

Jeder Film ist

Stop- Motion



TEXT Johannes Binotto

Die Technik der Stop-Motion-Animation ist nicht ein Sonderfall, sondern der Normalzustand von Filmen. Die Pause zwischen zwei Bildern schafft erst den magischen Raum, den wir Kino nennen.

Dass der Film auch «moving picture» genannt wird, ist eigentlich irreführend. Denn tatsächlich bewegt sich beim Film zwar Vieles – das Material, auf dem die Bilder eingätzt sind, und auch die Kurbeln und Räder von Kamera und Projektor –, auf den Bildern selbst hingegen bewegt sich nichts. Wer einen Filmstreifen in die Hand nimmt, wird darauf keine Bewegung finden, sondern nur feststehende Einzelbilder. An dieser Technik hat auch die Digitalisierung nichts geändert. Auch digitale Kameras können selbst bei noch so viel Rechenleistung Bewegung nicht wirklich speichern. Ein Medium, welches optische Bewegung tatsächlich in ihrem kontinuierlichen Verlauf festzuhalten vermöchte, ist bis heute nicht erfunden. Stattdessen muss alles, was sich vor der Kameralinse als Bewegung zeigt, vom Apparat in starre Phasenbilder zerstückelt werden. Und erst in unserer Wahrnehmung wird beim Betrachten aus den starren Einzelbildern wieder eine fließende Bewegung. Experimentalfilme führen es uns vor:

Im Kurzfilm Pasadena Freeway Stills des kalifornischen Künstlers Gary Beydler von 1974 sehen wir zu, wie dieser eine Fotografie von der Fahrt auf der Autobahn bei Pasadena in die Kamera hält, aufgenommen offenbar durch die Windschutzscheibe seines Autos. Dann nimmt er das Foto wieder weg und zeigt an dessen Stelle ein zweites, das er kurz danach gemacht hat. Und dann ein drittes, und so weiter. Dabei verkürzt er laufend die Zeit zwischen den einzelnen Bildern, und so können wir zusehen, wie aus der Serie von reglosen Fotografien irgendwann plötzlich ein Film wird. Als würde in unserem Hirn ein Schalter umgelegt, sehen wir ab einer bestimmten Geschwindigkeit nicht mehr einzelne Fotografien, sondern nur noch ein einziges, sich bewegendes Bild. In verblüffender Einfachheit demonstriert Beydler damit das Grundprinzip, mit dem das Kino unsere Wahrnehmung überlistet und uns Bewegung sehen lässt, wo eigentlich gar keine ist. Beydler's Experimentalfilm führt jenen Zaubertrick vor, der eigentlich bei jeder einzelnen Filmvorführung mit uns gemacht wird, und macht ihn durchschaubar. Auch eine scheinbar ganz realitätsgetreue Aussicht aus einem fahrenden Auto auf den Strassen von Kalifornien, so wird uns klar, ist nur Augenwischerei. Jeder Film ist Trickfilm. Und die Tricktechnik der Stop-Motion, dank der man Knetfiguren oder Puppen zum Leben erwecken kann, indem man bei der Aufnahme nach jedem Bild stoppt und in dieser Pause die Glieder der Figuren ein klein wenig verändert, ist exakt dieselbe Technik, auch dort, wo nicht leblose Puppen, sondern lebendige Körper gefilmt werden.

Stopp: Magie!

Gemeinhin halten wir den Animationsfilm für eine Sondergattung des Spielfilms, dabei ist es eigentlich

First Men in the Moon

1964, Nathan Juran

Pasadena Freeway Stills

1974, Gary Beydler

Spacy

1981, Takashi Itō



**«In die Lücke zwischen zwei
Bildern passt der Bruchteil
einer Sekunde ebenso gut wie
Tausende von Jahren.»**



umgekehrt: Der Animationsfilm ist in Wahrheit die Norm und ein Spielfilm mit echten Schauspieler:innen bloss eine besondere Sorte von Animationsfilm, die sich allein dadurch auszeichnet, dass hier statt Zeichnungen oder Puppen die Fotografien von Menschen animiert werden. Die *motion pictures* sind allesamt *stop-motion pictures*. Die Bilder werden erst lebendig, wenn sie gestoppt und unterbrochen werden.

