

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Fakultät Design, Medien und Information



Bachelorarbeit

„The Purrfect Adventure -
Interpretation des gestiefelten Katers in Form
eines kurzen Animationsfilms“

im Studiengang Media Systems
von Rebekka Elise Niemeyer

Erstprüfende/r: Mathis Menneking

Zweitprüfende/r: Prof. Wolfgang Willaschek

Matrikelnummer: XXXXXXXXXX

Fachsemester: 8

Bearbeitungsbeginn: 20.11.2023

Bearbeitungsende: 29.01.2024

Kurzfassung

Das Ziel der vorliegenden Arbeit ist es zu beantworten, inwiefern die bestimmte Anwendung verschiedener Animationsarten und Zeichenstile die Wahrnehmung und Interpretation animierter Kurzfilme beeinflusst und welche künstlerischen, narrativen und technischen Entscheidungen diese Effekte weiter prägen. Um diese Frage zu klären, bezieht sich ein Großteil der Arbeit auf die praktische Realisierung eines solchen kurzen Animationsfilms, dessen Inhalt eine eigene Interpretation des berühmten Märchens „Der gestiefelte Kater“ ist. In Zusammenarbeit entstand dadurch „The Purrfect Adventure“ von Anastasia Efstatoglou, die diesen Film im Rahmen ihres Projekt Cs mit mir, Rebekka Niemeyer, umsetzte. Im Hinblick auf die zu klärende Frage wurde methodisch ein Vorgehen für die einzelnen Szenen des Produkts konzipiert, das sich tiefergehend mit der Art der Animation, dem damit eng in Zusammenhang stehenden Medium, dem Stil der Szene und der Farbgebung beschäftigte. Die Konklusion der Arbeit ist, dass es eine Vielzahl von Methoden auf allen Ebenen des Films gibt, die die angezielte Aussage unterstützen und es eine weite Fächerung an Möglichkeiten gibt, Gefühle und Wahrnehmung des Zuschauenden zu beeinflussen.

Abstract

The aim of this thesis is to answer the question to what extent the specific application of different types of animation and drawing styles influences the perception and interpretation of animated short films and which artistic, narrative and technical decisions further shape these effects. In order to clarify this question, a large part of the work relates to the practical realization of such a short animated film, the content of which is an own interpretation of the famous fairy tale "Puss in Boots". The result was "The Purrfect Adventure" by Anastasia Efstatoglou, who realized this film as part of her Project C with me, Rebekka Niemeyer. With regard to the question to be clarified, a methodical approach was conceived for the individual scenes of the product, which dealt in depth with the type of animation, the closely related medium, the style of the scene and the color scheme.

The conclusion of the work is that there are a variety of methods on all levels of the film that support the intended message and that there is a wide range of possibilities to influence the viewer's feelings and perception.

Inhaltsverzeichnis

Kurzfassung	1
Abstract	1
Inhaltsverzeichnis	2
Konzeption und Entwicklung des Animationsfilms	3
Anfängliches Konzept und dessen Entwicklung zum aktuellen Stand der Planung	3
Ebenenentwicklung im Fortlauf der Geschichte und darauf angepasste Auswahl der Arten der Animation	4
Unsere Interpretation des Märchens „Der gestiefelte Kater“ - Parallelen und Abweichungen zum originalen Märchen	7
Umgang mit verschiedenen Gesetzen, Methoden und Prinzipien der Animation	10
Wave Principle und dessen Anwendung im Animationsfilm	10
Gestaltgesetze und deren Bezug zu unserem Animationsfilm	12
12 Prinzipien der Animation	15
Weitere Methoden, die bei der Animation berücksichtigt wurden	22
Arbeitsweise zwischen den Animatoren von „The Purrfect Adventure“	25
Ausblick	26
Quellenverzeichnis - theoretische Ausarbeitung	28
Literatur:	28
Internetquellen:	28
Quellenverzeichnis - Animationsfilm	29
Internetquellen:	29
Eigenständigkeitserklärung	31

Konzeption und Entwicklung des Animationsfilms

Anfängliches Konzept und dessen Entwicklung zum aktuellen Stand der Planung

Die Idee der Bachelorarbeit beziehungsweise für das Projekt C im Falle von Anastasia Efstatoglou kam uns bei der Auftaktveranstaltung für das Sommersemester 2023, in der Professor Wolfgang Willaschek sein „Katerprojekt“ im Rahmen des Moduls Praxis Dramaturgie präsentierte. Dabei handelt es sich um ein Modul, das zu jener Zeit in enger Zusammenarbeit mit dem Studiengang Kostümdesign des Campus der Armgartstraße ein Theaterstück erarbeitete nach Vorbild des Theaterstücks „Der gestiefelte Kater“ von Ludwig Tieck.

Die entstandene Idee war, einen kurzen Animationsfilm zu zeichnen, zu vertonen und schlussendlich zu animieren und dabei nicht nur die Handlung der eigenen Interpretation eines Märchens darzustellen, sondern gleichermaßen auch die Geschichte der Animation mit Fortlauf der Erzählung zu präsentieren. Das Märchen „Der gestiefelte Kater“ schien uns auf Grund seiner einfachen Erzählweise, der linearen Geschichte und dem starken Fokus auf die Katze passend, da wir bereits im dritten Semester gemeinsam das Modul Praxis Dramaturgie bei Mathis Menneking belegt und dort ein beiderseitiges Interesse an Animation entdeckt hatten und uns damals ebenfalls dazu entschieden hatten, Katzen zu animieren. Die Geschichte der Animation sollte dabei in praktischer Ausführung sichtbar werden, indem sich nicht nur die Handlung des Märchens innerhalb des kurzen Animationsfilms entwickeln sollte, sondern jeder Szene ein bestimmter Animationsstil zugeschrieben wurde. Die Auswahl der Stile beziehungsweise ihre Reihenfolge, entsprechend der Szenen, wurde zeit-historisch begründet. Dementsprechend bestand das anfängliche Konzept daraus, mit den gleichen Methoden und Mitteln, die ganz zu Beginn der Animationsgeschichte den Standard bildeten, die erste Szene zu animieren und sich die Animationsart in den folgenden Szenen entwickeln zu lassen, sodass sie bei der letzten Szene des Animationsfilms etwa eine moderne 3D-Animation hätte sein können. Mit diesem Verlauf sollte die Geschichte und historische Entwicklung der Animation gleichsam mit der eigentlichen Handlung dargestellt werden. Nach kurzer Recherche und gerade in Hinblick auf die begrenzte Zeit wurde deutlich, dass der Zugriff auf die entsprechenden analogen Mechaniken, beziehungsweise auf adäquate Alternativen, sich als unmöglich herausstellte und die bloße Nachahmung mit Hilfe digitaler Software wurden mit der Begründung ausgeschlossen, dass es trotz genannter digitaler Hilfe nur schwer ist, alte Mechaniken und Techniken authentisch darzustellen.

In Hinblick auf diese Punkte fiel die Entscheidung, die ursprüngliche Idee umzuwandeln und die Planung eines neuen Konzepts begann, das sowohl eine zweite Entwicklung neben der Handlung des Märchens einschloss, jedoch den historischen Aspekt außen vor ließ. Das neue Konzept beinhaltet eine Entwicklung auf allen Ebenen des Animationsfilms und der Dinge, woraus er sich zusammensetzt. Den Prolog ausgenommen, da dieser separat von dem restlichen Märchen steht, kommt es auch in dem neuen Konzept mit Fortlauf der Geschichte zu einer Veränderung bezüglich der Farbgebung, Qualität der Animation, Sound-Design und Menge der Bewegung. Es entsteht eine Entwicklung „auf allen Ebenen“.

Ebenenentwicklung im Fortlauf der Geschichte und darauf angepasste Auswahl der Arten der Animation

Wie bereits zuvor beschrieben, entwickelt sich der Animationsfilm mit Fortlauf der Geschichte nicht nur auf Ebene der Handlung, sondern auch auf verschiedenen technischen Ebenen, wie der Farbgebung, Qualität der Animation, Sound-Design und Menge der Bewegungen. In diesem Kapitel wird näher auf die einzelnen Punkte eingegangen und dargelegt, inwiefern diese Veränderungen im Animationsfilm dargestellt werden. Zunächst wurde im Konzept festgehalten, welche verschiedenen Teilaspekte des Animationsfilms sich verändern sollen. Darunter ist die Animation als solche, die zuvor als „Qualität der Animation“ benannt wurde. Dazu gehört sowohl eine durchdachte Auswahl der verschiedenen Animationsstile, die jeder Szene zugeteilt werden, und auch die Anzahl der Bilder pro Sekunde. Im engen Zusammenhang damit steht auch die Menge der Bewegung, da diese von zwei verschiedenen Aspekten beeinflusst wird. Erstens: Wie „intensiv“ ist die Bewegung an sich (dazu gehört auch, wie fluide sie ist, was einen großen Bezug zu den Bildern pro Sekunde hat) und wie viele Teile seines Körpers bewegt der Kater gleichzeitig? Resultierend daraus wurde die erste Szene beispielsweise bewusst nur mit zwei Bildern pro Sekunde animiert, was zu einer sehr „stockigen“ beziehungsweise „Diashow-artigen“ Animation führt, die im Laufe der Geschichte den Raum hat, sich zu entwickeln. Entsprechend dessen und als Symbol des Anfangs der Geschichte oder auch eines Projekts, wie zum Beispiel der Konzeptionsphase, in der Skizzen und erste Entwürfe entstehen, ist auch der Stil der ersten Szene absichtlich „skizzenhaft“ und „unsauber“ umgesetzt. Auch die Farbpalette wird angepasst und besteht hauptsächlich aus schwarz und weiß, als würde man die ersten Konzepte auf Papier skizzieren. Die zweite Szene wird als sogenannte Whiteboard-Animation umgesetzt, wobei der oder die Animator*in analog arbeitet und auf eine Tafel oder auf einem Whiteboard Bilder malt, die partiell wieder

