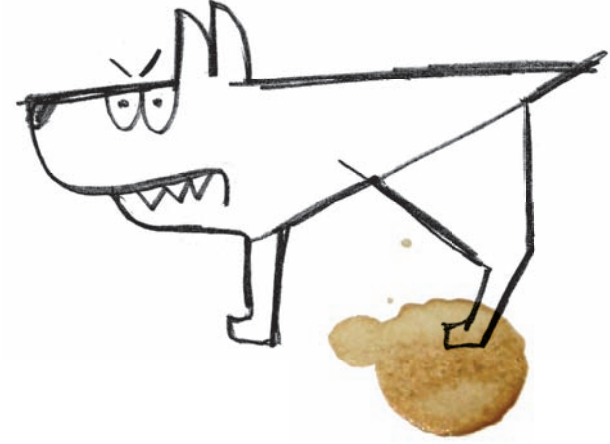




**Handbuch zur Story- und
Charakterentwicklung
mit einem Leitfaden für die
Umsetzung als Animation**

Anatol Bogun · RALPH



RALPH
von Anatol Bogun

**Handbuch zur Story- und
Charakterentwicklung
mit einem Leitfaden für die
Umsetzung als Animation**

RALPH

**HANDBUCH ZUR
STORY- UND CHARAKTERENENTWICKLUNG
MIT EINEM LEITFADEN FÜR
DIE UMSETZUNG ALS ANIMATION**

Diplomarbeit zur Erlangung des akademischen Grades
»Magister für mediale Kommunikationsgestaltung (FH)«
im Studiengang Intermedia

Anatol Bogun, Dornbirn, Juni 2004

Eingereicht bei
Ulrich Herburger und Daniel Flax

Fachhochschule Vorarlberg

DANK

Mein Dank gilt Ulrich Herburger und Daniel Flax für die Betreuung dieser Diplomarbeit, für ihre konstruktive Kritik und ihr Interesse an dem Thema.

Weiterhin möchte ich meinen Dank für Moira Corby und Aaron McLoughlin aussprechen, die mir im Frühjahr 2003 eine große Hilfe für die Entwicklung meiner damaligen Animation *The Robbery* waren.

Besonderer Dank gebührt Felix Hude, in dessen Vorlesungen *Animation* und dem *Animation Workshop* ich im Jahr 2002 erstmals mit Story- und speziell Charakterentwicklung in Berührung gekommen bin und meine erste Animation *Café Imperial* erstellt habe. Ohne seinen Enthusiasmus, den interessanten und zugleich unterhaltsamen Unterricht, und ohne seine Fähigkeit, mich über meine Grenzen hinaus bis zum Äußersten zu treiben, wären mir Storyentwicklung und das Erstellen von Animationen fremd geblieben. Ich bin auch dankbar für den immer noch bestehenden Kontakt zwischen uns und seine Bereitschaft, meine Fragen stets zu beantworten.

INHALTSVERZEICHNIS

A. Vorbemerkungen	9
1. Begründung der Diplomarbeit	9
2. An wen richtet sich die Diplomarbeit?	10
3. Sprachliche Hinweise	11
4. Hinweise zu den Filmbeispielen	11
5. Warum RALPH?	11
B. Einleitung	13
1. Aristoteles und die Sieben Zwerge: über das Geschichtenerzählen, von antiken Mythen bis zur Gegenwart	13
2. Künstliches Leben: die Geschichte der Animation	20
C. Story	33
1. Vorüberlegungen	33
a. Warum tu ich mir das an? Abgrenzung zum Realfilm und Begründung für die Umsetzung als Animation	33
b. Einen Moment noch! Ziel, Zielgruppe, Budget, Techniken und Zeitrahmen	37
c. Hier könnte ich auch mal wieder aufräumen: Motivation und Schreibblockade	40
2. Storyentwicklung	43
a. Aller Anfang ist schwer: die Grundidee	43
b. Charaktere	49
i. Wer bin ich?	50
ii. Was macht Charaktere interessant?	55
iii. Die Dunkle Seite: wer noch so alles in uns steckt	59
iv. Stärken, Schwächen, die eigene Weltanschauung und die Bindung zum Publikum	64
v. Übertreibung	68

vi. Konflikt	70
1) globaler Konflikt	71
2) lokaler Konflikt	74
3) innerer Konflikt	79
vii. Frankensteins Baukasten:	
Die Erschaffung von Charakteren	83
viii. Use the Force, Luke! Gegner und Verbündete	86
ix. Der Sketch	91
c. Handlungsaufbau	97
i. Es war einmal... : Die Ausgangssituation	99
ii. Das hat gerade noch gefehlt: Die Komplikationen	101
iii. Der rote oder der grüne Draht: Die Krise	103
iv. Nun ja, es könnte schlimmer... Hast Du das gehört?	
Der Höhepunkt	107
v. ... glücklich und zufrieden bis an ihrer Tage Ende:	
Die Aufösung	110
3. Drehbuch	112
a. Vorüberlegung: Sprechtext oder Kauderwelsch?	113
b. Entwurf	117
c. Überarbeitung	120
d. Storybord und Animatic	123
D. Umsetzung	127
1. Bild	128
a. Techniken	128
b. Werkzeuge	129
c. visuelle Recherche	132
d. Charakteren-Design	134
i. Kopf und Körper, Mimik und Gestik	136
ii. Lippenbewegungen	149
iii. Walkcycle	153
e. Timing	158
f. Hintergrund und Vordergrund	162

g. Effekte	165
h. Schnitt und Montage	168
2. Ton	170
a. Dialog	171
b. Soundeffekte	174
c. Musik	175
E. Schlussbemerkung	179
F. Ressourcen	185
1. Literatur	185
a. Storyentwicklung	185
b. Animation und Zeichentechnik	186
c. Filmtechnik	187
d. Sonstiges	188
2. Filme	189
3. Internet	189
4. Bildnachweis	190
Eidesstattliche Erklärung	197

A. VORBEMERKUNGEN

1. BEGRÜNDUNG DER DIPLOMARBEIT

»Computer sind nutzlos. Sie geben uns nur
Antworten.«

– Pablo Picasso

Computer sind heute weit verbreitet und geben so einer breiten Masse die Möglichkeit, durch deren Einsatz kreativ tätig zu werden. Rechner und Programme werden zunehmend kostengünstiger, leistungsfähiger und benutzerfreundlicher. Unter diesen Voraussetzungen ist es nun vielen Menschen möglich, im breiten Spektrum der Möglichkeiten schon nach einer kurzen Einarbeitungszeit erstaunliche Ergebnisse zu erhalten. Nichts ist unmöglich, denn mit der richtigen Technik scheinen der Kreativität keine Grenzen gesetzt zu sein. Nun, wer das obenstehende Zitat gelesen hat, wartet jetzt wohl auf das große ABER: Mir scheint, je mehr sich die Technik entwickelt, desto mehr wird diese für ein erfolgreiches Ergebnis verantwortlich gemacht. Es wird nicht mehr gefragt: »Wie hast du das gemacht?«, viel interessanter ist: »Womit hast du das gemacht?«. Doch das »womit«, der Computer, ist nach wie vor ein Werkzeug zur Umsetzung. Nicht mehr, aber auch nicht weniger.

Diese Diplomarbeit beschäftigt sich mit Animationen. Genauer: mit dem Problem, eine Animation zu planen, angefangen von der Grundidee über die Charakterentwicklung, bis hin zum fertigen Drehbuch und Storyboard. Also genau mit dem Teil der Arbeit, die uns kein Computer der Welt abnehmen kann. Dennoch wird genau diese Planung gerne vernachlässigt. Nur ein Bruchteil der zahlreichen Animationen, die man im Internet oder auf Festivals zu sehen bekommt, bemüht sich um eine gute Handlung. Eine atemberaubende technische Umsetzung

kann aber nur kurzfristig über Mängel in der Story hinwegtäuschen. Bedenkt man den enormen Aufwand, den die Umsetzung einer Animation mit sich bringen kann, ist es schade, wenn der Erfolg der Arbeit an einem unausgereiften Drehbuch scheitert. Diese Diplomarbeit soll es ermöglichen, die Qualität eigener Animationen oder fiktiver Kurzfilme zu steigern und einen Überblick über das Drehbuchschreiben zu erhalten. Weiterhin soll sie in die Lage versetzen, beurteilen zu können, warum Drehbücher – beziehungsweise Teile von Drehbüchern – funktionieren oder nicht funktionieren und welches die Gründe dafür sind. Außerdem soll sie einen kurzen Einblick über die Schritte bei der Umsetzung einer handgezeichneten Animation schaffen. Die praktische Arbeit ist ein Zeichentrickfilm, der wegen seiner Kürze ein Beispiel für die Umsetzung und weniger für die hier beschriebene Drehbuchentwicklung darstellt. Meine Animationen *Café Imperial* und *The Robbery*, die 2002 und 2003 entstanden sind, dienen hingegen auch als Anschauungsbeispiele für Trickfilme mit umfangreicherer Story- und Charakterenentwicklung.

2. AN WEN RICHTET SICH DIE DIPLOMARBEIT?

Die Diplomarbeit verlangt keine Vorkenntnisse im Bereich des Drehbuchschreibens. Sie soll einen Überblick über Story- und Charakterenentwicklung und über die Umsetzung geben und es ermöglichen, selbst eine Animation anhand der vorgestellten Schritte zu erstellen. Die Kapitel stellen wichtige Bereiche vor, die für die Entwicklung einer Geschichte und die Umsetzung eines Trickfilms entscheidend sind, und zeigen Methoden, die die Vorgehensweise erleichtern sollen. Sie erheben also keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da jeder einzelne Punkt den Umfang einer eigenen Diplomarbeit darstellen könnte. Es handelt sich also um einen in sich abgeschlossenen Leitfaden, der als Anleitung oder zum Nachschlagen verwendet werden kann. Zur weiteren Vertiefung verweise ich auf die Literaturhinweise am Ende dieser Arbeit.

3. SPRACHLICHE HINWEISE

Für diese Diplomarbeit verwende ich überwiegend englischsprachige Referenzen (siehe *Literatur*, Seite 185). Um den Lesefluss möglichst angenehm zu gestalten, verwende ich im Fließtext meine deutschsprachige Übersetzung. Der Originaltext findet sich als Fußnote.

Weiterhin verwende ich bei männlichen und weiblichen Begriffen die männliche Form und verzichte auf Konstruktionen wie zum Beispiel »der Zeichner/die Zeichnerin«, »der/die Zeichner/in«, »der/die ZeichnerIn«, »er/sie« oder »man/frau«. Die männliche Form steht jedoch stets für beide Geschlechter. Ich bitte, diese sprachliche Form zugunsten eines besseren Leseflusses anzunehmen.

4. HINWEIS ZU DEN FILMBEISPIELEN

Ich verwende viele Filmbeispiele, um die im Text angesprochenen Punkte leichter verständlich zu machen. Dabei greife ich auf Filme zurück, die einen einigermaßen hohen Bekanntheitsgrad haben und in Videotheken zu finden sind. Ich gehe davon aus, dass dies eher bei Realfilmen als bei Animationen der Fall ist. Daher handelt es sich bei den meisten Beispielen um Spielfilme. Weiterhin gehe ich auch häufig auf meine eigenen Animationen ein, da ich mit deren Entstehungsprozess vertraut bin und so Erfahrungen aus erster Hand weitergeben kann. Sie sind auf der DVD zu diesem Handbuch zu finden.

5. WARUM RALPH?

Jedes Kind braucht einen Namen.

B. EINLEITUNG

1. ARISTOTELES UND DIE SIEBEN ZWERGE: ÜBER DAS GESCHICHTENERZÄHLEN, VON ANTIKEN MYTHEN BIS ZUR GEGENWART

»Ob wir mit zurückhaltendem Vergnügen dem traumähnlichen Hokuspokus eines rotäugigen Medizinmannes im Kongo lauschen oder mit kultiviertem Entzücken fadenscheinige Übersetzungen der Sonette des mystischen Lao-tse lesen; hin und wieder die harte Nuss einer Beweisführung von Aquin knacken, oder plötzlich die erleuchtende Bedeutung eines bizarren Eskimo-Märchens begreifen: es wird immer die eine, ihre Form verändernde, doch erstaunlich beständige Geschichte sein, die wir finden, zusammen mit einer herausfordernden, andauernden Vermutung, dass es mehr zu erfahren gibt, als jemals erlebt oder erzählt werden kann.«¹

– Joseph Campbell

¹ Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, 1972, Princeton University Press, Princeton, New Jersey, p. 3: »Whether we listen with aloof amusement to the dreamlike mumbo jumbo of some red-eyed witch doctor of the Congo, or read with cultivated rapture thin translations from the sonnets of the mystic Lao-tse; now and again crack the hard nutshell of an argument of Aquinas, or catch suddenly the shining meaning of a bizarre Eskimo fairy tale: it will be always the one, shapeshifting yet marvelously constant story that we find, together with a challenging persistent suggestion of more remaining to be experienced than will ever be known or told.«

Menschen haben seit jeher das Bedürfnis, Geschichten zu erzählen. Diese werden auf die verschiedensten Arten weitergegeben: mündlich, in Bildern oder Bilderserien, als Texte, Ton oder Bewegtbild. Die verschiedenen Medien, mit denen die Geschichten transportiert werden, stellen einen kulturellen Fortschritt, wie die Entwicklung der Schrift, oder einen technischen Fortschritt, wie den Kinematographen, dar. Doch egal, in welchem Kleid uns eine Geschichte begegnet, die Grundzüge halten sich an ein Schema, das erstaunlicherweise auch kulturübergreifend ist.

Der schweizer Psychiater und Tiefenpsychologe Carl Gustav Jung geht von einem kollektiven Unbewussten aus, dessen Inhalte er als Archetypen bezeichnet. Im Gegensatz zum persönlichen Unbewussten, das sich in Träumen widerspiegelt, finden sich die Inhalte des kollektiven Unbewussten nach Jungs Lehre in Mythen und Märchen wieder und weisen zeit- und kulturunabhängig große Ähnlichkeiten auf.²

Joseph Campbell arbeitete in seinem Buch *The Hero with a Thousand Faces* die Grundstruktur von Mythen heraus. Christopher Vogler bediente sich in seinem Buch *The Writer's Journey* dieser Vorlage und wendete sie auf die modernen Märchen unserer Zeit an, sprich *Star Wars*, *Casablanca*, *The Wizard of Oz*, *Pulp Fiction*, und unzählige andere Beispiele. Sehr kurz gefasst überwindet der Protagonist auf seinem Weg durch die Geschichte bestimmte Stufen. Zunächst wird er in seiner normalen Umgebung vorgestellt, aus der er dann in ein Abenteuer gerufen wird. Er ignoriert diesen Ruf jedoch oder widersetzt sich ihm so lange, bis er persönlich in die Geschehnisse involviert ist und so seine Motivation gefunden hat. Daraufhin trifft er seinen »Mentor«, der die Funktion eines Beraters oder Lehrers hat, und überschreitet die erste Schwelle ins Abenteuer. Im weiteren Verlauf trifft er auf Verbündete und Feinde und muß Prüfungen bestehen, bis er zuletzt die »Höhle des Löwen« erreicht, der Ort an dem sich zumindest sein, im größeren Stil

² vgl. Christopher Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers (2nd Edition)*, 1998, Michael Wiese Productions, Studio City, California, p. 29

aber auch das Schicksal der Menschheit oder des Universums entscheidet. Nun wäre es ja zu einfach, wenn unser Held so leicht triumphieren könnte, ohne hier noch ein letztes Mal zu Boden zu gehen und genau dabei herauszufinden, wie er diese Situation meistern kann. Zuletzt wird er aber die Belohnung für seine Strapazen erhalten, heimkehren und einen Schatz nach Hause bringen.³

Es ist nun wichtig, diese Stufen nicht als absolutes Rezept für gute Geschichten zu betrachten. Es geht hier eher darum, zu zeigen, dass der Handlungsablauf einer Geschichte oft gleiche Elemente beinhaltet – eine Erzählung muss aber nicht schlechter sein, wenn eine oder mehrere der oben genannten Stufen fehlen. Es ist oftmals auch besser, man lässt einige aus, als sie künstlich aufzusetzen. Wer *Matrix – Reloaded* gesehen hat, weiß was ich damit meine. Weiterhin sind bestimmte oben verwendete Begrifflichkeiten als weiter gefasst zu verstehen. Bei »Held« und »Abenteurer« sollte man nicht nur an Superman denken, auch Al Bundy oder Charly Brown sind Helden, die etwas erleben. Der Mentor muss nicht Obi Wan Kenobi heißen und ein Händchen für Lichtschwerter haben, auch »ein ethischer Code kann ein entpersonifiziertes Anzeichen des Archetypen Mentor sein, der die Taten des Helden lenkt«⁴. Die »Höhle des Löwen« ist bei allen James Bond Filmen das jeweils zeitgemäß geschmackvoll eingerichtete Hauptquartier des Bösewichts. Vermutlich würde sich der »bekannteste Geheimagent der Welt« aber wesentlich unwohler fühlen, fände er diesen Ort des Grauens in seiner eigenen Psyche. Zuletzt ist der »Schatz« natürlich nicht nur der Heilige Gral aus *Indiana Jones and the Last Crusade*. Wichtig ist hierbei nur, dass unser Held etwas von der Geschichte mitnimmt. In Roman Polanskis *Dance of the Vampires* ist der Schatz der Triumph des Professors über die

³ vgl. Christopher Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers (2nd Edition)*, 1998, Michael Wiese Productions, Studio City, California, p. 26

⁴ Christopher Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers (2nd Edition)*, 1998, Michael Wiese Productions, Studio City, California, p. 55: »A code of ethics may be a disembodied manifestation of the Mentor archetype guiding the hero's actions.«

scheinbare Vernichtung der Vampire. Dass er unwissend zwei dieser Geschöpfe in Form seines Gehilfen und dessen Geliebter in die Zivilisation führt, bringt die Parodie zu einem schönen offenen Ende.

Noch lange vor dieser heutigen Auseinandersetzung mit Mythen und dem Handlungsaufbau von Geschichten versuchte Aristoteles der Sache auf den Grund zu kommen, was eine gute Geschichte ausmacht und was nicht. Er selbst hatte nie vor, seine *Poetik* zu veröffentlichen, und so ist sie eher eine Ansammlung an persönlichen, teils unvollständigen und auch widersprüchlichen Notizen zu dem Thema als ein ausgearbeiteter und leicht verständlicher Text. Auch der Umstand, dass die Aufzeichnungen etwa 2300 Jahre alt sind, trägt zur Eindeutigkeit nicht bei »und bisweilen erbringt auch die gründlichste Untersuchung kein anderes Resultat, als dass Verwirrung herrsche.«⁵ Dennoch gilt Aristoteles *Poetik* heute zum mit wichtigsten Werk der Dramaturgie. Er behandelt darin hauptsächlich die Tragödie. Seine Aufzeichnungen über die Komödie und die Untersuchung des Lächerlichen, die vermutlich der zweite Teil der *Poetik* waren, gingen verloren.⁶ Komödie und Tragödie überschneiden sich dennoch in vielen Punkten. Aristoteles spricht etwa von einem »charakteristischen Vergnügen«, das dem Publikum beim Betrachten eines Stückes bereitet wird, und versucht herauszuarbeiten, was dieses Vergnügen ausmacht und wie man es herbeiführen kann.⁷

Insofern die heutige Interpretation des Textes zutrifft, kommt er zu dem Schluss, dass wichtige Bestandteile einer Tragödie Eleos, Phobos und Katharsis, oder zu Deutsch Furcht, Mitleid und Reinigung sind. Nach Aristoteles ist die Furcht die Erwartung einer direkt bevorstehenden

⁵ vgl. Nachwort von Manfred Fuhrmann zu: Aristoteles, *Poetik: Griechisch/Deutsch, übersetzt und herausgegeben von Manfred Fuhrmann*, 1982, Reclam, Stuttgart, p. 144

⁶ vgl. Nachwort von Manfred Fuhrmann zu: Aristoteles, *Poetik: Griechisch/Deutsch, übersetzt und herausgegeben von Manfred Fuhrmann*, 1982, Reclam, Stuttgart, p. 146

⁷ vgl. Ari Hiltunen, *Aristoteles in Hollywood: Das neue Standardwerk der Dramaturgie*, 2001, Bastei Lübbe, Bergisch Gladbach, p. 34

Katastrophe und beinhaltet auch die Hoffnung, sich durch gezieltes Handeln zu retten. Diese Furcht und Hoffnung haben die in der Geschichte handelnden Personen. Das Publikum verfolgt die Entwicklungen von der Sicherheit des Zuschauerraumes aus. Damit die Emotionen auf die Zuseher überspringen bedarf es des Mitleids. Aristoteles betrachtet Mitleid als eine Reaktion auf unverdientes Leid, das jemandem, aber nicht mir selbst, zustößt, im Gegensatz zu Furcht, die durch Ereignisse hervorgerufen wird, die tatsächlich mir widerfahren. Wer selbst Furcht hat, hat keine Zeit, andere zu bemitleiden, aber wer Mitleid hat denkt sich auch: »Hey, das könnte mir auch passieren! Das könnte ich sein!« Wenn eine Geschichte diese Reaktion auslösen kann, ist die Emotion auf die Zuseher übergelungen. Dann nehmen sie die Rolle des Helden ein und sie werden bis zum Ende der Vorstellung gebannt an die Kinossessel gefesselt bleiben und bestenfalls sogar ihr Popcorn vergessen. Denn wer kümmert sich um Popcorn, wenn man gerade dabei ist, das Universum zu retten?⁸

Nun geht Aristoteles davon aus, dass man Mitleid nur für eine moralisch gute Person empfindet.⁹ Dies sollte man nun nicht falsch verstehen, sonst wären unsere Helden ausschließlich makellos saubere Figuren und außer Tom Hanks wären alle Hollywoodschauspieler arbeitslos. Am besten erklärt sich das mit einem Beispiel. Nehmen wir mal eine moralisch absolut verwerfliche Person. In *Leon – The Professional* spielt Jean Reno einen kaltblütigen Killer, der ohne mit der Wimper zu zucken und ohne irgendetwas zu hinterfragen Menschen umbringt. OK, die Opfer sind vielleicht nicht immer Sympathieträger, aber dass auch kleine Drogendealer dran glauben müssen, er ja damit rechnen kann, dass er sich mal in der Wohnungstüre irren könnte oder auf eine andere Art ein Unschuldiger umkommt, und dass Selbstjustiz nicht das Beste

⁸ vgl. Ari Hiltunen, *Aristoteles in Hollywood: Das neue Standardwerk der Dramaturgie*, 2001, Bastei Lübbe, Bergisch Gladbach, pp. 34 - 41

⁹ vgl. Ari Hiltunen, *Aristoteles in Hollywood: Das neue Standardwerk der Dramaturgie*, 2001, Bastei Lübbe, Bergisch Gladbach, p. 40

aller Rechtssysteme ist, darüber denkt er einfach nicht nach. Als ob das noch nicht genug wäre, bildet er auch noch ein minderjähriges Mädchen zur Killerin aus. Das Maß der unmoralischen Handlungen ist also schon lange übergelaufen! Aber warum, zum Teufel, finden wir Leon so sympathisch und warum sind wir traurig, dass er stirbt? Weil er nicht nur der Killer ist. Wir lernen ihn kennen, seine Stärken, seine Schwächen, seine Vorlieben, seine Abneigungen. »Er ist so menschlich! Er ist wie wir!« Die Zuseher identifizieren sich mit der Figur. Hätte man einen beliebigen seiner Widersacher als Hauptperson gewählt und dessen Leben statt Leons beleuchtet, würde sich das Publikum mit einer anderen Person identifizieren. Dann wäre Leon tatsächlich der grausame Killer. So aber identifizieren wir uns mit ihm und entwickeln Sympathie. Ab diesem Moment stehen wir auf seiner Seite und hoffen, dass er seine Gegner besiegen wird. Wir haben Spaß an dem Film, oder zumindest haben wir uns nicht gelangweilt und es war »ein toller Abend«. Ich denke, es ist sehr interessant, dass wir für zwei Stunden unsere moralischen Werte auf den Kopf gestellt haben, und vermutlich ist uns das dann noch nicht einmal aufgefallen.

Aber zurück zum Thema. In seinem Buch *Aristoteles in Hollywood* legt der Autor Ari Hiltunen die *Poetik* für unser modernes Drama, den Film, aus. Er meint Aristoteles wollte einfach sagen, »dass eine Handlung auf eine solche Weise konstruiert sein muss, dass sie möglichst viel Mitleid und Furcht weckt. Von diesen Emotionen hat das Stück den Zuschauer dann auf eine Weise zu befreien, die Vergnügen erzeugt. Das ist die Katharsis.«¹⁰ Mit anderen Worten: Wenn das Publikum angespannt der Geschichte folgt, und zwar am besten physisch und psychisch, und am Ende das Problem gelöst wird, so entwickelt sich durch die Änderung des Spannungszustandes ein Lustgefühl.¹¹ Oder: Erleichterung ist

¹⁰ Ari Hiltunen, *Aristoteles in Hollywood: Das neue Standardwerk der Dramaturgie*, 2001, Bastei Lübbe, Bergisch Gladbach, p. 47

¹¹ vgl. Ari Hiltunen, *Aristoteles in Hollywood: Das neue Standardwerk der Dramaturgie*, 2001, Bastei Lübbe, Bergisch Gladbach, p. 47

angenehm. Das bedeutet nicht, dass eine gute Geschichte zwingend ein Happy End haben muss, gemeint ist wirklich nur, dass die Spannung abfällt, und das kann sich neben Zufriedenheit auch durchaus in Trauer ausdrücken. In *Die weiße Rose* begeben sich die Mitglieder der Widerstandsgruppe für ihre moralischen Werte in eine ständig präsente Lebensgefahr. Sie wissen, wenn sie vom Naziregime entdeckt werden, dann werden sie nicht am Leben bleiben. Als sie am Ende (im Film: Hans und Sophie Scholl und Christoph Probst) doch gefasst und hingerichtet werden, fällt diese dauernde Spannung ab und macht Platz für Trauer.

Nach Ari Hiltunen folgt aus den in Aristoteles *Poetik* so wichtigen Begriffen Eleos, Phobos und Katharsis der Handlungsablauf: Die Ereignisse einer Geschichte »haben einen Anfang, eine Mitte und ein Ende, das heißt, es existiert eine Struktur aus Motiv, Absicht und Ziel.«¹² An diesem Punkt sind wir dann wieder bei Joseph Campbells Reise des Helden angelangt: Wenn die Hauptperson seine Motivation zum Handeln gefunden hat, alle Gefahren und die letzte Prüfung in der »Höhle des Löwen« hinter sich gebracht hat, dann ist die Geschichte bei ihrem Ende angelangt und das Publikum empfindet das Aristotelische »charakteristische Vergnügen«. Oder auch nicht. Denn der Handlungsablauf ist nicht alleine verantwortlich für eine erfolgreiche Geschichte. Besonders ein Punkt wird Aristoteles in diesem Zusammenhang als grundsätzlicher Irrtum vorgeworfen. Er schreibt, es könne »ohne Handlung keine Tragödie zustande kommen, wohl aber ohne Charaktere.«¹³ Damit ordnet er die Charaktere in ihrer Wichtigkeit dem Handlungsablauf weit unter.¹⁴ Ob Tragödie oder Komödie, Charaktere sind unerlässlich und mindestens ebenso entscheidend für eine funktionierende Story wie die Handlung.

¹² Ari Hiltunen, *Aristoteles in Hollywood: Das neue Standardwerk der Dramaturgie*, 2001, Bastei Lübbe, Bergisch Gladbach, p. 60

¹³ Aristoteles, *Poetik: Griechisch/Deutsch, übersetzt und herausgegeben von Manfred Fuhrmann*, 1982, Reclam, Stuttgart, p. 21

¹⁴ vgl. Lajos Egri, *The Art of Dramatic Writing: It's Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*, 1972, Touchstone Books, New York, p. 90

2. KÜNSTLICHES LEBEN: DIE GESCHICHTE DER ANIMATION

»Die Kunst der Animation ist die Erschaffung von Bewegungsbildern durch die Verwendung aller technischer Formen außer Live Action Methoden.«¹⁵

– Association Internationale du Film d’Animation (ASIFA)

Der Spielraum dieser Definition ist gewaltig groß. Abgesehen also von Live Action ist alles gestattet und nur das Visuelle und die Zeitbezogenheit sind wichtige Kriterien für eine Animation. Nimmt man das wörtlich, dann geht ein Bild, das zwei zeitlich versetzte Zustände darstellt, als Animation durch. Und dann ist man schon ganz schnell bei Höhlenmalereien, Comics und Gebrauchsanweisungen. Und bei dem Problem, dass man bei Definitionen immer sehr schnell vom Hundertsten ins Tausendste kommt.



Zeitlich versetzte Zustände in einem Bild: Höhlenmalerei, Comic und Gebrauchsanweisung.

Ich schließe nun also Comics und Höhlenmalerei aus und begebe mich in das Jahr 1600 vor Christus. Wir befinden uns in Ägypten. Damals ließ der Pharao Ramses II. einen Tempel für die Göttin Isis

¹⁵ »The art of animation is the creation of moving images through the manipulation of all varieties of techniques apart from live action methods.«

errichten. Auf den 110 Säulen war die Göttin abgebildet, wobei sie von Säule zu Säule schrittweise die Position änderte. Für passierende Reiter entstand so der Eindruck, die Figur würde sich bewegen. Derselbe optische Trick wurde wiederholt, als versucht wurde, an U-Bahnschächten Bildfolgen anzubringen, so dass durch die Bewegung der Bahn die

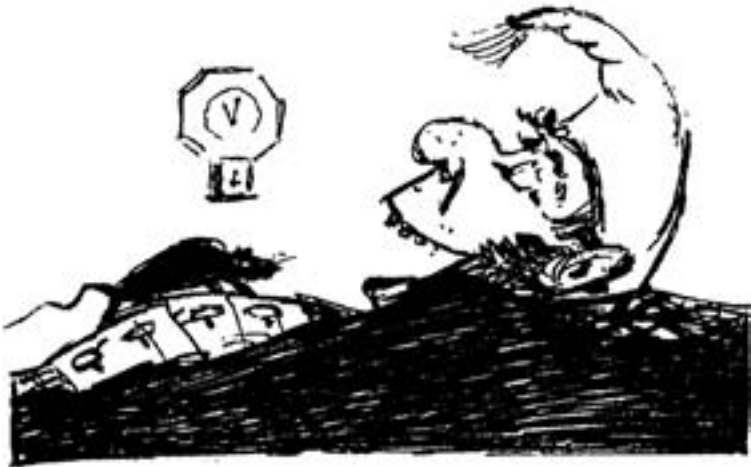


Illusion entsteht, dass ein Werbefilm an der Tunnelwand abläuft. Der Film steht also still und die Betrachter bewegen sich. Soweit ich weiß, hat sich das System bis heute, vermutlich aus Kostengründen, nicht durchgesetzt. Nach den Ägyptern zeichneten die alten Griechen meist sportliche Bewegungsabläufe auf Töpfe und Vasen. Ein schnelles Drehen der Behälter erzeugt eine scheinbare Bewegung. Es handelt sich hierbei um die ersten Walkcycle (siehe S. 153), wie sie auch heute in Animationen verwendet werden.¹⁶



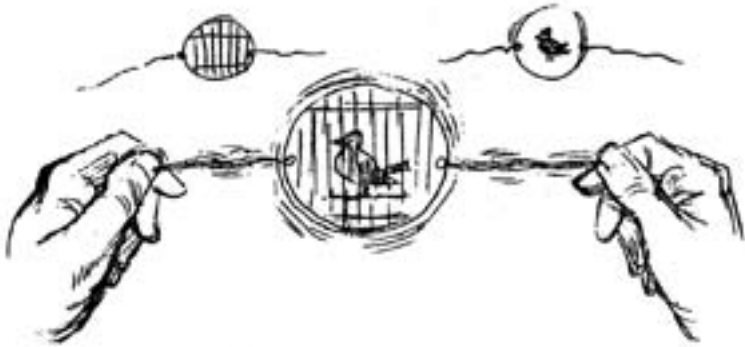
¹⁶ vgl. Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, 2002, Faber and Faber, London, p. 12

Einige Jahrhunderte später, im Jahr 1640, projizierte Athanasius Kircher mit der von ihm entwickelten Laterna Magica Bilder auf eine Wand, die auf Glas gezeichnet waren. Um eine Bewegung zu erzeugen, verwendete er für einzelne Figuren verschiedene Glasstücke, die er dann mit Hilfe von Schnüren bewegte. Einem schlafenden Mann etwa lief jedesmal eine Ratte in den Mund, wenn dieser ihn öffnete.



1824 entdeckte Peter Mark Roget die Trägheit des Auges. Das menschliche Auge behält die Bilder, die auf der Netzhaut eintreffen, für eine kurze Zeit. Nach diesem physiologischen Prinzip funktionieren Film und Fernsehen und nur so ist es möglich, verschiedene aufeinanderfolgende Bilder als fließende Bewegung wahrzunehmen und nicht als rasch wechselnde Einzelbilder. Dieser Erkenntnis folgten viele Erfindungen, die versuchten die Illusion von Bewegung zu erzeugen. Sie tragen futuristische Namen wie Thaumatrope, Phenakistoskop, Zoetrope (1867) oder Praxinoskop (1877). Das Thaumatrope bringt auch heute noch viele Gesichter zum Staunen, denn man findet es wohl in jedem Spielwarengeschäft im Junior-Zauberkasten: Auf einem Stück Karton oder Plastik, an dem eine Schnur oder ein Stab angebracht ist, befindet sich auf der

einen Seite ein Vogel und auf der anderen ein leerer Käfig. Bei einer schnellen Drehbewegung verschmelzen die Bilder scheinbar und der Vogel scheint sich in dem Käfig zu befinden. Eine Erfindung von 1886



kennt auch heute noch jedes Kind: Das Daumenkino funktioniert ebenfalls nach dem Gesetz der Trägheit des Auges. Neben seinen etwa 2000 anderen Patenten spielte der Erfinder Thomas Edison auch eine wichtige Rolle für die Entwicklung der Animation. 1896 traf er auf James Stuart, einen Zeitungscartoonisten, und Edison ließ sich von ihm später 3000 Zeichnungen anfertigen, die Bewegungsabläufe darstellten. Er fotografierte diese und zeigte 1906 den Film *Humorous Phases of Funny Faces* und darf sich so auch den Vater des Animationsfilms nennen.¹⁷



¹⁷ vgl. Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, 2002, Faber and Faber, London, pp. 12 - 14

Der nächste wichtige Schritt in der Geschichte der Animation war 1914. Winsor McCay, der wie Stuart ebenfalls Zeitungscartoonist war, führte der Öffentlichkeit seine Animation *Gertie the Dinosaur* vor. Durch geschicktes Timing interagiert McCay selbst als Realperson mit einem auf die Leinwand projizierten gezeichneten Dinosaurier, den er beispielsweise mit einem Apfel fütterte. Gertie gilt heute als erste Animationscharaktere mit einer eigenen Persönlichkeit, denn sie verhielt sich schüchtern und dickköpfig und war so emotional, dass Kritik an ihr rasch die Dinosauriertränen ins Rollen brachte.¹⁸

In den Zwanziger Jahren betrat Otto Messmers *Felix the Cat* die Bühne. Es war die erste kommerzielle Animationsserie mit einem Hauptdarsteller, dem es an Persönlichkeit nicht mangelte.



Gertie the Dinosaur



Felix the Cat

Ab 1923 mischte sich Walt Disney zunehmend in das angehende Animationsgeschäft und verhalf ihm im westlichen Kulturkreis im Laufe der Jahre und Jahrzehnte zu einem unglaublichen Boom. Der erste Mickey Mouse Film und zugleich der erste Animationsfilm mit Synchronon war *Steamboat Willie* im Jahr 1928. Es folgten weitere Produktionen wie *Three Little Pigs* und *Snow White and the Seven Dwarfs*, der erste

¹⁸ vgl. Frank Thomas/Ollie Johnston, *The Illusion of Life: Disney Animation*, 1995, Hyperion Press/Disney Editions, New York, p. 22



Walt Disney: *Steamboat Willie*



Snow White and the Seven Dwarfs



Alice in Wonderland



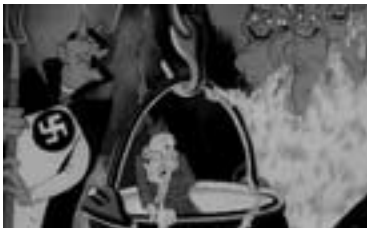
The Jungle Book

abendfüllende Zeichentrickfilm. Dem folgten weitere Großproduktionen wie *Pinocchio*, *Dumbo*, *Bambi*, *Fantasia*, *Alice in Wonderland*, *The Jungle Book* und andere. Daneben wurden Serienhelden wie *Popeye* von Max Fleischer geboren. *Bugs Bunny* und *Daffy Duck* gaben sich in *Looney Tunes* und *Merry Melodies* von Warner Bros. die Ehre.¹⁹

Im Zweiten Weltkrieg wurde auch der Zeichentrickfilm nicht verschont und diente als Propagandamittel. *Private SNAFU* (für: Situation Normal All Fucked Up) beispielsweise belehrt amerikanische Soldaten über die Gefahren von Geschlechtskrankheiten, anderswo wird *Bugs Bunny* zum Jagdflieger. Das typische gezeichnete Feindbild Amerikas trägt entweder ein Bärtchen unter der Nase und bewegt sich im Stech-

¹⁹ vgl. Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, 2002, Faber and Faber, London, pp. 17 - 20

schritt oder hat Schlitzaugen, große Zähne und gelbe Haut. Deutschland setzte sich dieser Zeichentrickattacke nicht zur wehr, wohl aber Japan, das beispielsweise auf Pearl Harbor schnell mit einer Animation reagierte, in der den eigenen Fliegerassen auffallend langnasige Soldaten zum Opfer fallen.²⁰



Private SNAFU



Momotarô Umi no Shinpei
(*Momotaro's Divine Sea Warriors*)

Nach dem Einschnitt durch die Kriegsjahre fand die Animation dann 1950 mit der neuesten technischen Errungenschaft, dem Fernseher, ein neues Medium und zugleich den Zugang zu den Wohnzimmern dieser Welt. Im Gegensatz zu der bis dahin als oberster Standard angesehenen Disney Animation wurde nun zunehmend auf schnelle und kostengünstigere Produktion gesetzt. Bewegungsabläufe und Formen wurden vereinfacht. Zeichner wurden künstlerischer und experimentierfreudiger und zeigten den Charme von visuell einfacheren Umsetzungen wie *Yellow Submarine* von Heinz Edelmann, Terry Gilliams *Monty Python* Animationen, Bruno Bozettos *Signor Rossi* oder Oswaldo Cavandolis Serie *La Linea*. Der Disney-Stil war für etwa 30 Jahre nicht mehr angesagt.²¹

²⁰ vgl. Wolter Braamhurst/Guus van Waveren, *Ducktators*, 1997, First Run Features/Ikarus Films, New York

²¹ vgl. Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, 2002, Faber and Faber, London, p. 20



Yellow Submarine



Monty Python: The Meaning of Life



Signor Rossi



La Linea

Spätestens mit *Who Framed Roger Rabbit* und dann mit *Toy Story* von Pixar, und überhaupt seit der rasanten Entwicklung im Computerbereich und dem dadurch entstandenen 3D Boom, ist auch der Realismus à la Disney wieder aktuell. Erfolge wie *Monster Inc.* oder *Ice Age* scheinen auf eine rein durch 3D bestimmte Zukunft bei Großproduktionen



Who Framed Roger Rabbit



Toy Story



Monster Inc.



