

Maria Lassnig **Das filmische Werk**

Ezter Kondor, Michael Loebenstein,
Peter Pakesch, Hans Werner Poschauko (Hg.)

FilmmuseumSynemaPublikationen

Kunstsparte Animation (1973)

Maria Lassnig

In New York habe ich einen von der Straße aufgelesenen Tisch, der aus einer Telefonkabelrolle gemacht ist. In seine runde, massive Platte sind allerlei Löcher geschnitten; in einem davon steht ein Topf mit Bleistiften, Kugelschreibern und Drymarkstiften: meinen Werkzeugen für Animation. Eine Hälfte des Tisches dient zum Lesen, Essen und Schreiben, auf der anderen Seite steht mein Animationspult, das sind zwei Plastikbücher, auf ein Stanniolpapier gelegt; zwischen ihnen befindet sich eine längliche Glühbirne, darüber als Brücke eine Milchglasplatte, auf der mit Klebestreifen eine Markierung angebracht ist, damit die Blätter, die man drauflegt, immer auf die gleiche Stelle kommen.

Das ist meine Improvisation eines »Storyboard«, weil ich mir ein professionelles noch nicht kaufen konnte. Ein professionelles »Storyboard« besteht aus einer schräg gestellten Lichtschachtel, aus einem Pult, an dessen oberer Hälfte sich ein Fenster mit eingelassener Milchglasplatte, die von unten her von einer Neonröhre gleichmäßig beleuchtet wird, befindet. Am Kopf der Glasplatte sind die »Pegbars«, eine Metallplatte mit zwei bis drei Metallknöpfen, angebracht, auf denen dann die halb oder ganz durchsichtigen Zeichenblätter unverrückbar befestigt werden. Das ist sehr wichtig, damit die statischen, unveränderten Stellen der Zeichnung immer auf dieselbe Stelle gepaust werden.

In den New Yorker Kunstschulen, wo Animation mit am Programm steht, wird mehr Zeichentrick- als Fototricksfilm gelehrt. Wenn einem dort beigebracht wird, wie man eine Zeichnung richtig bewegt, so lernt man dort nicht, sie ohne Hilfe richtig auf den Film zu bekommen. Der dicke Packen fertiger Zeichnungen (man zählt stolz zwei- bis dreihundert) wird mit einer Time-Tafel versehen dem Kameramann übergeben, der in einer Dunkelkammer mit einer riesigen Oxberry-Kamera (die von Oxberry eigens für Animation konstruiert wurde) schaltet und waltet. Die Oxberry-Kamera ist eine enorme Konstruktion, auf einer vertikalen Säule verschiebbar und mit einer Schalttafel in Verbindung, etwas, das sich ein privater Filmer unmöglich leisten kann. Also musste ich den Trick mit der Kamera selber erlernen und nach viel Ärger erkennen, dass man für Ani-

Erstveröffentlichung in:
Otto Breicha (Hg.), *Protokolle '73*.
*Wiener Halbjahresschrift für
Literatur, bildende Kunst und
Musik*, 1 (1973), S. 45–51.

mation eine Reflexkamera braucht, wenn man nicht immer wieder »out of focus« geraten will; dass der Kamerastand sehr gewichtig und am besten das Stativ am Boden verschraubt sein soll; dass die Kamera trotzdem vom Straßenverkehr geschüttelt und also der Film verzittert wird; und dass man wissen muss, dass gute Zeichnungen und ein unvollkommenes Kamerawerk noch keine Animation ergeben. (Ich habe den Ärger noch immer.)

»Was ist Animation?«, bin ich da und dort gefragt worden. Ich habe den englischen Ausdruck lieber, weil ich lieber mit »Belebung« oder »Be-seelung« zu tun habe als mit Kniffen und Tricks.

Animation (oder Trickfilm) ist Belebung von totem Material wie Fotos und Zeichnungen, Plastilin, Ton, Puppen, von Gegenständen wie Stäben, Kugeln, Knöpfen, Draht, Stricken usw. zu Bewegung und Aktion durch Film.

Das beliebteste Thema des Trickfilms ist die Metamorphose. Fast jeder Animationsschüler beginnt mit dem Ei, das aufspringt, dem ein Ungeheuer entsteigt, das sich dann in eine Maschine verwandelt. Metamorphosen sind schon deshalb unvermeidlich, weil ein Stuhl, den man zwanzigmal durchpaust, sich auch bei größter Genauigkeit um Millimeter verdickt oder verdünnt.