weggewischt und anders neu gemalt werden, sodass der oder die Zuschauer*in eine entstehende Handlung nachvollziehen kann. Beispielsweise wird ein Gesicht mit geschlossenen Augen gemalt, der oder die Animator*in wischt die Augen von der Tafel oder dem Whiteboard und zeichnet die Augen, dieses mal geöffnet, neu. Dem Zuschauenden wird klar, dass dargestellt werden soll, dass die gezeichnete Gestalt die Augen geöffnet hat. Zumeist werden Videoaufnahmen dieser Zeichnungen und ihres Entstehungsprozesses gemacht und anschließend in einem Videobearbeitungsprogramm um ein Vielfaches beschleunigt, damit das Erzählen der Geschichte nicht zu lange dauert. Ein Grund, weshalb diese Art der Animation gerade in der zweiten Szene vorkommt, ist, dass die Zeichnungen hier ebenfalls unsauber und schnell entstehen. Auch die Tatsache, dass das Wischen mit einem Schwamm oder Lappen oft nach den Nachbearbeitungen immer noch zu sehen ist, gibt der Whiteboard-Animation einen ungezwungenen, verspielten Charakter. Dazu kommt, dass auch hier die Farbpalette immer noch stark begrenzt wird. Ein wichtiges Motiv, das sich durch den ganzen Film zieht, ist, dass die Katze stets, und oft auch als einziges Objekt, in ihrer Farbe bleibt. Einerseits soll damit die Hauptfigur klar abtrennbar sein vom Rest des Geschehens und andererseits unterstützt die gleichbleibende Farbgebung den Fakt, dass die entstandene Interpretation eine handlungsorientierte Erzählung ist, bei der bewusst die Entscheidung fiel, dass der gestiefelte Kater und damit die Hauptfigur, sich charakterlich nicht entwickeln soll. Anzumerken ist hierbei, dass jedoch die Stiefel in besagter zweiter Szene Teil des Katers werden und ihre Farbe der seinen anpassen, sobald er die Schuhe anzieht. In der fortlaufenden Handlung werden sie ab diesem Zeitpunkt ebenfalls passend zum Kater in orange-rot dargestellt. Als letzten Punkt zur zweiten Szene lässt sich außerdem sagen, dass auch die Whiteboard-Animation in ihrer Animations-Qualität, wenn diese nach Bildern pro Sekunde gemessen wird, einfach ist. Es lassen sich zwar keine Bilder pro Sekunde im traditionellen Sinne bestimmen, doch die Menge der auf das Whiteboard gemalten Bilder, mit der die gesamte Szene festgehalten wird, ist gering im Vergleich zur Länge der Szene. Trotzdem scheint die Szene alles in allem flüssiger zu sein als die erste Szene und bekommt dadurch einen sich entwickelnden Charakter, da die Hand, der Stift und der Lappen sich flüssig bewegen. Es kommt zu einer Entwicklung der Szene außerhalb der Handlung und des eigentlichen Geschehens. In der dritten Szene findet visuell eine klare Veränderung statt. Die Farbpalette erweitert sich von monochrom schwarz-weiß zu komplementär. Zwei Farbfamilien werden hinzugefügt, darunter Blau- und Lilatöne und als Gegensatz dazu Gelb- und Orangetöne. Die Animationsart, die in der dritten Szene zu sehen ist, ist die Paper-Cut-Animation. Ihren Namen bekommt sie daher, dass die Bewegungen der Figuren aussehen sollen, als wären Gliedmaßen, wie Arme und Beine, aber auch zum Beispiel Kiefer beziehungsweise Kinn ausgeschnitten und würden einzeln bewegt werden. Die Bewegungen, die entstehen, sind statisch und linear. Beispielsweise

könnte eine Sprechbewegung des Mundes in den meisten Fällen eine einfache Auf- und Abbewegung des Kiefers oder Kinns sein. Gerne werden Gelenke, wie Knie, Ellenbogen oder Knöchel, sowie der Kopf vom restlichen Körper getrennt, damit man im Anschluss eine Bewegung simulieren kann. Diese Animationsart kann sich vorgestellt werden wie eine ausgeschnittene Puppe aus Papier, deren Gelenke mit Musterbeutelklammern fixiert und dadurch beweglich gemacht werden. Erstmals sind Muster und Details zu sehen, die in den Szenen vorher weniger deutlich sind oder ganz fehlen und die Szene erweckt den Anschein von mehr Tiefe. Die Paper-Cut-Animation stellt eine klare Entwicklung gegenüber den vorangegangenen zwei Szenen dar, da hier mehr Bilder pro Sekunde genutzt werden und die Bewegung dadurch flüssiger und lebendiger erscheint.

Die Entwicklung zwischen Szene drei und Szene vier spiegelt sich erneut auf mehreren Ebenen wider. Die zuvor begrenzte, komplementäre Palette bedient sich nun unbegrenzt an Farben, wenn auch leicht entsättigt und eher „schmutzig“. Die Farbabstimmung ist an vielen Punkten trist und der Kater sticht durch sein intensives Orange heraus. Die Bewegungen sind durch die Stop-Motion-Animation das erste Mal als flüssig zu bezeichnen, da die Szene mit sechs Bildern pro Sekunde bisher den größten Inhalt an Bildrate hat. Stop-Motion-Animationen sind unter anderem die gängigsten 2D-Animationen, die dem Animierenden zur Verfügung stehen, allerdings auch mit viel Arbeit verbunden. Bei den hier verwendeten sechs Bildern pro Sekunde fällt dem Zuschauenden auf, dass die Bewegungen zwar flüssig sind und gut nachvollzogen werden können, aber es ist durchaus möglich festzustellen, dass es sich um einzelne Bilder handelt. Grundsätzlich liegt die unterste Grenze, die nicht unterschritten werden sollte, um vollständig flüssige Filme zu produzieren, bei 24 bis 30 Bildern pro Sekunde. Auch den Unterschied zwischen 60 zu 144 Bildern pro Sekunde, die zum Beispiel bei Monitoren gängig sind, kann das menschliche Auge noch wahrnehmen. (vgl. Schmidt, 2024)

In Szene fünf befindet sich der Animationsfilm am Höhepunkt seines Geschehens. Die Farbpalette ist bewusst satt und vielseitig. Die Bewegungen sind schnell und flüssig, denn es soll ausgedrückt werden, dass sich die verschiedenen Ebenen bis hierhin simultan zur Handlung entwickelt und nun ebenfalls ihren Höhepunkt erreicht haben. In der sechsten und letzten Szene läuft das Geschehen aus und die Handlung findet ihren Schluss. Es gibt keine wirkliche Entwicklung mehr, da die Klimax bereits erreicht und überschritten worden ist. Einzig die Art der Animation ist ein Zusammenspiel aus mehreren Animationsarten. Der Hintergrund, die Fabelwesen und das Portal sind deutlich 2D-animiert und folgen ebenfalls dem Stop-Motion-Animationprinzip. Die Katze sticht allerdings auch hier als Protagonist des Märchens klar hervor, denn in dieser Szene mischt sich die 2D-Animation von allen anderen Objekten mit der 3D-Animation des Katers, wodurch er sich, als Hauptfigur des Animationsfilms, deutlich vom Rest abzeichnet.

Unsere Interpretation des Märchens „Der gestiefelte Kater“ - Parallelen und Abweichungen zum originalen Märchen

Zu Beginn der Ausarbeitung der eigenen Interpretation des Märchens „Der gestiefelte Kater“ orientierte sich der Handlungsstrang stark am originalen Märchen. Gemeint ist hierbei die erste Auflage von 1812 der Märchensammlung der Gebrüder Grimm mit dem Titel „Kinder- und Haus-Märchen Band 1“, in der das originale Märchen „Der gestiefelte Kater“ noch vorhanden war, ehe es später aus den nachfolgenden Auflagen gestrichen wurde, wegen seiner starken Ähnlichkeit mit dem französischen Märchen „Le Maître Chat ou le Chat botté“, welches bereits zuvor von Charles Perrault in dessen Buch „Histoires ou contes du temps passé, avec des moralités: Contes de ma mère l’Oye“ im Jahre 1697 veröffentlicht worden war. (vgl. Hiergeist, 2010)

Im Laufe unserer Konzeptionierungsphase wurde das Märchen anschließend immer weiter auf seine wichtigsten Komponenten heruntergebrochen, ohne die typischen Charakteristika von Märchen zu reduzieren oder gar ganz zu verlieren. Von Anfang an wurde sich stark darauf fokussiert, einen märchenhaften Charakter in der Erzählung beizubehalten mit einem besonderen Augenmerk auf folgenden Merkmalen: unbestimmte Zeit- und Ortsangabe, ein klarer Anfang und Ende, Gut und Böse, gegensätzliche Märchengestalten, wundersame Dinge und namenlose Märchengestalten (Neuhaus, 2005, S.7).

Die bekannte, klar definierte Märchenstruktur wurde erhalten und die Handlung auf einige Unterpunkte aufgeteilt. Zuerst beginnt die Erzählung mit einem Traum, der im Prolog dargestellt wird. Die Welt, in die sich der Kater träumt, ist wundersam, magisch und voller Fabelwesen. Der Kater ist glücklich und die Welt wird in bunten Farben als etwas Gutes dargestellt. Umso härter ist der Kontrast, als er in der ersten Szene erwacht und sich in einer bösen Welt wiederfindet, die grau und farblos erscheint. Die magischen Fabelwesen sind verschwunden und Kinder, deren Ball auf dem Kater landet, wecken ihn. Sie sind, gegensätzlich zur Katze, schwarz-weiß dargestellt, stellen sich schnell als böse heraus, da sie den Kater ärgern und bilden ein Äquivalent zu den namenlosen Märchengestalten. Denn obwohl der Zuschauende kein gesprochenes Wort hört oder Text lesen kann, so wird durch die blanken Gesichter klar, dass die Kinder keine Individuen mit eigenen Namen sind. Die nächste Szene zeigt ein wundersames Ereignis auf, denn der Kater, den die Kinder in der ersten Szene nur als Tier erkennen konnten, wird in der zweiten Szene durch den Fund seiner Schuhe zu einem Wesen aus Kater und Mensch, das von den Kindern anschließend als solches wahrgenommen werden kann. Sie sehen nicht mehr das reine Tier in ihm und grüßen am Ende der zweiten Szene, als wäre der Kater ein normaler Bürger. Der glückliche Umstand der Schuhe macht es dem nun gestiefelten Kater möglich, sich unter das Volk zu

mischen und mit ihm zu interagieren. Wie im originalen Märchen bereichert sich der Kater in den folgenden Szenen mit List an den Menschen. Er nutzt seinen Charme und seine Intelligenz, um das zu bekommen, was er möchte, wie zum Beispiel die Überfahrt in Szene drei. Geschickt findet er seinen Weg zum Turm des bösen Zauberers und besiegt diesen mit seiner Raffinesse und seinem Einfallsreichtum in der darauffolgenden Szene fünf. In der letzten Szene bleibt dem Kater nur noch eine Sache zu tun, um seinen Traum Wirklichkeit werden zu lassen. Er öffnet das Portal und lässt all die Fabelwesen, die er in seinem Traum gesehen hat, frei in die zuvor graue, böse Welt der Menschen, die nun, nach dem Sieg über den bösen Zauberer, bunt und gut ist. Wie auch im originalen Märchen wird die Erzählung dadurch definiert, dass sie nicht charakterorientiert ist, sondern handlungsorientiert. Das bedeutet, dass der Charakter sich über das Abenteuer hinweg nicht entwickelt, sondern der Fokus der Entwicklung einzig auf der Geschichte liegt. Die Eigenschaften, die der Kater im Original „Der gestiefelte Kater“ aufweist, und zwar bereits angesprochene Raffinesse, sollte in der Interpretation unbedingt erhalten bleiben, ebenso sein charmanter Charakter, mit dem er andere manipuliert, um in dem Märchen „Der gestiefelte Kater“ dem jüngsten Müllersohn zu helfen der Graf des Landes zu werden und die Prinzessin zu heiraten. Dem Buch „Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories“ ist folgende Aussage zu entnehmen: „A story is defined by the character. More specifically, it is defined by how the character reacts to the situation he is in.“ (Sullivan/ Schumer/ Alexander, 2008, S.36). Dies lässt sich übersetzen mit: „Eine Geschichte wird durch die Figur definiert. Genauer gesagt, wird sie dadurch definiert, wie die Figur auf die Situation reagiert, in der sie sich befindet“¹. Als Beispiel sei die erste Szene des Animationsfilms angeführt, in der der Kater, wie bereits angesprochen, von den Kindern drangsaliert wird. Die Art und Weise, wie der Kater darauf reagiert, ist bezeichnend für seinen Charakter. Statt sich zu wehren und die Kinder anzugreifen, entfernt er sich und setzt es in die Tat um, dass die Kinder ihr Bild von ihm ändern. Er führt sie mit seiner neuen Gestalt hinters Licht, ohne dass es den Kindern bewusst wird.

