



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 59, Nr. 1, 2021
doi: 10.21243/mi-01-21-02
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Rezension:
Bewegungsfiguren.
Über die Bewegung der Strichfigur
in der Zeichnung und ihre Bedeutung
für den Zeichentrickfilm
von Pirkko Rathgeber

Zarah Weiss

In ihrer umfangreichen Monografie zeichnet Pirkko Rathgeber die Entwicklung des Zeichentrickfilms nach und sensibilisiert für die zentrale, darin eingeschriebene Verbindung von Animation und Emotion.

In her detailed study Pirkko Rathgeber not only redraws the development of cartoons on screen but also points towards the

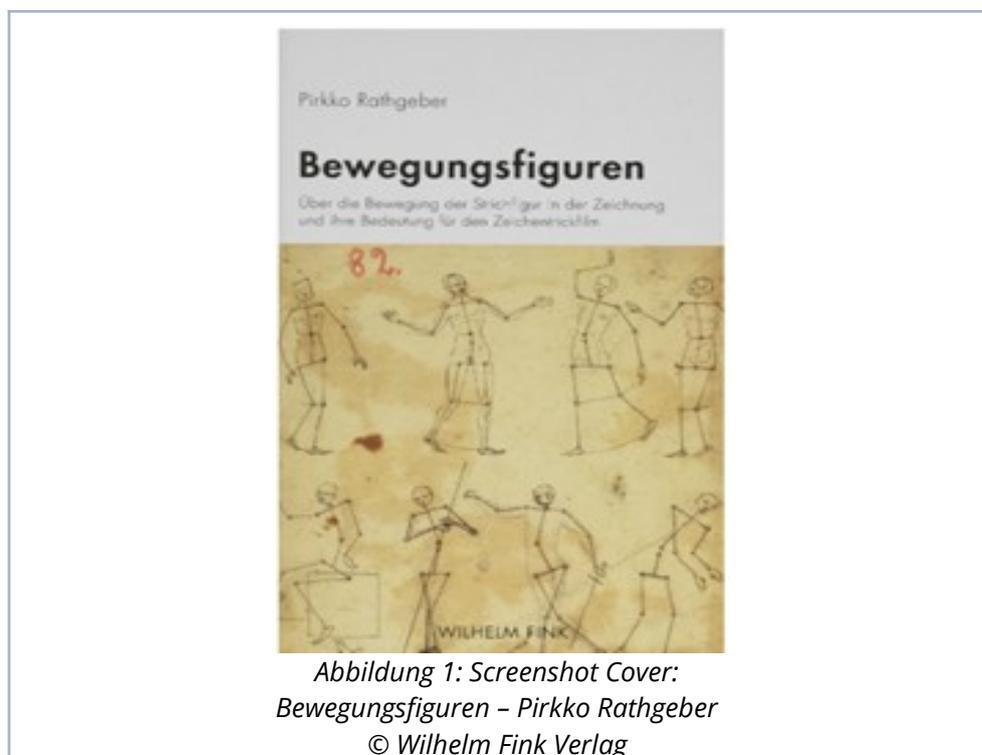
crucial connection between animation and emotion embedded in the medium.

Verlag: Wilhelm Fink Verlag

Erscheinungsort: Paderborn

Erscheinungsjahr: 2019

ISBN: 978-3-7705-6244-2



Video Killed the Radio Star: Wo etwas über einen Bildschirm huscht, wo sich etwas bewegt, dahin fällt sofort der Blick, das nimmt sofort gefangen. Von der Entstehung des Films bis heute hat das bewegte Bild nichts von seiner Faszination eingebüßt. Es ist nahezu eine Garantie für Aufmerksamkeit, breit genutzt zwischen Kunst und Kommerz. Wie aber wird das unbewegte zum

bewegten Bild? Welche Bedeutung hat die einfache Strichfigur für den Zeichentrickfilm, welche Rolle spielen dabei Animation und Emotion? Diesen Fragen geht Pirkko Rathgeber in ihrer 2019 bei Wilhelm Fink erschienenen Monografie *Bewegungsfiguren* nach. *Über die Bewegung der Strichfigur in der Zeichnung und ihre Bedeutung für den Zeichentrickfilm* lautet der Untertitel des Projekts, das über mehrere Jahre hinweg zu diesem umfangreichen Werk herangewachsen ist. Von der Renaissance bis heute wird nachvollzogen, wie sie denn ins Bild kommt, die Bewegung.

