

Kein Vergehen aus Versehen. Über Bilder, die bei *Stop-Motion-* Animationen auf der Strecke bleiben

Inge Hinterwaldner

1 Einleitung

Erfolgreiche Einwegbilder überleben den Gebrauch nicht. In diesem Beitrag wird danach gefragt, welche Bilder auf der Strecke bleiben, wenn die Bilder laufen lernen. Naheliegende Kandidaten sind zunächst solche Darstellungen, die selbst nicht direkt auf der Leinwand erscheinen. Dazu zählen sowohl gesammelte Inspirationsquellen als auch konkret vorbereitende Studien, wie Drehbuchnotationen, Imageboards, Produktionsdesigns, Bewegungsskizzen, Detailuntersuchungen zu Farbpalette, Mimik, Kostümierung etc. Erst in jüngerer Zeit werden diese bildlichen Zwischeninstanzen systematisch in den Fokus gerückt.¹ Freilich gibt es auch fertig ausgearbeitete Teile zum eigentlichen filmischen Bildwerk, die durch Entscheidungen am Schnittpult letztlich als Überschuss ausrangiert werden. Aber nicht jedes ungenutzte oder verlorene Bild wird durch sein Verlustig-Gehen zum Einwegbild. Diese Bezeichnung zielt auf Ge- bzw. Verbrauchsbilder, die absichtlich nach dem Prinzip *usa e getta* gehandhabt werden. Auch in der Kunstwelt wären manche Ausdrucksweisen ohne die Instanz von Einwegbildern gar nicht möglich, beispielsweise bei bestimmten Animationstechniken. Diese Techniken bilden den Kern des vorliegenden Beitrags. Das Moment des Gebrauchs mag im Kunstkontext ein (Weiter-)Malen sein. Um dem, was unterwegs verschüttgeht, einen eigenen Bildstatus zu verleihen, ist eine Abgrenzung zum Entstehungsprozess eines einzelnen Gemäldes einerseits und zu einer Malperformance andererseits zu plausibilisieren. Beide Male scheint es darum zu gehen, etwas aus einem Fluss herauszuheben.

Die Problematik wird im Folgenden exemplarisch mit Arbeiten bzw. Arbeitsweisen der Künstler Claude Monet (*no motion*), Oskar Fischinger (*stop-motion*) und Pablo Picasso (*non-stop motion*) entfaltet. Sodann suche ich Evidenzen in zeitgenössischen künstlerischen Positionen auf.

2 Schichten an Seelen (ghost in the painting)

Im Versuch, das Flüchtigste – natürliche Lichtverhältnisse – einzufangen, änderte Monet die Gemälde von Getreideschobern täglich, über Wochen und Monate. Er malte und übermalte sie so lange, dass auf seinen Leinwänden die Jahreszeiten wechselten.² Die Fachliteratur geht in der Regel bei jedem Gemälde dieser Serie von einem jeweils langwierigen Herstellungsprozess *eines* Bildes aus. Zudem habe Monet diese Gemälde mehr aufgegeben als abgeschlossen.³ Was seinen Arbeitsprozess von jenem von AnimatorInnen unterscheidet, ist eine kurze Zäsur für die fotografische Dokumentation der einzelnen Stadien. Angenommen, er hätte jedes seiner Gemälde, an denen er arbeitete – sagen wir drei Mal pro Tag –, abfotografiert, hätte er auch dann eindeutig pro Leinwand nur ein einziges gemaltes Bild erstellt?

Von der anderen Seite her aufgerollt, stellt sich das Problem folgendermaßen dar: Würden für jedes Frame eines Trickfilms lediglich die gezeichneten Bewegungsträger von Mal zu Mal verändert, das Meiste (z. B. der Hintergrund) jedoch kopiert, das heißt unverändert wiederholt, so wäre es unstrittig ein ›Bild‹. Die Einschätzung scheint aber ins Schwimmen zu geraten, sobald (beispielsweise) der Hintergrund nicht unverändert wiederholt, sondern unverändert beibehalten wird. Hat man mit ein paar Strichen in ein bestehendes Bild schon ein neues erstellt? Oder hat man keines gemacht? Ist erst dann ein neues entstanden, wenn man die hinzugefügten Striche fotodokumentiert? Falls ja, ist es dann ein Bild, weil ein analoges oder digitales Foto neu in die Welt kam oder weil die abfotografierte gemalte Konfiguration als Summe der bisher gesetzten Striche Bildcharakter besitzt? Ist es ein Bild oder sind es viele? Und dann ist zu sehen, von welchem ikonischen Aspekt man spricht. Möglicherweise ist im Rahmen dieser bildontologischen Fragen die von W. J. Thomas Mitchell thematisierte Differenz zwischen Bild als ›picture‹ (konkretes materiales Objekt) und ›image‹ (immaterielle symbolische Konfiguration) wirklich zentral.⁴

Das Gedankenspiel, Monet zum Proto-Animationskünstler zu stilisieren, soll eine Lesart anregen, die die Möglichkeit weiterer Bilder hinter bzw. in einem Bild denkt. Diese Vorstellung wurde hier freilich nicht zum ersten Mal ausgesprochen. Der Filmhistoriker William Moritz formulierte das umgekehrte Gedankenspiel bei Oskar Fischinger, einem Vertreter des absoluten Films. In Bezug auf dessen Inkunabel *Motion Painting No. 1* (1947, 11', Musik von Johann Sebastian Bach) schrieb er:

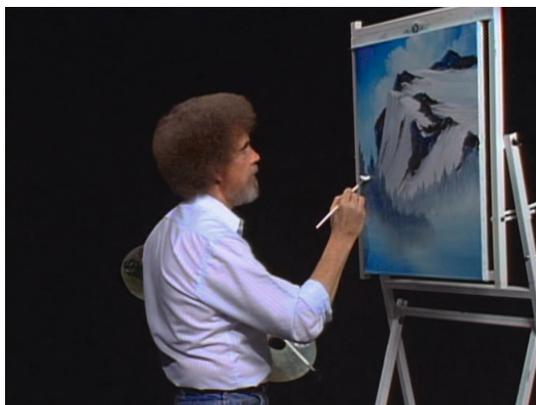
»[H]ad it been just a regular painting unfilmed, Oskar would have done it on a single canvas, so we would now see only the final mandala. In fact, many of Oskar's canvases are indeed painted in



1a-f Pablo Picasso beim Malen mit Tinte. Stills aus dem Film *Le Mystère Picasso* (1955) von Henri-Georges Clouzot.

just this fashion, with faint traces of invisible shapes hiding behind the beautiful final image on display – Oskar said these hidden images were the soul of the painting ... so in *Motion Painting*, the soul is laid bare.«⁵

Wie der Film *Le Mystère Picasso* (1955, 78') nahe legt, ist Pablo Picassos Arbeitsweise derjenigen Fischingers in dieser Hinsicht verwandt. In diesem Film stellt sich Picasso für den befreundeten Regisseur Henri-Georges Clouzot vor zwanzig weiße Papiere bzw. Leinwände und bemalt sie mit Tinte oder Ölfarbe. In der Eingangssequenz dokumentiert die Kamera, wie er in 39 Sekunden zuerst ein Frauengesicht konturiert und dieses dann zur Brust einer Taube werden lässt. Die Produktionszeit entspricht in etwa der Rezeptionszeit (die Szene ist geschnitten). Später im Film mutiert durch Picassos Agieren ein Blumenstrauß in einen Fisch, dieser in einen Hahn und schließlich in einen ungeheuren Teufelskopf [Abb. 1a–f]. Man sieht dies alles unter seiner Hand nacheinander ineinandergleiten. Ist es bei einer solchen performanceartigen Darbietung möglich zu bestimmen, wann ein



2 Bob Ross: *Glacier Lake*, Still aus der TV-Serie *The Joy of Painting* (Staffel 28, Folge 6, Erstausstrahlung 29. 6. 1993).

neues Bild entstanden bzw. ein früheres verloren gegangen ist? Hier begegnen einem zweierlei Schwierigkeiten. Erstens: Ein neues Bild immer dann zu deklarieren, wenn ein *neues Motiv* wiederzuerkennen ist, wäre ein ikonografie-zentriertes Verständnis, das einzelne Bewegungsinstanzen eines Motivs immer als ein und dasselbe ›Bild‹ ansehen würde und erst bei tiefgreifenden Abänderungen von einem neuen Bild ausginge. Das würde die tentative Animatorenkarriere von Monet freilich ruinieren, denn dort geht es unter Beibehaltung desselben Motivs – Garbenhaufen – um subtilste Änderungen der Atmosphäre.