Ein wichtiger Unterschied zwischen dem Original und der entstandenen Interpretation ist der Kater in seiner Rolle. Obwohl dieser im originalen Märchen verfolgt wird und der Leser über die Geschichte hinweg alles über seine Handlungen erfährt, so stellt die Katze im Allgemeinen doch eher den Helfer des Protagonisten, also des jüngsten Sohnes dar, denn er hilft diesem, seine Ziele zu erreichen. In der Interpretation allerdings ist der Kater offensichtlich in die Rolle der Hauptfigur geschlüpft, nimmt die Handlung trotzdem weiter selbst in die Hand. Er ist die führende Kraft und wo er vorher jemand anderem geholfen hat, so hilft er sich in der Interpretation selbst. Interessant ist dabei, dass ein weiteres typisches

¹ Übersetzung durch die Verfasserin

Merkmal sich dabei nicht verändert. Bruno Bettelheim beschreibt in seinem Sachbuch „Kinder brauchen Märchen“ Folgendes: „Daß das >>dumme<< Kind, das von den übrigen Familienmitgliedern mißachtet wird, sich unglücklich fühlen würde, wird nicht berichtet. [...] Diese Geschichten beginnen sich dann zu entfalten, wenn das ereignislose Leben des Dummlings durch irgendeine Forderung unterbrochen wird“ (Bettelheim, 1977, S.120). In beiden Erzählungen ist es der Protagonist, also im originalen Märchen der jüngste Sohn und in der Interpretation der zunächst einfache Kater, der zunächst von anderen Gestalten des Märchens geringgeschätzt und für dumm gehalten wird. Ausdruck davon ist, wie die Kinder ihn in der ersten Szene missachten. Erst als die wundersamen Schuhe den Kater erreichen und er zum gestiefelten Kater wird, kann er dieser Rolle als „wertlose Straßenkatze“ entfliehen.

Parallelen zur Geschichte finden sich allerdings nur teilweise. Die wohl wichtigste Übereinstimmung ist, dass der Kater in beiden Erzählungen, also dem originalen Märchen und der im Rahmen des Projekts entstandenen Interpretation, seine Schuhe finden muss, um sich mit dem eigentlichen Problem auseinandersetzen zu können. Die Schuhe sind dabei ein unverzichtbares Symbol der Geschichte, das, nach dessen Einführung, stets neu unterstrichen wird. Sowohl durch die intensive Farbgebung der Schuhe innerhalb des gesamten Films, aber auch durch einige Perspektiven, die die Schuhe im Speziellen hervorheben. Des Weiteren beinhalten beide Erzählungen den Zauberer, der durch seine namenlose Präsenz eine typische Märchenfigur darstellt. Er bildet den Gegensatz zum Kater und verkörpert „das Böse“ im Märchen, wobei die Hauptfigur „das Gute“ vertritt. Anfang und Ende der Geschichte sind bei beiden klar abgegrenzt. In dem Original beginnt die Geschichte damit, dass der jüngste Sohn des Müllers den Kater erbt und endet mit diesem als Graf des Landes und Bräutigam der Prinzessin. Klar definierter Beginn der Interpretation ist das Erwachen in der Stadt, die zwar vom bösen Zauberer geführt wird, von dem der Zuschauende aber noch nichts weiß. Wie in Bruno Bettelheims „Kinder brauchen Märchen“ deutlich gemacht, beginnt die Geschichte realitätsnah. Bruno Bettelheim schreibt: „Gewöhnlich beginnen die Märchen - wie das Kind in seinen Phantasien auch - ganz realistisch: Eine Mutter schickt ihre Tochter ganz allein zu einem Besuch bei der Großmutter (>Rotkäppchen<), Eltern können ihren Kindern nicht mehr genug zu essen geben (>Hänsel und Gretel<), ein Fischer wirft das Netz aus und fängt keine Fische (>Der Fischer und der Dämon<). Die Geschichte beginnt also mit einer realen, aber einigermaßen problematischen Situation.“ (Bettelheim, 1977, S.73) Genau das ist in beiden Erzählungen der Fall. Die Problematik bei „Der gestiefelte Kater“ ist, dass der jüngste Sohn nur eine „unnütze“ Katze vererbt bekommt, die anfänglich als kümmerliches Erbe ausgelegt wird. Die Interpretation stellt die Problematik zur Schau, dass der Kater in der Welt, in der er lebt, von den Kindern gehänselt und drangsaliert wird. Der Traum zuvor zeigt, ohne sich an Text oder Sprache zu

bedienen, welches Ziel der Kater verfolgt, also im wahrsten Sinne des Wortes, was des Katers Traum ist. Auch das Ende ist, mit der Erfüllung seines Traumes, und zwar dem Übergang der bösen, magielosen Welt zu einer magieerfüllten, bunten und vor allem guten Welt, klar abgeschlossen und definiert. Der Traum des Katers wird Wirklichkeit und das äußert sich durch die Fabelwesen, die wir vorher nur schemenhaft aus dem Traum des Katers kannten, und jetzt durch das Portal in die „echte“ Welt strömen.

Umgang mit verschiedenen Gesetzen, Methoden und Prinzipien der Animation

Wave Principle und dessen Anwendung im Animationsfilm

Das Wave Principle ist ein anwendbares Prinzip in der Animation, das genutzt werden kann, um Bewegungen nicht nur realistischer aussehen zu lassen, sondern auch ihre fluide Natur zu unterstreichen. Denn in der Natur gibt es kaum Bewegungen, die geraden Linien folgen. Fast alle Bewegungen folgen einer Art natürlichen Wellenbewegung. Ein viel genutztes Beispiel dafür, welches auch direkte Anwendung in dem animierten Kurzfilm findet, ist der Schwanz einer Katze. Stellt man sich die Bewegung eines Katzenschwanzes vor, beispielsweise während die Katze ihre Beute beschattet, so denkt man für gewöhnlich an eine gleichmäßige, vielleicht sogar peitschende Rechts- und Linksbewegung. Für eben eine solche Bewegung oder auch das Wehen einer Fahne im Wind, die Bewegung einer Hand und Kleidung, die sich beim Laufen oder Gehen bewegt, kann man das Wave Principle nutzen. Es gibt verschiedene Arten von Wellen, die dabei genutzt werden können, je nachdem, welche Animation man umsetzen möchte.

Ein Beispiel dafür ist die bereits angesprochene Bewegung des Schwanzes einer Katze oder eines Katers. Hierbei ist ein Punkt, in diesem Fall die Schwanzwurzel, fixiert und von ihm geht die Wellenbewegung aus (Abbildung 1).

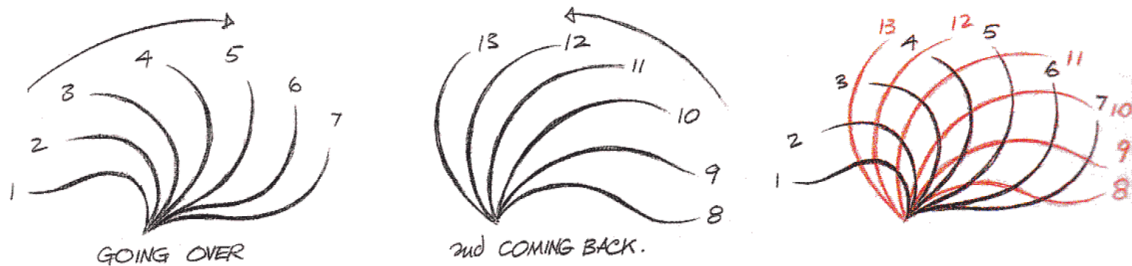


Abbildung 1: verbildlichte Wellenbewegung nach dem Wave Principle mit fixem Punkt (Quelle: Williams, 2001, S.301)

Genau dieser Bewegungsabfolge nachempfunden, bewegt sich der Schwanz des gestiefelten Katers im Prolog, als dieser sich bereit macht, von der Klippe abzuspringen, um wenig später auf der Wolke zu landen (Abbildung 2).

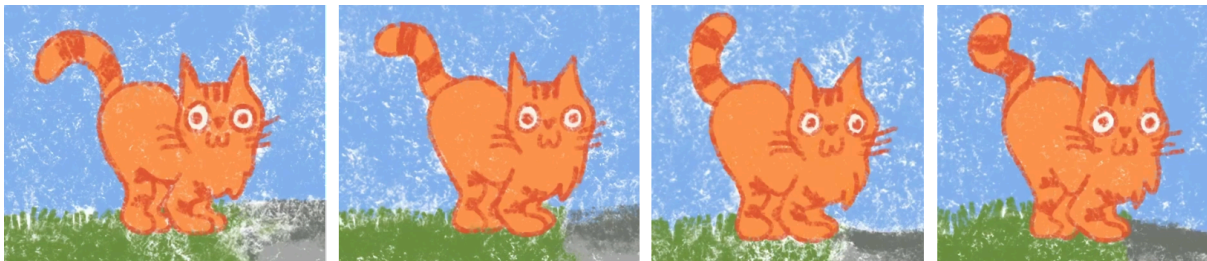


Abbildung 2: Beispiel für das Wave Principle mit fixem Punkt aus dem Animationsfilm (Quelle: Niemeyer, Efstatoglou, 2024, Bildschirmkopie von *The Purrfect Adventure*)

Im Prolog ist die Wellenbewegung des Schwanzes, wie in der Abbildung zu sehen, begrenzt. Diese einfachen vier Bilder reichen aus, um dem oder der Zuschauer*in die Bewegung verständlich zu machen. Wie bereits erwähnt, fällt hier auf, dass es einen fixierten Startpunkt am Körper der Katze gibt, von dem die Bewegung ausgeht.

An anderer Stelle findet das Wave Prinzip erneut Verwendung, wenn auch auf eine andere Art und Weise. Es geht um die Flugbewegungen der Otter in Szene sechs. Hier wird kein fixierter Punkt mehr verwendet, sondern vielmehr wird die Kurve als Ganzes genutzt. Dies ist sich vorzustellen, wie die Bewegung einer Sinuskurve entlang der x-Achse im zweidimensionalen Koordinatensystem (Abbildung 3). Die Flugbewegung wurde anschließend der Kurvenbewegung nachempfunden. (Abbildung 4).

