



**University of  
Zurich**<sup>UZH</sup>

**Zurich Open Repository and  
Archive**

University of Zurich  
University Library  
Strickhofstrasse 39  
CH-8057 Zurich  
[www.zora.uzh.ch](http://www.zora.uzh.ch)

---

Year: 2018

---

## **Animation — zwischen Film und bildender Kunst**

Romero, Valentina

Abstract: Animation ist wandelbar und kann sich leicht an neue Medien und Technologien anpassen. Ihre Entwicklung ist mit derjenigen der bildenden Kunst verbunden und hat zugleich den Weg für den Film bereitet. In ihr finden Film und bildende Kunst zu Mischformen zusammen, die Kategorien künstlerischer Gattungen überschreiten.

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich  
ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-165495>  
Journal Article  
Published Version

Originally published at:  
Romero, Valentina (2018). Animation — zwischen Film und bildender Kunst. *Das Kunst-Bulletin*, (5):42-47.

0.5  
9 17710131694005  
Mai 2018 Fr. 10.-/€ 8.-



# KUNST BULLETIN

5/2018

Jeppe Hein  
Kunst-Engagement  
Animation  
Manifesta 12

# A\*



## \*Aargauer Kunsthaus

Aargauerplatz CH-5001 Aarau  
Di – So 10 – 17 Uhr Do 10 – 20 Uhr  
[www.aargauerkunsthaus.ch](http://www.aargauerkunsthaus.ch)

**5.5. – 12.8.2018**

**Su-Mei Tse**

Nested

**5.5. – 23.9.2018**

On the Road

10 Jahre CARAVAN –  
Ausstellungsreihe für junge Kunst

**5.5. – 11.11.2018**

**Bilder für alle**

Druckgrafik und Multiples von  
Thomas Huber 1980 – 2018

---

## FOKUS

- 26 Jeppe Hein — Der Mönch, der seinen Ferrari verkaufte. *Mathis Neuhaus*
- 36 Bürgerliches Engagement für Kunst — Geben, ohne zu nehmen? *J. Emil Sennewald*
- 42 Animation — Zwischen Film und bildender Kunst. *Valentina Romero*
- 48 Manifesta 12 — Eine Tour durch die DNA Palermos. *Astrid Näff*
- 54 Kunstklima — Hongkong. *Mathis Neuhaus*
- 56 Villa du Parc à Annemasse — Collection dans un intérieur. *Nadia El Beblawi*
- 60 Boganium, Handwavium et les autres — paesaggi senza confini. *Laura Giudici*

---

## HINWEISE

- 62 Digitale Kunst — 0x0a / Animation — David Shrigley
- 63 Aarau — Nachbilder
- 64 Basel — Basels Picasso-Story / Basel — Stefan à Wengen
- 66 Bozen — Body Check / Brugg — Patricia Bucher, Jan Hofer / Chur — Gaudenz Signorell
- 68 Karlsruhe — Open Codes / Le Locle — Guy Oberson / Thibault Brunet
- 70 Lichtensteig — Warten und fliegen
- 71 Martigny — Sylvain Croci-Torti / Milano — Art Life Politics: Italia 1918–1943
- 72 Montricher — Etel Adnan / Moutier — Paul Viaccoz
- 74 München — Paul Klee / Murg — Kurt Oskar Weber
- 76 Winterthur — Women und The Female Touch / Zürich — Lena Henke
- 78 Zürich — Marcel Reuschmann / Zürich — Mutige neue Welt?

---

## BESPRECHUNGEN

- 80 Baden — Seitensprünge — Kunst und Krempel in der Langmatt
- 82 Basel — Re-Set. Rückgriffe und Fortschreibungen in der Musik seit 1900
- 84 Basel — Mojé Assefjah — Cover The Waterfront
- 86 Genf — Liz Craft — LA Subculture Meets NY Subway
- 88 Glarus — Marta Riniker-Radich — Von Patisserien zu Sicherheitsfetischen
- 90 Luzern — Taryn Simon — Shouting is Under Calling
- 92 Olten — Marc-Antoine Fehr — Ein intelligenter Komponist
- 94 Roggwil — Cuno Amiet — Gemälde vor Staffelei auf grüner Wiese
- 96 Sitten — Eric Philipposz — Le Carnotzet
- 98 Solothurn — Ian Anüll — Untitled@. Arbeiten auf Papier
- 100 Stans — Luc Mattenberger & Max Philipp Schmid — Collisions
- 102 Winterthur — Balthasar Burkhard — Wenn Fotografie Kunst wird
- 104 Zürich — Urbane Visionen — Afrikanische Städte im Fokus
- 106 Zürich — Albarrán-Cabrera — Nichts ist, wie es einmal sein wird
- 108 Zürich — Arnold Helbling — Bewegliche Malerei
- 110 Zürich — Pietro Mattioli — Lunar Caustic
- 112 Zürich — Zanele Muholi — Dunkle Löwin

