Swiczinsky	43
3.2. Der dokumentarische und der popkulturelle Animationsfilm – Edith Stauber & Clemens Kogler	68
3.3. Eine Vielfalt analoger Animationstechniken – Adele Raczkövi	76
3.4. Exakt choreografierte Animation – Adnan Popovi	811
3.5. Animierte Popmusikvideos – Mirjam Baker und Michael Kren	84
3.6. Phantastische 3D-Welten – Florian Juri und Regina Reisinger	87
3.7. Zurück zu den Wurzeln – Mathias Poledna	91
4. Fazit und Ausblick	94
Quellenverzeichnis	96
Anhang	105

Einleitung

Im Zuge dieser Arbeit wurde ich oft gefragt, ob es denn überhaupt ein ‚österreichisches Trickfilmschaffen‘ gibt. Zwar ist bekannt, dass Österreich eine lange Tradition im Experimentalfilmbereich aufweist, allerdings wissen viele nicht, dass seit Anfang der 1980er Jahre der Animationsfilm ein wesentlicher Teil davon ist. Als die Künstlerin Maria Lassnig zu dieser Zeit das ‚Studio für experimentellen Animationsfilm‘ an der Hochschule für angewandte Kunst in Wien gründete, entstand dort eine Vielzahl an experimentellen Kurzfilmen, die von den StudentInnen mit den unterschiedlichsten Animationstechniken hergestellt wurden.

Die Tradition des experimentellen Animationsfilms hält bis heute an, doch wurden in Österreich in den letzten Jahren vermehrt Trickfilme produziert, die sich von ihren Vorgängern inhaltlich, stilistisch oder in der Art ihrer Herstellung deutlich unterscheiden.

In dieser Diplomarbeit untersuche ich, inwiefern sich diese neuen Tendenzen im aktuellen österreichischen Animationsfilmschaffen feststellen lassen und inwieweit sich sowohl die Arbeiten als auch die Arbeitsweise zeitgenössischer TrickfilmemacherInnen von jenen ihrer VorgängerInnen unterscheiden.

Zum besseren Verständnis werden zu Beginn dieser Arbeit nicht nur relevante Fachbegriffe erklärt, sondern auch ein kurzer Abriss über die bisherige österreichische Animationsfilmgeschichte gegeben, deren Ursprung bereits im Jahr 1832 zu finden ist.

Im Hauptteil werden ausgewählte Kurzfilme, die in Österreich in den letzten fünf Jahren produziert wurden, vorgestellt und hinsichtlich ihres Inhalts, ihrer Ästhetik und der Technik, in der sie erstellt wurden, analysiert. Dabei wird der Schwerpunkt der Untersuchung vor allem auf dem aktuellen narrativen Animationsfilm liegen, der sich im Hinblick dieser drei Parameter besonders von den experimentellen Arbeiten aus der Vergangenheit unterscheidet und derzeit eine Art Renaissance in der heimischen Trickfilmwelt erlebt. Des Weiteren werden dokumentarische und experimentelle Trickfilme sowie animierte Musikvideos vorgestellt und ebenfalls auf

neue Techniken, Stile und Inhalte untersucht. Ausgehend von den verschiedenen FilmemacherInnen versuche ich zusätzlich einen groben Überblick über die Ausbildungsmöglichkeiten im Bereich Animation in Österreich zu geben.

Obwohl die österreichische Animationsfilmgeschichte sehr umfangreich ist, wurde deren Erforschung lange nicht in Angriff genommen. Vor etwa zehn Jahren begannen allerdings WissenschaftlerInnen und (Animations-)Filmschaffende selbst, die Geschichte aufzuarbeiten und wichtige Basiswerke dafür zu erstellen. Der Sammelband *Die Kunst des Einzelbilds*, herausgegeben von dem Filmemacher und –forscher Thomas Renoldner, beinhaltet beispielsweise einen umfassenden Aufsatz über die österreichische Animationsfilmgeschichte sowie ausführliche Texte über aktuellere experimentelle Arbeiten.

In puncto zeitgenössische nicht-experimentelle Animationsfilme kann ich mich allerdings fast ausschließlich auf (Online-)Zeitungs- und Zeitschriftenartikel sowie Interviews und Vorträge stützen, da zu diesem Thema aufgrund der großen Aktualität im Moment noch sehr wenig publiziert worden ist. Trotzdem werde ich mich bemühen, in dieser Diplomarbeit einen möglichst vielfältigen Einblick in das aktuelle Trickfilmschaffen Österreichs zu geben und Vergleiche zu internationalen Animationsfilmen und deren MacherInnen aufstellen.

An dieser Stelle möchte ich mich noch herzlich bei meiner Familie und meinen Freunden bedanken, die mich im Laufe meiner Ausbildung und besonders während der Entstehung dieser Diplomarbeit stets unterstützt und motiviert haben. Ein besonderer Dank gilt auch meinem Diplomarbeitsbetreuer Univ.-Prof. Dr. Christian Schulte, der mir während dieser Arbeit viel Vertrauen entgegengebracht und mir viele Freiheiten gelassen hat.

1. Definitionen und Begriffe

1.1. Was ist Animation und was macht sie aus?

Die Herkunft des Begriffes ‚Animation‘ stammt vom lateinischen Wort ‚anima‘ – die Seele, das Leben. Das davon abgeleitete Verb ‚animare‘ bedeutet ‚etwas beleben‘ oder ‚in etwas Lebendiges verwandeln‘.¹

Bereits die Steinzeitmenschen sollen das Prinzip des Trickfilms erkannt haben. Der österreichische Experimentalfilmer Peter Kubelka sowie die beiden französischen Wissenschaftler Marc Azéma und Florent Rivère behaupten, dass bereits den Höhlenmalereien durch das flackernde Licht einer Feuerstelle ‚Leben eingehaucht‘ wurde. Für eine solche These würde auch sprechen, dass zum Beispiel Tiere mit doppelt so vielen Beinen abgebildet wurden, als sie tatsächlich hatten. Dadurch und „durch die wechselnden Beleuchtungsverhältnisse sei die Illusion eines bewegten Bildes entstanden“². Kubelka bezeichnet dieses Phänomen sogar als „Urform des Kinos“³.

In Hinblick auf die vielen unterschiedlichen Definitionen von Animation(-sfilm), die in der Literatur im Laufe des letzten Jahrhunderts aufgekommen sind, stellt sich eine eindeutige Erklärung als schwierig dar, wenn nicht sogar als unmöglich.

Eine Herangehensweise stellt die Untersuchung der Technik dar, in der ein Animationsfilm entstehen kann:

„Das technische Grundprinzip der Animation ist die Einzelbildschaltung, bei der Aufnahme für Aufnahme eine Figur verändert wird, ein Objekt versetzt oder eine Zeichnung Phase für Phase ersetzt wird“⁴.

Eine Sekunde eines Films besteht für gewöhnlich aus 24 Einzelbildern. Durch diese bestimmte Anzahl kann das menschliche Auge eine dargestellte Bewegung als durchgehend (‚flüssig‘) wahrnehmen. Bei deutlich mehr Bildern pro Sekunde wird der Bewegungsprozess verlangsamt und man spricht von Zeitlupe, bei

¹ <http://de.pons.eu/dict/search/results/?q=animare&l=de&in=&lf=de>, Zugriff 10.5.2013.

² <http://science.orf.at/stories/1708379/>, Zugriff 10.5.2013.

³ Renoldner, Thomas, „Was ist Animation?“, in: *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich – 1832 bis heute*, Hg. Thomas Renoldner, Wien: verlag film archiv austria 2010, S. 11.

⁴ Schoemann, Annika, *Der deutsche Animationsfilm: Von den Anfängen bis zur Gegenwart 1909-2001*, St. Augustin: Gardez! Verlag 2003, S. 12.

weniger Bildern pro Sekunde wirken Bewegungen stockend und man spricht von Zeitraffer.

Die oben angeführte Definition bringt im Computerzeitalter, in dem bereits fast jeder Animationsfilm digital erstellt wird, Probleme mit sich, da digitale Produktionen nicht mehr unbedingt Bild für Bild – wie bei Analogfilm – funktionieren. Bei digitaler Animationssoftware wie etwa ‚Maya‘, ‚Cinema 4D‘ oder ‚3D Studio Max‘ entstehen Bewegungen beispielsweise mittels sogenannter ‚Keyframes‘⁵, welche den Charakter einer Bewegung durch die Festlegung von exakten Positionen innerhalb eines Bewegungsablaufes definieren.⁶

Viele AnimationswissenschaftlerInnen sind sich jedoch bei beiden Varianten – seien es analoge oder digitale Animationen – einig, dass sie sich vom Realfilm insofern unterscheiden, als dass sie in der Realität stattgefundene Bewegung nicht bloß abbilden, sondern – laut Andreas Friedrich – dass Bewegung vorher erst künstlich erschaffen wird:

„Beim Realfilm wird also echte Bewegung auf Zelluloid gebannt und später mittels der Projektion rekonstruiert. Beim Animationsfilm dagegen wird vom Künstler eine Reihe von Einzelbildern erschaffen und die Illusion der Bewegung somit erzeugt. [...] Es herrscht völlige kreative Freiheit. Unmöglich ist nur, was sich nicht denken bzw. nicht zeichnen, modellieren oder im Computer berechnen lässt“⁷.

Die letzten beiden Sätze in Friedrichs Zitat bringen das Potenzial des Animationsfilms auf den Punkt. Dadurch, dass es sich darin nicht um reale Schauplätze und Figuren handelt, sondern um komplett neu erschaffene Welten, können die Gesetze der Physik von Raum und Zeit völlig neu definiert werden. Viel wichtiger als das, was auf den einzelnen Bildern zu sehen ist, ist laut dem kanadischen Trickfilmpionier Norman McLaren das, „was dazwischen passiert“⁸.

⁵ Vgl. www.pixelsmithstudios.com/top-3d-animation-software-that-professionals-should-look-at/, Zugriff 10.5.2013.

⁶ Vgl. Gasser, Christian, *Animation.ch. Vielfalt und Visionen im Schweizer Animationsfilm*, Sulgen: Benteli 2011, S. 315.

⁷ Friedrich, Andreas (Hg.), *Filmgenres – Animationsfilm*, Stuttgart: Reclam 2007, S. 11.

⁸ Schoemann, *Der deutsche Animationsfilm*, S. 15.

1.2. Animationsfilm – ein Genre?

Andreas Friedrich konkretisiert in der Einleitung des Buches *Filmgenres – Animationsfilm* warum es sich bei dieser Filmgattung, die in diesem Teil der Sammelbandserie⁹ beschrieben wird, eigentlich gar nicht um ein konkretes Genre handelt:

„Gewisse Zweifel scheinen durchaus angebracht. In der Tat kann der Animationsfilm für sich kaum eine stete Wiederkehr bestimmter Topoi, Handlungsmuster oder Figurenkonstellationen reklamieren. Dafür ist seine Bandbreite schlicht zu groß. Unter dem Oberbegriff Animationsfilm versammelt sich eine Reihe sehr unterschiedlicher künstlerischer und technischer Gestaltungs- bzw. Produktionsformen.“¹⁰

Genau genommen existiert der Animationsfilm mindestens genauso lange wie der Realfilm. Während die Gebrüder Lumière Ende des 19. Jahrhunderts eher dokumentarische Filmaufnahmen Frankreichs und von dessen BewohnerInnen herstellten, verzauberte George Méliès sein Publikum mit Filmtrickaufnahmen. Dafür animierte er mittels Stopptrick nicht belebte Dinge, wie die Sonne, den Mond oder sogar fliegende Lokomotiven vor teils realem Hintergrund. Dadurch, dass Méliès viele seiner filmischen Arbeiten auch Bild für Bild per Hand kolorierte, wird der Eindruck einer Trickfilmästhetik hervorgerufen. Allerdings waren die animierten Elemente in Méliès Filmen stets der Spielfilmhandlung untergeordnet und er gewährte ihnen kein Eigenleben. Das sollte sich jedoch schon kurze Zeit später mit James Stuart Blackton ändern, welcher ab 1906 eigenständige Trickfilme produzierte.¹¹

Trotz dieser Entwicklung wurden Méliès' Experimente weitergeführt und perfektioniert. Im Laufe der Zeit gab es immer mehr Filme, in denen Trickfilmelemente die Realfilmhandlung begleiteten. Heutzutage kommt fast kein Spielfilm ohne animierte Effekte aus. Der Computerboom in den 1990er Jahren löste einen Umbruch im Filmschaffen aus – die Grenze zwischen Real- und Animationsfilm begann zu verwischen.

⁹ Andere Teile dieser Reclam-Serie behandeln Genres wie den Kriminalfilm, Horror, Film Noir, etc.

¹⁰ Friedrich, *Filmgenres – Animationsfilm*, S. 9.

¹¹ Vgl. Kolman, Vladimír, *Vom Millionär, der die Sonne stahl. Geschichte des tschechoslowakischen Animationsfilms*, Frankfurt am Main: Deutsches Filmmuseum 1981, S. 6.

Die Meinungen über das Begriffsverständnis des Animationsfilms divergieren weitgehend und könnten sich allenfalls aus einer ‚Hierarchie der filmischen Elemente‘ ergeben: Computeranimierte Spezialeffekte treten in den meisten Spielfilmen nicht als autonome Kunstform auf, sondern „ordnen sich den Absichten und Gestaltungsprinzipien des Films im klassischen Sinn unter“¹² – wie in George Méliès’ Filmen.

Interessant ist, dass Filme wie *Sin City* allgemein immer noch als ‚reale‘ Spielfilme gelten, obwohl in der komplett digital erschaffenen ‚Greenscreen‘-Welt nur die SchauspielerInnen nicht künstlich erschaffen sind. Das Gegenbeispiel für einen Spielfilm, der einfacher als Trickfilm klassifiziert werden könnte ist *Elliot, das Schmunzelmonster* – obwohl hier lediglich eine animierte Filmfigur einem realen Setting und realen SchauspielerInnen gegenübersteht. Dies könnte daran liegen, dass die vielen namhaften SchauspielerInnen in *Sin City* die Aufmerksamkeit auf sich ziehen und von der künstlich erschaffenen Welt in der sie agieren ablenken, während man in *Elliot, das Schmunzelmonster* mit einer gezeichneten Hauptfigur mitfühlt.¹³

Generell besteht laut Giannalberto Bendazzi, der sich in mehreren Publikationen eingehend mit dem Thema Animationsfilm beschäftigt, die allgemeine Auffassung, dass Trickfilme eher als ‚komisch‘ angesehen werden und für Kinder gedacht seien.¹⁴ Die Animationswissenschaftlerin Maureen Furniss hat das allgemeine Missverständnis des Animationsfilms gegenüber treffend zusammengefasst:

„In every type of cultural production, there are dominant forms of expression that tend to define it within the minds of people in the general public, if not specialists in the field. Within the realm of animation, one can identify at least four such traits: animation is (1) American and (2) created with cel artwork (3) made by famous men (4) at the Disney Studio.“¹⁵

Bereits während dem ersten und zweiten Weltkrieg wurden in vielen Ländern Trickfilme zu Propagandazwecken oder erotische Animationsfilme für sogenannte

¹² Renoldner, „Was ist Animation?“, S. 30.

¹³ Schwebel, Florian, *Von Fritz the Cat zu Waltz with Bashir. Der Animationsfilm für Erwachsene und seine Verwandten*, Marburg: Schüren 2010, S. 8.

¹⁴ Vgl. Schoemann, *Der deutsche Animationsfilm*, S. 19.

¹⁵ Furniss, Maureen, *Art in Motion. Animation aesthetics*, London [u.a.]: J. Libbey & Co 1998, S. 13.

„Herrenabende“¹⁶ erstellt. Spätestens seit Animationsfilmen aus jüngster Zeit, die politischen Ereignissen zugrunde liegen, wie Marjane Satrapis und Vincent Paronnauds *Persepolis* oder dem animierten Dokumentarfilm *Waltz with Bashir* von Ari Folman sollte klar sein, dass sich diese Filmgattung – wenn man sie so bezeichnen kann – nicht ausschließlich dem lustigen Kinderfilm verschrieben hat.

Für die These, dass Animationsfilm kein Genre sein kann sprechen des Weiteren die vielen Untergenres und -kategorien, die dieser mit sich bringt. Hayao Miyazaki verarbeitet beispielsweise Fantasy-Stoffe zu Märchen für Erwachsene, Sylvain Chomets *Les triplettes de Belleville* erzählt eine komödiantische Detektivgeschichte und in der Romanze *Chico & Rita* steht neben der Liebesgeschichte der beiden Protagonisten die Entwicklung der Jazzmusik in Kuba im Mittelpunkt. Diese Trickfilmbeispiele erfüllen nur einige der klassischen (Hollywood-)Genres – heutzutage bedient sich der erzählende Animationsfilm vor allem innerhalb von Trickfilmserien wie *The Simpsons* vieler gängiger bekannter Spielfilmgenres.

Allerdings gibt es neben dem narrativen Trickfilm noch weitere verwandte Formen, denen das Grundprinzip der Animation zugrunde liegt. Im Laufe der Filmgeschichte beschäftigten sich diverse internationale ExperimentalfilmmacherInnen mit diesem Medium. AnhängerInnen der Dada-Bewegung beziehungsweise AvantgardistInnen der 1920er Jahre wie etwa Oskar Fischinger oder Walter Ruttmann schufen mit dem abstrakten beziehungsweise „absoluten Film“¹⁷ eine neue Unterkategorie des avantgardistischen Animationsfilms.¹⁸

Thomas Renoldner erklärt in seinem Aufsatz *Was ist Animation* die leicht zu verwechselnden Begriffe „animierter Avantgardefilm“ und „avantgardistischer Animationsfilm“, die in der Literatur immer wieder vorkommen. Letzterer, den man auch „experimentellen Animationsfilm“ nennen kann, verweigert sich oftmals Eigenschaften des Mainstream-Kinos, wie etwa einer linear erzählten Geschichte,

¹⁶ Renoldner, Thomas, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, in: *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich – 1832 bis heute*, S. 79.

¹⁷ Basgier, Thomas, „Internationale Kurzfilme der 1920er und 1930er Jahre“, in: *Filmgenres – Animationsfilm*, Hg. Andreas Friedrich, Stuttgart: Reclam 2007, S. 56.

¹⁸ Eine genauere Beschreibung des absoluten/abstrakten Films ist im Kapitel 2.3. zu finden.

einer Charakteranimation oder der ‚illusion of life‘.¹⁹ Darin experimentieren die FilmemacherInnen vielmehr mit Traditionen und Stilmitteln der Bildenden Kunst, wie etwa Formen, Farbe und Licht. Der avantgardistische Animationsfilm dient demnach als „Speichermedium des künstlerisch gestalteten und zeitlich manipulierten Bildes“²⁰ und klammert filmische Mittel, wie Schnitt oder Kameratechnik dabei meist völlig aus. Darin liegt auch der größte Unterschied zum animierten Avantgardefilm. Dieser lebt förmlich von der Dekonstruktion oder Destruktion konventioneller filmischer Mittel. Einige österreichische KünstlerInnen widmeten sich ab den 1950er Jahren dem Avantgardefilm und bezogen dabei die Grundelemente der Animation mit ein. Kurt Kren zum Beispiel nutzt das Prinzip der Filmmontage in seinem Film *Arnulf Rainer* exzessiv, indem er die Basiselemente Licht und Dunkelheit sowie Geräusch und Stille in eigenwilligem Rhythmus auf Film bannt. Dieses Beispiel ordnet Renoldner allerdings knapp neben der Grenzlinie zwischen Animation und Kurzschnittverfahren an; über die Frage auf welcher Seite *Arnulf Rainer* steht, lässt sich allerdings streiten. Trotzdem besteht der Film aus rhythmisch geordneten Einzelbildern und folgt somit „einem Prinzip, das auch in der Animation zur Anwendung kommt: die Konzentration auf die kleinsten filmischen Einheiten, die einzelnen Filmkader.“²¹

1.3. Ästhetik

Ästhetik ist ein umfassender Begriff, dem die unterschiedlichsten Bedeutungen zukommen. Mit Ästhetik ist im Rahmen dieser Diplomarbeit stets der optische beziehungsweise grafische Stil einer Animation gemeint.

Der Animationsfilm ist vor allem eines,

„nämlich ein ernsthaftes künstlerisches Ausdrucksmittel, angesiedelt an einer imaginären Grenze zwischen Film und Bildender Kunst.“²²

Die Animationsforscherin Maureen Furniss schlägt in ihrem Buch *Art in Motion* vor, verschiedene Parameter von Realfilm und Animation nicht voneinander abzugrenzen, sondern diese innerhalb eines Kontinuums zwischen zwei Extremen

¹⁹ Vgl. Friedrich, *Filmgenres – Animationsfilm*, S. 15.

²⁰ Renoldner, „Was ist Animation?“, S. 31.

²¹ Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 119.

²² Friedrich, *Filmgenres – Animationsfilm*, S. 15.

einzuordnen.²³ Thomas Renoldner hat nach diesem Vorbild im Bezug auf Ästhetik das Kontinuum zwischen den beiden Polen ‚abstrakt‘ und ‚gegenständlich‘ angesetzt. Er meint, dass durch den Rückgriff der Animation auf die lange Tradition der Bildenden Kunst, welche alle nur denkbaren Stile, Techniken und Methoden vereint, das Kontinuum zwischen den Begriffen ‚abstrakt‘ und ‚gegenständlich‘ „über eine um einiges reichere Palette fein nuancierter Abstufungen als dies im Bereich des fotografischen Films der Fall ist“²⁴ verfügt. Sowohl das Bild *Schwarzes Quadrat* von Kasimir Malewitsch – das als Inbegriff abstrakter Malerei gelten kann – als auch die hyperrealistischen Malereien des 20. und 21. Jahrhunderts verdeutlichen das große Spektrum der Artenvielfalt in der Bildenden Kunst. Trotz der Nähe mancher, vor allem moderner, Animationsfilme zur realen Welt war den frühen Trickfilmpionieren bald klar, dass Animationsfilm keine „bloße Kopie realer Menschen oder Situationen sein darf“²⁵.

In Österreich erschien erstmals 1920 ein Text, der sich mit dem Phänomen Trickfilm theoretisch auseinandersetzt. Peter Eng – damals selbst Trickfilmmacher – beschreibt darin drei mögliche Kategorien, in die man diesen teilen könne. Die erste Kategorie – der Vexierfilm – zeigt schlicht „das kinematographisch aufgenommene Entstehen einer Zeichnung“²⁶, was heutzutage auch als ‚modified base‘-Technik bezeichnet wird und ist demnach eine rein technische Einteilung. Die beiden anderen Kategorien stellen nach Eng den ‚eigentlichen Trickfilm‘ dar, in dem „anhand gezeichneter Schauspieler eine Handlung erzählt wird“²⁷. Sie werden durch ihre unterschiedliche Ästhetik voneinander abgegrenzt. Die zweite Trickfilmkategorie vereint jegliche Arbeiten, die von einem naturalistischen Stil geprägt sind. Eng führt als Beispiel Trickfilme seines damaligen Kollegen Ladislaus Tuszynski an, der sich in seinen Arbeiten stets bemühte, ein möglichst realistisches Abbild der Welt wiederzugeben. Eng selbst war Vertreter der dritten Kategorie: Trickfilme, die sich durch einen grafisch vereinfachten Stil auszeichnen. In seinen Augen sollten sich die Darstellungen in der Trickfilmwelt von jenen der realen Welt stark unterscheiden, denn „der Trickfilm soll eine für das Kino bestimmte ‚Illustration‘ sein und je einfacher und ‚skizzierter‘

²³ Furniss, *Art in motion*, S. 5.

²⁴ Renoldner, „Was ist Animation?“, S. 35.

²⁵ Kolman, *Vom Millionär, der die Sonne stahl*, S. 6.

²⁶ Renoldner, „Was ist Animation?“, S. 18.

²⁷ Ebda., S.19.

die Karikatur aussieht, desto verblüffender und effektvoller wird die Veränderung“²⁸. Außerdem solle sich der Zuschauer bewusst sein, dass es sich bei dieser Art von Film – in diesem Fall Trickfilme aus den 1920er Jahren – um (Bleistift-) Zeichnungen auf Papier handelt.²⁹

Laut dem Animationsfilmwissenschaftler Vladimír Kolman wurde die vereinfachte und karikatureske Darstellung von Schauplätzen und Figuren im Trickfilm ab der Zwischenkriegszeit vernachlässigt. Maßgeblich dafür war ein Filmstudio, das sich ab der Mitte der 1930er Jahre auf die optische Imitation der Realität spezialisierte: die Disney Studios. In *Snow White and the Seven Dwarfs* entsprechen Settings und Figuren – abgesehen von den Zwergen und den vermenschlichten Tieren – stilistisch den realen Abbildern. Kolman behauptet, dass die Darstellung von Schneewittchen und dem Prinzen allerdings weniger gelungen sei und sie eher zu einer „unfreiwilligen Karikatur“ klassischer Märchenfiguren wurden.³⁰

Nichtsdestotrotz war Disney mit diesem und vielen weiteren Trickfilmen bekanntlich lange Zeit erfolgreich und der Disney-Stil wurde jahrzehntelang von internationalen TrickfilmmacherInnen kopiert. In der Branche sprach man auch von dem ‚O-Stil‘, „der geradlinige und eckige Zeichnungen vermied und die Körperteile auf ihre runden Elemente reduzierte“³¹.

Diese stilistische Stagnation wurde in den 1940er Jahren von den ZeichnerInnen der UPA („United Productions of America“) aufgebrochen. Mitte 1941 begann der sogenannte Disney-Streik, in dem die FabrikzeichnerInnen eine faire Behandlung und angemessene Löhne forderten. Nachdem daraufhin viele MitarbeiterInnen der Disney-Studios entlassen wurden, schlossen sich die besten Köpfe der Streikenden zwei Jahre später zu der neuen Trickfilmfirma UPA zusammen.³²

²⁸ Eng, Peter, „Der Trickfilm“, in: *Die Filmwelt*, Nr. 35, 1920, S. 6.

²⁹ Vgl. Eng, „Der Trickfilm“, S. 6.

³⁰ Kolman, Vom Millionär, der die Sonne stahl, S. 7.

³¹ Scheugl, Hans (Hg.)/ Ernst Schmidt jr. (Hg.), „Animation“, in: *Eine Subgeschichte des Films. Lexikon des Avantgarde-, Experimental- und Undergroundfilms*, Band 1, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1974, S. 60.

³² Vgl. Maltin, Leonard, *Der klassische amerikanische Zeichentrickfilm*, München: Heyne 1982, S. 134-136.

Mit Kurzfilmen wie *Gerald McBoing Boing* oder jenen, in denen die kurzsichtige Hauptfigur Mister Magoo vorkam, setzten sich die UPA-Mitglieder inhaltlich sowie stilistisch deutlich von den Disney-Produktionen ab. Für den Erfolg der neuen Konkurrenzfirma spricht unter anderem der Oscar für den besten animierten Kurzfilm für *Gerald McBoing Boing* im Jahre 1951.³³

Dieser fiel durch knallige Farben und grafisch reduzierte Zeichnungen im von der UPA kreierten ‚I-Stil‘ auf. Eckige Strichmännchen-ähnliche Karikaturen und Bildkompositionen, die sich an zeitgenössischer Kunst und Grafik orientierten, wirkten den naturalistischen Disneyfiguren im ‚O-Stil‘ entgegen.³⁴ Des Weiteren setzten die UPA-AnimatorInnen eine sparsamere Animationstechnik ein, die sogenannte ‚limited animation‘. Diese unterscheidet sich von der ‚full animation‘ darin, dass weniger als sonst beim damaligen Trickfilm üblichen 18 Einzelbilder pro Sekunde gezeichnet werden und oftmals nur einzelne Elemente über eine kurze Zeitspanne verändert werden. Der Hintergrund bleibt dabei innerhalb einer Szene oftmals statisch und es werden nur einzelne darüber liegende Folien ausgetauscht. Der große Vorteil war, dass diese Animationen mit wesentlich geringerem technischen Aufwand und somit schneller erstellt werden konnten.³⁵ Die ‚full animation‘ verlangte viel mehr Zeit und Arbeitskräfte, weshalb an Disneys erstem abendfüllenden Trickfilm *Schneewittchen Snow White and the Seven Dwarfs* – der mit dieser Animationstechnik hergestellt wurde – insgesamt zirka 750 KünstlerInnen drei Jahre lang arbeiteten, um darin die Illusion einer realen Welt zu erschaffen.³⁶

Im Laufe der Animationsfilmgeschichte entwickelte sich eine derart große Palette an unterschiedlichen Stilen, die laut Renoldner zirka so groß ist wie die Anzahl der AnimationskünstlerInnen selbst, „weil auch bei Ähnlichkeiten im Stil trotzdem immer auch noch individuelle Charakteristika existieren“³⁷. Da eine detaillierte Beschreibung aus den genannten Gründen unmöglich ist, gibt es im folgenden Kapitel nur eine kurze Einführung zu den gängigsten Animationstechniken, um

³³ Vgl. Schwebel, *Von Fritz the Cat zu Waltz with Bashir*, S. 38f.

³⁴ Vgl. Scheugl, Hans/ Ernst Schmidt jr., „Animation“, S. 66.

³⁵ Vgl. Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 103f.

³⁶ Vgl. www.dradio.de/dkultur/sendungen/kalenderblatt/1945815/, Zugriff 16.5.2013.

³⁷ Renoldner, „Was ist Animation?“, S. 35.

bestimmte Begriffe, die im weiteren Verlauf dieser Arbeit öfter vorkommen, zu erklären.

1.4. Animationstechniken

Die offensichtlichsten technischen Unterscheidungen beim Animationsfilm kann man zwischen mittels zweidimensionalen und dreidimensionalen Medien oder zwischen analog und digital hergestellten Animationen treffen. Dabei ist 3D-Animation nicht zu verwechseln mit den überwiegend auf Kinoleinwände projizierten 3D-Filmen, die sich auf das Prinzip der Stereoskopie stützen, was nichts mit klassischer Animation zu tun hat.

Vielmehr unterscheidet sich dreidimensionale von zweidimensionaler Animation darin, dass sie künstlich erstellte Bewegung im Raum darstellt, seien es zum Beispiel analog vor der Kamera animierte Puppen oder digitale, mittels spezieller Computersoftware erstellte Animation, die ein Raumempfinden suggeriert. Bei zweidimensionaler Animation gibt es ebenfalls die Möglichkeiten der analogen Bewegungsherstellung mittels beispielsweise aus Zeitschriften ausgeschnittener Figuren – auch Legetrick oder ‚Cutout‘-Animation genannt – oder der digitalen Bewegung, bei der am Computer „einzelne, analog oder digital hergestellte Bildelemente mit Compositing-Programmen animiert und zusammengeführt werden“³⁸.

Bei der sogenannten ‚Cameraless‘-Animation, die auch ‚direct film‘ genannt wird, werden Bewegungen weder vor der Kamera noch mittels Computer erstellt, sondern – wie der Name schon sagt – direkt Bild für Bild auf einem analogen Filmstreifen. Dabei verwenden die AnimationskünstlerInnen entweder einen durchsichtigen Blankfilm, einen ‚Found-Footage‘-Film, der bereits (gefundenes fremdes) Bildmaterial enthält oder einen sogenannten Schwarzfilm, der beschichtet ist und kein Licht mehr durchlässt und auf dem die Animation eingeritzt werden kann. Die Nordamerikanerin Caroline Leaf schuf so *Two Sisters*, einen

³⁸ Gasser, *Animation.ch*, S. 315.

dreizehnminütigen Film der in sehr figurativen Bildern die Geschichte zweier außergewöhnlicher Schwestern erzählt.³⁹

In vielen Realfilmen, aber auch in manchen Animationstechniken wird das sogenannte ‚Morphing‘ eingesetzt, bei dem ineinander übergehende Metamorphosen von Figuren oder Gegenständen stattfinden. In der Animation kann diese beliebte Methode einerseits zur Vereinfachung einer animierten Bewegung dienen, indem man beispielsweise den Computer neue Bilder zwischen zwei Einzelbildern automatisch errechnen lässt, um diese möglichst flüssig ineinanderlaufen zu lassen. Andererseits können diese Einzelbilder auch per Hand generiert werden, um zum Beispiel ungewöhnliche Verwandlungen von Figuren darzustellen.⁴⁰

In der Modell- oder Objektanimation werden dreidimensionale Figuren oder Objekte Bild für Bild vor der Kamera bewegt. Eine bekannte Unterform der Modellanimation ist die Puppenanimation, die zum Beispiel den Tschechen Jiří Trnka in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts berühmt gemacht hat. Dieser sehr aufwändigen Technik bedienen sich auch heute noch erfolgreiche Regisseure wie Tim Burton oder Henry Selick. Die Knetanimation oder englisch ‚Claymation‘ ist eine Sonderform der Puppenanimation. Die Figuren bestehen aus einem speziellen Wachs wodurch Gesichts- und Körperpartien recht einfach und schnell verformt werden können.⁴¹ Berühmte Knetfiguren sind Wallace und sein Hund Gromit aus der gleichnamigen britischen Fernsehserie beziehungsweise Spielfilmreihe.

Eine heutzutage sehr verbreitete und in heimischen Fernsehwerbungen⁴² zuletzt gerne eingesetzte Animationstechnik ist die sogenannte ‚Pixilation‘. Das Wort leitet sich von dem englischen Begriff ‚pixilated‘ ab, was verdreht, schrullig oder angeheitert bedeutet.⁴³ Bei dieser Animationstechnik werden reale Settings und SchauspielerInnen mit so wenigen Bildern pro Sekunde aufgenommen, dass

³⁹ Vgl. Furniss, *Art in motion*, S. 40f.

⁴⁰ Vgl. Schoemann, *Der deutsche Animationsfilm*, S. 332.

⁴¹ Vgl. Gasser, *Animation.ch*, S. 315.

⁴² Zum Beispiel in den TV-Spots der Werbeagentur Nitsche für die A1 Telekom Austria wird die Pixilation mit dreidimensionalem Legetrick mit Menschen kombiniert.

⁴³ <http://dict.leo.org/#/search=pixilated&searchLoc=0&resultOrder=basic&multiwordShowSingle=on>, Zugriff 16.5.2013.

stockende verfremdete Bewegungen entstehen.⁴⁴ Diese Technik wird auch vermehrt für Zeitraffer eingesetzt, damit man eine lange dauernde Zeitperiode in wenigen Sekunden flüssig darstellen kann.

Die internationale Animationsfilmorganisation ‚ASIFA‘ erklärte in einer Definition des Begriffs Animation in den 1980er Jahren, dass alles Animationsfilm sei, „which is not a simple representation of live action shot at 24 frames per second“⁴⁵. Die Rotoskopie-Technik ist ein gutes Beispiel dafür, dass Realfilm von Trickfilm nicht abgegrenzt werden kann. Für die Anwendung dieser Technik werden im Vorfeld real fotografierte oder gefilmte Bewegungsabläufe aufgenommen, die dann später Bild für Bild per Hand über einer Glasscheibe abgepaust oder digital rekonstruiert und bearbeitet werden. Diese Technik existiert bereits seit 1914 und wurde drei Jahre später von dem in Wien geborenen Max Fleischer patentiert.⁴⁶ Ein moderner Vertreter dieser Animationstechnik ist Richard Linklater, dessen Spielfilme *Waking Life* und *A Scanner Darkly* zur Gänze mittels digitaler Rotoskopie hergestellt sind.

Die Sandanimation und der Silhouettenfilm mögen zwar sehr unterschiedlich wirken, basieren jedoch auf einem sehr ähnlichen Prinzip. Für beide braucht man eine oder mehrere Glasplattenschichten und eine darunter fixierte Lichtquelle. Auf den von unten beleuchteten Glasplatten werden dann Bilder mit Sand beziehungsweise mit Figuren aus Scherenschnitt gestaltet und nach und nach mit den Händen oder einem bestimmten Werkzeug verändert und fotografiert oder abgefilmt⁴⁷ und ist daher auch eine Art des Legetricks. Statt Sand wurden im Laufe der Zeit auch ähnliche Partikel verwendet wie Kaffeepulver, Zucker oder Mehl.⁴⁸ Die deutsche Künstlerin Lotte Reiniger stellte 1926 mit dem Silhouettenfilm *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* den ersten abendfüllenden Animationsfilm her.⁴⁹

Bei dem von George Méliès geprägten Stopptrick werden SchauspielerInnen oder Objekte zuerst mit der Kamera aufgenommen, woraufhin die Aufnahme kurz gestoppt wird und die SchauspielerInnen oder Objekte aus dem Bild entfernt oder

⁴⁴ Vgl. Gasser, *Animation.ch*, S. 316.

