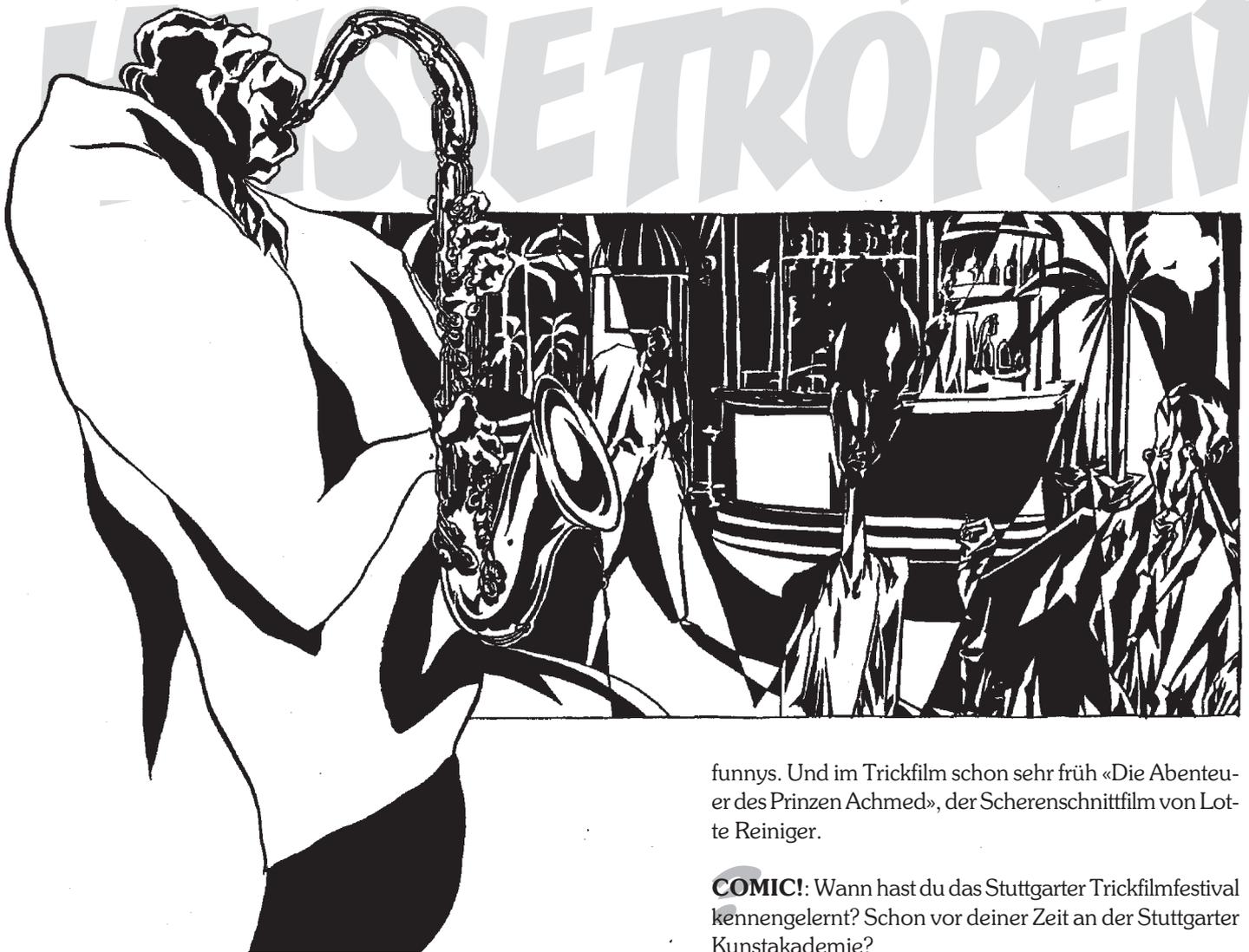


VON KALTEN HERZEN UND HEISSEN TROPEN

INTERVIEW MIT HANNES RALL

VON BURKHARD IHME



COMIC!: Unsere klassische Einstiegsfrage: Wie welchen Comics und Trickfilmen bist du aufgewachsen?

Hannes Rall: In erster Linie mit ZACK, das heißt den klassischen, hauptsächlich frankobelgischen Serien: «Prinz Eisenherz», «Tim und Struppi», «Leutnant Blueberry». Je älter ich wurde kamen die experimentelleren Sachen dazu, vor allem Muñoz und Sampayo [der Zeichner José Muñoz und sein Texter Carlos Sampayo], mit knapp zwanzig entdeckte ich RAW (weniger die Arbeiten von Art Spiegelman selber, aber die Zeichner, die er dort präsentiert hat), dann die ganze New-Wave-Ligne-Claire mit Ever Meulen, Yves Chaland, Serge Clerc, Ted Benoît. Außerdem eine ganz große Liebe zu frankobelgischen Semi-

funnys. Und im Trickfilm schon sehr früh «Die Abenteuer des Prinzen Achmed», der Scherenschnittfilm von Lotte Reiniger.

