Zeitschrift: Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino
Herausgeber: Stiftung Filmbulletin
Band: 59 (2017)
Heft: 365

Artikel: Animation : Wasser, zum Leben erweckt
Autor: Iten, Oswald
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-863279

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 09.07.2025

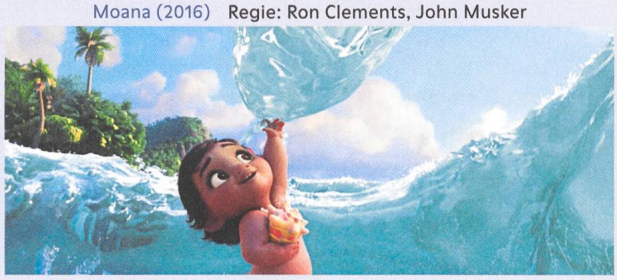
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Animation

Mal passives Element, mal eigenständiger Akteur, mal fotorealistisch, mal abstrakt stilisiert – daran, wie in Animationsfilmen Wasser dargestellt wird, lassen sich deren unterschiedliche ästhetischen Strategien und Haltungen ablesen.

Wasser, zum Leben erweckt

Moana (2016) Regie: Ron Clements, John Musker



All jene Bildelemente, die sich bewegen, aber keine Figuren sind, gelten im Animationsfilm grundsätzlich als Spezialeffekte – also auch Schatten, Wind, Feuer oder Wasser. Gerade die Animation von Wasser ist trotz digitaler Hilfsmittel noch immer sehr aufwendig. In den zeitgenössischen Familienfilmen Ponyo (Hayao Miyazaki, 2008), Song of the Sea (Tomm Moore, 2014) und Moana (Ron Clements, John Musker, 2016) übernimmt das Wasser eine derart zentrale inhaltliche Funktionen, dass der Begriff «Spezialeffekt» zu eng erscheint. Ein direkter Vergleich dieser drei Filme, die alle von animistischen Mythen inspiriert sind, zeigt zudem, wie sich unterschiedliche ästhetische Ansätze auf die Animation von Wassermassen auswirken und wo ihre jeweiligen Stärken liegen.

Der Ozean als Figur

Historisch betrachtet ist das fotorealistisch dargestellte Wasser in Moana eine Folge des unausgesprochenen Realismusdiktats, das die amerikanische Animationsindustrie beherrscht, seit Walt Disney den Zeichentrickfilm mit naturalistischer Detailtreue zu einem ernst zu nehmenden Medium erheben wollte. Bezüglich Naturdarstellungen orientiert sich das Disney-Studio im Prinzip bis heute am selben romantischen Illustrationsideal des 19. Jahrhunderts wie bei Snow White (Dave Hand, 1937). Verändert haben sich nur die Werkzeuge: So lassen sich die physikalischen Eigenschaften von Wasser mittlerweile im Computer simulieren. Da jedoch auch realistisch wirkende Spezialeffekte nie die Wirklichkeit abbilden, sondern primär ästhetische und dramaturgische Vorgaben erfüllen sollen, müssen die Animatoren möglichst viele Parameter einer Wassersimulation kontrollieren können. Für Moana wurde diese Technik so weit perfektioniert, dass die Wellen des Pazifiks zwar natürlich wirken, sich aber gleichzeitig wie eine Figur bewegen lassen.

Ponyo (2008) Regie: Hayao Miyazaki

Als die abenteuerlustige Inselbewohnerin Moana, deren Name Ozean bedeutet, als Kind zum ersten Mal den Strand betritt, bahnt ihr das Meer einen Weg und macht sie dann behutsam mit dem neuen Element vertraut. In der Folge nimmt der Ozean immer wieder die Form einer stehenden Welle an, die mittels Berührungen mit Moana kommuniziert. Die organische Animation dieser Wasserfigur basiert auf handgezeichneten Vorlagen, die im Computer dreidimensional nachgebaut und mit einer taktilen, zu den atemberaubenden Wassersimulationen passenden Oberfläche überzogen wurden. Inhaltlich wird der personifizierte Ozean, der Moana bei ihrer Emanzipationsreise ziemlich prosaisch unterstützt, ebenso als selbstverständlicher Teil der innerfilmischen Realität akzeptiert wie die Naturgottheiten.

Ornamentale Stilisierung

Mythologische Erklärungen präsentiert Moana hingegen in zweidimensionalen Zeichentrickszenen, deren verspielte Ästhetik von polynesischen Tattoos inspiriert ist. Hier erscheint das Wasser in einer piktografischen Form, die einen bedauern lässt, dass stilisiertere Ausdrucksformen ohne Realismusanspruch im Mainstreamkino meist nur noch eingesetzt werden, um eingebettete Erzählungen visuell abzugrenzen.

