

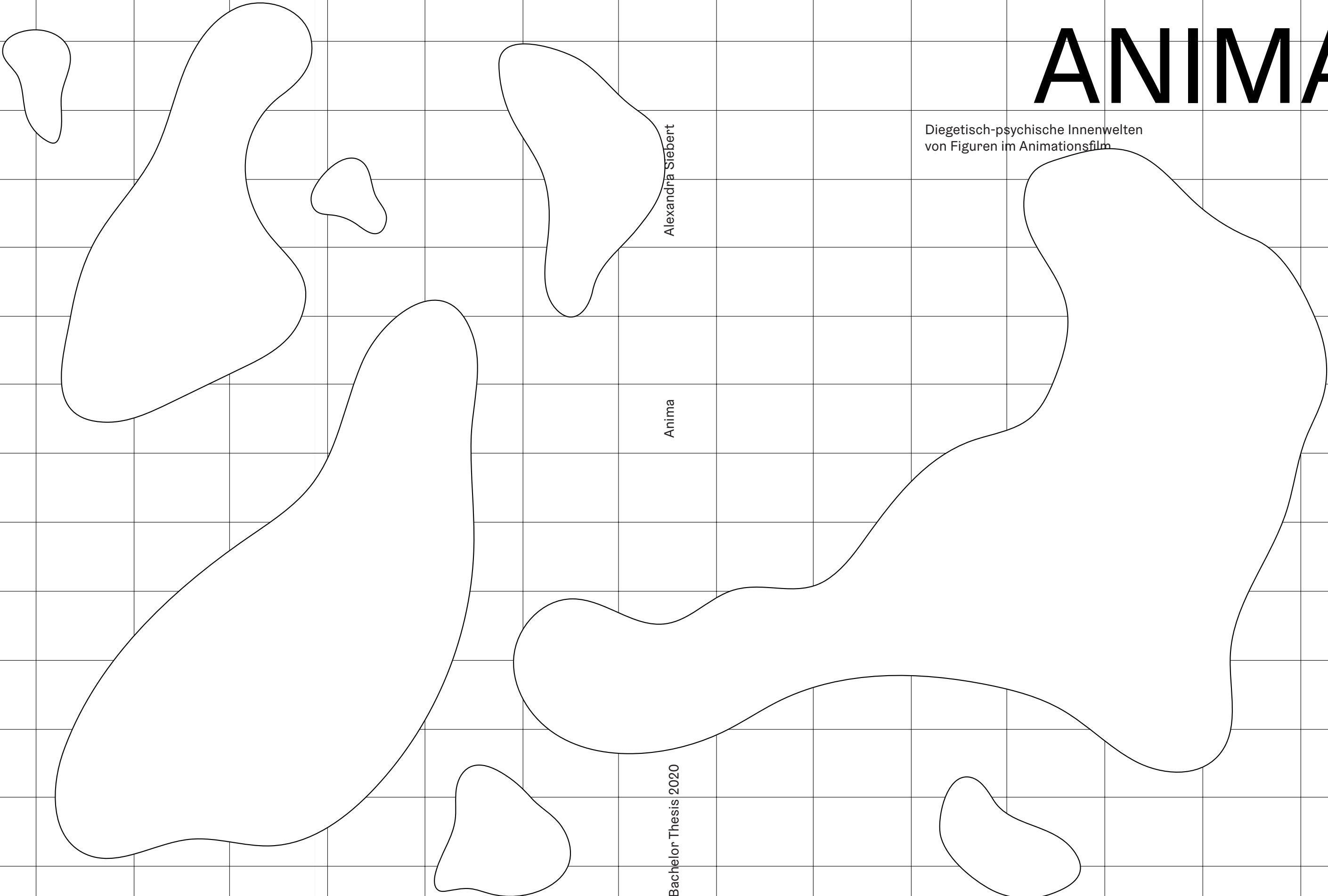
ANIMA

Diegetisch-psychische Innenwelten
von Figuren im Animationsfilm

Alexandra Siebert

Anima

Bachelor Thesis 2020



INHALT

A	ANIMA	5
	1 Einleitung	
<hr/>		
B	BEWEGGRÜNDE	9
	1 Figur, Zeit und Raum	9
	2 Über die Auswahl der Kurzfilme	13
<hr/>		
C	ANALYSEN	15
	1 «Ooze» von Kilian Vilim	15
	2 «Egg» von Martina Scarpelli	27
	3 «Ruben Leaves» von Frederic Siegel	39
<hr/>		
D	ERKENNTNISSE	49
	1 Aussagen der Künstler*innen	49
	2 Beantwortete Fragen	53
<hr/>		
E	SCHLUSSWORT	57
	1 Zusammenfassung	57
	2 Ausblick	59
<hr/>		
F	ANHANG	60
	1 Tabellarische Analyse von «Ooze»	63
	2 Tabellarische Analyse von «Egg»	67
	3 Tabellarische Analyse von «Ruben Leaves»	73
	4 Interview Kilian Vilim	77
	5 Main Questions Martina Scarpelli	81
	6 Interview Frederic Siegel	85
	7 Literaturverzeichnis	89
	8 Bildverzeichnis	87
	9 Impressum	91
	10 Danksagung	91
	11 Selbstständigkeitserklärung	95

ANIMA

EINLEITUNG

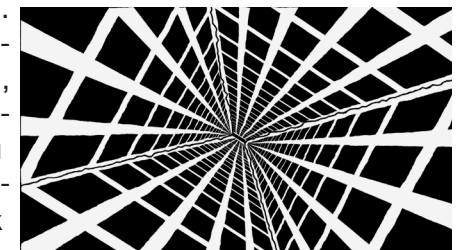
Wie beschreibe ich etwas, was ich weder sehen, riechen, schmecken noch anfassen oder hören kann? Wie kann ich ein Gefühl, einen Gedanken, einen inneren Monolog oder etwas Ähnliches visuell darstellen? Und welche Methoden eignen sich dazu im animierten Bild am besten?

Wenn Ziegelsteine unter den Füßen wegfallen, wenn ein Hochhaus plötzlich in den Boden versinkt und eine Figur im Nichts zu schweben scheint – in der Animation ist alles möglich, da sie nicht den physischen Gesetzen untergeben ist. Die Animation ist auf ihre Art unberechenbar und flexibel, in alle Richtungen ausdehnbar.¹ Diese Eigenschaften sind es, die mich an diesem Medium interessieren und faszinieren.

So auch schon beim Kurzfilm «Rausch», den ich gemeinsam mit Angela Ehrsam und Tina Leuenberger realisieren konnte. Wir haben uns mit dem Thema «Drogen» auseinandergesetzt; einer Thematik, in der sich vieles um Gefühle dreht – zumindest nach unserer Interpretation. «Rausch» soll dem/der Betrachter*in das Gefühl vom Schweben, Fallen und allem dazwischen mitgeben. Die Auseinandersetzung mit den Welten, die wir dafür geschaffen haben, hat mich fasziniert und nicht mehr losgelassen. So sehr, dass ich mich dazu entschlossen habe, mich in meiner Bachelorarbeit genauer mit der Thematik auseinanderzusetzen.



«Rausch» - Tina Leuenberger
Angela Ehrsam/Alexandra Siebert 00:30



«Rausch» - Tina Leuenberger
Angela Ehrsam/Alexandra Siebert 01:14

Etwas darzustellen, das schwer beschreibbar und fassbar ist. Ein Gefühl, eine Stimmung, eine Emotion, eine Angst, eine Unsicherheit, der Hauch von einem Gedanken, der schon wieder verflogen ist. Der Versuch, dieses «Etwas» visuell darzustellen. Die Verschachtelungen, Metamorphosen, neuen visuellen Welten, Metaphern, die surrealistischsten Situationen. Etwas vermitteln, was ich mit meinen fünf Sinnen nicht wahrnehmen kann: Ich kann es weder riechen, schmecken, tasten noch sehen oder hören. Einen visuellen Weg finden, dieses sinnlich nicht Wahrnehmbare zu veranschaulichen.

¹
Vgl. Beckmann, K. (2014), S. 30

Egal wie sehr ein Animationsfilm versucht, sich an der Realität zu orientieren, kann er sie bestenfalls imitieren, aber nie wahrheitsgetreu abbilden. Stattdessen ist der Filmmacher innerhalb seiner selbsterschaffenen diegetischen² Welt umso freier darin, eine subjektive Realität zu generieren.³

Schon der Begriff Animation gibt Aufschluss über die Möglichkeiten des Mediums. Anima bedeutet so viel wie der Hauch des Lebens, etwas Leben einhauchen. Zugleich steht das Wort aber auch für die Seele.⁴ Die Animation bietet sowohl die Möglichkeit, Illustrationen zum Leben zu erwecken als auch ihnen eine Seele zu geben.

Ich möchte in dieser Arbeit zwischen der «diegetischen Aussenwelt» und der «diegetisch-psychischen Innenwelt» unterscheiden. Als die diegetische Aussenwelt definiere ich die Wirklichkeit, dargestellt innerhalb der diegetischen Welt. Natürlich kann sich die Realität dieser Welt sehr von der unseren abheben. Als die diegetisch-psychische Innenwelt definiere ich dabei die Welt oder den Raum, der erschaffen wird, um das, was im Protagonisten vor sich geht, zu visualisieren. Das, was der Figur schlussendlich ihre Anima – Seele gibt. Die Gradwanderung zwischen der diegetischen Aussenwelt und der diegetisch-psychischen Innenwelt, also der äusseren und der inneren Realität des/der Protagonist*in, interessiert mich besonders.

Der Versuch zu erklären, was eigentlich mein Interesse an der Animation geweckt hat, und welches spezifische Feld innerhalb der Animation es mir genau angetan hat, ist nicht ganz einfach. Doch genau diese Schwierigkeit zu überwinden und Klarheit für mich zu finden, um im nächsten Schritt selbst einen solchen Kurzfilm im praktischen Teil der Bachelorarbeit zu generieren, waren und sind mein Antrieb für diese theoretische Arbeit.

Mein Ziel ist es, einen fundierten Überblick über die Mittel zu diesen Visualisierungen zu erhalten, die mir als Basis für die praktische Bachelorarbeit dienen können. Dafür möchte ich mich mit drei verschiedenen animierten Kurzfilmen auseinandersetzen, welche diese Thematik aufgreifen.

Wie schafft es der Animationsfilm, diegetisch-psychische Innenwelten zu illustrieren? Mich interessiert zusätzlich, auf welche Arten es die Animationsfilme schaffen, eine erzählerische Ebene über die diegetisch-psychische Innenwelt einer Figur aufzubauen, die ein Wechselspiel mit der diegetischen Aussenwelt schafft. Inwiefern sind diese beiden Welten voneinander abhängig, können sie überhaupt voneinander losgelöst funktionieren? Oder können sie gar nicht mehr voneinander unterschieden werden, weil sie so sehr ineinander verschmelzen?

² Im Filmlexikon der Universität Kiel wird die Diegese als die Bezeichnung der raumzeitlichen Beziehungen der erzählten Welt definiert. Weiterhin gilt sie als das räumlich-zeitliche Universum der Figuren, welches über die Erzählung, also den Handlungszeitraum, hinausgeht, siehe Vgl. Wulff, H.J. (2012)

³ Vgl. Wells, P. (1998), S. 27

⁴ Zielinski, S. (2013), S. 27

Um Antworten auf meine Fragen zu finden, untersuche ich die Animationskurzfilme von drei verschiedenen Animationskünstler*innen. Ich möchte anhand meiner Arbeit zwischen den Zeilen lesen, herausfinden, welche Aspekte der diegetisch-psychischen Innenwelten der/die Künstler*in visualisieren möchte und wie er/sie dies umsetzt. Natürlich ist es mir nur möglich, eine subjektive Analyse durchzuführen, da ich nicht weiss, was die Künstler*innen für genaue Intentionen hatten, als sie den jeweiligen Film generiert haben. Um in einem zweiten Schritt auf die Absichten der Künstler*innen einzugehen, habe ich einen Fragebogen für sie entwickelt. Ziel des Fragebogens ist es, gegebenenfalls meine Analysen mit den Absichten der Künstler*innen vergleichen zu können. Um mehr oder weniger freie Antworten zu provozieren, ist auch der Fragebogen mit offenen Fragen ausgestattet.

Im Rahmen dieser Arbeit beschränke ich mich bei der Analyse auf ausgewählte Kriterien, welche mir in Anbetracht meiner Fragen relevant vorkommen. Ich möchte Kriterien wählen, die mir in Hinblick auf das Thema und das Medium sinnvoll vorkommen und mir helfen, eine fundierte Analyse der Filme zu formulieren. Somit erhoffe ich mir, die verschiedenen Mittel, die zur Visualisierung des sinnlich nicht Wahrnehmbaren führen, festhalten zu können.

BEWEGGRÜNDE FIGUR, ZEIT UND RAUM

«Conveying a certain feeling is the essence of communication in any art form. The response of the viewer is an emotional one, because art speaks to the heart. This gives animation an almost magical ability to reach inside any audience and communicate with all peoples everywhere, regardless of language barriers. (...) Our tools of communication are the symbols that all men understand because they go back before man developed speech.»⁵

Wie Frank Thomas und Ollie Johnston in «The Illusion of Life» feststellen, ist die Animation ein Medium, welches Emotionen ohne Sprache weitergeben kann. Sie sagen, dass die Animation mit einer Art von Symbolik arbeitet, die universell verständlich und schon vor der Sprachentwicklung entstanden ist.

Mich interessiert vor allem, wie Emotionen über das Bild kommuniziert werden. Deshalb möchte ich meine Analysen generell gelöst vom Ton durchführen, mich überwiegend mit den visuellen Eigenschaften der Animationskurzfilme beschäftigen.

Ich möchte mich für meine Auseinandersetzung mit den Kurzfilmen auf drei Kategorien beschränken, anhand derer ich die Visualisierung diegetisch-psychischer Innenwelten genauer untersuche. Um die Kategorien festzulegen, habe ich die Schnittstellen von psychischen Innenwelten und der Animation als Medium untersucht. Die drei Kategorien «Figur», «Raum» und «Zeit» haben sich dabei für mich herauskristallisiert. Im Folgenden erkläre ich die Wahl dieser Kategorien.

Figur

«The internal workings of an organism can easily be shown in this medium. The depths of a man's soul is more than a phrase to the animator: it can also be a picture.»⁶

Wie Paul Wells in «Understanding Animation» erwähnt, haben sich schon im Jahr 1949 Halas und Batchelor damit auseinandergesetzt, dass sich die Animation als Medium eignet, um die Innenwelten von Charakteren zu visualisieren. Sie stellen fest, dass eben diese Tiefen der menschlichen Seele als ein Bild in der Animation dargestellt werden können. Doch was genau ist es, an dem man diese Bilder festmachen kann?⁷

Die wahrscheinlich offensichtlichste aller Kategorien, auf die ich meinen Fokus legen möchte, ist die der Figur. Vor allem der/die Protagonist*in, um dessen/deren diegetisch-psychische In-

⁵
Thomas, F./Johnston O. (1984), S. 15f

⁶
Wells, P. (2007), S. 122

⁷
Vgl. Wells, P. (2007), S. 122

nenwelt es sich meistens ausschliesslich dreht, wird unter die Lupe genommen.

Im Realfilm gibt es verschiedene Punkte, an welchen man die psychische Innenwelt einer Figur festmachen kann. Wichtig sind natürlich Gestik, Mimik und Faktoren wie zum Beispiel das soziale Verhalten der Figur. Ein weiterer wichtiger Punkt bildet die Motivation einer Figur, also welches Ziel sie verfolgt.⁸ In der Animation stehen einem, wie bereits mehrfach angesprochen, diverse Türen offen, um anhand der Figur auf ihren Gemütszustand hinzuweisen. Auch Mimik und Gestik können natürlich eine grosse Rolle spielen, jedoch ist ein Animator nicht an die realen Grenzen der Ausweitung solcher Regungen gebunden. Ein Gesicht kann sich so sehr verzerren, wie es gerade notwendig ist, so wie sich ein Körper verformen und wandeln kann, bis er dem äusseren Bild entspricht, welches den Gemütszustand der Figur am besten illustriert.

Frank Thomas und Ollie Johnston haben sich mit dem zwölften der «Twelve Principles of Animation» ebenfalls mit der Thematik auseinandergesetzt, dass die Figur selbst bereits über ihr Aussehen und ihre Wirkung kommunizieren sollte.⁹

Die Figur verkörpert nicht nur einen Charakter, sie zeichnet sich auch über aktiv wechselnde Gemütszustände, Gedanken, Ängste und so weiter aus. Mich interessiert, inwiefern diese Emotionen anhand der Figur visualisiert werden. Dazu gehören natürlich, wie oben erwähnt, Mimik und Gestik, aber auch alle anderen Aspekte, die als visuelle Mittel zur Illustration der diegetisch-psychischen Innenwelt der Figur genutzt werden.

Die Figur ist Auslöser der gesamten Handlung und ein zentrales Element zur Visualisierung.

Aus diesen Gründen empfinde ich es angemessen, mich vor allem mit der Hauptfigur in den jeweiligen Kurzfilmen genauer auseinanderzusetzen, also mit dem/der Protagonist*in, um dessen/deren diegetisch-psychische Innenwelt sich die Handlung dreht. Andere Figuren werden nur beachtet, wenn sie zur Illustration der diegetisch-psychischen Innenwelt der Hauptfigur beitragen.

Raum

Neben der Figur möchte ich mich mit dem Raum als Element zur Visualisierung von diegetisch-psychischen Innenwelten auseinandersetzen. Der Animationsfilm ist nicht an die reale Welt gebunden, da er aus einzelnen generierten Bildern besteht und nicht aus der Abbildung der Realität, wie es beim Realfilm der Fall ist. Die einzelnen Elemente, die im Animationsfilm gezeigt werden und die Verbindungen dieser sind nicht an realistische Massstäbe oder Materialien gebunden.¹⁰ Dies gilt auch für den Raum in der Animation.

⁸ Eder, J. (2008), S. 281f

⁹ Thomas, F./Johnston O. (1984), S. 68

¹⁰ Eckel, J./Freyensinger E./Uhrig, M. (2018), S. 2

Gaston Bachelard schreibt in der «Poetik des Raumes» darüber, wie die Kunst es schafft, in Gegenständen die Erweiterung unseres inneren Raumes erlebbar zu machen. Damit ist gemeint, dass in unserer Vorstellung ein Raum geschaffen wird, sobald wir zum Beispiel einen Text lesen. Dieser Raum besteht aus Bildern unserer Erfahrungswerte, wird aber mit denen unserer Vorstellung erweitert und ergänzt. Ein Raum, der in unserem Inneren zu unbestimmter Ausdehnung gelangt. Mit einem Raum muss also nicht nur der äussere Raum oder dessen Abbildung gemeint sein. Auch Räume, die wir in unserer psychischen Innenwelt erschaffen oder durch äussere Einflüsse in uns geschaffen werden, können auf ihre Art existent sein.¹¹ Ein solch innerer Raum ist sozusagen die Projektionsfläche unserer Wahrnehmung, unserer Gedanken und Emotionen. Die Animation macht sich häufig diesen Zusammenhang zunutze, indem sie den Raum zur Visualisierung der diegetisch-psychischen Innenwelten von Figuren verwendet.

Dass sich die Animation, beziehungsweise der Raum in der Animation, an keine Massstäbe und Materialien halten muss, ist ein grosser Vorteil. Denn ein Raum, der in dem eigenen Vorstellungsvermögen erschaffen wird, kann sich durchaus über die physischen Grenzen der realen Welt erheben. Wie allgemein bekannt ist: Der Vorstellungskraft sind keine Grenzen gesetzt.

Es muss unterschieden werden zwischen dem Raum, der mit dem Animationsfilm geschaffen wird, und dem Raum, der den Darstellungsbereich des Animationsfilms bildet. Das Filmbildfeld¹², also der formale Raum, kann ebenfalls als Element zur Visualisierung genutzt werden. Ich werde ihn demnach vom inhaltlichen Raum differenziert begutachten.

Zeit

Das dritte Kriterium, auf das ich mich bei meinen Analysen konzentrieren möchte, ist die Zeit. Gemeint sind dabei vor allem die Zeitorganisation und die Erzählstruktur und der Narrationsaufbau. Wann die Erzählung anfängt, wann sie aufhört, wann man sich dazwischen befindet.

Die Zeit kann sehr subjektiv wahrgenommen werden. Je nachdem vergeht sie wie im Flug, und manchmal fühlt sich eine Minute wie eine Stunde an.¹³ Dabei kann die Wahrnehmung von verschiedenen Faktoren abhängig sein. Auf jeden Fall kann ein Animationsfilm den/die Rezipient*in durch seine Erzählstruktur lenken. Die Entscheidung, welche Szene wann gesehen werden soll, wann welche Emotionen ausgelöst werden sollen, kann bewusst gelenkt werden. Die subjektive Wahrnehmung der Zeit, die die Figur innehält, kann auf diese Art und Weise dem/der Rezipient*in vermittelt werden.

¹¹ Bachelard, G. (1987), S. 200ff

¹² Als Filmbildfeld bezeichnet man den Darstellungsbereich, also den Bereich innerhalb der gegebenen oder gesetzten Grenzen, des Films, siehe Vgl. Hänselmann, M.C. (2016), S. 281

¹³ Ciompi, L. (2003), S. 93ff

BEWEGGRÜNDE ÜBER DIE AUSWAHL DER KURZFILME

Ein wichtiger Aspekt für die Auswahl der drei Filme für diese Arbeit ist die Abbildung diegetisch-psychischer Innenwelten. Doch wann ist dies der Fall? Schlussendlich kann eine Animation, die sich lediglich aus verschiedenen bunten Flächen, die sich bewegen, eine psychische Innenwelt veranschaulichen. Die Interpretation, ob und inwiefern es sich nun bei einer solchen Darstellung um eine diegetisch-psychische Innenwelt handelt, wäre eine schwammige Angelegenheit. Deshalb möchte ich festlegen, dass die Kurzfilme, die ich behandeln möchte, einen/eine Protagonist*in beinhalten müssen, dessen/deren diegetisch-psychische Innenwelt thematisiert wird.

