

Animation

Der Begriff der Animation (aus dem lateinischen animare – beleben, in etwas Lebendes verwandeln) wird häufig verallgemeinernd für Zeichentrickfilme verwendet, umfasst generell aber alle künstlerisch-technischen Verfahren, mit denen in Einzelbildern bestimmte Momente und Zustände in einem zeitlichen Ablauf festgehalten und anschließend so präsentiert werden, dass beim Betrachter der Eindruck eines bewegten Bildes entsteht.¹ Es gibt zahlreiche Unterformen der Animation, von denen eine Vielzahl auf das technische Verfahren der Stop-Motion-Technik zurückgreifen, als deren Erfinder der französische Zauberkünstler und Filmpionier Georges Méliès gilt.

Je nach Technik und Materialeinsatz verändern sich Bezeichnungen für die einzelnen Animationsarten. Werden allgemein Gegenstände im Stop-Motion-Verfahren animiert, so bezeichnet man dies in der Regel als *Sachtrickfilm*. Ein Beispiel hierfür ist der Kurzfilm „Western spaghetti“ (2008) von PES.² Das 2002 von Michel Gondry produzierte Musikvideo „Fell in love with a girl“, zum Song der Gruppe „The White Stripes“, wird als *Brickfilm* bezeichnet, da für die Herstellung Legosteine in der Stop-Motion-Technik animiert wurden. Die seit 2007 ausgestrahlte, britische Fernsehserie „Shaun das Schaf“ gehört zu den *Knetanimationen* (auch: *Claymation*), da die Figuren aus Plastilin phasenweise modelliert und animiert werden. Das seit 1959 im Abendprogramm ausgestrahlte „Sandmännchen“ ist eine *Puppenanimation* – nicht zu verwechseln mit gefilmten Marionettentheater – da hier die Puppen Bild für Bild bewegt werden, sodass sie sich zu bewegen scheinen. Wird statt Puppen mit realen Personen gearbeitet, und werden diese ebenfalls in der Stop-Motion-Technik animiert wie Gegenstände, so spricht man von einer *Pixilation* (aus dem engl. pixilated – verdreht, leicht verrückt, schrullig,...³). Ein berühmtes Beispiel hierfür ist der Kurzfilm „Neighbours“ (1952) von Norman McLaren, der 1953 mit einem Oscar ausgezeichnet wurde und den Begriff entscheidend geprägt hat.

Handelt es sich bei diesen Animationen um Objekt-Animationen oder 3D-Animationen, da mit dreidimensionalen Objekten gearbeitet wird, so existieren zudem zahlreiche zweidimensionale Animationsarten, auch als 2D-Animationen bezeichnet. Werden Flachfiguren mit beweglichen Gliedern vor einem flächigen Hintergrund bewegt und dabei einzelbildweise festgehalten, so spricht man von einem *Legetrickfilm* (auch: cut out animation, manchmal auch als Flachfigurenfilm bezeichnet). Die Filme von Lotte Reiniger, die man als *Silhouetten-Animationen* bezeichnet, stellen eine besondere Form des Legetrickfilms dar, da in ihnen nur mit Silhouetten gearbeitet wird. Auch William Kentridge verwendet in seinen Trickfilmen häufig Silhouetten. Eine malerische Animationstechnik ist die *Öl-auf-Glas-Animation*, wie „The old man and the sea“ von Alexander Petrow (1999). Im *Zeichentrickfilm* werden einzeln gezeichnete Objekte und Figuren in Einzelaufnahmen festgehalten, verändert und erneut festgehalten. Hierfür können Zeichnungen eingescannt, abfotografiert oder direkt am Computer erstellt werden (zum Beispiel der Anime „Chihiros Reise ins Zauberland“ (2001) von Hayao Miyazaki). Eine Sonderform stellt die *Kreideanimation* dar, bei der mit Kohle oder Kreide gearbeitet wird und die Spuren des

¹ Vgl. Rückert, Friederike: Animation, in: Lexikon der Kunstpädagogik, Oberhausen 2017, S. 173–175.

