

Zwischen Realitätsanspruch und Imagination : der animierte Dokumentarfilm

Autor(en): **Gasser, Christian**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino**

Band (Jahr): **61 (2019)**

Heft 377

PDF erstellt am: **19.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-863077>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

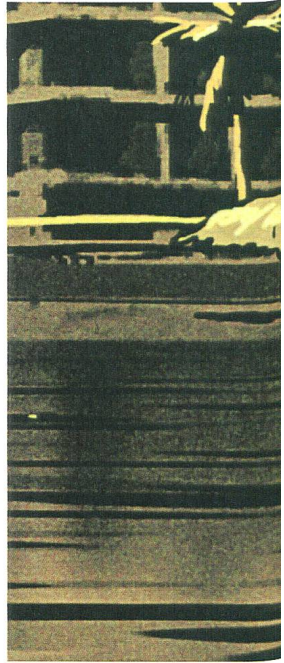
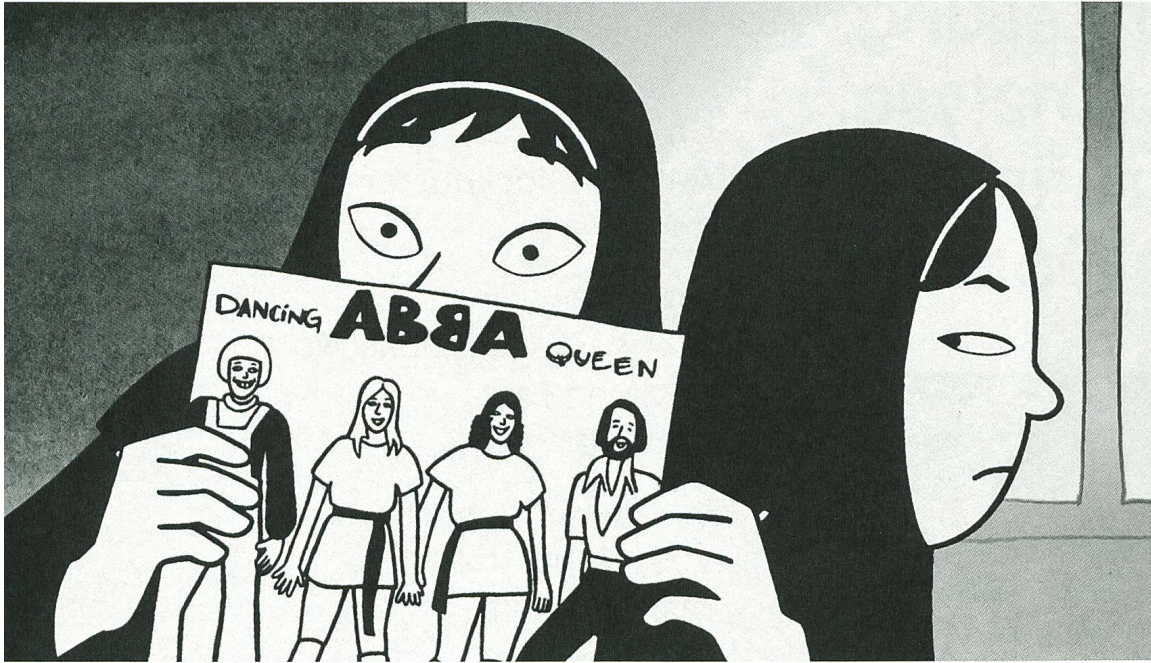
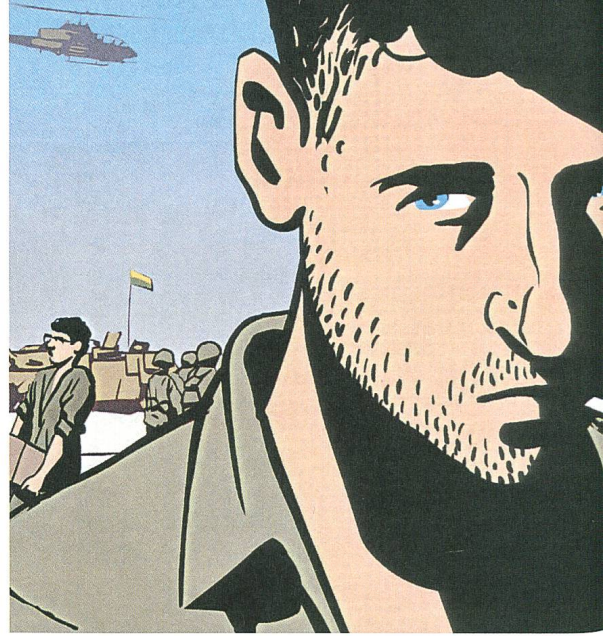
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



Persepolis (2007) Regie: Marjane Sattari, Vincent Paronnaud



Waltz with Bashir (2008) Regie: Ari Folman



Zwischen Realitäts- anspruch und Imagination

Christian Gasser

Christian Gasser ist Kulturwissenschaftler, Theoriedozent in der Studienrichtung Animation der Hochschule Luzern – Design & Kunst und Autor. Zuletzt veröffentlichte er das Sachbuch «Comics Deluxe» und den Roman «Rakkaus! (finnisch: Liebe)».

Der animierte Dokumentarfilm

Dokumentarische Animationsfilme? Lange wirkte das wie ein unvereinbarer Widerspruch. Schliesslich kann der Animationsfilm die Realität nicht abbilden, sondern schafft in jedem Bild seine eigene Welt. Seit [Waltz with Bashir](#) und [Persepolis](#) wissen wir es besser. Der animierte Dokumentarfilm entwickelte sich zum Trend, der sowohl den Animationsfilm als auch den Dokumentarfilm bereichert.

Anja Kofmel war neun, als ein nächtlicher Telefonanruf ihre Familie aufschreckte. Ihr Cousin Christian sei gestorben, in Kroatien, im Krieg, ermordet. Chrigi, dem sie zuvor nur selten begegnet war, wurde für die kleine Anja zu einem Mythos, einer Art Idol, einem Rätsel. Als Erwachsene machte sich Kofmel auf, dieses Mysterium zu ergründen: Was hatte den 27-jährigen Christian Würtenberg dazu getrieben, auf eigene Faust als Kriegsreporter nach Kroatien zu reisen? Und: Warum schloss er sich dort einer internationalen Söldnertruppe mit faschistischer Schlagseite an?

Ihr Animationsstudium schloss Kofmel 2009 mit dem erfolgreichen Kurzfilm *Chrigi* ab, anschliessend nahm sie *Chris the Swiss* in Angriff, der im vergangenen Herbst, nach knapp zehnjähriger Arbeit, in die Kinos kam.

Chris the Swiss dokumentiert ihre Spurensuche: Sie spricht mit Christians Eltern und seinem Bruder, sie interviewt seine Weggefährten, Söldner und Kriegsreporter, sie sucht die Schauplätze seiner Kriegserlebnisse auf, sie taucht tief ein in die Archive dieses Kriegs und wertet die Artikel, Radioberichte, Briefe und persönlichen Aufzeichnungen ihres Cousins aus. Das klassische Vorgehen einer Dokumentarfilmerin also.