Ich habe gemerkt, dass sich die Kurzfilme, bei denen dieses Kriterium erfüllt ist, zum Grossteil mit einer Problematik auseinandersetzen, die eine psychische Entwicklung der Hauptfigur hervorrufen. Sollte eine diegetisch-psychische Innenwelt zwar visualisiert, aber keine Entwicklung sichtbar sein, entspricht der Film nicht meinen Kriterien. Eine Entwicklung der Figur bietet auch eine Entwicklung der diegetisch-psychischen Innenwelt und ihrer Visualisierung. Das macht es erstens interessanter, da verschiedene Stadien untersucht werden können, und zweitens einfacher, die diegetisch-psychische Innenwelt als solche zu identifizieren.

Grundlegend möchte ich mich mit animierten Kurzfilmen auseinandersetzen. Um eine genaue Analyse zu ermöglichen, schliesse ich aus zeittechnischen Gründen Animationen in Spielfilmlänge aus. Zudem beschränke ich mich auf zweidimensionale Animationsfilme, da ich es für den Vergleich als sinnvoll erachte, wenn die technischen Voraussetzungen für alle Kurzfilme ähnlich sind. Überdies beschränke ich mich auf zeitgenössische Animationsfilme aus dem westlichen Kulturkreis.

Die von mir so genannten Analysen halten sich an den bereits erklärten Kriterien «Figur», «Raum» und «Zeit» fest. Eine fundierte wissenschaftliche Analyse möchte ich allerdings nicht durchführen. Vielmehr werde ich eine subjektive Einschätzung generieren, inwiefern ich eine Visualisierung der diegetisch-psychischen Innenwelten anhand der gewählten Kriterien feststellen kann. Um dies genau und anhand der exakten Momente in den Filmen selbst festzuhalten, wird diese Arbeit im Anhang eine genauere, tabellarische Auflistung der Ereignisse und meiner subjektiven Interpretationen mitführen.

ANALYSE

«OOZE» – KILIAN VILIM

Der Film handelt von einem Liftboy, der in seinem Alltag mit Einsamkeit und einer daraus resultierenden Depression konfrontiert wird. Der/die Rezipient*in wird von Anfang an in die Krise des Protagonisten eingeführt, da man schon in der Anfangsszene einen Ausschnitt der Schlusszene sieht, in der der Liftboy hysterisch lachend auf den/die Rezipient*in zuläuft. Nach dem Ausblenden des Titels wird der Alltag des Liftboys veranschaulicht, das Ein- und Aussteigen der Passagiere, die ihn nicht wahrzunehmen scheinen. Es werden Szenen eingeschoben, bei denen der Protagonist allein im Lift durch das Bild fährt. Dabei ist er jeweils auf unterschiedliche Art und Weise physisch kaputt, zum Beispiel schwebt er einmal in Einzelteilen im Lift. Es folgt eine Szene, in welcher der Liftboy in einem unsichtbaren, liftförmigen Behältnis überschwemmt wird und zu ertrinken scheint. Auf diese Szene folgt eine Aneinanderreihung verschiedener Ausblicke aus dem Lift, die auf den emotionalen Zerfall des Protagonisten schliessen lassen. Schlussendlich läuft der Protagonist erneut auf den/die Rezipient*in zu, wie schon am Anfang des Kurzfilmes. Doch jetzt wird erkenntlich, dass er sich auf einem Hochhaus befindet, welches mutmasslich dasselbe ist, in dem der Lift vermutet werden kann. Der Protagonist stürzt sich von ebendiesem Hochhaus und zum Schluss wird der leere Lift gezeigt, in dem die Mütze ohne ihren Liftboy landet.

Der Film ist in schwarz-weiss ohne Zwischentöne gehalten, was das Bild sehr hart und kontrastreich erscheinen lässt.

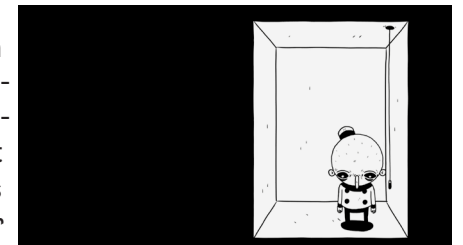
Figur

14
Als einfaches Entwicklungsmodell wird eine Figurentransformation betitelt, die einen psychischen Wandel durchmacht, morphologisch aber gleichbleibt, siehe Vgl. Hänselmann, M.C. (2016), S. 441

15
Bei der psychischen Dimension einer Figur handelt es sich darum, was die Handlungsweise der besagten Figur über ihre psychische Konstitution erahnen lässt, siehe Vgl. Hänselmann, M.C. (2016), S. 421f

Über die gesamte Zeitspanne von «OOZE» passiert eine Figurentransformation, die von Hänselmann als einfaches Entwicklungsmodell¹⁴ bezeichnet wird. Die psychische Dimension¹⁵ des Protagonisten verändert sich, und er wird nach und nach in den Wahnsinn getrieben. Betrachtet man allein die Mimik und Gestik des Liftboys im Verlaufe des Filmes, kann schon einiges daran abgelesen werden.

Die meiste Zeit über werden Mimik und Gestik des Protagonisten neutral gehalten. Durch einen hängenden Kopf und auf den Boden gerichteten

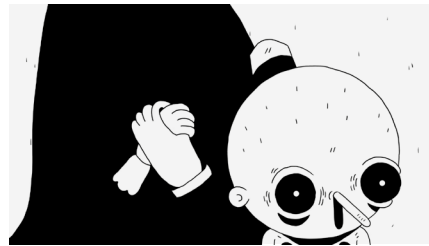


«Ooze» – Kilian Vilim 01:03



«Ooze» – Kilian Vilim 01:23

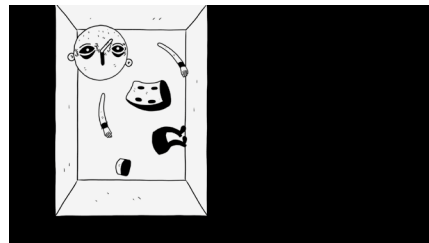
Blick wird dem/der Rezipient*in die Trauer des Liftboys nahegelegt. Die einzige glückliche Gefühlsregung ist ein starkes Lachen, eine der wenigen Szenen, in der man den Mund des Protagonisten sehen kann, der meistens nicht Teil seines Erscheinungsbildes ist. Durch geweitete Augen sieht der Protagonist aus, als wäre er überrascht und verstört, was durch ein Zucken im linken Auge verstärkt wird. Das zuckende Auge tritt nochmals auf, allerdings ohne die geweiteten Augen, weshalb der Protagonist hier zwar immer noch verstört, aber nicht mehr überrascht wirkt. Durch dieses Augenzucken sowie den immer wieder hängenden Kopf wird der Beginn des emotionalen Verfalls visualisiert. Ein Kopfkratzen illustriert die Verwunderung des Protagonisten, als er später die absurden Situationen von aussen beobachtet. Das Ende, welches schon am Anfang vorgegriffen wird, suggeriert, dass der Wahnsinn schlussendlich die Oberhand gewonnen hat. Auch hier lacht der Protagonist wieder, allerdings auf eine hysterische Art. Dieser Eindruck wird durch den leicht hin und her wiegenden Kopf und den schrillen Ton des Lachens vermittelt.



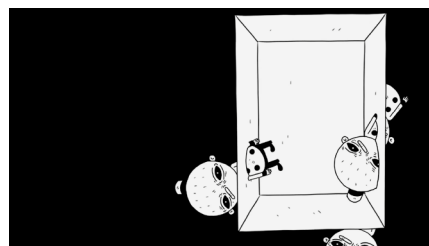
«Ooze» – Kilian Vilim 01:56

Das Vereinsamen und der emotionale Verfall des Protagonisten werden visuell aber nicht nur anhand der Mimik und Gestik dargestellt. Eine visuelle Ebene als Projektionsfläche der diegetischen Innenwelt des Protagonisten wird durch verschiedene, im Folgenden bearbeitete Faktoren, generiert. In der äusseren Konstruktion des Protagonisten ist vor allem auffällig, dass er im Vergleich zu den anderen, am Beginn des Kurzfilms gezeigten Figuren, erheblich kleiner ist. Daraus resultiert, dass er als Einziger mit dem gesamten Kopf im Filmbildfeld zu sehen ist und die anderen Figuren unterhalb des Halses abgeschnitten werden. Folgendermassen wirkt der Protagonist auch visuell von der Welt der anderen Figuren abgeschnitten und allein.

Die innere Zerrissenheit wird durch Einschübe visualisiert, in denen der Liftboy morphologisch¹⁶ transformiert dargestellt wird. Genauer gesagt wird er auf verschiedene Arten zerteilt visualisiert. Somit liegt eine Art der Figurentransformation vor, die die morphologische Dimension betrifft. Parallel dazu passiert eine psychische Figurentransformation, die über die gesamte Filmlänge andauert, da der Protagonist dem Wahnsinn verfällt. Da der Protagonist sich



«Ooze» – Kilian Vilim 01:30



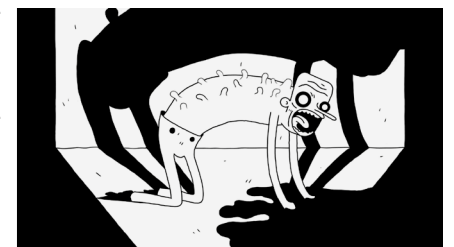
«Ooze» – Kilian Vilim 02:01

aber nach der jeweiligen Szene wieder in seinem ursprünglichen morphologischen Zustand befindet, und sich die psychische Transformation über die gesamte Länge des Kurzfilmes zieht, sind diese zwei Transformationen unabhängig voneinander zu interpretieren. Die hier angesprochene morphologische Transformation kann sogar als eine metaphorische Figurentransformation¹⁷ betitelt werden, die als Sinnbild für die psychische Transformation des Protagonisten steht. Hier wird also anhand der Figur ihr eigener psychischer Zustand beziehungsweise ihr Wandel visualisiert.

Im späteren Verlauf des Filmes werden andere Figuren, welche komplett gezeigt werden, in die Narration integriert. Die Figuren befinden sich in verschiedenen abstrusen Situationen, welche eher negativ behaftet sind. Sinnbilder wie das Verlieren des Kopfes werden genutzt, um dem/der Rezipient*in zu vermitteln, dass hier etwas nicht mit rechten Dingen vor sich geht. Der Protagonist wird schlussendlich in die Positionen dieser Figuren gefügt, nimmt ihren Platz ein. Jede dieser Situationen führt zu seinem Tod. Somit wechselt seine Rolle vom Zuschauer, und er wird zum Teil der Situation. Dieser Perspektiven- und Rollenwechsel vermittelt eine Art Schlüsselmoment, als hätte in diesem Moment der Wahnsinn vollends die Oberhand gewonnen. Da der Protagonist aber nicht wirklich stirbt, sondern sich erst später in den Suizid begibt, kann davon ausgegangen werden, dass diese Szene seinen emotionalen Tod versinnbildlicht.



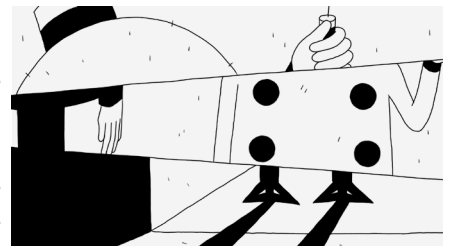
«Ooze» – Kilian Vilim 02:57



«Ooze» – Kilian Vilim 03:30

Formaler Raum

Auffallend in «OOZE» ist das Spiel mit der Aufteilung des Filmbildfeldes, welches zum Grossteil ganz ausgenutzt wird. Zum einen wird die Schachtelkadrierung¹⁸ eingesetzt, indem der Liftboy allein im Lift vorbeizieht und der Rest des Filmbildes schwarz ist, also nicht als Raum verwendet wird. Die Schachtelkadrierung verweist auf die Isolation des Liftboys und die daraus resultierende Einsamkeit. Es werden auch immer wieder Mehrfachkadrierungen¹⁹ eingeschoben, die jeweils Handlungen gleichzeitig aus drei bis vier verschiedenen Perspektiven zeigen. Die Zerteilung des Raumes geht auf die zunehmenden



«Ooze» – Kilian Vilim 01:12

17 Die metaphorische Figurentransformation kann dadurch identifiziert werden, dass zum einen die Figur psychisch konstant bleibt, aber morphologisch verändert wird. Zum anderen erkennt man sie daran, dass sie die normative morphologische Schwelle der Figur überschreitet und in der diegetischen Wirklichkeit nicht tatsächlich stattfindet, siehe Vgl. Hänselmann, M.C. (2016), S. 443

18 Verkleinerung des Bildrahmens, siehe Vgl. Hänselmann, M.C. (2016), S. 283

19 Mehrere Darstellungsfenster innerhalb des Bildrahmens, siehe Vgl. Hänselmann, M.C. (2016), S. 283

16 Bei der morphologischen Dimension einer Figur handelt es sich um ihr äusserliches Erscheinungsbild, siehe Vgl. Hänselmann, M.C. (2016), S. 421

de Gespaltenheit des Protagonisten ein. Eine Szene wird jeweils in einer Schachtelkadrung dargestellt, der Bildrahmen wechselt aber die Position. Dadurch wird die Absurdität dieser Szene nochmals gesteigert, und es entsteht ein Mix aus Schachtel- und Mehrfachkadrung.

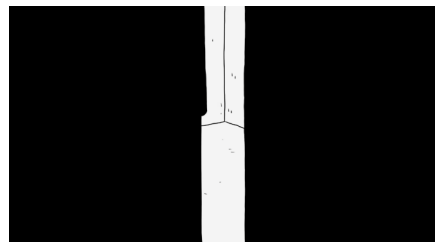
Inhaltlicher Raum

Der Raum im Film «OOZE» ist topografisch vor allem in und um den Lift situiert, in dem der Protagonist als Liftboy arbeitet. Die formalen Eigenschaften des Lifts werden als Raum genutzt, um den emotionalen Verfall des Protagonisten zu illustrieren.

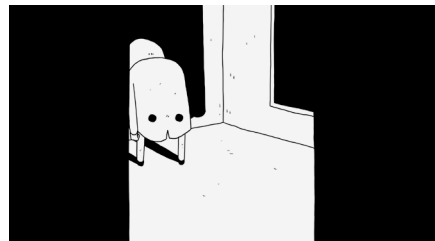
Dabei wird der Lift nicht immer konkret als Lift dargestellt. In einer Szene wird der Protagonist in einem hohen, rechteckigen Behältnis, welches sich mit Flüssigkeit füllt, ertränkt. Dieses Behältnis entspricht von seinen formalen Eigenschaften dem Lift, was erst erkannt werden kann, als es sich mit der Flüssigkeit füllt, da es selbst unsichtbar ist. Jedoch



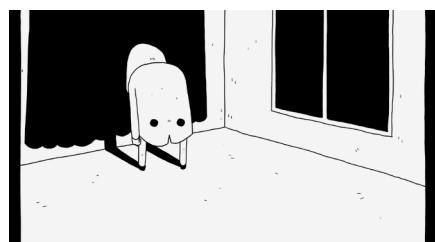
«Ooze» - Kilian Vilim 02:18



«Ooze» - Kilian Vilim 02:59



«Ooze» - Kilian Vilim 03:00



«Ooze» - Kilian Vilim 03:01

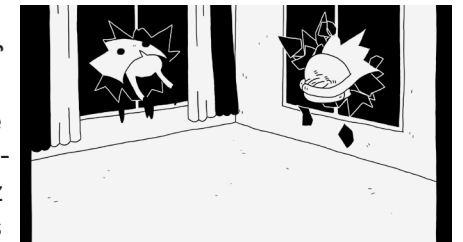
scheint das Untergehen in diesem Sinnbild des Lifts diesen, beziehungsweise den Beruf des Liftboys, für den emotionalen Verfall des Protagonisten verantwortlich zu machen. Denn erst die unsichtbaren Grenzen des Fahrstuhls bieten der Flüssigkeit den Raum zum Überschwemmen des Protagonisten. Der Lift bildet also zugleich den Spielort, den Grund und das Sinnbild für den wachsenden Wahn des Protagonisten. Da sich dieser Raum von der bisherigen diegetischen Aussenwelt unterscheidet, indem eine physisch unmögliche Situation dargestellt wird, kann man davon ausgehen, dass hier die diegetisch-psychische Innenwelt des Protagonisten anhand des Raumes visualisiert wird.

Zudem wird das Schliessen und Öffnen der Lifttüren als Transition²⁰ zwischen verschiedenen Szenen genutzt. Auf diese Art dem/der Rezipient*in geschickt das Gefühl vermittelt, sich selbst in dem Lift zu befinden und ihn mit den Augen des Protagonisten zu sehen. Der emotionale Verfall des Protagonisten wird durch den schnellen Raumwechsel, der über diese Transitionen passiert, als eine steile Aufwärtskurve präsentiert.

²⁰ «Alle Techniken, mittels derer Szenen miteinander verbunden werden (...),» siehe Wulff, H.J. (2012)

An dieser Stelle möchte ich gern ein wenig genauer auf diese Räume, Spielorte für wahnwitzige Situationen ausserhalb des Lifts, eingehen. Die fünf Räume werden jeweils aus der gleichen Perspektive gezeigt. Im zweiten dieser Räume kommt es zur Ausbildung einer neuen Raumlogik²¹, was sich so äussert, dass die Figur aus dem einen Fenster springt und durch das andere Fenster wieder hineinspringt. Dies ist ein auf der Raumebene basierender Hinweis darauf, dass diese Räume nicht der diegetischen Aussenwelt entsprechen, sondern auf der diegetisch-psychischen Innenwelt des Protagonisten basieren. Denn ansonsten scheinen in der diegetischen Aussenwelt die physischen Gesetze der realen Welt eingehalten zu werden.

Die absurden Situationen, welche sich ausserhalb des Lifts abspielen, werden vorerst aus einer gewissen Distanz wahrgenommen. Der Raumwechsel des Protagonisten in die Aussenwelt, indem die Figuren aus diesen Situationen ersetzt werden, bricht diese Distanz auf. Zudem werden hier anhand der letzten Mehrfachkadrung die absurden Räume erneut aufgegriffen. In jeder dieser Situationen stirbt der Protagonist. Da er aber später wieder lebendig ist und dann den Suizid begeht, kann davon ausgegangen werden, dass diese vier Tode als Sinnbild für den emotionalen Tod des Liftboys gelten. Auch dies ist wieder ein Hinweis darauf, dass sich die Handlung in diesem Moment in der diegetisch-psychischen Innenwelt des Protagonisten abspielt.



«Ooze» - Kilian Vilim 03:13



«Ooze» - Kilian Vilim 04:05



«Ooze» - Kilian Vilim 04:26

Am Ende, welches bereits am Anfang angedeutet wird, wird der Raum, der bisher Hauptort des Geschehens war, ganz verlassen. Der Protagonist befindet sich nun auf einem Hochhaus, welches vermutlich dasselbe ist, in dem der Lift situiert ist. Der Protagonist steht nun sozusagen über dem Ort, der ihn zum Wahnsinn getrieben hat. Zudem bringt ihn der Fahrstuhl, der die Ursache seines Zusammenbruchs versinnbildlicht, auch physisch zu dem Ort seines Suizides.

Zeit

Bei «OOZE» kann eine achronologische Erzählstruktur²² festgestellt werden. Der Einstieg erfolgt direkt über eine Vorausschau. Diese gibt dem/der Rezipient*in von Anfang an ein Gefühl des Wahnsinns mit auf den Weg.

²¹ Neue Raumlogiken treten dann in Kraft, wenn sich neue (zum Beispiel physische) Gesetze in einem Teil des Gesamttraumes bilden, siehe Vgl. Hänselmann, M.C. (2016), S. 345

²² Eine achronologische Erzählstruktur verläuft linear, kann Einschübe, Rückblicke und Vorausschau sowie Ellipsen und Pausen beinhalten, siehe Vgl. Hänselmann, M.C. (2016), S. 356f

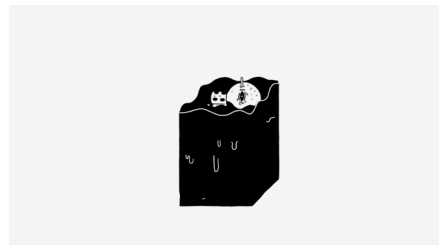
Der Kurzfilm bedient sich zwei Mal einer Zeitspirale²³.

Beim ersten Mal gibt es eine Art Zeitspirale, da sich die Handlung und zum grossen Teil auch die Darstellung wiederholen und trotzdem verändern. Grundlegend passiert aber genau das gleiche drei Mal nacheinander. Es steigen Figuren in den Lift ein, ein Blick in den Lift, der zum gewünschten Stockwerk fährt, die Figuren steigen aus, der Liftboy fährt wieder hinunter. Somit wird der/die Rezipient*in in den eintönigen, wiederholenden Alltag des Protagonisten eingeführt. «OOZE» basiert also auf einem singulären Raum-Zeit-Modul mit diskontinuierlicher Zeitstruktur²⁴.

