

EINTAUCHEN INS ANIMIERTE WASSER

Immersives Potential in dem Animationsfilm *Der Mönch und der Fisch*

TINA OHNMACHT

ABSTRACT

Der Beitrag untersucht das immersive Potential von Animationsfilmen durch den Einsatz unterschiedlicher Strategien der Abstraktion. Diese finden sich in der visuellen Darstellung, der Tongestaltung und vor allem auch in den animierten Bewegungen. Dabei wird Bewegung mit Vivian Sobchack als ein Grundprinzip der filmischen Bedeutungskonstruktion verstanden. Die abstrahierten animierten Bewegungen schaffen einen körperlich erfahrbaren filmischen Rhythmus und ermöglichen Immersion auf einer basalen körperlichen Ebene. Gleichzeitig lenkt die Abstraktion die Aufmerksamkeit auf die Herstellung der Animation, das verwendete Material und die Technik, die im filmischen Bild Spuren hinterlassen. Als Beispiel wird der analog hergestellte Zeichentrickfilm *Der Mönch und der Fisch* (*Le moine et le poisson*. Regie: Michael Dudok de Wit, 1994) herangezogen. Es wird gezeigt, wie die filmische Bedeutung in diesem Animationsfilm im Zusammenspiel von Materialität, körperlicher Erfahrung und erzählter Geschichte entsteht.

1. IMMERSION UND EINTAUCHEN

Die VR Experience *The Walk* (CreateVR, im Auftrag von Sony Pictures, 2015)¹ will User_innen einen Eindruck davon vermitteln, wie es sich anfühlt, auf einem in über 400 m Höhe zwischen zwei Wolkenkratzern gespannten Drahtseil zu laufen. Mit Hilfe eines *head mounted device* (HMD/VR Brille) sieht man einen Rundumblick über den Dächern von New York mit dem blauen Himmel darüber, vor sich das gespannte Drahtseil, unter dem der Blick in die Tiefe der Häuserschluchten fällt. Aus den Kopfhörern zwitschern Vögel. Auf den realen Boden vor der/dem User_in ist ein Seil geklebt, auf dem man tatsächlich entlanglaufen soll. Doch ge-

¹ Die VR Experience *The Walk* wurde als Marketingmaßnahme zur Bewerbung des gleichnamigen Spielfilms von Robert Zemeckis (USA 2015) hergestellt. Der Film basiert auf der Geschichte des Hochseilartisten Philippe Petit, der 1974 auf einem Drahtseil, gespannt in 417 m Höhe, die Strecke zwischen den beiden Türmen des World Trade Center zurücklegt. Die VR Experience wurde in Foyers von Kinos eingesetzt. Außerdem war sie auf Konferenzen erlebbar, unter anderem auf der FMX 2016 (www.fmx.de) in Stuttgart, und ist auf Downloadportalen für gängige *head mounted devices* (HMDs) und Spielekonsolen erhältlich.

lingt es vielen Teilnehmer_innen nicht,² die drei Meter auf dem am Boden liegenden Seil zurückzulegen. Die User_innen tauchen ein in die Situation, die Grenzen zwischen virtueller und echter Umgebung verschwimmen. Obwohl man weiß, dass man sich nicht auf dem Dach des Hochhauses befindet, lässt sich der Körper nicht wirklich von dieser Tatsache überzeugen. Die virtuelle Situation macht es unmöglich, den Körper durch den realen Raum zu bewegen. Hier erlebt man die Verankerung des Bewusstseins im sinnlich wahrnehmenden Körper,³ denn es ist keineswegs so, dass die virtuelle Situation mit der realen verwechselt würde. Vielmehr schwankt die Erfahrung zwischen dem Wissen um die mediale Inszenierung und dem körperlichen Empfinden der vermeintlichen Gefahr in der virtuellen Situation. Welche Prozesse führen zu diesem Erleben, wie kommen solche immersiven Situationen zustande? Patrick Rupert-Kruse weist darauf hin, dass sich die Immersionsforschung entlang von zwei Traditionslinien bewegt, die nicht getrennt voneinander betrachtet werden sollten: dem Fokus auf die technische Apparatur, die das mediale Erleben vermittelt, und auf der anderen Seite der Blick auf psychisch-imaginative Prozesse.⁴

Als methodische Matrix zur Untersuchung dieser Prozesse schlägt Rupert-Kruse die beiden Begriffspaare Realismus/Abstraktion und Perzeption/Imagination vor. Dabei scheint es einen Zusammenhang zu geben zwischen dem Detailgrad der Darstellung und dem Wahrnehmungseindruck: Je mehr realitätsnahe visuelle oder akustische Details bereitgestellt werden, desto eher entspricht der Wahrnehmungseindruck dem der Realität, und desto eher kommt es zu einer perzeptuellen Immersion. Rupert-Kruse bezeichnet die Vielzahl realitätsnaher Details als *repräsentische Dichte*.⁵ Hohe repräsentische Dichte weisen Bilder mit großer Ähnlichkeit zwischen dem Wahrnehmungseindruck der Wirklichkeit und der medial vermittelten Wahrnehmung auf. Das immersive Erleben, das Gefühl der Anwesenheit in einem virtuellen Raum, beruht im genannten Beispiel dementsprechend auf einer Kombination aus der Fülle technisch vermittelter Reize (VR Brille, Kopfhörer) mit hoher repräsentischer Dichte (in diesem Fall real gefilmtes Material, Wind- und Vogelgeräusche, das Seil, das man unter den Füßen spürt). Entscheidend für das VR Erlebnis ist allerdings auch die Erfahrung der synchronen Körperbewegung im realen Raum (Entlanglaufen auf dem am Boden liegenden realen Seil) und im virtuellen Raum (Balancieren auf dem zwischen den Hochhäusern gespannten virtuellen Seil). Diese Gleichzeitigkeit der virtuellen und der kör-

2 Laut Angaben des Herstellers der Experience brechen 25% der Teilnehmer_innen die Experience ab, bevor sie das Ende des Seils erreichen, vgl. <http://createvr.com/the-walk>, 18.6.2018.