Ice Age

im Animationsbereich hinzudeuten. Dennoch gibt es noch die klassische Zeichentrickanimation, und auch diese ist glücklicherweise immer noch beliebt. *Sen to Chihiro no Kamikakushi (Chihros Reise ins Zauberland)* des Japanischen Regisseurs Hayao Miyazaki kam 2002 in die Kinos und ist der erfolgreichste japanische Film aller Zeiten. Zugegeben, auch hier haben sich ein paar 3D-Szenen eingeschlichen, aber der Großteil der Animation ist handgezeichnet. Das vorherige Werk Miyazakis, *Mononoke Hime (Prinzessin Mononoke)*, war 1997 der internationale Durchbruch des Regisseurs und kommt noch gänzlich ohne Computertechnik aus. Überhaupt ist Japan, was Zeichentrick angeht, neben den Vereinigten Staaten ganz vorne. In beiden Ländern hat sich die Animation aber unterschiedlich entwickelt. Ebenso wie die Comic-Kultur Japans, der Manga, hat auch der Animationsfilm einen anderen Stellenwert als in den USA. Comics und Animationen werden als Kunst angesehen²² und sind kulturell auch als ernsthafte Medien akzeptiert²³. Es ist tatsächlich keine Seltenheit, zum Beispiel in der U-Bahn von Tokio, einen Geschäftsmann in Anzug und Krawatte zu sehen, der auf dem Weg zur Arbeit ein Manga Comic liest und sich auf den Zeichentrickfilm nach Feierabend

²² vgl. Scott Mccloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, 1994, Harper Perennial, New York, p. 81

²³ vgl. Scott Mccloud, *Reinventing Comics: How Imagination and Technology are Revolutionizing an Art Form*, 2000, Harper Perennial, New York, p. 65



Mononoke Hime



Sen to Chihiro no Kamikakushi

freut. Die Bandbreite ist demnach auch recht groß. Wohingegen in Amerika Comic und Zeichentrick für Erwachsene eher eine Subkultur²⁴ darstellen, deren bekanntester Vertreter wohl Robert Crumbs *Fritz the Cat* ist, stellen Erwachsene in Japan eine große Zielgruppe dar. Ich meine dabei nicht nur erotische oder pornografische Filme. *Hotaru no Haka* (*Grave of the Fireflies*) beispielsweise ist eine Literaturverfilmung des Regisseurs Isao Takahata und handelt von zwei Kindern, die in Japan während des zweiten Weltkriegs zu Waisen werden und auf sich alleine gestellt zu überleben versuchen.



Hotaru no Haka



Fritz the Cat

²⁴ vgl. Terry Zwigoff, *Crumb*, 1994, Superior Pictures, San Francisco

Neben den abendfüllenden Filmen spielen Kurzfilme und Serien im Animationsbereich nach wie vor eine große Rolle, und auch das Internet bietet einen neuen Lebensraum für diese Kunst. Auch hier ist das Spektrum sehr breit. Stilistisch geht das von experimentellen Arbeiten über animierte Strichmännchen bis zu fotorealistischen Meisterwerken. Inhaltlich gibt es Slapstick, die ihren Zweck erfüllt, wenn sie komisch ist, daneben politische Arbeiten, Musikvideos, sehr tief sinnige Animationsfilme, etcetera. Meiner Meinung nach ist die Geschichte, die erzählt werden soll, wichtiger als die technische Umsetzung. Ein paar Strichmännchen können eine bessere Story erzählen, als »photorealistische Aliens«. Auch ob ich in dem Kurzfilm meine große Botschaft an die Welt vermitteln oder das Publikum zum Lachen zu bringen will, ist letztendlich eine persönliche Präferenz. Wichtig ist nur, das ich das Publikum nicht langweile, denn ein gelangweiltes Publikum verliere ich. Und dann hilft es nichts, sich über »diese Banausen« zu beschweren. Denn das Publikum hat recht.

C. STORY

1. VORÜBERLEGUNGEN

a. WARUM TU ICH MIR DAS AN? ABGRENZUNG ZUM REALFILM UND BEGRÜNDUNG FÜR DIE UMSETZUNG ALS ANIMATION

»Macht nicht, was eine Kamera tun kann – macht, was eine Kamera nicht tun kann!«²⁵

– Emile Cohl

Animation ist bisweilen eine Menge Arbeit. Und Arbeit kann auch vermieden werden. Aber warum, zum Teufel, tu ich mir das trotzdem an? Im besten Fall, weil ich Spaß daran habe und nicht, »weil ich das halt machen muss, sonst schaff´ ich das Semester nicht, werde exmatrikuliert und dann, ich weiß auch nicht, dann muss ich wieder Michael Bolton CDs verkaufen.« Im ersten Fall, das war der mit dem Spaß, verliert das Wort Arbeit den negativen Beigeschmack, der ihr häufig anhaftet. Im zweiten Fall ist nicht auszuschließen, dass unverhofft doch noch ein Fünkchen Spaß überspringt und die Motivation entflammt. Was für ein Satz. Aber ernsthaft: Indem ich Animationen mache, werde ich zum Geschichtenerzähler. Geschichtenerzähler sind allmächtig, sie sind

²⁵ »Don't do what a camera can do – do what a camera can't do!« (Emile Cohl war ein Pionier der Animation und erstellte seinen ersten Zeichentrickfilm im Jahr 1897, ein Jahr nach Thomas Edison)

sozusagen die Götter der Welten, die sie erschaffen. Sie bestimmen über Glück und Unglück, Leben und Tod, ja selbst den Zufall haben sie in der Hand.

Wenn ich Geschichten wortwörtlich erzähle, dann erzeuge ich diese Welt in den Köpfen der Zuhörer. Mit Animation kann ich sie nach meinem Belieben visuell darstellen. Der Kanadier Richard Condie, der durch kurze Animationsfilme wie *Le P'tit Chaos (The Big Snit)* bekannt geworden ist, die er im Ein-Mann-Betrieb umsetzt, sieht die Hauptvorteile gegenüber dem Realfilm darin, dass er keine Schauspieler benötigt, sich keine Sorgen um das Licht machen muss, und prinzipiell an keine physikalischen oder sonstigen Gesetze gebunden ist.²⁶ Die einzigen Einschränkungen sind also durch den audiovisuellen Raum und die eigene Vorstellungskraft bedingt. Schön wär's! Das Budget setzt natürlich auch Grenzen (siehe Seite 37).

Ich denke, man sollte sich über die Abgrenzung zwischen Real- und Animationsfilm von Anfang an im Klaren sein. Es geht mir nicht darum, das eine höher als das andere zu bewerten. Nicht für jede Geschichte ist die Animation die geeignetste Umsetzungsart, ebenso wenig wie der Realfilm immer die geeignetste Umsetzung darstellt. Es gibt zwei Ausgangssituationen. Erstens: Die Story steht bereits fest. Danach muss man die geeignete Umsetzungsart wählen, also Realfilm, Animation, oder andere Möglichkeiten. Zweitens: Die Umsetzungsart steht bereits fest, aber die Story fehlt. Dann kann man die Geschichte auf die Umsetzungsart abgestimmt schreiben. Wenn es eine Animation werden soll und man somit die Möglichkeit hat, aus dem vollen Potential des Animationsfilms zu schöpfen, warum sollte man sich dann mit weniger begnügen?

Ich glaube Übertreibung ist hier das wichtigste Stichwort, und zwar sowohl inhaltlich als auch visuell. Ich habe oft gesehen, dass sich Trickfilme, unabhängig von den verwendeten Techniken, sehr stark an der Realität orientieren. Bewegungen werden möglichst naturgemäß

²⁶ vgl. Alison Burns, *Richard Condie's Family Album*, 1999, National Film Board of Canada, Montreal

nachempfunden, und es muss alles logisch und begründbar sein. Bloß nicht zu weit über den Rand trauen! Andererseits: Warum denn nicht? Wenn ich Lust habe, darzustellen, dass zwei Schuhe anfangen sich zu streiten, dann verbiete ihnen doch nicht den Mund. Wenn dann noch ein Ritter in den Schuhen steckt, der sich an einem schlafenden Drachen vorbeischleichen will und gleichzeitig damit beschäftigt ist, deren Streit zu schlichten, dann ist das schon eine mögliche Story. Oder wenn sich meine Hauptcharaktere nach jedem Mal Blinzeln an einem anderen Ort befindet, dann lege ich als Geschichtenerzähler fest, dass sich die Welt, die ich erschaffe, auf diese Weise verhält. Ich kann selbst die Regeln aufstellen. Solange ich damit beim Publikum nicht absolute Verwirrung stifte, wird es die Gesetze meiner Welt akzeptieren.²⁷ Es gibt kein Richtig oder Falsch und kein Möglich oder Unmöglich. Und wenn ich Lust habe gibt es auch kein Oben und Unten und auch kein Rechts und Links. Dieses Abweichen vom Realen kann, muss aber nicht unbedingt Komik erzeugen. Ich habe mit Andreas Soller 2003 drei kurze Spots für Amnesty International erstellt. Es handelte sich jeweils um sehr einfache, auf Papier gezeichnete Figuren. Das Papier ist auch deren natürliche Umgebung, aus der sie wortwörtlich herausgerissen werden können. Die Umgebung kann sich aber auch über ihnen zusammenfallen und sie auf diese Weise einsperren. Eine überdimensionale Zigarette, die einer Figur zu nahe kommt, und das Papier, auf dem diese gezeichnet ist, zum Glühen bringt, wird zur lebensgefährlichen Bedrohung. »Einfach die Natur zu imitieren, Realität darzustellen oder Live Action zu duplizieren, verschwendet nicht nur das Medium der Animation, sondern belastet auch den Animator enorm.«²⁸

²⁷ vgl. John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 66

²⁸ Frank Thomas/Ollie Johnston, *The Illusion of Life: Disney Animation*, 1995, Hyperion Press/Disney Editions, New York, p. 375: »Just to imitate nature, illustrate reality, or duplicate live action not only wastes the medium of animation but puts an enormous burden on the animator.«

Das visuelle Übertreiben und das Abweichen von der »normalen« Logik ist aber noch nicht alles. Auch die Charaktere sollten sich übertrieben verhalten. Das wiederum ist keine Eigenart der Animation, sondern generell der Storyentwicklung. Ich komme auf Seite 68 noch ausführlicher darauf zu sprechen.

Zusammenfassend haben wir uns nun zu gottgleichen Wesen verwandelt, die Zeit und Raum beherrschen. Also nichts wie los!

b. EINEN MOMENT NOCH! ZIEL, ZIELGRUPPE, BUDGET, TECHNIKEN UND ZEITRAHMEN

»Ich liebe Abgabetermine. Besonders liebe ich die tosenden Geräusche, die sie machen, wenn sie vorbeifliegen.«²⁹

– Douglas Adams

Bevor die Storyentwicklung losgehen kann, muss man sich über die Rahmenbedingungen im klaren sein, die die weitere Arbeit beeinflussen können.

Was ist mein Ziel? Will ich das Publikum zum Lachen oder zum Weinen bringen, will ich eine politische Botschaft übermitteln oder auf Missstände in der Gesellschaft hinweisen? Geht es um Werbung oder um reine Information? Will ich eine persönliche Erfahrung verarbeiten? Diese Liste ist natürlich länger. Nun, vermutlich ist die grobe Richtung schon klar und dann weiß ich, ob die Tendenz zu Slapstick, Tragik, Satire, Parodie, etcetera geht. Ein kleiner Tipp noch: Man sollte nicht vor Augen haben, dass einen das Ergebnis reich, berühmt und beliebt machen wird. Dann nämlich hängt die gesamte Existenz vom Erfolg der Arbeit ab, und unter diesem Druck kommt sowieso nichts dabei heraus. Ich komme darauf aber nochmals zu sprechen.

Wer ist meine Zielgruppe? Schwer zu sagen, denn ich kann sowieso nicht bestimmen, wer den Film sieht. Die Altersgruppe ist dennoch wichtig. Wenn ich mich an Kinder richte, ist schon mal klar, dass bestimmte Themen wie Sex oder grobe sadistische Gewalt nicht zielgruppenorientiert sind. Na ja, grobe sadistische Gewalt ist jetzt irreführend, denn ich habe als Kind auch *Tom and Jerry* gesehen, die alten Folgen, in denen sie noch nicht gesprochen und sich dafür umso mehr gegenseitig bearbeitet haben. Ich glaube nicht, dass mir das etwas geschadet hat.

²⁹ »I love deadlines. I specially love the swooshing sounds they make as they fly by.«

Neben dem Alter hängt die Zielgruppe natürlich auch von den Zielen ab: Richte ich mich an ein politisch interessiertes Publikum? Oder sollen gerade die Nichtwähler durch meine Animation wachgerüttelt werden? Geht es darum, möglichst viele Leute zu erreichen, die Unterhaltung und eine kurze Ablenkung haben wollen? Solche Fragen sind das, aber üblicherweise ist die Antwort bereits so klar, dass man sich eigentlich keine Gedanken dazu machen muss. Wenn die Animation allerdings für einen Auftraggeber erstellt wird, also etwa für Werbung oder den Kinderkanal, dann sollte dies bereits im Briefing zur Sprache kommen.

Wie viel Budget habe ich? Als Student ist da wenig drin, aber man kann auch mit relativ geringen Mitteln eine Animation machen. Na ja, relativ, das heißt zum Beispiel: ein Computer, ein Scanner, zwei bis drei Programme, Papier und Stift (siehe *Umsetzung* Seite 127). Bei einer Auftragsarbeit kommen unter Umständen noch andere Fragen auf: Bekomme ich einen Vorschuss? Schaffe ich das alleine? Und all das hat natürlich auch mit den nächsten beiden Punkten, Techniken und Zeitrahmen, zu tun.

Welche Technik soll ich verwenden? Ganz egal! Außer es wird von meinem Auftraggeber vorgeschrieben oder übersteigt das Budget. Es kann davon abhängen, womit ich mich am besten auskenne, oder ob ich in einem Bereich dazulernen will. Es kann auch eine ästhetische Präferenz sein. Ich finde zum Beispiel, handgezeichnete Animationen haben einen größeren Charme als solche, die rein am Computer entstanden sind. An dieser Stelle kommt normalerweise: »Aber ich kann doch nicht zeichnen!« Na und? Es können auch Strichmännchen sein, ist doch egal. Letztendlich ist die Story wichtig, und wenn ich es mir genau überlege, könnte man sich über die Technik genauso gut auch erst Gedanken machen, wenn die Geschichte feststeht. Jedenfalls sollte die Technik keinen Einfluss auf die Storyentwicklung haben. So zu denken schränkt nur ein.

Welchen Zeitrahmen habe ich? Der einfachste Fall ist da wieder, wenn es einen Auftraggeber oder ein Abgabedatum gibt. Wenn es das nicht gibt, kann ich nur empfehlen, selbst einen Zeitrahmen festzulegen

und sich auch daran zu halten. Sonst fängt man möglicherweise nie an. Außerdem ist es gut, einer Arbeit ein zeitlich festgelegtes Abschlussdatum zu geben, denn man kann immer noch Ewigkeiten an den kleinsten Feinheiten schleifen und ist am Ende nie zufrieden. Es gibt nichts absolut Perfektes und man wird immer noch irgendetwas finden, das ausgebessert werden könnte. Speziell, wenn es die eigene Arbeit ist. Mit einem Zeitrahmen zwingt man sich, einen Schlusspunkt zu setzen und die Animation bis zu diesem Zeitpunkt bestmöglich umzusetzen.

C. HIER KÖNNTE ICH AUCH MAL WIEDER AUFRÄUMEN: MOTIVATION UND SCHREIBBLOCKADE

»Wenn Du wüsstest, wie wenig die Leute über Dich nachdenken, würdest Du Dich nicht darum sorgen, was sie denken.«

– Koran

Jeder kennt diese Tage: Man sitzt rum, hat einen Stift und ein Stück Papier in der Hand und möchte jetzt endlich loslegen, denn man hat ja schon genug Zeit vertrödelt. Aber damit man sich konzentriert auf die Arbeit stürzen kann, sollte man vielleicht mal schnell das Zimmer aufräumen, um sich von allen Ablenkungen zu befreien. Dann noch die Kaffeetassen in die Küche bringen, und auch sonst alles abwaschen, was sich so angesammelt hat. Nebenbei schnell die Zeitung überfliegen, und oh: dieser neue Film ist angelaufen, das hört sich ja schon recht interessant an. Und ein bisschen Inspiration kann momentan ja auch nicht schaden. Nach ein paar Telefonaten mit Freunden hat man sich dann geeinigt, man könne sich vorher noch den ersten Teil auf Video ansehen. Um das vor dem Kinobesuch zu schaffen müsste man sich aber schon in einer halben Stunde treffen. OK, kein Problem. Fünf Stunden später geht man noch auf ein Bier, um über den Film und so zu sprechen. Und am nächsten Tag ärgert man sich, dass man wieder nicht weitergekommen ist. Aber erstmal Emails abrufen... Dieses Verhalten ist mangelnde Motivation, im schlimmsten Fall eine ausgewachsene Schreibblockade. Es gibt Gründe dafür. Wenn man weiß, warum gerade alles so schwer fällt, kann man dem Problem leichter aus dem Weg gehen.

Menschen nehmen sich selbst oft zu ernst. Und viele von uns sind ständig damit beschäftigt, sich Gedanken darüber zu machen, wie wir auf andere wirken. Das beginnt bei der Kleidung, die wir tragen und bei unserem Verhalten gegenüber anderen. Einerseits handelt es sich

hierbei um Respekt gegenüber den Mitmenschen, aber wenn man sich selbst gegenüber ehrlich ist, geht es zu einem großen Teil auch ganz einfach um die Selbstdarstellung, also darum, wie ich selbst gerne von anderen gesehen werden möchte. Diese Denkweise setzt sich natürlich auch in unserer Arbeit fort. Wir wollen, dass das Ergebnis unserer Arbeit gut ist, damit unsere Arbeit, und somit auch wir, von anderen respektiert werden. Psychologisch gesehen befinden wir uns hierbei auf der Maslowschen Bedürfnispyramide auf der dritten von fünf Stufen. Das heißt, wenn die physiologische Bedürfnisse wie Essen und Trinken abgedeckt sind und das Sicherheitsbedürfnis befriedigt ist, sehnen wir uns nach sozialen Kontakten, nach menschlicher Zuneigung.³⁰ Soweit ist das in Ordnung. Es kann aber zu massiven Problemen kommen, wenn dadurch eine enorme Angst vor dem Versagen aufgebaut wird. Gut, wenn ich davon ausgehe, durch ein tolles Ergebnis wird meine Arbeit respektiert, und dann werde auch ich respektiert, und das im Umkehrschluss bedeutet, bei einem schlechten Ergebnis wird meine Arbeit nicht anerkannt, und dann werde ich nicht mehr geliebt, und wenn sie mich nicht lieben, kann ich mich selbst auch nicht lieben, dann steht natürlich unglaublich viel auf dem Spiel. Versagen bedeutet dann den totalen Egoverlust, die Selbstaufgabe. Wenn ich versage, dann sterbe ich. Mit dieser Last wird natürlich keiner fertig. Lieber gebe ich mein Vorhaben auf, als daran zugrunde zu gehen. Jetzt kommt die gute Nachricht: selbst wenn ich ein schlechtes Ergebnis erziele, denn das kommt schon mal vor, dann führt es nicht soweit, dass die Menschen aufhören, mich zu lieben. Und zwar »aus diesem einfachen Grund: Die Leute denken nicht darüber nach, wie Du auf sie wirkst. Sie sind viel zu sehr damit beschäftigt, sich Gedanken darüber zu machen, wie *sie* auf Dich wirken. Jeder von uns ist das Zentrum unseres eigenen Universums, und unser Universum ist von erstaunlich geringem Interesse für das Nachbaruniversum.«³¹ Für die Storyentwicklung bedeutet das, es ist extrem wichtig, ihr nicht

³⁰ vgl. Abraham Harold Maslow, *Motivation und Persönlichkeit*, 1999, Rowohlt, Reinbek, p. 62

dieses enorme Gewicht zu geben, denn das hat sie nicht. Und sobald man sich selbst und die Arbeit nicht mehr so ernst nimmt, fühlt man sich wesentlich freier und alles fällt viel leichter.³²

Das ist aber noch nicht alles, was dem kreativen Prozess schadet. Ein weiteres, mit den oben angesprochenen Schwierigkeiten verwandtes Problem, ist, dass man dazu neigt, bereits das Endprodukt vor Augen zu haben, wenn man noch ganz am Anfang steht. Es soll unglaublich witzig werden oder wahnsinnig in die Tiefe gehen oder das Publikum zu Tränen rühren. Das beinhaltet zwei Fehler: Erstens denkt man bereits daran, welche Wirkung die Animation auf die Zuseher hat, obwohl möglicherweise noch nicht einmal die Grundidee steht. Zweitens ist es unmöglich mit Fragen wie »Was ist lustig?«, »Was ist bedeutungsvoll?« oder »Was ist traurig?« weiterzukommen. Diese Fragen sind viel zu groß. Es ist aber möglich sie auf viele kleine Fragestellungen herunterzubrechen, deren Bearbeitung dann realistisch wird. Im Folgenden werden ich Schritt für Schritt von der Grundidee bis zum fertigen Drehbuch und Storybord gelangen.³³

³¹ John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p.10: »For this simple reason: People aren't thinking about how you look to them. They're far too busy worrying how *they* look to you. Each of us is the center of our own universe, and our universe is of surprisingly little interest to the universe next door.«

³² vgl. John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 10 - 11

³³ vgl. John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 14 - 15 und John Vorhaus: *Creativity Rules! A Writer's Workbook*, 2000, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 210 - 215

2. STORYENTWICKLUNG

a. ALLER ANFANG IST SCHWER: DIE GRUNDIDEE

»Werdet diese kleine Stimme los, die sagt, ihr wärt so schlau. Seid dumm!«³⁴

– Felix Hude

Jeder von uns hat zwei Stimmen in seinem Kopf. Sie gehören Bart Simpson und Mr. Spock.³⁵ Bart probiert alles aus, er sagt alles offen heraus, und je verbotener etwas ist, umso mehr Reiz übt es auf ihn aus. Keine Rücksicht auf Verluste! Mr. Spock handelt immer wohlüberlegt und bedenkt alle möglichen Folgen, die sich aus seinem Handeln ergeben könnten. Beide Stimmen sind nützlich. Aber vorerst sollten wir Mr. Spock geknebelt in einen fensterlosen Turm sperren und den Schlüssel wegwerfen. Wir benötigen ihn erst später wieder. Er ist ein Kreativitätskiller, hat aber gute Qualitäten, die besten und brauchbarsten Ideen von Bart herauszufiltern.

Unter dem Wort Grundidee verstehe ich, ein mögliches Thema oder Szenario in einem Satz aufzuschreiben. Es gibt verschiedenste

³⁴ Vorlesungen *Animation* und *Animation Workshop* von Felix Hude am 28. August 2002, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne: »Get rid of that little voice saying that you are so smart. Be dumb!«

³⁵ Diese Idee von Bart Simpson und Mr. Spock basiert auf den Vorlesungen *Animation* und *Animation Workshop* von Felix Hude am 10. Oktober 2002, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne

Möglichkeiten, auf so eine Idee zu kommen. Jeder hat verschiedene Arten, kreativ zu werden. Ich empfehle zunächst einmal, die eigenen vier Wände zu verlassen. Am besten man nimmt Papier und Stift und begibt sich an einen belebten Ort, wo man trotzdem ungestört sein kann.



Die Ideen für meine bisherigen Animationen sind an solchen Orten entstanden: Die Grundidee zu *Café Imperial* entstand auch in einem Café. Ich hatte zu diesem Zeitpunkt nicht einmal vor, über ein mögliches Thema nachzudenken. Die Idee lautete: »Ein Gast wird von einem Kellner ignoriert.« Das war leicht, und ich bin dem Kellner heute noch dankbar. Eigene Erfahrungen können Arbeiten sehr stark prägen. Ich würde mich nicht wundern, wenn eine Animation über einen idiotischen Postbeamten und seine Haltung gegenüber den Kunden ginge. Ich glaube nicht, dass dieser bestimmte Postbeamte das hier jemals lesen wird, falls aber doch: vielen Dank für den Ärger! Sie haben mir sehr geholfen! Man kann sich auch wirklich angewöhnen, Situationen aus dem Alltagsleben als Inspiration zu verstehen. Ein schöner Nebeneffekt ist, dass man dadurch lernt über den eigenen Ärger zu schmunzeln, darüber zu lachen, wenn man sich selbst zum Idioten gemacht hat, und sich zu amüsieren, wenn andere aus der Fassung geraten. Kurz gesagt, man nimmt sich und die Welt nicht mehr so ernst, und das ist nicht zu unterschätzen (siehe auch *Motivation und Schreibblockade*, Seite 40). John Vorhaus spricht in seinem Buch *The Comic Toolbox* in diesem Zusammenhang von einer »komischen Perspektive«. Er meint damit, wie wir die Welt auf unsere eigene und übertriebene Art betrachten. Seine

³⁶ John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 40: »The world is my circus. Everything I see or hear or experience, everything that happens anywhere on earth, is just for my amusement.«

persönliche komische Perspektive ist: »Die Welt ist mein Zirkus. Alles, das ich sehe oder höre oder erfahre, alles, das irgendwo auf der Welt geschieht, ist nur zu meinem Vergnügen.«³⁶ Immer so zu denken, wäre auch nicht angebracht, aber es kann hier und da sehr nützlich sein.

Mir hilft es, Menschen zu beobachten. Jede Person, und wenn sie auch noch so unscheinbar ist, kann eine Reihe von Ideen auslösen. Die Idee zu meiner zweiten Animation *The Robbery* lautete: »Zwei Leute wollen gleichzeitig und unabhängig voneinander dieselbe Bank ausrauben.« Die Idee entstand am Strand. Ich habe noch nie eine Bank ausgeraubt. Ehrenwort. Die Umgebung und die Erfahrung muss also nicht zwingend etwas mit der Idee zu tun haben. Ich weiß leider nicht mehr, wie sich die Assoziationskette von einem Badegast zu einem Kapitalverbrechen ausgeweitet hat, aber das passiert einfach. Wer's nicht glaubt, sitzt vermutlich immer noch zu Hause. Raus jetzt! Sofort! Sogar auf dem Friedhof ist mehr los als in Deinem Zimmer!



Bist Du draußen? Sitzt Du bequem? Wunderbar. Grundsätzlich sind Situationen am vielversprechendsten, wenn es zu einem klaren Konflikt kommt, oder eine Charaktere in einer vertrackten Situation steckt, aus der es keinen Ausweg gibt. »Die meiste kreative Kunst geht über die Scheiße, die wir bauen.«³⁷ Als nächstes einfach alles aufschreiben, was einem in den Sinn kommt. Kurz halten, ein Satz maximal. Brainstorming. Und nichts bewerten, das kommt später. Nichts herausfiltern! Niemand sonst liest diese Liste. Es ist egal, ob es gut oder schlecht erscheint, ob es wahnsinnig platt ist oder neunmalklug oder wenn es politisch nicht

³⁷ Vorlesungen *Animation* und *Animation Workshop* von Felix Hude am 4. September 2002, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne: »Most creative artwork is about our fuckups.«

korrekt ist. Wichtig ist nur, möglichst viel auf das Papier zu bringen. Warum? Weil das den Druck wegnimmt, die eine, fantastische, tiefsinnige und doch zugleich unterhaltende, noch nie dagewesene Idee haben zu müssen. Je mehr Ergebnisse, desto besser. Die meisten können wir hinterher sowieso wieder von der Liste streichen. »Von zehn Witzen, die Du erzählst, werden neun Schrott sein. Von zehn Ideen, die Du hast, werden neun nicht funktionieren. Von zehn Malen, die Du etwas riskierst, scheiterst Du neunmal.«³⁸ Das schöne daran ist, dass man sich so keine Sorgen um die Qualität machen muss. Man denkt nicht mehr an einen Misserfolg, sondern konzentriert sich alleine darauf, so viele Ideen wie möglich aufs Papier zu bringen.³⁹

Es kann alles sein, zum Beispiel: »Ein Fallschirm geht nicht auf. Santa Claus wird abgeschossen. Jemand sperrt sich aus seiner Wohnung aus. Im Alten Rom streiten sich zwei Todeskandidaten. Neugeborene Zwillinge tragen einen Machtkampf aus. Ein Pärchen streitet sich. Der Alltag eines Fensterputzers. Ein Hundeliebhaber und eine Katzenliebhaberin treffen sich beim Tierarzt. Ein kleiner Mann sitzt im Kino hinter einem Riesen. Eine Hexe arbeitet als Fernsehköchin.« Das waren zehn Ideen. Nicht so aufregend, oder? Egal. Du bist dran. Zehn Stück. Los!



Fertig? Gut! Es schadet nichts, weiterzumachen. Vielleicht macht's ja auch ein bisschen Spaß. Bei einigen Ideen wird man dann automatisch hängen bleiben und sie ein bisschen weiterverfolgen oder sie ausbau-

³⁸ John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 12: »For every ten jokes you tell, nine will be trash. For every ten ideas you have, nine won't work. For every ten times you risk, nine times you fail.«

³⁹ vgl. John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 12

en, wenn man am nächsten Tag nochmals auf die Liste sieht. Einige Ideen kann man leicht ausarbeiten, andere sind uninteressanter oder man kommt darauf, dass man die Situation schon mal irgendwo gesehen hat. Aber das muss kein Hindernis sein, solange man sie auf die eigene Art löst. Wer Woody Allens *Take the Money and Run* kennt, weiß, dass schon des öfteren in der Filmgeschichte dieselbe Bank von mehreren unabhängig agierenden Personen gleichzeitig ausgeraubt wurde.

Zuerst sollten wir die ursprüngliche Idee ausbauen, wenn das nicht sowieso schon nebenher geschehen ist. Ich versuche jetzt einfach mal, die obenstehenden Situationen ein bisschen zu verschärfen, indem ich mehr Risiko, Konflikt oder Überraschung ins Spiel bringe. Ob das ganze Qualität hat oder nicht, interessiert momentan nicht: »Ein Fallschirm geht nicht auf: gleichzeitig werde ich von Entenjägern beschossen, ein Abfangjäger und eine Heavy Metal Band sind hinter mir her. Santa Claus wird abgeschossen: er landet auf einer einsamen Insel und verspeist gerade ausgehungert Rudolph das Rentier, als Greenpeace-Aktivisten auf die Insel kommen. Jemand sperrt sich aus der Wohnung aus: Er ist nackt und erwartet seine Schwiegereltern. Im Alten Rom streiten sich zwei Todeskandidaten: Es geht um Lappalien und sie vergessen dabei den Ernst der Situation, denn in einer Minute werden die Löwen losgelassen. Neugeborene Zwillinge tragen einen Machtkampf aus: Die Situation steigert sich zum Weltkrieg. Ein Pärchen streitet sich: Es geht darum, wie schlecht sie Auto fahren und wie schlecht er Karten lesen kann, während sie in einem Auto auf den Meeresgrund sinken. Der Alltag eines Fensterputzers: Er hat Höhenangst. Ein Hundeliebhaber und eine Katzenliebhaberin treffen sich beim Tierarzt: Sie verlieben sich. Ein kleiner Mann sitzt im Kino hinter einem Riesen: Der Riese gehört einer Rugby-Mannschaft an, die gemeinsam ins Kino gehen, rechts von ihm kommt ein Pärchen zur Sache, der Mann zur Linken verrät, wie der Film ausgeht, hinter ihm schreien Kinder und rütteln am Kinositz, die Leute in seiner Reihe müssen dauernd aufs Klo, der Film ist unscharf, das Cola läuft aus, danach löst das Popcorn einen Hustenreiz aus, etcetera. Eine Hexe arbeitet als Fernsehköchin: Sie verwendet die falschen Zutaten

und die gesamte Nation verwandelt sich in einen großen Hühnerstall.«
Du bist dran!



So schnell? Gut. Natürlich kann es sein, dass noch nichts dabei ist, oder dass eine Idee vielversprechend wirkt, sich aber dann doch als unbrauchbar herausstellt. Oder aus einem Teil wächst eine neue Idee. Das ist OK, denn noch sind es nur einzelne Sätze. Einerseits ist es so leichter, gute Ideen von schlechteren zu trennen, andererseits bedeutet es, dass wir die Ideen verstanden haben, die wir auch in nur einem Satz ausdrücken können.⁴⁰ Außerdem spart es Arbeit. Und besser man verwirft einen Satz als ein fertiges Drehbuch. Durch die oben verwendete Vorgangsweise kann man relativ zügig eine Ausgangssituation erstellen. Dazu muss man auch nicht alleine sein, vielleicht klappt es zu zweit, möglicherweise mit ein bisschen Bier oder Wein, sogar noch besser. Eine weitere Methode ist, sich Filmtitel auszudenken, und daraus die Grundidee zu entwickeln. Für mich ist das ein bisschen, wie das Pferd von hinten aufzuzäumen, aber gut. Vielleicht kommt ja jemand besser damit zurecht. Jeder hat seine persönliche Art, so etwas anzugehen. Jedenfalls, egal wie oder mit wem: Was Du nun vor Dir hast nennt man die Grundidee. Und Du hast schon zehn Stück davon.

⁴⁰ vgl. John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 28

b. CHARAKTERE

»So wenig ich über Filme wusste, ich wusste, dass nichts die Persönlichkeit übertrifft.«⁴¹

– Charlie Chaplin

Charaktere werden häufig unterschätzt. Schon Aristoteles beging den Fehler, die Handlung über die Charaktere zu stellen (siehe Seite 19). Aber was wäre *Pulp Fiction* ohne die gut ausgereiften Figuren? Es treibt die Story nicht zwingend voran, aber es ist wichtig, dass Mister Wulf, der Mann, der Probleme beseitigt, den Kaffee gut findet, während er ein unappetitliches Problem beseitigt. Und dass zwei Auftragskiller über Fußmassagen und die neuesten Gerüchte über die Frau vom Boss tratschen. Die Handlung alleine wäre wohl eher dünn. Aber immer, wenn uns eine gute Geschichte begegnet, beinhaltet sie auch gut ausgereifte Charaktere, mit denen sich das Publikum identifizieren kann.

⁴¹ Charly Chaplin, *My Autobiography*, 1966, Penguin Books, London, p. 143: »Little as I knew about movies, I knew that nothing transcended personality.«

i. WER BIN ICH?

»Wir enthüllen uns nur in Extremen.«⁴²

– Jean-Paul Sartre

Wenn es um Charaktere geht, und bevor man sich mit anderen identifiziert, schlage ich vor, wir fangen bei uns selbst an. Wir sind Charaktere. Und doch kennen wir uns häufig schlechter als wir denken. Beantworte mir, lieber Leser, bitte eine Frage: Wer bist Du?



Danke. Üblicherweise identifiziert man sich über die Arbeit oder darüber, was man studiert, oder was man sonst so alles gemacht hat. Wenn man dieses Spiel in einer Gruppe spielt und bei jedem einzelnen direkt hinterher die anderen fragt, was denn alles hängengeblieben ist, reduziert sich das so auf zwei, drei Tatsachen. Das ist ziemlich wenig für ein ganzes Leben, nicht?⁴³

Aber es steckt wesentlich mehr in uns. Wir haben uns entwickelt, wir haben unsere Vorlieben, Abneigungen und Eigenheiten, etcetera. Am meisten erfährt man über Charaktere, wenn sie sich an einem Wendepunkt befinden. Darum geht die nächste Aufgabe. Ich weiß, dass man nur ungern über sich redet oder allzu viel preis gibt, aber Du musst es

⁴² Vorlesungen *Animation* und *Animation Workshop* von Felix Hude am 30. August 2002, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne; Originalzitat von Jean-Paul Sartre: »We only reveal ourselves in extremes.«

⁴³ Diese Idee geht zurück auf die Vorlesungen *Time Based Media* von Ivor Bowen im Februar 2003, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne

ja keinem erzählen und ich verrate auch nichts. Also: Schreibe über einen Augenblick in Deinem Leben, der ein Wendepunkt war. Einer der Punkte, an denen man den einen oder den anderen Weg einschlägt, im großen oder im kleinen Stil. Je größer die zu treffende Entscheidung war, desto offensichtlicher kommt der Charakter heraus. Und desto unangenehmer ist es. Aber »Intuition funktioniert am besten, wenn wir uns unwohl fühlen«. ⁴⁴ »Mir fällt nichts ein!« gilt übrigens nicht. Jeder hat irgend so einen Punkt, auch wenn er relativ unbedeutend erscheint. Schreibe es ausführlich. Und bitte jetzt.

