

# **Bedeutung in der Abstrakten Animation – Erstellung eines politischen Films unter Berücksichtigung genretypischer Stilmittel**

**Master-Thesis**

zur Erlangung des akademischen Grades M.A.

**Moritz Schuchmann**



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät Design, Medien und Information  
Department Medientechnik

Erstprüfer: Prof. Wolfgang Willaschek

Zweitprüfer: Prof. Almut Schneider

20. Juli 2019

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>4</b>
1.1	Motivation der Arbeit . . . . .	4
1.2	Zielsetzung der Arbeit . . . . .	6
1.3	Aufbau der Arbeit . . . . .	7
<b>2</b>	<b>Literaturrecherche</b>	<b>8</b>
2.1	Begriffsklärungen . . . . .	8
2.1.1	Abstraktion . . . . .	8
2.1.2	Abstrakte Animation . . . . .	8
2.1.3	Visual Music . . . . .	10
2.2	Bedeutung in der Abstrakten Animation . . . . .	11
<b>3</b>	<b>Case-Studies ausgewählter Filme</b>	<b>14</b>
3.1	Vier Case-Studies . . . . .	14
3.2	Herausarbeitung von Stilmitteln zur Bedeutungsbildung und Entwicklung einer Matrix . . . . .	26
<b>4</b>	<b>Erstellung eines politischen Films auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse</b>	<b>29</b>
4.1	Politischer Hintergrund . . . . .	29
4.2	Künstlerische Konzeption . . . . .	32
4.3	Auswahl der Tatorte . . . . .	33
4.4	Begehung der Tatorte und Sammlung des Materials . . . . .	35
4.5	Auswahl der Stilmittel . . . . .	38
4.5.1	Referentielles Ursprungsmaterial . . . . .	38
4.5.2	Textliche Elemente . . . . .	39
4.5.3	Sound . . . . .	40
4.6	Künstlerische Überlegungen . . . . .	41
4.7	Gestalterisch-technische Umsetzung . . . . .	41
4.8	Finale Produkte . . . . .	44
4.8.1	Kurzfilm . . . . .	44
4.8.2	Installation . . . . .	45
<b>5</b>	<b>Ergebnisse</b>	<b>48</b>
	<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>52</b>
	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>53</b>

## Zusammenfassung

In seinem Kunstwerk „*Höhere Wesen befahlen: rechte obere Ecke schwarz malen!*“ von 1969 kombiniert der Künstler Sigmar Polke erstmals zwei Dinge, die bis dato als unvereinbar galten: Nationalsozialismus und Abstraktion. Der Ansatz der Kombination von politischer Bedeutung und abstrakter Darstellungsform soll in dieser Arbeit auf das Medium Film übertragen werden. Um Ansätze und Methoden der Bedeutungsbildung in der Abstrakten Animation herauszuarbeiten, werden im Rahmen von Case-Studies zunächst vier solcher Filme genauer untersucht. Schließlich wird im praktischen Teil dieser Arbeit der Experimentalfilm **Straße** konzipiert und umgesetzt, der sich mit rechter Gewalt in der jüngsten Vergangenheit in Deutschland beschäftigt.

## Abstract

In his artwork „*Höhere Wesen befahlen: rechte obere Ecke schwarz malen!*“ from 1969, the artist Sigmar Polke combines two things for the first time, which until then had been considered incompatible: National Socialism and Abstraction. In this work this approach of combining political topics and abstract form will be transferred to the medium of film. In order to work out approaches and methods of meaning making in Abstract Animation, four such films will be studied in detail within case-studies. In the practical part of this work the experimental film **Straße** will be conceived and produced. It deals with right-wing violence in the recent past in Germany.

# 1 Einleitung

## 1.1 Motivation der Arbeit

„[Dem Künstler] Polke ging es hier offensichtlich darum, zwei Dinge aneinanderzurücken, die im Westen damals weithin als entgegengesetzt betrachtet wurden: Nationalsozialismus und Abstraktion.“ (Luca Di Blasi 2019).

In dem Artikel *In der rechten Recke* von Luca Di Blasi aus der Wochenzeitung *Die Zeit* vom 4. April 2019 geht es um das wichtigste Werk des Künstlers Sigmar Polke: „*Höhere Wesen befahlen: rechte obere Ecke schwarz malen!*“. Das 1969 entstandene Bild gilt als eines der bedeutendsten Werke der deutschen Kunstgeschichte, da es eine Wende in der künstlerischen Auseinandersetzung mit der Zeit des Nationalsozialismus markiert. Nach dem Krieg wendeten sich viele deutsche Künstler\*innen aufgrund des erlebten Grauens vom Realismus ab und flüchteten sich in die zumeist unpolitische internationale Abstraktion. Dem entgegen steht die aktive Auseinandersetzung mit den Verbrechen des Nationalsozialismus, vor allem in den 1960er Jahren, bei denen allen Versuchen zum Trotz die „*Geister des "Dritten Reiches"*[...] weiter fortspuken.“ (Luca Di Blasi 2019)



**Abbildung 1.1:** Höhere Wesen befahlen: rechte obere Ecke schwarz malen! (Sigmar Polke, 1969)

## 1 Einleitung

Sigmar Polkes Werk bildet hier eine Wende: Die schwarze Ecke kann als maximale Abstraktion von Hitlers Frisur, der Hitlertolle, interpretiert werden. Die internationale Abstraktion war gewissermaßen ein Dogma in westdeutschen Kunsthochschulen der Nachkriegszeit. Mit dem Text „*Höhere Wesen befahlen: rechte obere Ecke schwarz malen!*“ kritisiert Polke ebendieses Dogma. Der kritiklose Gehorsam der meisten deutschen Künstler\*innen nach unpolitischer Abstraktion führte zur unbewussten Reproduktion des verdrängten Autoritarismus. Polke kombiniert die Abstraktion mit der politischen Bedeutung – durch die maximale Abstraktion von Hitlers symbolhafter Tolle hält er den Mythos des Naziregimes auf Distanz, ohne sich jedoch in die Bedeutungslosigkeit zu flüchten (Luca Di Blasi 2019).

Der Ansatz der Auseinandersetzung mit politischen Themen unter der Verwendung abstrakter Darstellungsformen bildet die Motivation für diese Masterarbeit. Polkes Ansatz soll in dieser Arbeit weitergeführt und auf Zeitabhängige Medien, im Speziellen die Abstrakte Animation, adaptiert werden. Deutschland befindet sich im Jahr 2019 in einer politisch angespannten Zeit, bei der erneut die Gefahr besteht, die „bösen Geister“ zu befördern anstatt sie zu kritisieren, wenn allzu realistische Darstellungsformen gewählt werden. In dieser Masterarbeit soll ein Animationsfilm erstellt werden, der sich mit Rassismus und rechter Gewalt der jüngsten Vergangenheit in Deutschland beschäftigt. Auf realistische Darstellungen der Täter\*innen, Demonstrationen oder politische Reden soll hier vollends verzichtet werden, um den Mythos der neuen Rechten nicht ungewollt zu unterstützen. Ein zentrales Element des Films muss demzufolge die Abstraktion sein. So umsichtig und wirkungsvoll die Kombination von (politischer) Bedeutung und Abstraktion auch sein mag, so schwer ist die Schaffung und Übertragung von Botschaften durch abstrakte Formen. Pamela Taylor Turner formuliert treffend: „*For the uninitiated, or the viewer who has little to no encounter with abstract animation, however, these moving images can be initially disconcerting and hard to understand. If these are ‚moving pictures‘ what are they pictures of?*“ (Turner 2003: 1).

Abstrakte Kunst führt also bei vielen Betrachter\*innen zu einem beunruhigenden oder verwirrenden Gefühl, da sie die Bedeutung der Werke nicht einfach entschlüsseln können. Dies bildet ein Grundproblem der Abstraktion, denn auch wenn im künstlerischen Prozess die Bedeutung geschaffen wurde, besteht die große Gefahr, dass sie von den Betrachter\*innen nicht entschlüsselt wird. Kirk Varnedoe, ein bedeutender Kunsthistoriker, nannte sein Hauptwerk über die Abstrakte Kunst der Moderne provokativ *Pictures of nothing* (Varnedoe 2006) und trifft somit den Kern dessen, was viele Menschen in Bezug auf Abstrakte Kunst denken – dass sie keine Bedeutung habe und nur auf Zufall oder Willkür basiere. Auch mit dieser Problematik wird sich diese Arbeit beschäftigen. Um Methoden und Ansätze der Bedeutungsbildung in der Abstrakten Animation herauszuarbeiten, werden im ersten Schritt Abstrakte Animationsfilme verschiedener Künstler\*innen im Rahmen von Fallstudien untersucht. Im zweiten Schritt wird ein eigener Abstrakter Animationsfilm konzipiert und umgesetzt,

der sich mit rechter Gewalt in Deutschland beschäftigt. Es soll bewiesen werden, dass der Ansatz von Sigmar Polke auch auf das Medium Film übertragbar ist.

## 1.2 Zielsetzung der Arbeit

Im Rahmen dieser Arbeit soll ein Abstrakter Animationsfilm bzw. Experimentalfilm erstellt werden, der sich mit rechter Gewalt in Deutschland beschäftigt. Dabei muss die Abstraktion ein zentrales Element sein, da der Ansatz von Sigmar Polke – die Kombination von politischer Thematik und Abstraktion – Verwendung finden soll. Durch diese praktische Anwendung soll überprüft werden, ob und wie sich die beiden Elemente Abstraktion und politische Bedeutung vermengen lassen. Um die politische Bedeutung im Experimentalfilm zu schaffen, sollen Elemente und Stilmittel zur Bedeutungsbildung in der Abstrakten Animation herausgearbeitet werden. Dazu werden vier Filme von Animationskünstler\*innen im Rahmen von Case-Studies näher untersucht und die Elemente herausgearbeitet, die hier verwendet wurden, um Bedeutung zu schaffen. Es wird sich herausstellen, ob sich diese Elemente und Stilmittel eins auf den zu erstellenden Film übertragen lassen, oder ob mitunter neue Stilmittel gefunden oder bekannte abgewandelt werden müssen. Letztliches Ziel der Arbeit ist es, ein künstlerisches Produkt zu schaffen, das sich unter der Verwendung von Abstraktion der Thematik rechte Gewalt in Deutschland nähert, ihre Problematik anprangert, ohne dabei plakativ zu werden. Abbildungen von Täter\*innen, Opfern, Persönlichkeiten aus der rechten Szene oder Demonstrationen sind Tabu, da so die Gefahr einer Mystifizierung besteht.

Die dieser Arbeit zugrundeliegende Hypothese lautet:

**Als Fortführung des Ansatzes von Sigmar Polke ist es möglich, Abstrakte Darstellungsformen und politische Bedeutung im Medium Film zu kombinieren, um so ein subtiles Produkt zu schaffen und eine Mystifizierung auszuschließen.**

Darauf aufbauend lauten die Forschungsfragen dieser Arbeit:

1. **Welche Stilmittel zur Bedeutungsbildung gibt es bereits in der Abstrakten Animation und wie können diese eingesetzt werden, um politische Aussagen zu schaffen?**
2. **Welche Schwierigkeiten entstehen bei der Kombination von Abstraktion und Politik?**

## 1.3 Aufbau der Arbeit

Das erste Kapitel dieser Arbeit bietet eine Einleitung mit Motivation, Zielsetzung und Aufbau der Thesis. Kapitel 2 umfasst die Literaturrecherche, bei der Begriffe wie Abstraktion, Abstrakte Animation und Visual Music geklärt sowie verschiedene Meinungen zur Bedeutung in der Abstrakten Animation betrachtet und verglichen werden. In Kapitel 3 werden vier ausgewählte Abstrakte Animationsfilme im Rahmen von Case-Studies näher untersucht und Stilmittel herausgearbeitet, die zur Bedeutungsbildung angewendet wurden. Kapitel 4 bildet den praktischen Hauptteil der Arbeit, indem mithilfe des in den vorangegangenen Kapiteln angeeigneten Wissens ein Abstrakter Film konzipiert und umgesetzt wird, der sich mit rechten Gewalttaten in Deutschland beschäftigt. Kapitel 5 schließt mit den Ergebnissen der Arbeit; der Beantwortung der künstlerischen und wissenschaftlichen Fragestellungen sowie der kritischen Überprüfung der Hypothese.

## 2 Literaturrecherche

### 2.1 Begriffsklärungen

#### 2.1.1 Abstraktion

Der Begriff Abstraktion stammt vom lateinischen *abstrahere*, was soviel bedeutet wie *etwas wegnehmen*. Demnach kann Abstraktion als Prozess des Entfernens von Attributen und der Reduktion auf das Wesentliche verstanden werden ([WhatIs.com 2014](#)). Jede Teilwissenschaft hat ihre eigene tiefere Definition von Abstraktion. Diese Arbeit fokussiert sich auf die Abstraktion in der Kunst. Len Lye, einer der ersten Künstler\*innen, die mit Abstrakter Animation gearbeitet haben, beschreibt, wie er die Kunstform für sich entdeckt hat und definiert dabei den Kern des Abstraktionsprozesses:

*„One morning it had been raining all night, and there were these marvelous fast little skuddy clouds in the blue sky. As I was looking at those clouds I was thinking, wasn't it Constable, the English landscape painter who sketched clouds to try to convey their motions? Well, I thought, why clouds, why not just motion? Why pretend they are moving, why not just move something? “* ([Lye 1991: 31-32](#))

Abstraktion kann also als der Prozess des Entfernens all jener Attribute verstanden werden, die für eine Nachricht oder Idee nicht unbedingt notwendig sind. Seit der frühen 1900er Jahre entwickelte sich daraus eine Kunstform, die auf Objekten der realen Welt basiert, deren Formen und Anmutungen aber vereinfacht oder schematisiert wurden. Die äußerste Form der Abstraktion wird nicht-referentiell oder selbstreferentiell genannt. Hierbei haben die Objekte keine in der Realität existierende Referenz und verweisen nur auf sich selbst. Alle unterschiedlichen Ausprägungen werden unter dem Begriff Abstrakte Kunst zusammengefasst. Bekannte Künstler\*innen im Bereich der Abstrakten Malerei sind u.a. Wassily Kandinsky, Theo van Doesburg oder Kasimir Malewitsch ([Tate.org 2018](#)).

#### 2.1.2 Abstrakte Animation

Abstrakte Animation steht in der Tradition der Abstrakten Malerei und des sogenannten *Absoluten Films*. Sie wird meistens als Sub-Genre des Experimentalfilms eingeordnet. Das Genre hat seine Wurzeln in den 1910er Jahren, als die Italienischen

Futuristen neun Filme produzierten, in denen sie selbstreferentielle<sup>1</sup> Formen direkt auf den Filmstreifen malten. Leider gingen alle neun Filme verloren, weshalb der deutsche Filmmacher Walter Ruttmann der erste war, der einen Absoluten Film fertigstellte: *Lichtspiel Opus 1*, im Jahr 1921. Der Absolute Film war eine Gegenbewegung zum klassischen narrativen Spielfilm der damaligen Zeit, der vor allem das menschliche Leben abbildete und somit seinen Hauptfokus außerhalb des Mediums hatte. Der Absolute Film allerdings sollte nach Überzeugung der Künstler\*innen nur Dinge präsentieren, die einzig und allein im Medium selbst existieren konnten (Moritz 1999).



**Abbildung 2.1:** Standbild aus Lichtspiel Opus 1, Walter Ruttmann (1921)  
([see-this-sound.at](http://see-this-sound.at) 2018)

Obwohl die zeitgenössische Abstrakte Animation noch immer in der Tradition des Absoluten Films des 20. Jahrhunderts steht, ist das Genre heutzutage offener und freier. Das Hauptinteresse der Künstler\*innen ist Farbe, Form und Bewegung im Verlauf der Zeit. Entgegen den strikten Vorstellungen im Absoluten Film gibt es keine fixen Regeln in der zeitgenössischen Abstrakten Animation; nichtsdestotrotz arbeiten die meisten Künstler\*innen mit reinen Formen wie Kreisen, Rechtecken und Linien. Während manche Filme vollständig auf selbstreferentielle Objekte zurückgreifen, also nichts aus der realen Welt referenzieren, arbeiten andere mit Symbolik oder Fragmenten aus der realen Welt (Turner 2003: 1-3). Pamela Turner erklärt in ihrer Studie, dass die Grenze zwischen den Begriffen abstrakt und selbstreferentiell in der zeitgenössischen Abstrakten Animation fließend ist, da Künstler\*innen den Abstraktionsgrad je nach Projekt frei wählen, um ihrem inneren Antrieb und Impuls zu folgen (Turner 2003: 3).

Die zeitgenössische Abstrakte Animation hat eine breite Vielfalt an verschiedenen Techniken. Auf der Webseite des Punto Y Raya Festivals, das sich selbst als „world

---

<sup>1</sup>nicht-referentiell und selbstreferentiell werden in dieser Arbeit äquivalent verwendet

*benchmark for abstract art in motion*“ bezeichnet, finden sich die folgenden Kategorien: *drawing, scratch, cameraless, video-compositing, cgi, stop-motion* (Punto Y Raya Festival 2018). Das Genre hat also eine große Bandbreite von rein analogen Arbeiten über Mischformen bis hin zu vollständig digital realisierten Filmen. Eine solche Vielfalt an technischen Stilen lässt auch eine große Bandbreite an inhaltlichen Stilen vermuten. Bekannte Künstler\*innen der zeitgenössischen Abstrakten Animation sind: Max Hattler<sup>2</sup>, Thorsten Fleisch<sup>3</sup>, Bonnie Mitchell<sup>4</sup>, Matt Abbiss<sup>5</sup> und Robert Seidel<sup>6</sup>.

