Bachelorarbeit

Animierter Filmvorspann mit Motion Graphics
Entwurf, Gestaltung und Umsetzung

Verlegt von Christoph Schwantuschke
Matrikelnr.: 735117

Prüfungskommission:
Betreuerin: Prof. Dipl.-Des. Antya Umstätter
Gutachter: Prof. Peter Wutz

Vorgelegt in der Bachelorprüfung im Studiengang
Audiovisuelle Medien (Kamera)
Beuth Hochschule für Technik Berlin, Fachbereich VIII

Berlin, Juni 2013

Unsere Gesellschaft, die sich nun einmal entschieden hat, in Bildern zu kommunizieren,

wäre ohne Animation lebensuntüchtig.

(Giesen 2003: 11)

Inhaltsverzeichnis

I Einleitung 9

II Theoretischer Teil 13

1 Filmvorspann 13
1.1 Die Funktionen 14
1.1.1 Einleitende Funktion 14
1.1.2 Rechtliche Funktion 16
1.1.3 Verhältnis der Funktionen 18
1.2 Titeldesign 21
1.3 Vorspannkategorisierung 22
1.4 Der Abspann 25

2 Animation 28

3 Motion Graphics 30

4 Geschichte der animierten Titelsequenzen . . 32
4.1 Die Anfänge: bis 1953 33
4.2 Die Boomjahre: 1954- 1965 36
4.3 Die Rezession: 1966- 1989 40
4.4 Die Wiederentdeckung: ab 1990 42
4.5 Animierte Titelsequenzen heute 48

III Praktischer Teil 49

1 Rubbeldiekatz 51
1.1 Handlung des Films 51
1.2 Der Vorspann 52
1.3 Der Titeldesigner Darius Ghanai 53
1.4 Produktionsprozess 54
1.4.1 Aufgabenstellung 54
1.4.2 Konzeption 55

1.4.3 Erstellung und Animation der Charaktere und der Welt . . . 57
1.4.4 Musik . . . 58
1.4.5 Schrift und Logo . . . 58
1.4.6 Der Übergang zum Realfilm . . . 59
1.4.7 Der Abspann . . . 59
1.5 Interpretation . . . 60

2 Mein & Alles . . . 61
2.1 Handlung des Films . . . 61
2.2 Der Vorspann . . . 61
2.3 Produktionsprozess . . . 63
2.3.1 Ist-Zustand . . . 64
2.3.2 Aufgabenstellung . . . 65
2.3.3 Konzeption . . . 66
2.3.4 Entwicklung der Figuren . . . 67
2.3.5 Entwicklung der Szenenbilder . . . 69
2.3.6 3D-Aufbau . . . 71
2.3.7 Musik . . . 73
2.3.8 Aufbau des After Effects Projektes . . . 74
2.3.9 Fokus . . . 75
2.3.10 Animation . . . 76
2.3.11 Typografie . . . 81
2.3.12 Ausgabe des Projekts . . . 82

3 Vergleich der Titelsequenzen Rubbeldiekatz und Mein & Alles . . . 83

IV Fazit & Ausblick . . . 85

Abbildungsverzeichnis 89

Quellenverzeichnis 95
Literatur 95
Online 99
Interview 101

Filmografie 103

Anhang 1: Standbilder des Vorspanns zu RUBBELDIEKATZ
. 109

Anhang 2: Standbilder des Vorspanns zu MEIN & ALLES
. 111

I Einleitung

Dem Kinofilm, dem großen Kunstwerk, ist meist ein kleines Kunstwerk vorangestellt: der Vorspann. Doch selten findet er die Beachtung, die ihm eigentlich zusteht. Dabei ist das Zusammenspiel der Aufgaben des kurzen Films im Film sehr komplex: Der Vorspann soll die wichtigsten Personen, die an der Herstellung des Films beteiligt sind, nennen, er soll in die Geschichte einführen, ohne zu viel von ihr zu verraten, und das alles möglichst unterhaltsam und in kurzer Zeit. Diese Anforderungen muss der Titeldesigner in Kooperation mit dem Regisseur, der Produktion und eventuellen Musikern erfüllen. Aus diesem Grund will diese Bachelorarbeit ihren Fokus nicht auf das große, sondern auf das kleine Kunstwerk richten und dazu beitragen, die Aufmerksamkeit beim nächsten Kinobesuch auch einmal auf die ersten Minuten des Films zu legen.

Zum Lösen der oben genannten Aufgaben, kann zum Beispiel eine Animation eingesetzt werden. Die wohl bekannteste Figur eines animierten Vorspanns ist die des Pink Panther aus dem gleichnamigen Film (The Pink Panther, USA, 1963). Ein weiteres Beispiel ist der bekannte Vorspann des Titeldesigners Saul Bass für den Film Psycho (USA, 1960). Beide zeigen die große Spanne des animierten Vorspanns, der von detaillierten Zeichentrickanimationen bis zu abstrakten, animierten Formen reichen kann. Ein Vorspann ist nicht immer eindeutig in den Bereich der Animation einzuordnen, wie es bei den Vorspännen von The Pink Panther oder Psycho der Fall ist. Die Grenzen sind fließend und neue Techniken, die mithilfe des Computers umgesetzt werden, lassen diese mehr und mehr verschwimmen.

Mein Interesse an diesen neuen Techniken, durch meine Affinität zu Computern, und dem interessanten Experimentierfeld des Vorspanns brachten mich dazu, mich mit animierten Filmvorspännen zu beschäftigen. Die Kombination von Grafik, Video, Audio und Typografie, welche zusammen als Motion Graphics bezeichnet werden, treffen bei dem Filmvorspann auf ein sehr kreatives und auf den Punkt gebrachtes, Kunstwerk aufeinander.
Weiterhin hat mich das vereinzelte Vorhandensein von Literatur über animierte Vorspänne be-

stärkt, mich tiefer gehend mit diesem Thema zu beschäftigen. Im englischen Sprachdiskurs wird das Thema Motion Graphics als Unterthema der Animation behandelt, wobei nur wenige Werke zu Motion Graphics an sich existieren. Anders verhält es sich in den Bereich Animation sowie Titeldesign im Allgemeinen, in dem es einfacher ist, Literatur in englischer und deutscher Sprache zu finden. Durch die Schnelllebigkeit der modernen Filmvorspänne gibt es im Internet sehr informative Websites, zum Teil mit Interviews der Titeldesigner.

Da es eine unüberschaubare Anzahl an Filmen gibt und (fast) genau so viele Filmvorspänne, liegt der Fokus der folgenden Arbeit auf nordamerikanische und westeuropäische Filme. Bis auf wenige Ausnahmen werden nur Spielfilme mit einer Mindestlänge von 80 Minuten betrachtet, sogenannte Langfilme[1].

1 Auch abendfüllend genannt

Die vorliegende Bachelorarbeit ist in vier Teile gegliedert.
Sie beginnt mit der Einleitung, die eine Übersicht über den Inhalt der Bachelorarbeit gibt.
Im zweiten Teil wird die animierte Titelsequenz vom theoretischen Ansatz her betrachtet. Um diese zu verstehen, wird im ersten Kapitel auf die Titelsequenzen im Allgemeinen eingegangen. Es werden die Funktionen eines Filmvorspanns und ihr Verhältnis zueinander aufgezeigt. Weiterhin wird die Arbeit des Titeldesigners betrachtet. Die Kategorien, in die die Titelsequenzen neben den animierten noch eingeteilt werden können, werden vorgestellt. Da auch der Abspann Bestandteil der Titelsequenz ist, wird auch dieser anhand von Beispielen betrachtet. Die Begriffsherkunft der Animation und des modernen Ausdrucks Motion Graphics wird im zweiten und dritten Kapitel erläutert. Das vierte Kapitel zeigt die geschichtliche Entwicklung der animierten Titelsequenzen auf. Von den ersten Animationsfilmen über

die Hochzeit der folgenden Rezession bis zur Wiederentdeckung wird die Entwicklung der animierten Titelsequenzen skizziert.

Der historische Abriss dient als wissenschaftliche Grundlage um die Entstehung des Titeldesigns nachvollziehen zu können. Für den dritten Teil der Arbeit wurde die praktische Herstellung zweier animierter Titelsequenzen begleitet und in diesem resümierend dargestellt. Das erste Kapitel setzt sich mit dem Vorspann des Films Rubbeldiekatz (DEU, 2011) auseinander. Es wird der Film, der Vorspann und der Titeldesigner vorgestellt. Der Produktionsprozess von der Konzeption bis zur Realisierung wird erläutert, anschließend der Vorspann interpretiert. Der Vorspann des Films Mein & Alles (DEU, 2013) wird im zweiten Kapitel Beachtung finden. Nach der Darstellung der Handlung des Films und des Vorspanns folgt die Projektdokumentation. In dieser wird auf den Ist-Zustand, auf die Aufgabenstellung, die Konzeption und die Entwicklung bis hin zur Animation und Ausgabe des Projektes eingegangen. Das drittel Kapitel des praktischen Teils vergleicht die beiden Titelsequenzen Rubbeldiekatz und Mein & Alles miteinander.
Im vierten Teil der Arbeit werden noch einmal die wichtigsten Aspekte zusammengefasst und es wird ein kurzer Ausblick zur Thematik erfolgen.

II Theoretischer Teil

1 Filmvorspann

In der vorliegenden Arbeit werden die Begriffe Vorspannsequenz (kurz Vorspann) und Abspannsequenz (kurz Abspann) zusammen als Titelsequenz bezeichnet. Im Vor- sowie im Abspann wird das Logo der Studios, der Filmtitel, die Positionen und Namen des Stabs und die der Besetzung als Titel (englisch *credits*) zusammengefasst. Auf diesen Begriff soll besonderes Augenmerk gelegt werden, da er nicht mit dem Filmtitel, dem Namen des Films, zu verwechseln ist. Diese Arbeit bezieht sich meist auf die Titel, seltener auf den Filmtitel.

Die Grenzen der Vorspannsequenz sind grob mit dem ersten und letzten Titel zu ziehen, wobei der Übergang vom Vorspann zum Film – in Abhängigkeit der Kategorie (vgl. II.1.3) – fließend sein kann (vgl. C'ERA UNA VOLTA IL WEST, ITA/USA, 1968). Zur Abgren-

zung kann neben den Titeln auch mit visuellen oder auditiven, wie zum Beispiel Musik gearbeitet werden (vgl. Engel & Joe, DEU, 2001).

1.1 Die Funktionen

Der Filmvorspann erfüllt zwei Funktionen: Er leitet in die Welt der Fiktion ein (vgl. II.1.1.1) und nennt gleichzeitig die wichtigsten mitwirkenden Personen, das Produktionsstudio und den Filmtitel (vgl. II.1.1.2).

1.1.1 Einleitende Funktion

Der Vorspann „[...] stell[t] den Übergang zwischen unserer Welt (den räumlichen Gegebenheiten des Kinosaals) und der Welt des Films (der Diegese[1]) her [...]“ (Odin 2006: 34). Stanitzek spricht auch von dem Übergang aus der Vorfilmzone. Zu dieser gehören unter anderem Filmkritiken, Plakate, das Kaufen der Karten an der Kasse, Werbung und Trailer. Darauf folgt der Vorspann, der die Aufmerksamkeit von der Vorfilmzone zum eigentlichen Film leitet (vgl. Stanitzek 2006a: 8 f.).

Der Vorspann selbst führt in die Fiktion ein, in dem er den Zuschauer in die für den Film passende Stimmung versetzt (vgl. Stanitzek 2006a: 12). „Eine einführende Vorstellungs- und Stimmungsgestaltung ist daher für den Film unentbehrlich“ (Hagemann 1952: 91). So wird die Vorspannsequenz einer Komödie, dem Zuschauer zu verstehen geben, dass es sich um einen we-

1 „Diegetisch ist alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er in seiner Bedeutung *voraussetzt* [Hervorhebung im Original], gehört“ (Souriau 1997: 151).

niger ernsten, eher lustigen Film handelt. Beispielsweise kann man hier den Vorspann zur parodistischen Agentenkomödie Austin Powers: The Spy Who Shagged Me (USA, 1999) der nackt tanzende Agent Austin Powers anführen, dessen Geschlechtsteil von ständig wechselnden Gegenständen, den Titeln und seinen eigenen Bewegungen verdeckt wird (Abb. 01). Die heitere Musik unterstützt dieses Spektakel auf der auditiven Ebene. Der Zuschauer kann sich damit auf einen ausgefallenen, grotesken Film einstellen.

Neben der Stimmung wird auch in die Realität des Films eingeleitet. Der Vorspann „steckt […] das Feld des fiktional Möglichen ab“ (Gardies 2006: 27), in dem der folgende Film frei agieren kann, ohne sich oder die in ihm befindliche Realität begründen zu müssen. Somit sind Dinge in der Welt des Films möglich, die es außerhalb nicht geben muss. Gardies spricht auch von der Vereinbarung zwischen Film und Zuschauer (vgl. Gardies 2006: 27f.). Diese wird getroffen, damit der Zuschauer die Geschichte akzeptiert und nicht den Film verlässt.

