

Trickfilmanimation mit Macromedia Flash



Schriftlicher Teil der Maturaarbeit
Vorgelegt von David Forster, 4nS
bei Hans Häfliger
Engelburg, den 29. Dezember 2004

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung

1.1 Allgemeines

1.2 Was ist Flash?

- 1.1.1. Wo kommt Flash vor?
- 1.1.2. Welche Möglichkeiten bietet Flash?

2. Hauptteil

2.1. Die eigene Flash-Arbeit

- 2.1.1. Die erste Idee
- 2.1.2. Der Weg in das Programm
- 2.1.3. Die Umsetzung
- 2.1.4. Das Ergebnis
- 2.1.5. Storyboard aus „Pikto-Love“

2.2. Der Musik-Videoclip als Inspiration

3. Schlussteil

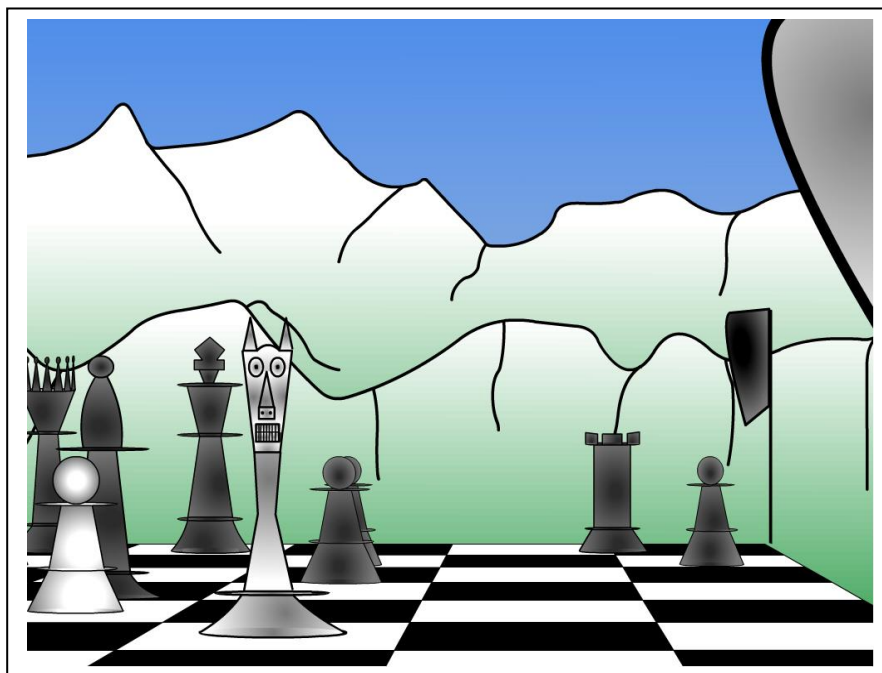
3.1. Reflektion/Persönliche Beurteilung

3.2. Schlussfolgerung

4. Quellenverzeichnis

5. Bestätigung der Eigentätigkeit

6. Kurzzusammenfassung



1. Einleitung

1.1 Allgemeines

Nur wenigen von uns ist der Name Flash im Zusammenhang mit Computer ein Begriff. Bis ich mich entschied, eine Trickfilmanimation als Maturaarbeit zu gestalten, hatte ich ebenfalls noch nie davon Notiz genommen. Als ich meinem Vater mein Wunschthema für die Maturaarbeit schilderte, machte er mich auf dieses Programm aufmerksam. Macromedia Flash war also das Produkt, mit dem ich mich in den folgenden Monaten auseinandersetzen sollte. Die Arbeit umfasste folglich nicht nur das Gestalten des eigentlichen Trickfilms, sondern auch die Aufarbeitung des dazu benötigten Know-hows. In diesem Sinne war das Vorhaben nicht wirklich ein Projekt in einem mir vertrauten Bereich, es war eher ein Experiment, welches man aufgrund meiner nicht sehr ausgeprägten Computer-Fachkenntnisse aus neutraler Sicht doch als ein bisschen gewagt ansehen kann. Die folgende Arbeit umfasst eine Dokumentation dieses Experiments, gewährt jedoch auch einen kurzen Einblick in die grundlegenden Funktionen von Macromedia Flash.



Macromedia Flash MX 2004 und die mit einigen Zusatzfunktionen ausgestattete „Professional“ Edition.

1.2 Was ist Flash?

1.2.1 Wo kommt Flash vor?

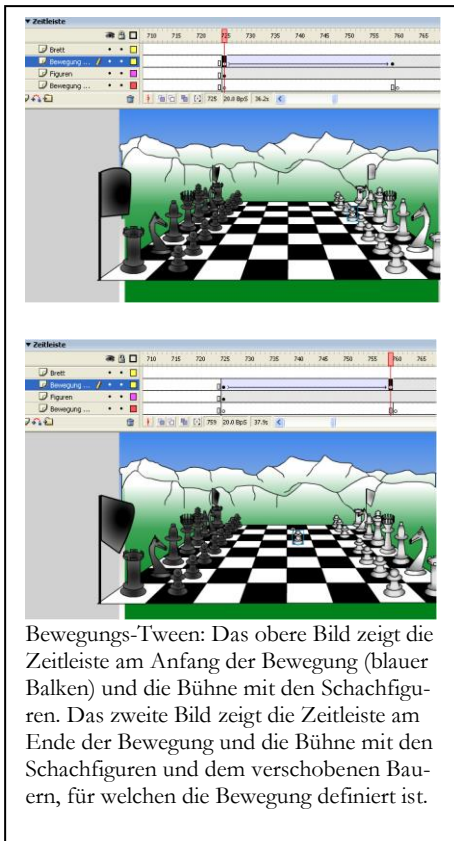
Macromedia Flash ist das weltweit anerkannteste Programm für multimediales Grafikdesign und interaktive Webinhalte. Das Internet bietet dementsprechend die wichtigste Plattform für dieses Produkt. Praktisch alle Webseiten und die darin enthaltenen Animationen werden mittels Macromedia Flash bearbeitet und veröffentlicht. Darüber hinaus ist Macromedia Flash ein sehr beliebtes Tool¹ für die Erstellung von Trickfilmanimationen, einfachen Videospielen oder Folienpräsentationen. Die aktuelle Ausgabe Macromedia Flash MX 2004 ist bereits die siebte Version dieses Programms. Mit dem dazugehörigen Flash Player 7 lassen sich diese Flash Dateien problemlos wiedergeben.²