3 Vgl. dazu etwa Sobchack: *The Address of the Eye*, 1992.

4 Vgl. Rupert-Kruse: »Notizen zur Strukturierung medialer Erlebnisräume zwischen Phantasma und Apparatus«, S. 11.

5 Ebd., S. 13. Rupert-Kruse verwendet den Begriff der Dichte in Anlehnung an Nelson Goodman, der ästhetische Zeichen bezüglich ihrer semantischen und syntaktischen Dichte unterscheidet.

perlichen Raumerfahrung ermöglicht ein spezifisches Immersionserleben, das nicht unbedingt mit realistischer Darstellungsweise zusammenhängt. So ist eine Art der körperlichen Immersion auch in hoch abstrahierten Filmen möglich, was dieser Artikel am Beispiel des figürlichen, aber visuell stark abstrahierten, analog hergestellten Animationsfilms *Der Mönch und der Fisch* (*Le moine et le poisson*, 1994, Regie: Michael Dudok de Wit) zeigt.⁶ Der in analoger Handarbeit hergestellte Zeichentrickfilm erzählt in reduzierter Form- und Farbensprache eine sehr simple Geschichte: Ein Mönch versucht, in den verzweigten Wasserreservoirs eines Klosters einen Fisch zu fangen, was ihm nicht gelingt. Weder werden körperumgebende technische Medien benutzt, noch bewegen sich die Zuschauer_innen, noch arbeitet der Film mit einer Fülle an visuellen Details oder repräsentischer Dichte. Und doch sind in diesem Zeichentrickfilm körperlich verankerte Immersionserfahrungen möglich, deren Erleben eben gerade darauf beruht, dass auf unterschiedlichen Ebenen Strategien der Abstraktion eingesetzt und an sinnlich-körperliche Interaktionen rückgebunden werden. Dazu nutzt der Film Wasser auf unterschiedlichen Ebenen als Medium des Eintauchens in animierte Bilder.

2. ANIMATION ALS KÖRPERLICHE INTERAKTION

Der Mönch und der Fisch ist hergestellt aus Tuschezeichnungen auf *cels* (Zelluloidfolien), kombiniert mit Hintergründen, die mit Wasserfarben (Aquarell und Guache) auf Papier gemalt wurden. Die Figuren sind in einfachen, reduzierten Tuscheoutlines gezeichnet, Details in Gesichtern oder Stoffen fehlen. Auch die architektonischen Elemente sind auf einfache Formen reduziert. An vielen Stellen ragen die Farbflächen über die schwarzen *outlines* der Hintergründe hinaus und schaffen so eine Dynamik der Linien und Umrisse, die sich vom Dargestellten löst und auf die Materialfläche zurückverweist (vgl. Abb. 1). In den Hintergründen fließen die Farben auf dem Aquarellpapier ineinander, die ausgefranzten Farbränder lassen die Grenzen zwischen Farben und Räumen zerfließen. Die Tusche-linien definieren die räumlichen Elemente nur scheinbar. Das sichtbare Zerfließen der Wasserfarbe auf dem Papier bildet eine Struktur, die das Willkürliche und Unkontrollierbare des Wassers als amorphe Flecken zur Schau stellt. Sichtbar für alle gibt der Filmmacher hier ein Stück der Kontrolle über das animierte Bild⁷ ab an das verwendete Material. In *Der Mönch und der Fisch* ist der Herstellungspro-

6 Der Film ist verfügbar als Video on Demand in einer geremasterten HD-Fassung über die Produktionsfirma Folimage: <https://www.folimage.fr/fr/video-a-la-demande/courts-metrages.3.htm>, 22.10.2018.

7 Die Kontrolle über das Bild bezieht sich auf die prinzipielle Unabhängigkeit animierter Bilder von der vorfilmischen Realität und ihren Gesetzen. Theoretisch kann im Animationsfilm jedes Bild unabhängig vom vorhergehenden gestaltet werden. Allerdings ist diese Freiheit der Animation ein oft beschworenes Ideal, dem in der Praxis ökonomische, technisch-materielle, stilistische, dramaturgisch-narrative, technologische, soziale und mediale Bedingungen entgegenstehen und diese prinzipielle Freiheit einschränken.

zess der Bilder, die Handarbeit des Filmemachers, Teil der Inszenierung, indem die Aquarellfarben den Malgrund durchscheinen lassen und damit ein ständiges Spannungsverhältnis zwischen dem diegetischen Raum und dem materiellen Einzelbild schaffen. Wasserfarbe auf Aquarellpapier wird zum Mittel, »das Bild transparent auf die eigenen Entstehungsbedingungen zu machen«.⁸ Mehr als beim Real-film wird so die Herstellungsebene zum Teil der filmischen Kommunikation.

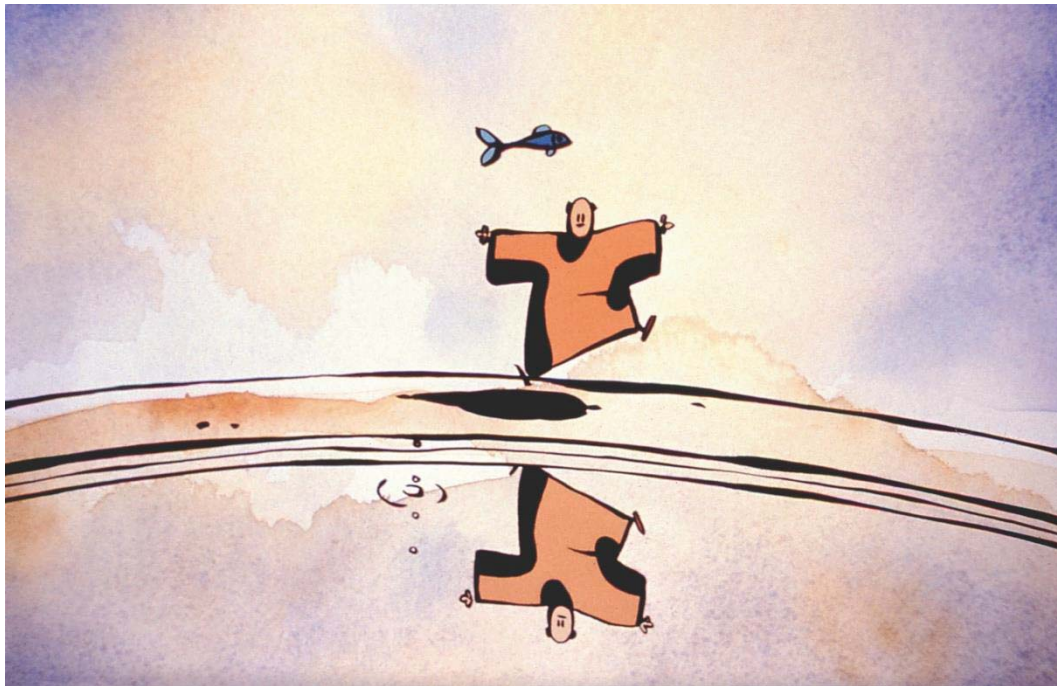


Abb. 1: Zusammenspiel der Farbflächen und Umrisslinien. © Folimage.