Abb. 01: Standbilder aus Austin Powers: The Spy Who Shagged Me

Im Vorspann zum Film The Incredible Hulk (USA, 2008) wird die Vereinbarung getroffen, dass es möglich ist, dass sich ein Mensch in ein grünes Monster verwandeln kann. Somit sorgt der Vorspann erst für die Wahrscheinlichkeit des Films (vgl. Gardies 2006: 27).

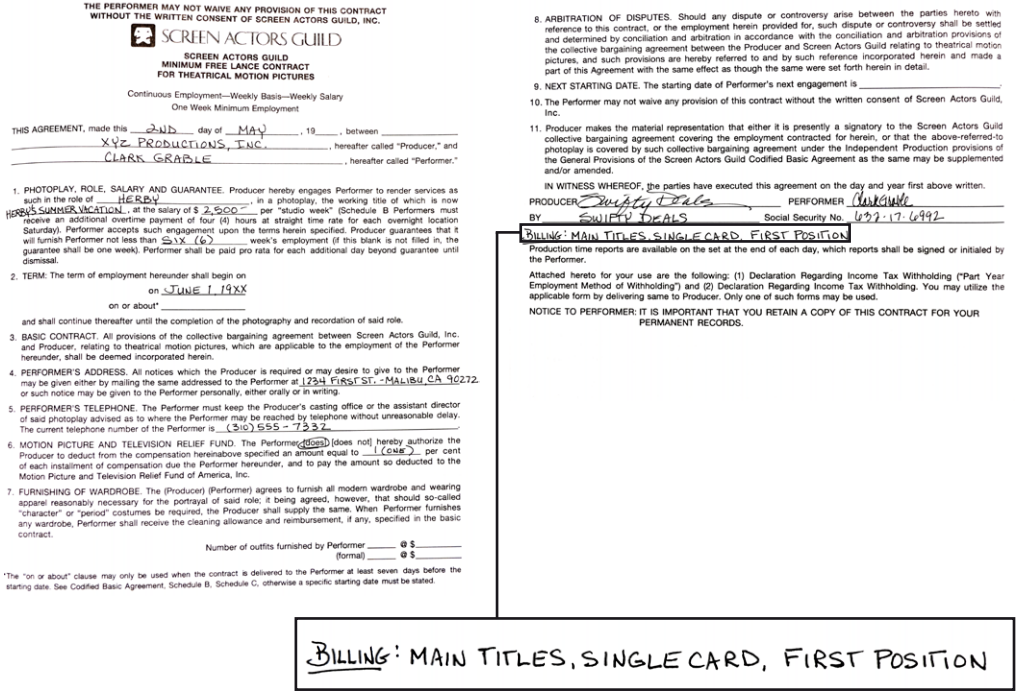
Ein weiteres Beispiel ist der Vorspann des Films Mars Attacks! (USA, 1996). In der ersten Einstellung fliegt ein kleines UFO um das Logo des Studios. Im darauf folgenden Bild läuft eine Herde brennender Kühe an der Farmerfamilie vorbei. Eine Schar UFO‘s fliegt in geordneter Formation auf die Erde zu; die Titel werden eingeblendet. Damit ist die Filmrealität, dass es UFO‘s gibt, festgelegt, auch wenn es sie in der Welt des Zuschauers nicht gibt. In diesem Film sind sie möglich.

1.1.2 Rechtliche Funktion

Für die meisten Filme ist festzustellen, dass der Vorspann oft mit der Einblendung des Namens des Produktionsstudios und dessen Logo beginnt und mit der Einblendung der Regie endet (vgl. Stanitzek 2006a: 9). Laut Kawin gibt es in den USA dafür auch eine von den Gewerkschaften (z. B. Directors Guild of America (GDA), Art Directors Guild (ADG)) durchgesetzte Reihenfolge. Nach dem Studiologo und dem „a film by …“ folgen die Schauspieler in absteigender Reihenfolge ihres Ansehens. Zum Ende werden *editor*, *art director* oder *production designer*, *director of photography*, *writer* und *producer* genannt; als letztes der *director*. Die einzelnen Mitwirkenden können die Position ihres Namens in der Titelsequenz rechtssicher in ihrem Vertrag unter „Billing“ festlegen (vgl. Kawin 1992: 324f.) (Abb. 02). „Including the ‚Billing‘ (screen credit) is not required but it is an important part of the

performer‘s deal worth adding to the signed contract“ (Honthaner 1997: 46). In Deutschland gibt es meines Erachtens keine solcher Festlegungen oder Abmachungen. Bei Kurzfilmen findet sich durch die Kürze ihrer selbst oft nur der Filmtitel, die Produktion und/oder die Regie im Vorspann. Weitere Titelangaben erscheinen im Abspann (vgl. SCHWARZFAHRER, DEU, 1993).

Mit der Aufzählung der wichtigsten mitwirkenden Personen fungiert die Titelsequenz, also der Vor- und Abspann, als „[…] filmische Form eines Impressums […], das die mit einem Film gegebene Verantwortung, insbesondere aber Eigentums- bzw. Urheberrechtsverhältnisse und Verwertungsbedingungen indiziert“ (Stanitzek 2006a: 12). Schon Ende des 19. Jahrhunderts versah Thomas Edison seine Filme mit einer Texttafel – der ersten Art Vorspann – mit dem Filmtitel, Firmenname und Copyright (vgl. Bordwell u.a. 1985: 312; vgl. Stanitzek 2006b: 91).



THE PERFORMER MAY NOT WAIVE ANY PROVISION OF THIS CONTRACT WITHOUT THE WRITTEN CONSENT OF SCREEN ACTORS GUILD, INC.

SCREEN ACTORS GUILD

SCREEN ACTORS GUILD
MINIMUM FREE LANCE CONTRACT
FOR THEATRICAL MOTION PICTURES

Continuous Employment—Weekly Basis—Weekly Salary
One Week Minimum Employment

THIS AGREEMENT, made this 2ND day of MAY, 19____, between XYZ PRODUCTIONS, INC., hereafter called "Producer," and CLARK GRABLE, hereafter called "Performer."

1. PHOTOPLAY, ROLE, SALARY AND GUARANTEE. Producer hereby engages Performer to render services as such in the role of HERBY, in a photoplay, the working title of which is now HERBY'S SUMMER VACATION, at the salary of $ 2,500.- per "studio week" (Schedule B Performers must receive an additional overtime payment of four (4) hours at straight time rate for each overnight location Saturday). Performer accepts such engagement upon the terms herein specified. Producer guarantees that it will furnish Performer not less than SIX (6) week's employment (if this blank is not filled in, the guarantee shall be one week). Performer shall be paid pro rata for each additional day beyond guarantee until dismissal.
2. TERM: The term of employment hereunder shall begin on on JUNE 1 19XX or on about* _____ and shall continue thereafter until the completion of the photography and recordation of said role.
3. BASIC CONTRACT. All provisions of the collective bargaining agreement between Screen Actors Guild, Inc. and Producer, relating to theatrical motion pictures, which are applicable to the employment of the Performer hereunder, shall be deemed incorporated herein.
4. PERFORMER'S ADDRESS. All notices which the Producer is required or may desire to give to the Performer may be given either by mailing the same addressed to the Performer at 1234 FIRST ST. - MALIBU CA 90272 or such notice may be given to the Performer personally, either orally or in writing.
5. PERFORMER'S TELEPHONE. The Performer must keep the Producer's casting office or the assistant director of said photoplay advised as to where the Performer may be reached by telephone without unreasonable delay. The current telephone number of the Performer is (310) 555 - 7232.
6. MOTION PICTURE AND TELEVISION RELIEF FUND. The Performer does [does not] hereby authorize the Producer to deduct from the compensation hereinabove specified an amount equal to 1 (ONE) per cent of each installment of compensation due the Performer hereunder, and to pay the amount so deducted to the Motion Picture and Television Relief Fund of America, Inc.
7. FURNISHING OF WARDROBE. The (Producer) (Performer) agrees to furnish all modern wardrobe and wearing apparel reasonably necessary for the portrayal of said role; it being agreed, however, that should so-called "character" or "period" costumes be required, the Producer shall supply the same. When Performer furnishes any wardrobe, Performer shall receive the cleaning allowance and reimbursement, if any, specified in the basic contract.

Number of outfits furnished by Performer _____ @ $_____
(formal) _____ @ $_____

*The "on or about" clause may only be used when the contract is delivered to the Performer at least seven days before the starting date. See Codified Basic Agreement, Schedule B, Schedule C, otherwise a specific starting date must be stated.

8. ARBITRATION OF DISPUTES. Should any dispute or controversy arise between the parties hereto with reference to this contract, or the employment herein provided for, such dispute or controversy shall be settled and determined by conciliation and arbitration in accordance with the conciliation and arbitration provisions of the collective bargaining agreement between the Producer and Screen Actors Guild relating to theatrical motion pictures, and such provisions are hereby referred to and by such reference incorporated herein and made a part of this Agreement with the same effect as though the same were set forth herein in detail.
9. NEXT STARTING DATE. The starting date of Performer's next engagement is _____.
10. The Performer may not waive any provision of this contract without the written consent of Screen Actors Guild, Inc.
11. Producer makes the material representation that either it is presently a signatory to the Screen Actors Guild collective bargaining agreement covering the employment contracted for herein, or that the above-referred-to photoplay is covered by such collective bargaining agreement under the Independent Production provisions of the General Provisions of the Screen Actors Guild Codified Basic Agreement as the same may be supplemented and/or amended.

IN WITNESS WHEREOF, the parties have executed this agreement on the day and year first above written.

PRODUCER Swifty Deals PERFORMER Clark Gable
BY SWIFTY DEALS Social Security No. 692-17-6992

BILLING: MAIN TITLES, SINGLE CARD, FIRST POSITION

Production time reports are available on the set at the end of each day, which reports shall be signed or initialed by the Performer.

Attached hereto for your use are the following: (1) Declaration Regarding Income Tax Withholding ("Part Year Employment Method of Withholding") and (2) Declaration Regarding Income Tax Withholding. You may utilize the applicable form by delivering same to Producer. Only one of such forms may be used.

NOTICE TO PERFORMER: IT IS IMPORTANT THAT YOU RETAIN A COPY OF THIS CONTRACT FOR YOUR PERMANENT RECORDS.

BILLING: MAIN TITLES, SINGLE CARD, FIRST POSITION

Abb. 02: Beispiel eines Vertrages mit der Screen Actors Guild (mit Vergrößerung der Billing-Angaben)

Durch die Aufzählung der Personen und ihrer Rollen – vor und hinter der Kamera – stellt sich die Titelsequenz als Produkt dar (vgl. Gardies 2006: 21). Der Zuschauer erfährt durch die Einblendung der Titel, wer wie an dem Film mitgewirkt hat. Die Titelsequenz ist „[…]sozusagen [ein] ›filminterner‹ Dokumentarfilm [, der] über das Zustandekommen des Films berichtet, seine Produktionsdaten liefert“ (Stanitzek 2006a: 19f.).

1.1.3 Verhältnis der Funktionen

Die einleitende Funktion des Vorpanns möchte den Zuschauer in die Welt des Films bringen und das Außerhalb in den Hintergrund treten lassen. Der Zuschauer soll sich auf die Fiktion des Films einlassen und dessen Realität annehmen. Man könnte auch sagen, dass die einleitende Funktion im Interesse des Zuschauers ist.

Die rechtliche Funktion dagegen zeigt durch die Erwähnung der beteiligten Personen explizit, dass der Film ein Produkt ist (vgl. Gardies 2006: 21). Die Titel gehören nicht zur Diegese und Stanitzek stellt fest, dass der Zuschauer auch nicht an ihnen interessiert ist (Stanitzek 2006a: 12f.). Nur die Urheber des Films haben ein Interesse daran, dass sie im Vorspann genannt werden.

Somit lässt sich mit den zwei Funktionen und deren Interessen ein Widerspruch in der Vorspannsequenz feststellen. Gardies 2006 spricht von „zwei entgegengesetzte Kräfte“ ‚auf den Vorspann einwirken. Die Aufgabe des Titeldesigns ist es, mit kreativen Vorspännen diesen Widerspruch zu lösen.

Es gibt aber auch Vorspannsequenzen, die nur eine der beiden Funktionen bedienen. Der Kriegsfilm Apocalypse Now (USA, 1997) des Regisseurs Francis Ford Coppola beispielsweise be-

ginnt mit einer Panoramaeinstellung auf Palmen, worüber die ersten Töne des Songs „The End“ von The Doors anklingen. Kurz bevor ein Hubschrauber durch das Bild fliegt, sind dessen Rotorengeräusche zu hören. Mit den ersten Textzeilen von Jim Morrisons „This is the End …“ gehen die Palmen in Flammen auf. Die Kamera schwenkt und die Hubschrauber fliegen über das Kriegsgebiet. In langsamen Doppelbelichtungen wird Captain Willard in seinem Zimmer auf dem Bett liegend als Protagonist eingeführt. Es wiederholt sich die langsame Überblendung von ihm zu den Palmen und zurück. Anschließend folgt ein Gedankenmonolog des Protagonisten, in dem die innere Verzweiflung nach außen tritt, untermalt mit der Instrumentalversion von „The End“. Schwarzblende. Minute 7 des Films.