Zweitens steht der Versuch einer Grenzziehung über die Beständigkeit ebenso auf wackeligen Beinen. Wie erstarrt oder fixiert muss das Gestische sein, um es als Bild bezeichnen zu können? Muss es ein materielles Substrat sein? Und wenn ja, wie lange muss es als solches existiert haben, um ein Bild gewesen zu sein? Gesteht man Picasso zu, dass er in seiner Live-Action (für die Kamera) auch ein paar Sekunden lang überlegen oder die Farben anrühren darf, so hält er nicht wirklich inne. Es ist eine in Ausführung begriffene Malerei in ›*non-stop motion*‹. *Stop-Motion* hingegen definiert sich als Filmtechnik, bei der sich die Bewegungsillusion mittels aneinandergereihter Aufnahmen von an sich unbewegten Motiven ergibt (auch diese Variante kommt im Film *Le Mystère Picasso* vor, allerdings werden die Stadien jeweils zwei bis drei Sekunden lang gezeigt, so dass keine flüssige Bewegung fingiert wird). Möglicherweise ist das *stop* in *Stop-Motion* hier wichtig, aber wenn man das Bildkonzept daran knüpft, muss man akzeptieren, dass dieses ein das Bewegtbild ausschließendes Bildverständnis ist (was für ein umfassendes Konzept von Bildern oder Einwegbildern freilich zu eng wäre).

Auch wenn Picasso hier eher in Abgrenzung zum Einwegbild-Konzept vorgestellt wurde, ist er in diesem Kontext aus mehrerlei Gründen interessant. Zunächst wurden die (meisten⁶) Gemälde, die Picasso für den Film erstellte, nach den Dreharbeiten einvernehmlich vernichtet. Darüber hinaus zeigte Picasso laut dem Filmkritiker André Bazin nicht einfach die Entstehung von Bildern, wie später durch die TV-Serie *The Joy of Painting* (1983–1994) von Bob Ross

popularisiert [Abb. 2]. Von oben nach unten und von hinten nach vorn arbeitend stellte der Mallehrer in jeder Folge in 27 Minuten ein Landschaftsgemälde in der Nass-in-Nass-Technik fertig. Ohne auf den Jahrzehnte später auftretenden Ross direkt Bezug zu nehmen, verdeutlichte Bazin die Differenz zwischen der Herangehensweise, die Ross verkörpert und jener von Picasso. Präsentiert zu bekommen *wie* ein Maler erreichte, *was* er erreichte, könne amüsant und instruktiv sein. Dies sei aber nicht ästhetischer, sondern pädagogischer Natur. Im Unterschied dazu, so Bazin weiter, seien die bildlichen Zwischenstadien in *Le Mystère Picasso* weder untergeordnet noch geringerwertig oder lediglich Momente im Entstehungsprozess eines Endprodukts. Sie seien das Werk selber, wobei es das Schicksal dieses Werktypus sei, sich selber zu verzehren und Metamorphosen zu durchlaufen bis der Maler beschließt aufzuhören. Im Film tauscht sich Picasso mit dem Regisseur aus und sagt:

»Et bien je crois que il faudrait continuer à faire un autre [tableau] d'une autre façon [(gemeint ist Ölmalerei)... Das mit Tinte Erreichte sei bereits gut] mais c'est un peu extérieur encore, il faudrait aller au fond de l'histoire, il faudrait risquer tout, voir les tableaux, les uns sous les autres, comme ils se font. [...] C'est fait très dangereux, c'est ça que je cherche.«

Bazin betont zu Recht, dass Picasso von ›Gemälden unter den Gemälden‹ spricht und nicht etwa von Skizzen oder vom Herstellungsvorgang. Im Versuch der Perfektionierung übermale er immer wieder Bilder eigenen Rechts, opfere sie, um zum nächsten Gemälde zu gelangen. Aber, so schließt der Filmkritiker, »only film could radically solve the problem of a ›series‹ within one work itself.«⁷ Monet fehlte die Kamera.

3 Kein Zurück

Die in Kanada tätige Künstlerin Caroline Leaf begann 1969 ihre Karriere mit der Erfindung der sandbasierten Animation, bei der sie Strandsand auf einem Leuchtkasten verteilte und durch Variation der Anordnung bzw. Dichte Motive mit feinen Helligkeitsabstufungen schuf. Die Kafka-Verfilmung *The Metamorphosis of Mr. Samsa* (1977, 9'42") entstand auf diese Weise [Abb. 3]. Später malte sie mit Wasserfarben auf dieselbe milchige Glasscheibe, diesmal aber von oben beleuchtet, um nicht nur Grauwerte, sondern auch Farbakzente setzen zu können. In dieser Technik – »images scratched to life from ink-on-glass«⁸ – entstand beispielsweise die Animation *The Street* (1976, 10'12").⁹ Die Künstlerin unterscheidet bei der Animation zwei grundsätzlich unterschiedliche Herangehensweisen, wobei ich den impliziten Parameter der Differenzierung als eine wesentliche Charakterisierung des Einwegkonzepts erachte. Der Parameter wäre am ehesten mit Überleben/Sich-Überlebt-Haben zu umschreiben. Laut Leaf gibt es einerseits Animationstechniken, die ›unter der Kamera‹ entstehen, wozu ihre Methoden mit Sand und Wasserfarben zählen. Dazu führt sie in einem Interview aus:



3 Caroline Leaf: *The Metamorphosis of Mr. Samsa*, 1977, Still.

»[...] working under-the-camera, one films as one draws, and one image is destroyed to create the next image. When a sequence has been filmed, there is nothing left except the film. There is no artwork to go back to if something doesn't work.«¹⁰

Nichts für Menschen mit Kairophobie. Andererseits gibt es Techniken, die anderswo entstehen: »Usually animators make a series of drawings on paper or on the computer, say, and then film them to create a moving sequence. [...] One can always go back and add, subtract, alter the images.«¹¹ Hingegen bei den »unter der Kamera« entstandenen Bildern gibt es kein Zurück, denn sie existieren durch die Formung des nächsten Frames schon nicht mehr: »No, there is no way to reshoot – some of my films are full of mistakes«¹², so Leaf. Der Künstler William Kentridge vertritt dieselbe Meinung und sagt, bei der Animation könne man eine verunglückte Zeichnung in Kauf nehmen, weil sie nur sehr kurz zu sehen sei und sie im nächsten Schritt überarbeitet werde. Die Animation erlaube stets zurückzunehmen, was gerade ausgesagt wurde.¹³ Aber dieses Zurücknehmen ist nur im Sinne eines vorwärts gerichteten Überwindens, nicht eines rückwärtsge wandten Ungeschehenmachens realisierbar. Durch diese manuellen Techniken ist mit der nächsten Überarbeitung bereits die Endgültigkeit des Vorbeiseins besiegelt. Der Weg führt nur weiter, aber nicht zurück. Diese im Herstellungsprozess erfahrene Unerbittlichkeit erwähnt auch der aus der Malerei kommende Jason Ryan Mitcham, der sich 2009 in den Bereich der Animation begab. Er begegnete dem Problem, als er einmal vergaß, ein Frame zu fotografieren. Damit war zwischen zwei Fotografien doppelt so viel Veränderung verzeichnet als geplant, was im Film ein Ruckeln ergab. Um dies auszubügeln, musste er versuchen, den früheren Zustand nochmals zu malen, wobei ihm die instantan zur Verfügung stehende digitale Fotografie zu Hilfe kam.¹⁴ Es gibt auch später keinen beliebigen Zugriff (*random access*) auf frühere Stufen und es lässt sich fragen, ob dies ein Spezifikum analoger Animationsmethoden ist.

4 Zügiges Voran

Inspiziert durch einen Freund, der in der *Stop-Motion*-Technik den Aufbau einer Theaterbühne dokumentierte, worin sich das Ganze wie von selbst zusammenzufinden schien, dachte Kentridge darüber nach, dies für seine Kohlezeichnungen zu nutzen.