⁴⁵ Bendazzi, Giannalberto, *Cartoons. One Hundred Years of Cinema Animation*, Bloomington, Ind.: Univ.-Press 1994, S. XVI.

⁴⁶ Vgl. Renoldner, „Was ist Animation?“, S. 13.

⁴⁷ Vgl. Schoemann, *Der deutsche Animationsfilm*, S. 333.

⁴⁸ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 48.

⁴⁹ Vgl. Friedrich, *Filmgenres – Animationsfilm*, S. 41.

stark versetzt werden. Anschließend wird das neue Bild nochmals aus der gleichen Perspektive aufgenommen. Die Figuren wirken wie von Geisterhand bewegt oder ‚weggezaubert‘. Eine beliebte Abwandlung des Stopptricks ist die Stop-Motion-Technik. Diese basiert auf demselben System wie der Stopptrick, allerdings wird durch das Aufnehmen, Stoppen und Versetzen eine flüssige Bewegung der Figur suggeriert. Stop-Motion ist das Grundprinzip von Objekt- und Modellanimationen.

Der klassische Zeichentrick oder heute hauptsächlich ‚Zeichenfilm‘ genannt stellt einen Bewegungsablauf anhand meist 24 oder 25 einzeln gezeichneter Bilder pro Sekunde dar. Diese werden entweder auf gängiges Zeichenpapier gemalt und dann Blatt für Blatt abgefilmt (auch als Phasenanimation bekannt) oder die Zeichnungen werden auf durchsichtigen Acetatfolien erstellt, bei welcher manche Teile des Bildes, wie der Hintergrund, über viele Einzelbilder hinweg gleich bleiben können. Diese Methode wird auch als Folien- oder ‚Cel‘-Animation bezeichnet und erspart den AnimationskünstlerInnen erheblichen Arbeitsaufwand. Der Zeichenfilm, den man vor allem aus den Disney-Produktionen kennt ist technisch sehr aufwändig und zeitintensiv. Daher wurden vor allem abendfüllende Zeichenfilme ab den neunziger Jahren zwar weiterhin im selben Look, jedoch digital erstellt. Kürzlich gab es aber eine Art Renaissance der gezeichneten analogen Animation – in den Disney-Studios wurde eine neue Technologie namens Meander entwickelt, in der digital erstellte Figuren und Hintergründe mit per Hand gezeichneten Effekten kombiniert werden können. Der 2013 Oscar-prämierte Disney-Kurzfilm *Paperman* wurde mittels dieser Technologie erstellt.⁵⁰

⁵⁰ http://insidemovies.ew.com/2012/06/28/first-look-paperman/2/#id=l2_1340992465384&parent=http%3A%2F%2Finsidemovies.ew.com&rpctoken=342270562&_methods=onPlusOne%2Cconstartinteraction%2C_ready%2C_close%2C_open%2C_resizeMe%2C_renderstart, Zugriff 24.5.2013.

2. Geschichtlicher Rückblick

In diesem Kapitel liegt das Augenmerk auf der Entwicklung des österreichischen Animationsfilms. Zusätzlich gebe ich einen groben Überblick über die wichtigsten Stationen im internationalen Animationsfilmgeschehen und ziehe Vergleiche zu ausländischen Filmschaffenden aus dem Animationsbereich, die Einfluss auf österreichische FilmmacherInnen ausgeübt haben.

2.1. Eine Vorgeschichte der Animation – die österreichische ‚Zauberscheibe‘

Noch bevor Thomas Alva Edison, die Brüder Skladanowsky oder Lumière und andere (Prä-)Cinema-Forscher Ende des 19. Jahrhunderts fotografische Bilder zum Leben erweckten und somit das Kino, so wie wir es heute kennen, massentauglich machten, experimentierten der Osttiroler Simon von Stampfer und der Belgier Joseph Plateau zeitgleich – jedoch unabhängig voneinander – mit einer anderen Art des Laufbildes.⁵¹

Bereits 1832 erfand Stampfer, damaliger Professor für Praktische Geometrie am Polytechnischen Institut in Wien, die ‚Stroboskopische Scheibe‘, auch ‚Zauberscheibe‘ oder ‚Lebensrad‘ genannt. Mit dieser Scheibe konnten darauf gezeichnete Figuren oder Objekte in einem kontinuierlichen, flüssigen Bewegungsablauf dargestellt werden, wenn man die Scheibe an einer dafür vorgesehenen Konstruktion befestigte und anschließend fest in eine Richtung drehte. Zwischen den einzelnen Abbildungen (im folgenden Beispiel ist es ein Tänzer), die je eine Bewegungsphase darstellen, wurden Sehschlitze in der Scheibe angebracht.⁵²

„Die Betrachtung der Szene vor einem Spiegel führt zu folgendem Effekt: Blickt man bei schnell drehender Scheibe durch die Sehschlitze, sieht man im Spiegel eine scheinbar ruhende Scheibe und einen sich drehenden

⁵¹ Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Filmgeschichte>, Zugriff 17.8.2013.

⁵² Vgl. Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 43.

Tänzer. Spätere Modelle trennen Sehschlitze und Phasenbilder, so dass der Spiegel unnötig wird.“⁵³

Diese Vorrichtung mag sehr schlicht erscheinen, ihr Prinzip gilt jedoch allgemein als die „Urzelle der Animation“⁵⁴.

Der Animationsfilmemacher und -forscher Thomas Renoldner beobachtete, dass Stampfer auf seinen Scheiben bereits die unterschiedlichsten Situationen und Vorgänge darstellte. Einige Abbildungen zeigten dokumentarische Szenen, zum Beispiel Menschen in ihrem Berufsalltag. Auf anderen waren Szenen aus Freizeit und Vergnügen zu sehen, wie etwa Kunststücke von Akrobaten oder Jongleuren.⁵⁵ Diesbezüglich sind Stampfers Darstellungen mit den ersten Filmaufnahmen der Gebrüder Auguste und Louis Lumière zu vergleichen. Mit dem von ihnen erfundenen Kinematographen hielten sie erstmals 1895 auf kurzen 35mm-Filmrollen Szenen des Alltagslebens in Frankreich fest. Ihr Film *Abbruch einer Mauer*⁵⁶ aus 1896 beinhaltet sogar den ersten ‚Special Effect‘: Die Brüder filmten einige Sekunden lang, wie eine Mauer auf einer Baustelle von Arbeitern abgerissen wurde und spielten gleich darauffolgend, den selben Vorgang rückwärts ab, was den Effekt zufolge hatte, dass die Mauer ‚wie von Geisterhand‘ wieder errichtet wurde.⁵⁷

Was die Brüder Lumière mit photographischen Bildern zeigen wollten, versuchte auch Stampfer mit seinen späteren Stroboskopischen Scheiben: Er wollte das ‚Unmögliche möglich‘ machen und erkannte somit schon sehr früh das Potenzial der Animation. ‚Köpfe nach Höhe und Breite sich verzerrend‘ nennt sich eine Scheibe, auf der in surrealistischer Art und Weise ein menschlicher Kopf in alle Richtungen verzerrt wird. „Die Metamorphosen eines Gesichts wirken traumhaft entrückt, die phantastischen Bilder eröffnen eine Welt jenseits alltäglicher Erfahrungsmöglichkeiten“⁵⁸.

⁵³ Baumer, Ruth, „Optische Erfindungen von der Lochkamera zum Wanderkino“, in: *Augen Blick mal. Optische Erfindungen von der Lochkamera zum Wanderkino. Mit Beiträgen zur Kinogeschichte in Schaben*, Schriftenreihe der Museen des Bezirks Schwaben, Bd. 11, Gessertshausen: Schwäbisches Volkskundemuseum, 1995, S. 14.

⁵⁴ Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 44.

⁵⁵ Vgl. Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 47.

⁵⁶ *Démolition d'un mur*, Regie: Auguste & Louis Lumière, Frankreich 1896.

⁵⁷ Karasek, Hellmuth, „Lokomotive der Gefühle“, *Der Spiegel* 52/1994, Dezember 1994; www.spiegel.de/spiegel/print/d-13687466.html, Zugriff 15.4.2013.

⁵⁸ Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 47.

Trotz des großen Erfolgs seiner Stroboskopischen Scheiben hatte Stampfer das Bedürfnis, das Prinzip seiner Erfindung so zu erweitern, dass längere zusammengesetzte Handlungen gezeigt werden konnten, anstatt einer einfachen zwei bis drei Sekunden langen, sich stets wiederholenden Sequenz. Statt einer Scheibe sollte sich eine zylindrische Trommel drehen, in der die gezeichneten Einzelbilder auf einem längeren Papierstreifen nacheinander abgebildet sind.⁵⁹ Diese Überlegung ist der Beginn filmischen Denkens und wurde sechzig Jahre später von Émile Reynaud in Form des ‚Théâtre Optique‘ weiterentwickelt, indem er handelnde Figuren statt auf Papier auf Gelatinefolien malte, die er mittels kleiner Spiegel und einer starken Lichtquelle auf eine größere Leinwand projizieren konnte. Nach Renoldner verkörpert Reynauds erste Vorführung dieses Gerätes, die 1892 in Paris stattfand, die Geburtsstunde des Kinos aus Sicht der Animation.⁶⁰

Als erster amerikanischer Animationsfilm hingegen gilt gemeinhin der dreiminütige *Humorous Phases of Funny Faces* des Briten James Stuart Blackton aus dem Jahr 1906, der im Alter von zehn Jahren mit seiner Familie in die USA emigrierte, wo er später weitere (Animations-)Filme produzierte.⁶¹

2.2. 1910er Jahre: Internationales Experimentieren und Propagandafilme

Während in Österreich nur ein einziger Animationsfilm aus den ersten Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts erhalten geblieben ist⁶², sind die frühen Werke des Franzosen Émile Cohl und des Amerikaners Winsor McCay heute sogar digitalisiert im Internet verfügbar. Cohl entwickelte eine eigene Technik, indem er seine Figuren auf Glas malte und war mit mindestens 200 selbst gestalteten kurzen Animationsfilmen, die er ab der Jahrhundertwende bis in die 1920er Jahre produzierte, wohl einer der produktivsten Filmemacher in diesem Bereich. Seine Animationen waren grafisch minimalistisch gehalten, denn seine Figuren waren meist Strichmännchen, die an Piktogramme erinnern, und Hintergründe deutete er mit wenigen Strichen und geometrischen Formen nur an, um ein besseres

⁵⁹ Diese Theorie bildet die Basis des Grundprinzips des von William G. Horner 1834 erfundenen ‚Zoetropes‘.

⁶⁰ Vgl. Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 54.

⁶¹ Vgl. Friedrich, *Filmgenres – Animationsfilm*, S. 80.

⁶² Der Film *Ideale Filmerzeugung* aus dem Jahr 1914 zeigt anhand der Stop Motion Technik, die notwendigen technischen Vorgänge der „Sascha-Filmfabrik“, um einen Film herzustellen.

Verständnis für die Szene zu geben. Sein bekanntester Film *Phantasmagorie* aus 1908 zeigt – wie auch die meisten seiner späteren Animationsfilme – Wunsch- und Angstphantasien seiner Figuren.⁶³

McCay hingegen produzierte zwar deutlich weniger Animationsfilme als Cohl, verstand aber wie Simon Stampfer schon früh, darin „unmögliche Wesen und phantastische Metamorphosen anschaulich zu machen und dabei die pure Freude an der Bewegung zu zelebrieren“⁶⁴. In seinem ersten Film weckte er die Figuren seiner *Little Nemo-Comics*, die einige Jahre lang in New Yorker Tageszeitungen gedruckt wurden, zum Leben. In der gleichnamigen, knapp zwei Minuten langen Animation fertigte McCay mehrere tausend Zeichnungen an und ließ anschließend eine Filmkopie sogar per Hand kolorieren. *Gertie the Dinosaur* ist sein zweiter Film, der die Besonderheit aufweist, dass der Filmemacher sogar mit seiner Hauptfigur, einem verspielten Dinosaurierweibchen, kommuniziert und ihr über Zwischentitel Anweisungen gibt. Bei Publikumsvorführungen stand McCay sogar selbst als adrett gekleideter ‚Dompteur‘ neben der Leinwand und gab höchstpersönlich dem Dinosaurier die Kommandos.⁶⁵

„McCay hat den Animationsfilm seiner Kinderstube enthoben, indem er sich von eher abstrakt wirkenden Zeichnungen distanzierte und sein Augenmerk auf die Bewegung, auf die Möglichkeiten der Animation richtete – bestehend aus einer möglichst naturalistischen Wiedergabe und einer inhaltlichen Mischung aus Phantasie, Emotionalität und Spiel.“⁶⁶

McCay hat mit seinen verspielten Arbeiten demnach den Animationsfilm in eine Richtung gelenkt, wie sie nur wenige Jahre später vor allem von Walt Disney perfektioniert wurde und größtenteils bis heute eingehalten wird.

In eine völlig andere Richtung in Bezug auf die Animationstechnik ging der in Russland geborene Pole Wladyslaw Starewicz. Den Zugang zur Animation fand der damalige Naturwissenschaftler über die Insektenkunde. Da er lebendige Käfer nicht so filmen konnte, wie er gerne wollte, nahm er für seine erste Animation, die einen möglichst realistischen Hirschkäferkampf zeigen sollte, tote Insekten, deren abgetrennte Gliedmaßen er mit Wachs wieder an ihre Körper klebte, um sie

⁶³ Vgl. Schwebel, *Von Fritz the Cat zu Waltz with Bashir*, S. 13f.

⁶⁴ Ebd., S. 14.

⁶⁵ Vgl. Schoemann, *Der deutsche Animationsfilm*, S. 77.

⁶⁶ Ebd., S. 79.

anschließend nach Belieben bewegen zu können. Der Film kam so gut an, dass er weitere Animationen mit den verschiedensten Insekten produzierte, die ab seinem zweiten Film *Prekrasnaya Lukanida* (Die schöne Lukanida) menschliche Eigenschaften und Kostüme bekamen und die Starewicz wie Schauspieler agieren ließ. Starewicz wird heute als Urvater der Puppenanimation angesehen.⁶⁷

Als 1914 der Erste Weltkrieg ausbrach widmeten sich viele AnimationszeichnerInnen aller Welt der Kriegspropaganda, um sich ihre Existenz zu sichern. Auch österreichische TrickfilmzeichnerInnen, vor allem Theo Zasche, produzierten die wöchentlich im Kinobeiprogramm gezeigten ‚Österreichischen Kriegskarikaturen‘. Diese und andere ‚zivile‘ Trickfilme, die oftmals damalige prominente Persönlichkeiten karikierten, waren beim Kinopublikum so beliebt, dass sie auch nach Kriegsende fixer Bestandteil der Wochenschau blieben.⁶⁸

2.3. 1920er Jahre: Kurze Hochkonjunktur der kommerziellen Animation

In den 1920er Jahren hat der Animationsfilm so sehr an Popularität gewonnen, dass man international sogar schon von einem ‚Boom‘ sprechen kann.

In Deutschland setzte sich mit Lotte Reiniger auch endlich eine Frau als Animationskünstlerin durch, die 1926 mit ihrem Silhouettenfilm *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* den ersten abendfüllenden Animationsfilm produzierte.

„Mit 66 Minuten Laufzeit ist er der erste animierte Langfilm überhaupt – mehr als zehn Jahre vor Walt Disneys Schneewittchen und die sieben Zwerge, der so lange dafür galt, wie Reinigers Werk bestenfalls Kinohistorikern noch ein Begriff war.“⁶⁹

Im Gegensatz zu Reinigers märchenhaften figurativen Erzählungen sahen ExperimentalfilmerInnen der Dada-Bewegung im Animationsfilm eine völlig andere Funktion. Hans Richter, Walter Ruttmann oder Marcel Duchamp sahen darin den ‚absoluten Film‘, der das „ideale Medium für eine Realisierung einer Malerei mit

⁶⁷ Vgl. Schoemann, *Der deutsche Animationsfilm*, S. 81.

⁶⁸ Vgl. Renoldner, Thomas, *Animationsfilm in Österreich. Teil 1 1900-1970*, Wien: ASIFA 2004, S. 13.

⁶⁹ Platthaus, Andreas, „Pioniere des Animationsfilms“, in: *Filmgenres – Animationsfilm*, Hg. Andreas Friedrich, Stuttgart: Reclam 2007, S. 41.

Zeit“⁷⁰ sei, und fertigten abstrakte Animationen an, in denen sich gemalte geometrische Formen in alle Richtungen bewegten. Ihr Anliegen war es, den (Animations-)Film beziehungsweise das Kino im Allgemeinen „aus den Klauen des fotografisch Abgebildeten und des literarisch Vorformulierten“⁷¹ zu befreien, womit sie das Potential des Animationsfilms um eine neue Idee erweiterten und ein Vorbild für viele nachfolgende ExperimentalfilmerInnen aus dem Animationsbereich waren.⁷²

Österreich stand Anfang der 1920er Jahre ebenfalls ganz im Zeichen des Trickfilms und es entstanden viele neue Filmfabriken, wie die Astoria Film, die als erste eine eigene Trickfilmabteilung einrichtete. Dort begannen zum Beispiel die Künstler Ladislaus Tuszynski und Peter Eng kurze Animationsfilme und -serien zu produzieren, die teils der Werbung, teils der Unterhaltung dienten. Die beiden Zeichner hatten einen sehr gegensätzlichen Animationsstil; während sich Tuszynski dem Naturalismus verschrieb und möglichst täuschend echte Darstellungen anstrebte, verzichtete Eng auf die Illusion und erschuf Karikaturen mit unrealistischen Körperproportionen inmitten skurril witziger Handlungen. Beide mischten in einigen Filmen Realfilmaufnahmen mit Zeichentrick, was auch die Spezialität des Trickfilmponiers Louis Seel war. Der gebürtige Amerikaner arbeitete in den 1910er Jahren zuerst in seinem Heimatland in der Filmbranche, bevor er anschließend selbst als Trickfilmer bis zu seinem Tod 1939 fast alle Kontinente bereiste, um den Animationsfilm in der ganzen Welt zu verbreiten.⁷³

„Louis Seel muss im Zusammenhang mit dem österreichischen Animationsfilm deshalb erwähnt werden, weil er einerseits kurz in Wien gelebt und hier zumindest einen Film hergestellt hat, aber auch deshalb, weil er sicher die österreichischen Trickfilmer beeindruckt hat und vielleicht teilweise als Vorbild gedient haben könnte.“⁷⁴

In seinen Filmen verwendete Seel größtenteils Legetrick und Folienanimation sowie die Rotoskopie-Technik, die er vermutlich bei den in Wien geborenen Gebrüdern Fleischer gesehen hat, welche als Erfinder dieser Technik gelten. 1888 wanderten sie mit ihrer Familie in die USA aus, wo sie 1921 ihr Filmstudio Inkwell

⁷⁰ Basgier, Thomas, „Internationale Kurzfilme der 1920er und 1930er Jahre“, in: *Filmgenres – Animationsfilm*, Hg. Andreas Friedrich, Stuttgart: Reclam 2007, S. 56.

⁷¹ Ebda.

⁷² Ebda. S. 55f.

⁷³ Vgl. Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 66-76.

⁷⁴ Renoldner, *Animationsfilm in Österreich. Teil 1 1900-1970*, S. 22.

gründeten, bevor es 1929 den Namen Fleischer Studios erhielt und bis Anfang der 1940er Jahre weltweit eines der wichtigsten Trickfilmstudios war. Die daraus hervorgegangenen Serien *Betty Boop*, *Popeye* und die erste Trickfilmadaption von *Superman* sprechen dafür. Die Fleischer Studios galten lange Zeit als große Konkurrenz zu den Produktionen Disneys, die etwa zur selben Zeit um die Welt gingen.⁷⁵

Jedoch gab es bald eine Flut amerikanischer Filmproduktionen, auch abseits der Animation, die heimische Erzeugnisse vom Markt drängten und bereits im Jahr 1923 eine Krise und den anschließenden Verfall der österreichischen Filmproduktion auslösten, sowie die Schließung der meisten Filmfabriken.⁷⁶ Die hoffnungsvollen Ansätze einer österreichischen Trickfilmindustrie wurden somit zunichte gemacht und konnten bis heute auch nicht wiederbelebt werden.

2.4. 1930er und 1940er Jahre: Animierter Werbefilm nach amerikanischem Vorbild

Die unzähligen Trickfilme und -serien, die aus Amerika nach Europa kamen, stachen jegliche heimische Konkurrenz aus, denn sie gaben ein unerreichbares Niveau an Qualität und Perfektion vor.

Die Tatsache, dass in den 1930er Jahren die meisten Filme bereits in Farbe produziert wurden und Ton enthielten, zwang sehr viele europäische Trickfilmfirmen endgültig in die Knie, denn die Produktion eines Trickfilms kostete nicht nur sehr viel Zeit, sondern unter diesen Umständen nun auch noch mehr Geld. Österreichische Filmfabriken wie die bereits erwähnte Astoria konnten mit diesem neuen hohen Standard nicht mithalten und fokussierten sich auf den kommerziellen Werbetrickfilm, größtenteils im Stil Disneys:⁷⁷

„Die von Peter Eng angestrebte grafische Vereinfachung der Trickfilmzeichnungen wird in Richtung des bekannten ‚Disney Stils‘ weiter vorangetrieben, Körperproportionen und Gesichtsausdruck entfernten sich (mit wenigen Ausnahmen) von einer Nachahmung der Wirklichkeit, die

⁷⁵ Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Dave_Fleischer, Zugriff 1.5.2013.

⁷⁶ Vgl. Renoldner, *Animationsfilm in Österreich. Teil 1 1900-1970*, S. 22-25.

⁷⁷ Vgl. Ebda., S. 84.

typischen, vereinfachten rundlichen Formen aller Körperteile, die Reduktion der Gesichtszüge auf wenige, einfache Linien setzt sich allgemein durch.“⁷⁸

Vor allem Bruno Wozak, Johann Weichberger und Franz Bresnikar kopierten in ihren Werbe- und Unterhaltungsfilmen das amerikanische Vorbild und letzterer verwendete sogar die gleiche Technik ⁷⁹ wie Disney. Wozak produzierte gemeinsam mit seinem Kollegen Karl Thomas und vielen weiteren MitarbeiterInnen Mitte der 1930er Jahre zwei Opernparodien, die jeweils eine Stunde lang waren. In der Parodie *Carmen* wird die Geschichte der gleichnamigen Oper mittels Karikaturen neu erzählt. Sprichwörter wie ‚aus der Haut fahren‘ oder ‚jemandem den Kopf verdrehen‘ werden hier bildlich dargestellt.⁸⁰

Bresnikar, der von dem Autor Josef Gloger sogar als der ‚österreichische Walt Disney‘⁸¹ bezeichnet wurde, versuchte – vergeblich – Anfang der 1950er Jahre mit der fünfteiligen Serie *Aufruf zur ersten Tierolympiade*, den nicht-kommerziellen Trickfilm in Österreich zu etablieren. Zwei Aspekte bereiteten den ÖsterreicherInnen große Probleme, die sie daran hinderten, an den Stil Disneys heranzukommen: In Bezug auf die Dramaturgie fehlte es ihren Geschichten an Spannung; viele Kurzfilme waren zu langatmig. Die zweite große Barriere war die begrenzte Größe ihrer Studios und die daraus resultierende geringe Anzahl an MitarbeiterInnen. Bruno Wozak betrieb mit seinem Kollegen Karl Thomas von 1935-1940 ein kleines Trickfilmstudio in der Wiener Neubaugasse, während in den Disney Studios bereits hunderte ZeichnerInnen arbeiteten, die hierarchisch eingegliedert waren. Unter diesen Umständen konnte 1937 mit *Snow White and the Seven Dwarfs* auch Walt Disneys erster Langfilm entstehen, wobei er jedoch schon lange nicht mehr selbst animierte.⁸²

⁷⁸ Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 84.

⁷⁹ „Multiplan“-Technik: Vordergrund und Hintergrund werden auf verschiedenen Ebenen bewegt, „während die handelnden Figuren sich im dreidimensional erscheinenden Raum dazwischen bewegen können.“ Renoldner, „Animation in Österreich – 18832 bis heute“, S. 101.

⁸⁰ Vgl. Vortrag von Thomas Renoldner am 2.12.2011 an der Universität für angewandte Kunst: passagen.univie.ac.at/video/stroemungen-des-oesterreichischen-animationsfilmes-1832-1970, Zugriff 2.5.2013.

⁸¹ Gloger, Josef, „Der 'österreichische Walt Disney'“. Begegnung mit Franz Bresnikar, einem österreichischen Filmproduzenten der ersten Nachkriegsstunde“, S. 18-25.

⁸² Laut dem Eintrag zu Walt Disney in der *International Movie Database*, war er zuletzt 1929 (*The Skeleton Dance*) in der Animationsabteilung tätig: www.imdb.com/name/nm0000370/, Zugriff 17.4.2013.

Snow White gelangte auch nach Deutschland, wo es allerdings erst dreizehn Jahre später uraufgeführt wurde, da es zuvor als „jugendgefährdend und brutal und außerdem aufgrund der grellen Farben als augenschädigend“⁸³ galt. Trotzdem dürfte Adolf Hitler Disneys Filme schon Ende der 1930er Jahre entdeckt haben und setzte in den 1940er Jahren alles daran, derartige Unterhaltung auch in deutschen Trickfilmfirmen produzieren zu lassen. Joseph Goebbels gründete deshalb im August 1941 die Deutsche Zeichenfilm GmbH, die Disneys Produktionen kopieren und gleichzeitig ausstechen wollte. Zu diesem Zwecke mussten die MitarbeiterInnen der Deutschen Zeichenfilm GmbH *Snow White* bis ins kleinste Detail studieren, um dessen Technik und Bewegungsabläufe genau reproduzieren zu können. Allerdings kam hier, wie auch bei den österreichischen Produktionen, die Disney nachahmten, die Dramaturgie zu kurz und Goebbels beschäftigte immer noch zu wenige MitarbeiterInnen, um mit dem Produktionstempo der Disney Studios mithalten zu können. Die 18-minütige Animation *Armer Hansi* wurde 1943 fertiggestellt und blieb der einzige Film der Deutschen Zeichenfilm GmbH.⁸⁴

Wie bereits im Ersten Weltkrieg fertigten internationale AnimationskünstlerInnen auch während des Zweiten Weltkrieges Propagandatricksfilme an, die zum Teil als Lehrfilme für Soldaten dienten. In Österreich gründete Johann Weichberger nach Ende des Zweiten Weltkrieges die Firma Herold, in der er mit einem kleinen Team Trickfilme und gezeichnete Kurzanimationen beispielsweise für die *Austria Wochenschau* oder das *Weltjournal* produzierte. Weichberger war vor dem Ersten Weltkrieg bekannt für seine zwölftellige Trickfilmserie *Fritz & Fratz*, die er bei der Firma Tobis Film in Berlin herstellte, allerdings meinten KritikerInnen, dass die Serie das Trickfilmpotential nicht gut genug ausnutzte und sogar mit realen SchauspielerInnen funktioniert hätte.⁸⁵

Im Zusammenhang mit Weichberger fiel in Österreich auch erstmals eine Frau im Animationsbereich auf: Susi Weigel, gebürtige Tschechin, studierte zuerst in Wien an den Universitäten für Angewandte und für Bildende Kunst, bevor sie in Berlin als Trickfilmzeichnerin und -autorin arbeitete. Nach dem Zweiten Weltkrieg kehrte sie nach Wien zurück und produzierte gemeinsam mit Johann Weichberger neben

⁸³ Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 91.

⁸⁴ Vgl. Schoemann, *Der deutsche Animationsfilm*, S. 175-178.

⁸⁵ Vgl. Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 92ff.

Fritz & Fratz noch zusätzlich den Trickfilm *Peterle's Abenteuer*, der wie die Serie ebenfalls für das damalige Heimkino konzipiert und somit ohne Ton produziert wurde. Bis zu ihrem Tod 1990 arbeitete Weigel als Illustratorin bekannter Kinderbücher, zum Beispiel für *Das kleine Ich bin Ich* oder *Die Omama im Apfelbaum*.⁸⁶

Ab 1946 blickte die Trickfilmwelt in die damalige Tschechoslowakei, wo der Puppentrickfilmponier Jiří Trnka mit der Grimm-Adaption *Die Bremer Stadtmusikanten* in Cannes den Preis für den besten Zeichentrickfilm gewann und dadurch eine große Konkurrenz für Disney wurde.⁸⁷ Aus dem Grund, dass Trnka mit seiner Puppenanimation eine völlig andere Technik verwendete als Disney, hob er sich von seinen europäischen KollegInnen, die den Disneystil jahrelang zu kopieren versuchten ab und entwickelte sogleich eine unverkennbare eigene Handschrift. Nicht nur technisch, sondern auch inhaltlich schlugen Trnka und seine tschechoslowakischen KollegInnen eine neue Richtung ein:

„Im Gegensatz zu Disneys Ideal des Zuschauer-Amusements wurde jetzt das Ziel gestellt, den Zuschauer mit den Mitteln des Animationsfilms zu intensivem Denken und Fühlen zu verführen“⁸⁸.

Im tschechoslowakischen Filmstudio Brüder im Trick, das Trnka nach dem Krieg eröffnete, thematisierte er in seinen Filmen gemeinsam mit seinen MitarbeiterInnen aktuelle soziale und politische Problemstellungen, die beim erwachsenen Publikum sehr beliebt waren. Nachdem Trnka das Studio verließ entstanden dort hauptsächlich mit Puppen animierte Märchenfilme, die jedoch einen ähnlich hohen Anspruch wie die Vorgängerfilme des Studios aufwiesen und dem tschechoslowakischen Stil treu blieben.⁸⁹

„Vermutlich ist es nie zuvor einer neuen künstlerischen Disziplin in so kurzer Zeit gelungen, sich in die tschechische Nationalkultur zu integrieren und sogleich eine dermaßen gewichtige Stellung einzunehmen. Ähnliches kann sicher auch über die Stellung des tschechischen Animationsfilms im Kontext der internationalen Animationsfilmentwicklung gesagt werden.“⁹⁰

⁸⁶ Vgl. Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 92-96.

⁸⁷ Im selben Jahr waren in dieser Wettbewerbskategorie ebenfalls Arbeiten von Animationsgrößen wie Disney, Norman McLaren oder Paul Grimault vertreten.

⁸⁸ Kolman, *Vom Millionär, der die Sonne stahl*, S. 14.

⁸⁹ Vgl. Ebda., S. 13f.

⁹⁰ Ebda., S. 27.

Obwohl der Puppentrickfilm heutzutage ein wenig veraltet erscheinen mag, beweisen erfolgreiche Animationsfilmer wie Henry Selick (*Nightmare Before Christmas* (1993), *Coraline* (2009)) oder Tim Burton (*Corpse Bride* (2005), *Frankenweenie* (2012)) dass Langfilme, die mit derselben Technik hergestellt werden, auch heute noch weltweit ein großes Publikum in die Kinos locken.

2.5. 1950er und 1960er Jahre: Entwicklung individueller Stile

Die europäischen Animationsfilmschaffenden erlangten durch die Erfolge in der Tschechoslowakei neues Selbstbewusstsein und hoben sich stilistisch schön langsam vom amerikanischen Vorbild ab. In den österreichischen Trickfilmproduktionsfirmen wurden aufgrund der filmwirtschaftlichen Lage zwar immer noch hauptsächlich Werbefilme erstellt, allerdings hatten die ZeichnerInnen neuen Mut, mit den unterschiedlichsten Stilen zu experimentieren.⁹¹

Das Duo Kurt Traum und Walter Maier entwickelten in ihren humoristischen Kinowerbefilmen ihre ganz eigene Handschrift, in welcher sie die Wiener Kultur und den österreichischen ‚Schmäh‘ einbanden. Zum Beispiel unterlegten sie das Bild mit bekannten Wienerliedern oder originellen Texten, die meist von heimischen Prominenten wie Fritz Muliar gesprochen wurden. Ihre bekanntesten Reklamefilme waren Arbeiten für die Kunden Napoli, Casali oder Ankerbrot. Nach dem Vorbild Jiří Trnka entstanden in ihrer Produktionsfirma auch die ersten Puppentrickanimationen zu Werbezwecken.⁹²

Experimentellere Reklamefilme brachte der autodidakte Trickfilmzeichner Hans Albala hervor. Renoldner bezeichnet ihn sogar als den „Avantgardisten des Werbetrickfilms“⁹³ der 1950er und 1960er Jahre, denn mit seinen eigenwilligen Animationen schlug Albala eine Richtung ein, in die ihm kurze Zeit später andere österreichische TrickfilmerInnen folgten und die noch heute für viele heimische künstlerische Animationsfilme maßgebend ist. Herausgestochen sind vor allem Albalas Werbefilme für Humanic, die ähnliche Charakteristika wie die

⁹¹ Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 106-109.

⁹² Ebda., S. 102f.

⁹³ Ebda., S. 109.

Animationsexperimente der deutschen Avantgardisten der zwanziger Jahre aufweisen:

„Auf alle Fälle setzt Albala hier völlig neue Maßstäbe für Animation. Er erforscht und erweitert ihr Vokabular, konstruiert mit seinen abstrakten Elementen Raumillusionen und eine Vielschichtigkeit, die nur mit den Mitteln bildender Kunst, derer er sich bedient, denkbar ist. Er kann daher durchaus als der erste Vertreter eines experimentellen Animationsfilms in Österreich angesprochen werden.“⁹⁴

Der erste nicht-kommerzielle experimentelle Animationsfilm wurde 1967 von Hal Clay und Flo Nordhoff produziert. Der mittels Fotoausschnitten und Legetrick animierte *Hands up, Mr. Rasnitch!* zeigt die beiden Schauspieler Helmut Qualtinger und Tilla Hohenfels in einer surrealistischen Welt völlig verzerrter Perspektiven und überdimensionierter Objekte, wie man sie heute aus der britischen Fernsehserie *Monty Python's Flying Circus* kennt, welche aber erst zwei Jahre später ausgestrahlt wurde.⁹⁵

Weitere kurze Animationsspielfilme stammen von Richard Fehsl und dem Kameramann Ferry Unger. Da sich Fehsl nie für den Zeichenstil Disneys interessierte, entwickelte er schon früh eigene Techniken in seinen Animationen wie die Hervorhebung von Bleistiftschraffuren. Unger und er produzierten Ende der 1960er Jahre unter anderem den Märchenfilm *// Sole* und arbeiteten sogar gemeinsam 2005 bei einem Animationsfilm für Kinder zusammen.⁹⁶

Der einzige Österreicher, der sich auch ohne den Werbetrickfilm über zwanzig Jahre lang gut halten konnte, war Peter O. Sindelar. 1961 gelang ihm der Durchbruch mit dem Puppentrickfilm *Sindy Show* und einige Jahre später schuf er für den ORF eine Kinderserie nach tschechischem Vorbild, in der sich Holzfiguren passend zu Schlagermusik bewegten und kleine Alltagsprobleme lösten.⁹⁷

Während sich die meisten österreichischen AnimationsfilmemacherInnen lange Zeit auf den animierten Werbefilm spezialisieren mussten um Geld zu verdienen, wurden jene in Ländern wie Kanada, England oder den Staaten des ehemaligen

⁹⁴ Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 113.

⁹⁵ Vgl. Ebda., S. 115f.

⁹⁶ Vgl. Renoldner, *Animationsfilm in Österreich. Teil 1 1900-1970*, S. 37f.

⁹⁷ Vgl. Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 128.