² Siehe die offizielle Website von PES, <http://pesfilm.com/pages/western-spaghetti> [15.06.2018].

³ <https://de.langenscheidt.com/englisch-deutsch/pixilated> [15.06.2018].

Zeichenprozesses häufig sichtbar bleiben (zum Beispiel die animierten Zeichnungen von William Kentridge). Aber auch das *direkte Zeichnen auf Filmmaterial* (auch *cameraless film*), als Zeichnung oder Kratzspur auf Film, fällt unter den Begriff der Animation (zum Beispiel „Free radicals“ von Len Lye aus dem Jahr 1958).

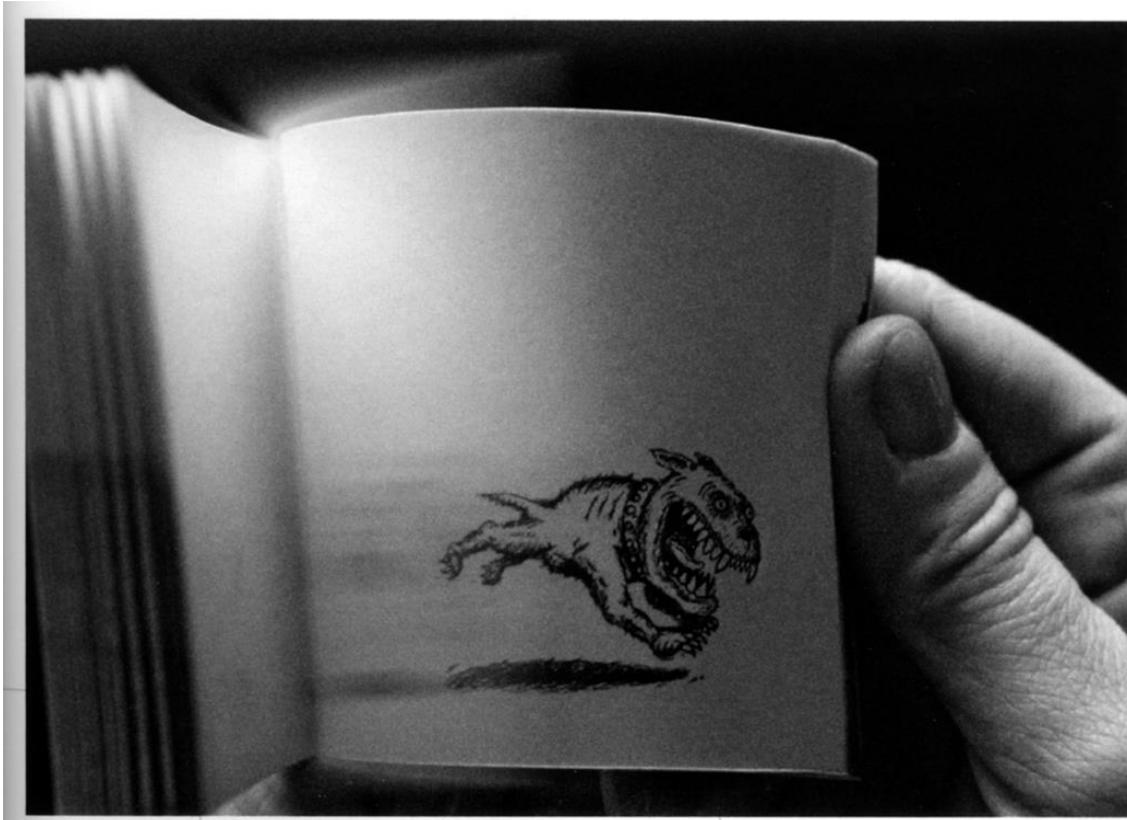
Viele analoge Animationen werden digital nachbearbeitet, digitale Animationen oder *Computeranimation* werden vollständig am Computer generiert. Ein einfaches Beispiel sind *animierte GIF-Grafiken*, die sich mit Bildbearbeitungsprogrammen erstellen lassen. Beim *Morphing* kann ein Bild, beispielsweise ein Portrait, schrittweise in ein anderes transformiert werden. Häufig werden Animationstechniken miteinander kombiniert, sodass *Mixed media*- oder *Crossover*-Verfahren entstehen. Auch können reale Filmaufnahmen mit Animationen verbunden werden wie beispielsweise in „Lola rennt“ (1998) von Tom Tykwer.

