

Mtr.: 01306711  
FRANZISKA BRUNNER

# INNER CHAMELEON



# INNER CHAMELEON

FRANZISKA BRUNNER

Booklet zur Diplomarbeit  
Grafik und Werbung

Universität für angewandte Kunst Wien  
Wintersemester 2020

## BETREUUNG

Univ.-Prof. Matthias Spaetgens

gemeinsam mit  
Lisa Schultz und Anthony Guedes

## INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG	3
2. DIE GESCHICHTE	4
2.1. Kurzversion	4
2.2. Die Handlung	4
2.3. Möglichkeit der Interpretation	5
3. DAS KONZEPT	6
3.1. Das Medium	6
3.2. Aspekte des Films	6
3.3. Der Kurzfilm	7
3.4. Der Animationsfilm	7
3.5. Der Titel	8
3.6. Die Themenfelder	8
3.7. Die Botschaft	10
3.8. Die Tonalität	10
3.9. Die Metapher des Chamäleons	10
3.10. Das Gedicht	10
4. DIE GESTALTUNG	12
4.1. Wahl der Technik	12
4.2. Stop-Motion Animation	13
4.2.1. Der Ablauf	13
4.2.2. Face Replacement Animation	14
4.3. Characterdesign	14
4.3.1. Allgemein	14
4.3.2. Die Figuren	15
4.4. Setdesign	16
4.5. Sounddesign	16

4.6. Colour-Grading	17
4.7. Die Dokumentation	18
5. QUELLENVERZEICHNIS	19
6. CREDITS	21

## 1. EINLEITUNG

Stufen (Hermann Hesse, 1941)

*Wie jede Blüte welkt und jede Jugend  
Dem Alter weicht, blüht jede Lebensstufe,  
Blüht jede Weisheit auch und jede Tugend  
Zu ihrer Zeit und darf nicht ewig dauern.  
Es muß das Herz bei jedem Lebensrufe  
Bereit zum Abschied sein und Neubeginne,  
Um sich in Tapferkeit und ohne Trauern  
In andre, neue Bindungen zu geben.  
Und jedem Anfang wohnt ein Zauber inne,  
Der uns beschützt und der uns hilft, zu leben.*

*Wir sollen heiter Raum um Raum durchschreiten,  
An keinem wie an einer Heimat hängen,  
Der Weltgeist will nicht fesseln uns und engen,  
Er will uns Stuf' um Stufe heben, weiten.  
Kaum sind wir heimisch einem Lebenskreise  
Und traulich eingewohnt, so droht Erschlaffen,  
Nur wer bereit zu Aufbruch ist und Reise,  
Mag lähmender Gewöhnung sich entraffen.*

*Es wird vielleicht auch noch die Todesstunde  
Uns neuen Räumen jung entgegensemden,  
Des Lebens Ruf an uns wird niemals enden ...  
Wohlan denn, Herz, nimm Abschied und gesunde!*

Veränderung als Teil des menschlichen Lebens, der immer wieder neuer Kraft bedarf und durch genau diese belohnt, ist und war schon immer ein interessanter Aspekt für mich. Woher den Mut nehmen, sich dieser Veränderung zu stellen und aus Gewohntem auszubrechen? Und welche Irrwege können sich in diesem Prozess auftun? Fragen dieser Art kann ich nicht beantworten. Aber ich wollte eine Geschichte erzählen, die sich damit beschäftigt.

## 2. DIE GESCHICHTE

### 2.1. KURZVERSION

Die Geschichte handelt von einem jungen Mann namens Endrik. Er führt ein Leben, das ihn unglücklich macht, und spürt das in seinem Innersten auch. Sein Innerstes – das ist ein buntes Chamäleon, das ihm Hoffnung schenkt und zu ihm spricht. Doch diese Hoffnung ist nicht von langer Dauer, da der Alltagstrott erneut eintritt. So sucht er die Lösung in Form von Tabletten, die ihn zwar leistungsfähiger, aber nicht glücklicher machen.

Nach vielen Wochen der Arbeit, der Isolation und des Unglücks taucht sein inneres Chamäleon erneut auf und rät ihm, etwas grundlegend zu verändern.

So bricht er aus seinem alten Leben aus und blickt nach vorne.

### 2.2. DIE HANDLUNG

#### **Beginn**

Wir sehen Endrik an dem Fenster in seiner kleinen Wohnung stehen und sehnstüchtig hinausblicken. Plötzlich wird die angenehme Ruhe durch einen lauten Notification-Ton durchbrochen. Er setzt sich an seinen Schreibtisch und beginnt mit der monotonen Schreibtischarbeit. Im Hintergrund beginnt eine Uhr zu ticken. Eine E-Mail nach der anderen trifft in seinem Postfach ein und er versucht, sie alle zu beantworten.