Ostblocks mit Förderungen der eigenen Regierung unterstützt. Der gebürtige Schotte Norman McLaren, der früh nach Kanada auswanderte, gründete beispielsweise dort 1941 eine eigene Animationsabteilung innerhalb des National Film Board of Canada, um kanadische TrickfilmerInnen zu fördern und finanziell abzusichern.⁹⁸

Erneut brachte die Tschechoslowakei Mitte der 1960er Jahre einen Animationspionier hervor: Jan Švankmajer debütierte 1964 im Studio Brüder im Trick und fiel schon bald mit seinen extraordinären Kurzfilmen auf, denn er hatte ein besonderes Talent dafür „im Animationsfilm die phantastische Welt des Unterbewussten und der Halluzinationen sowie das Phänomen der Absurdität menschlicher Existenz einzuführen“⁹⁹. Zudem schreibt Kolman: „Er will mit seinen provokanten Äußerungen Wahrheiten enthüllen, auch solche, die einschneiden, die weh tun.“¹⁰⁰

Švankmajer arbeitete in seinen Filmen mit Chiffrierungen, um seinen politischen Standpunkt anzudeuten, was ihm nach der Niederschlagung des Prager Frühlings allerdings zum Verhängnis wurde: Unter einem Vorwand wurde ihm 1973 ein Vorführverbot erteilt, was ihn sieben Jahre lang dazu zwang, das Arbeiten an Animationsfilmen zu unterbrechen. Trotzdem produzierte er zwischendurch kurze Animationen, bis er schließlich 1988¹⁰¹ mit *Alice* seinen ersten animierten Langfilm fertigstellte. Der preisgekrönte Tscheche arbeitet noch heute erfolgreich an Animationsfilmen.¹⁰²

2.6. 1970er und 1980er Jahre: Richtungswechsel zum experimentellen Animationsfilm

In Wien zeichnet sich ab den siebziger Jahren eine Frau dafür verantwortlich, dass die österreichische Trickfilmbranche seinen Stellenwert erreichte, den sie heute inne hat: Maria Lassnig. Der Autor und Filmemacher Thomas Renoldner geht in

⁹⁸ Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Norman_McLaren, Zugriff 17.8.2013.

⁹⁹ Kolman, *Vom Millionär, der die Sonne stahl*, S. 44.

¹⁰⁰ Ebda.

¹⁰¹ In der damaligen Tschechoslowakei wurde *Alice* erst 1990 veröffentlicht, in den USA bereits 1988.

¹⁰² Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Jan_%C5%A0vankmajer, Zugriff 17.8.2013.

seinem Aufsatz ‚Animation in Österreich – 1832 bis heute‘ sogar so weit, dass er die österreichische Animationsfilmgeschichte vereinfacht und in nur zwei Abschnitte gliedert:

„Animation vor und nach dem ersten Auftreten von Maria Lassnig. Grob gesprochen bezeichnet ‚Animation vor Lassnig‘ Gebrauchsfilme, Auftragsarbeiten für Werbezwecke, während ‚Animation nach Lassnig‘ vornehmlich in Form von unabhängigen künstlerischen Arbeiten auftritt.“¹⁰³

Die 1919 in Kärnten geborene Maria Lassnig studierte Anfang der 1940er Jahre Malerei an der Universität für Bildende Kunst in Wien, bevor sie in den 1960er Jahren zuerst sieben Jahre in Paris lebte und danach nach New York zog. Dort belegte sie auf der School of Visual Arts einen Animationsfilmkurs, im Zuge dessen sechs von ihren insgesamt sieben Trickfilmen entstanden sind. Ihr Vorhaben, in der amerikanischen Trickfilmindustrie Fuß zu fassen, scheiterte und so eignete sie sich das Animieren autodidaktisch an. In ihren künstlerischen Kurzfilmen mischte sie oft verschiedene Techniken wie Malerei mit Realfilm und Zeichnung oder bezog Fotocollagen mittels Legetrick mit ein.¹⁰⁴

In ihrem bekanntesten Film *Self Portrait* gibt sie tiefe Einblicke in ihre Gedankens- und Gefühlswelt und stellt ihr gezeichnetes Gesicht in den Mittelpunkt des Geschehens. Andere ihrer Filme haben problematische Liebesbeziehungen zum Thema (*Couples*) oder arbeiten auf satirische Art und Weise Eckpunkte der Kunstgeschichte, aber auch Genderfragen auf. In *Art Education* tauschen beispielsweise Jan Vermeer und sein weibliches Modell in dem Bild *Die Malkunst* (1665/66) die Rollen, sodass er von seinem Modell gezeichnet wird, mit dem er offensichtlich eine Liebesbeziehung hat oder Adam diskutiert in Michelangelos *Die Erschaffung Adams* (1511) mit Gott über sein Aussehen, warum er ihn nicht dunkelhäutig erschaffen hat und warum die junge Frau in den Armen Gottes nicht Gott sei, woraufhin dieser Adam antwortet: „She is my secretary“^{105 106}.

Ein Merkmal unterscheidet viele von Lassnigs Animationsfilmen vom Großteil der Filme ihrer NachfolgerInnen: Sie sind figurativ und folgen einem linearen

¹⁰³ Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 41.

¹⁰⁴ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 90f.

¹⁰⁵ *Art Education*, Regie: Maria Lassnig, USA 1976; DVD-Video, *Maria Lassnig. Animation Films*, ARGE Index 2009, 6'26".

¹⁰⁶ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 89-93.

Erzählstrang. Dies könnte die Folge davon sein, dass ihre abstrakten und informellen Bilder, die sie Anfang der siebziger Jahre malte, in den USA auf Ablehnung stießen und sie sich anschließend stark mit dem amerikanischen Realismus beziehungsweise dem typischen Stil der Comics und Cartoons auseinandersetzte.¹⁰⁷ Außerdem sah Lassnig den (Animations-)Film als ein Gesamtkunstwerk:

„Ich habe in meinen Filmen Sachen verwirklichen können, die in der Kunst nicht möglich waren. Meine Filme sind überhaupt sehr erzählerisch. Man kann sein Talent für Poetik und Musik einbringen – wenn man welches hat.“¹⁰⁸

1980 kehrte sie auf Wunsch der damaligen Bundesministerin Hertha Firnberg – erste Wissenschaftsministerin Österreichs – nach Wien zurück, um auf der Hochschule für angewandte Kunst als erste Frau die Professur für Malerei zu bekleiden. Zwei Jahre später gründete Lassnig mit Hilfe von ihrem Kollegen Hubert Sielecki an derselben Hochschule das ‚Studio für experimentellen Animationsfilm‘, welches zu dieser Zeit das erste und einzige Trickfilmlehrstudio Österreichs war. Obwohl es lange Zeit mit zwölf Quadratmetern Raumgröße wahrscheinlich auch das kleinste Studio blieb, entstand darin jedes Jahr eine Vielzahl an StudentInnenfilmen unterschiedlichster Arten und Techniken. Der technisch-künstlerische Leiter des Studios Hubert Sielecki legte sehr großen Wert auf den Filmtone, weshalb es im selben Raum auch die Möglichkeit gab professionell Geräusche und Musik selbst aufzunehmen und zu bearbeiten, um sie anschließend an das gefilmte Material anzupassen. Die unbelichteten Filme bekam das Studio vom Fernsehsender ORF zur Verfügung gestellt. In dessen Kopierwerk konnten sie auch kostenlos entwickelt werden, was dem Studio eine hohe finanzielle Belastung abnahm.¹⁰⁹

Um genauer auf die im Studio für experimentellen Animationsfilm entstandenen Werke einzugehen, übernehme ich Thomas Renoldners Unterteilung der StudentInnen, die dort ihre Ausbildung absolvierten, in die Gruppen ‚Gründergeneration‘, zweite und dritte Generation.¹¹⁰ Ausgewählte Werke der

¹⁰⁷ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 87.

¹⁰⁸ Ebda., S. 88.

¹⁰⁹ Vgl. Ebda., S. 61- 69.

¹¹⁰ Vgl. Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 134.

letzten Gruppe werden im Hauptteil dieser Arbeit genauer untersucht und beschrieben.

2.7. Studio für experimentellen Animationsfilm: Die ‚Gründergeneration‘

Die erste Generation, die bei Maria Lassnig in der Meisterklasse für experimentelles Gestalten an der Hochschule für Angewandte Kunst in Wien studierte, kann man zeitlich zwischen 1982 und zirka 1990 einordnen. Unter ihnen befinden sich bekannte österreichische KünstlerInnen wie Mara Mattuschka, Sabine Groschup, Stefan Stratil oder Martin Anibas, die zum Teil noch immer in der (Animations-)Filmbranche tätig sind.¹¹¹

Folgende Werke, auf die ich in den Kapiteln 2.7. und 2.8. überblicksweise eingehen werde, stammen aus der dreiteiligen DVD-Reihe *Anthologie des Animationsfilms in Österreich 1970-2000*, die im Rahmen eines Projekts der ASIFA Austria erstellt und von Mara Mattuschka und Thomas Renoldner kuratiert wurde. Das Programm wurde im Rahmen der Diagonale 2001 in Graz erstmals präsentiert. Auszug aus der Pressemappe:

„Von der Malerin Maria Lassnig und dem Avantgarde-Meister Kurt Kren führt die Reise in drei Kapiteln bis ins Jahr 2000: Tone Fink überträgt seine obsessive Malerei auf das Filmmaterial, Mara Mattuschka oszilliert zwischen Performance und Experiment, James Clay kreiert den ersten Plastilinfilm des Landes, Bady Minck und Stefan Stratil erwecken ein Adolf-Loos-Modell zu rasendem Leben, Thomas Renoldner kombiniert strukturellen und animierten Film. Ein Wechselspiel zwischen Bildender Kunst, Trickfilm und Avantgarde: Martin Arnolds *Pièce Touchée* steht neben Thomas Steiners abstrakten Film-Malereien; Sabine Groschups schillernde Pop-Märchen und Renate Kordons Raumfahrt treffen auf Peter Tscherkasskys faszinierende Hollywood-Dekonstruktion *Outer Space*. In drei Filmrollen wird das ganze Spektrum des heimischen Trickfilms erlebbar.“¹¹²

Die Beschreibung der drei bunt gemischten Programme kann auch als Zusammenfassung des vielfältigen Animationsfilmschaffens der Studierenden des Studios auf der Wiener ‚Angewandten‘ gesehen werden. In ihren Arbeiten experimentierten sie mit nahezu allen gängigen analogen Animationstechniken,

¹¹¹ Vgl. Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 134.

¹¹² Pressemappe *Diagonale 2001*: <http://2001.diagonale.at/presse/uploadf/prmappe.rtf>, Zugriff 24.4.2013.

beschäftigten sich mit den unterschiedlichsten Themen wie den Bedürfnissen und Traumwelten des Menschen oder arbeiteten auf teils satirische Art und Weise Fernseh- und Filmgeschichte auf. Ein Großteil dieser Animationsfilme kann als ‚musikbezogene Bildanimation‘ bezeichnet werden. Die meisten Arbeiten wurden mit einer markanten Tonspur unterlegt, seien es Musik oder abstrakte Geräuschcollagen, wobei die musikalischen Rhythmen auch den Takt und das Tempo der Animation bestimmten.

In Irene Hohenbüchlers *Konophon* finden zum Beispiel auf der Bildebene ständig wechselnde Metamorphosen von abstrakt gemalten Musikinstrumenten und -noten statt, die dazu passend von jazzigen (Saxophon-)Klängen begleitet werden. Sabine Groschups *Liebe* und *All das All* besitzen aufgrund ihrer farbenfrohen figurativen Animationen einen hohen Wiedererkennungswert und werden von melancholischem Frauengesang (*Liebe*) bzw. New-Wave-Sound (*All das All*) zum Inhalt passend unterlegt. Der Autor Christian Höller schreibt dazu in seinem Aufsatz *Song, Improvisation, Sampling*:

„Die Miniszenen zeigen ein Liebespaar, Blow-ups von Körperteilen und herumschwirrenden Martinigläsern, versetzt mit immer wieder dazwischenfunkenden Symbolen wie Herzen oder Sternen. Die tänzelnde Dramaturgie dieser Zeichnungen greift in ihrem Wiederholungscharakter und ihrer prickelnden Bewegtheit die Liedstruktur auf und gestaltet sie autonom auf der Bildebene aus.“¹¹³

Mara Mattuschka weist in ihrer ‚Pixilation‘-Animation *Kugelpopf (Ode an IBM)* Referenzen zu einem frühen Stummfilmklassiker auf. Die kurze Sequenz, in der sie sich mit einer großen Rasierklinge den Kopf rasiert und sich vermeintlich schneidet,¹¹⁴ erinnert – auch musikalisch – an die berühmte Rasierklingenszene in Luis Buñuels und Salvador Dalís *Ein andalusischer Hund*.¹¹⁵

Zwei Beispielfilme, in denen es Ansätze einer linearen Narration gibt, sind *Zwischen Tier und Schatten* von Bärbel Neubauer und *Club* von Hal Clay. In

¹¹³ Höller, Christian, „Song, Improvisation, Sampling. Formen musikbezogener Bildanimation“, in: *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich – 1832 bis heute*, Hg. Thomas Renoldner, Wien: verlag film archiv austria 2010, S. 270f.

¹¹⁴ *Kugelpopf (Ode an IBM)*, Regie: Mara Mattuschka, Österreich 1985; DVD-Video, *Anthologie des Animationsfilms in Österreich 1970-2000. Teil 1 1970-1987*, ASIFA Austria 2000, 01’34”.

¹¹⁵ Vgl. Furniss, Maureen, „Kunst im Animationsfilm“, in: *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich – 1832 bis heute*, Hg. Thomas Renoldner, Wien: verlag film archiv austria 2010, S. 223.

Neubauers Animationsfilm wird die skurrile Jagd eines sehr abstrakt dargestellten Kommissars auf einen Serienmörder erzählt. Auch hier finden sich Elemente aus dem frühen Stummfilm: Mittels Texttafeln (und zusätzlichem Voice-Over) wird das Geschehen erklärt, das zwischendurch von eindringlicher Klaviermusik begleitet wird. Die Animationsfilmemacherin mischt hier die ‚modified-base‘-Technik mit dem Legetrick, wofür sie zum Teil bemalte Zeitungspapierausschnitte verwendet. Hal Clays *Club* stellt die erste künstlerische Knetanimation Österreichs dar. In dem Film karikiert er mittels Plastilinpuppen die ORF-Sendung *Club 2* und lässt die Diskussion, die aus einer Soundcollage aus Originaldialogen besteht, in einem Blutbad enden. Clay ahmt nicht nur das Fernsehstudio, sondern auch die Kameraeinstellungen und -fahrten, die in der Sendung verwendet wurden, nach. Dabei gelingt es ihm, mit seinem Figurendesign glaubwürdige individuelle Charaktere zu erschaffen, die tatsächlich zu den Stimmen aus der Originaldiskussion passen.

Neben gut besuchten Screenings innerhalb der Hochschule wurden die Studierenden auch nach und nach zu internationalen Filmfestivals geladen, um ihre Kurzfilme dort zu präsentieren. Außerdem konnten sie sich von anderen Arbeiten inspirieren lassen, wodurch sie jedoch erkannten, dass sie sich von den eher konventionelleren Arbeiten, wie sie zum Beispiel auf dem Animationsfilmfestival in Annecy gezeigt wurden, deutlich abheben wollten.¹¹⁶

Im Zuge der Festivalbesuche wurden die Studierenden auf die Animationsfilmvereinigung ‚ASIFA‘¹¹⁷ aufmerksam, ein 1960 in Annecy gegründeter Verband zur Interessensvertretung internationaler Animationsfilmschaffender. 1985 gelang es Hubert Sielecki und seinen StudentInnen eine österreichische Untergruppe dieser Organisation zu Gründen, die ‚ASIFA Austria‘, die es sich zur Aufgabe machte „experimentelle Animationsfilme zu fördern und den österreichischen Animationsfilm national und international sowohl in Kino und Fernsehen als auch in Galerien und auf Kunstmessen zu vertreten“¹¹⁸.

¹¹⁶ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 119-122.

¹¹⁷ ‚ASIFA‘: Association internationale du film d'animation

¹¹⁸ Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 123.

Den Erfolg dieses Vorhabens zeigen insgesamt drei Stunden Fernsehausstrahlung verschiedener Animationsfilme des Studios im ORF, ZDF, 3sat oder Channel4 und ein halbes Dutzend Preise bei internationalen Festivals. Darüber hinaus richtete die Organisation ein kleines Studio zur Trickfilmproduktion ein, um den Studierenden der Angewandten auch nach dem Studium einen professionellen Arbeitsplatz bieten zu können.¹¹⁹

2.8. Studio für experimentellen Animationsfilm: Die zweite Generation

Den ersten Generationenwechsel setzt Thomas Renoldner zirka um 1990 an, ein Jahr nachdem Maria Lassnig in Pension gegangen war und darauf folgend Christian Ludwig Attersee die nun neu benannte ‚Meisterklasse für Malerei, Animationsfilm und Tapisserie‘ als Professor übernommen hatte. Die Professur sollte er für die nächsten neunzehn Jahre innehaben. Erwähnenswert ist, dass Attersee in seiner gesamten künstlerischen Karriere, die von Malerei, Bühnenbild, Schriftstellerei und Musik bis hin zu Film, Performance und Design schon sehr viele Sparten umfasst, selbst keinen einzigen Animationsfilm hergestellt hat. Die StudentInnen des ‚Studios für experimentellen Animationsfilm‘¹²⁰ beschrieben ihn – wie auch damals Maria Lassnig, die nach ihrer Zeit in New York nur noch einen Animationsfilm¹²¹ herstellte – eher als Mentor. Hubert Sielecki war im Studio weiterhin technischer wie künstlerischer Leiter und unterstützte die Studierenden direkt bei ihren Trickfilmarbeiten.¹²²

Stilistisch und technisch schlossen die Arbeiten der zweiten Generation, die Renoldner bis zum Jahr 2000 ansiedelt, an jene der ‚Gründergeneration‘ an. Während 1995 mit *Toy Story* von den Pixar Animation Studios der erste komplett computeranimierte Spielfilm international in die Kinos kam und in vielen Nachbarländern Österreichs bereits zahlreiche abendfüllende Animationsfilme und Trickfilmserien für das Fernsehen entstanden, setzten die heimischen TrickfilmemacherInnen mit der experimentellen Tradition fort. Bewusst steuerten

¹¹⁹ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 132.

¹²⁰ Unter Maria Lassnig hieß es statt (Studio für experimentellen) ‚Animationsfilm‘ noch ‚Trickfilm‘.

¹²¹ *Kantate*, Regie: Maria Lassnig, Österreich 1992.

¹²² Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 150.

sie vorerst auch in technischer Hinsicht gegen die Richtung der digitalen Animation und produzierten ihre Kurzfilme weiterhin auf 16-mm-Film.¹²³

Wie in den Jahren zuvor experimentierten die StudentInnen mit musik- oder geräuschbezogenen Bildanimationen zu überwiegend abstrakten Inhalten. Ein Beispiel dafür ist Thomas Renoldners *Bunt*, in dem die gemalte Bildkomposition synchron zu einer ansteigenden Soundcollage aufgebaut wird. Zu den meditativen Pfeiftönen entstehen farbenprächtige Animationen geometrischer Formen, die zwischendurch an den Blick in ein Kaleidoskop erinnern. Ulf Staeger hingegen verzichtet in seinem Kurzfilm *Duocity* fast gänzlich auf Farben. Er vergleicht darin Motive der Städte Wien und Berlin und ihre Transportmittel, spielt dabei mit Kontur, Licht und Schatten und animiert auf dynamische Art und Weise piktogrammartige schwarzweiße Illustrationen.

Auffällig groß ist allerdings die Anzahl der narrativen und figurativen Trickfilme, die ab den neunziger Jahren im Studio entstanden sind und auf die ich auf den folgenden Seiten näher eingehen möchte. Eine satirische Antwort auf Disneys Märchenadaptionen der Gebrüder Grimm kommt von Lisi Fischengruber. In *Der Lauf der Dinge* durchleben Schneewittchen, Dornröschen und die Prinzessin vom Froschkönig noch einmal die von einer bösen alten Hexe initiierten Schicksalsschläge, bis später doch durch Zufall drei schöne Prinzen vor ihnen stehen. Im fortgeschrittenen Alter sitzen die drei Frauen beisammen und sinnieren über ihr mittlerweile banal gewordenes Leben. Der fünfminütige Film fällt durch die gegenständlichen Illustrationen auf, die wie aus einem alten Märchenbuch entsprungen scheinen. Die Figuren liegen über aquarellartigen fließenden Hintergründen und werden teilweise mittels Phasenanimation bewegt. Die Animation wirkt zwar noch sehr stockend, allerdings muss man Lisi Fischengruber zugute halten, dass sie sich im völligen Alleingang einer der aufwändigsten Animationstechniken bedient und damit sogar eine kleine Geschichte erzählt hat.

Einen skurrilen Plot setzt auch Thomas Renoldner in der Westernparodie *Lonely Cowboy in 1992* in Szene. Darin geht es um einen Cowboy, der mit seinem Pferd durch die Prärie reitet, bis sie zu einer Wasserstelle kommen, woraus das Tier

¹²³ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 141.

dann trinkt und gleich darauf tot umfällt, weil das Wasser ‚nasty‘ war. Basierend auf dem Blues, der vom einsamen Cowboy gesungen wird, animiert der Künstler die Figuren mittels Folienanimation synchron zu den Textzeilen.

Renoldner arbeitete ein Jahr später an einem stilistisch sehr ähnlichen Kurzfilm mit: *Käpt'n Knödl im Dreck* parodiert diesmal das Science-Fiction-Genre und erzählt die Geschichte von Käpt'n Knödl, der im Weltall die Kontrolle über seine Raumkapsel verliert, herumirrt und gegen Planeten stößt. Er begegnet einem verfressenen grünen Monster, das sehr stark an ‚Slimer‘ aus der achtziger-Jahre-Trickfilmserie *The Real Ghostbusters* erinnert und ihn schließlich auch verschluckt und verdaut in einem großen Haufen Exkreme auf die Erde befördert. Beide Filme mischen die Stilistik von damals zeitgemäßen Comics und typischen Elementen der Pop-Art und können als animierte Musikvideos betrachtet werden, zumal *Käpt'n Knödl* sogar synchron zu einer Polka der Band *Die Knödl* produziert worden ist.¹²⁴

„Kleinst Erzählungen dieser Art sollten immer wieder in der Song-orientierten Comic-Animation auftauchen, basierend auf einmal mehr, einmal weniger trashigen Zeichenstilen.“¹²⁵

Bei *Käpt'n Knödl im Dreck* arbeitete auch Nana Swiczinsky mit, die ab 1989 an der Hochschule für angewandte Kunst studierte. Ihr Kurzfilm *Wieder Holung*, der 1997 im dortigen Trickfilmstudio als Diplomfilm entstand, wurde mehrfach international preisgekrönt.¹²⁶ Darin vermischt die Filmemacherin surreale Traumsequenzen, in denen durchgehend außergewöhnliche Metamorphosen stattfinden, mit Szenen, in denen die Protagonistin in ihrer sehr beengenden Kleinwohnung alltäglichen Handlungen nachgeht, um sich ein Stück „Normalität“ zu bewahren.

„Die Traum-Szenen haben den Charakter apokalyptischen Horrors: Sie wird erschreckt von einer unheimlich Grinsenden, muss ums Überleben laufen, wird verfolgt von fliegenden Gabeln, die den Körper eines sich unvermittelt in den Weg stellenden Sebastian durchbohren, wird von undefinierbaren Dämonen angegriffen. Immer wieder ist sie zu Hause, immer wieder schläft sie ein, hartnäckig tauchen in Variationen die ewig-gleichen Schreckensmotive auf.“¹²⁷

¹²⁴ Vgl. Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 139.

¹²⁵ Höller, „Song, Improvisation, Sampling“, S. 271.

¹²⁶ www.nanaswi.com/, Zugriff 17.6.2013.

¹²⁷ Mattuschka, Mara, „To veil or to reveal my face“, in: *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich*, Hg. Thomas Renoldner, Wien: verlag film archiv austria 2010, S. 258.

Zwischendurch wird der Eindruck erweckt, dass sich die Protagonistin in einem dauerhaften Rauschzustand befindet, in dem sie ihren Küchengeräten beim Sex zusieht und sie ihr eigenes Kind liebkost, das sich in Sekundenschnelle in ihr optisches Ebenbild, verwandelt. Es ist schwierig, dem chaotischen Geschehen zu folgen und man kann kaum eine Linearität in der Erzählweise finden. Allerdings beeindruckt der Film durch seine comichafte Schwarzweiß-Ästhetik, die an Illustrationen von bekannten Graphic Novels wie *Sin City*, *Ghost World* oder *Persepolis* erinnert. Die Zeichnungen sind mittels Phasenanimation animiert und enthalten unter anderem auch ‚Morphing‘-Elemente, in denen meist gegensätzliche Objekte ineinander verschmelzen. Auf der Tonebene ist ein ständiges Brummen und Zischen zu hören, das zwischendurch durch wiederholtes Zupfen von Basssaiten oder schnellen Schlagzeugeinlagen unterbrochen wird.

Stefan Stratil nimmt die Technik der Puppenanimation in *Vivus Funeratus* wörtlich, indem er darin zwei attraktive Barbiepuppen den willigen Ken verführen lässt. Allerdings kommt es nicht zum Akt, denn mitten im Vorspiel erkennen die Plastikfrauen, dass Ken gar nicht ‚bestückt‘ ist, woraufhin ihn eine der beiden in einen endlos erscheinenden Tunnel bestehend aus einer Nylonstrumpfhose tritt. Ken landet letztendlich in einer riesigen Wassergrube, wo er zu ertrinken droht, sich anschließend (in seiner Angstphantasie?) eine Horde Maden über ihn hermacht und Sojasprösslinge über ihn wachsen. Wie der Titel des Films erahnen lässt (lateinisch ‚lebendig begraben‘), scheint Kens Schicksal besiegelt zu sein, jedoch gibt es ein überraschendes Ende. Stratil unterstreicht die surreale Handlung mit filmischen Mitteln wie dramatisch gesetztem Licht, extremen Close-ups, verzerrten Einstellungen und schrägen Kamerawinkeln. Die psychedelische Filmmusik verleiht der Animation noch mehr Spannung und unterstreicht gekonnt das alptraumhafte Geschehen.

Ende der neunziger Jahre konnte die analoge Produktionsweise mit der digitalen nicht mehr mithalten, denn das Filmmaterial und dessen Vervielfältigung waren bald unerschwinglich. Die preisgünstigere Computeranimation setzte sich letztendlich um die Jahrtausendwende auch in der Wiener Angewandten durch. Zwar entstehen heute noch sehr viele Animationen analog vor der Kamera, die

Einzelbilder werden jedoch von Digitalkameras aufgenommen und direkt in ein Computerlaufwerk eingespeist, wo sie komplett digital bearbeitet werden können. Allerdings hatten die niedrigen Produktionskosten auch den Nachteil, dass dadurch die Konkurrenz anstieg¹²⁸:

„Waren die Arbeiten der Studierenden der 1980er Jahre in technischer und künstlerischer Hinsicht noch weitgehend einzigartig, mussten sich die späteren StudentInnen des Studios vermehrt nationaler und internationaler Konkurrenz stellen.“¹²⁹

Zwei der Experimentalfilmmacher die nicht die Hochschule oder die Universität für angewandte Kunst besucht haben und sich seit den 1980er Jahren ebenfalls mit Animation beschäftigen werden im folgenden Kapitel vorgestellt.

2.9. Ein anderer Blickwinkel: Martin Arnold und Peter Tscherkassky

Abseits des Studios für experimentellen Animationsfilm wurden in Österreich auch noch andere bedeutende Arbeiten produziert, die sich in ihrer Machart größtenteils stark von den StudentInnenarbeiten unterscheiden und eher der animierten Avantgarde zuzuschreiben sind. Der Experimentalfilmmacher Martin Arnold begann Mitte der achtziger Jahre nach seinem Psychologie- und Kunstgeschichtestudium solche Kurzfilme herzustellen.¹³⁰ In seiner Arbeit *Pièce touchée* zerlegt Arnold den kurzen Teil einer Szene des Hollywoodfilms *The Human Jungle* in seine Einzelbilder und greift in deren zeitliche Abfolge und optische Positionierung (er spiegelt einzelne Bilder horizontal und vertikal) ein. Dadurch entstehen neue Bewegungen, die im Original gar nicht so stattgefunden haben und Arnold nach Belieben wiederholen lässt, indem er immer wieder in unterschiedlichen Tempi vor- und zurückspult. Hierbei bietet sich den ZuschauerInnen ein breites Interpretationsspektrum, in dem sie die neu entstandenen Bewegungen in einem anderen Kontext betrachten können.¹³¹

Der Künstler selbst stellt darin die Konventionen des frühen Hollywoodkinos in Frage, in dem „wir etwa den perfekt antrainierten Wimpernaufschlag der

¹²⁸ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 153.

¹²⁹ Ebda.

¹³⁰ Vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Martin_Arnold, Zugriff 17.8.2013.

¹³¹ Vgl. Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 142f.

Darstellerin [erkennen], der momentgenau den von hinten sich anschleichenden Blick des Mannes trifft“¹³². Außerdem kritisiert er mit seinen experimentellen Arbeiten das digitale Zeitalter, das die Sehgewohnheiten der Menschen durch das digitale Abspielen von Filmen und Videos fast schon auf das Vor- und Zurückspulen hintrainiert. Mit dem Einsatz dieser neuartigen Animationstechnik gelang es dem Künstler, sich in der internationalen Filmlandschaft zu etablieren. Ab 2010 bezog er in seine sogenannten ‚De-Animationen‘ sogar bekannte Trickfilmfiguren wie Mickey Mouse oder Tom und Jerry mit ein, von denen er große Teile ‚ausradierte‘, sodass aus familienfreundlichen Figuren nun irritierende ‚Geisterwesen im Loop‘ wurden.¹³³ Da im Trickfilm die Informationen in den Einzelbildern meist noch schneller vorbeigehen als im Realfilm, untersuchte Martin Arnold in seinen Kurzfilmen *Soft Pallate*, *Self Control*, *Shadow Cuts* und *Haunted House* Bild für Bild kurze Szenen aus alten Cartoon-Serien. Dabei entdeckte er mögliche Referenzen zu Klassikern der Kunstgeschichte und Symbolen aus der Pop-Art: In *Self Control* glaubt Arnold in Kater Toms Gesicht Edvard Munchs *Der Schrei* und das berühmte Zungenlogo der Rolling Stones zu erkennen.¹³⁴

Mit filmischen Referenzen mittels ‚Found-footage‘-Material arbeitet auch Peter Tscherkassky. Der Filmemacher studierte zuerst Politikwissenschaft, Publizistik und Philosophie, bevor er sich seinen Filmexperimenten widmete. Anfang der 1980er Jahre produzierte er eine Serie von strukturellen Filmen, denen meist ein mathematisches Konzept zu Grunde lag und in denen er semiotische Codes der Kinematographie untersuchte. Für den Film *Motion picture* zum Beispiel belichtete Tscherkassky fünfzig einzelne Filmstreifen, auf die ein Einzelbild aus einem der ersten Filme¹³⁵ der Gebrüder Lumière aufgerastert projiziert wurde. Die entwickelten Filmstreifen wurden in einer bestimmten Reihenfolge aneinandergereiht, sodass der Kader des Lumière-Films innerhalb der Streifen von

¹³² Zakravsky, Katherina, „Einige Bemerkungen zu Animationsfilm und Performance in Österreich“, in: *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich – 1832 bis heute*, Hg. Thomas Renoldner, Wien: verlag film archiv austria 2010, S. 295.

¹³³ www.diepresse.com/home/kultur/kunst/693545/Martin-Arnold_Animierter-Animalismus, Zugriff 1.5.2013.

¹³⁴ www.viennale.at/de/film/self-control, Zugriff 1.5.2013.

¹³⁵ *La Sortie des Ouvriers de l'Usine (Arbeiter verlassen die Fabrik)*, Regie: Louis und Auguste Lumière, Frankreich 1895.

oben nach unten und von links nach rechts abgetastet und beim Abspielen projiziert wird.¹³⁶

In aktuelleren Arbeiten untersucht er auf filmische Art und Weise Beispiele des Horror-, beziehungsweise Western-Genres und versucht dabei, deren Inhalte umzudeuten. *Instructions for a Light and Sound Machine* macht aus einem römischen Western eine griechische Tragödie und in *Outer Space* verursacht der beengende, von Tscherkassky manipulierte Filmraum, bei einer jungen Schauspielerin Angst und Schrecken. Mittels eines aufwändigen Kontaktkopierverfahrens bringt der Filmemacher das analoge Filmmaterial auf der Leinwand zum Vorschein:

„Der Lauf der Bilder gerät ins Stocken, die Perforation des Filmstreifens kippt ins Bild, die Tonspuren stürzen von außen herein, in ein irrlichterndes Vernichtungsszenario, wie es in dieser Schönheit nur das Kino hervorzubringen vermag.“¹³⁷

Auch wenn die Arbeiten Tscherkasskys auf den ersten Blick kaum etwas mit der allgemeinen Auffassung von Animationsfilm gemein zu haben scheinen. So muss man beachten, dass er darin die Aufmerksamkeit auf jedes einzelne Bild legt, das sich anschließend innerhalb einer Zeitperiode bewegt, was für Paul Wells einen grundlegenden Definitionsansatz für Animationsfilm darstellt.¹³⁸

¹³⁶ www.tscherkassky.at/inhalt/films/dieFilme/MotionPicture.html, Zugriff 2.5.2013.

¹³⁷ www.tscherkassky.at/inhalt/films/dieFilme/OuterSpace.html, Zugriff 2.5.2013.

¹³⁸ Wells, Paul, *Animation. Genre and Authorship*, London [u.a.]: Wallflower 2002, S.6.

3. Neue Tendenzen in Österreich

Die in Folge vorgestellten Animationsfilmschaffenden kamen in den letzten fünf Jahren immer wieder in den Programmen größerer heimischer Filmfestivals vor und fielen mit ihren Arbeiten hinsichtlich den darin behandelten Inhalten, der verwendeten Animationstechnik oder ihrer Ästhetik besonders auf. In diesem Kapitel werden ausgewählte Filme überwiegend hinsichtlich dieser drei Aspekte analysiert und außerdem auf Ähnlichkeiten zu nationalen und internationalen Animationsfilmen untersucht. Um zusätzlich noch die große Diversität des österreichischen Animationsfilmschaffens der letzten Jahre aufzuzeigen, werden die FilmemacherInnen in Zusammenhang mit ihren unterschiedlichen absolvierten Ausbildungen vorgestellt. Dadurch werden grob die verschiedenen Möglichkeiten Animation in Österreich zu studieren veranschaulicht.

3.1. ‚Neuer Österreichischer Trickfilm‘ – Johannes Schiehl, Conrad Tambour und Benjamin Swiczinsky

An den Kurzfilmen des Trickfilmer-Trios ‚Neuer Österreichischer Trickfilm‘ – bestehend aus Johannes Schiehl, Benjamin Swiczinsky und Conrad Tambour – kann man kann man wohl am deutlichsten eine neue Richtung im heimischen Animationsfilmschaffen erkennen. Die gleichnamige Produktionsfirma wurde von den dreien 2011 gegründet und hat ihren Sitz im Gasometer in Wien. Das Trio legt in seinen Animationsfilmen den Schwerpunkt auf Narration und das Entwickeln „tiefgründiger, authentischer, animierter Charaktere für Film & Fernsehen.“¹³⁹ Allerdings haben die drei Filmemacher ihr Handwerk nicht (nur) in Österreich gelernt.

Johannes Schiehl und Conrad Tambour besuchten gemeinsam die Oberstufe an der Höheren Graphischen Bundeslehr- und Versuchsanstalt in Wien – kurz: die Graphische – wo sie bereits ein aufwändig gestaltetes Computerspiel und einen kurzen digitalen 3D-Animationsfilm schufen, der 2004 sogar auf der Diagonale in Graz präsentiert und preisgekrönt wurde. Während Schiehl 2005 ein Jahr lang in

¹³⁹ www.neuer-trickfilm.at/team/, Zugriff 4.6.2013.