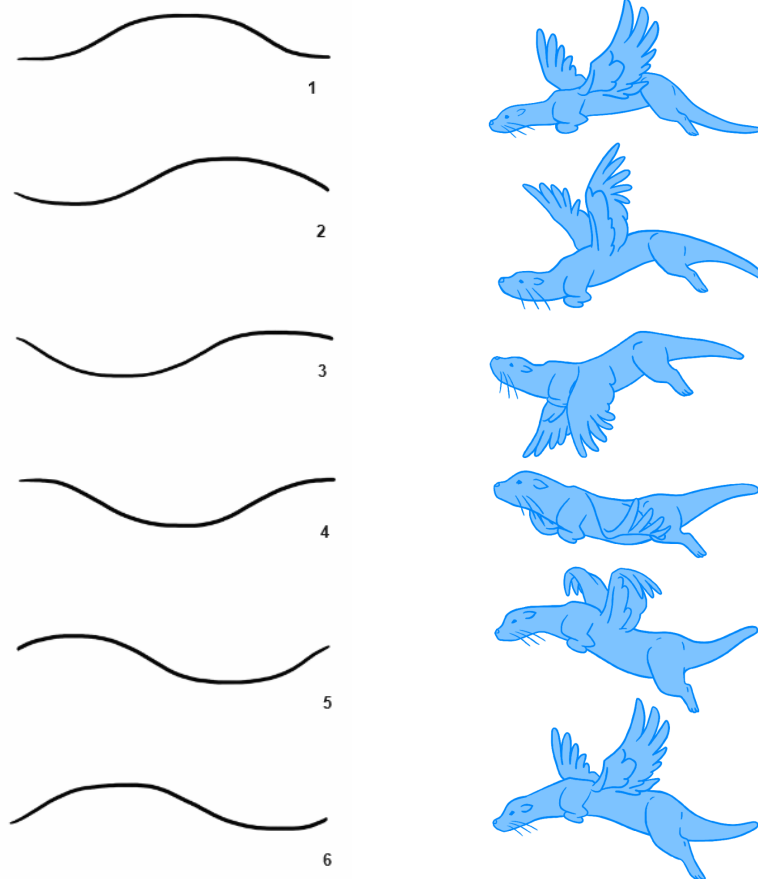


Abbildung 3: linke Abbildung, Kurvenbewegung nach Wave Principle anhand der Sinuskurve (Quelle: Niemeyer, 2024, eigene Darstellung)

Abbildung 4: rechte Abbildung, Beispiel für das Wave Principle nach der Sinuskurve aus dem Animationsfilm (Quelle: Niemeyer, 2024, eigene Darstellung mit Inhalten aus *The Purrfect Adventure*)

Gestaltgesetze und deren Bezug zu unserem Animationsfilm

Die Gestaltgesetze sind verschriftliche Muster und Wahrnehmungen, die der Mensch ganz natürlich in seinem Alltag anwendet und denen wir zumeist eher unterbewusst konstant folgen. Es geht dabei darum, wie der Mensch seine Umgebung und vor allem deren Objekte im Zusammenhang miteinander wahrnimmt. Genauer gesagt beschäftigen sich die Gestaltgesetze mit einzelnen Objekten und wie diese als eine Gruppe oder Summe wahrgenommen werden, beziehungsweise was einzelne Objekte zu Außenstehenden einer bestimmten Gruppe macht. Die Gestaltgesetze fanden ihren Ursprung im 20. Jahrhundert und entspringen der Gestaltpsychologie. Das Dorsch Lexikon der Psychologie definiert diese wie folgt: „Gestaltgesetze, Gestaltfaktoren [...] bez. eine Gruppe von Regeln, die beschreiben, wie wir perzeptuelle Eindrücke (Wahrnehmung) zu Objekten organisieren“ (Frings, 2022) Die Begründer der Gestaltgesetze waren eine Gruppe von Psychologen, bestehend aus Max Wertheimer, Kurt Koffka und Wolfgang Köhler (Kondor, 2013). Obwohl

es unter den Gestaltgesetzen einige fest etablierte Gesetze gibt, so ist die Anzahl aller Gestaltgesetze von Autor zu Autor doch schwankend und im steten Wandel. Wie daraus bereits hervorgeht, ist die Liste der Gestaltgesetze lang und viele davon lassen sich in einen direkten Bezug zu dem animierten Kurzfilm setzen. Im Folgenden kann daher nur auf eine kleine Auswahl eingegangen werden.

Eines der wohl bekanntesten ist das Gesetz der Nähe. Es besagt, dass Objekte, die räumlich enger aneinander liegen, mit höherer Wahrscheinlichkeit zu einer Gruppe gehören, als Objekte, die weit voneinander entfernt liegen (Abbildung 5). (vgl. iwmedien, 2020)

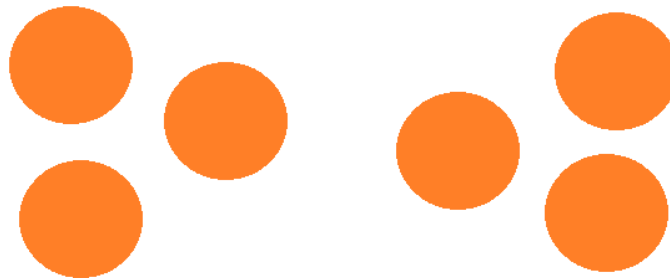


Abbildung 5: Bildliche Verdeutlichung des Gestaltgesetzes der Nähe (Quelle: Niemeyer, 2024, eigene Darstellung nach Informationen von iwmedien, 2020)

Dieses Gesetz lässt sich auch im Film gut anwenden, um auszudrücken, welche Charaktere zusammengehören, beziehungsweise welche Charaktere nicht zusammengehören. Sowohl in Szene eins, als auch in Szene zwei werden die Kinder stets mit einem Abstand zum Kater dargestellt, wobei die beiden Kinder nach dem Gesetz der Nähe sichtlich als eine Gruppe gelten, zu der der Kater nicht gehört.

Ein weiteres Gesetz lässt sich auf die Kinder im Vergleich zum Kater anwenden. Es handelt sich hierbei um das Gesetz der Ähnlichkeit. Wie bereits zuvor erläutert, hebt sich der Protagonist immer durch seine orange Farbe von der restlichen Szenerie ab. Er wird durch seine Farbgebung allein gestellt und trennt sich von den einheitlich gefärbten Kindern ab. Eben diese Wahrnehmung folgt dem Gesetz der Ähnlichkeit, denn dieses lehrt, dass Objekte auch gruppiert werden können ob ihrer Ähnlichkeit zueinander. Ein Beispiel dafür könnte ihre Form oder Größe sein. In diesem Fall würde man beispielsweise Kreise als eine Gruppe zusammenfassen und Dreiecke als eine andere. Möglich wäre aber auch eine Gruppierung anhand der Farbe (Abbildung 6). (vgl. iwmedien, 2020)

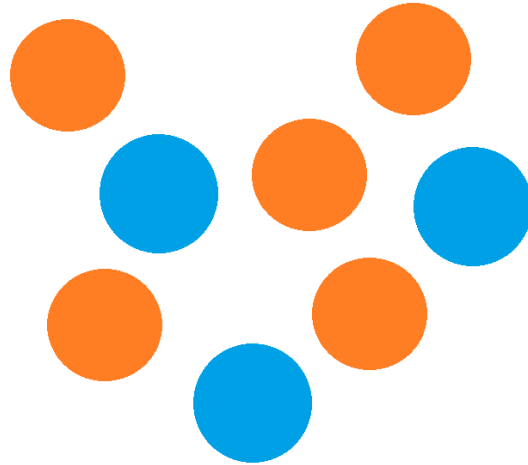


Abbildung 6: Bildliche Verdeutlichung des Gestaltgesetzes der Ähnlichkeit (Quelle: Niemeyer, 2024, eigene Darstellung nach Informationen von iwmedien, 2020)

Ein weiteres Gesetz, das gut im entstandenen Animationsfilm zur Geltung kommt, ist das Gesetz des gemeinsamen Schicksals. Es beschäftigt sich im Speziellen mit der Ausrichtung und Bewegung der Objekte in einem Raum und besagt, dass Objekte, die sich gemeinsam bewegen, als Gruppe oder Einheit wahrgenommen werden. Wichtig ist hierbei, dass die Bewegungsrichtung aller Objekte übereinstimmen muss. Als Beispiel für dieses Gesetz werden oft Vogelschwärme genannt, die immer derselben Richtung folgen und eher wie ein großes Ganzes wirken, anstatt dass man sie als einzelne Individuen betrachtet (Abbildung 7). (vgl. iwmedien, 2020)

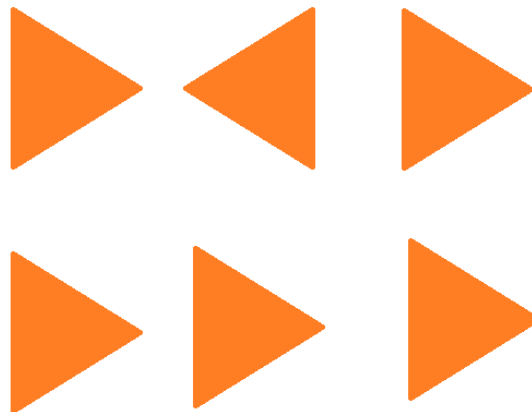


Abbildung 7: Bildliche Verdeutlichung des Gestaltgesetzes des gemeinsamen Schicksals (Quelle: Niemeyer, 2024, eigene Darstellung nach Informationen von iwmedien, 2020)

Als Beispiel für dieses Gesetz kann man sich die Schar der Fabelwesen in Szene sechs anschauen, die aus dem Portal strömen und nicht als Individuen stehen, sondern als eine Einheit, die die Magie versinnbildlicht. Deutlich wird dies durch die einheitliche Richtung und Geschwindigkeit, in die sich die einzelnen Fabelwesen bewegen.

12 Prinzipien der Animation

Grundlegend lässt sich festhalten, dass die zwölf Prinzipien der Animation hilfreiche Methoden sind, die es dem*der Animator*in erleichtern, der Animation Leben einzuhauchen. Sie werden angewandt, um beispielsweise eine Bewegung gefühlt realistischer oder immersiver darzustellen. Wichtig anzumerken ist, dass es dabei immer um die subjektive Wahrnehmung geht, die der oder die Zuschauer*in beim Betrachten der Animation fühlen soll, denn viele der Methoden zielen auf Strategien ab, die so nicht in die reale Welt zu übertragen sind. Oft wird absichtlich abstrahiert oder übertrieben, um Animationen mehr Lebendigkeit zu schenken.

Gleich das erste Prinzip zielt genau auf eine solche Abstraktion hin. Es geht um das „Squash and Stretch“ (Stauen und Strecken) Prinzip. Dieses besagt, dass eine realitätsferne Übertreibung den Gehalt der Animation erhöhen kann. Als Beispiel wird oft etwas wie ein Ball oder Flummi genannt, den man auf den Boden fallen lässt, der aufprallt und wieder empor springt. Der oder die Animator*in bedient sich an dem Prinzip, indem die Form des Balls angepasst wird, um den starken Einfluss von Geschwindigkeit und Gewicht weiter zu unterstreichen. In dem Moment, in dem der Ball den Boden berührt, wird er durch die Kraft des Aufpralls zusammengedrückt gezeichnet, egal ob eine solch intensive Verformung im Zusammenhang mit dem Material des Balls Sinn ergibt oder nicht. Beim Hochspringen des Balls wird er wiederum schmaler und länger dargestellt. Es entsteht die Wahrnehmung von viel Geschwindigkeit, die auf den Ball einwirkt (Abbildung 8). (vgl. Adobe, o.D.)