»My goal was to see how a drawing comes into being. So it was really about documenting a drawing, not making a film per se. I started by filming the blank page with the idea of filming each mark as it was added. The idea was that you would see a drawing drawing itself. When that was done I thought, »Well, I could continue with that process.« In other words, I wouldn't have to stop when the drawing was finished. The drawing, through film, could continue almost indefinitely. I really just wanted to see a drawing continually making itself – marking, erasing, and eventually changing into different images. I wasn't thinking of it as animation. I was thinking of it as drawing.«¹⁵

Für den mit Kohle auf Papier arbeitenden Kentridge steht fest, »all work I do in films would be impossible with a different technique.«¹⁶ Dies erklärt er über den ihm liegenden Arbeitsfluss. Das Zeichnen aus dem Arm heraus geht ihm schnell von der Hand und gestattet ihm daher ein »Immersivbleiben« im begleitenden Denkprozess. Ein rasches Zeichnen bedeutet dennoch ein gemächliches Sinnieren in *slow motion*.¹⁷ Das Malen aber wäre für Kentridge noch entschleuniger: »The process of thinking and adjusting while painting is so much slower for me. I'm sure there are painters who can make those adjustments quickly and thoughtfully while it's all wet and messy like toothpaste, but I'm not one of them.«¹⁸ Jason Mitcham ist einer von denen. Er bezeichnet sich als zügigen Maler und seine Arbeiten als »bewegte Gemälde«:

»I think this had to do with me wanting them to be considered analogue, because the meat of what happened was just simply painting. [...] The primary language that they function in is painting, and so I think »moving paintings« is a great way to describe them.«¹⁹

Wie sein Vorbild Kentridge betont auch er die für Animationen benötigte Geschwindigkeit beim Herstellungsprozess. Kentridge etwa kalkuliert und bestimmt vorab, wie oft er den Kameraauslöser pro Arbeitstag im Studio zu betätigen hat, damit er mit einer Animation in Monaten, aber nicht erst in Jahren fertig wird. Vier Sekunden ergäben ungefähr hundert Aufnahmen. Es ist ein sehr handwerkliches Akkumulieren von Animationssekunden: als wenn darauf zu achten wäre, pro gewählter Zeiteinheit eine bestimmte Anzahl von Laufmetern gewebten Stoffes zu produzieren. Hier scheint eine ganz eigene Zeitökonomie²⁰ auf, die darüber hinaus das Farbmateriale betrifft (bei Leaf dürfen die Wasserfarben auf der

Glasplatte nicht trocknen,²¹ bei Mitcham darf die Ölfarbe nicht zu nass bleiben²²) und zudem auf die Kurzlebigkeit von Bildern baut – wenn man denn von Bildern im Plural sprechen will.

5 Bild oder Bilder?

In der kunsthistorischen Literatur gibt es zu dieser Frage keine Einigkeit und auch in den Aussagen der Kunstschaffenden selbst ist oft eine ambivalente Haltung festzustellen, ob sie nun für eine Animation ein Bild oder viele Bilder herstellen. Formulierungen wie das mehrfache *Verändern* oder Überarbeiten einer Zeichnung, sowie *Stadien* oder nachfolgende *Stufen* einer Zeichnung, die Spuren ihrer eigenen Vergangenheit trage, lassen die Auffassung durchscheinen, es handle sich um *ein* Bild.

Nicht selten geben die Texte durch die Verwendung von Singular und Plural widersprüchliche Signale. Auch die Kuratorin Staci Boris schreibt mal von einem Bild, mal davon, dass ein Bild in das nächste fließt, und »images begin to transform into others, showing the actual consumption of one memory or totem by the next.«²³ »Das außer Rand und Band geratene Entstehen der Zeichnungen«²⁴ bei *Muto* (2007–2008, 6'31") des Street-Art-Künstlers Blu lässt hingegen *mehrere* Bilder vermuten, während der Ausdruck »drawings in progress« bei Kentridge ohne weitere Spezifizierung nicht Position bezieht, denn »Zeichnung« kann hier auf ein Frame oder auf eine Einstellung verweisen (Kentridges Animationen bestehen aus etlichen Einstellungen und für jede Einstellung verwendet er ein neues Zeichenblatt). Der von ihm gewählte Ausdruck »drawings for projection« für seine 1989 begonnene Serie von Animationen ist aus demselben Grund nicht festlegbar.

Bei der Wendung »the ghost of [...] the drawing's] previous incarnation remained like a haunting presence«²⁵ wirft der Ausdruck »Inkarnation« freilich die Frage nach der Identität und Differenz des Bildes auf. Der Künstler Forrest Perrine entschied sich bei derselben Metapher für eine Mehrzahl an Bildern: »the ghosted images from previous frames«²⁶, nur um sogleich wieder eine ungeklärte Unterscheidung, diesmal zwischen »image« und »frame«, aufzutun. Nicht minder hermetisch ist auch die Formulierung: »the drawn image is [...] one moment in a series of potentially constantly changing images.«²⁷ Diese Zitate zeugen von der Unsicherheit, als was die Zwischenstufen angesehen werden sollen. Wenn es sich denn um ein einziges Bild (oder einige wenige) handelte, das gezeichnet (nicht: aufgezeichnet!) wurde, welche Schlüsse wären aus dieser Interpretation zu ziehen? Dazu kann man sich die *letzten* Bilder besehen.

6 Letzte Bilder

Boris schreibt in ihrem bereits zitierten Katalogbeitrag von 2001:

»By marking, erasing, and redrawing, Kentridge ends up with between twenty and forty works on paper, each containing an abundance of modifications at the conclusion of the process, rather than the thousands of cells used in traditional cell animation.«²⁸



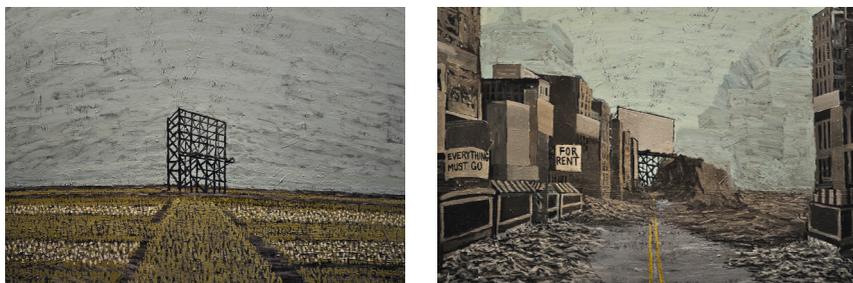
4 Oskar Fischinger: *Motion Painting No. 1*, 1947. Detail einer Glasplatte, das das Relief darunterliegender Farbschichten zeigt.

Es ist unschwer auszurechnen, dass bei benötigten 10–25 Bildern pro Sekunde den zwanzig Bildern maximal zwei Sekunden Animation abzuringen ist. Um bei obigem Zitat nicht gleich von einem hinkenden Vergleich auszugehen und unter Berücksichtigung des »ending up«, ist anzunehmen, dass etwas existiert haben wird, das zwar genau gleich erarbeitet wurde, aber nicht blieb. Der Großteil – das Äquivalent zu tausenden von *Cell-Bildern* – ist verschwunden, aber genauso unerlässlich. Ist es hier gerechtfertigt, einen kategorialen Unterschied zwischen (selbständigen) »Arbeiten auf Papier« und (unselbständigen) »Modifikationen« einzuführen?

Wie bereits angeklungen, entwirft Kentridge mehrere Einstellungen, in denen sich die Geschichte entwickelt und die in der Animation nacheinander oder auch im Wechsel montiert werden. Sobald die damit intendierte Aussage erreicht wurde, werden diese Blätter beiseitegelegt. Wenn sie nicht gleich in der blauen Ablage verschwinden, sammeln sich die weggelegten bildlichen Darstellungen an. Darauf ist zu sehen, womit der Künstler eine Einstellung beendete. Dies muss nicht zwingend eine spannende Konfiguration sein. Kentridge erachtete diese letzten Bilder erst ab 1992 für ausstellungswürdig. Sie erfüllten für die Animation dieselbe Funktion wie alle anderen Frames auch. Der Unterschied besteht nur darin, dass sie prinzipiell aufbewahrt werden können, weil sie nicht mehr gebraucht wurden.