#### **Die Begegnung**

Bis er plötzlich ein anderes Geräusch hört ...  
Endrik blickt sich überrascht um. Am Fenster streckt ein buntes Chamäleon seinen Kopf zum Fenster hinein. Es schaut ihn direkt an, sitzt plötzlich auf seinem Schreibtisch und spricht in Versform von der Hoffnung, die es zu bewahren gilt. Kurz schöpft Endrik in seiner Einsamkeit neuen Mut, doch im nächsten Moment landet die nächste E-Mail in seinem Postfach und mit ihr verschwindet sein Chamäleon.

## **Die Lösung?**

Der monotone Alltag kehrt wieder ein und Endrik bleibt alleine und unglücklich zurück. Es fällt ihm immer schwerer Abstand von all den E-Mails zu nehmen, bis sie ihm schließlich seinen Schlaf rauben. Er beschließt einen Doktor aufzusuchen, um der Überforderung und der Tristesse zu entgehen. Die Lösung, die der Doktor für ihn nach kurzem Begutachten bereithält, ist eine kleine Dose mit Tabletten.

Zurück in seinem Arbeitszimmer nimmt er die erste Dosis zu sich und viele weitere folgen. Durch die leistungssteigernde Wirkung der Tabletten beginnt eine Periode des Arbeitens, die sich bis zur Eskalation steigert. Tag und Nacht werden E-Mails beantwortet und Pillen geschluckt, bis Endrik nicht mehr kann.

## **Ende und Ausbruch**

Apathisch sitzt er vor seinem Laptop, starrt den Bildschirm an und lässt die Zeit verstreichen. Plötzlich sitzt sein Chamäleon wieder vor ihm. Es blickt ihn direkt an und spricht von der nötigen Veränderung, die sofort eintreten muss, damit sich für Endrik und sein Leben wirklich etwas verändern kann. Die beiden lächeln sich hoffnungsvoll an und Endrik verlässt sein Zimmer.

In den letzten Bildern sehen wir sein verlassenes Arbeitszimmer mit dem Laptop. Eine E-Mail trifft ein, doch sie bleibt unbeantwortet. Ein Blick aus dem Fenster verrät, warum – Weiter weg auf einem Hügel stehen Endrik und sein Chamäleon im Sonnenuntergang.

Sie blicken nicht mehr zurück.  
Ein neues Leben wartet.

## **2.3. MÖGLICHKEIT DER INTERPRETATION**

„In Hollywood wollen die Leute immer alles so klar wie möglich haben. Sie mögen es nicht, wenn etwas in der Schwebe bleibt. Mir dagegen gefällt das sehr gut.“, erzählt Tim Burton in „Der melancholische Magier“ (vgl. T. Burton, „Der melancholische Magier“, 2012). Auch ich finde Aspekte, die auf mehrere Arten interpretiert werden können, spannend. Diese Aspekte verlagern den Schwerpunkt zusätzlich auf die Gefühls- und Interpretationswelt des Betrachters und lassen somit Freiraum für Neues in der Art der Betrachtung. Neues, das womöglich den Geschichtenschreiber selbst überraschen kann. Deshalb hoffe ich, dass die verschiedenen Themengebiete der Geschichte breit genug erzählt werden konnten, um Spiel- und Freiraum für neue Gedanken zuzulassen, ohne dabei in völlig Unverständliches zu verfallen.

### 3. DAS KONZEPT

#### 3.1. DAS MEDIUM

INNER CHAMELEON ist eine Geschichte, in der es um Gefühle des menschlichen Lebens geht. Um das Gefühl der Monotonie, das Gefühl der Hoffnung, der Tristesse, des Wahnsinns, der Freiheit, ... Diese verschiedenen Gefühle galt es möglichst nachvollziehbar zu erzählen. Dabei bietet der Film viele Möglichkeiten. Durch das Kombinieren und Abstimmen der verschiedenen Ebenen des Mediums, unter anderem Licht, Farbe, Bewegung und Ton, können Gefühle gut erzeugt und passend transportiert werden.

#### 3.2. ASPEKTE DES FILMS

Der Film gehört im Bereich der visuellen Kommunikation wohl zu den wichtigsten und bestechendsten Medien. Seinen Ausdruck findet er in der Produktion bewegter Bilder. Dem Film werden in der modernen Gesellschaft drei Hauptbedeutungen zugesprochen – der Film als Massenmedium, Wirtschaftsfaktor und Kunstgattung.

Der Film als Massenmedium dient der Information und Bewusstseinsbildung. Hierbei sollte jedoch erwähnt werden, dass es sich um einseitige Kommunikation handelt. Das bedeutet, es findet kein Austausch zwischen Sender und Rezipient statt. Er ist zu einem bedeutenden Element der modernen Kultur avanciert.