Weniger klassisch ist indes, dass Kofmel, wo sie mit der Filmkamera und in den Archiven an Grenzen stösst, wo sie keine Antworten findet oder die Protagonisten bereits tot sind, zum Zeichenstift greift. In animierten Schwarzweiss-Sequenzen imaginiert sie nicht dokumentierte Begegnungen, Gespräche und

andere Schlüsselereignisse von Christians kroatischem Abenteuer; zeichnend mutmasst sie über seine Beweggründe, versucht zu ergründen, was wirklich geschehen ist – und nicht zuletzt reflektiert sie in eindringlichen Metaphern den Krieg, der den jungen Schweizer nach und nach einsaugt und verschlingt.

Die gewöhnlich heikle Verknüpfung von Real- und Animationsfilm ist ausgesprochen organisch und sinnreich gelungen; das im Objektiven verankerte fotografische Bild und die offenen, interpretierenden Zeichnungen verschmelzen zu einer klugen Reflexion über die Verwirrungen eines jungen Manns im Krieg, über Faszination und Schrecken, Männlichkeit und Fanatismus und über die Frustration des Berichterstatters, nicht eingreifen zu können. Man blickt tief in den Kroatenkrieg und denkt an die westeuropäischen IS-Freischärler von heute.

Eine Nische

Was mit *Ari Folmans Waltz with Bashir* (2008) und *Marjane Satrapi* und *Vincent Paronnauds Persepolis* (2007) erste Wellen schlug, hat sich in Europa zum Trend gemausert. Der animierte Dokumentarfilm, kurz Anidok oder Animadoc, hat sich als Nische etabliert, womöglich auch deshalb, weil der europäische Animationsfilm im Mainstreambereich den grossen amerikanischen und japanischen All-Ages-Blockbustern in Kino und Fernsehen nicht viel entgegensetzen hat.

Am letzten Fantoche, dem Schweizer Festival für Animationsfilm, liefen bezeichnenderweise gleich mehrere dokumentarische Langfilme: In *Funan* umkreist Denis Do die Erinnerungen seiner Mutter an die Schreckensherrschaft der Roten Khmer; *Un homme est mort* von Olivier Cossu arbeitet den Arbeitskampf bretonischer Bauarbeiter kurz nach dem Zweiten Weltkrieg auf; Santiago Caicedos *Virus Tropical* erzählt aus dem Leben der Comicautorin Power Paola zwischen Ecuador und Kolumbien, und *Another Day of Life* von Raúl de la Fuente und Damian Nenow verfilmt Ryszard Kapuścińskis berühmte Reportage aus Angola während des Unabhängigkeitskriegs.

Auffällig ist, dass diese – und die meisten in diesem Aufsatz diskutierten – Anidoks 2D-Filme sind; tatsächlich hat sich der Zeichentrick aus technischen, ökonomischen, aber auch inhaltlichen Gründen als die vorherrschende Technik etabliert. Deshalb ist in der Folge der Einfachheit halber von Zeichnung die Rede, wobei andere Techniken wie CGI, Rotoskopie, Letgetrick oder Plastilin mitgemeint sind.

Ein gut gehütetes Geheimnis

Der animierte Dokumentarfilm ist allerdings ein weniger neues Phänomen als gemeinhin angenommen. Zwischen 1915 und 1918 zeichnete der amerikanische Animationspionier *Winsor McCay* im zwölf Minuten langen *The Sinking of the Lusitania* den Torpedoangriff eines deutschen U-Boots auf ein Passagierschiff nach, der 1200 Menschen das Leben gekostet hatte. Mit seinem Film hoffte McCay, die öffentliche Meinung aufzurütteln und die US-Regierung zum Kriegseintritt zu

bewegen. Indes, als der Film 1918 endlich fertiggestellt war, hatten die USA längst in den Krieg eingegriffen, und dieser ging seinem Ende entgegen.

Dass der Animationsfilm sich sehr wohl zum Reflektieren der Wirklichkeit eignet, blieb trotz dieses frühen Beispiels lange ein gut gehütetes Geheimnis. Zu unvereinbar schienen der Realitätsanspruch des Dokumentarfilms und das, wofür der Animationsfilm seit Walt Disney stand (und in den Augen vieler bis heute steht): fantastische, märchenhafte, lustige, familienfreundliche Unterhaltung, in der Feen und Hexen zaubern, Wunder wahr werden, Tiere und Autos sprechen und Prinzen Prinzessinnen retten und wachküssen.

Aber Zeitgeschichte? Politik? Persönliches? Dokumentarisches?