1.2.2 Welche Möglichkeiten bietet Flash?

Macromedia Flash bildet die Plattform für meinen Animationsfilm. Doch die Möglichkeiten von diesem Produkt gehen weit über diese Funktion hinaus. Beispielsweise können mit der Programmiersprache „Action-Script“ einzelnen Elemente des Flash-Inhaltes bis ins kleinste Detail programmiert werden. So können einzelnen Objekten bestimmte Verhalten zugewiesen werden wenn sie durch den Nutzer aktiviert werden, wie beispielsweise das Ablaufen einer Soundsequenz oder das Öffnen einer Filmsequenz.

¹ Englische Bezeichnung für Werkzeug. Wird am häufigsten im Zusammenhang mit nützlichen Computerprogrammen verwendet, die dann als „Tool bezeichnet werden. (www.computerlexikon.com).

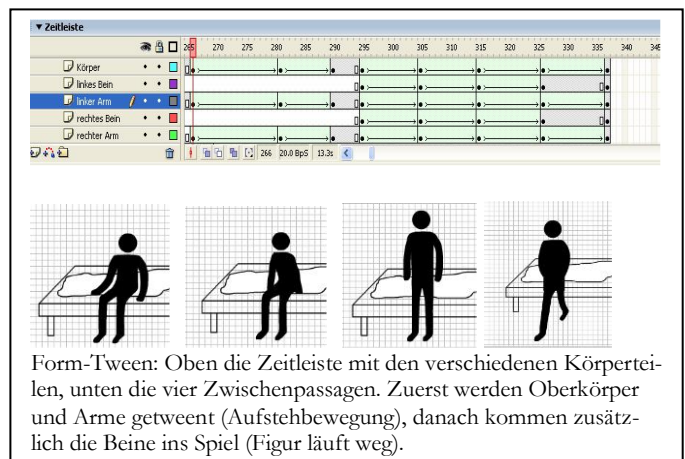
² www.macromedia.com/de.



„Action-Script“ bietet demnach das ideale Werkzeug für Leute, die eine dynamische interaktive Website erstellen. Für das Zeichnen von Objekten stellt Flash alle wichtigen Werkzeuge zur Verfügung. Animiert werden Objekte mit dem so genannten Bewegungs-Tweening. Das Prinzip dieses Tools lässt sich einfach erklären. Mithilfe zweier Schlüsselbilder werden die Positionen des Objekts am Anfang und am Schluss der Sequenz festgelegt. Wählt man beispielsweise eine Bildanzahl von 20 für diese Sequenz, so teilt der Rechner diese zurückzulegende Strecke automatisch in 20 Abschnitte und ordnet jedem einzelnen Bild eine Position auf der Bühne, das heisst der Plattform, auf der sich der Film abspielt, zu. Mit der Pfadfunktion können dem Objekt zudem beliebige Richtungswechsel beigebracht werden. Eine weitere wichtige Funktion ist das sogenannte Form-Tweening, mit dem man Objekte nicht nur bewegen, sondern auch verformen kann oder Farbveränderungen einstellen kann. Das automatische

Interpolieren läuft dabei gleich ab wie beim Bewegungs-Tweening. Somit bieten die drei Tools Zeichnen, Bewegen und Verformen die Grundlage für eine Trickfilmanimation. Allein mit diesen drei Werkzeugen lässt sich bereits ein Trickfilm gestalten. Mit der Funktion „In Symbol konvertieren“ werden Objekte in die Bibliothek aufgenommen und können von dort aus immer wieder in einem Flash-Film verwendet werden. Ein anderes interessantes Tool von Flash ist die Maskierung. Man kann einer Ebene auf der Zeitleiste die Funktion Maske zuteilen. Nun können beliebig viele normale Ebenen dieser Maskenebene untergeordnet werden. Das heisst, dass die Objekte in diesen Ebenen erst dann sichtbar werden, wenn sie mit dem Objekt der Maskenebene in Berührung kommen.

Ein grosser Vorteil von Flash ist zudem, dass es praktisch alle Bildformate unterstützt und auch kompatibel für mp3-Sounds und reelle Videosequenzen ist. So können zum Beispiel Bilddateien in Photoshop bearbeitet und in Flash animiert werden oder Songs und Soundsequenzen problemlos in die Zeitleiste eingefügt werden.