### 2.1.3 Visual Music

Visual Music ist ein Konzept, um die Animationsarbeiten früher Künstler\*innen wie Walter Ruttmann, Hans Richter oder Oskar Fischinger in den 1920er Jahren zu erklären. Die Idee war die Organisation von Formen und Objekten im Film analog zu den Prinzipien in der Musik. Oskar Fischinger schrieb über Visual Music:

*„This art emphasizes the effect of music. It is to music what wings are to birds. When they are in color the effect is emphasized. The staccato movement of rows of geometrical figures on the screen will get the same reaction from a person as the staccato sounds from a musical instrument.“* (Guldemond 2013: 10)

Form, Farbe und Bewegung werden also auf die gleiche Weise organisiert wie Themen, Phrasen und Rhythmen in der Musik. Ein kurzes Beispiel verdeutlicht den Ansatz:

---

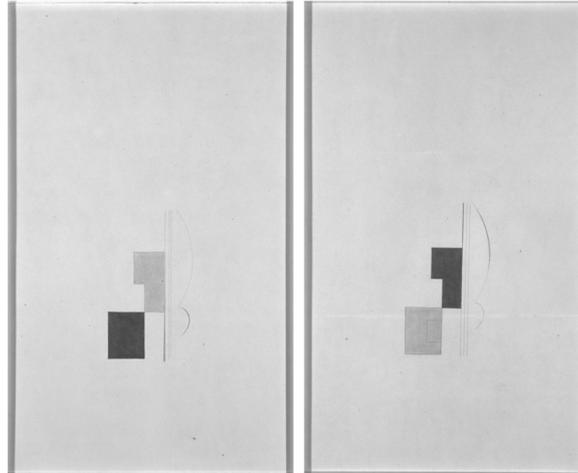
<sup>2</sup>[www.maxhattler.com](http://www.maxhattler.com)

<sup>3</sup>[www.fleischfilm.com](http://www.fleischfilm.com)

<sup>4</sup>[www.immersiveinstallationart.com](http://www.immersiveinstallationart.com)

<sup>5</sup>[www.abbiss.co](http://www.abbiss.co)

<sup>6</sup>[www.robertseidel.com](http://www.robertseidel.com)



**Abbildung 2.2:** Standbilder aus *Präludium*, Hans Richter (1919)  
(Arfini 2013: 185)

Abbildung 2.2 zeigt zwei Standbilder aus Hans Richters *Präludium* nebeneinander. Das erste Bild zeigt ein schwarzes Rechteck auf der linken Seite, ein graues Polygon in der Mitte sowie vertikale Linien und zwei Kurven auf der rechten Seite. Jedes Objekt kann als Analogie zu einer Phrase oder Melodie in der Musik angesehen werden. Im zweiten Bild haben das Rechteck und das Polygon die Farben getauscht, was als musikalischer Kontrapunkt interpretiert werden kann. Innerhalb des Rechtecks ist ein weiteres, kleineres Rechteck erschienen. Dies kann als Analogie zur thematischen Erweiterung in der Musik angesehen werden (Arfini 2013: 184). Dieses kurze Beispiel verdeutlicht, wie der Ansatz der Visual Music funktioniert. Die Künstler\*innen um Oskar Fischinger haben ganze Animationsfilme nach den Prinzipien der Musik strukturiert und so die visuelle Musik begründet. Für heute praktizierende Künstler\*innen im Bereich der Abstrakten Animation ist Visual Music allerdings eher eine zugrundeliegende Basis für die Erforschung neuer Möglichkeiten. Der Ansatz hatte einen enormen Einfluss auf die Entwicklung des Genres und viele Künstler\*innen spielen noch immer mit den Methoden der Musik, allerdings gibt es auch ganz neue Ansätze, die sich vom Konzept der Visual Music entfernen. Dennoch muss es als zugrundeliegendes Framework im Rahmen dieser Arbeit berücksichtigt werden.

## 2.2 Bedeutung in der Abstrakten Animation

Das Ziel dieser Arbeit ist die Konzeption und Umsetzung eines politischen Films, der sich auf Ansätze zur Bedeutungsbildung in der Abstrakten Animation stützt. Bevor vier zeitgenössische Filme im Rahmen von Case-Studies im Detail untersucht werden, sollen zunächst verschiedene Meinungen über die Bedeutung in der Abstrakten Animation im Allgemeinen betrachtet werden.

## 2 Literaturrecherche

*„Talking about the content and meaning of Abstract Animation, for the practitioner or enthusiast, is like discussing why one eats chocolate or why we stand at the edge of the ocean, experiencing the sensation of the sand being sucked out from under our feet by the pull of the receding wave. Or why listening to a beautiful adagio can create such a stirring response. These experiences stand for themselves and need no explanation.“ (Turner 2003: 1)*

Diese Aussage von Pamela Taylor Turner impliziert, dass es eine inhärente<sup>7</sup> Bedeutung in der Abstrakten Animation gibt, die keiner weiteren Erklärung bedarf. Erneut wird die Analogie zur Musik verwendet – wenn jemand ein schönes Musikstück höre und dadurch emotional berührt sei, so würde niemand nach der Bedeutung der Musik fragen oder worum es in dem jeweiligen Stück gehe. Pamela Taylor Turners Standpunkt ist also, dass die ästhetische Anmutung und die Kraft, Menschen emotional zu erreichen, eine inhärente Bedeutung der Abstrakten Animation ist, analog zur Musik (Turner 2003: 1). In ihrem Interview beim Punto Y Raya Festival 2018 erklärt Vibeke Sørensen, eine Künstlerin im Bereich Digital Multimedia und Animation, Abstraktion sei eine Reduktion der Welt und ein Weg, sie zu modellieren. Mit Abstraktion, wie sie erklärt, könne der Mensch die Komplexität der Welt, die sonst nur als chaotisch wahrgenommen würde, sortieren und verstehen. Im Anschluss stellt sie die Frage, wie jemand seine innersten Gefühle bebildern würde. Es wäre vermutlich nicht das Bild eines Autos oder eines Baums, sondern eher ein abstraktes Bild, bestehend aus Formen und Farbe (Vibeke Sørensen, Bonnie Mitchell 2018: 08:40 - 09:50). Die inhärente Bedeutung der Abstrakten Animation, wie Vibeke Sørensen sie beschreibt, ist einerseits ein Weg, die Komplexität der Welt zu ordnen und zu verstehen und andererseits die Möglichkeit, innere Gefühle zu illustrieren. Sie fügt hinzu, dass für sie persönlich Abstrakte Animation poetisch und assoziativ sei. Abstrakte Animation kreierte die Möglichkeit, viele verschiedene Dinge zu sein (Vibeke Sørensen, Bonnie Mitchell 2018: 10:15 - 10:40). Diese Aussage kann als eine gewisse Offenheit des Genres interpretiert werden. Die Betrachter\*innen können ganz unterschiedliche Dinge assoziieren, wenn sie denselben Abstrakten Animationsfilm betrachten, weshalb jeder seine ganze eigenen, persönlichen Erfahrungen mache. Bonnie Mitchell führt diese Idee im gleichen Interview fort, indem sie Abstrakte Animation mit dem klassischen narrativen Spielfilm vergleicht: Im klassischen narrativen Spielfilm würde dem Publikum ein Narrativ präsentiert, dem es über die Dauer des Films folgen müsse, um am Ende genau dort zu sein, wo der Filmemacher oder die Filmemacherin es haben wolle. Im Gegensatz dazu präsentiere Abstrakte Animation viele verschiedene Möglichkeiten, wie ein Film erfahren werden könne. Dabei sei gut möglich, dass der Künstler bzw. die Künstlerin eine spezifische Erfahrung oder Interpretation des Werks niemals selbst antizipiert habe (Vibeke Sørensen, Bonnie Mitchell 2018: 11:34 - 12:30). Bonnie Mitchell unterstützt also den Ansatz der Offenheit des Genres. Demzufolge könne Abstrakte Animation als vollständig andere Herangehensweise an das Medium

---

<sup>7</sup>einer Sache innewohnend

## 2 *Literaturrecherche*

Film verstanden werden, in dem die Zuschauer\*innen verschiedene Charakteristika mitbringen, die ihre persönliche Erfahrung beim Betrachten beeinflussen. Diese Charakteristika können unter anderem sein: Charakter, Gefühle und mentaler Zustand zum Betrachtungszeitpunkt.

All diese Meinungen gehen in die selbe Richtung. Abstrakte Animation hat eine inhärente Bedeutung, die im Genre selbst verwurzelt ist. Abstrakte Animation entstand als Gegenbewegung zum klassischen narrativen Spielfilm, was das Genre auch heute noch ausmacht. Mit Abstrakter Animation werden offene Räume kreiert, in denen Menschen sehr unterschiedliche Erfahrungen machen können; basierend auf ihren eigenen Emotionen und Gefühlen. Abstrakte Animation ist ein Weg, die Komplexität der Welt zu reduzieren, zu modellieren und zu verstehen. Außerdem können Künstler\*innen mit Abstrakter Animation auf direkte Weise ihre inneren Gefühle illustrieren. Nicht zuletzt hat Abstrakte Animation ihre eigene ästhetische Anmutung und die Kraft, Menschen emotional zu berühren, was häufig als Analogie zur Musik erklärt wird. Auch wenn ein Künstler oder eine Künstlerin sich in einer Arbeit mit keinem konkreten Thema auseinandersetzt, so funktioniert der Film aufgrund der oben beschriebenen inhärenten Bedeutung dennoch.

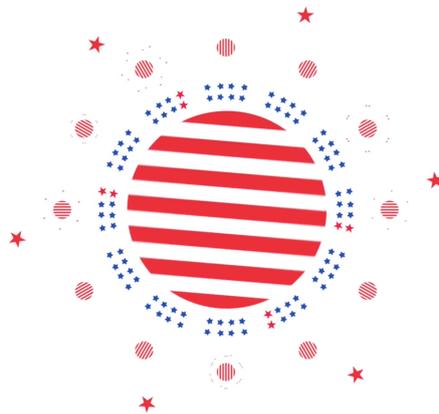
## 3 Case-Studies ausgewählter Filme

Nach der Betrachtung verschiedener Meinungen in Bezug auf die inhärente Bedeutung Abstrakter Animation werden in diesem Kapitel konkrete Filme analysiert. Dabei sollen spezifische Stilmittel herausgearbeitet werden, die zur Bedeutungsbildung eingesetzt wurden. Vier Filme, die in ihren Ansätzen stark unterschiedlich sind, wurden für die Analyse ausgewählt, da sie eine angemessene Breite des Genres abdecken. Mit der ausgewählten Stichprobe soll kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben werden. Die in diesem Kapitel herausgearbeiteten Stilmittel zur Bedeutungsbildung sollen als Grundlage für die Konzeption des Films in Kapitel 4 dienen.

### 3.1 Vier Case-Studies

#### Max Hattler: Collision

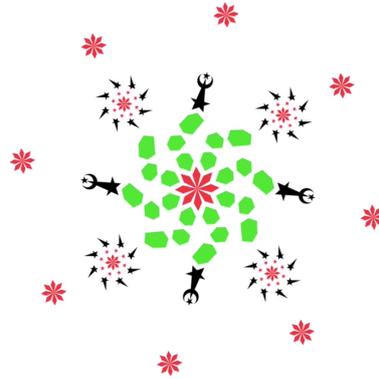
Die erste betrachtete Arbeit ist *Collision* von Max Hattler. *Collision* war Hattlers Abschlussfilm am Royal College of Art London im Jahr 2005. Der Film erhielt mehrere Auszeichnungen, unter anderem den Jury Award beim Marin Short Film Festival in San Rafael, California, oder den LUX Award für den besten Experimentalfilm beim London SFF (Hattler, Max 2008).



**Abbildung 3.1:** Standbild 1 aus *Collision*, Max Hattler (2005)  
(Hattler, Max 2008)

Wie die in Abb. 3.1 abgebildete Szene zeigt, ist *Collision* nicht selbstreferentiell.

Obwohl der visuelle Stil weit entfernt ist von der physischen Realität, so werden doch bekannte Objekte der realen Welt referenziert. Die Farben und Formen erinnern sofort an die amerikanische Flagge, die sogenannte *Stars and Stripes*, in den Farben rot, blau und weiß. Die bekannten Formen und Farben werden hier in einer zum Mittelpunkt des Canvas zentrierten, kreisförmigen und kaleidoskopartigen Komposition angeordnet.



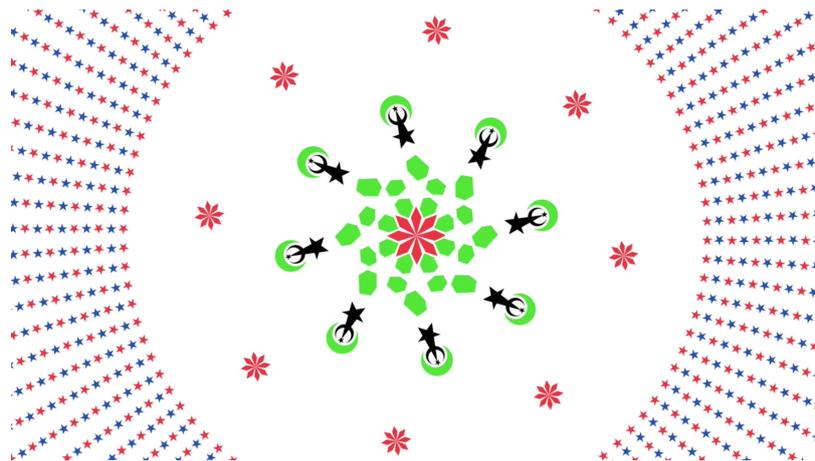
**Abbildung 3.2:** Standbild 2 aus *Collision*, Max Hattler (2005)  
(Hattler, Max 2008)

Das Standbild in Abb. 3.2 zeigt eine spätere Szene des Films. Hier wurden neben den neuen Farben grün und schwarz auch zusätzliche Formen wie das Hilal (Mondsichel) hinzugefügt, die bei den Betrachter\*innen unmissverständliche Assoziationen mit der muslimischen Kultur hervorrufen. Das stärkste Element in dieser visuellen Komposition ist neben der markanten Formsprache die Farbe grün. Viele überwiegend muslimisch geprägte Staaten wie Saudi-Arabien oder der Iran beinhalten die Farbe grün in ihren Flaggen. Die Farbe hat eine starke Bedeutung im Islam, da grün die Lieblingsfarbe des Propheten Mohammed gewesen sein soll. Außerdem wird grün – so der Glaube – von den Einwohnern im Paradies getragen. Auch schwarz hat eine starke Symbolik im Islam, da es die Farbe der Kiswa ist, des Stoffes, der die Kaaba verhüllt, das größte Heiligtum im Islam (Williams, Rae 2018). Bemerkenswert ist in diesem Kontext die Kraft der Farbe. Wenn man die Formen der Flaggen der Vereinigten Staaten und muslimischer Staaten vergleicht, ohne dabei die Farben mit einzubeziehen, so haben diese unmissverständliche Gemeinsamkeiten, insbesondere die Sternform, die ein fundamentales Symbol in beiden Kulturen darstellt. Durch die hinzugefügten Farben, im Speziellen grün, wird allerdings eindeutig klar, welche Kultur jeweils referenziert wird. Dies kann als erstes Stilmittel zur Bedeutungsbildung verstanden werden: Die Nutzung von **Symbolik** durch gelernte Formen und Farben.

Die symbolischen Formen und Farben in *Collision* implizieren, dass es in dem Film

um die Vereinigten Staaten von Amerika auf der einen Seite und um ein oder mehrere muslimische Länder auf der anderen Seite geht. Es kann vermutet werden, dass neben **Symbolik** ein weiteres Stilmittel zur Bedeutungsbildung angewendet wurde. Max Hattler erklärt in seiner Doktorarbeit, dass er Interesse an den Möglichkeiten im Grenzbereich zwischen Gegenständlichkeit und Abstraktion entwickelt hat. In *Collision*, wie der Künstler erklärt, hat er den Ansatz von „*abstract storytelling*“ erforscht (Hattler 2014:6). Um ein tieferes Verständnis des Films zu erlangen, muss demnach die Narration betrachtet werden.

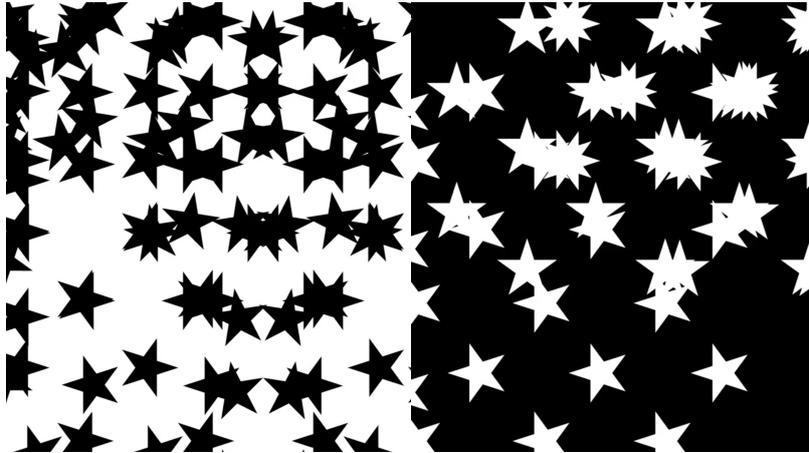
Während der ersten 60 Sekunden des Films werden die beiden sich gegenüberstehenden Seiten (Vereinigte Staaten, muslimische Staaten) etabliert. Zwei kaleidoskopische, rotierende Kompositionen erscheinen und verschwinden mehrere Male. Auf der Soundebene gibt es zum einen auditive Elemente, die die Symbolik der bildlichen Ebene unterstützen, wie zum Beispiel Phrasen muslimischer Moscheegesänge oder Trompeten, die den amerikanischen Patriotismus und Militarismus referenzieren. Außerdem nimmt mit fortlaufender Zeit die Anzahl militärischer Sounds wie ladender Waffen oder rauschender Funksprüche zu. Generell kreiert das Sounddesign des ersten Teils des Films eine düstere Atmosphäre, die Gewaltiges antizipiert.