In der Lücke zwischen den starren Einzelbildern stecken denn auch alle Möglichkeiten, welche das Kino sich zunutze macht: Georges Méliès entdeckte nach eigener Erzählung 1896 die Möglichkeiten des Stopptricks aufgrund eines Defekts seiner Kamera. Er hatte eine Strassenszene an der Place de l'Opéra filmen wollen und dabei nicht bemerkt, dass der Filmstreifen einmal während der Aufnahme hängen blieb. Beim Belichten des Materials war die Stockung der Aufnahme als verblüffender Sprung zu sehen: «Als ich mir den Film vorführte, sah ich an der Stelle, wo die Unterbrechung eingetreten war, plötzlich einen Omnibus der Linie Madeleine-Bastille sich in einen Leichenwagen verwandeln und Männer zu Frauen werden. Der Trick durch Ersetzen, Stopptrick genannt, war gefunden, und zwei Tage später begann ich damit, Männer in Frauen zu verwandeln und Menschen und Dinge plötzlich einfach verschwinden zu lassen.» Méliès' berühmte Stopptrickfilme, wie Escamotage d'une dame au théâtre Robert-Houdin, wo er eine Frau in ein Skelett und wieder zurück verwandelt, oder Les cartes vivantes, wo er aus einer überdimensionierten Spielkarte einen echten König treten lässt, nehmen bereits die Special Effects vorweg, die uns noch heute verblüffen. Und zugleich erfindet er damit eigentlich gar nichts Neues, sondern schöpft nur aus, was an Möglichkeiten ohnehin schon in der Technik des filmischen Apparates steckt: Eben weil eine kontinuierlich ausschauende Aufnahme in Wahrheit eine zerhackte ist, mit lauter Sprüngen zwischen allen einzelnen Bildern, können diese Sprünge auch dazu verwendet werden, unmögliche Verwandlungen zu ermöglichen. Die Stopptricks von Méliès machen nur für uns alle wahrnehmbar, was sowieso bei jedem Film andauernd passiert.

Und ist nicht auch die Erfindung der Montage nur die Konsequenz jener grundlegenden Segmentierung, die ohnehin schon auf jedem Filmstreifen passiert? Die Lücken zwischen den Einzelbildern laden gerade dazu ein, hier die Schere anzusetzen und ein anderes Filmstück anzukleben. So ist auch die Montage, mit ihren Möglichkeiten, von einer Szene zur anderen und mit

einem Schlag von Schuss zu Gegenschuss zu wechseln, eigentlich nur eine besondere Verwendung jenes Stopptricks, aus dem jeder Film schon von Natur aus besteht.

Haben wir eingesehen, dass die Tricktechnik der Stop-Motion nicht kurioser Spezialfall, sondern Grundbedingung des filmischen Mediums ist, so sollten wir wohl auch unsere herablassende Art überdenken, mit der wir Animationsfilme oft betrachten. Wir könnten vielmehr zur Einsicht kommen, dass Stop-Motion-Animationen immer auch Meditationen darüber sind, was Kino an sich ist. Indem in Animationsfilmen sichtbarer Gebrauch von jener Zerhackungstechnik gemacht wird, die eigentlich in jeder Filmaufnahme steckt, aber von uns kaum wahrgenommen wird, sind diese Filme unweigerlich auch Medienphilosophie in Aktion, ob beabsichtigt oder nicht.

Wenn in Jan Švankmajers Verfilmung von «Alice im Wunderland» das Mädchen einen blauen Zaubertank schluckt und daraufhin zu einer kleinen Puppe schrumpft und hinterher beim Verzehr eines Kekses wieder zum normalgrossen Kind wird, dann sind diese mit Stop-Motion vollführten Tricks leicht zu durchschauen. Es geht nicht etwa darum, dass wir Puppen- und Menschenkörper miteinander verwechseln sollen, weil sie gleich ausschauen würden. Der surreale Zauber von Švankmajers Film rührt vielmehr genau daher, wie problemlos die stockende Kinoapparatur von einem Körper zu einem offenkundig ganz anderen wechseln kann. Für die Stopptricks des Films ist der Leib der Hauptdarstellerin Kristýna Kohoutová genauso starr wie der einer Puppe, und umgekehrt macht die Animation aus reglosen Puppengliedern lebendige Bewegungen. Damit liefert Švankmajer nicht nur die perfekte filmische Adaption von Lewis Carrolls hochphilosophischer Metamorphosen-Erzählung, sondern zugleich auch eine grundlegende Lektion in Kino.