Die Geschichte des Animationsfilms reicht zurück in die Anfänge der Filmgeschichte, denn erste Projektionen, etwa mit Hilfe des erstmalig 1877 von Émile Reynaud patentierten Praxinoskops, zeigten gezeichnete Bilder, die in der Bildfolge bewegt wirkten. Als erste vollständig animierte Zeichentrickfilme gelten der im Jahr 1906 von James Stuart Blackton präsentierte, Stummfilm „Humorous Phases of Funny Faces“ sowie der im Jahr 1908 in Frankreich erstmalig gezeigte Stummfilm „Fantasmagorie“, der von Émile Cohl handgezeichnet wurde.

Inzwischen gibt es Animationen in verschiedensten Längen und durch zahlreiche Gattungen und Genre hinweg. Weltweit finden Filmfestivals speziell für Animationen statt, beispielsweise in Deutschland das Internationale Trickfilm-Festival in Stuttgart. Zielgruppe sind längst nicht nur Kinder, vermehrt werden auch Animationen erstellt, die sich explizit an Erwachsene richten (zum Beispiel „Anomalisa“ (2015) von Charlie Kaufman und Duke Johnson). Doch nicht nur für die Unterhaltungsindustrie, auch für Wirtschaft und Bildung werden Animationen hergestellt. So werden beispielsweise in Lernfilmen komplexe Prozesse, die in Realfilmaufnahmen nicht sichtbar wären, häufig durch Animationen visualisiert.

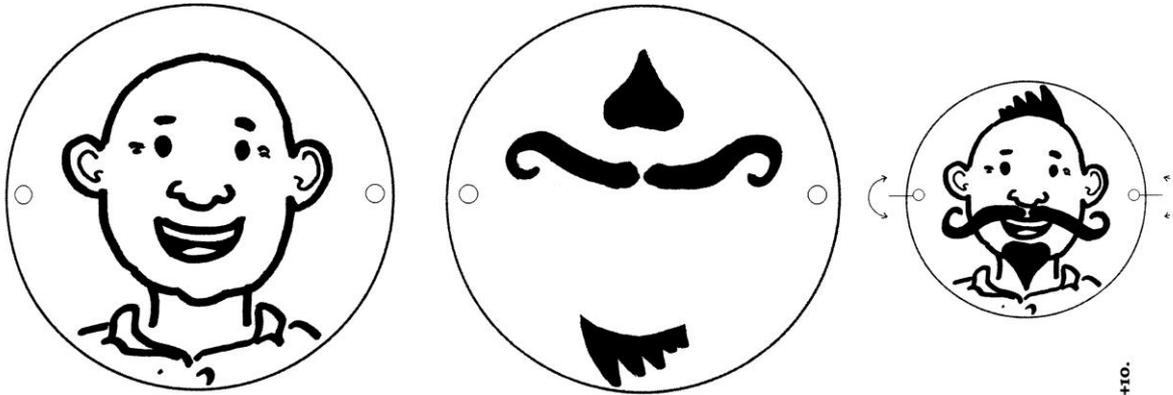
Breiten Einzug in den Kunstunterricht erhielten Animationen durch die „Visuelle Kommunikation“ in den 1970er-Jahren, als unter anderem Werbespots und Zeichentrickserien Gegenstand der Analyse wurden. Die Einzelbildschaltung der in dieser Zeit in den Schulen verfügbaren Super 8-Kameras ermöglichte zudem die eigenständige Umsetzung von Animationen im Stop-Motion-Verfahren. Vorübergehend erschwerte dies ab Mitte der 1980er-Jahre durch die Einführung der Videokameras, da preisgünstige Modelle in der Regel nicht über eine Einzelbildschaltung verfügten. Seit es entsprechende Apps für Smartphones und Tablets gibt, ist die technische Umsetzung von Animationen im Unterricht aktuell einfach und preisgünstig wie nie zuvor. Unterrichtsvorschläge zur Animation gibt es entsprechend der vielfältigen Möglichkeiten in unterschiedlichen Komplexitätsgraden von der ersten Klassenstufe an bis hin zum Abiturjahrgang.