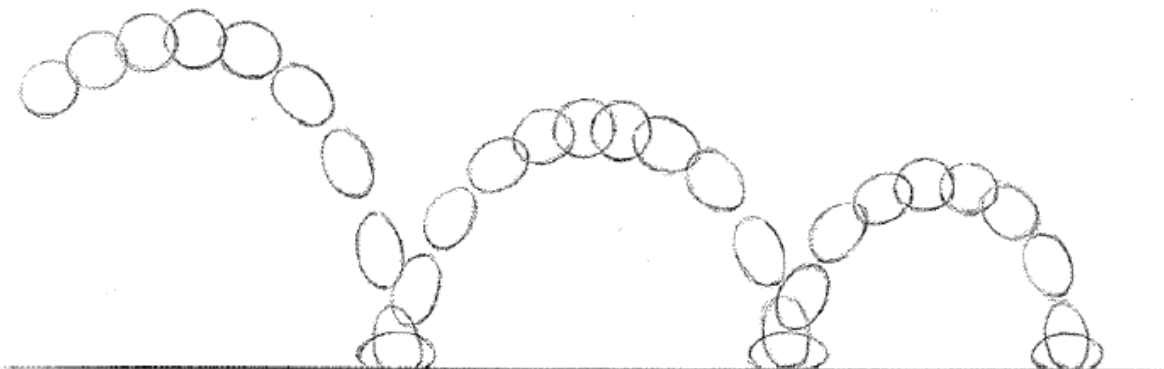


Abbildung 8: Veranschaulichung des „Squash and Stretch“ Prinzips anhand eines Balls (Quelle: Williams, 2001, S.39)

Veranschaulichung, wenn auch eher unscheinbar, findet dieses Prinzip im Prolog des Animationsfilms. Bei genauer Beobachtung kann man auf dem Rücken der pferde- oder stierähnlichen Kreatur einen Pilz erkennen, der sich auf und ab bewegt. Dieser wurde nach

dem „Squash and Stretch“ Prinzip animiert, auch wenn die Animation nur zwei Bilder lang ist (Abbildung 9).

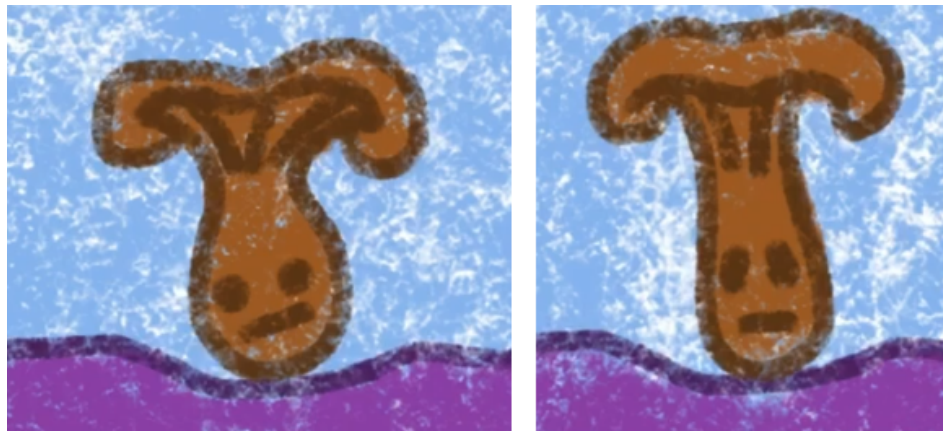


Abbildung 9: Beispiel für das „Squash and Stretch“ Prinzips aus dem Animationsfilm (Quelle: Niemeyer, Efstatoglou, 2024, Bildschirmkopie von *The Purrfect Adventure*)

Das zweite Prinzip bezieht sich auf die natürlichen, zumeist eher unterbewussten Bewegungen, die man macht, wenn man sich auf etwas vorbereitet. Ein Beispiel dafür könnte sein, dass man sich streckt, bevor man von seinem Stuhl aufsteht oder dass man sich räuspert, bevor man anfängt zu sprechen. Diese kleinen Gesten, die oft vergessen werden, haben einen umso größeren Einfluss auf eine Animation, die den Zuschauenden fesseln soll. Gemeint ist das Prinzip der Antizipation. Sie lässt sich im Animationsfilm in einer Situation finden, die bereits vorgestellt worden ist, als Beispiel zum Wave Principle, und zwar die Bewegung des Katzenschwanzes vor dem Absprung vom Fels (vgl. S.11, Abbildung 2). Darüber hinaus ließe sich argumentieren, dass auch das leichte „in die Hocke gehen“ der Katze zugehörig ist. (vgl. Adobe, o.D.)

Das dritte Prinzip befasst sich mit der Inszenierung der Szene und wird auch Stage-Prinzip genannt. Hier geht es darum, dass der oder die Animator*in sich genaue Gedanken darum macht, wie genau die Szene beziehungsweise das Scene Design aufgebaut werden soll. Dieser Punkt hat viel Ähnlichkeit mit der Arbeit der Regie beim Film. Es sollte sich überlegt werden, welche Perspektive und „Kameraeinstellung“ vorgenommen werden soll, um die Informationen zu übertragen, die für die entsprechende Szene von Bedeutung sind. Die Inszenierung legt Wert darauf, den Blick des oder der Zuschauer*in auf die wichtigen Symbole der Szene zu lenken. Ein Beispiel im Animationsfilm „The Purrfect Adventure“ ist dafür die zweite Szene. Der Winkel der Kamera ist sehr tief und dem Zuschauenden kommt es beinahe vor, als würde er auf dem Boden liegen. Bewusst werden hier die Schuhe des Katers in den Vordergrund gestellt, während er auf den Turm des Zauberers zuläuft und dabei die Stadt passiert (Abbildung 10 und Abbildung 11). (vgl. Adobe, o.D.)



Abbildung 10: linke Abbildung, erstes Beispiel für das Inszenierungs Prinzip aus dem Animationsfilm (Quelle: Niemeyer, Efstatoglou, 2024, Bildschirmkopie von *The Purrfect Adventure*)

Abbildung 11: rechte Abbildung, zweites Beispiel für das Inszenierungs Prinzip aus dem Animationsfilm (Quelle: Niemeyer, Efstatoglou, 2024, Bildschirmkopie von *The Purrfect Adventure*)

Dem Zuschauer wird einmal mehr deutlich gemacht, dass die Schuhe ein wichtiges Symbol in dem Animationsfilm sind und es ihnen zu verdanken ist, dass der Kater ohne weitere Umstände die Stadt passieren kann und den Turm des Zauberers erreicht. Im weiteren Verlauf zeigt eine andere Einstellung unmissverständlich, dass es sich um den Kater handelt, als er von hinten gezeigt wird und man klar die Krallen an seinen Händen erkennt. Die Fusion von Katze und Mensch wird dem Zuschauenden nochmals verdeutlicht und in einen direkten Bezug zu den Stiefeln gebracht (Abbildung 12).



Abbildung 12: Drittes Beispiel für das Inszenierungs Prinzip aus dem Animationsfilm (Quelle: Niemeyer, Efstatoglou, 2024, Bildschirmkopie von *The Purrfect Adventure*)

Das vierte Prinzip der Animation nennt sich Straight-Ahead (geradeaus, in diesem Kontext eher einfach drauf los) und Pose-to-Pose (Pose zu Pose). Anders als die zuvor genannten

Prinzipien geht es hier darum, wie genau die Animation von dem oder der Animator*in umgesetzt wird. Grundsätzlich geht es dabei um die beiden Möglichkeiten, wie man eine flüssige Bewegung mit Bildsprache erzeugen kann. Straight-Ahead bezeichnet den Vorgang, dass Bild nach Bild nach Bild gezeichnet wird und sich so die Bewegung aus dem vorangegangenen Bild entwickelt. Pose-to-Pose geht anders vor. Wie der Name schon andeutet, handelt man sich dabei von Position zu Position. Zuerst werden die wichtigsten Bilder der Szene gemalt, die man auch „Keys“ nennt und anschließend die entstandenen Lücken dazwischen mit weiteren Bildern gefüllt. Es gibt auch Mischformen der beiden Vorgehensweisen. In folgender Abbildung wird die Pose-to-Pose-Methode dargestellt (Abbildung 13 und Abbildung 14). (vgl. Adobe, o.D.)

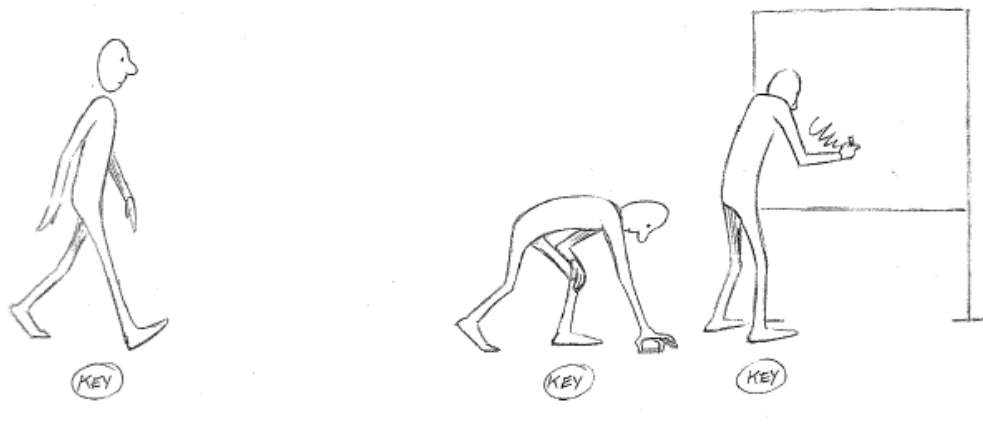


Abbildung 13: Veranschaulichung der Key-Poses in der Pose-to-Pose-Methode (Quelle: Williams, 2001, S.64)

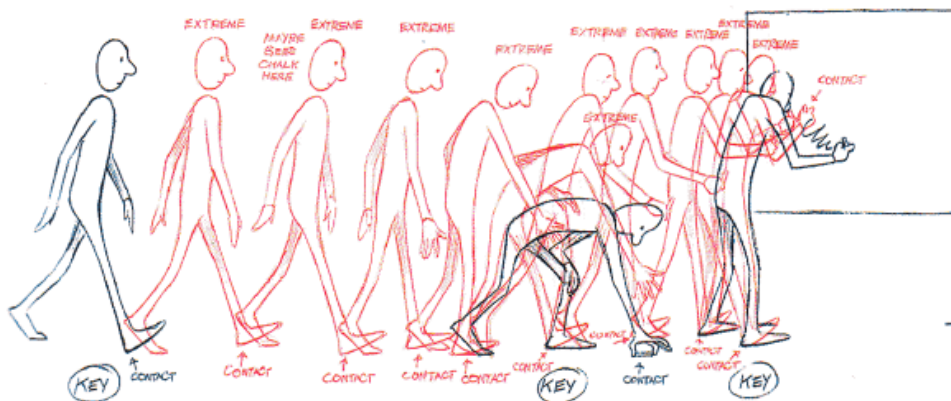


Abbildung 14: Auffüllen der Lücken in der Pose-to-Pose-Methode (Quelle: Williams, 2001, S.65)

Bezüglich unseres Films wurde in den meisten Fällen auf die Straight-Ahead-Methode zurückgegriffen. Sie stellte den Grundpfeiler für die Stop-Motion-Animationen dar, wobei diese teilweise auch mit der Rotoskopie eine Mischform bildeten.

Das fünfte Prinzip der Animation nennt sich Follow Through and Overlapping Action (durchlaufende und überlappende Aktion). Hierbei wird darauf geachtet, dass sich auch in der Animation die Körper nach den Gesetzen der Physik bewegen. Es geht, ähnlich wie im ersten Prinzip, um die verschiedenen, unterschiedlichen Gewichte im Körper und wie diese nach Abschluss einer Bewegung nicht einfach „unbeweglich“ in ihre Position zurückfallen, sondern vielmehr einer Pendelbewegung folgen. Streckt der Mensch seinen Arm also beispielsweise nach vorne aus und lässt diesen anschließend fallen, so pendelt er eine kurze Weile, ehe er in entspannter Position neben dem Körper zur Ruhe kommt. Diese Pendelbewegung ist das Hauptaugenmerk des Prinzips. Ist die Handlung der animierten Figur beendet, so können noch einige Bilder danach genutzt werden, bis alle Extremitäten wieder in ihrer endgültigen Ausgangsposition angekommen sind. Dieses Prinzip lässt sich, wenn auch in weniger starker Ausprägung, in der 3D-Animation des Katers in der letzten Szene beobachten. (vgl. Adobe, o.D.)