→ *My...*

⁴⁴ Vorlesungen *Animation* und *Animation Workshop* von Felix Hude am 30. Juli 2002, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne: »Intuition works best when we are uncomfortable.«

Vielen Dank. Bezüglich des Textes folgen jetzt ein paar Fragen:

1. Wer war der Protagonist der Geschichte, also der Held oder die Hauptperson?
2. Was hast Du gesucht oder was hast Du versucht zu vermeiden? Was hast Du versucht zu gewinnen? Was ist der »Schatz«, den Du suchst? Warum suchst Du ihn? Und warum ist er wertvoll für Dich? Bitte konkret beantworten.
3. »Es verlangt Mut, konkret zu werden.« Was bedeutet das für Dich? Warum benötigt es Mut? Erkläre es und gebe ein Beispiel.
4. Was steht auf dem Spiel? Was geschieht in der Welt, wenn Du erfolglos bist? Was geschieht mit Dir in der Welt, wenn Du nicht bekommst, was Du willst?
5. Sehe Dir die Antwort zu obiger Frage nochmals an und denke darüber nach. Die Frage lautet nun: Welche Auswirkungen hat das Versagen auf Dich, und zwar auf Dein inseitiges Ich, das mentale, emotionale oder spirituelle Ich? Bitte konkret.
6. Bezüglich der Antwort auf Frage 5: Warum fürchtest Du das Versagen?
7. In der Literatur wie im Leben sind Feinde all jene, die sich Dir auf Deiner Suche widersetzen. Feinde sind Menschen, die sich in den Weg stellen, die verhindern wollen, dass Du bekommst, was Du willst. Wir geraten in Konflikt mit ihnen, um unsere Ziele zu erreichen. Wer sind Deine Feinde in Deiner Geschichte? Es können einer oder mehrere sein. Benenne sie und erkläre, warum sie sich Dir entgegenstellen. Bitte konkret.
8. In der Literatur wie im Leben sind Verbündete all jene, die Dir auf Deiner Suche helfen. Wer sind Deine Verbündeten in Deiner Geschichte? Benenne sie und erkläre, warum sie Dich unterstützen. Bitte konkret.⁴⁵



Der Sinn der Übung besteht darin, sich an einem realen Beispiel klar zu werden, was uns als Charaktere ausmacht. Wie reagieren wir, wenn wir in die Enge getrieben werden, wenn es heißt »du oder ich«, wenn wir eine Entscheidung treffen müssen, die den weiteren Verlauf unseres Lebens bestimmt, wenn wir Angst vor der Wahrheit haben, aber ohne die Wahrheit zu erfahren niemals zur Ruhe kommen, wenn wir etwas oder jemanden gewinnen oder nicht verlieren wollen, etcetera? Wir erfahren, was uns wirklich wichtig ist. Und selbst wenn wir nicht erreichen, was wir uns vorgenommen haben, gewinnen wir an Erfahrung, und in einer ähnlichen Situation stellen wir uns in Zukunft vielleicht besser an. Oder wir sind wie Koyote aus *Roadrunner*: wir lernen nie dazu, geben dafür aber auch nie auf. Das Beziehungsleben mancher Leute ist so aufgebaut. Welche Motivationen scheinen unsere Feinde und Verbündeten zu haben, dass sie sich uns in den Weg stellen oder uns unterstützen? Welche Auswirkungen hat es auf meine Umgebung, wenn ich die eine oder andere Richtung einschlage?

Der Kernpunkt ist aber: Was geschieht mit mir? Was ist meine Motivation? Hier belügen wir uns regelmäßig selbst. Wir reden uns immer ein, wir würden alles aus einem guten Grund tun, die Motivation ist positiv, moralisch wertvoll und dient dem Nutzen der Allgemeinheit. Aber das stimmt nicht immer. Die Gründe, warum wir etwas tun, können auch durchaus nicht so hoch und ehrbar sein. »Diese Elemente, die wegen ihrer negativen Assoziation oft unterdrückt werden, treiben unser Verhalten an und bringen uns dazu, auf Arten zu handeln, die unseren bewussten Glaubenssystemen oder unserem Selbstverständnis widersprechen könnten.«⁴⁶ Wenn ich mich beispielsweise entschieße für eine

⁴⁵ die Aufgabe und die Fragen sind angelehnt an eine Hausarbeit in *Animation und Animation Workshop* von Felix Hude am 30. Juli 2002, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne

⁴⁶ Linda Seger, *Creating Unforgettable Characters: A Practical Guide to Character Development in Films, TV Series, Advertisements, Novels and Short Stories*, 1990, Henry Holt and Company, New York, p. 73: »These elements, which are often repressed because

Weile ins Ausland zu gehen, dann tue ich das nach außen hin, weil ich so aufgeschlossen und weltoffen bin, um Erfahrungen zu sammeln und um der Alltagsroutine zu entfliehen. Daran gibt es nichts auszusetzen. Aber vielleicht haue ich auch immer dann ab, wenn es ungemütlich wird, und stellen mich nicht den Widrigkeiten. Und vielleicht genieße ich auch insgeheim den Neid derer, die zurückgeblieben sind. Es ist schwierig und unangenehm, sich so etwas einzugestehen, aber in jedem von uns leben mehr Persönlichkeiten, als uns möglicherweise lieb ist. »Die Dinge, die Du Dir niemals vorstellen würdest, geben den größten Einblick in die Charaktere.«⁴⁷ Und genau da wird es interessant.

of negative associations, drive our behavior, causing us to act in ways that might contradict our conscious believe systems or our own understanding of ourselves.«

⁴⁷ Vorlesung *Animation* und *Animation Workshop* von Felix Hude am 22. August 2002, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne: »The things which you would never imagine give the biggest insight on the Characters.«

ii. WAS MACHT CHARAKTERE INTERESSANT?

»Wir sind hauptsächlich daran interessiert, *wer* die Charaktere ist, seine oder ihre Einstellung und Denkprozesse. Wir finden heraus, wer eine Charaktere ist, indem wir ihn oder sie in einem Szenario handeln sehen. Diese Anordnung der Handlung nennt man Story.«⁴⁸

– Chuck Jones

Wenn es darum geht, Geschichten zu erzählen, dann benötigt man fiktive Charaktere. Sie können, ja sollen sogar übertrieben handeln (siehe Seite 68), aber zugleich müssen sie auch glaubhaft sein. Wie im vorherigen Kapitel bereits angesprochen, aber man kann es nicht oft genug sagen: »Wahrer Charakter wird in den Entscheidungen, die ein Menschliches Wesen unter Druck trifft, enthüllt – umso höher der Druck, umso größer die Enthüllung, umso wahrer liegt die Entscheidung bei der grundlegenden Natur des Charakters.«⁴⁹ Wenn es um Leben und Tod geht, dann zeigen wir, wer wir sind. Das autobiografische Buch *Die Mütze oder der Preis des Lebens*⁵⁰ des israelischen Autors Roman Frister handelt unter anderem davon, dass einem Jungen, der in einem Konzentrationslager gefangen ist, von einem Mithäftling die Mütze entwendet wird, nachdem er von diesem vergewaltigt wurde. Der Verlust der Mütze

⁴⁸ vgl. Margaret Selby, *Chuck Jones: Extremes and In-Betweens, A Life in Animation*, 2000, Warner Home Video, Burbank: »We are primarily interested in who a character is, his or her attitude and thought processes. We find out who a character is by watching him or her act within a scenario. This set of action is called story.«

⁴⁹ Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, 1997, Regan Books, New York, p. 101: »True character is revealed in the choices a human being makes under pressure – the greater the pressure, the deeper the revelation, the truer the choice to the character's essential nature.«

⁵⁰ Roman Frister, *Die Mütze oder der Preis des Lebens*, 1997, Siedler Verlag, Berlin

wird mit dem Tod bestraft. Der Junge steht nun vor der Wahl, ob er sich die Mütze eines anderen nimmt und diesen damit unschuldig in den Tod schickt, oder ob er selbst stirbt. Er entscheidet sich zu leben. Solche Entscheidungen fällen zu müssen sind die schlimmsten Erfahrungen, die man sich vorstellen kann. Im Augenblick der Entscheidung handeln wir aber intuitiv, auch wenn sie im Nachhinein ein Leben lang am Gewissen nagt. Die Situation »du oder ich« muss aber nicht um Leben oder Tod gehen, um zu erleben, wie wandlungsfähig Menschen sind.

Ich bin einmal Morgens noch vor der Öffnungszeit zum Aldi-Markt gegangen, da es ein günstiges Angebot gab. Solange der Vorrat reicht. Natürlich steht man nicht alleine vor der Türe. Man grüßt sich, plaudert ein wenig und bietet sich wegen des starken Regens gegenseitig an, den Regenschirm mitzubেনutzen. Um halb neun aber geschieht etwas sonderbares. Wohl durch dieselbe Magie, die die automatische Schiebetür wie von Geisterhand öffnet, verwandeln sich die wartenden Menschen in Werwölfe. Die Schritte werden schneller, der Atem wird zum Hecheln und sie fallen auf ihre vier Läufe. Es wachsen ihnen langes verfilztes Fell und gefährliche Fangzähne. Doch das schlimmste sind die Augen: dieses grausame, wilde, erbarmungslose, dämonische Rot. Etwa drei Meter, nachdem sie den Laden betreten haben, rennen sie, wie sie noch nie in ihrem Leben gerannt sind, die Regalreihen auf und ab, auf der Suche, ihr Verlangen zu stillen. Neben den Kühlregalen bildet ihr Atem weiße Wolken. Manche der Kreaturen schließen sich zu Rudeln zusammen, die mit instinktiver Strategie vorgehen, um sich die Beute als erste zu sichern. Der Plan geht auf. Zuerst packen die Klauen zu. Gleichzeitig werden die Widersacher mit geifernden Fängen abgewehrt. Die Schwächsten gehen leer aus. Es ist ein grausames Schauspiel. An der Kasse verwandeln sich dann alle wieder in Menschen zurück. Einige haben bedruckte Kartons in der Hand, werfen mitleidige Blicke auf all jene, die keine bedruckten Kartons in der Hand halten und geben gute Ratschläge oder Beileidsbekundungen. Ich nehme noch eine Zeitung mit, die verrät, dass 92 Prozent der Bevölkerung der Meinung ist, wir leben in einem zivilisierten Land. Ist das nicht schön?

Das sind Charaktere in Extremsituationen. Als Geschichtenerzähler wollen wir sie aber entwickeln und nicht auf derart glückliche Zufälle warten. Es gibt verschiedene Methoden, um Charaktere zu erschaffen. Die einen liegen einem besser, die anderen schlechter. Die einfachste und risikoloseste ist, sich einfach eine fiktive Person auszudenken. Man kann sich wahlweise auch irgendeine fremde Person, die gerade in der Nähe ist, auswählen und deren Lebensgeschichte erfinden.⁵¹ Dazu fehlen jedoch noch ein paar Punkte, die in den nächsten Kapiteln bis Seite 85 behandelt werden. Aber wir können auch jetzt schon etwas tun. Charaktere sind keine Kunstgegenstände, die irgendjemand in einen schweizer Banktresor gesperrt hat. Sie liegen sozusagen auf der Straße.

Die nächste Aufgabe ist: Belausche ein fremdes Gespräch, am besten mit einem Aufnahmegerät, dann ist die Spannung höher.⁵² Es gibt geeignetere und weniger geeignete Plätze. Interessant ist zum Beispiel ein Ort, an dem verschiedene soziale Stufen aufeinandertreffen. Das wären zum Beispiel öffentliche Verkehrsmittel. Ich war einmal in Melbourne und die Linie 57 erwies sich als eine wahre Goldgrube. Abends fährt sie die Leute, die von der Arbeit kommen, in die Außenbezirke und passiert dabei ein »Sozialbauviertel«. Nicht nur die Gespräche zwischen anderen Fahrgästen waren interessant, ich war auch selbst betroffen. Einmal wurde ich von einer schrulligen älteren Dame gefragt, ob ich nicht ihr Auto kaufen wolle, und obwohl ich kein Auto brauchte, weil ich nicht auf die Tram 57 verzichten wollte, wusste ich, dass das nicht ihre wahren Absichten sind. Ich wurde von einem Drogensüchtigen gefragt, ob er für mich einen Krankenwagen holen solle, ich sähe ja schrecklich aus, und wenn ich nur übernächtigt wäre, ein bisschen Speed würde mir schon wieder auf die Beine helfen, er habe da zufällig ... kein Interesse? Na dann schönen Tag noch! Darauf wendete er sich dem Herrn gegenüber

⁵¹ vgl. Curtis Hanson, *Wonder Boys*, 2000, Mutual Film Company, Hollywood

⁵² die Aufgabe basiert auf der Hausarbeit in *Animation* und *Animation Workshop* von Felix Hude am 7. August 2002, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne

zu. Eine Frau stellte sich auf die Gleise und weigerte sich, wegzugehen, ohne einen Grund zu nennen. Als der Fahrer wütend wurde, waren die Passagiere auf der Seite der Frau. Hier gibt es interessante Typen und interessante Situationen. Auf diese Weise kann man John Vorhaus Sichtweise »Die Welt ist mein Zirkus« (siehe Seite 44, 45) als Inspirationsquelle nützen. Wenn nichts passiert, und wenn man es sich traut, kann man auch Situationen herausfordern. Wie wäre es damit: Blockiere so lange an einer grünen Ampel den Verkehr, bis ein Fahrer aussteigt und zu Dir kommt. Dann bleibt nur noch seine Reaktion abzuwarten. Vermutlich ist er wütend, aber vielleicht ist er auch hilfsbereit oder er ist der ehemals beste Freund aus dem Kindergarten, wer weiß? Verwirrung ist auch schön. Zum Beispiel jemanden, der einem auf der Straße begegnet, herzlich zu begrüßen, und so zu tun, als habe man sich schon eine Ewigkeit nicht mehr gesehen. Auch hier sind wieder alle Reaktionen möglich. Also nochmals die Aufgabe: Belausche ein fremdes Gespräch. Viel Spaß!



iii. DIE DUNKLE SEITE: WER NOCH SO ALLES IN UNS STECKT

»Die Augen geschlossen, rauschte es in meinem Kopf, als ob ein paar hundert Zwerge dabei wären, ihn auszufegen. Sie fegten und fegten. Keiner kam auf die Idee zusammenzukehren.«⁵³

– Murakami Haruki

Wir alle haben äußere und innere Bedürfnisse. Die äußeren sind, was wir denken, das wir brauchen. Die inneren sind, was wir wirklich brauchen.⁵⁴ Genauso haben wir äußere und innere Motivationen (siehe Seite 53, 54). Die äußeren sind, was wir denken, warum wir handeln. Die inneren sind, warum wir wirklich handeln. Diese inneren Bedürfnisse und Motivationen entstammen unseren inneren Persönlichkeiten. »Menschen haben für gewöhnlich wenig Kenntnis darüber, wie diese unbewussten Kräfte ihr Verhalten beeinflussen. Oft sind dies negative Elemente, die geleugnet oder rational erklärt werden. Psychologen nennen dies ›den Schatten‹ oder die ›dunkle Seite der Persönlichkeit‹.«⁵⁵

Bei der nächsten Übung geht es darum, ebendiese dunkle Seite von uns zu entdecken. Es ist möglich, einige dieser Schatten hervorzulocken, und es ist erstaunlich, zu erleben, welche Persönlichkeiten in uns stecken, die wir dort niemals erwartet hätten. Wenn es gut läuft, kann man

⁵³ Murakami Haruki, *Wilde Schafsjagd*, 1997, Suhrkamp, Frankfurt am Main, p. 129

⁵⁴ vgl. John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 79

⁵⁵ Linda Seger, *Creating Unforgettable Characters: A Practical Guide to Character Development in Films, TV Series, Advertisements, Novels and Short Stories*, 1990, Henry Holt and Company, New York, p. 73: »People usually have little knowledge of how these unconscious forces influence their behaviour. Often these are negative elements that are denied or rationalized. Psychologists call this ›the shadow‹ or the ›dark side of personality‹.«

das Ergebnis als Drehbuchtext verwenden. Aber es verlangt einiges an Übung und Selbstüberwindung. Die Aufgabe hört sich dennoch einfach an. Sie lautet:

»Ich bin wütend!«

1. Denke an etwas, worüber Du wütend bist.
2. Nehme eine mindestens 30 Sekunden lange Schimpfkanonade auf. Wiederhole das dreimal.
3. Höre Dir das ganze an.

Das ist alles. Jetzt noch ein paar Hinweise dazu: Die Aufnahmequalität ist völlig egal. Schneide nichts heraus oder zusammen. Über den Wutausbruch: Das, worüber Du wütend wirst, muss belanglos sein, und nicht etwas, worüber man sich zu recht aufregen könnte. Beispielsweise, dass das Duschwasser so schnell kalt wird, dass kein Klopapier mehr da ist, dicke Leute, dünne Leute, greise Autofahrer, Junkmail, Strafzettel, Raucher, Nichtraucher, Veganer, die Zeugen Jehovas, Technomusik, Rockmusik, Volksmusik, Großstädter, die Landbevölkerung, und, und, und... Es muss nicht politisch korrekt sein. Aber es muss belanglos sein. Nimm den erstbesten Grund, der Dir in den Sinn kommt. Worüber kannst Du Dich aufregen? Du solltest ein konkretes Bild vor Augen haben, einen Schnapsschuss, zum Beispiel eine leere Rolle Klopapier oder einen bestimmten Strafzettel. Denke nicht darüber nach, weshalb Du das Thema vielleicht doch nicht nehmen solltest. Es geht darum, nicht zu filtern, was Du sagst. Es ist unwichtig, ob das, was Du sagst, Sinn ergibt. Lass es einfach raus! »Habe Mut – der Sinn der Übung besteht darin idiotisch auszusehen. Warum? Weil idiotische Charaktere interessante Charaktere sind.«⁵⁶

⁵⁶ aus der Beschreibung einer Hausarbeit in *Animation* und *Animation Workshop* von Felix Hude am 14. August 2002, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne: »Have courage – the

Werde wirklich wütend. Das ist eine reine Übungssache. Es ist unangenehm, das Mikrofon einzuschalten und draufloszutoben, besonders, wenn die eigene Stimme zurückhallt oder man besonders dünne Wände hat und die Nachbarn sowieso schon nur mit vorgehaltener Hand über einen reden. Mir persönlich fällt es am leichtesten, wenn noch jemand im Raum ist, ein Gegenüber, das ich anschreien kann. Eine Freundin hat ihren Wutausbruch am liebsten im Stadtpark aufgenommen. Das ist natürlich auch interessant. Am Anfang ist man wahrscheinlich noch nicht richtig wütend, außer man ist ein Naturtalent. Aber wenn man mal angefangen hat zu reden, wird man immer mehr hineingezogen. Das wichtigste ist, nicht daran zu denken, wie Du auf andere Menschen wirkst. Wenn das nicht funktioniert, dann gehe irgendwohin, wo Dich kein Mensch hören kann. Und dann beginne zu reden. Es ist egal, wenn du Dich wiederholst und wiederholst, es ist nur wichtig, nie abubrechen. Beginne so: »Ich hasse dies und das. Ich hasse dies und das wirklich.« Und dann lass es einfach raus. Sag, warum Du es hasst, gib alle Gründe, die Dir gerade in den Sinn kommen, warum du es verdammt noch mal hasst, hasst, hasst! Hör nicht auf zu reden. Wenn Du rauskommst oder Dir nichts mehr einfällt, dann rufe Dir wieder den Schnappschuss ins Gedächtnis. Dann mach weiter. Filtere nicht. Filtere nie! Filtern tötet den Charakter. Lass Dich mitreißen, lass Deinen Emotionen freien Lauf! Freie Assoziation! Beispielsweise: »Ich hasse Mick Jagger. Ich hasse Mick Jagger wirklich! Weil er denkt, er ist so toll und so reich und er ist so reich. Er ist so reich und er hat so viele Freundinnen, aber er ist ein abgemagerter Kotzbrocken aus England und er ist ein Zwerg und ich hasse Zwerge und seine Mutter war ein Pinguin aus dem Märchenland und Pinguine aus dem Märchenland kotzen mich wirklich an, weil sie so niedlich sind, und so süß, und weil sie so unglaublich stinken, ich möchte auf ihnen herumstampfen, auf diesen beschissenen süßen Pinguinen, herumstampfen und ihnen das Leben aus dem Leib

object of the exercise is to look idiotic. Why? Because idiotic characters are interesting characters.«

quetschen! Tot, tot, tot, tooooo! Und sie werden bluten und schwitzen und überall ist Haut und ich werde durch die Lüfte schweben. Ich bin der König der Welt! Ich hasse ihn dort oben auf der Bühne, diesen Kotzbrocken! Er trägt eine Perücke und bohrt in der Nase und ...« Sei spontan und emotional. Nachdem Du es dreimal aufgenommen hast, höre es Dir an. Wenn Du alles richtig gemacht hast, solltest Du entsetzt und zugleich amüsiert sein, Du solltest über Dich selbst lachen und es sollte Dich anwidern, so dass deine Meinung über Dich selbst auf den Nullpunkt sinkt. Du solltest der größte voreingenommene Idiot auf der Welt sein. Dann merke Dir ein paar der amüsanteren Stellen und mache das ganze noch zwei bis dreimal. Versuche, wieder einige der amüsanten Stellen aufzugreifen, aber wiederhole sie nicht, sondern bleibe spontan, beispielsweise »Ich bin mir sicher er schläft auch mit Pinguinen aus dem Märchenland, weil er verdorben ist! Er ist eine Gefahr für die Gesellschaft! Man sollte ihn hängen! Oben im Hotel mit all diesen Märchenland-Pinguin-Groupies! Er ist ein Tier! ...« Alles klar? OK! Dann bist jetzt Du an der Reihe.⁵⁷



Diese Vorgehensweise kann wirklich sehr hilfreich sein, um den Text für ein Drehbuch zu entwickeln. Das interessante ist, dass man, wenn man erst einmal in Rage ist und wirklich nicht filtert, vom ursprünglichen Grund abkommt und die Gedanken in völlig andere Richtungen gehen, die nicht vorhersehbar sind. Das wichtigste bei einer Geschichte ist, dass sie nicht vorhersehbar ist. Wenn das Publikum weiß, worauf es hinausläuft, habe ich es verloren. Der Text zu meiner ersten Animation

⁵⁷ die Übung, Beschreibung und Beispiele sind stark angelehnt an die Beschreibung einer Hausarbeit in *Animation* und *Animation Workshop* von Felix Hude am 14. August 2002, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne

Café Imperial ist auf die obige Art entstanden. Ich weiß nicht, woher die Sätze kommen, aber sie stammen von mir, von einer meiner »dunklen Seiten der Persönlichkeit«. Als ich mir meine erste Aufnahme des Kellners, eine der beiden Hauptpersonen in der Animation, angehört habe, habe ich von meinen eigenen Worten eine Gänsehaut bekommen. Es ist mir bewusst geworden: In mir, in jedem von uns, steckt irgendwo ein Psychopath.

iv. STÄRKEN, SCHWÄCHEN, DIE EIGENE WELTANSCHAUUNG UND DIE BINDUNG ZUM PUBLIKUM

»Ich möchte nicht etwas, das realistisch ist. Ich möchte etwas, das glaubhaft ist!«⁵⁸

– Felix Hude

Charaktere müssen glaubhaft und beständig sein. Das heißt, sie sollten einen durchgängige Persönlichkeit haben, zugleich aber nicht zu Stereotypen werden, deren Verhalten absolut vorhersehbar ist.⁵⁹ Ein draufgängerischer Abenteurer ohne weitere Eigenschaften genügt nicht. *Indiana Jones and the Last Crusade* zeigt einen Helden, der abenteuerlustig ist, eine Schlangenphobie hat und sich regelmäßig überschätzt. Er ist ein Macho und Angeber. Er lässt sich von niemand etwas sagen und widersetzt sich allem und jedem, außer seinem Vater, der ihn nach wie vor wie ein unmündiges Kind behandelt. Jener ist Professor. Er widmet sein Leben der Archäologie und übersieht in seinem Wissensdurst jegliche Gefahr. Dennoch ist er gewitzt genug, sich und andere aus den unlösbarsten Situationen mit spontanen Einfällen zu retten. Er liebt seinen Sohn, gibt es ihm gegenüber aber nie offen zu. Jener sehnt sich nach der Liebe und der Akzeptanz seines Vaters, würde dies aber ebenfalls niemals zugeben. Beide sind Dickschädel und bevorzugen es, eigene Fehler zu vertuschen, als einzugestehen. Junior und Senior sind vielschichtiger als stereotype Abenteurer und Professoren. Diese Stärken

⁵⁸ Vorlesung *Animation* und *Animation Workshop* von Felix Hude am 27. Juli 2002, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne: »I don't want something that is realistic. I want something that is believable!«

⁵⁹ vgl. Linda Seger, *Creating Unforgettable Characters: A Practical Guide to Character Development in Films, TV Series, Advertisements, Novels and Short Stories*, 1990, Henry Holt and Company, New York, p. 29

und Schwächen bauen Charaktere zu glaubhaften Persönlichkeiten aus und geben ihnen Menschlichkeit und Sympathie. Erst dann identifiziert sich das Publikum mit ihnen, ist an ihrem Erfolg interessiert und fiebert mit.

Schwächen helfen, eine emotionale Distanz zwischen Publikum und den Charakteren zu schaffen. Die Identifikation der Zuseher mit dem Protagonisten darf nicht so weit gehen, dass diesen der Spiegel vorgehalten wird. Das Publikum würde sich sehr unwohl fühlen, wenn es sich quasi selbst beobachten würde.⁶⁰ Dies kann natürlich erwünscht sein, wenn man provozieren will, grundsätzlich aber sollte es vermieden werden. Wenn es sich um Komik handelt, können wir nur lachen, wenn wir das Geschehen aus sicherer Distanz betrachten. »Etwas ist nur komisch, wenn es ›dem anderen‹ zustößt, und Fehler an einer Charaktere bewirken, sie im Auge eines Lesers oder Betrachters zu diesem ›anderen‹ zu machen.«⁶¹ Bei den Simpsons sieht das Publikum nicht in das eigene Wohnzimmer. Homer hat eine ganze Reihe von Fehlern. Er ist einfältig, sieht Alkohol als »die Ursache und die Lösung aller Probleme« und kümmert sich nicht um seine Kinder, wenn er es irgendwie vermeiden kann. Er vergisst regelmäßig den Namen oder die Existenz seines Babys Maggie, er ist seiner kleinen Tochter Lisa geistig nicht im geringsten gewachsen, er würgt seinen Sohn Bart, wenn er wütend auf diesen ist, und tritt bei seiner Frau Marge gelegentlich so sehr ins Fettnäpfchen, dass er nicht selten kurz vor der Scheidung steht.

Auch gute Eigenschaften können zu Fehlern werden, wenn sie übertrieben werden. Ned Flanders, der überaus christliche Nachbar der Simpsons, hat nur gute Eigenschaften. Er ist stets freundlich, zuvorkommend, hilfsbereit und höflich. Dies jedoch in einem Ausmaß, dass er blind gegenüber der Realität wird. Er geht davon aus, dass alle

⁶⁰ vgl. John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 36

⁶¹ John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 36

Menschen denken wie er. So mangelt es ihm an Misstrauen und er wird wegen seiner Gutgläubigkeit ausgenutzt. Ned kennt weder Ironie noch Sarkasmus und nimmt alles beim Wort. Seine übertriebenen positiven Charakterzüge wirken sich also negativ auf ihn aus und bringen gleichzeitig alle anderen auf die Palme, insbesondere seinen Nachbarn Homer Simpson.

Charakterschwächen können auch innere Konflikte auslösen (siehe Seite 79). Wir haben alle ein Bild davon, wie wir uns selbst sehen und wie wir von anderen gesehen werden möchten. Fehler können sich dieser Wunschvorstellung in den Weg stellen.⁶² Der Schauspieler Klaus Kinski sah sich selbst gerne als überaus naturverbunden an. Die Dreharbeiten zu *Aguirre – Der Zorn Gottes* fanden im peruanischen Urwald statt. Dort sprach Kinski davon, er wolle sich der Natur aussetzen und er fühle sich den Indianern aus Peru daher innerlich sehr nahe. In der ersten Nacht stellte sich heraus, dass er Regen und Moskitos hasste, so dass er in einem Tobsuchtsanfall in ein Hotel in der nahegelegensten Stadt abzog.⁶³ Sein Problem war, dass er von sich das romantische Bild des Naturburschen hatte, der im Einklang mit der Natur lebt. Deren Widrigkeiten hatten in seinem egomanischen Weltbild allerdings keinen Platz.

Neben den Schwächen, die eine klare Trennung zwischen Publikum und den Figuren in einer Geschichte darstellen, benötigen Charaktere auch Stärken, um die Zuseher emotional an sich zu binden. Es handelt sich nicht um Stärken übernatürlicher Art, sondern um Eigenschaften, die Charaktere menschlich und gewissermaßen sympathisch erscheinen lassen. Dies ist notwendig, damit sich die Zuseher mit dem Protagonisten identifizieren und so auch die Motivation verstehen, warum er sein Ziel erreichen will. Das Publikum muss die Erfahrung einer Charaktere

⁶² vgl. John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, pp. 38 - 39

⁶³ vgl. Werner Herzog, *Mein liebster Feind: Klaus Kinski*, 1999, Werner Herzog Film Productions, München/Café Productions, London/Zephyr Film Produktion, London

teilen, um emotional reagieren zu können. Etwas bringt uns nur zum Fürchten, Lachen, Weinen, etcetera, wenn wir die Situation nachvollziehen können. Das klassischste Thema dazu ist die Liebe im Sinne von Zuneigung. Wir alle wollen geliebt werden, keiner möchte alleine sein und jeder fürchtet sich davor, einen geliebten Menschen zu verlieren. Es ist ein universales Bedürfnis. Daher ist es kein Wunder, dass sich so viele Geschichten an irgendeinem Punkt mit diesem Thema befassen. Zu Beginn von *Finding Nemo* verliert ein Fisch sein Weibchen und all seine Nachkömmlinge an einen Raubfisch, mit Ausnahme seines einzigen Sohnes, Nemo. Als dieser dann von Tauchern entführt wird, ist der Vater alleine auf der Welt. Er hat all jene verloren, die er geliebt hatte. Nemo, das halbweise Kind, wurde auch noch seinem Vater entrissen und ist auf sich gestellt. Das Publikum kann die Situation emotional nachvollziehen. Sei es Nemo, der Fisch, Bambi, das Reh, E.T., der Außerirdische, Chihiro, das kleine Mädchen, oder Orpheus, der Ehemann. Sie alle leiden am Verlust ihrer Lieben und wir sind auf ihrer Seite.

Die Menschlichkeit einer Charaktere ist die Brücke, die wir benötigen, um uns mit ihr zu identifizieren.⁶⁴ Kehren wir zu Homer Simpson zurück, der zuvor nur schlechte Eigenschaften abbekommen hat. Natürlich ist er einfältig und nicht besonders hell, aber er weiß das auch und gesteht es sich ein. Wenn er Marges Geburtstag vergisst, dann würde er, sobald er darauf gekommen ist, sein Leben riskieren, um ein Geschenk für sie zu besorgen. Er tut alles aus der Überzeugung heraus, richtig zu handeln, auch wenn er damit aus versehen eine Katastrophe auslöst. Es ist nie böswillig. Wenn er Bart würgt, dann ist das sein impulsiver Charakter. Er nimmt sich Kritik sehr zu Herzen und besteht nicht darauf, Recht zu haben, da er sowieso immer die schlechteren Argumente hat.

⁶⁴ vgl. John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 40

V. ÜBERTREIBUNG

»Wer am lautesten schreit hat am aller rechtesten!«

– alte Binsenwahrheit

Die Stärken, die Schwächen und die Art, wie Charaktere die Welt sehen, benötigen Übertreibung, um wirklich spannende Figuren zu erschaffen. »Interessante Charaktere haben große Einschränkungen, aber handeln dennoch.«⁶⁵ Personen sind unterhaltsam, wenn sie bestimmte Extreme haben. Klaus Kinski war nicht einfach nur selbstverliebt. Er war ein ego-manischer Psychopath. Als ihn einmal ein Kritiker bei einer Mahlzeit nach einer Theateraufführung lobte, er wäre grandios gewesen, schmiss Kinski diesem heiße Kartoffeln und das Besteck ins Gesicht. Denn er wäre nicht grandios gewesen, nein. Er wäre monumental, er wäre epochal gewesen.⁶⁶ Mickey Rourke spielt in *Barfly* einen Schriftsteller, der Alkoholiker ist. Er trinkt nicht nur regelmäßig und zu viel, er ist der größte und hoffnungsloseste Säufer, den man sich vorstellen kann. Auf derselben ungebremsten Talfahrt befindet sich Nicolas Cage in *Leaving Las Vegas*. In *Kill Bill* will es Uma Thurman nicht nur ihren ehemaligen Peinigern heimzahlen, sie ist der blutrünstigste auf Vergeltung sinnende Racheengel seit Charles Bronson.

Am wichtigsten ist die Übertreibung von Charakterzügen bei Komödien. Wenn das Publikum meint, ein Protagonist hätte bereits alle Grenzen überschritten und würde sich am äußersten Limit befinden, dann setze noch eines drauf. Logik spielt hierbei keine Rolle, solange der Charakter in sich glaubwürdig bleibt. Ein komischer Protagonist

⁶⁵ aus einer Email vom 9. August 2002 von Felix Hude an mich bezüglich der Aufgabenstellung »I am angry« (siehe Seite 24): »Interesting characters have severe limitations, but act anyway.«

⁶⁶ vgl. Werner Herzog, *Mein liebster Feind: Klaus Kinski*, 1999, Werner Herzog Film Productions, München/Café Productions, London/Zephyr Film Produktion, London

hat vor allem auch eine extrem übertriebene Motivation, seine Ziele zu erreichen. »Die dramatische Charaktere ist flexibel genug, vom Risiko einen Schritt zurückzutreten und zu erkennen: ›Das könnte mich umbringen.‹ Nicht so die komische Charaktere. Die komische Charaktere zeichnet sich durch blinde Obsession aus. Der erste Schritt, um das Problem einer Charaktere zu lösen, die lustig sein sollte, aber es nicht ist, ist, ihre Manie zu finden.«⁶⁷

In meiner Animation *The Robbery* ist der Hauptdarsteller ein Bankräuber. In der ersten Szene erfährt das Publikum, mit wem es im folgenden zu tun hat. Seine persönliche Weltsicht ist: In Banken gibt es Geld. Man muss es nur abholen und hat für den Rest des Lebens ausgesorgt. Konsequenzen werden nicht in Erwägung gezogen. Die große Schwäche des Räubers ist also seine Naivität. Seine Motivation ist ungebremst, bis er mit den Folgen seines Handelns konfrontiert wird, nämlich dass die Polizei auftauchen könnte. Die Tatsache, dass er damit niemals gerechnet hätte, löst eine derartige Panik aus, dass er die Wände hochgeht. In einer anderen Szene erschießt er einen Hund. Auch hier bedenkt er nicht die Folgen seines Handelns. Nachdem er kurz darauf selbst erschossen wird, klagt ihn ebendieser Hund bei seinem kurzen Aufenthalt im Himmel an. Der Teufel persönlich befördert ihn daraufhin in die Hölle. Die weiteren Eigenschaften des Räubers sind seine Impulsivität, sein Egoismus und dass er nur auf sich vertraut. Als er mit einem anderen Bankräuber konfrontiert wird, hat seiner Meinung nach nur er selbst das »Recht«, die Bank zu überfallen. Das einzige Mal, dass er Konsequenzen bedenkt, ist, als er, aus Angst erschossen zu werden, den Fluchtplan des anderen Bankräubers als aussichtslos abtut. Zu unrecht. Das mangelnde Vertrauen auf den anderen und sein Zögern werden ihm zum Verhängnis.

⁶⁷ Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, 1997, Regan Books, New York, pp. 381 - 382: »The dramatic character is flexible enough to step back from the risk and realize: ›That could get me killed.‹ Not the comic character. The comic character is marked by blind obsession. The first step to solving the problem of a character who should be funny but isn't is to find his mania.«

vi. KONFLIKT

»Nichts bewegt sich in einer Geschichte vorwärts,
wenn nicht durch Konflikt.«⁶⁸

– Robert McKee

Konflikte sind der Kernpunkt des Geschichtenerzählens. Wenn ein Konflikt auftaucht bedeutet das: Jetzt gibt es Schwierigkeiten. Jetzt wird es außergewöhnlich. Jetzt wird es interessant. Es gibt keine Geschichte, die ohne Hochs und Tiefs eintönig vom Anfang bis zum Ende verläuft. Jedenfalls keine, die in diesem Zusammenhang erwähnenswert wäre. Worauf ich hinaus will ist: Konflikte sind essentiell.

Es gibt drei Konfliktebenen: Mensch gegen Natur, Mensch gegen Mensch, und Mensch gegen sich selbst. Sie werden auch globaler, lokaler und innerer Konflikt, beziehungsweise auerpersönlicher, persönlicher und innerer Konflikt genannt. Alle drei Konflikttypen können in einer Geschichte vorkommen, unabhängig davon, ob es sich um ein Drama oder um eine Komödie handelt.⁶⁹

⁶⁸ Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, 1997, Regan Books, New York, p. 210: »Nothing moves forward in a story except through conflict.«

⁶⁹ vgl. John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 22 und Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, 1997, Regan Books, New York, p. 146

1) GLOBALER KONFLIKT

Der globale Konflikt ist der Konflikt zwischen einer Charaktere und ihrer Umgebung. Es gibt zwei Möglichkeiten, wie eine Komplikation zwischen einer Figur und der Welt, die sie umgibt, entstehen kann. Entweder es handelt sich um eine »normale« Figur, die sich in einer für sie »abnormalen« Umgebung befindet, oder aber die Umgebung ist »normal«, aber der Protagonist ist »abnormal«. »Normal« bedeutet, dass die Charaktere oder Umwelt der Norm entspricht. Die Norm ist, was für eine Geschichte als übliche Gegebenheit definiert wird. Sie richtet sich nicht danach, was das Publikum als »normal« ansieht. »Abnormal« hingegen bedeutet, sich gegen die Norm zu verhalten. Entscheidend ist, wie die Figur die Welt sieht. Die normale Person betrachtet die Welt auf eine normale Art, aber die Welt verhält sich seltsam. Die abnormale Person hat eine seltsame Weltsicht, aber die Welt verhält sich normal. Das hört sich jetzt viel komplizierter an, als es ist.⁷⁰

Ich probier es mal so: Eine Person, die aus ihre gewohnten Umgebung herausgerissen und in eine unvertraute Welt gesetzt wird, befindet sich in einer abnormalen Umgebung. Alice ist ein normales Mädchen. Das Wunderland ist wunderbar, daher der Name. In *Life of Brian* ist Brian normal, aber die Welt ist plötzlich verrückt geworden und jeder hält ihn für den Messias. In *Eyes Wide Shut* spielt Tom Cruise einen normalen Arzt, für den sich die Welt zu einem ungelösten Rätsel verwandelt. Gulliver stolpert auf seinen Reisen von einem seltsamen Ort zum nächsten. In *Brazil* erfährt Sam Lowry selbst eine Verwandlung. Zunächst ist er ein Mitläufer in einem bürokratischen und menschenunfreundlichen System, bis ihm bewusst wird, dass er sich nach Freiheit sehnt. Ab diesem Zeitpunkt ist er der einzige normale Mensch, gefangen in einer unfreien Welt.