Die zweite Hauptbedeutung des Filmes ist die des Wirtschaftsfaktors. Der Bereich der Filmwirtschaft umfasst von Filmherstellung, Produktion bis zur Vermarktung, Vervielfältigung, Verbreitung, und Verwertung alle Bereiche, die in einer Produktion eingebunden sind. PR- und Werbe-Maßnahmen sowie Merchandising-Produkte fallen beispielsweise auch darunter. Allein in der konventionellen Filmwirtschaft – Film und Fernsehen – sind die dafür aufgewendeten Beträge auffallend hoch.

Der Film als Kunstform bzw. Unterhaltungsmedium spricht die Neugierde des Menschen an und entführt ihn in imaginäre Phantasiewelten, in denen er die Zwänge des Alltags für eine bestimmte Zeit hinter sich lassen kann. Die psychoanalytische Filmtheorie betont hierbei die Verwandtschaft der Filmbilder mit denen des Traumes. Beide verschaffen dem Zuschauer die Möglichkeit zur Entspannung. Ebenso tragen Filme zur kulturellen

Identität bei, sie wecken Emotionen wie kaum ein anderes Medium es vermag. Der Film verbindet die Hochkultur mit der Populäركultur.

(vgl. Leitner D., 2013, 06 f.)

### 3.3. DER KURZFILM

Die Handlung trägt ein Thema, das es zu entschlüsseln und zu interpretieren gilt. (vgl. Heinrich, 121). Anstatt des ausführlichen Erzählens dominiert das hinter der Geschichte liegende Thema.

Das Übergreifende der Erzählung ist das Wesentliche – der Zuschauer bleibt eher mit dem Gefühl für die Thematik und nicht für die Geschichte zurück. (vgl. ebd. 120).

Der Kurzfilm versucht nicht die Tiefen der Charaktere und Gesamtheit der narrativen Facetten und Dramaturgien darzustellen, sondern zwingt den Zuschauer, die Inhalte mit eigenen Interpretationen zu füllen. (vgl. ebd. 57). Charaktere können im Kurzfilm weit weniger detailgenau sein, vielmehr genügt die grobe Skizzierung. Der Kurzfilm bewirkt ein stärkeres Involvement in die Handlung, und einen subjektiveren Auseinandersetzungsgrad als der Langfilm (vgl. ebd. 57).

Allein die Tatsache, dass der Film stets nur wenige Minuten dauert, schlägt den Zuschauer bald wieder auf sich selbst zurück. Den Rest hat der Rezipient selbst, oftmals auch narrativ, zu vollenden.

Der Kurzfilm endet erst im Zuschauer.

(vgl. Leitner D., 2013, 08)

Zusätzlich zu der Dominanz des Gefühls im Kurzfilm, hat die Aufnahmefähigkeit des Betrachters für lange Inhalte tendentiell abgenommen. Durch die Verfügbarkeit jedes Inhalts und freiwilliges „Multi-Consuming“ ist es deutlich schwerer geworden, Menschen für das Betrachten des Werkes zu gewinnen. Der Kurzfilm als Medium kommt diesem Zustand entgegen und erleichtert den Zugang.

### 3.4. DER ANIMATIONSFILM

Bewegtbild im Allgemeinen ist heute aus der Kommunikation kaum wegzudenken. Besonders der Animationsfilm wird dabei genutzt, um neue Welten zu erklären und zu erzählen. Er bietet die Möglichkeit durch Vielfalt und Eigenheit völlig neue und eigenständige Bilder zu schaffen, die durch abstrahierte Charaktere und Realitäten auf andersartige Weise berühren. Möglich ist hier alles.

### 3.5. DER TITEL

„INNER CHAMELEON“ bezieht sich auf die „Inner Voice“ und setzt diese Stimme mit dem Chamäleon gleich. Dadurch wird die Konzeptidee der inneren Stimme gestützt und die Aufmerksamkeit auf die Beziehung zwischen Endrik und seiner eigenen inneren Stimme gelenkt.

### 3.6. THEMENFELDER

Das allem zu Grunde liegende Thematik der Geschichte ist die Veränderung durch den eigenen Mut. Neben diesem Themenfeld gibt es jedoch noch weitere, die daraus hervorgehen können und die ich kurz behandeln möchte.

#### **Die innere Stimme**

Ein besonderer Aspekt der Geschichte ist das Vertrauen in das eigene Gefühl, die innere Stimme. Ein Gefühl, das im Laufe eines Lebens geprägt und gestärkt wird. Es dient als innerer Kompass, der in manchen Situationen richtungsweisend sein kann, sich jedoch zunächst nicht immer klar ausdrückt. Dieses Gefühl kann sich abstrakt zeigen, bleibt dabei aber spür- und fühlbar.

Die beschriebene innere Stimme ist themenverwandt mit dem Begriff der Intuition. Wikipedia beschreibt diese Intuition als „Fähigkeit, Einsichten in Sachverhalte, Sichtweisen, Gesetzmäßigkeiten oder die subjektive Stimmigkeit von Entscheidungen zu erlangen, ohne diskursiven Gebrauch des Verstandes“ (vgl. Wikipedia, „Intuition“, 2020)

#### **Modernes Arbeiten**

Um thematisch nicht zu komplex zu werden, möchte ich hierbei Wirtschaftssysteme, Gesetzesregelungen und Historie des Arbeitens im 21. Jahrhundert außer Acht lassen. Selbstverständlich gibt es hierzu Fachleute, die sich mit diesem Thema ausführlicher und der Wichtigkeit gerechter beschäftigt haben.