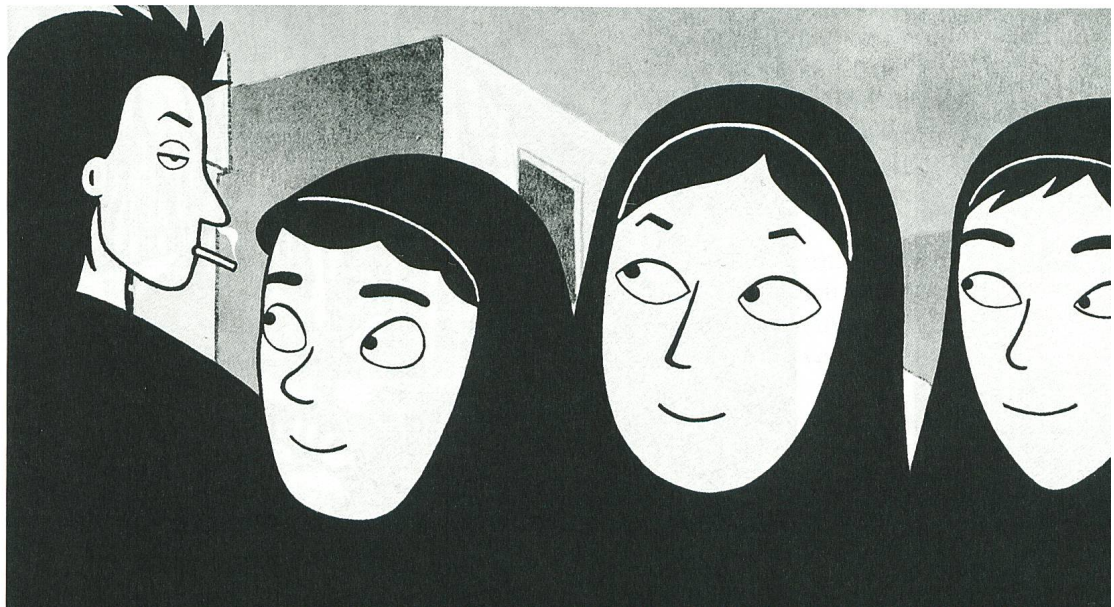
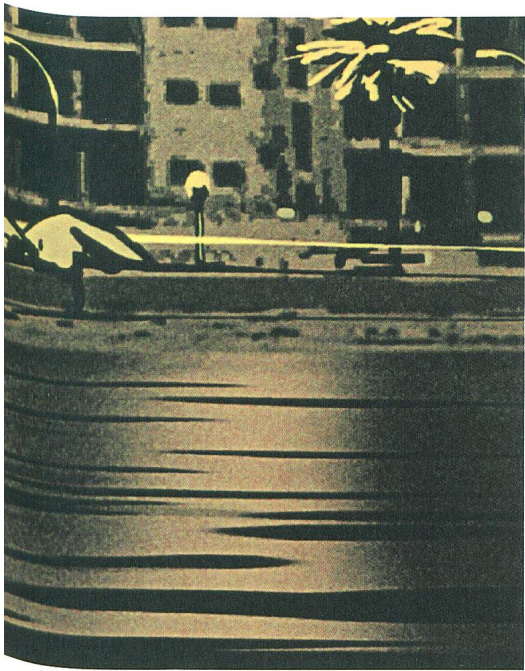
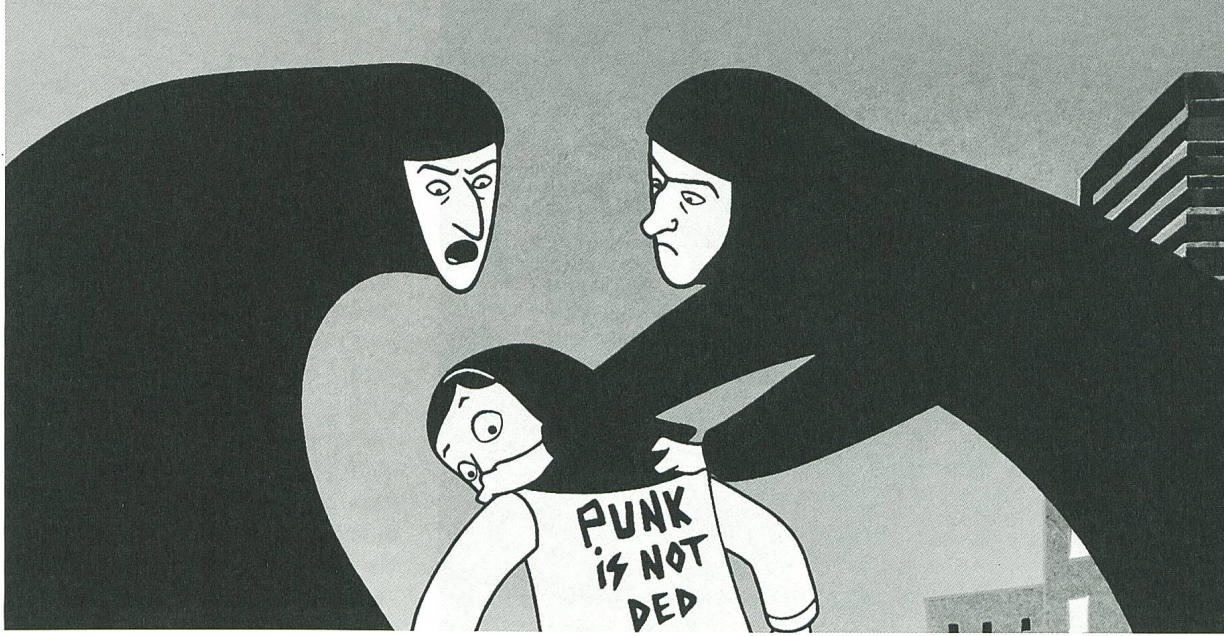
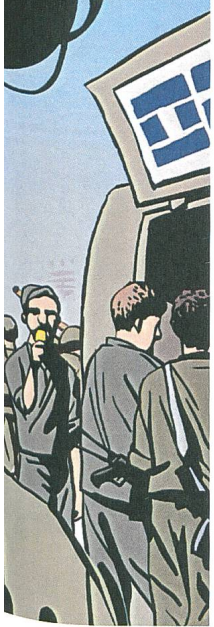
Dem dokumentarischen Wirklichkeitsanspruch widersprach, vordergründig zumindest, die einzigartige Freiheit und Kreativität des Animationsfilms. Im Gegensatz zum Realfilm kann (und soll) er die Wirklichkeit nicht abbilden; vielmehr erschafft er seine eigene Realität. Deshalb schien es naheliegend, in Animationsfilmen das wunderbare Reich der Imagination zu erforschen und zu bebildern, all das, was mit fotografischen Mitteln nicht gezeigt werden kann: Welten jenseits unserer Realität.

Paradoxerweise erweist sich der Animationsfilm heute dank genau dieser Fähigkeit als so wertvoll für die Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit. Auch in der Wirklichkeit gibt es vieles, was sich nicht einfach so abfilmen lässt. Der Animationsfilm kann Dinge leisten, vor denen der Realfilm kapitulieren muss: Er geht dorthin, wohin die Kamera nicht gehen kann, in die Vergangenheit, in verbotene Zonen, in denen Kameras nicht erlaubt sind, oder in Innenwelten. Der Animationsfilm kann Ereignisse aufarbeiten, für die es kein Archiv- oder anderes Bildmaterial gibt; er kann Bilder finden für Unsichtbares wie psychische Vorgänge, Emotionen, Krankheiten, Gedanken, für Abstraktes, Philosophisches, Theoretisches.

Zwischen Mimesis und Evokation

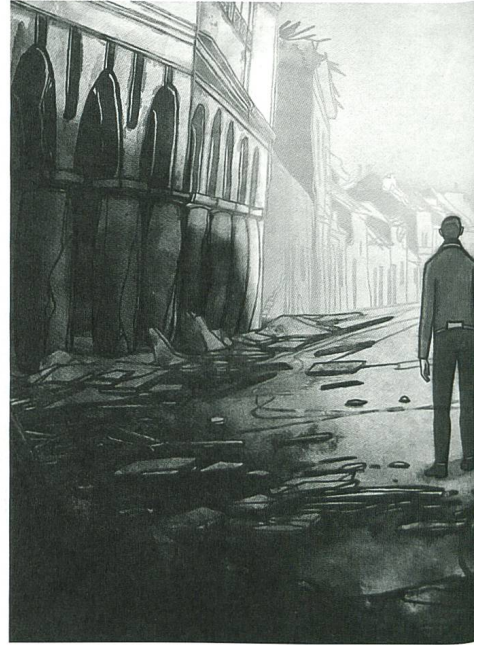
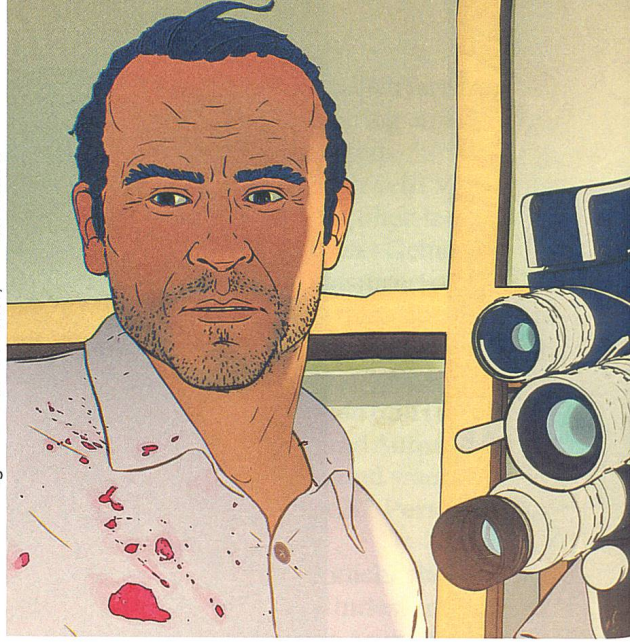
Dieses «Reenactment» in nichtfotografischen Bildern hat den Vorteil, transparenter zu sein als das klassische Reenactment mit Schauspieler_innen. Die nur schwach denotierte, da mehrfach codierte Zeichnung stelle immer, so Roland Barthes in seinem Aufsatz «Rhetorik des Bildes», «ihre Kodierung zur Schau». Ihre Künstlichkeit ist offensichtlich, und sie kann und will nicht vorgeben, reine Abbildung zu sein – sie ist per se Rekonstruktion, Interpretation, Reflexion.