Daumenkino



Wendebild

Auch das Wendebild kann zur Veranschaulichung von Bewegung genutzt werden. Im folgenden Beispiel wird die imaginäre Verschmelzung zweier Bilder im Kopf anschaulich demonstriert. Das Wendebild ist auch unter dem Namen Wunderscheibe oder Thaumatrope bekannt.



Durch schnelles Drehen entsteht die Illusion eines einzigen Bildes.

© Donat Bräm

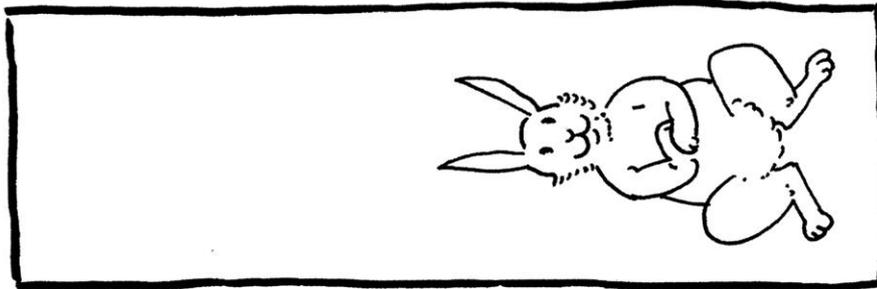
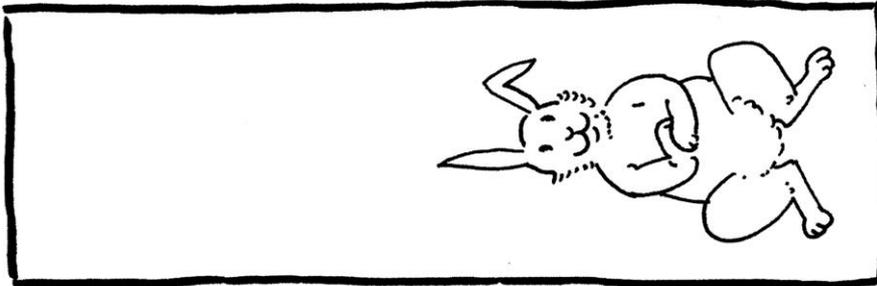
Hinweise zur Durchführung

Auf der Vorder- und der (Kopf stehenden) Rückseite einer runden Kartonscheibe werden zwei verschiedene, aber dennoch zusammenpassende Gegenstände oder Motive gezeichnet (z.B. Gesicht – Schnauze, Käfig – Vogel, Spinne – Netz, Fisch – Aquarium, Kopf – Hut). An zwei seitlich gebohrten kleinen Löchern wird je eine Schnur befestigt. Durch das schnelle Drehen der Scheibe mit Hilfe der Schnur verschmelzen die beiden gezeichneten Gegenstände oder Motive zu einem: Es entsteht die optische Illusion eines einzigen Bildes.

Der Effekt kommt noch besser zur Geltung, wenn ein Bild (Gesicht) schwarz-weiß und das andere (Schnauze) mit einer Farbe gemalt wird.