Die beschriebenen Szenen des Films können als Kritik an Teilen des modernen Arbeitens verstanden werden (s. Möglichkeit der Interpretation), müssen dies jedoch nicht. Das Setting dient beispielhaft für eine Situation des Unglücks, die durch die eigene Tatkraft verändert werden kann.

Die in der Geschichte gezeigte Überforderung durch ständige Erreichbarkeit knüpft dabei an Beobachtungen der letzten Jahre an. Die österreichische Arbeiterkammer schreibt hierzu: „Die ständige Erreichbarkeit von ArbeitnehmerInnen in der Freizeit, im Urlaub und im Krankenstand steigt dramatisch. Wie eine repräsentative Studie der AK im Dienstleistungsbereich zeigt, sind bereits 70 Prozent in der Freizeit für Kollegen und Chefs verfügbar. Ein starker Anstieg an psychischer Belastung steht damit in direktem Zusammenhang.“ (vgl. AK Niederösterreich, „Ständige Erreichbarkeit macht krank“, 2020).

## **Psychopharmaka**

Durch die Medikalisierung der vergangenen Jahrzehnte werden heute mehr Tabletten verschrieben denn je. Der Zugang ist trotz Verschreibungspflicht auch im Bereich der Psyche mitunter schnell und billig im Vergleich zu langfristiger Gesprächstherapie. So nahmen zum Beispiel 2,1 Mio Österreicherinnen (56%) und 1,7 Mio. Österreicher (47%) zwei Wochen vor der österreichischen Gesundheitsbefragung 2019 von einem Arzt oder einer Ärztin verordnete Medikamente ein (vgl. Österreichische Gesundheitsbefragung, 2019). Das Problem des schnellen Zugangs sowie der „Overprescription“ von Medikamenten im Allgemeinen zeigt sich mitunter deutlich in der noch immer andauernden Opiod-Krise in den USA.

## **Isolation**

Das Gefühl von Isolation und die daraus resultierende Einsamkeit spielt ebenfalls eine wichtige Rolle in der Geschichte. Endrik ist nicht nur überfordert, sondern auch alleine mit dieser Überforderung, da das Chamäleon einen Teil seiner selbst darstellt und in der Mitte der Geschichte wieder verschwindet.

Das Jahr 2020 hat mehr als deutlich gemacht, wie sehr Menschen andere Menschen brauchen. „Loneliness is not just a feeling. It's a biological warning signal to seek out other humans, much as hunger is a signal that leads a person to seek out food, or thirst is a signal to hunt for water, Holt-Lunstad said. Historically, connections have been essential for survival. During the coronavirus pandemic, the loneliness signal may increase for many—with limited ways of alleviating it.“ schreibt der New Yorker (vgl. Wright, „How Loneliness from Coronavirus Isolation takes its own Toll, 23.3.2020). Das Bedürfnis nach menschlicher Nähe ist ein fundamentales Grundbedürfnis und Isolation somit ein Umstand, mit dem es längerfristig schwierig wird zu leben.

### 3.7. DIE BOTSCHAFT

Die Geschichte von Endrik und seinem inneren Chamäleon, durch das er zum Schluss aus seiner Situation entfliehen kann, soll gleichermaßen Trost und Hoffnung spenden und sich dabei an all jene wenden, die sich in den erzählten Gefühlen und Stimmungen wiederfinden können oder sie durch den Film nachempfinden möchten. Unabhängig von Alter, Geschlecht oder anderen Identitätsmerkmalen.

Sie soll all jenen, die sich ebenfalls in einer Situation befinden, die sie nicht glücklich macht, Mut machen, auszubrechen. Auch, wenn das ein sehr hohes Ziel darstellt. Zusätzlich soll INNER CHAMELEON die Aufmerksamkeit auf genau jenes innere Gefühl lenken, dem es zu vertrauen gilt und das jeder in sich trägt, und vielleicht (hoffentlich) das Gefühl schenken, weniger einsam mit dem eigenen Sein zu sein.

Es würde mich freuen, wenn beim Betrachten noch andere positive Botschaften oder Gefühle entstehen.

### 3.8. DIE TONALITÄT

Die, durch alle Gestaltungselemente erzeugte, Tonalität des Films soll insgesamt ehrlich, hoffnungsvoll und leicht skurril sein. Die gewählte Technik, die Musik und das Characterdesign sind dabei wichtige Elemente, um diese Tonalität zu ermöglichen.