Als Ausgangspunkt dient die schon aus altertümlichen Höhlen bekannte Strichfigur, die vor über 500 Jahren erstmals verwendet wurde, um die handwerkliche Grundlage für die Proportions- und Bewegungslehre abzubilden. Bis in die Gegenwart hinein gilt das nicht nur in der Kunst als Anhaltspunkt für Bewegungskomplexe. Rathgeber spannt den Bogen von Da Vinci und Dürer bis hin zu Walt Disney und dem zeitgenössischen Animationsfilm. Dazu unterteilt sie die Monografie in drei große Kapitel: Es geht zunächst darum, Bewegung denkbar zu machen und dabei in der Darstellung nicht bloß eine Motion, sondern auch eine Emotion zu entdecken und damit ein Schema in ein Bild zu übersetzen, das von Gefühl und Bewegung geprägt ist. Der Prozess des Zeichnens an sich ist dann von den großen Meistern geprägt, von Lehrbüchern, die bereits seit der Renaissance existieren, und Bewegungsfiguren als Vorlage, die sich bis in das 19. Jahrhundert hineinziehen. Für den Zeichentrickfilm selbst gibt es solche Anleitungen aus dem 20. Jahrhundert, die Schemata von Bewegung einfangen und

zeigen, wie der Schwung in die Linie kommt und wie viel Vorgabe die menschliche Wahrnehmung tatsächlich braucht, um eine Bewegung erkennbar und glaubwürdig zu machen. Rathgeber schließt diese historische und psychologische Einordnung mit Exkursen zu Kino und Animation.

Im Laufe des 15. und 16. Jahrhunderts hat sich durch Leone Battista Alberti, Leonardo da Vinci und Albrecht Dürer eine Wissenschaft der Kunst etabliert, die die mathematischen Prinzipien der Geometrie als Grundlage nimmt und damit die Untersuchungen sowohl verbindlich als auch nachvollziehbar macht. Dadurch kommt zum Vorschein wie vermeintlich ähnlichen Strichfigurenbildern ein unterschiedlicher funktionaler Umgang mit den Zeichenelementen zugrunde liegt und damit auch Bewegung verschieden wahrgenommen wird. Unabhängig von dem jeweiligen theoretischen Fokus – auf die Gemütsbewegung (Da Vinci) oder komplexe mechanische Konstruktion (Dürer) beispielsweise – geht es grundsätzlich um eine Thematisierung sowohl der äußeren als auch der inneren Bewegung: In der Kombination liegt das Zusammenspiel, das letztlich lebendige Bewegung produziert.

Als methodisches Schlüsselprinzip, um die bewegte Figur im statischen, perspektivischen Raum zu verorten, dienen Horizonte und Vertikale. Auf dieser historischen Einordnung aufbauend ordnet Rathgeber die Lehr- und Handbücher des Zeichentrickfilms im 20. Jahrhundert ein. Die Pioniere dieser Gattung speisen sich aus den Konstruktionsideen seit der Renaissance und kommen selbst zum Großteil aus der angewandten Illustration (beispielsweise Zeitun-

gen), der Unterhaltungskunst oder dem Realfilm – daraus entwickelt sich auch die anfängliche Kombination aus Real- und Zeichentrickfilm. Um 1920 erscheinen erste Lehrbücher über den animierten Film. Der Klassiker unter ihnen, *Animated Cartoons. How they are made. Their Origin and Development* von Edwin George Lutz, nennt deutlich die Zeichnung als Grundlage für den bewegten, den animierten Film. Die Bewegung selbst kann durch verschiedene Faktoren erzeugt werden: entsprechende zeichnerische Manipulation, eine (gegebenenfalls simulierte) Kamerabewegung, Montage oder Auditives und Bildkompositorisches. Lutz verfasste noch weitere Handbücher zum Thema, die allesamt Rathgebers Grundthese stützen: Die Strichfigur dient als Ausgangspunkt für die Bewegung im Zeichentrickfilm. Basierend auf den Plausibilitätsgefühlen der Betrachterinnen und Betrachter wird eine wirkliche Bewegung wahrgenommen, die Bilder werden nicht mit einem Blick erfasst, sondern in einer zeitlichen Vollzugsform. „Think in terms of action but work in terms of individual pictures“, schreibt Nat Falk 1941 in seinem Lehrbuch und Bob Thomas, der Biograf von Walt Disney, nennt den Zeichentrickfilm das „am meisten kontrollierte Medium des Films“: Zeichnerisch werden Charaktere entworfen, Bewegung erzeugt, ein Hintergrund ausgesucht. Mit Disney bekommt der Trickfilm eine professionelle Ebene, die statt zweidimensionaler Figuren auf menschenähnliche Charaktere setzt – Disney engagiert sich stark in der Förderung auf diesem Gebiet, stellt verschiedenste Grafikerinnen und Grafiker an, errichtet 1932 seine eigene Ausbildungsschule.