Zlín, Tschechien traditionelle Animation studierte, begann Tambour bereits sein Animationsstudium an der renommierten Filmakademie Baden-Württemberg in Ludwigsburg, Deutschland. 2006 folgte ihm Schiehl und auch Swiczinsky wurde in diesem Jahr an der Filmakademie aufgenommen. Durch seine Schwester Nana Swiczinsky, deren Animationsfilme *Käpt'n Knödl im Dreck* und *Wieder Holung* im Kapitel 2.8. bereits vorgestellt wurden, dürfte Benjamin schon früh einen Zugang zur Animation gefunden haben und stellte im Alter von zwölf Jahren bereits seinen ersten eigenen Kurzanimationsfilm her. Nach seiner Schulzeit arbeitete er bei diversen österreichischen Film- und Fernsehproduktionsfirmen und begann nebenher mit den Studien Publizistik, Psychologie und Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien. Mit seiner Aufnahme zum Animationsstudium an der Filmakademie Baden-Württemberg brach er die wissenschaftlichen Studien in Wien ab und schlug endgültig den Weg der Animation ein.¹⁴⁰

In dem Animationsstudiengang bekamen die drei zu Beginn eine Ausbildung in den filmischen Grundlagen wie etwa Drehbuch, Kamera, Regie und Schnitt¹⁴¹ und konnten sich anschließend auf diverse Schwerpunkte rund um die Konzeption, Realisierung oder Produktion von Animationsfilmen spezialisieren.¹⁴² Die Möglichkeit auf so ein breit gefächertes Studienangebot in Bezug auf Animation sahen die drei in Österreich nicht. Benjamin Swiczinsky sprach in einem Interview das Ausbildungsproblem an:

„Es gibt zwar hierzulande eine Trickfilmklasse für experimentellen Animationsfilm an der Angewandten; dort wird man jedoch ‚nur‘ rein künstlerisch, nicht aber ganzheitlich ausgebildet – so wie zum Beispiel in Ludwigsburg, wo das Künstlerische in ein Gesamtkonzept eingebettet ist. Die Technik wird einem wiederum an den österreichischen Fachhochschulen beigebracht, aber eben nur diese und nicht, wie man zum Beispiel Regie führt, Filme schneidet oder Geschichten erzählt.“¹⁴³

Diese Fähigkeiten erworben Swiczinsky, Tambour und Schiehl demnach in Deutschland. Während ihrer Studienzeit an der Filmakademie produzierten sie

¹⁴⁰ Vgl. www.neuer-trickfilm.at/team/benjamin/, Zugriff 7.6.2013.

¹⁴¹ Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Filmakademie_Baden-W%C3%BCrtemberg#Animationsinstitut, Zugriff 4.7.2013.

¹⁴² Vgl. www.animationsinstitut.de/studium/struktur-und-inhalte/animation.html, Zugriff 25.7.2013.

¹⁴³ Singer, Christoph, "Den animierten Trickfilm gekonnt in Szene gesetzt", *Forschen & Entdecken*, Mai 2012, S. 78.

diverse eigene Kurzfilme und Trailer für die größte Animationskonferenz Europas¹⁴⁴ oder für das ITFS-Trickfilmfestival in Stuttgart. Diese kurzen Werke zeichnen sich durch eine kluge, spannende Dramaturgie und lebhaftes Charakterdesign aus. 2011 schlossen sie mit ihren Kurzfilmen *366 Tage*, *Der Besuch* und *Heldenkanzler* ihr Studium in Ludwigsburg ab, gewannen damit viele Preise und internationales Interesse und kehrten als das Kollektiv ‚Neuer Österreichischer Trickfilm‘ wieder zurück nach Wien.¹⁴⁵

Dem Trio ist es ein Anliegen die österreichische Mentalität in ihren Filmen und Figuren einzubauen. Bezüglich des österreichischen ‚Schmöhs‘ und Lebensgefühls gibt es laut Schiehsel noch viele spannende Geschichten zu erzählen.¹⁴⁶ Außerdem war es ihnen wichtig in ihren Abschlussfilmen persönliche Erfahrungen und Interessen einzubauen: Schiehsels *366 Tage* ist von seinen Erlebnissen des Zivildiensts – während eines Schaltjahres – autobiographisch inspiriert, die alte Dame in Tambours *Der Besuch* weist Charakterzüge seiner eigenen Großmutter – die im hohen Alter an Demenz litt – auf, und in *Heldenkanzler* arbeitet Swiczinsky ein geschichtliches Kapitel Österreichs auf, das ihn seit seiner Matura begleitet.¹⁴⁷

Auf den folgenden Seiten werden nun die drei Abschlussfilme von Schiehsel, Tambour und Swiczinsky genauer beschrieben, analysiert und auf neue Aspekte untersucht, die im österreichischen Animationsfilmschaffen bisher in dieser Weise entweder noch gar nicht oder sehr selten vorgekommen sind. Zur Animationsfilmanalyse dient in dieser Arbeit vor allem Maureen Furniss’ *The Animation Bible*. Neben der Inhalts- und Figurenanalyse wird im Folgenden großes Augenmerk auf die Ästhetik gelegt, die in den Kurzfilmen vorherrscht. Nach Furniss entsteht diese vor allem durch die Wahl der Formen, Texturen und Linien oder Konturen.¹⁴⁸ Des Weiteren spielen der Stil der Hintergründe und Lichtsetzung sowie die Art und Weise wie sich die Figuren bewegen eine große Rolle.¹⁴⁹ Zuletzt wird auf die Arbeitsweise der drei Filmemacher eingegangen und untersucht, welcher Animationstechniken sie sich bedienen.

¹⁴⁴ Die Stuttgarter VFX- und Animationsfachmesse FMX.

¹⁴⁵ Vgl. www.neuer-trickfilm.at/team/, Zugriff 25.7.2010.

¹⁴⁶ www.animationsinstitut.de/projekte/neuer-oesterreichischer-trickfilm.html, Video: 02’24’’-02’32’’, Zugriff 20.6.2013.

¹⁴⁷ Vgl. <http://fm4.orf.at/stories/1690886/>, Zugriff 20.6.2013.

¹⁴⁸ Vgl. Furniss, *The Animation Bible*, S. 21.

¹⁴⁹ Vgl. Ebda., S. 26ff.

366 Tage

Wie bereits erwähnt, ist die Geschichte, die Johannes Schiehl in seinem Kurzfilm *366 Tage* erzählt, von seinen eigenen Erlebnissen im Zuge des Zivildienstes inspiriert. Im Film begleiten wir den jungen Mann Patrick, der sich während einer nächtlichen Autofahrt aufgrund eines vorbeifahrenden Rettungswagens an seine prägende Zeit als Zivildienstler zurückerinnert.

Der Film beginnt mit einem Blick auf eine dunkle Straße aus einem fahrenden Auto. Es ist Nacht und man erkennt nur unscharf die roten Lichter der anderen Autos und die hellen Straßenmarkierungen. Der Rest des Bildes ist in ein tiefes Schwarz gehüllt. Dazwischen erscheinen die Namen der Sprecherstimmen – Hosea Ratschiller und Peter Hörmanseder – und eine melancholische Klaviermusik, die passend auf das Thema, das im Film behandelt wird, einstimmt. Zu diesem Zeitpunkt könnte man noch glauben, dass es sich um einen Realfilm handelt, denn in der dunklen Lichtstimmung, die auch im Realfilm als beliebtes Motiv eingesetzt wird, ist die Animation noch nicht klar erkennbar. Als das Auto langsamer wird und sich den davorstehenden Wagen nähert, begreift man, dass es sich um eine digitale 3D-Welt handelt. Nach dem ersten Schnitt wird der Protagonist Patrick gezeigt, der allein im Auto sitzt und von den Scheinwerfern der umstehenden Autos in ein grelles Rotlicht gehüllt wird. In dieser Einstellung kann man entdecken, dass sich links unten auf der Windschutzscheibe ein kleiner ‚Rotes Kreuz‘-Aufkleber befindet, der bereits auf das Thema des Films hinweist.¹⁵⁰ Ein Blick in den Rückspiegel zeigt auch schon einen Rettungswagen, dessen Sirenen in einem hellen Türkis aufleuchten. Eine Stimme aus dem Off summt den Radetzkymarsch – es ist Patrick, der sich zu erinnern beginnt: „Ich seh’ ein Blaulicht und schon liegt er mir wieder im Ohr. Manchmal frag’ ich mich – hätt ich mein Jahr im Zivildienst ohne den Radetzkymarsch überstanden?“¹⁵¹

Nach dem kurzen Einblenden des schlicht gehaltenen Titels ist man durch das Ertönen einer Alarmsirene wieder mitten im Geschehen, das nun mehrere Jahre vor der Eröffnungsszene spielt, denn wir sehen Patrick in Zivildienstuniform hastig

¹⁵⁰ *366 Tage*, Regie: Johannes Schiehl, Deutschland 2011; DVD-Video, *Die Trickfilm-Premiere*, 00’32”.

¹⁵¹ Ebda., 00’47”-00’59”.

eine Treppe hinunterlaufen. Er eilt in einen Rettungswagen und setzt sich auf den Beifahrersitz. Ein korpulenter Rettungssanitäter steigt ein wenig später mit Kaffeebecher in der Hand und Zigarette im Mund dazu und erschrickt beinahe in seiner Gemütlichkeit vor Patricks euphorischen Versuch, sich bei ihm vorzustellen. Anstatt die Begrüßung zu erwidern zündet er sich die Zigarette an und blickt zum Rückspiegel, den Patrick kurz zuvor in eine gerade Position gebracht hatte. Mürrisch rückt ihn der Sanitäter wieder in die ursprüngliche schiefe Position und startet den Wagen. Nachdem daraufhin eine der beiden Sirenen am Dach ausfällt, drückt er Patrick lieblos gegen die Autotür, um fest gegen das Dach klopfen zu können und damit die Sirene wieder funktionstüchtig zu machen.

Diese kurze Szene charakterisiert bereits die Beziehung zwischen dem Protagonisten und dem erfahrenen Rettungssanitäter, wie sie auch im weiteren Filmverlauf sein wird: Der Sanitäter lässt sich von der Motivation des jungen Zivildieners nicht beeindrucken, sondern empfindet seine Anwesenheit sogar eher als unangenehm. Anstatt mit Patrick zu sprechen drückt er Aufforderungen durch direkte Gesten aus, wie etwa dem Hinschmeißen des Rettungswagenschlüssels als Anweisung den Wagen zu waschen. Außerdem zeigt der wortkarge Sanitäter keinerlei Empathie für den jungen Zivildienstler oder versucht ihm den tristen Arbeitsalltag ein wenig leichter zu machen. Durch seine spiegelnden Brillengläser sind seine Augen kaum sichtbar und er wirkt dadurch noch emotionsloser. Patrick hingegen ist entrüstet über die Abgestumpftheit des erfahrenen Sanitäters und ärgert sich über sein scheinbares Desinteresse an den PatientInnen. Später geraten sie im engen Rettungswagen in ein wortloses Gefecht, in dem es nur scheinbar um die Lautstärke des Autoradios geht.

Der Arbeitsalltag besteht für den Zivildienstler und seinen älteren Kollegen zumeist aus dem Abholen und Abliefern alter Menschen und dem Beiwohnen bei deren Krankenhausterminen, was Patrick noch sehr befremdlich erscheint. Während er beispielsweise bei einer Dialyse eher ratlos und steif danebensteht ist dieser Vorgang für die Patientin – eine alte Dame – bereits reine Routine. Entspannt wackelt sie auf der Behandlungsliege mit ihren kleinen Füßen. Bald erkennt Patrick, dass diese Termine, denen er angespannt beiwohnen muss, für die Patientin eigentlich freudige Ereignisse sind, die sie kurz aus ihrem einsamen

Alltag entführen: Als der Rettungssanitäter und er die alte Dame bei sich zu Hause abliefern, springt diese voller Elan aus dem Transportstuhl und deckt in der Küche in Windeseile für eine Kaffeejause auf. Hoffnungsvoll fragt sie die beiden Sanitäter, ob sie nicht noch kurz auf einen Kaffee bei ihr bleiben wollen. Kühl lehnt der Rettungssanitäter das Angebot ab und verschwindet ohne sich zu verabschieden aus der Tür. Betreten bleibt Patrick noch kurz bei der alten Dame stehen, doch dann verlässt er zaghaft ihre Wohnung. Die Einsamkeit der Dame beschäftigt ihn sehr und als er einige Stunden später ihre vergessene Tasche im Rettungswagen findet, beschließt er sie ihr zu bringen und mit ihr Kaffee zu trinken. An diesem Zeitpunkt – etwa in der Mitte des Films – fasst Patrick den Entschluss, etwas gegen diese Tristesse zu unternehmen und sich eingehender mit den PatientInnen zu beschäftigen.

In einer mit schwungvoller Klaviermusik unterlegten Sequenz sieht man Patrick beim Schachspielen mit einem alten Krankenhauspatienten oder wie er einen Mann im Rollstuhl zu Hause besucht und mit ihm ein Fußballspiel im Fernsehen anschaut. Zu diesen Patienten und besonders zu der alten Dame entwickelt Patrick ein freundschaftliches Verhältnis. Da er als beschäftigter Zivildienstler jedoch nur beschränkt Zeit dafür aufwenden kann, sind manche PatientInnen am Ende doch wieder enttäuscht, wenn er sie einsam zurücklassen muss. Patrick gelangt im letzten Drittel des Films an seine Grenzen, als die alte Dame – die er inzwischen schon liebgewonnen hatte – trotz seiner Reanimationsversuche stirbt. Patrick befindet sich in dieser Situation in einem Schockzustand und er schafft es nicht die nötige Kraft für die Herzdruckmassage aufzuwenden. Außerdem hört er alle Geräusche nur dumpf und sie werden zusätzlich von seinem laut pochenden Herzen übertönt. Diese Szene wirkt selbst für die ZuschauerInnen surreal, da der Filmemacher hier sehr weiches – fast schon verschwommenes – Licht einsetzt und man die Anweisungen des Rettungssanitäters wie ein dumpfes Echo hört.

Nach dieser ereignisreichen Nacht realisiert der Sanitäter erstmals die starke Betroffenheit seines jungen Kollegen und verrät ihm nach einem aufmunternden Kartenspiel den Trick, mit dem er den mentalen Stress seines Alltags bewältigt: „Immer im Radetzkymarsch – Immer alles im Radetzkymarsch“¹⁵². Daraufhin ertönt

¹⁵² 366 Tage., 10'56"-11'02".

das besagte Musikstück und wir sehen die Jahreszeiten vergehen und wie es Patrick immer leichter fällt seine Aufgaben im Zivildienst – im Takt des Marsches – auszuführen. Das erklärt die Verbindung zwischen dem Radetzkmarsch und seinen Erinnerungen an den Zivildienst, von der er zu Beginn des Films gesprochen hatte. Nach einem abrupten Schnitt befinden wir uns wieder in der Gegenwart und sehen den erwachsenen Patrick, der im Auto sitzt und – wie aus der Erinnerung herausgerissen – ‚in die Kamera‘ blickt. Der Kreis der Erzählung wird somit wieder geschlossen. Im darauffolgenden Abspann ertönt noch einmal lautstark der Radetzkmarsch.

Der Filmemacher Johannes Schiehl schildert in einem Fernsehinterview, dass Johann Strauss' Musikstück tatsächlich in der Erste-Hilfe-Praxis angewandt wird – denn der beste Rhythmus, in dem man eine Herzdruckmassage durchführen soll, sei jener des Radetzkmarsches.¹⁵³

Der Rhythmus des Filmes *366 Tage* ist allerdings ein sehr ruhiger. Schiehl nimmt sich Zeit, seine Figuren und deren Gefühlswelt zu etablieren. Obwohl im Film kaum gesprochen wird – mit Ausnahme der Erzählerstimme – sind die Einsamkeit der PatientInnen und die Hilflosigkeit des jungen Zivildieners klar zu erkennen: Dies gelingt dem Filmemacher durch die Mimik und Gestik der Figuren, aber auch durch die Art, wie sie sich bewegen oder im Bild positioniert sind.¹⁵⁴ Patrick bewegt sich zu Beginn noch sehr steif, da er in seinem neuen Job sichtlich angespannt ist. Manchmal wirkt er auch unbeholfen, wenn er hin und wieder an seiner großen Uniform zupft oder wenn er die alte Dame vor ihrem Wohnhaus mühevoll im Transportstuhl anschiebt. An dieser Stelle wirken seine hastigen Bewegungen relativ überzeichnet und stehen im Kontrast zu den gemütlichen und mechanischen Bewegungen des fülligen Rettungssanitäters. Als dieser sich während einer nächtlichen Kaffeepause vor Müdigkeit streckt und dabei gähnt, wirkt dieser Vorgang sogar wie in Zeitlupe. Im Making-of zum Film erklärt Schiehl, dass er einige Szenen selbst durchgespielt und aufgenommen hatte, um die Bewegungen genau studieren und um sie anschließend möglichst realistisch

¹⁵³ Vgl. www.neuer-trickfilm.at/presse/artikel/SWRkulturnacht/SWRkulturnacht.htm?iframe=true&width=545&height=370, Zugriff 16.7.2013.

¹⁵⁴ Vgl. Scheibelberger, Jutta (Hg.) „Gewinner des Character Awards *366 Tage*“, in *Content Award; Nominees & Winners 2011*, S. 48f.

animieren zu können. Diese sogenannten ‚Videoreferenzen‘ sind ein gängiges Mittel in der Animationsbranche und fungieren als wichtige Inspirationsquelle für möglichst authentische Bewegungsabläufe.¹⁵⁵

Die PatientInnen sind meist in kahlen Räumen aus weiterer Entfernung am seitlichen oder unteren Bildrand in gebeugter Haltung zu sehen, was ihre Isolierung hervorhebt. Eine kleine Auflockerung dieser Tristesse bietet die alte Dame. Durch ihre kindliche Art und ihr warmes Erscheinungsbild bringt sie zwischendurch immer wieder den ‚Schmäh‘ in die Geschichte. Sie ist auch die erste Patientin, die Patrick in seiner Freizeit besucht und mit der er sich später anfreundet.

Im Hinblick auf das Figurendesign macht sich Schiehsls Ausbildung in Tschechien bemerkbar. In einem Radiointerview gibt er an, sich diesbezüglich von tschechischen Animationsfilmen mit Holzpuppen inspiriert haben zu lassen. Die digitalen 3D-Figuren in *366 Tage* sind aus einfachen Elementen zusammengebaut.¹⁵⁶ Der hagere Körper des Protagonisten ist sehr dünn und lang gezogen. Auf seinem ovalen Gesicht befindet sich eine kegelförmige Nase und seine schwarzen Augen und Brauen wirken wie aufgesteckte Knöpfe. Der Körperbau der alten Dame ist besonders interessant, da er sehr rund und füllig ist, die Arme jedoch extrem dünn sind. Durch die sehr blasse – fast schon weiße – Hautfarbe und die Glattheit der Hautstruktur erinnern die Figuren weniger an Holz- als an digitalisierte Plastik- oder Plastilinfliguren und können diesbezüglich mit den analog hergestellten Knetfiguren aus dem Film *Mary and Max* verglichen werden. Wie auch in diesem Film ist die Licht- und Farbstimmung in *366 Tage* allgemein sehr getrübt und es dominieren Grautöne. Allerdings stechen innerhalb der monotonen Kulisse hin und wieder intensive Farbtöne heraus, wie etwa das Rot der Sanitäteruniform oder das leuchtende Lila des Kleides der alten Dame.

Die Schauplätze sind wie das Figurendesign ebenfalls sehr simpel gehalten. Die Orte im Krankenhaus oder die Wohnungen der PatientInnen sind nicht sehr detailreich ausgestattet und recht dunkel. Dadurch gelingt es dem Filmemacher die

¹⁵⁵ Vgl. www.animationsinstitut.de/projekte/neuer-oesterreichischer-trickfilm.html, Zugriff 17.7.2013.

¹⁵⁶ Vgl. www.neuer-trickfilm.at/presse/artikel/Orange94/Orange94.htm?iframe=true&width=555&height=80, Zugriff 16.7.2013.

Konzentration auf die Figuren zu legen. Neben den puppenähnlichen Figuren sind die Autos im Film – vor allem der Rettungswagen – interessant gestaltet. Der umfunktionierte VW-Bus erinnert mit seiner langen Antenne, die zwischen den Blaulichtsirenen angebracht ist, an ein Spielzeugauto. Die Textur aller Oberflächen ist glatt und wird meist von weichem Licht bestrahlt. Zwischendurch finden sich auch spiegelnde Flächen, wie etwa die Brillengläser des Sanitäters oder die Windschutzscheibe des Rettungswagens. Die Glattheit und der Minimalismus der Settings unterstreichen das sterile trostlose Krankenhausflair. Immer wieder finden sich im Film Details, die auf Wien Bezug nehmen: In der Skyline der Stadt ist oftmals der Stephansdom sichtbar und die Straßen durch die der Rettungswagen fährt, erinnern sehr an die österreichische Hauptstadt. Der Rettungssanitäter wird ebenfalls als ‚echter Wiener‘ etabliert, der sich zwischendurch immer wieder eine Zigarette anzündet, Extrawurstsemmeln verspeist und im Dialekt spricht.

Die Synchronstimmen von *366 Tage* stammen darüber hinaus von zwei prominenten Österreichern, die aus dem heimischen Rundfunk und Fernsehen bekannt sind. Hosea Ratschiller als Patrick und Peter Hörmanseder als Rettungssanitäter zeichnen für die stimmliche Charakterisierung der Figuren verantwortlich. Johannes Schiechl und seine Kollegen betonen, dass die SprecherInnen der Animationsfilme den Charakter einer Figur erst entstehen lassen, da die Dialoge stets vor dem Animieren aufgenommen werden. Deshalb ist es für diese Arbeit von Vorteil professionelle SchauspielerInnen zu engagieren, die von Anfang an eine Dynamik in die Figurenentwicklung hineinbringen. Wie es vor allem in der US-Amerikanischen Animationsfilmbranche üblich ist, greift auch das österreichische Trio auf bekannte Stimmen zurück, die das Publikum leicht wiedererkennen kann.¹⁵⁷

Des Weiteren ist ihre Arbeitsweise für die bisherigen österreichischen Verhältnisse – vor allem in Bezug auf die künstlerische Animation – unkonventionell und orientiert sich diesbezüglich ebenfalls am traditionellen Modell, wie es etwa von großen Produktionsfirmen wie Disney oder Pixar bekannt ist. Maureen Furniss skizziert in ihrem Buch *Art in Motion* eine tabellarische Gegenüberstellung der

¹⁵⁷ Vgl. www.neuer-trickfilm.at/presse/artikel/Orange94/Orange94.htm?iframe=true&width=555&height=80, Zugriff 18.7.2013.

Tendenzen industrieller und experimenteller Produktionsformen im Animationsfilm. Während zusammengefasst industrielle Produktionsfirmen in großen Gruppen narrative und linear erzählte Geschichten für die breite Masse entwickeln, arbeiten experimentelle Animationsfilmschaffende meist alleine mit eher ungewöhnlichen Animationstechniken und erschaffen non-narrative abstrakte Filme, die meist in Ausstellungen oder Galerien präsentiert werden.¹⁵⁸

„Neuer österreichischer Trickfilm“ verfolgt demnach seit langem wieder eine Art Studiomodell, das es in Österreich seit dem Niedergang der Trickfilmabteilung der „Astoria“ Mitte der 1920er Jahre nicht mehr gab. Hinter jedem der drei Abschlussfilme steckt ein verhältnismäßig großes Team, das in diverse Fachbereiche aufgeteilt ist, wie unter anderem dem Designen, dem „Modelling“ oder dem „Additional Shading“. Für das reine Animieren der Figuren waren im Falle von *366 Tage* neben Schiehschl selbst acht weitere Personen zuständig.¹⁵⁹ Ein großer Unterschied zu den amerikanischen Großstudios ist allerdings die Rolle des „Autors“: Während dort die Schlüsselpositionen wie etwa Drehbuch, Regie, Design und Produktion auf unterschiedliche Personen des Fachs aufgeteilt sind, übernahmen die drei österreichischen Filmemacher diese bei ihren Diplomfilmen alle selbst.¹⁶⁰

Eine weitere wichtige Abteilung für jeden Animationsfilm bildet die der TongestalterInnen. Der sogenannte „Foley Artist“, der oftmals auch beim Realfilm zu Einsatz kommt, ist beim Animationsfilm unverzichtbar. Dieser ist für das Erzeugen jeglicher Geräusche im Film verantwortlich denn – man darf nicht vergessen, dass bei der Produktion einer Animation nicht automatisch eine (brauchbare) Tonspur aufgenommen wird. Denn wie bereits zu Beginn besprochen werden beim Aufnehmen einer künstlich erzeugten Bewegung mit einem gewissen zeitlichen Abstand Einzelbilder erstellt und nicht wie beim Realfilm eine durchgängige Bewegung, welche die Möglichkeit bietet den Originalton synchron dazu aufzunehmen.¹⁶¹ Deshalb erstellen die „Foley Artists“ mit den unterschiedlichsten geräuscherzeugenden Hilfsmitteln zum Bild passende Töne;

¹⁵⁸ Vgl. Furniss, Maureen, *Art in Motion. Animation Aesthetics*, London: J. Libbey & Co 1998, S. 30.

¹⁵⁹ Vgl. www.neuer-trickfilm.at/filme/366tage/credits/, Zugriff 18.7.2013.

¹⁶⁰ Vgl. Furniss, *Art in Motion*, S. 21.

¹⁶¹ Vgl. Beauchamp, Robin: *Designing sound for animation*. Amsterdam/Boston: Elsevier/Focal Press 2005, S. 16.

zum Beispiel lassen sie gröbere Salzstücke auf Papier fallen, um Regen zu suggerieren.¹⁶²

Im Making-of zu den Abschlussfilmen erklärt der Filmemacher Conrad Tambour die grobe Herangehensweise für einen digitalen 3D-Animationsfilm: Nachdem man das endgültige Drehbuch fertiggestellt hat, beginnt man mit dem Figuren- und Hintergrunddesign, indem man sogenannte ‚Mood-Zeichnungen‘ anfertigt. Diese dienen als Vorlage und Inspirationsquelle für die SprecherInnen der Figuren. Nachdem die Stimmen und Dialoge aufgenommen sind, setzt man die gezeichneten Entwürfe mit spezieller 3D-Software digital um und animiert sie synchron zur Tonspur. Abschließend findet das ‚Rendering‘ statt, bei dem der Computer die von den AnimateurInnen im digitalen Raum positionierten Lichtquellen berechnet und selbstständig die daraus resultierenden Lichteffekte und Schatten generiert.¹⁶³

In Conrad Tambours Abschlussfilm *Der Besuch* stellten Licht und Schatten eine große Herausforderung dar – doch mehr dazu im folgenden Unterkapitel.¹⁶⁴

Der Besuch

In der achteinhalb-Minuten-langen animierten Tragikomödie werden die Geschehnisse einer einzigen Nacht rund um eine alte Dame in ihrer Küche erzählt. Diese ruft zu Beginn verzweifelt ihren erwachsenen Sohn Wolfgang an, der sofort kommen und ihr beim Abschalten ihres alten Backherdes helfen soll. Gegen zwei Uhr in der Früh trifft dieser im Haus seiner Mutter ein. Wir begleiten ihn aus seiner Perspektive (‚Point of view‘) die knarrende Treppe hinauf in die Küche. Während er sich nach ihr suchend im Haus umsieht, murmelt er verschlafen und ein wenig verärgert über die nächtliche Störung vor sich hin. Im Stiegenhaus hängen einige Fotos an der Wand, die den Sohn bereits elegant etablieren, noch bevor man ihn im Film tatsächlich gesehen hat. Die darauffolgende Einstellung bestätigt das Aussehen des Sohnes, denn wir sehen ihn in die Küche zur ‚Mutti‘ kommen. Völlig

¹⁶² Vgl. Furniss, *The Animation Bible*, S. 51.

¹⁶³ Vgl. www.animationsinstitut.de/projekte/neuer-oesterreichischer-trickfilm.html, Video: 03’28”-04’54”, Zugriff 25.7.2013.

¹⁶⁴ Vgl. Hughes, Kerrie, „Food for thought“, *3D World*, Oktober 2011, S. 24f.

überfordert steht sie vor dem Ofen und fällt Wolfgang erleichtert in die Arme, als sie ihn kommen sieht. Gelassen gibt er ihr einen Begrüßungskuss, spricht ihr gut zu und schaltet anschließend das Radio ab, welches lautstark eine Operette plärrt. Als er entdeckt, dass mit dem Ofen alles in Ordnung ist und das Problem lediglich in der fehlerhaften Handhabung der Mutter liegt, wirkt er zwar genervt, versucht ihr aber in aller Ruhe alles zu erklären. Er schaltet zusätzlich zum schummrigen Licht eine grelle Leuchtstofflampe ein, damit sie alles gut sehen kann. Ratlos blickt die alte Dame ihren Sohn an, denn sie erkennt ihren Fehler nicht – seit über fünfzig Jahren kocht sie nun schon mit diesem Herd, doch plötzlich scheint er kaputt zu sein.

Der Sohn beginnt sich Sorgen um seine Mutter zu machen und wirkt betrübt. Als das Ofenproblem für ihn gelöst ist, schaut er suchend in den Kühlschrank und holt eine Karotte heraus. Just in dem Moment, als er die Frage der Mutter, ob er denn etwas essen wolle, verneint, beißt er lieblos davon ab. Er fragt sie, warum sie zu solch einer Uhrzeit so feierlich aufkocht und plötzlich wirkt sie so, als hätte er sie bei etwas ertappt: „Was?!“¹⁶⁵, sagt sie aufgeregt. Sie erklärt ihm, dass ‚die Linzer‘ heute noch kommen werden, woraufhin Wolfgang wütend auf den Tisch schlägt und ihr erzürnt vorrechnet: „Wenn du Fünfundachtzig bist dann müssten die Linzer Hundertzwanzig sein. Ich glaub’ nicht, dass die da bei der Tür hereinkommen werden“¹⁶⁶. Beschämt gibt sie ihrem Sohn Recht und entschuldigt sich bei ihm. Nach einem Themenwechsel erzählt sie Wolfgang davon, wie eine gewisse Isolde vor fünfzig Jahren mit dem neu gekauften Ofen tanzte. Als die Mutter sagt, dass sie den Ofen ja gerade erst gekauft hätten, merkt man, dass sie schon kein gutes Zeitgefühl mehr hat. Nachdem die Herdplatten schon ein wenig abgekühlt sind, teilt Wolfgang seiner Mutter mit, dass er nun gehen müsse, weil er am nächsten Morgen früh in die Arbeit muss. Liebevoll, doch mit besorgtem Unterton verabschiedet er sich von seiner Mutter und fährt los. Enttäuscht darüber, dass sie nun heute doch keinen Besuch mehr bekommt, schlendert die alte Dame von Zimmer zu Zimmer und schaltet mit traurigem Blick das Licht überall aus.

¹⁶⁵ *Der Besuch*, Regie: Conrad Tambour, Deutschland 2011; DVD-Video, *Die Trickfilm-Premiere*, 02’43”.

¹⁶⁶ Ebda., 02’54”.

Kurz nachdem sie ins Schlafzimmer gegangen ist hört man draußen leise ein Auto anfahren. Hat der Sohn etwas vergessen? Kurz darauf ertönt lautstark die Türklingel und die alte Dame geht zögerlich zur Gegensprechanlage. Ungläubig nimmt sie den Hörer aus dem sich eine alte Männerstimme meldet. Es scheint, als wären die besagten ‚Linzer‘ doch noch gekommen. Mühevoll plagen sich ein alter Herr in grüner Jägertracht und seine schlanke Gattin die Treppen hinauf. Die alte Dame reagiert überrascht über ihren Besuch, bereitet dann aber gleich wie zuvor geplant alles für das Essen vor. Der ‚Linzer‘ beteuert, dass sie ohnehin nicht viel essen können, da sie aufgrund des vermeintlich aufkommenden Fünften Weltkrieges – der kalte Krieg sei der Dritte und der Terrorismus der Vierte – bald weiter müssen. Nach wiederholt geäußelter Sorge über die Funktionstüchtigkeit des Herdes erwärmt die alte Dame das Essen und kann dann schlussendlich ihren Besuch ‚wie in alten Zeiten‘ genießen. Nach einem kurzen ‚Fade-out‘ erscheinen ein kleines Mädchen und der blitzblanke Backofen (mit Geschirrtüchern als Hände) auf schwarzem Hintergrund. Sie werden von einem Scheinwerferspot beleuchtet, während sie eine kunstvolle Umdrehung machen und sich anschließend verbeugen. Dann beginnt der schlichte Abspann.

Conrad Tambour hat im Gegensatz zu seinen beiden Kollegen keine Geschichte erzählt, in der er die Protagonisten über mehrere Monate oder Jahre begleitet. Er verarbeitet in *Der Besuch* nur einen Schlüsselmoment im Leben einer alten Dame und legt dabei konkret Augenmerk auf das Innenleben der Figuren, die darin vorkommen. In einer Kritik heißt es: „Der Film kombiniert tiefgründige Ernsthaftigkeit mit klassischem Charakteranimationsfilm“¹⁶⁷.

Der Filmemacher sieht seine Abschlussarbeit auch als Hommage an seine eigene Großmutter, denn die Figur der alten Dame ist ihrem Wesen stark nachempfunden. Diese litt zwar nicht an Demenz, allerdings hätten starke Medikamente zeitweise ihre Wahrnehmung verändert. Für die drei anderen Figuren, die im Film vorkommen, ließ sich Tambour ebenfalls von seinen eigenen Familienmitgliedern inspirieren.¹⁶⁸

¹⁶⁷ Scheibelberger, Jutta (Hg.) „Gewinner des Infoscreen Sonderpreises *Der Besuch*“, in *Content Award; Nominees & Winners 2011*, S. 63.

¹⁶⁸ Vgl. Osswald, Dieter, "Cannes in Rot-Weiß-Rot", *Kleine Zeitung*, 14. Mai 2011, S. 80.

Optisch stellt der Trickfilmer seine Figuren – die ein Wenig an Plastilinfiguren erinnern¹⁶⁹ – karikiert dar: Die alte Dame ist klein und kugelrund und trägt zusätzlich große runde Brillengläser, zwischen denen eine kartoffelförmige Nase hervorschaut. Ihre Haut ist für ihr Alter sehr glatt und fast faltenfrei. Ihr Haar hat sie luftig nach hinten frisiert und ihr Kopf sitzt direkt auf ihrem runden Rücken. Unter einer hellen Schürze, die sie im Nacken liebevoll zusammengebunden hat, trägt sie einen roten Pullover und einen großen blauen Rock, den sie weit nach oben gezogen hat. Ab und zu kommen ihre kleinen Füße darunter zum Vorschein. Der füllige Körper der Mutter scheint ihr das Gehen schon zu erschweren. Ihr Hinterteil wackelt dabei jedes Mal charmant und lässt den großen Rock mitschwingen. Auffällig an den Figuren ist, dass sie auf jeder Hand nur jeweils vier dicke Finger haben. Das ist typisch für Cartoon- und Comicfiguren: Der fünfte Finger wird schon seit etwa den 1920er Jahren oftmals weggelassen, denn das spart Zeit beim animieren.¹⁷⁰ Außerdem unterstreicht diese Tatsache zusätzlich das überzeichnete Erscheinungsbild aller Figuren in *Der Besuch*.

Der Sohn Wolfgang ist fast doppelt so groß wie seine Mutter und abgesehen von seinem rundlichen Bauch sehr schlank und in die Länge gezogen. Vor allem sein Gesicht ist extrem länglich und seine breite Hakennase geht direkt in einer Rundung in die Stirn über. Sein Profil erinnert dadurch ein wenig an jenes mancher Figuren von Picassos kubistischen Malereien. Seine leichten Augenringe könnten auf die Müdigkeit hindeuten, die er um zwei Uhr in der Früh im Haus seiner Mutter empfindet. Im Gegensatz zu ihr bewahrt er stets eine gerade Haltung und bewegt sich ruhig und gezielt. Die Gefühle der Figuren drückt Tambour durch eine starke Mimik aus: Gerade bei der Mutter geht er oft von einem Extrem – etwa vor Aufregung weit aufgerissenen Augen und Mund – zum anderen. Als zum Beispiel der Sohn außerhalb des Bildes vor Wut auf den Tisch schlägt, sieht man die Mutter leicht erschrocken die Augen zukneifen. Je nach Gemütszustand verändert sich auch innerhalb kürzester Zeit die Größe ihrer Pupillen.