Der phänomenologische Ansatz der Filmwissenschaftlerin Vivian Sobchack schafft eine Verbindung zwischen der Materialität der Bilder und der sinnlich-körperlichen Erfahrung. Filmische Bilder ermöglichen Erfahrungen, die alle körperlichen Sinne miteinbeziehen:

Seeing, moving, hearing, sensually experiencing sensible and material being, imagining, remembering, dreaming, thinking, theorizing – all are

8 Abel: Wasserbilder als filmische Denkfiguren, S. 56. Heute kann man angesichts der vielfältigen digitalen Produktionsmöglichkeiten nicht mehr anhand rein formalästhetischer Kriterien feststellen, ob die animierten Einzelbilder mit Aquarellfarben und Tusche gemalt wurden oder ob die Ästhetik durch digitale Verfahren hergestellt wurde, die händische Maltechniken simulieren. Auskunft über die Herstellung geben etwa *making-ofs*, DVD Extras, Tutorials, Anleitungen, Interviews und Produktionsberichte über Animationsfilme. Vgl. etwa Dudok de Wit, »Interview«, o.S.

the acts of a lived-body living its intentional existence in the world not only visibly for others but also invisibly for itself.⁹

Film-Erfahrung hat für Sobchack immer mit materiellem und körperlich konkretem Kontakt zu tun. Im Animationsfilm betrifft das zunächst die körperliche Interaktion der Animatorin/des Animators mit dem animierten Material. Jedes Einzelbild in *Der Mönch und der Fisch* entsteht durch Eintauchen des Pinsels in Tusche oder Wasserfarbe. Diese körperliche Interaktion mit dem Werkzeug und der flüssigen Farbe hinterlässt im Bild eine Spur. Beim Animieren findet je nach verwendeter Technik also eine spezifische körperliche Interaktion mit Materialien statt. Das können, wie im vorliegenden Film, Wasserfarbe und Tusche sein, in anderen Beispielen etwa Knete, Sand oder Computermodelle.¹⁰ Die Art des Materials und der animierenden Interaktion fließt damit in die Sinnkonstruktion animierter Bilder mit ein. Animierte Bilder machen die technisch-materiellen Bedingungen des Produktionsprozesses erfahrbar. So fungiert das animierte Filmbild im Sinne Vilém Flussers als Haut: »Als Haut wird das Bild reine Sinnlichkeit, die sich dem begrifflichen Verstand entzieht. [...] Sinn entsteht an der Oberfläche der Körper – da, wo sie von anderen Dingen oder Körpern berührt werden.«¹¹ In Animationsfilmen findet diese Berührung zunächst auf der vorfilmischen Ebene als Interaktion der/des Animierenden mit dem Material bzw. den Werkzeugen statt. Die vorfilmische Materialität fließt direkt in die des filmischen Bildes ein. Allerdings stellen Animationsfilme ihre Gemachtheit nicht nur als materielle Spuren, sondern auch durch unterschiedliche Verfahren der Abstraktion aus.

3. VISUELLE ABSTRAKTION

Visuelle Abstraktion gilt als ein wesentliches Strukturmerkmal vieler Arten von Animation.¹² Abstraktion beinhaltet immer, dass aus der Gesamtzahl an Merkma-

9 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 297.

10 Die Interaktion mit Computermodellen erscheint zunächst immateriell und indirekt. Natürlich findet die konkrete Interaktion nicht zwischen Körper und Computermodell statt, sondern zwischen Körper und Interface. Dabei beeinflusst die Materialität des Interfaces die Art der Interaktion: Herkömmliche Werkzeuge wie Tastatur, Computermaus und Bildschirm bieten andere Interaktionsstrukturen als etwa ein drucksensitives Zeichentablet und ein digitaler Stift. Relativ neu sind Softwareprogramme wie bspw. Quill (<https://www.oculus.com/experiences/rift/1118609381580656/>, 22.10.2018), die immersive Technologien wie VR Brillen und Controller nutzbar machen, um durch Interaktion im realen dreidimensionalen Raum Computermodelle im virtuellen Raum zu erstellen und zu animieren.

11 Abel: *Wasserbilder als filmische Denkstrukturen*, S. 61f.

12 Zur Beschreibung von Abstraktion im (Animations-)Film schlägt Maureen Furniss einen Ansatz vor, der Filme auf einem Kontinuum zwischen Mimesis und Abstraktion verortet. Dabei gelten die Filme als mimetisch, die durch eine Kamera aufgezeichnet werden und bei denen möglichst wenige künstlerische Eingriffe in Form von Schnitt, Montage etc. stattfinden (vgl. Furniss: *Art in Motion*, S. 4ff.). Erwin Feyersinger dagegen unterscheidet

len über Prozesse der Selektion und Reduktion nur ausgewählte für die Darstellung verwendet werden. Ein hoher Abstraktionsgrad geht einher mit geringer repräsentischer Dichte, also einer starken Reduktion und großen Abweichung der Darstellung vom Wahrnehmungseindruck der Wirklichkeit. Dabei beschränkt sich Abstraktion in der Animation nicht auf die visuelle Gestaltung, sondern betrifft neben Formen und Farben auch die animierten Bewegungen, die Klänge und Töne. Im Unterschied dazu versuchen detailreiche, dichte Bilder, etwa in fotorealistischen Animationen, dem visuellen Wahrnehmungseindruck der Realität möglichst nahe zu kommen und zielen auf einen *representational realism*.¹³ Bilder mit hohem Detailgrad können perzeptuelle Immersion befördern, ausgehend von Ähnlichkeitsstrukturen zwischen dem Wahrnehmungseindruck des Bildes und dem der Realität. Der Umkehrschluss liegt nahe, dass ein hoher Abstraktionsgrad die wahrnehmenden Sinne auf Distanz zur Wirklichkeit hielte und perzeptueller Immersion entgegen wirke.¹⁴ Doch Abstraktion im Animationsfilm bietet eine zusätzliche immersive Strategie, indem durch visuelle und akustische Bewegungsmuster rhythmische Strukturen erzeugt werden, in die ein Eintauchen ermöglicht wird.