2. Hauptteil

2.1 Die eigene Flash-Arbeit

2.1.1 Die erste Idee

Nachdem ich mich für die Gestaltung eines Trickfilmes als Maturaarbeit entschieden hatte, musste ich mich mit dessen Thematik auseinandersetzen. In diesen Tagen hatte ich mir eine Compact Disc gekauft, bei deren Durchhören ich immer bei Songnummer acht hängen blieb. „Hollow“³ heisst das auf seltsame



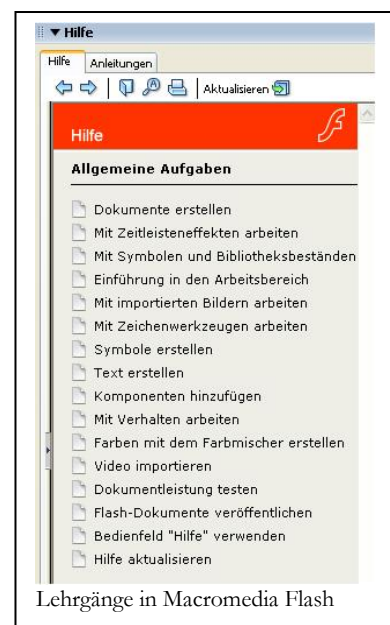
Art und Weise hypnotisierende Stück, welches sich geradezu im Zeitlupentempo fortbewegt. Allmählich kam mir die Idee, zu diesem Stück eine Art Videoclip zu gestalten. Ich erinnerte mich an eine Zeichnungsstunde in der Sekundarschule, in der wir die Aufgabe hatten, ein Piktogramm zu zeichnen. Die Idee, solche Piktogramm-Figuren in einem Trickfilm zu beleben hatte für mich in doppelter Hinsicht einen positiven Ef-

fekt. Zum einen stellte sie eine perfekte Methode dar, meine eher beschränkten Zeichnungskünste zu umgehen, zum anderen untermalte sie den einfachen Handlungsstrang der Story, denn Piktogramm bedeutet ursprünglich eine bildliche, für jedermann verständliche Wiedergabe von Sachverhalten. Sie wird vor allem im Strassenverkehr oder an Sportanlässen in Form von Hinweistafeln angewendet.⁴ Somit war der Grundstein für die erste Animation gelegt. Praktisch zur selben Zeit kam mir während mehreren Schachspiel-Sessions mit einem Freund (Merci Gäbi), die Idee, noch parallel zum Piktogramm-Clip ein Schach-Clip zu machen, in dem sich die einzelnen Figuren gegenseitig ausschalten würden. Im Gegensatz zum ersten Clip, dessen Idee sich sozusagen direkt vom Stück „Hollow“ abspaltete, stand ich beim Schach-Clip vorerst noch ohne jegliche konkrete Vorstellungen da. In dieser Zeit interessierte ich mich sehr für die Musik von Pink Floyd, der britischen Band, die vor allem in den 70er Jahren sehr erfolgreich war. So stiess ich konsequenterweise auf „The Wall“, das ominöse Doppelalbum der Herren Waters und Co. Es war ein grosser Zufall, dass ich genau in dieser Phase auf dieses Album stiess, denn gleich der erste Song darauf, „In The Flesh“ schien für die Vertonung dieses Schach-Clips perfekt zu sein.

Somit beschloss ich, an beiden Ideen festzuhalten, zum einen wegen der Abwechslung die die beiden völlig unterschiedlichen Clips mir bieten würden, zum anderen aber auch als Absicherung dafür, falls einer der beiden Clips aufgrund meiner Unerfahrenheit missraten würde.

2.1.2 Der Weg in das Programm

Die ersten paar Wochen während denen ich mich in das Programm einarbeiten musste, verliefen gelinde gesagt harzig. Motivations-schwierigkeiten und Skepsis gegenüber der Haltbarkeit der beiden Stories erschwerten den Gang durch die Tutorials des Programms. An der Struktur und der Substanz dieser Lehrgänge lag es mit Si-



³ Vom Album „Vulnerable“ des englischen Musikers Adrian Thaws alias „Tricky“.

⁴ Lexikographisches Institut München, Das Bertelsmann Lexikon. Stuttgart 1996.

cherheit nicht. Die Anleitungen haben eine logische Abfolge und erlauben es, genau jene Lernschritte durchzumachen, die man für seine Flash-Arbeit benötigt, ohne dass man gleich das ganze Lernprogramm durcharbeiten muss. Dementsprechend richteten sich meine Vorbereitungen nicht auf alle Funktionen, sondern nur auf jene, die für mein Projekt relevant waren. Somit blieb bis heute ein nicht geringer Teil des gesamten Potentials des Programms für mich unerschlossen, was jedoch in Anbetracht der wie schon erwähnten universellen Möglichkeiten des Programms nicht von grosser Bedeutung ist. Nach den anfänglichen Startschwierigkeiten, einem Motivationsschub seitens der Lehrkraft und der Einsicht, dass die Zeit mehr als knapp werden könnte, war ich vor den Herbstferien 2004 soweit, mich dem Hauptteil der Arbeit zu widmen, nämlich dem eigenen Animationsfilm.