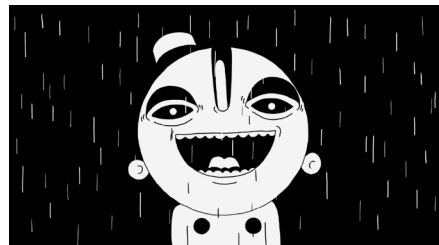
Beim zweiten Mal gerät die Handlung in eine Zeitspirale, in der der Protagonist jeweils von einem zum nächsten Raum fährt, in den jeweiligen Räumen passieren jedoch unterschiedliche Situationen. Es kann eine Parallelität zwischen der Zeitstruktur am Anfang und der Zeitstruktur hier festgestellt werden. Wie bereits angesprochen, gibt es verschiedene Indizien, dass diese Szenen die Innenwelt des Protagonisten visualisieren. Schlussfolgernd suggeriert diese Parallelität oder Wiederholung der Zeitstruktur, dass der Alltag des Liftboys ihn schlussendlich dazu bringt, in einen Wahn zu verfallen.

Zudem nutzt Kilian Vilim in seinem Kurzfilm eine Ellipse²⁵, als der Protagonist in der Flüssigkeit untergeht. Die Ellipse hilft dabei, das Gefühl des Protagonisten zu visualisieren und bei dem/der Rezipient*in zu evozieren. Da die Handlung nicht aktiv weitergetrieben wird fühlt es sich an, als wäre alles stehen geblieben. Es scheint, als hätte der Liftboy in diesem Moment einen mentalen Zusammenbruch. Die Ellipse verstärkt das Gefühl von einem Moment der Isolation, einem Moment, in dem der Protagonist mit sich selbst und seinen Gedanken allein ist, fern ab von jeglicher Handlung.

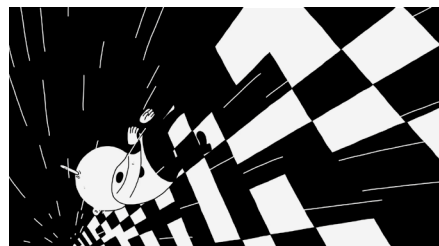
Und am Ende wird nochmals die Szene, die in der Vorausschau bereits vorgekommen ist, gezeigt. Jetzt, da die Szene nochmals kurz vor dem Absturz des Protagonisten gezeigt wird, hat sie eine ganz andere Wirkung. Der Wahn, der am Anfang nur erahnt werden konnte, hängt jetzt definitiv im Raum.



«Ooze» - Kilian Vilim 02:18



«Ooze» - Kilian Vilim 04:21



«Ooze» - Kilian Vilim 04:27

23

Eine Zeitspirale tritt dann auf, wenn immer wiederkehrende Handlungsabfolgen erkennbar sind, sich aber immer wieder verändern, siehe Vgl. Hänselmann, M.C. (2016), S. 363

24

In einem singulären Raum-Zeit-Modul verläuft die Zeit ohne Unterbruch in eine Richtung, kann aber in der Kontinuität der Zeit unterbrochen werden, siehe Vgl. Hänselmann, M.C. (2016), S. 362ff

25

Unter einer Ellipse versteht man eine für die Handlung irrelevante Sequenz, die die Narration verdichtet, siehe Vgl. Hänselmann, M.C. (2016), S. 358

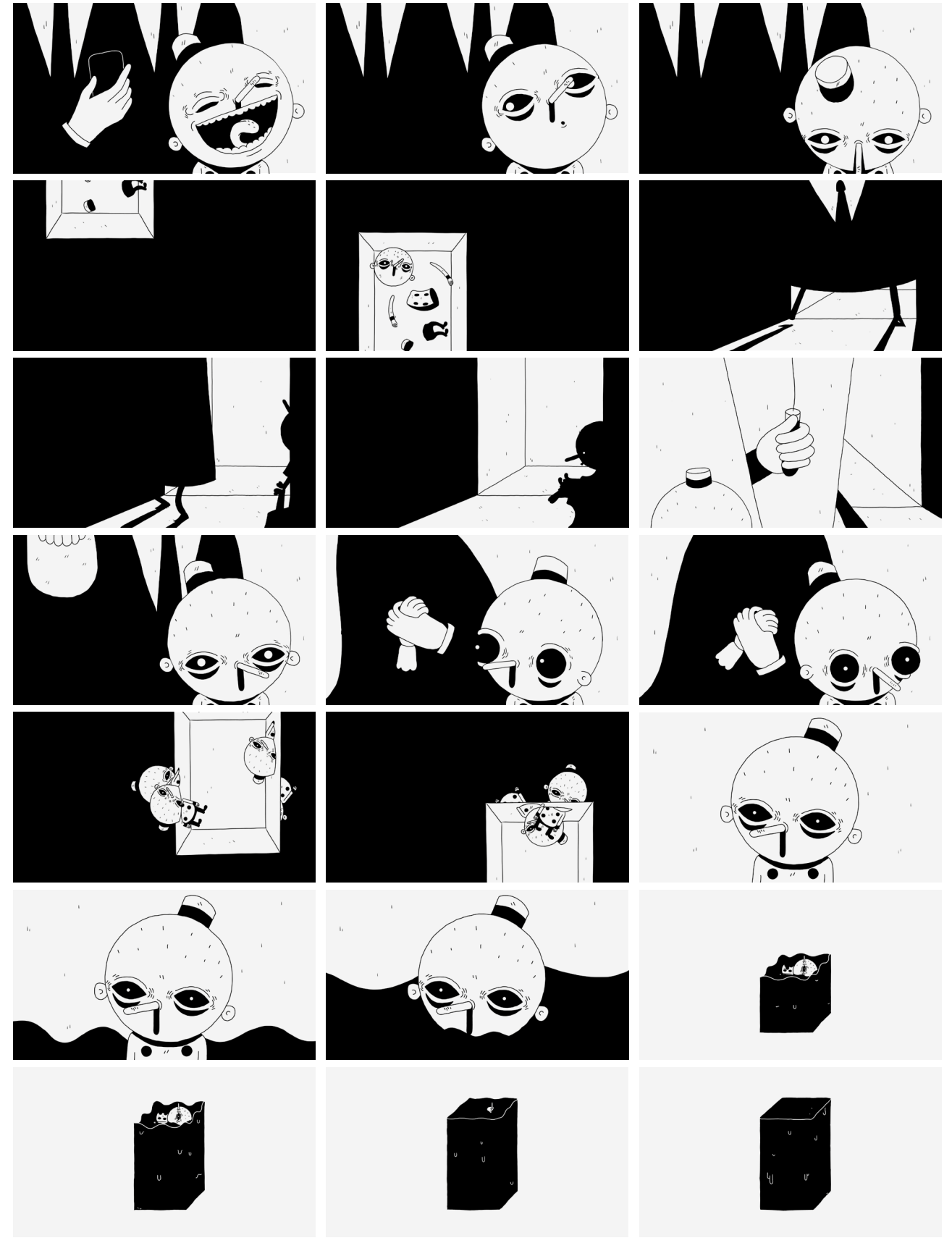
Überblick

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass verschiedenste Techniken und Stilelemente eingesetzt werden, um die Gedanken und Gefühle des Liftboys zu visualisieren.

Besonders interessant finde ich jedoch die Momente, in denen sowohl eine metaphorische Figurentransformation als auch eine Schachtelkadrierung angewendet und somit zu extrem symbolischen Szenen werden. Wie zum Beispiel in der Szene mit dem sich füllenden Behältnis, da hier sogar ein komplett neuer Raum geschaffen wird, und es sozusagen einen Handlungsstillstand gibt, um den Emotionen des Protagonisten Platz und einen Stellenwert zu geben. Natürlich sind auch die Szenen mit den verschiedenen absurden Situationen sehr aussagekräftig, denn sie stellen den kompletten Zusammenfall der Psyche des Protagonisten dar. Alles in allem hat Kilian Vilim den emotionalen Zusammenbruch seines Protagonisten anhand der von mir beachteten Kriterien Figur, Zeit und Raum mit mehreren Mitteln erfolgreich durch das Medium Animationsfilm vermittelt.



Übersicht «Ooze» von Kilian Vilim, 00:04 bis 01:20



Übersicht «Ooze» von Kilian Vilim, 01:22 bis 02:24

«EGG» – MARTINA SCARPELLI

«Egg» von Martina Scarpelli handelt von Anorexie. Aus dem Off erzählt die Protagonistin die Geschichte, wie sie probiert hat, von der Anorexie wegzukommen und gescheitert ist. Diese Geschichte wird anhand der Animation illustriert. Zu Beginn geht es um die Behandlung der Krankheit und die Liste der Lebensmittel, die die Protagonistin zu sich nehmen soll. Besonders

wird der «Cube» als Handlungsraum beschrieben und in Szene gesetzt. Die Protagonistin hält sich an den Ernährungsplan bis zu dem Tag, an dem ein Ei darauf steht. Sie hat grosse Probleme mit der bauchigen, runden Form des Eis, da es das Gegenteil von dem verkörpert, was in der Anorexie stets ihr Ziel zu erreichen war. Es folgen eine Auseinandersetzung mit dieser Problematik und die Visualisierung der Gefühle, die die Protagonistin schon beim Gedanken an das Ei hat. Trotzdem schält und isst sie das Ei. Das Aufnehmen des Eis im eigenen Körper wird anhand eines fiktiven Verdauungsapparates visualisiert. Statt einer anatomisch korrekten

Interpretation wird das Innenleben der Protagonistin aus verschiedenen Elementen des äusseren Körpers dargestellt, um genau zu sein aus Zungen, Brüsten und Fingern. Nach der Verdauung des Eis wird ein emotionaler Zusammenbruch der Protagonistin visualisiert. Sie wird aufgebläht und schlussendlich füllt sich der «Cube» mit einer Flüssigkeit, die sie selbst über ihre inzwischen multiplen Brustpaare ausscheidet. Der Kurzfilm endet mit einer Szene, in welcher die Protagonistin den «Cube», der nun viel kleiner als sie selbst ist, in den Händen hält und schlussendlich isst.

«Egg» ist in schwarz-weiss gehalten, die Linien strahlen aber leicht und sind nicht ganz sauber, was den digitalen Stil bricht. Zudem wird immer wieder mit der Deckkraft gespielt.

«Egg» ist in schwarz-weiss gehalten, die Linien strahlen aber leicht und sind nicht ganz sauber, was den digitalen Stil bricht. Zudem wird immer wieder mit der Deckkraft gespielt.



«Egg» – Martina Scarpelli 01:20



«Egg» – Martina Scarpelli 03:53

Figur

Es ist klar, dass die Protagonistin in ihrem Kampf mit der Anorexie, den Fortschritten und Rückschlägen, eine psychische Wandlung durchmacht. Diese ist allerdings nicht ganz einfach zu benennen. An sich ist die psychische Transformation an die

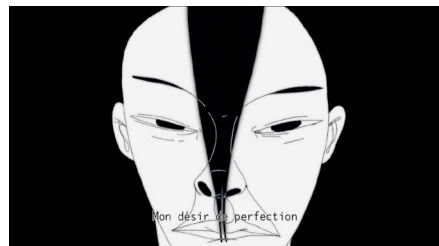
körperliche Transformation gebunden, da sich das jeweilige Ab- oder Zunehmen auf den psychischen Zustand der Protagonistin auswirkt. Rein visuell ist aber keine erkennbare morphologische Figurenttransformation erkennbar, ausser die am Ende, auf welche ich später noch einmal zurückkommen werde. Dass sich die Protagonistin nicht erkennbar in ihren morphologischen Merkmalen innerhalb der Narration verändert, bedeutet, dass von einem einfachen Entwicklungsmodell ausgegangen werden kann. Es passieren zwei Arten der psychischen Transformation: Die eine erkennt man darin, dass erst der Wille und dann die Bereitschaft entstehen, den Ernährungsplan zu befolgen. Die andere besteht darin, dass die Protagonistin an dem



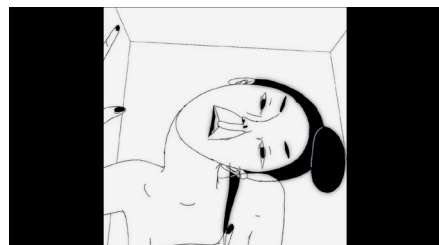
«Egg» - Martina Scarpelli 10:47

Ei scheidet und einen Rückfall erleidet. Innerhalb der diegetischen Welt und ausserhalb der Narration wird die Protagonistin schlussendlich wieder gesund. Das weiss man, da am Ende des Kurzfilmes ein Zeitsprung erfolgt, in welchem sie auf das Geschehen zurückblicken kann, ohne dass sie sichtlich emotional davon eingenommen wird.

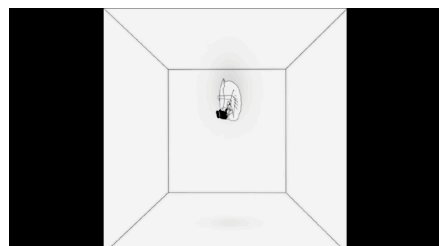
Die Mimik der Protagonistin gibt nicht übermässig viel von ihrer diegetisch-psychischen Innenwelt preis. Vorwiegend durch die Augen wird einen Einblick in ihre Gedanken ermöglicht. Dabei ist der Blick häufig konzentriert und die Augen sind verschmälert dargestellt, was die Konzentration und Überwindung, die die Protagonistin zur Bewältigung und Auseinandersetzung mit ihrer Ernährung benötigt, illustriert. Die Blickrichtung hilft ausserdem, wenn die Protagonistin selbst anhand ihrer Gestik ein Gefühl visualisiert. Somit kann erkannt werden, auf was dieses Gefühl Bezug nimmt. Hier sind es vor allem die Liste mit dem Ernährungsplan und die Lebensmittel, die in der Protagonistin etwas auslösen. Über die Gestik der Protagonistin kann einiges über ihre diegetisch-psychische Innenwelt herausgefunden werden. Zum Beispiel wird der Kopf schräg gestellt oder in den Nacken gelegt, wenn sie etwas genau beobachtet. In einer Szene sinkt die Protagonistin in der Embryostellung kopfüber in einer Flüssigkeit zu Boden. Hier wird die Einsamkeit, in der sich die Protagonistin in ihrer Krankheit sieht,



«Egg» - Martina Scarpelli 06:29



«Egg» - Martina Scarpelli 04:13

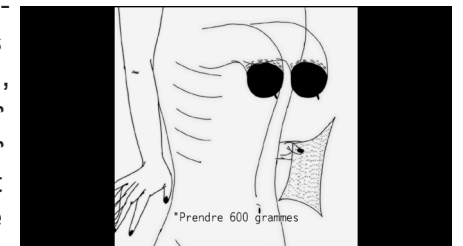


«Egg» - Martina Scarpelli 02:20

illustriert. Ausser ihr selbst kann ihr niemand helfen. Zwei Mal steht die Protagonistin in einem rechten Winkel zu einem Gegenstand, einmal zum Ei und einmal zur Liste am Kühlschrank. Dabei sind jeweils die Augen, also der Kopf, ganz nah am Gegenstand, der Körper kann aber mit dieser Pose so weit wie möglich davon distanziert werden. Diese Szenen visualisieren das Bedürfnis der Protagonistin, gesund zu werden, während sie gleichzeitig ihren Körper eigentlich so behalten möchte, wie er ist. Zudem bekommt der Körper selbst eine gewisse Mimik, indem die Brüste der Protagonistin anfangen, sich zu bewegen als würden sie den Körper anschauen, und als eine Art Augen für den Körper fungieren. So wird nochmals vermittelt, dass der Kopf ein anderes Ziel als der Körper verfolgt.

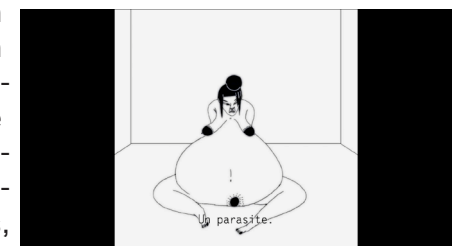


«Egg» - Martina Scarpelli 02:28



«Egg» - Martina Scarpelli 02:53

Wie bereits angesprochen, wird gegen Ende des Kurzfilms, nach dem Essen des Eis, eine morphologische Figurenttransformation durchgeführt. Die Protagonistin wird schlagartig aufgebläht, nimmt an Masse extrem zu. Vorerst erinnert ihre Form an die des Eis, jedoch nimmt sie schnell noch extremere Dimensionen an. Zudem wachsen ihr viele Brüste, so dass sie die Eigenschaften eines gemästeten Schweines annimmt. Dass diese Figurenttransformation in der diegetischen Innenwelt der Figur und nicht in der Aussenwelt passiert, kann an zwei verschiedenen Faktoren abgelesen werden. Zum einen gibt es einen Einschub, in dem die Protagonistin wieder ihre ursprünglichen morphologischen Eigenschaften innehält. Zum anderen sieht man am Ende einen Zeitsprung, in der sie ebenfalls den ursprünglichen morphologischen Eigenschaften entspricht. Deshalb kann hier von einer metaphorischen Figurenttransformation ausgegangen werden. Die Darstellung der gemästeten Protagonistin mit vielen Brüsten erinnert, wie schon gesagt, an ein Schwein. Es wird also angedeutet, dass sie sich wie ein solches fühlt: dreckig und dick. Die Anorexie hat für den Moment die Oberhand erlangt, indem die Krankheit dieses Gefühl nach dem Essen eines einzigen Eis ausgelöst hat.



«Egg» - Martina Scarpelli 08:52

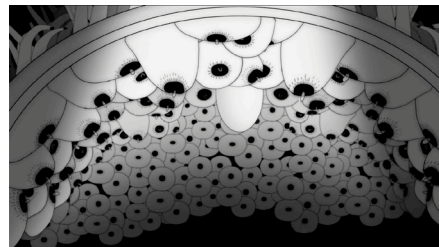


«Egg» - Martina Scarpelli 09:37

Raum (formal)



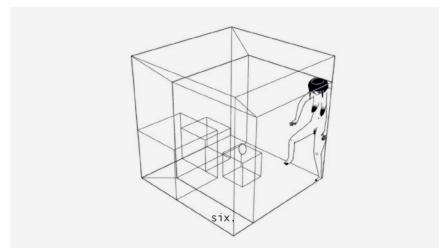
«Egg» - Martina Scarpelli 02:01



«Egg» - Martina Scarpelli 08:00



«Egg» - Martina Scarpelli 10:53



«Egg» - Martina Scarpelli 05:29

Das Filmbildfeld wird in «Egg» die meiste Zeit über nicht vollends ausgenutzt. Ein Grossteil des Filmbildfeldes wird in einer quadratischen Schachtelkadrierung dargestellt, die in der Mitte des Filmbildfeldes platziert wird und die ganze Höhe des Filmbildfeldes ausnutzt. Die quadratische Form geht auf die Form des Würfels ein, der als Hauptspielort der Narration fungiert. Die Isolation, in welcher sich die Figur mit ihrer Anorexie befindet, wird hervorgehoben.

Somit werden die Szenen, die keiner Schachtelkadrierung entsprechen sondern das gesamte Filmbildfeld nutzen, intensiviert. Beispielsweise wird ab der zweiten Hälfte des Verdauungsvorgangs des Eis im Inneren der Protagonistin die Schachtelkadrierung durch ein volles Filmbildfeld abgelöst. Das hat zur Folge, dass dieser Szene eine besondere Gewichtung verliehen wird und das Ankommen des Eis in dem sinnbildlichen Magen eine besondere Rolle für die Protagonistin spielt.

Dass am Ende die Schachtelkadrierung aufgelöst wird, ist Folge der Tatsache, dass sich die Protagonistin nicht mehr innerhalb des Würfels befindet, sondern einen Weg aus der Krankheit in die Genesung gefunden hat.

Dass die Schachtelkadrierung auch in anderen Fällen aufgelöst wird liegt daran, dass der/die Rezipient*in aus einer anderen Perspektive auf den Würfel schaut.

Raum (inhaltlich)

Topografisch wird fast der gesamte Kurzfilm in dem Würfel situiert. Der Würfel kann als inkonsistenter Raum²⁶ identifiziert werden, da er zu verschiedenen Zeitpunkten unterschiedliche Dimensionen hat oder unterschiedlich ausgestattet ist. In einem Moment steht ein Külschrank an der Wand, im nächsten ein quadratischer Tisch in der Mitte, dann ist der Raum wieder leer. Dies hilft dabei, der Protagonistin einen Raum zu schaffen, der als Sinnbild für ihre Krankheit stehen kann. Je nachdem, wie sie sich gerade fühlt, kann sie vom Raum beziehungsweise

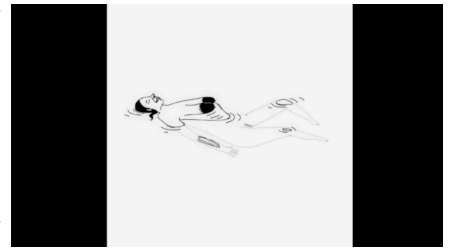
26

Als inkonsistenter Raum gilt ein Raum dann, wenn seine raumlogische Struktur nicht den topografischen Prinzipien der Wirklichkeit entspricht und zum Beispiel, wie es hier der Fall ist, eine diegetisch topografische Kausalität geschaffen wird, die lediglich mit grafisch-malerischen Mitteln visualisiert werden kann, siehe Vgl. Hänselmann, M.C. (2016), S. 342

von der Anorexie eingeengt oder umhergeschoben werden, oder der Raum hat plötzlich einen flüssigen Boden, in dem sie versinken kann. Interessant ist nun die Frage, ob der Würfel als Raum der diegetisch realistischen Aussenwelt entspricht oder der diegetisch-psychischen Innenwelt der Protagonistin entsprungen ist. Da der Raum sich selbst in der Grösse verändern kann, bildet er offensichtlich eine neue Raumlogik aus, welche nicht den physischen Gesetzen der realen Welt entspricht. Trotzdem könnte diese Eigenschaft auf die diegetischen Aussenwelt des Kurzfilms hinweisen. Was allerdings dagegen spricht ist, dass die diegetisch-psychische Innenwelt der Protagonistin anhand des Würfels dargestellt wird. Der Würfel visualisiert die Krankheit der Protagonistin, welche ein Teil von ihr ist. Somit wird ein Teil ihrer psychischen Innenwelt anhand des Raumes illustriert, was bedeutet, dass eine diegetische Aussenwelt innerhalb der Narration nicht visuell dargestellt wird.