Es wird kein Studiologo, kein Titel, nicht einmal der Filmtitel eingeblendet. Somit entzieht der Vorspann von Apocalypse Now sich komplett der rechtlichen Funktion und erfüllt nur die einleitende Funktion. Die Vorspannsequenz führt in die Stimmung der Absurdität des Krieges und die Verzweiflung der Hauptfigur ein. Es ist Krieg, auch wenn der Zuschauer Zuhause vor dem Fernseher sitzt.

Coppola, der nicht nur Regie führte, sondern als Autor und Produzent große Freiheit genoss (vgl. Kiefer 2006: 47), hatte die Möglichkeit die Titel wegzulassen, da „keine Zeit bleibt und ver-

schwendet werden kann, wenn ‚jetzt' die effektive Wahrheit auf dem Programm steht" (Stanitzek 2006a: 12). Den Production Notes von Apocalypse Now Redux[2] ist zu entnehmen, dass die erste Veröffentlichung 1979 (im 70mm Format) ohne Vor- und Abspann lief: „[A]udiences were given a program handout instead" (Coppola, online: 8). Coppola wird in diesem Dokument wie folgt zitiert: „But then when the film was about to have its normal 35 millimeter release, the idea of giving out a program was no longer feasible" (Coppola, online: 8). Daraufhin bekamen die 35mm Kopien einen Abspann, welcher aber auch noch einmal geändert wurde.

Dieses Beispiel zeigt, dass das Titeldesign sehr frei mit dem Vor- und Abspann umgehen kann. Schon Hagemann sagte 1952, der Vorspann sollte „doch graphisch weniger lieblos behandelt werden, als das in den meisten Filmen geschieht" (Hagemann 1952: 93).

2 Neu geschnittene und überarbeitete Version des Regisseurs Francis Ford Coppola

1.2 Titeldesign

Dass die von Hagemann erwähnte Lieblosigkeit nicht nötig ist, zeigen schon die vielfältigen filmischen Möglichkeiten, die in Titelsequenzen eingesetzt werden können. „Auf engstem Raum kombiniert sich Realfilm, Animationsfilm, Schrift und damit Typographie – womöglich selber animiert –, Ton etc." (Stanitzek 2006a: 9). Durch die kurze Laufzeit und daraus folgende preisgünstige Herstellung des Vorspanns lassen sich diese Möglichkeiten experimentell und kreativ ausprobieren. Dabei ist zu beachten, dass der Vorspann den folgenden Film nicht ausstechen, sondern ergänzen, mit ihm zusammenarbeiten sollte. Einer der bekanntesten Titeldesigner Saul Bass sagte in einem Interview:

> Generell glaube ich, daß jeder Vorspann im Dienst des nachfolgenden Films stehen sollte. Er muß mit dem korrespondieren, wovon der Film erzählt. Da jeder Film verschieden ist, muß man auf eine bestimmte, individuell angemessene Weise reagieren (Beier 1993: 412).

Böhnke geht noch weiter und schreibt in einem Zeitschriftenaufsatz über Kyle Cooper, einem bedeutenden Titeldesigner heutiger Zeit: „Genau das muss ein Vorspannmacher tun. Er muss seine Identität loswerden" (Böhnke 2003:16).

1.3 Vorspannkategorisierung

Henning hat in seiner Diplomarbeit aus dem Jahre 1996 eine Kategorisierung aufgestellt und diese 1998 überarbeitet im Internet veröffentlicht (vgl. Henning 1998, online). Lercher greift in seiner Diplomarbeit von 2003 diese Einteilung auf, überarbeitet und erweitert sie (vgl. Lercher 2003: 83ff.).

Die folgende Kategorisierung basiert auf die Einteilung Hennings sowie Lerchers.

Im **Textvorspann** werden die Titel durch einfache oder verzierte Texttafeln übermittelt.

Bei dem **integrierten Vorspann** erscheinen die meist unauffällig gestalteten Titel während der ersten Einstellungen des Films.

Henning und Lercher trennen in ihren Einteilungen den **Effekt-Vorspann** von dem **monumentalen Vorspann**. Durch ihre Überschneidung in der Beschreibung werden sie hier zusammengefasst. Beide nutzen das Potential der aktuellen Technik voll aus und bieten dadurch eine spektakuläre Eröffnung des Films.

Im **Einführungs-Vorspann** werden die Charaktere, Schauplätze und Ereignisse vorgestellt.

Im musikvideoähnlichen **Clip-Vorspann** wird mit einem Mix aus Realaufnahmen, Grafiken, Typografie und Tönen eine schnelle und dynamische Eröffnung des Films erstellt.

Bei dem **Genre-Vorspann** wird durch die Verwendung genretypischer, audiovisueller Elemente eine schnelle Einordnung der

Art des Films ermöglicht.

Im **zeitverschiebenden Vorspann** (bei Henning Raum-Zeit-Sequels genannt) wird eine vorausgehende oder nachfolgende Handlung erzählt.

Der **Corporate Identity- oder „Marken"-Vorspann** verbindet Filme einer Film-Serie durch ähnliche Gestaltung, um die Zugehörigkeit zueinander zu verdeutlichen.

Der cartoonartige **Zeichentrick-Vorspann** besteht aus analoger oder digitaler Animation, in der auch oft die Titel animiert werden. Zur Beschreibung von Henning und Lercher ist noch anzumerken, dass mit Zeichentrick nicht unbedingt die Technik selber, sondern eher das grafische Resultat gemeint ist. So können auch Stempeltechniken wie in Catch Me If You Can (USA/CAN, 2002) (vgl. II.4.4) genutzt werden.

Die vorangegangenen Kategorien legte Henning fest und Lercher überarbeitete sie. Die folgenden zwei ergänzte Lercher in seiner Arbeit, da sie bei Henning nicht vorhanden waren.
Im **symbolhaften Vorspann** werden Elemente aus dem Film aufgegriffen und im Vorspann grafisch und symbolisch umgesetzt.
Durch die Tendenz, die Titel in den Abspann auszulagern (vgl. II.1.4), folgt der **Vorspann ohne Text**.

Dass Lerchers Ergänzung durchaus sinnvoll ist, sieht man am Beispiel des oben erwähnten Films Apocalypse Now (USA, 1997). Der Vorspann gehört in die zuletzt genannte Kategorie *Vorspann ohne Text*, da er keine Titelangaben enthält und auch kein Studiologo gezeigt wird (vgl. II.1.1.3).

Abb. 03: Standbilder aus Lola rennt

Bei der hier vorgestellten Einteilung ist zu beachten, dass diese nicht als starre Abgrenzung zu sehen ist, sondern ein Vorspann auch mehreren Kategorien zugeordnet werden kann. Der Vorspann zu Lola rennt (DEU, 1998) „[…] plays out in four acts: horror, thriller, cartoon, and crime" (Landekic 2013, online). Allein dadurch gehört der Vorspann schon zum *Genre-Vorspann*. Zum *Zeichentrick-Vorspann* wird der komplett in 2D-animierte zweite Akt zugeteilt, in dem Lola in einer Laufsequenz durch einen Tunnel aufkommende Titel zerschlägt. Darauf folgen Tafeln mit Fahndungsfotos der Schauspieler mit ihrem Namen und dem ihrer Figur. Dieser dritte Akt kann zu den *Einführungs-Vorspännen* gezählt werden. Der schnelle Schnitt zur Technomusik lässt auch eine Einteilung in den *Clip-Vorspann* zu (Abb. 03).

Die Vorspannsequenz des Films Rubbeldiekatz (DEU, 2011), der im praktischen Teil betrachtet wird (vgl. III.1), nutzt neben gezeichneten Figuren auch verfremdete Realbilder und wirkt daher wie eine animierte Collage. Er hat einerseits Clipcharakter, somit gehört er zur Kategorie *Clip-Vorspann*, andererseits kann er durch die gezeichneten und animierten Figuren dem *Zeichentrick-Vorspann* zugeordnet werden.
Der zweite im Weiteren analysierte Vorspann, der des Films Mein & Alles (DEU, 2013) (vgl. III.2), gehört durch die digital gezeichneten und animierten Bilder zu den *Zeichentrick-Vorspänne*n, führt aber gleichzeitig die Figuren und wichtigen Schauplätze ein. Somit ist er auch dem *Einführungs-Vorspann* zuzuweisen.

Neben den Vorspännen können auch die Abspänne auf diese Weise eingeteilt werden (vgl. II.1.4).

1.4 Der Abspann

Wenn man vom Filmvorspann spricht, darf man ihn nicht ohne den Abspann betrachten. Der Abspann, der meistens sehr viel länger ist, zählt alle am Film beteiligten Personen und Firmen auf. Selbst die Namen der Sponsoren sind zu guter Letzt zu sehen.

Der Titeldesigner Saul Bass gestaltete nicht nur Vorspänne, sondern ist auch für die sehr aufwendige Abspannsequenz von Around the World in Eighty Days (USA, 1956) bekannt (vgl. II.4.2). Auf dem ersten Titel des Zeichentrick-Abspanns ist zu lesen: „Who has been seen in what scene and what he did". Daraufhin reist der Zuschauer von einer zylindertragenden Uhr und einem Hochrad begleitet „[…] around the world, encountering symbols that represent various places […]" (Krasner 2004: 38). Diese humoristische Abspannsequenz (Abb. 04) war „[a]n att-

Abb. 04: Standbilder aus Around the World in Eighty Days

empt to keep the audience in the theater after the end of the movie […]" (Solana; Boneu 2007: 145).

Ein weiteres Beispiel ist Joven y alocada (CHL, 2012) in dessen typografischem Abspann die Titel wie in einem Blog auf die Leinwand geschrieben werden.

Stanitzek beklagt, dass es gerade bei den werbefinanzierten Privatsendern eine Tendenz zum Wegschneiden des Abspanns gibt (vgl. Stanitzek 2003: 262). Oft wird das Bild des Abspanns verkleinert und Werbung eingeblendet oder gleich ein ganz eigener, sehr kurzer Abspann neben der Werbung gezeigt.
Doch nicht nur bei den Abspannsequenzen, auch bei den Vorspännen gibt es Entwicklungen sie zu kürzen oder ganz wegzulassen. Schon bei Apocalypse Now (USA, 1997) (vgl. II.1.1.3) sieht Stanitzek die „[…] Apokalypse des Vorspanns […]" (Stanitzek 2006a: 11). Offensichtlicher ist das Kürzen des Vorspanns bei Filmen wie Schindler's List (USA, 1993) oder Avatar (USA/GBR, 2009), wo der Film sofort nach dem Studiologo beginnt. Sehr beliebt ist auch die Methode, nur den Filmtitel anzuzeigen.

In der zu Amazon.com, Inc. gehörenden Filmdatenbank Internet Movie Database (IMDb) befinden sich im Juni 2013 unter 282.400 Spielfilmen (vgl. IMDb [1]) 479, die mit dem Schlagwort *No Opening Credits* versehen sind (vgl. IMDb [2]). Mit diesem Schlagwort markierte Filme enthalten im Vorspann keine Angaben zu Mitwirkenden, es findet sich – wenn überhaupt – nur das Studiologo und der Titel. Diese Daten werden von Nutzern eingetragen und von Mitarbeitern der IMDb überprüft. Daher sind diese Informationen mit Vorsicht zu betrachten. Es sind mit 0,17% nicht viele Filme, aber unter den 479 Filmen finden sich doch sehr bekannte, wie The Godfather (USA, 1972) und Star Wars (USA, 1977).

Aus dem Kürzen oder gar Entfernen des Vor- bzw. Abspanns ist zu erkennen, dass die beiden Titelsequenzen „[…] immer schon in einem flexiblen Austauschverhältnis steh[en]“ (Stanitzek 2006a: 11). Stanitzek stellt aber auch selber fest, dass es schon Ansätze gibt, die Titel komplett in Datenbanken auszulagern. Als Beispiel gibt er den Privatfernsehsender Kabel 1 an, der im Jahre 2000 eine solche Datenbank erstellte (vgl. Stanitzek 2003: 261ff). Mit der Internet Movie Database (IMDb) gibt es eine Filmdatenbank, mit den im Film erwähnten und unerwähnten (*uncredited*) Titeln schon seit 1993 im Internet (Monaco 2011: 121). Auch das Auslagern der Titel in die Metadaten einer digitalen Filmdatei ist möglich.

2 Animation

Das Bedürfnis, Kunst zu beleben, zieht sich durch die gesamte Kunstgeschichte (Giesen 2001: 16).

Etymologisch kommt der Begriff Animation von dem latainischen *animatio* und bedeutet *das Beleben* (vgl. Duden online). Medienwissenschaftlich stellt der Begriff das Bewegen lebloser Objekte durch die „Folge von Einzelbildern, die zusammengesehen den Eindruck eines Bewegungsablaufs vermitteln“ (Giesen 2001: 16) dar. Die Animation ist nicht mediengebunden, das heißt, sie findet nicht nur mit den Mitteln des Films auf der Leinwand oder im Fernsehen statt (vgl. Interview Giesen 2013: 01:15). In Nordspanien und Südfrankreich wurden tausende Jahre alte Höhlenzeichnungen gefunden, auf denen der Lauf von Tieren durch mehrere Beine dargestellt ist (vgl. Krasner 2004: 4; vgl. Giesen 2001: 16). „Das Nacheinander ist durch das Nebeneinander ausgedrückt“ (Giesen 2001: 16). Diese Höhlenmalereien zeigen, dass das Phänomen der Animation auch real geschehen kann und nicht auf filmische Mittel angewiesen ist.