⁷⁰ vgl. John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 22 - 24

Eine Person, die in einer Welt lebt, in die sie nicht gehört, ist abnormal. Sie ist ein Fremdkörper. Eine amerikanische Kleinstadt ist normal, E.T. ist ein Fremdkörper. Amerikanisches Familienleben ist normal, ALF ist ein Fremdkörper. Die Gegenwart ist normal, der Terminator ist ein Fremdkörper. Er kommt zwar nicht von einer anderen Welt, aber aus einer anderen Zeit. Es geht aber auch ohne Raumschiffe und Zeitmaschinen. In *Tootsie* wird Michael Dorsey zu Dorothy Michaels. Die Welt bleibt die gleiche, aber er hat sich verändert.⁷¹ Der Punkt ist: Sie alle betrachten die normale Welt auf ihre ganz eigene Art. Woody Allen sieht die Welt durch eine neurotische Brille. Hannibal Lecter aus *The Silence of the Lambs* betrachtet sie mit psychopathischen Augen. Das Weltbild von Don Quixote ist auch nicht ganz gerade. Es gibt tausende von Beispielen.

Hin und wieder treten beide Situationen auf. Roger Rabbit ist eine Cartoonfigur, die in der Realität herumturnt. Später im Film landet ein Detektiv, ein Mann aus Fleisch und Blut, in einer Zeichentrickwelt.

Wie man an den obigen Beispielen sieht, ist der globale Konflikt häufig das Hauptthema der gesamten Geschichte. Üblicherweise geht es dann darum, die Normalität wieder herzustellen. Brian möchte, dass sich die ganze religiöse Bande, die ihn verfolgt, zum Teufel schert. E.T. nach Hause telefonieren.

Natürlich gibt es auch die Situationen normale Charaktere in normaler Umgebung und abnormale Figur in abnormaler Welt. Konflikt entsteht aber durch Gegensätze. Also handelt es sich hierbei nicht um Konfliktebenen. Es ist auch schwierig, Beispiele für die Situation zu finden, in der alles normal ist. Irgendetwas muss aus dem Gleichgewicht sein, sonst ist es nicht wert, die Geschichte zu erzählen. Abnormale Charaktere in einer abnormalen Welt? Hm. Wie wäre es mit *Ghostbusters*? Die Welt ist verrückt und die Geisterputztruppe befindet sich auch eher auf der durchgeknallten Seite. Austin Powers und alle Helge

⁷¹ vgl. John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 23

Schneider Filme passen auch ganz gut in diese Kategorie. David Lynch liebt auch nur skurrile Figuren. Hm. Aber bei ihm weiß man ja nie.

Nun, die nächste Aufgabe ist, einige globale Konflikte aus dem Hut zu zaubern. Es geht genauso, wie die Übung zur Grundidee (siehe Seite 43), ist nur etwas konkreter. Wie immer: Jetzt zählt die Quantität, nicht die Qualität. Zum Beispiel: »Ein Indianer wird Präsident der Vereinigten Staaten. Der Papst geht in einen Beate Uhse Laden. Eine Sozialarbeiterin heiratet in eine Mafiafamilie ein. Eine rote Ameise gerät in den schwarzen Ameisenhaufen. Ein Roboter landet in der Steinzeit. Ein Eskimo in Afrika. Rambo kommt in den Himmel. Ein Neonazi wird von Zigeunern adoptiert. Ein Pantomimenspieler hat einen Radioauftritt.« Jetzt denke Du Dir bitte ein paar dieser Konflikte aus.⁷²

→ *ly...*

⁷² Übungsaufgabe nach John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 24

2) LOKALER KONFLIKT

Der lokale Konflikt ist der Konflikt zwischen zwei oder mehreren Charakteren (siehe auch *Gegner und Verbündete*, Seite 86). Bei diesem persönlichen Konflikt muss eine emotionale Bindung zwischen den Beteiligten vorhanden sein. Ob sie sich lieben oder hassen, die Charaktere müssen sich der Existenz des anderen bewusst sein und er darf ihnen nicht egal sein.⁷³ Das ist ganz einfach erklärt: Menschen haben nur Gefühlsregungen wie etwa Wut, Liebe, Hass oder Trauer gegenüber anderen, wenn ihnen diese anderen nicht egal sind.

Auch bei diesem persönlichen Konflikt kann es wieder zu einem Aufeinandertreffen von Normal und Abnormal kommen (siehe *globaler Konflikt* Seite 71). In *Single White Female* lebt eine Frau mit einer Psychopathin zusammen. Diese bewundert sie und ahmt sie nach, bis sie eine äußerlich perfekte Kopie der Frau geworden ist. In *The Silence of the Lambs* geht die FBI-Agentin Clarice Starling eine Beziehung mit dem Kannibalen Hannibal Lecter ein. Er hilft ihr, einen Fall zu klären. Im Gegenzug muss sie ihm Stück für Stück ihre Persönlichkeit preisgeben.

Natürlich ist es auch beim lokalen Konflikt nicht ausgeschlossen, dass zwei abnormale Charaktere aufeinandertreffen. In *The War of the Roses* entwickelt ein sich zu Beginn liebendes Ehepaar einen tödlichen Hass für den jeweiligen Partner. Der Wahnsinn nimmt auf beiden Seiten kontinuierlich zu. Der Regisseur Werner Herzog und sein Lieblingsschauspieler Klaus Kinski bewegten sich stets auf dem schmalen Grad zwischen gegenseitiger Abhängigkeit und Mordgedanken.⁷⁴ In *Wonderboys* spielt Michael Douglas den zerstreuten, kiffenden und von seiner Midlife-Crisis aufgewühlten Schriftsteller und Literatur-Professor Grady

⁷³ vgl. John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 24

⁷⁴ vgl. Werner Herzog, *Mein liebster Feind: Klaus Kinski*, 1999, Werner Herzog Film Productions, München/Café Productions, London/Zephyr Film Produktion, London

Tripp. Er wird von seinem Verleger Terry Crabtree besucht, der mit einem Transvestiten auf einem Universitätsfest auftaucht. Terry ist jedoch hauptsächlich daran interessiert, einen Schüler von Grady zu verführen und macht dem Professor auch sonst das Leben schwer. Zusammen ergeben sie ein chaotisches Team. Das *Million Dollar Hotel* wird ausnahmslos von Freaks bewohnt.

Ich halte es hier nicht für wichtig, den Konflikt zu sehr zu kategorisieren. Es ist egal, welche der Figuren nun normal oder abnormal sind. Es ist nur wichtig, zu wissen, dass der lokale Konflikt aus dem Gegensatz verschiedenartiger Charaktere entsteht.⁷⁵ »Er kann in unterschiedlichem Ehrgeiz, unterschiedlichen Motivationen und Hintergründen, unterschiedlichen Wünschen und Zielen, und Einstellungen und Werten, die sich einander genau konträr gegenüberstehen, begründet sein.«⁷⁶ Wie gesagt, Konflikt bedeutet nicht zwangsläufig Streit, Mord und Totschlag. Verschiedenartige Charaktere, die miteinander auskommen müssen, sind interessant. In *Midnight Run* überführt der Ex-Polizist Jack den Buchhalter Jonathan von New York nach Los Angeles, um ihn der Mafia zu übergeben. Jener hatte der Organisation Geld gestohlen. Das FBI ist ebenfalls hinter Jonathan her. Die beiden haben grundsätzlich verschiedene Einstellungen, wie der folgende Auszug aus dem Drehbuch darstellt:

⁷⁵ vgl. Linda Seger, *Creating Unforgettable Characters: A Practical Guide to Character Development in Films, TV Series, Advertisements, Novels and Short Stories*, 1990, Henry Holt and Company, New York, p. 101

⁷⁶ Linda Seger, *Creating Unforgettable Characters: A Practical Guide to Character Development in Films, TV Series, Advertisements, Novels and Short Stories*, 1990, Henry Holt and Company, New York, p. 101: »It can come from different ambitions, different motivations and backgrounds, different wants and goals, and attitudes and values, that are diametrically opposed to each other.«

JONATHAN

Ist Ihnen das Wort Arteriosklerose geläufig? Wenn Sie wollen werde ich eine vollständig ausgewogene Diät zusammenstellen. Warum wollten Sie das essen?

JACK

Warum? Weil es gut schmeckt!

JONATHAN

Aber es ist nicht gut für Sie.

JACK

Das ist mir bewusst.

JONATHAN

Warum würden Sie etwas tun, von dem Sie wissen, dass es nicht gut für Sie ist?

JACK

Weil ich nicht darüber nachdenke.

JONATHAN

Aber das bedeutet, blind durchs Leben zu gehen.

JACK

Das ist mir bewusst.

JONATHAN

Sie sind sich also über ihr Verhalten bewusst, dennoch fahren Sie fort Dinge zu tun, die nicht gut für Sie sind. Das hört sich ziemlich dumm an, finden Sie nicht, Jack?

JACK
15 Millionen Dollar von Jimmy Serrano
zu stehlen hört sich dumm an ...

JONATHAN
Ich dachte nicht, dass man mich erwischen würde.

JACK
Nun, das bedeutet, blind durchs Leben zu gehen.

JONATHAN
Das ist mir bewusst.⁷⁷

Die Übung zu diesem Kapitel lautet: Schreibe einige lokale Konflikte auf. Zum Beispiel: »Ein eingebildeter Macho verliebt sich in eine gewaltbereite Emanze. Ein Hund freundet sich mit einer Katze an. Ein Mormone wird von den Zeugen Jehovas besucht. Mutter Theresa trifft Adolf Hitler. Der Teufel schließt mit Gott eine Wette ab. Ein Rechts- und ein Linkshänder sind in der Schule Banknachbarn. Ein Hase macht ein Wettrennen mit einem Igel. Ein Mauerblümchen bekommt von einem

⁷⁷ Linda Seger, *Creating Unforgettable Characters: A Practical Guide to Character Development in Films, TV Series, Advertisements, Novels and Short Stories*, 1990, Henry Holt and Company, New York, p. 97 - 98: »Jonathan: »Are you familiar with the word, arterial sclerosis? If you want, I'll outline a complete balanced diet for you. Why would you eat that?« Jack: »Why? Because it tastes good!« Jonathan: »But it's not good for you.« Jack: »I'm aware of it.« Jonathan: »Why would you do something that you know is not good for you?« Jack: »' Cause I don't think about it.« Jonathan: »But that's living in denial.« Jack: »I'm aware of that.« Jonathan: »So you're aware of your behaviour, yet you continue to do things that aren't good for you. That sounds sort of foolish, don't you think so, Jack?« Jack: »Stealing 15 million dollars from Jimmy Serrano sounds foolish ...« Jonathan: »I didn't think I'd get caught.« Jack: »Now that's living in denial.« Jonathan: »I'm aware of that.«

Rockstar einen Heiratsantrag. Die Sieben Zwerge werden eifersüchtig auf den Prinzen, der mit ihrem Schneewittchen durchbrennen will. Zwei Einsiedler gründen eine Wohngemeinschaft.« Auch wenn sich das meiste anhört wie der Auftakt zu einem billigen Witz. Egal. Nicht lange nachdenken. Los!⁷⁸

→ *ly...*

⁷⁸ Übungsaufgabe nach John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 25

3) INNERER KONFLIKT

Der innere Konflikt verrät am meisten über Charaktere. »Für wirklichen dramatischen Antrieb schlägt nichts, Charaktere im Krieg mit sich selbst zu sehen.«⁷⁹ Der Konflikt entsteht durch Widersprüche in einer Person. Wie in den Kapiteln *Wer bin ich?* (Seite 50) und *Die dunkle Seite* (Seite 59) bereits angesprochen, tritt der innere Konflikt auf, indem unterbewusste Charaktereigenschaften unvereinbar mit bewussten sind. Tritt dieser Fall bei uns ein, dann befinden wir uns in einem Zwiespalt. Häufig wissen wir nicht einmal, was der eigentliche Grund dafür ist, denn unterbewusste Eigenschaften können negativ sein. Wir gestehen uns aber ungern ein, dass wir eine negative Seite haben. Unser Schatten wird verdrängt. »Diese unbewussten Mächte erlangen mehr Kraft, wenn sie verdrängt oder gelehnt werden. Unerkannt können sie Leute dazu treiben, Dinge gegen ihren Willen zu tun und zu sagen. Unterdrückt haben sie größeres Potential, Leute in Schwierigkeiten zu bringen.«⁸⁰ Der innere Konflikt kann nicht direkt dargestellt werden. Er zeigt sich durch Handlungen, die von ihm ausgelöst werden.

In *Tootsie* verwandelt sich Michael Dorsey in Dorothy Michaels. Als Frau hat Michael eine große Karriere vor Augen, andererseits ist es ihm in seiner weiblichen Verkleidung nicht möglich, seiner großen Liebe Julie näherzukommen. Er steht nun vor dem Zwiespalt Karriere oder Liebe. Er gibt öffentlich zu, dass er keine Frau ist, und opfert so seinen

⁷⁹ John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 26: »For true dramatic drive, nothing beats seeing characters at war with themselves.«

⁸⁰ Linda Seger, *Creating Unforgettable Characters: A Practical Guide to Character Development in Films, TV Series, Advertisements, Novels and Short Stories*, 1990, Henry Holt and Company, New York, p. 74: »These unconscious forces achieve more power when they are repressed or denied. Unacknowledged, they can drive people to do and say things against their will. Suppressed, they have more potential to get people into trouble.«

beruflichen Erfolg. Dennoch weiß er zu diesem Zeitpunkt noch nicht, ob eine Zukunft mit Julie überhaupt möglich ist. Sein innerer Konflikt hat ihn an den Punkt getrieben, alles aufs Spiel zu setzen. Er weiß nur, dass er nicht mehr mit der Lüge weiterleben kann.⁸¹

Ein innerer Konflikt kann einen lokalen Konflikt auslösen. Wenn Menschen große persönliche Probleme haben, werden sie leicht reizbar. Kommt es zum Streit, dann ist es für ein Drehbuch mit Dialog wichtig, dass dem Gegner nicht die tatsächlichen und tiefsitzenden Probleme an den Kopf geschleudert werden. »Schlechter Dialog erzählt den Subtext. Anstatt Charakter zu enthüllen, legt er jeden Gedanken und jedes Gefühl offen. Schlechter Dialog vereinfacht Menschen, statt ihre Komplexität sichtbar zu machen.«⁸² Selbst, wenn sich eine Charaktere über den vollen Umfang ihrer Probleme im klaren wäre, so wäre es der Gegner schlicht und einfach nicht wert, sie zu erfahren.

Die Aufgabe lautet nun, einige Situationen aufzuschreiben, die innere Konflikte auslösen. Am besten, man verwandelt die Charaktere in ihr Gegenteil oder stattet sie mit Eigenschaften aus, die ihrer Natur widersprechen. Beispielsweise: »Ein Buddhist verdient sein Geld als Auftragskiller. Ein überzeugter Veganer jobbt im Schlachthof. Eine Meerjungfrau hat einen Kinderwunsch. Ein Vampir hat Angst vor der Dunkelheit. Ein Narziss bekommt Akne. Ein Antisemit erfährt, dass sein richtiger Vater Jude ist. Superman bekommt Höhenangst. James Bond wird ins Altersheim geschickt. Ein Nachrichtensprecher leidet am Tourette Syndrom. Ein Finanzbeamter hinterzieht Steuern.«

⁸¹ vgl. John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, pp. 26, 93 - 94, 97

⁸² Linda Seger, *Creating Unforgettable Characters: A Practical Guide to Character Development in Films, TV Series, Advertisements, Novels and Short Stories*, 1990, Henry Holt and Company, New York, p. 151: »Bad dialogue tells the subtext. Rather than revealing character, it spells out every thought and feeling. Bad dialogue simplifies people, instead of revealing their complexity.«

Damit wärst Du wieder an der Reihe.⁸³



Die meisten der Übungsbeispiele zu den drei Konfliktebenen hören sich nach Komödien an, aber die Methode eignet sich durchaus auch für ernste Geschichten. Ein Film über einen Antisemiten, der erfährt, dass sein richtiger Vater Jude ist, hat das Zeug für ein schweres Drama, in dem der Protagonist eine große persönliche Veränderung erfährt. Egal ob Drama oder Komödie, es hat alles damit zu tun, dass etwas aus dem Gleichgewicht ist und wie der Held der Geschichte damit umgeht.⁸⁴ Je mehr man natürlich die Gegensätze, die aufeinanderprallen, absolut übertreibt, desto mehr bewegt man sich in eine humoristische Richtung. Die maßlose Übertreibung ist der beste Freund der Komik.

Gerade anhand der drei Konfliktebenen zeigt sich, dass Charaktere und Handlung nicht strikt getrennt werden können.⁸⁵ Konflikte und Krisen – kurz: Schwierigkeiten – entstehen in der Regel durch Menschenhand. Menschen machen sich häufig Probleme, wo es keine gibt. Je besser es uns geht, desto gewichtiger werden die kleinsten Problemchen. Vermutlich ist es ohne sie einfach zu langweilig. Das schöne daran, wenn man Geschichten erzählt, ist: Wir machen Probleme. Und zwar nicht uns, sondern anderen. Wir mühen uns ab, um die Charaktere, die wir erschaffen haben, in möglichst aussichtslose, peinliche, lebensgefährliche oder andere unangenehme Situationen zu bringen. Wir lassen sie durch die sprichwörtliche Hölle gehen, wenn wir wollen.

⁸³ Übungsaufgabe nach John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 26

⁸⁴ nach einer Email vom 21. April 2004 von Felix Hude an mich: »It's all to do with ›out of balance‹ and how the hero handles this for better for worse.«

⁸⁵ vgl. Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, 1997, Regan Books, New York, p. 100

Wir werfen sie gegen ihren Willen in lebensfeindliche Welten und geben ihnen soziale Schwierigkeiten mit auf den Weg. Als wäre das noch nicht genug, schrecken wir nicht einmal davor zurück, in ihrer Psyche ein paar Schrauben zu lockern und wieder andere so fest anzuziehen, dass unsere Kreaturen nicht mehr wissen wo oben und wo unten ist. All jene, die bisher auch nur eine Situation nach den Aufgaben in diesem Buch erfunden und ein wenig Gefallen daran gefunden haben, haben die Aufgabe nicht alleine gemeistert. Der kleine Sadist, der in jedem von uns steckt, hat mit schadenfrohem Grinsen mitgespielt. Hallo, kleiner Mann! Schön, Dich zu sehen.

vii. FRANKENSTEINS BAUKASTEN: DIE ERSCHAFFUNG VON CHARAKTEREN

»Gute Charaktere schreiben ihre eigenen Geschichten.«⁸⁶

– Chuck Jones

Nun sind wir so weit, eine Figur zu kreieren. In der folgenden Übung werden wir eine Charaktere à la Frankenstein erschaffen. Zunächst benötigt sie ein Skelett. Um zum Leben zu erwachen, bekommt sie dann eine eigenen Sicht der Welt, Stärken und Schwächen.

Das Skelett ist sozusagen das Grundgerüst, die einfache Beschreibung der Figur. Zum Beispiel: ein Bankräuber, eine Krankenschwester, ein Kleinkind, ein Tierpfleger, eine Zollbeamtin, etcetera. Ganz egal, was.

Dann setzen wir die persönlich Weltsicht dieser Charaktere ein. Bei der Zollbeamtin ist das zum Beispiel: Verbrechen lohnt sich nicht. Übersteigert kann daraus werden: Außer mir hat keiner eine weiße Weste. Jeder ist verdächtig. Ich bringe meine eigene Großmutter auf den elektrischen Stuhl, wenn sie auch nur eine Tafel Schokolade zuviel über die Grenze bringt.

Die Stärken und Schwächen gehen teilweise aus der Weltsicht hervor. Daneben sollten aber auch Charakterzüge vorhanden sein, die der eigenen Weltanschauung widersprechen. Auf diese Weise lässt sich ein innerer Konflikt provozieren (siehe Seite 79). Weiterhin kann man auch andere Eigenheiten einpflanzen, die der Figur eine reichere und vielschichtigere Persönlichkeit geben. Schwächen wären beispielsweise: extremes Misstrauen gegenüber allen, auch im Privatleben. Unreflektiertes Einhalten von Regeln und Gesetzen. Eine Schwäche für Schokolade.

⁸⁶ vgl. Margaret Selby, *Chuck Jones: Extremes and In-Betweens, A Life in Animation*, 2000, Warner Home Video, Burbank: »Good characters write their own stories.«

Das Leid und der familiären Druck, den Mann fürs Leben immer noch nicht gefunden zu haben. Ein extrem starker christlicher, bibeltreuer Glaube. Die Vorliebe, Kaugummis unter Stühle zu kleben. Schadenfreude, etcetera. Einiges wird sie in innere Konflikte stürzen. Mit ständigem Misstrauen lässt sich keine Beziehung aufbauen. Wer Kaugummis unter Stühle klebt, handelt gegen eine soziale Norm. Das mag uns nur als Kleinigkeit erscheinen, da die Zollbeamtin Regeln sonst aber blind befolgt, kann sie sich durch ihr verbotenes Spiel in eine moralische Krise stürzen. Wenn sie diese Selbstzweifel hat und dann ihre Schadenfreude aufblitzt, weil andere in ihre Kaugummis fassen, könnte sich die Krise zur Depression ausweiten. Deshalb beginnt sie in rauen Mengen Schokolade zu essen. Als sie später das vielfache ihres Idealgewichts auf die Waage bringt, sieht sie die Chance auf den Partner fürs Leben als aussichtslos an. Sie beschließt, sich umzubringen, aber ihre Bibeltreue verbietet es. Mit weiteren Schwächen kann man das Ganze endlos weiterspinnen. Es ist erstaunlich, wie man manchmal blind gewählte Begriffe auf diese Weise zusammenführen kann. Auch hier gilt wieder, nicht auf Qualität, sondern auf Quantität zu achten (siehe *Aller Anfang ist schwer*, Seite 43). Hinterher kann man dann beurteilen, was funktioniert und was nicht. Bei obigem Beispiel stört mich das Laster mit den Kaugummis ein wenig. Ich kann nicht einmal genau begründen, warum. Für mich wirkt es aufgesetzt. Also weg damit. Aber immerhin weiß ich jetzt, dass ein kleines Laster bei dieser Figur große Auswirkungen haben kann. Ich kann es also mit einer anderen Schwäche ausprobieren. Beispielsweise könnte sie leicht kleptomatisch veranlagt sein. Sie stiehlt ihrer Großmutter die Sonntagszeitung. Wenn sie danach von Gewissensbissen geplagt in die Kirche geht, kann sie sich nicht zurückhalten und entwendet eine Münze aus dem Klingelbeutel. Ja, das gefällt mir glaube ich besser.

Manche Schwächen können sich auch als sympathisch herausstellen. Die kleinen Diebstähle machen sie menschlich, denn es zeigt, dass sie kein kaltherziger Zollbeamtenroboter ist. Ihre Fehler gehen ihr zu Herzen und sie hat den Wunsch, sich zu bessern. Damit sind wir bei den Stärken. Die wären beispielsweise: Fähigkeit zur Selbstkritik und Reue.

Abgesehen von ihrem Laster und ihrem extremen Pflichtbewusstsein hat sie ein grundsätzlich gutes Verhältnis zu ihrer Großmutter. Starke moralische Werte. Sie liebt Blumen, etcetera.

Wenn alles miteinander verflochten ist, und nichts mehr aufgesetzt wirkt, haben wir auf die Frankensteinsche Methode eine wenn auch hier und da übertriebene, aber doch glaubhafte Charaktere geschaffen. Danach müssen wir Frankenstein nur noch loslassen und sehen, wie er in verschiedenen Situationen reagiert. Jetzt erschaffe bitte Deine Kreatur.

→ *My...*

viii. USE THE FORCE, LUKE! GEGNER UND VERBÜNDETE

»Charaktere existieren nicht in Isolation, sie stehen in Beziehung zu jemand anderen.«⁸⁷

– Felix Hude

Natürlich ist es möglich, Figuren einfach alleine in eine Situation zu stecken, und zu sehen, wie sie reagieren. *Raising the Steaks* von Steven Piscopo ist ein kurzer Zeichentrickfilm, in dem eine Kuh, deren Füße in einen Betonklötzchen gegossen sind, auf den Meeresgrund sinkt. Die Zeit ist sehr knapp und sie muss sich befreien. Dies ist reine Situationskomik, der wahre Charakter kommt aber wenig zur Geltung. Das Publikum hat trotzdem sehr gelacht. Da wir uns aber noch im Oberkapitel Charaktere befinden, betrachten ich hier mehrere Figuren, die miteinander interagieren.

Verbündete sind Personen, die dem Helden auf seiner Suche unterstützen. Es muss ihre Motivation sein, dass der Held sein Ziel erreicht. Häufig überzeugen sie den Protagonisten, sich für ihre eigenen Ziele ins Abenteuer zu stürzen oder nicht aufzugeben. Andere stehen stets zur Seite, wenn Gefahr droht. Es gibt verschiedene Typen von Verbündeten. Joseph Campbell spricht wie in der Einleitung (Seite 13) erwähnt, von dem sogenannten Mentor. Er übernimmt häufig die Funktion eines Lehrers, dessen Wissen üblicherweise auf eigene Erfahrungen aufbaut. »Der Archetyp Mentor ist nahe verwandt mit dem Elternbild.«⁸⁸ Neben gu-

⁸⁷ Vorlesung *Animation und Animation Workshop* von Felix Hude am 21. August 2002, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne: »Characters do not exist in isolation, they are in relation to somebody else.«

⁸⁸ Christopher Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers (2nd Edition)*, 1998, Michael Wiese Productions, Studio City, California, p. 48: »The Mentor archetype is closely related to the image of the parent.«

ten Ratschlägen übergibt er auch häufig nützliche Geschenke, die dem Helden in weiterem Verlauf der Geschichte helfen werden. Obi Wan Kenobi lehrt Luke Skywalker in *Star Wars* seine geheimnisvolle Kraft zu nutzen und übergibt ihm ein Lichtschwert. Beides erweist sich als extrem nützlich. Bisweilen handelt es sich dabei auch um Geschenke, die die Helden auf die Probe stellen. In der Bibel schenkt Gott Adam und Eva das Paradies, mit der einzigen Einschränkung, niemals vom Baum der Erkenntnis zu kosten. Die Bibel hätte den Umfang eines Flugblattes, hätten sie sich an diese mahnenden Worte gehalten.⁸⁹

Eine Person, die den Protagonisten auf die Probe stellt, bezeichnet Campbell auch als Schwellenwächter. Er ist ein Hindernis, das der Held hinter sich bringen muss, um eine höhere Stufe auf seinem Weg zum Ziel zu erreichen. An ihm entscheidet sich, ob die Figur soviel gelernt hat, dass sie würdig ist, voranzuschreiten. Hat der Held einen solchen Schwellenwächter überwunden, dann hat er üblicherweise etwas dazugelernt. Mit Ausnahme vielleicht von James Bond, der den schönen Frauen, die ihn stets umgeben, grundsätzlich und immer wieder aufs neue so lange vertraut, bis sie ihm in den Rücken fallen. Er wird es wohl nie lernen, dass die eine immer auf seinen Tod aus ist, und die andere die persönliche Trophäe darstellt, mit der er am Ende des Abenteuers in den Sonnenuntergang rudert. Schwellenwächter müssen nicht grundsätzlich böse Absichten haben. Ein Gegenspieler kann sich nach bestandener Prüfung auch auf die Seite des Helden schlagen. Sie können Freund und Feind sein.⁹⁰

Manchmal ist es unklar, auf welcher Seite der andere ist, ob er für oder gegen den Protagonisten agiert. Dies bezeichnet Campbell als Formwandler. Für den Helden ist unklar, ob er diesen vertrauen kann oder nicht. Formwandler springen von einem Zustand in den anderen.

⁸⁹ vgl. Christopher Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers (2nd Edition)*, 1998, Michael Wiese Productions, Studio City, California, pp. 47 - 51

⁹⁰ Christopher Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers (2nd Edition)*, 1998, Michael Wiese Productions, Studio City, California, pp. 57 - 60

»Ein vertrauter Typ des Formwändlers nennt sich ›Femme Fatale‹, die Frau als Verführerin und Zerstörerin.«⁹¹ In *Basic Instinct* ist Michael Douglas hin und hergerissen, ob er sich den sexuellen Spielen Sharon Stones hingeben soll oder ob er dabei sein Leben riskiert.

Für eine kurze Animation ist es ein bisschen viel, all diese Figuren hineinpacken zu wollen. Immer interessant jedoch sind Gegner. Sie setzen den Helden unter Druck und unter Druck zeigt der Held sein wahres Gesicht (siehe *Was macht Charaktere interessant?*, Seite 55). Wir müssen nur zwei Figuren erschaffen, sie in ein Szenario setzen und abwarten, was passiert. Wenn wir wirklich wissen, wer die Charaktere sind, dann werden sie ihrer Persönlichkeit entsprechend handeln. Vom Publikum aus gesehen ist Gegnerschaft unterhaltsam. Je feindsinniger, desto besser. Gladiatorenkämpfe waren in der Antike so beliebt, wie es heute Talkshows sind. Das Niveau hat sich dabei nicht gehoben, nur die Methoden des Schlagabtausches haben sich verändert.

Widersacher können verschiedenster Natur sein. Gegensätzliche Charaktere fordern einen Kampf heraus, ob er mit Worten, physischer Gewalt, psychischer Grausamkeit oder auf andere Weise geführt wird. Aber das schließt nicht aus, zwei ähnliche oder identische Persönlichkeiten gegeneinander antreten zu lassen. Während der Storyentwicklung zu *The Robbery* habe ich einige Situationen durchgespielt, die sich ergeben könnten, wenn zwei Bankräuber zur selben Zeit unabhängig voneinander dieselbe Bank überfallen wollen. Die Situation ist angespannt. Beide haben bereits mit gezogener Waffe die Bank betreten. Dadurch sind sie kriminell geworden und tragen das Risiko, erwischt zu werden. Jetzt möchte natürlich auch keiner mehr auf die Beute verzichten. Außerdem ist die Zeit knapp. Wie reagieren sie? Ursprünglich hatte ich vor, die beiden Räuber argumentieren zu lassen, wer das Recht hat, das Verbrechen zu begehen. Wer führt die besseren Gründe an? Wie reagieren die Perso-

⁹¹ Christopher Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers (2nd Edition)*, 1998, Michael Wiese Productions, Studio City, California, p. 68: »A common type of Shapeshifter is called the femme fatale, the woman as temptress or destroyer.«

nen im Streit? Möglicherweise vergessen sie den Ernst der Lage, weil sie so vertieft darin sind, Recht zu haben. Einer könnte hochprofessionell sein, der andere ein Laie. Der Profi könnte den anderen als Stümper bezeichnen und sich über ihn lustig machen. Der Amateur könnte dem Experten wegen dessen unehrlichen Lebensstils ein schlechtes Gewissen einreden und ihn in Selbstzweifel stürzen. Die Konfrontation scheint auf jeden Fall vorprogrammiert zu sein. Wenn eine Richtung, wie in diesem Fall die Auseinandersetzung zweier Gegner, schon so auf der Hand liegt, lohnt es sich manchmal, es mit einer gegenteiligen Reaktion zu versuchen und sich zu fragen: »Aber was wäre, wenn?« Was wäre, wenn die beiden Bankräuber überaus freundlich und rücksichtsvoll sind? Wenn sie sich gegenseitig den Vortritt lassen? »Aber nein, bitte, nach Ihnen.« »Nein, nach Ihnen, Sie waren zuerst hier.« »Aber Sie haben den Überfall doch sicher monatelang geplant! Also zieren Sie sich doch nicht so. Nach Ihnen.« »Nein, nein, wissen Sie. Ich könnte gleich rübergehen und die Bank auf der anderen Straßenseite überfallen. Macht mir überhaupt nichts aus!« »Ach, mir liegt gar nichts mehr daran. Ich lasse Ihnen den Vortritt. Wirklich.« »Das kann ich unmöglich annehmen. Ich bin so an ihrer Methodik interessiert, ich kann sicher viel von Ihnen lernen. Wir sollten uns mal zum Abendessen treffen und ein bisschen über das Bankraubgeschäft plaudern.« »Oh, gerne, ja. Bei Ihnen oder bei mir?« »Bei mir. Ich bestehe darauf.« »Nein, nein. Ich bin älter. Ich lade Sie ein. Wie wär's Morgen um halb acht?« »Das kann ich unmöglich annehmen. Nein. Wir gehen zu mir.« Und so weiter. Diese für Bankräuber untypische Reaktion würde das Publikum überraschen.

Bei der nächsten Aufgabe geht es darum, eine Situation zu erfinden, in der zwei Gegner aufeinanderprallen. Das Szenario kann ganz einfach gehalten werden. Je einfacher, desto weniger muss ich dem Publikum erklären. Es gibt verschiedene Situationen, die einen Konflikt leicht provozieren. Zwei Charaktere, die dasselbe Ziel haben, werden dadurch zu Konkurrenten. Ob das zwei Bankräuber sind, die sich wegen der Durchführung des einen Überfalls in die Haare kriegen, ob es zwei Menschen sind, die sich um die eine Parkplatzlücke streiten, oder

ob es zwei Männer sind, die sich um das Herz der einen Frau zanken, es funktioniert immer. Alles, was wir benötigen, sind zwei Charaktere, die etwas haben wollen, das sich nicht teilen lässt. Oder Zwei Charaktere, die etwas haben wollen, aber nicht gewillt sind, dies zu teilen. Die Auseinandersetzung kann sich völlig vom eigentlichen Streitpunkt entfernen und der Geschichte eine überraschende Wendung geben. Erzrivalen werden zu Geliebten, Traumpaare reichen die Scheidung ein, Neonazis werden Spendensammler für Brot für die Welt, etcetera. Eine weitere Methode, ein Streitgespräch zu entwickeln ist die oben gezeigte Aufgabe »Ich bin wütend!« (siehe Seite 60). Entweder man übernimmt alleine abwechselnd beide Rollen oder man versucht es zu zweit. Die Sache erfordert allerdings etwas an Übung. Nochmals: Je mehr sich die beiden Charaktere in Bedrängnis bringen, umso besser. Viel Spaß!

ix. DER SKETCH

»Ich meinte,« sagte Ipslore bitterlich »was gibt es in dieser Welt, das das Leben lebenswert macht?« Der Tod dachte darüber nach. »Katzen,« sagte er schließlich, »Katzen sind nett.«⁹²

– Terry Pratchett

Wenn eine Geschichte nur einen kurzen komischen Moment beschreibt, dann nennt man das einen Sketch. Hier geht es meistens, wie im vorherigen Kapitel beschrieben, um Gegenspieler, die aufeinandertreffen. Ob das Erzfeinde sind oder ob sie nur eine kleine Meinungsverschiedenheit haben, ein Sketch steigert sich im besten Fall zu apokalyptischen Ausmaßen. John Vorhaus beschreibt in seinem Buch *The Comic Toolbox*⁹³ eine Methode, die ich für gut anwendbar halte, um einen Sketch zu entwickeln. Er untergliedert die Vorgehensweise in neun Punkte:

1. Finde eine komische Charaktere
2. Finde eine starke Opposition
3. Erzwinge ein Bündnis
4. Verschärfe den Konflikt
5. Erhöhe die Einsätze
6. Gehe über die Grenzen hinaus
7. Suche einen emotionalen Höhepunkt
8. Finde einen Gewinner
9. Ändere die äußeren Umstände

⁹² Terry Pratchett, *Sourcery*, 2001, Harper Torch, New York, p. 10: »I meant,« said Ipslore bitterly, »what is there in this world that makes living worthwhile?« Death thought about it. »Cats,« he said eventually, »cats are nice.«

⁹³ Die Vorgehensweise in diesem Kapitel hält sich an die Methode von John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, pp. 154 - 161

Wir haben bereits alle Methoden, um zwei Charaktere auf diese Weise aufeinander losgehen zu lassen. Erschaffe mit Hilfe von *Frankensteins Baukasten* (Seite 83) zwei Kreaturen. Sie müssen Stärken, Schwächen und ihre eigene Weltsicht haben. Alternativ kann es sich auch um eine Charaktere im Kampf gegen ein System oder etwas anderes handeln, das keine zweite Person ist. »Die Gefahr dieser Struktur ist, dass eine komische Idee schnell flach werden kann, wenn sie keine starke Story und echten Konflikt hat, um sie vorwärts zu bewegen.«⁹⁴ Am geeignetsten ist in so einem Fall, eine Charaktere zu entwickeln, die ein solches System repräsentiert. Sie stellt einen tatsächlichen Gegner »zum anfassen« dar und ist kein abstrakter Begriff. Damit wären wir wieder bei zwei sich gegenüberstehenden Charakteren. Geize nicht mit Übertreibung, denn schließlich soll es komisch werden.