---

## NOTIERT

- 114 URHEBERRECHT / KUNSTRÄUME / AUSSENPROJEKTE / NAMEN / PREISE / AUSSCHREIBUNGEN / DIES UND DAS / BÜCHER

- 
- 128 AGENDA / IMPRESSUM, MEDIADATEN

- 
- 176 RÄTSEL

---

# Animation — Zwischen Film und bildender Kunst

---

Animation ist wandelbar und kann sich leicht an neue Medien und Technologien anpassen. Ihre Entwicklung ist mit derjenigen der bildenden Kunst verbunden und hat zugleich den Weg für den Film bereitet. In ihr finden Film und bildende Kunst zu Mischformen zusammen, die Kategorien künstlerischer Gattungen überschreiten. *Valentina Romero*

Animation ist omnipräsent und reicht weit über das Medium des Films hinaus, dennoch ist sie dem Kunstpublikum eher fremd. Als Filmwissenschaftlerin und Kunsthistorikerin stelle ich mir deshalb die Frage, welche Bedeutung der Animation nicht nur im Film, sondern auch im Bereich der zeitgenössischen Kunst zukommt.

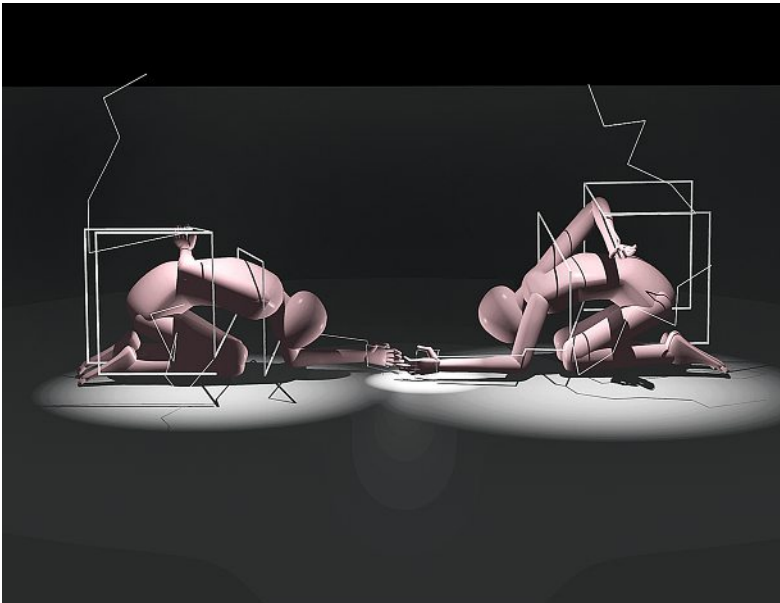
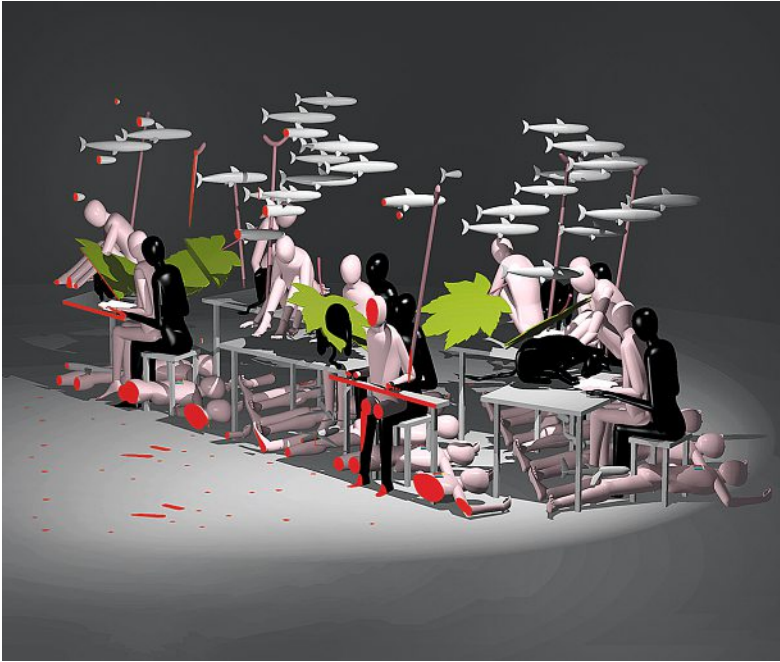
Bevor man sich der heutigen Animation zuwendet, lohnt sich ein Blick in die Vergangenheit: In der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts begann die Erforschung der menschlichen Sehvorgänge. Sowohl Kinematografie als auch Animation beruhen auf der Trägheit des menschlichen Auges, die ihm erlaubt, aufeinanderfolgende Einzelbilder, aufeinanderfolgende Einzelbilder als Bewegungsabläufe wahrzunehmen. Daraufhin wurden Geräte entwickelt, die mit Sequenzen von Einzelbildern eine Illusion von Bewegung erzeugten. Die Ursprünge des bewegten Bildes waren geboren! Eines dieser Geräte war das Mutoskop, dessen Technik bis heute Anwendung findet. Es wurde im öffentlichen Raum platziert und beruhte auf einer Form früher Animation: Auf einer Trommel befestigte Serienbilder wurden bei der Drehung kurz angehalten und dem Zuschauer nur für den Bruchteil einer Sekunde gezeigt, ähnlich wie ein Dauemenkino. Dadurch erschienen die Bilder bewegt. Ähnliche Techniken führten später zur Entwicklung des Films.