In einer Zeit, in der sich auch bewegte Bilder problemlos digital bearbeiten lassen und vermutlich so gut wie jeder Dokumentarfilm in der Postproduktion aufgepeppt wird, sind ontologische Debatten über Begriffe wie «Authentizität», «Wirklichkeit» und «Wahrheit» dringender denn je. Nicht länger zulässig ist es jedoch, der Fotografie eine grundsätzlich höhere Authentizität zuzusprechen als der Zeichnung. Beide zeichnen sich durch unterschiedliche Formen der Authentizität aus. Die Gleichsetzung von Indexikalität mit Wahrheitsgehalt sei ein Trugschluss, schreibt die Filmwissenschaftlerin





Another Day of Life (2018)
Regie: Raúl de la Fuente, Damian Nenow



Chris the Swiss (2018) Regie: Anja Kofmel



Annabelle Honess Roe in ihrer Studie «Animated Documentary» – oder zumindest eine sträfliche Vereinfachung. Der animierte Dokumentarfilm stelle die Prämisse infrage, dass die dokumentarische Bildsprache lediglich die Tonspur illustriere oder dass im Gegenteil die dokumentarische Tonspur das Bild abstützen müsse.

Während der dokumentarische Realfilm hauptsächlich mimetisch arbeitet, unterscheidet Roe im Anidok zwischen mimetischer, nichtmimetischer und evokativer Substitution. Vereinfacht gesagt: Ein mimetisch angelegter Animationsfilm wie *The Sinking of the Lusitania* ahmt die Realität nach, indem er das nichtvorhandene Bildmaterial durch realistische Zeichnungen ersetzt; der nichtmimetische Animationsfilm distanziiert sich von der Realität durch Stilisierung, Abstraktion und Verfremdung – in *Creature Comforts* von *Nick Park* beispielsweise, in dem die Menschen als Tiere gestaltet werden. Eine evokative Substitution wiederum ist dort sinnvoll, wo Emotionales, Psychisches, Abstraktes, Intellektuelles, kurz: Unsichtbares vermittelt werden soll – so etwa in *Tim Webbs A Is for Autism* (1992) über autistische Kinder.

Je nach Strategie ändert sich der Zugriff auf die Realität und ihre Reflexion; Authentizität definiert sich im Anidok nicht über Realismus beziehungsweise die Genauigkeit der Abbildung, sondern über die Form der (visuellen) Reflexion.

Erinnerungen ausgraben

Insbesondere in Filmen, die Vergangenes aufarbeiten, kann die Zeichnung vielfältige Rollen übernehmen und neue, über die Realität hinausgehende Bedeutungsebenen schaffen. In *Chris the Swiss* sind die animierten Sequenzen nicht einfach Lückenbüsser für das fehlende Filmmaterial – wiederholt nutzt Kofmel das metaphorische Potenzial des Animationsfilms, um etwa den Krieg heraufzubeschwören, ohne kriegerische Handlungen zeigen zu müssen.

Thema von *Waltz with Bashir* ist der von einer traumatischen Erfahrung bewirkte Gedächtnisverlust: Der israelische Filmschaffende Ari Folman marschierte 1982 als zwanzigjähriger Soldat mit der israelischen Armee im Libanon ein. Das Massaker in Beirut, an dem seine Einheit beteiligt war, hat er allerdings völlig verdrängt. *Waltz with Bashir* ist Folmans Versuch, diese Erinnerung 25 Jahre später wieder auszugraben und sich seiner Rolle in diesem Krieg bewusst zu werden.

Auch der Kurzfilm *Silence* (1998) von *Orly Yadin* und *Sylvie Bringas* umkreist eine traumatische Erfahrung: Die Jüdin Tana Ross überlebte als Kind die Schoah und wurde nach dem Krieg von Verwandten in Schweden aufgenommen. Zentrales Thema ihrer Erzählung ist das Schweigen, das ihr sowohl im KZ als auch im Leben danach aufgezwungen wurde: Sie durfte nicht über ihre Erfahrungen sprechen und hatte deshalb keine Möglichkeit, diese zu verarbeiten.

Während die Bildsprache in *Waltz with Bashir* trotz der Stilisierung und der intensiven Farbgebungen in den Traum- und den imaginierten Sequenzen weitgehend mimetisch ist, arbeiten Yadin und Bringas in *Silence* vornehmlich nichtmimetisch und evokativ.

Die Menschen sind sehr stilisiert; der Alltag im KZ ist holzschnittartig und schwarzweiss, das Leben in Schweden lichtdurchflutet und bunt. Allerdings werden beide Lebensphasen durch Metamorphosen miteinander verknüpft: Der uniformierte Kontrolleur im Zug nach Schweden mutiert für den Bruchteil einer Sekunde zum KZ-Wärter, die Zugschienen werden zum Stacheldrahtgitter. Auch in Schweden wird Tana regelmässig von den Schatten der Vergangenheit heimgesucht, ohne dass dies ausdrücklich auf der Tonebene angesprochen wird. Die Bilder illustrieren die Erzählung nicht nur, sie interpretieren sie, spitzen sie zu, ergänzen sie um weitere Geschichten. Die Bilder schaffen eine zusätzliche Bedeutungsebene und machen Aussagen mit einer Unmittelbarkeit, die dem gesprochenen Text verwehrt bleiben.

Auch in *Waltz with Bashir* ist die Zeichnung die kongeniale Umsetzung des Inhalts. Erinnerung – und insbesondere die ausgelöschte Erinnerung – ist per se brüchig, ungenau, unvollständig und subjektiv. Das gezeichnete Bild behauptet nie, eine objektive, von allen identisch wahrgenommene Realität abzubilden. Archivmaterial aus dem Libanonkrieg wäre bestimmt vorhanden gewesen, hätte jedoch mit seinem Wirklichkeitsanspruch Folmans Ansatz unterlaufen: die Reflexion über den Verlust und die Rekonstruktion von Erinnerungen und nicht zuletzt über die Auswirkungen des Kriegs auf einen jungen Mann. Letztlich macht die «Unglaubwürdigkeit» der Zeichnung, ihre Subjektivität, Lückenhaftigkeit und Brüchigkeit, die Glaubwürdigkeit des Films aus.