In dem animierten Kurzfilm *Der Mönch und der Fisch* führt die aussichtslose Jagd nach dem Fisch den Mönch durch die verzweigten Kanäle des Aquädukts aus dem Kloster hinaus, und durch immer abstrakter und unwirklicher anmutende architektonische Elemente. Nach und nach verändert sich die Jagd und wird zum Spiel der beiden miteinander, zum animierten Tanz, getragen durch die Musik. Die reduzierte und stark abstrahierte Formensprache wird dominiert von den Umrisslinien von Figuren und Hintergründen, die sich meist an geometrische Grundformen anlehnen. Die ebenfalls abstrahierten animierten Bewegungen kann man als *limited animation* bezeichnen: Schematisch übertriebene, klar lesbare Posen und Verformungen (*squash & stretch*) werden kombiniert mit reduzierter oder fehlender Mimik und Gestik (vgl. Abb. 2). In der sehr einfachen und geradlinigen Narration in *Der Mönch und der Fisch* lenkt die Reduzierung und Vereinfachung

unterschiedliche Kategorien von Abstraktion in der Animation. Er identifiziert visuelle Abstraktion (im Gegensatz zu gedanklicher Abstraktion) als ein Merkmal vieler Animationsarten und unterscheidet weiter stilisierte figurative Darstellungen von nicht-gegenständlicher Abstraktion, also dem Fehlen einer visuellen, figürlichen oder Objekt bezogenen Referenz. (vgl. Feyersinger: »Visuelle Abstraktion in narrativen Filmen und Serien, wissenschaftlichen Visualisierungen und experimenteller Animation«).

- 13 Vgl. Rupert-Kruse: »Notizen zur Strukturierung medialer Erlebnisräume zwischen Phantasma und Apparatus«, S. 13.
- 14 Allerdings weist Rupert-Kruse darauf hin, dass auch hoch abstrakte und symbolische Medien, wie etwa Texte, ein Präsenzerleben ermöglichen, dass also folglich der Blick auf mentale, kognitive und psychische Prozesse gelenkt werden sollte, um die Modelle und Strategien zu identifizieren, die immersives Präsenzerleben ermöglichen. Kruse bezeichnet, Allison Griffins folgend, dies als *experiential realism*, der auf multimodaler Wahrnehmung und multisensorischem Erleben beruht. Es spielen also sowohl Wahrnehmungsprozesse wie auch imaginative und kognitive Vorgänge eine Rolle beim immersiven Erlebnis.

chung der visuellen Abstraktion die Wahrnehmung der Zuschauer_innen auf die sinnlich erfahrbaren Eigenschaften des Films: die Farben, Formen und Bewegungen, die Musik, den Rhythmus und Fluss der Animation. Die animierten Bewegungen der Figuren folgen der streng komponierten Musik und werden so zum spielerischen Tanz, dessen Choreographie den filmischen Raum und die Zeit strukturiert. Dabei fließen die Bewegungen des Mönchs im Rhythmus der Musik von einer Pose zur nächsten, wobei die Spannungsmomente in der Musik sich in den kurz gehaltenen Posen der Figur spiegeln. Hier zeigt sich, wie über die Animation des Figurenkörpers das Narrativ entwickelt wird.¹⁵ Durch das Zusammenspiel von Musik und animierten Bewegungen kreiert der Film einen Rhythmus, der sich als zusätzliche Bedeutungsebene in den filmischen Rhythmus der Montage und der Kamerabewegungen und in den Rhythmus der Erzählung einfügt.



Abb. 2: Phasen der abstrahierten Bewegung der squash & stretch-Animation.
© Folimage.

Nach Vivian Sobchack ist Bewegung ein Grundprinzip der filmischen Bedeutungskonstruktion.¹⁶ Sie beschreibt die Ähnlichkeit der Wahrnehmung filmischer und lebensweltlicher Bewegung als Grundlage für die Verwurzelung der Filmerfahrung in der Lebenswelt. Über die dynamische Struktur der Intentionalität, die Zeit und Raum Bedeutung verleiht, kommt die Bewegung als filmische Grundeinheit ins Spiel. Bedeutungskonstruktion in der Filmerfahrung entsteht dadurch, dass die Erfahrung in der Welt sich in Teilen mit der Erfahrung bei der Filmrezeption deckt. Die Bedeutung der animierten filmischen Bewegungen entsteht also im ständigen Abgleich mit der Bewegungserfahrung unseres Körpers in der realen Welt. Genau hier trifft Sobchacks Theorie auf ein wesentliches Merkmal von Animation, nämlich die Herstellung von Bewegung in Anlehnung an die Erfahrung der Bewegung in der realen Welt, die aber nie deckungsgleich mit ihr ist. Da jede animierte Bewegung als bewusste und gewählte Aktivität verstanden werden kann, werden Sprünge in der Bewegung, die Sobchack als *hesitations* bezeichnet,

¹⁵ Vgl. Wells: Understanding Animation, S. 112.

¹⁶ Bedeutung entsteht für Sobchack in der Reflexion der Erfahrung, deren Beschreibung und Versprachlichung in den Prozess der Bedeutungskonstruktion einfließen. Vgl. Sobchack: The Address of the Eye, S. 277.

also kurze Momente des Zögerns, zum Ausdruck der Reflexion des Films über sich selbst und die hergestellte Bewegung.¹⁷ Diese Momente des Stillstands zwischen zwei Bewegungsphasen finden sich in *Der Mönch und der Fisch* nicht nur strukturell in den Einzelbildern, sondern auch in den tänzerischen Momenten des Innehaltens, wenn der Mönch die Bewegungsrichtung ändert, weil er merkt, dass der Fisch schon wieder an einer anderen Stelle aus dem Wasser hüpft, oder wenn der Fisch im Sprung aus dem Wasser am höchsten Punkt wieder zurück nach unten fällt. Hier konkurriert die Wahrnehmung der flüssigen und offenbar mühelosen Bewegung der animierten Elemente mit der Unterbrechung, dem Zögern im Bewegungsablauf. Die Materialität der animierten Objekte und ihr Widerstand gegen die Bewegung, der in der Animation überwunden wird, machen gleichzeitig ihre Materialität sichtbar und die darin liegenden Spuren der Unbeweglichkeit, aber auch die Energie, die notwendig ist, um animierte Bewegungen herzustellen.¹⁸ Aus dieser Spannung entsteht eine Faszination von Animation, die oft als Beleben oder Beseelen der Figuren beschrieben wird. Bewegung in Animationsfilmen enthält Störungen des Bewegungsflusses nicht als Nebeneffekt der Bewegung, sondern als konstitutives Element: »Intermittence is not outside movement but a differential element of it.«¹⁹ Diese Unterbrechungen des Bewegungsflusses sind Bestandteil jeder, auch natürlicher, Bewegungen: Das Sehen wird unterbrochen durch Blinzeln, Atmen durch Momente des Atemstillstandes zwischen dem Aus- und dem Einatmen, die Blutzirkulation pulsiert im Takt des Herzschlags, und Störungen im Fluss der vegetativen und reflexartigen Bewegungen, wie etwa Schluckauf, dringen besonders ins Bewusstsein. Alle diese Unterbrechungen können unsere Aufmerksamkeit auf ansonsten nicht bewusste Vorgänge lenken, wie etwa den Rhythmus des Films, oder den Rhythmus des Körpers. So ist der Körper mit seiner Erfahrung des Rhythmus aus Bewegungen und ihrer Unterbrechung konstitutiv für den Animationsfilm sowohl auf produktionsästhetischer wie auch auf der Wahrnehmungsebene: Der animierende Körper der Animatorin/des Animators stellt aus unbewegten Momenten Bewegung her, die als flüssige, rhythmisch-strukturierte Bewegung der Figuren im Film vom Zuschauer/der Zuschauerin körperlich erfahren und im eigenen Körperrhythmus nachvollziehbar wird. Dabei spielt die akustische Filmebene eine entscheidende Rolle.