2.1.3 Die Umsetzung

In den Herbstferien galt es nun mittels der aufgearbeiteten Kenntnisse die Ideen von den beiden Stories zu realisieren. Beim Piktogramm-Clip hatte ich den Handlungsablauf schon vollständig im Kopf, bevor ich überhaupt eine Sekunde fertiggestellt hatte. Dass nicht alles so umsetzbar sein würde, wie ich es mir vorgestellt hatte, war anzunehmen. Das Schwierigste an der Arbeit war mit Sicherheit, den Gang der Figuren nachzustellen. Die ersten Versuche endeten demnach nicht gerade berauschend. Der Gang war jeweils erkennbar, doch die Bewegungen waren überaus unnatürlich und ohne jegliche Ausdruckskraft. Glücklicherweise konnte ich diesen Schwachpunkt im weiteren Verlauf der Arbeit mehr oder weniger beheben, doch der Zeitaufwand war im Verhältnis zu jenem der restlichen Effekte doch mit Abstand am grössten. Die einzelnen Szenen und die damit verbundene Schnitttechnik habe ich so gut es ging dem Song angepasst. Das heisst, die Szenenwechsel finden gleichzeitig mit den Wechselspielen Intro-Strophe, Strophe-Refrain und so weiter statt. Hin und wieder ist jeweils in den Strophen bei genauerem Hinhören eine subtile Violine erkennbar. An diesen Stellen versuchte ich jeweils einen langsamen Kameraschwenk einzubauen, sodass sich die Perspektive während der Violinsequenz verändert.

Ein weiteres wichtiges Gestaltungsmittel waren die Szenenübergänge. Diesbezüglich ist das Programm besonders ausgereift. Ein paar wenige Mausklicke genügen und man hat einen schnörkellosen Fadeeffekt, sodass die einzelnen Szenen nahtlos in einander übergehen. Der Song „Hollow“ eignet sich perfekt für solche Spielereien, da er mir aufgrund seines schon fast lethargischen Charakters alle möglichen Freiräume zur Verfügung stellte. So entstand während den Herbstferien Schritt für Schritt die Basis für den Film. Was danach noch folgte waren einige Details und die Behebungen kleiner Fehler. Der Film war schneller fertiggestellt als ich mir vorgestellt hatte, doch im Grunde genommen hätte ich noch ewig daran rumfeilen können. In gegenseitigem Einverständnis mit Herrn Häfliger einigte man sich darauf dass der Clip fertig war und allfällige Verbesserungen rein fakultativer Natur waren. Der Arbeitsprozess vom Schachclip hingegen erstreckte sich über eine längere Zeitspanne. Die einzelnen (viel kürzeren) Szenen entstanden mehr



spontan, und in kleineren Arbeitsetappen. Die Schwierigkeiten hier bestanden mehr im richtigen Timing zwischen Bild und Sound, das heisst die richtige Synchronisierung der Bewegungsabläufe der Figuren mit der Musik. Hinzu kam noch, dass ich während dem dreiminütigen Clip den König des einen Teams Schach Matt setzen musste, was bedeutete, dass dessen Team zum Teil „unüberlegte“ Züge vollziehen musste um rechtzeitig am Schluss des Songs als Verliererteam dazustehen. Die ganze Partie habe ich 1:1 und mit den originalen Schachregeln inszeniert, mit zwei Ausnahmen: Um das eine Team rechtzeitig Schach Matt zu setzen musste ich zwei Male mogeln, indem ich heimlich beim Gewinnerteam zwei Figuren in eine günstigere Lage versetzte, anders wäre ich in diesen drei Minuten wohl nicht zu einem Schluss gekommen.

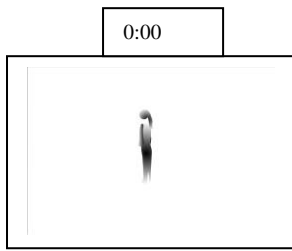
2.1.4 Das Ergebnis

Was in der Zeit zwischen September 2004 und Januar 2005 entstand, waren zwei Videoclips, ein vierminütiger mit dem Titel „Pikto-Love“ und ein dreiminütiger mit der banalen Überschrift „Schach Matt“. Zwei an und für sich völlig unterschiedliche Kurzfilme, nur schon vom Tempo her lassen sich die beiden klar charakterisieren. Der Schachclip zeichnet sich vor allem durch die sehr schnellen Szenenwechsel und vielleicht auch durch eine Prise ironische Brutalität aus. Die Bewegungen sind zum Teil nicht auf den ersten Blick nachvollziehbar, hin und wieder folgen die Schnitte vielleicht etwas gar hastig aufeinander. Doch ich denke hier drin besteht der Anreiz, sich den Clip mehr als ein Mal anzusehen, dadurch entdeckt man vielleicht immer wieder etwas Neues. „Pikto-Love“ ist sozusagen der Gegenpol zum genannten Clip. Die Fortbewegungsgeschwindigkeit ist um einige Stufen zurückgeschraubt und der Inhalt stützt sich, vor allem wegen der Musik, mehr auf die emotionale Ebene. Was man in beiden Clips vorfinden kann, sind kleine Fehler am laufenden Band, von denen manche sicherlich vermeidbar gewesen wären. Im Grossen und Ganzen jedoch, denke ich, schaden sie dem Gesamtergebnis nicht sonderlich. Mit dem Resultat bin ich insofern zufrieden, weil die Videoclips zusammen mit der jeweiligen Musik doch eine homogene Einheit bilden.