Die Zeichnung präsentiert nicht auf autoritäre Weise eine Wahrheit, sondern lädt die Zuschauer_innen ein, ihren Wahrheits- und Wirklichkeitsgehalt selbst zu reflektieren und zu interpretieren.

Ausserdem wird *Waltz with Bashir* nicht zum pathetischen Kriegsspektakel; der Film läuft nie Gefahr, kriegerische Ereignisse ungewollt zu verherrlichen und zum Kriegsfilm zu werden – er bleibt in jedem Moment ein kritischer Film über den Krieg.

Stilisierung und Abstraktion

Dass *Persepolis* als schwarzweisser Animationsfilm in die Kinos kam, war trotz des internationalen Erfolgs von Marjane Satrapi gleichnamiger Graphic Novel alles andere als selbstverständlich. Dieses Projekt funktioniere nur als Realfilm, glaubten die meisten Filmproduzent_innen, und schon gar nicht Schwarzweiss.

Marjane Satrapi aber beharrte auf einem schwarzweissen Animationsfilm. Die Abstraktion der Zeichnung, betonte sie immer wieder, erlaube es ihr, eine universale Aussage zu machen – als Realfilm wäre der Film geografisch viel stärker verortet gewesen und vom westlichen Publikum womöglich wahrgenommen worden als ein Film über ungebildete, gottesverrückte Schafzüchter irgendwo weit weg von uns, über Konflikte, die uns nichts angingen.

Die Fotografie eines Menschen bezeichne ein bestimmtes Individuum, behauptet Scott McCloud in «Comics richtig lesen», in einem Smiley hingegen erkennen sich alle Menschen. Dass viele erfolgreiche und langlebige Figuren aus Comic und Animationsfilm

überaus stilisiert sind – Mickey Mouse, Charlie Brown, Tintin, Spongebob, die Simpsons – ist kein Zufall: Das Publikum kann sich einfacher in diese Figuren projizieren und sich mit ihnen identifizieren.

Natürlich streben die meisten Dokumentarfilme eine gewisse Allgemeingültigkeit an; diese Universalisierung ist auch Teil der Essenz des Anidok. Dank der grafischen Stilisierung ist Ari Folman in *Waltz with Bashir* nicht nur Ari Folman, sondern einer von vielen zwanzigjährigen Jünglingen, die, ohne zu verstehen, was mit ihnen geschieht, in die Gräuelpolitik eines Kriegs gerissen werden.

Eindringlich kommt diese Universalität auch in der schwedischen Produktion *Slavar* (2009) von *Hanna Heilborn* und *David Aronowitsch* zum Ausdruck, in dem zwei südsudanesischen Kinder ihre Entführung und Versklavung durch die Milizen eines feindlichen Stamms schildern. Man ahnt zwar die fotografische Vorlage ihrer Gesichter, doch nehmen wir die Kinder dank der Reduktion ihrer individuellen Züge auf gewisse stereotype Merkmale als Stellvertreter für die vielen Tausend anderen afrikanischen Kindersklaven wahr.

In diesem Fall erlaubt die Abstraktion ausserdem, die Kinder auf eine deutlich elegantere Weise zu anonymisieren, als dies mit Verpixelungen, Gegenlichtaufnahmen, Vorhängen und anderen Verfahren möglich wäre. Ähnlich subtil ist die Beschwörung ihrer Gefangenschaft. Ihre Erinnerungen werden fragmentarisch gezeigt, nahezu abstrakt, voller leerer Flecken und geprägt von atmosphärischen Farb- und Lichtkontrasten, in denen sich die Konturen auflösen. Zum einen drückt dies die Unvollständigkeit des kindlichen Gedächtnisses aus; zum anderen wird der Schrecken nur angedeutet und damit erträglicher. Diese Andeutungen aber setzen unsere Imagination in Bewegung – die Beschäftigung mit dem Schicksal dieser Kinder schwingt lange nach.

Beobachter oder Kriegsabenteurer?

Die Zeichnung kann nicht im gleichen Mass überwältigen wie das fotografische Bild; ihre stärkste Wirkung erzielt sie nicht, wenn sie sich als Spektakel gebärdet oder schockieren will. Sie fordert eine andere, möglicherweise empathischere Form der Reflexion und Teilnahme.

Wenn der animierte Dokumentarfilm sich zu sehr der Sprache des Realfilms anzunähern versucht, kann dies ein ungutes Nachgefühl auslösen. *Another Day of Life* von *Raúl de la Fuente* und *Damian Nenow* ist so ein Fall. Vorlage waren die brillanten Aufzeichnungen des grossen polnischen Reporters *Ryszard Kapuściński* über die Wochen vor der angolischen Unabhängigkeitserklärung.

In seinem essayistischen Text besticht *Kapuściński* als genauer Beobachter, der zwar mittendrin war und dennoch, trotz seiner Sympathie für die linken Rebellen, Distanz wahrte: Er beschrieb die Wirren mit einer gewissen Lakonie, einem grossen Sinn für Absurdes und einer gesunden Portion Skepsis und verdichtete seine Beobachtungen zu einer Parabel über die Ungewissheiten in einem Unabhängigkeits- und Bürgerkrieg. Er schreibt über Helden und Monster,

über Ideale und Illusionen, Mut und Opportunismus, Selbstbehauptung und geopolitische Interessen. Diese Reflexion kommt im Film zu kurz – *Kapuściński* wird als Kriegsabenteurer inszeniert, der sich überall dort herumtreibt, wo es knallt, und der schliesslich in den Kriegsverlauf eingreift, weil er eine entscheidende Information zurückhält. Das ist natürlich spektakulärer als die Nachdenklichkeit des Reporters – doch beraubt der Film den Stoff seiner inhaltlichen Tiefe.