4. AKUSTISCHE ABSTRAKTION

Die musikalische Ebene eines Films kann nicht nur unter dem Gesichtspunkt primärer Bedeutungskonventionen betrachtet werden. Neben der Frage nach der Denotation oder Sinnvermittlung, rücken musikalische Motive oder Arrangements

17 Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 281; Sobchack: »Stop + Motion«, o.S.

18 Vgl. Sobchack: »Stop + Motion«, o.S.

19 Ebd.

den phänomenologischen Leib und seine Affizierung sowie psychische Rezeptionsvorgänge in den Blick.²⁰ Die Musik zu *Der Mönch und der Fisch* stammt von Serge Besset und wurde komponiert nach Motiven von *La Folia*, einem harmonisch-melodischen Satzmodell, das seit dem 16. Jahrhundert in zahlreichen Variationen bekannt ist und seine Blütezeit in der Barockmusik hatte. Aus der Zeit stammt eine der bekanntesten Varianten, die Violinsonate von Arcangelo Corelli aus dem Jahr 1700. Der Titel des Stücks verweist auf das italienische *folia* oder das französische *folle* (Narrheit, Wahnsinn, Tollheit). Bekannt sind unter dem Titel auch eine Reihe von Tänzen, hauptsächlich aus dem iberischen Raum. Zur Begriffsbestimmung bemerkt Bernd Oberhoff:

Eine Folia ist ein portugiesischer oder spanischer Tanz, der schnell oder langsam sein kann, der aber auch ein Gedicht mit paradoxen Inhalten, ein Song, ein Dance-Song oder ein Musikstück, das Folia heißt und portugiesisch, spanisch oder italienisch sein kann, aber nicht unbedingt Folia heißen muss und entweder eine Melodieformel, eine Bassformel oder ein Harmonieschema oder alles drei zusammen ist.²¹

Diese verwirrende Nicht-Definition dient Oberhoff dazu, sich der Symmetrie als *bi-logisches* Organisationsprinzip in Arcangelo Corellis Violinsonate op. 5 Nr. 12 anzunähern, die als Prototyp von *La Folia* gilt. Das Konzept der bi-logischen Struktur des Bewusstseins²² stammt von dem Psychiater und Psychoanalytiker Ignacio Matte-Blanco. Dieser geht davon aus, dass die Logik, nach der das Unbewusste funktioniert, sich von der logischen Struktur bewussten Denkens unterscheidet und doch untrennbar mit ihr verbunden ist. Während die asymmetrische Logik den Gesetzen des Gegensatzes folgt, der numerischen, zeitlichen, kausalen und räumlichen Aufeinanderfolge von Ereignissen, und somit die Unterscheidung zwischen Subjekt und Objekt voraussetzt, entspricht die symmetrische Logik den Strukturen des nicht-Bewussten, der Umkehrbarkeit, Gleichzeitigkeit und Ununterscheidbarkeit der einzelnen Teile vom Ganzen. Oberhoff beschreibt sie als eine verschmelzende Logik, »der eine Tendenz der Einswerdung innewohnt, wo im Extremfall jedes Ding mit jedem anderen Ding identisch ist. In hoch symmetrisierten Zuständen ist auch die raum-zeitliche Orientierung labilisiert, wir geraten in Zustände, in denen tendenziell Raumlosigkeit und Zeitlosigkeit herrschen.«²³

20 Vgl. dazu Grabbe: »Filmontologie der phonosphärischen Präsenz«, S. 34: »Denn statt eine semiotische Bedeutungsordnung als Argumentationsgröße nutzen zu können, muss der Blick auf den phänomenologischen Leib des Rezipienten gerichtet werden: Ein Schallereignis ist bereits vor jeglicher Konventionalisierung und Bedeutung konkret vorhanden, denn es ereignet sich im Medium der eigenen Leiblichkeit – und damit innerhalb einer ästhetischen Signatur von Empfindungen«.

21 Oberhoff: »La Folia oder Die wogende Welle«, S. 92.

22 Zum Begriff *bi-logisch* vgl. auch Iurato: »At the grounding of computational psychoanalysis: on the work of Ignacio Matte Blanco«.

23 Oberhoff: »La Folia oder Die wogende Welle«, S. 93.

Die Musik generell besitzt eine große Affinität zur symmetrischen Logik, worin sich »Prozesse der Einswerdung und Verschmelzung des Disparaten in mannigfaltiger Weise«²⁴ zeigen. Doch erkennt Oberhoff im Folia-Motiv die Gleichzeitigkeit symmetrisch-logischer und asymmetrisch-logischer Strukturen: Es besteht aus einem Thema und 23 Variationen. Das melodische Grundmotiv von *La Folia* zeigt eine ansteigende Struktur mit zwei tonalen Höhepunkten, die Spannung erzeugt und wieder auflöst, und so als prinzipiell asymmetrisch bezeichnet werden. Gleichzeitig weist das Motiv eine hoch symmetrische Bauweise auf: Es besteht aus Tönen gleicher Länge und kann in der Mitte gespiegelt werden. Die beiden Hälften sind in der Notation wiederum achsensymmetrisch. Beim Hören werden bewusst vor allem die asymmetrischen Strukturen und ihre Variationen wahrgenommen, unbewusst allerdings erlebt man beim Zuhören die Symmetrie als »wogende Welle«.²⁵ In der Symmetrie gibt es keine Entwicklung oder teleologische Bewegung, sondern in rhythmischen Wiederholungsstrukturen wird die Einheit der Teile mit dem Ganzen erlebt. So wirkt das musikalische *Folia*-Thema in *Der Mönch und der Fisch* in seinen Variationen simultan symmetrisch und asymmetrisch und ähnelt damit der von Matte-Blanco beschriebenen bi-logischen Struktur des Bewusstseins. Ähnliches ist auf der Erzählebene zu beobachten. Zunächst folgt die Handlung einem klar gesteckten Ziel: Der Mönch will den Fisch fangen. Beiden ist ein Raum zugeordnet, dem Fisch das Wasser, dem Mönch das Kloster. Doch im Lauf des Films hüpfte der Fisch immer wieder aus dem Wasser, der Mönch fällt hinein. Am Ende verlassen beide ihre Räume, widersetzen sich den biologischen und physikalischen Gesetzen und schweben als Einheit im Himmel über dem Meer. Den Fisch zu fangen, spielt keine Rolle mehr. Der Film nutzt im Handlungsaufbau wie auch auf akustischer Ebene Prinzipien der symmetrischen wie der asymmetrischen Logik und demonstriert deren untrennbare Verknüpfung.