**Abbildung 3.3:** Standbild 3 aus *Collision*, Max Hattler (2005)  
(Hattler, Max 2008)

Wie Abb. 3.3 zeigt, werden ab 00:57 die Muster der beiden Kulturen erstmals in einem Screen kombiniert. Die Sterne der amerikanischen Flagge kesseln die kreisförmige Anordnung der muslimischen Patterns ein. Bei 01:04 kollidieren sie mit einem Knall. Die Soundebene macht deutlich, dass sich die beiden Kulturen im Krieg befinden. Der Zuschauer hört Schüsse, Explosionen, Feuer, nachladende Waffen und Zerstörung, während die Formen der beiden Kulturen auf der visuellen Ebene verformt, konstruiert und dekonstruiert werden. In der letzten Szene des Films fallen schwarze und weiße Sterne vom Himmel. Da die Sternform teil beider symbolischer

Welten ist – weiß in der Amerikanischen und schwarz in der Muslimischen – steht der finale Zusammenbruch für beide Kulturen.



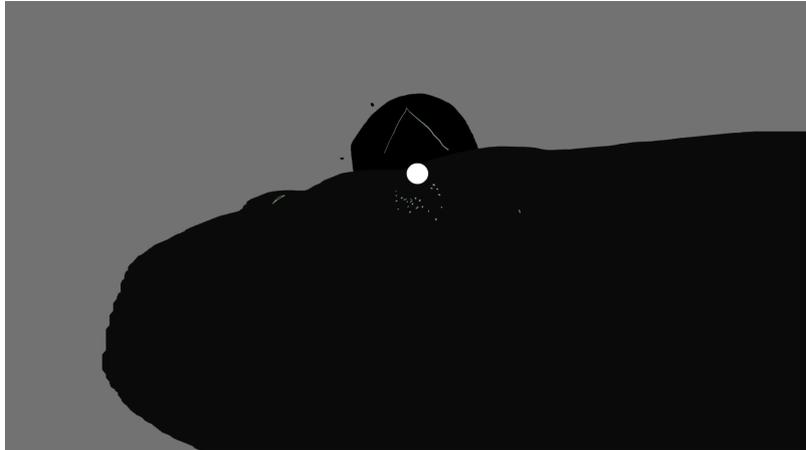
**Abbildung 3.4:** finale Standbilder aus *Collision*, Max Hattler (2005)  
([Hattler, Max 2008](#))

Zusammenfassend kann der Film *Collision* als Statement hinsichtlich eines militärischen Konflikts zwischen den Vereinigten Staaten von Amerika und einem oder mehreren muslimisch geprägter Staaten gedeutet werden. Der Film wurde 2005 veröffentlicht, also etwa vier Jahre nach der amerikanischen Intervention in Afghanistan, weshalb der Film dahingehend als Reaktion und Kritik verstanden werden kann. Während die Vereinigten Staaten eindeutig im Film benannt werden, können die muslimischen Muster verschiedene Staaten referenzieren. Dies kann als aktive Entscheidung des Künstlers interpretiert werden, da der Konflikt zwischen den Vereinigten Staaten von Amerika und der muslimischen Welt fortlaufend existiert. Die Narration des Films ist offen für Interpretation, was auch den inhärenten Charakteristika der Abstraktion geschuldet ist. Auf diese Weise behält der Film seine politische Signifikanz und kann auch mit modernen Konflikten wie z.B. der zugespitzten Lage zwischen den USA und dem Iran seit der Kündigung des Atomabkommens durch Präsident Trump assoziiert werden ([Landler, Mark 2018](#)).

Wie Max Hattler in seiner Doktorarbeit angedeutet hat, arbeitet *Collision* mit Storytelling und Narration, was im Abstrakten Film nicht häufig zu finden ist. In diesem spezifischen Fall wird die Narration auf der Soundebene konstruiert. Die Verwendung von nicht-abstrakten Sounds wie Funksprüchen, militärischen Hymnen, Schüssen und Explosionen leitet den Zuschauer durch die drei Phasen der Geschichte: Antizipation, Kollision und Zusammenbruch. Die visuelle Symbolik etabliert die sich gegenüberstehenden Parteien und schafft ein Grundverständnis, doch was die Betrachter\*innen entlang der Narration leitet ist der Sound. Das zweite Stilmittel das hier zur Bedeutungsbildung eingesetzt wurde ist dementsprechend **Nicht-Abstrakter Sound**.

**Matt Abbiss: Point**

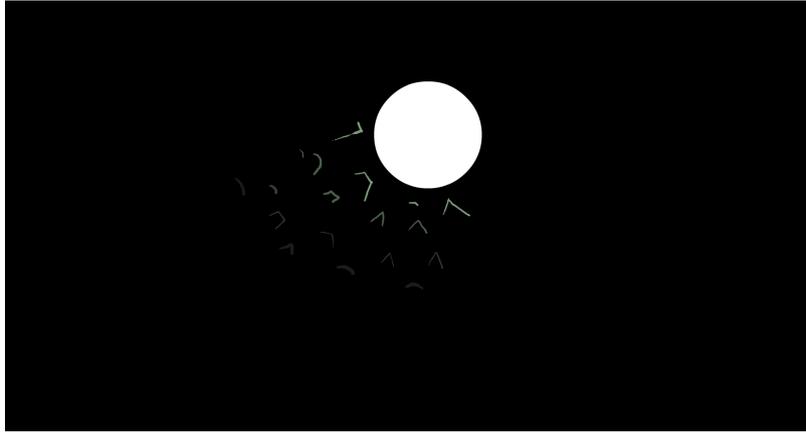
Der zweite betrachtete Film in dieser Arbeit ist *Point* von Matt Abbiss.



**Abbildung 3.5:** Standbild 1 aus *Point*, Matt Abbiss (2014)  
(Abbiss, Matt 2008)

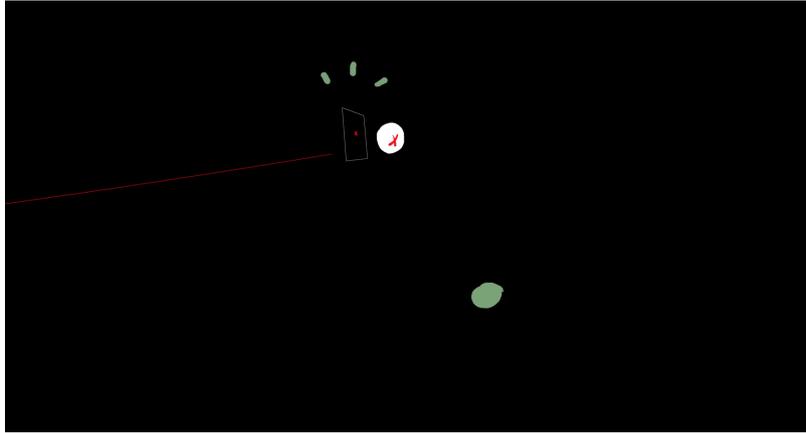
Der erste Blick auf eines der Standbilder zeigt, dass der Film weder mit Gegenständlichkeit noch Symbolik arbeitet. Er beinhaltet reine selbstreferentielle Formen. Das Standbild in Abb. 3.5 zeigt eine undefinierbare schwarze Form auf grauem Hintergrund, einen kleinen weißen Punkt sowie einige graue Linien und Punkte. Über die Entwicklung des Films hinweg sorgt ein Element für Kontinuität: Der weiße Punkt, der dem Film seinen Namen gibt. Der Punkt bewegt sich über die Leinwand, verändert sich in seiner Größe, verformt sich, aber verschwindet nie bis ganz zum Ende des Films. Der Punkt bildet das Zentrum der Aufmerksamkeit.

Interessant ist, dass der Film genau in drei Teile gemäß des Drei-Akte-Schemas aus dem klassischen Spielfilm unterteilt werden kann. Im ersten Teil des Films, der *Setup* genannt werden kann, wird der Punkt in seiner Umgebung eingeführt und etabliert (Moura, Gabe 2014). Der Punkt erscheint, die schwarzen Formen im Hintergrund bewegen sich und rotieren, dann verschwinden sie wieder. Grüne Linien, Rechtecke und Punkte erscheinen rings um den Punkt herum und interagieren mit ihm. Die grünen Formen scheinen ein spezifisches Interesse an dem weißen Punkt zu haben, da sie ausschließlich in seiner direkten Nähe erscheinen.



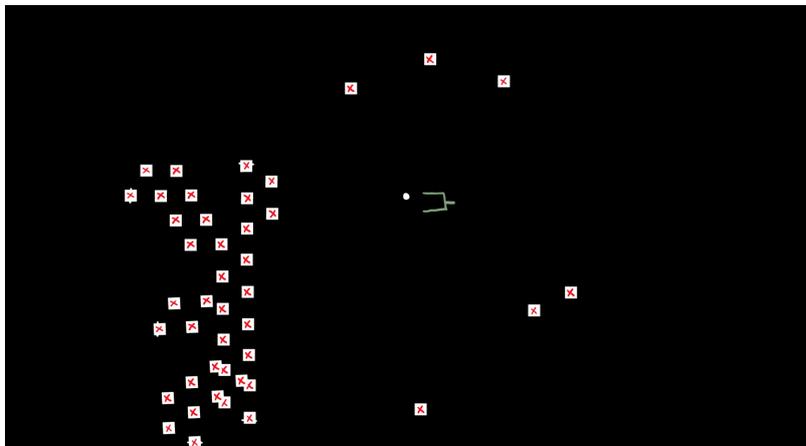
**Abbildung 3.6:** Standbild 2 aus Point, Matt Abbiss (2014)  
(Abbiss, Matt 2008)

Ab 00:40 werden die grünen Formen zunehmend aufdringlich. Sie beginnen, den Punkt zu jagen und stellen sich als dessen Widersacher heraus. Dieser Teil des Films kann entsprechend des Drei-Akte-Schemas als *Konfrontation* bezeichnet werden (Moura, Gabe 2014). Da sich die grünen Objekte als Widersacher oder Gegenspieler herausgebildet haben, ist auch klar, welche Rolle der weiße Punkt einnimmt: Die Rolle des Protagonisten. Matt Abbiss verwendet Elemente des klassischen narrativen Spielfilms wie Plot, Protagonist und Antagonist in seiner Abstrakten Animation. Dadurch projiziert der Zuschauer menschliche Charakteristika auf den Punkt. Dies funktioniert, da Matt Abbiss, der auch im Bereich der traditionellen Character-Animation arbeitet, einige der 12 Animationsprinzipien von Walt Disney anwendet. Diese Prinzipien sind u.a. *Squash and Stretch* (*Quetschen und Strecken*) oder *Slow in and Slow out* (*Beschleunigen und Abbremsen*), die verwendet werden, um Objekten in der Animation Leben und eine organische Anmutung zu verleihen (Coron, Tammy 2018). Diese Prinzipien sind in der Regel in traditionellen 2D-Animationsfilmen zu finden, aber eher selten im Bereich des Experimentalfilms bzw. der Abstrakten Animation. In diesem spezifischen Fall verleiht Matt Abbiss seinem Protagonisten, dem Punkt, Leben.



**Abbildung 3.7:** Standbild 3 aus Point, Matt Abbiss (2014)  
(Abbiss, Matt 2008)

Während er vor den inzwischen aggressiv auftretenden grünen Formen flieht, kollidiert der Punkt mit einem Rechteck, das mit einem roten Kreuz verziert ist. Dadurch färbt das Kreuz praktisch auf den Punkt ab und er wird zu einer Zielscheibe (siehe Abb. 3.7). Dieser Moment markiert einen entscheidenden Wendepunkt in der Handlung und leitet den Höhepunkt des Plots ein, der in der Auflösung endet. Plötzlich tauchen viele mit rotem Kreuz verzierte weiße Rechtecke auf dem Screen auf. Sie bewegen sich nicht (mehr) und wirken tot und kraftlos.



**Abbildung 3.8:** Standbild 4 aus Point, Matt Abbiss (2014)  
(Abbiss, Matt 2008)

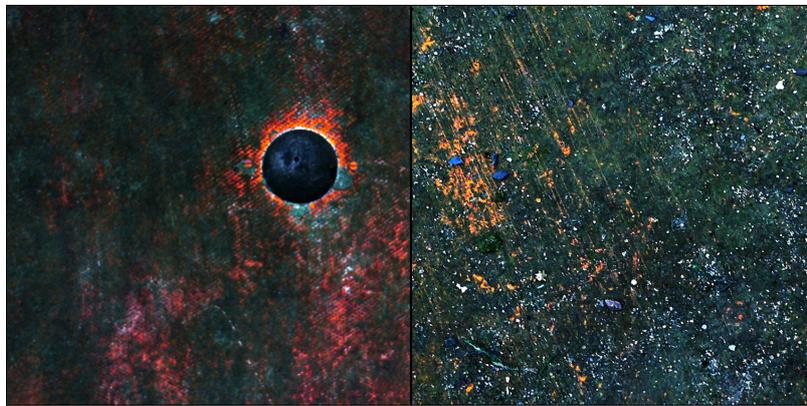
Es wird deutlich, dass die grünen Formen versuchen, den Punkt ebenfalls in eines der leblosen Rechtecke zu verwandeln. Der „*finale Kampf*“ geschieht zwischen dem Punkt und einer grünen Form, die einer Zange ähnelt. Die grüne Zange versucht den Punkt zu fangen, während der Punkt versucht, zu entkommen. Dann passiert es; der Punkt wird erwischt und in einem grünen Rechteck gefangen genommen. Schließlich

verwandelt er sich ebenfalls in ein Rechteck mit einem roten Kreuz und bewegt sich nicht mehr.

Matt Abbiss schafft Bedeutung in seinem Film *Point* indem er Elemente aus der Welt des narrativen Spielfilms entlehnt. Er erzählt eine Geschichte in einer nicht-figurativen, selbstreferentiellen Welt, indem er einen einfachen Punkt personifiziert und ihn auf eine Reise schickt. Der Film endet mit einem Disaster – wie im klassischen Drama. Das hier verwendete Stilmittel zur Bedeutungsbildung wird **Abstrakter Charakter** genannt.

#### Max Hattler: All Rot

Max Hattler arbeitet mit verschiedenen Stilen und Techniken in seinen diversen Projekten, weshalb es Sinn macht einen weiteren seiner Abstrakten Animationsfilme zu untersuchen: *All Rot*.



**Abbildung 3.9:** Standbild 1 aus *All Rot*, Max Hattler  
(Hattler, Max 2015)

*All Rot* ist eine Split-Screen Stop-Motion-Animation, die aus detaillierten, organisch wirkenden Texturen und intensiven Farben besteht. Das Bild flackert, da jedes Einzelbild anders ist und sehr schnell montiert wurde. Manchmal, wie in Abb. 3.9 zu sehen, erscheinen Kreise auf dem Bild, bewegen sich umher und verschwinden wieder. Die beiden separierten Teile des Bildschirms interagieren miteinander, denn Objekte bewegen sich hin und wieder von einer Seite auf die andere. Einerseits wirken die Texturen sehr detailliert und real, sie wurden vermutlich an einem real existierenden Ort aufgenommen, andererseits wird durch Farbkorrektur und Kontrasterhöhung eine selbstreferentielle Ästhetik geschaffen. Das Sound-Design ist sehr atmosphärisch, bricht aber durch starke Akzente aus, wenn Objekte kollidieren. Max Hattler kombiniert abstrakte und nicht-abstrakte Sounds; die meisten haben einen elektrischen Charakter. Um die Bedeutung des Films zu entschlüsseln, lohnt sich eine Betrachtung der vom Künstler selbst erstellten Erklärung zum Film.

### 3 Case-Studies ausgewählter Filme

In seiner Doktorarbeit erklärt Max Hattler, dass er das Ursprungsmaterial an einem zerfallenden Minigolfplatz bei *ArToll* in Bedburg-Hau / Deutschland aufgenommen hat. *ArToll* war eine psychiatrische Klinik, bevor es in ein Kunst-Labor verwandelt wurde, welches Residenzprogramme für Künstler\*innen anbietet. Auch das Kunst-Labor ist noch immer auf dem Gelände der *Rheinischen Landeskliniken* beheimatet, weshalb Künstler\*innen dort stets mit mentalem Zerfall und der Unausweichlichkeit des Todes konfrontiert seien, wie Hattler schreibt (Hattler 2014: 47). Es wird deutlich, dass die Bedeutung des Films eine starke Verbindung zu dem Ort hat, von dem das Ursprungsmaterial stammt. Der Titel *All Rot* (dt. *alles verrottet*) referenziert die Unausweichlichkeit des Todes, mit der Hattler während seines Aufenthaltes konfrontiert war.



**Abbildung 3.10:** Zerfallender Minigolfplatz bei *ArToll*, Bedburg-Hau  
(Hattler 2014: 47)

Abb. 3.10 zeigt den Minigolfplatz, an dem das Ursprungsmaterial fotografiert wurde. Auf dem Bild oben rechts ist ein Gebäude der psychiatrischen Klinik zu sehen. Die beiden unteren Bilder zeigen Ausschnitte aus dem Ursprungsmaterial, das für den finalen Film verwendet wurde. Wenn man das Bildmaterial betrachtet, wird deutlich, dass starke Bildbearbeitung (Einfärbung, Invertierung, Kontrast) stattgefunden hat, um den erkennbaren, real existierenden Ort in die abstrakte Ästhetik des finalen Produktes zu überführen. Hattler erklärt, dass dies sein Kernansatz war: Er wollte den Ort durch Abstraktion transformieren (Hattler 2014: 46).