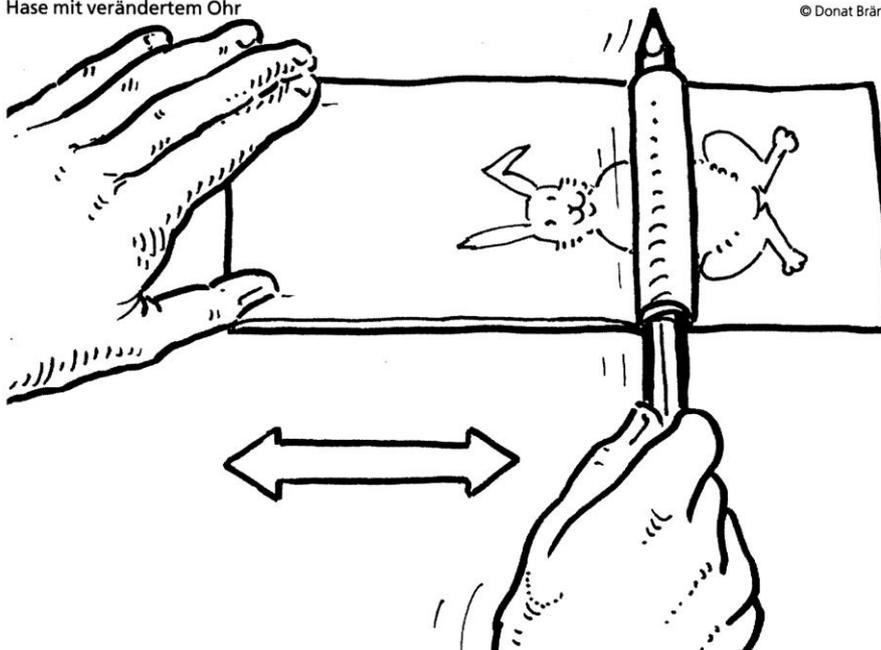
Streifenkino

Das Streifenkino ist wohl die einfachste Möglichkeit, eine Figur zum Leben zu erwecken. Es besteht aus zwei aufeinanderliegenden Papierstreifen. Der untere Streifen zeigt beispielsweise einen Hasen mit hochgestellten Ohren. Auf dem darüberliegenden Streifen ist das gleiche Motiv zu sehen, allerdings mit einer Abänderung: Der Hase lässt ein Ohr hängen.



Hase mit verändertem Ohr

© Donat Bräm



Durch schnelles Bewegen mit dem Stift bewegt der Hase das Ohr.

© Donat Bräm

Hinweise zur Durchführung

Damit die Motive auf beiden Streifen identisch bleiben (bis auf die Partie, die verändert werden soll), kann beim Zeichnen durchgepaust werden (z.B. mit Kohlepapier oder am Fenster). Die beiden Streifen werden mit Büroklammern oder einem Bostitch miteinander verbunden. Nun wird der obere Streifen um einen Stift gerollt. Bewegt man den Stift schnell hin und her, entsteht der Eindruck, der Hase bewege das Ohr.

Quelle: Daniel Ammann, Arnold Fröhlich (Hgg.): Trickfilm entdecken, Animationstechniken im Unterricht, Zürich 2008, S. 8+9.

Ein Storyboard zeichnen



Totale



Halbtotale



Amerikanische bzw. halbnaher Einstellung



Naheinstellung



Großaufnahme



Detailaufnahme

(Bilder: Friederike Rückert)

Storyboard

Filmtitel: _____ Autor/Autorin: _____ Seite: _____

Szene Nr	Was ist zu sehen? Skizze der Szene	Was passiert in der Szene? Handlung, Dialog	Was hört man? Ton, Geräusche, Musik

Der richtige Ton

Mit Hilfe von Alltagsgegenständen und/oder Instrumenten lassen sich Geräusche oder Musik erzeugen (z.B. Bleche, Erbsen, Gießkannen, Kokosnüsse, etc.).