Was ist bei denjenigen abstrakten Animationen zu erwarten, bei denen nicht in derselben Weise von Einstellungen auszugehen ist? Bei seinem ungenständlichen Film *Motion Painting No. 1* konnte Fischinger auf szenische Schnitte verzichten. Er wechselte während des neunmonatigen Herstellungsprozesses aus rein maltechnisch-pragmatischen Gründen die pigmenttragende Unterlage (Acrylglas, 45,7 × 70 cm, [Abb. 4]):

»Er malte mehrere Monate an einer Tafel, bevor er merkte, daß die dicke Ölfarbschicht zunehmend Lichtreflexe einfiel. Er legte



5a-b Jason Mitcham: *Head Full of Doubt/Road Full of Promise*, 2010. Fotografien/Stills.

also sechsmal jeweils eine neue Acrylglasplatte über das Bild und malte auf der frischen Oberfläche weiter. *Motion Painting No. 1* besteht dennoch aus einer einzelnen ›Aufnahme‹, einem einzigen nahtlosen Handlungsfluß, der länger als 10 Minuten dauert.«²⁹

Fischinger behielt also die Glasplatten immer an Ort und Stelle, sodass die Ölfarbe der darunterliegenden Platten weiterhin sichtbar blieben und eine Kontinuität stifteten. So ergaben sich bei *Motion Painting No. 1* zehn (erhaltene) letzte Bilder auf sieben Glasplatten (drei sind beidseitig bemalt), bei Kentridge je nach Länge und Komplexität des Plots zwischen zwanzig und vierzig, bei Mitcham in aller Regel eines (und einmal drei), bei Leaf und Blu keines.

Mitcham verwendete für *Head Full of Doubt/Road Full of Promise*, 2010 (4'20", Ein-Kanal-Video zur Musik von Avett Brothers) nur eine einzige Leinwand. Das erhaltene letzte Bild zeigt eine unspektakuläre Graslandschaft mit einem leeren Plakatgestell [Abb. 5a]. Es lässt den Großstadttubel und den allmählichen Verfall der Stadt [Abb. 5b], der sich vorher an dieser Stelle abspielte, nicht mehr im Geringsten erahnen. Die relativ trocken verwendete Ölfarbe ist deckend und wurde immerzu aufgetragen (kaum je abgeschabt), sodass lediglich die Reliefierung der früheren Spuren im Himmel etwas Gewesenes vermuten lassen. Die Leinwand hat auf einer visuellen Ebene eine ganze urbanistische Evolution getragen. Dem Betrachter der Leinwand aber erschließt sich dies aus der reinen Materialanhäufung nicht mehr. Würde man das hier so bezeichnete letzte Bild als das überhaupt einzige ansehen, bedeutete dies davon auszugehen, dass diese ikonische Reise nur dazu da war, zum Endergebnis zu gelangen. Dann wären Extremfälle nicht selten, wie beispielsweise bei Mitchams Animation *Three* (2011, 1'10", Ein-Kanal-Video mit Musik von Meredith Varn), bei der eines der insgesamt drei letzten Bilder nur grau ist, davor aber figurativ war.³⁰ Dasselbe geschieht zum Beispiel auch bei Kentridge. »Numerous finished drawings exist that are scarcely more than heavily worked surfaces of gray erasure«³¹, schreibt der Kurator Neal Benezra. Nicht jedes letzte Bild von Kentridge ist ein graues Einerlei [Abb. 6], aber in diesen Fällen ist die Differenz zwischen dem vielen gegenständlich Gewesenen und dem einzig (ungegenständlich) Gebliebenen besonders eklatant. Der Künstler selbst drückt sich wie folgt aus:



6 William Kentridge: Zeichnung für den Film *Tide Table*, 2003. Kohle und roter Farbstift auf Papier, 80 x 120 cm. Letztes Bild einer Szenerie.

»Sometimes a sheet of paper will end up as a grey mess, after drawings have happened and then been erased and erased and erased. But it's been through a journey, and it's only important if you see that journey or at least know that there has been a very specific journey that's ended on this grey paper, even if it's no longer visible.«³²

Das Grau ist nur durch die Offenlegung der Reise interessant, ansonsten bliebe die ganze Odyssee ein recht privates Vergnügen. Oder es wäre vor allem eine konzeptionelle Herangehensweise, eine (monatelange) ikonische Reise nur für sich allein im Atelier zu unternehmen, um zu einer vorab unkalkulierbaren Kontingenz oder zum Wissen um eine Sedimentierung im bleibenden Endergebnis zu gelangen.

7 Beendung und Verendung

Schließlich ist die im Rahmen der hier verhandelten AnimatorInnen häufig auftauchende Rede von Tod und Zerstörung aufschlussreich. Die Kunsthistorikerin Corinne Diserens thematisiert bei Kentridge »erasure [...] as a way of allowing the death of the image.«³³ Was genau stirbt hier?³⁴ Auch Mitcham sagt: »The painting must be allowed to destroy itself in order to become itself.«³⁵ Worin besteht die Zerstörung, wenn es nur ein Bild wäre, das es hier zu verhandeln gilt? Die Idee des Todes und der Vernichtung scheint mir bei einem einzigen – dem letzten – Bild, das der oder die Kunstschaffende eben zu dieser Ansicht hin entwickelte, keinen rechten Halt zu finden (es sei denn, es ist zerrissen). Bei Anerkennung von Einwegbildern hingegen ist dies eine stimmige Charakterisierung. Umgekehrt

wirkt das bei Einzelbildern plausible Phänomen der *pentimenti* bei Einwegbildern im Animationskontext merkwürdig deplatziert. *Pentimenti* als Spuren von Korrekturen wären über mehrere Folgeframes ausgedünnt oder kaum je als solche erkennbar bzw. interpretierbar. Kentridge wurde hierzu bereits zitiert.

Eine technisch, narrativ sowie bildlich bemerkenswerte Einstellung aus seinem Film *Mine* (1991, 5'50") dient mir hier als bildlich ausagierte Metapher der Zerstörung und zugleich als Beispiel für einen Grenzfall von Einwegbildern. Während im Abschnitt zu den letzten Bildern argumentiert wurde, dass die früheren Zustände unter Umständen gar nicht mehr zu errahnen sind, repräsentiert die im folgenden geschilderte Szene einen anderen Grad der Überarbeitung. Hier animiert Kentridge vier vorab ausgeführte und vertikal aneinander geheftete Zeichnungen auf spezielle Weise. Auf der technischen Ebene gelingt ihm in der *Stop-Motion*-Technik die Kombination verschiedener Arten von Bewegung: die Bewegung der verketteten Blätter über den Zeichentisch und die Bewegung im Zeichnen über die Blätter. Dieser Einstellung geht unmittelbar voran, wie der Unternehmer Soho im Bett sitzend den Filter der vor ihm erscheinenden Kaffeemaschine nach unten durchdrückt und das Kaffeesieb dann zum Minenschacht wird. Dieser Handgriff ersetzt die Schilderung, wie Soho aus seinem Bett ins Büro und schließlich in seine Fabrik gelangt. Im Rahmen der suggerierten Geschichte handelt es sich um eine sagenhaft elegante Kompression der Vorgänge. Diese senkrechte Abwärtsbewegung der Bohrung (und später die Aufwärtsbewegung des Lifts) setzt Kentridge über die vier nahtlos aneinandergefügte Zeichnungen des Arbeitslebens und der ›Batteriehaltung‹ der MinenarbeiterInnen im Untergrund vertikal fort. Inhaltlich gibt es die unterirdische Mine freilich nur durch den vorher geschaffenen Zugangsschacht. Dieser aber bleibt auf gestalterischer Ebene dadurch etwas Fremdartiges, dass diese abstrakte Scheibe sich mit ihrer einförmigst-möglichen Bewegung durch ein Gebiet treibt, das schon komplett Bestand hatte. Die räumlich untereinander gestaffelten (letzten) Zeichnungen sind symbolisch durchbohrt, wie Einwegbilder sonst zeitlich hintereinander gestaffelt ›durchbohrt‹ würden. Das allermeiste bleibt hier aber unverändert und bestehen, die Zerstörung sehr lokal begrenzt, was auch mit dem Stakkato-Panning in dieser Szene zu tun hat. Nur ein dünner – und damit in seiner zerstörerischen Gewalt hinterfragbarer – Streifen bahnt sich durch die gezeichnete Unterwelt, die hier fast als Umwelt fungiert.