Wenn Du die beiden Figuren erschaffen hast, dann erzwingen ein Bündnis zwischen ihnen. Das bedeutet schlichtweg, dass sie es für die Dauer des Sketches zusammen aushalten müssen. Ob sie nun in einem Aufzug steckengeblieben sind oder ein Pfarrer und ein Sünder im Beichtstuhl zusammentreffen. »Praktisch jede Situation wird funktionieren, solange es einfacher ist, hineinzugeraten als herauszukommen.«⁹⁵ Setze die Charaktere in ein Szenario, wie Du es in dem Kapitel über *die Grundidee* (siehe Seite 43) entworfen hast.

Dann entwickle einen Konflikt, der klein beginnt und sich zunehmend steigert. Eine einfache Möglichkeit ist, dass eine Person etwas möchte, die andere es ihr aber nicht gibt. Eine Politesse möchte sich einen Stift leihen, der Parksünder gibt ihr aber keinen. Ein Beamter möchte das

⁹⁴ John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 159: »The danger of this structure is that a great comic idea can go flat fast if it doesn't have a strong story and real conflict to keep it moving forward.«

⁹⁵ John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 155: »Virtually any situation will do, so long as it's easier to get into than out of.«

Geburtsdatum einer Person wissen, diese sagt, das gehe ihn nichts an. Dann steigere den Konflikt bis zum äußersten. Lasse die beiden Parteien richtig aneinandergeraten. Es genügt nicht, wenn ein Bürger, der sich über die Bürokratie auf einem Amt ärgert, nur auf den Schreibtisch des Beamten haut, der gewohnheitsmäßig ohnehin nur seine Zuständigkeit leugnet. Lass es laut und wütend und persönlich werden. Vom ursprünglichen Streitpunkt kann sich das Thema hier schnell auf das körperliche Äußere des jeweiligen Gegenübers ausweiten, auf seine Qualitäten als Mensch, Mutmaßungen über seine Vorfahren und Spekulationen, was die Zukunft wohl noch so bringen wird, etcetera. Wenn Du willst, dann lasse die Charaktere Gewalt anwenden. Gehe sehr weit. Lasse den Bürger damit drohen, dass er sich vom Verwaltungsgebäude stürzt, wenn nicht innerhalb von zehn Sekunden der zuständige Beamte mit einem Entschuldigungsschreiben, einhundert roten Rosen und der Bundeslade aufkreuzt, um die Sache wieder ins Reine zu bringen. »Ich warte! Eins! Zwei! Drei! ...«

Dann erhöhe die Einsätze, indem Du ein neues Risiko oder eine neue Belohnung hinzufügst. »Frage Dich immer, ›Was ist das Schlimmstmögliche, das dieser Person als nächstes zustoßen könnte?‹ und dann finde einen Weg, dieses Schlimmstmögliche geschehen zu machen.«⁹⁶ Was ist schlimmer, als auf einem Amt mit den Windmühlen der Bürokratie zu kämpfen, sich im Papierkrieg mit ausnahmslos nicht zuständigen Beamten zu befinden und schließlich mit Selbstmord zu drohen, falls sich bei Zehn nicht verdammt noch mal der Sache angenommen würde? »... Sieben! Acht! Neun!« Mittagspause. Das ausnahmslose und peinlich genaue Einhalten des Beginns der Mittagspause ist der Tiefpunkt eines jeden Behördengangs. In diesem Fall: Welchen Sinn hat es, mich aus Protest gegen die Bürokratie umzubringen, wenn keiner Notiz davon nimmt?

⁹⁶ John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 156: »Always ask yourself, ›What's the worst possible thing that could happen to this person next?‹ and then find a way to make that worst thing happen.«

Es geht aber noch weiter. Gehe über die Grenzen hinaus. Wie kann man die Situation weiter steigern? Was ist schlimmer als die Mittagspause? Das Wochenende. Was ist schlimmer, als von einem Verwaltungsgebäude zu springen? Eine Genehmigung in dreifacher Ausführung unterzeichnen zu müssen, bei der Kasse dafür zu bezahlen und in Raum 456b unter Vorlage des Personalausweises, der Geburtsurkunde, des Formulars und der Quittung sich das Vorhaben genehmigen zu lassen. Was ist schlimmer als ein Verwaltungsbeamter? Zwei Verwaltungsbeamte. Steigere die Geschichte in diese Richtung. Dann steigere sie noch weiter, also drei Verwaltungsbeamte, vier, die ganze verdammte Abteilung. Schicke das arme Bürokratieopfer auf einen Betriebsausflug zum Südpol mit ihnen. Der Polarkoller ist vorprogrammiert. Gehe, so weit Du willst, aber gehe weit. Logik spielt keine Rolle.

»Wenn alles nach Plan läuft, wenn sich der Sketch immer weiter auf den emotionalen Kern der Charaktere zu bewegt, wenn der Einsatz immer weiter erhöht wird, dann sollte auf natürliche Weise ein emotionaler Höhepunkt aus der Ruine aufsteigen, die Du geschaffen hast.«⁹⁷

Dann finde einen Gewinner. Wie geht die Situation aus? Wer gewinnt das Duell? Es geht um alles oder nichts! Wer macht den anderen auf welche Art fertig? Und zwar so fertig, dass die Geschichte wirklich am Ende ist. Es kann einer gewinnen, der andere verlieren. Es können beide gewinnen oder beide verlieren. Aber die Geschichte muss zu einem Ende kommen. Zurück zu dem Mann, der die Mittagspause abgewartet hat, um sich dann umzubringen, aber es nicht kann, weil die Gesetzgebung das nicht ohne weiteres vorsieht. Irgendwann ist er vielleicht so weit, dass er im Streit mit den dreißig Verwaltungsbeamten der Meinung ist, er wäre der König von Frankreich, der Staat sei er, und

⁹⁷ John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, pp. 156 - 157: »If all is going to plan now, if your sketch is moving more and more toward the characters' emotional cores, if the stakes are being raised, then a clear emotional peak should naturally emerge from the ruin you've created.«

überhaupt habe er den Pinguinen den Krieg erklärt. »Auf ins Gefecht!« Worauf er mit fliegenden Fahnen aus dem Fenster stürzt. »Es spielt keine Rolle, wie die Geschichte endet, *solange* sie endet.«⁹⁸

Zuletzt ändere die äußeren Umstände. Das ganze Gebilde, das Du erschaffen hast, muss wieder in die Normalität zurückgeführt werden, um die aufgebaute Spannung zu lösen. Das Publikum sollte dann erleichtert durchatmen können. Nach dem Sturz des selbsternannten Sonnenkönigs könnten Menschen außen an dem Fenster vorbeilaufen und nach unten sehen. Auf diese Weise könnte angedeutet werden, dass er aus dem Erdgeschoß gesprungen ist. Das ist ein bisschen vorhersehbar, oder? Möglicherweise geht auch nur das Alltagsleben auf der Behörde weiter. Vielleicht ist der Beamte für Sterbeurkunden zuständig und schickt sie dem Mann als Papierflieger hinterher. Dieser stirbt mit einem glückseligen Lächeln auf dem Gesicht, denn letztendlich hat er der Institution doch noch einen Dienst abgerungen. Wer weiß?

In diesem ganzen Beispiel mit der Behörde stand nur eine Person im Vordergrund. Ebenso können auch zwei oder mehr Charaktere gleichermaßen beleuchtet sein. Diesmal befinden wir uns auf dem Standesamt. Ein Paar möchte heiraten und muss ein Formular ausfüllen. Er fragt sie nach ihrem Geburtsdatum. Sie kann nicht glauben, dass er es nicht weiß. Sie hätte seinen Geburtstag noch nie vergessen. Das vielleicht schon, aber die Teletubbies-Krawatte, die er letztes Mal bekommen habe, sei nun auch kein Liebesbeweis gewesen. Als ob es darauf ankomme. Ha! Besser als immer zwei Wochen zu spät geklaute Blumen zu schenken. Aber das wäre doch ein romantisches Geschenk an sie gewesen. Egal von wem die Blumen sind. »Mein Lieber, Sie kamen aber vom Friedhof. Vom Friedhof! Meine Mutter hat mich immer davor gewarnt, mich mit Dir abzugeben.« »Ach ja?« »Ja! Hätte ich nur auf sie gehört!« »Hättest du nur auf deinen Vater gehört! Dann hättest du jetzt

⁹⁸ John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 157: »It doesn't matter how the story ends as long as it *does* end.«

einen anständigen Beruf! Und du würdest nicht dauernd mit diesen, diesen, ... deinen Freundinnen rumhängen und Wetten abschließen, wer bei Oprah diesmal gewinnt!« »Oh?! Das sagst du mir jetzt, ja? Na schön, dass du endlich mal dein Maul aufkriegst.« »Wo ich gerade dabei bin, deine neue Frisur sieht scheiße aus.« »Wie bitte?« Und so weiter. Letztendlich wird das Formular für die Heirat in der Luft zerfetzt und beide rennend schreiend in das Büro nebenan, um sich scheiden zu lassen. Als ihnen auffällt, dass sie ja noch gar nicht verheiratet sind, rennen sie wieder zurück, um die Ehe zu schließen, nur um dann in die Genugtuung der Scheidung zu kommen und eine gemeinsame Basis für den gegenseitigen Hass zu haben. Als das frisch getraute Paar dann zum Scheidungsbüro zurückkehrt, ist es geschlossen. Wohl oder übel ziehen sie ab und werden beim Verlassen des Standesamts von einer festlichen Gesellschaft erwartet und mit Blumen beworfen. Sie spielen mit und schnell ist der Streit in Vergessenheit geraten. Auf dass der Tod Euch scheide. Kuss und aus.

C. HANDLUNGSaufbau

»Versuche nicht, tief sinnig zu sein. Das Publikum wird die Metapher selbst aufbauen.«⁹⁹

– Felix Hude

Die Handlungsstruktur einer Geschichte ist ein Spannungsaufbau, der bei der Ausgangssituation beginnt, durch Komplikationen gesteigert wird und schließlich mit einer Krise den Höhepunkt erreicht.¹⁰⁰ Mit deren Lösung kommt es zu einer Änderung des Spannungszustandes, die beim Publikum ein Lustgefühl auslöst (siehe auch *Aristoteles und die Sieben Zwerge*, Seite 13). Sowohl die Zunahme der Spannung, als auch deren Änderung, kann nur stattfinden, wenn nicht vorhersehbar ist, was passieren wird. Ich wiederhole: eine vorhersehbare Geschichte ist eine schlechte Geschichte. »Dein Publikum ist Deine Kraft, solange die Geschichte funktioniert.«¹⁰¹ Ist der Verlauf absehbar, dann verlierst Du diese Kraft. Das Publikum ist nicht dumm. »Wenn es sich in ein abgedunkeltes Theater setzt, springt sein kollektiver IQ um fünfundzwanzig Punkte. Wenn Du ins Kino gehst, meinst Du nicht häufig, dass Du intelligenter bist, als das, was Du ansiehst? Dass Du weißt, was Charaktere tun werden, bevor sie es tun? Dass Du das Ende kommen siehst, lange

⁹⁹ Vorlesung *Animation* und *Animation Workshop* von Felix Hude am 28. August 2002, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne: »Don't try to be deep. The audience will build up the metaphor in themselves.«

¹⁰⁰ vgl. Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, 1997, Regan Books, New York, p. 181

¹⁰¹ Vorlesung *Animation* und *Animation Workshop* von Felix Hude am 14. August 2002, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne: »Your audience is your power for as long as the story works.«

bevor es eintrifft? Das Publikum ist nicht nur schlau, es ist schlauer als die meisten Filme, und diese Tatsache wird sich nicht ändern, wenn Du Dich auf die andere Seite der Leinwand begibst.«¹⁰²

Es ist jetzt an der Zeit, den Knebel von Mr. Spock ein wenig zu lösen, den wir ihm auf Seite 43 verpasst haben. Versuche trotzdem wie bisher spontan zu bleiben, wenn es nötig ist. Aber überlege Dir anhand der folgenden Kapitel zum Handlungsaufbau auch, welche Deiner bisherigen Ideen funktionieren, welche noch verbessert werden müssen und welche schlichtweg nicht funktionieren.

¹⁰² Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, 1997, Regan Books, New York, p. 7: »As it settles into a darkened theatre, it's collective IQ jumps twenty-five points. When you go to the movies, don't you often feel you're more intelligent than what you're watching? That you know what characters are going to do before they do it? That you see the ending coming long before it arrives? The audience is not only smart, it's smarter than most films, and that fact won't change when you move to the other side of the screen.«

i. ES WAR EINMAL... : DIE AUSGANGSSITUATION

»Der richtige Weg, jede Story zu beginnen, ist, Deine zentrale Charaktere in Konflikt zu stürzen.«¹⁰³

– Lajos Egri

Robert McKee betrachtet in seinem Buch *Story* die Ausgangssituation als ein erregendes Ereignis. Der Punkt, an dem die Geschichte beginnt, kann zum Beispiel die Charaktere oder die Welt, in der sie leben, einführen. Bei den meisten Geschichten ist dies der Fall. Die Ausgangssituation kann, muss aber noch nicht, den Kernkonflikt beinhalten. Wichtig ist, dass sie nicht ermüdend ist. Eine Geschichte darf nicht damit beginnen, dass eine langweilige Person, die Morgens langweilige Gespräche führt, danach zu ihrer langweiligen Arbeit geht. Es muss etwas passieren. Etwas muss aus dem Gleichgewicht geraten.¹⁰⁴

Der Film *I Kina Spiser de Hunde (In China essen sie Hunde)* beginnt mit der langweiligsten Person, die man sich vorstellen kann, Arvid Blixton. Seine Freundin bringt es beim Frühstück auf den Punkt: »Der Pollenbericht im Fernsehen ist ein Knaller im Vergleich zu dir.« Arvid ist Bankangestellter und begibt sich an seinen Arbeitsplatz. An diesem Tag gerät sein Leben aus den Fugen. Er verweigert einer Heavy Metal Band den gewünschten Kredit. Der wütende Bandleader droht ihm, er werde ihm die Fresse einschlagen, wenn er ihn das nächste Mal sehe. Danach wird die Bank überfallen. Arvid schlägt den Bankräuber mit einem Squashschläger bewusstlos und tut so erstmals in seinem Leben etwas außergewöhnliches. Plötzlich ist er ein Held. Er bekommt für seine Leistung zwei Wochen Urlaub und möchte mit seiner Freundin

¹⁰³ Lajos Egri, *The Art of Creative Writing*, 2001, Citadel Press, New York, p. 70:
»The right way to start any story is to engage your central character in conflict.«

¹⁰⁴ vgl. Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, 1997, Regan Books, New York, pp. 189 - 190

nach Paris fahren. Als er nach Hause kommt, ist seine Wohnung leerge-
räumt. Seine Freundin hat ihn verlassen und alles mitgenommen. Eine
aufgebrachte fremde Frau stürmt in seine Wohnung und möchte wissen,
warum er den Helden spielen musste. Der Bankräuber wäre ihr Freund
gewesen und sie hätten das Geld für eine künstliche Befruchtung ge-
braucht. Arvid bekommt ein sehr schlechtes Gewissen. Er möchte die
Welt wieder gerade rücken und sein Tun ungeschehen machen.

Die Ausgangssituation ist sozusagen der Köder, mit dem wir nach
dem Publikum angeln. Beißt es an, dann ist es am weiteren Verlauf der
Geschichte interessiert. Bei einer kurzen Animation empfiehlt es sich,
möglichst ohne große Umschweife zu dem Problem zu kommen, das
der Protagonist hat. Es sollte einfach erfassbar sein. Ist es zu kompliziert,
läuft man Gefahr, dass das Publikum oder ein Teil des Publikums es nicht
versteht. Sehe Dir Deine Grundideen an, die Du erarbeitet hast (siehe
Seite 43). Welche Ideen sind so einfach, dass sie eindeutig verständlich
sind? Konzentriere Dich auf diese Ideen. Lasse die anderen fallen oder
vereinfache sie.

→ *ly...*

ii. DAS HAT GERADE NOCH GEFEHLT: KOMPLIKATIONEN

»D'oh!«

– Homer Simpson

Wir befinden uns auf dem Weg zur Krise. Hier sollte für den Helden eine schlechte Nachricht nach der anderen eintreffen. Der Weg zum Ziel soll nicht ohne Anstrengung erreicht werden. Nur, wenn er sich Mühe macht und alles gibt, wissen wir, wie ernst es ihm darum ist, zum Ziel zu kommen. Und nur, wenn er kämpft und auch Rückschläge in Kauf nimmt, hat er auch verdient, zu dem Schatz zu gelangen, wie auch immer dieser aussehen mag. Er muss einen Grund haben, viel zu riskieren. Und wenn es nur um diesen einen Parkplatz geht, den sich die Figur nicht von der anderen wegschnappen lassen will. Es könnte sein, dass die Charaktere sonst ihre Verabredung sitzen lässt oder die Geldübergabe einer Entführung verpasst. Es steht etwas auf dem Spiel. Ich weiß nicht, ob es nur mir so geht, aber wenn etwas wirklich wichtig ist, dann treten gerne zusätzliche Schwierigkeiten auf, die mich noch mehr in Bedrängnis bringen. Für einen kurzen Animationsfilm ist es oft nicht schlecht, an dieser Stelle, wenn nicht schon in der Ausgangssituation geschehen, ein knappes Zeitlimit einzubauen. Das erhöht die Spannung. Wenn die Uhr abläuft, dann ist alles verloren. Lola rennt gegen die Zeit. Außerdem soll die Animation ja auch umgesetzt werden, und so spart man sich letztendlich auch Zeit bei der Arbeit, die noch ansteht.

Die Ausgangssituation und das Ziel der Charaktere sollte klar sein. Überlege Dir jetzt bitte, was sich alles in den Weg stellen könnte. Versuche, dass diese Schwierigkeiten auch glaubhaft in die Situation passen. Es sollten nicht nur Klaviere vom Himmel fallen. Das ist eine Slapstickeinlage, die die Charaktere nicht vorantreibt. Ein Klavier, das vom Himmel fällt, verlangt keinerlei Entscheidung des Protagonisten. Es fällt halt einfach. Man bezeichnet diese Zufallslösung auch als »Deus ex machina«, wörtlich den »Gott aus der Maschine«. Meinetwegen kann man das

schon mal verwenden, um Komik zu erzeugen, aber nicht ununterbrochen. Einige Drehbuchautoren würden mir dafür den Hals umdrehen. Allgemein scheint die Meinung vorzuherrschen, man solle sich lieber die rechte Hand abhacken, als einen Deus ex Machina zu verwenden. Ich traue mich aber zu wetten, dass alle, die diese radikale Ansicht vertreten, nicht *Rejected* von Don Hertzfeldt gesehen haben.

Versuche, zu überraschen und nicht das Offensichtliche zu zeigen. In einem *Roadrunner*-Film von Chuck Jones gibt es eine schöne Situation: Koyote, dessen einziges Ziel es ist, Roadrunner zu erwischen, baut eine ausgetüftelte Anlage, um ihn zu fassen. Es ist eine riesige Beschleunigungsbahn, die er benutzen will, um dem flinken Laufvogel eine rollende Bombe hinterherzuschicken. Er zündet ein Streichholz an, um die Zündschnur in Brand zu setzen. Die Bombe geht hoch, noch ehe die Schnur brennt und Koyote selbst ist der Leidtragende. Beim Publikum wird hier zunächst die Erwartungshaltung aufgebaut, dass die ausgeklügelte Anlage bei der Jagd auf Roadrunner eine wichtige Rolle spielt. Diese Erwartung wird durch die vorzeitige Detonation der Bombe zerstört.¹⁰⁵

Was könnte zwischen der Ausgangssituation, in der sich Deine Figur befindet, und dem Erreichen ihres Zieles passieren? Schreibe jetzt bitte einige Möglichkeiten auf. Es geht wieder um Quantität, nicht um Qualität. Aber es geht auch nicht ausschließlich um fallenden Klaviere, fallenden Ambosse, unerwartete Invasionen aus dem All und dergleichen. Denke dabei auch an die drei Konfliktebenen globaler, lokaler und innerer Konflikt (siehe Seite 70).

→ *ly* ...

¹⁰⁵ vgl. Margaret Selby, *Chuck Jones: Extremes and In-Betweens, A Life in Animation*, 2000, Warner Home Video, Burbank

iii. DER ROTE ODER DER GRÜNE DRAHT? DIE KRISE

»Kein Druck, keine Diamanten.«¹⁰⁶

– Mary Case

In einer Krisensituation steht der Held vor einer Entscheidung. Er kann vor einer Hürde auf dem Weg zum Ziel oder kurz vor dem Ziel stehen. Krise bedeutet, dass der Protagonist eine Entscheidung zu fällen hat, die nicht umkehrbar ist. Er weiß das und wird dadurch abermals in große Bedrängnis gebracht.¹⁰⁷

In *Blow Up* schießt ein Fotograf in einem Park ein Bild. Als er es vergrößert, sieht er im Hintergrund eine Leiche. Er kann sich entscheiden, ob er die Sache der Polizei meldet, ihr selbst nachgeht oder einfach so tut, als hätte er nichts gesehen. Da seine Wahl darauf fällt, der Sache selbst auf den Grund zu gehen, begibt er sich auf eine Suche, die ihn schließlich daran zweifeln lässt, was real ist.

In *Leon – The Professional* wird eine Familie in Leons benachbarten Appartement ermordet. Nur die jüngste Tochter Mathilda entkommt und klingelt an seiner Türe, um sich zu retten. Als er durch den Spion sieht, weiß er, dass das Leben des Mädchens auf dem Spiel steht. Die Entscheidung ist nicht, ob er Mathilda retten soll oder nicht. Vielmehr geht es darum, ob er sich in fremde Angelegenheiten mischen, Verantwortung gegenüber anderen übernehmen und sich selbst in Gefahr bringen soll oder nicht. Die Entscheidung fällt ihm nicht leicht. Zu diesem Zeitpunkt denkt er rein egoistisch. Die Tatsache, dass er das Mädchen einlässt, bringt sein Leben als Einzelgänger aus dem Gleichgewicht. Nichts ist mehr wie früher. Doch nach und nach lernt er über die emotionale Bindung, die Mathilda und er zueinander aufbauen, lange

¹⁰⁶ »No pressure, no diamonds.«

¹⁰⁷ Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, 1997, Regan Books, New York, p. 303

verlorene Werte neu kennen. Er erfährt Zuneigung, Verantwortung und gegenseitige Abhängigkeit. Eine ehemals gegenüber allen Menschen gleichgültige Killermaschine entwickelt sich zu einem Individuum, das bereit ist, sich selbst für das Wohl eines anderen zu opfern. Durch die Entscheidung dieser Krise zu Beginn des Films öffnet sich nicht nur die Türe zu Leons Appartement, sondern auch in eine Erfahrungswelt, die dem Protagonisten neu ist.

Der Ruf des Helden ins Abenteuer, wie es Joseph Campbell in seinem Buch *The Hero with a Thousand Faces*¹⁰⁸ nennt, beginnt üblicherweise mit einer solchen Krise. Aber auch über die Geschichte verteilte Entscheidungen in die eine oder andere Richtung sind Krisen. In *Le Fabuleux Destin d' Amélie Poulain (Die Fabelhafte Welt der Amélie)* wünscht sich Amélie nichts sehnlicher, als nicht mehr alleine zu sein. Sie ist einfallsreich und tut alles, um ihre Liebe auf sich aufmerksam zu machen. Im entscheidenden Moment jedoch verlässt sie stets der Mut und lässt sie in Verzweiflung und Selbstmitleid zurück. Sie kann sich dem Mann, den sie liebt, nicht stellen und baut so einen immer größeren inneren Konflikt auf. Sie liebt ihn, aber sie glaubt nicht an sich und fürchtet daher das Versagen so sehr, dass sie das Risiko nicht einght.

Lily and Jim, eine Animation von Don Hertzfeldt, behandelt ein ähnliches Thema. Ein Mann und eine Frau treffen sich zu einem Blind Date. Das Treffen wird zu einem katastrophalen Mix aus Smalltalk, unbehaglichem Schweigen und einer Koffeinallergie. Wie Amélie bringen hier beide den Mut nicht auf, ehrlich zu sein und wählen statt dessen einen Weg, der sie wie Idioten aussehen lässt.

Eine irreversible Entscheidung zu treffen und somit eine Krise zu überwinden ist immer auch innerer Konflikt. Wie man an dem Beispiel von Amélie sehr gut sieht und »wie wir es vom Leben wissen, sind Entscheidungen viel schwieriger zu treffen, als zu handeln. Wir verschieben oft solange wie möglich, etwas zu tun. Dann, wenn wir schließlich die

¹⁰⁸ Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, 1972, Princeton University Press, Princeton, New Jersey

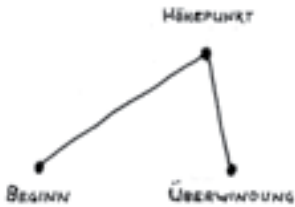
Entscheidung treffen und handeln, sind wir überrascht über die relative Mühelosigkeit. Wir müssen uns wundern, warum wir fürchteten, es zu tun, bis wir erkennen, dass die meisten Handlungen des Lebens in unserer Reichweite liegen. Aber Entscheidungen benötigen Willenskraft.«¹⁰⁹

Noch ein Wort zur Komik. Im Beispiel aus *Leon – The Professional* lernt der Hauptdarsteller dazu. Er verändert sich grundlegend. In der Komödie ist dies nicht immer so. »Viel Komik entsteht aus Charakteren, die in einer Situation gefangen sind. Aber sie lernen nicht.«¹¹⁰ Serienhelden oder Charaktere in Sitcoms funktionieren meist nach diesem Prinzip. Homer Simpson macht immer die gleichen Fehler. Ist eine Ehekrise vorüber, dann löst er gleich im Anschluss oder spätestens in der nächsten Folge den nächsten Ehekrach aus. Koyote wird Roadrunner niemals schnappen. Egal wie ausgetüftelt seine Fallen sind, er ist immer so dumm, dass er selbst hineintappt.

Eine Krise hat, genau wie die Story als Ganzes gesehen, in sich einen Spannungsbogen, der abfällt, wenn sie überwunden ist. Eine Geschichte besteht also aus mehreren aufeinanderfolgenden Spannungsmomenten und steigert sich bis zum Höhepunkt.

¹⁰⁹ Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, 1997, Regan Books, New York, p. 304: »As we know from life, decisions are far more difficult to make than actions are to take. We often put off doing something for as long as possible, then as we finally make the decision and step into the action, we're surprised by it's relative ease. We're left to wonder why we dreaded doing it until we realize that most of life's actions are within our reach, but decisions take willpower.« (Übersetzung mit abweichender Interpunktion)

¹¹⁰ Vorlesung *Animation* und *Animation Workshop* von Felix Hude am 4. September 2002, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne: »A lot of comedy comes out of characters trapped in a situation. But they don't learn.«



Spannungsbogen einer Krise



Spannungsbogen einer Story mit einzelnen Krisen

Und jetzt zu Deiner Geschichte: Welche Krisen können sich aus den Komplikationen, die Deine Charaktere erfährt, ergeben? Wo muss der Protagonist Entscheidungen treffen? Ist es wirklich ein innerer Konflikt der Charaktere, so wie Du sie beispielsweise mit Hilfe von *Frankensteins Baukasten* (siehe Seite 83) erschaffen hast? Oder wirken die Konflikte aufgesetzt? Charaktere müssen glaubhaft sein. Untersuche Deine Geschichte dahingehend.

→ *My...*

iv. NUN JA, ES KÖNNTE SCHLIMMER ... HAST DU DAS GEHÖRT? DER HÖHEPUNKT

»Der Schlüssel zum Ausgang aller Geschichten ist, dem Publikum zu geben, was es will, aber nicht auf die Art, die es erwartet.«¹¹¹

– William Goldman

Bis zu diesem Punkt musste der Protagonist einige Situationen meistern. Seit er sich, motiviert durch sein Ziel, ins Abenteuer gestürzt hat, ist er von Komplikationen und Krisen geschüttelt worden. Es ist möglich, dass sich dadurch oder durch eine unerwartete Wendungen das Ziel, das er in der Ausgangssituation vor Augen hatte, verändert hat. Egal, was der Schatz ist oder wie er aussieht, er ist in greifbarer Nähe. Fast. Es wäre zu einfach, wenn der Held vorbeikommt, ihn sich nimmt und dann nach Hause geht. Er kann den scheinbaren Sieg errungen haben, aber irgendetwas unerwartetes muss noch passieren. Der erlegte Drache erwacht doch noch mal kurz zum Leben und bringt den tapferen Ritter noch ein letztes Mal in Bedrängnis. Natürlich im übertragenen Sinn, denn genau diese Situation ist selbst schon ein so alter Hut, dass man das Publikum tatsächlich damit überraschen könnte, dass überhaupt nichts passiert.¹¹²

Das Unerwartete ist üblicherweise etwas, das im Laufe der Geschichte vorgestellt wurde. Andernfalls handelt es sich um eine Zufallslösung, einen Deus ex Machina, der vermieden werden sollte. In *Kill Bill* beispielsweise rechnet die Heldin Beatrice mit all ihren ehemaligen Feinden

¹¹¹ Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, 1997, Regan Books, New York, p. 310: »The key to all story endings is to give the audience what it wants, but not the way it expects.«

¹¹² Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, 1997, Regan Books, New York, pp. 309 - 312

ab. Der Letzte und Meistgehasste auf ihrer Liste ist, wie sollte es anders sein, Bill. Das Publikum rechnet nach zwei Filmen und über drei Stunden blutrünstiger Rache mit einem Showdown, der alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Beatrice begibt sich in die Höhle des Löwen, in die luxuriöse Hotelsuite von Bill persönlich. Die Heldin ist ausgestattet mit dem schärfsten Samuraischwert der Welt, einer geladenen Pistole, mit der besten Ausbildung, die man als Profikiller bekommen kann, und mit dem größten vorstellbaren Hass und Rachedurst. Als sie mit angelegter Pistole einen Satz durch eine Tür macht, steht sie erstmals ihrer vierjährigen Tochter gegenüber. Bill gibt sich ganz als Familienvater und Beatrice bricht unter Freudentränen zusammen. Die Tatsache, dass ihr Kind entgegen ihrer Annahme am Leben ist, wird in der Geschichte zuvor eingeführt. Hier am Ende des Films ist diese Information neben den anderen Ereignissen so weit untergegangen, dass das Publikum von dieser Wendung überrascht ist. Das finale Gefecht mit Bill kommt natürlich dennoch zustande, versucht aber gar nicht, die bisherigen Schlachten in den Schatten zu stellen. Der letzte Kampf wird zwar mit Samuraischwertern, aber im Sitzen ausgetragen.

Im Laufe der Story sollte das Publikum eine Ahnung davon bekommen haben, was es am Ende erwarten kann. Es kann sich ein tragischer Ausgang, ein Happy End, ein ironischer Schluss oder anderes anbahnen. Man sollte diese Erwartungshaltung der Zuseher nicht enttäuschen.¹¹³

Was wäre, wenn Amelie sich umgebracht hätte und ihr Angebeteter, der eine Sekunde zu spät kommt, sie nur noch von der Decke baumeln sieht? Dann gäbe es keine Hoffnung mehr. Nichts in dem Film hätte einen Sinn gehabt. In *Brazil* erwarten wir, dass Sam Lowry aus dem menschenfeindlichen System in die Freiheit entflieht. Dass die Freiheit darin besteht, nach einer »Behandlung« durch dieses System geistig nicht mehr zurechnungsfähig und ihm dadurch entflohen zu sein, ist nicht vorhersehbar. Er hat gewonnen, auch wenn sein Sieg nicht die

¹¹³ vgl. Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, 1997, Regan Books, New York, p. 311

Züge eines klassischen Happy Ends hat. Nach Aristoteles muss der Ausgang einer Geschichte unvermeidlich und unerwartet sein.¹¹⁴

Überlege Dir bitte: Wie kann es zum Höhepunkt kommen, bevor Dein Held sein Ziel erreicht? Ist das vorhersehbar? Wie löst er das Problem? Ist das vorhersehbar? Sei ehrlich zu Dir. Eine gute Möglichkeit ist auch, andere Leute zu fragen. Wie meinen sie, dass die Story ausgehen könnte? Wenn sich ihre Idee mit Deiner deckt oder ähnlich ausfällt, dann denk noch mal in eine andere Richtung, vielleicht einfach in die entgegengesetzte. »Kreativität ist die Niederlage der Gewohnheit durch Originalität.«¹¹⁵ Versuche auch nicht, auf eine einzige Schlusspointe hinzuarbeiten. Das Publikum ist nicht dumm und es ist zu riskant, dass es die Pointe kommen sieht, bevor sie da ist.

→ *ly...*

¹¹⁴ vgl. Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, 1997, Regan Books, New York, p. 311

¹¹⁵ Vorlesung *Concept Development* von Mark Lycette am 26. Juli 2002, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne; Originalzitat von Arthur Koestler: »Creativity is the defeat of habit by originality.«

V. ... GLÜCKLICH UND ZUFRIEDEN BIS AN IHRER TAGE ENDE: DIE AUFLÖSUNG

»Alle Filme benötigen eine Auflösung aus Höflichkeit gegenüber dem Publikum.«¹¹⁶

– Robert McKee

Die Auflösung hat nichts mit der Lösung des Hauptproblems zu tun. Dies geschieht am Höhepunkt. Sie dient vielmehr dazu, dass nicht gleich der Abspann kommt, nachdem der größte Spannungsmoment der Geschichte gelöst ist. Die Zuseher sollen noch einmal kurz Durchatmen können. Hier ist der Platz, um noch offene Handlungsstränge zu beenden oder ungeklärte Fragen zu beantworten. Man sollte diesen Teil kurz und auch kurzweilig halten und nicht einfach noch ein langweiliges Familienpicknick ans Ende klatschen, um zu zeigen, dass jetzt wirklich, wirklich alles gut ist.¹¹⁷ »Das bedeutet nicht, dass all unsere Storys Happy Ends haben müssen; eine Charaktere kann sich verändern und dennoch kann ihre Geschichte einen melancholischen Ausgang haben.«¹¹⁸

Bei meiner Animation *The Robbery* ist am Ende eine Sache noch nicht im Einklang. Der Bankräuber wird zwar erschossen, letztendlich bekommt er aber, wonach er sich gesehnt hat. Denn auf keine Art lässt sich das Nichtstun besser genießen, als mit Engelsflügeln auf einer Wolke im Himmel einen Cocktail zu trinken. Für den Räuber jedenfalls ist

¹¹⁶ Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, 1997, Regan Books, New York, p. 314: »All Films need a resolution as a courtesy to the audience.«

¹¹⁷ vgl. Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, 1997, Regan Books, New York, p. 312 - 314

¹¹⁸ John Vorhaus, *Creativity Rules! A Writer's Workbook*, 2000, Silman-James Press, Beverly Hills, p. 96: »This doesn't mean that all our stories have to have happy endings; a character can be transformed and still have a melancholy conclusion to her tale.«

das das absolute Paradies. Verbrechen zahlt sich also doch aus. Eine Rechnung ist allerdings noch offen: Als er unter den Lebenden war, hat er einen unschuldigen Hund erschossen. Gerade, als es sich der Ex-Bankräuber auf seiner Wolke so richtig gemütlich gemacht hat, steht dieser Hund, nun mit Engelsflügelchen, vor ihm. Er klagt ihn bei seinem neuen Herrchen an, dem Teufel persönlich. Der schickt ihn unverzüglich in die Hölle. Verbrechen zahlen sich also doch nicht aus. Ende.

3. DREHBUCH

»Eine der wichtigsten und schwierigsten Herausforderungen ist es, imstande zu sein, Deinen Stolz herunterzuschlucken und das Zeug herauszuschneiden, das ehrlich betrachtet nicht funktioniert, ungeachtet dessen, wie viel Blut Du hast hineinfließen lassen. Sogar, wenn es das Blut anderer Leute war. (...) Was Du herausnimmst ist oft wichtiger, als was Du drinnenlässt.«¹¹⁹

– Don Hertzfeldt

Das ist das Stichwort, um Mr. Spock den Knebel endgültig abzunehmen und aus seinem fensterlosen Turm zu befreien. Die nächsten zwei Kapitel hat er noch kurz Zeit, Luft zu holen und sich die Beine zu vertreten. Er wird Dir gelegentlich mal über die Schulter schauen, aber das ist in Ordnung. Danach soll Mr. Spock mal durchsehen, was Bart Simpson so getrieben hat, seit er selbst auf Seite 43 weggesperrt wurde. Erkläre ihm kurz, was Du weißt, und dann gebe ihm einen dicken Rotstift oder so was und lass ihn loslegen.

¹¹⁹ Don Hertzfeldt, *Bitter Films*, 3. Juni 2004, www.bitterfilms.com/faq.html: »One of the most important and difficult challenges is being able to swallow your pride and chop out the stuff that honestly isn't working, despite how much blood you've poured into it. Even if it was other people's blood. (...) What you take out is often more important than what you leave in.«

a. VORÜBERLEGUNG: SPRECHTEXT ODER KAUDERWELSCH?

»Die Offenbarung des Universums als einer komplexen Idee seiner selbst im Gegensatz zum Sein in oder außerhalb des wahren Seins von sich ist in sich ein begriffliches Nichts in Beziehung zu jeder abstrakten Form des Seienden oder Sein-Sollenden oder in Ewigkeit Existiert-Habenden, und den Gesetzen des Physikalischen oder der Bewegung oder der Vorstellung in Bezug auf die Nicht-Materie oder das Fehlen objektiven Seins oder objektiven Anderseins nicht unterworfen.«

Das war ein subtiler Gedanke. Aber ich glaube, sie verstand, bevor sie starb.«¹²⁰

– Woody Allen

Eine Animation kann Dialog beinhalten. Es macht aber einen großen Unterschied in der Umsetzung, ob es sich um Text mit Inhalt oder um unverständliches Kauderwelsch handelt, das die Emotionen der Charaktere unterstreicht. Der große Unterschied besteht darin, dass Sprechtext üblicherweise vor dem Animieren aufgenommen und komplett abgemischt wird. Bei Kauderwelsch empfiehlt es sich, die Tonaufnahmen hinterher zu machen. Bei verständlichem Dialog muss sich die Animation also genau an diesem Dialog orientieren.