Forschungsreisen durch Innenwelten

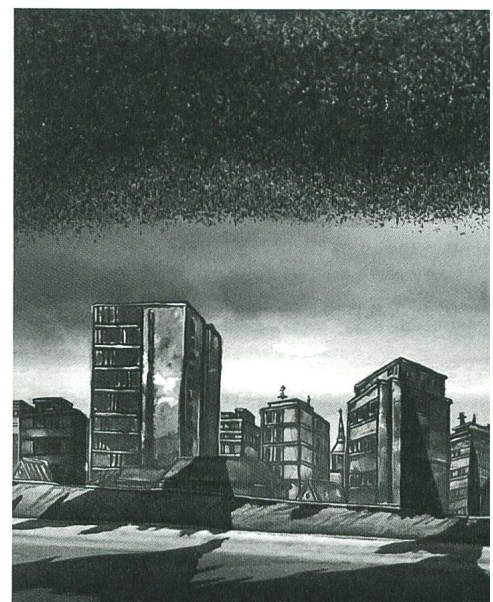
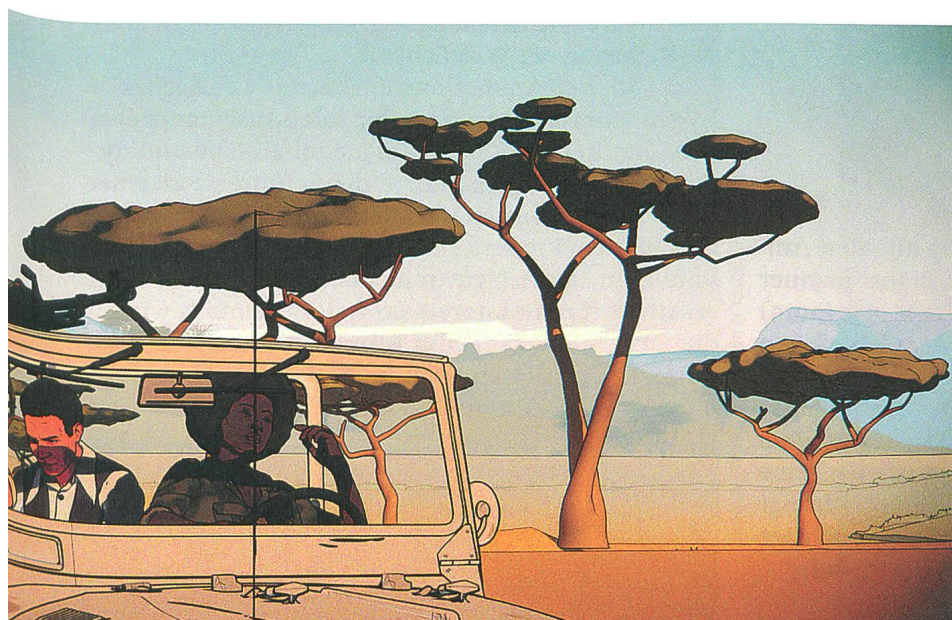
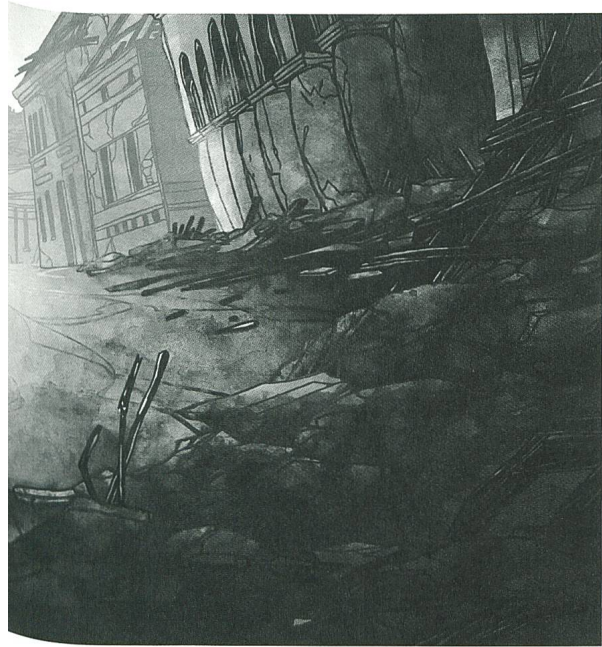
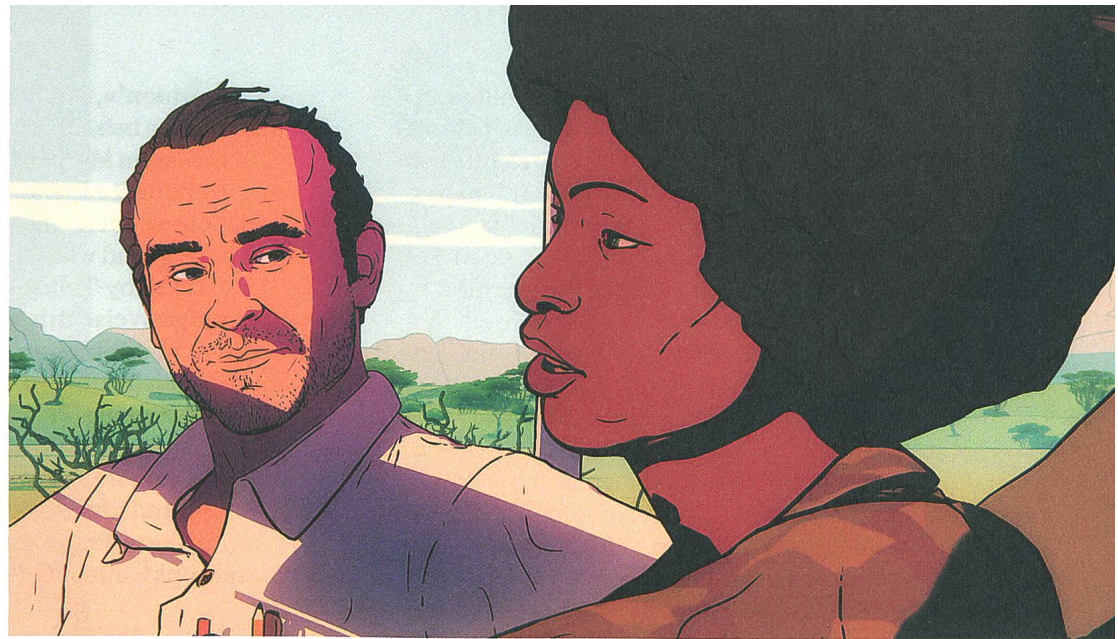
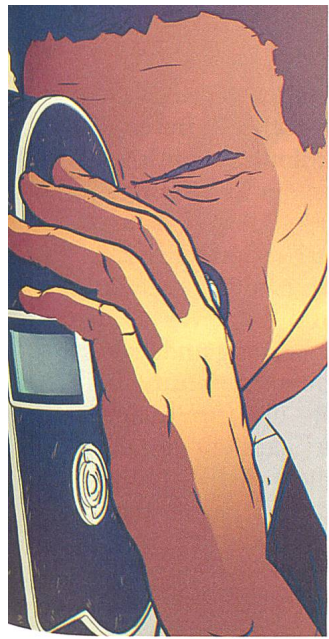
Dank ihrer Befähigung, unsichtbare innere Vorgänge sichtbar und nachvollziehbar zu machen, setzen sich viele Anidoks mit unseren Innenwelten auseinander, mit Gefühlen, psychischen und mentalen Vorgängen, mit Krankheiten und Behinderungen. In *As Is for Autism* (1992) forderte Tim Webb autistische Kinder auf, die Welt so zu zeichnen, wie sie sie wahrnehmen. Diese Zeichnungen animierte er und verknüpfte sie mit den Aussagen der Kinder über ihre Schwierigkeiten im Alltag, über ihre ständige Überforderung durch unkontrollierbare Sinnesreize. Zusammen vermitteln Tonspur und Bildebene einen starken Eindruck vom Konflikt zwischen Innen- und Aussenwelt.