Nur am Ende von «Egg» befindet sich die Protagonistin nicht mehr in dem Würfel. Es könnte sein, dass sich diese Szene in der diegetischen Aussenwelt ereignet. Da der Raum aber keine strukturellen Eigenschaften aufweist, und es sich mehr um eine schwarze Fläche als etwas Anderes handelt, können keine weiteren Aussagen über die diegetische Aussenwelt getroffen werden.

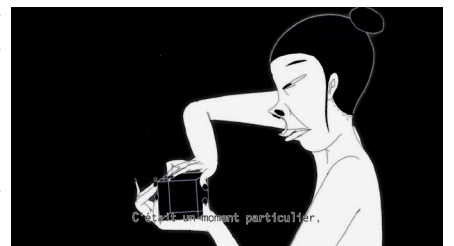
Ein weiterer inkonsistenter Raum wird bei der Verdauung des Eis aufgebaut. Als das Ei den Hals der Protagonistin passiert hat, gerät es in eine Welt, die den inneren Verdauungstrakt der Protagonistin darstellen soll. Dieser ist aber ganz anders aufgebaut, als das Innenleben eines Menschen in der realen Welt. Es besteht anstatt aus Innereien aus Fingern, Zungen, Brüsten und einem Beinpaar. Diese Körperteile, die eigentlich am äusseren Körper vorzufinden sind, nach innen zu verlegen, verdeutlicht nochmals die vorhandene Anorexie. Denn das runde Ei, welches das Gegenteil der angestrebten Form ver-



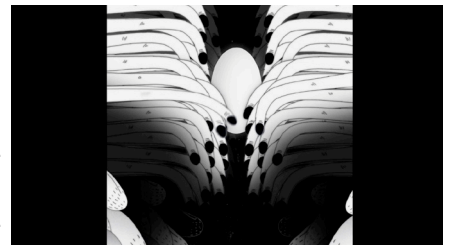
«Egg» - Martina Scarpelli 02:08



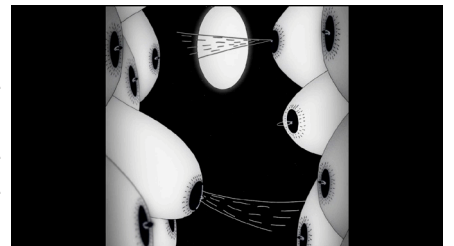
«Egg» - Martina Scarpelli 04:58



«Egg» - Martina Scarpelli 10:45



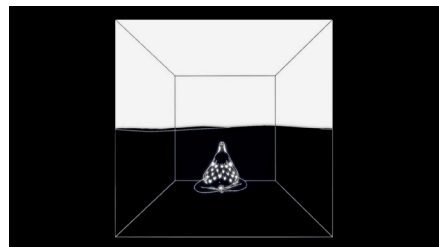
«Egg» - Martina Scarpelli 07:29



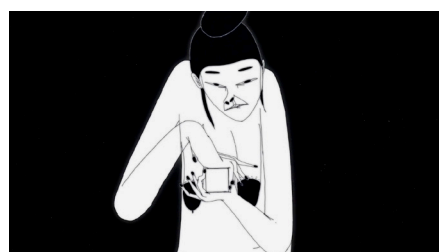
«Egg» - Martina Scarpelli 07:52

körpert, wird durch eine Welt manövriert, die aus den Äusserlichkeiten eines Menschen besteht. Von einer Stimme aus dem Off, welche als die der Protagonistin identifiziert werden kann, wird erklärt, dass es bei der Krankheit vor allem um die körperlichen Formen geht. Der Widerwille, das Ei, welches so wenig dem Optimum entspricht, aufzunehmen, wird somit abgebildet.

In einer der letzten Szenen füllt sich der Raum mit einer schwarzen Flüssigkeit, welche die Protagonistin überschwemmt. Dies symbolisiert das Versagen der Protagonistin, den Ernährungsplan einzuhalten, und illustriert ihren Rückfall.



«Egg» - Martina Scarpelli 10:00



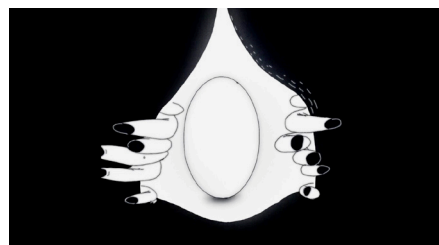
«Egg» - Martina Scarpelli 10:43

Schlussendlich gibt es einen Zeitsprung, in dem die Protagonistin sich zum ersten Mal ausserhalb des Würfels befindet. Der Würfel ist nun ganz klein und wird von der Protagonistin in die Hand genommen. Dass sie in den Würfel hineinschaut, visualisiert ihren jetzigen Zustand, dass sie über die Krankheit hinweg ist, sich daran erinnern kann, den Würfel aber auch jederzeit wieder schliessen kann. Zum Schluss isst sie den Würfel sogar.

Zeit

«Egg» basiert auf einer achronologischen Erzählstruktur. Die Zeit im Kurzfilm verläuft eigentlich linear, wird aber hier und da gerafft oder gedehnt. Die Stimme aus dem Off erzählt, dass sie den Ernährungsplan eine Weile lang eingehalten hat. Dem/der Rezipient*in wird allerdings nur eine Mahlzeit präsentiert, die die Protagonistin zu sich nimmt. Somit wird dieser Teil der

Narration verkürzt dargestellt. Die Auseinandersetzung der Protagonistin mit dem Ei wird im Vergleich sehr in die Länge gezogen und bekommt dadurch einen hohen Stellenwert. Auf die gleiche Art wird die Verdauung des Eis per Zeitdehnung verlangsamt dargestellt, was auch diesem Ereignis eine hohe Wichtigkeit zuordnet. Wie schon der Titel sagt, handelt es sich dabei um den Hauptteil der Geschichte, während der Rest vor allem zur Erklärung und Dramatisierung dieses Ereignisses dient. Insgesamt nimmt die Zeitspanne, in der sich die Protagonistin mit dem Ei beschäftigt, mehr als die Hälfte des Kurz-



«Egg» - Martina Scarpelli 03:53

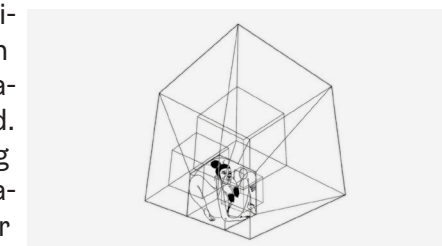


«Egg» - Martina Scarpelli 09:45

filmes ein, obwohl diese Zeitspanne in Relation zu den anderen Ereignissen in der realen Welt viel weniger lang gedauert hätte.

Der Grund, dass diese Geschichte die Hauptnarration innehält ist der, dass sich in diesem Moment für die Protagonistin das Blatt gewendet hat. Ihre psychische Konstitution bricht in diesem Moment zusammen, und sie erleidet einen Rückfall.

Zudem werden hier und da Ellipsen eingefügt, die den Erzählstrang unterbrechen. Dies und der Zeitsprung am Ende lassen darauf schliessen, dass ein singuläres Raum-Zeit-Modul mit diskontinuierlicher Zeitstruktur vorliegt. Die Ellipsen dienen nicht dazu, die Erzählung weiterzubringen, sondern bieten einen temporären Zeitstillstand, um die diegetisch-psychische Innenwelt der Protagonistin genauer zu visualisieren. Zum Beispiel, als sie in den Boden des Würfels eintaucht und in der Flüssigkeit schwimmt oder schwebt. Hier wird die Isolation visualisiert, in der sich die Protagonistin befindet, was der Zeitstillstand der Narration, also die Ellipse, untermauert. Das Gleiche passiert, als der Raum anfängt, ein Eigenleben zu entwickeln und die Protagonistin um das Ei herumgeschoben wird. Hier dient die Ellipse zur Verdeutlichung der Situation, wie die Zeit für die Protagonistin stillsteht, da sie sich mit dem für sie schrecklichen Gedanken, das Ei zu essen, auseinandersetzt.

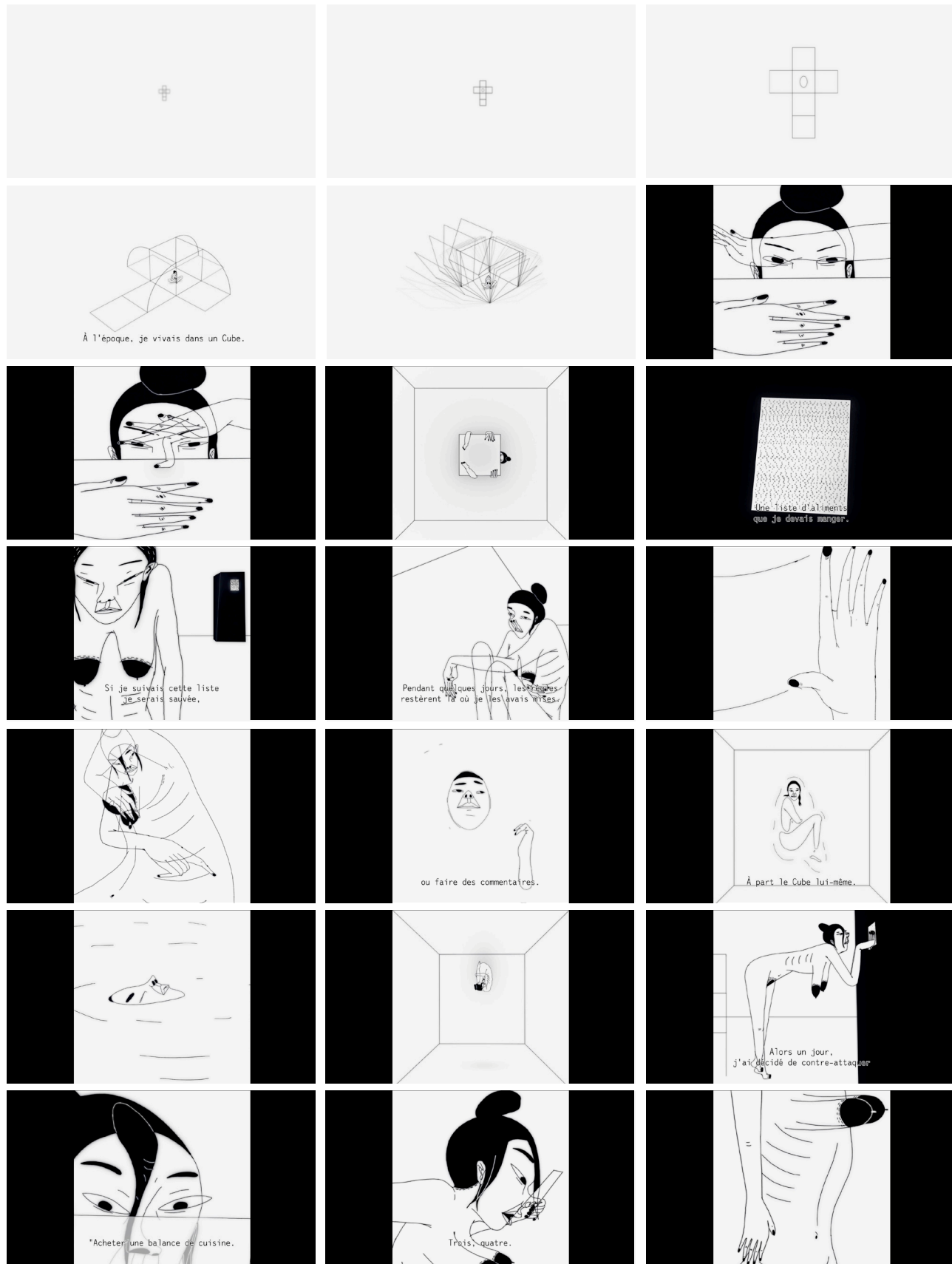


«Egg» - Martina Scarpelli 05:36

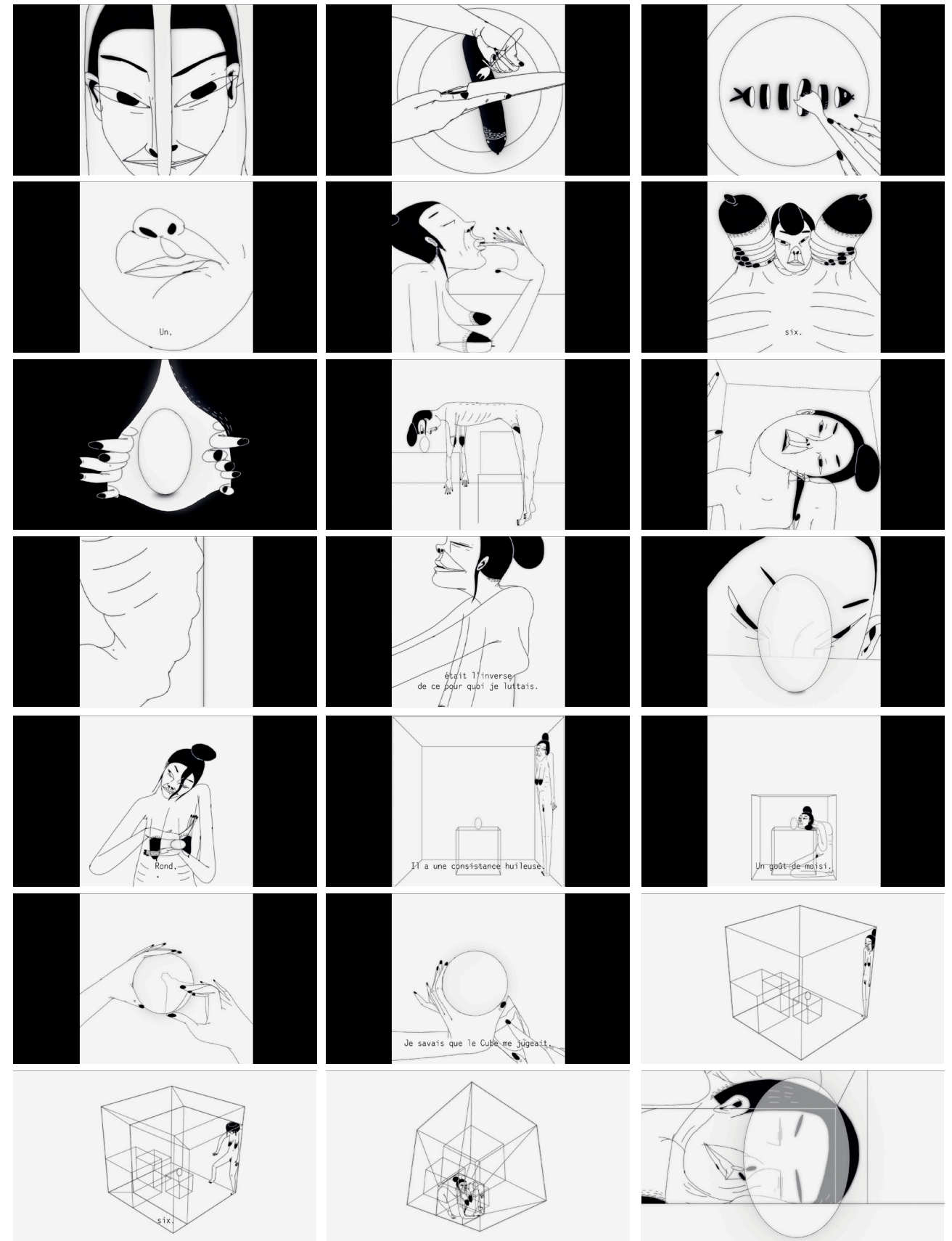
Überblick

Der psychische Wandel der Protagonistin in «Egg» wird auf unterschiedliche Arten dargestellt. Den Einsatz der Schachtelkardierung zur Unterstützung des Raums, der als Sinnbild für die Anorexie der Protagonistin steht, finde ich sehr gelungen. Das Filmbildfeld wird eingeschränkt, so wie die Protagonistin von ihrer Krankheit eingeschränkt und isoliert wird. Allgemein ist der Würfel als Spielort und Sinnbild gut gewählt, er stellt einen Gegensatz zur runden Form des Eis dar. Der Umgang mit dem Raum interessiert mich besonders, auch da der Raum am Ende des Kurzfilms nicht mehr als Spielort gilt, sondern ganz klein wird und von der Figur, die ursprünglich darin gesessen hat, in den Händen gehalten wird.

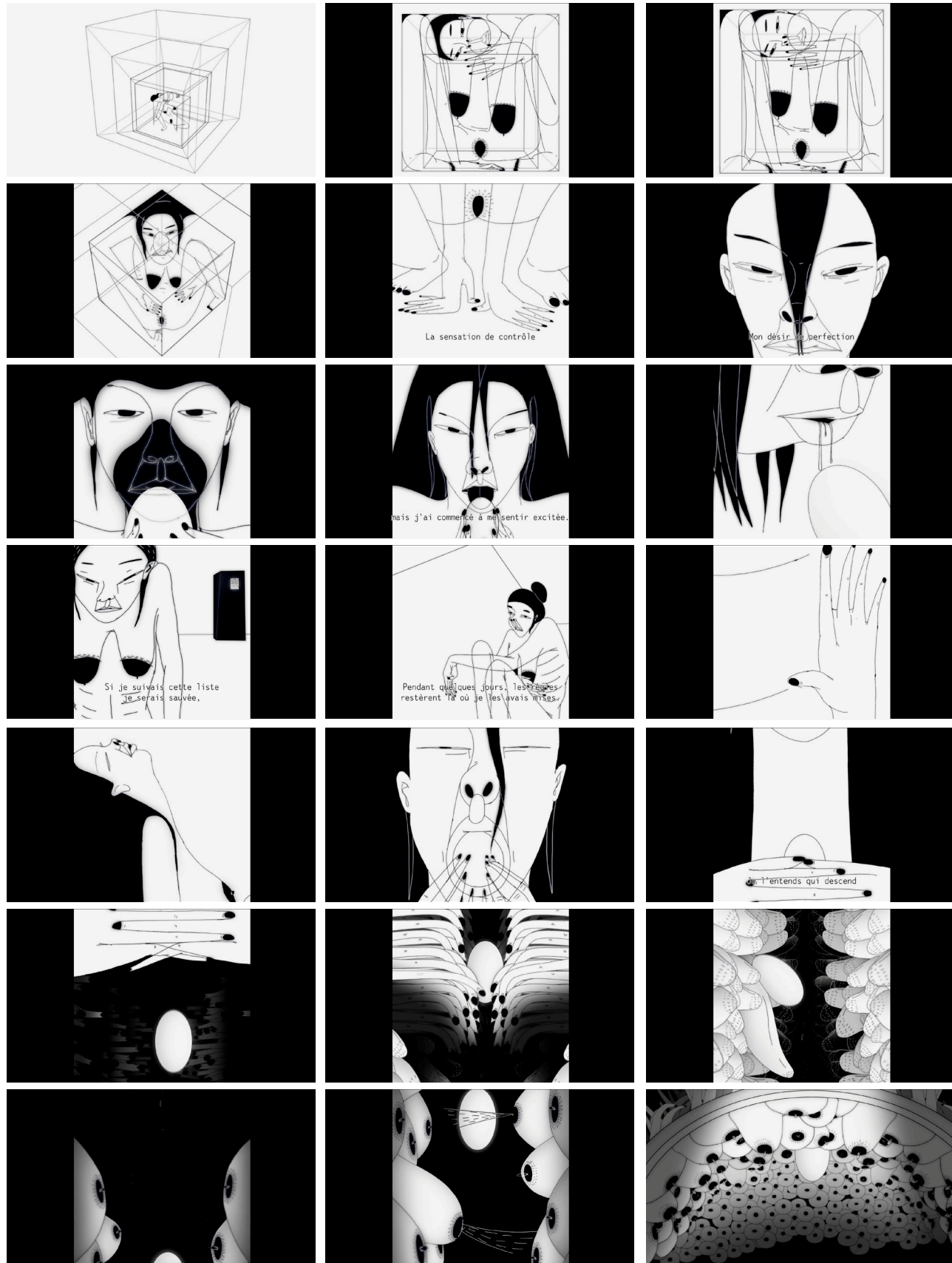
Insbesondere spricht mich auch die Szene an, in der der Verdauungsapparat der Protagonistin gezeigt wird. Die Darstellung ist sowohl sinnvoll und metaphorisch als auch visuell ansprechend und sorgt für Spannung, die zusätzlich vom Ton unterstützt wird. Alles in allem bin ich der Meinung, dass Martina Scarpelli die diegetisch-psychische Innenwelt der Protagonistin und ihren psychischen Wandel auf eine interessante und ansprechende Art visualisieren konnte.