Wenn der Sprechtext durchgängig ist, dann hat man in der Umsetzung relativ wenige Freiheiten, aus diesem vorgegebenen Rahmen auszurechnen. Bei meiner Animation *Café Imperial* war dies der Fall. Ich habe zunächst die Köpfe lippensynchron animiert und mich dann auf die Körper der beiden Personen konzentriert. Das Verhalten der

¹²⁰ Woody Allen, *Wie du dir so ich mir*, 1980, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbeck, p. 136

Figuren war immer an den Text und die dadurch vorgegebenen Emotionen gebunden.

Ganz anders verlief die Umsetzung von *The Robbery*. Hier bin ich zwar nach einem recht genauen Storybord vorgegangen, hatte aber beim Animieren alle Freiheiten, Szenen zu verlängern oder zu kürzen, das Timing zu beschleunigen oder zu verlangsamen, neue Ideen hinzuzufügen oder geplante Szenen gänzlich herauszunehmen. Ich habe zwar nichts weggelassen, wohl aber Änderungen vorgenommen und Ideen hinzugefügt. In einer Szene streiten sich die beiden Räuber, da jeder der beiden meint, nur er habe das Recht, die Bank zu überfallen. Im Storybord, das aus insgesamt 63 Bildern besteht, nimmt diese Meinungsverschiedenheit nur ein einziges Bild ein. Im Film streiten sich die beiden aber fast eine Minute lang, was etwa einem fünftel der gesamten Animation entspricht. In diesem erweiterten Streitgespräch machen sie einen kleinen Wettbewerb, wer mit seine Waffe von einer höheren Position auf den anderen zielen kann, und führen einen russischen Tanz auf. In einer späteren Szene möchte der Protagonist durch eine Hintertüre vor der Polizei fliehen. Ursprünglich sollte er etwa fünf Meter weit kommen und dann wieder in die Bank zurückrennen, da die Polizei eintrifft. Ich fand diese Lösung etwas langweilig und unbefriedigend. Während der Umsetzung hat sich dann ergeben, dass er die Türe öffnen könnte und dort die Zeugen Jehovas warten. Aus den Zeugen Jehovas wurden schließlich Mormonen, denen die Hauptfigur genervt die Türe vor der Nase zuschlägt. Es warten noch weitere Überraschungen. Beim nächsten Öffnen steht dort der Nikolaus, danach rennt eine Schafherde über eine grüne Wiese, die Türe öffnet sich zu einer Wildwest-Stadt, dann erwartet ihn eine heruntergekommene Mickey Mouse. Zuletzt steht die Polizei vor der Türe, aber die verschwindet nicht, so oft der Bankräuber sie auch schließt und wieder öffnet. Viele Leute, die den Film gesehen haben, halten diese Szene für die beste im ganzen Film. Sie war ursprünglich nicht geplant.

Die Freiheit, die Kauderwelsch-Dialog mit sich bringt, erschwert die Umsetzung dafür an anderer Stelle. Mit Text fällt es natürlich leichter,

etwas deutlich zu machen. Ohne diese gesprochene Information ist es schwieriger, eine Situation oder das Thema eines Gesprächs eindeutig zu kommunizieren. Hier spielen dann der Tonfall des Kauderwelschs, Mimik, Gestik bis hin zur Pantomime und Verhalten, wie beispielsweise Gewaltanwendung, zusammen.

Tony White, der unter anderem den Filmtitel für *Pink Panther Strikes Again* animiert hat, meint: »Es ist die visuelle Aktion in Handlung und Aufführung, die von größter Bedeutung ist. Die beste Animation wird durch eine Form pantomimischer Aktion erreicht, in der Dialog nicht-existent ist und die visuelle Erfindung die Phantasie fesselt.«¹²¹ Ich stimme dem nicht zu. Das visuelle ist natürlich wichtig, das heißt aber nicht, dass deshalb eine Lösung mit Dialog schlechter ist, als eine, die auf Text verzichtet. Dies ist die persönliche Präferenz von White. Ich finde es nicht richtig, etwas nach Kategorien zu unterscheiden, um es ungeachtet des Ergebnisses in eine obere oder untere Schublade zu stecken. Für mich haben Animationen mit Dialog und solche ohne die gleichen Voraussetzungen, dem Publikum zu gefallen. Dennoch ist es wichtig, die Vor- und Nachteile bei der Umsetzung abzuwägen.

Es fällt mir auf, dass sehr viele Kurzfilme auf Sprechtext gänzlich verzichten, obwohl Personen darin vorkommen. Kurzfilmprogramme, besonders Filme von Studenten, gleichen oft einer Aneinanderreihung von Stummfilmen mit Hintergrundgeräuschen und Musik. Ich denke, der Grund liegt darin, dass sich die wenigsten trauen, Dialoge zu entwickeln. Es ist schwierig, einen guten Text zu schreiben und zu dem Punkt zu gelangen, an dem man vollauf damit zufrieden ist. Andererseits sticht ein Kurzfilm mit Dialog aus der Masse ein bisschen hervor. Ich würde mich manchmal danach sehnen, ein bisschen gesprochenen Text zu

¹²¹ Tony White, *The Animator's Workbook: Step-by-Step Techniques of Drawn Animation*, 1988, Watson-Guption Publications, New York, p. 12: »It is the visual action in plot and performance that is paramount. The best animation is achieved through a form of mimed action, where dialogue is nonexistent and the visual invention captures the imagination.«

hören. Also warum sollte man es nicht einmal ausprobieren? Die Aufgabe »Ich bin wütend!« auf Seite 60 zeigt eine Möglichkeit, interessanten Text zu entwickeln.

Wie sieht's bei Deiner Animation aus? Hat sie Sprechtext, Kauderwelsch oder kommt sie ganz ohne Dialog aus? Kann man den Text weglassen und die Geschichte funktioniert genauso? Dann lasse ihn weg oder ersetze ihn durch Kauderwelsch. Würde Text helfen, die Animation verständlicher zu machen? Dann schreibe einen Text. Letztendlich ist es am wichtigsten, wie Du die Geschichte am besten kommunizieren kannst.

→ *ly...*

b. ENTWURF

»Gute Animation besteht zu achtzig Prozent aus Schreiben.«¹²²

– Felix Hude

Ja ja, das obenstehende Zitat hätte ich auch früher anführen können. Aber hört sich das nicht ein wenig abschreckend an, wenn man halt einfach einen kurzen Film machen will? Doch keine Angst: Vom Zeitverhältnis her nimmt die Umsetzung üblicherweise den größeren Teil ein. Ob die Geschichte aber funktioniert und Erfolgchancen hat, hängt von der Story ab. Also für alle, die jetzt noch dabei sind: Hände aus den Taschen! Jetzt geht's zur Sache!

Im Entwurf kommt alles zusammen. Er ist die Grobfassung der Geschichte, die Du erzählen willst. Nimm eine Grundidee, die Dir gefallen hat, oder erfinde eine neue. Wenn Du alle bisherigen Schritte für die Storyentwicklung in diesem Buch durchgegangen bist, dann entwickelst Du eine Geschichte jetzt vielleicht auf eine andere Art, als Du es noch auf Seite 1 getan hättest.

Es schadet nichts, den Prozess nochmals durchzugehen, wenn Du noch keine zufrieden stellende Idee hast. Nimm eine Grundidee, in der irgendetwas aus dem Gleichgewicht gerät. Dann entwickle die Charaktere und statte sie mit guten und schlechten Eigenschaften und ihrer persönlichen Sicht auf die Welt aus. Warum meinen sie, dass sie handeln und aus welchen Gründen handeln sie wirklich? Was ist ihre dunkle, unterbewusste Seite? Übertreibe die Charaktere dann, um sie interessanter zu machen. Stürze sie in Konflikte. Spiele zwei Figuren gegeneinander aus. Bringe die Figuren in Konflikt mit sich selbst.

¹²² Vorlesung *Animation* und *Animation Workshop* von Felix Hude am 27. Juli 2002, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne: »Good animation is eighty percent in writing.«

Entwickle Krisen, Schwierigkeiten auf dem Weg zum Ziel. Bringe die Charaktere in Bedrängnis. Kein Erbarmen! Was ist der Höhepunkt und wie gelangt der Held zu seinem Schatz? Schreibe Deine Geschichte in kurzen Sätzen. Wie ist die Ausgangssituation? Was passiert als nächstes? Wie geht es dann weiter? Schritt für Schritt. Wenn Du noch nicht weißt, wie es ausgeht, dann lass den Schluss vorerst weg.

Schreibe die einzelnen Geschehnisse untereinander in eine jeweils neue Zeile. Ein Satz oder ein paar Stichwörter pro Handlungspunkt genügt. Auf diese Weise erstellst Du eine chronologische Liste der Ereignisse. Es hilft sehr, das ganze einfach mal zu Papier zu bringen und nicht nur lose im Kopf herumzutragen. Einmal aufgeschrieben ist es etwas, womit man arbeiten kann. Dann hast Du schon mal etwas, und wenn es auch nur das Gefühl ist, nicht mehr am Anfang zu stehen. Es muss noch nicht zufrieden stellend sein, klar? Also los!



Wenn Du nicht weiterkommst, habe ich noch einen Trick, der mir schon geholfen hat. Wähle einen Namen für eine Charaktere, und schreibe alles auf, was Dir zu ihr einfällt. Alter und Geschlecht. Vorlieben und Abneigungen. Welche Ereignisse im Leben der Figur haben diese hervorgerufen? Hat die Person studiert? Wenn ja, wie lautete dann das Thema der Abschlussarbeit? Und was hat das ganze mit ihrem heutigen Leben zu tun? Ist sie verheiratet? Wie ist sie heute Früh aufgestanden? Gut oder schlecht gelaunt? Womit hat das zu tun? Wer hat sie heute schon auf die Palme gebracht? Womit wurde die Charaktere im Kindergarten gehänselt und was hat das mit der miesen Laune zu tun, die sie heute hat? Welche Farbe hat ihre Zahnpasta? Etcetera. Schreibe einfach die Lebensgeschichte der Person. Alles wichtige und unwichtige. Egal was es ist. Mach es so lange oder so kurz Du willst. Du schreibst außer Konkurrenz, niemand wird es lesen. Und dann mach das ganze nochmals mit einer zweiten Person. Wenn Du fertig bist, setze sie in

eine Ausgangssituation, die sie in Konflikt bringt. Und dann schreibe weiter. Protokolliere, was geschieht. Wie entwickelt sich der Konflikt? Wie könnte er enden? Wenn Du das erledigt hast, dann hast Du Deinen ersten Entwurf der Geschichte. So einfach!

Die oben erklärte Vorgehensweise ist sehr nützlich. Indem man die Charaktere erfindet, schreibt man sich warm, ohne dass irgendetwas davon abhängt. Die Kreativität kommt schnell in Gang. Wenn man sich bei den ersten Sätzen noch sträubt, dann macht es schon bald Spaß, einen solchen Versager oder einen solchen Egoisten oder einen solchen Ichweißnichtwas zu erschaffen. Hat man dann zwei davon, ist es höchst interessant, wie sie aufeinander in einer Situation reagieren werden. Und wenn man eh schon am Schreiben ist, kann man das gleich festhalten. Probier's aus!

→ *ly...*

C. ÜBERARBEITUNG

»Der erste Entwurf von allem ist Scheiße.«¹²³

– Ernest Hemingway

Du solltest nun den ersten Entwurf vor Dich legen und überarbeiten. Die Arbeit von Mr. Spock, Deiner kritischen Stimme, besteht darin, alles herauszufiltern, was nicht funktioniert. Alles, was aufgesetzt und bei den Haaren herbeigezogen wirkt, fliegt raus. Alle Überraschungsmomente, die vorhersehbar sind, haben hier nichts verloren.

Manchmal befinden sich Teile einer Geschichte einfach an der falschen Stelle. Versuche, glaubhafte Übergänge zwischen den Krisen und Situationen zu entwickeln. Ist es möglich, dass eine überwundene Krise eine neue auslöst? Werden Objekte oder Personen, die später in einer Situation auftauchen und eine wichtige Rolle einnehmen, eingeführt?

Bei *The Robbery* habe ich einiges hin- und hergeschoben, damit die Situationen aneinanderpassen. Recht früh wird ein Hund vorgestellt, der an einer kurzen Leine in der Luft baumelt, weil sein Herrchen als Geisel in einem Banküberfall die Hände hochnehmen muss. Als der zweite Bankräuber auftaucht erschrickt der sprichwörtliche Hundehalter. Er lässt die Leine los und das Tier fällt zu Boden. Etwas später streiten die beiden anwesenden Ganoven sehr lange. Eine der Geiseln nimmt die Hand herunter und sieht ungeduldig auf ihre Armbanduhr. Die Kamera fährt von dieser Einstellung weiter nach unten. Am Boden sitzt der zuvor eingeführte Hund, der auf seine Taschenuhr sieht. Das Tier beobachtet ebenfalls die streitenden Bankräuber. Einer von ihnen fuchtel besonders mit den Armen herum. Der Hund hält die Waffe in seiner Hand daher fälschlicherweise für einen Knochen. Was für ein netter Mann! Das Tier springt los und verschluckt die Pistole und den rechten Arm des Bankräubers. Jener drückt ab und erschießt den Hund. Der

¹²³ »The first draft of anything is shit.«

laute Schuss alarmiert eine vorbeifahrende Polizeistreife. Die Kollegen sind sofort da. Und so weiter. Die Ereignisse gehen ineinander über. An dieser Stelle der Storyentwicklung wird viel gelöscht, hinzugefügt und verschoben. Das ganze auf dem Computer zu erledigen eignet sich deshalb ganz gut.

Nach dem ersten Überarbeiten sollte die Geschichte besser sein, als in der ersten Version. Aber warte erstmal, bis du die dritte Fassung gesehen hast! Überarbeiten ist das ein und alles. Man trennt sich ungerne von Ideen, aber manche müssen einfach gehen. Denke an Don Hertzfelds Worte: »Was Du herausnimmst ist oft wichtiger, als was Du drinnenlässt.«¹²⁴ Du tust Dir keinen Gefallen, wenn Du Dir selbst etwas vormachst. Sei ehrlich und betrachte die Story mit dem strengen und kritischen Blick von Mr. Spock.¹²⁵



Im Grunde genommen ist die letzte überarbeitete Version das Drehbuch. Es sollte so detailliert sein, dass man davon ausgehend direkt zum Storybord übergehen kann. So mache ich es jedenfalls und es funktioniert für mich gut.

Leider ist es nie abzusehen, wie lange der Entstehungsprozess einer Geschichte dauert, bis man bei dem Punkt angelangt ist, sie so und nicht anders umzusetzen. Oft entwickelt sich in diesem Prozess aus einer Idee heraus eine komplett neue Story. Wenn man wirklich in den Entstehungsprozess einer Geschichte oder egal welcher kreativen Arbeit vertieft ist und sich damit herumschlägt, aber noch nicht am Ziel ist, dann

¹²⁴ Don Hertzfeldt, *Bitter Films*, 3. Juni 2004, www.bitterfilms.com/faq.html: »What you take out is often more important than what you leave in.«

¹²⁵ John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*, 1994, Silman-James Press, Beverly Hills, pp. 163 - 164, 172 - 173

arbeitet das Unterbewusstsein weiter, auch wenn man etwas anderes tut.¹²⁶ Ich habe die besten Ideen üblicherweise nach dem Aufstehen. Wo am Vortag noch ein schwarzes Loch war und absolut nichts weitergegangen ist, finde ich am nächsten Tag eine halbwegs ausgereifte Idee. Oder auch nicht. Wie gesagt, man kann es nicht vorhersagen, aber irgendwann ist die fertige Story da. So gerne ich das wollte, ich kann nicht sagen, wie oft man etwas umschreiben muss, um am Ziel zu sein. Diesen Punkt musst Du selbst finden.

¹²⁶ aus der Vorlesung *Concept Development* von Mark Lycette am 26. Juli 2002, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne

d. STORYBORD UND ANIMATIC

Das Storybord beinhaltet die einzelnen Situationen und Ereignisse einer Geschichte. Es zeigt den gesamten Handlungsablauf in den Einstellungen, die wir im Film verwenden möchten, also Totale, Halbtotale, dramatische Detailaufnahmen und so weiter. Du weißt, was ich meine? Gut. Es sollte jede Einstellung gezeichnet werden. Passiert einmal mehr in einer Szene, sollte man das mit Pfeilen darstellen oder eben zwei oder mehrere Bilder zeichnen. Ebenso bei Kamerabewegungen. Es sollte jedenfalls klar sein, was passiert. Das gilt besonders dann, wenn das Storybord auch andere Leute verwenden müssen. »Storybords sollten nicht schön sein, sondern nützlich.«¹²⁷ Es ist nicht schlecht, vor dem Erstellen des Storybords das Charakteren-Design zu entwickeln (siehe Seite 134), so dass die Figuren in etwa schon so wie in der Animation aussehen. Auf dem fertigen Storybord trage ich normalerweise ein, bis zu welchem Termin ich wie weit sein möchte. Hier erkennt man am besten, welche Szenen mehr oder weniger zeitaufwendig sind.

Das Animatic zeigt grob das Timing und die Dauer des Films. Alles, was man tun muss, ist, das Storybord einzuscannen und einen kurzen Film aus den einzelnen Bildern zusammenzustellen. Der sieht nicht besonders gut aus, kann aber zweckmäßig sein. Ein Animatic ist auch nützlich, wenn man vorhat, die Szenen nicht der Reihe nach umzusetzen. Die Teile, die in der Umsetzung noch ausstehen, kann man vorübergehend mit dem Animatic füllen. Storybord und Animatic sind am geeignetsten, um die Geschichte vor der Umsetzung zu präsentieren.

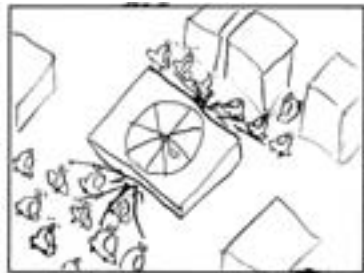
Jetzt noch ein paar praktische Tipps zum Mitschreiben: Für das Storybord verwende ich üblicherweise normales Din A4-Papier und bedrucke es mit je sechs Rahmen im gleichen Seitenverhältnis wie das

¹²⁷ Vorlesung *Animation* und *Animation Workshop* von Felix Hude am 4. September 2002, Bachelor of Arts Multimedia, Department of Creative Media, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne: »Storyboards should not be beautiful, but useful.«

letztendliche Ausgabeformat. Seitenzahlen schreibe ich von Hand, da es oft genug vorkommt, dass man so ein Blatt nochmals zeichnet. Wenn sich im Nachhinein noch etwas ändert, kann man sich das komplette Neuzeichnen sparen und einfach neue Rahmen drüber- oder danebenkleben. Außerdem sollte man das Papier nur einseitig bedrucken, dann kann man sich das gesamte Storybord auch nebeneinander legen oder aufhängen oder Telefonnummern auf die Rückseite kritzeln. Ob man das ganze Ding im Hoch- oder im Querformat verwendet, bleibt der Phantasie jedes einzelnen überlassen. In die Rahmen kommen jedenfalls die



TRAPPED. LOST. THE POLICE HAMMERS AGAINST THE WALL.



THE POLICE STORMS THE BAR.



NOISE AND SHOTS ARE HEARD.



THE MAN IS NOW AN ANGEL.

Aus dem Storybord zu The Robbery

Zeichnungen, darunter eventuell ein Text, der beschreibt, was passiert, oder der Dialog, und oben oder unten oder so die Seitenzahl. Schlecke keine Messer ab. Nimm keine Süßigkeiten von Fremden entgegen. Steckdosen sind kein Spielzeug! So, mehr Ratschläge habe ich zu diesem Thema nicht.

Wenn Du nun mit der Geschichte und dem Storybord zufrieden bist, kannst Du zur Umsetzung übergehen. Herzlichen Glückwunsch!



Dazugehörige Filmszenen

D. UMSETZUNG

»Animatoren sind Schauspieler mit Bleistiften.«¹²⁸

– Chuck Jones

Im folgenden werde ich auf die Schritte bei der Umsetzung einer handgezeichneten Animation eingehen. Die Vorgehensweise ist nur eine von vielen, hat sich für mich aber als nützlich erwiesen. Einerseits ist sie relativ kostengünstig, andererseits ist sie auch für ungeübte Animatoren geeignet. Zur Veranschaulichung verwende ich häufig Beispielen aus meinen bisher entstandenen Animationen.

¹²⁸ vgl. Margaret Selby, *Chuck Jones: Extremes and In-Betweens, A Life in Animation*, 2000, Warner Home Video, Burbank: »Animators are actors with pencils.«

1. BILD

a. TECHNIKEN

Es gibt verschiedenste Techniken, um Animationen umzusetzen. Man kann sie direkt auf einen Filmstreifen, auf transparente Folien oder Glas zeichnen. Animationen können mit Tinte, Pastellfarben, Bleistift und anderen Methoden auf Papier gezeichnet und dann abgefilmt oder eingescannt werden. Man kann sie mit Sand malen, Fotos oder Fotokopien verwenden, im Collagenstil arbeiten oder Objekte verschieben. Stop Motion stellt eine weitere Möglichkeit dar. Hier kann man mit Drahtgestellen, Knetmasse, Ton und vielem anderen arbeiten. Computer bieten im 2D wie im 3D-Bereich eine wachsende Anzahl an Umsetzungsmöglichkeiten. Alle Techniken können verbunden werden und es gibt noch unzählige außergewöhnlichere Varianten für die Umsetzung. Egal, wie man vorgeht, letztendlich ist eine Animation ein Film, eine festgehaltene Bilderfolge, die unbelebten Objekten Bewegung verleiht.

Die Technik, die ich hier vorstelle, ist eine Mischung aus Handzeichnung und 2D-Computerbearbeitung. Ich halte es zu Lernzwecken für vorteilhaft, auf Papier und nicht mit Hilfe des Computers zu zeichnen. Meiner Meinung nach bekommt man auf diese Weise ein besseres Gefühl für das Timing von Bewegungsabläufen. Die weitere Verarbeitung am Computer bietet vor allem ungeübten Animatoren den Vorteil, dass Komposition, Schnitt, Lippenbewegungen, etcetera, vor allem aber das Timing des gesamten Trickfilms, leicht geändert werden können. Filmt man die Zeichnungen dagegen ab, muss man sich seiner Sache schon sehr sicher sein. Das waren sieben Wörter, die mit einem »S« beginnen. Wahnsinn.

b. WERKZEUGE

Wir benötigen eine Reihe analoger als auch digitaler Werkzeuge. Zunächst einmal ein Animationsbord. Es dient dazu, das Papier, auf das ich zeichne, von unten zu beleuchten. So kann man mehrere Zeichnungen derselben Animationssequenz durchscheinen lassen. Ein professionelles Animationsbord ist eine im Winkel verstellbare Holzplatte, in die eine matte Plexiglasscheibe eingelassen ist. Auf ihr befinden sich Stifte, die die gelochten Blätter fixieren, so dass sich die Zeichnungen immer an derselben Position befinden. Idealerweise ist der Ausschnitt für das Glas rund. Dadurch kann die Zeichnung beliebig gedreht werden, was das Arbeiten erleichtert. Hinter dem Plexiglas befindet sich eine Lampe, die häufig dimmbar ist. Eine billigere Variante besteht darin, eine transparente Plastikfläche, idealerweise mattes Plexiglas, auf zwei Schubladen zu legen und von unten zu beleuchten. Am besten ist es, das Plastik mit zwei Bohrlöchern im Abstand von Papierlochungen zu versehen. Mit zwei darin fixierten Schrauben hat man dann eine Halterung, die das Papier festhält. Stelle das Bord lieber auf einen zu hohen, als zu niedrigen Tisch, um Rückenschmerzen zu vermeiden.



Professionelles Animationsbord

Low Budget Version

Daneben genügen ein dünner schwarzer Filz-, Ballpoint oder Tuschestift und ausreichend weißes Papier für die analogen Zwecke. Für schwierigere Bewegungsabläufe empfiehlt es sich manchmal, sie

zunächst mit Bleistift und dem heftigen Einsatz eines Radiergummis vorzuzeichnen. Um die einzelnen Bilder dann vom Analogen ins Digitale zu wandeln, kommen wir ohne Scanner und den dazugehörigen Computer nicht aus.

Nun ja, meine erste Animation *Café Imperial* habe ich mit Hilfe einer Digitalkamera auf den Rechner übertragen, da ich keinen Scanner hatte. Dummerweise hatte ich auch kein Stativ, keine professionelle Beleuchtung und keine ruhige Hand. Das bringt, wie man sich vorstellen kann, einige Nachteile mit sich: Die Entfernung zum Blatt schwankt, ebenso alle Winkel aller vorstellbaren Achsen. Das zieht dann bei der Positionierung im Computer erhebliche und nervende Mehrarbeit nach sich. Ohne Beleuchtung kann man nur Tags und draußen fotografieren. Und nur wenn es nicht regnet. Oder stürmt. Oder hagelt oder schneit. Die Lichtverhältnisse sind ohnehin immer verschieden. Einen ganzen Stoß Zeichnungen im Knien auf einem zwar glatten aber harten Steinboden zu fotografieren, ist auch nicht gerade angenehm. Die Animation war dennoch in nur drei Wochen fertiggestellt und beweist: Es geht! Dennoch rate ich davon ab. Der einzige Vorteil liegt darin, dass man es als schlechtes Beispiel verwenden kann.

In digitaler Form geht es dann im Computer weiter. Wir benötigen ein Programm, um Grafiken zu bearbeiten, also Adobe Photoshop oder etwas in diese Richtung. Damit werden die Figuren oder Elemente ausgeschnitten, gegebenenfalls bereits angeordnet und coloriert. Um die einzelnen Teile zu einem Ganzen zusammenzuführen, brauchen wir auch hierfür Software. Ich habe bisher Adobe After Effects verwendet. Andere kommen mit Macromedia Director oder Flash besser zurecht. Da mein Ausgabeformat üblicherweise die Fernsehnorm PAL ist, verwende ich lieber ein Filmbearbeitungsprogramm wie After Effects als ein Web- oder Authoring-Tool.

Weiterhin benötigen wir ein Soundprogramm zur Vertonung, denn das erweckt Animationen erst richtig zum Leben. Wichtig ist, dass es die Möglichkeit bietet, mehrere Tonspuren zu verwenden und synchron zum Sound den Film abzuspielen. Eine Möglichkeit wäre hier Digidesign

Pro Tools. Auf der Homepage von Digidesign gibt es eine abgespeckte Gratisversion zum Download, die zum Vertonen vollauf ausreicht. Andere Möglichkeiten wären die Emagic Logic Serie, Steinberg Cubase oder Nuendo und vermutlich noch einige günstigere Alternativen.

C. VISUELLE RECHERCHE

Die Geschichte steht? Gut. Wie fange ich also an? Welchen Stil möchte ich verwenden? Wenn das Deine erste Animation ist, dann werde nicht zu großenwahnsinnig. Weniger ist manchmal mehr. »Eine gute Story kann von schwacher Animation nicht ruiniert werden, aber ebensowenig kann eine schwache Story von der allerbesten Animation gerettet werden.«¹²⁹

Also, welcher Stil gefällt Dir trotz oder gerade wegen seiner Einfachheit? Auch Strichmännchen reichen schon aus, um eine Geschichte zu erzählen. Von hier ist es aber nur ein kleiner Schritt, um mit geringem Aufwand ein Vielfaches mehr an Wirkung herauszuholen (siehe *Charakterendesign* Seite 134). Denke zweidimensional, nicht dreidimensional. Denke flach, nicht perspektivisch. Bei *The Robbery* wurde ich teilweise von Bruno Bozettos Serie *Signor Rossi* und anderen seiner Werke beeinflusst. Ich meine sogar, dass das ziemlich deutlich zu sehen ist. Weitere Einflussfaktoren waren Animationen von Richard Condie wie *Le P'tit Chaos (The Big Snit)* und die Serie *Roger Ramjet*.



The Robbery



Signor Rossi

¹²⁹ Frank Thomas/Ollie Johnston, *The Illusion of Life: Disney Animation*, 1995, Hyperion Press/Disney Editions, New York, p. 367: »A good story cannot be ruined by poor animation, but neither can a poor story be saved by the very best animation.«



Le P'tit Chaos



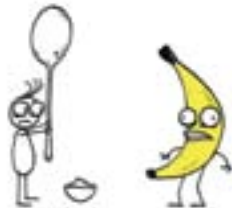
Roger Ramjet

Die Animationen von Monty Python haben meiner Meinung nach einen fantastischen Stil, dennoch sind die meisten »nichts weiter« als bewegte Kollagen. Phil Mulloy hat mit Animationen wie *The Ten Commandments* oder *Intolerance* einen einfachen und doch sehr eigenen Stil entwickelt, der überwiegend schwarz-weiß ist. Ebenso Don Hertzfeldt mit *Rejected*, *Genre*, *Lily and Jim* und anderen. Inspiration ist nützlich, solange man nicht kopiert. Welche Animationen hast Du im Sinn?

→ *by...*



*The Ten Commandments:
Thou Shalt Not Bear False Witness*



Rejected

d. CHARAKTEREN-DESIGN

»Eine Serie von Bildern, die wir gemacht haben, zum Leben erwachen und anfangen herumlaufen zu sehen, ist schon faszinierend.«

»Eine Serie unserer Zeichnungen zu sehen, die sprechen, ist eine sehr überraschende Erfahrung.«

»Eine Serie von Bildern zu sehen, die wir gemacht haben, die durch einen Denkprozess geht – und die erscheint als würde sie denken – ist das wahre Aphrodisiakum. Zusätzlich etwas zu erschaffen, das einzigartig ist, das niemals zuvor getan wurde, ist unendlich faszinierend.«¹³⁰

– Richard Williams

Charaktere sind die treibende Kraft einer Geschichte. Sie sind die handelnden Akteure, vermitteln Emotionen und dienen dazu, dass sich das Publikum mit ihnen identifizieren kann. Im Aussehen können sie einfach gehalten oder sehr detailgetreu sein. Alle Formen können hier den Zweck erfüllen, solange die Story ausgereift ist.

In der westlichen Kultur haben üblicherweise alle innerhalb einer Animation vorkommenden Charaktere denselben, meist reduzierten Stil. Der Hintergrund hingegen ist im Vergleich zu den Figuren oft detailgetreuer oder nahezu realistisch, so dass in einem Film zwei unter-

¹³⁰ Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, 2002, Faber and Faber, London, p. 11: »Seeing a series of images we've made spring to life and start walking around is already fascinating.« »Seeing a series of our drawings talking is a very startling experience.« »Seeing a series of images we've done actually go through a thinking process – and appear to be thinking – is the real aphrodisiac. Plus creating something that is unique, which has never been done before is endlessly fascinating.«

schiedliche Stile nebeneinander existieren. In japanischen Comics und Trickfilmen wird dies teilweise noch weiter getrieben. Hier unterscheiden sich häufig auch die Figuren untereinander in ihrem Detailreichtum. Der Held einer Geschichte ist üblicherweise einfach gehalten, um dem Publikum die Identifikation mit ihm auch visuell zu erleichtern. Andere Charaktere, wie etwa Gegenspieler, werden dagegen detaillierter oder auch realistischer gezeichnet, um ihre Andersartigkeit zu unterstreichen.¹³¹



Hybride Stilformen: reduzierte und detaillierte Figuren in Sen to Chihiro no Kamikakushi (Chihiros Reise ins Zauberland)

¹³¹ vgl. Scott Mccloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, 1994, Harper Perennial, New York, p. 44

i. KOPF UND KÖRPER, MIMIK UND GESTIK

Animation bedeutet auch Abstraktion, denn wenn es darum geht, die Welt realistisch abzubilden, ist der Realfilm das geeignetere Medium. Um eine einfache Animation zu erstellen, interessiert uns der Abstraktionsgrad. Welche visuellen Merkmale sind das Minimum, um eine Figur zu erschaffen? Der Kopf kann auf das Gesicht reduziert werden, das Gesicht wiederum auf die Gesichtsform, zwei Augen und einen Mund.¹³² Die Gesichtsform ist abstrahiert ein Kreis. Zwei Punkte, die in diesem Kreis in gleichem Anstand über einem horizontalen Strich liegen, ergeben für den Betrachter ein Gesicht. Man kann sich gar nicht davor schützen, es als solches wahrzunehmen.



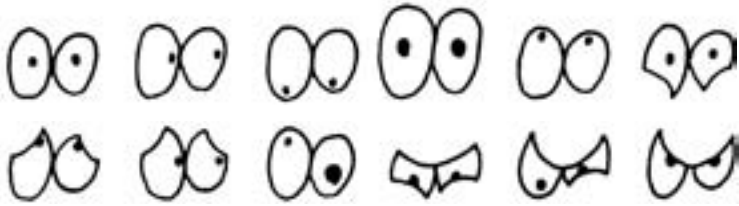
Abstraktionsgrade des Kopfes

Mit dem Mund alleine können schon verschiedenste Gefühle ausgedrückt werden. Man stößt hier zwar relativ schnell auf Grenzen in der Mimik, unter Umständen kann das Repertoire an benötigten Gesichtszügen aber alleine durch den Mund abgedeckt werden.



¹³² aus Scott Mccloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, 1994, Harper Perennial, New York, p. 46

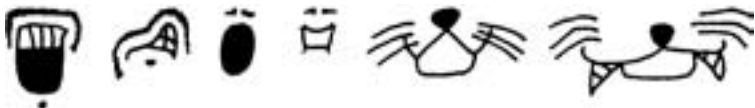
Am ergiebigsten, um Emotionen auszudrücken, sind die Augen. Ein Augenpaar kann Auskunft über den Gefühlszustand einer Charaktere geben, ohne dass andere Gesichtsmerkmale zu sehen sind. Übrigens: eine Figur, die sich nicht bewegt, aber hin und wieder blinzelt, erscheint schon sehr lebendig.



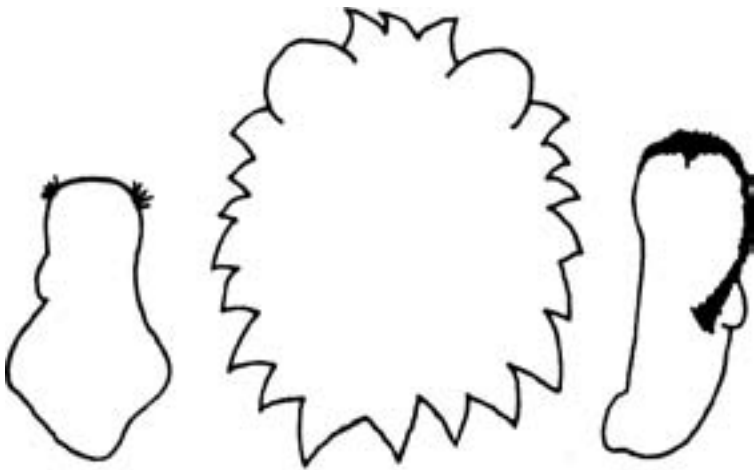
Zusammen mit Augenbrauen wird die Gefühlslage der Charaktere nochmals deutlicher.



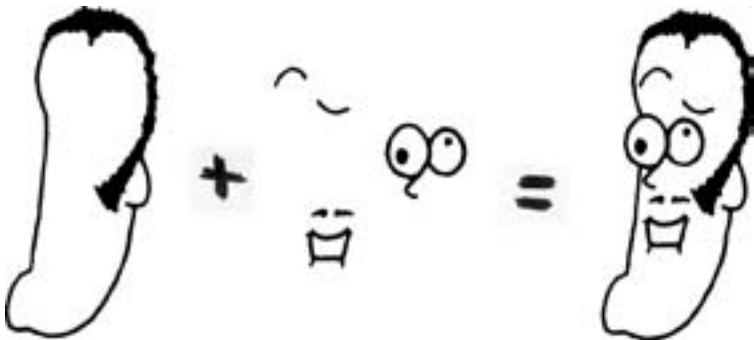
Wie wär's nun mit einem Mund, der zu den Augen passt? Vielleicht mit einem Bart? Ein paar Vorschläge:



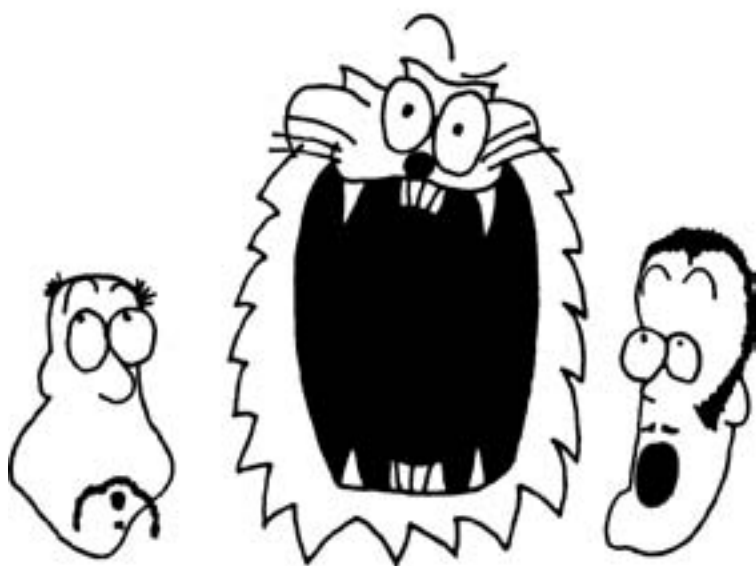
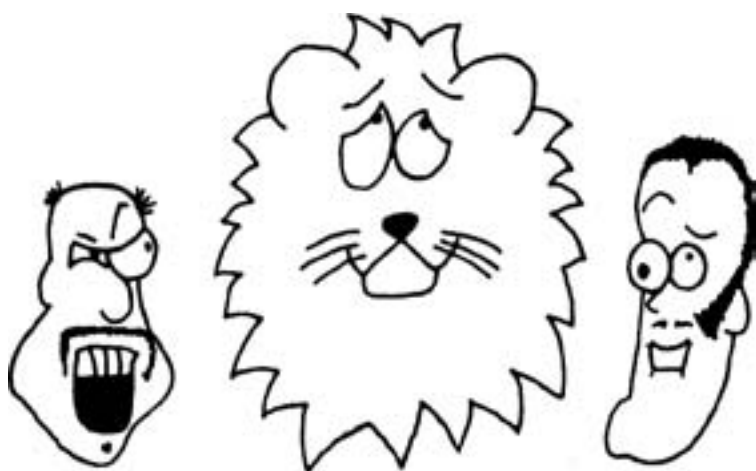
Statt einer runden Kopfform könnte man jetzt noch ein paar Alternativen entwickeln. Beispielsweise:



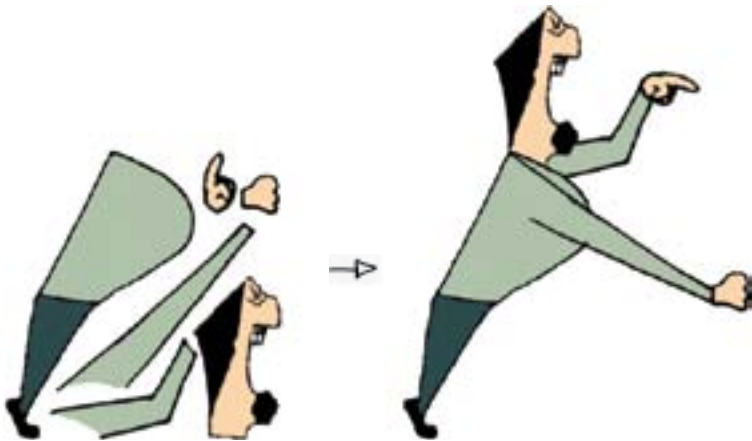
Alles zusammen ergibt dann bereits eine Charaktere, die ihre persönlichen Eigenarten hat, alleine durch Augen, Augenbrauen und Mund. Eine eigene Kopfform und Accessoires wie etwa Nase und Bart machen sie individuell.