COMIC!: Wann hast du das Stuttgarter Trickfilmfestival kennengelernt? Schon vor deiner Zeit an der Stuttgarter Kunstakademie?

Hannes Rall: Genau in dem Jahr, als ich mich bewerben habe, war ich auf dem Trickfilmfestival, das muß das zweite – 1984 – gewesen sein. Ich kann mich noch an einen ganz aberwitzigen Film erinnern, der irre Kamerafahrten, durch Beine durch, dann über Berge und unglaubliche Perspektivveränderungen hatte, alles handgezeichnet natürlich. Das war schon ein Flash-Erlebnis, mit der Welt dieser Art der Animation in Berührung zu kommen. Das lief aber immer parallel mit der Bewunderung für den klassischen Trickfilm. Für mich war das nie ein Gegensatz. Ich kann genauso Milt Kahl, der den Shir Khan im «Dschungelbuch» animiert hat, für seine Arbeit respektieren, wie ich Muñoz und Sampayo für ihre zeichnerisch völlig anders gelagerte Arbeit bewundern kann.



COMIC!: Hast du dich mit Blick auf Trickfilm an der Akademie beworben? Oder kam der erst als Pflichtfach auf dich zu?

Hannes Rall: Das Feuer für Trickfilm war schon geweckt. Der springende Punkt war für mich, daß man da Bild und Ton, Bild und Musik verbinden kann. Aber ursprünglich wollte ich Comics zeichnen.

COMIC!: War Stuttgart deine Wahl durch die räumliche Nähe zu deinem Wohnort?

Hannes Rall: Der erste, wenn auch indirekte Kontakt, war über Uli Gleis, der auch in Tübingen wohnte und zu der Zeit Graphik Design an der Kunstakademie studierte. Dem hab ich bei seinen Trickfilmen ein wenig geholfen, und das fand ich schon klasse, was der da machte. Volker Engel, den ich im Studium dann kennenlernte, hat in ganz Deutschland nach dem passenden Studiengang gesucht und ist dann vom Bremerhaven aus in Stuttgart gelandet. Ich hatte einfach das Glück, daß ich nur 40 Kilometer fahren mußte.

COMIC!: Wir haben ja im Abstand von einigen Jahren bei Professor Albrecht Ade an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste in Stuttgart in etwa die gleiche Ausbildung genossen, die dem Prinzip «Learning by Doing» hudigte, ohne daß eine wirkliche Einführung in die Grundlagen der Animation erfolgte.

Hannes Rall: Man muß das im Zusammenhang sehen: Den Trickfilm über die Kunsthochschulen für andere graphische Ausdrucksformen als das Kopieren der amerikanischen Standards zu öffnen, war sehr wichtig. Dabei stand das Vermitteln des reinen traditionellen Handwerks zunächst nicht im Vordergrund, aber mit Thomas Meyer-Herrmann [1984–1988 Lehrbeauftragter für Trickfilm] hat sich das in einer sagen wir mal «evolutionären Weise» geändert. Das Entscheidende ist für mich aber, daß Professor Ade schon damals die Vision hatte, wo der Animationsfilm hingeht. Er hat gesehen, daß Computerani-

mation das Thema der kommenden Jahre ist, er hat das Trickfilmfestival in Stuttgart und die Filmakademie Ludwigsburg auf die Schiene gesetzt, er hat ein Gespür für die Leute gehabt, die er als Studenten ausgesucht hat. Für mich war das eine sehr gute Ausbildung.

COMIC!: Warst du nicht einer der ersten Studenten an der Filmakademie?

Hannes Rall: Ich habe zu dem Jahrgang gehört, der im Anschluß an das Diplom an der Kunstakademie 1991 ein Aufbaustudium an der Filmakademie gemacht hat. Dazu gehörten auch Andreas Hykade [heute Professor



an der Gesamthochschule Kassel], Michael Meier [Storyboard für «Moon 44» schon während des Studiums in Stuttgart] und Volker Engel [Oscarpreisträger für «Independent Day»].

COMIC!: Und wie hat sich die Ausbildung von Kunstakademie zu Filmakademie geändert?

Hannes Rall: Es war ein ähnlich seminarorientiertes Konzept, dazu kamen aber Gastprofessoren (zu meiner Zeit u. a. Jonathan Hodgson), die den Ansatz von Technikvermittlung verstärkt einbrachten.

COMIC!: Wie sah dein Eintritt ins Berufsleben mit den im Studium erworbenen Kenntnissen und Fähigkeiten aus?



Hannes Rall: Durch Arbeiten für das «Studio Film Bilder» [1989 von Thomas Meyer-Herrmann gegründet] und, auch im Comic-Bereich, für einen eigenen Kundstamm den ich mir während des Studiums aufgebaut hatte, hatte ich schon etwas Praxiserfahrung und so gab es keinen radikalen Bruch zwischen Studium und Berufseinstieg als Freelancer. Michael Meier und ich haben dann auch gleich einen Werbecomic für Bäckereien gemacht. Dahinter stand aber immer die Intention, neben Auftragsarbeiten auch eigene Animationsfilme zu machen. Aus meinen eigenen Erfahrungen ein Tip für Newcomer: Auch wenn es widersprüchlich klingt, ist es von Vorteil, einen Stil mit hohem Wiedererkennbarkeitswert aber auch eine große stilistische Bandbreite anbieten zu können. Und heute wichtiger denn je: Wenn man zum Comic auch noch die Animation anbieten kann, vielleicht sogar noch die Website (sei es allein oder mit Kooperationspartnern), ist man den entscheidenden Schritt voraus.