Der Film behandelt das Spannungsfeld zwischen Leben und Tod, bzw. dem Physischen und dem Metaphysischen. Beide Pole werden im Film durch verschiedene Elemente angedeutet. Das Ursprungsmaterial (Fotografien der Oberflächen eines Minigolfplatzes) referenziert die physische Welt. Doch wenn man die psychiatrische Kli-

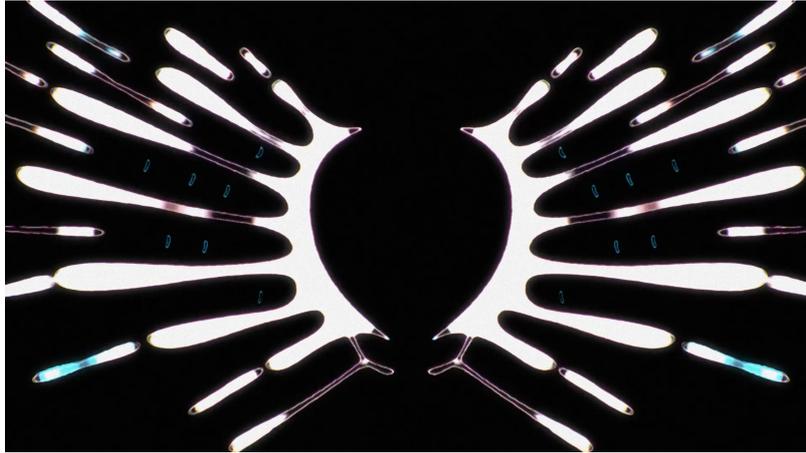
### 3 Case-Studies ausgewählter Filme

nik mit einbezieht, die den Ort umgibt, so referenziert das Material auch den Prozess des Zerfalls. Nicht zuletzt ist auch der Minigolfplatz selbst vom Prozess des Zerfalls betroffen. Im künstlerischen Prozess abstrahiert Hattler das Ursprungsmaterial und verwandelt es in etwas Selbstreferentielles. Die entstehende Welt aus Formen und Farben löst Assoziationen mit Planetenbewegungen und dem Universum aus und steht somit sinnbildlich für das Metaphysische. Zusätzlich zum Material und der künstlerischen Transformation gibt der Titel weitere Hinweise auf die Bedeutung der Arbeit: *All Rot* ist ein Anagramm zu *ArToll*, dem Namen der psychiatrischen Klinik, wo der Künstler seine Residenz absolvierte. Auf englisch gelesen unterstützt der Titel die Idee des Zerfalls und der Unausweichlichkeit des Todes (alles verrottet). Der Prozess des Zerfalls bezieht sich auf das Spannungsfeld zwischen Leben und Tod aber hat seinen Ursprung dennoch in der physischen Welt. Wird der Titel allerdings auf Deutsch gelesen, bezieht sich (*Welt*)*All rot* auf das Universum und das Metaphysische. Es zeigt sich also, dass auch der Titel die Bipolarität des Physischen und Metaphysischen beinhaltet (Hattler 2014: 46-47).

*All Rot* ist ein tiefgründiges, mehrschichtiges Werk und ein Paradebeispiel für die moderne Abstrakte Animation. Ohne das Wissen über die Hintergründe, die den Film stark beeinflusst haben, werden allerdings Betrachter\*innen die Bedeutung des Films nicht in Gänze entschlüsseln können. Dennoch funktioniert der Film, da er die inhärenten Eigenschaften der Abstraktion beinhaltet: Er ist energetisch, spirituell und erreicht den Zuschauer emotional. Zusätzlich streut Max Hattler *Puzzleteile*; z.B. die Doppelbedeutung des Titels oder das referentielle Ursprungsmaterial, die als Hinweise dienen, seine Arbeit zu entschlüsseln. Die Stilmittel, die zur Bedeutungsbildung in *All Rot* eingesetzt wurden sind **Referentielles Ursprungsmaterial** und **Bedeutsamer Titel**.

#### Takashi Ohashi: Kou Kou

Der letzte betrachtete Film in dieser Arbeit ist *Kou Kou* vom japanischen Künstler Takashi Ohashi.



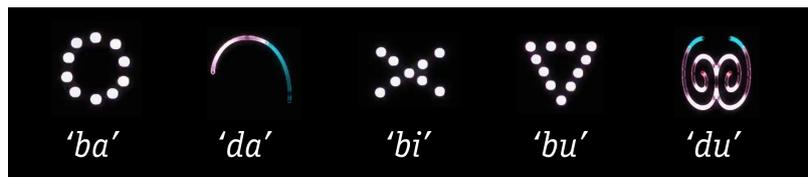
**Abbildung 3.11:** Standbild 1 aus Kou Kou, Takashi Ohashi (Ohashi, Takashi 2013)

Bei der ersten Betrachtung von Ohashis Film wird klar, dass dieser eine selbstreferentielle Ästhetik verwendet. Die Zuschauer\*innen sehen blau- und rot-glühende Linien, Kreise und Formen. Diese bewegen sich, erscheinen und verschwinden in einem zugrundeliegenden Rhythmus. Der erste Eindruck erinnert stark an klassische Visual-Music-Arbeiten von Oskar Fischinger oder Walter Ruttmann. Jedes visuelle Objekt ist perfekt zum Sound synchronisiert. Bei Sekunde 00:04, noch bevor die visuellen Objekte erstmalig erscheinen, kann das menschliche Geräusch des Einatmens vernommen werden. Als die visuellen Objekte dann erscheinen, erinnert der Sound an menschliches Singen oder Sprechen, jedoch in einer unverständlichen Form. Der Sound ist demnach nicht abstrakt. Anzunehmen, dass das Stilmittel zur Bedeutungsbildung in diesem Werk **Nicht-Abstrakter Sound** sei, und zwar auf die gleiche Weise wie in Max Hattlers *Collision*, wäre allerdings falsch. In *Collision* hatte die nicht-abstrakte Soundebene die Funktion des Storytellings, was in Ohashis Arbeit nicht der Fall ist. Obwohl eine Entwicklung über die Zeit festzustellen ist und der Film in dramaturgische Abschnitte unterteilt werden könnte, folgt er vielmehr der Struktur eines Musikstücks. Der Visual-Music-Ansatz ist hier sehr präsent und erinnert an die Anfänge des Genres. Wie in Kapitel 2.1.3 dargelegt, ist Visual Music heute noch immer eine zugrundeliegende Basis, worauf die Künstler\*innen ihre neuen Ideen aufbauen. Auch in Ohashis Arbeit kann neben dem Ansatz der Visual Music noch mehr entdeckt werden, wie ein Interview des Künstlers mit dem Blog *Cartoon Brew* zeigt.

Im Interview erklärt der Künstler seine Grundidee für den Film: Die visuellen Objekte sind zu einem Musikstück synchronisiert, das aus Silben und Lauten der japanischen Sprache besteht, ohne dabei vollständige Wörter zu verwenden. In der japanischen Sprache, wie er erklärt, hat jede Silbe ihre eigene spezifische Bedeutung. Zum Beispiel weist die Silbe 'su' eine Reibungscharakteristik auf, weshalb Ohashi sie mit direkten

und linearen Bewegungen illustriert. Der Künstler kombiniert verschiedene Silben um einfache Onomatopoesie<sup>1</sup> zu kreieren. Er erklärt, dass er die Schönheit der japanischen Sprache zelebrieren wollte, indem er Bedeutung in bedeutungslosen Wörtern entdeckte (Cartoon Brew 2013).

Auf Basis dieses Wissens wird klar, dass die Silben auf der Soundebene mit spezifischen visuellen Objekten verknüpft und kombiniert wurden, die den jeweiligen Charakter der Silben am besten transportieren. Die visuellen Objekte sind repetitiv und erscheinen immer in Kombination mit dem selben Soundobjekt. Ohashis Konzept ist konsistent.



**Abbildung 3.12:** Die Silben und ihre dazugehörigen visuellen Objekte (Kou Kou von Takashi Ohashi)  
(Ohashi, Takashi 2013)

Abbildung 3.12 zeigt eine Auswahl der verwendeten Silben mit ihren zugehörigen visuellen Objekten. Auch ohne Kenntnisse der japanischen Sprache kann ein System erkannt werden: Silben, die mit einem 'b' beginnen, werden durch aus Kreisen aufgebauten visuellen Objekten illustriert, während Silben, die mit einem 'd' beginnen, durch Kurven visualisiert werden.

In seinem Film *Kou Kou* untersucht und zelebriert Ohashi die Eigenheiten der japanischen Sprache. Er verwendet gesprochene Silben auf der Soundebene und kombiniert diese mit abstrakten visuellen Objekten. Bei der Erstellung der zugehörigen visuellen Objekten orientierte er sich stark an den Charakteristika der Silben. Die resultierenden Sound-Bild-Kombinationen sind im Verlauf des Films untrennbar miteinander verbunden. Auf den ersten Blick scheint Ohashi das gleiche Stilmittel zur Bedeutungsbildung zu verwenden wie Max Hattler in *Collision: Nicht-Abstrakter Sound*. Wenn man die beiden Filme allerdings miteinander vergleicht wird klar, dass Hattler gegenständlichen Sound nutzte, um eine Narration zu kreieren, während Ohashi den Sound auf konzeptionelle, nicht-narrative Weise einsetzte. Um klar differenzieren zu können, wird das Stilmittel **Nicht-Abstrakter Sound** in zwei Unterkategorien unterteilt: **Nicht-Abstrakter Sound (narrativ)** und **Nicht-Abstrakter Sound (konzeptionell)**. Takashi Ohashis Stilmittel zur Bedeutungsbildung in seinem Film *Kou Kou* ist **Nicht-Abstrakter Sound (konzeptionell)**.

<sup>1</sup>Onomatopoesie bezeichnet die Laut- oder Schallnachahmung, eine sprachliche Bildung, die einen bestimmten akustischen Eindruck wiedergibt. Sie ist in diesem Sinne eine Art der Wortbildung.

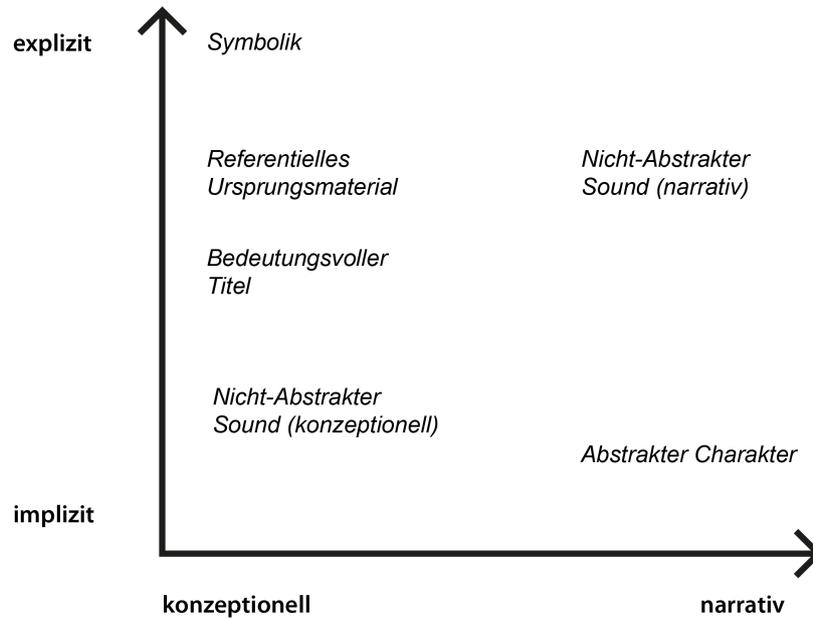
## 3.2 Herausarbeitung von Stilmitteln zur Bedeutungsbildung und Entwicklung einer Matrix

In dieser Arbeit wurden vier Case-Studies zeitgenössischer Abstrakter Animationsfilme durchgeführt. Da es eine enorme Bandbreite verschiedener Ansätze gibt, können die hier betrachteten Filme nur als erster Überblick dienen. Die Filme wurden aufgrund ihrer Unterschiedlichkeit ausgewählt, um eine angemessene Vielfalt abzubilden. Nichtsdestotrotz wird kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben. Die folgenden Arbeiten wurden untersucht: *Collision* von Max Hattler, *Point* von Matt Abbiss, *All Rot* von Max Hattler und *Kou Kou* von Takashi Ohashi. Im Rahmen der detaillierten Analysen wurden sechs Stilmittel zur Bedeutungsbildung herausgearbeitet:

- Symbolik
- Nicht-Abstrakter Sound (narrativ)
- Abstrakter Charakter
- Referentielles Ursprungsmaterial
- Bedeutungsvoller Titel
- Nicht-Abstrakter Sound (konzeptionell)

Die Case-Studies haben gezeigt, dass sich jeder Abstrakte Animationsfilm zwischen Subtilität und Klarheit und zwischen Narration und Konzeption bewegt. Die Verwendung eines spezifischen Stilmittels definiert, ob ein Film eher eine explizite oder implizite Bedeutung vermittelt und ob er eher narrativ oder konzeptionell ist. Deshalb können die Stilmittel durch die Anordnung in einer Matrix zusätzlich veranschaulicht werden.

### 3 Case-Studies ausgewählter Filme



**Abbildung 3.13:** Matrix der Stilmittel

Die Matrix hat zwei Achsen: *implizit/explizit* und *konzeptionell/narrativ*. Einige Stilmittel können eindeutig in der Matrix positioniert werden, während andere je nach konkreter Verwendung im künstlerischen Werk variieren. Das am eindeutigsten positionierbare Stilmittel ist **Symbolik**, welches eine klare Botschaft kreiert, gleichzeitig aber nicht narrativ ist. **Abstrakter Charakter** ist das narrativste unter den herausgearbeiteten Stilmitteln, erhält dem Film aber eine gewisse Subtilität, da es Zeit und Anstrengung bedarf, die Narration zu dekodieren. **Nicht-Abstrakter Sound** hat zwei Unterkategorien, die entweder konzeptionell oder narrativ sind. Das konzeptionell ausgeprägte Stilmittel ist subtiler als das narrative. **Bedeutungsvoller Titel** ist eindeutig konzeptioneller Natur. Das Stilmittel allerdings zwischen Klarheit und Subtilität einzusortieren ist unmöglich, da es stark darauf ankommt *wie* der Titel im konkreten Fall eingesetzt wird. In Max Hattlers *All Rot* manifestiert sich das Stilmittel auf subtile Weise, da der Zuschauer Wissen über die Residenz des Künstlers in ArToll haben muss, um das Anagramm zu verstehen, oder mit der Deutschen und Englischen Sprache vertraut sein muss, um die Doppeldeutigkeit des Titels zu entschlüsseln. Filme, deren Titel klare Begriffe beinhalten und klare Themen adressieren wären hier eindeutiger. Deshalb wurde **Bedeutungsvoller Titel** in der Mitte zwischen *klar* and *subtil* eingeordnet. Selbiges gilt für **Referentielles Ursprungsmaterial**, das definitiv konzeptioneller und nicht narrativer Natur ist; allerdings festzulegen, ob ein Film, der dieses Stilmittel verwendet, eine klare oder subtile Botschaft hat, ist nicht eindeutig möglich. Das hängt stark von der jeweiligen Verwendung und Modifizierung des Ursprungsmaterial ab: ist das Material noch als solches erkennbar oder wurde es so stark abstrahiert und transformiert, dass die Betrachter\*innen keine Verbindung mehr herstellen können? Aufgrund dieser unter-

### 3 Case-Studies ausgewählter Filme

schiedlichen Ausprägungsmöglichkeiten wurde auch **Bedeutungsvoller Titel** in der Mitte zwischen *klar* and *subtil* eingeordnet; mit der Möglichkeit, sich in Richtung beider Pole zu entfalten.

Natürlich können in einem Film mehrere der o.g. Stilmittel verwendet werden. Wenn zwei oder mehr Stilmittel verwendet werden, addieren diese ihre Charakteristika. Zum Beispiel: Max Hattler verwendete **Symbolik** und **Nicht-Abstrakter Sound (narrativ)** in seinem Film *Collision*. Die klare, eindrückliche Bedeutung der symbolischen Formen addiert sich zum narrativen Charakter des Nicht-Abstrakten Sounds und kreiert so einen Film, der gleichzeitig klar und narrativ ist.

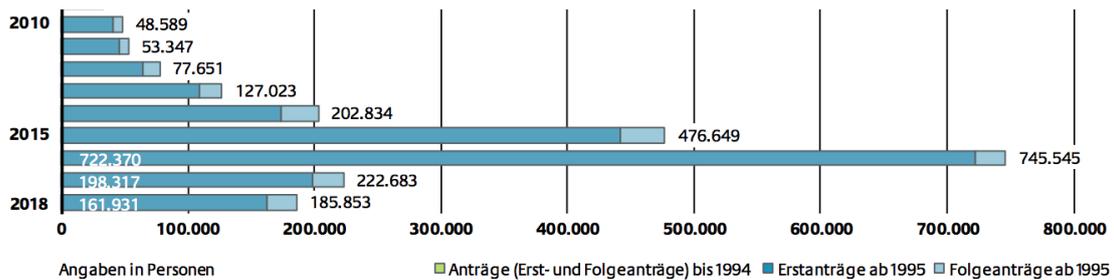
Die Matrix bietet einen Überblick über die in den Case-Studies herausgearbeiteten Stilmittel zur Bedeutungsbildung. Die Auswahl an Elementen erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und kann nur als erster Eindruck über die verschiedenen Möglichkeiten dienen. Im nächsten Kapitel, der praktischen Anwendung des Wissens aus der theoretischen Recherche, werden die Stilmittel auf ihre Praxistauglichkeit geprüft. Es kann angenommen werden, dass sich durch die praktisch-künstlerische Arbeit weitere Ansätze, Stilmittel und Vorgehensweisen ergeben, die durch alleinige theoretische Analyse nicht zu erschließen gewesen wären.

# 4 Erstellung eines politischen Films auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse

## 4.1 Politischer Hintergrund

Seit der Flüchtlingskrise im Jahr 2015 und vor allem seit dem Einzug der rechtspopulistischen Partei Alternative für Deutschland in den Deutschen Bundestag sprechen viele von einer Spaltung des Landes. Ausgelöst vor allem durch den Krieg in Syrien kamen in den Jahren 2015 und 2016 mehr Migrant\*innen denn je nach Deutschland (Lehmann, Julian 2015). Als sich im September 2015 einige tausend syrische Flüchtlinge auf dem Weg von Ungarn nach Österreich und Deutschland befinden, entscheidet Bundeskanzlerin Angela Merkel, die Grenze aufgrund der humanitären Notsituation für die Flüchtenden geöffnet zu lassen und sie nicht in andere EU-Staaten abzuschieben. Diese Entscheidung wurde vor allem von der rechten Opposition rund um die Alternative für Deutschland scharf kritisiert, mit dem Vorwurf, Merkel habe rechtswidrig die Grenzen geöffnet und damit massenhaft illegale Einwanderung ermöglicht (Gensing, Patrick 2018). Der Grüne Bundestagsabgeordnete Konstantin von Notz bezeichnet die sogenannte „Grenzöffnung 2015“ in seinem 2018 abgesetzten Tweet als die „Dolchstoßlegende unserer Zeit“ (von Notz, Konstantin 2018). Die Alternative für Deutschland, die nach dem Ausstieg des Parteigründers Bernd Lucke im Sommer 2015 noch sehr schlechte Umfragewerte hatte, verbesserte sich bis Jahresende auf zehn bis 15 Prozent. Der damalige Vize-Bundessprecher Alexander Gauland (heute Partei- und Fraktionsvorsitzender) bezeichnete die Flüchtlingskrise als ein Geschenk für seine Partei (Spiegel Online 2015).