Auf diese Weise lassen sich mit Hilfe eines Computers im Baukastenprinzip Figuren zusammensetzen.



Der Körper kann ebenso aus Einzelteilen bestehen. Man kann ihn zum Beispiel in Oberkörper mit Beinen, Arme und Hände aufteilen, um etwa Dialoge mit Gestik zu unterstreichen.



Gestik kann die Natur einer Charaktere deutlich hervorheben. Eine schüchterne Person hat eine zurückhaltende, unsichere Körpersprache. Grundsätzlich agiert sie eher schlaff, spannt sich aber an, wenn sie sich in einer peinlichen oder unangenehmen Situation befindet. Sie meint, dass ihr Verhalten ständig von anderen beurteilt wird, was die eigene

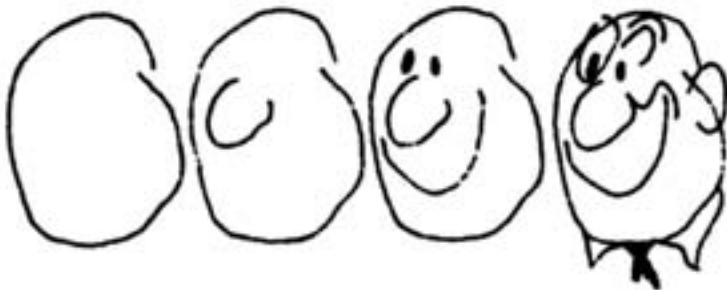
Unsicherheit nur noch mehr verstärkt. Sie vermeidet es, anderen zu nahe zu kommen. Ein aufbrausender Mensch dagegen gebärdet sich lebhaft und bedrohlich. In Rage schert er sich nicht darum, was andere von ihm denken. Er wird blind für seine Umgebung. Alles, was in seiner Welt dann noch existiert, ist der Gegner. Er neigt sich ihm herausfordernd entgegen und versucht sich größer zu machen, als er ist. Seine Mimik und Gestik sind ausdrucksstark. Auch soziale Schichten unterscheiden sich. Ein einfacher Arbeiter gestikuliert mehr und ungezwungener, als eine Prinzessin, die stets darauf bedacht ist, ihre Bewegungen auf ein Minimum zu reduzieren. Die weibliche Körpersprache ist eindeutig von der männlichen zu unterscheiden. Umso überraschender kann es sein, wenn eine Person aus ihrem üblichen Verhaltensmuster ausbricht und auf eine Art gestikuliert, die ihr später leid tun wird. Bei einem ausgewachsenen Wutausbruch verschwinden alle Hemmungen und kulturell geprägten Verhaltensnormen. Unterdrückte Gefühle, die sich bis zu diesem Zeitpunkt angestaut haben, entladen sich verbal, durch Mimik und Gestik.

Die Methode, Figuren aus Einzelteilen zusammenzubauen, ist sehr sparsam, was das Zeichnen betrifft. Dennoch hat sie auch Nachteile. Oft ist es nötig, die einzelnen Elemente im Computer auszuschneiden, bevor man sie zusammensetzt. Ich halte das für eine ermüdende Aufgabe. Danach mit Einzelteilen wie Augenbrauen zu hantieren, kann sich lange hinziehen, wenn man nicht schon jeden Blick und jede Gestik im Voraus geplant hat. Natürlich dauert es noch länger, die kompletten Figuren aufs Papier zu zeichnen. Andererseits geht man in diesem Fall auch überlegter vor, da die Einzelteile eben nicht so leicht austauschbar sind. Ich verwende meistens eine Mischform. Szenen, in denen sich nicht viel bewegt, oder Dialog stattfindet, setze ich üblicherweise nach dem Baukastenprinzip zusammen. Passiert viel und wird viel hin- und hergerannt, dann zeichne ich am liebsten die gesamte Figur am Stück.

Es ist relativ einfach, eine Figur in ihre Einzelteile zu zerlegen. Um das Aussehen einer Charaktere festzulegen, ist es allerdings ratsam, sie zunächst als Ganzes zu skizzieren und sich danach Gedanken zu machen, wie man sie zerlegen kann.

Wer jetzt sagt »Ich kann aber nicht zeichnen!«, sollte einmal folgende Übung¹³³ ausprobieren:

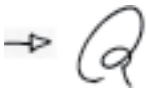
1. Zeichne irgendeine ovale Form.
2. Setze eine Nase hinein. Sie kann eine u-förmige, runde, spitze oder jede andere Form haben, die für eine Nase in Frage kommt..
3. Zeichne als Augen zwei Punkte oder Schlitze oberhalb der Nase.
4. Zeichne einen Mund unter die Nase. Er kann beispielsweise gleichgültig, lachend, lächelnd oder ärgerlich sein.
5. Das ist bereits ein Gesicht. Jetzt kannst Du noch zusätzliche Merkmale hinzufügen. Augenbrauen, Haare, Wimpern, Lippenstift, Bärte, Stirnfalten, Falten am Mund, Hüte, etcetera. Fertig.



¹³³ vgl. Jack Hamm, *Cartooning the Head and Figure*, 1986, Perigee, New York, p. 1



Halb so wild, oder? Du bist dran. Probier's aus!



Bisher habe ich in meinen Animationen Figuren meist in der Profilansicht verwendet. Charaktere stehen sich häufig gegenüber und interagieren miteinander. Es ist der einfachste Weg, dies im Profil zu zeigen.



Charaktere in Profilansicht: Café Imperial

In der Seitenansicht ist beim Menschen nur ein Auge zu sehen.¹³⁴ Glücklicherweise ist es bei einem Zeichentrickfilm nicht notwendig, sich an die Realität zu halten. Im Profil können sich durchaus beide Augen auf einer Seite der Nase befinden, bei der Frontansicht können sie dann wieder rechts und links der Nase stehen.



Reale Profilansicht und Profilansicht mit beiden Augen auf einer Seite der Nase



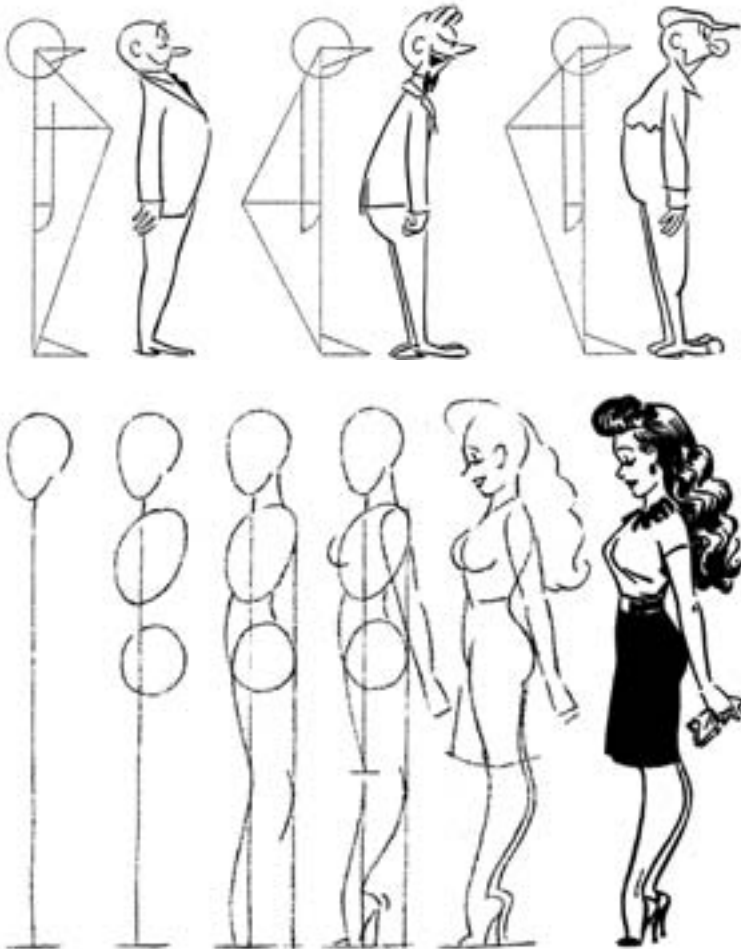
Profilansicht



Frontansicht

¹³⁴ vgl. Jack Hamm, *Drawing the Head and Figure*, 1983, Perigee, New York, p. 29

Es gibt verschiedenste Methoden, wie man einfachste bis realistische menschliche Figuren zeichnen kann. Sie werden in unzähligen Büchern beschrieben. Für simple Figuren habe ich bisher Jack Hamms *Cartooning the Head and Figure*¹³⁵ zu Rate gezogen. Hier werden vielfältigste Methoden und Stile vorgestellt.



¹³⁵ Jack Hamm, *Cartooning the Head and Figure*, 1986, Perigee, New York, pp. 36,

Manchmal benötigt man neben der Darstellung im Profil eine frontale oder perspektivische Ansicht. Ist man ungeübt, dann kann man hier schnell an die eigenen Grenzen stoßen. Beim Erstellen von *The Robbery* ist dieses Problem aufgetreten. Ich hatte die Charaktere im Profil entwickelt. Die Frontansicht ist auch nicht schwieriger zu zeichnen, wenn man sie einmal gefunden hat. Mein Problem war allerdings, dass ich schlichtweg nicht wusste, wie die Charaktere von vorne aussieht. Wie ist die Kopfform? Wie sieht die lange Nase von vorne aus? Wie der Mund? Etcetera. Ich bin nicht weitergekommen. Alle Versuche misslingen. Die Figur in der Frontansicht war eine andere, als die, die im Profil gezeichnet war. Schließlich habe ich Knetmasse gekauft und die Charaktere so lange geformt, bis ich zufrieden damit war. Sie aufs Papier zu übertragen, fiel dann leichter.



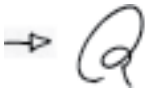
Perspektivische Ansicht einer Figur

Menschen sind relativ leicht darzustellen. So ziemlich alles, das aufrecht auf zwei Beinen steht, geht als Mensch durch. Wie zeichne ich aber ein Tier? Auch hier geht es wieder darum, zu vereinfachen. Oft ist zu Beginn eine Recherche notwendig. Wenn man weiß, wie das Lebewesen in der Realität aussieht, empfiehlt es sich, zunächst Grundformen zu suchen.¹³⁶ Davon ausgehend fällt es leichter, eine Cartoon-Version zu zeichnen. Das erste Ergebnis ist selten befriedigend. Nach ein paar Versuchen sieht man aber oft schon, in welche Richtung sich die Charaktere entwickelt. Halte die Figuren einfach, und es wird funktionieren.



¹³⁶ vgl. Jack Hamm, *How to Draw Animals*, 1983, Perigee, New York, p. 28

Wenn Du eine Geschichte entwickelt hast (siehe *Story*, Seite 33), dann ist es jetzt an der Zeit, das Aussehen der Charaktere zu bestimmen. Welche Typen benötigst Du? Wie ist ihr Verhalten? Haben sie einen speziellen Beruf? Wie könnte das ihr Äußeres beeinflussen? Stellst Du sie Dir dick oder dünn, groß oder klein vor? Sind es Menschen wie Du und ich? Gibt es einen Superhelden? Welcher Stil gefällt Dir? Ist er einfach oder zeitaufwendig? Passt das zum Zeitrahmen? Versuche es simpel zu halten, besonders wenn Du ungeübt bist. Zeichne und vereinfache. Probiere es mit Proportionen, die von der Realität abweichen. Was ist falsch an Strichmännchen? Zeichne einfach drauf los und halte Dich nicht zu lange bei jeder Skizze auf. Es werden viele Versuche daneben gehen, das ist ganz normal. Wenn Du wirklich weißt, wer die Charaktere ist, wie sie sich verhält, wenn Du ihre Stärken und Schwächen kennst, ihr Alter, ihre Eigenheiten, etcetera, dann wirst Du kein Problem haben, sie zu erkennen, wenn sie vor Dir steht. Es ist wie beim Casting. Einige Bewerber mögen zwar gut sein, sie passen aber einfach nicht zu der Rolle, die das Drehbuch verlangt. Finde jetzt bitte die Darsteller für Deine Animation.



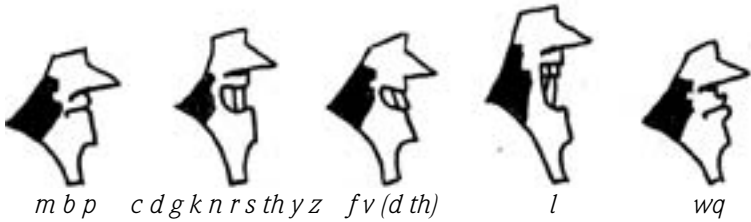
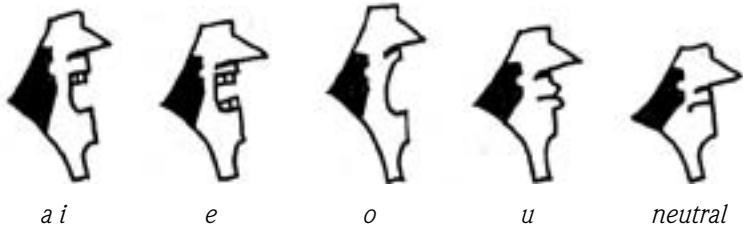
ii. LIPPENBEWEGUNGEN

Wie im vorherigen Kapitel angesprochen kann der Mund dazu dienen, den emotionalen Zustand einer Figur zu zeigen oder zu unterstreichen. Daneben hat er noch einen anderen praktischen Zweck: Man kann ihn zum Sprechen verwenden. Wer hätte das gedacht? Wenn uns ein Laut über die Lippen kommt, dann hört und sieht man es. In dem Kapitel *Sprechtext oder Kauderwelsch* (siehe Seite 113) habe ich davon gesprochen, dass verständlicher Dialog üblicherweise vor, unverständlicher Text dagegen nach der visuellen Umsetzung aufgenommen wird. Dies ist kein Rezept, von dem man nicht abweichen kann. Ich halte diese Vorgehensweise aber für die einfachste.

Wenn sich die Lippen gemäß den Lauten bewegen, die eine Figur von sich gibt, spricht man von Lippensynchronität. Dies trägt dazu bei, Figuren lebensechter erscheinen zu lassen, ist aber nicht zwingend notwendig. In den meisten Monty Python Animationen sprechen die Figuren, indem sie die Münder in schneller Folge auf und wieder zu-klappen. Es sieht aus, als würden sie unentwegt »ba-ba-ba-ba-ba« sagen, statt zu reden. In meiner Animation *Café Imperial* sprechen die Figuren synchron, in *The Robbery* sind die Lippenbewegungen zufällig. Synchronität ist mit mehr Arbeit verbunden, kann aber eine gute Wirkung haben. Asynchronität dagegen kann komisch aussehen und aus diesem Grund auch erwünscht sein. Die Entscheidung liegt bei Dir.

Es gibt mehr oder weniger detaillierte Herangehensweisen, die einzelnen Sprachlaute darzustellen. Ich komme gut damit aus, zehn verschiedene Mundformen zu verwenden, die die Vokale, Konsonanten und Pausen abdecken.¹³⁷

¹³⁷ vgl. Preston Blair, *Cartoon Animation*, 1995, Walter Foster Publications, California, pp. 186 - 187



Die oben abgebildeten Köpfe stammen aus *Café Imperial*. Da die Charaktere in Rage gerät, habe ich drei Stufen gezeichnet: leise, laut und tobend. Hier zu sehen ist die laute Version. Die Stufen unterscheiden sich darin, wie weit der Mund geöffnet ist. Wenn die Figur wirklich tobt, dann steht beispielsweise beim O der Mund mehr als doppelt so weit offen wie hier. Es ist sehr übertrieben, stört aber nicht. Im Gegenteil, die Wut des Mannes kommt umso besser zum Ausdruck. Außerdem weicht die hier gezeigte Art zu sprechen von der Realität ab. Menschen bewegen den Unterkiefer, um den Mund zu öffnen. Dieser Herr allerdings hält ihn starr in Position und redet, indem er den gesamten Kopf vom Oberkiefer aufwärts anhebt. Es ist unnatürlich, wird aber ebenfalls nicht als störend empfunden.

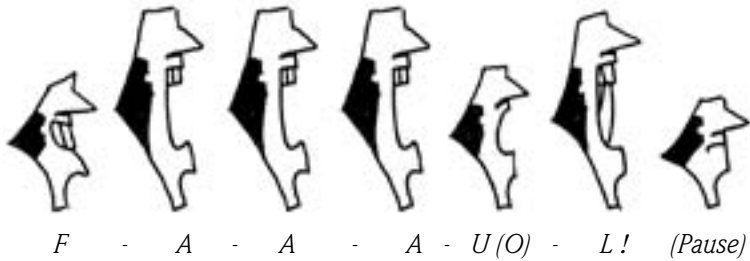
Bei Lippensynchronität geht es nicht darum, jeden einzelnen Buchstaben auf das Bild zu übertragen. »Wie in der Musik – Du fliegst über eine schnelle, komplexe Passage und schlägst nur die Hauptpunkte an – Du musst nicht jede Note gleichermaßen wie aus einem Maschinengewehr feuern – Du gleitest hinüber. (...) Die Hauptsache ist, an Worte zu denken, Wortformen und Satzteile – nicht an Buchstaben.«¹³⁸ Am wichtigsten ist es, die auffallenden Vokale A, I, E, und O zu akzentuieren. Das gilt natürlich besonders dann, wenn sie auch sprachlich hervorgehoben werden, wie das bei Ausrufen wie »Hey!« oder »Wow!« der Fall ist.¹³⁹ Das L richtig zu setzen ist auch wichtig, da es der einzige Laut ist, bei dem auf jeden Fall die Zunge zu sehen ist.

Man sollte für den Übergang zu einem Vokal keine Zwischenschritte zeichnen, sondern von einem Bild zum nächsten von dem vorangehenden Laut in den Vokal wechseln. Unser Mund kann sich beim Sprechen sehr schnell bewegen, um Worte und Sätze zu formen. Zeichnet man schrittweise Übergänge zu den so wichtigen Vokalen, wirkt die Mundbewegung zu weich und die Figur verliert an Vitalität. Nach einem Vokal kann man stufenweise zum nächsten Laut übergehen. Eine einfachere Möglichkeit ist es aber, den Mund so lange unverändert zu lassen, bis der nächste Laut einsetzt.¹⁴⁰

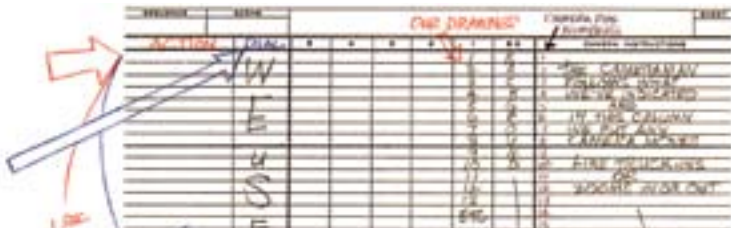
¹³⁸ Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, 2002, Faber and Faber, London, p. 305: »Like in music – you smudge over a fast complex passage hitting just the main things – you don't have to machine gun every note equally – you blur over it. (...) The thing is to think of the words, word shapes and phrases – not of letters.«

¹³⁹ vgl. Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, 2002, Faber and Faber, London, p. 305

¹⁴⁰ vgl. Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, 2002, Faber and Faber, London, p. 307



Bei der traditionellen Animation verwendet man häufig ein so genanntes Dope Sheet. Hier ist Frame für Frame aufgezeichnet, was geschieht und welche Laute die Figuren sprechen.¹⁴¹ Dieses stricte Vorgehen nach Plan hat mich abgeschreckt, also habe ich mir eine alternative Lösung überlegt. Ich habe die Köpfe eingescannt und mit einem Schnittprogramm, das gleichzeitig Ton abspielen kann, mit dem Dialog synchronisiert. Das ist beispielsweise mit Final Cut von Apple oder Adobe Premiere gut möglich. Danach habe ich mit Augen und Augenbrauen den Rest der Mimik hinzugefügt. Die ganze Prozedur hat für beide Charaktere drei, vier lange Tage gedauert. Es macht wirklich keinen Spaß, aber immerhin musste ich mir beim weiteren Animieren keine Gedanken mehr darum machen.



Dope Sheet

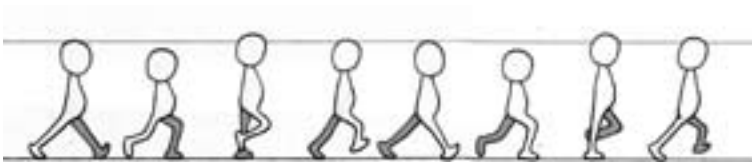
¹⁴¹ vgl. Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, 2002, Faber and Faber, London, p. 71

iii. WALKCYCLE

Die Gangart verrät sehr viel über eine Charaktere. Aus eigener Erfahrung: Geht es Dir nicht auch oft so, dass Du Menschen, die Du kennst, schon aus weiter Entfernung an an ihrer Art zu gehen erkennst? Oder dass die Bewegung einer fremden Person viel über sie verrät? Eine extrem coole und lässige Gangart ist eher antrainiert als natürlich und lässt darauf schließen, dass die Person auch gerne von anderen als cool und lässig betrachtet werden will. In manchen übertriebenen Fällen würde sich selbst John Wayne im Grabe umdrehen. Ganz anders dagegen verhalten sich schüchterne Personen. Sie bewegen sich eher steif und gebeugt vorwärts. Ihre Armbewegungen sind zurückhaltender als bei selbstsicheren Personen. Sehr große Menschen bewegen sich nicht selten mit leicht eingezogenem Kopf vorwärts, um sich kleiner zu machen, denn sie ziehen wegen ihrer Größe viele Blicke auf sich. Eine eingebil-dete Person stört sich nicht an fremden Blicken. Sie läuft wortwörtlich hochnäsiger, mit herausgestreckter Brust, großen und zielstrebigem Schritten und nahezu einem Hohlkreuz durch ihr egozentrisches Weltbild. Jemand, der gerade eine erfreuliche Nachricht erhalten hat, bewegt sich beschwingter vorwärts, als jemand, der von einer Enttäuschung in die nächste gestolpert ist. Frauen gehen anders als Männer. »Alle Gangarten sind unterschiedlich. Keine zwei Menschen auf der Welt laufen auf die gleiche Art und Weise. (...) Es liegt eine riesige Anzahl an Informationen in einer Gangart und wir lesen sie augenblicklich.«¹⁴²

¹⁴² Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, 2002, Faber and Faber, London, pp. 103 - 104: »All walks are different. No two people walk the same. (...) There is a massive amount of information in a walk and we read it instantly.«

Wo soll man also anfangen? Ich schlage vor, bei den Grundlagen. Der normale Walkcycle eines Menschen besteht aus zwei Schritten. Einmal wird das rechte, einmal das linke Bein nach vorne gezogen. Um eine solche Animationssequenz zu zeichnen, gibt es viele Methoden. Ich unterteile einen Schritt meist in vier Zeichnungen. Ein kompletter Walkcycle besteht dann also aus acht Bildern.



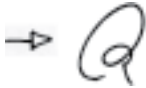
Der Kopf wippt beim Gehen auf und ab. Je nach Gangart ist dies stärker und schwächer der Fall. Die Füße heben sich nur leicht vom Boden. Beim Auftreten berührt zuerst die Ferse den Boden.



Beim normalen Gehen bewegen sich die Arme immer entgegengesetzt zu den Beinen, um den Körper in Balance zu halten. Ist das rechte Bein vorne, dann ist der rechte Arm hinten. Ebenso auf der linken Seite.

Versuche bitte, einen einfachen Walkcycle zu zeichnen. Verwende ein Animationsbord (siehe Seite 129) und zeichne auf ein jeweils neues Blatt die nächste Stufe des Walkcycles. Irgendeine einfache Figur ist gut für diesen Zweck, und sei es auch nur ein Strichmännchen. Wenn Du fertig bist, scanne die Zeichnungen ein und erstelle einen kurzen Film mit acht bis zwölf Bildern pro Sekunde. Der allererste Versuch ist meist noch nicht zufriedenstellend. Bei mir bewegte sich die Figur, als wäre sie

aus Gummi. Indem man tatsächlich auf Papier zeichnet, bemerkt man am ehesten, wo die Fehler liegen. Man lernt schnell dazu. Der zweite Versuch fällt immer wesentlich besser aus. Es ist fantastisch, zu sehen, wie ein paar Skizzen zum Leben erwachen. Du solltest es ausprobieren. Viel Spaß!



Wenn das Ergebnis zu sehr ruckelt, kannst Du Zwischenbilder hinzufügen, um einen weicheren Bewegungsfluss zu erhalten. Je länger die Beine der Figur, desto mehr Zeichnungen sind nötig, da die Figur dann mit einem Schritt eine weitere Strecke zurücklegt. Ohne Zwischenschritte ist die Bewegung zu schnell.



Walkcycle mit 8 Bildern bei einer Figur mit kurzen Beinen



Walkcycle mit 16 Bildern bei einer Figur mit langen Beinen

Das obige Beispiel zeigt, dass Bewegungen auch übertrieben dargestellt werden können. Bei einem Schritt hebt die Figur das Bein bis auf Schulterhöhe an und lässt sich aus dieser Position gerade nach vorne fallen, bis sie wieder mit beiden Füßen den Boden berührt. Die Arme bleiben starr in Position. Die Gangart erinnert an einen militärischen Schritt und lässt auf die strenge Natur der Charaktere schließen. Man würde mit dem Herrn wohl kein Eis essen gehen, wenn es sich vermeiden lässt.

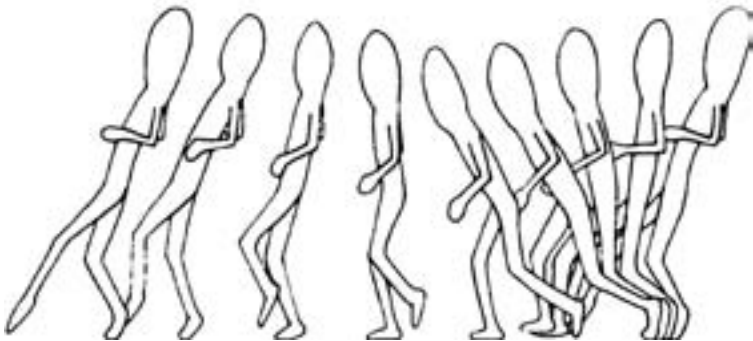
Es gibt unzählige Arten, wie Charaktere gehen können. Manchmal müssen sie rennen, schleichen, balancieren, treppensteigen, tänzeln, springen, etcetera.



Schnelle Rennbewegung mit nur drei Bildern pro Schritt



Schnelle Flucht



Schleichen

Frauen machen meist kleinere Schritte als Männer, halten die Beine näher beieinander und bewegen sich auf einer geraden Linie. Daraus ergibt sich, dass der Kopf eher auf einer konstanten Höhe bleibt.¹⁴³



Feminine Schritte im Vergleich zur Macho-Gangart

Beim Thema Walkcycle hat man niemals ausgelernt. Immer wieder kommt es zu neuen Herausforderungen, um eine Situation umzusetzen. Die Gangart des Zweibeiners ist nur ein Teilbereich. Wie bewegen sich Tiere vorwärts? Hunde, Katzen, Kaninchen, Affen, Schlangen? Ein Pferd bewegt sich anscheinend wie eine Mischung aus einem Strauß und einem Menschen.¹⁴⁴ Schön. Aber wie bewegt sich ein Strauß? Zur näheren Beschäftigung mit Bewegungsabläufen empfehle ich *The Animator's Survival Kit* von Richard Williams.



¹⁴³ vgl. Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, 2002, Faber and Faber, London, p. 105 (auch Abbildung)

¹⁴⁴ vgl. Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, 2002, Faber and Faber, London, p. 329 (auch Abbildung)

e. TIMING

Es ist möglich, Animationen nur mit krakeligen Strichmännchen umzusetzen. Die Bewegungsabläufe müssen nicht perfekt sein. Ebenso gut können die Figuren auch unnatürlich und wie auf Stelzen umherlaufen. Was jedoch neben der Story sehr ausschlaggebend ist, ist das Timing, die zeitliche Abstimmung eines Films. Sie unterstützt die Geschichte, die erzählt werden soll. Mit schlechtem Timing kann es passieren, dass die Handlung falsch kommuniziert wird. Ich halte gutes Timing für den den schwersten Teil der Umsetzung. Pausen sind ebenso wichtig wie die zeitliche Abfolge von Aktionen und die Geschwindigkeit der Bewegungsabläufe. Perfekte Beispiele für gutes Timing in einer Low Budget Produktion sind meiner Meinung nach die Filme von Don Hertzfeldt. Hier geschieht sehr viel über geschickt gesetzte Pausen, in denen das Publikum die Charaktere förmlich denken spürt. Geringe, zeitlich gut abgestimmte Augenbewegungen genügen, um die Emotionen einer Charaktere offenzulegen. Extrem lange Pausen bei dem Blind Date von *Lily and Jim* lassen ein unbehagliches Schweigen aufkommen, bei dem das Publikum mitleidet. Trotz des einfachen Stils.



Ah, L'Amour



Lily and Jim



Billy's Balloon

Ich denke, es hilft, den eigenen Sinn für das Timing zu verbessern, wenn man darauf achtet, wie in Filmen damit umgegangen wird. Im Animationsbereich gilt Chuck Jones hier als großes Vorzeigebeispiel.¹⁴⁵ Er hat für Warner Bros. unter anderem bei Zeichentrickepisoden von *Bugs Bunny* oder *Roadrunner* Regie geführt. Dabei befinden sich rasante Szenen oft im Wechselspiel mit ruhigen Passagen, in denen man meint, man höre die Zahnräder in den Köpfen der Charaktere knirschen. *La Linea* von Oswaldo Cavandoli halte ich ebenfalls für ein gutes Beispiel.



Koyote aus Roadrunner



La Linea

Animationen, die vielleicht eine gute Story haben, bei denen man aber dennoch auf die Uhr sieht, haben meist ein Problem mit dem Timing. In dem Stopp-Motion Film *Balance* von Christoph und Wolfgang Lauenstein stehen fünf Charaktere auf einer quadratischen Ebene, die

¹⁴⁵ vgl. Margaret Selby, *Chuck Jones: Extremes and In-Betweens, A Life in Animation*, 2000, Warner Home Video, Burbank

sich im Nichts befindet. Wenn sich die Figuren bewegen und damit das Gleichgewicht verlagern, kippt die Ebene langsam in die entsprechende Richtung und sie müssen die Balance wiederfinden. Es geht eine ganze Weile lang gut, bis eine Kiste ins Spiel kommt. Jeder der fünf möchte sie für sich behalten. Dadurch kommt die Ebene schwer ins wanken, ihre Welt gerät wortwörtlich aus dem Gleichgewicht. Der Reihe nach stürzen vier der Charaktere ab. Die letzte Einstellung zeigt, wie die übriggebliebene Figur an einer Ecke der Ebene steht und auf die Kiste an der gegenüberliegenden Ecke starrt. Die Balance ist wieder hergestellt, doch die Charaktere hat keine Möglichkeit, dem Schatz näherzukommen. Die Geschichte ist dank ihrer Einfachheit fantastisch und bietet großen Spielraum für Interpretationen. Ebenso gefällt mir der Stopp-Motion Stil. Dennoch hat die Animation für mich Längen. Die Story ist in wenigen Sätzen erklärt, dauert aber mehr als zehn Minuten. Es gibt noch weitere Szenen, aber einige zögern sich für meinen Geschmack zu lange hinaus. Im ersten Teil des Films angeln die Personen und es wird gezeigt, wie jede der fünf die Angel wie ein Teleskop ausfährt und dann über den Rand der Ebene auswirft. Es ist nicht nötig, dieselbe Szene fünfmal und in voller Länge zu zeigen, wenn sich dabei nichts ändert. Ebenso ist es ein langes Hin- und Her, bis schließlich alle bis auf einen von der Ebene gefallen sind. Vielleicht stehe ich mit meiner Meinung alleine, denn immerhin hat der Film 1989 den Oscar für den besten animierten Kurzfilm gewonnen. Dennoch bin ich der Meinung, dass er durch ein schnelleres Timing an manchen Stellen und durch das Weglassen einiger Szenen besser wirken würde, ohne dass die Geschichte darunter zu leiden hätte. Dies könnte wahrscheinlich alleine durch einen anderen Schnitt bewirkt werden.

Timing bedeutet aber auch die Geschwindigkeit von Bewegungsabläufen. Es fällt mir oft auf, dass Animatoren Szenen, Figuren und Objekte, die in der Umsetzung besonders schwierig waren, oder die sie visuell für besonders gelungen halten, gerne in den Vordergrund stellen, selbst wenn sie für die Geschichte nur wenig Bedeutung haben. Am häufigsten begegnet mir dies bei Amateurfilmen oder semiprofessionel-

len Produktionen im 3D-Bereich. Das Modellieren eines Objekts kann sehr zeitaufwendig sein. Ist das Ergebnis der ganzen mühevollen Arbeit dann nur für einen kurzen Augenblick zu sehen, ist dies den Animatoren oft nicht genug. Angenommen, in einer eher beiläufigen Szene deutet eine Figur in eine bestimmte Richtung. Die Geste ist klar. Eine Sekunde könnte genügen, um die Botschaft zu vermitteln. Gehen wir weiter davon aus, dass ich beim Modellieren an dem Arm und der deutenden Hand drei Wochen lang Tag und Nacht gearbeitet habe. Nicht einmal der kleinste Dreckpartikel unter den Fingernägeln ist dem Zufall überlassen. Das muss doch gewürdigt werden! Also lasse ich die Bewegung extrem langsam ablaufen, wähle als Kameraposition einen besonders dramatischen Winkel und lasse das Licht auf geheimnisvolle Weise auf der Spitze des Zeigefingers tanzen. Kurz gesagt: Ich habe mich in das Ergebnis verliebt und möchte es niemandem vorenthalten. Wenn ich mir gegenüber aber ehrlich bin, dann weiß ich, dass die Qualität des Objektes mich und möglicherweise einen Teil der Leute aus dem Häuschen bringt, die wissen, wie viel Arbeit dahinter steckt. Das normale Publikum dagegen interessiert nicht, wieviel Zeit ich investiert habe. Es geht bei einem Film mit Handlung darum, die Geschichte zu kommunizieren und nicht, um eine Bühne zu haben, auf der ich meine technischen Qualitäten zur Schau stellen kann. Man kann eine Story und eine atemberaubende Visualisierung schon unter einen Hut bringen, aber die Umsetzung muss die Story unterstützen, nicht umgekehrt.

Bei *The Robbery* geschieht relativ viel in kurzer Zeit. Ich wollte, dass ein Schritt rasch auf den nächsten folgt und dass alle Szenen zügig ablaufen. Ich habe eine einfache Methode angewendet, um das Tempo zu erreichen. Zuerst habe ich die Szenen in der Geschwindigkeit erstellt, die ich für richtig gehalten habe. Dann habe ich sie mir doppelt so schnell angesehen. Und siehe da: Das Ergebnis war fast immer besser. Ich musste danach nur noch ein paar Bewegungen oder Pausen verlängern, die wirklich zu knapp ausgefallen sind.

f. HINTERGRUND UND VORDERGRUND

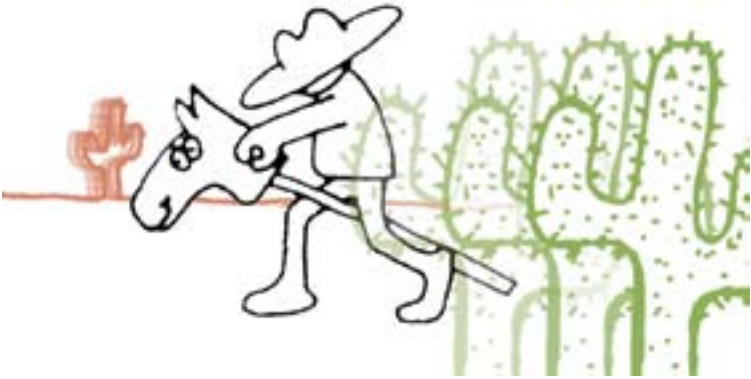
Hintergründe werben eine Animation optisch auf. Ein Trickfilm, in dem einfache Figuren vor einer Kulisse agieren, erscheint aufwendiger, als er tatsächlich ist. Der Hintergrund kann dabei in einem anderen Stil gehalten sein als die Charaktere. Er muss nicht detailliert sein, um die Wirkung beträchtlich zu verändern.



Mit wenigen Gegenständen lässt sich die Umgebung andeuten. Objekte im Vordergrund geben ein Gefühl für Tiefe. Beim Animieren kann man so mit einzelnen Ebenen arbeiten. Elemente, die sich in ähnlicher Entfernung zur Kamera befinden, liegen auf derselben Schicht.