¹⁶⁹ Vgl. www.neuer-trickfilm.at/presse/artikel/OE1_Kulturjournal/OE1_Kulturjournal.htm?iframe=true&width=555&height=80, Zugriff 25.7.2013.

¹⁷⁰ www.n-tv.de/wissen/frageantwort/Warum-fehlt-Comic-Figuren-ein-Finger-article3420601.html, Zugriff 30.7.2013.

Die Gefühlswelt der animierten Figuren wird in dem Kurzfilm nicht nur durch deren ausdrucksstarke Mimik geäußert, sondern auch vor allem durch die Stimmen der bekannten SchauspielerInnen, welche die Figuren synchronisieren. Wie seine Kollegen legte auch Tambour österreichischen Schauspielgrößen das fertige Drehbuch vor und konnte dadurch Erwin Steinhauer und Erni Mangold für die zwei Hauptfiguren gewinnen. Ihr prägnanter Wiener Dialekt hilft dem Film außerdem Milieu und Örtlichkeit zu etablieren, denn da sich das Setting auf das Innere des Hauses bei Nacht beschränkt, könnte die Geschichte nahezu überall stattfinden.¹⁷¹

Über die Settings schreibt Kerrie Hughes in dem britischen Animationsmagazin *3D World*: „The environments were created to look as though they'd been built in real life, much like a stop-motion set.“¹⁷² Tambour beweist hier große Liebe zum Detail, denn jedes einzelne Zimmer des Hauses ist sehr authentisch gestaltet. Man glaubt der alten Dame sofort, dass sie bereits ihr ganzes Leben dort wohnt, denn in der wirklichkeitsgetreuen Einrichtung finden sich bereits auffällige Gebrauchsspuren: Die weiße Raufasertapete im Treppenhaus löst sich schon an einer Stelle von der Wand, die Kochlöffel rosten schon an einigen Stellen und der Herd ist nicht ganz sauber geputzt. Generell gelang es dem Filmemacher die Dekoration und Gebrauchsgegenstände so zu gestalten und zu positionieren, wie man es von der eigenen Großmutter kennt, und die liebevolle Ausstattung im Allgemeinen erinnert an jene im Haus des alten Mannes in Pixars *Up*.

Trotz des Eindrucks, *Der Besuch* wäre wie die Puppenanimationsfilme von Tim Burton oder Henry Selick analog gebaut worden, wurden alle Settings und Figuren des Films hier komplett digital erstellt – nämlich hauptsächlich mit dem Computerprogramm ‚Maya‘ der Firma Autodesk.¹⁷³ Für das reine Animieren der Figuren programmierte das Team rund um Tambour eigene Arbeitshilfen in ‚Maya‘, um den Prozess zu vereinfachen und beschleunigen. Eine große Herausforderung stellten laut Tambour die unterschiedlichen Lichtsituationen dar. Als die alte Dame gegen Ende des Films von Raum zu Raum geht und überall das Licht abschaltet, erscheint somit jeder Raum in zwei Lichtstimmungen. Dadurch musste das Team

¹⁷¹ Vgl. Scheibelberger, „Gewinner des Infoscreen Sonderpreises *Der Besuch*“, S. 63.

¹⁷² Hughes, „Food for thought“, S. 24.

¹⁷³ Vgl. www.neuer-trickfilm.at/presse/artikel/OE1_Kulturjournal/OE1_Kulturjournal.htm?iframe=true&width=555&height=80, Zugriff 25.7.2013.

für die dunklen Räume jede Lichtreflexion und jeden Schatten noch einmal komplett neu setzen und berechnen lassen.¹⁷⁴ Umso erstaunlicher ist das Ergebnis, denn selbst in den Räumen, in denen kein künstliches Licht mehr brennt, finden sich feine Reflexionen vom weißen Mondlicht oder von Straßenlaternen. Diese Lichtstimmung steht in Kontrast zu jenen des bisherigen Films: Die Räume werden von weichem und gelblichem Licht erhellt, oder wie ganz zu Beginn des Films von den rot glühenden Herdplatten. Die Warmherzigkeit, welche die alte Dame ausstrahlt, findet sich auch im Interieur des Hauses wieder. Neben vielen rötlichen Gegenständen sticht zum Beispiel der grüne Teppichläufer im Flur hervor. Erst als der Sohn eine bläuliche Leuchtstofflampe in der Küche einschaltet, wirkt der Schauplatz kühler. Die Lichtstimmung wirkt fast schon surreal, als die ‚Linzer‘ eintreffen: Plötzlich erscheint das ganze Haus wie in einen goldgelben Schleier gehüllt, und später am Esstisch wirkt die Szenerie stark weichgezeichnet und erscheint somit wie ein Traum oder eine andere Welt. Die Wohnung der alten Dame „wirkt ähnlich einer Kapsel, in der Gegenwart und Vergangenheit ineinander verlaufen. Die Zeit bleibt dort mit einer gewissen Eigensinnigkeit hängen“¹⁷⁵, schreibt das Grazer ‚Diagonale‘-Filmfestival, wo der Animationsfilm 2012 lief.

Doch nicht nur in seiner Heimat wurde Conrad Tambour für seinen Kurzfilm hoch anerkannt: Im Mai 2011 wurde er im Programm ‚Next Generation Short Tiger‘ im Rahmen der internationalen Filmfestspiele in Cannes sogar noch vor der Österreich-Premiere präsentiert. Da Tambour ein Jahr vor seinen zwei Kollegen die Filmakademie abgeschlossen hatte, konnte er *Der Besuch* bereits früher auf Filmfestivals einreichen. Die gemeinsame ‚Trickfilm-Premiere‘, auf der alle drei Abschlussfilme des Kollektivs gezeigt wurden, fand im Juni 2011 im Wiener ‚Filmcasino‘ statt.¹⁷⁶

Das Thema ‚Zeit‘ wird auch in Benjamin Swiczinskys Diplomfilm behandelt. Allerdings bleibt er dafür im Gegensatz zu seinem Kollegen Tambour nicht in der Gegenwart, sondern reist dafür ins Österreich der Zwischenkriegszeit

¹⁷⁴ Vgl. Hughes, „Food for thought“, S. 25.

¹⁷⁵ Ungerböck, Andreas (Hg.), „Beziehungsporträts“, *Diagonale Zeitung*, März 2012, S. 15.

¹⁷⁶ Vgl. <http://forschen-entdecken.at/7214.98.html>, Zugriff 1.8.2013.

Heldenkanzler

Die Geschichte, die Benjamin Swiczinsky in *Heldenkanzler* erzählt, basiert auf realen Ereignissen rund um den Aufstieg und Fall des ehemaligen Bundeskanzlers Engelbert Dollfuß und die von ihm initiierte Entstehung des austrofaschistischen Ständestaats. In diversen Interviews erzählt Swiczinsky von seinem frühen Interesse an diesem Thema, denn er schrieb bereits seine Maturaarbeit über Österreich in der Ersten Republik. An der Figur des Engelbert Dollfuß' faszinierte ihn, dass es sehr wenige Überlieferungen über dessen Leben gibt, beziehungsweise größtenteils komplexe Informationen in den heimischen Geschichtsbüchern über ihn zu finden sind. Im Abspann des Films schreibt Swiczinsky nicht umsonst: „Bis heute gibt es in Österreich keine gemeinsame, allgemein akzeptierte Geschichtsauffassung wenn es um die Jahre des Austrofaschismus geht.“¹⁷⁷

Ursprünglich stellte er sich vor, aus der Geschichte um Dollfuß einen aufwändig ausgestatteten Realfilm zu machen, wobei er sich jedoch schnell bewusst war, dass sich die Finanzierung eines solchen Projekts als äußerst schwierig gestalten würde. Durch sein Studium an der Filmakademie konnte er nun diese Geschichte auf eine eher unkonventionelle Art und Weise – nämlich mittels 2D-Animation realisieren.¹⁷⁸ Diese Form ermöglichte es ihm auch aus diesem ernsten und recht komplizierten Thema einen satirischen und leicht verständlichen 13-minütigen Kurzfilm zu gestalten. Wie bereits erwähnt hat Benjamin Swiczinsky *Heldenkanzler* mittels klassischem Zeichentrick hergestellt. Das bedeutet, dass er im Gegensatz zu seinen beiden Kollegen den Film bis zum letzten Bild zeichnet, während Schiechl und Tambour nur zu Beginn der Produktion zeichnen und jegliche weitere Arbeiten digital erstellen. Neben den vielen Zeichnungen, die Swiczinsky per Hand herstellte, arbeitete er damit zusätzlich in den Adobe-Programmen Flash und Photoshop sowie mit der Compositing-Software ‚Eyeon Fusion‘.¹⁷⁹

¹⁷⁷ *Heldenkanzler*, Regie: Benjamin Swiczinsky, Deutschland 2011; DVD-Video, *Die Trickfilm-Premiere*, 11'31".

¹⁷⁸ Vgl. Deshpande, Poorvi, "The assassination of Engelbert Dollfuss", *Animation Reporter*, Dezember 2011, S. 23.

¹⁷⁹ Vgl. Deshpande, "The assassination of Engelbert Dollfuss", S. 24.

Heldenkanzler beginnt mit der Einblendung eines Porträtfotos von Engelbert Dollfuß und seinem Geburtsdatum. Hier könnten die ZuschauerInnen bereits den dokumentarischen Hintergrund des Films vermuten und Engelbert Dollfuß als eine historische Figur erkennen. Von dem ersten Bild an verwendet Swiczinsky die audiovisuelle Ästhetik eines vom Alter gezeichneten Analogfilms. Auf jedem Kader befinden sich Spuren von kleinen Staubpartikeln und immer wieder tauchen künstlich erstellte Kratzer oder Überblendungszeichen im Bild auf. Auf der Tonebene ist während des Films ein leichtes Knistern zu hören, wie jenes von alten Schallplattenspielern. Durch diese Eindrücke vermittelt der Filmemacher gleich zu Beginn ein Gefühl der Nostalgie, welches sich im Vorspann, der im Stil klassischer Schwarzweiß-Filme gestaltet ist, fortsetzt. Für die Typographie beispielsweise verwendete die Titeldesignerin Anja Hartmann eine gebrochene Schrift, wie sie bis zur zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts und vor allem im Nationalsozialismus als Alltagsschrift verwendet wurde.¹⁸⁰ Die Titeltafeln, auf denen sich die Namen der Synchronsprecher und FilmemacherInnen befinden, werden langsam ineinander geblendet und von einem kleinen Orchester aus dem Off begleitet. Auffällig ist auch der schwarze ausgefranste Rahmen, der das Bild während des gesamten Filmes einschließt und durch die abgerundeten Ecken an den Bildschirm früher Fernsehgeräte erinnert. *Heldenkanzler* ist außerdem zur Gänze in Schwarzweiß gehalten; ab und zu wird ein tiefes Rot zu dramaturgischen Zwecken eingesetzt, was später noch erläutert wird. In einem Zeitschriftenartikel über *Heldenkanzler* schreibt der indische Journalist Poorvi Deshpande:

„He also saw various films and documentaries, news reels and fiction films of the thirties. The idea was that the film needed to have a look of a film made in that era. The motifs, shots and feel of the film reflect the copious research.“¹⁸¹

Für die inhaltliche Recherche stützte sich Swiczinsky des Weiteren auf das Buch *Der Diktator, das bin ich selbst!*, das den Briefverkehr zwischen Dollfuß und Mussolini beinhaltet und die Hauptinspirationsquelle für den Filmemacher war.¹⁸²

Die Geschichte des Films beginnt 1933, was mit einem Insert vor den Umrissen eines recht tristen Wiens eingeblendet wird. Markante Bauwerke wie der

¹⁸⁰ Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Antiqua-Fraktur-Streit#Nationalsozialismus_.281933.E2.80.931945.29, Zugriff 17.6.2013.

¹⁸¹ Deshpande, "The assassination of Engelbert Dollfuss", S. 23.

¹⁸² Vgl. Ebda.

Stephansdom oder die Karlskirche werden als Silhouetten mit dünnen weißen Konturen zwischen Nebelfeldern dargestellt. Ein langsamer Walzer auf der Tonebene übermittelt den damaligen Zeitgeist, steht allerdings im Kontrast zum einleitenden Offtext, der von dem österreichischen Schauspieler Erwin Leder als Engelbert Dollfuß gesprochen wird. Er erzählt mit Wienerischem Dialekt von der chaotischen politischen Situation in der von ihm angeführten Demokratie und währenddessen werden hitzige Diskussionen und Streitereien im Parlament gezeigt. Dieses ist besonders zwielichtig dargestellt und die aufgeregten Politiker sind nur als Schattenfiguren zu sehen. In dieser Szenerie wird der Protagonist Dollfuß etabliert: Zwischen doppelt so großen Männern, die sich buchstäblich Dinge an den Kopf werfen, sieht man den Kopf eines kleinen Mannes, der scheinbar überlastet und unsicher hinter einem Geländer steht und nur bis zu seinen wenigen Schnauzbarthaaren zu sehen ist. Kurz darauf stellt er sich der Menge und hält im sogenannten Loser's Point¹⁸³ eine kleine Rede. Nun ist schon fast der ganze Körper der Hauptfigur zu sehen, der jedoch immer noch sehr klein erscheint. Seine geringe Größe wird dadurch hervorgehoben, dass ihm seine Kleidung viel zu groß ist, denn den Kragen seines Hemdes trägt er bis kurz unter seinen Mund, sodass sein Hals nicht sichtbar ist. Außerdem geht ihm sein Sakko bis zu den Knien und seine kleinen Hände verschwinden fast in den Ärmeln. Vom Körperbau erinnert die Figur Dollfuß' stark an die UPA-Figur *Mister Magoo* aus den 1950er Jahren – ein älterer Herr, der nicht größer ist als ein Kleinkind. Dollfuß wird von einigen Nebenfiguren im Laufe des Films auch als ein solches behandelt. Er muss sich Aufmerksamkeit erkämpfen, setzt manchmal den sogenannten ‚Hundeblick‘ ein, um einen Gefallen zu bekommen oder wird zur Belohnung getätschelt. Sein Aussehen reflektiert auch seinen Status als Bundeskanzler: Mitten in seiner Ansprache im Parlament wird er von seinen Kollegen unter schallendem Gelächter unterbrochen und er geht geknickt wieder ab.

An dieser Stelle muss erwähnt werden, dass jegliche Dialoge im Film – abgesehen von dem Offtext – einer verworrenen Sprechweise, auch Kauderwelsch genannt, zugrunde liegen. Oft sind nur Stichworte zu hören, die man der deutschen Sprache zuordnen kann, beziehungsweise verwendet Swiczinsky später absichtlich Namen bekannter nationaler Gerichte, damit internationale ZuschauerInnen möglichst

¹⁸³ Dieser Begriff stammt aus der Filmtechnik und bezeichnet die zentrale und isolierte Positionierung einer Figur im Bild, die sie ärmlich und verloren aussehen lässt.

schnell erkennen können, um welche Sprache und welches Land es sich in der Geschichte handelt.¹⁸⁴ Außerdem verstärkt es die karikaturesken Protagonisten und stellt eine wichtige Komponente des Humors in *Heldenkanzler* dar. Als Dollfuß nach der misslungenen Ansprache im Parlament und einem Unwetter ins Kino flüchtet, sieht er die Wochenschau, in der zum Beispiel die Wortfolge „Führer, Hitler, Kaiserschmarren“¹⁸⁵ heraus zu hören ist. Ab dieser Wochenschau vermischt Swiczinsky die 2D-Animation mit Archivmaterial aus den frühen 1930er Jahren. Die Schwarzweiß-Aufnahmen sind teilweise im Hintergrund oder an bestimmten Stellen wie auf Flaggen oder Abzeichen in einem tiefen leuchtenden Rot eingefärbt. Die Reflexion des Rots auf der Kinoleinwand trifft Dollfuß' Gesicht, das dadurch seine Erregung über das gerade Gesehene verstärkt. Die Farbe Rot deutet in diesem Fall auf die Macht und gleichzeitige Gefahr hin, die mit dem Faschismus Hand in Hand geht. Dollfuß' Augen glänzen vor Freude, als er das faschistische Geschehen in Europa sieht. Die Naziflagge spiegelt sich darin, wie bei anderen klassischen Cartoonfiguren beispielsweise Herzen Verliebtheit oder Dollarzeichen bei Geldgier.

Ab diesem Zeitpunkt beschließt er den Faschismus auch in Österreich einzuführen und reist nach Rom um den Papst um seinen Segen zu bitten. Dieser schickt ihn jedoch direkt zu ‚Il Duce‘, Benito Mussolini. Als Dollfuß voller Freude zu Mussolinis Regierungsgebäude läuft, ist schon klar, welche Macht der ‚Duce‘ bereits in Italien hat: Auf der Front des furchteinflößenden Gebäudes ist groß Mussolinis Gesicht abgebildet, das in diesem Kontext an jenes des ‚Big Brothers‘ aus der frühen Verfilmung von George Orwells *1984* erinnert. Eine Auflockerung gibt es, als Dollfuß aufgeregt und wie eine frühe Computerspielfigur auf das Gebäude zuläuft und anschließend bei dem Schild mit der Aufschrift „Sig. Benito Mussolini – Dittatore Professionale“¹⁸⁶ läutet. Im Inneren des Gebäudes gibt es Referenzen zu dem antiken Rom beziehungsweise befinden sich Artefakte aus dieser Zeit darin. Hier fällt außerdem ganz besonders Swiczinskys Spiel mit Licht und Schatten auf, das sich im gesamten Film bemerkbar macht. Der Filmemacher ließ sich hierbei von (faschistischen) Realfilmen der 1920er und 1930er Jahre inspirieren, aber

¹⁸⁴ Vgl. Deshpande, „The assassination of Engelbert Dollfuss“, S. 24.

¹⁸⁵ *Heldenkanzler*, 02'25".

¹⁸⁶ *Heldenkanzler*, 03'50".

auch von alten Trickfilmserien wie etwa *Popeye* von den Gebrüdern Fleischer.¹⁸⁷ In *Heldenkanzler* beleuchtet Swiczinsky die Schwarzweiß-Szenen gekonnt und setzt spannende Lichtakzente im Raum und in den Gesichtern der Figuren. Die Figur Mussolinis wird zum Beispiel zuerst durch seinen Schatten etabliert: Dieser taucht auf den Originaltitelblättern zweier *Time*-Magazine auf, auf denen sich Abbilder Mussolinis befinden. In der folgenden Einstellung ist die Filmfigur Mussolinis zu sehen, die aufgrund dessen, dass Swiczinsky ihn stark karikiert darstellt, sich bei Dollfuß mit den Worten „Capresa me“¹⁸⁸ und einer eindeutigen Geste vorstellt. Dadurch wird den ZuschauerInnen klar, dass es sich bei der Figur wirklich um Mussolini handelt, obwohl die Ähnlichkeit zwischen den Titelblattfotos und der Karikatur nicht ganz eindeutig zu erkennen ist. Swiczinsky erklärte in einem Interview, dass das Figurendesign sehr anspruchsvoll war, weil es sich um historische Persönlichkeiten handelt. Während Hitler und Mussolini schon unzählige Male karikiert wurden, wissen viele Menschen – und vor allem auch ÖsterreicherInnen – nicht, wie Engelbert Dollfuß ausgesehen hat, was ein großer Vorteil war. Deshalb gestaltete Swiczinsky die bekannteren Diktatoren eher simpel und auf besondere Merkmale reduziert.¹⁸⁹

Auffällig ist bei Mussolinis Figur, dass er keine Augen hat. Seine Emotion beziehungsweise Mimik ist auf seine Augenbrauen und seinen großen Mund verlagert, wobei die Mundwinkel meistens nach unten gezogen sind. Er hat eine Glatze und seine Nase ist bei der Karikatur genauso flach wie sie bei Mussolini in Wirklichkeit war. Außerdem ist er mehr als doppelt so groß als Dollfuß und mit einem großen breiten Oberkörper stattlich gebaut. In einer späteren Szene wird Mussolinis Größe jedoch humorvoll relativiert, als er sich auf einem italienischen Strand von verschiedenen Frauen verwöhnen lässt, die allesamt wiederum doppelt so groß sind wie er. Sie erinnern mit ihren Kurven und ihrer kühlen erotischen Ausstrahlung außerdem an frühe Frauendarstellungen in Cartoons, wie etwa an

¹⁸⁷ Vgl. www.neuer-trickfilm.at/presse/artikel/OE1_Kulturjournal/OE1_Kulturjournal.htm?iframe=true&width=555&height=80, Zugriff 25.7.2013.

¹⁸⁸ *Heldenkanzler*, 04'27".

¹⁸⁹ Vgl. Deshpande, "The assassination of Engelbert Dollfuss", S. 24.

die Figur Betty Boop oder an die spätere klassische femme fatale Jessica Rabbit¹⁹⁰.

Swiczinsky hat sich nicht nur bezüglich des Figurendesigns an klassische Cartoonfiguren gehalten – er animierte ihre Bewegungen auch nach der sogenannten ‚squash and stretch‘-Methode, welche die Disney-AnimatorInnen bereits sehr früh entdeckten. Maureen Furniss definiert diese als die Darstellung übertriebener Bewegung, die den Eindruck eines elastischen Körpers erweckt.¹⁹¹ So schwingen vor allem rundliche Körperteile der Figuren in *Heldenkanzler* noch einen Moment nach, nachdem eine Bewegung stattgefunden hat. Gerade bei Bewegungen Dollfuß’ folgen auf langsame Bewegungen oft kurze schnelle. Zum Beispiel muss er sich aufgrund seiner geringen Größe im Laufe des Films mehrere Male in die Höhe strecken um bestimmte Dinge wie etwa einen Telefonhörer zu erreichen. Nach wiederholten langsamen Streckbewegungen folgt ein abrupter Sprung in die Höhe. Eine interessante Bewegung und gleichzeitige Bildgestaltung ist bei dem Telefonat zwischen Hitler und Dollfuß zu finden: Swiczinsky eröffnet in dieser Szene einen Split Screen, der durch die rechte Hand Hitlers bei seinem Gruß entsteht. Das Bild ist danach zwar zweigeteilt – wobei in der rechten und weitaus größeren Hälfte Hitler positioniert ist – allerdings durchdringt der Arm beim Hitlergruß diese Bildtrennung und Dollfuß scheint sich sogar ein wenig davor zu ducken¹⁹². Während Dollfuß in der Totalen zu sehen ist, wird Hitler in einer Großaufnahme gezeigt, die gegen Ende des Telefonats immer mehr vom Bild einnimmt und sein Gesicht sehr groß zeigt. Hier zeigt Swiczinsky die Machtverhältnisse der beiden Diktatoren klar auf. Hitlers Posen animierte Swiczinsky übrigens nach Vorbild von diversen Archivaufnahmen seiner Reden.

Dollfuß’ Aufgabe im Film ist das Abarbeiten einer Checkliste, die ihm Mussolini bei ihrem ersten Aufeinandertreffen gegeben hat. Darauf befinden sich piktogrammartig dargestellte Punkte, die Dollfuß erfüllen muss, um aus Österreich einen faschistischen Staat zu machen. Im Offtext und auf der Bildebene werden diese Punkte noch einmal vereinfacht erklärt und von Dollfuß im Laufe des Films

¹⁹⁰ Furniss, Maureen, *The Animation Bible. A Guide to Everything from Flipbooks to Flash*, London: Laurence King Publishing 2008, S. 39.

¹⁹¹ Ebda., S. 89.

¹⁹² *Heldenkanzler*, 05’35”.

abgearbeitet. Während er sich zu Beginn den angenehmeren Aufgaben widmet, wie der Gestaltung eines ‚Logos‘ und eines Diktatorenanzugs, werden die Punkte gegen Ende des Films sehr ernst, wie etwa die Einführung der Todesstrafe. Zu Beginn ist während der Abarbeitung der Punkte die flott-fröhliche *Tritsch-Tratsch-Polka* von Johann Strauss zu hören. Als Mussolini Dollfuß darauf aufmerksam macht, dass er die Todesstrafe noch einführen muss, gibt es eine interessante Überblendung: Das piktogrammartige Symbol dafür ist ein Galgen, wobei jener auf der Checkliste in einen großen Galgen der anschließenden Hinrichtungsszene überblendet wird. Durch die Darstellung der Galgenopfer als Silhouette bleiben den ZuschauerInnen jedoch blutige Details erspart. Dieses Ereignis ist trotzdem ein emotionaler Wendepunkt im Film. Kurz darauf zeigt Swiczinsky leicht bewegte Fotos und Archivaufnahmen von (Todes-)Opfern des Austrofaschismus wobei die Farbe Rot hier exzessiv für Blut eingesetzt wird. Der Offtext steht hier im starken Kontrast zum Bild – während einer weiteren animierten Hinrichtung sagt Dollfuß „Ein wunderschöner Tag“¹⁹³. Als die Bilder von Bombenanschlägen und Leichen gezeigt werden, hört man auf der Tonebene jedoch nur ein dumpfes bedrohliches Brummen. Dieses wird kurz darauf von Strauss’ *An der schönen blauen Donau* abgelöst, was den Auftakt zum Filmfinale einläutet.

Als Dollfuß’ Liste abgearbeitet und Österreich bereits vom Austrofaschismus geprägt ist, findet eine große Versammlung statt, in der er ein letztes Mal auf Mussolini trifft. Die Bewegungen des Kanzlers animiert Swiczinsky in dieser Szene mittels dem sogenannten ‚Mickey Mousing‘¹⁹⁴: Kleine Bewegungen und Dollfuß’ Mimik werden auf markante Töne des Donauwalzers synchronisiert. Zwar wird er durch den Einsatz starker Untersicht und seinem langen furchteinflößenden Schatten filmtechnisch heroisch dargestellt, das ‚Mickey Mousing‘ und das kindliche Besteigen der steilen Treppe korrelieren jedoch mit seinem vermeintlich heldenhaften Auftritt auf dem roten Teppich. Oben angelangt trifft er auf Mussolini und zeigt ihm stolz die komplett mit roten Häkchen versehene Checkliste. Erneut glänzen seine Augen und er reicht Mussolini pathetisch die Hand. Aus dem Off erzählt er: „Ich hab’s endlich geschafft. Ich bin der Größte. Ich bin Engelbert Dollfuß.“¹⁹⁵ Doch sein Triumph währt nicht lange: zurück in Wien wird er bei einem

¹⁹³ *Heldenkanzler*, 08’53”.

¹⁹⁴ Vgl. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2065>, Zugriff 20.6.2013.

¹⁹⁵ *Heldenkanzler*, 10’26”-10’38”.

Putschversuch von Nationalsozialisten erschossen. Swiczinsky stellt seinen Tod vor der austrofaschistischen Flagge dar; Dollfuß' Augen sind nun wieder rot angelaufen – diesmal jedoch nicht vor Euphorie, sondern vor Schock. In seinen letzten Worten bittet er die Nazis noch um einen Priester.¹⁹⁶ Ein weiterer Schuss löst das Trickfilmbild ab und zeigt wie zu Beginn des Films ein Foto Dollfuß', wo diesmal jedoch sein Leichnam vor rotem Hintergrund und darunter das Datum seines Todestags abgebildet sind. Swiczinsky sagt über das Filmende:

„However the greatest challenge posed to him was the ending. The film may be humorous but the subject matter was not, and it was important that the film should not trivialize the content.“¹⁹⁷

Die Absicht des Trickfilmemachers war die Geschichte gegen Ende hin immer ernster werden zu lassen und schließlich mit dem ganz und gar nicht heldenhaften Tod Dollfuß' enden zu lassen.¹⁹⁸ Auch die Schwierigkeit der Vermittlung dieses komplexen Geschichtsstoffes für eine breite Masse dürfte Swiczinsky gelungen sein – *Heldenkanzler* wurde weltweit auf Filmfestivals gezeigt und bekam unter anderem Preise für den besten (animierten) Kurzfilm zum Beispiel von dem renommierten Dokumentarfilmfestival DOK Leipzig oder dem Content Award in Wien.¹⁹⁹

Der Film war auch auf heimischen Filmfestivals vertreten – zum Beispiel auf der Shortynale in Klosterneuburg oder auf der Diagonale in Graz 2012. Während der Film beim Festival in Klosterneuburg im regulären Programm eingegliedert war, wurde er in Graz im Experimentalfilmprogramm gezeigt.²⁰⁰ Interessant zu erwähnen ist die Tatsache, dass andererseits keiner der drei Abschlussfilme des Trios im Spezialprogramm ‚Animation Avantgarde‘ des Filmfestivals Vienna Independent Shorts gezeigt wurden. Es bleibt jedoch offen, ob das Trio seine Filme möglicherweise erst gar nicht dort einreichte oder die KuratorInnen des Festivals keinen geeigneten Programmplatz dafür gefunden haben. Fakt ist jedenfalls, dass keiner der drei Abschlussfilme an die österreichische Tradition der Experimentalanimationsfilme anschließt. Auch mit ihren aktuellen Arbeiten gehen die drei Trickfilmer in eine – für Österreich – neue Richtung, deren Wurzeln wohl

¹⁹⁶ *Heldenkanzler*, 11'05".

¹⁹⁷ Deshpande, "The assassination of Engelbert Dollfuss", S. 24.

¹⁹⁸ Vgl. Ebda.

¹⁹⁹ Vgl. www.neuer-trickfilm.at/filme/heldenkanzler/festivals/, Zugriff 24.6.2013.

²⁰⁰ Vgl. <http://filme.diagonale.at/fetcharticle.php?puzzle&page=13139&fid=-410>, Zugriff 24.6.2013.

eher in den frühen narrativen Trickfilmen der Animationsabteilung der Astoria der 1920er Jahre oder in den humorvollen Werbefilmen des Trickfilmduos Kurt Traum und Walter Maier der 1950er und 1960er Jahre liegen.

Ein aktuelleres Projekt der Produktionsfirma ‚Neuer Österreichischer Trickfilm‘, für das Benjamin Swiczinsky hauptverantwortlich ist, ist das animierte Musikvideo *Telefonbuchpolka* zu dem gleichnamigen Lied des österreichisch-amerikanischen Kabarettisten Georg Kreisler. Die Arbeit entstand im Auftrag von Makido Film, Arte und dem ZDF und ist in dem Dokumentarfilm *Georg Kreisler gibt es gar nicht* neben anderen vom Trickfilmer-Trio produzierten Animationssequenzen zu sehen. Benjamin Swiczinskys Schwester Nana arbeitete bei der *Telefonbuchpolka* im Bereich des ‚Character-Designs‘ mit.²⁰¹

Im österreichischen Kinospießfilm *Zweisitzrakete* waren sie für das Animieren zweier Stadtauben verantwortlich, die das Geschehen in der Romantikkomödie humorvoll ‚von oben‘ kommentieren. Ihre Fähigkeiten als Regie-Trio stellen Schiehl, Swiczinsky und Tambour 2013 in der Kinderserie *Hexe Lilli* von der Produktionsfirmen Trixter Film und Dor Film unter Beweis.²⁰² Die Serie soll in Zukunft unter anderem im österreichischen Fernsehen zu sehen sein.²⁰³

Ihr Traum ist es, in einigen Jahren einen abendfüllenden österreichischen Animationsfilm zu produzieren, auch wenn sich die Finanzierung und die Entwicklung im relativ kleinen Team als sehr aufwändig und zeitintensiv gestalten werden. Bis dahin wird sich wohl das Produzieren von Werbe- und Auftragsarbeiten als wichtige Station auf ihrem Weg zum animierten Langfilm darstellen.²⁰⁴

²⁰¹ Vgl. www.neuer-trickfilm.at/filme/telefonbuchpolka/, Zugriff 24.6.2013.

²⁰² Vgl. www.fff-bayern.de/index.php?id=43&L=0, Zugriff 22.7.2013.

²⁰³ Vgl. www.kurzundschoen.khm.de/jurys/kurzfilm/, Zugriff 24.6.2013.

²⁰⁴ Vgl. www.martinlorenz.at/blog/?t=visit#neuer-osterreichischer-trickfilm, Zugriff 1.8.2013.

3.2. Der dokumentarische und der popkulturelle Animationsfilm -- Edith Stauber & Clemens Kogler

Bei näherer Betrachtung der Filmprogramme der Animationsfilmfestivals der letzten Jahre sind immer wieder Animationen von AbsolventInnen der Kunstuniversität Linz zu finden. Dort gibt es zwar keinen eigenen Animationsstudiengang, es werden aber seit mehreren Jahren verschiedene Animationsseminare angeboten, die allen Studierenden der Universität offen stehen.²⁰⁵

Edith Stauber

Die 1968 in Linz geborene Edith Stauber absolvierte auf der dortigen Kunstuniversität die Meisterklasse für visuelle Gestaltung, wo sie ihren Schwerpunkt auf Film und Video legte. Seit 1994 produzierte sie kurze Dokumentarfilme, auf die 2004 ein abendfüllender Dokumentarfilm folgte. Neben den filmischen Arbeiten beschäftigte sie sich immer wieder mit dem Zeichnen und kurze Zeit später kombinierte sie erstmals ihre beiden Leidenschaften: *Eintritt zum Paradies um 3 20* ist ihr erster dokumentarischer Animationskurzfilm.²⁰⁶

Was für viele FilmwissenschaftlerInnen wohl einen Widerspruch darstellt, sieht Annegret Richter – Leiterin des Animationsfilmprogramms des internationalen Festivals für Dokumentar- und Animationsfilm DOK Leipzig in Deutschland²⁰⁷ – als selbstverständlich:

„Animierte Dokumentarfilme gibt es, seit es Film gibt. Gerade in den Anfängen des Filmschaffens, als es noch keine wissenschaftliche Einordnung in verschiedene Gattungen und Genres gab, wählten FilmemacherInnen für die Präsentation von nonfiktionalen Themen öfter und völlig selbstverständlich die Form des Animationsfilms, wenn das Thema dieses verlangte.“²⁰⁸

²⁰⁵ Vgl. Baker, Mirjam, *Animationsausbildung in Österreich. Eine Analyse der aktuellen Situation*, Diplomarbeit, St. Pölten: FH-Stg. Telekommunikation und Medien, 2010, S. 25f.

²⁰⁶ Vgl. <http://dok.at/person/edith-stauber/>, Zugriff 5.8.2013.

²⁰⁷ Vgl. Wagner, Birgitt (Hg), *Tricky women. AnimationsfilmKunst von Frauen*, Marburg: Schüren 2011, S. 182.

²⁰⁸ Richter, Annegret, „Zeichnung der Wirklichkeit. Animation als dokumentarisches Mittel“, in: *Tricky women. AnimationsfilmKunst von Frauen*, Wagner, Birgitt (Hg), Marburg: Schüren 2011, S. 125.

Animation wird im Allgemeinen – um kurz auf das erste Kapitel dieser Arbeit zurückzukommen – als künstlich erschaffene und Bild für Bild festgehaltene Bewegung definiert. Hinter jeder Animation steckt eine künstlerische Grundidee und deshalb werden Animationsfilme meist automatisch als fiktional angesehen. Allerdings darf nicht vergessen werden, dass bei Dokumentarfilmen zwar real stattgefundene Bewegungen und Geschehnisse mit der Kamera festgehalten werden, diese jedoch ebenfalls einem kreativ-künstlerischen Prozess zugrunde liegen – seien es die Entscheidungen von Regie oder Kamera direkt vor Ort oder die Anordnung des gefilmten Materials im Schnitt: Jeder ‚reale‘ Dokumentarfilm ist gestaltet.²⁰⁹

Der bisher bekannteste animierte Dokumentarfilm mag wohl Ari Folmans *Waltz With Bashir* aus dem Jahr 2008 sein, der im Folgejahr sogar für den ‚Oscar‘ als bester fremdsprachiger Film nominiert wurde.²¹⁰

Selbst in Österreich lässt sich schon sehr früh eine Verbindung zwischen dem Dokumentarischen und der Animation finden: Wie bereits im zweiten Kapitel erwähnt, stellte Simon von Stampfer mehrere ‚stroboskopische Scheiben‘ her, auf denen er Menschen in alltäglichen Tätigkeiten darstellte.²¹¹ Allerdings sind im weiteren Verlauf der österreichischen Animationsfilmgeschichte kaum dokumentarische Arbeiten zu finden, was die jüngsten Arbeiten der Linzerin Edith Stauber inhaltlich so spannend macht.

