

走馬灯

Somato: Eine animierte Liebesgeschichte im japanischen Anime-Stil

Fabienne Löhr, Kantonsschule Reussbühl

Die Anime-Kultur



Erste Anzeichen des Anime-Stils sind bereits in den alt-japanischen Gelbdeckbüchern (jap. *Kibyoshi*) zu finden. Schon in diesen „Comic“-Büchern sind ausdrucksstarke schwarze Linien vorhanden, die bis im heutigen Anime-Stil präsent sind. Heutzutage erregt der Anime-Stil mit klaren visuellen und thematischen Formausprägungen grosse Aufmerksamkeit. Im Vergleich zu älteren Illustrationen, wie die Gestalten und Menschen in *Kibyoshis*, besitzen Charaktere viel grössere Augen, voluminösere Haare und eine kontrastreiche Kolorierung.

Das Prinzip des AMVs

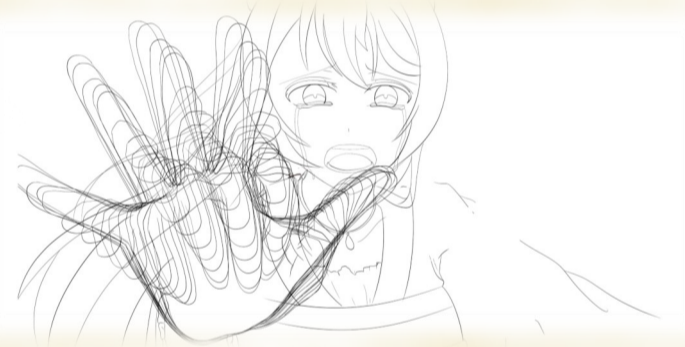
Nebst der Auseinandersetzung mit der Anime-Kultur befasste ich mich mit der Entwicklung eines eigenen digitalen Animemusikvideos (kurz: *AMV*). *AMVs* sind sehr populär in der japanischen Anime-Kultur. Das Ziel eines *AMVs* ist es, eine Geschichte, die durch die Melodie und den Text des Liedes gegeben und von einer Animation begleitet wird, zu vermitteln. Und sie zeichnen sich durch eine kreative Vielfalt aus. Die grosse Herausforderung in meiner praktischen Arbeit bestand darin, eine Geschichte, die durch die Melodie des gewählten Liedes und dessen Text gegeben ist, durch selbst entwickelte Bilder und Animationen stimmungsvoll zu begleiten und zu gestalten.

Inhaltliche & gestalterische Schwerpunkte

Bei der Erstellung des Animationsfilms galt es zahlreiche gestalterische und (film-)editorische Entscheidungen zu fällen. Durch das Fehlen eines Erzählers und der verbalen Kommunikationsmöglichkeiten der Figuren mussten die Emotionen umso deutlicher zum Ausdruck kommen. Zeitsprünge von mehreren Jahren erforderten das Entwickeln von unterschiedlichen Körperproportionen und eine Änderung in der Ästhetik des Hintergrunds. Das Agieren der Figuren im Raum, die Körpersprache zwischen dem Liebespaar und das Führen des Betrachters erforderten eine vertiefte Auseinandersetzung auf der Erzählebene. Zahlreiche Variationen in der Perspektive und eingesetzte Überblendungen in der Art japanischer *AMV's* unterstützen die Dramaturgie der Geschichte.



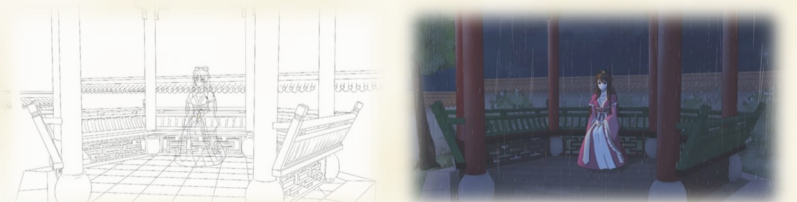
Animation



Das Entwickeln einer Animation erfordert eine grosse Anzahl von Bildern. Meist werden dazu 12, 24 oder 60 Bilder pro Sekunde gezeichnet. Jedes Bild muss geschickt verändert werden, damit ein überzeugender Bewegungsablauf entsteht. Um ein Verständnis für Bewegungen zu erlangen, arbeitete ich mit meinem eigenen Körper. Vor dem Spiegel betrachtete ich ausgewählte Bewegungsabläufe aus verschiedenen Perspektiven und prägte mir diese ein. Zusätzlich standen mir spezifische Funktionen in meinem Programm zur Hilfe. Um eine Bewegung einer Szene zu entwickeln, zeichnete ich zuerst die Anfangs- und Schlussposition, danach den Bewegungszustand dazwischen. Fortwährend ergänzte ich Bewegungszustände, bis die Animation flüssig und ausdrucksstark wirkte.

Loke-Han

Das *Loke-Han* ist eine Technik, bei der Produzenten Bilder von spezifischen Landschaften oder Gegenständen machen, um diese anschliessend für ihre Animation zu nutzen. Die Entwickler von *Heidi* beispielsweise haben für die Erstellung dieses Films mit dieser Technik gearbeitet. Auch für meine Animation reiste ich mehrere Male in den Chinagarten in Zürich, um mir einen Einblick in traditionelle chinesische Architektur zu verschaffen.



Quellen: Löhr Fabienne (2019) Maturaarbeit „Somato: Eine animierte Liebesgeschichte im japanischen Anime-Stil“
Schulze, Sabine/ von Aschenbach, Nora/ Klingler, Simon (Hg.) (2016): Hokusai Manga. Japanische Popkultur seit 1680. Hamburg: Carlsen