Ab dem 17. Jahrhundert wurden verschiedene Techniken wie die *Laterna magica* oder das *Phenakistiskop* (Abb. 05)entwickelt, um Bewegungsabläufe durch Einzelbilder darzustellen (vgl. Krasner 2004: 5ff). Anfang des 19. Jahrhunderts, und damit kurz nach der Entwicklung der ersten Filmverfahren, entstanden die frühen Animationstechnologien wie Stop-Motion und Zeichentrick (vgl. Krasner 2004: 11f.). Weitere Einteilungen der Animation sind u.a. Puppen-, Silhouetten- und Legeanimation, wobei „der Zeichentrickfilm als die verbreitetste Trickfilmart überhaupt anzusehen ist“ (Kohlmann 2007: 24). In den 1970er kam die Computeranimation hinzu, die es erlaubte „[…] künstlich generierte Laufbilder im Computer zu erzeugen“ (Giesen 2001: 62). Dadurch wurde erst die Arbeit der traditionellen Animation vereinfacht und später komplett am Computer erstellt. So werden Zeichentrickanimationen heutzutage aus Kostengründen eingescannt oder gleich am Computer gezeichnet zusammengestellt (Compositing) und animiert. Der Computer erlaubt es auch Techniken wie die des Legetricks nachzuahmen (vgl. II.4.4).

Mit Toy Story (USA, 1995) entstand der erste komplett im Computer animierte Langfilm. Diese Art der Animation wird CGI (Computer Generated Imagery) genannt.

Abb. 05: Phenakistoskopscheibe von Eadweard Muybridge

Abb. 06: Eröffnungsgrafik der ProSieben Nachrichten

3 Motion Graphics

Motion Graphic, oder auch Motion Graphic Design oder Motion Design, verbindet Animation, Film und Video, Schnitt, Typografie, Grafik und Sounddesign, um Geschichten audiovisuell zu erzählen (vgl. Goux; Houff 2003: 13; vgl. Curran 2000: 3). Je nach Projekt ist das Ziel zu unterhalten und/oder zu werben (vgl. Goux; Houff 2003: 13). Weiterhin kann noch das Informieren hinzugefügt werden. Zum Einsatz kommt Motion Graphic besonders in der Werbung, in Titelsequenzen und Trailern von Filmen, Broadcast-Design (Abb. 06) und Musikvideos, aber auch in anderen Bereichen. Curran bezeichnet Motion Graphics auch als „the art of communication design for broadcast and film“ (Curran 2000: 3). Ein Pionier der Motion Graphic war Saul Bass, der schon in den 1950ern mit ihr Titelsequenzen kreierte. In Carmen Jones (USA, 1954) verwendet er das verfremdete Bildmaterial einer Flamme,

in der sich eine gezeichnete Rose befindet. Die Titel werden links und rechts sowie über der Flamme eingeblendet (Abb. 07).
Diese analogen Motion Graphics waren sehr kostenintensiv, aufwendig und eingeschränkt in ihren Möglichkeiten. Diese Probleme konnten mit Aufkommen der Computer verbessert werden. Die in erster Zeit genutzten Workstations, welches große, teure Rechner waren, wurden von den Personal Computern abgelöst und verhalfen in Zusammenarbeit mit Programmen wie Adobe After Effects den Motion Graphics zu ihrem Durchbruch (vgl. Curran 2000: 129). Mit 3D-Programmen kam die Fähigkeit hinzu, dreidimensionale Elemente mit einzubauen.

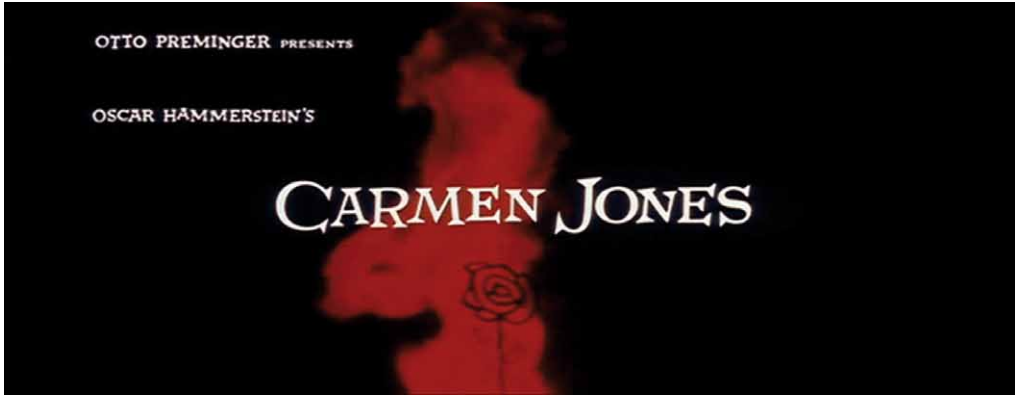


Abb. 07: Standbild aus Carmen Jones

4 Geschichte der animierten Titelsequenzen

Der folgende geschichtliche Überblick zeigt die Entwicklung der animierten Titelsequenzen anhand der wichtigsten Meilensteine auf. Dabei werden Fortschritte in der Technik betrachtet, Beispiele von außergewöhnlichen oder wegweisenden Titelsequenzen gezeigt und die Titeldesigner /-regisseure hervorgehoben. Der Fokus dieser Übersicht liegt auf cartoonartige Zeichentrick-Titelsequenzen (vgl. II.1.3). Hierbei ist eher der Stil des fertigen Werkes, nicht so sehr die Zeichentricktechnik, gemeint. In diesem Kapitel werden (bis auf wenige Ausnahmen) nur Titelsequenzen von Langspielfilme betrachtet.

Die Entwicklung der animierten Titelsequenzen ist sehr eng mit dem Fortschritt des Animationsfilms einerseits, sowie des Werdegangs der Vor- und Abspänne anderseits, verbunden. Aus diesem Grund wird auf wichtige Veränderungen dieser beiden Bereiche eingegangen.

Der dargestellte historische Überblick ist in fünf Teile gegliedert. Beginnend mit der Stummfilmzeit und den ersten Animationen in der frühen Filmgeschichte befasst sich II.4.1 – Die Anfänge: bis 1953. Darauf folgen die Jahre der erfolgreichen Vor- und Abspänne, die mit Saul Bass eingeleitet werden: II.4.2 – Die Boomjahre: 1954 - 1965. In der anschließenden Zeitspanne zusammengefasst in II.4.3 – Die Rezession: 1966 - 1989 gab es keine bedeutende Weiterentwicklung im Bereich der animierten Titelsequenzen. Erst Mitte der 1990er Jahre setzt sich der Fortschritt in den Vor- und Abspännen mit Aufkommen der Computer wieder fort: II.4.4 – Die Wiederentdeckung: ab 1990. Im letzten Abschnitt II.4.5

– Animierte Titelsequenzen heute wird auf die aktuelle Entwicklung eingegangen.

4.1 Die Anfänge: bis 1953

Von Anfang der Filmgeschichte an sind die aufgenommenen Bilder mit weiteren Informationen angereichert. Die diesbezüglich eingesetzten Texttafeln sind mit weißer Schrift auf schwarzem Grund versehen. Vor dem Film, als Vorspann, dienen sie als Informationsträger der rechtlichen Informationen (vgl. II.1.1.2) und im Film, als Zwischentitel, bringen sie die Handlung voran (vgl. Solana; Boneu 2007: 17). Ab den 1920er Jahren werden die Titeltafeln kunstvoller, zum Beispiel mit Illustrationen versehen (vgl. Harris 2006: 124), um sich dem Thema und der Stimmung des Films anzupassen.

Mit der wahrscheinlich zufälligen Erfindung des einzelbildweisen Fotografierens von Film in der Filmkamera entsteht der Stopptrick (vgl. Giesen 1982: 12). Vor der Kamera werden zwischen jedem Bild zum Beispiel

- Puppen bei der Puppentrickanimation,
- Zeichnungen bei der Zeichentrickanimation oder
- Pappen und Gegenstände bei der Legetrickanimation

verändert. Durch das Abspielen des Films entsteht die Animation.

Als eine der ersten animierten Texttafeln vor dem Film kann Danse Macabre (USA, 1922) betrachtet werden. In dem bizarren Kurzfilm bilden Skelette durch Umkippen und Verformen den Filmtitel. Bis auf diese Animation ist der Vorspann allerdings statisch. (vgl. Solana; Boneu 2007: 78)

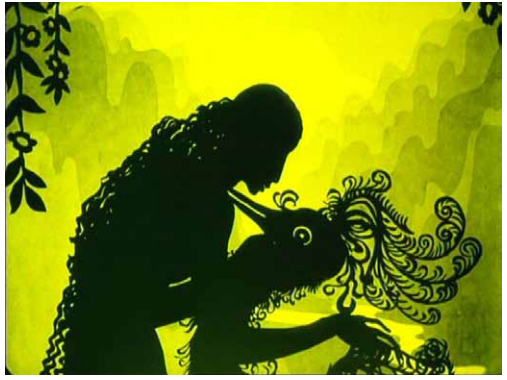


Abb. 08: Standbild aus Die Abenteuer des Prinzen Achmed

Abb. 09: Lotte Reiniger beim Scherenschnitt

Mit dem ersten abendfüllenden Animationsfilm Die Abenteuer des Prinzen Achmed (DEU, 1926) von Lotte Reiniger entsteht auch der erste voll animierte Vorspann (Abb. 08). Sie verwendet für den kompletten Film inklusive Titelsequenz eine Unterart des Legetrickfilms[3]: den Silhouettenfilm. Reiniger beschreibt die Arbeitsweise (Abb. 09) in einem Interview für die Frankfurter Rundschau: Sie schneidet die einzelnen Körperteile der Figuren aus Pappe und Blei aus – daher auch der Begriff des Scherenschnitts – und verbindet sie mit dünnen Drähten (vgl. Schobert 1972: 24).

> Die Bewegung findet direkt vor der Kamera statt. Also: man nehme einen Küchentisch, säge ein Loch hinein, lege eine Glasplatte darauf, nehme die Lampe von oben herunter und stelle sie unter die Glasplatte und hänge eine Kamera oben darüber. Die Figur wird in Position gebracht und Bildchen für Bildchen weitergerückt. Wenn der Film später abrollt, sieht es so aus, als ob sich die Figur auf der Fläche aus eigener Initiative herumbewegen kann (Schobert 1972: 24).

Für den Vorspann nutzt Reiniger orientalische Typografie und Grafiken, um in die Welt des Morgenlandes einzuführen (vgl. Solana; Boneu 2007: 76ff.).

3 Im Englischen *cutout* genannt

Das Genre des Zeichentrickfilmes gewinnt Anfang des 20. Jahrhunderts in den USA dank der Animationsstudios (z.B. Brüder Fleischer, Walt Disney) und wichtigen Erfindungen (Cels[4], Rotoskopie[5], Mulitplan-Kamera[6]) an Bedeutung.

Der Ton der Ende der 1920er Jahre in den Film Einzug hält, ersetzt unter anderem die Dialoge der Zwischentitel durch die Sprache der Schauspieler. Nur noch vereinzelt kommen die Zwischentitel im Tonfilm vor. Im Gegensatz zu den Zwischentiteln bleiben die Titel am Anfang des Films auch in der Tonfilmzeit bestehen. Die Vorspannproduktion steigt nach dem Ersten Weltkrieg zur Zeit der großen Depression in den USA sogar an. Hollywood produziert immer größere Filme mit opulenten Vorspännen. Die wichtigste Firma ist die Pacific Title and Art Studios, die handbemalte Glasplatten für ihre Vorspänne abfilmt (vgl. Harris 2006: 125). Diese statischen Titelsequenzen führten mit dem Stil ihrer Bemalung in den Film ein.

Walt Disney veröffentlicht nach jahrelanger Erfahrung durch Zeichentrickkurzfilme mit Snow White and the Seven Dwarfs (USA, 1937) den ersten abendfüllenden Zeichentrickfilm, worauf die goldene Zeit dieses Genres folgt. Bei dem Zeichentrickfilm wird der Titel oft über die ersten Sequenzen eingeblendet, enthält somit einen integrierten Vorspann (vgl. II.1.3). Damit ist

4 „Beim Zeichentrickfilm werden die einzelnen Bewegungsphasen auf durchsichtige Folien gezeichnet, die dann nacheinander auf separat gemalte Hintergründe gelegt und mit Einzelbild-Schaltung aufgenommen werden. So müssen nur die sich jeweils ändernden Teile (Figuren) gemalt werden und nicht das gesamte Bild“ (Monaco 2011: 101).