### 3.9. DIE METAPHER DES CHAMÄLEONS

Das Chamäleon als Tier ist bunt und bildet somit einen Kontrast zu Endriks Leben. Es steht durch die Möglichkeit des Farbwechsels zusätzlich für Veränderung, wird tendentiell als sympathisch empfunden und hat für mich durch seine ruhige, gediegene Art etwas Wissendes.

### 3.10. DAS GEDICHT

Als das Chamäleon auftaucht, spricht es in Versen, die Hoffnung schenken und in die Richtung der Veränderung weisen sollen. Die Ausdrucksform des Gedichts wurde gewählt, um das Kreative und oft Uneindeutige der inneren Stimme zu stützen. Dabei bleibt es emotional und mitfühlend.

Das Gedicht:

**I'm part of you.  
And so I say:**

**The chains you gave yourself.  
Don't let them be too heavy.  
A man must die, but not in life.  
Don't let it be a hundred times.**

**The hope I want for you to carry.  
Don't let it be burned out.  
A man must change, but not tomorrow.  
Let it be today.**

## 4. DIE GESTALTUNG

### 4.1. WAHL DER TECHNIK

Die Wahl der Animationstechnik ist eine der ersten und wichtigsten Entscheidungen, die getroffen werden muss. Sie bestimmt nicht nur die gesamte Ästhetik des Films, sondern auch die Möglichkeiten, die im weiteren Verlauf ausgeschöpft werden können. Für mich war bei dieser Wahl besonders wichtig, dass sie das Konzept in seinen Grundzügen unterstützt, im Prozess Experimente zulässt und es sich, auch wenn es dadurch zu vielen Problemen in der Produktion kommen kann, um eine Technik handelt, die ich noch nie zuvor gemacht habe. Ein großer Wunsch meinerseits war es, insgesamt möglichst viel Neues lernen zu können. Aus diesen Gründen habe ich mich für Stop-Motion entschieden.

Stop-Motion ist eine der aufwendigsten und zeitintensivsten Animationstechniken, da jedes Bild per Hand animiert und bearbeitet wird. Dieser Aspekt verhält sich analog zum Konzept der Geschichte, denn Mut fassen braucht ebenfalls Überwindung und Zeit. Besonders wichtig ist dabei der Umgang mit Materialien, die vor der Kamera spürbar bewegt werden. Die Zusammensetzung der verschiedenen Oberflächen und ihre Interaktion mit Licht ermöglichen atmosphärische Kompositionen, die sich auf engem Raum umsetzen lassen. Da die meisten Animationsfilme heute digital kreiert und animiert werden, hebt sich diese Technik zusätzlich ab und birgt somit die Möglichkeit, etwas Ungesehenes in den Film zu integrieren.

Henry Selick äußerte sich zu dieser Technik in einem Interview folgendermaßen: „Stop-motion is what I keep coming back to because it has a primal nature. It can never be perfect.“ (vgl. Interview mit Henry Selick, AV Club, 2.3.2009). Auch diesen Aspekt finde ich einerseits besonders spannend für die Geschichte des inneren Chamäleons als etwas, das seinen Platz vor dem rationalen Bewussten findet, andererseits besonders spannend in der Produktion, da diese Art der Technik wenig ausgearbeitete Perfektion zulässt.

## 4.2. STOP-MOTION ANIMATION

### 4.2.1. DER ABLAUF

Für die Puppen-Animation im Stop-Motion-Bereich müssen die Charaktere zunächst zu animierbaren Puppen gemacht werden.

Für INNER CHAMELEON wurden die Hauptcharaktere zunächst aus Plastilin in Originalgröße und nach Skizze geformt, um den Körperbau sowie Längen und Tiefe im Raum wahrnehmen zu können. Danach wurde aus den verschiedensten Materialien ein Skelett, auch „Armature“ genannt, für die finalen Puppen konstruiert und nachgebaut.

Schon in der ersten Phase der Skelett-Konstruktion werden dabei Überlegungen der späteren Bewegungsabläufe getroffen. Körperteile, die besonders oft oder stark animiert werden, müssen robuster und flexibler gebaut werden. Hierfür ist es möglich „Ball-&-Socket-Joints“ anzufertigen, die als Kugelgelenke dienen, um die spätere Animation präziser durchführen zu können. In INNER CHAMELEON wurden die beiden Hauptcharaktere im Bereich des Kopfes mit diesen Gelenken ausgestattet. Die restlichen Körperteile wurden bei beiden Puppen mit dickem Aluminiumdraht, Metall, Schwamm, Sugru und Klebeband animierbar gemacht. Eine Ausnahme bilden dabei die Kopfpartien (s. 4.2.2.) sowie die Finger und Füße. Für diese Bereiche wurde ein besonders dünner Draht für die feinen Skelette gewählt und die Hand- und Schuh-Formen aus Silikon gegossen, um sie beweglich zu machen. Alle Körperteile wurden dabei so gebaut und ineinander passend gemacht, dass sie im Notfall ausgetauscht werden können. Der dritte Charakter, das Chamäleon, wurde aus „Super Sculpey“, einer besonderen Modelliermasse, die viel Detail zulässt, geformt, im Ofen ausgehärtet und später bemalt.