#### 4 Erstellung eines politischen Films auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse



**Abbildung 4.1:** Entwicklung der jährlichen Asylantragszahlen  
(Bundesamt für Migration und Flüchtlinge 2018)

Die in Abb. 4.1 dargestellte Grafik des Bundesamtes für Migration und Flüchtlinge zeigt, dass die jährlichen Asylantragszahlen nach 2016 wieder drastisch gesunken sind; von 745.545 im Jahr 2016 auf 222.683 im Jahr 2017. Auch im Jahr 2018 ist der Trend weiter rückläufig. Was geblieben ist, ist die Teilen der Bevölkerung durch rechte Gruppierungen wie AfD, Pegida oder Identitäre Bewegung eingepflichtete Fremdenfeindlichkeit, welche sich nicht nur gegen die noch immer nach Deutschland kommenden Kriegsflüchtlinge richtet, sondern auch gegen seit Jahren integrierte Menschen mit Migrationshintergrund. Seit dem 24. September 2017 sitzt erstmals seit Ende des Zweiten Weltkriegs wieder eine rechtspopulistische Partei im deutschen Bundestag, die Rechtsextremen in ihren Reihen kaum Einhalt gebietet ([Berliner Kurier 2017](#)). Durch regelmäßige, taktische Grenzüberschreitungen versucht die Partei, ebendiese „Grenzen des Sagbaren auszuweiten“, wie es Alexander Gauland selbst formuliert ([Wefing, Heinrich 2018](#)). Die AfD hat damit Erfolg, speziell in Ostdeutschland. Die aktuellen Umfragewerte der Partei für die Landtagswahlen 2019 in Brandenburg, Thüringen und Sachsen liegen zwischen 19 und 26 Prozent ([Wahlrecht.de 2019](#)).

Was in den Reihen der AfD noch den Anschein des republikanisch-konservativen zu wahren versucht, schlägt in den rechten, außerparlamentarischen Organisationen und bei extremistisch gesinnten Bürger\*innen nicht selten in Gewalt gegen Migrant\*innen um. Einen vorläufigen Höhepunkt erreichte die Radikalisierung der Rechten im August 2018 in Chemnitz im Rahmen eines Trauermarsches für einen durch Flüchtlinge ermordeten Deutschen. Der sogenannte „Trauermarsch“ lockte tausende Rechtsextreme an, es folgten Ausschreitungen, Angriffe auf Menschen mit Migrationshintergrund, Journalist\*innen und Gegendemonstrant\*innen. Es wurden Hitlergrüße gezeigt, rassistische Parolen skandiert und ein jüdisches Restaurant angegriffen. Neben offen rechtsextremistischen Gruppierungen wie Pro Chemnitz, Der dritte Weg oder Pegida schlossen sich auch AfD-Mitglieder wie der thüringische Fraktionsvorsitzende Björn Höcke dem Demonstrationszug an ([Grunert, Johannes 2018](#)). An diesem Abend in Chemnitz wird deutlich, wie vernetzt und organisiert die neuen Rechten in Deutschland geworden sind und wie schwer eine Trennung zwischen der parlamentarisch auftretenden Alternative für Deutschland und den militanten, außerparlamentarischen Gruppierungen ist.

Verteilung der Politisch motivierten Kriminalität-rechts-:

<b>Bundesland</b>	<b>Gewalttaten</b>	<b>Sonstige Straftaten</b>
<b>BB</b>	4	89
<b>BE</b>	8	75
<b>BW</b>	1	79
<b>BY</b>	3	71
<b>HB</b>	0	7
<b>HE</b>	0	23
<b>HH</b>	1	10
<b>MV</b>	3	60
<b>NI</b>	4	67
<b>NW</b>	9	107
<b>RP</b>	1	47
<b>SH</b>	2	34
<b>SL</b>	1	9
<b>SN</b>	2	100
<b>ST</b>	1	66
<b>TH</b>	0	25
<b>Summe</b>	<b>40</b>	<b>869</b>

**Abbildung 4.2:** Politisch motivierte Kriminalität rechts im Dezember 2018 (vorläufig)  
(Deutscher Bundestag 2019)

Die oben beschriebenen Ausschreitungen in Chemnitz sind nur die Speerspitze der rechten Gewalt in Deutschland. Wie Abb. 4.2 zeigt, gab es im Dezember 2018 in Deutschland insgesamt 909 rechte Straftaten, davon 40 Gewaltdelikte (Deutscher Bundestag 2019), auf die sich diese Arbeit konzentrieren wird. Die meisten dieser 40 körperlichen Gewalttaten waren kaum öffentlichkeitswirksam. Von den 40 Gewalttaten haben sich 19 in Ostdeutschland bzw. den sogenannten Neuen Bundesländern ereignet, es lässt sich also nicht, wie häufig in der Öffentlichkeit deklariert, von einem rein ostdeutschen Problem sprechen. Die Gewalttaten im Dezember teilen sich fast genau zur Hälfte auf West- und Ostdeutschland auf. Da der Osten jedoch in Fläche und Anzahl der Länder kleiner ist als der Westen, lässt sich feststellen, dass politisch motivierte Kriminalität rechts dort doch geballter vorkommt. Es bleibt festzuhalten, dass die Statistik in Abb. 4.2 nur solche Gewalttaten berücksichtigt, die auch tatsäch-

lich bei den Behörden registriert wurden. Stiftungen vermuten eine hohe Dunkelziffer, weil viele Betroffene aus Angst keine Anzeige erstatten ([Amadeu Antonio Stiftung 2018](#)).

Im folgenden, praktischen Teil dieser Masterarbeit soll ein Experimentalfilm erstellt werden, der sich mit den o.g. rassistisch motivierten Gewalttaten der jüngsten Vergangenheit in Deutschland befasst. Das Rassismusproblem in Deutschland wird häufig auf medienwirksame Ereignisse wie die Ausschreitungen von Chemnitz reduziert, während Migrant\*innen jedoch, wie [Abb. 4.2](#) zeigt, regelmäßig Opfer von rechtsextremen Angriffen werden; sowohl in Ost- als auch in Westdeutschland. Der in dieser Arbeit erstellte Experimentalfilm soll die rassistische Gewalt in ihrer Alltäglichkeit aufzeigen und anprangern, denn Ereignisse wie die in Chemnitz sind keine tragischen Einzelfälle. Die *Süddeutsche Zeitung* schreibt am 2. Januar 2019 als Reaktion auf eine Tat in Bottrop treffend: „*Der Fremdenhass kriecht aus allen Ritzen*“ ([Süddeutsche Zeitung 2019](#)).

## 4.2 Künstlerische Konzeption

Im Rahmen dieser Masterarbeit wird ein künstlerischer Experimentalfilm erstellt, der sich Stilmitteln und Herangehensweisen aus der Abstrakten Animation bedient. Kapitel 2 und 3 dienen hierbei als grundlegende Recherche und Herausarbeitung von Stilmitteln zur Bedeutungsbildung in bereits existierenden Filmen. Im praktischen Teil sollen einige dieser Stilmittel verwendet, mitunter abgewandelt und auf ihre praktische Anwendbarkeit überprüft werden. Es wird vermutet, dass sich im künstlerischen Schaffungsprozess weitere Möglichkeiten zur Schaffung von Bedeutung in der Abstrakten Animation herauskristallisieren.

Das zentrale Thema des Films ist die politisch motivierte Kriminalität rechts der jüngsten Vergangenheit in Deutschland. Das Problem der rechten Gewalt in Deutschland soll künstlerisch aufgezeigt und angeprangert werden. Um konsistent und relevant zu bleiben, sollen für diese Arbeit genau drei Fälle exemplarisch ausgewählt werden, die zu Beginn der Konzeptionsphase nicht länger als drei Monate zurücklagen. Die Konzeption des Films begann im Januar 2019, schlussfolgernd werden nur Gewaltdelikte ab Oktober 2018 in die künstlerische Arbeit mit einbezogen. Im Zentrum des Experimentalfilms soll die Erforschung der *Tatorte* rechter Gewalt stehen. Es soll also nicht um die Opfer oder Täter\*innen gehen, keine Gespräche mit betroffenen Personengruppen geführt oder gar versucht werden, die Taten in ihren Einzelheiten zu rekonstruieren. Im Fokus stehen die Orte, die bereits vor der Tat existierten und auch nach der Tat weiter existieren. Zentrale künstlerische Fragestellungen können sein: Hat die Tat den Ort verändert und wenn ja, wie? Was gibt der Ort über die begangenen Verbrechen preis und sind Hinweise auf die Tat zu finden? Ist der Tatort eventuell sogar (mit-)schuldig oder gibt er Hinweise, warum ein solches Verbrechen

genau hier passieren konnte? Welche Auswirkungen hat die Tat auf die Menschen, die an den Tatorten leben?

Aufgrund dieses grundlegenden Bezugs zu den Orten wird schnell deutlich, dass nur eine Begehung und künstlerische Untersuchung der real existierenden Orte als Herangehensweise für den Film in Frage kommt. Es muss also in irgendeiner Weise mit Ursprungsmaterial gearbeitet werden, das an den Tatorten aufgenommen wird. Dies erinnert an das Stilmittel **Referentielles Ursprungsmaterial**, das in Kapitel 2 herausgearbeitet wurde. Die genaue Ausprägung des Stilmittels soll zu einem späteren Zeitpunkt festgelegt werden. Entscheidend ist die künstlerische Arbeit mit visuellem und auditivem Material der Tatorte, da so der Bezug zu den Orten eindeutig hergestellt werden kann. Alle anderen Formen rein digitaler oder analoger Kreation ohne Bezug zu den Orten würden zu weit wegführen von der zentralen Thematik. Im Zentrum des künstlerischen Vorhabens steht demnach die Begehung der Orte und die Erforschung derselben. Gefühle und Eindrücke, die an den Orten wahrgenommen werden, sollen auf direktem Wege in die spätere Umsetzung des Films fließen und sich dort manifestieren.

### 4.3 Auswahl der Tatorte

Für die Auswahl der Tatorte wurde ein klares Regelwerk formuliert, um Konsistenz und Relevanz zu wahren.

Es dürfen demnach nur Taten untersucht werden, die...

- sich gegen Migrant\*innen richteten (Flüchtlingsfeindliche Gewalt)
- durch mindestens zwei unabhängige, seriöse Quellen bestätigt sind
- zu Beginn der Konzeptionsphase nicht länger als 3 Monate zurück liegen (frühestens Oktober 2018)
- sich untereinander in Bezug auf Region / Bundesland und Herkunftsland der Opfer unterscheiden

Durch diese Regeln soll vermieden werden, dass das Thema rechte Gewalt in Deutschland zu einseitig betrachtet wird und als populistische Meinung ausgelegt werden kann. Die Konzentration auf flüchtlingsfeindliche Gewalt ist entscheidend, um einen klaren Fokus zu wahren. In den Zeiten von Fake-News ist es wichtig, sich durch mindestens zwei unabhängige, seriöse Quellen abzusichern. Durch die Auswahl von Tatorten in verschiedenen Regionen Deutschlands werden einseitige Interpretationen wie die rechte Gewalt als rein ostdeutsches Problem ausgeschlossen. Auch die Diversität der Herkunftsländer der Opfer ist wichtig, um zu zeigen, dass flüchtlingsfeindliche

#### 4 Erstellung eines politischen Films auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse

Gewalt sich nicht nur gegen eine bestimmte Nationalität richtet. In der ersten Konzeptionsphase wurde sich aktiv dagegen entschieden, z.B. auch antisemitische Delikte zu behandeln, obwohl diese nicht weniger häufig passieren als flüchtlingsfeindliche Gewalt. Bei einer künstlerischen Arbeit ist es dennoch wichtig, sich auf ein Kernthema zu konzentrieren, um das Themenfeld nicht zu breit aufzustellen und schließlich nur oberflächlich zu arbeiten.

Entsprechend dieses Regelwerkes wurden drei flüchtlingsfeindliche Gewalttaten mit Hilfe der *Chronik flüchtlingsfeindlicher Vorfälle* ([Amadeu Antonio Stiftung 2019](#)) der Amadeu Antonio Stiftung ausgewählt, die im Folgenden einzeln vorgestellt werden.

##### Rostock

Die erste ausgewählte Tat ereignete sich am 3. Dezember 2018 im Rostocker Stadtteil Lütten Klein in Mecklenburg-Vorpommern. Über die Tat berichteten die Süddeutsche sowie die Hannoversche Allgemeine Zeitung. Ein aus Gambia stammender, etwa 35 Jahre alter Mann verließ gegen 19 Uhr einen Supermarkt in der Osloer Straße und wurde zunächst von zwei Männern und einer Frau rassistisch beleidigt. Anschließend trat einer der Männer aus der Personengruppe hervor und schlug dem Opfer mit einem Hammer ins Gesicht. Der aus Gambia stammende Mann erlitt einen Nasenbeinbruch sowie eine Gehirnerschütterung. Der Täter floh mit seiner Begleitung ([Hannoversche Allgemeine Zeitung 2018](#)).

##### Magdeburg

Die zweite ausgewählte Tat ereignete sich am 28. Oktober 2018 in Magdeburg in Sachsen-Anhalt. Über die Tat berichteten die Welt sowie die Volksstimme. Zwei Asylbewerber aus Pakistan und Afghanistan waren am Abend mit einer Frau auf der Halberstädter Straße unterwegs, als sie auf eine Gruppe von Personen trafen, die sie verbal beleidigten. Die drei begaben sich dann zur Haltestelle Südring, an der auch andere Unbeteiligte warteten. Anschließend sollen etwa 25 bis 30 Personen zur Haltestelle gekommen und unvermittelt auf die beiden Männer eingeschlagen haben. Sie erlitten eine Nasenbeinfraktur sowie mehrere Hämatome im Gesichtsbereich. Die Polizei vermutet, dass die Tätergruppe geschlossen von einer Veranstaltung gekommen ist ([Die Welt 2018](#)).

##### Bottrop

Die dritte ausgewählte Tat ereignete sich in der Silvesternacht 2018 / 2019 in Bottrop in Nordrhein-Westfalen. Es berichteten u.a. die Süddeutsche Zeitung sowie der Ta-

gesspiegel. Kurz nach Null Uhr am 1. Januar 2019 raste ein Mann mit seinem Auto in Bottrop in Menschenmengen und hat dabei acht Personen zum Teil schwer verletzt. Die Auswahl der Opfer deutet auf einen rassistischen Hintergrund hin: Sieben von ihnen sind afghanische und syrische Staatsbürger\*innen, der achte ein 34-jähriger Essener mit türkischen Wurzeln. Die schlimmsten Szenen der Tat spielten sich auf dem Berliner Platz in Bottrop ab. Der Täter wurde in Essen von der Polizei festgenommen. Bei seiner Vernehmung versuchte er seine Tat fremdenfeindlich zu rechtfertigen, indem er sich beschwerte, dass arbeitslose Migrant\*innen in Deutschland genauso Geld bekämen wie er ([Der Tagesspiegel 2019](#)). Während die Tat in der Öffentlichkeit zum Teil als tragischer Einzelfall eingestuft wurde, stellt die Süddeutsche Zeitung klar, dass der Mann aus Hass auf Ausländer handelte und die Tat somit unter keinen Umständen entpolitisiert werden dürfe ([Süddeutsche Zeitung 2019](#)).

#### 4.4 Begehung der Tatorte und Sammlung des Materials

Alle drei Tatorte wurden bereist, um Eindrücke und Stimmungen der Orte einzufangen und vor allem das Material für den zu erstellenden Experimentalfilm zu sammeln. Da sich der Film an Vorgehensweisen der Abstrakten Animation orientieren soll, scheidet konkrete Aufnahmen der Gebäude, Straßen oder Menschen aus. Um einen starken Abstraktionsgrad zu erreichen, wurden ausschließlich Makroaufnahmen der Oberflächen, Texturen und Elemente der Straßen, Bordsteine oder Gullideckel angefertigt. Insgesamt wurden über 2000 Einzelbilder erstellt. Im Folgenden werden die subjektiven Eindrücke, Auffälligkeiten und Besonderheiten, die an den bereisten Tatorten wahrgenommen wurden, jeweils kurz erläutert und in Kontext gesetzt.



**Abbildung 4.3:** Beispiel Makroaufnahmen

## Rostock

Der Stadtteil Lütten Klein in Rostock wurde zwischen 1965 und 1975 als Großwohnsiedlung errichtet, um Rostock und Warnemünde als sozialistische Großstadt der ehemaligen DDR zusammenzuführen ([machmalplatzda.de](http://machmalplatzda.de) 2019). Charakteristisch sind bis heute die unzähligen fünfgeschossigen Plattenbauten, die das Bild des Stadtteils prägen. Der Stadtteil kann als sozialistisches Vorzeigewohngebiet bzw. als Symbol für das sozialistische Deutschland angesehen werden. In einem Interview mit der Wochenzeitung Die Zeit erklärt Bundeskanzlerin Angela Merkel, dass Sie die Überforderung vieler Ostdeutscher mit der Flüchtlingskrise und ihrer Entscheidung, die Grenzen geöffnet zu lassen, nachvollziehen könne. In der DDR habe es zu wenig Erfahrung mit anderen Kulturen gegeben. Die Vertragsarbeiter aus fernen Ländern seien schlecht behandelt und Kontakte zur einheimischen Bevölkerung nicht angeregt worden ([Die Zeit](#) 2019). Dies kann als ein möglicher Erklärungsansatz für rechte Gewalt in ostdeutschen Bundesländern angesehen werden, wobei natürlich noch diverse weitere Faktoren Einfluss haben, weshalb kein eindeutiges Urteil gefällt werden kann. Die Isolation der Bevölkerung der ehemaligen DDR und der fehlende Kontakt zu fremden Kulturen sollte bei den Standorten Rostock und Magdeburg aber definitiv beachtet werden.