5 Erleichtert Bewegungsabläufe, „indem eine Person zuerst real gefilmt wird und ihrer Bewegungen dann auf Zeichenpapier durchgepaust (Tracing) und damit auf eine Zeichenfigur übertragen werden“ (Giesen 2001: 258).

6 Die Ebenen des Bildes werden statt auf Zelluloidblätter auf Glasrahmen gelegt und in Abständen von 30-90cm entfernt. Bei der Bewegung der Kamera entsteht der Eindruck eines dreidimensionalen Bildes, da sich Elemente verdecken und freigeben (vgl. Giesen 2001: 211ff.).

der Zeichentrickfilm genau genommen mit einem animierten Vorspann ausgestattet. Doch aufgrund der Beschränkung auf Spielfilme wird das Genre des Zeichentrickfilms hier nicht weiter betrachtet.

Obwohl bei Presenting Lily Mars (USA, 1943) schon Cartoonfiguren die Titeltafeln zieren, kommen animierte Titelsequenzen bei Spielfilmen erst später auf.

4.2 Die Boomjahre: 1954- 1965

Durch die Macht der Gewerkschaften in den USA, die durchsetzen, dass immer mehr Personen im Vorspann genannt werden, werden diese länger (vgl. Allison 2011, online). Um während des langen Vorspanns schon zu unterhalten, entwickeln sich kreative Vorspänne und ein regelrechter Boom um diese Kunst, angeführt von Saul Bass. Nach seiner ersten Vorspannsequenz zu Carmen Jones (USA, 1954) (vgl. II.3) in der er Animation und Realbild kombiniert, bleibt er seinem stilisiertem Konzept treu und gestaltet drei Titelsequenzen mit der Legetrickanimation: The Man with the Golden Arm (USA, 1955), Anatomy of a Murder (USA, 1958) und Psycho (USA, 1960).

Bass erstellt für den epischen Film Around the World in Eighty Days (USA, 1956) (vgl. II.1.4) den ebenso epischen Zeichentrickabspann von 7 Minuten. Er kombiniert sein eigenes stilisiertes Konzept geschickt mit dem aktuellen Trend in der Zeichentrickbranche. Dieser ist, sich durch eine auf das wesentliche Bildelement zu konzentrierende Bildsprache, gegen den Naturalismus Walt Disneys abzugrenzen (vgl. Baron 1982: 174). Mit dem Aufkommen des Fernsehgerätes in den 1960er Jahren in den USA und der

daraus resultierenden geringeren Auflösung als im Kino, entwickelt die Firma United Productions of America, kurz: UPA, einen vereinfachten Zeichentrickstil: *limited animation*. Durch die Verbreitung der Zeichentrickanimationen im Fernsehen sterben die Studios, die Zeichentrickfilme für das Kino herstellen, aus (vgl. Moritz 2006: 248).

Für die Komödie It's a Mad, Mad, Mad, Mad World (USA, 1963) erstellt Bass eine weitere Zeichentricktitelsequenz. Für den sehr bunten, an Kinderzeichnungen erinnernden Vorspann engagiert er den Zeichner Bill Melendez von UPA, der später durch die Verfilmung der Peanuts berühmt wird (vgl. Radatz 2012a, online). Bass nutzt die neue Technik des Holding bei der „eine Zeichenfilmphase […] für mehrere Bilder belichtet, so daß sie steht" (Giesen 2001: 135).

Neben der Lege- und der Zeichentrickanimation experimentiert Bass mit der zu dieser Zeit noch in den Kinderschuhen steckenden Computertechnik. Für den Vorspann zu Vertigo (USA, 1958), in dem eine sich drehende Spirale in einem Auge erscheint, gewinnt Bass John Whitney Sr. (vgl. Radatz 2012b, online; Krasner 2004: 32). Whitney ist Pionier im Bereich der Computerkunst und Animator bei UPA (vgl. Giesen 2003: 447). Er gründet 1960 die Firma Motion Graphics Inc. (vgl. Krasner 2004: 32), in deren Namen der Begriff Motion Graphics das erste Mal Verwendung findet.
Neben Bass experimentiert auch die Firma Walt Disney Productions, die seit den 1950er auch Spielfilme produziert, mit weiteren Animationsformen und erstellt für den Spielfilm The Parent Tramp (USA, 1961) einen seiner wenigen Stop-Motion Vorspänne (vgl. Interview Giesen 2013: 24:41). „Wie der Zeichenfilm belichtet auch die Stop Motion das Filmmaterial einbildweise.

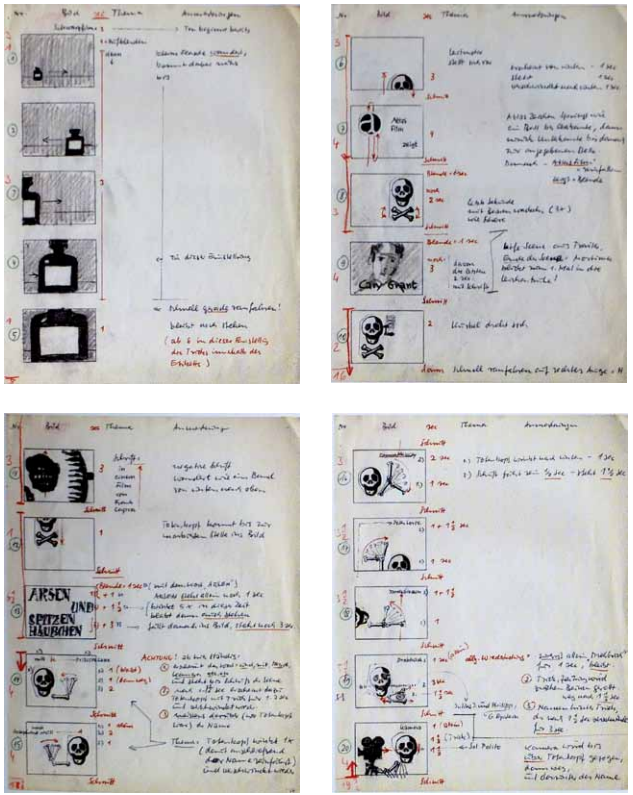


Abb. 10: Storyboard des deutschen Vorspanns von Arsenic and Old Lace

Doch statt zweidimensionalen Zeichnungen werden dreidimensionale Modelle animiert“ (Giesen 2003: 399). Bei diesem Vorspann werden die Puppen einer Familie und zweier Engel sowie Gegenstände, mit denen sie agieren, animiert. Durch die Zeichentrickanimation verformen sich Buchstaben in den Titeln zu Herzen.

Der Film Arsenic and Old Lace (USA, 1944) erhält in der Welle der deutschen Neusynchronisationen ab 1961 (vgl. Pruys 1997: 162) eine zweite Synchronisierung in deutscher Sprache. Das Grafikerpaar Dorothea Fischer-Nosbisch und Fritz Fischer versehen im Zuge dieser Überarbeitung den Film mit einem neuen, eingedeutschten Vorspann (Abb. 10). Sie nutzten die Legetricktechnik, um mit witzigen Knochenanimationen in die Gruselkomödie einzuführen. Der große Aufwand eines neu erstellten, eingedeutschten Vorspanns ist nicht vielen synchronisierten Filmen vergönnt. Florian P. Fischer, Fritz Fischers Sohn, äußert sich im Buch FilmKunstGrafik, das die gleichnamige Ausstellung begleitet, folgendermaßen:

> Der Titelvorspann rief damals nicht unbeträchtliches Erstaunen hervor, denn so etwas kannte man nicht. Der Filmvorspann bestand in der Regel aus Text, der mit Filmszenen unterlegt wurde […]. Fritz kam auf die Idee, für diesen Film einen eigenständigen Trickfilm zu produzieren. Der Vorspann rief

mehr Lacher im Kino hervor, als der eigentliche Film (Müller 2007: 172).

Obwohl die beiden Grafiker die Legeanimation mit Realaufnahmen kombinieren, erinnert ihr Vorspann sehr stark an die von Saul Bass. Bass hat einige Jahre zuvor sehr reduzierte, animierte Titelsequenzen zu The Man with the Golden Arm (USA, 1955) und Anatomy of a Murder (USA, 1958) mit der Legetricktechnik gestaltet.

Die bekannteste, aus einem Vorspann stammende Figur ist wahrscheinlich die des rosaroten Panthers von Friz Freleng und David H. de Patie aus der Titelsequenz zur Kriminalkomödie The Pink Panther (USA, 1963). In diesem Zeichentrick-Vorspann kämpft der rosarote Panther mit den auftauchenden Titeln und dem Inspektor, begleitet von dem berühmten Musikthema von Henry Mancini. Die Figur ist so erfolgreich, dass darauf diverse Filme, Comic- und Fernsehserien folgen und die deutsche Telekom den Panther als Werbefigur nutzte (vgl. Solana; Boneu 2007: 81ff, vgl. Stanitzek 2006a: 15; vgl. Krasner 2004: 39).

Nicht nur die Realfilmkomödie The Pink Panther bedient sich der Zeichentrick-Titelsequenz. Auch für die britische Komödie Those Magnificent Men in their Flying Machines, Or How I Flew from London to Paris in 25 Hours 11 Minutes (GBR, 1965) zeichnet und animiert der Karikaturist Ronald Searle sowohl den Vor- als auch den Abspann. Hierfür fertigt er exakte Zeichnungen der Flugzeuge der britischen Luftfahrtgeschichte an. (vgl. Solana; Boneu 2007: 82f.)

Mit It's a Mad, Mad, Mad, Mad World, The Pink Panther und Those Magnificent Men in their Flying Machines … erscheinen gleich drei Realfilmkomödien mit einem zeichentrickani-

mierten Vorspann. Stanitzek stellt dazu fest, dass es „[…] Anfang der 1960er Jahre zu einem kurzfristigen Anstieg von Animationsfilmen im Vorspann [kommt]. Dieser Trend ist jedoch nicht nachhaltig und führt auch nicht zu einem Übergewicht an Animationsfilmen. Kurz darauf steigt die Zahl der Filmproduktionen, die diegetischen Raum in ihren Vorspann integrieren, wieder an“ (Stanitzek 2005, online: 442[7]). Diesen Anstieg führt Stanitzek auf das Aufkommen des fotokompositorischen Verfahrens, welches es ermöglicht, Schrift in die aufgenommen Bilder zu montieren, zurück (vgl. Stanitzek 2005, online: 442).

7 In der PDF-Datei auf Seite 9

4.3 Die Rezession: 1966- 1989

Allison stellt fest, dass ab den 1970er Jahren die Vorspänne so lang werden, dass viele ihrer Titel in den Abspann verlegt werden: „The result of this shift was a temporary fall in the average length of opening titles, which, unsurprisingly, had a significant knock-on effect upon their design“ (Allison 2011, online). Der Vorspannboom der 1950er und 1960er Jahre ist vorbei und damit endet auch der Trend zum Zeichentrickvorspann. Erschwerend kommt hinzu, dass der Vorspann als Erkennungszeichen für Fortsetzungen herhalten muss und dadurch an Individualität verliert. Allison gibt als Beispiel die ersten Ghostbusters-Teile an. Im ersten Film Ghostbusters (USA, 1984) erscheint nach den Logos der Studios und einer ersten Sequenz nur eine kurze Animation des Zeichens der Ghostbusters: der durchgestrichene Geist. Der zweite Film Ghostbusters II (USA, 1989) beginnt

mit dem gleichen Prinzip: wieder mit einer kurzen Animation des schon bekannten Markenlogos. Diese Marken waren wichtig für den Verkauf von Merchandise-Produkten. Ein dritter Punkt, mit dem gerade der animierte Vorspann zu kämpfen hat, ist das Aufkommen der Computer. Mit ihnen können sehr monumentale, effektvolle Titelsequenzen erstellt werden. Allison zeigt anhand des Films Superman (USA/GBR, 1978), dass Effekt-Vorspänne (vgl. II.1.3) sich großer Beliebtheit erfreuen (Allison 2011, online).

Eine Ausnahme bildet die 1969 gegründete britische Komikergruppe Monty Python. Terry Gilliam, Mitglied der Gruppe, erstellt viele Lege-Animationen für die TV-Serie Monty Python's Flying Circus (GBR, 1969 – 1974) und die Filme der Gruppe, zum Beispiel Monty Python and the Holy Grail (GBR, 1975). Damit widersetzt er sich dem Trend, hin zu weniger Animationen, erschafft allerdings auch einen Wiedererkennungswert, eine Marke. Giesen zitiert Gilliams zur Produktionsweise folgendermaßen:

> Es ist eine wilde Technik. Ich nehme Papier-Ausschnitte, alte Inschriften, Fußballmannschaften, amerikanische Bürgerkriegsbilder – was ich in die Hände bekomme –, blase sie auf und lasse sie sich durch Bewegung ausdrücken" (Giesen 2001: 60).

Dazu fotografiert Gilliams die Collagen einzelbildweise ab. Bei dem Film Life of Brian (GBR, 1979) gestaltet er mit der Legetechnik einen grotesken und humorvollen Vorspann im römischen Stil (vgl. Solana; Boneu 2007: 93).