Ein untotes Medium

Der Film habe die Macht, buchstäblich alles zu verlebendigen, so beschrieb es bereits der Regisseur und frühe Filmtheoretiker Jean Epstein: «Zu den überwältigendsten Eigenschaften des Kinos gehört sein Animismus. Auf der Leinwand gibt es kein Stilleben. Die Dinge verhalten sich.» Und so bewegt sich auch bei Švankmajer alles – Möbel, Dosen, Fleischstücke und Perücken. Doch umgekehrt – das verschweigt Epstein – gründet dieser gesamte Animismus darauf, dass alles, was einst lebendig war, von der Filmkamera in schockstarre Einzelbilder verwandelt wird. Alles kann leben, weil alles gestoppt wird. Lebendig und tot sind in der Wunderwelt von Alice ebenso wie im Kino keine Gegensätze mehr. Filme sind untot.

Wahrscheinlich auch deswegen fand ich schon als Kind die ruckelnden Stop-Motion-Sequenzen so unheimlich, wie sie Ray Harryhausen für Fantasyfilme der Fünfziger- und Sechzigerjahre wie The 7th Voyage of Sinbad, Mysterious Island oder Jason and the

The 7th Voyage of Sinbad

1958, Nathan Juran

Les cartes vivantes

1905, Georges Méliès

Jason and the Argonauts

1963, Don Chaffey

Argonauts gemacht hat – viel unheimlicher als die perfektionierten Täuschungen aus dem Computer von heute. In den grob anmutenden Tricks von Harryhausen und Švankmajer ist die Materialität der Dinge spürbar. Wir haben ein Gespür für das struppige Fell von Harryhausens Monstern und für die Glitschigkeit von Švankmajers Esswaren, wir spüren, dass das alles sich nicht bewegen sollte, und es tut es doch, vor unseren Augen. Diese kognitive Dissonanz fährt stärker ein als jede noch so gelungene Täuschung.

Deswegen schlägt auch Takashi Itōs Experimentalkurzfilm Spacy jeden Science-Fiction-Film. Vergesst die Raumfaltungen in Christopher Nolans Inception und schaut stattdessen zu, wie Itō Standbilder einer Turnhalle so hintereinanderschaltet, dass aus dem banalen Raum ein unmögliches topologisches Labyrinth wird, wo man durch den Boden der Halle nur wieder bei deren Wand rauskommt, wo hinten zugleich vorne und oben auch unten ist. Keine einzige Bewegung ist in Spacy zu sehen, viel zu klar erkennen wir, dass in der Stop-Motion bloss immer wieder dieselben starren Bilder auftauchen. In unserem Kopf aber beginnt sich dabei alles zu drehen, nicht in zwei oder drei, sondern in endlos vielen Dimensionen. Nicht Wenigen wird schlecht dabei, wenn sie diesen Film sehen. Viszeraler ist das Kino selten geworden – ein unmöglicher Trip, der unseren gesamten Körper in Beschlag nimmt.

Und so verstehen wir vielleicht nun noch besser, warum auch Chris Marker seinen unübertroffenen Zeitreisefilm La Jetée als Fotoroman gemacht hat. Statt in bewegten Bildern erzählt Marker in starren Fotos die Geschichte eines namenlosen Mannes, der als Kind auf der Aussichtsplattform eines Flughafens jemanden sterben sah, bis er auf seinen Reisen durch die Zeit schliesslich erkennt, dass er selbst es war, den er damals gesehen hat. Die paradoxe Logik von Markers visionär verdrehter Erzählung entspricht dabei exakt der von ihm verwendeten Technik und umgekehrt. Das deutlich durchschaubare Stop-Motion-Verfahren entpuppt sich somit selbst als eben jene ominöse Zeitmaschine, von der La Jetée handelt.

Jeder Film ist eine Zeitreise

Weil Fotos den Fluss der Zeit zerteilen, wird das Gesetz der Chronologie restlos ausgehebelt: Das spätere Bild kann früher gezeigt werden, was früher geschah, wird erst hinterher sichtbar. So funktioniert die Zeitreise der Science-Fiction und beschreibt doch eigentlich nur, wie jeder Film funktioniert. Die Reihenfolge, in der Szenen gedreht werden, entspricht selten derjenigen, in der sie dann im fertigen Film auftauchen. Und selbst wenn, dann ist im Film, den wir im Kino sehen, all die Zeit herausgeschnitten, in welcher die Schauspielenden sich umgezogen haben und die Crew ihre Geräte aufgestellt

hat. Jeder Film ist eine Zeitreise, der Stop-Motion sei Dank. In die Lücke zwischen zwei Bildern passt der Bruchteil einer Sekunde ebenso gut wie Tausende von Jahren.