8 Animation goes ambulant

Im Werk des Post-Graffiti³⁶-Künstlers Blu bricht sich auch einiges Bahn, allerdings ist die betroffene Welt hier eine vom Leben gezeichnete. Anders als die bisher erwähnten Kunstschaffenden, erobert er bei der Anfertigung seiner Animationen in einer Geste des Ausuferns ständig ein neues Stück öffentlichen Raums. Die gewählten Schauplätze besitzen nur unter Verzicht ihrer Überformung als neutrale Bühne ihren Charme und ihre Aussagekraft. Der Reiz besteht darin, die im Stadtraum vorgefundenen architektonischen Formen zu reinterpreten, anstatt von einer üblichen rechteckigen Bildkomposition auszugehen. Ich würde daher weniger vom »canvassing grimy walls and buildings«³⁷ sprechen, wie es etwa die

Medienwissenschaftlerin Vanessa Chang vorschlägt. Der Ausdruck ›Leinwand‹ meint zwar Malgrund, impliziert darüber hinaus aber noch Transportierbarkeit, planes Rechteck und eine Innenraumverwendung. Da keine etablierte Rahmung zu berücksichtigen ist, entwickelt Blu die Narration figurenzentriert. Seine Kreaturen weisen stets eine Tendenz zur Mutation und zum Vorwärtsschreiten auf, auch wenn sie manchmal kehrt machen oder im Kreis marschieren bzw. einen zylinderartigen Bau mehr als einmal umrunden und dadurch den vergangenen Schauplatz betreten. Ging es schon im ganzen Film *Big Bang Big Boom* (2010, 9'32") im Wesentlichen um das Fressen und Gefressen-Werden (auf der Ebene der Motive – und unter einer ›Einwegperspektive‹ auch auf der Ebene der Bilder), so gelingt Blu am Rundbau in den Abschlusszenen eine Steigerung der Gewaltspirale durch den sich stetig hochrüstenden *Homo sapiens sapiens*, was in einen nuklearen Super-GAU endet.

Die Figuren heben sich in ihrer aktuellen Präsenz von der Umgebung wie von früheren Malspuren deutlich ab, weil ihr Körper ausgemalt wird und über eine stark kontrastierende Kontur (je nach Untergrund schwarz oder weiß) definiert und akzentuiert ist. Die von Blu verwendete Tünche erlaubt es, prinzipiell abdeckend zu malen. Trotzdem belässt er es dabei, die Linien vorheriger Stadien nur notdürftig zu verwischen bzw. abzumildern, was in ein schmutziges weißgrau mündet. Ohnehin könnte Blu die ›besuchten‹ Stellen weder durch ein opakes Übermalen noch durch ein Abwaschen wie unberührt wiederherstellen. Beide Maßnahmen würden die Orte gepflegter hinterlassen, als er sie vorher angetroffen hatte. Dem Vergangenen schenkt Blu in seinen Animationen kaum mehr Aufmerksamkeit. Das Woher der Figuren ist immer nur über die Hälfte des Bildes zu sehen, weil er sie in der Kameradokumentation stets zentriert.³⁸ Auch wenn man sich aus Sensationsbegehren wünschen mag, einmal auf die ganze lange Trajektorie zurückzublicken, die ein Wesen aufgrund seines Gemalt-gewesen-Seins ähnlich einem Wurmfraß hinterlassen hat, wird das in den Animationen konsequent nicht gewährt. Abbildung 7 zeigt eine einen Überblick verschaffende Dokumentationsfotografie des Schauplatzes, wie ihn die Künstler Blu und David Ellis nach ihrem Kollaborationsprojekt *COMBO* (2009) zurückgelassen haben. Die Figur von Blu begann als schalentierartiges Wesen ihren Weg links, schlüpfte durch das kleine Fenster, brach scheinbar durch die Decke nach oben, bewegte sich – mittlerweile zu einer Hand mutiert – der Balustrade entlang und begab sich rechts ins Innere des Gebäudes. Der Totenkopf stammt von Ellis.

9 Aufnahmetechniken

In seiner DVD *Sketch Note-Book* unterteilt Blu seine Arbeiten in verschiedene Genres:³⁹ Bei den ›time-lapse documentations of various big murals‹ wird eine Kamera so positioniert, dass sie das ganze Bildfeld erfasst. Ihr Auslöser wird programmiert, sodass die Momentaufnahmen im definierten zeitlichen Abstand erfolgen. Ist die Kamera einmal aufgestellt, kann sich der Künstler vollständig seiner malerischen Tätigkeit widmen. Daraus resultierende Dokumentationen zeigen ihn im Zeitraffer beim Vervollständigen einer Wandmalerei. Im Gegensatz dazu erscheint der Künstler in den ›wall painted animations‹ fast nie, da er aus



7 Blu und David Ellis: *COMBO*, 2009, 4'04". Fotografie des Schauplatzes (Innenhof des verlassenen Klosters bei Grottaglie) des Kollaborationsprojektes. Foto von R. J. Rushmore, aufgenommen am 20.9.2009.

dem Sichtfeld tritt, um den Auslöser zu bedienen. Hier werden die Fotos nicht über ein unabhängig definiertes Zeitintervall geschossen, sondern motivabhängig. Zudem führt die Animation in einen Bereich, wo die sukzessive bildliche Veränderung nicht primär auf *Komplettierung* der Bemalung einer Fläche sondern auf *motivische Bewegung* (ohne inkomplett zu sein) zielt.

Aber wie am Beispiel seiner Arbeit *Big Bang Big Boom* zu sehen ist, erfasst das gefundene Label – das eine Reinform der Technik suggeriert – nicht die Reichhaltigkeit dessen, was Blu in seinen ›wall-painted animations‹ an gestalterischen Mitteln anwendet. Gleich in den ersten Sekunden ist hier Blu zu sehen, während er – ausgerüstet mit einem Farbroller am langen Stiel – den Urknall produziert. Von einer Ecke aus malt er einen Innenhof nacheinander in verschiedenen Farben aus: rot, grün, blau, schwarz, weiß. Immer wenn Blu großflächig ›monochrom‹ arbeitet, es also *nicht* um einzelne Bewegungsinstanzen geht, macht es nichts aus, wenn der Künstler im Bildausschnitt bleibt. Es handelt sich um eine Art abgewandelter Zeitrafferdokumentation. Abgewandelt deswegen, weil er in diesen Fällen insofern stilgetreu bleibt, als eine Assistenz den Ausschnitt, Blickwinkel und Zoom auf den Ort des Ausmalens mehrfach verändert und damit das ›Ruckelige‹ des Gesamteindrucks beibehält. Abgesehen von der Szene des Urknalls und der Bemalung eines schwer zu erreichenden Rohres an einer Brücke ist Blu genauso wenig ›im Bild‹ wie die allermeisten anderen *Stop-Motion*-TrickfilmerInnen. Hier ist wichtig, dass nichts verdeckt wird, weil jedes Frame potenziell eine singuläre Information enthält. Interferieren dürfen bei Blu nur wechselnde Lichtverhältnisse, die den Außenraum in Erinnerung rufen und zufällige PassantInnen, die den öffentlichen

Raum bestätigen. Was erschließt die *zeitbasierte* im Unterschied zur *motivbasierten* Aufnahmetechnik für die Thematik der Einwegbilder? Zur Verdeutlichung der Problematik: Auf was verweist der Zeitraffer, der mit seiner unabhängigen Taktung keine wie auch immer definierte gestalterische Abrundung berücksichtigt, in Fällen, wo es sich um mehrere übereinander gelegte Farbschichten handelt, und es damit nicht um die Komplettierung *eines* Bildes geht?