---

## Die Fluidität animierter Bilder

---

Die Geschichte der Animation geht aber nicht nur Hand in Hand mit derjenigen des Films, sondern steht ebenso in einer engen Beziehung zu anderen Kunstgattungen. In der künstlerischen Avantgarde des frühen 20. Jahrhunderts hat sich die Kunst der Erforschung des menschlichen Sehvermögens gewidmet. Kunstschaaffende begannen die wissenschaftlichen Erkenntnisse über die Sehvorgänge zu nutzen, was zu Stilrichtungen wie Impressionismus oder Pointillismus führte. Die Möglichkeit, Bewegungen in Einzelbilder aufzulösen, weckte sowohl das Interesse der Filmmemacher als auch der bildenden Künstler, so entstanden bspw. Walter Ruttmanns



Yves Netzhammer · Die Subjektivierung der Wiederholung, Projekt A, 42'24", Still, Biennale Venedig, Schweizer Pavillon, 2007

(\*1887, Frankfurt/M) experimentelle Kurzfilme, «Lichtspiel Opus I–IV», 1921–25, oder Fernand Légers (\*1881, Argentan) und Dudley Murphys (\*1897, Winchester) «Le ballet mécanique», 1923. Es ist also kein neues Phänomen, dass Animation unterschiedliche Kunstgattungen verbindet und sich der Kategorisierung entzieht.

Der Animationsfilm bewegt sich seit seinen Ursprüngen zwischen Populär- und Hochkultur – zwischen Unterhaltungsfilm und Filmkunst. Daraus sind interessante Mischformen entstanden wie die Werke des südafrikanischen Künstlers William Kentridge (\*1955, Johannesburg), der seine Zeichnungen in animierte Filme übersetzt. Kentridge wendet sich den Anfängen der Animationsfilm-Industrie zu, indem er sich zweidimensionaler Animation bedient; das Handwerk hat er autodidaktisch erlernt. Er selbst meint in einem Interview mit dem San Francisco Museum of Modern Art: «There’s a sense of animation as a field of transformation, of depicting transformation.» Diese Transformation zeigt sich in seinen Kohlezeichnungen, die er zu Animationen zusammenfügt. Auch der Entstehungsprozess seiner Werke zeugt von Fluidität: Er verbindet keine Einzelbilder zu Bewegungen, sondern arbeitet an ein und demselben Bild, das er durch Radierung und erneute Zeichnung verändert. So erzeugt er Bildsequenzen, die einen Film ergeben.