Um eine Kamerabewegung zu simulieren, bewegt man die Ebenen. Indem man Objekte, die sich näher bei der Kamera befinden, in größeren Schritten verschiebt, als solche, die weiter entfernt sind, kann man eine größere Tiefenwirkung erzielen.



Bei dieser Kamerabewegung verschiebt sich der Kaktus im Vordergrund in größeren Schritten als der im Hintergrund

Eine weitere Art, um einen Eindruck von Tiefe zu bekommen, ist, den Fokus auf eine Ebene zu setzen. Vorder- und Hintergrund können verschwommen sein, die Ebene, in der die Aktion stattfindet, ist scharf.



*Unschärfer Hintergrund
in Kill Bill Vol. 1*



*Verschwommener Vordergrund
in Interstella 5555*

Der Hintergrund nimmt meist den größten Teil der Bildfläche ein. Demnach ist er auch entscheidend für das allgemeine Farbklima. Farb- und Helligkeiten können verschiedene Stimmungen ausdrücken. Im Realfilm wird zu diesem Zweck üblicherweise mit Licht gearbeitet. Es stehen sich häufig warme und kalte, helle und dunkle Töne gegenüber.



Kaze no Tani no Naushikaa
(*Nausicaä of the Valley of the Winds*)



Tonari no Totoro (My Neighbor Totoro)

In Animationen müssen sich Hintergründe nicht zwingend so verhalten, wie das in der Realität der Fall ist. Statische Objekte wie zum Beispiel Gebäude können zum Leben erwachen oder sich bewegen. In *The Robbery* stürmt ein Räuber in eine Bank. Man sieht nicht, was im Innern vor sich geht, die Gebäude wird aber unter lautem Getöse hin und hergeschüttelt.



g. EFFEKTE

Ebenso wie Hintergrundfarben können auch verschiedenste Effekte zur Grundstimmung einer Szene beitragen. Sie können zeichnerisch oder bei der Nachbearbeitung erstellt werden. Die Palette ist sehr breit gefächert. Einige Beispiele: Starke Schatten oder das tanzende Licht einer Flamme können eine dramatische Wirkung haben.



Kill Bill Vol. 1

Der Wechsel zu einem kalten Farbklima kündigt häufig eine böse Überraschung an.



Mononoke Hime (Prinzessin Mononoke)

Nebelschwaden und Dunst verleihen einer Szene eine mysteriöse Stimmung (siehe auch Abbildung aus *Kaze no Tani no Naushikaa* auf Seite 164). Wetterverhältnisse haben eine Auswirkung auf die Stimmung.



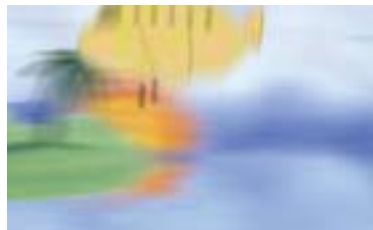
Schneefall in Tokyo Godfathers



Regen in Tonari no Totoro
(My Neighbor Totoro)

Lens Flare Effekte finden häufig in Science Fiction Szenarien ihren Einsatz. Wenn man das mag. Ich bin kein großer Fan davon. Besonders in Zeichentrickfilmen wirken sie meist aufgesetzt.

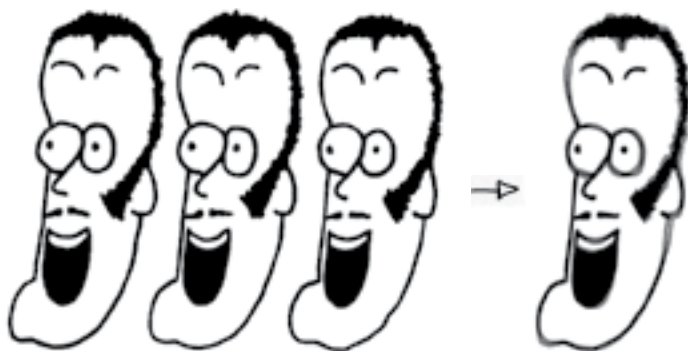
Sehr schnelle Bewegungen sehen mit Bewegungsunschärfe oft besser aus. In *The Robbery* steigt der Protagonist nach einem Banküberfall in ein Flugzeug. Es befördert ihn vom Festland auf eine paradiesische Insel. Die Flugdauer beträgt sieben Frames, also nur etwas mehr als eine viertel Sekunde. Durch die Unschärfe erscheint die Bewegung flüssiger.



Von rechts nach links: An- und Abflug in *The Robbery*

Auch bei Effekten gilt: Sie sollen die Handlung des Films unterstützen, nicht von ihr ablenken. Sie müssen durch die Story begründet sein und nicht dem Selbstzweck dienen. Besonders, wenn sie visuell sehr auffällig sind, sollte man eher sparsam mit ihnen umgehen. Geschichten können fast immer ohne Effekte erzählt werden, außer es handelt sich um Katastrophenfilme aus Hollywood. Ich rate also, sie mit Vorsicht zu genießen.

Bei Zeichentrickfilmen gibt es noch einen weiteren Effekt, der den Stil einer Animation beeinflusst. Ich nenne ihn den »Wackeleffekt«. Zeichnet man dieselbe Pose einer Figur dreimal oder öfter und spielt diese Sequenz wiederholt ab, dann zittern die Striche leicht. Je kleiner man die Zeichnung anfertigt, umso mehr wackelt es, da sich eine kleine Ungenauigkeit bei starker Vergrößerung mehr auswirkt. Man kann den Effekt auch bewusst einsetzen, um eine Figur vor Angst zittern oder vor Kälte schlottern zu lassen. Nach meiner Erfahrung sollte der Wackeleffekt etwa zwölf Bilder pro Sekunde nicht überschreiten, sonst ist er zu hektisch. Um es sich zu ersparen, alles dreimal zu zeichnen, kann man durch Nachbearbeitung am Computer die Striche unregelmäßig dicker oder dünner machen. Es ergibt einen ähnlichen Effekt und wackelt etwas weniger. Besteht eine Animation hauptsächlich aus kleinen Bewegungen, beispielsweise wenn viel über die Augen kommuniziert wird, dann kann dieser Stil sehr ablenken. Ausprobieren ist das einzige, das hilft.



Der »Wackeleffekt«

h. SCHNITT UND MONTAGE

Es gibt kurze Animationen, die nur aus einer Einstellung bestehen. Der Zeichentrickfilm *Una Vita in Scatola (Life in a Tin)* von Bruno Bozzetto zeigt das Leben eines Mannes von seiner Geburt bis zu seinem Tod in einer einzigen Totalen.¹⁴⁶ Alle Filme, die darüber hinausgehen, benötigen Schnitte. »Der Schnitt strukturiert den Film.«¹⁴⁷ In den meisten Fällen handelt es sich um einen guten Schnitt, wenn ihn die Zuschauer nicht bewusst bemerken. Er kann aber auch beabsichtigt als Einschnitt oder Störung wirken. In *Deconstructing Harry* von Woody Allen dienen auffällige Sprünge innerhalb einer Einstellung dazu, den labilen Zustand des Hauptdarstellers hervorzuheben. Der Schriftsteller Harry kann in zunehmenden Maße die Realität, die ihn umgibt, und die Inhalte seiner eigenen Geschichten nicht mehr auseinanderhalten. In einem anderen Film von Allen, *Stardust Memories*, veranschaulichen sprunghafte Schnitte die Erinnerung des Protagonisten Sandy Bates an seine Exfreundin Dorrie. Wenn wir uns erinnern, haben wir Schnappschüsse und Wortfetzen im Gedächtnis, die sich eingepägt haben. Sie müssen uns nicht in chronologischer Reihenfolge durch den Kopf schießen oder uns so in Erinnerung bleiben, wie sie wirklich waren. Woody Allen liefert dafür durch seinen Schnitt eine eindrucksvolle Visualisierung. Durch Filmschnitt kann Zeit und Raum überwunden oder Gleichzeitigkeit dargestellt werden. Zwei Menschen, die miteinander telefonieren, befinden sich an verschiedenen Orten, kommunizieren aber gleichzeitig. Zeigt die Kamera zuerst den einen, dann den anderen Gesprächsteilnehmer, befinden wir uns als Zuseher im Bruchteil einer Sekunde an einem anderen Ort. Wenn das Gespräch beispielsweise von einer Angelegenheit in

¹⁴⁶ vgl. Bruno Bozzetto, *The Best of Bruno Bozzetto*, 1999, Home Vision Entertainment, Chicago

¹⁴⁷ Dirk Manthey, *Making of ...: Wie ein Film entsteht – Die Kunst des Filmemachens von A bis Z*, 1996, Kino Verlag, Hamburg, p. 403

der Vergangenheit handelt, können wir als Publikum mit einem Schnitt Zeuge des Ereignisses werden. Wenn wir an dieser Stelle in kurzer Folge einen Mann sehen, der sein Haus verlässt, dann einen Autounfall und zuletzt einen Grabstein, fügen wir die Bilder zu einem Ganzen zusammen und nehmen sie nicht mehr als unzusammenhängende Ereignisse wahr. Wenn einem Film auf diese Weise an Inhalt gewinnt, spricht man von Montage. Der Begriff ist allerdings nicht eindeutig definiert und wird verschiedenartig interpretiert.¹⁴⁸



Es gibt eine Menge Regeln, die bei Schnitt und Montage beachtet werden sollten oder die man zumindest kennen sollte, bevor man sie bewusst bricht. Sie sind funktional, ob sie nun beim Realfilm, in einer Fernsehshow oder bei einem Trickfilm angewendet werden. Falsche Schnitte können das Publikum verwirren und schlimmstenfalls einen Film ruinieren. Es wäre schade, wenn all die Arbeit, die bis hierhin in eine Animation geflossen ist, dadurch zunichte gemacht würde. Man kann aus diesem Thema eine Wissenschaft machen. Für eine leicht verständliche Einführung zu Filmschnitt, Montage, Kamerabewegungen, Komposition, Perspektive, Slow Motion, Zeitraffer, etcetera, und deren Wirkung empfehle ich *Setting Up Your Shots*¹⁴⁹ von Jeremy Vineyard.

¹⁴⁸ vgl. Jeremy Vineyard, *Setting Up Your Shots: Great Camera Moves Every Filmmaker Should Know*, 2000, Michael Wiese Productions, Studio City, California, p. 9

¹⁴⁹ Jeremy Vineyard, *Setting Up Your Shots: Great Camera Moves Every Filmmaker Should Know*, 2000, Michael Wiese Productions, Studio City, California

2. Ton

Eine Animation erwacht erst durch Ton richtig zum Leben. Wenn Dialog vorhanden ist, treibt er die Geschichte an und bringt dem Publikum die Charaktere näher. Soundeffekte lassen die künstlich erschaffene Welt realer erscheinen. Musik kann Stimmungen, die ausgedrückt werden sollen, verstärken. Trickfilme sind auch oft nach der Musik geschnitten und Charaktere bewegen sich zu ihrem Rhythmus.

a. DIALOG

Dialog mit Inhalt wird üblicherweise vor dem Animationsprozess aufgenommen. Bei geringer Erfahrung im Trickfilmbereich empfehle ich diese Vorgehensweise (siehe hierzu auch *Sprechtext oder Kauderwelsch* auf Seite 113 und *Lippenbewegungen* auf Seite 149). Wenn man eine Animation alleine erstellt, dann sind die Bereiche Dialog und eventuell Musik die einzigen, bei denen man auf fremde Hilfe angewiesen ist. Jede Charaktere braucht eine eigene Stimme, sonst kommt es leicht zu Verwirrung beim Publikum. Man kann Stimmhöhen auch im Nachhinein verändern und so eine Differenzierung erreichen, aber auch hier wirken zwei tatsächlich unterschiedliche Stimmen besser. Ausgebildete Sprecher oder Schauspieler sind natürlich die eleganteste Lösung, aber leider auch die kostspieligste. Für *Café Imperial* und *The Robbery* habe ich jeweils zwei Stimmen benötigt. Eine davon habe ich selbst übernommen, die andere stammte von ausgebildeten Sprechern. Glücklicherweise haben sie zum Studententarif gearbeitet und sich mit einer Flasche Wein begnügt. Danke, Greg. Danke, Erick.

Die Sprecher müssen wissen, wer die Charaktere sind. Wie Schauspieler übernehmen sie deren Rolle für die Dauer der Aufnahme. Erkläre ihnen oder schreibe knapp zusammen, wem sie ihre Stimme leihen sollen und in welcher Situation sich die Figur befindet. Bei der Aufnahme bist Du der Boss. Wenn du mit etwas nicht zufrieden bist, dann sage es. Und sage es gleich, nicht erst eine Woche später. Bei einer zweiten Session ist die Luft meist ein bisschen raus. Der Dialog ist entscheidend für das Gesamtergebnis. Auch technische Kleinigkeiten sollte man nicht außer acht lassen. Nach der Aufnahme zu *Café Imperial* habe ich folgende Email erhalten: »The good news - Simon, Tim, Kirsty - OK! The bad news - Anatol - the microphone wasn't turned on! (Sheisse!)« Da hilft natürlich alles nichts. Wir haben also eine dreiviertel Stunde lang die Wand angeschrien, ohne etwas aufs Band zu bekommen. Das ist wie Fotografieren ohne Film. Es passiert Dir nicht zweimal.

Ich liebe Aufnahmen mit Dialog. Hier bekommt der Text zum ersten Mal Leben. Nicht selten entwickeln sich spontane Ergänzungen, die dann in die Animation übernommen werden. Gerade erfahrene Sprecher geben oft konstruktive Kritik zum Text. Man sollte ein offenes Ohr dafür haben und nicht auf jeden Punkt und jedes Komma des Originaltextes beharren.

Bisher haben bei mir etwa vier Aufnahmen genügt, um ausreichend Material zu haben, mit dem ich arbeiten konnte. Ich bin auf verschiedene Arten vorgegangen: Zum Aufwärmen bin ich den Text mit dem Sprecher einmal ohne Mikrofon durchgegangen. An dieser Stelle kann man als Regisseur gleich sagen, was gut ist und was man sich anders vorstellt. Danach das Mikrofon einschalten. Einschalten. Einschalten. Und ein oder zweimal den Text am Stück und mit verteilten Rollen aufnehmen. Dann dasselbe wiederholen, nur sollte man diesmal versuchen, nach jedem Satz eine kurze Pause zu machen, so dass einzelne Textabschnitte leicht herausgeschnitten und ersetzt werden können. Hat man als Sprecher wenig Erfahrung, fällt das gar nicht so leicht, da der Redefluss unterbrochen wird, die Emotion aber beibehalten werden sollte. Hier kann man die Rollen entweder abwechselnd oder erst die eine, dann die andere Charaktere aufnehmen. Zweimal würde ich vorschlagen. Wenn es sich um gleichgeschlechtliche Rollen handelt, ist es nicht schlecht, sie einmal zu tauschen. Es kann sich herausstellen, dass diese Aufteilung geeigneter ist. Manchmal wird der Text von einer anderen Person auch auf eine Art interpretiert und betont, auf die man selbst nicht gekommen wäre. Zuletzt würde ich die schwierigeren Passagen nochmals wiederholen. Wenn man sich sicher ist, dass man genug zufriedenstellendes Material gesammelt hat, ist die Dialogaufnahme beendet. Ach ja, etwas zum Trinken mitzunehmen ist Gold wert, besonders wenn es laut und wütend wird.

Um das Ablesen zu erleichtern, empfiehlt es sich, eine gut leserliche Schrift und einen großzügigen Zeilenabstand zu wählen. Der Text ist oft zentriert, etwa so:

JULIA

Meine Mutter hat mich immer davor
gewarnt, mich mit Dir abzugeben.

ROMEO

Ach ja?

JULIA

Ja! Hätte ich nur auf sie gehört!

ROMEO

Hättest du nur auf deinen Vater gehört! Dann hättest du jetzt
einen anständigen Beruf! Und du würdest nicht dauernd
mit diesen, diesen, ... deinen Freundinnen rumhängen und
Wetten abschließen, wer bei Oprah diesmal gewinnt!

JULIA

Oh?! Das sagst du mir jetzt, ja? Na schön, dass
du endlich mal dein Maul aufkriegst.

ROMEO

Wo ich gerade dabei bin, deine neue Frisur sieht scheiße aus.

JULIA

Wie bitte?

Bei einem Kauderwelschtext, der nach dem Animieren aufgezeichnet wird, kann man versuchen, synchron zum Film zu sprechen. Meistens wird es jedoch nicht gelingen. Bei *The Robbery* habe ich zusammen mit dem zweiten Sprecher einfach bestimmte Gemütsstimmungen aufgenommen, die im Film vorkommen. Das Material habe ich dann in der Nachbearbeitung angepasst.

b. SOUNDEFFEKTE

Soundeffekte werden immer nach dem Animieren hinzugefügt. Sehe Dir Deinen Film an und schreibe alles auf, das ein Geräusch machen könnte: Schritte, Gläser, die abgesetzt werden, Wind, Regen, etcetera. Überlege Dir danach, welche Geräusche das sein könnten. Es muss nicht natürlich sein. In *The Robbery* schüttelt ein Bankräuber einen anderen. Das Geräusch kommt vom Schütteln einer Sprühdose, die eine Metallkugel enthält. Eine Fahne auf dem Bankgebäude wird durch ein kleines Loch nach Innen gezogen. Es macht das ploppende Geräusch, das beim Öffnen einer Weinflasche entsteht. Soundeffekte können auch zur Grundstimmung beitragen. Ganz klassisch: Eine Blumenwiese und Vogelgezwitscher sind ein schwer zu trennendes Paar. Soundeffekte können auch nahe Bedrohungen und Katastrophen ankündigen.

Mache Dir auch vor der Visualisierung Gedanken, welche Szenen mit Geräuschen gelöst werden könnten. Man kann sich oft Arbeit beim Animieren sparen, wenn man schwierige Szenen durch Soundeffekte ersetzt oder ergänzt. In *The Robbery* wird von der Polizei eine Bank gestürmt, in der sich ein Räuber aufhält. Das Bankgebäude wird von Außen gezeigt und wackelt hin und her. Aus dem Inneren hört man Lärm und Schüsse. Es ist nicht nötig, zu sehen, wie geschossen wird. Ich halte die Geräuschkulisse hier für die beste Lösung. In der letzten Szene hat der Protagonist ein kleines Problem mit Satan persönlich, da er sich unrechtmäßig im Himmel befindet. Der Pferdefüßige befördert ihn in die Hölle. Ursprünglich wollte ich zeigen, wie der Bankräuber als gefallener Engel von Wolke Sieben in die Hölle stürzt. Ein Lauter Schrei, der in der Ferne verhallt, erfüllt im richtigen Kontext aber denselben Zweck.

Die meisten Soundeffekte kann man selbst aufnehmen. Originalgeräusche sind dabei nicht immer die beste Wahl. Knisternde Plastikfolie hört sich mehr nach brutzelndem Speck an, als ... brutzelnder Speck. Man muss nur ein bisschen findig sein.

c. MUSIK

Musik vermittelt Stimmungen und kann einen Schauplatz passend untermalen. Die Hintergrundmusik im *Café Imperial* ist eine leicht rauschende Aufnahme von *La Paloma* in einem Stil à la Comedian Harmonists. Die Dialogaufnahme hatte schon ein kleines Hintergrundbrummen, so kam das überdeckende Rauschen nicht ungelegen. Außerdem passt es zu dem etwas muffigen Café mit seinem muffigen Kellner. Kommt es in einem Musikstück zu einem Höhepunkt oder setzt eine Pause ein, kann es zeitgleich auch in der Animation zu einen Höhepunkt oder einer Pause kommen. Als sich der Kellner des *Café Imperial* so sehr in psychopathische Rage getobt hat, dass er sich schließlich schwer atmend auf einem Tischchen abstützen muss, setzt in dem Musikstück eine Pause ein. In die Stille hinein ruft ein Gast nach dem Ober. Dieser richtet sich pflichtbewusst auf, um die Bestellung aufzunehmen. Die Normalität ist wieder hergestellt. Die Musik setzt wieder ein und lässt die Animation ausklingen. In *The Robbery* befindet sich der Protagonist kurz auf einer paradiesischen Insel. Im Hintergrund spielt eine Hawaii-Gitarre. Das Lied ist übrigens ebenfalls eine Version von *La Paloma*. Später tanzt die Hauptfigur zu russischer Musik. Als am Ende des Films alles gut zu sein scheint, schmettert eine Frauenstimme eine schwungvolle Variante von ... *La Paloma*. Währenddessen wird im Takt der Musik der Abspann eingeblendet. Nachdem ich die Musik gewählt hatte, musste ich noch kleine Änderungen am Timing der Animation vornehmen, so dass das Ein- und Ausblenden des Textes auch wirklich auf den Rhythmus der Musik abgestimmt ist. Die Tanzschritte mussten auch an die Geschwindigkeit der russischen Melodie angepasst werden.

So gut Musik einem Film auch tut, einen Haken hat sie. Das Urheber- und Werknutzungsrecht. Wenn die Musik nicht von mir ist und die Animation auf irgendeine Weise öffentlich gezeigt werden soll, kann ich sie nicht kostenfrei verwenden. Urheberrechtsverletzungen sind nicht nur teuer, sie gelten auch als Straftat. Man sollte sich da besser nicht

die Finger verbrennen. Es gibt nun sechs Möglichkeiten. Erstens: Ich verzichte auf Musik. Wenn Ich damit leben kann, ist das die einfachste Lösung. Zweitens: Ich verwende rechtfreie Musik. Die Tonträger sind zwar recht teuer, es treten aber nur einmalige Kosten auf. Danach darf man die Musik so oft man will frei verwenden. Drittens: Ich verwende Musik, die aufgrund ihres Alters nutzungsfrei geworden ist. Leider ist es schwierig, hier kompletten Durchblick zu haben. Soweit ich weiß hat die (böse) Musikindustrie ihre Tricks, um auch weiterhin an der Nutzung solcher Musikstücke zu profitieren. Außerdem sind die Regelungen von Land zu Land verschieden. Viertens: Ich mache die Musik selbst. Probleme gibt es, wenn ich das entweder nicht kann oder eine Symphonie von Wagnerschen Ausmaßen benötige. Fünftens: Ich lasse mir die Musik komponieren und erhalte die Nutzungsrechte. Wenn man keinen guten und zugleich musikalischen Freund hat, kostet das natürlich. Dafür bekommt man im Rahmen des Budgets genau das, was man will. Den russischen Tanz in *The Robbery* habe ich mir komponieren lassen. Glücklicherweise war das ein ausgesprochenes Spezialangebot. Vielen Dank, Markus! Sechstens: Ich bitte den Urheber oder den Inhaber des Werknutzungsrechtes darum, das Musikstück verwenden zu dürfen. Je unbekannter der Urheber oder je kleiner das Label, das die Werknutzungsrechte hat, desto größer sind in der Regel die Erfolgchancen. Ein paar Tipps zur Vorgehensweise: Schicke keine Email, sondern schreibe einen Brief. Sei nicht fordernd, sondern frage höflich nach. Gehe den Leuten nicht auf die Nerven, wenn Du nach einer Woche noch keine Antwort erhalten hast. Schicke den Film in einem Format mit, das sich jeder normale Mensch ansehen kann, also zum Beispiel auf VHS. Erwähne den Urheber und das Label im Abspann und weise im Brief darauf hin. Räume ihnen die Möglichkeit ein, im Abspanntext, der sie betrifft, Änderungen vorzunehmen. Wenn Du Dir nicht sicher bist, ob es sich um den Urheber oder den Inhaber des Werknutzungsrechts handelt, dann bitte um eine Kontaktadresse. Wenn es die Möglichkeit für beispielsweise einen Studententarif gibt, dann ist das besser als gar nichts. Es muss nicht gleich gratis sein, auch wenn das schön wäre. Das wich-

tigste ist, den Leuten entgegenzukommen, schließlich willst Du etwas von *ihnen*. Zuletzt: Erwarte nicht, dass der Plan aufgeht. Eine Absage ist eine Absage. Es lohnt sich nicht, zu fragen, wenn Du den Film rein kommerziell verwenden willst. Warum solltest Du Geld damit verdienen während ein anderer für seine Bemühungen leer ausgeht?

In *The Robbery* habe ich zwei Versionen von *La Paloma* verwendet. Ich habe das Label mit dem Werknutzungsrecht auf beide Stücke auf die oben beschriebene Weise kontaktiert. Die Anfrage war erfolgreich und ich habe eine sehr freundliche Antwort von dem Label Trikont erhalten. Ich habe für die beiden Songs, wie sie in dem Film benutzt werden, eine kostenlose Verwendungserlaubnis bekommen, solange die Animation nicht kommerziell ausgewertet wird. »Also einfach benützen, wie es gefällt!« Vielen Dank!

Zuletzt müssen nur noch Bild und Ton zusammengeführt werden, um endlich am Ziel zu sein. »Das war's?« »Ja. Das war's. Herzlichen Glückwunsch!« Jetzt fehlt nur noch das Publikum, also zeig ihn schon her, Deinen Film!

E. SCHLUSSBEMERKUNG

Was mich an der Entwicklung von Animationen fasziniert, ist, dass von der Entstehung der Grundidee bis zu den letzten Feinabstimmungen in der Umsetzung viele kreative Bereiche zusammenspielen. Es kommt keine Routine auf, bei der stets dieselben Arbeitsschritte wiederholt werden. Die Entwicklung eines Drehbuchs ist immer eine Herausforderung. Wir erschaffen Welten und Charaktere, die unserer Fantasie entspringen und durch die Umsetzung auch für das Publikum zum Leben erwachen. Man kann die Filme visuell konventionell halten, neue Stile entwickeln und Stilformen mischen. Sicher ist, dass man im Animationsbereich und bei der Storyentwicklung nie ausgelernt hat. Es gibt immer Neues zu entdecken. Der Aufwand und die finanzielle Bandbreite reichen von Low Budget Animationen, die durch die Arbeit eines einzelnen entstehen, bis zu Millionenproduktionen, bei denen ein großes Team koordiniert zusammenarbeitet.

Letztendlich ist der Zweck von Trickfilmen, Menschen zu unterhalten. Und an dem Bedürfnis für Unterhaltung wird es nie mangeln.

»Beginne mit den Dingen, die Du weißt, und die
unbekannten Dinge werden sich Dir enthüllen.«

– Rembrandt

»May the Force be with you!«

– Obi Wan Kenobi

F. RESSOURCEN

1. LITERATUR

a. STORYENTWICKLUNG

Aristoteles, *Poetik: Griechisch/Deutsch, übersetzt und herausgegeben von Manfred Fuhrmann*
1982, Reclam, Stuttgart

Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*
1972, Princeton University Press, Princeton, New Jersey

Lajos Egri, *The Art of Creative Writing*
2001, Citadel Press, New York

Lajos Egri, *The Art of Dramatic Writing: It's Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*
1972, Touchstone Books, New York

Ari Hiltunen, *Aristoteles in Hollywood: Das neue Standardwerk der Dramaturgie*
2001, Bastei Lübbe, Bergisch Gladbach

Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*
1997, Regan Books, New York

Linda Seger, *Creating Unforgettable Characters: A Practical Guide to Character Development in Films, TV Series, Advertisements, Novels and Short Stories*
1990, Henry Holt and Company, New York

Christopher Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers (2nd Edition)*
1998, Michael Wiese Productions, Studio City, California

John Vorhaus, *The Comic Toolbox: How to be Funny Even if You're Not*
1994, Silman-James Press, Beverly Hills

John Vorhaus, *Creativity Rules! A Writer's Workbook*
2000, Silman-James Press, Beverly Hills

b. ANIMATION UND ZEICHENTECHNIK

Preston Blair, *Cartoon Animation*
1995, Walter Foster Publications, California

Jack Hamm, *Cartooning the Head and Figure*
1986, Perigee, New York

Jack Hamm, *Drawing the Head and Figure*
1983, Perigee, New York

Jack Hamm, *How to Draw Animals*
1983, Perigee, New York

Frank Thomas/Ollie Johnston, *The Illusion of Life: Disney Animation*
1995, Hyperion Press/Disney Editions, New York

Richard Williams, *The Animator's Survival Kit:
A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical,
Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*
2002, Faber and Faber, London

Tony White, *The Animator's Workbook:
Step-by-Step Techniques of Drawn Animation*
1988, Watson-Guptill Publications, New York

C. FILMTECHNIK

Dirk Manthey: *Making of ...: Wie ein Film entsteht*
– *Die Kunst des Filmemachens von A bis Z*
1996, Kino Verlag, Hamburg

Jeremy Vineyard: *Setting Up Your Shots*
2000, Michael Wiese Productions, Studio City, California

d. SONSTIGES

Woody Allen, *Wie du dir so ich mir*
1980, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek

Charly Chaplin, *My Autobiography*
1966, Penguin Books, London

Roman Frister: *Die Mütze oder der Preis des Lebens*
1997, Siedler Verlag, Berlin

Murakami Haruki, *Wilde Schafsjagd*
1997, Suhrkamp, Frankfurt am Main

Abraham Harold Maslow: *Motivation und Persönlichkeit*
1999, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek

Scott Mccloud, *Reinventing Comics: How Imagination
and Technology are Revolutionizing an Art Form*
2000, Harper Perennial, New York

Scott Mccloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*
1994, Harper Perennial, New York

2. FILME

Bruno Bozzetto, *The Best of Bruno Bozzetto*

1999, Home Vision Entertainment, Chicago

Wolter Braamhurst/Guus van Waveren, *Ducktators*

1997, First Run Features/Ikarus Films, New York

Alison Burns, *Richard Condie's Family Album*

1999, National Film Board of Canada, Montreal

Curtis Hanson, *Wonder Boys*

2000, Mutual Film Company, Hollywood

Werner Herzog, *Mein liebster Feind: Klaus Kinski*

1999, Werner Herzog Film Productions, München/Café
Productions, London/Zephyr Film Produktion, London

Margaret Selby, *Chuck Jones: Extremes
and In-Betweens, A Life in Animation*

2000, Warner Home Video, Burbank

Terry Zwigoff, *Crumb*

1994, Superior Pictures, San Francisco

3. INTERNET

Don Hertzfeldt, *Bitter Films*

www.bitterfilms.com

4. BILDNACHWEIS

Nicht aufgelisteten Bilder:

2004, Anatol Bogun/Fachhochschule Vorarlberg, Dornbirn

Standbilder aus *Café Imperial*:

2002, Anatol Bogun/RMIT University, Melbourne

Standbilder aus *The Robbery*:

2003, Anatol Bogun/RMIT University, Melbourne

Seite 20:

Höhlenmalerei: Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, 2002, Faber and Faber, London, p. 11

Comic: Scott Mccloud, *Understanding Comics: The Invisible Art* 1994, Harper Perennial, New York, p. 164

Gebrauchsanweisung: *Bedienungsanleitung: Kombiniertes Faxgerät/Telefon SF100*, Samsung Electronics, Abschnitt 3.3

Seite 21:

Isis, griechische Vase: Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, 2002, Faber and Faber, London, p. 12

Seite 22:

Laterna Magica: Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, 2002, Faber and Faber, London, p. 12

Seite 23:

Thaumatrope, Humorous Phases of Funny Faces: Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, 2002, Faber and Faber, London, pp. 13, 15

Seite 24:

Gertie the Dinosaur: Winsor McCay, *Gertie the Dinosaur*, 1914, McCay, Chicago (Erstaufführung)

Seite 25:

Steamboat Willie: Walt Disney/Ub Iwerks, *Steamboat Willie*, 1928, Walt Disney Pictures, Burbank

Snow White and the Seven Dwarfs: Walt Disney (Produzent), *Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937, Walt Disney Pictures, Burbank

Alice in Wonderland: Clyde Geronimi/Wilfred Jackson/Hamilton Luske, *Alice in Wonderland*, 1951, Walt Disney Pictures, Burbank

The Jungle Book: Wolfgang Reitherman, *The Jungle Book*, 1967, Walt Disney Pictures, Burbank

Seite 26:

Private SNAFU: Chuck Jones, *Private SNAFU*, 1943, U.S. War Department, Washington, DC/Warner Bros., Burbank

Momotarô Umi no Shinpei: Mitsuyo Seo, *Momotarô Umi no Shinpei*, 1945, Shôchiku Dôga Kenkyûjo, Tokio

Seite 27:

Yellow Submarine: George Dunning, *Yellow Submarine*, 1968, United Artists, Hollywood

Monty Python: Terry Gilliam/Terry Jones, *The Meaning of Life*, Celandine Films/The Monthly Python Partnership/Universal Pictures, Hollywood

Signor Rossi: Bruno Bozzetto, *Le Vacanze del Signor Rossi*, 1976, Wagner-Hallig Film GmbH, Bad Soden

La Linea: Osvaldo Cavandoli, *La Linea*, 1972, Wagner-Hallig Film GmbH, Bad Soden

Who Framed Roger Rabbit: Richard Williams (Regie Animation)/Robert Zemeckis (Regie Live Action), *Who Framed Roger Rabbit*, Touchstone Pictures, Hollywood

Toy Story: John Lasseter, *Toy Story*, 1995, Pixar Animation Studios, Emeryville/Walt Disney Pictures, Burbank

Seite 28:

Monster Inc.: Peter Docter/David Silverman/Lee Unkrich, *Monster Inc.*, Pixar Animation Studios, Emeryville/Walt Disney Pictures, Burbank

Ice Age: Carlos Saldanha/Chris Wedge, *Ice Age*, Blue Sky Studios, New York/Fox Animation Studios, Phoenix

Seite 29:

Mononoke Hime: Hayao Miyazaki, *Mononoke Hime*, 1997, Studio Ghibli, Tokio/Tokuma Shoten, Tokio

Sen to Chihiro no Kamikakushi: Hayao Miyazaki, *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001, Studio Ghibli, Tokio/Tokuma Shoten, Tokio

Hotaru no Haka: Isao Takahata, 1988, Studio Ghibli, Tokio

Fritz the Cat: Ralph Bakshi, *Fritz the Cat*, 1972, Steve Krantz Productions, Hollywood

Seite 132:

Signor Rossi: Bruno Bozzetto, *Signor Rossi cerca la Felicità*, 1975,
Bruno Bozzetto Film, Milano/Wagner-Hallig Film GmbH, Bad
Soden

Seite 133:

Le P'tit Chaos: Richard Condie, *Le P'tit Chaos*, 1985, National Film
Board of Canada, Montreal

Roger Ramjet: Fred Crippen, *Roger Ramjet*, 1965, Hero Entertainment,
Santa Barbara

The Ten Commandments: Phil Mulloy, *The Ten Commandments:
Thou Shalt Not Bear False Witness*, 1995, Phil Mulloy

Rejected: Don Hertzfeldt, *Rejected*, 2000, Bitter Films, Santa Bar-
bara

Seite 135:

Sen to Chihiro no Kamikakushi: Hayao Miyazaki, *Sen to Chihiro
no Kamikakushi*, 2001, Studio Ghibli, Tokio/Tokuma Shoten,
Tokio

Seite 136:

Scott Mccloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, 1994,
Harper Perennial, New York, p. 45

Seite 142, 143:

Zeichenübungen: Jack Hamm, *Cartooning the Head and Figure*,
1986, Perigee, New York, p. 1

Seite 144:

Reale Profilsicht: Jack Hamm, *Drawing the Head and Figure*
1983, Perigee, New York, p. 29

Seite 145:

Zeichenübungen Männer, Zeichenübung Frau: Jack Hamm, *Cartooning the Head and Figure*, 1986, Perigee, New York, pp. 36, 46

Seite 147:

Löwe, Hund: Realistische Zeichnungen nach Vorlage aus Jack Hamm, *How to Draw Animals*, 1983, Perigee, New York, pp. 28, 89

Seite 152:

Dope Sheet: Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, 2002, Faber and Faber, London, p. 71

Seite 157:

Feminine Schritte und Macho-Gangart, Pferd: Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, 2002, Faber and Faber, London, pp. 105, 329

Seite 158:

Ah, L'Amour: Don Hertzfeldt, *Ah, L'Amour*, 1995, Bitter Films, Santa Barbara

Seite 159:

Lily and Jim: Don Hertzfeldt, *Lily and Jim*, 1997, Bitter Films, Santa Barbara

Billy's Balloon: Don Hertzfeldt, *Billy's Balloon*, 1998, Bitterfilms, Santa Barbara

Koyote: Margaret Selby, *Chuck Jones: Extremes and In-Betweens, A Life in Animation*, 2000, Warner Home Video, Burbank

La Linea: Osvaldo Cavandoli, *La Linea*, 1972, Wagner-Hallig Film GmbH, Bad Soden

Seite 163:

Kill Bill Vol. 1: Quentin Tarantino, *Kill Bill Vol. 1*, 2003, Miramax, New York/A Band Apart, Los Angeles

Interstella 5555: Leiji Matsumoto/Daft Punk, *Interstella 5555: The Story of the Secret Star System*, 2003, Virgin Records, London

Seite 164:

Kaze no Tani no Naushikaa: Hayao Miyazaki, *Kaze no Tani no Naushikaa*, 1984, Studio Ghibli, Tokio/Tokuma Shoten, Tokio

Tonari no Totoro: Hayao Miyazaki, *Tanori no Totoro*, 1988, Studio Ghibli, Tokio/Tokuma Shoten, Tokio

Seite 165:

Kill Bill Vol. 1: Quentin Tarantino, *Kill Bill Vol. 1*, 2003, Miramax, New York/A Band Apart, Los Angeles

Mononoke Hime: Hayao Miyazaki, *Mononoke Hime*, 1997, Studio Ghibli, Tokio/Tokuma Shoten, Tokio

Seite 166:

Tokyo Godfathers: Shôgo Furuya/Satoshi Kon: *Tokyo Godfathers*, 2003, Mad House, Tokio

Tonari no Totoro: Hayao Miyazaki, *Tanori no Totoro*, 1988, Studio Ghibli, Tokio/Tokuma Shoten, Tokio

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Ich erkläre hiermit an Eides statt, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Stellen sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde bisher weder in gleicher noch in ähnlicher Form einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Dornbirn, den 30. Juni 2004

Anatol Bogun