Im nächsten Schritt wurden für beide Charaktere kleine Kostüme genäht, die zu den Überlegungen des Characterdesigns und der Lichtsetzung passen. Parallel dazu wurde das Set entworfen, gestaltet und aufgebaut sowie alle Objekte, die nach Storyboard im Film vorkommen sollen, um erste Test-Shots möglich zu machen. Aufgenommen wurden alle Bilder remote via Digitalkamera, um ungewollte Bewegung in den Bildern durch Bewegung der Kamera selbst zu vermeiden. Dabei werden die Puppen beim Dreh durch sogenannte „Rig Systems“ aufrecht gehalten. Diese kommen besonders bei Puppen, deren Proportionen mit der Schwerkraft kämpfen und somit nicht alleine stehen oder sitzen können, zum Einsatz und werden in der Post-Produktion Bild für Bild retuschiert.

#### 4.2.2. FACE REPLACEMENT ANIMATION

Eine Besonderheit in INNER CHAMELEON bilden die Kopfbereiche der beiden Hauptfiguren. Hierfür wurde die Face Replacement Technik gewählt. Zunächst wurden die Köpfe der Plastilin-Figuren 3D-gescannt, digital nachbearbeitet und Masken für die Gesichter aus den jeweiligen 3D-Köpfen generiert. Anhand des Storyboards wurden parallel dazu Mimiken und Stimmungen für die Hauptcharaktere ausgewählt und die genauen Bewegungsabläufe der Mimik konzipiert, um eine spätere flüssige Bewegung in 25 Frames in der Sekunde zu ermöglichen. Diese minimalen Veränderungen in den Gesichtern wurden 3D nachgebaut und schließlich als Masken gedruckt, die besprüht und per Hand bemalt wurden und durch kleine Neodym-Magneten an den Kopfpartien sowie der Maskenrückseite befestigt und ausgetauscht werden können.

Für INNER CHAMELEON wurden insgesamt über 40 Masken in dieser Art gestaltet und gedruckt, um einen großen Teil der Stimmungen in der Geschichte durch die Gesichter der Figuren erzählen zu können.

### 4.3. CHARACTERDESIGN

#### 4.3.1. ALLGEMEIN

##### **Definition**

In einer reduzierten sowie abstrahierten Version zusammengefasst: Characterdesign ist die visuelle Gestaltung einer fiktiven Figur unter Berücksichtigung biologischer, soziologischer und psychologischer Aspekte sowie den funktional technologischen Bedingungen des jeweiligen Mediums (vgl. Koch, 2003, 9).

##### **Aussagewunsch**

Am Anfang jedes Designs steht die Frage nach dem Sinn der Figur. Was will der Character zum Ausdruck bringen? Welche Aussage ist die Grundlage seiner Existenz? Welcher Stil wird gewählt? Der Wesenskern definiert die Persönlichkeit der Figur und bietet dem/der RezipientIn die Möglichkeit, zu erahnen, wie sich die jeweilige Figur in einer bestimmten Situationen verhalten wird. Beim Abweichen des Characters von ihrer Kernpersönlichkeit wirkt sie unglaublich (vgl. Gehring, 2007, 54).

## **Proportion**

Proportionen spielen in allen Formen der bildlichen Darstellung eine wichtige Rolle. Besonders für das Erscheinungsbild einer Figur sind sie ausschlaggebend. Ein Eindruck von Plumpheit oder Grazilität lässt sich über die Variation der Körperproportionen einfach etablieren. Beliebt bei der Wahl der Proportionen ist das Kindchenschema (vgl. Gehring, 2007, 66 und Leitner D., 2013, 13).

### 4.3.2. DIE FIGUREN

#### **Endrik**

Endrik ist verhältnismäßig groß, seine Gliedmaßen sind lang und sehr schmal und sein Kopf sowie die Augen ebenfalls außergewöhnlich groß gehalten. Insgesamt entsteht der Eindruck, als könne der filigran gebaute Körper den großen Kopf kaum tragen. Durch diese Übertreibung im Bereich der Proportionen des Kopfbereiches wird die Aufmerksamkeit vor allem auf seine Mimik gelenkt und der zärtlich-fragile Wesenszug seines Charakters soll dadurch unterstrichen werden. Insgesamt soll er dabei, gleich den anderen beiden Figuren, mehr einer lebendig gewordenen Illustration gleichen als einem realen Menschen.