### Animierte Räume

Der Schweizer Künstler Yves Netzhammer (\*1970, Affoltern am Albis) befasst sich in seinem Werk ebenfalls mit den Metamorphosen, die das Medium Animation zu bieten hat. Er arbeitet mit eigenwilligen Computeranimationen und reduziert seine Formensprache so sehr, dass die menschlichen Figuren zu digitalen Gliederpuppen werden. Diese minimalistisch animierten Figuren erinnern abermals an die Ursprünge der Animation: Der als erster Zeichentrickfilmer geltende Émile Cohl erschuf zu Beginn des 20. Jahrhunderts mit wenigen Strichen Figuren, die er «Fantoche» nannte und die dem internationalen Festival für Animationsfilm in Baden ihren Namen leihen. Netzhammers Bilder befinden sich in stetem Wandel, sowohl Figuren als auch Objekte transformieren und durchdringen sich. Wie Netzhammer im Gespräch mit Christian Gasser in «animation.ch» erwähnt, macht er auf die Technik – die reduzierten, gesichts- und geschlechtslosen Figuren – aufmerksam, um Stereotype zu negieren. Die Figuren erhalten erst durch die Handlung eine Identität.

Das Interesse beider Künstler am Animationsfilm gründet in der Faszination von Übergängen und Transformationen. Metamorphosen gelten als ein typisches Element der Animation, die keinen physikalischen Gesetzen unterliegt. Die feste Form des Einzelbildes wird aufgelöst und ihre Transformation rückt in den Fokus.

---

Fantoche, Internationales Festival für Animationsfilm in Baden

Gründung 1995

---

Mit internationalem und nationalem Kurzfilmwettbewerb, Kurzfilmen, animierten Langfilmen, innovativen Computerspielen und einem Programm für Kinder, Jugendliche und Studierende.

---

Rahmenprogramm mit Vorträgen, Podiumsdiskussionen, Präsentationen und Ausstellungen.

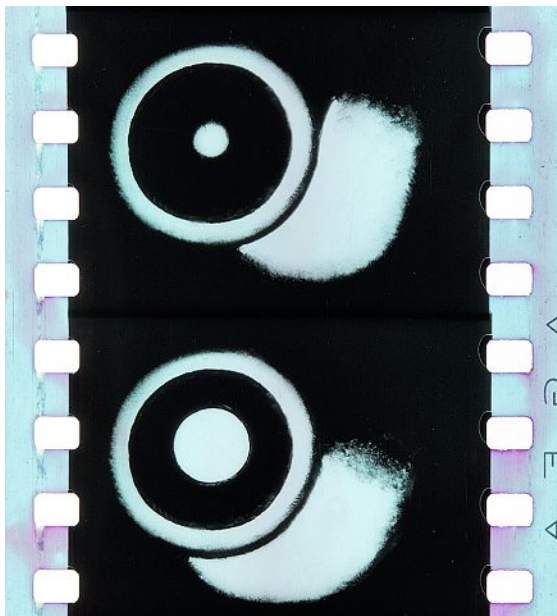
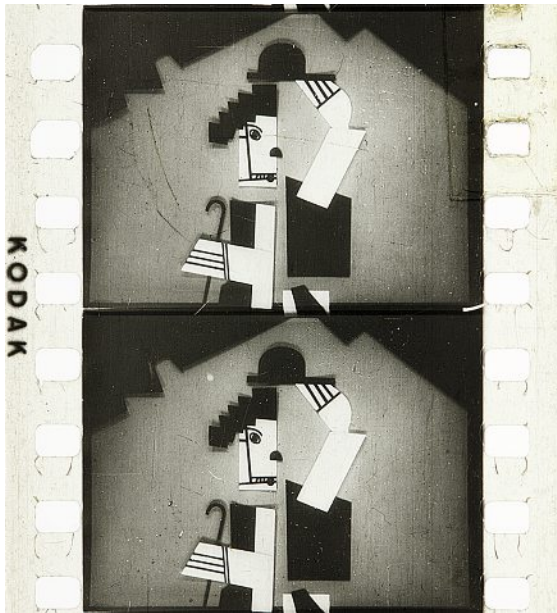
---





William Kentridge · Drawing for Other Faces (Felicia, Sydney and baby), 2011, Kohle und Farbstift auf Papier, 165,5 x 90 cm, Courtesy Goodman Gallery