10 An- und abwesende Spuren

Blus gestalterische Techniken bei den ›wall painted animations‹ sind die Folgenden: Erstens bemalt er mit Tünchfarbe Wände, aber auch Rohre, Böden, Türen, Fenster, Fässer, Schutzwälle, Pressplattenbezäunungen, Autos, Gehsteige, Brücken, betonierte Böschungen. Zweitens ritzt er mit einem dünnen Stöckchen die Umrisse der Figuren in nassen Sand (vom Meeresstrand oder Flussufer). Im Unterschied zu den Zeichnungen mit Farbe werden hier die jeweils vorher erstellten Ritzungen säuberlich getilgt, der Sand geglättet, damit die aktuelle Konfiguration gut genug zu erkennen ist. Drittens behält er vorher erzeugte Spuren im Sand bei, wenn sie nicht zeichnerischen Ursprungs sind, sondern als die vermeintlichen Fußspuren von gebastelten Figuren firmieren. Diese Spuren verweisen indexikalisch auf die dreidimensionalen Verursacherkreaturen, aber nicht ikonisch – über eine Ähnlichkeit – oder gar definitorisch. So erhalten sich die Schlurfsuren der Fußball-Schlappen-Schildkröte und das punktuelle Getrippel des bunt gestelzten Plastikkalotten-Mistkäfers. Diese Darstellung beinhaltet schon die vierte Technik, bei der Blu vorgefundene Objekte – meist Strandgut, Bauschutt, Müll, Tücher, oder aber auch eigens ausgeschnittene, silhouettierte Blätter (z. B. in Fischform) – einsetzt. Da es sich um normale Alltagsgegenstände dreht, hinterlässt deren Versetzt-Werden keine bleibenden Spuren. So ist in späteren Frames nicht mehr zu erkennen, von wo das orange Absperrgitter aus Plastik, das sich in eine Röhre verkriecht, über den Platz gerobbt kam. Einer der spektakulären Übergänge von der dreidimensionalen Welt zur gemalten Domäne ereignet sich als eine Echse an der Wand einen echten ›naturbelassenen‹ Abfalleimer auf Rädern surft und damit direkt ins Maul ihres Feindes fährt [Abb. 8]. Elegant gelingt Blu das Ineinander von Zwei- und Dreidimensionalität, indem er nun erstmals die Mülltonne bemalt und zudem ein Brett anlehnt, um den Schatten des durch die Roller angehobenen Kübels zu eliminieren und das weiße Kiefer des lauernden Dinosauriers darzustellen. An einer Stelle ›animiert‹ Blu sogar eine Passantin, die dem Atem des Dinosauriers ausgesetzt ist, im Modus der Pixilation.

Die Mischformen von Malereien im architektonischen Raum und dreidimensionalen Gegenständen ergeben spannende Momente, weil damit die gezeigten Existenzformen quer zu gewohnten Substanzannahmen agieren, sich in ihrer Unaufhaltsamkeit präsentieren und Mitchells Idee der über mehrere ›pictures‹ wandernden platonischen ›images‹ zu illustrieren scheinen. Auf gestalterischer Ebene zeigt sich eine unerwartete Differenz zwischen der Zwei- und Dreidimensionalität der Darstellung. Das Arbeiten mit Gegenständen in der Animation verläuft ohne persistierende Spuren, weil sie nicht auf dieselbe Weise wie die Zeichnung oder



8 Blu: *Big Bang Big Boom*, 2010. Still.

Malerei eine feste Verbindung mit einem Untergrund eingehen. Wenig verwunderlich taucht somit auch die Thematik der Löschung oder Zerstörung beim Collagefilm oder Objekttrick nicht auf. Damit ist die malerische beziehungsweise zeichnerische Repositionierung signifikant anders belegt als die plastische. Daher sind verwendete Gegenstände in der Animation nicht auf allen Ebenen als ›dreidimensionale Zeichnungen‹⁴⁰ aufzufassen. In *Big Bang Big Boom* hat dies zur Folge, dass die Gegenwart und Vergangenheit verschleifenden Spuren streckenweise zu sehen sind und dann wieder nicht. Bei Kentridge ist dies motivbedingt entschieden, bei Blu scheint es eher eine Folge der kühnen Raumgreifung zu sein.

11 Ortsspezifisch in zwei oder drei Dimensionen

Dies führt zu einer abschließenden Beobachtung, die einen weiteren Ansatzpunkt offeriert, die Instanz der Bilderserie vom Endergebnis der ›animierten Graffiti‹⁴¹ als Einheit abzusetzen. Die Künstlerin Ozge Samanci brachte in Bezug auf Blus Œuvre die bedenkenswerte Idee der ›ortsspezifischen Animation‹ auf.⁴² Sehr allgemein gesprochen handelt es sich bei ortsspezifischen Arbeiten um solche, die an einem und für einen bestimmten Ort erstellt wurden und nur in diesen lokalen Umständen existieren, das heißt weder bewegt noch verändert werden können. Ausgehend davon drängt sich abermals eine Grundsatzfrage auf: Kann es prinzipiell eine Ortsspezifisch einer über Wochen und Monate entstandenen Animation als dreidimensionale (2D und Zeit) Konfiguration geben? Natürlich führt Blu seine Animationen in ihren Einzelteilen in sehr markanten, wenn auch weitgehend anonymen Orten (im Falle von *Muto* umspannen die Schauplätze Baden und Buenos Aires Kontinente) aus. Aber was bleibt dort? Nicht die Animation, nicht die dafür verwendeten Gegenstände, nur die Malereien, nein, nur Hinweise, dass hier Malereien gewesen sind.

12 Schluss

In keiner der besprochenen Positionen ist davon auszugehen, dass das Vergehen von etlichen Bildern in der Malerei und von tausenden von Bildern in der Animation aus Versehen geschieht. Das Vorsätzliche daran führt dennoch nicht zu einem symbolischen Verbrechen. Im Gegenteil möchte ich die Aufmerksamkeit auf die Unabdingbarkeit und Produktivität der durchlauferhitzten Bilderscharen lenken. Ohne deren kurzes Aufblitzen sowie anschließendes Verschwinden könnten etliche analoge Animation(stechnik)en und deren spezifische Ästhetik nicht existieren. Diese hier als Einwegbilder charakterisierten ikonischen Artefakte mögen etwas roh Dahingeworfenes an sich haben und sie sind – in Vorwegnahme ihrer eigenen ›Postproduktion‹ – oft luftig gestaltet, um künftige Bewegung (Positionsänderung) zuzulassen. Die Freude der AnimatorInnen, eine qualitativ gelungene bildliche Konfiguration geschaffen zu haben scheint kaum mit der Genugtuung gleichziehen zu können, in kurzer Zeit eine bestimmte Quantität an Bildern zustande gebracht zu haben – selbst wenn dies bedeutet, dass die vorangegangenen Versionen in der nächsten aufgehen, immerfort. In dieser speziellen Staffellung des Arbeitens im gleichen Material bedeutet eine zügige Bildproduktion zugleich eine kurze Existenzdauer ihrer Produkte. Aber oh weh, wenn die Dokumentationsfotos es ihnen gleichtun!

Mein Dank geht an Markus Klammer, dem ich wichtige Einsichten zu Picasso verdanke, sowie Jason Mitcham und Caroline Leaf für ihre detaillierten Auskünfte zu ihren Arbeitsprozessen und ihre Unterstützung.