COMIC!: Die ersten Comics, die von dir in den 80er Jahren gesehen habe, waren im Comic-Magazin LIPPE, und auch da schon in einem sehr expressiven Strich.

Hannes Rall: Und zuvor war ich schon in STRAPAZIN vertreten. Die Situation in Deutschland für Comiczeichner ist ja nicht unbekannt: Es ist schwierig, allein vom Comiczeichnen zu leben. Und gerade mit sehr künstlerischen Sachen, die in Richtung Abstraktion gehen, die in Richtung Expressionismus gehen, die eine sehr eigene Weltsicht in den Zeichnungen zeigen, ist es fast unmöglich, Geld zu verdienen. Im Bereich Illustration ist so ein Stil dagegen gelegentlich sogar gefragt und wird höher entlohnt als der Mainstream. Im Trickfilmbereich kann es, konsequent umgesetzt, sehr erfolgreich sein, wobei «Erfolg» in diesem Fall Reputation bedeutet, kein Geldsegen. Der künstlerische Erfolg von «Der Rabe» [Trickfilm nach dem Gedicht von Edgar Allan Poe, 1998] hat sicher nicht unwesentlich dazu beigetragen, daß ich eine Professur in Singapur erlangen konnte.

COMIC!: Du hast mehrfach Filmförderung beantragt, die auch bewilligt wurde. Wie sind deine Erfahrungen, wie ist das Prozedere?

Hannes Rall: E gibt sehr genaue Vorgaben darüber, was man einreichen muß: eine Kalkulation, Drehbuch bzw. Storyboard, Liste der Mitarbeiter etc. Da sollte man sich möglichst genau dran halten. Bei einem Trickfilm sind nach meiner Erfahrung eine schlüssige Geschichte und ein gut illustriertes Storyboard wichtig. Und es hilft, wenn man schon einmal gefördert wurde und dabei Vertrauen aufbauen konnte. «Das kalte Herz» ist meine dritte Produktionsförderung. Beim «Kalten Herz» gab es die Besonderheit, daß ich zunächst eine Drehbuchförde-





rung von der MFG Filmförderung Baden-Württemberg [MFG steht für Medien- und Filmgesellschaft] bewilligt bekam, so daß ich mit einer Drehbuchberaterin das Script erarbeiten konnte. Dann habe ich Produktionsförderung beantragt. Aus diesem Etat mußte dann die Drehbuchförderung wieder an die MfG zurückgezahlt werden.

COMIC!: Sicher sind auch Preise auf Filmfestivals eine gute Referenz. Dein erster Film «Der Rabe» war in dieser Hinsicht recht erfolgreich ...

Hannes Rall: Meine bisherigen Filme (neben «Der Rabe» auch «Der Erlkönig») haben das Prädikat «besonders wertvoll» bekommen und zahlreiche Preise gewonnen, «Der Rabe» z.B. in Los Angeles, «Der Erlkönig» wurde Gewinner des Nationalen Wettbewerbs beim Filmfest Dresden.

COMIC!: Beim Internationalen Trickfilmfestival Stuttgart warst du nicht so erfolgreich.

Hannes Rall: Das lag auch daran, daß Stuttgart am Ende des «Festival Circuit», am Ende des etwa zweijährigen Parcours durch die Trickfilmfestivals lag. Und da sinken natürlich die Chancen der vielfach gezeigten und ausgezeichneten Filme.

COMIC!: Und deine Filme sind vielfach gezeigt?

Hannes Rall: «Der Rabe» lief z.B. zuvor in Annecy [dem weltweit renommiertesten Trickfilmfestival]. Und gerade wird er im Rahmen der erfolgreichen Ausstellungstournee «Animated Film from Germany» gezeigt, die vom Institut für Auslandsbeziehungen (IFA) weltweit an die Goetheinstitute vermittelt wird, und war so im Iran, in Syrien, Israel, Ägypten, Libanon, Thailand, Malaysia, Vietnam, auf den Philippinen, in Rumänien und Australien zu sehen. In Singapur wurde die Ausstellung (mit einem Workshop, den ich gehalten habe) in den heiligen Hallen des National Museum präsentiert. Der Film wird in den USA auf DVD veröffentlicht, ich hab ihn an ARTE verkauft und er hat als Katalog- und Postermotiv ein bemerkenswert langes Leben.

COMIC!: Alle deine hier genannten Filme sind Literaturverfilmungen (Poe, Goethe, Hauff). Ist das Kalkül, oder was treibt dich dazu?