Meist bildet die Musik die einzige Tonebene im Film und wird nur an sehr wenigen Stellen durch diegetisch motivierte Soundeffekte ergänzt: das Zwitschern der Vögel, die um den Kirchturm kreisen, das Plätschern des Brunnens. Diese Geräusche referenzieren auf die reale Welt und situieren den Film in einem konkreten Setting, einem nicht näher definierten romanischen Kloster. Lichtstimmung, Klosterarchitektur und Herstellungsort des Films²⁶ wecken Assoziationen mit Südfrankreich. Doch taucht im Film an zentraler Stelle ein Sound auf, der Bild und Ton nicht semantisch, sondern rein strukturell über die zeitliche Korrelation visueller und akustischer Elemente verknüpft: Als dem Mönch ein Eimer auf

24 Ebd., S. 89.

25 Ebd., S. 96.

26 Der Film wurde von dem französischen Studio Folimage während eines Aufenthalts von Dudok de Wit dort als *artist in residence* produziert. Folimage befindet sich in Valence im Süden von Frankreich, ungefähr zwischen Lyon und der Mittelmeerküste. Der Kirchturm im Film erinnert an den Turm der romanischen Kathedrale Saint-Apollinaire in Valence.

den Kopf fällt, wird das begleitet von einem Glockenschlag. Beim Aufschlagen des Eimers wird ein Ton verwendet, der sich auf ein anderes Ereignis bezieht, nämlich das Schlagen der Kirchturmuhre. Michel Chion beschreibt den Korrelationsprozess synchron erscheinender Bild- und Tonobjekte als *Synchrèse*. Die *Synchrèse* beruht auf dem Mechanismus der Gleichzeitigkeit von Reizen in verschiedenen Modalitäten, und zwar unabhängig von semantischer Ähnlichkeit oder rationaler Logik.²⁷ Die offensichtliche (bzw. offen hörbare) semantische Diskrepanz zwischen Bild und Ton erzeugt im vorliegenden Fall einen irritierenden und gleichzeitig komischen Effekt. Innerhalb der Narration markiert dieser Soundeffekt den Mittel- und den Wendepunkt in der Handlung, wenn der Tag zu Ende geht und der Mönch nun zu immer absonderlicheren Werkzeugen greift, um den Fisch zu fangen, etwa Pfeil und Bogen. Formal symmetrisiert die beschriebene Szene den Film, denn der Glockenschlag ertönt ziemlich genau in der Mitte. Auf der repräsentativen Ebene ist das Verhältnis von Bild zu Ton hier hoch abstrahiert und nur strukturell verbunden. Diese Verknüpfung synchroner Ton- und Bildelemente mit rhythmischen Bewegungen der Figuren führt in Kombination mit der semantischen Abstraktion zu einer körperlichen Wahrnehmung von Animation, die Sergei Eisenstein in Bezug auf Walt Disney beschreibt. Er vergleicht das Formenspiel animierter Bewegungen mit der Verwendung von Verbmetaphern bei Goethe:

Eine Fülle von ursprünglichen, tiefen und deshalb am meisten sinnlich anregenden [Verbmetaphern], die obendrein wenig objektiv ›visuell‹ sind, eher körperlich, in der Muskulatur über die Nachahmung der Bewegung spürbar werden, also ›vorbei‹ [...] an den visuell wahrnehmbaren. [...] Nebel ›schleichen‹, der See ›ruht‹ etc. Genau dieser Prozess ist es, den Disney in seinen Zeichnungen spürbar und gegenständlich darstellt. Das sind nicht nur Wellen, die auf die Bordflanken eines Dampfers faktisch ›inboxen‹ (und der bekannten Formel des Komischen folgend, in ihren Umrissen zu Boxhandschuhen werden!). Es ist auch das erstaunliche, plastische Spiel der Konturen von Disneys Zeichnungen.²⁸

In der Inszenierung der Jagd des Mönchs als rhythmisch entlang der Musik strukturierter Tanz ermöglicht der Film im multimodalen Zusammenspiel von akustischen und visuellen Ebenen die körperliche Wahrnehmung der Bewegungen. Nach Lars C. Grabbe werden akustische Filmzeichen im »Medium der eigenen Leiblichkeit« empfunden und breiten sich als »intensive Schwingung im Körper des

27 *Synchrèse* beschreibt ein »psycho-physiologische[s] Phänomen [...], das darin besteht, das Zusammentreffen (concomitance) eines punktuellen Tonereignisses und eines punktuellen visuellen Ereignisses als ein einziges und gleiches Phänomen wahrzunehmen, das sich von dem Moment an, in dem diese simultan auftreten, sowohl visuell als auch akustisch äußert, mit der Simultanität als ausreichende und einzig notwendige Bedingung« (Chion: *Audio-Vision*, S. 58; vgl. dazu auch Flückiger: *Sound Design*, S. 140ff.).

28 Eisenstein: *Disney*, S. 56f.

Rezipienten« aus.²⁹ Im untersuchten Animationsfilm entsteht der immersive Rhythmus, der ein körperliches Eintauchen in den visuell-akustischen Rhythmus ermöglicht, aus dem synchronisierten Zusammenspiel der akustischen und visuellen Elemente. Die rhythmische Korrelation der Figurenbewegungen mit der Musik führt zum Zusammen-Erleben beider Ebenen, aus der nicht-trennbaren Einheit akustischer und visueller Reize entsteht das somatische Filmerleben. Dabei geht es weniger um besonders laute oder tiefe Töne, die als taktile Reize »abhängig von Frequenz und Schalldruckpegel auch über die gesamte Körperoberfläche [...] gefühlt werden«³⁰ könnten, sondern um den audio-visuellen Rhythmus, der wie eine Welle durch den Körper fließt, leibliche Affekte hervorruft und im Körper nachhallt.

