Zeitschrift: Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino
Herausgeber: Stiftung Filmbulletin
Band: 59 (2017)
Heft: 367

Artikel: Animation : Loving Vincent
Autor: Iten, Oswald
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-863307

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: 12.07.2025

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

Jedes Filmbild ein Ölgemälde. Loving Vincent spürt dem Reiz von Vincent van Goghs Malerei nach, indem er selbst Malerei wird. Ein faszinierendes Unterfangen.

Loving Vincent

Mit etwa 65 000 handgemalten Ölbildern sticht Loving Vincent aus der gegenwärtigen Flut von Kunstmaler-Biopics heraus. Bei den Ölbildern handelt es sich freilich um rotoskopierte, also durchgepauste Filmaufnahmen von Schauspielern, die sich in einem virtuellen Setting bewegen, das von zahlreichen Vincentvan-Gogh-Bildern inspiriert ist. Doch gelingt es den Filmemachern, die Dynamik der Gemälde adäquat in filmische Bewegung zu übersetzen? Und rechtfertigt das Resultat diesen produktionstechnischen Kraftakt?

Dem Wesen auf der Spur

Wie aus Vincent van Goghs Korrespondenz hervorgeht, versuchte der Künstler gegen Ende seines Lebens unermüdlich, Bekannte und Freunde so zu malen, dass in den Porträts deren wahres Wesen zum Ausdruck kam. Ausgehend von diesen Porträts und Briefen hat die polnische Malerin und Animatorin *Dorota Kobiela* nun zusammen mit ihrem Ehemann *Hugh Welchman* eine Spielfilmhandlung konstruiert, die geschickt mit historischen Leerstellen und Mutmassungen spielt.

Als Aufhänger dient ein Brief, den Vincent kurz vor dem Tod an seinen Bruder Theo geschrieben, aber nicht abgeschickt hat. Als der mit van Gogh befreundete Postmeister Joseph Roulin davon erfährt, beauftragt er seinen Sohn Armand, das Schriftstück des Verstorbenen persönlich zu überbringen. Auf der Suche nach Theo kommt Armand als Publikumsstellvertreter mit mehreren von Vincent porträtierten Personen ins Gespräch und vernimmt dabei so widersprüchliche Aussagen zu dessen Selbstmord, dass sich seine Nachforschungen bald zu einem dialoglastigen Krimi entwickeln, dessen Dramaturgie an ein Computerspiel erinnert.

Bisweilen verkommen die Figuren zu Informationslieferanten, die Armand durch möglichst viele Gemäldeschauplätze zum nächsten Gesprächspartner schicken. Oft nehmen sie bei der Befragung relativ unmotiviert die Pose ihres Porträts ein. Dass wir trotzdem miträtseln, ist auch den britischen und irischen Schauspielern zu verdanken, die den sorgfältig kostümierten Figuren vor einem Greenscreen Leben einhauchten. Warum für den eigentlichen Dreh jedoch nur wenige Tage zur Verfügung standen, ist schwer nachvollziehbar.

Stilechte Imitation

Die Spielszenen dienten nun nicht nur als loses Referenzmaterial für nachträgliche Animationen, sondern wurden zu einem kompletten Realfilm zusammengeschnitten, digital mit gemalten Hintergrundvorlagen versehen und am Schluss von über hundert ausgebildeten Ölmalerinnern und Ölmalern Bild für Bild minutiös rotoskopiert. Als Hintergrundvorlagen fertigte ein Teil des Teams im Vorfeld überzeugende Gemäldeimitationen an, bei denen sie die Bildkompositionen der Originalgemälde auf das standardisierte Filmformat anpassten oder für Kamerabewegungen verlängerten. Manchmal veränderten die Maler aus inhaltlichen Gründen auch Wetter, Saison oder Tageszeit. Da sich die Filmemacher für eine konventionelle filmische Auflösung nach den Regeln des Continuity Editing entschieden hatten, mussten für Nahaufnahmen und Umschnitte von einigen Schauplätzen zudem neue Ansichten im Stil van Goghs erfunden werden.