Das sechste Prinzip befasst sich damit, an welcher Stelle der Animation die meisten Bilder genutzt werden sollten. Es nennt sich Ease in, Ease out (langsam beginnen, langsam enden). Generell gilt, dass Beginn und Ende der Animation eine größere Anzahl an Bildern nutzen sollten als die Mitte der Handlung. Die Animation wirkt dadurch realistischer, was daran liegen könnte, dass beispielsweise beim Rennen die Kraft für die Bewegung erst aufgebracht werden muss und zum Ende wieder aktiv gestoppt wird. Es fühlt sich natürlich an, dass der Körper, der bereits die Geschwindigkeit des Rennens erreicht hat, sich schneller bewegt und dadurch weniger Bilder benötigt, als der Beginn und das Ende, wo der Körper erst noch in Bewegung gebracht werden muss. Auch dieses Prinzip spiegelt sich in der Lauf- und Bewegungsanimation des 3D-Katers aus der sechsten Szene wider. Dieser Effekt ist gerade in speziell dieser Animation stark ausgeprägt. (vgl. Adobe, o.D.)

Das siebte Prinzip Arcs (Bogen) handelt von den bereits eingehend im Wave Principle beschriebenen bogenförmigen Bewegungen. Das Wave Principle hängt eng mit dem Arcs Prinzip zusammen, wenngleich es in seinem Inhalt etwas spezifischer ist, da es nicht alle Bewegungen umfasst, sondern genauer auf wellenförmige Bewegungen eingeht. Im Großen und Ganzen ist die Botschaft des siebten Prinzips, dass fast alle Bewegungen bogenförmig, also nicht linear sind. Perfektion und absolute Symmetrie, ebenso wie alles Geradlinige schaffen ein unnatürliches Gefühl in der Animation. Unter dieses Prinzip fällt außerdem das Stilmittel des „Smearings“, das bezeichnet, dass sich klare Linien verwischen oder verformen, da Bewegungen so schnell ausgeführt werden, dass das menschliche Auge sie

nicht mehr vollständig getrennt voneinander wahrnehmen kann (Abbildung 15 und Abbildung 16). (vgl. Adobe, o.D.)



Abbildung 15: erstes Beispiel von Smearing (Quelle: Williams, 2001, S.96)

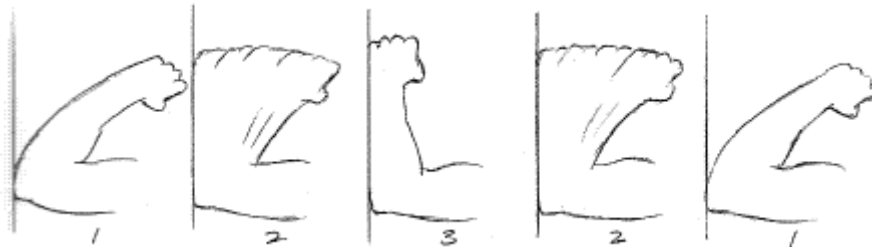


Abbildung 16: zweites Beispiel von Smearing (Quelle: Williams, 2001, S.96)

Das achte Prinzip der Animation, das Secondary Action Prinzip (Sekundärhandlungsprinzip), hat ebenfalls viele Ähnlichkeiten mit einigen bereits zuvor genannten Prinzipien. Es geht erneut darum, eine Bewegung natürlicher aussehen zu lassen und auf Details zu achten. Anstatt sich dieses Mal darauf zu fokussieren, welche Bewegungen vor oder nach der eigentlichen Handlung das Gefühl von Natürlichkeit unterstützen können, geht es hier um begleitende Bewegungen. Ein typisches Beispiel ist das Schwenken der Arme während man geht. Ein Weglassen der Armbewegung beim Spazieren würde äußerst unnatürlich und falsch wirken. Allerdings gilt es bei solchen begleitenden Bewegungen, ähnlich wie beim Prinzip der Inszenierung, darauf zu achten, dass die zweitrangigen Abläufe, wie das Schwenken der Arme, nicht von der eigentlichen Botschaft ablenken, die gezeigt werden soll, in diesem Fall das Gehen. Gerade dieses genannte Beispiel findet sich im gesamten Animationsfilm wieder. Eine Bewegung der Arme ist immer gegeben, sobald eine vollständige Geh-Animation gezeigt wird. Doch auch das leichte Schwanken des Körpers, während man läuft, spielt in das Gesamtbild mit hinein. (vgl. Adobe, o.D.)

Das neunte Prinzip nennt sich das Prinzip des Timings. Es geht darum, richtig einzuschätzen, wie lange eine Handlung dauert, abhängig von der Figur, die sie ausführt. Auch hier wird auf die physikalischen Gesetze abgezielt und darauf, dass man versucht, ihnen seinen Charakteren folgen zu lassen. Ist eine Person schwer oder überdimensional

groß, so sind ihre Bewegungen langsamer und brauchen wahrscheinlich mehr Bilder pro Sekunde als bei schnellen, kleinen Charakteren. (vgl. Adobe, o.D.)

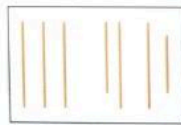
Das Prinzip der Exaggeration (Übertreibung) verlangt genau das, wonach es sich anhört. Es ist ein schmaler Grad, eine Animation realistisch wirken zu lassen, indem man sie realitätsfern darstellt. Gemeint ist damit so etwas, wie den Schock einer Person darzustellen, indem die Augen größer werden oder sogar leicht aus dem Kopf treten. Oder auch Erstaunen darzustellen, indem der Kiefer bei einem offen stehenden Mund um eine unnatürliche Länge herabfällt. Die schwierige Komponente dieses Prinzips ist die richtige Abwägung der Intensität der Übertreibung. Werden sie zu sehr ausgereizt, so können die Animationen schnell albern wirken und ihren Effekt verfehlen. Es erfordert einiges an Übung und Sensibilität für den Umgang dieses Stilmittels, um es effektiv einzusetzen. (vgl. Adobe, o.D.)

Das vorletzte Prinzip nennt sich Solid Drawing (solides Zeichnen) und hat, ebenso wie das Prinzip der Übertreibung, viel mit Übung zu tun. Es geht darum, Dinge realistisch darstellen zu können. Hierbei ist von Perspektive und Raum die Rede. Um eine Szene überzeugend wirken zu lassen, muss der oder die Animator*in sich damit auskennen, wie Licht auf Objekte fällt und Schatten erzeugt, außerdem wie auch im zweidimensionalen Raum Objekte dreidimensional dargestellt werden können. Es geht auch um Fluchtpunkte und wie diese Einfluss auf die Form von Objekten ausüben. Dazu gehören noch viele andere Punkte, wie die Transparenz und das Gewicht von Objekten, das Ausdrücken von Material oder Haptik oder auch verschiedenen Tageszeiten und wie diese die Szene verändern. (vgl. Adobe, o.D.)

Der zwölfte und letzte Punkt beschreibt die Ausstrahlung. Es geht um das Prinzip des Appeals. Viele Animationsstudios haben unterschiedliche Regeln etabliert, wie man einem Charakter verschiedene Wesenszüge zuschreiben kann. Einige davon sind prägend für bestimmte Produktionen und schaffen Wiedererkennungswert und eine ganz eigene Handschrift. Ein Beispiel sind böse Charaktere in Barbiefilmen, die fast immer in teilweise auch „schmutzigen“ Lila- oder Grüntönen gekleidet sind und damit sofort als die Bösewichte erkannt werden können. Typisch sind dabei auch stark definierte Augenbrauen, die oft eher kantig als rund sind. Disney bedient sich bei bösen Charakteren gerne an einem gebückten Gang oder Stand, das Gesicht ist oft in Schatten gehüllt oder nur teilweise sichtbar, auch extreme Hagerkeit schafft ein eher „böses Image“. Doch es gibt durchaus einige Grundzüge, die wir übergeordnet und ganz studiounabhängig als klar definierte Wesenszüge verstehen. Runde Gesichter gelten beispielsweise eigentlich immer als niedlich, ungefährlich und kindlich, ebenso große Augen. (vgl. Adobe, o.D.)

Weitere Methoden, die bei der Animation berücksichtigt wurden

Ebenfalls erwähnenswert und bisher noch nicht genug behandelt ist der Einfluss von verschiedenen Perspektiven, um bestimmte Botschaften an den Zuschauenden zu vermitteln. Auf diesen Aspekt wird unter dem Animationsprinzip des Stagings schon oberflächlich eingegangen. Allerdings lohnt es sich, sich damit näher zu beschäftigen. Besonders in Szene vier des Animationsfilms wird sich der Perspektive in spielerischem Kontext bedient. Der Zuschauer erhält durch verschiedene, vergleichsweise nahe „Kameraeinstellungen“ zu dem Kater die Möglichkeit, diesen näher zu betrachten und trotzdem geht das szenendefinierende Symbol der Szene nicht verloren: Der Turm wird mehrmals im übertragenen Sinne präsent in den Vordergrund gestellt, obwohl er sich konstant im Hintergrund befindet. Nur durch das bewusste Einsetzen der Perspektive ist dies möglich. Anzumerken ist hierbei, dass in der Szene noch ein anderes Symbol gleichermaßen von Bedeutung ist, und das sind die Schuhe des Katers. Wie bereits eingehend angemerkt, werden hier die Schuhe in einen direkten Kontext gestellt mit dem Turm des Zauberers. Dem oder der Zuschauer*in wird deutlich gezeigt, dass die Botschaft der Szene sich aus den Schuhen und dem Turm zusammensetzt. Die Perspektive stellt die Stiefel fast schon aggressiv deutlich in den Vordergrund und lässt linksseitig viel Platz, damit der Hintergrund ausführlich betrachtet werden kann. Interessant ist hierbei, dass der Turm währenddessen perspektivisch das Bild teilt, indem er absolut mittig platziert wird (vgl. S.16, Abbildung 10). Die Komposition, die entsteht, ist eine Mischung aus der sogenannten vertical composition (Abbildung 17) (Wenpeng, Maoyong, Ying, 2015, S.41) und der oblique line composition (Abbildung 18) (Wenpeng, Maoyong, Ying, 2015, S.40). Erstere kommt in den umringenden Häusern und Bergen zum Vorschein und letztere dominiert die Szene in Form des hohen Turms. Gerade die oblique line composition gibt dem Betrachter das Gefühl von Macht, die auf ihn ausgeübt wird. Er fühlt sich klein unter der Größe des Objekts, an dessen Fuß er steht. Auf der anderen Seite unterstützt die vertical composition diese Empfindung noch, da die Häuser und sogar Berge absichtlich nicht in der oblique line composition dargestellt werden. Dem Zuschauenden fällt auf, dass sie rein logisch größer sein müssen, als der Kater im Vordergrund, doch sie „übermannen“ ihn nicht und produzieren kein einschüchterndes Gefühl, was den Turm im direkten Vergleich noch düsterer wirken lässt. Die Häuser und sogar die Berge wirken klein und unbedeutend neben dem Zauberturm.