Die Stimmung bei der Begehung am Tatort in Rostock ist gemischt. Da das Wetter an diesem Tag sehr heiter ist und die Sonne scheint, wirkt alles sehr friedlich und fast schön. Die graue und triste Hässlichkeit der Plattenbausiedlung wäre bei schlechtem Wetter sicherlich sehr viel eindrucksvoller, nichtsdestotrotz stellt sich ein beklemmendes Gefühl ein. Der Ort wirkt von der Außenwelt isoliert. Viele Menschen sind auf den Straßen unterwegs, obwohl es Freitag Vormittag ist. Es gibt keinerlei Hinweise auf das brutale Verbrechen, das an diesem Ort begangen wurde, weder durch Hinweistafeln noch anderweitig. An einigen der Balkone flattern Deutschlandfahnen.



**Abbildung 4.4:** Makroaufnahmen Rostock (Auswahl)

## Magdeburg

Obwohl Magdeburg auch in Ostdeutschland liegt, befindet sich der Tatort hier in einem völlig anderen Milieu als jener in Rostock. Die Haltestelle Südring liegt in einem gutbürgerlichen Viertel mit schönen Altbauten, einer Menge Cafés und Restaurants, nicht wenige mit linksalternativer Prägung. Das Viertel wirkt nicht isoliert, sondern sehr zentral, belebt und wohlhabend. Doch auch hier findet sich ein Hinweis auf ein mögliches *warum* der Tat. Genau an der Ecke der Straßenbahnhaltestelle Südring befindet sich das Büro der AfD-Landesgruppe Sachsen-Anhalt. Das Büro ist nicht zu übersehen und hat den Ort mit seinen populistischen Slogans ("Hol dir dein Land zurück", "Wir für unsere Heimat") prominent besetzt. Es kann vermutet werden, dass die AfD durch die Besetzung des Ortes denjenigen Rechtsextremen, die mitunter gewaltbereit sind, eine gewisse Legitimität verleiht und Hemmschwellen senkt. Während der Tatort in Rostock an die Einflüsse der sozialistischen Vergangenheit Deutschlands auf die heutige Fremdenfeindlichkeit erinnert, kann der Tatort in Magdeburg symbolisch für die Kraft der neuen parlamentarischen Rechten stehen, die durch gezielte Kampagnen die Ressentiments einiger Deutscher forciert.



**Abbildung 4.5:** Makroaufnahmen Magdeburg (Auswahl)

## Bottrop

Der letzte untersuchte Tatort war in Bottrop. Auch hier wurden schnell einige Probleme deutlich, die zumindest Ansätze auf die Ursache der Tat bieten können. Der Berliner Platz in Bottrop ist einer der zentralen Plätze der Stadt im Ruhrgebiet. Es sind extrem viele Menschen auf der Straße unterwegs, ein Großteil von ihnen augenscheinlich arbeits- und/oder obdachlos. Daneben fällt auch die enorme Anzahl an Rentner\*innen auf, die sich mit Flaschensammeln etwas dazuverdienen, da sie offenkundig von Altersarmut betroffen sind. Die Stimmung auf dem Platz ist angespannt. Direkt neben dem Berliner Platz, an dem sich die Tat ereignete, befindet sich das Jobcenter, das mit dem Slogan „Arbeit für Bottrop“ wirbt. Es lässt sich vermuten, dass die kleine Stadt im Ruhrgebiet ein Problem mit Arbeitslosigkeit hat. Sie steht

hier symbolisch für Regionen Deutschlands, die sich im Strukturwandel befinden. Das Ruhrgebiet stand und steht in der Vorstellung vieler Deutscher vor allem für Kohleförderung. Doch der Industriesektor, der damals das westdeutsche Wirtschaftswunder beförderte und für Vollbeschäftigung sorgte, ist längst nicht mehr das, was er einmal war. Zunächst wurde Importkohle aus dem Ausland billiger, dann wurden die Gefahren des Klimawandels in der Öffentlichkeit immer präsenter, was langsam zu einer Konzentration auf nachhaltige Energieträger führte. Mit 9,1 Prozent hatte das Ruhrgebiet 2018 eine höhere Arbeitslosenquote als Ostdeutschland ([Der Tagesspiegel 2018](#)). Auch die Aussage des Täters gegenüber der Polizei deutet darauf hin: Die hohe Arbeitslosigkeit der Bottroper Bevölkerung in Kombination mit den in die Region kommenden Migrant\*innen, die als Konkurrenz angesehen und (vollkommen ungerechtfertigt) als Sündenbock stilisiert werden, kann als eine Ursache von rechter Gewalt in Deutschland interpretiert werden.

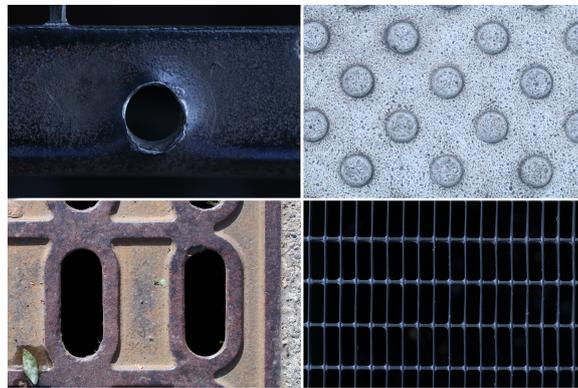


Abbildung 4.6: Makroaufnahmen Bottrop (Auswahl)

Es bleibt festzuhalten: Keine der möglichen gesellschaftlich-politischen Ursachen, die hier in Ansätzen offengelegt wurden, rechtfertigen auch nur im Geringsten die furchtbaren Gewalttaten, die den Migrant\*innen angetan wurden. Es ist allerdings im Sinne der künstlerischen Arbeit, einen Kontext zwischen den Orten, den dortigen Lebensumständen und den Taten herzustellen.

## 4.5 Auswahl der Stilmittel

### 4.5.1 Referentielles Ursprungsmaterial

Die Begehung der Tatorte und die damit verbundene Sammlung von Bild- und Tonmaterial bildete bereits die Entscheidung für das erste Stilmittel zur Bedeutungsbildung, welches in Kapitel 3 dieser Arbeit herausgearbeitet wurde: **Referentielles Ursprungsmaterial**. Bedeutung wird in erster Linie dadurch geschaffen, dass das im

Film verwendete Bildmaterial vollständig an den ausgewählten Tatorten entstanden ist. Die Verbindung zwischen dem visuellen und auditiven Material und der gesellschaftlichen Relevanz ist hier untrennbar. In Max Hattlers Film *All Rot* wurde das bedeutsame Ursprungsmaterial im künstlerischen Prozess verfremdet und weiterbearbeitet, um eine zusätzliche Ebene, eine neue visuelle Welt jenseits der Realität zu schaffen. Dies soll in dieser Arbeit nicht passieren. Die Straßen und Oberflächen, Gullideckel oder Bordsteine sollen im finalen Filmprodukt eindeutig als solche wiedererkannt werden, um den Ortsbezug zu verdeutlichen. Durch extreme Nahaufnahmen und die Montage in der Postproduktion werden diese eigentlich bekannten, alltäglichen Dinge dennoch in ihrem Wesenhaften abstrahiert und gewinnen ein Eigenleben. Hierdurch werden Räume geöffnet, die sich stark vom Realismus entfernen, um den Betrachter zur Reflektion anzuregen. Im Kontext des Credo von Sigmar Polke, also der Kombination von Nationalsozialismus und Abstraktion, stellt sich das referentielle Ursprungsmaterial als ideales Stilmittel heraus: Durch die abstrakte Darstellungsweise und die Abwesenheit von Bildnissen bekannter Persönlichkeiten aus der rechten Szene, Gewaltvideos oder Demonstrationen wird der Mythos der Neurechten auf Distanz gehalten. Dennoch ist die politische Bedeutung vorhanden: Sie wird durch das verwendete Material transportiert.

### 4.5.2 Textliche Elemente

Aus dem Fundus der in Kapitel 3 herausgearbeiteten Stilmittel wird außerdem der **Bedeutungsvolle Titel** verwendet. Zusätzlich zum Titel sollen allerdings auch Texteinblendungen im Film verwendet werden, um einen stärkeren Bezug zwischen dem visuellen Material und den behandelten Gewalttaten herzustellen. Daher werden diese beiden Teile zusammenfassend unter dem Stilmittel **Textliche Elemente** gebündelt.

Der Titel des in dieser Arbeit zu erstellenden Experimentalfilms lautet:  
**Straße**

Dieser Titel bietet verschiedene Interpretationsansätze und steht in direkter Verbindung zur Bedeutung des Films. Das Wort Straße als solches deutet zunächst banal auf den Untergrund hin, auf dem Menschen sich tagtäglich fortbewegen, sei es mit dem Auto oder zu Fuß. Das Wort Straße bezieht sich also direkt auf das visuelle Element des Films, die Verwendung von Straßentexturen. Der Titel bezieht sich auf den Ort, an dem wir uns täglich befinden, an dem allerdings auch furchtbare Verbrechen begangen werden. Die Straße war seit jeher ein Ort für politische Auseinandersetzungen. Alle großen politischen Revolutionen und Umbrüche wurden auf den Straßen des Landes ausgetragen, nicht umsonst lautet ein bekanntes Sprichwort „*Gegen etwas auf die Straße gehen*“. Die Straße steht für den Kontakt von Regimen mit der Bevölkerung, sie steht für die Macht des Volkes. Auf die Spitze getrieben haben dies die Nationalsozialisten im 3. Reich, die mit riesigen inszenierten Fackelmärschen und Paraden die Stärke der Volksgemeinschaft propagierten. Der Begriff Straße deutet

#### 4 Erstellung eines politischen Films auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse

auf den Ort, an dem die Nationalsozialisten damals ihren Aufstieg begannen, und auf den Ort, an dem sie später ihre Macht verdeutlichten. Die Straße ist der Ort, an dem sich heute neue rechte Gruppen formieren und ihn erneut zu besetzen suchen. Die Straße wird symbolisch zum Kampf um die Vorherrschaft in der Gesellschaft. Sie vereint damit zweierlei Dinge: Alltag und Macht.

Des Weiteren sollen textliche Einblendungen im Film verwendet werden, die im Stile kurzer Zeitungsausschnitte über die begangenen Taten informieren und so die Verbindung zwischen dem visuellen Material und der politischen Bedeutung herstellen (siehe Abb. 4.7).

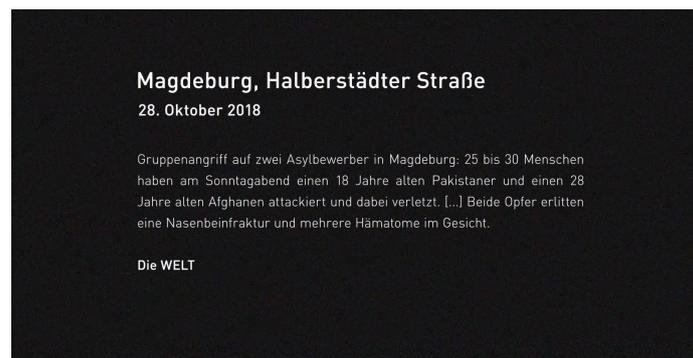


Abbildung 4.7: Beispiel einer textlichen Einblendung

### 4.5.3 Sound

Als drittes und letztes Stilmittel zur Bedeutungsbildung im Film **Straße** fungiert der Sound. Allerdings kann er weder eindeutig dem Stilmittel **Nicht-Abstrakter Sound (narrativ)** noch dem Stilmittel **Nicht-Abstrakter Sound (konzeptionell)** zugeordnet werden. Es sollen keinerlei rein synthetisch-abstrakte Sounds verwendet werden, allerdings soll das Sound-Design auch keine rein narrative Funktion einnehmen. Die Sounds sollen einerseits in Beziehung zum jeweils gezeigten visuellen Material stehen, also z.B. einen metallischen Klang haben, wenn metallische Elemente zu sehen sind. Andererseits sollen sie das Gefühl der untersuchten Tatorte transportieren und auch die begangenen Gewaltverbrechen andeuten. Wie bereits in Kapitel 4.5.2 (Textliche Elemente) angesprochen, steht die Straße konzeptionell für zweierlei Dinge: Alltäglichkeit / Banalität und Gewalt. Diese beiden Seiten sollen auch durch den Sound verkörpert werden, indem banale, trockene Klänge mit brutalen und extremen Akzenten kombiniert werden. Vor allem durch schnelle, hektische Sounds entsteht der Eindruck einer Fluchtbewegung, starke Akzente können als Zusammenprall von Täter\*innen und Opfern interpretiert werden. In Kombination mit den textlichen Einblendungen werden die Sequenzen jeweils aufgelöst und die Betrachter\*innen haben das Gefühl, die begangenen Verbrechen abstrakt nachzuverfolgen. Vereinzelt sollen Sounds verwendet werden, die mit den jeweiligen Taten direkt in Verbindung stehen,

wie zum Beispiel die Motoren- und Auspuffgeräusche eines Autos, welche die Tat in Bottrop andeuten.

## 4.6 Künstlerische Überlegungen

Es zeigt sich bereits, dass sich die in Kapitel 3 herausgearbeiteten Stilmittel nur ansatzweise auf neue Abstrakte Animationsfilme übertragen lassen. Der Grund hierfür sind die jeweils spezifischen künstlerischen Überlegungen. Max Hattler verwendete in seinem Film *All Rot* das Stilmittel **Referentielles Ursprungsmaterial**. Das Material selbst enthält also die Bedeutung des Films, dadurch ist aber noch nicht gewährleistet, dass diese Bedeutung auch von den Betrachter\*innen entschlüsselt wird. Die Entscheidung, wie wichtig diese Entschlüsselung der Bedeutung durch die Betrachter\*innen ist, liegt beim Künstler. Max Hattler war bei seinem Film damit einverstanden, dass die Bedeutung des Films nicht von allen Betrachter\*innen entschlüsselt wird. Daher entschied er sich (außer für den kryptischen Titel) für keine weiteren Elemente, die die Bedeutung verdeutlichen sollen. Die Entschlüsselung der Bedeutung des Films **Straße** hingegen ist entscheidend. Die rechtsextremen Gewalttaten und Übergriffe, die in dieser Arbeit behandelt werden, sollen deutlich angeprangert werden, weshalb es wichtig ist, dass die Betrachter\*innen die Bedeutung entschlüsseln. Einzig durch die Verwendung des visuellen Ursprungsmaterials (der Straßentexturen) und eines abstrakten Sound-Designs wäre die Wahrscheinlichkeit hoch, dass die Bedeutung nicht bei den Betrachter\*innen ankäme. Es bestünde sogar die Gefahr, dass durch die Animation die Tatorte ästhetisiert würden und der Film somit von der Gewalt wegführe. Daher wurde sich in dieser Arbeit dazu entschieden, weitere verdeutlichende Stilmittel wie teilweise gegenständlichen, narrativen Sound und textliche Einblendungen zu verwenden. Um einen Schritt weiter zu gehen, soll das Projekt im Rahmen einer Installation ausgestellt werden, in der der Kurzfilm mit weiteren Elementen zu einem Gesamtwerk verschmilzt. Näheres zur finalen Präsentationsform findet sich im Kapitel 4.8.

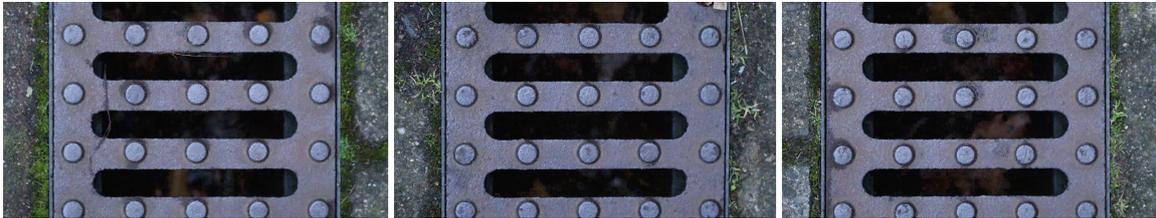
## 4.7 Gestalterisch-technische Umsetzung

Für den Film soll sich der Technik der sogenannten *Non-Phased Animation* bedient werden, also einer Technik, bei der durch sequentielle Aneinanderreihung und Komposition eigentlich unbewegten Ursprungsmaterial der Eindruck der Bewegung geschaffen wird (Anifilm 2019). Für diese Technik wird eine reduzierte Framerate von 12 fps<sup>1</sup> gewählt, um eine Stop-Motion-Ästhetik zu erzielen. Das unbewegte Ursprungsmaterial sind in diesem Fall die Fotografien der Straßentexturen. Um den Animationseffekt zu erzielen, müssen wiederkehrende Elemente mehrfach fotografiert und Einzelbild für Einzelbild hintereinander montiert werden. Ab etwa fünf bis sechs Einzelbildern

---

<sup>1</sup>fps = frames per second / Einzelbilder pro Sekunde

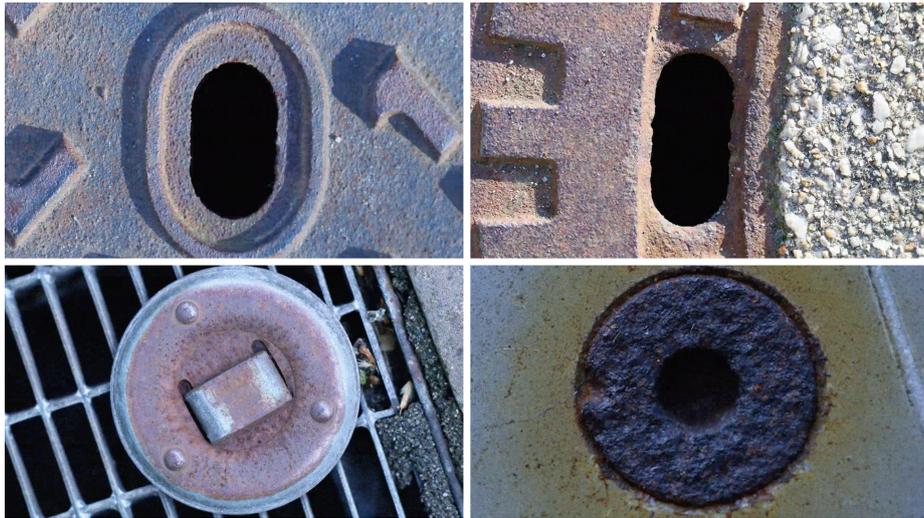
werden sogenannte Loops erstellt, die dann über einen längeren Zeitraum im Film eingesetzt werden können. Um den erwünschten Effekt zu erzielen, ist Detailarbeit erforderlich, da die wiederkehrenden Elemente immer an der exakt gleichen Stelle auf dem Canvas positioniert werden müssen wie im vorangegangenen Bild. Ein Beispiel verdeutlicht die Technik.