Endnoten

- 1 Für vorbereitende Studien – insbesondere Zeichnungen der Konzeptentwicklung und Hintergrundbilder – zu japanischen Cell-Animationen, vgl. Stefan Rieckes (Hg.), *Proto Anime Cut. Zukunftsvisionen im japanischen Animationsfilm*, Heidelberg 2011. Für die intermediären bildlichen Artefakte bei architekturbezogenen Entwurfsprozessen, vgl. Sabine Ammon, Inge Hinterwaldner (Hg.), *Bildlichkeit im Zeitalter der Modellierung. Operative Artefakte in Entwurfsprozessen der Architektur und des Ingenieurwesens*, München 2016. Erwähnt seien an dieser Stelle noch zwei Ausstellungen, anhand derer eine Umwidmung des ursprünglichen bildlichen Arbeitsmaterials erkennbar ist: Mel Bochner zeigte 1966 in der Galerie der School of Visual Arts in New York die Schau mit dem Titel *Working Drawings and Other Visible Things on Paper Not Necessarily Meant To Be Viewed as Art*, wobei diese nachträglich zur ersten Ausstellung der Konzeptkunst deklariert wurde. 2004 war im Schaulager in Münchenstein bei Basel *Herzog & de Meuron. No. 250. Eine Ausstellung* zu sehen. Darin bezeichnete der Ausdruck ›Abfall‹ eine Werkgruppe, nämlich »die Überbleibsel der Entwurfsarbeiten.« (Theodora Vischer (Hg.), *Über Architektur und Bild*. Jacques Herzog und Gottfried Boehm im Gespräch, Schaulager-Hefte, Göttingen 2008, S. 20, Fußnote 3.) Die dort begonnene Wertschätzung dieser Art von Bildartefakten mündete zehn Jahre später in eine verstetigende Initiative. 2014 stellten die Architekten im Kunstfreilager-Areal in Basel ein Gebäude fertig, das eigens die derzeit an verschiedenen Stellen eingelagerten Pläne, Zeichnungen, Skizzen, Materialmuster, Modelle und Modellfragmente in verschiedenen Größen und Materialien zusammenführt und zugänglich macht. Vgl. Herzog & de Meuron, Website, in: <http://www.herzogdemeuron.com/index/projects/complete-works/301-325/312-Helsinki-Dreispietz.html> [29. 9. 2013]; Herzog & de Meuron, *Dreispietz Basel*, in: Gerhard Mack (Hg.), *Herzog & de Meuron 1997–2001. The Complete Works*, Bd. 4, Basel/Boston/Berlin 2008, S. 157–158.
- 2 Vgl. Grace Seiberling, *Monet's Series*, New York/London 1981, S. 96.
- 3 Vgl. Barbara Wittmann, *Le temps retrouvé. Claude Monets Getreideschober zwischen ›impression‹ und Nachträglichkeit*, in: Karin Gludovatz, Martin Peschken (Hg.): *Momente im Prozess: Zeitlichkeit künstlerischer Produktion*, Berlin 2004, S. 211–226, bes. S. 213.
- 4 Mitchell schreibt: »Das Bild (*picture*) ist das Bild (*image*) plus der materielle Träger; es ist die Erscheinung des immateriellen Bildes (*image*) in einem materialen Medium.« W. J. T. Mitchell, *Der Mehrwert von Bildern*, in: Stefan Andriopoulos, Gabriele Schabach, Eckard Schumacher (Hg.), *Die Adresse des Mediums*, Köln 2001, S. 158–184, hier S. 166.
- 5 William Moritz, *Optical Poetry. The Life and Work of Oskar Fischinger*, Bloomington/Indianapolis 2004, S. 128. Hier zitiere ich die englische Version von Moritz' Aufsatz, da diese aufschlussreiche Passage in der deutschen Übersetzung fehlt.
- 6 Einige Gemälde haben dann doch überlebt, vgl. Leonard Klady, *Return of the Centaur*, in: *Film Comment* 22/2, 1986, S. 20–22.
- 7 André Bazin, *A Bergsonian Film: The Picasso Mystery* [1956], in: Bert Cardullo (Hg.), *Bazin at Work. Major Essays & Reviews from the Forties & Fifties*, New York/London 1997, S. 211–219, hier S. 213.
- 8 Gene Seymour, *The Artistry of Animator Leaf*, in: *Newsday*, 8. 5. 1992, S. 71.
- 9 Leaf verfilmte darin eine Geschichte von Mordecai Richler über den erwarteten Todesfall einer Großmutter in einer jüdischen Familie im Montréal der späten 1930er Jahre. Vgl. John Pym, *Street, The*, in: *Monthly Film Bulletin* 45/528, 1. 1. 1978, S. 58. Ihre Wasserfarben-auf-Glas-Technik steuert Wesentliches zum Narrativ bei, so David Atkinson: »The audience's point of view is totally fluid and each scene transforms seamlessly into the next – in keeping with fragmented recollections from a Jewish man's childhood.« David Atkinson, *Animation Notes #11. Paint-on-Glass (under camera animation)*, in: RMIT Centre for Animation & Interactive Media, http://minyos.its.rmit.edu.au/aim/a_notes/anim_paint.html [24. 8. 2015].
- 10 Caroline Leaf in: Nag Vladermersky, *Caroline Leaf – An Interview*, in: *Senses of Cinema*, März 2003, http://sensesofcinema.com/2003/feature-articles/caroline_leaf/ [1. 7. 2015].
- 11 Ebd.
- 12 Caroline Leaf in der TV-Serie *Screening Room*, Folge: *Screening Room with Caroline Leaf and Mary Beams*, USA 1975, 75'. (DVD, produziert von Studio 7 Sarts, USA 2005).
- 13 William Kentridge in: Rosalind C. Morris, *That which is not drawn*. William Kentridge & Rosalind C. Morris conversations, Calcutta/New York/London 2014, S. 62.
- 14 Jason Mitcham in: Matt Kliegman, *Making of ›Head Full of Doubt/Road Full of Promise‹*, 2011, <https://vimeo.com/25835558> [1. 8. 2015]. Jason Mitcham, *Persönliche E-Mailkorrespondenz*, 6. 8. 2015.
- 15 William Kentridge in: Michael Aupinng, *Double Lines. A ›Stereo‹ interview about drawing with William Kentridge*, in: Mark Rosenthal (Hg.), *William Kentridge: Five Themes*, Ausstellungskatalog San Francisco Museum of Modern Art 2009, New Haven 2009, S. 228–245, hier S. 241.
- 16 William Kentridge: *Art from the Ashes, Video Artists – Video Art. Film at the Fringes of Experience, Films for the Humanities & Sciences*, Princeton DVD. (Regie: Anna Maria Tappeiner, Reinhard Wulf, produziert vom Westdeutschen Rundfunk 1999).
- 17 Vgl. Leora Maltz-Leca, *Process/procession: William Kentridge and the process of change*, in: *Art Bulletin* 95/1, März 2013, S. 139–165, hier S. 140.
- 18 William Kentridge in: Michael Aupinng, *Double Lines. A ›Stereo‹ interview about drawing with William Kentridge* (Anm. 15), hier S. 238–239.
- 19 Lisa Iglesias, *Interviewing Jason Mitcham*, in: *Blog: Honey and Beehives*, 15. 10. 2013, <http://honeyandbeehives.blogspot.com/2013/10/lisa-iglesias-interviewing-jason-mitcham.html> [2. 4. 2015]. Hingegen wird *Loving Vincent* als erster ›gemalter Hauptfilm‹ für Herbst 2016 angekündigt (produziert von BreakThru Films, UK 2016). Dies bedeutet, dass die Verantwortlichen Dorota Kobiela und Hugh Welchman zwar von Van Goghs Gemälden auch ausgingen, ihr kollaboratives Projekt, bei dem über hundert MalerInnen beschäftigt wurden, aber im Rahmen des Filmischen verorten.
- 20 Dies habe mit dem persönlichen Grad an Geduld und Obsession zu tun, so Kentridge. Vgl. William Kentridge: *thinking aloud. Conversations with Angela Breidbach*, Köln 2006, S. 54.
- 21 Um die kleinen Veränderungen – auch tags darauf – im doppelten Sinne *flüssig* vornehmen zu können, mischte Leaf Color-Flex bei, eine Substanz, die als *wetting agent* das Austrocknen verhinderte. »I wanted the paint to stay wet so that I could smear it around, handle it like sand in fact.« Caroline Leaf, *Persönliche E-Mailkorrespondenz*, 24. 8. 2015.
- 22 Zum Verdünnen der Ölfarbe verwendete Mitcham eine Mixtur aus Leinsamenstandöl und Firnis (*damar varnish*), sowie Galkyd, einen Schnelltrockner für Farbe. Je nach Bedarf variierte er die Anteile. Zudem achtete der Künstler darauf, dass er bei absehbar großflächigen Änderungen, diese auf der getrockneten Farbschicht vornahm. Dafür arbeitete er darauf hin, am Abend bis zu diesem Punkt zu gelangen, um das Bild über Nacht trocknen zu lassen. Darauf gerichtete Scheinwerfer beschleunigten den Prozess. Vgl. Jason Mitcham, *Persönliche E-Mailkorrespondenz*, 5. 8. 2015.
- 23 Staci Boris, *The Process of Change: Landscape, Memory, Animation and Felix in Exile*, in: Michael Sittenfeld (Hg.), *William Kentridge, Ausstellungskatalog Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Smithsonian Institution, Washington D. C. 2001, Chicago/New York 2001*, S. 29–37, hier S. 35, vgl. auch S. 32.
- 24 Im Original: »l'evolversi impazzito dei disegni«, Pierpaolo De Sanctis, Domenico Monetti, *Segno (altro) cinema*, in: *Segnocinema*, März 2009, S. 70–71, hier S. 71.
- 25 Sue Hubbard, *William Kentridge, William Kentridge's black box*, in: *Elephant* 14, März 2013, S. 100–111, hier S. 104.
- 26 Forrest Perrine, *Video Watch: Jason Mitcham's Animation Created on a Single Painting*, in: *Beautiful Decay*, 23. 10. 2012, <http://beautifuldecay.com/2012/10/23/video-watch-jason-mitchams-animation-created-by-thousands-of-slight-alterations-on-a-single-painting/> [2. 4. 2015].
- 27 Maltz-Leca, *Process/procession* (Anm. 17), S. 148.
- 28 Boris, *The Process of Change* (Anm. 23), S. 32.