Das Innere sichtbar macht auch *Chris Landreth's* Oscar-prämierter Kurzfilm *Ryan* (2004). Im Mittelpunkt steht *Ryan Larkin*, der in den späten Sechzigerjahren als das Wunderkind des kanadischen Animationsfilms gefeiert wurde, am Druck zerbrach und als Alkoholiker in der Gasse landete. *Ryan* ist einer der wenigen 3D-Anidoks, dabei jedoch weit entfernt vom geleckten Hyperrealismus vieler CGI-Filme. Landreth nennt seinen Stil «Psychorealismus»: Er zeige auf realistische und detaillierte Weise etwas, das mit den Mitteln des Realismus nicht darstellbar sei, in diesem Fall das psychologische Make-up seines Charakters. *Larkin*, aber auch sein Interviewer *Landreth* tragen die Spuren ihres Lebens und ihre inneren Verletzungen sichtbar im Gesicht: Wunden, Narben, Entstellungen, Flecken, Löcher. Das unsichtbare Innenleben des Menschen wird Teil der sichtbaren Körperhülle.

Lügendgeschichten

Von fotorealistischem CGI über stilisierte Zeichnungen bis hin zu abstrakter Auflösung – gestalterisch bedeutet die Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit keine Beschneidung des kreativen Potenzials des Animationsfilms. Alles ist möglich, solange die Bildsprache geschickt und sinnvoll an den Inhalt angepasst wird.

In *Lögner* (2007) erzählt der schwedische Regisseur *Jonas Odell* drei unterschiedliche Lügendgeschichten in ebenso unterschiedlichen Stilen: Ein professioneller Betrüger schildert, wie er aufflog; ein älterer Mann erinnert sich, wie er als kleiner Bub 100 Kronen aus der Handtasche seiner Mutter stibitzte, und eine junge Roma erzählt ihre bittere Lebensgeschichte. Von ihrer Mutter gezwungen, ihre ethnische Herkunft zu verleugnen, wuchs sie ohne kulturelle Identität in einem Gewirr von Lebenslügen auf.



Als Kind erfand sie falsche Namen, falsche Familienverhältnisse, falsche Adressen; als Jugendliche wurde sie von Pflegefamilie zu Pflegefamilie weitergereicht; auch ihre Ehe war eine Lüge, und statt um ihre Kinder kümmerte sie sich um ihre wachsende Drogenabhängigkeit.

Für jede Lüge findet Odell den passenden Stil und die richtige Technik: Die Gaunerstory verfilmt er im Stil einer Krimiserie aus den Siebzigerjahren, den 100-Kronen-Diebstahl gestaltet er in buntem, kindlich verspieltem Legetrick. Das Schicksal der Roma setzt er in schemenhaften Bildern um, in denen eine Fülle von Metaphern, Symbolen und Metamorphosen, visuellen Leitmotiven und Refrains die inneren Zustände und Prozesse in einprägsame Bilder fassen. So gelingt es ihm, diese komplexe Lebensgeschichte auf wenige Minuten verdichtet zu erzählen.

Die Wahl von Bildsprache und Technik hat natürlich einen entscheidenden Einfluss auf die Wirkung eines Films. Wie sich unterschiedliche Stile und Verknüpfungen von Bild und Ton auf unsere Wahrnehmung auswirken, hat der Australier *Dennis Tupicoff* in *His Mother's Voice* (1997) vorgeführt. Diesem Kurzfilm liegt das Radiointerview mit einer Mutter über die Nacht zugrunde, in der ihr Sohn an einer Party erschossen wurde. Dieses bewegende Tondokument hat Tupicoff gleich zweimal umgesetzt: In der ersten Version rekonstruiert er in konturenreichen, expressiv kolorierten und von düsteren Bluesharmonien unterlegten Bildern das Geschehen aus der Perspektive der Mutter: der Anruf, die Fahrt zum Unglücksort, das ohnmächtige Beobachten von Sanitätern und Polizisten, schliesslich die Schreckensnachricht.

Ganz anders die zweite Version: Sie beginnt mit der Interviewsituation; die simulierte Kamera löst sich bald von den Sprechenden, streift durch das Haus, durch ein Jungszimmer mit E-Gitarre und Jimi-Hendrix-Poster, durch den Garten, folgt einem einsamen Hund durch einen öden Vorort. Ein illustrativer Bezug zur Erzählung ist nicht auszumachen, im Gegenteil: Die Impressionen eines Vororts, in dem gewöhnlich wohl nichts Spannendes geschieht, stehen in einem krassen Kontrast zum Drama der Mutter.

Trotz der identischen Tonspur ist der Unterschied zwischen den beiden Filmen eklatant. Welche Version ist stärker? Emotionaler? Welche wirkt länger nach? Eine Antwort darauf gibt es nicht; unterschiedliche Betrachter_innen reagieren unterschiedlich auf die zwei Versionen derselben Geschichte.

Animock oder Anidok?

Am raffiniertesten werden so gut wie alle den Anidok betreffenden ontologischen Fragen just in einer Mockumentary durchgespielt. In *Mister Madila* (2015) gibt *Rory Waudby-Tolley* vor, einen in London tätigen Wunderheiler zu interviewen. Im ersten Teil klingt alles völlig glaubwürdig; beim zweiten Treffen aber kippt das Verhältnis zwischen dem Filmer und dem Schamanen oder Scharlatan: Unzufrieden über seine Darstellung übernimmt dieser den Lead und drängt Waudby-Tolley seine Vorstellungen über die richtige Darstellung und Vermittlung seiner Weisheit auf.

«It's a cartoon!», wischt er die ontologischen Zweifel des Journalisten beiseite, da könne man doch alles frei erfinden! In diesem Moment wird seine Stimme sonor, kraftvoll und überzeugend, statt krakeliger Zeichnungen bebildern saubere 3D-Modelle seine Philosophie, und im Hintergrund wabert ein esoterischer Soundtrack ...

Waudby-Tolley spielt auf abgründige, witzige und kluge Weise mit Wahrheit und Lüge, Wirklichkeit und Manipulation, mit Verantwortung und Erfindung. Gleichzeitig spielt er mit dem Publikum, mit dessen Vertrauen und Erwartungen – und verunsichert es durch die ständigen Brüche. Es ist nicht einfach, zu einer sicheren Antwort bezüglich Mister Madilas Existenz und Identität zu kommen – erst der Abspann scheint diese Frage zu beantworten. Oder, je nach Standpunkt, auch nicht ...