Hannes Rall: Der erste Anstoß zu dem «Raben» war nicht direkt das Gedicht, sondern die Vertonung von *The Alan Parsons Project* (auf «Tales of Mystery and Imagination»), die erste Bilder in mir imaginierte. Außerdem faszinieren mich diese archaischen, zeitlosen Stoffe, in denen z.B. Verlust und Trauer thematisiert werden. Und ich suche auch Stoffe, die zu meinem sehr eigenen Stil passen. Der Hang zum Trash ist mir nicht wirklich gegeben, ich hatte schon immer eine Affinität zur höheren Literatur.





COMIC!: Du hast deine Professur in Singapur schon angesprochen. Wie kam es dazu?

Hannes Rall: Das Hauptportal im Internet für Trickfilm ist das Animation World Network (www.awn.com), das eine sehr gut funktionierende Jobbörse betreibt, in der auch wirklich große Firmen inserieren. Und dort habe ich 2004 eine Anzeige der Nanyang Technological University in Singapur gesehen. An dieser Uni, das ist eine der beiden großen Universitäten dort, mit über 25.000 Studenten, sollte eine School of Art Design and Media, also eine Kunstakademie gegründet werden, und dafür wurden Professoren gesucht, darunter auch für Animation. Und da das für mich seriös klang, habe ich mich beworben. Zwei Monate später hatte ich dann eine Mail, daß die beiden zuständigen Professoren der Besetzungskommission mich gerne interviewen würden. Sie waren gerade in Darmstadt bei der Fraunhofer-Gesellschaft und haben mich dann in Frankfurt getroffen. Es war schnell klar, daß die mich unbedingt haben wollten, und einen Monat später hatte ich ein Angebot vorliegen. Ich hab dann noch ein, zwei Monate überlegt, ob ich es annehmen soll – im Nachhinein gesehen völlig unnötig, denn es hat sich alles als sehr positiv herausgestellt.

COMIC!: Auch finanziell?

Hannes Rall: Nanyang Technological University (NTU) zahlt ein *competitive salary*, also ein wettbewerbsfähiges Gehalt, das sich hinter den weltweit gezahlten akademischen Gehältern nicht zu verstecken braucht. Ich bekleide in Singapur eine Position, die in Deutschland einer Juniorprofessur entspricht, also mit allen Rechten und Pflichten, nur nicht beamtet und auf zunächst drei Jahre begrenzt. Zwei davon hab ich bereits hinter mir, ich werde jetzt aber verlängern. Ich bin außerdem seit diesem Semester Studiengangleiter Animation. Den Aufbau einer solchen Akademie mitzuerleben war schon sehr spannend, man möchte aber natürlich auch die Graduierung der ersten Studenten noch mitbekommen.

COMIC!: Unterrichtssprache ist Englisch?

Hannes Rall: Singapur ist interessanterweise ein Land, in dem die offizielle Landessprache Englisch ist, obwohl 70 % der 4,4 Millionen Einwohner auf dieser 60 mal 60 Kilometer großen Südspitze von Malaysia chinesisch sind.

COMIC!: Beim Stuttgarter Trickfilmfestival war Singapur im Studentenprogramm «Young Animation» noch nicht vertreten ...

Hannes Rall: Da unsere Schule erst vor zwei Jahren eröffnet wurde, sind die Studenten erst am Ende des ersten Jahres ihres Hauptstudiums und haben bisher nur

kleine Projekte gestaltet. Einer unserer Studenten hat allerdings bereits einen Hauptpreis auf dem «20th Singapore International Film Festival» mit einem Stop-Motion-Film gewonnen. Da wird also in Zukunft noch einiges kommen.

COMIC!: Wieviele Professoren sind für Trickfilm zuständig und welche Fächer deckst du ab?

Hannes Rall: Ich habe bisher drei Kollegen im Fach Animation. Eine Kollegin deckt den Bereich «Stop Motion» ab, zwei Kollegen machen Computeranimation; einer lehrt Grundlagen und «Visual Effects», der andere «Modeling». Jetzt kommen zusätzlich noch zwei Lehrkräfte dazu, die «3-D Character Animation» unterrichten. Dazu gibt es noch drei Teilzeitkräfte für Sachen wie «Sounddesign», «Filmschnitt», «Photoshoptechniken». Unsere Vision ist ja, daß unsere Studenten später auf dem Niveau von Pixar und Dreamworks arbeiten können. Wir sind auch in engem Kontakt mit Lucas Animation, die in Singapur die neue Star-Wars-3-D-Serie drehen und einen hohen Bedarf an Animatoren haben.