Ihre dokumentarischen Animationsfilme *Eintritt zum Paradies um 3 20* (2008) und *Nachbehandlung* (2012) zeigen ebenfalls Beobachtungen des Alltags an öffentlichen Orten: Während sie im ersteren einen Badetag im Linzer Parkbad illustriert, begleitet sie in *Nachbehandlung* eine Dame mit gebrochenem Finger auf die Nachbehandlungsstation eines österreichischen Krankenhauses. Wie bei den Diplomfilmen von ‚Neuer österreichischer Trickfilm‘ baut auch Stauber in ihren beiden Animationsfilmen viele Details mit Österreichbezug ein: Darin vertreiben sich ihre Figuren die Zeit, indem sie für das Land typische Speisen verzehren oder

²⁰⁹ Vgl. Richter, „Zeichnung der Wirklichkeit“, S. 126.

²¹⁰ Vgl. www.imdb.com/title/tt1185616/, Zugriff 6.8.2013.

²¹¹ Siehe Kapitel 2.1..

Boulevardblätter lesen, deren Schlagzeilen beispielsweise auf bekannte Fernsehspektakel des ORF hinweisen.²¹²

In keinem der beiden Filme wird eine lineare Geschichte erzählt – die elf (*Nachbehandlung*) bzw. zwölf (*Eintritt zum Paradies ...*) Minuten der Filme sind gefüllt mit vielen verschiedenen kurzen Beobachtungen, die meist inkohärent hintereinander geschnitten sind. Sie zeichnen sich durch pointierte Details aus, welche die Figuren besonders menschlich erscheinen lassen. Im Spital steht beispielsweise einer Patientin das Etikett ihres T-Shirts aus dem Kragen oder im Parkbad versucht eine Dame mühevoll ihren Badeanzug unter ihrem umgebundenen Handtuch zu wechseln, ohne dass dieses verrutscht. Die Filmemacherin schreckt auch nicht vor kleinen menschlichen Tabus zurück indem sie ein kleines Kind im Schwimmbad zeigt, das in der Nase bohrt und anschließend denselben Finger in den Mund steckt oder einen alten Herren beim selbstverständlichen Zerquetschen einer Wespe mit seiner Krücke. Selbst die lüsternen Blicke von Spannern inszeniert sie ungeniert. Allerdings verweigert sich die Filmemacherin jeglichen Kommentars und lässt den ZuschauerInnen einen großen Interpretations- und Assoziationsfreiraum. Hin und wieder tauchen scheinbare schriftliche Botschaften auf, wie etwa die bizarren Schlagzeilen der Zeitschriften, die vulgären Graffitis oder die Mahlzeiten auf der Speisekarte. Diese stellen sich jedoch als bloße Wiedergabe von ‚Langzeitbeobachtungen‘²¹³ heraus.

Sogar auf der Tonebene ist nicht etwa eine Erzählerstimme zu hören, die das Geschehen in einen kausalen Zusammenhang zu bringen versucht – Stauber kreiert vielmehr eine stimmige unaufgeregte Atmosphäre, die in beiden Filmen zwischendurch immer wieder von dominanten Geräuschen wie etwa Lautsprecherdurchsagen oder Telefonklingeln und -gesprächen unterbrochen wird. Die Figuren werden allerdings nicht durch die Inhalte ihrer Gespräche charakterisiert – denn diese sind eher banal – vielmehr lassen kleine Gesten, kurze Blicke oder Details an ihrer Kleidung Näheres über ihr Wesen vermuten. Es scheint, als verberge jede Figur in Staubers Animationsfilmen eine spannende Geschichte – das ‚gewöhnliche‘ Geschehen wird nie langweilig. Vor allem in

²¹² Vgl. www.sixpackfilm.com/de/catalogue/show/1731, Zugriff 6.8.2013.

²¹³ Vgl. Ebda.

Nachbehandlung verlocken die unterschiedlichen Verletzungen der wartenden PatientInnen zu eigenen Theorien, wie es wohl dazu gekommen sein mag.

Auffällig oft kommen in den beiden Filmen diverse kleine Multimediageräte vor, wie kleine TV-Geräte oder –Bildschirme, Mp3-Player oder Smartphones, auf die viele der Figuren immer wieder starren. Möglicherweise versteckt die Filmemacherin hier eine subtile Gesellschaftskritik: Anhand ihrer Filme übermittelt sie die Poesie des Alltäglichen, scheinbar Langweiligen, das heutzutage von vielen Menschen übersehen wird, weil sie einfach nicht (mehr) hinsehen.

Bis zu zwei Jahren arbeitete die Linzerin im Alleingang an den jeweiligen Animationskurzfilmen. Die verschiedenen Impressionen hat Stauber über einen langen Zeitraum genau beobachtet, teils fotografiert oder sogar niedergeschrieben, um sich bei den verschiedenen Arbeitsschritten stets inspirieren lassen zu können. Beim Animieren selbst bediente sie sich der ‚Cutout‘-Technik: Ihre dutzenden von Hand produzierten Tuschezeichnungen scannte sie, um sie anschließend mit gängiger Software digital weiterzuverarbeiten und zu bewegen. Nur für bestimmte Elemente auf der Tonspur, wie Telefongespräche oder Musik holte sie sich Unterstützung.²¹⁴

Dadurch, dass sie analoge Illustration und digitale Animation miteinander verbindet, entsteht ein ganz eigener Charme der ‚Cutout‘-Ästhetik. Die oftmals ungleichmäßig ausgemalten Farbflächen werden von dünnen schwarzen Linien und Konturen umgeben. Die Figuren sind leicht karikiert dargestellt und haben durchwegs sehr blasse Haut, die im Kontrast zu ihrer bunten Kleidung steht. Dazwischen verwendet Stauber auch immer wieder sanfte Pastelltöne. Die meist trägen Bewegungen der Figuren setzt sie dezent ein – oft bewegen sich nur einzelne Körperteile, wie es für die ‚Cutout‘-Technik üblich ist. Vor allem im Schwimmbad gibt es Momente, in denen das Geschehen fast stillzustehen scheint und man bei einer Gruppe von sich Sonnenden lediglich kurz jemanden blinzeln oder einen Schmetterling vorbeifliegen sieht.

²¹⁴ Vgl. www.youtube.com/watch?v=eqWAmetOx3g, Zugriff 6.8.2013.

Staubers zwei Animationsfilme erreichten auf diversen Filmfestivals ein internationales Publikum und in Österreich bekam sie dafür mehrere Auszeichnungen.²¹⁵

Clemens Kogler

Der 1980 in Steyr geborene Clemens Kogler studierte von 1999 bis 2009 Malerei und experimentelles Gestalten an der Kunstuniversität in Linz. Nachdem er neben seinem Studium bereits als Grafiker in einer Werbeagentur und als Cutter beim ORF arbeitete, entschied er sich schließlich dazu eigene Filme zu produzieren. Als er im Zuge des Studiums einen Animationskurs belegte, entdeckte er diese Art Filme zu machen für sich und stellt seitdem immer wieder kurze Animationsfilme her, die auf unkonventionellen Ideen beruhen. In seinen frühen – grafisch sehr anspruchsvollen – kurzen Animationen setzt er sich humorvoll und klug mit sozialkritischen Themen wie moderner Arbeitsausbeutung (*Arbeit 2.0*, 2006) oder aktuellen Phänomenen wie der ‚Powerpoint-Kultur‘ (*Le Grad Content*, 2007) auseinander.²¹⁶

Kogler mischt wie Edith Stauber analoge Ästhetik mit digitaler Technik und umgekehrt. In dem 2007 entstandenen Musikvideo *Herr Bar* zu dem gleichnamigen Lied von dem britischen Musiker ‚Clark‘ animiert er einzelne fotografierte Körperteile innerhalb surrealer Bildcollagen in zweidimensionaler ‚Cutout‘-Ästhetik:

„Spargelartig wachsen Fingerpflanzen, Handelefanten gehen zwischen Mundwolkenkratzern spazieren. Die beiden Allerweltsmotive des Landschaftsarchitekturbildes und des Körpers werden dabei zu einer Panoramafahrt durch eine völlig neue ästhetische Welt montiert. [...] Irritierende Kunstwelten des Alltäglichen.“²¹⁷

Der Filmemacher erschafft in dem Musikvideo – das er aufgrund eines Wettbewerbs für das Radarfestival produzierte – eine surreale Welt, die durch nackte Haut und Haare eine gewisse Wärme ausstrahlt. Dabei erinnern die einzelnen bewegten Collagebilder an Szenen des Animationsfilmklassikers *Asparagus* von Suzan Pitt aus dem Jahr 1979. In beiden Filmen entwickeln

²¹⁵ Vgl. www.sixpackfilmdata.com/filmdb_display.php?id=1731&type=6&len=de, Zugriff 6.8.2013.

²¹⁶ Vgl. <http://oe1.orf.at/artikel/211053>, Zugriff 7.8.2012.

²¹⁷ <http://derstandard.at/2806605/Musik-fuers-Auge>, Zugriff 7.8.2013.

scheinbar leblose abstrakte Körper ein wucherndes – in manchen Momenten erotisch wirkendes – Eigenleben und machen fantastische Metamorphosen durch. Die experimentelle ‚Dance‘-Musik in *Herr Bar* unterstützt passend die befremdliche Szenerie.²¹⁸

Eine seiner beeindruckendsten Arbeiten ist vermutlich *Stuck in a Groove* aus dem Jahr 2010. In diesem Video spielt sich die Animation ‚live‘ vor der darüber positionierten Kamera ab und ohne jeglichen Eingriff eines Computers in der Postproduktion. Der Filmemacher hat dafür eine eigene Technik entwickelt, welche das Grundprinzip der ‚stroboskopischen Scheibe‘ von Simon von Stampfer aus 1832 wiederbelebt und mit der zirka hundert Jahre später aufkommenden DJ-Kultur²¹⁹ kombiniert. Dabei bedruckte er robustes Papier im Format einer gewöhnlichen Schallplatte mit fünfzig leicht unterschiedlichen Einzelbildern und legte sie auf einen Turntable. Anschließend positionierte er darüber eine digitale Kamera, welche die bedruckte Scheibe mit fünfundzwanzig Bildern pro Sekunde abfilmte. Dadurch, dass die Scheibe auf dem Turntable genau zwei Sekunden für eine ganze Umdrehung braucht, konnte Kogler auf jeder Platte eben genau fünfzig verschiedene Bilder drucken, die beim Betrachten auf dem sich drehenden Turntable eine flüssige Bewegung zeigen. Was kompliziert klingen mag ist ein sehr einfacher Prozess und wird von dem Filmemacher auch – leicht verändert und unter dem Namen ‚Phonovideo‘ – für ‚Live-Visuals‘ verwendet.²²⁰

Kogler hat somit eine sehr alte Animationstechnik aufgegriffen und weiterentwickelt, die – abgesehen von einer Kamera, welche die Animation aufzeichnet – komplett ohne Computer funktioniert. In einem Interview erklärt er, dass er in der heutigen digitalen Welt eine gewisse haptische Qualität vermisste und er wolle deshalb eine Animationstechnik entwickeln, die ‚angreifbar‘ sei.²²¹ Dieser Gedanke wird am Ende des Videos sichtbar, als der Filmemacher die Credits, auf seine eigene Handfläche geschrieben in die Kamera hält und

²¹⁸ Vgl. <http://derstandard.at/2806605/Musik-fuers-Auge>, Zugriff 7.8.2013.

²¹⁹ Als erster ‚Star-DJ‘ gilt Martin Block, der bereits um 1935 tätig war;

Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Disk_Jockey, Zugriff 7.8.2013.

²²⁰ Vgl. <http://motionographer.com/2010/04/26/clemens-koglers-phonovideo/#more-28907>, Zugriff 7.8.2013.

²²¹ Vgl. www.youtube.com/watch?v=U8D6T61g4cl, Zugriff 7.8.2013.

abschließend den Turntable abschaltet – die Animation kommt dadurch zum Stillstand.

Die verwendete Technik thematisierte Kogler gewissermaßen auch in dem Inhalt des Videos, indem er Friedrich Nietzsches philosophischen Gedanken der ‚Ewigen Niederkunft‘ verarbeitete. Aufgrund der Tatsache, dass sich die Animation auf einer Scheibe nach zwei Sekunden immer wieder wiederholt, geht er in *Stuck in a Groove* der zentralen Frage nach: Was wäre, wenn sich ein bestimmter Moment im Leben ewig wiederholt?²²²

Während des vierminütigen Videos sind knapp sechzig verschiedene Scheiben zu sehen und eine durchgängige ‚Voice-Over‘-Narration zu hören, die sich mit der oben gestellten Frage beschäftigt. Der Erzähler führt Beispiele für wünschenswerte und auch weniger angenehme Situationen an, die ewig wiederholt würden. Dabei untersucht er humorvoll die Vor- und Nachteile dieser Augenblicke sowie die Möglichkeiten, die sich bieten, wenn man den Gedanken weiterspinnt. Man könne sich die besten Momente im Leben zum Beispiel von einer Art DJ zusammenmischen lassen, um diese für die Unendlichkeit perfekt aufeinander abgestimmt zu erleben. Allerdings könne man sich nicht aussuchen, in welchem Augenblick die Welt sozusagen stillsteht und sich ein bestimmter Moment nur mehr wiederholt. Selbst, wenn man gerade im Bett mit einer attraktiven Person wäre, würde man diesen Vorgang nach etlichen Wiederholungen womöglich nicht mehr wirklich genießen können.

Der gesprochene Text ist exakt auf die Animation abgestimmt, die überwiegend aus leicht veränderten Original-Plattencovern der letzten dreißig Jahre besteht und in der zum Teil die Abbildungen weltbekannter Pop-Ikonen zum Leben erweckt werden.²²³ Auf drei aufeinander folgenden Scheiben vergrößert sich zum Beispiel Madonnas ‚Schönheitsfleck‘ ungemein oder die Veränderung von Michael Jacksons Gesicht im Laufe seiner Karriere wird hier als sekundenschnelle Metamorphose dargestellt. Dazwischen baut Kogler Motive bekannter Filme oder zum Text passende Grafiken und Schriftzüge ein, die sich ebenfalls immer wieder für mehrere Sekunden ‚loopen‘.

²²² Vgl. www.sixpackfilm.com/de/catalogue/show/1887, Zugriff 7.8.2013.

²²³ Vgl. Ebda.

An einer Stelle in etwa der Mitte des Videos bezieht sich der Filmemacher konkret auf die (De-)Animationsfilme von Martin Arnold. Zu einem Bildausschnitt aus dessen Film *Alone. Life Wastes Andy Hardy* aus 1998 kommentiert der Erzähler in *Stuck in a Groove*: „It would be even more weird if your life record was scratched by a hip hop DJ; Your life would be like a Martin Arnold experimental film. But believe me – you don’t want that forever.“²²⁴ Während dieser Textzeilen greift der Filmemacher im wahrsten Sinne des Wortes ins Geschehen ein und ‘scratches’ die besagte Scheibe auf dem Turntable ein wenig hin und her. Dadurch thematisiert Kogler erneut dieses popkulturelle Phänomen auf mehreren Ebenen und verweist gleichzeitig auf die Tradition der österreichischen Animationsavantgarde. In einer Kritik zu einem aktuelleren Musikvideo Koglers (*The Wheel*, 2013), das aus Found-Footage-Material hergestellt wurde, steht: „It is very hard to find great Austrian found footage film after Martin Arnold has killed the genre with his films that all look the same.“²²⁵

Interessanterweise belegte Kogler auf der Kunstuniversität Linz mehrere Kurse bei Arnold, aber im Gegensatz zu ihm will er seinem Publikum keine Experimentalfilme ‚vorsetzen‘ sondern es anspruchsvoll und prägnant unterhalten. Zu seinen Einflüssen zählt er unter anderem die Arbeiten des französischen Filmemachers Michel Gondry, der neben seinen erfolgreichen Spielfilmen auch für innovative Musikvideos und Werbespots bekannt ist.²²⁶

Clemens Kogler produziert neben seinen künstlerischen Filmen derzeit auch Werbespots und Festivaltrailer überwiegend für heimische Auftraggeber aus dem Kunst- und Kulturbereich und unterrichtet zusätzlich ‚Visuelle Effekte‘ an der Kunstuniversität in Linz.²²⁷

²²⁴ *Stuck in a Groove*, Regie: Clemens Kogler, Österreich 2010, 01’46”-01’56”, <https://vimeo.com/11078489>, Zugriff 7.8.2013.

²²⁵ www.viennashorts.com/news/artikel/nr/83, Zugriff 7.8.2013.

²²⁶ Diese Informationen stammen von einem Gastvortrag, den Clemens Kogler am 29.11.2012 an der Universität Wien im Rahmen der TFM-Lehrveranstaltung „Filmanalyse – Techniken des Animationsfilms“ unter der Leitung von MMag. Franziska Bruckner abgehalten hat.

²²⁷ http://tfm.univie.ac.at/veranstaltungen/news-details/article/kogler/?tx_ttnews%5BbackPid%5D=137250&cHash=6fe1a6f5f2ff06cf84f784b899c54c56, Zugriff 7.8.2013.

3.3. Eine Vielfalt analoger Animationstechniken – Adele Raczkövi

Um wieder auf experimentellere Animationen und somit – wie im Kapitel 2.6. angekündigt – auf die ‚dritte Generation‘²²⁸ der Animationsfilmstudierenden der Wiener ‚Angewandten‘ zurückzukommen, wird in diesem Kapitel näher auf eine Studentin dieser Generation eingegangen, die nach ihrem Universitätsabschluss immer noch erfolgreich Animationsfilme produziert und vor allem durch ihr großes Oeuvre an eingesetzten Techniken auffällt.

Die 1977 in Wien geborene Adele Raczkövi besuchte fünf Jahre lang die Modeschule in Hetzendorf, bevor sie einige Jahre als ‚Make-up-Artist‘, Maskenbildnerin und Musikerin jobbte.²²⁹ 2003 begann sie ihr Malerei- und Animationsstudium in der Klasse von Christian Ludwig Attersee, die sich mittlerweile vom Status der ‚Meisterklasse für Malerei, Animationsfilm und Tapisserie‘ zu einer eigenen Studienrichtung innerhalb der Abteilung für Bildende Kunst weiterentwickelt hatte.²³⁰ Leiter des dortigen Animationsstudios war weiterhin (bis 2012) Hubert Sielecki und die Unterrichts- und Arbeitsweise beruhte dort auch künftig auf dem gewohnten Grundprinzip – ‚Learning by Doing‘. Laut Sielecki blieb der Animationsunterricht stets ein Teilbereich des Malereistudiums und wurde mittels Workshops und künstlerischem Einzelunterricht umgesetzt. Durch das Experimentieren mit verschiedenen Animationstechniken konnten die StudentInnen eine eigene Handschrift finden. Spezifischen Unterricht im Drehbuchschreiben, in der Schauspielführung oder ‚Visual Effects‘ gab es bis dato nicht. Zwar wurden im Einzelunterricht Themen wie Projektmanagement sowie Recht und Verwertung behandelt, es wurde jedoch nicht explizit auf ein animationsspezifisches Berufsbild hingearbeitet.²³¹

Trotz der Umstellung von analogen auf digitale Aufnahmeverfahren innerhalb des Studios Ende der 1990er Jahre und daraus hervorgehendem Computerunterricht wurden danach die meisten Animationen immer noch mit traditionellen analogen Techniken hergestellt. Der letzte Animationsfilm, der dort auf 16-mm-Film

²²⁸ Thomas Renoldner setzt die ‚dritte Generation‘ zirka nach dem 2000 an; Vgl. Renoldner, *Animation in Österreich*, S. 134.

²²⁹ Vgl. www.adeleworks.com/index.php/biogdrafie-adele-raczkoevi/, Zugriff 12.8.2013.

²³⁰ Vgl. Bruckner, *Malerei in Bewegung*, S. 149.

²³¹ Vgl. Baker, *Animationsausbildung in Österreich*, S. 45f.

produziert wurde ist die 1997 entstandene Kaffeepulveranimation *Sunce, Sol / More – Sonne, Salz und Meer* von Daniel Suljic.²³²

Sieben Jahre später stellte auch Adele Raczkövi ihre erste Kaffeepulveranimation her. Gemeinsam mit ihrem Kollegen Julian Vavrovsky transformiert sie in *Liebeskampf* das Pulver zu zwei sich ständig verwandelnden Figuren, die sich gegenseitig zu bekämpfen versuchen. Durch diese banal erscheinende Handlung übt das Filmemacher-Duo offen Kritik an der Gewaltdarstellung in den Medien.²³³

2005 verknüpften Raczkövi und Vavrovsky in einer erneuten Zusammenarbeit die traditionelle Legetrick-Animationstechnik mit einem ungewöhnlichen Werkstoff – nämlich mit Wurst. In dem (fast) gleichnamigen Kurzfilm *Wurscht* verarbeiten die beiden Filmemacher die unterschiedlichsten Fleischereierzeugnisse zu kleinen flachen Figuren und Landschaften. Basis für die Animation bildet ein Gedicht in Form eines Telefongesprächs, bei dem man allerdings nur eine Partei hört. Ein junger Mann bekommt einen Anruf seiner Exfreundin und schwelgt dabei sowohl in schönen als auch unangenehmen Erinnerungen. Allerdings folgt darauf ein wenig später gegenseitiges Beschuldigen, das ebenfalls mit unterschiedlichsten Wurstsorten bebildert wird. Die Animationen sind sehr figurativ und zum Text passend gestaltet. Als der junge Mann beispielsweise seiner Exfreundin ihre ‚ständigen Orgien‘ vorwirft, sehen wir einen kleinen Hermann Nitsch aus Wurst mit Olivenaugen, der sich mit einer Dose Ketchup übergießt. Das Thema ‚Fleischeslust‘ wird in diesem Film somit einerseits auf der materiellen Ebene (die animierte Wurst) als auch auf der inhaltlichen Ebene (die menschliche Lust in Bezug auf Sexualität) verarbeitet.²³⁴

So ungewöhnlich die Trickfilmarbeit mit Wurst sein mag - bereits vierzig Jahre zuvor experimentierte der österreichische Filmemacher Martin Bauer ebenfalls mit der Animation von Fleisch: 1964 erhielt der Drehbuchautor, Kameramann und Animator von dem deutschen Fernsehsender ZDF den Auftrag, ein altes

²³² Vgl. Baker, *Animationsausbildung in Österreich*, S. 146f.

²³³ Vgl. www.wolke7.at/diashow/aktuell_189_day_1_sub_12/Text%20Liebeskampf_Wurscht_A%20v%20d%20Str.pdf, Zugriff 12.8.2013.

²³⁴ Vgl. Bruckner, Franziska, „Tricky Women Today. Momentaufnahmen einer neuen Generation österreichischer Animationsfilmemacherinnen“, in: *Tricky women. AnimationsfilmKunst von Frauen*, Hg. Birgitt Wagner, Marburg: Schüren 2011, S. 95.

Wienerlied zu bebildern, in dem es um die Liebesbeziehung zwischen einer ‚Blunz’n‘ und einer Leberwurst geht. Bauer mischte dafür gezeichnete Bilder und die besagten Würste mit Realfilmaufnahmen. Wie auch Raczkövi setzte Bauer damals das Thema Fleisch in Kontext zu dem Thema Liebe.²³⁵

In ihrem preisgekrönten²³⁶ Kurzfilm *Looking for Love* beschäftigt sich Raczkövi in zirka achteinhalb Minuten mit der inneren Sehnsucht eines Hundes und schickt ihn durch die unterschiedlichsten analogen Animationstechniken. Beim ‚Zappen‘ sieht ein Hund – anfangs geformt aus Plastilin – im Fernsehen wie ein anderer Hund genüsslich eine Orange verspeist. Dieser Anblick zieht den Plastilinhund in den Bann und er verspürt ein plötzliches Verlangen nach Orangen. Aufgeregt stößt er den Stuhl, auf dem er zuvor noch gesessen hatte, um und macht sich auf die Suche nach dieser anziehenden Frucht. Auf dieser buchstäblichen Reise nehmen er und sein Umfeld die unterschiedlichsten Formen an, die das Produkt der verschiedenen Animationstechniken ist. Die Filmemacherin sagt darüber, dass durch das ständige Wechseln der Bildsprache die Animationstechnik selbst zum narrativen Element wird.²³⁷ Sie fertigte zum Beispiel ein Drahtmodell eines Hundes an, das ihn in verschiedenen Bewegungsphasen während dem Laufen zeigt. Danach stellte Raczkövi eine Art Daumenkino her: Sie malte die Silhouette des Hundes auf jede Doppelseite eines Autoroutenplaners und fotografierte sie anschließend. Dadurch wirkt es so, als ob der Hund eine sehr lange Strecke innerhalb einer riesigen Landkarte zurücklegte. Zwischendurch verwendete die Filmemacherin immer wieder die traditionelle ‚Cutout‘-Technik, indem sie Fotos aus Zeitschriften kombiniert mit ausgeschnittenen Farbkartonflächen zu Figuren formte und mittels Legetrick animierte. In diesen ‚Cutout‘-Szenen trifft der Hund auf andere Obst- und Gemüsesorten, die ihn zum ‚Probieren‘ verführen – allerdings wird ihm davon nur übel. Die Suche geht mit Malereien mit Öl auf Glas oder mit Tuschezeichnungen und klassischen Zeichnungen auf Papier weiter.

Als er am Ende endlich eine Orange auf einem Baum entdeckt, verwandelt sich die Welt plötzlich in ein impressionistisches Ölgemälde. Die Animation beschränkt sich

²³⁵ Vgl. Renoldner, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, S. 106.

²³⁶ Für *Looking for Love* bekam sie zum Beispiel 2011 den ‚Tricky Women‘-Preis für den besten österreichischen Animationsfilm;

Vgl. www.adeleworks.com/index.php/biogdrafie-adele-raczkoevi/, Zugriff 12.8.2013.

²³⁷ Vgl. Scheibelberger, Jutta (Hg.) „Shorts“, *Content Award; Nominees & Winners 2011*, S. 27.

hier auf das Pulsieren der Orange und dessen Spiegelung in den Augen des Hundes. Wieder im Stil einer klassischen Zeichnung sehen wir, wie das Orange seiner Augen in sein Gehirn übergeht und bis zu seinem pochendem Herzen fließt – das nun genauso wie die Orange selbst kräftig zu pochen beginnt und sogar Blätter bekommt. Der Hund setzt zu einem Sprung an und knapp bevor er die Orange erreicht, sehen wir das Geschehen in einer scheinbaren Kamerafahrt um 360° in einer Art Zeitlupe. Dieser Effekt basiert auf dem gleichen Prinzip wie jener in den bekannten Zeitlupen-Szenen aus den *Matrix*-Filmen. Dafür befestigte Raczkövi den Hund mitsamt dem Orangenbaum auf einer drehbaren Platte und schoss immer wenige Zentimeter versetzt ein Foto, bis sie nach 360° wieder am Ausgangspunkt angelangt war.²³⁸ Das Ergebnis ist ein sehr spannungsgeladener Moment, der mit dem Erlangen der Orange den Höhepunkt erreicht und anschließend wieder an Anspannung verliert. Das erste Beschnuppern der Orange erinnert in puncto Bildästhetik an frühe Super-8-Filme oder psychedelische Musikvideos, denn der Hintergrund hinter den Umrissen des Hundes ist in ein leuchtendes Orange gehüllt, das ständig flimmert. Sogar die Musik erinnert an dieser Stelle an unbeschwerten psychedelischen Rock der 1960er und 1970er Jahre. Überhaupt ist die Musik in *Looking for Love*, aber auch generell in ihren Animationsfilmen sehr sorgfältig ausgewählt. Meist vertont sie die Filme mit poppigen selbstkomponierten Songs oder beauftragt befreundete MusikerInnen für den Soundtrack.²³⁹

Die traumartige Sequenz, in welcher der Hund die Orange im wahrsten Sinne des Wortes verschlingt, wird wieder mittels Plastilinfliguren dargestellt. Dabei erinnert er stark an Erwin Wurms Skulptur ‚The artist who swallowed the world‘.²⁴⁰ Am Ende des Films mischt Raczkövi rotoskopierte Malerei mit Realfilmaufnahmen, in denen sich ein Hund, der orange bemalt ist, genüsslich auf einer Wiese wälzt und zufrieden darauf herumläuft.

Selbst in diesem trivial erscheinenden ‚romantischen‘ Kurzfilm übt die junge Filmemacherin Kritik an den Botschaften des Fernsehens und an der Gesellschaft:

²³⁸ Vgl. www.youtube.com/watch?v=5ZOjG8yYxkU, Zugriff 12.8.2013.

²³⁹ Vgl. Bruckner, „Tricky Women Today“, S. 96.

²⁴⁰ Vgl. www.petrahartl.at/hundundkunst/2013/05/05/adele-raczko%C3%B6vi-looking-love, Zugriff 12.8.2013.

„Der Hund, der Protagonist des Filmes, ist – wie wir alle – voll unerfüllter Sehnsucht. Das Fernsehen, in unserem Alltag die Quelle aller Informationen bezüglich möglicher Wünsche und Bedürfnisse, zeigt auch dem Hund, was er sich wünschen könnte. Die Orange - Verkörperung der Sinnlichkeit - zeigt sich am Bildschirm und verleitet den Hund sich auf die Suche nach ihr - und letztlich auf die Suche zu sich selbst – zu begeben.“²⁴¹

Interessant an der Darstellung des Hundes ist, dass er – abgesehen von seinem menschlichen Verhalten zu Beginn des Filmes – nicht anthropomorphisiert dargestellt ist, so wie es seit vielen Jahrzehnten eigentlich Tradition im Trickfilm ist:

„Despite the diversity of animal stars that have appeared at various studios throughout the years, most have shared the quality of being anthropomorphic; that is, they have human characteristics such as the ability to walk upright and speak.“²⁴²

Bei Betrachtung der großen Animations-Blockbuster seit den 1990er Jahren fällt auf, dass die meisten Hauptfiguren in diesen Filmen entweder Tiere oder Fantasiewesen sind, die von ihren MacherInnen stark anthropomorphisiert dargestellt werden. Deshalb nehmen die ZuschauerInnen diese Wesen ganz selbstverständlich als fühlende Individuen an und gestehen sogar scheinbar ‚leblosen‘ Dingen – wie etwa der Teekanne und dem Kerzenleuchter aus Disneys *Beauty and the Beast* – Emotionen zu.²⁴³ Umso bewundernswerter ist deshalb die Wirkung von Adele Raczkövis tierischem Protagonisten, der trotz überwiegend animalischer Darstellung große Empathie hervorruft.

Aufgrund ihrer verschiedenen Ausbildungen herrscht große Vielfältigkeit in den filmischen Arbeiten der jungen Wienerin und sie schafft es, Film mit bildender Kunst gekonnt zu vernetzen. Neben der Erstellung von weiteren kurzen Animationsfilmen ist sie gleichzeitig als bildende Künstlerin tätig und möchte auch im Ausstellungskontext Fragmente ihrer Animationen präsentieren.²⁴⁴

²⁴¹ www.adeleworks.com/, Zugriff 12.8.2013.

²⁴² Furniss, *Art in Motion*, S. 68.

²⁴³ Pfeffer, Melina, *Anthropomorphisierung im Animationsfilm*, München: Herbert Utz Verlag 2012, S. 8.

²⁴⁴ Vgl. Bruckner, „Tricky Women Today“, S. 97.

3.4. Exakt choreografierte Animation – Adnan Popovi

Die Verknüpfung von Animationsfilm und Kunst gelingt auch einem Studenten der Akademie der bildenden Künste sehr gut: Der 1979 in Bosnien-Herzegowina geborene Adnan Popovi studiert dort seit 2007 konzeptionelle Kunst, beschäftigte sich jedoch schon einige Jahre zuvor mit Animation. Seit 2008 arbeitet er mit österreichischen MusikerInnen zusammen und erstellt für sie beeindruckende Musikvideos und ‚Live-Visuals‘.²⁴⁵

Das Video *Walzerkönig* zu dem gleichnamigen Musikstück ist das Ergebnis seiner ersten Zusammenarbeit mit dem Musiker Karl Schwamberger alias ‚Laokoongruppe‘. Zu den elektropoppigen Klängen des Musikers komponierte Popovi eine visuelle Performance im Stile einer digitalen ‚arte povera‘²⁴⁶, die mit einfachsten Mitteln aus dem Bürobedarf auf dem eigenen Schreibtisch in eine andere, musikalische Welt entführt. Der Filmemacher montierte eine Digitalkamera über der Schreibtischplatte und bewegte die darauf liegenden Objekte mit der klassischen Stopmotion-Technik exakt synchron auf die Musik abgestimmt.²⁴⁷

Den Takt geben zum Beispiel bunte Büroklammern an, die im Video durchgehend fast bis zum Schluss einzeln animiert sind. Danach erscheint auf gestapelten bunten Post-it-Zetteln eine mit dünnen Linien gezeichnete Figur, die den Sänger darstellt, der sogar auf den realen Sänger des Liedes lippengenau synchronisiert ist. Eine Registrierkasse wird auf dem Schreibtisch aufgebaut und das daneben ausgerollte Schriftband zeigt laufend – wie bei Karaokevideos – den gesungenen Text. Dazwischen tritt immer wieder der Filmemacher selbst auf, indem er, vor laufender Kamera bestimmte Objekte verändert oder hin und wieder aus der am Tisch stehenden Kaffeetasse trinkt. Mit einer Hand stellt er beispielsweise einen weiteren Notizzettelblock auf den Tisch der nun ebenfalls Blatt für Blatt einzeln bemalt wird und im Gegensatz zu dem Sänger auf dem anderen Block abstrakte Leuchtstiftmalereien zeigt. Mitten im Video holt der Filmemacher kleine Nonnenfiguren auf den Tisch, die er wie bei einem Konzert in einem Halbkreis um

²⁴⁵ Vgl. http://2011.elevate.at/art/artist/adnan_popovic/, Zugriff 13.8.2013.

²⁴⁶ „Content Award Vienna 2009, - Endbericht“, S. 16, www.contentaward.at/presse/, Zugriff 13.8.2013.

²⁴⁷ Vgl. www.sixpackfilmdata.com/filmdb_display.php?id=1848&len=de, Zugriff 13.8.2013.

den gezeichneten Sänger auf dem Block herumstellt. Während einer kurzen musikalischen Überleitung üben sie sogar eine kleine Choreografie aus und tanzen zu dumpfen Walzerklängen. Zu dem Instrumentalteil in etwa der Mitte des Liedes animiert er nun lediglich die Blätter im abstrakten Notizblock, auf die er zuvor langsam ‚gezoomt‘ hat. Dort wird der Blick aus einem fahrenden Zug suggeriert und wir sehen beeindruckende neonfarbene Landschaften. In der nächsten Strophe ‚zoomt‘ der Filmemacher wieder heraus und zeigt die gewohnte Szenerie. Doch plötzlich taucht eine grüne Actionspielfigur auf, welche die kleinen Nonnenfiguren wie in einem alten Computerspiel mit einem bunten Blitz erschießt und diese sich in einer Wolke aus Wattebäuschchen in Luft auflösen.

Gegen Ende des Videos stellt Popovi quasi den Feierabend nach einem langen Tag im Büro dar: Die Registrierkasse wird ordnungsgemäß weggeräumt und die Schreibtischoberfläche mit bunten Mosaikplättchen ausgelegt, die den Boden für eine nachgebaute Disco im Miniaturformat bilden. Zu dem hämmernden Beat auf der Tonebene wiederholt der Sänger immer wieder eine Textzeile und auf den Notizblöcken erscheinen abwechselnd eine pulsierende Lautsprecherbox und ein Arm, der auf eine Trommel schlägt. Ein daneben liegender Taschenrechner scheint verrückt zu spielen und zeigt am Display im Takt willkürliche Zahlenkombinationen an. Mit dem abrupten Ende der Musik steht am Ende des Videos auch die Animation still und es bleiben die leeren Seiten der Notizblöcke auf dem Discoboden übrig.