Seine Haut ist in Weiß gehalten, um ihm eine Blässe zu verleihen, die auf eine längere Isolation schließen lässt. Um diesem blassen Gesicht einen visuellen Rahmen geben zu können, wurden die Haare in einem satten Braun bemalt. Dieses Braun findet sich auch in seiner Kleidung wieder. Der Pulli, den er trägt, ist ebenfalls satt braun, weist jedoch eine andere Struktur als seine Haare auf, um eine Unterschiedlichkeit zu erzeugen, ohne durch zu viele Farben die Einheitlichkeit zu stören. Seine Körpersprache stützt dabei stets die Stimmung, die sein Gesicht verrät, und seine Bewegungen sind außerhalb der Arbeit zögerlich, sachte und leicht verunsichert. Allein durch sein Chamäleon sieht man ihn nach anfänglicher Verunsicherung hoffnungsvoll lächeln.

#### **Das Chamäleon**

Das Chamäleon wurde im Kontrast zu Endrik entworfen. Es ist bunt, mutig und hat dabei einen Hauch von Schrulligkeit. Es soll insgesamt sympathisch und positiv wahrgenommen werden. Das große Auge und seine große Pupille mit dem aufmunternden Lächeln unterstützt dies. Um die leichte Schrulligkeit zu erzeugen, ist das andere Auge klein gehalten. Es schielt dadurch leicht. Um die Weisheit des inneren Chamäleons deutlich zu machen, ist seine Stimme tief und alt. Es spricht in Gedichten, um zu zeigen, dass die innere Stimme nicht immer klar und

rational ist, sondern sich ebenfalls kreativ und nicht immer eindeutig äußern kann.

### **Dr. Himacek**

Um dem Doktor etwas Zwielichtiges und Eigenartiges zu verleihen, wurden beide Hälften seines Kopfes unterschiedlich gestaltet – die eine Seite schwarz und rund, die andere silber und eckig. Sein Bauch ist dicklich, um seinen Wohlstand zu verdeutlichen, und sein Blick zunächst genervt, dann etwas schadenfroh. Durch diese Blicke wird das Düstere in seinem Charakter zusätzlich unterstrichen und es wird deutlich, dass ihm in Wahrheit an Endriks Wohlbefinden nicht viel liegt. Die Bilder, die in seiner Ordination hängen, lassen außerdem auf einen leichten Hang zum Narzissmus deuten – seine Doktor-Urkunde, ein Kaiserportrait, das ihn selbst zeigt, und eine Fotografie, die ihn auf einem Bären reitend darstellt.

#### 4.4. SETDESIGN

##### **Endriks Zimmer**

Endriks Zimmer ist monoton, weiß und schmucklos. Das Setdesign unterstützt hierbei die Idee seines Alltags und soll die Tristesse deutlich machen. Es hat Endrik aufgrund von ständiger E-Mail-Flut an Zeit und Muse für die Gestaltung eines schöneren Raumes gefehlt. Die verschiedenen Materialien sind dabei so gewählt, dass sie unterschiedlich mit Licht umgehen. So ist die Wand aus Wellpappe, der Boden aus Filz, der Tisch aus einer kleinen Leinwand, der Stuhl aus Plastilin und der Vorhang aus dünnem Stoff.

##### **Dr. Himaceks Ordination**

Die Ordination des Doktors ist düster und höhlenartig. Nur wenig Licht erhellt den Raum. Die Möbelstücke sind dabei glänzend silber gehalten und finden sich im Characterdesign der Figur wieder. Die gesamte Gestaltung soll ebenfalls eine bedrückende Stimmung aufkommen lassen, jedoch im Kontrast zu Endriks Zimmer stehen, da eine andere Art der Schwere transportiert werden soll.

#### 4.5. SOUNDDESIGN

Da kein Originalton existiert, spielt Sounddesign im Animationsfilm eine besonders wichtige Rolle. Von Grund auf werden Überlegungen getroffen,

die die geschaffenen Welten unterstützen oder ad absurdum führen. Auch in INNER CHAMELEON spielt Sounddesign eine der wichtigsten Rollen, um die Stimmungen und Situationen zu transportieren. Die Geschichte wird dabei von der Atmo, dem Foley-Design und der Filmmusik getragen.

Die Atmo ermöglicht es, viele Informationen über den dargestellten Ort zu transportieren und lässt dabei Situationen lebendig werden. In INNER CHAMELEON gibt es drei Haupt-Atmos, die unterschiedlich gestaltet sind. Die des Arbeitszimmers, des Chamäleons und der Ordination. Dabei steht der White Noise des Arbeitszimmers mit entfernten Naturgeräuschen für das dumpfe Gefühl der Isolation, die aufblühende Natur der Atmo des Chamäleons für die Hoffnung und das Innere und die bunkerähnliche Atmo der Ordination für das Dästere.

Das Foley-Design beschreibt die Kunst des Geräuschemachens. Alle Laute, die im Alltag durch das Zusammenspiel von Objekten und Bewegung zustande kommen, werden durch das Foley-Design gestaltet. Besonders im Animationsfilm kommt ihm eine bedeutende Rolle zu, da kein Filmset existiert, an dem Originalgeräusche mitaufgenommen werden können. In INNER CHAMELEON spielen vor allem das Ticken der Uhr, das Keyboard-Typing, das Rascheln der Tabletten, der Notification-Ton sowie die Natur-Töne des Chamäleons eine große Rolle. Das Zusammenspiel sowie der erzeugte Kontrast lassen die Gefühle erst lebendig werden.