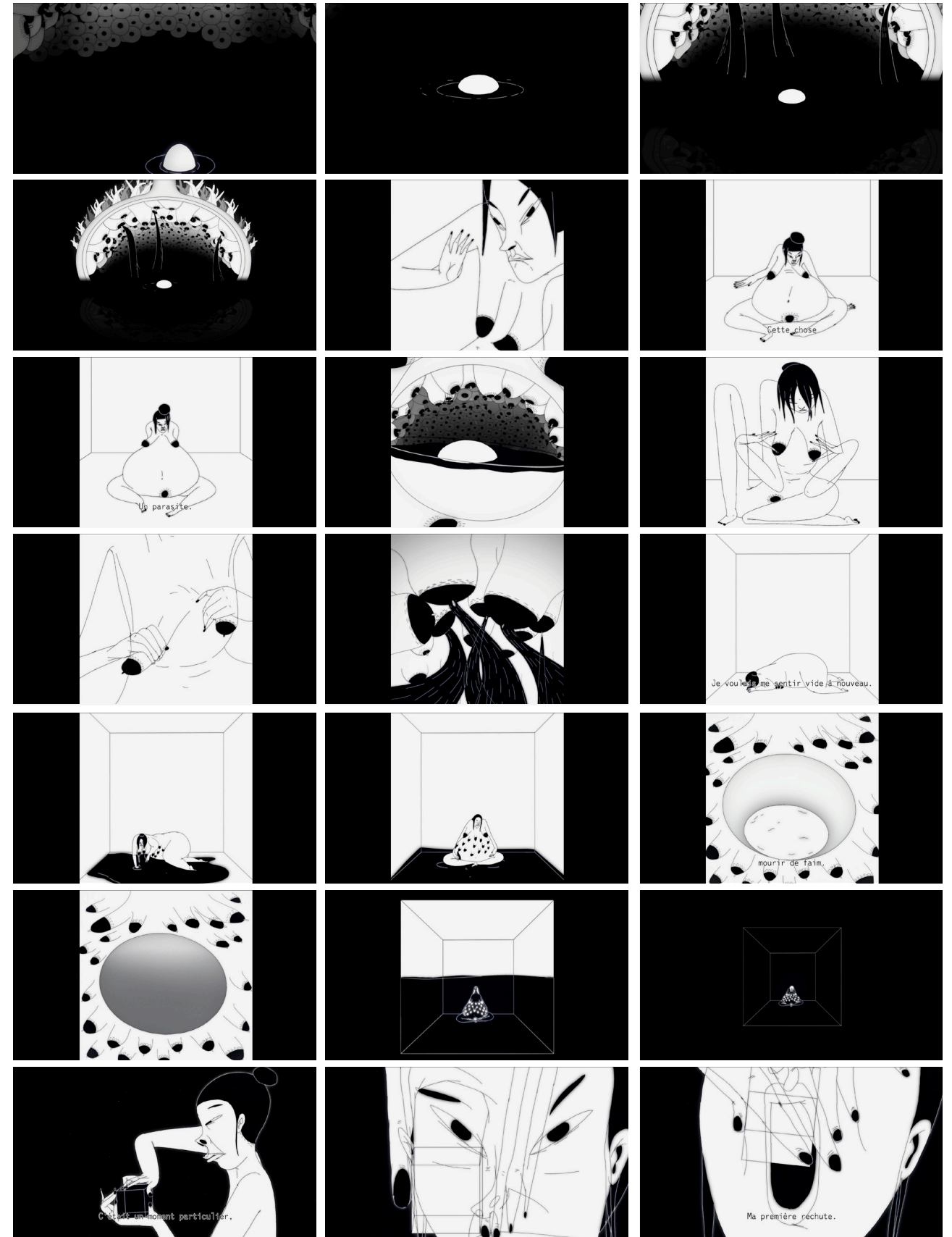
Übersicht «Egg» von Martina Scarpelli, 00:27 bis 02:50



Übersicht «Egg» von Martina Scarpelli, 02:58 bis 05:44



Übersicht «Egg» von Martina Scarpelli, 05:51 bis 08:00



Übersicht «Egg» von Martina Scarpelli, 08:01 bis 10:57

ANALYSE

«RUBEN LEAVES» – FREDERIC SIEGEL

Der Kurzfilm handelt von Ruben, welcher auf dem Weg zur Arbeit von zwanghaften Ängsten darüber verfolgt wird, ob er seine Wohnung sicher hinterlassen hat. Der Film beginnt in Rubens Wohnung, in der er, von seinem klingelnden und vibrierenden Handy, welches er in seinen Traum einbindet, aufwacht. Danach werden der Morgen und der Arbeitsweg von Ruben illustriert. Es werden seine Ängste visualisiert, die darauf basieren, dass seine Wohnung verwüstet wird. Zum Beispiel, weil er aus Versehen den Herd angelassen hat, oder vergessen hat, abzuschliessen. Zudem bekommt er immer wieder Textnachrichten, wo er denn bleibe. Am Ende weiss der/die Rezipient*in nicht mehr, was real ist und was nicht.

«Ruben Leaves» ist in einem Blau, einem Gelb und in Mischönen gehalten.

Figur

In «Ruben Leaves» wird anhand der Mimik des Protagonisten einiges über seine Emotionen verraten. An Rubens Gesicht kann unter anderem abgelesen werden, ob er wütend, verwundert, konzentriert oder erschrocken ist. Der Ausdruck seiner Mimik und Gestik bleibt über die Zeitspanne des Films konstant. Zudem findet keine morphologische Figurenttransformation seitens des Protagonisten statt.

Allerdings gibt es eine psychische Transformation in Ruben. Je mehr ihm seine Ängste durch den Kopf schwirren, desto unruhiger wird er. Die Gedanken drehen sich. Was der diegetisch-psychischen Innen- und was der diegetischen Aussenwelt entspricht, kann gegen Ende des Kurzfilmes nicht mehr beurteilt werden. Genauer wird auf dieses Zusammenspiel in der Kategorie «Raum» eingegangen. Auf jeden Fall kann festgestellt werden, dass Ruben einen Realitätsverlust erleidet und seine eigene Innenwelt schlussendlich nicht mehr von der Aussenwelt unterscheiden kann, genauso wie der/die Rezipient*in diese nicht mehr zu differenzieren weiss.

Ein Hinweis darauf, wie sehr Ruben diese beiden Welten miteinander vermischt, findet sich in der Figurenttransformation eines Nebencharakters. Über Rubens Zusammenarbeit mit

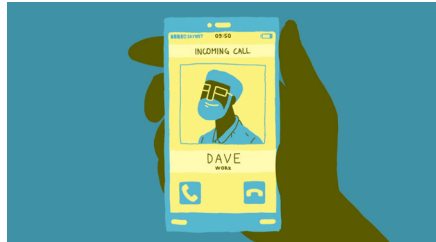


«Ruben Leaves» – Frederic Siegel 02:15



«Ruben Leaves» – Frederic Siegel 02:52

Dave weiss man von Anfang an aufgrund des Aufpoppens seines Anrufs auf Rubens Mobiltelefon. Als Ruben nun in einer Szene in das Büro von Dave läuft, kann der/



«Ruben Leaves» – Frederic Siegel 00:26

die Rezipient*in die Szene erst dann als Darstellung der diegetisch-psychischen Innenwelt von Ruben erkennen, als man sieht, dass Dave den Kopf eines Rehs hat. Schon an Rubens verwirrtem Blick ist erkenntlich, dass dies nicht normal zu sein scheint. Da Dave in der nächsten Szene, in der man ihn sieht, wieder zu seiner ursprünglichen morphologischen Konstitution zurückgekehrt ist, kann von einer metaphorischen Figurenttransformation geredet werden. Allerdings visualisiert sie den psychischen Zustand des Protagonisten anstelle des psychischen Zustands der Figur, die eigentlich transformiert wird.



«Ruben Leaves» – Frederic Siegel 02:52

Insgesamt kann bei Ruben von einem einfachen Entwicklungsmodell ausgegangen werden, da er eine psychische Entwicklung durchmacht, aber keine morphologischen Veränderungen erkennbar sind.



«Ruben Leaves» – Frederic Siegel 04:12

Raum (formal)

Das Filmbildfeld wird die gesamte Zeit über vollkommen ausgenutzt.

Raum (inhaltlich)

Die Handlung situiert sich in einem konsistenten Raum²⁷, der topographisch Rubens Wohnung, seinen Arbeitsweg und das Büro beinhaltet.



«Ruben Leaves» – Frederic Siegel 01:35

Seinen Arbeitsweg und das Büro beinhaltet. Somit imitiert die diegetische Aussenwelt in ihrem räumlichen Aufbau die reale Welt. Auf den ersten Blick könnte man meinen, dass die selben Räume genutzt werden, um Rubens diegetisch-psychische Innenwelt zu visualisieren. Rein visuell entsprechen sich die Räume in den zwei Welten auch grundsätzlich. Deshalb ist es nicht einfach zu erkennen, ob sich eine Szene in der diegetischen Aussenwelt oder in der diegetisch-psychischen Innenwelt des Protagonisten abspielt. Diese



«Ruben Leaves» – Frederic Siegel 02:12

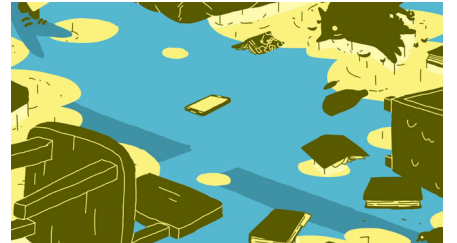
²⁷ Der konsistente Raum ist in seiner absoluten Extension und in seiner Struktur unveränderlich, er bildet eine Annäherung an die konventionellen Räume der Realfilme, siehe Vgl. Hänselmann, M.C. (2016), S. 340f

eher schwere Unterscheidbarkeit ist sinnvoll, um den Verlauf von Rubens Realitätsverlust zu illustrieren, da sowohl der/die Rezipient*in, als auch der Protagonist am Ende des Filmes fast nicht mehr zwischen den Welten unterscheiden können.

Am Anfang des Kurzfilms ist es noch nicht ganz so schwer, sich zu orientieren. Trotzdem weiss man meist erst am Ende einer Szene, ob sie in Rubens Kopf oder in der diegetischen Aussenwelt stattfindet. Der Vorausblick am Anfang des Films wird als Traum dargestellt, was klar wird, als Ruben in der nächsten Szene im Bett liegt, und das Mobiltelefon nicht zu klingeln aufhört. Auch als Ruben sich den Dieb aus dem Kopf fischt wird klar, dass diese Szene sich nur in seiner Vorstellung zugetragen hat.

Bei genauerem Hinsehen kann man jedoch erkennen, dass die diegetisch-psychische Innenwelt in einem inkonsistenten Raum, welcher die Verflechtung von Traum und Wirklichkeit²⁸ genannt werden kann, situiert wird. Erkennbar ist dies zum Beispiel, als die Möbel in Rubens Wohnung zu schweben anfangen, oder auch als er mit seiner riesigen Hand in der Wohnung herumgreift – kurz gesagt, wenn eine neue Ausbildung der Raumlogik geschieht. Schon am Anfang gibt es einen solchen Moment: Hier wird hinter dem Türschloss eine Maschinerie gezeigt, die in der Realität gar keinen Platz an diesem Ort finden würde. Die Maschinerie spielt auf Rubens Beschützungsdrang in Bezug auf die Wohnung an, visualisiert also einen Teil seiner Ängste.

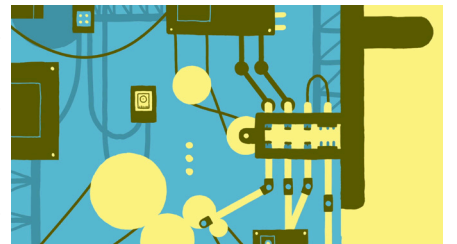
Zudem ist es manchmal nicht ganz klar, ob der Protagonist nun topographisch in der diegetisch-psychischen Innenwelt oder in der diegetischen Aussenwelt situiert ist. Zum Beispiel in der Szene, in der sich Ruben im Bus übergibt. Die Art, auf die er sich übergibt, kann nur der diegetisch-psychischen Innenwelt zugesprochen werden, da sie klar den physischen Gesetzen widerspricht. Es bildet sich eine neue Raumlogik, was ein Zeichen für die psychisch diegetische Innenwelt ist. Sie bildet sich aber in einem konsistent erscheinenden Raum, der sich nahtlos in die Narration einbauen lässt. Es kann allerdings durchaus der Fall sein, dass nur das Ausmass der Situation in der diegetisch-psychischen Innenwelt



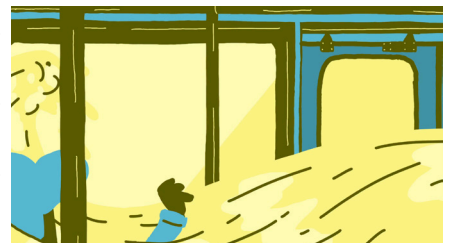
«Ruben Leaves» – Frederic Siegel 00:24



«Ruben Leaves» – Frederic Siegel 00:38



«Ruben Leaves» – Frederic Siegel 01:04

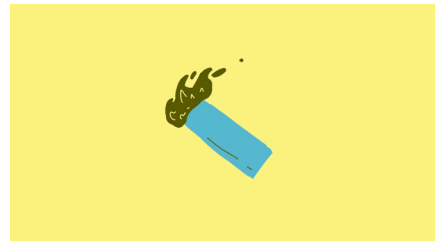


«Ruben Leaves» – Frederic Siegel 03:43

²⁸ Dieser Raum schafft eine Welt, die in der diegetisch-wirklichen Welt nicht existent oder materiell manifest ist sondern das Ergebnis des Bewusstseins einer Figur ist. Somit handelt es sich um ein verräumlichtes Bewusstsein. Rein visuell müssen sich die diegetisch-wirkliche Welt und die Traumwelt aber nicht unterscheiden, siehe Vgl. Hänselmann, M.C. (2016), S. 350

vor sich geht, und sich Ruben in der diegetischen Aussenwelt durchaus im Bus befindet und sich übergibt. Durch dieses Spiel mit der Realität schafft es der Film, dem/der Rezipienten*in Rubens Realitätsverlust nahezulegen. Denn auch für diesen/diese ist es schwierig, nun überhaupt zu lokalisieren, wo sich der Protagonist physisch aufhalten muss. Ist er im Bus oder irgendwo anders; stellt er sich die Szene im Bus nur vor?

Ein ähnlicher Fall ist der, als Ruben in Daves Büro läuft, und dort seinen Mitarbeiter mit einem Rehkopf vorfindet. Ob die gesamte Situation nur in Rubens diegetischer psychischer Innenwelt passiert, oder ob nur die Szene mit dem Rehkopf nicht der diegetischen Aussenwelt entspricht, kann schlussendlich nicht gesagt werden.



«Ruben Leaves» - Frederic Siegel 01:35



«Ruben Leaves» - Frederic Siegel 02:12

Ein weiterer räumlicher Sonderfall ereignet sich in der zweiten Hälfte des Kurzfilms, denn hier wird ein Transzendenzraum²⁹ genutzt. Zwar wird nicht der Protagonist selbst abgebildet, jedoch wird seine Unsicherheit, was sich in der diegetischen Aussenwelt und was sich nur in seiner diegetisch-psychischen Innenwelt abspielt, visualisiert. Dazu nutzt der Film ein Morphing³⁰ aus verschiedenen Gegenständen und Lebewesen, die jeweils in der einen oder anderen Welt vorgekommen sind.

Zeit

Frederic Siegel nutzt in seinem Kurzfilm eine achronologische Erzählstruktur. Die Zeitstruktur verläuft generell linear, wird allerdings immer wieder von Brüchen gekennzeichnet. Schon am Anfang gibt es einen Vorausblick, der anhand einer Traumszene präsentiert wird. Dem/der Rezipienten*in wird die Wohnung gezeigt, wie sie am Ende, von den Tieren verwüstet, aussieht. Die Zeitsprünge, die sich im weiteren Verlauf des Filmes ereignen, weisen auf ein singuläres Raum-Zeit-Modul mit diskontinuierlicher Zeitstruktur³¹ hin. So verlässt Ruben zum Beispiel seine Wohnung in einem Moment; in der nächsten Szene sitzt er wieder auf dem Bett und ist gerade erst aufgewacht. Dann kommt der Bus bei der Arbeit an, Ruben steigt aus, betritt das Büro, und in der folgenden Szene steht er wieder im Bus. Durch die Zeitsprünge in der Narration werden die diegetische Aussenwelt und die diegetisch-psychi-



«Ruben Leaves» - Frederic Siegel 02:12

sche Innenwelt noch mehr vermischt, und der Realitätsverlust des Protagonisten anhand der Zeitstruktur wird verdeutlicht.

²⁹ Ein Transzendenzraum schafft eine Welt, die in der diegetisch-wirklichen Welt nicht existent oder materiell manifest ist sondern das Ergebnis des Bewusstseins einer Figur ist. Somit handelt es sich um ein verräumlichtes Bewusstsein. Rein visuell müssen sich die diegetisch-wirkliche Welt und die Traumwelt aber nicht unterscheiden, siehe Vgl. Hänselmann, M.C. (2016), S. 350

³⁰ «Computergestütztes Verfahren der Bildumwandlung, bei dem ein Gegenstand (...) stufenlos von einer Form in eine andere überführt wird.», siehe Kaczmarek, L. (2012)

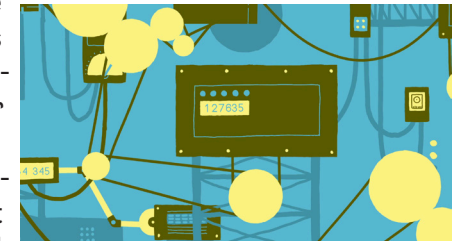
³¹ In einem singulären Raum-Zeit-Modul mit diskontinuierlicher Zeitstruktur lassen sich alle diegetischen Ereignisse temporal verorten, können jedoch Brüche in der Kontinuität der Zeit aufweisen, siehe Vgl. Hänselmann, M.C. (2016), S. 363

sche Innenwelt noch mehr vermischt, und der Realitätsverlust des Protagonisten anhand der Zeitstruktur wird verdeutlicht.

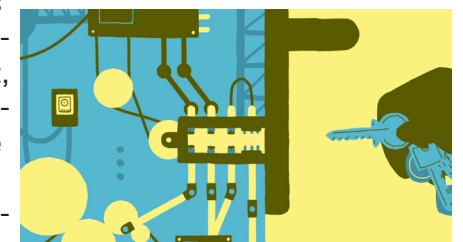
Ein weiterer Bruch in der Zeitstruktur findet anhand von Ellipsen statt. In die Szene, in der der bereits erwähnte Transzendenzraum stattfindet, kann ebenfalls eine Ellipse erkannt werden. Die Szene bringt die Handlung an sich nicht weiter, hilft aber dabei, den psychischen Zustand des Protagonisten zu verdeutlichen.

Eine andere Form der Ellipse tritt schon im vorherigen Verlauf des Films auf. Die bereits erwähnte Maschinerie in der Tür bildet ebenfalls eine Szene, die ausschliesslich zur Veranschaulichung einer Eigenschaft der diegetisch-psychischen Innenwelt von Ruben dient. Die stattfindende Transition zur nächsten Szene erfolgt nicht durch einen Schnitt, vielmehr wird die Maschinerie horizontal durch das Filmbildfeld bewegt, bis das daran anschliessende Türschloss zu sehen ist, bei welchem der Handlungsstrang wieder aufgegriffen wird. Dadurch wird die Ellipse in die Handlung integriert.

Die Zeitstruktur in «Ruben Leaves» ist komplex aufgebaut, sie wird von Zeitsprüngen und Vorausblicken unterbrochen. Durch Ellipsen kommt der Zeitstillstand ins Spiel, sie werden somit aktiver Teil der Zeitstruktur. Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft und Zeitstillstand werden miteinander vermischt, so dass der/die Rezipient*in auf diese Art elegant einen Einblick in Rubens wachsenden Realitätsverlust erhält.