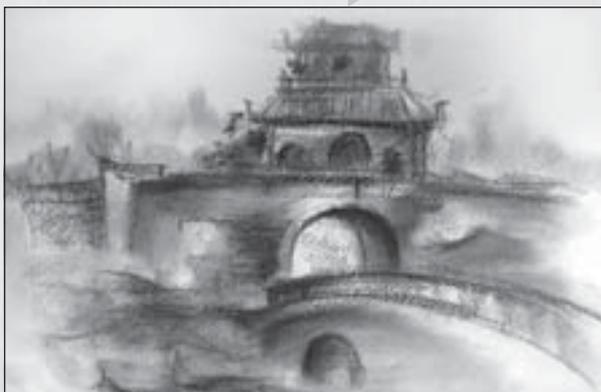
Ich selber habe im Grundstudium Aktzeichnen unterrichtet. Das Arbeiten mit nackten Modellen war in Singapur fast schon eine kleine Revolution, das war im akademischen Bereich bisher nicht üblich, wurde nur an ein paar Kunstschulen praktiziert. Außerdem habe ich «Basic Principals of Drawing Animation», also die Grundlagen der klassischen Animation gelehrt, sehr stark auf Line-Test-Übungen ausgerichtet [*Der Line-Test ermöglicht das Überprüfen einer Animationssequenz, früher nur durch Abfilmen der Bleistiftphasen, heute durch zahlreiche weitere Optionen wie Vervielfachen oder Umstellen der einzelnen Phasen*], um die Grundlagen von *Overlapping Action* und *Follow Through*, *Anticipation*, *Exaggeration*, *Squash and Stretch* und anderen Techniken, für die es keine deutsche Bezeichnung gibt [*siehe Glossar*] zu vermitteln. Zusätzlich hab ich im ersten Jahr auch «Fortgeschrittenes Zeichnen» (Figürliches Zeichnen auf Basis des Aktzeichnens) und «Fortgeschrittene Animation» (erste kleine Trickfilmprojekte mit Einführung in 2-D-Software) unterrichtet.

COMIC!: Wie hoch ist die Präsenz der Lehrkräfte?

Hannes Rall: Die Professoren sind alle Vollzeitkräfte. Wir legen Wert darauf, ständig ansprechbar zu sein. Ein einzelner Kurs findet allerdings nur einmal in der Woche statt und dauert drei Stunden.

COMIC!: Wieviele Studenten habt ihr?

Hannes Rall: Ein Drittel der Studenten im Grundstudium entscheiden sich für Animation, wir haben jetzt annähernd 80 Studenten.



COMIC!: Und die wollen später alle zu Disney?

Hannes Rall: Da gibt es ein breites Spektrum. Eine kleine Minderheit will in Richtung freie Kunst gehen, eine größere Anzahl will einen eigenen Stil entwickeln, ein eigenes Studio gründen, der größte Teil will sich zum Profi in *Character Animation* entwickeln mit der Option, zu einer der großen Firmen (Pixar, Sony, Dreamworks, Aardman) zu gehen. Und dann gibt es eine Gruppe, die auf den Realfilm setzt und *Visual Effects* präferiert.

COMIC!: Gibt es in Singapur eine eigene Trickfilmtradition oder nur Importe von Disney und Anime?

Hannes Rall: Singapur ist ein Vielvölkerstaat. Die dominierende Ethnie sind die Chinesen und natürlich hat China eine unerhört reiche kulturelle Tradition. Daneben gibt es aber seit Jahrzehnten die Importe von westlichen und japanischen Medien. Viele Studenten haben Manga quasi mit der Muttermilch aufgesaugt und sind sehr bewandert in dieser Bildsprache. Und obwohl es diese ganz reiche Tradition an indischer, malayischer, philippinischer, vietnamesischer und chinesischer Kunst gibt, kommt diese etwas zu kurz. Ich mache gerade ein Forschungsprojekt, in dem ich mit einer Gruppe von zwanzig Studenten arbeite, die darin ihre eigenen kulturellen Traditionen und Mythologien kunstgeschichtlich erforschen und daraus Stoffe entwickeln, die eben diese Traditionen ihres Landes widerspiegeln und eine eigene Identität haben. Den Ansatz dazu hab ich aus meinem eigenen Vorgehen, eben nicht Disney zu kopieren, sondern nach deutschen Wurzeln zu suchen, gezogen.

COMIC!: Manga und Anime erobern ja gerade die ganze westliche Welt. Das ließe vermuten, daß dieser Stil bei euch absolut vorherrschend ist.

Hannes Rall: Die meisten Studenten sind mit Manga aufgewachsen, es gibt aber daneben sehr viele westliche Einflüsse. Singapur ist von den asiatischen Staaten das westlichste, das man sich nur vorstellen kann. Und da entstehen sehr interessante Mischformen.

GLOSSAR

«DIE KLASSISCHEN REGELN DER ANIMATION»

Im folgenden sind die Begriffe der Animationsregeln erklärt, wie sie von den Disney-Studios in den 30er Jahren dieses Jahrhunderts entwickelt wurden. Diese Regeln waren natürlich im Laufe der Jahrzehnte seither einem stetigen Evolutionsprozeß unterworfen und sind immer weiter verfeinert worden. In meinen Kursen bemühe ich mich stets auf der Höhe der Zeit zu bleiben und neueste Erkenntnisse mit einzubeziehen.

Vieles hat aber durch die Jahrzehnte durchaus Gültigkeit bewahrt und ist aktuell geblieben. Es ist interessant zu beobachten, wie gerade in letzter Zeit diese vornehmlich aus der Tradition des gezeichneten Films stammenden Regeln zunehmend Einzug in die Welt der Computeranimation finden. Besonders ist hier auch die Verfeinerung der Software zu erwähnen, die nun zum Beispiel Effekte wie «Squash und Stretch» auch in Computeranimation umsetzbar macht (Beispiele dafür z.B.: «Meet the Robinsons», «Open Season» [«Jagdfieber»]).