Fernand Léger and Dudley Murphy · Le ballet mécanique, 1923 (oben); Walter Ruttmann · Opus II, 1922 (unten). EYE Film Museum und Timeline of Historical Film Colors. *Fotografie der Nitratkopie: Olivia Kristina Stutz, ERC Advanced Grant FilmColors*

Nicht nur das künstlerische Feld der Animation ist vielfältig, sondern auch der Raum, in dem sie stattfindet. Animation ist längst nicht mehr nur auf das filmische Medium beschränkt, sondern Formen davon finden den Weg in alle elektronischen Medien. Animierte GIFs sind beispielsweise auf jeglichen Geräten und Bildschirmen zu sehen. Die Animation ist auf diese Weise in eine Vielzahl von Räumen vorgedrungen – in Clubs, Museen, Theater oder andere öffentliche Räume.

### Die virtuelle Dimension

Seit ungefähr sechs Jahren ist durch das vermehrte Aufkommen der Virtual Reality, Augmented Reality und 360° ein weiterer Raum – die virtuelle Dimension – dazugekommen. Auch diese wird in unterschiedlichen Medien und Kunstgattungen thematisiert. Das National Theatre in London hat gar eine eigene Abteilung eingerichtet, um VR-Inhalte zu gestalten. Resultat sind Theaterstücke, die kreativ mit Raum, Virtualität und Animation umgehen – bspw. Jordan Tannahills (\*1988, Kanada) «Draw Me Close: A Memoir», 2017. Tannahills Stück über die Beziehung zu seiner krebskranken Mutter verbindet Live-Performance, VR und Animation. Während der Performance nimmt eine Person aus dem Publikum die Rolle des Sohns ein und erlebt seine Erinnerung in einer animierten Welt. Die Mutter wird von einer Schauspielerin verkörpert, deren Bewegungen durch Motion Capture in den virtuellen, animierten Raum übersetzt werden, während sie physisch mit dem Zuschauer interagiert. In diesem Projekt verschmelzen Animation und realer Raum, indem die Bühnenausstattung derjenigen des animierten Raums entspricht. Die virtuelle Realität erlaubt der Animation, mit unserem physischen Raum in Verbindung zu treten.

Animationsfilme haben einen sehr langwierigen Entstehungsprozess – ihre Entwicklung braucht Zeit und Geduld, dennoch kann die Animation gut auf neue Medien reagieren. Durch ihre Digitalisierung hat sie die Möglichkeit, auf vielen digitalen Plattformen in Erscheinung zu treten. So beschränkt sie sich nicht nur auf das Gebiet des Films, sondern greift auf eine Vielzahl anderer Kunstgattungen im Bereich der bildenden und darstellenden Künste über. Diese enorme Spannweite bezeichnet Gabriela Christen – Direktorin der Hochschule Luzern, Design & Kunst – im Vorwort zur Publikation «animation.ch» nicht als Widerspruch, sondern als eine Möglichkeit, unterschiedliche Kunstgattungen zu verbinden: «Das sind inspirierende Kontraste, aber keine Widersprüche – in der Welt der Animation vermischen sich Kunst, Design und Werbung auf natürliche und dynamische Weise.» Die zeitgenössische Animation hat das rein filmische Medium längst überschritten und sprengt nun auch die Grenzen unserer gewohnten Raumauffassung und Kunstgattungen.

Valentina Romero hat Filmwissenschaft und Kunstgeschichte studiert und ist als Praktikantin beim Fantoche, Internationales Festival für Animationsfilm tätig, [valentina@romero.ch](mailto:valentina@romero.ch)

---

→ Quellen: Christian Gasser, «animation.ch», Benteli Bern, 2011 // Susanne Gupta, «Bewegte Fantasie», 2008 ↗ [www.kinofenster.de](http://www.kinofenster.de) // William Kentridge: ↗ [www.sfmoma.org/william-kentridge-transformation-with-animation](http://www.sfmoma.org/william-kentridge-transformation-with-animation) // ↗ [www.drawmecllo.se](http://www.drawmecllo.se) // Ruttmann, Léger: ↗ <http://zauberklang.ch/filmcolors/>  
→ Fantoche, Internationales Festival für Animationsfilm, Baden, 4.9.–9.9. ↗ [www.fantoche.ch](http://www.fantoche.ch)