4.4 Die Wiederentdeckung: ab 1990

Anfang der 1990er Jahre erhält der Vorspann durch die Weiterentwicklung des Computers und das Aufkommen von Animationssoftware wie Adobe After Effects (vgl. II.3) neuen Auftrieb. Erstmals ist es möglich mit wenig Geld und erschwinglicher Hardware Motion Graphic Vorspänne zu kreieren, in denen Schrift, Video, Foto, Grafik, Musik und Soundeffekte vermischt und bearbeitet werden. Einflüsse kommen aus dem Bereich der Werbung (Ästhetik und Typografie) und der Musikvideos mit ihren schnellen Schnitten.

Ein viel diskutiertes Beispiel, weil es diesen neuen Aufschwung sehr gut illustriert, ist der Vorspann zu Se7en (USA, 1995). Der aus der Werbebranche kommende Titeldesigner Kyle Cooper erstellte einen hektischen, schnell geschnittenen Vorspann, der einen Serienkiller bei seiner Vorbereitung zu einem neuen Mord zeigt. Cooper arbeitet sehr geschickt mit Typografie, grafischen Elementen sowie der Tonspur. (vgl. Böhnke 2003, vgl. Solana; Boneu 2007: 254f.)

Mit Toy Story (USA, 1995) entsteht, ähnlich wie beim Zeichentrickfilm mit Snow White and the Seven Dwarfs (USA, 1937) (vgl. II.4.1), ein neues Genre: Der 3D-Animationsfilm, der über die ersten Sequenzen einen integrierten Filmvorspann (vgl. II.1.3) besitzt. Das Genre des 3D-Animationsfilms soll bei dieser Arbeit allerdings nicht weiter betrachtet werden.

Die ersten, für einen Spielfilm erstellten, cartoonartigen, animierten Titelsequenzen der Wiederentdeckung führen thematisch, als auch ästhetisch und technisch in die Boomjahre der 1950er, 1960er zurück (vgl. II.4.2). Zwei dieser Retrobeispiele sollen hier

vorgestellt werden:

Für den, in den 1960er Jahren spielenden Film Catch Me If You Can (USA/CAN, 2002) (vgl. II.1.3) kreiert das französische Titeldesignerduo Olivier Kuntzel und Florence Deygas den Vorspann. In diesem jagt der Ermittler den Ganoven, der sich immer wieder verkleidet, durch diverse Szenerien. Anhand der Farbgebung und der flachen Grafik hält sich der Vorspann ästhetisch an die 1960er Jahre (vgl. Allison 2003, online) (Abb. 11). An diesen Zeitraum erinnern weiterhin die verwendeten Symbole sowie die Typografie. Kuntzel und Deygas übertragen selbst gestempelte Figuren (Abb. 12) und Elemente in den Computer, um sie dort zu animieren (vgl. Perkins 2011, online). In der Kombination von ästhetisch an die 1960er Jahre angelehnte Grafik mit einer Technik, die an den traditionellen Lege- und Zeichentrick erinnert, führt der Vorspann sehr gut in die Zeit ein, in der der Film spielt.

Abb. 11: Standbild aus Catch Me If You Can

Abb. 12: Stempeltest

Ein weiteres Beispiel ist die Vorspannsequenz des Films Auto Focus (USA, 2002) von Kenneth J. Ferris. Eine Collage von Illustrationen und Fotografien führen den Zuschauer in die Zeit des Films Ende der 1950er, Anfang der 1960er Jahre ein. Auch die an die Legetechnik angelehnte Animation verstärkt die Einordnung des Zeitraums (vgl. Solana; Boneu 2007: 92f.).

Diese beiden Beispiele zeigen, dass „[d]er mediale Umbruch zum Computerzeitalter […] eine neue Plattform geschaffen [hat], auf der die ‚alten' Medien simuliert werden können" (Stanitzek 2005, online: 449). So ist es möglich, mit dem Computer traditionelle Techniken digital nachzuahmen. Catch Me If You Can und Auto Focus simulierten die Legetricktechnik auf einer zweidimensionalen Ebene. In Intolerabe Cruelty (USA, 2003) bewegt der Titeldesigner Randy Balsmeyer die 2D-Elemente, kitschige Postkartenmotive, in einem dreidimensionalen Raum. Dadurch entsteht zumindest der Eindruck eines dreidimensionalen Bildes, da bei Bewegung der Kamera oder der Elemente, sich diese überlagern oder zum Vorschein treten. Mit der Mulitplan-Kamera (vgl. II.4.1) wurden solche Verfahren schon analog ohne Computer realisiert.

Wie bei Catch Me If You Can verwenden auch die Titeldesigner Gareth Smith und Jenny Lee

für den Vorspann zu Juno (USA, 2007) Realmaterial (Abb. 13), welches in den Computer überführt und dort bearbeitet und arrangiert wird (Abb. 15). In der Titelsequenz läuft die Hauptfigur an einer Straße entlang und gelangt von Realbildaufnahmen in eine Zeichentrickwelt. Am Ende des Vorspanns, dem Übergang, zum Film verlässt sie diese Welt wieder und gelangt in Realbildaufnahmen am Kiosk an. Smith und Lee fotografierten mit Hochgeschwindigkeitskameras die Hauptdarstellerin auf einem Laufband und erstellten schwarz/weiß Kopien davon. Alle Elemente des Vorspanns inklusive der Typografie wurden ausgeschnitten, koloriert (Abb. 14) und am Computer arrangiert (vgl. Vlaanderen 2010, online). Smith sagte zur Idee des Stils: „We wanted to create something that had texture and a little bit of edge, but also imparted the warmth and heart of the screenplay“ (Vlaanderen 2010, online). Das Vorspann zu Juno zeigt die fortschreitende Verschmelzung von Realbildaufnahmen und Animation.

Abb. 13: Die Schauspielerin Ellen Page bei den Aufnahmen zum Vorspann zu Juno

Abb. 14: Ausgeschnittene und kolorierte Elemente der Aufnahmen

Abb. 15: Vergleich der Illustration des Hintergrundes mit dem fertigen Filmbild

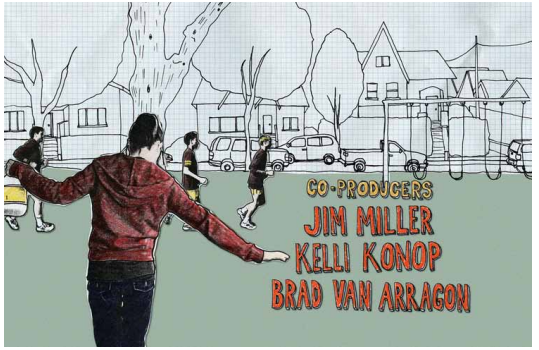


Abb. 16: Rotoskopietechnik in A Scanner Darkly

Ein weiteres Beispiel dieser Entwicklung sind die zwei Langfilme des Regisseurs Richard Linklater. Er dreht Waking Life (USA, 2001) und A Scanner Darkly (USA, 2006) mit einer Amateurkamera und bearbeitet das Material in der Postproduktion, dass die fertigen Werke wie Zeichentrickfilme aussehen. Dabei setzt er die Technik der Rotoskopie ein (vgl. II.4.1). Anders als in den Anfängen der Zeichentrickanimation, bei der das Verfahren mit analogem Film umgesetzt wurde, nutzt Linklater den Computer um die Realbildaufnahmen nachzuzeichnen. Für A Scanner Darkly setzt er die Software Rotoshop ein, um noch bessere Ergebnisse als in seinem ersten Film zu erzielen. Nach der Umwandlung unterlegt er die Zeichentrickbilder leicht mit den Realbildern, so dass sie durchschimmern (vgl. Dummler 2010: 304f.). Mit dieser innovativen Art entstehen Filme, die die Grenze zwischen dem aufgenommenen und dem animierten Film verschwimmen lassen.

Die 3D-Animationsfilme etablieren sich nach Toy Story (USA, 1995) im Kino. Einer von ihnen ist der von Pixar erstellte Film WALL·E (USA, 2008). Der Abspann setzt direkt an das Ende des Films an und erzählt dem Zuschauer die Geschichte nach dem Film. Die Menschen beleben die Erde mit Hilfe der beiden Roboter aus dem Film wieder neu. Im Gegensatz zum komplett 3D-animierten Film ist der Abspann in einer 2D Zeichentricksequenz umgesetzt. Der Regisseur der Titelsequenz Jim Capobianco erläutert in einem Interview, warum sie sich für diesen Schritt entschieden haben: „2D is also visually distinct from the CG feature so it may keep a few more people in their seats after the show is over to see something new“ (Ulloa 2009, online). Sein Team erstellt aber nicht alles direkt im Computer, sondern zeichnet auch Elemente und Hintergründe per Hand auf reale Medien, scannt diese ein und bearbeitet sie am Computer weiter (vgl. Ulloa 2009, online).

Abb. 17: Standbilder aus WALL·E

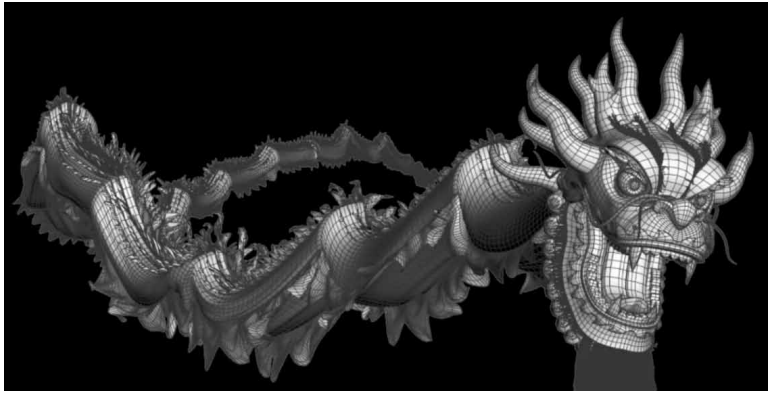


Abb. 18: VFX Standbild aus Skyfall

Abb. 19: Standbild aus Skyfall

4.5 Animierte Titelsequenzen heute

Die Vermischung von Ausgangsmaterial aus zweidimensionalen Quellen wie Video, Fotografien und Illustrationen mit dreidimensionalen Modellen und Techniken, wie zum Beispiel Motion Capture[8], eröffnen neue Möglichkeiten. Diverse Composeting Programme wie Adobe After Effects, Apple Shake/Motion, Autodesk Maya/3ds Max oder die OpenSouce Software Blender vereinfachen es, Animationen zu erstellen.

Die neu eröffneten Möglichkeiten führen zu immer imposanteren, innovativeren und technisch sehr ausgefeilten Titelsequenzen wie die Vorspänne zu The Girl with the Dragon Tattoo (USA, 2011) oder dem James Bond Film Skyfall (GBR/USA, 2012) (Abb. 18 und Abb. 19). Die Tendenz der animierten cartoonartigen Titelsequenzen in der heutigen Zeit ist eher abnehmend hinsichtlich effektvollen Vor- und Abspännen.

8 „Motion Capture ist eine Technik, die es erlaubt, die Bewegungen realer Darsteller aufzuzeichnen und in Animations-Bilder zu übertragen“ (Monaco 2011: 161).

III Praktischer Teil

Der vorliegende, dritte Teil der Arbeit setzt sich mit der praktischen Entwicklung der animierten Titelsequenzen, illustriert an zwei Beispielen, auseinander.

Im ersten Kapitel wird die Komödie Rubbeldiekatz (DEU, 2011) (vgl. III.1.1), dessen Titelsequenzen (vgl. III.1.2) sowie der Gestalter Darius Ghanai (vgl. III.1.3) vorgestellt. Im Weiteren wird der Produktionsprozess, von der Konzeption bis zur Umsetzung, anhand eines Interviews mit Ghanai beschrieben (vgl. III.1.4). Anschließend folgt die Interpretation der Titelsequenz (vgl. III.1.5).

Das zweite Kapitel beinhaltet die Projektdokumentation des Vorspanns zu Mein & Alles (DEU, 2013), der vom Autor dieser Arbeit erstellt wurde. Nach der Vorstellung des Films (vgl. III.2.1) und des Vorspanns (vgl. III.2.2) wird auf den Produktionsprozess (vgl. III.2.3) vom Ist-Zustand über die Konzeption bis Aufbau und Aus-

spielen des Projekts beschrieben.

Auf Unterschiede und Gemeinsamkeiten wird im Vergleich der beiden Titelsequenzen im dritten Kapitel eingegangen (vgl. III.3).

1 Rubbeldiekatz

1.1 Handlung des Films

Der Schauspieler Alexander Honk (Matthias Schweighöfer), der am Theater einen verkleideten Mann spielt, sieht seine große Chance, bei einem Hollywoodfilm über die Nazi-Zeit mitzuspielen. Für das Casting einer Frauenrolle verkleidet er sich als Frau. Im Glauben des Regisseurs, die Rolle mit einer Frau besetzt zu haben, bekommt Alexander diese. Bei der Feier des Erfolges trifft er auf die Schauspielerin Sarah Voss (Alexandra Maria Lara); beide verbringen eine Nacht miteinander. Am folgenden Tag trifft Alexander – wieder als Frau verkleidet – beim Dreh auf Sarah, die ihn nicht wiedererkennt. Mit ihr hat seine weibliche Filmrolle ein lesbisches Verhältnis.