«Ruben Leaves» - Frederic Siegel 00:55



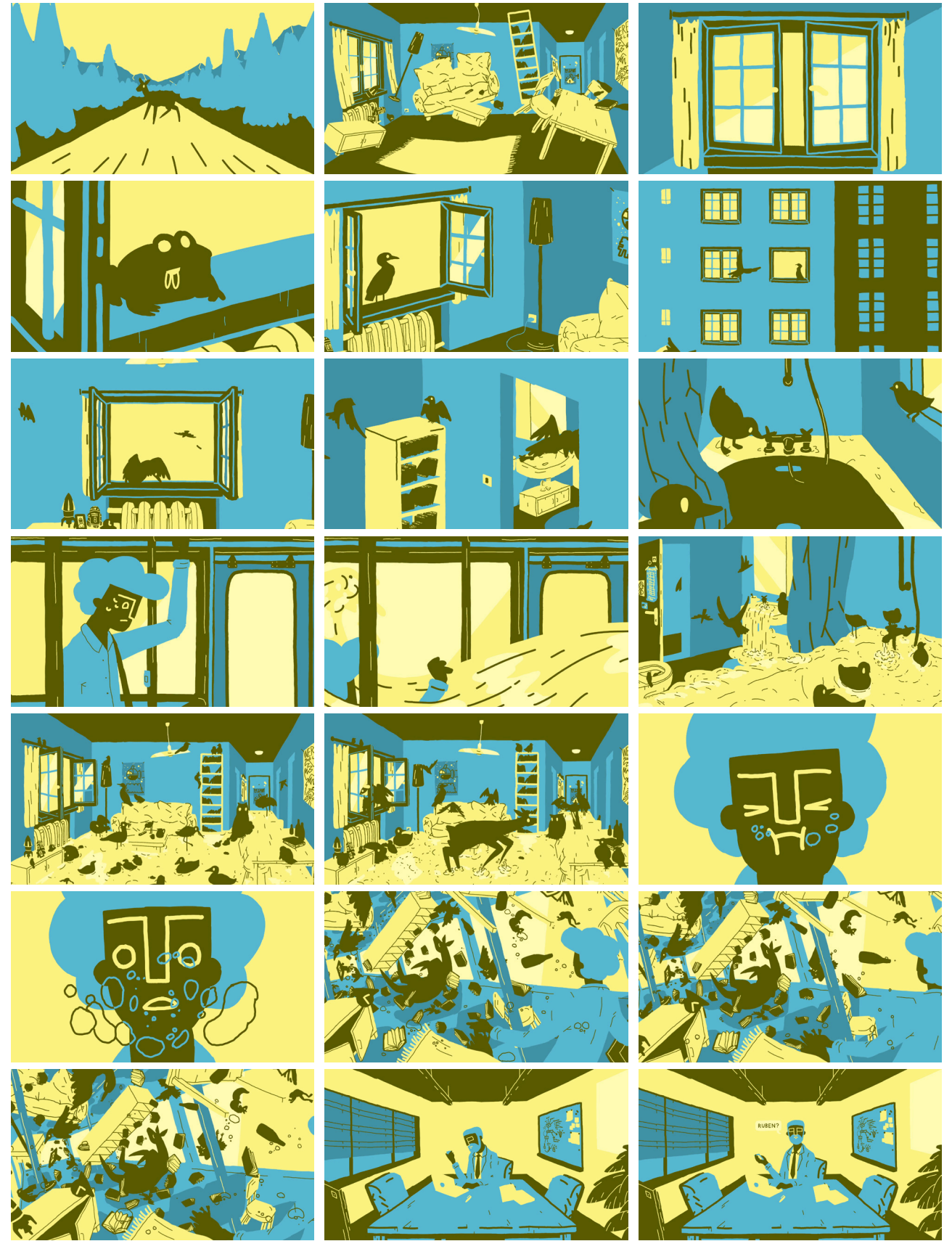
«Ruben Leaves» - Frederic Siegel 01:06

Überblick

Rubens diegetisch-psychische Innenwelt wird anhand der von mir gewählten Kriterien auf verschiedenste Arten visualisiert. Ich finde es besonders interessant, dass Frederic Siegel es schafft, im/in der Rezipienten*in ebenfalls einen Realitätsverlust zu evozieren. Beim Anschauen des Filmes weiss er/sie am Ende auch nicht mehr genau, was der diegetischen Aussen- und was der diegetisch-psychischen Innenwelt entspricht. Das schafft Frederic Siegel unter anderem mithilfe von Einschüben, in denen sich neue Raumlogiken in Räumen ausbilden, die an sich bereits vorgekommene, konsistente Räume sind. Zudem setzt er Zeitsprünge und Ellipsen gekonnt ein, um die Thematik aufzugreifen. Diese Elemente steigern und häufen sich im Laufe der Narration, was das einfache Entwicklungsmodell unterstützt. Damit wird der Wandel in der Psyche des Protagonisten und sein zunehmender Realitätsverlust offengelegt.



Übersicht «Ruben Leaves» von Frederic Siegel, 02:19 bis 03:11



Übersicht «Ruben Leaves» von Frederic Siegel 03:12 bis 04:12

ERKENNTNISSE AUSSAGEN DER KÜNSTLER*INNEN

Inwiefern hat der/die Animator*in die Mittel, die ich anhand der Analyse identifiziert habe, auch wirklich bewusst angewandt, um die diegetisch-psychischen Innenwelten ihrer Figuren darzustellen? Gibt es andere Mittel, die sie eingesetzt haben, die ich übersehen oder falsch gelesen habe? Welches Hintergrundwissen fehlt mir, das mir mehr Aufschluss über die Beweggründe der Künstler*in bereiten könnte?

Um diese Fragen zu beantworten habe ich einen Fragebogen ausgearbeitet. Die Fragen sind relativ offen gestellt, um auch unerwartete Antworten zu provozieren. Ich wollte keine Fragen stellen, die die Antwort zu sehr beeinflussen. Dies hatte zur Folge, dass interessantes Hintergrundwissen zum Vorschein kam, auf das ich nicht abgezielt habe, welches jedoch trotzdem hilfreich war.

Ein Exkurs in die Antworten von Kilian Vilim auf meinen Fragebogen über «Ooze»

Ein erster interessanter Punkt, den Kilian Vilim mir liefert, ist, dass er seine eigenen Erlebnisse mit dem Kurzfilm verarbeitet. Somit erschafft er eine diegetisch-psychische Innenwelt, indem er seine eigene psychische Innenwelt auf seinen Protagonisten projiziert. Er schreibt, dass er eigentlich seine eigene psychische Innenwelt anhand des Kurzfilmes visualisiert hat, auch um sie für sich selbst verständlicher zu machen.

Neue Erkenntnisse zur Figur bietet der Vergleich zu Pinocchio. Kilian Vilim erwähnt, dass das Erscheinungsbild von der Filmfigur inspiriert wurde, um Sympathie für sie zu evozieren. Wie ich bereits erläutert habe, ist auch die körperliche Grösse der Figur bewusst gewählt und relevant.

Kilian Vilim beschreibt den Lift mit folgenden Worten:

«Der Lift hat in etwa zwei auf zwei Quadratmeter. Ist farblos, steril, gibt dem Menschen in ihm wenig Raum. Keine Ausweichmöglichkeit gegenüber den Passagieren, Vollkontakt. Wenn man sich für acht Stunden im Lift befindet, kommt man gar nicht umhin, die vier Wände dieses Kerkers in seinem Kopf zu erweitern. Das Auf und Ab im Schacht hat etwas total Repetitives, man bewegt sich und reist, kommt jedoch nicht vom Fleck.»³²

³²
Anhang F.4, Frage 3, S. 78

Er geht hier mehr als ich auf die gegebenen Eigenschaften des Lifts ein. Diese verdeutlichen nochmals die Interpretation des Lifts als Sinnbild für den emotionalen Verfall, aber auch als dessen Ursache.

Meine Interpretation, dass Zeitspiralen gezielt eingesetzt wurden, um das Repetitive des Alltags vom Liftboy zu veranschaulichen, hat Kilian Vilim bestätigt. Zudem erklärt er, dass er mit den Zeitintervallen gespielt hat. Während er langsam angefangen hat, wird die Frequenz der Schnitte gegen Ende immer höher. Dabei hat er darauf abgezielt, durch den richtigen Rhythmus eine gewisse Nervosität zu generieren, die bei dem/der Rezipient*in ausgelöst werden soll.

Des Weiteren erklärt er, dass es ihm zusätzlich besonders wichtig war, die diegetisch-psychische Innenwelt des Protagonisten durch geeignetes Sounddesign und visuellen Stil zu vermitteln.³³

Ein Exkurs in die Aussagen von Martina Scarpelli über «Egg»

Martina Scarpelli hat mir zwar geantwortet, aber konnte aus zeitlichen Gründen keinen Fragebogen ausfüllen. Da ich von ihr allerdings anderes Material erhalten habe, kann ich trotzdem ein wenig darauf eingehen, inwiefern sich meine Analyse durch das Hintergrundwissen ergänzen lässt.

Auch Martina Scarpellis Kurzfilm basiert auf einem persönlichen Erlebnis der Künstlerin. Um genau zu sein bietet eine Geschichte, die sie über dieses Erlebnis geschrieben hat, die Grundlage und das Voiceover für den Film. Sie sagt, dass die gesamte Geschichte sehr persönlich ist. Ich habe das Gefühl, auch Martina Scarpelli visualisiert anhand der von ihr geschaffenen Figur ihre eigene diegetisch-psychische Innenwelt.

Sie sagt, dass das Medium Animation eine wichtige Rolle spielt. Eine Distanzierung zum Geschehen wird ermöglicht. Das Erlebnis hat zwar wirklich stattgefunden, jedoch hat sie das Ei natürlich nicht wirklich in einem Stück gegessen, und es hat auch nicht in ihrer Wohnung geschwebt. Sie suchte nach Bildern, die den Kampf mit der Anorexie veranschaulichen, ohne dass sie eins zu eins ein Bild von einem verhungerten Menschen zeigt. Sie suchte nach Metaphern für die diegetisch-psychische Innenwelt der Protagonistin.³⁴

33
Anhang F.4, gesamtes
Interview, S. 77f

34
Anhang F.5, gesamter Text,
S. 81f

Ein Exkurs in die Antworten von Frederic Siegel auf meinen Fragebogen über «Ruben Leaves»

Frederic Siegel ist der dritte im Bunde, der die eigene psychische Innenwelt auf die diegetisch-psychische Innenwelt seiner Hauptfigur projiziert. Zudem erfahre ich durch das Interview, dass er sogar sein Äusseres als Inspiration für das Aussehen des Protagonisten verwendet hat. Der Protagonist weist aber nicht nur äusserlich Ähnlichkeiten mit dem Animationskünstler auf, auch einige seiner Verhaltensmuster hat er übernommen.

Frederic Siegel bestätigt meine Analyse darin, dass er bewusst mit dem Raum gespielt hat, um die Hirngespinnste in Rubens Kopf zu verdeutlichen. Zudem wird dadurch der/die Rezipient*in ebenfalls verwirrt. Dass der Raum keinen physischen Gesetzen untergeordnet wird hilft Frederic Siegel dabei, den Räumen etwas Traumhaftes zu verleihen. Ein Beispiel hierfür bietet das Reh, welches immer wieder auftaucht. Es kommt deswegen immer wieder in Rubens Unterbewusstsein vor, weil er es zuvor in dem Spiel auf seinem Mobiltelefon gesehen hat. Das Wechselspiel zwischen der diegetischen Aussenwelt und der diegetisch-psychischen Innenwelt spielt für den Künstler eine grosse Rolle.

Auch die Zeitstruktur hat er bewusst eingesetzt, um den/die Rezipient*in bewusst zu verwirren. Er spricht ebenfalls die in meiner Analyse behandelten Zeitsprünge und die Vorausschau am Anfang an.³⁵

Gemeinsamkeiten

Wie bereits angesprochen, handeln alle drei Filme von persönlichen Erlebnissen oder Gedanken der Künstler*innen. Die Figuren in den Kurzfilmen dienen lediglich als Projektionsflächen.

Ich habe Frederic Siegel und Kilian Vilim gefragt, welche weiteren Elemente sie als besonders wichtig erachtet haben, um die diegetisch-psychische Innenwelt der Figuren in ihren Animationsfilmen zu veranschaulichen. Interessanterweise kamen beide sehr schnell auf den Sound und die Musik zu sprechen. Auch Martina Scarpelli spricht in ihren «Main Questions» an, dass sie von Anfang an mit einem Sounddesigner zusammen gearbeitet hat. Auch wenn der Sound kein visuelles Mittel ist, kann er bei der Illustration der diegetisch-psychischen Innenwelt von Figuren im Animationsfilm eine tragende Rolle spielen.³⁶

35
Anhang F.6, gesamtes
Interview, S. 85f

36
Anhang F.4/F.5/F.6, gesamte
Interviews, S. 77ff

D.2

ERKENNTNISSE
BEANTWORTETE FRAGEN

Wie schaffen es die drei gewählten Filme, die diegetisch-psychischen Innenwelten anhand der gewählten Kriterien «Figur», «Raum» und «Zeit» zu visualisieren?

«Ooze», «Egg» und «Ruben Leaves» sind drei Filme, die auf sehr unterschiedliche Art und Weise mit den diegetisch-psychischen Innenwelten des/der jeweiligen Protagonist*in umgehen. Allerdings haben sie alle gemein, dass der Hauptcharakter jeweils eine psychische Entwicklung durchmacht, die als einfaches Entwicklungsmodell betitelt werden kann. Eine weitere Gemeinsamkeit liegt in der Herkunft der Filme, sie alle basieren auf realen Problemen oder Ereignissen, die die Künstler*innen in der Realität beschäftigen. Alle Filme nutzen unter anderem meine drei Ausgangskriterien, um diese Entwicklung sichtbar zu machen. Um die oben genannte Frage zu beantworten, unterteile ich die Antwort in die bereits in meinen Analysen verwendeten Kategorien.

Figur

Die Figur wird vor allem in «Ooze» und «Egg» in ihren formalen Eigenschaften genutzt, um die diegetisch-psychischen Innenwelten zu illustrieren. In «Ruben Leaves» wird über die Figur selbst fast ausschliesslich durch Mimik und Gestik ein Einblick gewährt. Dadurch wirkt es, als sei der Protagonist in «Ruben Leaves» an sich näher in der realen Welt angesiedelt. Die diegetische Aussenwelt wird viel stärker für die Veranschaulichung der diegetisch-psychischen Innenwelt genutzt als die Figur selbst. Schlussendlich geht auch es darum, dass aus der Sicht des Charakters die Welt um ihn herum aus der Realität fällt, nicht er selbst. Deshalb empfinde ich es als angemessen, auf Figurentransformationen, die den Hauptcharakter betreffen, zu verzichten.

In den anderen beiden Filmen wird hingegen ein Gefühl, das in der Figur selbst stattfindet, auf die äusserliche Erscheinung der Figur projiziert. Metaphorische Figurentransformationen werden in beiden Fällen genutzt. Es geht nicht darum, dass die Figur sich wirklich morphologisch verändert. Da die Transformation reversibel ist, werden jeweils die aktuellen psychischen Zustände der Hauptfiguren anhand ihrer äusseren Erscheinungen visualisiert. In beiden Fällen finde ich die Transformationen gelungen, da sie das Gefühl, das in der jeweiligen Figur vor sich geht, verständlich und emotional veranschaulichen.

Meine begründete Filmauswahl hat mir gezeigt, dass einer klaren Visualisierung der diegetisch-psychischen Innenwelten häufig die psychische Entwicklung der Hauptfigur als Handlungsstrang zugrunde liegt. Dies anhand einzelner Gefühle zu visualisieren, die insgesamt zum einfachen Entwicklungsmodell beitragen, kann durchaus sinnvoll sein. Häufig wird die morphologische Dimension einer Figur dafür genutzt. Morphologische Figurentransformationen können dazu dienen, momentane Gefühlszustände zu visualisieren. Meistens sind diese reversibel, was sie zu metaphorischen Figurentransformationen macht, die einzig zur Visualisierung diegetisch-psychischer Innenwelten dienen.

Raum (formal)

Den Einsatz der Schachtelkadrierung in «Egg» empfinde ich als sehr sinnvoll, da der symbolische Raum des Würfels im Filmbildfeld aufgenommen wird. Dass die Schachtelkadrierung über fast die gesamte Filmdauer angewandt wird, veranschaulicht, dass beinahe die gesamte Handlung innerhalb des Würfels stattfindet. Zudem steigert die Schachtelkadrierung das Gefühl von Isolation. Dasselbe passiert in «Ooze» anhand des Lifts, der eine Schachtelkadrierung bildet. Interessant finde ich, dass in beiden Fällen mit dem gleichen Mittel ein Gefühl von Abgeschiedenheit und Einsamkeit evoziert wird. Auch die Mehrfachkadrierung in «Ooze» finde ich als Metapher für die zunehmende Gespaltenheit des Protagonisten gelungen. Über «Ruben Leaves» kann zu diesem Kriterium keine Aussage getroffen werden, da über die gesamte Filmlänge das gesamte Filmbildfeld genutzt wird.

Raum (inhaltlich)

Der inhaltliche Raum wird in allen drei Kurzfilmen stark genutzt, um die diegetisch-psychischen Innenwelten der Figuren zu visualisieren. Auffallend ist dabei, dass in «Egg» ein komplett neuer Raum geschaffen wird, um die diegetisch-psychische Innenwelt der Protagonistin darzustellen. Der vorwiegende Handlungsraum findet in der diegetisch-psychischen Innenwelt der Protagonistin statt, die diegetische Aussenwelt wird nicht visualisiert. In «Ruben Leaves» kann die umgekehrte Herangehensweise beobachtet werden. Die diegetische Aussenwelt dient als Haupthandlungsraum. Um die diegetisch-psychische Innenwelt von Ruben zu visualisieren, wird die diegetische Aussenwelt lediglich transformiert. Inkonsistente Räume entstehen aus der Vorlage der diegetischen Aussenwelt, es kommt zur Ausbildung neuer Raumlogiken, der Raum löst sich komplett auf, Transzendenzräume entstehen. Dies sind einige der Arten,

auf die die Animation es schaffen kann, die diegetisch-psychischen Innenwelten anhand des Raumes zu illustrieren. Auch in «Ooze» werden diese Techniken genutzt. Wie man an diesem Kurzfilm sehen kann, kann zum Teil schon die Wahl des Raumes, also hier der Lift, unglaublich viel über die diegetisch-psychische Innenwelt des/der Protagonist*in aussagen und zu einem Symbol für diese werden.

Zeit

Ich konnte feststellen, dass Transzendenzräume häufig mit Ellipsen zusammenspielen. Sobald ein solcher Raum geschaffen wird, kommt es zu einem Zeitstillstand in der Handlung. Zeit und Raum hängen extrem zusammen: Wenn ich eine Figur aus ihrem herkömmlichen Raum herausnehme und in einen Transzendenzraum bringe, nehme ich sie aus ihrer zeitlichen Struktur. Das liegt daran, dass Transzendenzräume häufig genutzt werden, um die diegetisch-psychische Innenwelt einer Figur zu illustrieren. Ein Zeitstillstand, also eine Ellipse, passiert dann, wenn die Handlung nicht mehr vorangetrieben wird, und die Szene an sich nur zu dieser Visualisierung dient. Interessanterweise kommt in jedem der von mir gewählten Kurzfilme mindestens eine solche Ellipse vor.

Auch von anderen Elemente wie Zeitspiralen, Zeitsprüngen und der Vorausschau wird Gebrauch gemacht. Jedoch ist keines dieser zeitstrukturellen Elemente so auffällig häufig in Erscheinung getreten. Ausserdem wird vor allem die Ellipse spezifisch für die Veranschaulichung der diegetisch-psychischen Innenwelten des/der Protagonist*in verwendet.

Inwiefern sind die diegetische Aussenwelt und die diegetisch-psychische Innenwelt voneinander abhängig, können sie voneinander losgelöst funktionieren?

Diese Frage kann kaum allgemein beantwortet werden. Bemerkenswerterweise unterscheiden sich die drei Kurzfilme meiner Wahl extrem in diesem Punkt.

In «Ruben Leaves» kann zum Teil gar nicht mehr unterschieden werden, in welcher der beiden diegetischen Welten sich die jeweilige Szene lokalisieren lässt. Dieses Wechselspiel dient dazu, dem/der Rezipient*in das Gefühl von Rubens Realitätsverlust nahezulegen. Insgesamt wird in «Ruben Leaves» auf die Veranschaulichung der diegetisch-psychischen Innenwelt als solche weniger Wert gelegt als darauf, dass Rubens Gefühle ebenfalls in dem/der Rezipient*in ausgelöst werden sollen. Diese Evokation beruht darauf, dass man sich zwischen der diegetisch-psychischen Innenwelt und der diegetischen Aussenwelt verliert. Dadurch können diegetisch-psychische Innenwelt

und diegetisch-psychische Aussenwelt in diesem Fall nicht losgelöst voneinander funktionieren.

In «Egg» hingegen wird die diegetische Aussenwelt effektiv nicht dargestellt, da kein Raum visualisiert wird, der sie illustrieren würde. Lediglich die letzte Szene findet nicht mehr im Würfel statt, was heissen könnte, dass sich die Protagonistin hier in der diegetischen Aussenwelt befindet. Mit Gewissheit kann dies aber nicht gesagt werden. Was festgehalten werden kann ist, dass in diesem Fall die diegetisch-psychische Innenwelt der Protagonistin unabhängig von der diegetischen Aussenwelt präsentiert wird und funktioniert.

Schlussendlich denke ich, dass «Ooze» sich irgendwo dazwischen bewegt. Die diegetisch-psychische Innenwelt und die diegetische Aussenwelt vermischen sich nicht so sehr wie in «Ruben Leaves», sie können aber auch nicht losgelöst voneinander funktionieren wie in «Egg». Kilian Vilim setzt die diegetische Aussenwelt auch zur Visualisierung der diegetisch-psychischen Innenwelt ein. Der Lift an sich trägt eine gewisse Symbolik, andere Figuren widerspiegeln den Zustand des Protagonisten, die diegetische Aussenwelt wird als Behältnis genutzt, um die diegetisch-psychische Innenwelt zu visualisieren. Doch hatte ich generell das Gefühl, definieren zu können, welche Szene in welcher Welt spielt.

E.1

SCHLUSSWORT ZUSAMMENFASSUNG

Durch meine Arbeit «Anima: Diegetisch-psychische Innenwelten von Figuren im Animationsfilm» konnte ich einige neue Erkenntnisse sammeln. Ich habe mich damit auseinandergesetzt, welche Kriterien und welche Art von Animationskurzfilmen sich eignen würden, um eine Analyse durchzuführen. Leider musste ich mich wegen des Zeitrahmens, der dieser Arbeit gegeben wird, enorm einschränken. Auch wenn ich die Filme gern noch unter anderen Aspekten genauer angeschaut hätte, denke ich, dass die Auswahl der Kriterien auch im Nachhinein sinnvoll erscheint. Sie haben mir eine ergiebige Analyse mit dem Fokus auf das Überthema «Diegetisch-psychische Innenwelten» ermöglicht.

Ellipsen in der Zeit, metaphorische Figurentransformationen sowie grundlegende Eigenschaften wie Aussehen, Mimik, Gestik. Verschiedene Arten des inkonsistenten Raumes, vor allem die Ausbildung einer neuen Raumlogik, Transzendenzräume. Das sind die Stilelemente, die mich besonders fasziniert haben. Aufgrund der Erläuterungen im Hauptteil meiner Arbeit kann ich zusammenfassen, dass diese Stilelemente einen grossen Beitrag zur Darstellung von diegetisch-psychischen Innenwelten in der Animation leisten können. Ich muss aber anfügen, dass sie sich aus der Analyse von gerade mal drei Kurzfilmen ergeben haben. Es gibt mit Sicherheit auch Filme, die es ohne diese Elemente schaffen, diegetisch-psychische Innenwelten zu visualisieren. Sie bilden also kein Regelwerk oder Merkmale, an der man solche Welten erkennen kann. Trotzdem können die Elemente nach meiner Analyse als wirksames Mittel zum Zweck identifiziert werden.