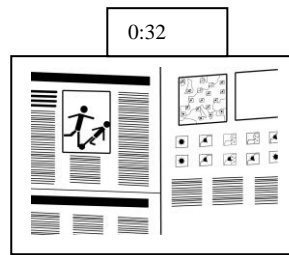
2.1.5 Storyboard von „Pikto-Love“

Ein Storyboard ist ein bildlicher Entwurf eines Filmes oder einer Filmszene, die dem Regisseur eines Filmes als Vorlage für die Aufnahme einzelner Sequenzen dienen soll. Hierbei werden im Voraus einzelne Bilder vom Handlungsstandpunkt inklusive der Darsteller aufgenommen, in zumeist vertikaler Ausrichtung zu Papier gebracht und kommentiert. Dabei wird zu jedem Bildausschnitt die Story nachvollziehbar erläutert und die Kamerastellung definiert. Die Gestaltung eines Storyboards war auch bei mir Teil der Arbeit. Es umfasst vierzig Bilder und erstreckt sich über vier Seiten.

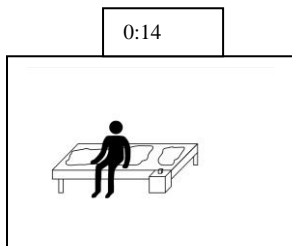
(Ziffern bedeuten Zeitstand in Minuten und Sekunden)



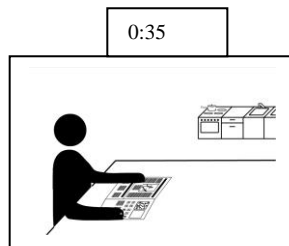
Beginn des Clips zeitgleich mit dem Intro der Musik: Man sieht eine weibliche Figur, die sich zur Kamera dreht. Sie ist verschwommen (Traumeffekt).



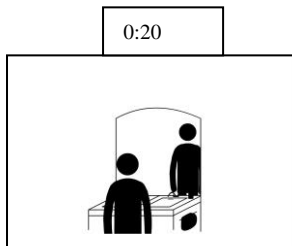
Zeitung aus der Sicht der Figur, Schrift verblasst allmählich.



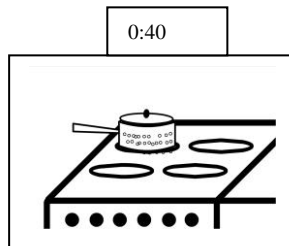
1. Strophe: Hauptfigur wacht auf, steigt aus dem Bett und läuft aus dem Bild.



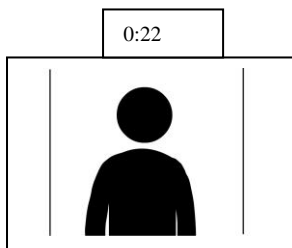
Figur legt Zeitung ab. Kamera zoomt zum Herd.



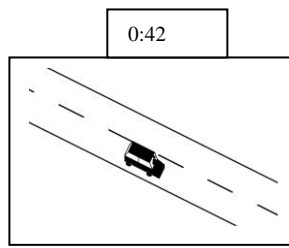
Figur läuft ins Badezimmer, bleibt vor dem Spiegel stehen.



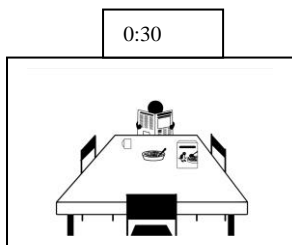
Nahaufnahme der Pfanne. Das kochende Wasser läuft über.



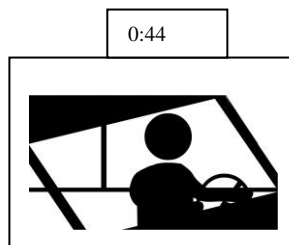
Nahaufnahme des Spiegelbildes. Danach gleiche Kameraposition wie vorher, Figur geht wieder raus.



Auf einer Landstrasse: Figur fährt mit dem Auto zur Arbeit.

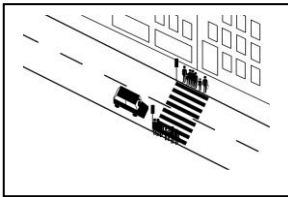


Am Frühstückstisch: Figur liest die Zeitung. In-Zoom-Effekt.



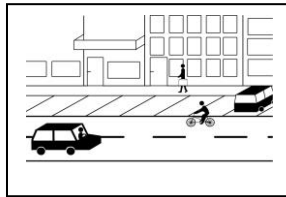
Nahaufnahme der Figur während der Fahrt in die Stadt. In-Zoom-Effekt.

0:50



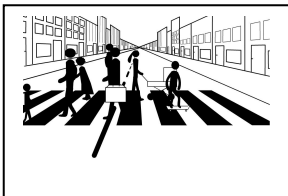
Auto hält vor Ampel. Leute überqueren die Strasse

1:02



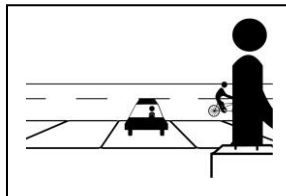
Beim Einparken vor dem Arbeitsgebäude

0:53



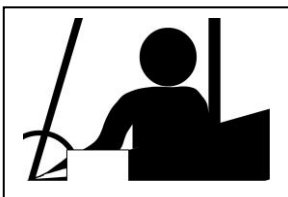
Aus der Sicht der Figur

1:05



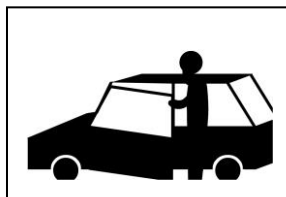
Andere Perspektive während des Einparkens

0:55



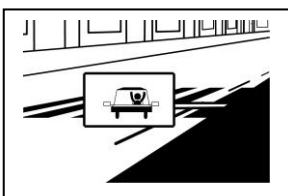
Figur starrt vor sich hin, blickt dann in den Rückspiegel