Für das fünfminütige Video fertigte der Filmemacher rund 5000 analog erstellte Zeichnungen an, die er mühevoll Bild für Bild in einer auf die Musik abgestimmten Reihenfolge abfotografierte. Wie sein Kollege Clemens Kogler bindet auch Popovi Elemente aus der Popkultur ein: Einerseits durch das Motiv des Unterwegsseins, das durch die psychedelischen Landschaftszeichnungen mit Leuchtstift zum Ausdruck kommt und andererseits durch die Miniaturdisco, die den Ort des Musikkonsums und der Produktion neuer Rhythmen und Beats verkörpert. Dazwischen greift er anhand des sich gefühlvoll bewegenden Sängers ein

konventionelles Sujet moderner Musikvideos auf und setzt dieses subtil zwischen den exakt choreografieren Büroartikeln auf dem Schreibtisch ein.²⁴⁸

Des Weiteren kann man die Wurzeln der Grundidee von Popovi ' Musikvideos sogar noch früher verorten: Bereits Filmkünstler wie Walter Ruttmann, Hans Richter oder Oskar Fischinger versuchten in den 1920er Jahren mit abstrakten Animationen ein Äquivalent zur instrumentalen Tonebene zu bilden, „was die enorme Erneuerungskraft im Umgang mit Bild und Ton begünstigte“²⁴⁹. Thomas Renoldner berichtet in seiner ersten schriftlichen Dokumentation zur österreichischen Animationsfilmgeschichte, dass es sogar hierzulande einen Filmemacher gab, der Animationen akribisch auf Musik anfertigte: Der in Kapitel 2.5. angesprochene Wiener Hans Albala stimmte die Anordnung der animierten Bilder in seinen originellen Werbefilmen exakt auf die (meist klassische) Musik ab. Wie Popovi analysierte auch Albala jeden Ton der Musik und erstellte aufgrund dessen einen exakten Aufnahmeplan. Albala half sich seinerzeit dabei mit einer Lichtton-Filmkopie aus.²⁵⁰

Für sein zweites analog animiertes Musikvideo *Tinamv 1* (2011) wählte Popovi sogar ein noch komplizierteres Musikstück aus. Zu der Musik des Elektroduos ‚KILO‘ animierte er ein Jahr lang Objekte im selben Verfahren wie in *Walzerkönig* – nur diesmal in einem mehrere Quadratmeter großen Raum. Jedes einzelne ‚Sample‘ des Musikstücks wird mit bunten geometrischen Körpern und Fernsehbildschirmen, deren Bildinhalte ebenfalls animiert sind, umgesetzt. Gespenstisch wandern sie immer wieder vom hinteren Ende des langen Raumes nach vorne in Richtung Kamera und werden danach neu arrangiert. Für diese extrem komplexen Vorgänge fertigte der Filmemacher ein punktgenaues Storyboard an, das die ‚mathematische‘ Grundlage für die zu bewegenden Objekte bildete.²⁵¹

²⁴⁸ Vgl. Edlinger, Thomas, Kritik zu *Laokoongruppe – Walzerkönig* auf www.sixpackfilmdata.com/filmdb_display.php?id=1848&len=de, Zugriff 13.8.2013.

²⁴⁹ Stratil, Stefan, „Ton im Animationsfilm“, auf: www.asifa.at/asifa_texte.html, Zugriff 13.8.2013.

²⁵⁰ Vgl. Renoldner, *Animationsfilm in Österreich. Teil 1 1900-1970*, S. 36.

²⁵¹ Vgl. www.gartenbaukino.at/jart/projects/gartenbaukino/main.jart?rel=de&content-id=1335945733533&reserve-mode=, Zugriff 13.8.2013.

„Der detailverliebte Reigen von Farben und Formen weckt Assoziationen zu Genres und Moden, lässt sich aber nirgendwo festmachen, erfindet sich beständig neu.“²⁵²

Für seine aufwändig animierten Musikvideos wurde er mehrfach preisgekrönt, wie etwa bei dem ‚Content Award‘ 2009, wo *Walzerkönig* als bester Kurzfilm ausgezeichnet wurde, und er gewann für beide Videos den ‚Hubert Sielecki-Preis‘.²⁵³

Animationsunterricht wird auf der Akademie der bildenden Künste ebenfalls nur in einzelnen Lehrveranstaltungen angeboten. Lehrbeauftragter ist hier Thomas Renoldner, der den StudentInnen aller beliebigen Studienrichtungen der Akademie Aspekte von Animation in drei aufeinander aufbauenden Kursen lehrt. Neben den Schwerpunkten Einführung in die verschiedenen Animationstechniken, Storyboard und Grundlagen der Postproduktion in den Kursen ‚Animation 1&2‘ liegt das Augenmerk im dritten Kurs auf der Erstellung eines eigenen Animationsfilms, wobei hier – wie auch auf der ‚Angewandten‘ – eine assoziative und experimentelle Arbeitsweise die Grundlage ist. Wie man an den Arbeiten Popovi‘ sieht, werden hauptsächlich analoge Animationstechniken in den Kursen vorgestellt und gezeigt, wie sie miteinander kombiniert werden können. Renoldner erklärt, dass die StudentInnen auch auf dieser Universität nicht zu AnimationsfilmemacherInnen ausgebildet werden, sondern vielmehr zu KünstlerInnen.²⁵⁴

3.5. Animierte Popmusikvideos – Mirjam Baker und Michael Kren

Um jedoch bei dem Genre Musikvideo zu bleiben werfen wir einen Blick auf zwei StudentInnen der Fachhochschule St. Pölten. Dort werden innerhalb der Studienrichtungen ‚Medientechnik‘ (Bachelor) und ‚Digitale Medientechnologien‘ (Master) in den Vertiefungsrichtungen ‚Audio/Video‘ und ‚Postproduktion‘ Lehrveranstaltungen angeboten, die einen Überblick über die möglichen Techniken dreidimensionaler Computeranimation geben.²⁵⁵

²⁵² www.sixpackfilm.com/de/catalogue/show/2038, Zugriff 13.8.2013.

²⁵³ Vgl. <http://tutticlean.antville.org/tags/pressestimmen/>, Zugriff 13.8.2013.

²⁵⁴ Vgl. Baker, *Animationsausbildung in Österreich*, S. 46f.

²⁵⁵ Vgl. Ebda., S. 20f.

Das Animationsduo Mirjam Baker und Michael Kren studierte dort von 2005-2010 gemeinsam ‚Medientechnik‘, wo es innerhalb der Lehrveranstaltung ‚Experimental Shortclips‘ erstmals mit digitaler Animation experimentierte. In diesem Rahmen entstand 2007 eine ‚Cutout‘-Animation, in der Figuren aus Gemälden von Pieter Breughel und Hieronymus Bosch herausgelöst und einzeln animiert wurden.²⁵⁶

„So entflieht gleich zu Beginn die Hauptfigur von Breughels *Dulle Griet* (1562) dem sie im Originalbild umgebenden Chaos auf einem Fahrrad, während Maria mit dem Jesuskind und Joseph aus Boschs *Epiphanie* (1475-80) sich von einer Figur aus *Der Gaukler*, ebenfalls von Bosch, in einer knallbunten Rikscha ziehen lassen. Weitere Figuren der Malereigeschichte reisen im VW-Bus an.“²⁵⁷

Obwohl die Gemälde in verschiedenen Bilderrahmen getrennt voneinander an einer Wand befestigt sind, scheinen den Figuren keine Grenzen gesetzt zu sein und sie bewegen sich im Takt wackelnd durch die verschiedenen Landschaften der Maler. Hier und da geschieht ein kleiner Unfall auf dem Weg und eine Figur bleibt zurück, aber am Schluss finden sich alle bei Brueghels *Turmbau zu Babel* (1563) zu einem großen Fest zusammen. Anhand dieser humorvollen Animation setzen Baker und Kren einen starken Kontrast zu den jahrhundertealten Gemälden der Kunstgeschichte und kontextualisieren die gemalten Szenerien durch die Einbindung moderner Transportmittel und das Mitwippen der Figuren zur elektronischen Popmusik komplett neu.²⁵⁸

Als passenden Soundtrack zu dem ursprünglich genannten Video *Die Spektakelmaschine* wählten Baker und Kren das Lied *Taken It All* der britischen Band ‚Zoot Woman‘ aus und stellten es auf ‚Youtube‘. Nach einiger Zeit schrieb ihnen der Schlagzeuger der Band, dass er ihr Video entdeckt hatte und es der ganzen Band sehr gut gefällt. Er bot dem Filmemacherduo an, ein weiteres Animationsvideo für eine Single ihres neuen Albums zu gestalten, welche in wenigen Wochen veröffentlicht werden sollte. Da allerdings nicht genug Zeit blieb, um ein komplett neues Video zu produzieren, einigten sich die FilmemacherInnen und die Band darauf, die bereits bestehende Animation zu *Taken It All* zu verändern und auf das neue Lied *We Won't Break* anzupassen. Somit wurde die erste Arbeit der beiden StudentInnen im Animationsbereich zu einem offiziellen

²⁵⁶ Vgl. Bruckner, „Tricky Women Today“, S. 91.

²⁵⁷ Ebda.

²⁵⁸ Vgl. Ebda.

Musikvideo, welches 2009 sogar den Preis für das beste Musikvideo auf dem International Independent Film & Video Festival in New York gewann.²⁵⁹

Diese Zufallsbegegnung sollte der Wegbereiter für eine weitere Zusammenarbeit des jungen Animationsduos und der britischen Band sein: 2009 beauftragte sie ‚Zoot Woman‘ diesmal direkt für die visuelle Umsetzung ihrer Single *Memory* und überließ ihnen komplette künstlerische Freiheit.²⁶⁰ In diesem Musikvideo hängt ein männlicher Protagonist – dem wir in der subjektiven Kameraposition folgen – einer ehemaligen Beziehung nach und kehrt ausgehend von Dia-Fotos an erinnerungsträchtige Orte zurück. Für dieses Musikvideo griffen Baker und Kren auf eine völlig andere Animationstechnik zurück: Sie filmten reale Szenen, in die sie später in der Postproduktion digitale Rotoskopie-Elemente einfügten, die in ästhetischer Hinsicht an Richard Linklaters bunte Rotoskopie-Spielfilme *Waking Life* und *A Scanner Darkly* erinnern. Baker erklärt, dass sie für den Effekt jede Einstellung zwei Mal drehten – einmal mit dem Diarahmen und ohne SchauspielerInnen und ein zweites Mal nur mit den SchauspielerInnen – beide Male in der selben Kameraeinstellung und mit der möglichst gleichen Kamerabewegung.²⁶¹

Die Filmwissenschaftlerin Franziska Bruckner sieht Ähnlichkeiten des Videos der StudentInnen zu dem Musikvideoklassiker *Take On Me* der norwegischen Band ‚a-ha‘ aus dem Jahr 1985. Inhaltlich haben sie nichts gemeinsam, denn dort entführt der Held eines Comics eine junge Frau in seine gezeichnete Welt, in der sie vor Schurken flüchten müssen und sich am Ende in die ‚Realität‘ retten können. Allerdings kann man die Ästhetik der beiden Musikvideos durchaus miteinander vergleichen, denn diese beruht auf einer Mischung aus Realfilm und animierten Rotoskopie-Elementen. In beiden Videos gibt es Momente, wo sich die gezeichneten und die realen Protagonisten berühren – die Grenze zwischen ‚Realität‘ und Animation verschwindet. Als hätten es die MacherInnen des Videos aus 1985 schon geahnt: Wie bereits zu Beginn dieser Arbeit besprochen, fällt es heutzutage bereits sehr schwer diesbezüglich eine klare Linie zu ziehen.²⁶²

²⁵⁹ Vgl. www.mikekren.at/#655/custom_plain, Zugriff 14.8.2013.

²⁶⁰ Vgl. www.fhstp.ac.at/studienangebot/master/dm/aktuelles/news/09_2/fh-studierende-beim-international-film-video-festival-in-new-york, Zugriff 14.8.2013.

²⁶¹ Vgl. Bruckner, „Tricky Women Today“, S. 92.

²⁶² Vgl. Ebda.

In einem weiteren Musikvideo – diesmal für die österreichische Band ‚I am Cereals‘ – griffen Baker und Kren 2011 die tschechische Tradition der Puppenanimation auf, in die Mirjam Baker während eines Auslandsstudienaufenthaltes am ‚Institut für Kunst und Design‘ an der Hochschule Luzern Einblicke bekam. Auch hierbei ließ sich das Duo für die visuelle Umsetzung von dem Songtext der Single *Galaxy* inspirieren, allerdings schufen sie diesmal eine kurze Geschichte, die auch ohne der Musik als eigenständiger Kurzfilm unter dem Titel *The Back Room* funktioniert. Nach Fertigstellung des Musikvideos änderten die beiden für die Kurzfilmfassung einige Szenen leicht ab, verzichteten komplett auf Musik und gestalteten ein selbstständiges Sounddesign für die Tonspur. Für die neunmonatige Arbeit wurden die beiden auf dem Tricky Women-Festival 2012 mit dem ‚Hubert Sielecki-Preis‘ für den besten österreichischen Animationsfilm ausgezeichnet.²⁶³

Das Duo hängt nach dem Bachelorstudium auf der FH St. Pölten anschließend noch den Master ‚Digitale Medientechnologien‘ an. Während Mirjam Baker nach London ging, um dort auf dem ‚Royal College of Art‘ Animation zu studieren²⁶⁴, blieb Michael Kren in Wien, wo er derzeit als ‚Freelancer‘ in den Bereichen Kurzfilm, Werbung und Animation arbeitet.²⁶⁵

3.6. Phantastische 3D-Welten – Florian Juri und Regina Reisinger

Die Fachhochschulen in Hagenberg (Oberösterreich) und in Salzburg folgen ebenfalls dem Animationstrend. In Hagenberg ist es im Bachelorstudium ‚Medientechnik und –design‘ ab dem dritten Semester möglich sich im Bereich Animation zu vertiefen und im Masterstudium ‚Digital Arts‘ weiterzuführen, wo ein Drittel der Lehrveranstaltungen animationsbezogen sind. Eigene Projekte können sich hier über viele Semester ziehen und es können in ein Projekt bis zu zwanzig StudentInnen einbezogen werden. Die Unterrichtenden versuchen die Lehrveranstaltungen möglichst nach den einzelnen Produktionsphasen einer Animation zu gestalten und geben Einblicke in nahezu alle analogen und digitalen Animationstechniken. Der Schwerpunkt liegt – vor allem im Masterstudium – bei

²⁶³ Vgl. www.sixpackfilm.com/de/catalogue/show/1955, Zugriff 14.8.2013.

²⁶⁴ Vgl. www.sixpackfilmdata.com/filmdb_persons.php?persid=4755&len=de, Zugriff 14.8.2013.

²⁶⁵ Vgl. www.mikekren.at/#655/custom_plain, Zugriff 14.8.2013.

der Herstellung von 3D-Computeranimationen. Im Gegensatz zu den Wiener Kunstuniversitäten sollen die StudentInnen hier Projekte nicht im Alleingang erstellen, sondern als Teil eines größeren Teams.²⁶⁶

Ähnlich wie auf der Fachhochschule Hagenberg liegt auch auf der Fachhochschule in Salzburg der Animationsschwerpunkt auf digitaler 3D-Animation. In dem Bachelor- und Masterstudiengang ‚MultiMediaArt‘ werden die Studierenden neben gestalterischen, technischen und wirtschaftlichen Bereichen auch in weiteren wichtigen animationsspezifischen Bereichen wie ‚Character Animation‘, ‚Acting for Animators‘ ausgebildet. Auch hier werden längere Projekte gemäß den einzelnen Produktionsphasen eines Animationsfilms durchgeführt. Diese Studiengänge der Fachhochschule Salzburg sind in Österreich in der Hinsicht einzigartig, da sie gezielt auf Berufsbilder wie ‚3D Artist‘ oder ‚Technical Director Assistant‘ ausbilden.²⁶⁷

Die Lehrinhalte der beiden Fachhochschulen spiegeln sich in bestimmten Animationsproduktionen der letzten Jahre deutlich wieder. Viele davon wurden auf heimischen Filmfestivals präsentiert und mit diversen Preisen ausgezeichnet.²⁶⁸

Florian Juri

2010 wurde zum Beispiel der digitale 3D-Kurzfilm *Zerebrale Dichotomie* beim Vienna Independent Shorts mit dem Publikumspreis und beim Wiener ‚Content Award‘ mit dem Award für den besten ‚Character‘ ausgezeichnet. Die beiden Protagonisten dieses zweiminütigen Filmes sind drachenähnliche Wesen, die sich ‚angekettet‘ in einer dunklen organischen Höhle – das Nervenzentrum eines menschlichen Gehirns, wie sich am Schluss herausstellt – um die einfache Frage ‚Ja oder Nein?‘ streiten. Zu Beginn des Filmes werden sie aufgrund eines hellen Lichtimpulses aus ihrem friedlichen Schlaf gerissen. Sofort fliegen sie kampflustig aufeinander zu, doch werden sie, bevor sie sich erreichen können, von einigen Strängen, die mit ihren Körpern verbunden sind, gestoppt. Das linke Wesen – eine Mischung aus diversen Reptilien – beginnt genüsslich zu schmatzen und sagt zu

²⁶⁶ Vgl. Baker, *Animationsausbildung in Österreich*, S. 17f + 49f.

²⁶⁷ Vgl. Ebda., S. 50f.

²⁶⁸ Vgl. Ebda., S. 18f.

dem anderen flugsaurierähnlichen Wesen „Ja!“²⁶⁹. Energisch entgegnet ihm das andere das Gegenteil und so geht es einige Zeit hin und her, bis sie sich andere Dinge an den Kopf werfen. Währenddessen wird von dem Geschehen weggezoomt – man erkennt Nervensynapsen und andere Teile eines Gehirns – hinaus aus einem menschlichen Auge. Ein junger Mann steht unentschlossen vor einem Würstelstand und wird von dem Verkäufer gereizt angeschrien, ob er nun ein ‚Gurkerl‘ in seinen Hotdog möchte oder nicht.

Der komplexe Titel des Films bezieht sich auf die Zweigeteiltheit des Gehirns in eine logische und eine emotionale Hälfte.²⁷⁰ Dadurch, dass der aufwändig und spannend gestaltete Konflikt einer völlig banalen Alltagshandlung zugrunde liegt, trifft die überraschende Pointe gezielt ins Schwarze. In diesen wenigen Minuten finden sich sogar einige Wien-Bezüge: Die beiden Wesen streiten sich im Wiener Dialekt („Bist deppert?“²⁷¹ und „Du bist blad!“²⁷²) und der Würstelstand und der Verkäufer sind ebenfalls deutlich ‚Wienerisch‘. Die Zwiespältigkeit der beiden Figuren im Gehirn wird durch ihr unterschiedliches Design zusätzlich unterstützt. Optisch könnten sie einem typischen ‚Fantasy‘-Konsolenspiel entsprungen sein. Florian Juri, der für die Idee, die Regie und einen Teil der Animation verantwortlich zeichnet, hat den Kurzfilm in einem Team mit vier StudienkollegInnen realisiert.²⁷³

Regina Reisinger

StudentInnen des Masters ‚MultiMediaArt‘ auf der FH Salzburg präsentierten 2011 einen siebenminütigen 3D-Film, der den Kurzfilmen von ‚Pixar‘ und Co Konkurrenz machen könnte: *Blood, Sweat & Gingerbread* ist der Titel dieser Masterarbeit, die unter der Regie von Regina Reisinger von fünfzehn StudentInnen der Fachhochschule in einjähriger Arbeit produziert wurde.²⁷⁴ Darin geht es um einen kleinen Jungen, der zu Halloween in einem misslungenen Kostüm erfolglos von Haus zu Haus geht und plötzlich auf streitlustige Kinder der Nachbarschaft trifft, die

²⁶⁹ *Zerebrale Dichotomie*, Regie: Florian Juri, Österreich 2009, <http://vimeo.com/7983860>, 00‘56“, Zugriff 16.8.2013.

²⁷⁰ Vgl. www.youtube.com/watch?v=1ojdAPdT8ZA, Zugriff 16.8.2013.

²⁷¹ *Zerebrale Dichotomie*, 01‘26“-01‘30“.

²⁷² Ebda.

²⁷³ Vgl. Scheibelberger, Jutta (Hg.) „Character-Gewinner *Zerebrale Dichotomie*“, *Content Award 2010*, S. 31.

²⁷⁴ Vgl. <http://bloodsweatgingerbread.com/about.php>, Zugriff 16.8.2013.

ihn verspotten. Eines der Kinder wirft ihm hämisch ein Bonbon vor die Füße und bricht anschließend wieder mit den anderen Kindern auf. Der enttäuschte Junge kann jedoch der Versuchung nicht widerstehen und hebt das Bonbon vom Boden auf. Noch bevor er es in den Mund stecken kann beginnt es zu leuchten und fliegt auf die Straße, wo es sich schlagartig in einen Kostümladen verwandelt. Neugierig betritt der Junge das Geschäft und findet dort unzählige liebevoll gestaltete Kostüme. Nachdem er diverse Superheldenkostüme probiert hat, findet er eine Verkleidung, die ihn staunen lässt und an die Kleidung eines frühen Konditors erinnert.

Als er hineingeschlüpft ist, verlässt er freudig den Kostümladen, der sich plötzlich hinter seinem Rücken wieder in Luft auflöst. Erneut trifft der Junge auf die drei Rabauken, die, als sie ihn entdecken, in schallendes Gelächter ausbrechen. Der Versuch des Jungen die drei zu ignorieren und wegzugehen scheitert, denn sie stellen sich ihm in den Weg und bedrohen ihn. Eines der Kinder wirft eine Tomate nach ihm, doch als sich der Junge davor schützen will, verwandelt der Stock, der zu seinem Kostüm gehört, die Tomate in viele kleine Bonbons, die sanft zu Boden fallen. Erstaunt über die Macht des Stocks zielt der Junge damit auf umstehende Objekte, die sich ebenfalls in Süßigkeiten verwandeln. Danach fällt sein Blick wieder auf die drei Rabauken, denen vor Angst bereits die Knie schlottern. Doch der Junge hat kein Mitleid und verwandelt auch sie. In der letzten Einstellung sehen wir ihn im Morgengrauen auf einem Berg Süßigkeiten sitzen. Vor ihm liegen Lebkuchenfiguren, die den drei Rabauken sehr ähnlich sehen. Er sucht sich die Figur des Mädchens aus, das ihn zuvor mit der Tomate beschießen wollte, und beißt genüsslich davon ab.

Sowohl inhaltlich als auch optisch erinnert *Blood, Sweat & Gingerbread* an Henry Selicks *Coraline* und an den amerikanischen 3D-Spielfilm *ParaNorman*, der jedoch erstaunlicherweise erst ein Jahr danach herauskam. Jedoch spielen auch diese beiden Filme in einem düsteren Setting, das an Halloweenstimmung erinnert und die Hauptfiguren kommen ebenfalls mit übernatürlichen Mächten in Kontakt. Beide beinhalten, wie auch der Kurzfilm der StudentInnen, einen bitterbösen Humor, der nicht nur für Kinder geeignet ist. Obwohl *Coraline* und *ParaNorman* analoge 3D-Animationen hergestellt mit Puppen sind, sind sich die Figuren der beiden

Spielfilme und des Kurzfilms in ihrem Design recht ähnlich. Sie sind karikiert dargestellt mit entweder in die Breite oder in die Länge gezogenen Körperformen und recht kleinen Nasen und schmalen Mündern. In allen drei Filmen wurde offenbar sehr viel Wert auf die Lichtstimmung gesetzt, die ideal an die Inhalte angepasst ist.

Auf ihrer Portfolio-Website erklärt Regina Reisinger: „Our goal was to push our skills and achieve professional quality of both imagery and sound, while at the same time telling with a fun, fantastic story with interesting characters.“²⁷⁵

Dadurch, dass das Team großen Wert auf die Geschichte und das ‚Character Design‘ legte, schließt es – abgesehen von dem Österreichbezug – inhaltlich und ästhetisch an die Arbeiten von ‚Neuer österreichischer Trickfilm‘ an. Auch technisch sind *Blood, Sweat & Gingerbread*, *366 Tage* und *Der Besuch* sehr ähnlich produziert worden: Das Salzburger-Team wurde ebenfalls in einzelne ‚Departments‘ unterteilt und animierte hauptsächlich mit der 3D-Software ‚Maya‘.²⁷⁶

3.7. Zurück zu den Wurzeln – Mathias Poledna

Der 1965 in Wien geborene und mittlerweile in Los Angeles lebende Mathias Poledna studierte 1988-1991 an der ‚Angewandten‘ und ist seither als bildender Künstler in Europa und den USA erfolgreich tätig.²⁷⁷ Aktuell tanzt er in seiner aktuellen Rolle als Filmemacher wortwörtlich ‚aus der Reihe‘: 2013 schuf er für den österreichischen Pavillon der 55. Biennale in Venedig den dreiminütigen Trickfilm *Imitation of Life*, der die BesucherInnen auf eine Zeitreise in die 1930er Jahre mitnimmt.

Darin geht es um einen in Matrosenkostüm steckenden Esel, der auf einem am Wasser schwimmenden Baumstamm aufwacht und sich in einer liebevollen Disney-artigen Traumwelt wiederfindet. Ein kleines Vögelchen hat ihn mit der Frage, wo er denn so plötzlich herkomme, aufgeweckt. Daraufhin blickt er sich fragend um und beginnt zu singen. Schnell findet er sich mit der Situation ab und

²⁷⁵ <http://regina-reisinger.multimediaart.at/projects/blood-sweat-gingerbread/>, Zugriff 16.8.2013.

²⁷⁶ Vgl. <http://regina-reisinger.multimediaart.at/projects/blood-sweat-gingerbread/>, Zugriff 16.8.2013.

²⁷⁷ Vgl. www.artnet.de/K%C3%BCnstler/mathias-poledna/biografie-links, Zugriff 17.8.2013.

tänzelt fröhlich durch den Wald am Ufer eines Flusses, in dem er während seiner ‚Performance‘ auf viele andere Waldbewohner trifft, die neugierig herbeikommen und teilweise heiter im Chor mitsingen. Nach einer kurzen Steppeinlage mit passendem Stock wendet er sich ab und spaziert langsam den Waldweg entlang, dreht sich am Schluss jedoch noch ein letztes Mal um und singt die letzte Textzeile zufrieden und gleichzeitig geheimnisvoll ‚in die Kamera‘.

Poledna beschäftigte zirka ein Jahr lang mehr als 120 Menschen – darunter ehemalige ZeichnerInnen der Disney Studios – die über 5.000 einzelne Folien per Hand mit Tusche bemalten und anschließend die Hintergründe in Aquarelltechnik kolorierten. Diese von Trickfilmstudios der 1930er Jahre angewandte Technik spiegelt sich unweigerlich in der Ästhetik des Kurzfilms wieder und lässt vermutlich sogar Trickfilm Laien schnell ahnen, dass es sich bei diesen Bildern nicht um digital erstellte Animation handeln kann.²⁷⁸

Der Künstler und Filmemacher spielt hier nämlich mit Altbekanntem: Alles in diesem Kurzfilm erinnert vom ersten Bild an klassische Szenerien der frühen abendfüllenden Disneyfilme. Die anthropomorphisierten Figuren könnten direkt daraus entsprungen sein, denn sie sehen nicht nur aus wie Waldbewohner von Schneewittchen und Co – sie benehmen sich auch genauso. Der Esel tritt nicht in einen direkten Dialog mit dem kleinen Vogel, sondern stimmt sofort ein Lied an, woraufhin die Tiere um ihn herum seinen Auftritt durch eine entzückende Choreographie unterstützen. Das schwungvolle Musikstück, das der Esel durchgehend bis zum Schluss des Films ‚performt‘, ist ein von einem Hollywoodorchester neu arrangiertes und aufgenommenes Cover des Liedes *I've Got a Feelin' You're Foolin'* von Arthur Freed und Herb Nacio Brown, das in den 1930er Jahren populär war.²⁷⁹

Neben den vielfältigen Interpretationsmöglichkeiten, die Polednas verspielter Beitrag offen lässt, schafft er damit vor allem eines: Der Kontext, in dem *Imitation of Life* präsentiert wird, macht den ZuschauerInnen wieder bewusst, dass Animationsfilm ein sich ständig veränderndes Medium ist und im Gegensatz zu

²⁷⁸ Vgl. www.textezukunft.com/index.php?page=mathias-poledna-imitation-of-life-2013, Zugriff 17.8.2013.

²⁷⁹ Vgl. www.labiennalevenezia.at/en/exhibition, Zugriff 17.8.2013.

den meisten anderen Kunstformen eine große Zahl an einzelnen KünstlerInnen vereinen kann.²⁸⁰ Auch wenn der liebevoll und aufwändig gestaltete Kurzfilm einige KritikerInnen und BesucherInnen irritiert oder gar verärgert hat, sind doch viele der Meinung, dass Polednas Beitrag zu der 55. Biennale auf eine erfrischende und mutige Art und Weise den „schweren pathetischen Gesten“²⁸¹, die traditionell auf der großen Kunstaussstellung im Vordergrund stehen, entgegenwirkt.²⁸²

In dem Kontext dieser Diplomarbeit ist der Film ein Hoffnungsschimmer für die weitere Entwicklung des Animationsfilmschaffens in Österreich, der dessen Stellenwert weiter erhöht.

²⁸⁰ Vgl. www.labiennalevenezia.at/en/exhibition, Zugriff 17.8.2013.

²⁸¹ http://diepresse.com/home/kultur/kunst/1412896/Biennale_Der-melancholische-Esel-in-uns, Zugriff 18.8.2013.

²⁸² Vgl. www.wienerzeitung.at/nachrichten/kultur/kunst/?em_cnt=549797&em_cnt_page=2, Zugriff 18.8.2013.

4. Fazit und Ausblick

Die österreichische Trickfilmszene wächst und ist gleichzeitig im Wandel. Es ist noch nicht sehr lange her, dass das ‚Studio für experimentellen Animationsfilm‘ auf der Wiener ‚Angewandten‘ fast die einzige Produktionsstätte für nicht-kommerzielle heimische Trickfilme war und sich davon ausgehend eine Tradition der Avantgarde entwickelte. Mit dem ständig wachsenden Angebot an Animationskursen, stieg in den letzten Jahren auch die Anzahl der FilmemacherInnen, die sich mit ihren Arbeiten in Bezug auf Inhalt, Ästhetik oder Animationstechnik nun in neue Richtungen bewegen.

Dabei hat sich herausgestellt, dass die unterschiedlichen Animationskurse und Ausbildungsmöglichkeiten auf den verschiedenen Universitäten und Fachhochschulen wegweisend für die aktuellen Tendenzen sind, die sich derzeit in der heimischen Animationsszene abzeichnen. In den Kursen auf den künstlerischen Universitäten werden vorwiegend analoge Animationstechniken im Einzelunterricht erarbeitet, und der Trend ist dahin gehend, dass die StudentInnen und AbsolventInnen der analogen und experimentellen Arbeitsweise treu bleiben und ihre Filme im Alleingang herstellen. Die StudentInnen der vorgestellten Fachhochschulen hingegen arbeiten im Unterricht in größeren Teams und legen ihren Schwerpunkt meist auf (narrative) digitale 3D-Animation.

In Bezug auf den Inhalt entstehen in Österreich derzeit immer mehr narrative Trickfilme, die mit aufwändig entwickelten Figuren kurze berührende und humorvolle Geschichten erzählen – oft sogar mit Österreichbezug. Die Tradition der musikbezogenen Animation wird nach wie vor aufrechterhalten, doch unterscheiden sich diese Filme oftmals in der Machart von ihren historischen Vorgängern. Neben rein künstlerischen Arbeiten entstehen immer mehr Animationen, die zu Werbezwecken oder für Auftraggeber wie MusikerInnen oder Fernsehsender entstehen. Das liegt daran, dass das staatliche Fördersystem für Animationsfilm noch nicht sehr ausgereift ist und viele der Trickfilmschaffenden von ihrer Tätigkeit leben wollen und müssen.

Die (zumeist) jungen Trickfilmschaffenden bekommen durch die neu aufkommenden und ständig wachsenden Filmfestivals in aller Welt die Möglichkeit, ihre Arbeiten einem größeren Publikum zu präsentieren. Während auf manchen Festivals die Trickfilme im regulären Programm eingegliedert sind, spezialisieren sich andere, wie etwa das Vienna Independent Shorts, in eigenen Programmschienen auf den Animationsfilm.

Trotz meiner Bemühungen, in dieser Diplomarbeit einen großen Teil des heimischen Animationsfilmschaffens in seiner Vielseitigkeit vorzustellen und zu untersuchen, muss ich doch betonen, dass ich leider nicht auf alle aktuellen bemerkenswerten und aufwändig erstellten Arbeiten im Animationsbereich oder auf weitere Animationskurse auf österreichischen Universitäten oder Fachhochschulen näher eingehen konnte, und diese Diplomarbeit lediglich einen groben Überblick geben kann.

Jedes Jahr entsteht eine Vielzahl österreichischer Animationsfilme und deshalb bleibt in dieser Hinsicht noch vieles zu entdecken und zu erforschen. Zu hoffen bleibt, dass der Animationsfilm in Österreich in Zukunft einen noch höheren Stellenwert bekommt, sodass das Ausbildungsangebot und das Fördersystem weiterentwickelt werden können und in nicht allzu ferner Zukunft – neben vielen weiteren künstlerischen Animationen – vielleicht der erste österreichische abendfüllende Trickfilm entstehen kann.

Quellenverzeichnis

1) Bibliographie

Monographien

Beauchamp, Robin: *Designing sound for animation*. Amsterdam/Boston: Elsevier/Focal Press 2005.

Bendazzi, Giannalberto, *Cartoons. One Hundred Years of Cinema Animation*, Bloomington, Ind.: Univ.-Press 1994.

Bruckner, Franziska, *Malerei in Bewegung. Studio für experimentellen Animationsfilm an der Universität für Angewandte Kunst Wien*, Wien: Springer 2011.

Furniss, Maureen, *Art in Motion. Animation Aesthetics*, London [u.a.]: J. Libbey & Co 1998.

Furniss, Maureen, *The Animation Bible. A Guide to Everything from Flipbooks to Flash*, London: Laurence King Publishing 2008.

Gasser, Christian, *Animation.ch. Vielfalt und Visionen im Schweizer Animationsfilm*, Sulgen: Benteli 2011.

Kolman, Vladimír, *Vom Millionär, der die Sonne stahl. Geschichte des tschechoslowakischen Animationsfilms*, Frankfurt am Main: Deutsches Filmmuseum 1981.

Maltin, Leonard, *Der klassische amerikanische Zeichentrickfilm*, München: Heyne 1982.

Pfeffer, Melina, *Anthropomorphisierung im Animationsfilm*, München: Herbert Utz Verlag 2012.

Renoldner, Thomas, *Animationsfilm in Österreich. Teil 1 1900-1970*, Wien: ASIFA 2004.

Scheugl, Hans (Hg.)/ Ernst Schmidt jr. (Hg.), *Eine Subgeschichte des Films. Lexikon des Avantgarde-, Experimental- und Undergroundfilms*, Band 1, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1974.

Schoemann, Annika, *Der deutsche Animationsfilm: Von den Anfängen bis zur Gegenwart 1909-2001*, St. Augustin: Gardez! Verlag 2003.

Schwebel, Florian, *Von Fritz the Cat zu Waltz with Bashir. Der Animationsfilm für Erwachsene und seine Verwandten*, Marburg: Schüren 2010.

Wells, Paul, *Animation. Genre and Authorship*, London [u.a.]: Wallflower 2002.

Wells, Paul, *Understanding Animation*, London [u.a.]: Routledge 1998.

Hochschulschriften

Baker, Mirjam, *Animationsausbildung in Österreich. Eine Analyse der aktuellen Situation*, Diplomarbeit, St. Pölten: FH-Stg. Telekommunikation und Medien, 2010.