Gerade die Abstraktion auf visueller und akustischer Ebene ermöglicht dieses Eintauchen in den Rhythmus der Bewegungen, der Formen und der Musik. Dadurch werden basale körperliche Funktionen angesprochen, die immersives Erleben auf der Ebene grundlegender lebenserhaltender Körperfunktionen ermöglichen. Zusätzlich thematisiert die narrative Ebene des Films das immersive Erlebnis.

5. EINTAUCHEN INS OZEANISCHE

Der Mönch und der Fisch führt seine Figuren hinaus aus der sozialen und geregelten Ordnung des Klosters. Mönch und Fisch lassen die umgrenzenden Mauern der kirchlichen Institution hinter sich, die Jagd des Mönchs auf den Fisch endet im entgrenzten Schweben im Himmel. Jenseits der Gesetze der Schwerelosigkeit brechen die Figuren aus dem konkreten Raum des klar umgrenzten Wasserreservoirs aus und treten in eine raum-zeitlose Sphäre zwischen Meer und Himmel ein. Anstatt die Zeit über den »visuellen Rhythmus der Wellen« als »dauerhafte Präsenz« zu inszenieren,³¹ bringt das abstrahierte, unbewegt gemalte Meer die Zeit zum Verschwinden.³² Im gemeinsamen Schweben von Mönch und Fisch im Himmel lösen sich in diesem ozeanischen Moment nicht nur die räumlichen Grenzen zwischen unten und oben, Meer und Himmel auf, sondern auch die Ich-Grenzen

29 Grabbe: »Filmontologie der phonosphärischen Präsenz«, S. 37.

30 Kirschall: »Touching Sounds«, S. 23.

31 Dies beobachtet Roman Mauer in den Filmen Jean Epsteins: »Jean Epstein, der früh den visuellen Rhythmus der Wellen filmisch studiert hat, erkannte in der dynamischen Oberfläche des Meeres das ideale Motiv für die Filmkamera, weil dessen Photogenie darin bestehe, über die Bewegung die Wesenheit der Phänomene zur Erkenntnis zu bringen.« (Mauer: »Einleitung«, S. 9, Anm. 3)

32 Zeitlosigkeit wird in vielen Filmen von Dudok de Wit thematisiert. Besonders *Vater und Tochter* (*Father and Daughter*, NL/B/GB 2000, Regie: Michael Dudok de Wit) und der animierte Langfilm *Die rote Schildkröte* (*The Red Turtle*, F/J/B 2016, Regie: Michael Dudok de Wit) thematisieren Zeit und ihr Erleben, Erinnerungen und Vergänglichkeit.

der Figuren, die Polarität Subjekt-Objekt bzw. Jäger-Gejagter, verschwimmt.³³ Ebenso verschmelzen durch Ineinander-Fließen der aquarellen Blautöne auf dem Papier Himmel und Wasser miteinander. Beide trennt die gemalte Horizontlinie, aber die amorphen Farbflächen der Aquarellfarben bilden in Himmel und Wasser die gleiche materielle Farbstruktur. In diesem Moment der Ich-Entgrenzung des Mönchs wird die Wahrnehmung der Zuschauer_innen im Sinne Norman M. Kleins an die materielle Oberfläche gelenkt, »forced back to the surface«,³⁴ also hin zum mit Wasserfarben bemalten Aquarellpapier. Das immersive Erleben wird zu einem flüchtigen ozeanischen Moment.

Beide Figuren werden am Schluss zu einem ornamentalen Element, und enden schließlich als ein Punkt am Himmel. So reduziert der Film seine Figuren auf die Essenz und die kleinste Einheit des Zeichentricks: einen einzelnen Tusche-punkt, gezeichnet aus einem winzigen Tropfen flüssiger Tinte. Subjekt-, Material- und Raumgrenzen werden aufgelöst in der medienreflexiven Geste der Reduktion auf den Schlusspunkt, der zugleich auch Anfangspunkt jedes gezeichneten Bildes des Animationsfilms ist. Die ozeanische Entgrenzung verdichtet sich zum medialen Ursprung des gezeichneten Films im Gestus der größtmöglichen Abstraktion, dem einzelnen Punkt.

33 Romain Rolland prägt den Begriff des ozeanischen Gefühls in dem berühmten Briefwechsel mit Sigmund Freud. Freud beschreibt dieses Gefühl als Erfahrung des Ewigen, das der Einswerdung mit dem großen Ganzen gleiche, ohne dass dabei der kritische Verstand oder die Reflexionsfähigkeit ausgeschaltet würden. Freud erklärt dieses ozeanische Gefühl mit einer Regression in den pränatalen Zustand der völligen Einheit des Fötus mit der Mutter. Verbannt ins Unbewusste, bahne sich diese verdrängte Einheit als ozeanisches Gefühl zum Beispiel in religiösen, aber auch ästhetischen Erfahrungen seinen Weg an die Oberfläche. Rolland wehrt sich gegen die von Freud im logozentrischen Duktus entworfene Dualität als Ergebnis einer verlorenen Einheit, und betont die Gleichzeitigkeit von Dualität und Einheit. Ähnlich definiert Dieter Funke das ozeanische Gefühl zunächst als »eine Lockerung bzw. den Ausfall von Ichgrenzen und innerer Differenzierung« (Funke: »Dimensionen des ozeanischen Gefühls«, S. 11). Er identifiziert im Konflikt zwischen Freud und Rolland vor allem den Gegensatz zweier Paradigmen: Während Freuds Denkmodell »das intersubjektiv strukturierte Differenzparadigma der Psychoanalyse und Psychologie« zugrunde liegt, zeigen sich in Rollands Einwand seine umfassende Kenntnis der indischen Mythologie »und das nonduale Kohärenz- oder Identitätsparadigma der Mystik« (ebd.). Laut Funke greift die Definition der Einheit als paradiesischer Urzustand, der im Prozess der Subjektwerdung verloren geht, zu kurz. In der Gleichzeitigkeit des Eins-Seins im Mutterleib und der Differenz zur Mutter tritt als verbindendes Drittes die Interaktion zwischen Mutter und Kind in den Fokus. Für die filmisch animierten ozeanischen Erlebnisse bedeutet das, dass die subjektive Entgrenzung auf der figuralen und der Zuschauerebene die Wahrnehmung gleichzeitig auf die materielle Oberfläche des Films und damit die Spannung zwischen Herstellung, Darstellung und Dargestelltem, Figur und Figuration, Animiertem, Animierendem und Zuschauendem lenkt.