• Vertical composition

Abbildung 17: Veranschaulichung der vertical composition (Quelle: Wenpeng, Maoyong, Ying, 2015, S.41)



• Oblique line composition

Abbildung 18: Veranschaulichung der oblique line composition (Quelle: Wenpeng, Maoyong, Ying, 2015, S.40)

Die gewählte Perspektive direkt am Boden ist ein weiterer unterstützender Faktor dieses Bildes. Der Abstand zwischen dem oder der Zuschauer*in und der Spitze des Turms wird noch weiter erhöht, indem der Zuschauende die niedrigste Position einnimmt, die er aktuell haben kann.

Auch Vorder-, Mittel- und Hintergrund können zur Lebendigkeit der Szene beitragen. Hierbei liegt das Hauptaugenmerk darauf, dass ein angenehmes, harmonisches Gesamtbild erzeugt wird, in dem alle Ebenen auf- und miteinander wirken. Durch das Einfügen mehrerer Ebenen

wird nicht nur ein Gleichgewicht geschaffen, sondern die Szene wirkt auch plastischer und ansprechender. Die Nutzung von nur einer Ebene, in der sich alles simultan und parallel zueinander bewegt, kann schnell ermüdend auf die Zuschauenden wirken. Besonders gerne wird dabei mit Licht, Schatten und verschiedenen Farbtönen gespielt. Grundsätzlich sind dabei fast keine Grenzen gesetzt im Hinblick darauf, mit wie vielen Ebenen man arbeiten möchte. Möglich wären auch mehrere Abstufungen des Vordergrundes oder Hintergrunds. Generell gilt, dass ein harmonisches Bild entsteht, wenn die Ebenen Abstufungen zueinander bilden (Abbildung 19). (vgl. Wenpeng, Maoyong, Ying, 2015, S. 37)

*** *Balanced and unified visual perception***

A balanced and unified visual perception does not mean rigidity or formality, but means clear-cut layers with harmonious expressions of various visual elements such as composition, sketch and color relations.



• Focused and layered visual perception

Abbildung 19: Veranschaulichung der Ebenen einer Szenerie (Quelle: Wenpeng, Maoyong, Ying, 2015, S.37)

Ein typisches, frühes Beispiel, in der diese Art des Szenen Designs bereits Anwendung fand, war die sogenannte barocke Bühnenmaschinerie, die das Bühnenbild im Theater mit einer abgestuften Kulisse revolutionierte und oftmals einen komplizierten Aufbau rundum und unter der Bühne benötigte. Genauer handelt es sich dabei um eine Maschinerie, die einen schnellen Kulissenwechsel möglich macht und noch dazu ein beeindruckendes Bühnenbild kreiert. Stofffitten, also einfacher gesagt lange, bemalte Stoffbahnen, werden dabei abgerollt und ragen in das für das Publikum sichtbare Bühnenbild. Sie bilden rechts und links Stufen und zeigen Bilder, die zur Szenerie passen, wie Wald, Häuser oder ähnliches. So wird die Illusion einer großen Rauntiefe erzeugt.² (vgl. Liese, 2019) (vgl. Stiftung Schloss Friedenstein Gotha, o.D.)

² für nähere Information siehe SWR. (2015, 03. September). *Barockes Theater im Schloss*. <https://www.ardmediathek.de/video/landesschau-baden-wuerttemberg/barockes-theater-im-schloss/swr-bw/Y3JpZDovL3N3ci5kZS8xNjA5ODIwMA>.

Eben diesen Trick kann sich auch die zweidimensionale Animation zu Nutze machen, wie man in dem kurzen Animationsfilm im Prolog sehen kann. Es gibt einen Vorder-, Mittel- und Hintergrund, die sich unterschiedlich schnell bewegen, während die Kamera dem Kater folgt, der über die Wiese und am Wald entlang geht. Im Mittelgrund und damit auch im Hauptfokus ist einzig und allein der Kater. Sofort wird klar, dass es sich bei ihm um den Protagonisten handelt. Alle weiteren Kreaturen befinden sich im Hintergrund und nehmen damit eine zweitrangige Position ein, die trotzdem nicht irrelevant ist.

Arbeitsweise zwischen den Animatoren von „The Purrfect Adventure“

Die Arbeitsweise von Anastasia Efstatoglou und mir, Rebekka Niemeyer, unterlag einigen Abmachungen, die uns über die praktische Arbeitszeit hinweg das gemeinsame Erarbeiten des Animationsfilms erleichtern sollten. Viele dieser Punkte ergeben sich bereits aus den Planungen in der Konzeption, aber auch aus den Regularien der fairen Bewertung der Bachelorarbeit beziehungsweise des Projekt Cs. Dazu gehört es, dass die Arbeiten der Beteiligten klar voneinander abgrenzbar sein müssen. Es muss den Prüfern oder Prüferinnen deutlich gemacht werden, welche Abschnitte von welcher Person erarbeitet worden sind. Da wir von Anfang an geplant hatten, dass der Animationsfilm in Kapiteln aufgeteilt sein soll, war es eine einfache Entscheidung, die Kapitel in ihrer vollständigen Erarbeitung (dies bedeutet das Zeichnen der Szene und die Vertonung, als auch das Konzept bzw. das Storyboard zu planen) der zugehörigen Person zu überlassen. Es ist ganz natürlich und klar, dass Anastasia und ich verschiedene Zeichenstile haben und daher ist einer der wichtigsten Punkte, dass die Szenen nicht aufeinander abgestimmt werden sollen, was den Zeichenstil angeht. Durch die starke Veränderung in jeder Szene im Vergleich zur vorhergehenden und auch folgenden Szene wollen wir diesen Effekt noch unterstützen, indem wir uns nicht aufeinander abstimmen und auch nicht versuchen, einen einheitlichen Stil für uns beide zu finden. Freies Arbeiten und kreativ sein, ohne sich an sehr enge, strenge Regeln zu halten, ist uns wichtig und so haben wir verschiedene Punkte vereinbart, die es dem Film erlauben, einen roten Faden zu behalten, wodurch er sich aber trotzdem von Szene zu Szene sehr stark verändern kann. Ein wichtiges und bereits oft angesprochenes Symbol sind dabei die Stiefel und die Farbgebung der Katze. Sie ziehen sich durch alle Szenen, egal, wer der die Erstellerin ist, und sorgen damit dafür, dass der gestiefelte Kater einen Wiedererkennungswert bekommt, an dem sich der oder die Zuschauende orientieren kann. Bewusst haben wir die Szenen abwechselnd auf uns aufgeteilt, um diesen Effekt der starken Veränderung, der ja auch durch die Animationsart

(vgl. Ebenenentwicklung im Fortlauf der Geschichte und darauf angepasste Auswahl der Arten der Animation) hervorgerufen werden soll, noch zu steigern. Dementsprechend sind Szene 1, 3 und 5 von Anastasia Efstatoglou umgesetzt worden und für den Prolog, als auch Szene 2, 4 und 6 war ich, Rebekka Niemeyer, verantwortlich. Ebenfalls unserem Wunsch nach viel Freiheit in der Umsetzung folgend, haben wir nur grob den roten Faden der Handlung besprochen und uns anschließend gegenseitig viel Raum gegeben, diese Handlung nach eigenem Entscheiden umzusetzen. Ein Beispiel dafür ist, dass der grobe Handlungsablauf der ersten Szene zum Beispiel folgender Satz war: „Der Kater erwacht. Er wird von Kindern geärgert.“ Eine solche, sehr kurze Beschreibung der Szene haben wir gemeinsam erarbeitet, aber wie genau diese Handlung dem oder der Zuschauer*in nahegebracht wird, war der jeweiligen Animatorin der Szene überlassen. Damit konnten wir gewährleisten, dass die Geschichte erzählt wird, aber niemand frustriert ist, da die eigene Vision nicht umgesetzt werden kann. Da es Anastasia und mir in diesem Projekt wichtig war, etwas Neues auszuprobieren und sich aus der eigenen Komfortzone zu bewegen, aber auch, da es ebenfalls die Erzählweise des Konzepts unterstützt, haben wir uns gemeinsam darauf geeinigt, dass wir versuchen wollen, jede Szene in einem neuen Stil zu gestalten, der trotzdem die eigene „Handschrift“ trägt. Das Resultat ist ein kurzer Animationsfilm, in dem jede Szene unterschiedlich aussehen soll, einem anderen Stil folgt und trotzdem eine große Geschichte erzählt.

Ausblick

Es gibt allerdings auch einige Konzepte, die wir gerne integriert hätten, bei denen wir es aus Zeitgründen nicht geschafft haben, diese umzusetzen. Dies trifft gerade auf jene zu, die in enger Zusammenarbeit hätten umgesetzt werden müssen. Im finalen Produkt werden die Kapitel durch klare Einblendungen voneinander getrennt. Auf diesen ist nicht nur das Kapitel vermerkt, sondern auch eine kurze Zusammenfassung, was den oder die Zuschauer*in in der folgenden Szene erwartet. Es geht dabei darum, dass dem oder der Zuschauer*in bereits erzählt wird, was er oder sie gleich an Handlung sehen wird, damit die Person sich mehr auf den eigentlichen Zeichenstil und die Art der Animation konzentrieren kann. Die Handlung ist nicht unbedeutend und wird natürlich trotzdem dargestellt, doch der Fokus liegt auf der gestalterischen Umsetzung. Gerne hätten wir diese Zusammenfassungen der Szenen spielerisch in einen Zusammenhang mit dem Film gebracht. Geplant waren fluide Übergänge der Kapitel ineinander, bei denen eine klare Trennung fehlt. Unsere Idee ist es dabei gewesen, die Zusammenfassungen der Handlung für den Zuschauer lesbar in die Umgebung zu integrieren, während die eigentliche Szene bereits läuft, beispielsweise auf Plakaten, die in der Szene an Häusern hängen oder als Buchstaben in Bäumen und

Büschen. Die Übergänge an sich sollten kreativ animiert werden, etwa so, wie der Übergang vom Titel zum Prolog umgesetzt wurde. Hierbei wird der Hintergrund immer kleiner, bis er sich irgendwann in die Pupille des Katers verwandelt. Solche und ähnliche Übergänge hätten wir uns bei unserem finalen Produkt bei allen Szenen gewünscht. Der letzte Punkt, der noch nicht so weit ausgereift ist, wie wir es geplant haben, ist die Musik und der Sound der Szenen. Dem Konzept der Entwicklung folgend, war eigentlich geplant, sich die Musik und den Sound über die Szenen hinweg entwickeln zu lassen. Gestartet hätte der Sound in der ersten Szene also minimalistisch. Die musikalische Untermalung wäre möglicherweise nur von einem Musikinstrument gekommen, welchem sich im Fortlauf der Geschichte immer mehr Instrumente angeschlossen hätten, sodass in der letzten Szene ein Orchester zu hören gewesen wäre. Auf diese Art und Weise wollten wir auch mit dem Sound umgehen. Leider ließ sich dieses Konzept auf Grund der kurzen Bearbeitungsphase nicht mehr zufriedenstellend umsetzen.

Quellenverzeichnis - theoretische Ausarbeitung

Literatur:

- Bettelheim, B. (1977). *Kinder brauchen Märchen*. dtv.
- Neuhaus, S. (2005). *Märchen* (2. Auflage). utb.
- Sullivan, K., Schumer, G., Alexander, K. (2008) *Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories*. Focal Press.
- Wenpeng, W., Maoyong, L., Ying, W. (2015). *Secrets of Scene Design - Rules, Techniques and Insights*. Cypi Press.
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Faber and Faber.