Dabei ist die Angst, dass künstlerische Abstraktion die emotionale Identifikation mit den Figuren erschwere, unbegründet, wie das unabhängige

Studio Cartoon Saloon mit dem irischen Zeichentrickfilm Song of the Sea beweist. Auch hier interagiert der Protagonist mit archaischen Fabelwesen. Anders als Moana, deren Geschichte vor über tausend Jahren spielt, lebt der zehnjährige Ben in der Gegenwart. Als er entdeckt, dass seine stumme Schwester, die er für das Verschwinden der Mutter verantwortlich macht, sich in einen Seehund verwandeln kann, erkennt er im eigentlich lebensgefährlichen Wasser ein Portal zu einer magischen Parallelwelt.

Für Bens metaphernreiche Annäherung an die Schwester haben die Filmemacher eine grafisch stilisierte Bildsprache gefunden, die trotz begrenzter finanzieller Mittel von kunstvoller Detailverliebtheit zeugt. Während vergleichbare Produktionen wie Tout en haut du monde (Rémi Chayé, 2015) trotz starker visueller Reduktion die Regeln der räumlichen Darstellung beibehalten, betont Song of the Sea immer wieder die Zweidimensionalität des Filmbilds. Mit stilsicherer Kühnheit werden flache und räumliche Elemente zu einer betörenden, von keltischen Ornamenten und geometrischen Formen beeinflussten Ästhetik kombiniert. Zuweilen bestehen Wellen unter den Schaumkrönchen aus zweidimensional animierten Ebenen, deren Charakter je nach Stimmung in geschwungenen oder gezackten Umrissen zum Ausdruck kommt. Die Computertechnik ermöglicht dabei sowohl die Verformung von Strichzeichnungen als auch die Applikation von detailreichen Oberflächenmustern, wie sie im klassischen Zeichentrick kaum zu bewältigen wären.

Song of the Sea (2014) Regie: Tomm Moore

Zwischen den Elementen

Im Vergleich dazu verzichtete Hayao Miyazaki in Ponyo bewusst auf solch digitale Spezialeffekte, wie er sie etwa bei der Animation des wandelnden Schlosses in Howl's Moving Castle (2004) einsetzte. Mit der Geschichte um das Goldfischmädchen Ponyo, das einem Menschenjungen an Land folgt, ist er zum kindlichen Charme seiner frühen Filme zurückgekehrt.

Mit klaren Konturen und gleichmässig ausgemalten Flächen bedient sich Ponyo also der vergleichsweise konventionellsten Zeichentrickmethode zur Abbildung von Wasser. Und obwohl Spiegelungen, Schaum und Spritzer auf möglichst schlichte Formen reduziert wurden, ist deren aufwendige Animation im Gegensatz zu Song of the Sea einer perspektivisch korrekten Darstellung verpflichtet. Inhaltlich hingegen dominieren kindliche Vorstellungskraft und Traumlogik über Realismus und Naturgesetze.

Als die formwandlerische Ponyo anfangs noch als Fischwesen ihr Unterwasserzuhause verlässt, holt der von den Menschen enttäuschte Vater sie mit Unterstützung von selbständig handelnden Wellen zurück. Diese haben zwar manchmal Augen, nehmen jedoch anders als der personifizierte Ozean in Moana keine klar definierte Form an. Beim abermaligen Fluchtversuch rennt die nun zum Menschen mutierte Ponyo schliesslich auf riesigen Wellen, die zeitweise die Form eines gigantischen Fischschwarms annehmen und die Schiffe wie Spielzeuge aussehen lassen, dem Land entgegen. Während dieser ständigen Metamorphosen verschwimmt die Grenze zwischen Figuren- und Effektanimation fast vollständig. Hier entpuppt sich der klassische Zeichentrick als

Song of the Sea (2014) Regie: Tomm Moore

ideales Medium, weil es viel einfacher ist, Verwandlungen von Hand zu zeichnen, als das Grundvolumen eines computergenerierten Objekts zu variieren. Zudem wirken konstante Verformungen überzeugender, je mehr die Zeichnungen der Phantasie der Zuschauer überlassen. In Unterwasserszenen bleibt bisweilen offen, ob sich die Figuren in einer Luftblase befinden oder einfach unter Wasser atmen können. Die Ambivalenz wird dadurch verstärkt, dass die von einer magischen Oberflächenspannung zusammengehaltenen Wasserblasen gleich gezeichnet sind wie Luftblasen und in vermeintlichen Luftblasen wiederum Fische herumschwimmen.

Ästhetische Entscheidungen, die oft genug von den Produktionsbedingungen mitbestimmt werden, beeinflussen also immer auch die inhaltlichen Möglichkeiten eines Animationsfilms. Eine grössere stilistische Vielfalt, wie sie in Kurzfilmen von jeher üblich ist, könnte vielleicht sogar den formelhaften Familienfilmen grosser Hollywoodstudios neue Impulse verleihen.

Oswald Iten