34 Klein: »Animation and Animorphs«, S. 24.

6. FAZIT

Der Mönch und der Fisch erzählt von materiellen, visuellen und metaphorisch-symbolischen Grenzen und ihrer Überschreitung und Auflösung in den animierten Bildern aus Tusche und Wasserfarben. Dabei spielt die Herstellungstechnik, in der mit Tusche-Linien Figuren- bzw. Objektgrenzen definiert und mit den Wasserfarbflächen wieder durchbrochen werden, eine entscheidende Rolle. Über diese stofflichen Spuren der Animation werden rezipierende und produzierende Subjekte aufeinander bezogen und verknüpft. Die Filmerfahrung als Austausch zwischen dem Körper der Zuschauerin/des Zuschauers und dem Filmkörper wird erweitert um den Austausch mit dem animierenden Körper.³⁵ Dabei wird das Eintauchen, die Immersion in die Welt des Films, auf allen Ebenen wirksam: Produktionsästhetisch tragen die Bilder Spuren der Bewegung des in Tusche und Wasserfarben eintauchenden Pinsels; auf der Handlungsebene korreliert dies mit den rhythmisch-tänzerischen Bewegungen des Ein- und Auftauchens der Figuren ins und aus dem Wasser; die Wahrnehmungsebene verbindet das sinnlich Eintauchen in die rhythmisch-strukturierten Bewegungsmuster von Mönch und Fisch mit der psychischen Immersion im Moment der ozeanischen Ich-Entgrenzung der Figuren. Jenseits jeglichem perzeptuellen Realismus wird so ein im Rhythmus der Körper verankertes Eintauchen in den animierten Film ermöglicht.

LITERATUR

- Abel, Matthias: Wasserbilder als filmische Denkfiguren. Eine Reflexionstheorie filmischer Bildlichkeit, Würzburg 2016.
- Chion, Michel: Audio-Vision. Ton und Bild im Kino. Hrsg. v. Jörg U. Lensing, Berlin 2012.
- Dudok de Wit, Michael: »Interview«, <https://vimeo.com/130489356>, 25.06.2018.
- Eisenstein, Sergej M.: Disney. Herausgegeben und übersetzt von Oksana Bulgakowa und Dietmar Hochmuth, Berlin 2011.
- Feyersinger, Erwin: »Visuelle Abstraktion in narrativen Filmen und Serien, wissenschaftlichen Visualisierungen und experimenteller Animation«, in: Bruckner, Franziska u.a. (Hrsg.): In Bewegung setzen. Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung, Wiesbaden 2017, S. 169-188.
- Flückiger, Barbara: Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films, Marburg 2001.
- Freud, Sigmund: Die Zukunft einer Illusion, Rostock [1927] 2012.

35 Vgl. Sobchack: The Address of the Eye.

- Freud, Sigmund: Das Unbehagen in der Kultur und andere kulturtheoretische Schriften. 4. Auflage, hrsg. von Lorenzer, Alfred/Görlisch, Bernard, Frankfurt a. M. 2015.
- Funke, Dieter: »Dimensionen des ozeanischen Gefühls«, in: Oberhoff, Bernd (Hrsg.): Musik und das ozeanische Gefühl. Eine Expedition ins Innere der Musik, Gießen 2015, S. 11-52.
- Furniss, Maureen: Art in motion. Animation aesthetics. Revised edition, Eastleigh 2007.
- Iurato, Giuseppe: »At the grounding of computational psychoanalysis: on the work of Ignacio Matte Blanco«, in: Proceedings of the 13th IEEE International Conference on Cognitive Informatics and Cognitive Computing, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01023409>, 10.10.2018.
- Grabbe, Lars C.: »Filmontologie der phonosphärischen Präsenz. Auditive Differenzierungen zwischen Zeichenpotentialen und Leibaffektion«, in: Institut für immersive Medien (ifim) (Hrsg.): Klänge, Musik und Soundscapes. Jahrbuch immersiver Medien, Kiel 2014, S. 33-45.
- Klein, Norman M.: »Animation and Animorphs. A Brief Disappearing Act«, in: Sobchack, Vivian (Hrsg.): Meta-morphing. Visual transformation and the culture of quick-change, Minneapolis/London 2000, S. 21-39.
- Mauer, Roman: »Einleitung«, in: ders. (Hrsg.): Das Meer im Film. Grenze, Spiegel, Übergang, München 2010, S. 9-28.
- Marschall, Susanne: »Ozeanische Gefühle. Augenblicke der Ich-Entgrenzung im Kino«, in: Frölich, Margrit u.a. (Hrsg.): Das Gefühl der Gefühle. Zum Kinomelodram, Marburg 2008, S. 89-115.
- Kirschall, Sonja: »Touching Sounds. ASMR-Videos als akustisch teletaktile Medien«, in: Institut für immersive Medien (ifim) (Hrsg.): Klänge, Musik und Soundscapes. Jahrbuch immersiver Medien, Kiel 2014, S. 19-32.
- Oberhoff, Bernd: »La Folia oder Die wogende Welle. Arcangelo Corellis Violinsonate op.5, Nr. 12. Eine Musikpsychoanalyse«, in: ders. (Hrsg.): Musik und das ozeanische Gefühl. Eine Expedition ins Innere der Musik, Gießen 2015, S. 89-108.
- Rolland, Romain: »Lettre à Sigmund Freud. 5 décembre«, in: ders. (Hrsg.): Un beau visage à tous sens. Choix de lettres de R. Rolland (1886-1944), Paris 1967, S. 236-238.
- Rupert-Kruse, Patrick: »Notizen zur Strukturierung medialer Erlebnisräume zwischen Phantasma und Apparatus. Editorial«, in: Jahrbuch immersiver Medien, »Bildräume – Grenzen und Übergänge«, hrsg. v. Institut für immersive Medien, Marburg 2012, S. 11-19.
- Sobchack, Vivian: The Address of the Eye. A phenomenology of film experience, Princeton, NJ 1992.

TINA OHNMACHT

Sobchack, Vivian: »Stop + Motion: On Animation, Inertia and Innervation«, Vortrag im Rahmen der *Kracauer Lectures on Film and Media Theory* an der Goethe-Universität. Frankfurt a.M. 12.05.2015, <http://www.kracauer-lectures.de/en/sommer-2015/vivian-sobchack/>, 07.01.2016.

Wells, Paul: *Understanding Animation*, London/New York 1998.