Hier einige Beispiele:

- Wenn man im Raum auf Plastiksäcken läuft, hört sich das an wie Laufen auf Blättern im Wald
- Wenn man Wasser aus einer Gießkanne in eine leicht gefüllte Schale gießt, klingt das wie ein Bach.
- Wenn man mit einem Strohhalm in ein Wasserglas bläst, klingt das nach Tauchgeräuschen.



Experimentieren Sie mit verschiedenen Gegenständen und notieren sie, wie sie sich anhören...

Gegenstand / Instrument	klings wie...	Gegenstand / Instrument	klings wie...

Und wenn man keine Töne selbst erzeugen möchte gibt es hier frei verfügbare Sounds:

<https://www.freesound.org/>

<http://freemusicarchive.org/>

<https://www.jamendo.com>

YouTube – Filmtipps zum Animationsfilm [letzter Zugriff: 20.03.2019]

Frühe Animationen / Pixilation

- Segundo de Chomón, Les Kiriki (1907) (02:40 Minuten)
<https://www.youtube.com/watch?v=xJTq9a5BAmQ>
- Ferdinand Zecca : The policemen little run (1907) (05:32 Minuten)
<https://www.youtube.com/watch?v=m53jnZQP32g>

Zeichentrickfilm

- Yanni Kronenberg und Lucinda Schreiber: Autumn Story - chalkboard animation (03:30 Minuten)
<https://www.youtube.com/watch?v=6gvOVWKKxmo>
- Kristofer Strom: Minilogue/hitchhikers choice - short version (2006) (04:14 Minuten)
<https://www.youtube.com/watch?v=u46eaeAfeqw>

Graffiti-Animation

- Blu: Big Bang Big Boom (09:55 Minuten),
<https://www.youtube.com/watch?v=nnRqXvNPSIc>

Sachtrickfilm

- PES: Western Spaghetti (2008), (01:42 Minuten)
https://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5_dGAM
- PES: The Deep (01:38 Minuten)
<https://www.youtube.com/watch?v=AK18bdUEWSs>

Mischformen

- Joe Penna + Billy Reid: T-Shirt War (03:48 Minuten),
<https://www.youtube.com/watch?v=DKWdSCt4jGE>
- Bang-yao Liu: Dead Line (2009) (01:55 Minuten)
<https://www.youtube.com/watch?v=BpWM0FNPZSs>

Beispiele des Trickfilmnetzwerks Baden-Württemberg

- <https://www.youtube.com/channel/UCYNb5sL5x3TLJRINX1TsgA/videos>
- <https://www.youtube.com/watch?v=tNjwxO5Wl4s>

Literatur

- Ammann, Daniel/Fröhlich, Arnold (Hgg.): Trickfilm entdecken. Animationstechniken im Unterricht, Zürich 2008.
- Camuka, Ahmet / Peez, Georg (Hgg.): Kunstunterricht mit Smartphones und Tablets. Fotografie, Stop-Motion-Film, digitales Zeichnen und Malen. Unterrichtsbeispiele und Praxisforschung, München 2017.
- Klant, Michael/Spielmann, Raphael: Grundkurs Film 1. Kino, Fernsehen, Videokunst (Grundkurs Film. Materialien für den Sekundarbereich I und II Bd. 1), Braunschweig 2008.
- Klant, Michael: Grundkurs Film 3. Die besten Kurzfilme (Grundkurs Film. Materialien für den Sekundarbereich I und II Bd. 3), Braunschweig 2012.
- Kunst + Unterricht Trickfilm (354–355/2011)
- Kunst + Unterricht Mit Smartphones und Tablets (425-416/2017)
- Otto, Christina: Trickfilme mit der Digitalkamera, Kempen ²2013.