1:11



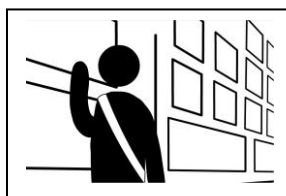
Beim Aussteigen schlägt sich die Figur den Kopf an. Sie hält ihn mit einer Hand. Mit der anderen schlägt sie genervt die Tür zu

0:57



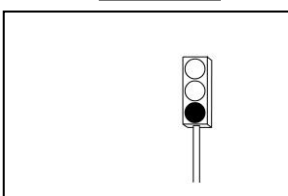
Im Rückspiegel sieht sie eine andere Figur in einem Auto, sie fuchtel mit den Armen

1:14



1. Refrain: Figur hebt den Kopf an, nimmt Hand vor dem Gesicht weg

0:59

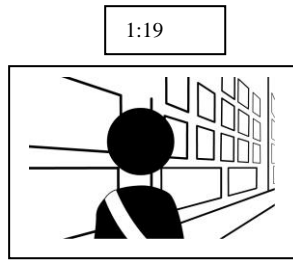


Figur bemerkt, dass die Ampel bereits auf Grün geschaltet hat, fährt weiter.

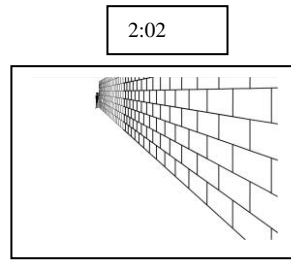
1:17



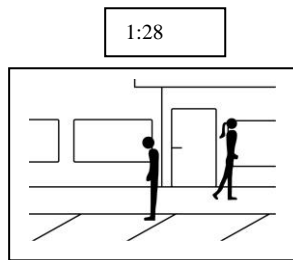
Figur aus dem Traum erscheint aus dem linken Bildrand, läuft durch das Bild



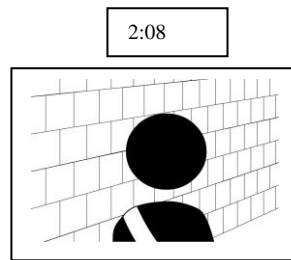
Figur bleibt wie angewurzelt stehen. In-Zoom-Effekt



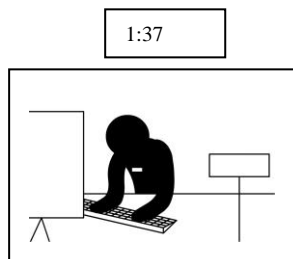
2. Refrain: Figur von vorn erscheint wieder



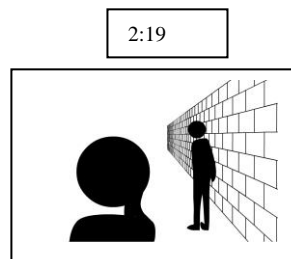
Sie laufen aneinander vorbei. Standbilder. Danach Ausfaden und Beginn der 2. Strophe



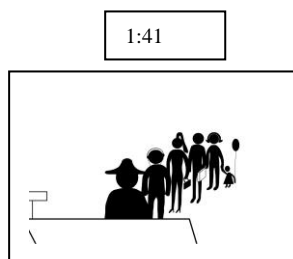
Gleiches Szenario wie bei erstem Refrain



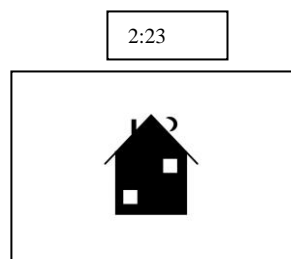
Am Arbeitsplatz. Figur, die unmotiviert auf der Tastatur tippt, aus der Sicht des Kunden



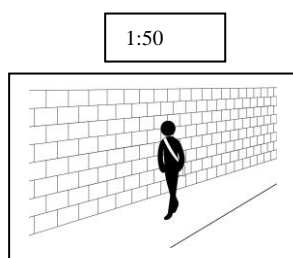
Wieder Standbild, Ausfade-Effekt, Ende des 2. Refrains



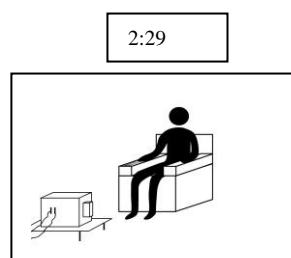
Kameraschwenk nach oben rechts. Eine Warteschlange kommt zum Vorschein. Danach Nahaufnahme des Kunden und Ausfade-Effekt



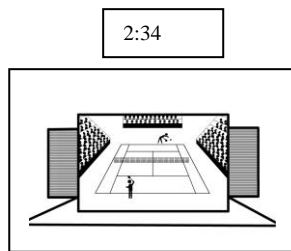
Bridge-Teil. Man sieht ein Haus und der aufgehende Mond



Figur nach der Arbeit. Sie schlendert gelangweilt einer Mauer entlang.