**Abbildung 4.8:** Beispiel der Non-Phased Animationstechnik

In Abb. 4.8 sind drei Einzelbilder aus einem Loop eines länglichen Gullideckels abgebildet. Bei genauer Betrachtung werden die minimalen Abweichungen der einzelnen Bilder deutlich. Diese Abweichungen sind entscheidend für den erwünschten Effekt. Der Gullideckel hat wiederkehrende Elemente wie die länglichen Ritzen oder die rundlichen Noppen, die sich für den Effekt der Non-Phased Animation eignen. Der Gullideckel wurde mehrfach fotografiert, allerdings an immer unterschiedlichen Stellen. Durch verschiedene Einflüsse wie z.B. natürliche Abnutzung ist der Gullideckel an keiner der verschiedenen Stellen exakt gleich. Es zeigen sich beispielsweise unterschiedliche Kratzer im Metall. Diese Abweichungen werden sich bei der Animation zunutze gemacht, denn durch diese minimalen Unterschiede des Materials entsteht bei der Sequenzierung der Eindruck der Bewegung. Würde mehrfach der exakt gleiche Ausschnitt des Gullideckels hintereinander montiert, so entstünde kein Eindruck der Bewegung, sondern ein Standbild. Die Technik bedient sich also des schmalen Grats zwischen wiederkehrenden, fast identischen Elementen und minimalen Abweichungen im Material. Durch die Montage wirkt es letztlich so, als würde der Gullideckel sich leicht bewegen bzw. als hätte das Material etwas Lebendiges.

Mit der beschriebenen Technik wurde an diversen Sequenzen gearbeitet, bis jede dieser Sequenzen alleinstehend funktionierte. Die große Herausforderung bei der Verwendung dieser Technik ist allerdings der Übergang von einer Sequenz in eine andere, also beispielsweise der Übergang von einer Straßentextur zu einem Gullideckel. Es könnte klassisch mit harten Schnitten zwischen den Sequenzen gewechselt werden, allerdings würde dann keine Kontinuität geschaffen und der Eindruck des Abschreitens der Tatorte verloren gehen. Deshalb wurde sich bei der Kombination der einzelnen Sequenzen vor allem auf sogenannte *Match Cuts* konzentriert. Ein Beispiel verdeutlicht diesen Ansatz.



**Abbildung 4.9:** Beispiel der Match Cuts

Die sogenannten Match Cuts sind Schnitte, bei denen mindestens ein Element, z.B. eine Form oder eine Bewegung, über den Schnitt hinaus erhalten bleibt und somit das Auge des Betrachters leitet. Dadurch werden Übergänge fließend und die Sequenzen werden als zusammenhängend wahrgenommen ([Lexikon der Filmbegriffe 2012](#)). In Abb. 4.9 sind zwei solche Match Cuts abgebildet. Im oberen Übergang von einer metallischen Oberfläche auf einen rundlichen Gullideckel ist ein schwarzes Loch in der Mitte das Element, das den Schnitt überdauert und so die Kontinuität gewährleistet. Im unteren Übergang bleibt kein Element erhalten, aber eine Form. Das metallische Element auf der linken sowie die verrostete Schraube auf der rechten Seite haben eine fast identische Kreisform und Größe, weshalb der Match Cut auch in diesem Fall funktioniert.

Eine weitere Möglichkeit für flüssige Übergänge zwischen den Szenen sind Sequenzen, die keinerlei markante Formen aufweisen, also ausschließlich aus Textur bestehen. Diese Sequenzen lassen sich direkt schneiden, da sie sich in ihrer Unklarheit ähneln und somit fließende Übergänge entstehen. Abb. 4.10 zeigt einen solchen Schnitt.



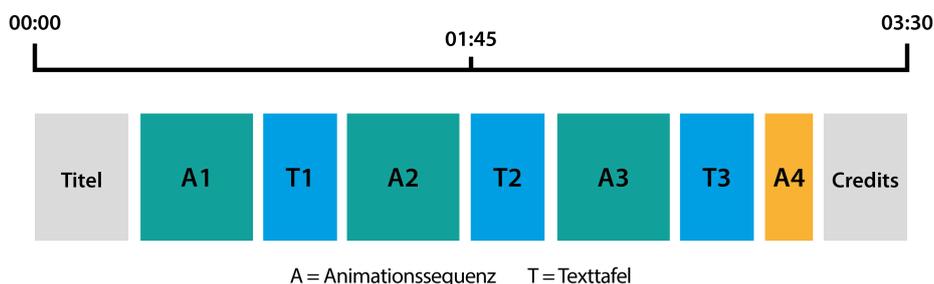
**Abbildung 4.10:** Beispiel eines Match Cuts ohne markante Elemente

## 4.8 Finale Produkte

Aufgrund der oben beschriebenen künstlerischen Überlegungen wurde sich schließlich dazu entschieden, zwei verschiedene Endprodukte zu kreieren. Das erste Produkt ist der Kurzfilm mit den in Kapitel 4.5 ausgewählten Stilmitteln. Bei diesem Produkt wird die Bedeutung zwar deutlich, doch ist Auseinandersetzung mit der Thematik hier sehr immersiv und emotional, bietet vor allem einen Erfahrungsraum und lässt Interpretationsmöglichkeiten offen. Darüber hinaus soll eine Installationsform konzipiert werden, die einen Schritt weitergeht und der immersiv-emotionalen Anmutung des Films eine kühle und redaktionelle Komponente entgegenstellt. Im Folgenden werden beide Produkte kurz erläutert.

### 4.8.1 Kurzfilm

Der Kurzfilm besteht aus den folgenden drei Elementen: Abstrakte Animation des Ursprungsmaterials, Texttafeln mit kurzen Infos zu den Taten und Sound. Der Film beginnt mit der Einblendung des Titels „Straße“, unterlegt durch eine aufgenommene Straßen-Atmosphäre im Sound. Danach ist der Film in drei Kapitel unterteilt, die jeweils mit der Animation der gleichen Straßentextur beginnen. Es folgt eine Animationssequenz, die mit teilweise abstrakten, teilweise in Bezug zu den Taten stehenden Sounds unterlegt wird. Am Ende eines jeden Kapitels steht eine Texttafel, die im Stile kurzer Nachrichten die jeweilige Gewalttat beschreibt. Die Texttafeln sind unterlegt mit atmosphärischen Geräuschen, die an den jeweiligen Tatorten aufgenommen wurden. Danach beginnt unvermittelt das nächste Kapitel. Nach der dritten (und letzten) Texttafel folgt eine weitere, sehr brutal anmutende, kurze Animationssequenz, die in keinem direkten Bezug zu einem der drei ausgewählten Vorfälle steht. Sie soll vielmehr verdeutlichen, dass die drei ausgewählten Taten nur einen Bruchteil der tatsächlich stattfindenden rechten Gewalt ausmachen und der Film um ein Vielfaches verlängert werden könnte. Nach dieser letzten, durch energischen Sound und Bild sehr immersiven Animationssequenz folgen die Credits. Nach 3 Minuten und 30 Sekunden endet der Kurzfilm. Abb. 4.11 zeigt eine grafische Abfolge des modular aufgebauten Films.



**Abbildung 4.11:** Modularer Aufbau des Films

## 4.8.2 Installation

Für den Rundgang Finkenau 2019, die Jahresausstellung der Fakultät Design, Medien und Information der HAW Hamburg vom 11. bis 13. Juli, wird zusätzlich eine Rauminstallation konzipiert. Die Rauminstallation besteht aus drei Elementen:

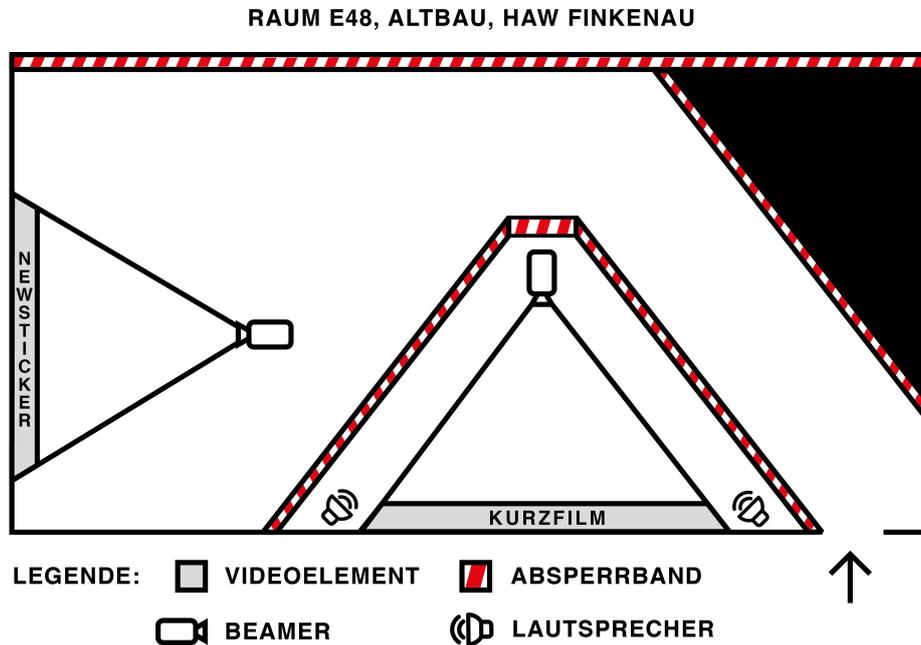
1. dem Kurzfilm (siehe 4.8.1)
2. einem „*Nachrichten-Ticker*“ mit einer erweiterten Auswahl rechter Gewalttaten aus den Jahren 2018 und 2019
3. rot-weißem Polizei-Absperrband

Für die Installation wurde der Raum E48 im Altbau ausgewählt. Aufgrund seiner Größe ist er für die geplante Umsetzung optimal geeignet. Das Ziel der Installation ist es, der immersiv-emotionalen Anmutung des Experimentalfilms eine kühle und redaktionelle Komponente entgegenzustellen. Die beiden Elemente sollen sich gegenseitig aufladen und somit eine immersiv-emotionale Erfahrung der begangenen Verbrechen sowie ein faktisch-sachliches Bewusstsein über die rechte Gewalt vermitteln.

Der Kurzfilm, welcher im Zentrum der Installation steht, wird mit einem Nahbereichs-Beamer großflächig auf eine der Wände projiziert. Über Lautsprecher wird der Raum mit dem Sound des Kurzfilms beschallt. Auf die benachbarte Wand des Raumes wird der Nachrichten-Ticker projiziert. Dieser speist sich aus der Datenbank rechter Gewalttaten der Amadeu Antonio Stiftung und wechselt alle 60 Sekunden durch einen Zufallsalgorithmus zwischen registrierten Gewalttaten der Jahre 2018 und 2019. Die Form der Nachrichten entspricht denen aus dem Kurzfilm; in Textform werden Ort und Datum der Tat und die Quellenangabe sowie ein kurzer Textausschnitt aus der jeweiligen Pressemeldung wiedergegeben. Auch für die Installationsform gilt das Credo Sigmar Polkes: Thematisch beschäftigt sich die Installation mit Neonazismus und rechter Gewalt, allerdings sollen die Mythen der Neurechten auf Distanz gehalten werden, weshalb auch hier die reine Textform verwendet wird, um den nötigen Abstraktionsgrad herzustellen. Darstellungen von Gewalt oder Verbildlichung von Personen aus der rechten Szene wird man im Rahmen der Installation ebenso wenig finden wie im Kurzfilm. Der Nachrichten-Ticker bildet das Gegenstück zum immersiven Kurzfilm, da hier redaktionell, sachlich und ohne jedes Gefühl über die rechten Gewalttaten in den Jahren 2018 und 2019 berichtet wird. Während der Kurzfilm die Betrachter\*innen in erster Linie emotional adressieren soll, wird der Nachrichten-Ticker im zweiten Schritt durch seine trockene Aufzählung die Betrachter\*innen in Anbetracht der unzähligen rassistischen Verbrechen schockieren und verstören. Es soll neben der immersiv-emotionalen Wirkung vor allem auch ein Bewusstsein für die Problematik geschaffen werden, das aufgrund der fehlenden Berichterstattung in den überregionalen Medien oder der Einstufung von Taten als *tragische Einzelfälle* in weiten Teilen der Gesellschaft fehlt. Durch rot-weißes Absperrband soll der Raum

#### 4 Erstellung eines politischen Films auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse

im Stile eines Tatortes inszeniert werden und die Beziehung zur Straße verdeutlichen. Abbildung 4.12 zeigt den Aufbauplan der Installation.



**Abbildung 4.12:** Aufbauplan Rauminstallation

Vom 11. bis 13. Juli wurde die Installation im Rahmen des Rundgang Finkenu 2019 realisiert und einer Vielzahl an Besuchern präsentiert. Die Abbildungen 4.13 bis 4.16 bieten fotografische Eindrücke der Ausstellung.



**Abbildung 4.13:** Ausstellung Rundgang Impression 1

4 Erstellung eines politischen Films auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse



**Abbildung 4.14:** Ausstellung Rundgang Impression 2



**Abbildung 4.15:** Ausstellung Rundgang Impression 3



**Abbildung 4.16:** Ausstellung Rundgang Impression 4

## 5 Ergebnisse

In dieser Arbeit wurde ein Experimentalfilm erstellt, der sich mit rechter Gewalt in Deutschland auseinandersetzt. Hierbei sollte der Ansatz von Sigmar Polke – die Kombination von politischer Bedeutung und Abstraktion – auf das Medium Film übertragen werden. Um die Bedeutung zu schaffen, waren Stilmittel und Elemente nötig, weshalb nach einer kurzen Literaturrecherche zunächst vier Filme im Rahmen von Case-Studies näher untersucht wurden. Unter möglicher Verwendung dieser Stilmittel sollte der Film in dieser Arbeit konzipiert und umgesetzt werden. Für die Arbeit grundlegend waren eine Hypothese und zwei damit verbundene Fragestellungen.

Die dieser Arbeit zugrundeliegende Hypothese lautete:

**Als Fortführung des Ansatzes von Sigmar Polke ist es möglich, Abstrakte Darstellungsformen und politische Bedeutung im Medium Film zu kombinieren, um so ein subtiles Produkt zu schaffen und eine Mystifizierung auszuschließen.**

Darauf aufbauend lauteten die Forschungsfragen dieser Arbeit:

1. **Welche Stilmittel zur Bedeutungsbildung gibt es bereits in der Abstrakten Animation und wie können diese eingesetzt werden, um politische Aussagen zu schaffen?**
2. **Welche Schwierigkeiten entstehen bei der Kombination von Abstraktion und Politik?**

Die erste Forschungsfrage kann bereits eindeutig beantwortet werden: Aus den vier Case-Studies kristallisierten sich sechs Stilmittel heraus, die bereits in der Abstrakten Animation verwendet wurden, um Bedeutung zu schaffen:

- Symbolik
- Nicht-Abstrakter Sound (narrativ)
- Abstrakter Charakter
- Referentielles Ursprungsmaterial

- Bedeutungsvoller Titel
- Nicht-Abstrakter Sound (konzeptionell)

Diese Stilmittel bewegen sich zwischen Klarheit und Subtilität und zwischen Narration und Konzeption. Je nach Ansatz des Künstlers oder der Künstlerin hat sich die Bedeutung entweder implizit oder explizit manifestiert. Von den vier untersuchten Filmen hat einer eine politische Motivation: Max Hattlers **Collision**. Hier wurde visuelle Symbolik und nicht-abstrakter Sound verwendet, um eine stark narrative Erzählstruktur zu schaffen, die sich mit militärischen Konflikten zwischen den USA und der arabischen Welt beschäftigt.

Für die Beantwortung der zweiten Forschungsfrage sowie die Überprüfung der Hypothese muss der praktische Produktionsprozess in dieser Arbeit reflektiert werden. In Kapitel 4 wurde der Film **Straße** konzipiert und umgesetzt. Thematisiert wurde das Problem der rechten Gewalt in der jüngsten Vergangenheit in Deutschland. Jedes Jahr gibt es eine Vielzahl an flüchtlingsfeindlichen und rassistisch motivierten Gewaltdelikten, die außer in wenigen Einzelfällen selten öffentlichkeitswirksam sind. Nicht zuletzt seit die Alternative für Deutschland große Anhängerschaften findet, verschieben sich die Grenzen des sag- und machbaren in der Gesellschaft. Das Ziel dieser Arbeit war es deshalb, durch das Projekt ein Bewusstsein für die Brutalität und Alltäglichkeit der rechten Gewalt zu schaffen. Mithilfe der *Chronik flüchtlingsfeindlicher Vorfälle* der Amadeu Antonio Stiftung wurden drei Gewalttaten exemplarisch für den Film ausgewählt. Die Auswahl erfolgte nach strikten Regeln: Es durften nur Taten untersucht werden, die...