Apps

- Stop Motion Studio
- I StopMotion

Glossar zum Animationsfilm

Animation/Animationsfilm

(lat. *animare* = beleben, beseelen) Mit dem Begriff Animation bezeichnet man eine Technik, mit der im Stop Motion- oder Stopptrickverfahren die Illusion von Bewegung erzeugt werden kann. Das Endprodukt wird als Animations- / → Stop Motion- / → Stopptrick- oder Trickfilm bezeichnet. Je nachdem, mit welchen Materialien gearbeitet wird, unterscheidet man zwischen → Brickfilm, → Knetanimation, → Legetrickfilm, → Pixilationstrick, → Puppenanimation, → Sachtrickfilm, → Zeichentrickfilm.

Bildausschnitt

(vgl. → Einstellungsgröße)

Brickfilm

In Brickfilmen werden Bausteine (z.B. Legosteine und Legofiguren) in der → Stop Motion-Technik animiert.

Cutter/-in

(engl. *Schneider*) Person, die einen Film schneidet (→ Schnitt).

Daumenkino (engl. *flipbook*)

Das Daumenkino stellt eine analoge Form der → Animation dar. Ein zu einem kleinen Buch gebundener Papierstapel mit gezeichneten oder fotografierten Bewegungsphasen wird rasch abgeblättert. So entsteht der Eindruck einer Bewegung.

Drehbuch

Das Drehbuch stellt die textliche Grundlage für einen Film dar. Im Drehbuch werden die Figuren, Dialoge, die Handlungsorte, Tageszeiten, Wetter, etc. festgehalten.

Drehen

Der Begriff des „Drehens“ eines Filmes geht zurück auf die Frühzeit des Kinos, in der man einen Film durch die Kamera gekurbelt (gedreht) hat. Heute wird damit allgemein die Aufnahme eines Filmes oder Videos bzw. das Erstellen eines Filmes bezeichnet.

Drehplan

Der Drehplan ist eine tabellarische Auflistung dessen, was, wann, wo und wie „abgedreht“ werden soll. In ihn lassen sich Angaben zum benötigten Material und Hilfskräften einfügen.

Einstellung

Bezeichnung für eine ungeschnittene Filmaufnahme als kleinste Einheit eines Filmes.

Einstellungsgröße

(engl. *field size*) Bezeichnung für den Bildausschnitt, der für eine → Einstellung ausgewählt wird. Man unterscheidet in der Regel: Detailaufnahme, Großaufnahme, Nahaufnahme, Amerikanische Einstellung, Halbnahaufnahme, Halbtotale, Totale, Weitaufnahme/Supertotale/Panorama.

GIF

Graphics Interchange Format ist ein digitales Bildformat mit guter verlustfreier Komprimierung für Bilder mit geringer Farbtiefe (2 bis 256 Farben). Das GIF-Format ermöglicht das Speichern von mehreren Bildern in nur einer einzigen Datei. So lässt sich im GIF eine kleine → Animation erstellen.

Knetanimation

(engl. *clay animation*) Mit modellierbarer Knetmasse (Plastilin, Trickfilm-Knete) werden Figuren geknetet und in der → Stop Motion-Technik animiert. Berühmte Beispiele sind: *Wallace and Gromit*, *Chicken Run*, *Shaun das Schaf*.

Legetrick / Legetrickfilm

Zweidimensionale Vorlagen, z.B. Fotos, Bilder, Papiere werden durch schrittweise Verschiebung z.B. unter einem → Tricktisch oder einer Trickbox animiert.

Montage

(franz. *Zusammensetzen*) Aufbau eines Films beim → Schnitt.

Nachspann/Abspann

(engl. *Credits*) Auflistung der Mitwirkenden und der Produktionsdaten am Ende eines Films.

Off-Ton

wird dem Film bei der Nachbearbeitung (Vertonung) hinzugefügt. Es kann sich hierbei z.B. um einen Off-Kommentar handeln, bei der man eine kommentierende Stimme hört, die sprechende Person jedoch nicht im Bild zu sehen ist.