Obwohl dies zu faszinierenden Bildvarianten führt, reiben sich van Goghs verzerrte Perspektivdarstellungen teilweise unangenehm mit der von den Figuren diktierten Räumlichkeit. Die eigenwillige Stilisierung von van Goghs Menschendarstellungen wurde nämlich vollständig dem prosaischen Realismus des Filmbilds geopfert. Oft sieht es daher aus, als würden naturalistische Figuren durch expressionistische Kulissen schreiten. In solchen Momenten wünscht man sich, Kobiela und Welchman hätten ihre Filmsprache konsequent der grafischen Zweidimensionalität von van Goghs Gemälden angepasst.

Bewegte Malerei

Immerhin weisen die rotoskopierten Bilder bezüglich Farbauftrag und Malduktus eine selten gesehene Kohärenz auf. Anstatt bewegte Bildelemente wie in der Animation üblich getrennt vom Hintergrund zu behandeln, wurden Figuren und Umgebung beim Rotoskopieren tatsächlich auf dieselbe Leinwand gemalt. Nach dem Abfotografieren eines fertigen Einzelbilds übermalten die Künstler lediglich jene Teile, die sich von Bild zu Bild veränderten. Alle Bilder einer Einstellung entstanden also auf einer einzigen Leinwand. Dadurch kommt es zwar an Stellen, wo hinter den Figuren der Hintergrund rekonstruiert wurde, zu Ghosting-artigen Schlieren, wie man sie aus anderen in Öl gemalten Animationsfilmen kennt. Besonders gut sichtbar ist dies bei einer Windmühle, hinter deren drehenden Blättern der konstant übermalte Himmel ein Eigenleben entwickelt. Kamerabewegungen, für die jedes Mal der gesamte Hintergrund neu gezeichnet werden musste, fallen so natürlich besonders auf.

Da die Bilder jedoch anders als in digital rotoskopierten Filmen nicht in Flächen, sondern in einzelne Pinselstriche aufgelöst sind, wirkt das Flirren der bewegten Hintergründe angenehm organisch. Gerade jene Szenenübergänge, die durch virtuelle Kamerafahrten und Metamorphosen zwei Gemälde miteinander verbinden, lassen das weitgehend unausgeschöpfte Potenzial dieser Kombination von 3D-Animation und kunstmalerischen Fähigkeiten erahnen. Wenn die geschwungenen Linien von «Sternennacht» (1889) in die dicken Impasto-Striche der «Caféterrasse am Abend» (1888) übergehen, beginnen van Goghs dynamische Pinselstriche wahrhaft über die Leinwand zu fliessen.