1.) Squash and Stretch

«Quetschen und Dehnen (in die Länge ziehen)» beschreibt die entsprechenden physikalisch bedingten Verformungen von Objekten, wenn Kräfte auf sie einwirken: Klassisches Beispiel ist der hüpfende Ball («Bouncing Ball»), der beim Aufprall auf den Boden gequetscht wird und sich beim Wegspringen in die Länge zieht.

Bis zum Scheitelpunkt der Kurve, die er verfolgt kehrt der hüpfende Ball dann zu seiner Ausgangsform zurück. Wichtig ist dabei, daß das Volumen des Objekts an sich gleich bleibt.

Diese Prinzip kann auf alle möglichen Objekte übertragen werden und richtig angewendet kann es zur glaubwürdigen Vermittlung der Materialbeschaffenheit eines Objekts beitragen: Ein schlecht aufgepumpter Fußball verformt sich mehr, als ein aus festem unnachgiebigen Material bestehender Golfball (der verformt sich prinzipiell gar nicht).

Weiter gilt: Je naturalistischer eine Animation ausfallen soll, desto weniger sollte «Squash and Stretch» angewendet werden.

2.) Solid Drawing

«Solide Zeichnung» bezieht sich darauf, daß animierte Objekte unter jeder Verformung stets ihr originales Gesamtvolumen beibehalten sollten. Also was z.B. in der Länge hinzukommt, muß in der Breite weggenommen werden.

Klingt in der Theorie einfach, ist aber außerordentlich schwer umzusetzen und erfordert höchste zeichnerische Meisterschaft. Wird in der Computeranimation natürlich aber vom Computer übernommen, da dieser die entsprechenden Verformungen anhand der vordefinierten Volumen errechnet.

3.) Appeal

«Appeal» bedeutet, daß die Qualität des Animationsdesign respektive des Designs eines Charakters das Publikum positiv ansprechen sollte. Das ist nicht gleichzusetzen mit einem «süßlichen» oder «niedlichen» Look – das Design muß im entsprechenden Stil schlüssig und kohärent sein. Und das kann dann je nach Stil auch ganz unterschiedlich aussehen:

Lilo aus «Lilo und Stitch» und Jack Skellington aus «Nightmare before Christmas» sind beides Beispiele für Charaktere mit «great appeal».

4a) Timing

Nicht umsonst lautet ein Satz eines berühmten Animators «**It is all in the timing and spacing**». Eigentlich das allerwichtigste übergeordnete Prinzip, da es fast alle anderen direkt beeinflusst, respektive die anderen Prinzipien durch das richtige Timing unterstützt oder erfüllt werden:

Das Timing definiert durch die Anzahl der Zeichnungen/ Frames, wie lange eine Bewegung «on screen» dauert.

- Wie setze ich Kontraste zwischen schnell und langsam?
- Sind meine Bewegungen langsam, elegant und fließend oder ruckartig, abrupt zackig?
- Wie wechsele ich?
- Wo und wie lange setze ich Pausen («holds»)

4b) Spacing

Spacing bezeichnet die räumliche Anordnung der Zwischenphasen zwischen den Hauptphasen einer Animation:

Hierdurch kann die Dynamik der Bewegung definiert werden. Um überzeugend zu wirken ist ein «ungleichmäßiges» Spacing der Zwischenphasen unabdingbar. Wenn die Zeichnungen in exakt gleichen Abständen platziert werden, wirken sie mechanistisch und unnatürlich.

Dies führt direkt zu einem Unterprinzip des Spacings:

5.) Slow in and Slow Out (Cushioning)

Damit ist gemeint, daß sich Bewegungen normalerweise zuerst beschleunigen (graduell größere Abstände der Phasen) und dann wieder verlangsamen (graduell geringere Abstände der Phasen) bevor sie zum Stillstand kommen oder in eine «Hauptpose» («key pose») übergehen.

Hier gibt es natürlich Ausnahmen von der Regel.

6.) Overlapping Action und Follow Through

«Unterschiedliche Körperteile bewegen sich mit unterschiedlichem Timing»:

Aufgrund ihres Gewichts, physikalischer Beschaffenheit oder unterschiedlicher innerer Motivation bewegen sich z.B. Bauch und Arme in unterschiedlichem Rhythmus, das heißt die Timings überschneiden sich (overlap) zeitlich.

Rennt eine Animationsfigur und stoppt dann, so werden die rigiden Bestandteile der Figuren also z.B. das Skelett schon zum Stillstand kommen, während die beweglicheren Elemente (also z.B. der dicke Bauch, die fleischigen Backen) sich noch weiter bewegen werden, bevor sie auch stillstehen.

Das Gleiche gilt dann auch für lose Anhängsel der Figur: Der wehende Mantel, die Haare, der Schweif des Eichhörnchens etc. Das «Nachfedern» dieser losen Elemente wird als «follow through» bezeichnet.