Pixilation/Pixilationstrick

(engl. *pixilated* = verdreht, irritiert, verrückt) Der Pixilationstrick ist eine Technik der → Animation, in der zwischen zwei Aufnahmen Personen oder Gegenstände verschoben werden. Ein Beispiel: Eine Person wird immer wieder beim Hochspringen fotografiert, in der Animation entsteht der Eindruck als würde sie schweben.

Puppenanimation/Puppentrickfilm

Bewegliche Puppen (z.B. Barbies) werden z.B. nach menschlichen Bewegungsabläufen animiert und im Einzelbildverfahren aufgenommen (nicht zu verwechseln mit abgefilmtem Marionettentheater)

Regisseur/-in

Person, die die dramaturgische und bildgestalterische Leitung bei der Herstellung eines Filmes bestimmt, in der Regel im Team z.B. mit Kameramann/-frau, → Cutter/-in, Animator/-in,...

Rendern

(von engl. *to render* machen, leisten, erweisen) Aneinandergereihte Einzelbilder und besondere Effekte müssen üblicherweise im Videoschnittprogramm „gerendert“ werden, damit man sie im Bewegungsfluss am Computer ansehen kann.

Sachtrickfilm

→ Stop Motion-Filme mit realen Gegenständen.

Schlüsselphasen

Als Schlüsselphasen bezeichnet man die wichtigsten Positionen einer Bewegung. Die Schlüsselphasen beim „Winken“ sind z.B. die Hand rechts und die Hand links. Die Phasen, die dazwischen liegen werden als → Zwischenphasen bezeichnet.

Schnitt

(engl. *Editing*) Der Begriff Schnitt stammt aus der Zeit, in der Filmeinstellungen mit Hilfe einer Schere auseinander geschnitten und wieder zusammengeklebt wurden. Heute erfolgt dies in der Regel mit digitaler Software (Filmschnittprogrammen, z.B. Windows Movie Maker)

Standbild

Einzelnes Film- oder Videobild.

Standbilddauer

Lädt man Einzelbilder in ein Videoschnittprogramm um eine Animation zu erstellen, so sollte man vorher bei den Voreinstellungen des Programms die gewünschte Standbilddauer eingeben. Eine Sekunde besteht normalerweise aus 25 Einzelbildern (Frames). Je nachdem, wie flüssig die Bilder aufeinander folgen sollen, sollte man sich für eine kurze (z.B. 1/25 Sekunde/1 Frame) oder längere (z.B. 1/5 Sekunde/5 Frames) Standbilddauer entscheiden.

Stop Motion-Technik, Stopptrickverfahren / Stop Motion-Film, Stopptrickfilm

Generell bezeichnet man mit der Stop Motion-Technik oder dem Stopptrickverfahren eine Animationstechnik, bei der man unbewegte Dinge dadurch animiert, dass man sie fotografiert, dann z.B. ihre Position/Mimik/ Gestik oder die Umgebung verändert und sie dann erneut fotografiert.

Storyboard

Die zeichnerische Auflösung eines → Drehbuchs mit Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven und -bewegungen, Notizen zur Beleuchtung und zur Handlung.

Szene

Als Szene bezeichnet man eine abgeschlossene Einheit in einem Film, in der Regel besteht sie aus mehreren → Einstellungen.

Tricktisch/Trickbox

Vorrichtung zum Animieren analoger zweidimensionaler Objekte (→ Legetrickfilm).

Überblendung

Wenn man harte Schnitte zwischen zwei Einstellungen vermeiden möchte, kann man eine Blende einfügen. Die meisten Schnittprogramme enthalten eine Vielzahl an Auswahl von Blendeneffekten für Überblendungen und ihre Dauer ist variabel einstellbar.

Vertonung

Das nachträgliche Hinzufügen von Ton zu einem Film.

Zeichentrickfilm

Animation von Zeichnungen oder gemalten Bildern, ein berühmter künstlerischer Vertreter ist William Kentridge.

Zwischenphasen

Als Zwischenphasen bezeichnet man die Bilder zwischen den → Schlüsselphasen einer Bewegung.