Während des Drehs kommt es aufgrund der versteckten Travestie immer wieder zu Komplikationen für Alexander, so dass er schließlich auffliegt und er eine Verschwiegenheitserklärung unterschreiben muss. Sarah, in die sich Alexander verliebt hat, vergibt ihm die Lüge nicht. Bei ihrem nächsten Film gesteht er ihr, dass er sie immer noch liebe. Doch sie lässt ihn stehen.
Alexander spielt wieder im Theater, als plötzlich Sarah auftaucht und ihn küsst.

1.2 Der Vorspann[1]

Ein hängender Kreis, besetzt von bekannten Bauwerken wie dem Eiffelturm und weiteren Gebäuden, wird von einer Tatze mit ausfahrenden Krallen angestoßen. Der Kreis dreht sich und schaukelt drehend aus der Bildfläche.
Auf einem Hügel ist der Schriftzug *Hölliwuud* zu lesen. Zwischen weiteren Hügeln und Palmen kommt *Universal Pictures International päsentiert* zum Vorschein.
Die hüglige Landschaft verschwindet hinter einem vor einem Pool stehenden kleinen Haus. Ein kleiner lila-blau gescheckter Hund wird vor die Tür gesetzt. Als er sich umschaut und die auf dem Liegestuhl schlafende Katze entdeckt, springt er auf und will sie jagen. Sie bemerkt ihn, flieht erst in einem Auto und dann über die Dächer einer Stadt. Auf den Werbeschildern der Stadt steht *eine Film 1 Universal Pictures Boje Buck Produktion* geschrieben.
Zwischen den Gebäuden startet ein Flugzeug mit der Katze am Steuer und dem sich dran gehängtem Hund. Beim vorbeifliegen am Brandenburger Tor und dem Eiffelturm springen beide mit dem Fallschirm ab. Sie verschwinden hinter Gebäuden einer Stadt.
Auf der Straße reihen sich Fotoapparate an einem roten Teppich auf, woraufhin kurz darauf die Katze auftritt und das Blitzlichtgewitter los geht. Über dem Ausgang, aus dem die Katze trat, steht *ein Film von Buck*. Nach ihrem Abtritt verlässt der Hund das Gebäude, um ihr nachzueilen. Beide jagen sich vor der Kulisse der Gebäude, die den Kreis besetzten. Dieser entfernt sich, wobei die beiden Tiere auch aus dem Blickfeld geraten.
Der Schriftzug *RUBBELDIEKATZ* kommt von rechts über den Kreis gefahren. Unten guckt sich der erschöpfte Hund das Spiel an. Die

1 Standbilder des Vorspanns befinden sich im *Anhang 1: Standbilder des Vorspanns zu Rubbeldiekatz*, eine Videodatei befindet sich auf der beiligenden CD.

Katze hüpft mit einem Sprung auf die Buchstaben und läuft über sie bis zum AT von RUBBELDIEK**AT**Z hinweg, wo sie sich setzt. Der Kreis dreht sich, wird größer und gibt das Bild schließlich wieder auf das Haus vor dem Pool frei.
Der Hund kommt ins Bild getrottet und legt sich mit einem beherzten Hüpfer auf das Sprungbrett. Die Kamera bewegt sich über den Pool weg vom Hund, wobei sich die Cartoongrafik auflöst und das Realbild darunter erscheinen lässt. Der Hund springt von seinem Brett und läuft seinem, mit Rollkoffer ankommendem Frauchen entgegen.

1.3 Der Titeldesigner Darius Ghanai

Darius Ghanai ist einer der wenigen Titeldesigner, die es in Deutschland gibt. Er gestaltete viele Titelsequenzen mit seiner Firma Lichtrausch sowie unter seinem Namen. Laut einem Artikel über Ghanai in der Zeitung „Die Welt“ geht seine Arbeit allerdings noch darüber hinaus. Demnach erstellt er auch das Artwork des Film wie Schriftzüge, Poster und Anzeigen (vgl. Lindemann 2009: online).

Ghanai gestaltete Titelsequenzen für Filme diverser namhaften Regisseure wie Detlev Buck und Wim Wenders. So entstanden für die Filme Good Bye Lenin! (DEU, 2003) und Don‘t Come Knocking (FRA/DEU/USA, 2005) unter seiner Führung nicht nur die Vor- und Abspänne, sondern auch die Plakate. Er schafft es trotz des geringen Bugets für Titelsequenzen in Deutschland, den Fil-

men immer einen guten Rahmen zu bieten. Im Jahre 2011 erhielt er dafür den Ehrenpreis der deutschen Filmkritik.
Für die vorliegende Bachelorarbeit wurde am 04.04.2013 ein Interview mit dem Titeldesigner Darius Ghanai geführt. Im Folgenden beziehen sich die Quellenangaben Ghanai 2013 auf dieses Interview.

1.4 Produktionsprozess

Darius Ghanai und sein Team von sechs bis acht Personen, darunter zum Beispiel der Illustrator Max Graenitz, erstellten in Zusammenarbeit mit dem Regisseur Detlev Buck und dem Komponist Enis Rotthoff die Vor- und Abspannsequenz innerhalb von drei Monaten (vgl. Ghanai 2013: 09:31, 35:37).
Neben den Compositing Programmen After Effects, worin das Projekt hauptsächlich erstellt wurde, und Nuke, welches für die dreidimensionale Übergangszene eingesetzt wurde, nutzte Ghanai und seine Mitarbeiter aufgrund der weltweit verteilten Arbeitsorte zudem Dropbox zum synchronisieren des Materials, der Projektdateien und Arbeitsstände (vgl. Ghanai 2013: 15:09).

1.4.1 Aufgabenstellung

Während der Dreharbeiten des Films (vgl. Ghanai 2013: 03:16) gab es erste Gespräche mit dem Regisseur Detlev Buck und dem Produzenten, die Ghanai aus vorangegangenen Projekten kannte (vgl. Ghanai 2013: 03:16).

> Hier bei Rubbeldiekatz gab es eine ganz klare Vorstellung, dass man etwas in Richtung Cartoon machen wollte, mit einem Hund und einer Katze. Das waren eben die Parameter mit denen ich konfrontiert wurde (Ghanai 2013: 02:42).

Bei anderen Projekten, wie zum Beispiel Die Tür (DEU, 2009), erstellte der Regisseur einen Vorspann. Dieser ließ die Zuschauer der Testvorführung den Beginn des Films allerdings nicht als einen Mystery-Thriller erkennen. Ghanai wurde beauftragt einen mysteriösen Filmvorspann zu gestalten (vgl. Forget The Film, Watch The Titles DVD).

Dies zeigt, auf welch unterschiedliche Weise der Titeldesigner zu dem Projekt kommt und welche differenzierten Aufgabenstellung er vorfindet.

1.4.2 Konzeption

Als die Aufgabe und die ersten Ideen abgesteckt worden sind, entwarf Ghanai das Storyboard. Dieses wurde sehr genau getimt (vgl. Ghanai 2013: 20:56), da gleichzeitig zur Entwicklung der Animation der Komponist Enis Rotthoff die Musik für den Vorspann erstellte (vgl. III.1.4.4). Das Storyboard wurde in mehreren Schritten der Produktion und des Regisseurs vorgelegt, Veränderungen besprochen und wieder überarbeitet (vgl. Ghanai 2013: 17:54).

Gleichzeitig entwickelte Ghanai zusammen mit dem Illustrator Max Graenitz das Character Design für die beiden Zeichenfiguren Hund und Katze (vgl. Ghanai 2013: 09:41). Auf dem Character Design[2] „sind mimische und figürliche Charakteristika einer Zeichenfilmfigur zusammengefaßt“ (vgl. Giesen 2001: 204).

Neben den beiden Hauptfiguren erstellte Ghanai auch die Welt, in der sie sich bewegen. Diese sollte im Gegensatz zu den Zeichentrickelementen aus collagierten Komponenten bestehen: „Das ist so ein gemischter Stil zwischen eben gezeichnetem und eben collagehaftem“ (Ghanai 2013: 05:57).

Ein weiterer Punkt betrifft die Technik, die letztlich auch den Stil beeinflusst. Aus finanziellen Gründen wurde für dieses Projekt entschieden, dass die Elemente, die im Vorspann vorkommen, zweidimensional sein sollen. Daraus folgt, dass die Kamera sich immer parallel zu den Ebenen bewegen muss. Eine freiere Kamera würde bedeuten, das Projekt mit dreidimensionalen Modellen auszustatten. Doch dies würde „eine perspektivische Komplexität in die Sache bringen […], die den Rahmen sofort sprengt“ (Ghanai 2013: 24:57).

2 Was Ghanai als Character Design bezeichnet, nennt Giesen in seiner Arbeit Model (Character) Sheet/Modellblatt (vlg. Giesen 2001: 204).

1.4.3 Erstellung und Animation der Charaktere und der Welt

Zusammen mit Max Graenitz zeichnete Ghanai auf Grundlage des Charakter Designs die Figuren des Hundes und der Katze auf Papier (vgl. Ghanai 2013: 11:13). Diese Figuren wurden im folgenden Schritt in den Computer übertragen. Der Animator erstellte mit dem Marionettenwerkzeug[3] in After Effects aus den gezeichneten Figuren Marionetten, die er dann animierte. Daher brauchte nicht jede Bewegung gezeichnet werden, sondern nur die Schlüsselmomente (*Keyframes*), und die Bewegung dazwischen wurde vom Computer interpoliert[4] (vgl. Ghanai 2013: 11:36; 13:32). Ghanai hat mit weiteren Personen währenddessen die Collage der Stadt erstellt (vgl. Ghanai 2013: 14:51).

3 In der englischen Version von After Effects wird der Begriff Puppettool verwendet. Ghanai nutzt die englische Bezeichnung.

4 „Durch *Interpolation* werden die Zwischenwerte eines Parameters (beispielsweise einer Bewegung durch Veränderung der Positionswerte) zwischen zwei *Keyframes* errechnet [Hervorhebung im Original]“ (Dummler 2010: 200).

1.4.4 Musik

Gleichzeitig zur Erstellung und Animation der Figuren und ihrer Welt arbeitete der Komponist Enis Rotthoff an der musikalischen Begleitung des Vorspanns. Ghanai und Rotthoff haben ihre Arbeitsstände oft und regelmäßig zusammengeführt, um die aktuellen Stände und die weiterführenden Arbeiten zu besprechen.

Diese enge Zusammenarbeit war nötig, da die Musik Reaktionen der Figuren aufnehmen und auf auditive Ebene unterstützen sollte. Für die intensive Verbindung von Animation und Musik war es nötig, das Storyboard zeitlich sehr genau aufzulösen. Daran konnte Rotthoff dann die Musik anlegen (vgl. Ghanai 2013: 20:56).

1.4.5 Schrift und Logo

Ghanai entwarf auf Basis der Schrift, die er für die Titel im Vorspann verwendet, einen Schriftzug für das Logo, bei dem er die Buchstaben noch leicht anpasste. Nachdem er die Katze über den Schriftzug des Logos springend animiert hatte, entschied sich die Produktionsfirma Universal Pictures, das Logo mit dem einer Agentur auszutauschen. Die Agentur entwarf ein Filmplakat mit einem eigenen Logo. Um eine vollständiges Corporate Design zu erreichen, in dem Filmplakat, -werbung und -vorspann zusammenpassen, war der Austausch des Logos in der Titelsequenz nötig (Ghanai 2013: 30:17). Ghanai beklagt das Verwenden zwei verschiedener Schriften für das Logo und der Titel im selben Vorspann folgendermaßen: „Das ist sozusagen ein Wermutstropfen, wenn Sie so wollen, gewesen“ (Ghanai 2013: 31:20).

1.4.6 Der Übergang zum Realfilm

Das Ende des Vorspanns und damit der Übergang vom Cartoon zum Realbild war laut Ghanai das Komplizierteste (vgl. Ghanai 2013: 8:40). In der letzten Cartooneinstellung entfernen sich die Cartoonelemente und das Realbild kommt zum Vorschein. Diese Einstellung geht in die erste Szene des Films über. Um die Realbildaufnahmen für einen reibungslosen Übergang zu koordinieren, stieß Ghanai zum Filmteam dazu. Die Dreharbeiten dieser ersten Szene fanden auf Mallorca satt[5].

Die Aufnahmen wurden, nachdem der Kameramann die Farbkorrektur erstellt hat, in dem Compositing Programm Nuke geladen und dreidimensional nachgebaut. Die Animation des Auflösens der Cartoonwelt wurde von zwei Mitarbeitern Ghanais erstellt, das Bildmaterial raus gerendert und in After Effects importiert, wo es mit der restlichen Animation vereint wurde (vgl. Ghanai 2013: 09:15, 19:05, 37:40).

1.4.7 Der Abspann

Neben dem Vorspann gestaltete Ghanai, um ein einheitliches Werk zu erreichen, auch die Abspannsequenz des Films. Die Titel im Abspann drehen sich um die eigene Y-Achse, währenddessen springt die Katze aus dem Vorspann über die Titel, stößt sie an und fliegt mit der Rakete drüber hinweg. Um nicht alle Bewegungen der Katze neu zu erstellen, griff Ghanai auf die des Vorspanns zurück und modifizierte sie nur leicht (vgl. Ghanai 2013: 35:43).