Endnoten/Abbildungsnachweis

- 29 William Moritz, Oskar Fischinger, in: Herbert Gehr (Hg.), *Optische Poesie. Oskar Fischinger Leben und Werk*, Ausstellungskatalog Deutsches Filmmuseum Frankfurt 1994, Frankfurt a. M. 1993, S. 7–90, hier S. 70. Abbildung 4 zeigt ein Detail der ersten Acrylplatte, wie sie im Deutschen Filmmuseum Frankfurt erhalten blieb. Erst nach etwa fünf (von insgesamt elf) Minuten Animation griff Fischinger zur zweiten Platte.
- 30 Diese Leinwand zeigte davor einen gemäldebehangenen Innenraum in Farbe. Die Gemälde wechselten zunächst von bunt auf Graustufen. Dann wurden sie grob grau überpinselt. Beim zentral aufgehängten Bild eines Gebäudes, stürzte innerhalb des Bilderrahmens das gemalte Gebäude ein. Ein flatternder Vorhang wischte dies noch aus und riss sich los, um das Gemälde links an der Wand »abzuschließen«. Schließlich wurde das ganze Gebäude zum Einsturz gebracht und mündete in eine Explosion mit grauer Staubwolke. Ende der Einstellung.
- 31 Neal Benezra, William Kentridge: *Drawings for Projection*, in: Michael Sittenfeld (Hg.), *William Kentridge*, Ausstellungskatalog Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Smithsonian Institution, Washington D. C. 2001, Chicago/New York 2001, S. 11–27, hier S. 21.
- 32 William Kentridge in: Rosalind C. Morris, *That which is not drawn. William Kentridge & Rosalind C. Morris conversations* (Anm. 13), S. 73.
- 33 Corinne Diserens, William Kentridge: *unwilling suspensions of disbelief*, in: *Art Press* 255, 2000, S. 20–26, hier S. 21.
- 34 Wenn Mitchell behauptet, dass nur das *picture*, aber nicht das *image* zerstört werden könne, beschleicht einen – auch ihn selbst – zu Recht der Verdacht, das *image* würde hier mit unverwüstlichen platonischen Ideen kurzgeschlossen. Aber wie soll man im Einzelnen wissen, was gewesen ist? Man denke an dieser Stelle nur an Robert Rauschenbergs *Erased de Kooning Drawing* (1953), bei dem durch das Löschen – ein subtraktives Verfahren – eine Zeichnung entfernt wurde. Mehr Einblick gibt Vesa-Pekka Rannikko, der im finnischen Pavillon der Biennale von Venedig 2011 das Vernichten von Bildern durch ein zweifach additives Verfahren vollstreckt. Seine Arbeit *...and all structures are unstable* (2011) zeigt den Künstler motivisch beim Weissen von (immerhin kurz zu sehenden) Ölgemälden mit einem Malerroller. Diese Videoaufzeichnungen werden in der Dreikanal-Installation teilweise überlappend projiziert, was durch das überlagernde Licht zugleich formal eine Löschung bewirkt.
- 35 O. A.: Jason Mitcham Video Installations, in: North Carolina Museum of Art, <http://ncartmuseum.org/exhibitions/view/11367> [30. 7. 2015].
- 36 Vgl. Vanessa Chang, *Animating the City: Street Art, Blu and the Poetics of Visual Encounter*, in: *Animation. An Interdisciplinary Journal* 8/3, 2013, S. 215–233, hier S. 217.
- 37 Ebd., S. 218, vgl. auch S. 220.
- 38 Blu kombiniert hier zwei bildliche Logiken: jene von Étienne-Jules Mareys Chronofotografien, die Bewegungsstadien nebeneinander sichtbar machen bzw. lassen und jene von Eadweard Muybridges Bewegungsaufnahmen, die das Motiv stets zentriert zeigen.
- 39 Blu: *Sketch Note-Book*, Artsh.it, Italien 2010, DVD.
- 40 Kentridge betont mit diesem Ausdruck die Analogie der Art der (nicht-naturalistischen) Repräsentation zwischen Zeichnung und Puppentrick, vgl. William Kentridge, in: Diserens, *William Kentridge: unwilling suspensions of disbelief* (Anm. 33), S. 25.
- 41 De Sanctis, Monetti, Segno (altro) cinema (Anm. 24), S. 71.
- 42 Vgl. Ozge Samanci, *Embodied site-specific animation*, in: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 20/1, 2014, S. 14–24, bes. S. 16.

Abbildungsnachweis

- 1a–f Henri-Georges Clouzot: *The Mystery of Picasso* [1956], Milestone Film & Video 2003. DVD, Farbe und Schwarz/Weiß, 75 Minuten.
- 2 Bob Ross: *Mountains Collection*, Art-Video Series, USA 2011, DVD.
- 3 Mit freundlicher Genehmigung von Caroline Leaf.

Abbildungsnachweis

- 4 Deutsches Filminstitut Frankfurt, Fotograf: Bastian Michel.
- 5a–b Mit freundlicher Genehmigung von Jason Mitcham.
- 6 Mit freundlicher Genehmigung von William Kentridge.
- 7 Creative Commons: ShareAlike 2.0, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/legalcode>
- 8 Blu: *Sketch Note-Book*, Artsh.it, Italien 2010, DVD.

eikones

Herausgegeben vom Nationalen Forschungsschwerpunkt
Bildkritik an der Universität Basel

Einwegbilder

Inge Hinterwaldner, Michael Hagner, Vera Wolff (Hg.)

Inhaltsverzeichnis

Schutzumschlag: Mark Schönbächler unter Verwendung einer Fotografie von Vera Wolff.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung, vorbehalten. Dies betrifft auch die Vervielfältigung und Übertragung einzelner Textabschnitte, Zeichnungen oder Bilder durch alle Verfahren wie Speicherung und Übertragung auf Papier, Transparente, Filme, Bänder, Platten und andere Medien, soweit es nicht §§ 53 und 54 UrhG ausdrücklich gestatten.

© 2016 Wilhelm Fink, Paderborn
(Wilhelm Fink GmbH & Co. Verlags-KG, Jühenplatz 1, D-33098 Paderborn).
Internet: www.fink.de

eikones NFS Bildkritik, www.eikones.ch
Die Nationalen Forschungsschwerpunkte (NFS) sind ein Förderinstrument des Schweizerischen Nationalfonds.

Korrektorat: Ann-Kathrin Eickhoff
Gestaltungskonzept eikones Publikationsreihe: Michael Renner, Basel
Layout und Satz: Mark Schönbächler, Morphose, Basel
Herstellung: Ferdinand Schöningh GmbH & Co. KG, Paderborn

ISBN 978-3-7705-6067-7

Inge Hinterwaldner

- 9 **Das Einwegbild. Fünf Überlegungen zu einem Bildtypus, der (nicht) existiert**

Christoph Girardet & Matthias Müller

- 17 **Everything Not Said**

Jan Assmann

- 33 **Einwegbilder im Alten Ägypten**

Whitney Davis

- 55 **A Thin Red Line. Die Präsenz prähistorischer Bildlichkeit**

Michael Hagner und Vera Wolff

- 85 **Unkomplizierte Bilder**

Sebastian Egenhofer

- 109 **Geld und Bild bei Andy Warhol**

Frederic J. Schwartz

- 131 **Entzauberte Bilder. Gewalt, Illustration und Neue Sachlichkeit**

Christoph Hoffmann

- 155 **Bildmaterial: Bearbeiten, Auswerten, Verbrauchen**