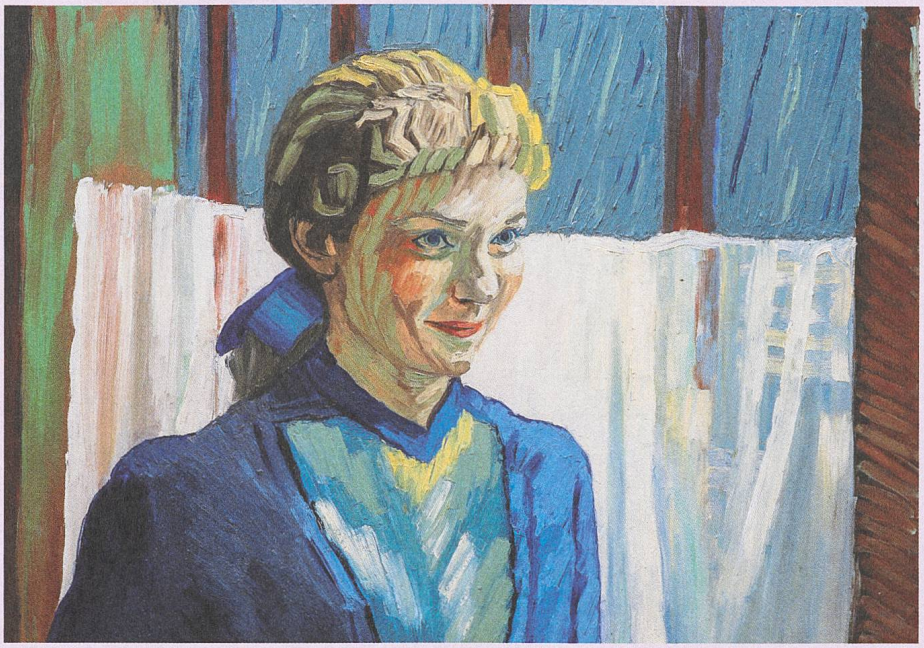
Irritierender Realismus

Einzig die unterschiedlichen Strichdicken gewisser Gemälde führen gelegentlich zu visuellen Irritationen. So erscheinen vorbeiziehende Wolken oder rauschende Baumwipfel aufgrund ihrer breiteren Pinselstriche dominanter und näher als die Figuren im Vordergrund. Deren Gesichter wiederum sind in den Nahaufnahmen mitunter derart fein aufgelöst, dass die hohe Wiedererkennbarkeit von *Saoirse Ronan* oder Game of Thrones-Star *Jerome Flynn* das Realbild hinter der perfekt gemalten Oberfläche zu stark spürbar macht.

Ausgeglichener, aber noch fotorealistischer wirken die schwarzweissen Rückblenden, die die Erinnerungen der Figuren meist wörtlich illustrieren und damit kaum etwas der Phantasie überlassen. Der romantische Realismus dieser Szenen, die nicht auf van Goghs Bildern beruhen, bringt zwar die vom Film noir inspirierten Blickwinkel ebenso zur Geltung wie die kunstvolle Low-Key-Beleuchtung. Ein Mehrwert gegenüber dem Realbild ist hingegen kaum zu erkennen. Dadurch erscheint der riesige Mehraufwand für die Rotoskopierung der subjektiven Handkamera umso fragwürdiger.

Immerhin sorgt die Schwarzweissästhetik wiederholt dafür, dass der überwältigende Farbrausch der Gegenwartsebene nicht von der Gewöhnung gedämpft wird. Schliesslich ist der meisterliche Umgang mit den dominierenden Blau-, Grün- und Gelbtönen neben der Pinselführung jenes Stilelement, das der Kunst van Goghs am ehesten gerecht wird. Auch wenn sich Loving Vincent insgesamt zu sehr dem Realbild unterordnet und abgesehen von der mit aufsteigenden Krähen verdeutlichten Schwermut kaum wirklich Einsicht in Vincents Welterfahrung gewährt, macht die gemalte Oberfläche den Film zumindest auf der grossen Leinwand zu einem sinnlichen Erlebnis. Oswald Iten

→ Regie: Dorota Kobiela, Hugh Welchman; Buch: Dorota Kobiela, Hugh Welchman, Jacek Dehnel; Kamera: Tristan Oliver, Łukasz Żal; Schnitt: Justyna Wierszyńska, Dorota Kobiela; Musik: Clint Mansell. Darsteller (Rolle): Douglas Booth (Armand Roulin), Chris O'Dowd (Joseph Roulin), Saoirse Ronan (Marguerite Gachet), Jerome Flynn (Dr. Gachet). Produktion: BreakThru Productions, Trademark Films. GB, Polen 2017. Dauer: 95 Min. CH-Verleih: Praesens-Film, D-Verleih: Weltkino

→ Rotoskopie

Bei der Rotoskopie wird eine fotografische Vorlage auf die Zeichenfläche projiziert (oder am Bildschirm unterlegt) und Bild für Bild von Hand durchgepaust. Ursprünglich als Hilfsmittel für die Animation realistischer Menschenfiguren erfunden, galt die Rotoskopie im Zeichentrickfilm lange als unkreativ und minderwertig, weil nicht der Animator, sondern die Filmvorlage die Bewegung definiert und das Resultat oft leblos wirkt. Heute wird die Rotoskopie gern als künstlerisches Ausdrucksmittel zur Stilisierung real gefilmter Szenen verwendet. So wurden etwa in Alois Nebel oder Tehran Taboo rotoskopierte Figuren an computergenerierte und gemalte Sets angepasst. Am häufigsten kommt Rotoskopie zur Erzeugung von Spezialeffekten zur Anwendung.