Sammelbände

Dewald, Christian/ Groschup, Sabine/ Mattuschka, Mara/ Renoldner, Thomas (Hg.), *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich – 1832 bis heute*, Wien: verlag film archiv austria 2010.

Friedrich, Andreas (Hg.), *Filmgenres – Animationsfilm*, Stuttgart: Reclam 2007.

Wagner, Birgitt (Hg.), *Tricky women. AnimationsfilmKunst von Frauen*, Marburg: Schüren 2011.

Aufsätze

Basgier, Thomas, „Internationale Kurzfilme der 1920er und 1930er Jahre“, in: *Filmgenres – Animationsfilm*, Hg. Andreas Friedrich, Stuttgart: Reclam 2007.

Baumer, Ruth, „Optische Erfindungen von der Lochkamera zum Wanderkino“, in: *Augen Blick mal. Optische Erfindungen von der Lochkamera zum Wanderkino. Mit Beiträgen zur Kinogeschichte in Schaben*, Schriftenreihe der Museen des Bezirks Schwaben, Bd. 11, Gessertshausen: Schwäbisches Volkskundemuseum, 1995, S. 14.

Bruckner, Franziska, „Tricky Women Today. Momentaufnahmen einer neuen Generation österreichischer Animationsfilmemacherinnen“, in: *Tricky women. AnimationsfilmKunst von Frauen*, Hg. Birgitt Wagner, Marburg: Schüren 2011, S. 87-100.

Höller, Christian, „Song, Improvisation, Sampling. Formen musikbezogener Bildanimation“, in: *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich – 1832 bis heute*, Hg. Thomas Renoldner, Wien: verlag film archiv austria 2010, S. 263-278.

Mattuschka, Mara, „To veil or to reveal my face. Zustandsbeschreibung, Befindlichkeitsbefund und Selbstreflexion im österreichischen Animationsfilm“, in: *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich – 1832 bis heute*, Hg. Thomas Renoldner, Wien: verlag film archiv austria 2010, S. 253-260.

Platthaus, Andreas, „Pioniere des Animationsfilms“, in: *Filmgenres – Animationsfilm*, Hg. Andreas Friedrich, Stuttgart: Reclam 2007.

Renoldner, Thomas, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“, in: *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich – 1832 bis heute*, Hg. Thomas Renoldner, Wien: verlag film archiv austria 2010, S. 41-152.

Renoldner, Thomas, „Was ist Animation?“, in: *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich – 1832 bis heute*, Hg. Thomas Renoldner, Wien: verlag film archiv austria 2010, S. 11-38.

Richter, Annegret, „Zeichnung der Wirklichkeit. Animation als dokumentarisches Mittel“, in: *Tricky women. AnimationsfilmKunst von Frauen*, Wagner, Birgitt (Hg), Marburg: Schüren 2011, S. 125-133.

Zakravsky, Katherina, „Einige Bemerkungen zu Animationsfilm und Performance in Österreich“, in: *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich – 1832 bis heute*, Hg. Thomas Renoldner, Wien: verlag film archiv austria 2010, S. 281-296.

Zeitungs- und Zeitschriftenartikel

Deshpande, Poorvi, *"The assassination of Engelbert Dollfuss"*, *Animation Reporter*, Dezember 2011, S. 22-25.

Gloger, Josef, „Der 'österreichische Walt Disney'. Begegnung mit Franz Bresnikar, einem österreichischen Filmproduzenten der ersten Nachkriegsstunde“, *Filmkunst. Zeitschrift für Filmkultur und Filmwissenschaft*, 45/139, 1993, S. 18-25.

Hughes, Kerrie, „Food for thought“, *3D World*, Oktober 2011, S. 24f.

Osswald, Dieter, "Cannes in Rot-Weiß-Rot", *Kleine Zeitung*, 14. Mai 2011, S. 80.

Scheibelberger, Jutta (Hg.) „Character-Gewinner *Zerebrale Dichotomie*“, *Content Award 2010*, S. 31.

Scheibelberger, Jutta (Hg.) „Gewinner des Character Awards *366 Tage*“, *Content Award; Nominees & Winners 2011*, S. 48f.

Scheibelberger, Jutta (Hg.) „Gewinner des Infoscreen Sonderpreises *Der Besuch*“, *Content Award; Nominees & Winners 2011*, S. 62f.

Scheibelberger, Jutta (Hg.) „Shorts“, *Content Award; Nominees & Winners 2011*, S. 27.

Singer, Christoph, *"Den animierten Trickfilm gekonnt in Szene gesetzt"*, *Forschen & Entdecken*, Mai 2012, S. 78.

Ungerböck, Andreas (Hg.), „Beziehungsporträts“, *Diagonale Zeitung*, März 2012, S. 14f.

Sekundärszitate

Eng, Peter, „Der Trickfilm“, in: *Die Filmwelt*, Nr. 35, 1920, S. 5-8, (zit. Renoldner, Thomas, „Was ist Animation?“, in: *Die Kunst des Einzelbilds. Animation in Österreich – 1832 bis heute*, Hg. Thomas Renoldner, Wien: verlag film archiv austria 2010, S. 11-38).

Internetquellen

Onlineartikel

Breznican, Anthony, „'Paperman': The future of hand-drawn animation is Disney's new retro short“, *Entertainment Weekly*, 28.6.2012,
URL: <http://insidemovies.ew.com/2012/06/28/first-look-paperman>, Zugriff 24.5.2013.

Bräunlein, Jürgen, „Wie etwas so Schönes so erschreckend sein kann“, *Deutschlandradio Kultur, Radiofeuilleton Kalenderblatt*, 21.12.2012,
URL: www.dradio.de/dkultur/sendungen/kalenderblatt/1945815/, Zugriff 16.5.2013.

Content Award Redaktion, „Content Award Vienna 2009, - Endbericht“,
URL: www.contentaward.at/presse/, Zugriff 13.8.2013.

Dougherty-Johnson, Bran, „Clemens Koglers Phonovideo“, *Motionographer*, 26.4. 2012,
URL: <http://motionographer.com/2010/04/26/clemens-koglers-phonovideo/#more-28907>, Zugriff 7.8.2013.

Huber, Christoph, „Martin Arnold. Animierter Animalismus“, *DiePresse.com*, 15.9.2011,
URL: www.diepresse.com/home/kultur/kunst/693545/Martin-Arnold_Animierter-Animalismus,
Zugriff 1.5.2013.

Karasek, Hellmuth, „Lokomotive der Gefühle“, *Der Spiegel* 52/1994, Dezember 1994,
URL: www.spiegel.de/spiegel/print/d-13687466.html, Zugriff 15.4.2013.

Kargl Constanze/Regina Schlagnitweit (Redaktion), „Pressemappe Diagonale 2001“, März 2001,
URL: <http://2001.diagonale.at/presse/uploadf/prmappe.rtf>, Zugriff 24.4.2013.

Lange, Joachim, „Wo der Esel im Wald steppt“, *Wiener Zeitung Online*, 30.5.2013,
URL: www.wienerzeitung.at/nachrichten/kultur/kunst/?em_cnt=549797&em_cnt_page=2, Zugriff 18.8.2013.

Lee, Conny, „Der Content Award 2011“, *fm4.orf.at*, 25.11.2011,
URL: <http://fm4.orf.at/stories/1690886/>, Zugriff 20.6.2013.

Osiecki, Matthias „Clemens Kogler, Experimentalfilmer. Förderpreisträger des Ö1 Talentstipendiums“, *oe1.orf.at*, 8.9.2007,
URL: <http://oe1.orf.at/artikel/211053>, Zugriff 7.8.2012.

Renoldner, Thomas, „Animation in Österreich – 1832 bis heute“,
URL: www.asifa.at/asifa_texte.html, Zugriff: 22.4.2013.

Science.orf.at-Onlineredaktion, „Kino in der Steinzeithöhle“, *science.orf.at*, 23.11.2012,
URL: <http://science.orf.at/stories/1708379/>, Zugriff 10.5.2013.

Schorsch, Andrea, „Warum fehlt Comic-Figuren ein Finger?“,
URL: www.n-tv.de/wissen/frageantwort/Warum-fehlt-Comic-Figuren-ein-Finger-article3420601.html,
Zugriff 30.7.2013.

Smit, Ruan, „Top 3D Animation Software that Professionals Should Look At“, *PixelSmithStudios.com*, 24.8.2012,
URL: www.pixelsmithstudios.com/top-3d-animation-software-that-professionals-should-look-at/,
Zugriff 10.5.2013.

Spiegler, Almuth, „Biennale. Der melancholische Esel in uns“, *Die Presse Online*, 30.5.2013,
URL: http://diepresse.com/home/kultur/kunst/1412896/Biennale_Der-melancholische-Esel-in-uns,
Zugriff 18.8.2013.

Standard Onlineredaktion, „Musik fürs Auge“, Artikel u.a. über Clemens Kogler, 19.3.2007,
URL: <http://derstandard.at/2806605/Musik-fuers-Auge>, Zugriff 7.8.2013.

Van der Straeten, Andrea, „*Liebeskampf* von Adele Raczkövi. Lobende Erwähnung der Festivaljury 2006“, im Rahmen des ‚Wolke 7 Sidewalk Cinema 2006‘,
URL:
www.wolke7.at/diashow/aktuell_189_day_1_sub_12/Text%20Liebeskampf_Wurscht_A%20v%20d%20Str.pdf, Zugriff 12.8.2013.

Interviews, Vorträge, etc.

Forschen & Entdecken-Online im Interview mit ‚Neuer Österreichischer Trickfilm‘,
URL: <http://forschen-entdecken.at/7214.98.html>, Zugriff 1.8.2013.

Gastvortrag von Clemens Kogler an der Universität Wien im Rahmen der TFM-Lehrveranstaltung
„Filmanalyse: Techniken des Animationsfilms“ unter der Leitung von MMag. Franziska Bruckner am
29.11.2012:

URL: http://tfm.univie.ac.at/veranstaltungen/news-details/article/kogler/?tx_ttnews%5BbackPid%5D=137250&cHash=6fe1a6f5f2ff06cf84f784b899c54c56, Zugriff 7.8.2013.

„Interview with Clemens Kogler, Animateka 2011“, veröffentlicht am 15.12.2011:
URL: www.youtube.com/watch?v=U8D6T61g4cl, Zugriff 7.8.2013.

„Interview with Edith Stauber, Animateka 2012“, veröffentlicht am 8.12.2012:
URL: www.youtube.com/watch?v=eqWAmetOx3g, Zugriff 6.8.2013.

Martin Lorenz im Gespräch mit ‚Neuer Österreichischer Trickfilm‘ im Blog ‚All Visit‘, 17.8.2011:
URL: www.martinlorenz.at/blog/?t=visit#neuer-osterreichischer-trickfilm, Zugriff 1.8.2013.

Ö1 ‚Digital.Leben‘, Beitrag über die ‚Young Creativity Awards‘ bei den Netdays Austria; Eva Schmidhuber im Gespräch mit Florian Juri, 3.5.2010:
URL: www.youtube.com/watch?v=1ojdAPdT8ZA, Zugriff 16.8.2013.

Ö1 Kulturjournal, Beitrag über die Trickfilmpremiere; Wolfgang Popp im Gespräch mit Conrad Tambour und Benjamin Swiczinsky, 14.6.2011:
URL: www.neuer-trickfilm.at/presse/artikel/OE1_Kulturjournal/OE1_Kulturjournal.htm?iframe=true&width=555&height=80, Zugriff 25.7.2013.

Radio Orange 94.0, Frank Hagen im Gespräch mit Johannes Schiehl, 28. März 2012:
URL: www.neuer-trickfilm.at/presse/artikel/Orange94/Orange94.htm?iframe=true&width=555&height=80, Zugriff 16.7.2013.

Renoldner, Thomas, „Strömungen des österreichischen Animationsfilmes 1832–1970“, Vortrag an der Universität für angewandte Kunst am 2.12.2011,
URL: passagen.univie.ac.at/video/stroemungen-des-oesterreichischen-animationsfilmes-1832-1970, Zugriff 2.5.2013.

Stratil, Stefan, „Ton im Animationsfilm“, Vortrag anlässlich der Veranstaltung "der kader-trick" - Fotografie und Animation und des gleichnamigen Filmprogramms; eine Kooperation von Fluss und Asifa Austria, 8.8.2009:
URL: www.asifa.at/asifa_texte.html, Zugriff 13.8.2013.

SWR Nachtkultur, Beitrag über das Trickfilmfestival Stuttgart; Interview mit Johannes Schiehl, 10. Mai 2012:
URL: www.neuer-trickfilm.at/presse/artikel/SWRkulturnacht/SWRkulturnacht.htm?iframe=true&width=545&height=370, Zugriff 16.7.2013.

„Trickfilm-Künstlerin Adele Raczkövi“ im Porträt bei *Forschen & Entdecken (wien.at)*, veröffentlicht am 25.3.2011:
URL: www.youtube.com/watch?v=5ZOjG8yYxkU, Zugriff 12.8.2013.

Datenbanken, Informations-Websites über Filme und KünstlerInnen, etc.

URL: http://2011.elevate.at/art/artist/adnan_popovic/, Zugriff 13.8.2013.

URL: <http://bloodsweatgingerbread.com/about.php>, Zugriff 16.8.2013.

URL: <http://de.pons.eu/dict/search/results/?q=animare&l=de&in=&lf=de>, Zugriff 10.5.2013.

URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Antiqua-Fraktur-Streit#Nationalsozialismus_.281933.E2.80.931945.29, Zugriff 17.6.2013.

URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Dave_Fleischer, Zugriff 1.5.2013.

URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Disk_Jockey, Zugriff 7.8.2013.

URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Filmakademie_Baden-W%C3%BCrttemberg#Animationsinstitut, Zugriff 4.7.2013.

URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Filmgeschichte>, Zugriff 17.8.2013.

URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Jan_%C5%A0vankmajer, Zugriff 17.8.2013.

URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Norman_McLaren, Zugriff 17.8.2013.

URL: <http://dict.leo.org/#/search=pixilated&searchLoc=0&resultOrder=basic&multiwordShowSingle=on>, Zugriff 16.5.2013.

URL: <http://dok.at/person/edith-stauber/>, Zugriff 5.8.2013.

URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Martin_Arnold, Zugriff 17.8.2013.

URL: <http://filme.diagonale.at/fetcharticle.php?puzzle&page=13139&fid=-410>, Zugriff 24.6.2013.

URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2065>, Zugriff 20.6.2013.

URL: <http://regina-reisinger.multimediaart.at/projects/blood-sweat-gingerbread/>, Zugriff 16.8.2013.

URL: <http://tutticlean.antville.org/tags/pressestimmen/>, Zugriff 13.8.2013.

URL: <https://vimeo.com/11078489>

URL: www.adeleworks.com/index.php/biografie-adele-rackkoevi/, Zugriff 12.8.2013.

URL: www.animationsinstitut.de/projekte/neuer-oesterreichischer-trickfilm.html, Zugriff 20.6.2013.

URL: www.animationsinstitut.de/studium/struktur-und-inhalte/animation.html, Zugriff 25.7.2013.

URL: www.artnet.de/K%C3%BCnstler/mathias-poledna/biografie-links, Zugriff 17.8.2013.

URL: www.fff-bayern.de/index.php?id=43&L=0, Zugriff 22.7.2013.

URL: www.fhstp.ac.at/studienangebot/master/dm/aktuelles/news/09_2/fh-studierende-beim-international-film-video-festival-in-new-york, Zugriff 14.8.2013.

URL: www.gartenbaukino.at/jart/projects/gartenbaukino/main.jart?rel=de&content-id=1335945733533&reserve-mode=, Zugriff 13.8.2013.

URL: www.mikekren.at/#655/custom_plain, Zugriff 14.8.2013.

URL: www.imdb.com/name/nm0000370/, Zugriff 17.4.2013.

URL: www.imdb.com/title/tt1185616/, Zugriff 6.8.2013.

URL: www.kurzundschoen.khm.de/jurys/kurzfilm/, Zugriff 24.6.2013.

URL: www.labiennalevenezia.at/en/exhibition, Zugriff 17.8.2013.

URL: www.nanaswi.com/, Zugriff 30.4.2013.

URL: www.neuer-trickfilm.at, Zugriffe Juni/Juli 2013.

URL: www.neuer-trickfilm.at/presse/, Zugriffe Juni/Juli 2013.

URL: www.petrahartl.at/hundundkunst/2013/05/05/adele-rackk%C3%B6vi-looking-love, Zugriff 12.8.2013.

URL: www.sixpackfilm.com/de/catalogue/show/, Zugriffe August 2013.

URL: www.sixpackfilmdata.com/filmdb_display.php, Zugriffe August 2013.

URL: www.sixpackfilmdata.com/filmdb_persons.php, Zugriffe August 2013.

URL: www.textezukunft.com/index.php?page=mathias-poledna-imitation-of-life-2013, Zugriff 17.8.2013.

URL: www.tscherkassky.at/inhalt/films/dieFilme.html, Zugriff 2.5.2013.

URL: www.viennale.at/de/film/self-control, Zugriff 1.5.2013.

URL: www.viennashorts.com/news/artikel/nr/83, Zugriff 7.8.2013.

Filmstills (siehe S. 105-107)

S. 105: *366 Tage, Der Besuch & Heldenkanzler* von ‚Neuer Österreichischer Trickfilm‘: www.neuer-trickfilm.at/presse/, ‚Presskit‘, © 2011 Filmakademie Baden-Württemberg/ Neuer Österreichischer Trickfilm. Zugriff 5.9.2013; S. 106: Bilder 1-4 & 7-8: www.sixpackfilmdata.com, Zugriff 5.9.2013, Bilder 5-6: © Adele Rackkövi; S. 107: Bilder 1-2: <http://mirjambaker.jimdo.com/projects-exhibitions/>, Zugriff 5.9.2013, Bilder 3-4: zur Verfügung gestellt von Florian Juri (per Email), Bilder 5-6: <http://regina-reisinger.multimediaart.at/projects/blood-sweat-gingerbread/>, Bilder 7-8: www.textezukunft.com/index.php?page=mathias-poledna-imitation-of-life-2013, Zugriff 5.9.2013.

2) Filmographie

- La Sortie des Ouvriers de l'Usine, Regie: Louis und Auguste Lumière, Frankreich 1895.
- Démolition d'un mur, Regie: Auguste & Louis Lumière, Frankreich 1896.
- Humorous Phases of Funny Faces, Regie: James Stuart Blackton, USA 1906.
- Phantasmagorie*, Regie: Émile Cohl, Frankreich 1908.
- Little Nemo*, Regie: Winsor McCay, USA 1910.
- Prekrasnaya Lukanida* (Die schöne Lukanida), Regie: Wladyslaw Starewicz, Russland 1912.
- Gertie the Dinosaur*, Regie: Winsor McCay, USA 1914.
- Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, Regie: Lotte Reiniger, Deutschland 1926.
- Betty Boop* (Zeichentrickserie), Regie: Dave Fleischer, USA 1932-1939.
- Popeye the Sailor* (Zeichentrickserie), Regie: Dave Fleischer, USA 1933-1942.
- Snow White and the Seven Dwarfs*, Regie: David Hand, USA 1937.
- Fritz & Fratz*, Regie: Johann Weichberger, Deutschland 1939.
- Peterle's Abenteuer*, Regie: Johann Weichberger/Susi Weigel, Deutschland 1941.
- Superman* (Zeichentrickserie), Regie: Dave Fleischer, USA 1941-1942.
- Armer Hansi*, Regie: Frank Leberecht, Deutschland 1943.
- Zvůratka a petrovši* (Die Bremer Stadtmusikanten), Regie: Jiří Trnka, Tschechoslowakei 1946.
- Gerald McBoing Boing*, Regie: Robert Cannon, USA 1950.
- Aufruf zur ersten Tierolympiade*, Regie: Franz Bresnikar, Österreich 1953.
- The Human Jungle*, Regie: Joseph M. Newman, USA 1954.
- 1984*, Regie: Michael Anderson, England 1956.
- Arnulf Rainer*, Regie: Kurt Kren, Österreich 1960.
- Sindy Show*, Regie: Peter O. Sindelar, Österreich 1961.
- Hands up, Mr. Rasnitchil*, Regie: Hal Clay/Flo Nordhoff, Deutschland 1967.
- Monty Python's Flying Circus*, Regie: Ian MacNaughton/John Howard Davies, GB 1969-1974.
- Il Sole*, Regie: Richard Fehsl, Österreich 1968.
- Self Portrait*, Regie: Maria Lassnig, Österreich 1971.
- Couples*, Regie: Maria Lassnig, Österreich 1972.
- Art Education*, Regie: Maria Lassnig, Österreich 1976.
- Pete's Dragon* (Elliot, das Schmunzelmonster), Regie: Don Chaffey, USA 1977.

Asparagus, Regie: Suzan Pitt, USA 1979.

a-ha – Take On Me, Regie: Steve Barron, Norwegen 1985.

Kugelkopf. Ode an IBM, Regie: Mara Mattuschka, Österreich 1985.

Konphon, Regie: Irene Hohenbüchler, Österreich 1986.

The Real Ghostbusters, Regie: Will Meugniot (u.a.), USA 1986-1991.

All das All, Regie: Sabine Groschup, Österreich 1989.

Liebe, Regie: Sabine Groschup, Österreich 1989.

Neco z Alenky (Alice), Regie: Jan Švankmajer, Tschechoslowakei 1990.

Pièce touchée, Regie: Martin Arnold, Österreich 1990.

Beauty and the Beast, Regie: Gary Trousdale/Kirk Wise, USA 1991.

Bunt, Regie: Thomas Renoldner, Österreich 1991.

Entre deux soeurs (Two Sisters), Regie: Caroline Leaf, Kanada 1991.

Der Lauf der Dinge, Regie: Lisi Fischengruber, Österreich 1992.

Duocity, Regie: Ulf Staeger, Österreich 1992.

Kantate, Regie: Maria Lassnig, Österreich 1992.

Lonely Cowboy in 1992, Regie: Thomas Renoldner, Österreich 1992.

Vivus Funeratus, Regie: Stefan Stratil, Österreich 1992.

Käpt'n Knödl im Dreck, Regie: Georg Dienz/Thomas Renoldner (u.a.), Österreich 1993.

Nightmare Before Christmas, Regie: Henry Selick, USA 1993.

Toy Story, Regie: John Lasseter, USA 1995.

Sunce, Sol I More – Sonne, Salz und Meer, Regie: Daniel Suljic, Österreich 1997.

Alone. Life Wastes Andy Hardy, Regie: Martin Arnold, Österreich 1998.

Outer Space, Regie: Peter Tscherkassky, Österreich 1999.

Waking Life, Regie: Richard Linklater, USA 2001.

Les triplettes de Belleville, Regie: Sylvain Chomet, Frankreich (u.a.) 2003.

Liebeskampf, Regie: Adele Raczkövi/Julian Vavrovsky, Österreich 2004.

Corpse Bride, Regie: Tim Burton/Mike Johnson, USA 2005.

Instructions for a Light and Sound Machine, Regie: Peter Tscherkassky, Österreich 2005.

Sin City, Regie: Frank Miller/Robert Rodriguez/Quentin Tarantino, USA 2005.

Wurscht/Saus.age, Regie: Adele Raczkövi/Julian Vavrovsky, Österreich 2005.

Arbeit 2.0, Regie: Clemens Kogler, Österreich 2006.

- A Scanner Darkly*, Regie: Richard Linklater, USA 2006.
- Herr Bar*, Regie: Clemens Kogler, Österreich 2007.
- Le Grad Content*, Regie: Clemens Kogler/Karo Szmit, Österreich 2007.
- Persepolis*, Regie: Marjane Satrapi/Vincent Paronnaud, Frankreich/USA 2007.
- Zoot Woman – We Won't Break*, Regie: Mirjam Baker/Michael Kren, Österreich 2007.
- Eintritt zum Paradies um 3 20*, Regie: Edith Stauber, Österreich 2008.
- Vals Im Bashir (Waltz with Bashir)*, Regie: Ari Folman, Israel (u.a.) 2008.
- Coraline*, Regie: Henry Selick, USA 2009.
- Lokoongruppe – Walzerkönig*, Regie: Adnan Popovi , Österreich 2009.
- Mary and Max*, Regie: Adam Elliot, Australien 2009.
- Up*, Regie: Pete Docter/Bob Peterson, USA 2009.
- Zerebrale Dichotomie*, Regie: Florian Juri, Österreich 2009.
- Zoot Woman – Memory*, Regie: Mirjam Baker/Michael Kren, Österreich 2009.
- Chico & Rita*, Regie: Tono Errando/Javier Mariscal/Fernando Trueba, Spanien (u.a.) 2010.
- Haunted House/ Self Control (2011)/ Shadow Cuts/ Soft Pallate*, Regie: Martin Arnold, Ö 2010.
- Looking for Love*, Regie: Adele Raczkövi, Österreich 2010.
- Stuck in a Groove*, Regie: Clemens Kogler, Österreich 2010.
- 366 Tage*, Regie: Johannes Schiesl, Deutschland 2011.
- Blood, Sweat & Gingerbread*, Regie: Regina Reisinger, Österreich 2011.
- Der Besuch*, Regie: Conrad Tambour, Deutschland 2011.
- Heldenzkanzler*, Regie: Benjamin Swiczinsky, Deutschland 2011.
- I Am Cereals – Galaxy/The Back Room*, Regie: Mirjam Baker/Michael Kren, Österreich 2011.
- Tinamv 1*, Regie: Adnan Popovi , Österreich 2011.
- Frankenweenie*, Regie: Tim Burton, USA 2012.
- Georg Kreisler gibt es gar nicht*, Regie: Dominik Wessely, Deutschland 2012.
- Nachbehandlung*, Regie: Edith Stauber, Österreich 2012.
- Paperman*, Regie: John Kahrs, USA 2012.
- ParaNorman*, Regie: Chris Butler/Sam Fell, USA 2012.
- Telefonbuchpolka*, Regie: Benjamin Swiczinsky, Österreich 2012.
- Imitation of Life*, Regie: Mathias Poledna, USA 2013.
- Zweitsitzrakete*, Regie: Hans-Jörg Hofer, Österreich 2013.

Anhang

Ich habe mich bemüht, sämtliche InhaberInnen der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.²⁸³

An dieser Stelle möchte ich mich bei allen FilmemacherInnen und den MitarbeiterInnen von sixpackfilm für die Bereitstellung der Filmstills und ihr Interesse an dieser Diplomarbeit danken.



366 Tage, R: Johannes Schiehl



366 Tage, R: Johannes Schiehl



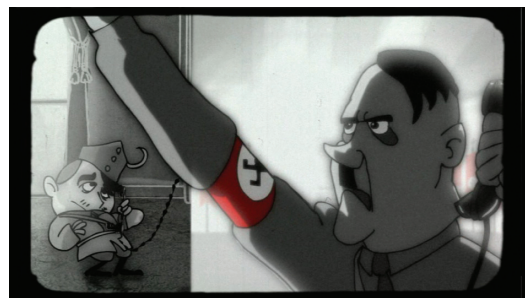
Der Besuch, R: Conrad Tambour



Der Besuch, R: Conrad Tambour



Heldenkanzler, R: Benjamin Swiczinsky

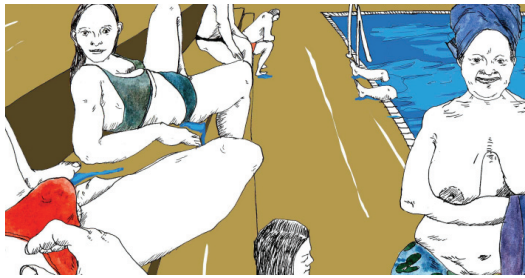


Heldenkanzler, R: Benjamin Swiczinsky

Quelle Filmstills²⁸⁴

²⁸³ Mögliche Kontaktaufnahme unter: cora.eigner@gmx.at.

²⁸⁴ Quelle aller Bilder dieser Seite: © 2011 Filmakademie Baden-Württemberg/Neuer Österreichischer Trickfilm. Mit freundlicher Genehmigung von Johannes Schiehl.



Eintritt zum Paradies um 3 20, R: Edith Stauber



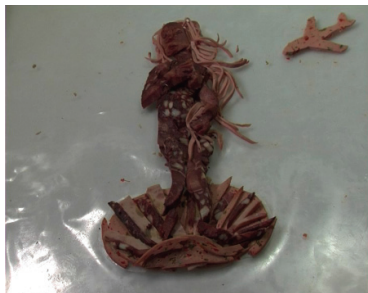
Nachbehandlung, R: Edith Stauber



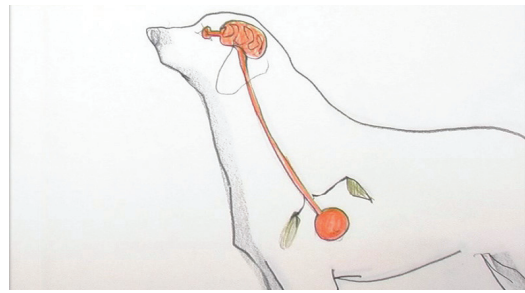
Herr Bar, R: Clemens Kogler



Stuck in a Groove, R: Clemens Kogler



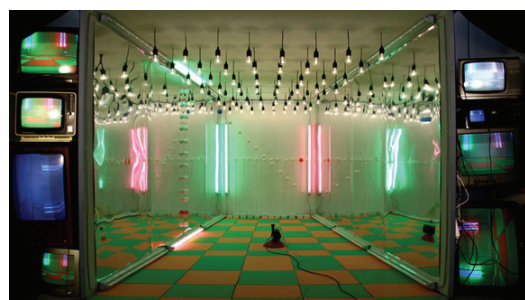
Wurst, R: Adele Raczkövi/Julian Vavrovsky



Looking for Love, R: Adele Raczkövi



Laokoongruppe - Walzerkönig, R: Adnan Popovi



Tinamv 1, R: Adnan Popovi

Quellen Filmstills²⁸⁵

²⁸⁵ Die Bilder zu den Filmen von E. Stauber, C. Kogler und A. Popovi wurden mit freundlicher Genehmigung von ‚sixpackfilm‘ zur Verfügung gestellt unter www.sixpackfilmdata.com, Zugriff 5.9.2013. Die Bilder zu Adele Raczkövis Filmen *Wurst* und *Looking for Love* stellte die Filmemacherin freundlicherweise selbst zur Verfügung (per Email).



Zoot Woman – We Won't Break, R: Baker/Kren



I Am Cereals – Galaxy, R: Baker/Kren



Zerebrale Dichotomie, R: Florian Juri



Zerebrale Dichotomie, R: Florian Juri



Blood, Sweat & Gingerbread, R: Regina Reisinger



Blood, Sweat & Gingerbread, R: Regina Reisinger



Imitation of Life, R: Mathias Poledna



Imitation of Life, R: Mathias Poledna

Quellen Filmstills²⁸⁶

²⁸⁶ Bilder 1-2 (Baker/Kren): <http://mirjambaker.jimdo.com/projects-exhibitions/>, Zugriff 5.9.2013, mit freundlicher Genehmigung von Mirjam Baker; Bilder 3-4 (Juri): Die Bilder zu *Zerebrale Dichotomie* stellte Florian Juri freundlicherweise selbst zur Verfügung (per Email), Bilder 5-6 (Reisinger): <http://regina-reisinger.multimediaart.at/projects/blood-sweat-gingerbread/>, Zugriff 5.9.2013, mit freundlicher Genehmigung von Regina Reisinger; Bilder 7-8 (Poledna): www.textezukunft.com/index.php?page=mathias-poledna-imitation-of-life-2013, Zugriff 5.9.2013.

Abstract (deutsch)

In dieser Arbeit wird das aktuelle österreichische Animationsfilmschaffen untersucht. Dabei werden Arbeiten aus den letzten fünf Jahren in Bezug auf Inhalt, Ästhetik und Technik analysiert. Zusätzlich werden die Filmschaffenden kurz vorgestellt. Da die meisten dieser Arbeiten im Zuge eines Animationsstudiums entstanden sind, gibt diese Arbeit außerdem einen groben Überblick über die Möglichkeiten Animation in Österreich zu studieren. Bei der Untersuchung der filmischen Arbeiten wird der Frage nachgegangen, inwiefern sich aktuelle Animationsfilme von ihren historischen Vorgängern unterscheiden und wie sich die Arbeitsweise im Laufe der Zeit verändert hat. Um die neuen Entwicklungen zu verdeutlichen, gibt es zu Beginn dieser Arbeit einen geschichtlichen Abriss, der das österreichische Animationsfilmschaffen der letzten hundert Jahre grob skizziert. Dabei wird immer wieder auf wichtige Stationen im internationalen Animationsfilmschaffen verwiesen, die Einfluss auf jenes in Österreich ausübten. Zum besseren Verständnis wird diesen beiden Teilen der Diplomarbeit ein Kapitel vorangestellt, das den Begriff ‚Animation‘ erklärt, sowie die Möglichkeiten aufgezeigt, die diese ‚Filmgattung‘ mit sich bringt. Des Weiteren werden unterschiedliche Animationstechniken erläutert, die für die beiden darauf folgenden Kapitel relevant sind.

Abstract (englisch)

The aim of this diploma thesis is to give an overview of the current Austrian animation film scene and compare it with the former one. For this purpose a few selected short films from the past five years are analyzed concerning their aesthetics, topics and production technique. Furthermore the filmmakers are briefly portrayed and there will be given an insight on the different possibilities of studying animation in Austria. The main question of this thesis though is, to what extent the current short films differ from the ones of the past. To demonstrate these differences, important Austrian filmmakers from the past one hundred years and their work are introduced. On the other hand, the historic chapter also includes important steps of the international animation filmmaking. For a better understanding, significant technical terms will be explained at the beginning of this diploma thesis.

KURZBIOGRAPHIE

PERSÖNLICHE DATEN

Name: Corinna Eigner
 Geburtsdatum: 25.04.1989
 Geburtsort: Wien

AUSBILDUNG

2007-2013: Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien
 2010-2012: Kolleg Medientechnik und Medienmanagement Multimedia an der Höheren Graphischen Bundes-Lehr- & Versuchsanstalt Wien
 2003-2007: Oberstufe am GRG 23, Vienna Bilingual School Draschestraße

PROJEKTE | BERUFLICHE TÄTIGKEITEN

Seit Oktober 2013: Assistentin im ‚Institut für Kulturkonzepte‘ in 1060 Wien
 Oktober/November 2013: Mitarbeit im Büro der ‚Viennale‘
 2007-2013: Produktionsassistent, Aufnahmeleitung, Script & Continuity und Ausstattungsassistent bei Kurzfilmprojekten der Filmakademie Wien
 November 2012: Teilnahme an der Konferenz zur deutschsprachigen Animationsforschung ‚In Bewegung setzen...‘ in Hamburg
 Herbst 2011-2012: Projektleiterin des Animations- und Kurzfilmfestivals ‚die Graphinale‘ das am 15. 9. 2012 im Media Quarter Marx stattfand. Das Projekt entstand im Zuge des Diplomprojektes an der Graphischen
 Juli 2012: Teilnahme an der Tricky Women Summer Academy an der FH St. Pölten, bei dem Workshop ‚Animated Statement – a cutout workshop‘; Grafik- und Layoutarbeiten für EU XXL KimiK (Kino mit Klasse)
 September 2011: Teilnahme beim ersten ‚Kinokabaret‘ in Prag (ein Kurzfilm entsteht in 33 Stunden). In diesem Rahmen Kamera beim Kurzfilm *papercup*
 Sommer 2011: Promotionvideo für die Konferenz des European Forum of Sign Language Interpreters (efsli) und des ÖGSDV in Wien 2012 (Idee, Kamera, Postproduktion)
 Juli/August 2011: Mitarbeit bei der Organisation des Kurzfilmfestivals ‚Shortynale‘ in Klosterneuburg
 Februar/März 2010: Workshop zum Thema Filmjournalismus bei Okto in Zusammenarbeit mit ‚allesfilm.com‘. Anschließende Mitarbeit bei der Festivalberichterstattung und Sendungsgestaltung über die ‚Diagonale‘ 2010 (Kamera und Schnitt)