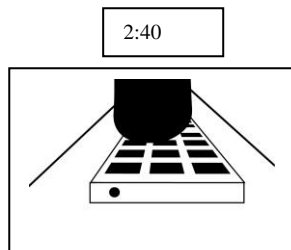
Figur sieht fern. In-Zoom-Effekt



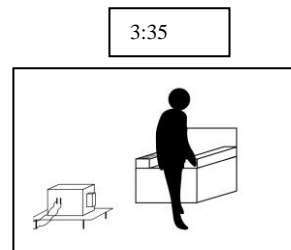
Fernsehbild aus der Sicht der Figur. Sie stellt drei Mal um



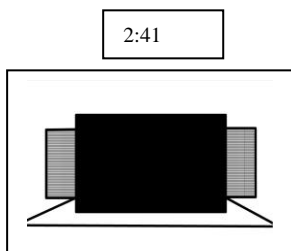
Letzter Refrain. Vorstellung der Hauptfigur. Während ca. 40 Sekunden gleiches Bild aus verschiedenen Perspektiven. Am Ende des Refrains Ausfade-Effekt



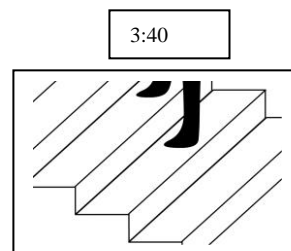
Schaltet dann den Fernseher aus



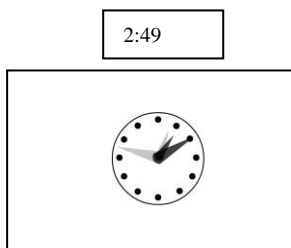
Ausspann: Figur erhebt sich, läuft es dem Raum...



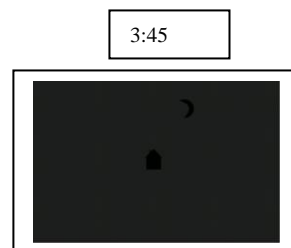
Fernsehbild wird schwarz.



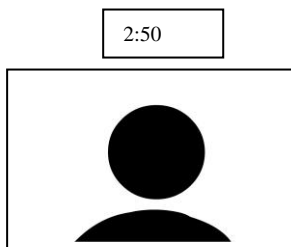
...und geht die Treppe hinauf



Einige Minuten verstreichen (Zeitraffereffekt bei der Uhr)



Nochmals Haus von aussen. Out-Zoom- und Ausfade-Effekt gleichzeitig. Ende



Figur regt sich nicht. In-Zoom- und Ausfade-Effekt gleichzeitig

2.2 Der Musik-Videoclip als Inspiration

Ich denke dass Video- und Audioeffekte sich in ihrer Wirkung gegenseitig massiv verstärken können. Genauso wie die Filmmusik einem Kinostreifen mehr Kohärenz verschafft, kann ein Videoclip einem Song mehr Ausdruckskraft verleihen. Meiner Meinung nach ist leider ein grosser Teil der im Fernsehen ausgestrahlten Videoclips eher darauf bedacht, die Schöpfer in ein möglichst gutes Licht zu rücken und weniger



Ausschnitt aus dem Videoclip von „Star Guitar“

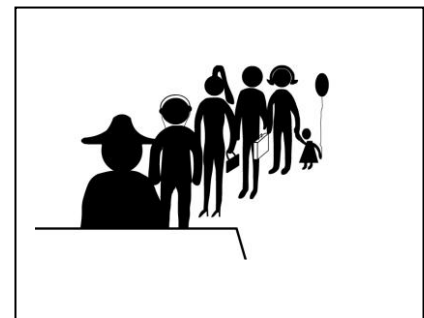
auf den Versuch, die Musik mit visuellen Effekten auszuschnücken. Eine grosse Inspiration hierbei war sicherlich die Aftermidnight-Sendung „Schlaflos“, die jede Nacht zwischen null und sechs Uhr auf dem Schweizer Musiksender Viva zu sehen ist. Hier wechseln sich Videoclips in Form von realen Filmen mit solchen in Trickfilmform ab. Mein absoluter Favorit in dieser Sparte ist das von Michel Gondry kreierte Video zu „Star Guitar“, einem Stück der englischen Elektrocombo „The Chemical Brothers“.⁵ Auf den ersten Blick stellt der vierminütige Clip eine langweilige, ungeschnittene Zug-

fahrt dar. Doch bei genauerem Betrachten sieht man, dass sich die Landschaften synchron zur Musik verändern und dass einzelne Objekte wie Häuser, Brücken oder andere Züge bis in die hintersten Ebenen die Rhythmen bis ins kleinste Detail wiedergeben. Der Videoclip ist derart gut auf die Musik abgestimmt, dass man das Gefühl hat, Bild und Ton seien aus einem Guss entstanden. Die Möglichkeit, dass Bilder die Ausdruckskraft der Musik verstärken können, so dass man sich diese gar nicht mehr ohne sie vorstellen kann, war für mich die Hauptinspiration. Ich unternahm mit diesem Animationsfilm den Versuch, diesem Effekt möglichst nahe zu kommen.