Die Filmmusik erzählt für sich und prägt maßgeblich die erzeugte Stimmung. In INNER CHAMELEON ist die Instrumentierung der ausgewählten Stücke schlicht gehalten, um den anderen Gestaltungselementen Raum zu geben. Sie unterstützt das Geschene, ohne dabei Irritation durch eigene erzählte Geschichten auszulösen.

#### 4.6. COLOUR-GRADING

Colour-Grading nimmt neben Sounddesign eine der wichtigsten Rollen in der Filmgestaltung ein. Die gezeigten Farbwelten beeinflussen und beschreiben Situationen und Charaktere und machen bestimmte Stimmungen erst möglich. Dazu schreibt Berens: „Colour plays an important role in films which, like any three dimensional character, often has complex seemingly contradictory inharmonious properties, even within a certain cultural perspective, giving richness to cinema. Its meaning is partly influenced by its context.“ (vgl. Berens, 2014, 43)

In INNER CHAMELEON wurde das Colour-Grading analog zum Sounddesign entwickelt. Beide Gestaltungsräume unterstützen einander. Dabei wurde eine Farbpalette entwickelt, die sich insgesamt aus den Hauptfarben Blau, Lila und Rot zusammensetzt. Je nach Stimmung und Szene verändern sich diese Farbanteile. Szenen, die Berührung mit dem

Chamäleon erzählen, weisen einen geringeren Blauanteil auf und lassen die Farbwelt dadurch wärmer und freundlicher wirken.

#### 4.7. DIE DOKUMENTATION

Um einen Einblick hinter die Kulissen möglich zu machen, wurde die gesamte Entstehung des Kurzfilms durch einen Account auf Instagram, der als eine Art Tagebuch dient, dokumentiert:

[instagram.com/diaryforananimationshort](https://www.instagram.com/diaryforananimationshort)

## 5. QUELLENVERZEICHNIS

### LITERATUR

HEINRICH, Katrin (1998): Der Kurzfilm. Geschichte, Gattungen, Narrativik. Alfeld/Leine

SALISBURY, Mark (2009): Der melancholische Magier Tim Burton

LORD & SPROXTON, Peter & David: An Epic Journey taken one Frame at a Time

COMARELLA, Philipp (2011): Much Better Now, Diplomarbeit, Studiengang Grafik und Werbung, Wien

LEITNER, Daniela (2013): NACHSAISON, Diplomarbeit, Studiengang Grafik und Werbung, Wien

BERENS, Daniel James (2014): The Role of Colour in Films: Influencing the Audience's Mood

GEHRING, Kurt (2007): Helden In Plüscht. Ein Überblick über Zeitgenössisches Charakter-Design. Diplomarbeit, Fachhochschule Vorarlberg/Dornbirn

KOCH, Valentin (2003): Character Design - Methoden und Prinzipien. Diplomarbeit, Studiengang Medieninformatik/Fachbereich Digitale Medien/Furtwangen

### WEBSEITENVERZEICHNIS

Wikipedia, url:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Intuition>; Stand: 6. Dezember 2020

Arbeiterkammer NÖ, url:

[https://noe.arbeiterkammer.at/interessenvertretung/gesundheit/erreichbarkeit\\_krank.html](https://noe.arbeiterkammer.at/interessenvertretung/gesundheit/erreichbarkeit_krank.html); Stand: 20. Dezember 2020

Statistik Austria, url:

[https://www.statistik.at/web\\_de/statistiken/menschen\\_und\\_gesellschaft/gesundheit/gesundheitsversorgung/medikamentenkonsum/index.html](https://www.statistik.at/web_de/statistiken/menschen_und_gesellschaft/gesundheit/gesundheitsversorgung/medikamentenkonsum/index.html);

Stand: 5. Januar 2021

Der New Yorker, url:  
url: <https://www.newyorker.com/news/our-columnists/how-loneliness-from-coronavirus-isolation-takes-its-own-toll>; Stand: 6. Januar 2021

Sculpt-Double, url:  
<http://www.sculpt-double.co.uk/projects/roy>; Stand: 4. Januar 2021

Interview mit Henry Selick, url:  
<https://film.avclub.com/henry-selick-1798215699>; Stand: 6. Januar 2021

## 6. CREDITS

### INNER CHAMELEON BY

Franziska Brunner

### SOUND DESIGN

Joseph Nikolussi

### SOUND MIX

Soundfeiler Wien

### VOICE

Patrick Lamb

### 3D MASKS

Marshall Achatz  
Joe Duebell  
3Dee Vienna

### SPECIAL THANKS TO

Werner Singer  
Andreas Putz  
Klasse für Ideen  
Christine Brunner