7.) Secondary Action

Eine «Zweitaktion», die die Hauptaktion einer Figur unterstützt oder auch konterkariert. Wichtig ist, daß diese «secondary action» die Hauptbewegung nicht überlagert oder dominiert: Sie muß wahrnehmbar aber untergeordnet sein.

Beispiel aus «Schneewittchen»: Ein trauriger Zwerg dreht sich im Gehen weg (Hauptaktion) und wischt sich dabei eine Träne aus dem Auge (secondary action).

8.) Anticipation

Den meisten Bewegungen geht eine vorbereitende Bewegung (Antizipation) voraus, einfaches Beispiel: Der Golfspieler holt zum Schlag aus.

Das Ausmaß dieser Antizipation muß dabei nach der Heftigkeit/Stärke der folgenden Bewegung gestaffelt werden.

9.) Exaggeration

Animation sollte übertreiben: Ein pures Kopieren der Formen und Timings des Realfilms führt zu unbefriedigenden Ergebnissen. Siehe auch Problematik Rotoskopieren/Motion Capture.

10.) Staging

Staging bezeichnet, wie eine Handlung oder Bewegung in Szene gesetzt wird, um bestmöglichst an den Zuschauer kommuniziert zu werden. Hierbei kommen fast alle vorher benannten Regeln ins Spiel plus das Layout im Verhältnis zum vorgegebenen Bildformat.

11.) Weight

Erneut ein Prinzip, das nur unter gelungener Anwendung der vorhergegangenen Regeln erzielt werden kann: Diese zielt darauf ab, der in Wirklichkeit schwerelosen Animationsfigur in überzeugender Weise «Gewicht zu verleihen». Hierzu muß Timing, Spacing, Squash und Stretch, Overlapping Action, Anticipation etc. geschickt kombiniert werden.

12.) Arcs («Bögen»)

Dieses Prinzip beschreibt die Tatsache, daß sich die meisten Bewegungen nicht nach dem Muster einer geraden Linie bewegen, um von A nach B zu kommen. Stattdessen vollziehen sie sich nach dem Muster einer geschwungenen Bogenlinie. Beachtet man dies nicht, besteht erneut die Gefahr von mechanistisch steifen, roboterhaften Bewegungen. Jede Bewegung folgt dabei ihrem eigenen Bogen, der in der Animation kontrolliert werden muß: «Watch your arcs!»

13.) Straight Ahead und Pose to Pose Animation

Hier geht es um zwei unterschiedliche Methoden der Animation, die aber meist in einer Art von Kombination verwendet werden:

Bei Straight Ahead wird ausgehend von Zeichnung 1 immer weiteranimiert, ohne die Bewegung vorher detailliert zu planen. Dies ermöglicht Spontaneität und Frische, birgt aber die Gefahr, die Kontrolle über das Volumen der Figuren und das Timing der Szene zu verlieren.

Pose to Pose plant die Szene anhand von definierten Hauptphasen (Key Poses oder Key Frames) durch, die dann durch Zwischenphasen (Inbetweens) verbunden werden. Dadurch ist die absolute Kontrolle des Timings und der Charaktervolumen besser möglich.

Eine kombinierte Methode kann so aussehen, daß der Animator die Szene zwar mit Hilfe von Key Poses durchplant, diese aber nur als groben Anhaltspunkt verwendet und im Prozeß ständig im Bezug auf Timing etc. nacharbeitet und verbessert.

COMIC!: Wie seid ihr an der NTU technisch ausgerüstet?

Hannes Rall: Das Equipment ist ganz hervorragend, wir sind ungelogen sicher eine der am besten ausgestatteten Schulen weltweit. In unserem Bereich hat jeder Student einen Computerarbeitsplatz mit entsprechender Animationssoftware, Maya natürlich, das ist ja mittlerweile der Standard in 3-D, Animo für für 2-D, Animation Lunchboxes für Linetests. Es gibt große Studios für Stop Motion [Animation mit Puppen/Knetfiguren] und Motion Capture [Motion Capture ist eine Technik bei der Bewegungsdaten von Realfilm-Schauspielern auf Animationsfiguren übertragen werden], eine Sound Stage [großes Filmaufnahmestudio mit Spezialeinrichtungen für Visual Effects], eine Green Screen [Hintergrund, der durch virtuellen Hintergrund ersetzt werden kann], es gibt sehr moderne High Definition Digital Video Cameras [Kino-Standard Kameras, die digital, d.h. ohne Verwendung von physischem Filmmaterial arbeiten, wie bei der neuen Star-Wars-Trilogie].



COMIC!: Du warst gerade auf der fmx/07, der «12th International Conference on Animation, Effects, Realtime and Content» in Stuttgart. Wie lange warst du dort?

Hannes Rall: Ich war die ganzen vier Tage da. Man muß allerdings stark selektieren, da das Angebot sehr groß ist. Das A und O einer solchen Veranstaltung ist das berühmte Networking, daß man Leute aus der Branche trifft, tolle Gespräche mit tollen Leuten hat, interessante Einblicke in die Arbeit dieser Leute bekommt. Und die Qualität der Vorträge war ganz hervorragend. Es gab ungeheuer gute Präsentationen. Die Computeranimationen von Aardman (bisher für Claymation wie «Wallace und Gromit» bekannt) haben einen schlichtweg von den Socken gehauen.