Kein Wunder, war Chris Marker von der Lücke zwischen den Bildern so besessen. Wer im Kino einen zweistündigen Film schaut, sitze eigentlich eine volle Stunde im Dunkeln, erklärte Marker in einem seiner wenigen Interviews und gab zu überlegen, ob es nicht vielleicht genau jener «nächtliche Teil» sei, der uns so besonders affiziert und in welchem die Filmbilder sich überhaupt erst entfalten.

Und auch wer meint, den neuen Techniken des Bewegtbildes, die nicht mehr mit realen Lücken auf Filmstreifen hantieren müssen, sei dieses Potential der Unterbrechung abhanden gekommen, täuscht sich. Auf wundersame Weise haben gerade die neuesten Bildgeneratoren der künstlichen Intelligenz wieder auf die Möglichkeiten der Stop-Motion aufmerksam gemacht. Für einen eigenen Videoessay habe ich Standbilder aus Alfred Hitchcocks Vertigo mit Varianten einer KI kombiniert und dabei rückwirkend im mir angeblich bestens bekannten Klassiker einen neuen Film entdeckt. Die neuen Stoppbilder bringen den alten Film auf neue Wege. Und in den KI-Bildern eines Künstlers wie Lanny Quarles, die jeweils anmuten wie Selfportraits eines bislang unbekannten Fellini-Werks, braucht es gar keine Bewegung, damit wir einen ganzen Film sehen. Zwischen einzelnen Standbildern entfaltet sich in unserer Vorstellung ein kompletter Verlauf. Und so macht es übrigens auch die KI selber, wenn sie sich daran macht, kurze Filmsequenzen zu generieren: Auch sie geht von Einzelbildern aus und spekuliert dann, was sich dazwischen ereignen könnte. Die Stop-Motion macht auch hier nicht Halt.

Noch immer gilt, was uns im vielleicht berühmtesten Stopptrick der Filmgeschichte, im finalen Bild von François Truffauts Les quatre cent coups, so ergreift: Unser Protagonist, der zwölfjährige Antoine Doinel, ist aus dem Heim ausgebrochen, ist seinen Wärtern, seinen lieblosen Eltern davongelaufen. Jetzt ist er am Meer, wo er immer hin wollte. Er geht einige Schritte im Wasser, dann dreht er sich zur Kamera und zu uns, und in diesem Moment gefriert das Bild. Der Film stockt, stoppt. Wir schauen weiter in Antoinettes Gesicht. Wie es weitergeht, ist offen. Die Geschichte geht weiter in unseren Gedanken. Der Stopp des Bildes ist nicht das Ende von Kino. Es ist seine endlose Fortsetzung. ■

La Jetée

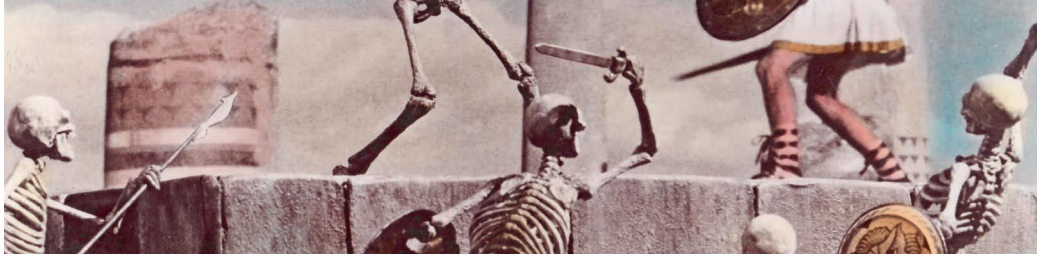
1962, Chris Marker

One Million Years B.C.

1966, Don Chaffey

Les quatre cent coups

1959, François Truffaut



filmbulletin



**DIE MUTTER
ALLER FILMTRICKS**

Stop-Motion

NR. 5/24 SEP/OKT

HINTERGRUND **KINOREVOLUTION
IN FRIBOURG: KORSO**

KRITIK **LEE, MEGALOPOLIS,
CROSSING, WHITE FLAG,
DER SPATZ IM KAMIN, REINAS**

INTERVIEW **IVANA KVESIĆ, CLAUDE BARRAS,
JAN ŠVANKMAJER**