3. Schlussteil

3.1 Reflektion/Persönliche Beurteilung

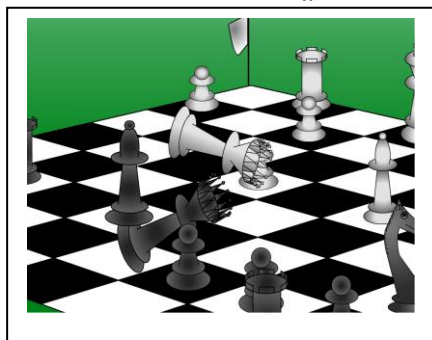
Wie wäre es möglich, mit einfachen Mitteln einen Trickfilm zu gestalten, welcher trotzdem auf den Zuschauer eine gewisse Wirkung hat? Mit dieser Frage musste ich mich zu Beginn dieser Maturaarbeit auseinandersetzen. Die beiden Filme „Pikto-Love“ und „Schach Matt“ könnten inhaltlich nicht unterschiedlicher sein. Im Gegensatz zum melancholischen „Pikto-Love“ stellt letzterer schon fast ein kleines Feuerwerk dar. Obwohl der Schach-Clip rund eine Minute kürzer ist hat er ungefähr vier Mal so viele Schnitte wie der Piktogramm-Clip. Doch was die beiden Filme gemeinsam haben sind ihre einfachen Metaphern, die Protagonisten, die eine extreme Tendenz zur Anonymität aufweisen. Bei „Schach Matt“ sind es Schachfiguren, bei „Pikto-Love“ sind es Piktogramm-Männchen, bereits in den Filmtiteln spiegeln sich diese plausiblen Symbolträger. Dass beide Titel weder subtil, noch originell klingen, hat vielleicht auch damit zu tun, dass es kein grosses Verständnis



⁵ DVD „The Work of Director Michel Gondry“, Palm Pictures 2003. Beinhaltet neben diesem andere Musikvideos von Künstlern wie Foo Fighters, Rolling Stones, Massive Attack oder Björk

braucht, um den jeweiligen Inhalt zu verstehen. Ob nun gewollt, oder auch nicht, in diesem Sinne wurden dadurch gewisse Widersprüchlichkeiten ausgeschlossen. Doch wenn ich ehrlich bin, habe ich mich auf diese Titel festgelegt, weil mir schlicht und einfach nichts Besseres einfiel.

Um vielleicht noch einmal etwas kritisch auf das vorliegende Resultat einzugehen, sei gesagt, dass ich mich in keinem der beiden Filme rein vom rationalen Aspekt habe leiten lassen. „Pikto-Love“, so denke ich, wirft wenige Fragen auf. Der Handlungsstrang ist verständlich und die Symbolhaftigkeit ist eindeutig. Ganz anders verhält sich „Schach Matt“. Zyniker würden wahrscheinlich behaupten, der Clip mache aus



dem komplexen, strategisch hoch anspruchsvollen Brettspiel eine lächerliche Parodie. Andere wären vielleicht sogar der Ansicht, dass der Film gewaltverherrlichend oder anstößig sei. Und Roger Waters, der Komponist des Musikstücks höchstpersönlich würde den Clip wohlmöglich in der Luft zerreißen, denn „The Wall“, die Platte von der das Stück entnommen ist, ist im Grunde genommen nichts anderes als die Autobiografie des depressiven, abge-

schotteten Musikers, der sozusagen all seinen Schmerz in diese eine Doppel-Platte verpackt hat. Doch letztendlich denke ich muss man manchmal einfach über solche Schranken hinwegsehen. Der Clip soll weder eine Parodie, noch einen Gewaltexzess, noch eine persönliche Beleidigung darstellen, sondern sollte lediglich ein wenig Spass machen.

Alles in allem stellen die beiden Filme keinen tieferen Sinn dar. Der Schwerpunkt liegt mehr auf dem visuellen Aspekt, sowie auf der Betonung der Musik, die mir als solche die Inspiration gab. Mein Ziel der Arbeit war es, die Bilder, die sich vor mir während des Hörens der Musik abspielten, in Form eines Filmes wiederzugeben.

3.2 Schlusswort

Wenn ich auf die letzten Monate zurückblicke, kann ich zusammenfassend sagen, dass mir diese Zeit sehr gut getan hat, da sie mir die Möglichkeit gab, wieder einmal über einen längeren Abschnitt etwas Sinnvolles zu machen. Der Entschluss, eine Trickfilmanimation als Maturaarbeit zu machen resultierte nicht unbedingt aus einer tiefen Entschlossenheit. Ich denke eher, dass Faktoren wie Langeweile und auch ein bisschen Leichtsinn mich dazu bewogen haben, dieses Neuland zu betreten. Doch unterm Strich würde ich sagen, war es eine gute Entscheidung, denn die Arbeit hat mir über weite Strecken auch sehr viel Spass gemacht. Die Animation ist vielleicht in dem Sinne eine eher untypische Maturaarbeit, da ich ausnahmslos am Computer tätig war, keine Interviews führte, praktisch kein Quellmaterial verwendete und abgesehen von den Zwischenbesprechungen mit Herrn Häfliger generell einen sehr introvertierten Arbeitsprozess durchmachte. Und trotzdem denke ich dass die Animation den Übertitel Maturaarbeit durchaus verdient hat, weil ich das Programm wie gesagt vorher noch nicht kannte und zuerst aufarbeiten musste. Die Tatsache, dass ich weder zeichnerisch noch computertechnisch versiert bin zeigt, dass ich doch ein gewisses Risiko auf mich nahm. Was ich aus diesen Monaten mitnehmen kann sind einerseits ein Trickfilm, der sich bestimmt sehen lassen kann und andererseits die Erkenntnis, dass dank Macromedia Flash im Grun-

de genommen jeder zum Trickfilmregisseur taugt. Wer imstande ist, den Umgang mit Powerpoint oder Excel zu erlernen, der kann auch ohne weiteres Flash erlernen. Die Möglichkeit, etwas Neues auszuprobieren und ein für mich völlig neues Handwerk zu erlernen, war eine grossartige Erfahrung, die mir wohl ohne die grosszügig freigestellten Spielräume und die freundliche Unterstützung seitens der Lehrkraft verwehrt geblieben wäre. Dafür bin ich sehr dankbar.