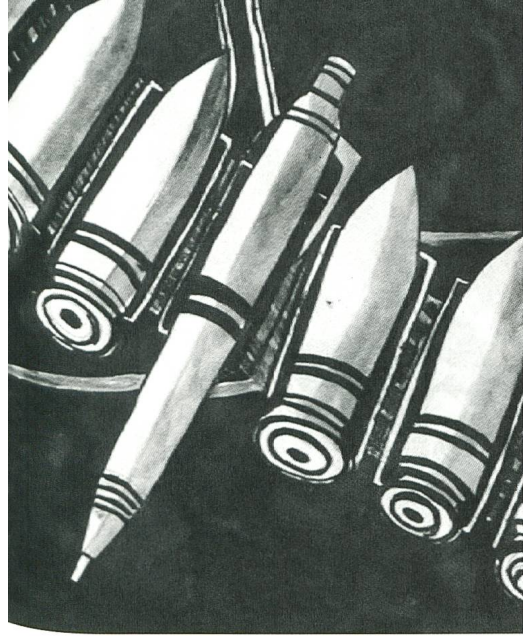
Alle filmen, niemand reflektiert

Nicht nur im Dokumentarfilm, auch in den Printmedien hat sich das gezeichnete Bild in den letzten Jahren in Form gezeichneter Reportagen und Reportagecomics eine Rolle zurückerobert, die lange vernachlässigt worden war. Ein Grund dafür ist zweifellos der mit den Möglichkeiten digitaler Bildbearbeitung einhergehende Autoritätsverlust des fotografischen respektive gefilmten Abbilds der Welt, ein anderer die gegenwärtige Bilderflut, die zu einer Banalisierung von Fotografie und Film geführt hat.

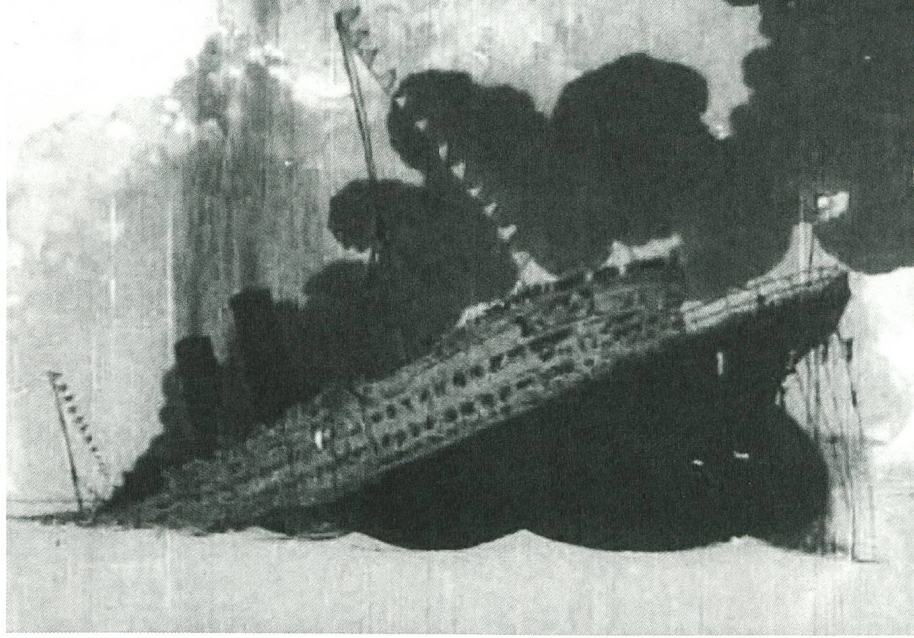
Alle filmen, aber wenige reflektieren, was und warum sie filmen. Animation jedoch gibt es nicht ohne (Selbst-)Reflexion – seit den ersten Animationsfilmen vor über hundert Jahren ist die Selbstreflexion essenzieller Teil dieser Ausdrucksform. Heute zehrt der Anidok von diesem Selbstbewusstsein. In den vergangenen Jahren ist das Bedürfnis nach Bildern gewachsen, die nicht nur abbilden, sondern das Abgebildete auch auf transparente Weise reflektieren.

Eine andere Perspektive auf den Prozess: Während Mainstreamfilme mittlerweile weitgehend mit den Techniken und Vorgehensweisen der Animation hergestellt werden, das Geschehen also nicht mehr vor der Kamera aufnehmen, sondern Bild für Bild im Computer berechnen, eignet sich der Animationsfilm das frühere Alleinstellungsmerkmal der Fotografie an: die Reflexion der Wirklichkeit.

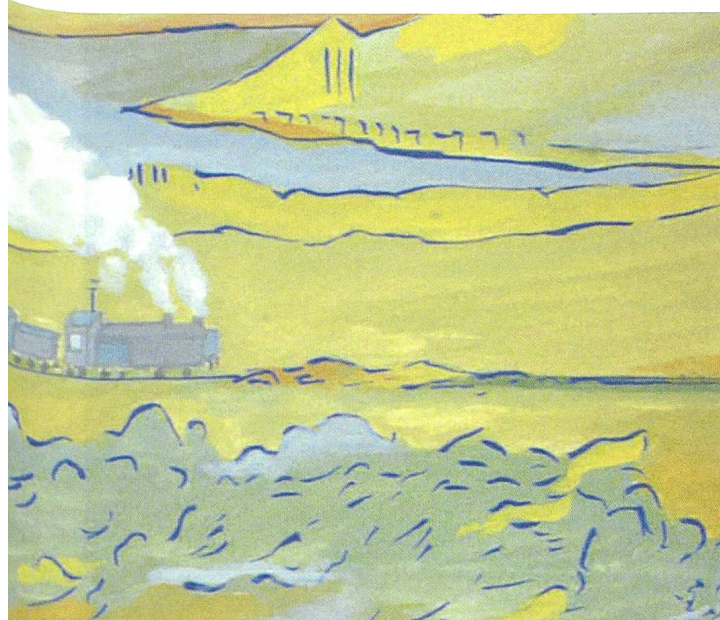
Für den Animationsfilm hat das weitreichende Folgen. Zum einen eröffnet ihm seine Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit neue inhaltliche und formale Möglichkeiten. Zum anderen führt sie zu einer Aufwertung des Animationsfilms, zu seiner Emanzipation aus dem Kinderfernsehen und erschliesst ihm ein Publikum, das sich zuvor nicht oder zumindest nicht ernsthaft für ihn interessiert hat. Bestenfalls wirken die vom Animationsfilm transportierten ontologischen Diskussionen auch in die Welt der Realdoks hinein. ×



The Sinking of the Lusitania (1918) Regie: Winsor McCay



Creature Comforts (1989) Regie: Nick Park



Silence (1998) Regie: Orly Yadin, Sylvie Bringas



Chrigi (2009) Regie: Anja Kofmel



DESIGN: C.F. BILD: TANAKAMI

Internationale Kurzfilmtage Winterthur

im Kino in deiner Nähe!

2019

KURZFILMNACHT

ZÜRICH • SCHAFFHAUSEN • WINTERTHUR
 USTER • BADEN-WETTINGEN • AARAU
 BERN • BIEL • LUZERN • CHUR
 BASEL • ST. GALLEN

www.kurzfilmnacht.ch

www.filmstelle.ch
filmstelle
 kino immer anders

BIMOVIES

BLOOD, BREASTS & BEASTS!

Kino für 5.-
 Gratis für Mitglieder des VSETH & VSUZH

vöeth VSUZH

...AND BATMAN