COMIC!: Warst du dort zweigleisig unterwegs: als Vertreter der School of Art Design and Media und als Filmmacher?

Hannes Rall: Meine Vorstellung ist es, ein Standbein auf jedem dieser beiden Kontinente zu haben. Ich fühle mich nach wie vor Baden-Württemberg sehr verbunden, war auch immer etwa vier Monate im Jahr hier. Und so viel Spaß mir die Lehre macht, möchte ich die Arbeit als unabhängiger Animationsfilmer und Illustrator nie aufgeben. Die Studenten profitieren auch davon, wenn ihre Professoren keine reinen Theoretiker sind.

COMIC!: Hast du auf der *fmX* neue technische Entwicklungen gesehen? Werden die Studios bald ihr *Maya* einpacken müssen?

Hannes Rall: Das ist eine ständige Herausforderung, da die Software so schnell entwickelt wird. *Maya* ist aber zur Zeit der Standard, der akut nicht zur Disposition steht. Aber egal wen von den Topleuten man fragt, von Disney, von Aardman, von Framestore, alle sagen sie einhellig, daß sie lieber jemanden anheuern, der noch nie 3-D-animiert hat, aber z.B. mit einem Stop-Motion-Film gezeigt hat, daß er ein Auge für Licht und Komposition besitzt. Die Software ist dann letztlich erlern-

bar. Im Gegenteil: Da die Software sich so schnell än-

dert, ist es ein großer Fehler, seine Qualifikation auf das Beherrschen einer speziellen Software zu beschränken.

COMIC!: Wie siehst du eigentlich die Zukunft des klassischen 2-D-Films? Disney hatte sein Zeichentrick-Department aufgelöst, hat jetzt aber wieder zurückgerudert.

Hannes Rall: Seit John Lasseter (Pixar) auch Chef der Disney-Feature-Animation-Abteilung ist, kommt der gezeichnete Trickfilm wieder zu seinem Recht. Lasseter hat ja im *California Institute for the Arts* bei ehemaligen Disney-Zeichnern studiert und später für Disney als Animator gearbeitet. Der Zeichentrickfilm wird bei den großen abendfüllenden Produktionen wohl eher eine Nischenposition einnehmen, ich bin aber völlig überzeugt, daß er im (künstlerischen) Kurzfilm und im Werbefilm sich behaupten wird, einfach weil es eine ganz originäre, nicht zu kopierende Ausdrucksform ist. Allerdings nehmen auch im 3-D-Bereich malerische Techniken, das Imitieren von Aquarellmalerei z.B., immer mehr zu, setzt sich, neben der Tendenz zum Fotorealismus, auch eine individuelle künstlerische Ausdrucksform durch.

COMIC!: In den Trickfilmserien in den Kinderprogrammen der Fernsehsender ist 2-D ja noch vorherrschend. Wird das in den nächsten Jahren alles von 3-D-Filmen weggeschwemmt?

Hannes Rall: Meiner persönlichen Meinung nach nicht. Es gab in der jüngeren Vergangenheit neben brillanten Filmen «The Incredibles» einfach zu viele Filme,



die in einer ganz ähnlichen Ästhetik verharnt sind. Ich glaub auch nicht, daß es nur ein Kostenfaktor ist (die Technik wird sich weiterentwickeln, 3-D-Filme werden sicher billiger werden), sondern daß schlicht aus ästhetischen Gründen der 2-D-Look sich behaupten wird, zumindest eine stilistische Bandbreite bleiben wird.

COMIC!: Und ein Blick in die Zukunft des 3-D-Films?

Hannes Rall: 3-D-Software wird bedienerfreundlicher werden, die Distanz zwischen dem Künstler und den komplizierten Werkzeugen der Software wird kleiner werden. Das wird mehr Leuten den Zugang zu 3-D ermöglichen, wird andererseits aber auch dazu führen, daß der 3-D-Look sich verändert. Zum Beispiel dahingehend, daß ein mit 3-D-Software erstellter Film wie 2-D aussieht.

COMIC!: Mitte der 80er Jahre hielt Computergrafik Einzug ins deutsche Fernsehen, mit zum größten Teil erschreckenden Ergebnissen, da seither die Technik die Ästhetik bestimmt. Und ich fürchte, das ist heute immer noch so, wir haben uns nur daran gewöhnt.

Hannes Rall: Das ist auch ein Grund, warum ich in der Phase vor dem Kolorieren so stark auf die Handzeich-



nung setze, weil dieser Grad an Individualität schwer zu erreichen ist, sobald die Technik ins Spiel kommt. Es besteht immer die Gefahr, daß die Software den Look bestimmt und nicht mehr der individuelle Ausdruck des Künstlers. Wenn der Zeichner, der mit dem Computer arbeitet, sich der Gefahr bewußt ist, wenn er vorher weiß, wie das Resultat aussehen soll, kann die Technik eine Bereicherung sein. Gefährlich wird es, wenn er nicht genau weiß, was er will und sich den Look von der Software bestimmen läßt.