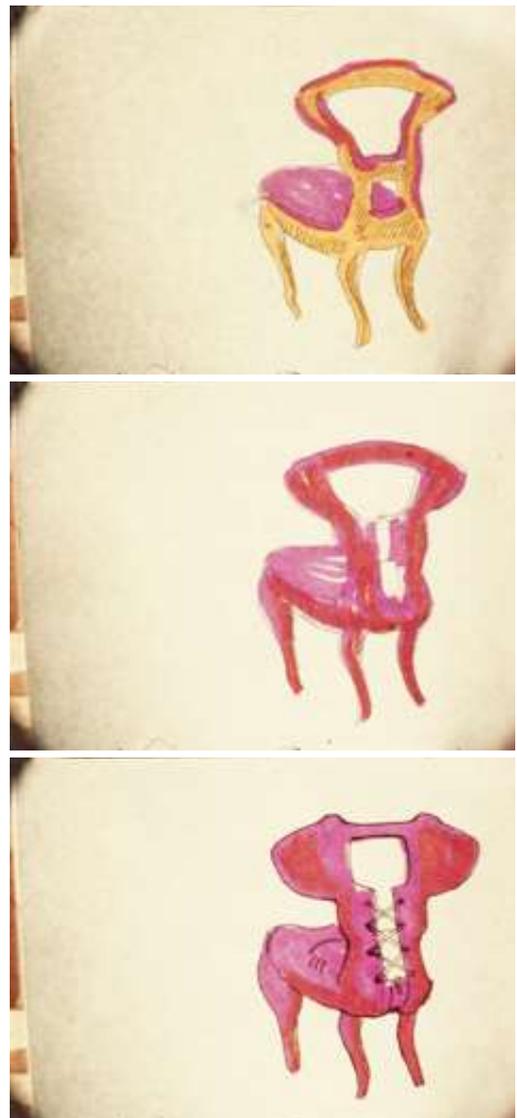
Der Trickfilm soll eine Story erzählen, so ist man es gewohnt. Das ist aber für jemanden, der an einer Überfülle von Einfällen leidet, eine langweilige Geschichte, weil die Ausarbeitung einer drei Sekunden dauernden Bewegung bei einer Ganggeschwindigkeit von 24 Bildern pro Sekunde 36 bis 72 verschiedene Zeichnungen verlangt.

Ein Laster der Animation ist deshalb die Wiederholung. Sie nicht zu benutzen, wäre töricht, weil sie eine Belohnung der vielen Arbeit ist und die Einprägsamkeit des Gezeigten gewährleistet. Die meisten McLaren-Filme und die von Larry Jordan bestehen aus Wiederholungen. Ebenso die abstrakten Trickfilme von Lowell Bodger oder Standish Lawders *Little Dogs*, die nur Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen rennender kleiner Hunde zeigen.

Es gibt Künstler, die lieber *Ideenfragmente*, die sie aneinanderreihen, produzieren, als dass sie sich zu einer abgerundeten Story zwingen (und dabei die Zeit für andere Bildideen verlieren). So etwa Stan VanDerBeek, der Metamorphosen aneinanderreihet, von denen jede wert ist, gesehen zu werden.

Als ich mit Animation begann, wusste ich nicht, was ich in Bewegung setzen würde. Ich hätte gern Ideen über Women Liberation, über mein Leben in New York realisiert oder meine Freunde als Comicfiguren auftreten lassen. Aber Ideen sind Eintagsfliegen, sie kommen und vergehen. Dem mühevollen, langwierigen Arbeitsprozess der Animation standzuhalten vermögen auf Dauer nur wenige.

Chairs



So habe ich aus einer Flut von Zeichnungen Figuren ausgewählt, die unabhängig von jedem zukünftigen Zweck im Lauf der Jahre entstanden waren, als Ergebnisse meiner *Body Awareness*, eines heroisch gewählten Ausgangspunktes zur Malerei (der Herausforderung, zur Entschlüsselung unseres Selbst mit dem Schwierigsten zu beginnen und Komplexheiten wie Körpergefühle verbildlichen zu wollen).

Um dergleichen Körpergefühle umrisshaft mit dem Stift festhalten zu können, muss sich ihre Vagheit (Gefühle sind unbestimmt und ihre Lokalisation nicht sicher zu eruieren) zur Gewissheit verdichten. Aufgrund der durch die verschiedenen Haltungen bedingten Verstrebungen im Körpergerüst ergeben sich die deutlich empfundenen Konzentrationspunkte. Die Verbindungslinien vom einen zum nächsten Konzentrationspunkt bilden die Umrisse, wie eine Haut, die sich dehnt und zusammenzieht, alle Intensitäten einschließt. So kann man die »Figur« bis auf die Knochen abmagern lassen oder schwammig verbreitern, je nachdem ob man auf Peripherie oder Zentrum eingestellt ist.

Assoziationen mit der Dinglichkeit der Welt können dabei nicht ausgeschlossen werden, doch ist die Ähnlichkeit nicht beabsichtigt und sogleich gegeben: Weil der Rücken sich wie ein Brett [an]fühlt, entsteht vielleicht ein stuhlähnlicher Mensch (oder ein menschlicher Stuhl).

Diese aus Kontemplation entstandenen und durch Kontemplation verstandenen Zeichnungen der schnellsten aller Kunstsparten, dem Film, zu unterwerfen, bei dem jeder Sekunde Bedeutung zukommt, ist ein Widerspruch, so als ob ein buddhistischer Mönch ein Rennauto fährt.

Warum eine Zeichnung, die in Ruhestellung genug ist, noch »turnen« zu lassen?

Es ist eine Regression zu kindlicher Primitivität, alles, was sich bewegt, verfolgen zu müssen und dabei überrascht zu werden, wenn sich zum Beispiel ein Stäbchen wie ein Regenwurm windet.

Das Vergnügen, etwas entstehen zu lassen, das jeder Maler kennt, setzt sich fort:

Wenn sich mein Selbstporträt langsam in ein Greta-Garbo-Gesicht verwandelt (plötzlich schön zu werden wie sie!), dann macht mich das glücklich. *Aber das geht nur mittels Animation.*

Ich glaube, die Rennbahn ist breit genug, und der Film hat Raum genug für viele Schuster mit neuen Leisten.