Rathgeber geht dann auf die Durchmischung der Künste ein: Tanz und bildende Kunst treten über die Strichfigur in ein Verhältnis zueinander – die ursprüngliche Figur trägt die Erinnerung von Bewegung im Tanz. Im Gegensatz zu Zeichentrickfilmen müssen hier allerdings Raum und Zeit der Bewegung genau angegeben werden, wobei sich ersterer in einen Körperraum und einen Tanzraum unterteilt. Im letzten Teil des zweiten Kapitels betrachtet Rathgeber die jüngste Historie von wahrnehmungspsychologischen Untersuchungen und nennt erneut nicht nur die Renaissance als Ursprung der theoretischen Überlegungen zu Bewegung in Bildern, sondern auch Lessings kunsttheoretische Überlegungen zu Laokoon und den Grenzen der Kunst als Meilenstein. Welche große Rolle die betrachtende Person bei der Bewegungseinordnung spielt, lässt sich auch auf die psychologischen Eigenschaften oder das Geschlecht der Figur übertragen, die in einem nächsten Schritt wiederum die wahrgenommene Bewegung verändern: eine entsprechende Zuordnung durch Betrachterinnen und Betrachter erfolgt unmittelbar. Das Skelett ist der grundlegende Faktor, um eine Bewegung über Ähnlichkeit zur realen Figur zu erschaffen. Die biologischen Grundlagen ermöglichen bereits seit der Renaissance eine präzise Übertragung von Anatomie und Proportionen. Dieses Konkrete und Messbare verwoben mit dem Abstrakt-Unsichtbaren findet sich in der Strichfigur.

Das dritte Kapitel widmet sich dem Zeichentrickfilm an sich. Seit der Entstehung des Kinos greift es auf eine Fülle an Bildern aus der Kunstgeschichte zurück – schon ägyptische Wandmalereien

weisen ein Narrativ auf. Film bringt Bewegung ins Bild und macht sich gleichzeitig durch Volkskunst interessant, die Veränderung von Form bringt künstlerische Qualität. Die Geschichte der Theoretisierung der Bewegung kommt immer wieder auf die Verbindung zwischen Bewegung in Bildern und Zeit und Bewegung im Film zurück. Explizite Analysen von Zeichentrickfilm bleiben allerdings nach wie vor in der Minderheit oder schließen sich an Betrachtungen von Realfilm an. Ein Beispiel davon ist Siegfried Kra-cauer, der, angelehnt an die Tatsache, dass Bewegung nur vorge-täuscht bzw. konstruiert ist, die Wichtigkeit betont, Bewegung we-niger durch die Kamera als vielmehr durch das Zeichnen hervor-gehoben zu sehen. In jeglicher kunsthistorischen Diskussion bleibt die Zeit ein äußerlicher Faktor, der für die Bewegung essen-ziell ist. Der letztendliche Film, den die Zuschauenden vor Augen haben, wird produziert aus sinnlichen Überschüssen.

Die Autorin erwähnt außerdem eine Unterscheidung zwischen Zeichentrickfilm und Animationsfilm, dessen Geschichtsschrei-bung viel verbreiteter ist. Der Begriff der Animation wird oft syn-onym mit Zeichentrick verwendet, ist aber viel breiter gefächert. „Animare“, also „Leben einhauchen“, wird in Relation zur Zeich-nung gestellt, zu einer Aneinanderreihung unbewegter Bilder, die letztlich eine Illusion von Bewegung erzeugen. Werden Fotografie und Film in Relation gesetzt, polarisiert das bis heute: die tote Vergangenheit gegenüber der lebendigen Gegenwart. Fotos gene-rieren „Sinn“ für Bewegung, Filme versetzen in einen kontinuierli-

chen „Schwung“ der Bewegung. Für das ästhetische Produkt bleiben letztendlich technische Faktoren signifikant.

Als zentraler Theoretiker zum Zeichentrickfilm hat sich der Filmmacher Sergej Eisenstein hervorgetan, der in den Arbeiten Walt Disneys einen großen Beitrag zur Kunst sieht und davon ausgeht, dass bildliche Formen sich ausdehnen und nicht statisch bleiben. Auch Gilles Deleuze beschäftigte sich mit der Bewegung und der Kamera und ein Projekt des Künstlers Matt Mullican, der abstrakte Strichfiguren zeichnet, verdeutlicht das Empfinden von innerer Bewegung. Die Konzeption des Bildes appelliert an die Fähigkeit der betrachtenden Person, es zu animieren und dabei sogar über das konkret Dargestellte hinauszugehen.

Das bestätigt Rathgeber in ihrem zentralen Gedanken: Strichfiguren drücken lebendige Bewegung aus. In ihnen liegt die Grundlage für den Zeichentrickfilm, die bereits in der Höhlenmalerei geschaffen, in der Renaissance erstmals wissenschaftlich untersucht und im 20. Jahrhundert auf eine wahrnehmungspsychologische Ebene gebracht wurde. Diverse Beispiele aus der Kunstgeschichte zeigen, wie aus wenigen Strichen ganze Gefühls- und Bewegungswelten entstehen können. Mit diesen einzelnen Beispielen illustriert Pirkko Rathgeber nicht nur eine Historie des Zeichentrickfilms, sondern verdeutlicht bildhaft, was in all den kunsttheoretischen Schriften und Lehrbüchern zur Konstruktion gefordert wird. Ihre Monografie ist umfangreich und voller Beispiele, die verbildlichen, wie eine reduzierte Strichfigur Einsicht gewährt in die komplexe organische Struktur von Lebewesen und in Kombi-

nation mit der Wahrnehmung der Betrachterinnen und Betrachter eine ganze Bewegungswelt eröffnet.