Was die Unabhängigkeit von diegetisch-psychischer Innenwelt und diegetischer Aussenwelt anbelangt, kann ich mit gutem Gewissen behaupten, eine interessante Auswahl an Filmen getroffen zu haben. Ich denke, meine Auswahl und die Analyse zeigen, wie sehr eine Abhängigkeit der beiden diegetischen Welten voneinander variieren kann, je nachdem was der/die Animator*in aussagen und auslösen möchte.

SCHLUSSWORT AUSBLICK

Auch wenn die Zeit knapp ist, ist es mein Ziel, selbst einen kurzen Animationsfilm auf die Beine zu stellen. Alle Interviewten erzählen, dass sie eigene Erlebnisse als Basis für ihre Kurzfilme verwendet haben. Ich denke, dass es sinnvoll für mich ist, ebenfalls ein selbst erlebtes Ereignis zu verwenden. Schlussendlich ist es schon schwierig genug, Gefühle zu visualisieren, die man selbst schon erlebt hat. Die psychische Innenwelt von jemand anderem oder sogar von einer fiktiven Person zu visualisieren, stelle ich mir noch schwieriger vor.

Für mich gibt es jetzt zwei Wege, meine Arbeit aufzugleisen. Ein Weg wäre es, meinen Erkenntnissen zu folgen. Das heißt, ich schaffe einen Hauptcharakter, auf den ich meine psychische Innenwelt projiziere. Ich nutze die Elemente, die sich bei meiner Analyse herauskristallisiert haben, um die diegetisch-psychische Innenwelt meines/meiner Protagonist*in darzustellen. Der andere Weg, den ich mir vorstellen kann zu gehen, wäre, eine andere Herangehensweise zu finden, um eine diegetisch-psychische Innenwelt zu visualisieren und dabei zu versuchen, eben nicht diese Elemente zu verwenden.

Ich denke, dass es am meisten Sinn ergeben würde, den Inhalt das Vorgehen bestimmen zu lassen. Sobald ich mich entschlossen habe, welches Thema ich behandeln möchte, kann ich mich auf einen Stil beziehungsweise eine Technik zur Visualisierung festlegen.

Das Vorgehen von Martina Scarpelli hat mich zur Themensuche inspiriert. Ihre Ausgangslage ist ein Text, den sie selbst über ein entschiedenes Erlebnis in ihrem Leben verfasst hat.³⁷ Ich denke, eine schriftliche Auseinandersetzung mit verschiedenen Themen, die mich beschäftigen oder beschäftigt haben, kann eine gute Basis für meinen Animationsfilm bieten. Durch den gewählten Inhalt wird sich dann ein stilistischer Ansatz herauskristallisieren.

37
Anhang F.5, «Origins of the
film», S. 81

ANHANG

F.1

TABELLARISCHE ANALYSE «OOZE» – KILIAN VILIM

Zeit in Minuten und Sekunden	Figur	Bemerkungen
00:07 bis 00:21	lachend, Kopf hin und her wiegend	Hysterie, Wahn
00:40	tiefe Verbeugung	Unterwürfigkeit
00:47 bis 00:54	Blick hin und her	Unsicherheit
01:00 bis 01:08	hängender Kopf, Blick zu Boden	Traurigkeit
01:16 bis 01:22	neutral	
01:23 bis 01:25	herzhaftes Lachen	Belustigung
01:26	Blick zur Seite, Mund zu einem «O» geformt	Verwirrung
01:27	hängender Kopf, Blick zu Boden	Traurigkeit
01:28 bis 01:35	morphologische Transformation, temporäre Spaltung der Figur	innere Zerrissenheit
01:39 bis 01:43	absitzend, hängender Kopf, tiefes Ausatmen	Erschöpfung und Traurigkeit
01:50 bis 01:56	neutral	
01:56 bis 01:57	geweitete Augen, Augenzucken	Erschrecken, Verstörtheit
01:58 bis 02:05	morphologische Transformation, temporäre Spaltung der Figur	innere Zerrissenheit
02:05 bis 02:15	Augenzucken, zitternde Pupillen	Verstörtheit
02:16 bis 02:36	steifer Körper, unbewegt	psychische Unbeweglichkeit
02:36 bis 02:44	blinzelnd, auf allen Vieren aufrappelnd	erschöpft, aber noch nicht ganz am Ende
02:57 bis 02:59	Kopfkratzen	Verwunderung
03:17 bis 03:18	neutral	
03:52	Schrägstellen des Kopfes	Verwirrtheit
03:53 bis 03:54	reaktionslos, Augen geschlossen, liegend	emotionaler Tod durch Erschöpfung
03:56 bis 03:58	Hand am Herz, aufbäumender Körper, kopflos	sterbend, emotionaler Tod
03:58 bis 04:07	Einblenden zwei weiterer Todesszenen	emotionaler Tod
04:10 bis 04:23	lachend, Kopf hin und her wiegend	Hysterie, Wahn
04:23 bis 04:32	fallend, Suizid	Kapitulation

Zeit in Minuten und Sekunden	Formaler Raum	Bemerkungen
01:00 bis 01:08	Schachtelkadrierung, bewegt von oben nach unten in der rechten Bildhälfte	Einsamkeit, Isolation
01:08 bis 01:15	Mehrfachkadrierung, dreifach, horizontal, schräg und randabfallend geschnitten	Gespaltenheit
01:28 bis 01:35	Schachtelkadrierung, bewegt von oben nach unten in der linken Bildhälfte	Einsamkeit, Isolation
01:42 bis 01:48	Mehrfachkadrierung, dreifach, vertikal, schräg und randabfallend geschnitten	Gespaltenheit
01:57 bis 02:05	Schachtelkadrierung, bewegt von oben nach unten in der rechten Bildhälfte	Einsamkeit, Isolation
02:48 bis 02:55	Mehrfachkadrierung, dreifach, horizontal, schräg und randabfallend geschnitten	Gespaltenheit
03:03 bis 03:09	Mix aus Schachtel- und Mehrfachkadrierung, vierfach, vertikal, gerade und randabfallend geschnitten	Steigerung der Absurdität der Szene
03:22 bis 03:25	Mehrfachkadrierung, dreifach, vertikal, schräg und randabfallend geschnitten	Gespaltenheit
03:32 bis 03:35	Mehrfachkadrierung, dreifach, vertikal, schräg und randabfallend geschnitten	Gespaltenheit
03:41 bis 03:46	Mehrfachkadrierung, dreifach, vertikal, schräg und randabfallend geschnitten	Gespaltenheit
03:56 bis 04:08	Mehrfachkadrierung, vierfach, vertikal, schräg und randabfallend geschnitten	Gespaltenheit

Zeit in Minuten und Sekunden	Inhaltlicher Raum	Bemerkungen
00:00 bis 00:22	draussen im Regen	Vorgriff auf den Ausgang, der auch in diesem Raum stattfinden wird diegetische Aussenwelt
00:34 bis 02:06	im Lift	der Lift als Ort des zunehmenden Wahns des Protagonisten diegetische Aussenwelt
02:06 bis 02:27	unsichtbares, sich füllendes Behältnis, welches die formalen Eigenschaften des Lifts innehält	Definition des Lifts als den Grund und das Sinnbild des emotionalen Verfalls des Protagonisten diegetisch-psychische Innenwelt
02:27 bis 02:35	immer noch in dem oben genannten Behältnis, jetzt aber randabfallend und vollkommen von der Flüssigkeit umgeben	Stärkung der Evokation durch das Randabfallen, man wird «hineingezogen» diegetisch-psychische Innenwelt
02:35 bis 02:44	wieder im Lift, der geöffnet ist	diegetische Aussenwelt
02:44 bis 03:53	im Lift, mit Blick auf die abstrusen Situationen, schnelle Transition zwischen den Räumen durch das Öffnen und Schliessen der Lifttüren	Die schnellen Raumwechsel suggerieren die rasante Verschlechterung des psychischen Zustands des Protagonisten. diegetisch-psychische Innenwelt
03:53 bis 04:07	Raumwechsel (und Rollenwechsel) des Protagonisten in die absurden Räume (und Situationen)	Bruch mit der Distanz zum Geschehen, welches psychisch aufreibend ist
04:07 bis 04:30	auf dem Hochhaus, Sprung vom Hochhaus	über dem Ort des Geschehens, dem Lift, der ihn in den Wahnsinn getrieben hat; dieser bringt ihn auch auf das Gebäude, von dem er sich hinabstürzt
04:30 bis 04:41	Der Lift ist nun leer, nur die Mütze des Liftboys fällt einsam hinein.	Die Absenz des Protagonisten im nun leeren Lift wird verdeutlicht.

Zeit in Minuten und Sekunden	Zeit (Narration)	Bemerkungen
00:00 bis 00:22	Vorausschau	Evokation des Wahnsinns bei dem/der Rezipient*in als erstes Gefühl
00:34 bis 02:06	Zeitspirale	Einblick in den repetitiven Alltag des Protagonisten
02:06 bis 02:35	Ellipse	Isolation, Einsamkeit, mentaler Zusammenbruch
02:44 bis 04:08	Zeitspirale, parallele Zeitstruktur zum Anfang	Verantwortung des beruflichen Alltags für den emotionalen Verfall des Protagonisten
04:08 bis 04:20	Szene, die bereits in der Vorausschau behandelt wurde	Evokation des ersten Gefühls, nur stärker und drückender, da es nun einen neuen Hintergrund hat

F.2

TABELLARISCHE ANALYSE «EGG» – MARTINA SCARPELLI

Zeit in Minuten und Sekunden	Figur	Bemerkungen
00:56 bis 01:04	Schneidersitz, Kopfbewegung deutet beobachtenden Blick auf Umliegendes an	interessiert
01:05 bis 01:08	schmale Augen, Finger streicht über den Tisch	leicht kritisch aber bestimmt
01:08 bis 01:12	am Tisch, diesen von unten festklammernd	Halt suchend
01:16 bis 01:23	Aufhängen der Liste, schräge, zusammengekniffene Augen, Mund leicht geöffnet	konzentriert, selbstdiszipliniert
01:24	Hände in Richtung Liste, gespreizte Finger, Kopf im Nacken, schmale Augen	konzentriert, begutachtend
01:25 bis 01:28	leicht geduckter Gang, Schultern nach oben gezogen	unsicher, eingeschüchtert
01:33 bis 01:39	sitzend, unruhige Hand	abschätzend, überlegend (Ist es das Wert?)
01:39 bis 01:50	Rippen zählend, kritischer Blick auf Rippen gerichtet	abschätzend
01:57 bis 02:08	keine besondere Gefühlsregung an der Mimik/Gestik erkennbar	
02:09 bis 02:23	taucht ab, Embryostellung	einsam, isoliert
02:27 bis 02:30	kritischer Blick auf die Liste, Körper im rechten Winkel (Kopf so nah wie notwendig, der Rest des Körpers so weit wie möglich entfernt)	distanziert
02:30 bis 02:32	hingesezt, Liste jetzt in den Händen, krummer Rücken, Füße stehen auf den Spitzen	Distanz ein wenig gebrochen, trotzdem noch nicht Nähe suchend, angespannt, nicht geerdet
02:35 bis 02:41	Augen wechseln zwischen aufgerissen und leicht zusammengekniffen	leichter Schreck wechselt zu Bestimmtheit
02:42 bis 02:44	an der Liste riechend	Liste als Sinnbild für die Lebensmittel
02:44 bis 02:48	erneutes Abzählen der Rippen	Hintergedanken, abschätzend

02:49 bis 02:54	Brüste werden selbstständig, fungieren wie Augen und begutachten den Körper	Der Körper scheint seine eigene Meinung zu dem Ernährungsplan zu haben.
02:55 bis 02:58	Blick auf Liste, Schultern leicht angezogen	sich zusammennehmend
02:58 bis 03:03	schmale Augen, konzentrierter Blick beim Schneiden vom Fisch	bestimmt
03:13 bis 03:18	Hält Gabel beim Essen mit gespreizten Fingern	distanziert
03:26 bis 03:29	Finger abschlecken	alles aufgegessen, fertig
03:30 bis 03:40	Blick auf die Rippen, Brüste mit den Händen haltend	Kontrolle über den Körper
03:58 bis 04:01	Augen haften auf dem Ei, Körper im rechten Winkel (Augen so nah wie möglich, der Rest des Körpers so weit wie möglich entfernt)	abschätzend, Körper distanziert sich, essen wollen aber nicht können
04:01 bis 04:12	einschnaufen, schräg gestellter Kopf, leicht geöffneter Mund	Widerwille, abschätzend, sich zu überwinden versuchend
04:12 bis 04:19	Schräger Kopf, mit den Fingern ein eiförmiges Guckloch bildend	abschätzend, Form analysierend
04:19 bis 04:31	sitzend, leicht nach hinten gelehnt, leicht lächelnd, Augen geschlossen	entspannt, Genuss des momentanen Zustands des Körpers
04:31 bis 04:36	schmale Augen, sehr schräggestellt	kritisch, abwägend
04:36 bis 04:42	das Ei in beiden Händen haltend, hoch in die Luft hebend, Arme nach oben gestreckt	visualisiert die enorme Bedeutung des Eis für die Protagonistin
04:42 bis 04:47	Ei in den Händen umherrollend	Wahrnehmen der runden Form, noch unentschlossen
04:48 bis 04:51	Abstellen des Eis auf dem Tisch, davor zurückweichend, Blick weg vom Ei	distanziert
04:51 bis 05:01	Durch den Raum wieder in die Nähe des Eis gezwungen, hockend, kritischer Blick auf das Ei, Kopf nahe ans Ei bewegend	immer noch abschätzend
05:15 bis 05:20	unten am Tisch mit Blick auf das Ei, sich auf die Lippen beissend, auch die Brüste liegen auf dem Tisch und scheinen das Ei zu begutachten	immer noch abschätzend, sowohl Verstand als auch Körper

05:20 bis 05:49	durch den Raum in verschiedene Positionen gedrängt, Blick haftet die ganze Zeit auf dem Ei	eigentliches Verlangen, den Plan einzuhalten, wird sie von sich selbst zurückgehalten (siehe Raum inhaltlich)
05:49 bis 05:58	sich grossmachend, Raum einnehmend, bevor der Raum wieder sie einnimmt – Wechselspiel Figur/Raum	der Versuch, sich zu überwinden
05:58 bis 06:14	ganz zusammengelegt im Würfel, Blick immer noch auf das Ei	eingeeengt, Zwang
06:14 bis 06:20	Blick im Raum umher, als dieser sich verändert	Interesse, beobachtend
06:30 bis 07:13	das Ei berührend, ableckend, am Körper entlangführend, spürend, Augen geschlossen, Kopf im Nacken	körperlicher Genuss, kontrolliert
08:36 bis 08:41	Finger abschleckend, danach Augen geschlossen, Mundwinkel runtergezogen, Kopf nach vorne gelehnt, Hand auf dem Bauch	Verdauung, ungutes Gefühl mit dem Ei in sich
08:42 bis 08:52 09:19 bis 10:30	morphologische Transformation, temporäres Aufblasen der Figur, Wachsen von mehreren Brüsten	aufgeblähtes Gefühl, rund, das Gegenteil der angestrebten Form
09:07 bis 09:14	Zwischenschub, die Protagonistin hat wieder die ursprünglichen morphologischen Eigenschaften	Die morphologische Figurentransformation kann als metaphorische Transformation gedeutet werden.
10:42 bis 10:48	neutraler bis beobachtender Ausdruck, mit Blick auf die Ei-Situation	gelöst

Zeit

in Minuten und Sekunden

Raum (formal)**Bemerkungen**

01:04 bis 05:19	Schachtelkadrierung, quadratisch in der Mitte	der Würfel als Isolationsraum
05:59 bis 07:53	Schachtelkadrierung, quadratisch in der Mitte	der Würfel als Isolationsraum
08:36 bis 10:31	Schachtelkadrierung, quadratisch in der Mitte	der Würfel als Isolationsraum

Zeit in Minuten und Sekunden	Raum (Inhaltlich)	Bemerkungen
00:56 bis 01:04	Raum bildet sich aus dem Grundriss im Würfel, der die Dimensionen eines kleinen Raums hat	Der Würfel ist ein Konstrukt der Protagonistin, er existiert nicht einfach.
01:04 bis 01:13		
01:13 bis 01:31	Plötzlich gibt es im Würfel auch einen Kühlschrank, er scheint nun extrem gross, auch durch die Horizontlinie.	Merkmale des inkonsistenten Raumes, der Raum als Sinnbild der Anorexie als Teil der diegetisch-psychischen Innenwelt der Protagonistin
01:52 bis 02:14	Flüssigkeit als Boden des Würfels	Versinken im Boden, vom Erdboden verschwinden
02:14 bis 02:23	Raum gefüllt mit Flüssigkeit	trotzdem wieder im gleichen Raum untertauchen, keine Flucht möglich
04:50 bis 06:20	Der Raum verändert seine Dimensionen, bildet neue Räume in sich, generiert ein Eigenleben. Der Raum beginnt, sich zu bewegen und zu bestimmen, welcher Inhalt des Raumes sich wo aufzuhalten hat und wie viel Platz dieser Inhalt einnehmen darf.	Da der Raum als Sinnbild für die Anorexie steht, geht es hier darum, wie die Protagonistin die Krankheit wahrnimmt und wie sehr diese das Leben der Protagonistin einnimmt und lenkt.
07:15 bis 08:35 08:53 bis 09:06 09:15 bis 09:17 09:42 bis 09:52	Innenleben der Protagonistin, aus äusseren Körperteilen bestehend, Raum für die Verdauung des Eis	Widerwille, das Ei in sich aufzunehmen, das für alles steht, was für die Protagonistin nicht als äusserlich erstrebenswert gilt
09:53 bis 10:30	Raum füllt sich mit schwarzer Flüssigkeit, wird immer kleiner und verschwindet	Rückfall, negative Gefühle, die die Protagonistin erdrücken
10:37 bis 10:58	ausserhalb des Würfels, der jetzt ganz klein ist, von der Protagonistin gepackt und gegessen wird	Die Protagonistin hat die Zeit der Krankheit hinter sich gelassen und steht nun darüber.

Zeit in Minuten und Sekunden	Zeit (Narration)	Bemerkungen
01:50 bis 02:26	Ellipse	isoliert, einsam
04:51 bis 05:00 05:21 bis 06:22	Ellipse	Auseinandersetzung mit dem Ei, Wichtigkeit der Situation steigend
03:51 bis 10:30	Zeitdehnung	Handlung als Haupthandlung herauskristallisieren
10:36	Zeitsprung	Blick auf die zukünftige, gesunde Protagonistin

F.3

TABELLARISCHE ANALYSE «RUBEN LEAVES» – FREDERIC SIEGEL

Zeit in Minuten und Sekunden	Figur	Bemerkungen
00:29 bis 00:43	schlafend, Augen zusammenkneifend, Körper fängt an sich zusammenzuziehen	Müdigkeit (Wecker klingelt)
01:08 bis 01:09	Schultern zucken hoch, Blick zur Seite	Abgelenktheit
01:43 bis 01:46	Kopf geduckt, Blick aufs Mobiltelefon	Konzentration
01:56 bis 01:58	blinzeln, dann grosse Augen, Augenbrauen hochgezogen und leicht geöffneter Mund mit nach unten gezogenen Mundwinkeln	erschrocken, Gedankenblitz
02:14 bis 02:19	Augen leicht geschmälert, gerade Augenbrauen, Mundwinkel nach unten gezogen	Unmut, verärgert
02:19 bis 02:22	grosse, aufgerissene Augen, leicht geöffneter Mund	Verwunderung
02:22 bis 02:26	Augen werden wieder schmaler, Mundwinkel nach unten, Schultern ziehen nach oben, Faust spannt sich an	Wut
02:26 bis 02:36	neutral	
02:46	grosse Augen, Mund offen, man sieht die Zähne, Mundwinkel gegen unten	Verzweiflung
02:52 bis 02:54	Schweissperlen an der Gesichtsseite, Mundwinkel gegen unten, danach Zusammenkneifen der Augen, Zusammenbissen der Zähne, leichte Kopfbewegung nach vorne	Angstzustand, hält die Situation kaum aus
02:56 bis 02:59	Schweissperlen, Mundwinkel nach unten, Blick auf den Boden	geplagt von Angstvorstellungen, Unwohlsein
03:10	zuerst neutral, dann grosse Augen, leicht geöffneter Mund mit den Mundwinkeln nach unten gezogen	erschrocken
3:11 bis 03:12	Schweissperlen, Mund leicht geöffnet, Mundwinkel nach unten	Unwohlsein
03:12	Figurentransformation, Nebencharakter Dave als Reh	Hinweis auf Rubens Realitätsverlust

03:42 bis 03:43	Schweissperlen, Augen von unten zusammengekniffen, Blick auf den Boden, dann übergibt er sich	Übelkeit
03:58 bis 03:59	ausatmend, grosse Augen, leicht geöffneter Mund	Verwunderung
03:59 bis 04:09	schwebend, beziehungsweise schwimmend, bewegt sich nicht aus eigener Kraft	Bewegungsunfähigkeit, Gelähmtheit

Zeit in Minuten und Sekunden	Raum (formal)	Bemerkungen
Ganze Filmlänge	Nutzung des gesamten Filmbildfeldes	

Zeit in Minuten und Sekunden	Raum (Inhaltlich)	Bemerkungen
00:24 bis 00:29	verwüstete Wohnung, Traum	Vorgriff auf den Ausgang, der auch in diesem Raum stattfinden wird
00:29 bis 00:43	im Bett	Vermittlung Tageszeit
00:48 bis 01:05	Maschinerie in der Tür diegetisch-psychische Innenwelt	geht auf Rubens Unsicherheit bezüglich der Sicherheit der Wohnung ein
01:05 bis 01:14	im Gang vor Rubens Wohnung	
01:14 bis 01:37	in Rubens Wohnung	
01:37 bis 01:53	Bushaltestelle	
01:53 bis 02:15	Rubens Wohnung in Rubens Kopf diegetisch-psychische Innenwelt	Unsicherheit, Angst, Zeichen, dass es in der diegetisch-psychischen Innenwelt stattfindet
02:15 bis 02:36	Bushaltestelle	
02:36 bis 02:52	Rubens Wohnung, in Rubens Kopf diegetisch-psychische Innenwelt	Unsicherheit, Angst, Zeichen, dass es in der diegetisch-psychischen Innenwelt stattfindet
02:52 bis 02:54	Bushaltestelle	
02:56 bis 03:02	im Bus	
03:03 bis 03:06	Transzendenzraum diegetisch-psychische Innenwelt	Verdeutlichung Realitätsverlust
03:06 bis 03:11	Weg vom Bus zu Daves Büro nicht klar, ob diegetisch-psychische Innenwelt oder Aussenwelt	
03:12 bis 03:13	im Bus	
03:13 bis 03:42	Rubens Wohnung, in Rubens Kopf diegetisch-psychische Innenwelt	
03:42 bis 03:44	im Bus nicht klar ob diegetisch-psychische Innenwelt oder Aussenwelt	
03:44 bis 04:09	Rubens Wohnung, in Rubens Kopf diegetisch-psychische Innenwelt	
04:09 bis 04:13	Daves Büro nicht klar ob diegetisch-psychische Innenwelt oder Aussenwelt	

Zeit in Minuten und Sekunden	Zeit (Narration)	Interpretation
00:09 bis 00:28	Vorausschau	Im Traum wird Rubens verwirrtes Unterbewusstsein bereits angedeutet, mit einer der Szenen, die in der diegetisch-psychischen Innenwelt passieren und seinen psychischen Zustand zeigen.
00:49 bis 01:08	Ellipse	Verdeutlichung Beschützerdrang Wohnung
01:16	Zeitsprung	Verdeutlichung Realitätsverlust
02:54 bis 02:56	Ellipse	Zeitdruck
03:02 bis 03:05	Ellipse	Verdeutlichung Realitätsverlust
03:12	Zeitsprung	Verdeutlichung Realitätsverlust
03:13 bis 03:17	Ellipse	Verdeutlichung Realitätsverlust
03:58 bis 04:09	Ellipse	Verdeutlichung Realitätsverlust

F.4

INTERVIEW
MIT KILIAN VILIM

1

Wieso findest du es relevant, dass in deinem Kurzfilm die psychischen Innenwelten des Protagonisten visualisiert werden?