- sich gegen Migrant\*innen richteten (Flüchtlingsfeindliche Gewalt)
- durch mindestens zwei unabhängige, seriöse Quellen bestätigt sind
- zu Beginn der Konzeptionsphase nicht länger als 3 Monate zurück liegen (frühestens Oktober 2018)
- sich untereinander in Bezug auf Region / Bundesland und Herkunftsland der Opfer unterscheiden

Anhand dieser Kriterien wurden die Tatorte in Rostock, Magdeburg und Bottrop ausgewählt. Jeder Tatort wurde besucht und sowohl auditives als auch visuelles Material gesammelt. Ein Kernelement des Experimentalfilms war die Animation von Texturen, Oberflächen und Elementen der Straßen mithilfe der Non-Phased Animationstechnik. Die Übergänge wurden mithilfe von Match-Cuts realisiert.

Bei der Auswahl der Stilmittel zur Bedeutungsbildung im Film stellte sich schnell heraus, dass sich die in den Case-Studies in Kapitel 3 herausgearbeiteten Elemente nicht einfach eins zu eins auf den neuen Film übertragen lassen. Einzig das Stilmittel

**Referentielles Ursprungsmaterial** wurde unverändert übernommen. Das im Film sichtbare, abstrakte Material der Straßen bezieht sich auf die jeweiligen Tatorte und verkörpert so die politische Bedeutung. Weitere Elemente waren inspiriert von den Stilmitteln der Case-Studies, wurden aber zum Teil stark abgewandelt. Der **Bedeutungsvolle Titel** fand auch im hier erstellten Film Einzug, wurde aber durch weitere textliche Elemente im Film ergänzt, die im Stile kurzer Nachrichten Informationen über die jeweiligen Taten liefern. Im Sound wurden sowohl abstrakte als auch nicht-abstrakte Geräusche gemischt, die teilweise die Geschehnisse der Tatorte andeuten, teilweise aber Gefühle oder Stimmungen verkörpern.

Jeder Film hat andere Anforderungen und entscheidend ist hierbei vor allem auch die Absicht des Künstlers oder der Künstlerin. Im Vergleich mit dem Film **All Rot** von Max Hattler zeigen sich die Unterschiede am Deutlichsten. In Hattlers Film verbirgt sich eine starke Bedeutung, die allerdings durch ihre impliziten Stilmittel nur sehr subtil ist und von den Zuschauer\*innen mitunter nicht vollständig verstanden wird. Letzlich ist es eine künstlerische Entscheidung, ob die Botschaft klar und eindeutig sein oder großen Raum zur Interpretation lassen soll. Max Hattler entschied sich für die zweite Variante. Dieselbe künstlerische Entscheidung stellte sich bei der Konzeption des Films in dieser Arbeit. Da es sich um ein wichtiges gesellschaftspolitisches Thema handelte, sollte im Fall von **Straße** die Bedeutung nicht im Unklaren bleiben. Deshalb wurden Stilmittel wie textliche Einblendungen ergänzt und eine Installationsform entwickelt, um die Thematik zu verdeutlichen. Die Installation, die auf dem Rundgang Finkenau 2019 ausgestellt wurde, enthielt neben dem dreieinhalb minütigen Abstrakten Animationsfilm außerdem einen Nachrichten-Ticker mit weiteren rechten Gewalttaten aus den Jahren 2018 und 2019. Dadurch sollte der immersiv-emotionalen Wirkung des Films eine kühle und redaktionelle Komponente entgegengestellt werden, um die Betrachter\*innen auf verschiedenen Ebenen teifergehend zu erreichen.

Bezugnehmend auf die Hypothese dieser Arbeit lässt sich sagen, dass sich der Ansatz von Sigmar Polke durchaus auf das Medium Film übertragen lässt, was der hier erstellte Film **Straße** gezeigt hat. Durch die Kombination der Abstrakten Elemente der Straße und der politischen Bedeutung ist das resultierende Produkt bedeutungsvoll, ohne Gefahr zu laufen, die Neurechten zu mystifizieren. Es bleibt allerdings auch festzuhalten – bezugnehmend hier auf die zweite Forschungsfrage – dass die Kombination von Abstraktion und Politik einige wesentliche Probleme mit sich bringt. Durch die Selbstreferentialität der abstrakten Formen gestaltet sich die Vermittlung (nicht die Schaffung!) von politischer Bedeutung als schwierig. Dies gilt im Speziellen, wenn nicht nur Andeutungen gemacht werden, sondern eine gesellschaftliche Problematik wie die rechte Gewalt proaktiv kritisiert werden soll. Um die Bedeutung im Abstrakten Film zu verdeutlichen, eignen sich ergänzende Elemente und Stilmittel – ein Weg ist hierbei eine stark narrative Erzählstruktur, wie sie Max Hattler in seinem Film **Collision** wählte, in dem durch die nicht-narrativen Sounds und die visuelle Symbo-

## 5 Ergebnisse

lik der Konflikt zwischen den USA und der arabischen Welt verdeutlicht wurde. Im Film **Straße** sollte ein weniger narrativer Ansatz gewählt werden, weshalb sich für die Verwendung von ergänzenden Textelementen entschieden wurde, um die Bedeutung zu verdeutlichen. Dieses Element wählte auch Sigmar Polke, als er seinem abstrakten Bild den Text „*Höhere Wesen befahlen: rechte obere Ecke schwarz malen!*“ hinzufügte, ohne den die Bedeutung des Bildes womöglich auch im Unklaren geblieben wäre.

Es kann nach den Erfahrungen in dieser Arbeit behauptet werden, dass die reine selbstreferentielle Abstraktion für die Schaffung von politischer Bedeutung nicht ausreicht. Es muss mindestens ein weiteres Element wie Text, narrativer Sound oder visuelle Symbolik vorhanden sein, um den Zuschauer\*innen Orientierung zu bieten. Ist diese Anforderung erfüllt, so ist die Kombination von Abstraktion und Politik der ideale Weg, um eine starke künstlerische Aussage zu treffen und eine Reflektion bei den Zuschauer\*innen anzuregen, ohne dabei Gefahr zu laufen, das eigentlich zu kritisierende Element zu mystifizieren. Dies ist im Speziellen bei der Auseinandersetzung mit Nationalsozialismus oder Neonazismus der ideale Ansatz, da hier immer die Gefahr der Mythosbildung und ungewollten Stärkung der rechten Szene besteht. Durch die Verwendung von Abstraktion bleibt die nötige Distanz gewahrt.

# Abbildungsverzeichnis

1.1	Höhere Wesen befehlen: rechte obere Ecke schwarz malen! (Sigmar Polke, 1969) . . . . .	4
2.1	Standbild aus Lichtspiel Opus 1, Walter Ruttmann (1921) . . . . .	9
2.2	Standbilder aus Präludium, Hans Richter (1919) . . . . .	11
3.1	Standbild 1 aus Collision, Max Hattler (2005) . . . . .	14
3.2	Standbild 2 aus Collision, Max Hattler (2005) . . . . .	15
3.3	Standbild 3 aus Collision, Max Hattler (2005) . . . . .	16
3.4	finale Standbilder aus Collision, Max Hattler (2005) . . . . .	17
3.5	Standbild 1 aus Point, Matt Abbiss (2014) . . . . .	18
3.6	Standbild 2 aus Point, Matt Abbiss (2014) . . . . .	19
3.7	Standbild 3 aus Point, Matt Abbiss (2014) . . . . .	20
3.8	Standbild 4 aus Point, Matt Abbiss (2014) . . . . .	20
3.9	Standbild 1 aus All Rot, Max Hattler . . . . .	21
3.10	Zerfallender Minigolfplatz bei ArToll, Bedburg-Hau . . . . .	22
3.11	Standbild 1 aus Kou Kou, Takashi Ohashi . . . . .	24
3.12	Die Silben und ihre dazugehörigen visuellen Objekte (Kou Kou von Takashi Ohashi) . . . . .	25
3.13	Matrix der Stilmittel . . . . .	27
4.1	Entwicklung der jährlichen Asylantragszahlen . . . . .	30
4.2	Politisch motivierte Kriminalität rechts im Dezember 2018 (vorläufig) . . . . .	31
4.3	Beispiel Makroaufnahmen . . . . .	35
4.4	Makroaufnahmen Rostock (Auswahl) . . . . .	36
4.5	Makroaufnahmen Magdeburg (Auswahl) . . . . .	37
4.6	Makroaufnahmen Bottrop (Auswahl) . . . . .	38
4.7	Beispiel einer textlichen Einblendung . . . . .	40
4.8	Beispiel der Non-Phased Animationstechnik . . . . .	42
4.9	Beispiel der Match Cuts . . . . .	43
4.10	Beispiel eines Match Cuts ohne markante Elemente . . . . .	43
4.11	Modularer Aufbau des Films . . . . .	44
4.12	Aufbauplan Rauminstallation . . . . .	46
4.13	Ausstellung Rundgang Impression 1 . . . . .	46
4.14	Ausstellung Rundgang Impression 2 . . . . .	47
4.15	Ausstellung Rundgang Impression 3 . . . . .	47
4.16	Ausstellung Rundgang Impression 4 . . . . .	47

# Literaturverzeichnis

- Abbiss, Matt: *Point on Vimeo*, <https://vimeo.com/88232050>, 2014, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Amadeu Antonio Stiftung: *Mut gegen rechte Gewalt – Chronik flüchtlingsfeindlicher Vorfälle*, <https://www.mut-gegen-rechte-gewalt.de/service/chronik-vorfaelle>, 2019, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Amadeu Antonio Stiftung: *Rechte Gewalt: Kein Grund zur Entwarnung*, <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/rechte-gewalt-kein-grund-zur-entwarnung-8399>, 24. Mai 2018, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Amidi, Amid (Cartoon Brew): *Kou Kou Is Fantastic Abstract Animation from Japan*, <https://www.cartoonbrew.com/shorts/kou-kou-is-fantastic-abstract-animation-from-japan-80092.html>, 2013, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Anifilm: *Techniques of Non-Phased Animation*, <http://www.anifilm.cz/en/program/non-competitive-sections/hyperlapse-co-techniques-of-non-phased-animation/>, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Arfini, Maria Teresa: „Abstract film as viewable music: Early experiments of Hans Richter, Walther Ruttmann and Oskar Fischinger“, *Music in Art XXXVIII/1-2*, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Berliner Kurier: *Der AfD-Schock – Wie weit rückt Deutschland jetzt nach rechts?*, <https://www.berliner-kurier.de/news/politik--wirtschaft/bundestagswahl/der-afd-schock-wie-weit-rueckt-deutschland-jetzt-nach-rechts--28480116>, 2017, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Bundesamt für Migration und Flüchtlinge: *Aktuelle Zahlen zu Asyl, Ausgabe: Dezember 2018*, Berlin, 2018
- Coron, Tammy: *Understand Disney's 12 principles of animation*, <https://creativebloq.com/advice/understand-the-12-principles-of-animation>, 2018, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Der Tagesspiegel: *Strukturwandel im Ruhrgebiet – Komm aus'm Pott!*, <https://www.tagesspiegel.de/politik/strukturwandel-im-ruhrgebiet-komm-ausm-pott/22829834.html>, 22. Juli 2018, letzter Zugriff: 20. Juli 2019

## Literaturverzeichnis

- Der Tagesspiegel: *Was bisher über die Amokfahrt im Ruhrgebiet bekannt ist*, <https://www.tagesspiegel.de/politik/anschlag-in-bottrop-und-essen-was-bisher-ueber-die-amokfahrt-im-ruhrgebiet-bekannt-ist/23821656.html>, 2019, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Deutscher Bundestag: *Politisch motivierte Kriminalität rechts im Dezember 2018*, Drucksache 19/7772, 2019
- Di Blasi, Luca (Die Zeit): *In der rechten Ecke*, <https://www.zeit.de/2019/15/sigmar-polke-maler-hoehere-wesen-befahlen>, 2018, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Die Welt: *Zwei Asylbewerber von großer Gruppe attackiert und verletzt*, <https://www.welt.de/vermishtes/article182906622/Magdeburg-Zwei-Asylbewerber-von-grosser-Gruppe-attackiert-und-verletzt.html>, 2018, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Die Zeit: *Angela Merkel: "Parität erscheint mir logisch"*, <https://www.zeit.de/2019/05/angela-merkel-bundeskanzlerin-cdu-feminismus-lebensleistung>, 24. Januar 2019, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Drobinski, Matthias (Süddeutsche Zeitung): *Der Fremdenhass kriecht aus allen Ritzen*, <https://www.sueddeutsche.de/politik/tat-von-bottrop-der-fremdenhass-kriecht-aus-allen-ritzen-1.4272007>, 2019, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Gabe, Moura: *The Three-Act Structure*, <https://elementsofcinema.com/screenwriting/three-act-structure>, 2014, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Gensing, Patrick (Tagesschau Faktenfinder): *Hat Merkel 2015 die Grenze geöffnet?*, <http://faktenfinder.tagesschau.de/merkel-grenze-101.html>, 2018, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Grunert, Johannes (Die ZEIT): *Der Abend, an dem der Rechtsstaat aufgab*, <https://www.zeit.de/gesellschaft/zeitgeschehen/2018-08/chemnitz-rechte-demonstration-ausschreitungen-polizei>, 2018, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Guldemon, Keefer: *Oskar Fischinger 1900 - 1967 – Experiments in Cinematic Abstraction*, EYE Film Institute Netherlands, 2013
- Hannoversche Allgemeine Zeitung: *Rassistischer Angriff: Mann aus Gambia mit Hammer attackiert*, <http://www.haz.de/Nachrichten/Panorama/Uebersicht/Rassistischer-Angriff-Mann-aus-Gambia-vermutlich-mit-Hammer-attackiert>, 2018, letzter Zugriff: 20. Juli 2019

## Literaturverzeichnis

- Hattler, Max: *Audiovisual Abstractions – A report submitted in partial fulfilment of the requirements of the School of Arts and Digital Industries, University of East London, for the degree of Professional Doctorate in Fine Art*, University of East London, 2014
- Hattler, Max: *Collision (by Max Hattler) on Vimeo*, <https://vimeo.com/1295873>, 2008, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Hattler, Max: *Collision Website*, <https://maxhattler.com/collision>, 2018, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Hattler, Max: *KLEX 2016: All Rot by Max Hattler (UK/Germany/Hong Kong) on Vimeo*, <https://vimeo.com/191619008>, 2015, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Jennings, Gabrielle: *Abstract Video – The Moving Image in Contemporary Art*, Oakland, University of California Press, 2015
- Landler, Mark: *Trump Abandons Iran Nuclear Deal He Long Scorned*, <https://nytimes.com/2018/05/08/world/middleeast/trump-iran-nuclear-deal.html>, 2018, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Lehmann, Julian (Bundeszentrale für politische Bildung): *Flucht in die Krise? Ein Rückblick auf die EU- "Flüchtlingskrise" 2015*, <http://www.bpb.de/apuz/217302/ein-rueckblick-auf-die-eu-fluechtlingskrise-2015?p=all>, 2015, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Lexikon der Filmbegriffe: *Match Cut*, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1817>, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Lye, Len: *Figures of Motion*, Auckland, New Zealand: Auckland University Press, 1984
- machmalplatzda.de: *Rostock Lütten-Klein*, [http://www.machmaplazda.com/Hro\\_Luetten\\_Klein.html](http://www.machmaplazda.com/Hro_Luetten_Klein.html), 2019, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Mohamed, Fauzi Naeim: *Thinking Abstract Animation*, [http://academia.edu/36447869/Thinking\\_Abstract\\_Animation](http://academia.edu/36447869/Thinking_Abstract_Animation), 2017, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Moritz, William: *The Absolute Film*, <http://centerforvisualmusic.org/library/WMAbsoluteFilm.htm>, 2018, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Ohashi, Takashi: *koukou on Vimeo*, <https://vimeo.com/61608556>, 2013, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Punto Y Raya Festival: *About page*, <http://puntoyrayafestival.com/en/press>, 2018, letzter Zugriff: 20. Juli 2019

## Literaturverzeichnis

- See this Sound: *Lichtspiel Opus 1*, <http://www.see-this-sound.at/werke/175.html>, 2018, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Spiegel Online: *AfD-Vize Gauland sieht Flüchtlingskrise als Geschenk*, <http://www.spiegel.de/politik/deutschland/afd-alexander-gauland-sieht-fluechtlingskrise-als-geschenk-a-1067356.html>, 2015, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Tate.org: *Art Term – Abstract Art*, <http://tate.org.uk/art/art-terms/a/abstract-art>, 2018, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Turner, Pamela Taylor: „Content and Meaning in Abstract Animation“, *Appreciation and Criticism of the Short Animated Film* Virginia Commonwealth University, 2003
- Varnedoe, Kirk: *Pictures of Nothing: Abstract Art since Pollock*, Princeton University Press, 2006
- Vibeke Sørensen, Bonnie Mitchell: *Punto Y Raya Festival 2018: Interview with Vibeke Sørensen and Bonnie Mitchell*, <https://www.facebook.com/puntoyrayafestival/videos/1965248330203575/>, 2018, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- von Notz, Konstantin: *Dolchstoßlegende (Tweet)*, <https://twitter.com/KonstantinNotz/status/1007187591869947904>, 2018, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Wahlrecht.de: *Landtagswahlumfragen – Wenn am nächsten Sonntag Landtagswahl wäre...*, <https://www.wahlrecht.de/umfragen/landtage/>, 2019, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Wefing, Heinrich (Die ZEIT): *Haltet den Rand!*, <https://www.zeit.de/2018/33/hegemoniefrage-rechtsruck-afd-debatte-europa>, 2018, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- WhatIs.com: *Definition: Abstraction*, <http://whatis.techtarget.com/definition/abstraction>, 2014, letzter Zugriff: 20. Juli 2019
- Williams, Rae: *What Are the Colors of Islam?*, <https://classroom.synonym.com/what-are-the-colors-of-islam-12086654.html>, 2018, letzter Zugriff: 20. Juli 2019

Ich versichere, die vorliegende Arbeit selbstständig ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen Quellen und Hilfsmittel als die angegebenen benutzt zu haben. Die aus anderen Werken wörtlich entnommenen Stellen oder dem Sinn nach entlehnten Passagen sind durch Quellenangaben eindeutig kenntlich gemacht.

Ort, Datum

Moritz Schuchmann