Internetquellen:

- Adobe. (ohne Datum). *Die 12 Prinzipien der Animation*. Adobe.
<https://www.adobe.com/de/creativecloud/animation/discover/principles-of-animation.html>.
- Fings, C. (2022, 05. Oktober). Gestaltgesetze, Gestaltfaktoren. In Markus Antonius Wirtz (Hrsg.), *Dorsch Lexikon der Psychologie*.
<https://dorsch.hogrefe.com/stichwort/gestaltgesetze-gestaltfaktoren>.
- Hiergeist, T. (2010, 03. Mai). *Der gestiefelte Kater und sein kulturgeschichtlicher Transformationsprozess (anhand von Charles Perrault, den Gebrüdern Grimm und Janosch)*. la clé des langues.
<https://cle.ens-lyon.fr/allemand/litterature/mouvements-et-genres-litteraires/jeunesse-et-contes/der-gestiefelte-kater-und-sein-kulturgeschichtlicher-transformationsprozess-anhand-von-charles-perrault-den-gebrydern-grimm-und->
- IW Medien. (2020, 10. Dezember). *So beeinflussen Gestaltgesetze die Wahrnehmung*. IW Medien.
<https://www.iwmedien.de/blog/so-beeinflussen-gestaltgesetze-die-wahrnehmung>.
- Kondor, Z. (2013). *Gestalt*. GIB - Glossar der Bildphilosophie.
<https://www.gib.uni-tuebingen.de/netzwerk/glossar/index.php?title=Gestalt>.
- Liese, K. (2019, 02. Juni). *Kulissenbühne mit Schnellverwandlung: Das barocke Operntheater in Gotha*. Deutschlandfunk Kultur.
<https://www.deutschlandfunkkultur.de/kulissenbuehne-mit-schnellverwandlung-das-barocke-100.html>.
- Schmidt, F. (2024, 16. Januar). *Was ist Framerate und welche sollte man wählen?* Filmora.
<https://filmora.wondershare.de/video-editing-tips/video-frame-rate.html>.
- Stiftung Schloss Friedenstein Gotha. (ohne Datum). *Zur Bühnenverwandlungsmaschine*. Ekhof Festival.
<https://ekhof-festival.de/ekhof-theater/buehnenverwandlungsmaschine>.

Quellenverzeichnis - Animationsfilm

Internetquellen:

- _stubb. (2017, 25. April). *Thumb 1*. Freesound. Abgerufen 2024, 07. Januar von https://freesound.org/people/_stubb/sounds/389636/.
- 16GPanskaZlochova_Eliska. (2019, 08. Dezember). *6_Cat, purr*. Freesound. Abgerufen 2024, 07. Januar von https://freesound.org/people/16GPanskaZlochova_Eliska/sounds/496275/.
- Adobe. *Charge*. Mixamo. Abgerufen 2024, 16. Januar von <https://www.mixamo.com/#/>.
- Adobe. *Looking Around*. Mixamo. Abgerufen 2024, 16. Januar von <https://www.mixamo.com/#/>.
- Adobe. *Walking*. Mixamo. Abgerufen 2024, 16. Januar von <https://www.mixamo.com/#/>.
- Ari_Glitch. (2018, 11. Juni). *Magic Circle Medium Ringing SFX*. Freesound. Abgerufen 2024, 22. Januar von https://freesound.org/people/Ari_Glitch/sounds/432288/.
- AudioCoffee. (2023, 19. Dezember). *Happy Music (loop1)*. Freesound. Abgerufen 2024, 21. Januar von <https://freesound.org/people/AudioCoffee/sounds/716637/>.
- AudioCoffee. (2023, 28. November). *Funky Percussions (short ver.)*. Freesound. Abgerufen 2024, 19. Januar von <https://freesound.org/people/AudioCoffee/sounds/712651/>.
- Augdog. (2013, 10. Dezember). *Dude Talk*. Freesound. Abgerufen 2024, 07. Januar von <https://freesound.org/people/Augdog/sounds/210206/>.
- blouhond. (2016, 20. September). *Dry whiteboard marker on white board*. Freesound. Abgerufen 2024, 15. Januar von <https://freesound.org/people/blouhond/sounds/360441/>.
- D4XX. (2021, 24. März). *Single Horse Galopp*. Freesound. Abgerufen 2024, 22. Januar von <https://freesound.org/people/D4XX/sounds/564628/>.
- DBlover. (2019, 06. August). *Creaking Wooden Floor*. Freesound. Abgerufen 2024, 07. Januar von <https://freesound.org/people/DBlover/sounds/478667/>.
- dibko. (2022, 27. Juli). *Street singer*. Freesound. Abgerufen 2024, 07. Januar von <https://freesound.org/people/dibko/sounds/644406/>.
- djfroyd. (2016, 22. Dezember). *Long falling effect*. Freesound. Abgerufen 2024, 20. Januar von <https://freesound.org/people/djfroyd/sounds/371446/>.
- DocSmilax. (2019, 22. April). *Catlicking*. Freesound. Abgerufen 2024, 07. Januar von <https://freesound.org/people/DocSmilax/sounds/467080/>.
- Eneasz. (2011, 22. Juli). *whiteboard squeak*. Freesound. Abgerufen 2024, 15. Januar von <https://freesound.org/people/Eneasz/sounds/124758/>.
- felix.blume. (2020, 13. Januar). *Street Atmosphere in Chile, on a hill of Valparaiso (Castillo Street)*. Freesound. Abgerufen 2024, 07. Januar von <https://freesound.org/people/felix.blume/sounds/502038/>.
- florianreichelt. (2023, 08. April). *quick woosh*. Freesound. Abgerufen 2024, 07. Januar von <https://freesound.org/people/florianreichelt/sounds/683101/>.
- Jofae. (2016, 18. Oktober). *Cat Call (Meow)*. Freesound. Abgerufen 2024, 22. Januar von <https://freesound.org/people/Jofae/sounds/362953/>.
- julianmateo_. (2020, 17. Juni). *Magic, Explosion, Spell, Sorcery, Enchant, Invocation*. Freesound. Abgerufen 2024, 22. Januar von https://freesound.org/people/julianmateo_/sounds/522699/.
- kevp888. (2022, 26. Februar). *CD_PLENITUDE_002*. Freesound. Abgerufen 2024, 07. Januar von <https://freesound.org/people/kevp888/sounds/622075/>.
- kevp888. (2023, 05. Januar). *190814_0566_FR_Village*. Freesound. Abgerufen 2024, 22. Januar von <https://freesound.org/people/kevp888/sounds/483171/>.
- kevp888. (2023, 05. Januar). *220804_2074_FR_CalmVillage11AM*. Freesound. Abgerufen 2024, 22. Januar von <https://freesound.org/people/kevp888/sounds/668445/>.

keweldog. (2013, 17. März). *bird chirps*. Freesound. Abgerufen 2024, 21. Januar von <https://freesound.org/people/keweldog/sounds/181132/>.

KinnieKindaceline. (2023, 14. März). *Foot step*. Freesound. Abgerufen 2024, 22. Januar von <https://freesound.org/people/KinnieKindaceline/sounds/678714/>.

kyles. (2019, 04. Januar). *kids young children playing outside quebecois voices steps crunch leaves Montreal, Candana*. Freesound. Abgerufen 2024, 07. Januar von <https://freesound.org/people/kyles/sounds/455790/>.

kyles. (2022, 09. Juni). *motorcycle boots put on real ext foley plastic clicks snap latches leather tense*. Freesound. Abgerufen 2024, 07. Januar von <https://freesound.org/people/kyles/sounds/637716/>.

L.i.Z.e.L.I.E_+. (2023, 31. Oktober). *Chalk Board*. Freesound. Abgerufen 2024, 21. Januar von https://freesound.org/people/L.i.Z.e.L.I.E_+/sounds/707738/.

mafon2. (2017, 23. Januar). *Wooden Creak*. Freesound. Abgerufen 2024, 07. Januar von <https://freesound.org/people/Mafon2/sounds/377552/>.

MalieEngel. (2016, 02. November). *Cat Meowing*. Freesound. Abgerufen 2024, 07. Januar von <https://freesound.org/people/MalieEngel/sounds/366855/>.

opticaillusions. (2021, 13. Januar). *Sparkly*. Freesound. Abgerufen 2024, 22. Januar von <https://freesound.org/people/opticaillusions/sounds/554312/>.

pwausc1. (2011, 16. April). *Tying Shoe*. Freesound. Abgerufen 2024, 07. Januar von <https://freesound.org/people/pwausc1/sounds/118269/>.

RavenWolfProds. (2020, 28. September). *3 month old kitten meowing*. Freesound. Abgerufen 2024, 07. Januar von <https://freesound.org/people/RavenWolfProds/sounds/537006/>.

Reitanna. (2015, 13. Oktober). *furby - hey i see you*. Freesound. Abgerufen 2024, 07. Januar von <https://freesound.org/people/Reitanna/sounds/324829/>.

Robinhood76. (2009, 10. August). *01188 cow munch one shot 2*. Freesound. Abgerufen 2024, 21. Januar von <https://freesound.org/people/Robinhood76/sounds/77241/>.

Sadiquecat. (2023, 11. Juli). *Female cat purr*. Freesound. Abgerufen 2024, 22. Januar von <https://freesound.org/people/Sadiquecat/sounds/695630/>.

savataivanov. (2017, 12. März). *Foot_Step_grit_Sand*. Freesound. Abgerufen 2024, 22. Januar von <https://freesound.org/people/savataivanov/sounds/384082/>.

smokinghotdog. (2021, 21. August). *Magic Stars Retro Sparkle*. Freesound. Abgerufen 2024, 07. Januar von <https://freesound.org/people/smokinghotdog/sounds/584244/>.

sonic7832. (2019, 17. Oktober). *hit the ground*. Freesound. Abgerufen 2024, 07. Januar von <https://freesound.org/people/sonic7832/sounds/488690/>.

TheoJT. (2023, 03. August). *Harmonic Ambient Classical Theme*. Freesound. Abgerufen 2024, 22. Januar von <https://freesound.org/people/TheoJT/sounds/698281/>.

tilano408. (2018, 2. November). *12- steps fox*. Freesound. Abgerufen 2024, 21. Januar von <https://freesound.org/people/tilano408/sounds/445637/>.

Tri-Tachyon. (2021, 01. Juli). *Clean Guitar #28 – Celtic Vibe*. Freesound. Abgerufen 2024, 22. Januar von <https://freesound.org/people/Tri-Tachyon/sounds/578740/>.

TRP. (2022, 31. Januar). *Wing flap, flutter, carpet, fabric, foley (2012)*. Freesound. Abgerufen 2024, 21. Januar von <https://freesound.org/people/TRP/sounds/616859/>.

Xscreenplay. (2020, 21. September). *Magic MalletPenC-XP*. Freesound. Abgerufen 2024, 22. Januar von <https://freesound.org/people/Xscreenplay/sounds/536034/>.

ZJ-Davis. (2022, 10. Februar). *CatMeow_Small*. Freesound. Abgerufen 2024, 22. Januar von <https://freesound.org/people/ZJ-Davis/sounds/618900/>.

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel: „The Purrfect Adventure - Interpretation des gestiefelten Katers in Form eines kurzen Animationsfilms“ selbstständig und nur mit den angegebenen Hilfsmitteln verfasst habe. Alle Passagen, die ich wörtlich aus der Literatur oder aus anderen Quellen wie z.B. Internetseiten übernommen habe, habe ich deutlich als Zitat mit Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Hamburg, 28. Januar 2024