Die psychischen Innenwelten sind ja immer sehr subjektiv! Man kann ja relativ schlecht in andere Köpfe schauen. Der Animationsfilm ermöglicht aber eben genau das! Er hat mir erlaubt meine Innenwelt (meine Erfahrungen als Liftboy) zu verarbeiten und sie anderen Menschen zugänglich zu machen, natürlich in eher abstrakter Form.

Also geht es weniger um die Relevanz der Zurschaustellung meines Protagonisten sondern mehr um die Visualisierung meiner eigenen psychischen Zustände, welche ich dann auf meinen Protagonisten projiziert habe. Dieser Prozess war für mich sehr wichtig, um mit dieser Erfahrung abzuschliessen und gewisse Dinge selbst besser zu verstehen, indem ich versuche, sie ins bewegte Bild umzusetzen. Wie Dechiffrieren oder eine Art Übersetzung meiner Gedanken auf eine Plattform oder ein Format. Eigentlich eine Art Selbsttherapie... :D

2

Inwiefern hast du die formalen Eigenschaften der Figur bewusst genutzt, um ihre psychische Innenwelt zu illustrieren?

Formale Eigenschaft. Ich hoffe, ich verstehe das richtig. Der Liftboy ist zwar mein ehemaliger Job, dennoch eignet sich der Job sehr gut, um das eigentliche Thema am Schopf zu packen: die Einsamkeit. Der Liftboy ist zwar immer im Lift und transportiert Passagiere, wird aber nicht wahrgenommen und dem Inventar des Lifts zugeschrieben. Dieses Verhältnis hat mir geholfen, den Kern zu betonen. Mein Protagonist ist auch eher klein, deutlich kleiner als die Passagiere, dadurch wird sein Gefühl, untergeordnet zu sein, natürlich hervorgehoben. Das Burschikose, Jungenhafte hilft dabei dem Betrachter eine Opferrolle zu implizieren beziehungsweise Mitleid zu generieren. Die Uniform fungiert als Passform, in die er sich zwängen muss; eine Zuteilung, ein Überschreiben seiner Individualität. Der Hut, der immer wieder fällt, verrutscht, ist hierbei das Symbol oder die Metapher für die Disfunktionalität der Uniform. Er hat etwas von Pinocchio, Ähnlichkeiten zu einer Spielfigur: der grosse Kopf, der gedrungene Körper.... Etwas Unbeholfenes, was aber Sympathie erzeugen sollte.

3

Inwiefern hast du den Raum bewusst genutzt, um die psychische Innenwelt des Protagonisten zu illustrieren?

Der Lift hat in etwa zwei auf zwei Quadratmeter, ist farblos, steril, gibt dem Menschen in ihm wenig Raum. Keine Ausweichmöglichkeit gegenüber den Passagieren, Vollkontakt. Wenn man sich für acht Stunden im Lift befindet, kommt man gar nicht umhin, die vier Wände dieses Kerkers in seinem Kopf zu erweitern. Das Auf und Ab im Schacht hat was total Repetitives, man bewegt und reist, kommt jedoch nicht vom Fleck. Das ist extrem belastend, wenn man ohnehin mit gewissen Themen zu kämpfen hat, die man dann mit in diese kleinen vier Wände nimmt. Es wird zu einer Projektionsfläche. Platzangst spielt dabei auch sicherlich eine Rolle. Ich fühle mich sehr unwohl in engen Räumen, vor allem in Kombination mit Menschen! Schlimmer geht es eigentlich nicht!

4

Inwiefern hast du die Zeitstruktur bewusst genutzt, um die psychische Innenwelt des Protagonisten zu illustrieren?

Zeitstruktur? Also wir wussten von Beginn an, dass wir mit einem Kurzfilm abschliessen. Und das in der Regel sehr wenig Zeit vorhanden ist, um gross in der Länge zu variieren, da man nur ein knappes Jahr Zeit hat. Das gibt schon mal einen sehr engen Rahmen. Mir war es wichtig, einen Rhythmus zu finden, der die Gefühlszustände und die emotionale Entwicklung des Protagonisten widerspiegelt. Repetitiv, das was ihn in den Wahnsinn treibt, immer weniger Zeit und nur kurze Impulse am Schluss. Dadurch entsteht eine ungemaine Nervosität, und auch der Betrachter erhöht damit sein Stresslevel und hat somit die Möglichkeit, sich in den Protagonisten zu fühlen. Ich habe also sehr langsam gestartet und dann die Frequenz von den verschiedenen Shots erhöht beziehungsweise das Zeitintervall verkürzt bis zu seinem Gefühlsausbruch. Das war eigentlich für mich einer der eher schwierigeren Aufgaben, einen passenden Rhythmus zu erschaffen. Da haben mir aber vor allem die Splitscreens geholfen, um die Betrachter visuell an der Stange zu halten.

5

Welche Elemente ausser Figur, Zeit und Raum waren dir besonders wichtig, um die psychische Innenwelt des Protagonisten zu illustrieren?

Ganz klar die Farbgebung in schwarz-weiss! Harte Kontraste, Düsterei, Sterilität, Schatten... und so weiter. Das Sounddesign hat dabei eine tragende Rolle gespielt, da das Bild eher reduziert ist, hat der Soundteppich eigentlich sehr viel mehr Emotionen transportiert. Ich habe sehr gern zusammen mit Frederic Siegel und Thomas Gassmann am Sound gebastelt

und mich auditiv ausgetobt. Die Musik ist auch nicht ganz unwichtig, plakativer Bossanova, Elevator Jazz, der dann in etwas sehr Abstraktes abrutscht, und auch da die Realität der Maschine aufbricht. Auch der Animationsstil und die Linienführung sollten den Spagat zwischen herzlich und etwas Schwerem schaffen. Pinocchio und 80-er Horrorcomics, das ist mir mehr oder minder gelungen.

Vielen Dank für die spannenden Fragen, ich hoffe ich konnte sie zu deiner Zufriedenheit beantworten. Wenn nicht, ziere dich nicht, mir zu schreiben!

Mit den besten Grüßen
Kilian Vilim. <3

MAIN QUESTIONS

MARTINA SCARPELLI

What is the film about?

Egg is a film about a woman that has to eat an egg she doesn't want to eat. It's a story about taking control over something you are afraid of, and then failing. It is also a film about victory.

Egg is based on the day I had to eat an Egg, as prescribed in my diet while recovering from an Eating Disorder. Yet, I never really thought about making a film like this before I was actually writing it. At the point I was writing Egg I had this idea of a female body containing something she ate, and the women being also contained in some sort of structure, a place, a home, a fear. Like a box, in a box, in a box. I wrote a story I really cared about. I wrote a story that was, in my opinion, sexy, silly, a little rude and smart. Exactly the way I like stories to be.

I knew I wanted to make a film about failing and avoid feelings such as sorrow and pity, (easy to evoke when displaying a young girl dealing with anorexia.) I wanted to show the beauty of a woman who is forceful and vulnerable, who wants to heal and totally fucked it up. I wanted to tell the story of a strong woman who fails, and that is ok to do so.

Egg is an exploration of strength, obsession and desire that shows the attractive aspect of this disease without justifying it.

Origins of the film

Egg is a film about a small moment of my own life. It is personal, very intimate, but symbolic as well. You can see in the egg whatever you feel like. I wrote the first draft of VO when I was still in school at the Experimental Center of Cinematography in Italy, during a workshop. Since I felt very uncomfortable reading it to others, the first draft of the film was very abstract and really heavy. I always wanted the film to be extremely clean and slightly disgusting, so I got rid of a lot of unnecessary things. The story never really changed, it is still uncanny and a quite disturbing, but it became more personal, less serious, and a bit silly.

Inspirations

I am deeply in love with ancient Greek-Roman mythology, art, iconography and all derived from that. Egg was inspired by the ancient's belief that food pleasure comes by touch and not by

the taste, because pleasure drifts by the contact of the food with throat's walls. The classical iconography of "Gluttony" was the one of a woman with a long neck, in fact. Later I found a lot of inspiration from films like "The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover" (Peter Greenaway), "La faim" (Peter Foldes), "La Grande Bouffe" (Marco Ferreri), films that are about obsession, or control, desires.

Style & Animation

I normally think the style of a film is there to support, and expand an idea, a story. In the case of „Egg,, a poisoning love, an attractive sickness, a deep sense of pleasure and of pain. So contrast has been a key element in this movie in many ways. Black and white enhances those contrasts.

I always wanted the film to be both, obsessively clean and slightly disgusting. Empty and pure at the beginning, sensual, dark and uncomfortable at the end.

I wanted the cube to be edgy, pointy, stable, present. And the egg simply annoyingly rounded. Familiar and yet frightening.

Egg is not overtly factual. If you look at the factuality of the days that Egg describes, you'll end up talking about how much did she eat, how many grams of food? How much she digested, weight she gained, and so on. It would have been an ED documentary that we all have seen.

The woman is a drawing, far away from reality, so you can see her without the repulsion or pity you might feel when watching live-footage of someone who is dying of hunger. Animation is fiction, it's constructed, people sacrifice their need of realism for the sake of enjoyment, engaging with the film. So it is a journey within the mind of the character rather than a description of the symptoms. I mean the walls of my house obviously never really moved, I didn't swallow the egg in one piece, and also I didn't sink in the apartment. This happens because the girl is a drawing. By the way, there is nothing untrue in Egg.

I spent a lot of time "obsessively cleaning" the film. I really wanted it to be sharp. All my choices were made to reinforce a certain "form and shape". The cube and the egg, are both reflecting a need of perfection, which many people with anorexia feel they need to embody. I also wanted the animation to feel sensual, tangible, and try recall the sort of attraction some people feel in thrilling situations, or connect to fears. I knew I was going in a weird direction, but I liked it. The interior of the body is a living symbolic universe: sensual and soft while also sour, frightening and slightly disgusting. I wanted that moment to be like a feast for all senses, and also bittersweet, thrilling, a little scary. Most of the visual elements that characterize the film were there sin-

ce the very beginning: the square format, the cube/egg juxtaposition, the sexy digestion shot. I drew the woman like this the first time I drew her, but the lines were definitely more rough. I believe the fact that the lines are so clean and so controlled is intimidating. It reflects the needs/fears of the protagonist, it supports the story and makes the audience feel a little uncomfortable.

Since the style is simple, I was allowed to play with the body, break it or morph it, and use visuals to create an uncanny feeling not directly linked to the refusal of food and a too skinny body as I believe that leanness takes way too much attention. The process of how it happens is weird and quite mean, more than the symptom itself. I wanted Egg to be about the process.

Sensuality

just wanted to explore the attractiveness of addiction, obsession and desire; the dangerously alluring nature of this illness, without glamorising or justifying it. Egg is a seductive contradiction, sensual and brutal. Of course in reality is not as you see.....the film progressively abandoned reality: the walls of the house start to move, the girl eats the egg in one bite, the dream sequences in the stomach that is a breasts cave....the girl drowning in the apartment...it is not realistic but I hope it gives a sense of touch, a sensual mood, like attractive but also a bit frightening.....exciting.

Production

The production of Egg, from the writing through to post-production took around 3 years. It was mainly hand drawn animation, frame by frame using a digital tablet. The cube is animated in computer graphic. From the very beginning there was a strong focus on sound. I started working with artist and sound designer Amos Cappuccio from the first draft of the storyboard, discussing voice-over, sound, and later music. The final sound and music team also included Andrea Martignoni and Sofie Birch.

F.6

INTERVIEW MIT FREDERIC SIEGEL

1

Wieso findest du es relevant, dass in deinem Kurzfilm die psychischen Innenwelten des Protagonisten visualisiert werden?

Ruben Leaves ist stark von einem Problem inspiriert, welches ich selber oft in meinem Alltag antreffe, nämlich dieses zwangsneurotische Gefühl, das man bekommt, wenn man im Stress seine Wohnung verlässt, und sich nachher nicht mehr daran erinnern kann, ob man die Tür verriegelt, den Herd abgeschaltet, oder das Fenster geschlossen hat. Demnach ging es mir also darum, meine eigenen Gedanken und Bilder im Kopf zu visualisieren. Dadurch ist auch das Konzept des Films entstanden: Ich habe mir vorgestellt, dass sich diese Szenarien, welche sich der Protagonist in den Kopf setzt, wortwörtlich in seinem Kopf materialisieren. Somit entsteht dieser interessante Austausch der realen Welt und der Gedankenwelt. Und dieser wirkt dann hoffentlich auch interessant für den Zuschauer, indem er ein abstraktes psychisches Problem bildlich beschreibt.

Grundsätzlich mag ich aber einfach Geschichten, die mit der persönlichen Wahrnehmung der echten Welt spielen. Alles was nicht real ist, spielt sich in den Gedanken oder der Fantasie des Protagonisten oder des Betrachters ab. Genau diese unsichtbare Gedankenwelt möchte ich in meinen Filmen sichtbar machen.

2

Inwiefern hast du die formalen Eigenschaften der Figur bewusst genutzt, um ihre psychische Innenwelt zu illustrieren?

Gestalterisch ist die Figur grob an mir angelehnt, vor allem die Haare und die grosse Statur. Das hat mir persönlich natürlich geholfen, mich besser mit der Figur zu identifizieren und ihr meine eigenen Charakterzüge aufzudrücken. Die Figur verhält sich auch ähnlich wie ich, was zu Beginn auch der Auslöser für die ganze Geschichte ist; abgelenkt vom Smartphone verlässt Ruben seine Wohnung und gerät in einen Strudel von Gedanken, die ihn nicht mehr klar denken lassen können.

3

Inwiefern hast du den Raum bewusst genutzt, um die psychische Innenwelt des Protagonisten zu illustrieren?

Wie bereits erwähnt, war es mir wichtig, dass die Gedankenwelt sich als physischer Raum materialisiert, welcher mit der echten Welt interagieren kann. So ist Rubens ganze Wohnung quasi als Miniaturwelt in seinem eigenen Kopf nachgebildet. Die Grösse

und die Positionierung der Räume folgen jedoch keiner physikalischen Regel, sie können beliebig gross sein oder in beliebiger Distanz zueinander stehen. Für mich gibt das den Räumen etwas Traumartiges, da sich auch in Träumen gewisse Räume nicht an die Logik unserer Welt halten. Wir können zum Beispiel von unserer eigenen Wohnung träumen, die sich aber mitten in einem Wald befindet. Bei uns, sowie bei Ruben werden diese Kombinationen unterbewusst ausgelöst. Das Rehspiel, mit dem er sich auseinandersetzt, hat zum Beispiel wieder einen Einfluss auf sein Unterbewusstsein, und er beginnt das Reh in seine Hirngespinnste einzubauen.

4
Inwiefern hast du die Zeitstruktur bewusst genutzt, um die psychische Innenwelt des Protagonisten zu illustrieren?

Durch gewisse Elemente in der Zeitstruktur wollte ich den Zuschauer bewusst verwirren, um ihn in die gleiche Lage wie Ruben zu versetzen. Wir beginnen den Film bereits damit, wie Ruben das Haus verlässt, während dem er aber die Treppe herunter läuft, sieht man eine Montage, wie er sich für den Tag bereit macht. Danach sieht man ihn an der Bushaltestelle, wo er durch die Bustür an seine eigene Haustüre erinnert wird. Zu diesem Zeitpunkt haben Ruben und das Publikum bereits vergessen: Hat er jetzt die Haustür abgeschlossen oder nicht?

Auch die Traumsequenz zu Beginn des Films, die sich eigentlich als vorgezogenes Ende entpuppt, ist ein bewusstes Mittel, um bereits zu Beginn des Films die reale Welt und die Gedankenwelt des Protagonisten verschmelzen zu lassen.

5
Welche Elemente ausser Figur, Zeit und Raum waren dir besonders wichtig, um die psychische Innenwelt des Protagonisten zu illustrieren?

Weitere wichtige Elemente sind Musik & Sounddesign, welche ich schon zu Beginn der Produktion dafür eingesetzt habe, um die jeweiligen Ebenen voneinander abzugrenzen. Wenn wir zum Beispiel von der realen Welt in die Gedankenwelt wechseln, wird Musik als Übergangselement eingefädelt. Das Thema der Musik zieht sich durch alle Elemente des Films, so sind zum Beispiel der Klingelton des Handys, die Musik des Handyspiels und das musikalische Grundthema des Films aus den gleichen drei Grundtönen aufgebaut.

Beckmann, Karen (2014)

Animating Film Theory, Durham/London.

Bachelard, Gaston (2003)

Poetik des Raumes (7. Auflage), (Höllerer, W.),
Frankfurt am Main.

Ciampi, Luc (1988)

Aussenwelt – Innenwelt: Die Entstehung von Zeit, Raum
und psychischen Strukturen, Göttingen.

Eder, Jens (2008)

Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse,
Marburg.

Eckel, Julia/Freyensinger, Erwin/Uhrig, Meike (2018)

Im Wandel ... Metamorphosen der Animation,
Wiesbaden.

Hänselmann, Matthias C. (2016)

Der Zeichentrickfilm: Eine Einführung in die Semiotik
und Narratologie der Bildanimation, (Nies, M.), Marburg.

Thomas, Frank/Johnstom, Ollie (1984)

The Illusion of Life: Disney Animation, New York.

Wells, Paul (2007)

Understanding Animation, London.

Kaczmarek, Ludger/Wulff, Hans Jürgen (2012)

Lexikon der Filmbegriffe,
<https://filmlexikon.uni-kiel.de/>, Abgerufen am 11.03.2020.

Zielinski, Siegfried (2013)

Pervasive Animation, (Buchanan, S.), Abingdon.

Ehrsam, Angela/Leuenberger,Tina/Siebert,Alexandra (2019)

Rausch, <https://vimeo.com/330784740>, Abgerufen am
15.03.2020.

Scarpelli, Martina (2018)

Egg, <https://vimeo.com/ondemand/egg>, Abgerufen am
15.03.2020.

Siegel, Frederic (2017)

Ruben Leaves, <https://vimeo.com/205183632>, Abgerufen am
15.03.2020.

Vilim, Kilian (2018)

Ooze, <https://vimeo.com/298378404>, Abgerufen am
15.03.2020.

F.9

IMPRESSUM

Theoriearbeit
BA Visuelle Kommunikation
Hochschule der Künste Bern
März 2020

Mentorat
Francesco Micieli

Typografie
Graebenbach (Camelot Typefaces)
Cirka (Pangram Pangram)

Text
Alexandra Siebert

Lektorat
Marit Urbani

F.10

DANKSAGUNG

An dieser Stelle möchte ich mich bei allen bedanken, die mich bei meiner theoretischen Bachelorarbeit begleitet, unterstützt, inspiriert und motiviert haben.

Danke an Francesco Micieli, Marit Urbani, Frederic Siegel, Kilian Vilim, Martina Scarpelli, Lukas Pulver, Janis Schneider und meine Mitstudent*innen, vor allem Angi, Livia, Mišel, Naomi, Tina und Pia.

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken und Aussagen wurden als solche gekennzeichnet. Diese Arbeit wurde bisher weder einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt, noch veröffentlicht.

Bern, 25.03.2020



Alexandra Siebert