5 Der Film wurde, bis auf die erste Szene, in Deutschland gedreht.

1.5 Interpretation

Der Vorspann zu RUBBELDIEKATZ führt den Zuschauer in eine rasante, lustige Komödie. Dafür sprechen drei Punkte: Zeichentrickanimation, Geschwindigkeit, Farbgebung.

Obwohl die Welt der beiden Protagonisten, der Hund und die Katze, aus fotografischen Elementen bestehen, sind sie selber Zeichentrickfiguren. Daher können die Titelsequenzen eindeutig der Kategorie Zeichentrickvorspann zugeordnet werden (vgl. II.1.3). Damit spielt der Vorspann auf die großen Zeichentricktitelsequenzen der Realfilmkomödien der 1960er Jahre wie zum Beispiel THE PINK PANTHER (USA, 1963) an (vgl. II.4.2).

Die Geschwindigkeit des Vorspanns, die sehr stark vom Swing der Musik getragen wird und die Jagt des Hundes nach der Katze antreibt, deutet auf einen schwungvollen Film.

Für den Vorspann wurden sehr bunte Farben gewählt. Die kolorierten, fotografierten Objekte halten sich durch ihre Einfarbigkeit im Hintergrund und lenken die Aufmerksamkeit auf die beiden, bunten Titelfiguren. Die farbenfrohen Bilder kündigen einen heiteren Films an.

Die Jagt des Hundes nach der Katze deutet die Jagt des Protagonisten Alexander nach seiner Auserwählten Sarah an.

2 Mein & Alles

2.1 Handlung des Films

„Johanna ist mit Finn verheiratet und wahnsinnig angeödet von ihrem ereignislosen Leben. Hanna ist erfolgreiche Modedesignerin und unglücklich in Finn verliebt, der lieber der Femme Fatale Naomi einen Antrag macht. Stop – Naomi? Johanna und Hanna sind dieselbe Person, aber eine kleine zufällige Entscheidung in der Vergangenheit hat dazu geführt, dass sich ihr Leben in unterschiedliche Richtungen entwickelt hat. Jede lebt in ihrer eigenen Welt.

Durch ein magisches Feuerzeug gelangt Johanna in ihre Parallelwelt, in der sie auf Hanna trifft, und die beiden beschließen zu tauschen. Mit fatalen Folgen..." (Seiz o. J.: 4).

2.2 Der Vorspann[6]

Die Titelsequenz beginnt mit dem Klingen eines Xylophons, auf dessen Takt eine gelbe Form aufleuchtet, in der der Titel des Films „Mein & Alles" steht. Sobald das Schlagzeug einsetzt, stellt sich die Form als Lichtschein einer Lampe heraus. Die Kamera fährt in einem Schlafzimmer an einem Bett mit zwei schlafenden Personen vorbei. Bei einem wackelndem Wecker, der wahrscheinlich klingelt, hält die Kamera an. Eine Hand kommt aus dem Bett und schlägt den Wecker aus.

Das Bild löst sich in seine Einzelteile auf und eine Frau mit hellen Strähnen in den braunen Haaren und einer roten Shorts bewegt sich vom Bett zur Tür. Ransprung an eine Schranktür, die sich öffnet und im Inneren den Namen *Juliane Gregori* freigibt. Das Bild

6 Standbilder des Vorspanns finden sich im *Anhang 2: Standbilder des Vorspanns zu Mein & Alles*, eine Videodatei befindet sich auf der beiligenden CD.

der vor dem Spiegel stehenden Frau mit Strähnen baut sich auf. Sie zieht die Lippen mit einem Lippenstift nach, verlässt das Bild und gibt den Blick auf den im Spiegel stehenden Namen *Alexander Milo* frei. Mit zunehmender Geschwindigkeit fährt die Kamera in den Spiegel.

Eine Frau mit braunem Haar ohne Strähnen küsst einen Mann im Auto, der danach wegfährt. Sie läuft auf eine Gebäude, das mit CAFE & BAR beschriftet ist, zu und dreht das Closed-Schild um. Auf der anderen Seite des schwingenden Schildes befindet sich der Titel *Musik Richard Bretschneider*.

Das Bild löst sich auf. Dahinter befindet sich ein Park, in dem ein Obdachloser auf der Treppe sitzt und die Frau mit Strähnen durch das Bild läuft. Auf der Treppe, die sie kreuzt, erscheint hinter ihr der Titel *Kamera Ben Bernhad*.

Über dem Parkbild baut sich die Bar von innen auf. Hinter der Theke steht die Frau ohne Strähnen und schenkt ein Bier ein. Mit dem Füllen des Bieres erscheint *Schnitt Georg Petzold*. Sie verlässt die Bar und eine Straßenszene baut sich auf.

Die Frau mit Strähnen läuft auf dem Fußgängerweg entlang. An einem Modeladen angekommen macht sie halt und geht hinein. Auf dem Straßenschild steht *Produktionsleitung Borris Borowski* geschrieben.

Ein Bus fährt durch das Bild und gibt hinter sich das Café von außen frei. Die Frau ohne Strähnen gibt einem Gast sein Bier. Auf dem Fenster taucht *Titeldesign Christoph Schwantuschke* auf.

Eine Skizze eines T-Shirts mit dem Titel *Ausstattung Lucretia Rodrigo* überdeckt das Bild. Im Modeladen schneidet die Frau mit Strähnen.

Eine Tafel mit weiteren Titel baut sich auf, die Frau ohne Strähnen kommt ins Bild, wischt die Tafel ab, Schwarzblende.

Bei einem Splitscreen ist auf der einen Seite die Frau ohne Strähnen an der Tafel zu sehen, und auf der anderen die Frau mit Strähnen vor dem Modeladen. Beide laufen los.
In der nächsten Einstellung läuft die Frau ohne Strähnen in einem Park zu einer Bank, setzt sich und will sich eine Zigarette anzünden. Dass ihr Feuerzeug nicht geht, bemerkt der Obdachlose von der Treppenszene, der neben ihr sitzt, und gibt ihr seines. Schnell verlässt er das Bild. Sie sieht auf und in der folgenden Nahaufnahme betätigt sie das Feuerzeug. Weißblitz. Hinter ihr auf der Bank erscheint die Frau mit Strähnen. Die Frau ohne Strähnen wundert sich, warum das Feuerzeug nicht funktioniert und versucht es nochmal. Weißblitz. Die Frau mit den Strähnen im Hintergrund ist verschwunden, das Feuerzeug zündet die Zigarette an und die Frau ohne Strähnen verlässt das Bild. Hinter ihr taucht der letzte Titel *Drehbuch & Regie Romina Seiz* auf.

2.3 Produktionsprozess

Während des kompletten Produktionsprozesses bestand ein enger Kontakt mit der Regisseurin Romina Seiz. So wurden aktuelle Arbeitsstände ausgetauscht und das bis dahin erarbeitete Ma-

terial kritisch diskutiert. Des Weiteren wurde der Vorspann in regelmäßigen Abständen einem Testpublikum vorgeführt, um herauszufinden, ob die geforderten Aufgaben erfüllt sind (vgl. III.2.3.2). Auch die Reaktionen des Testpublikums floss in die weitere Entwicklung des Vorspanns ein.

Zum Einsatz kam das Programm After Effects. Die Schriftzüge wurden teilweise in Illustrator erstellt. Die Arbeitsschritte in After Effects wie die Entwicklung des Szenenbildes und der Figuren sowie die Animation fanden parallel statt und wurden chronologisch von Bild zu Bild aufgebaut.

2.3.1 Ist-Zustand

Die Regisseurin Romina Seiz hatte schon in der Vorproduktion den Gedanken, den Film mit einem animierten Vorspann zu versehen. Da sie niemanden für diese Arbeit fand, entschied sie sich, den Film mit einem integrierten Vorspann (vgl. II.1.3) zu versehen. Dafür nahm sie während des Drehzeitraums das entsprechende Material auf. In der Postproduktion stellte sich dann heraus, dass das Testpublikum die Unterschiede der beiden Hauptfiguren Johanna und Hanna nicht gut genug erkannten. Die beiden Figuren sollten anhand ihres Kleidungsstils und der Strähnen im Haar identifiziert werden. Der integrierte Vorspann, in dem der Tagesablauf der beiden Figuren gezeigt wird, erfüllte nicht die Erwartungen des Unterstützens der Identifikation.
Um dieses Problem zu lösen, begab sich die Regisseurin wieder auf die Suche nach einem Vorspanngestalter, der eine animierte Titelsequenz erstellt. Diese sollte ganz bestimmte Aufgaben erfüllen.

2.3.2 Aufgabenstellung

Neben den gängigen Aufgaben des Filmvorspanns, die Nennung der Titel (vgl. II.1.1.2) und die Einführung in die Stimmung des Films (vgl. II.1.1.1) , soll der Vorspann zu Mein & Alles noch drei weitere spezifische Aufgaben erfüllen, die zum Verständnis der Handlung des Films, beitragen:

1. Identifikation und Unterscheidung der Hauptfiguren Hanna und Johanna

Hanna und Johanna werden im Film von der gleichen Schauspielerin verkörpert. Da sie schlecht auseinander gehalten werden können, muss der Vorspann genau auf die Merkmale der Unterscheidungsmöglichkeiten eingehen. Beide haben braune Haare, doch im Gegensatz zu Johanna trägt Hanna noch dazu blonde Strähnen.

Ein weiteres Merkmal ist der unterschiedliche Kleidungsstil. Hanna ist die moderne, stilvolle Modedesignerin, die es liebt, sich mit Ringen und Ketten zu schmücken. Johanna hat einen funktionalen, einfarbigen Kleidungsstil und trägt selten Accessoires.

2. Erklärung der Parallelwelt

Hanna und Johanna sind die gleichen Personen, die in unterschiedlichen Parallelwelten leben und sich daher verschieden entwickelt haben.

3**. Das magische Feuerzeug und deren Funktion**

Das magische Feuerzeug wird vorgestellt und aufgezeigt, wie Johanna es erwirbt. Weiterhin wird die Funktion des Feuerzeugs erläutert. Der Besitzer des Feuerzeugs kann durch dessen Betätigung in die Parallelwelt seiner selbst gelangen oder sein Ich aus der Parallelwelt in seine Welt holen kann.

Abb. 20: Standbild aus Pillow Talk

2.3.3 Konzeption

Die ersten Ideen der Regisseurin gingen in die Richtung der Vorspänne der Screwballkomödien aus den späten 1950er, frühen 1960er Jahren. Beispielhaft hierfür sind die Titelsequenzen der Filme Pillow Talk (USA, 1959) und The Seven Year Itch (USA, 1955). Das Bild des Vorspanns zu Pillow Talk (Abb. 20), den Wayne Fitzgerald gestaltete, ist horizontal dreigeteilt. Rechts und links werfen sich zwei Personen vom Bett aus Kissen zu; in der Mitte erscheinen die Titel. Der Vorspann ist, wie zu dieser Zeit üblich, sehr pastellfarbend. Auch der von Saul Bass entworfene Vorspann zu The Seven Year Itch arbeitet mit Pastellfarben. Daher sollen im Vorspann zu Mein & Alles, angelehnt an diese Beispiele, bunte Pastellfarben zum Einsatz kommen.

Eine weitere Idee der Regie ist es, den verspielten Charakter der Screwballkomödien durch kindlich gezeichnete Figuren und Elemente aufzugreifen. Ein Moodboard mit Clipart und Zeichnungen entwickelte die Ideen weiter.

Ein Storyboard war nicht notwendig, da der Ablauf der Szenen sich stark an dem integrierten, mit Realbildern gedrehten Vorspann halten sollten. Dieser wurde nur leicht umgestellt und angepasst. Größere Veränderungen erfuhren die Blickwinkel. Aufgrund der geringeren Komplexität werden größtenteils parallele Blickwinkel eingesetzt.

2.3.4 Entwicklung der Figuren

Der erste Schritt bestand darin, einen Stil für die beiden Hauptfiguren Hanna und Johanna auf Grundlage des Moodboards zu finden. Begonnen wurde mit den Protagonisten, da sie einen hohen Wiedererkennungswert haben müssen. Auf diesem Stil wurde dann der Look für die weiteren Figuren und die Szenenbilder aufgebaut.
Die ersten Entwürfe mit Wachsmalstiften (Abb. 21) brachten einen gezeichneten, mit Struktur versehenden Stil hervor. Die Figuren waren sehr abstrakt und wenig detailliert, so dass die feinen Einzelheiten zur Differenzierung der Figuren nicht untergebracht werden konnten und die Idee verworfen wurde.

Abb. 21: Erster Entwurf der Figur Hanna gezeichnet mit Wachsmalstiften

Abb. 22: Zweiter Entwurf der Figur Hanna

Auch der zweite Versuch (Abb. 22) , die Figuren real zu zeichnen, einzuscannen und zu rotoskopieren, also digital nachzuzeichnen, war aufgrund vieler Arbeitsschritte und des fehlenden Detailreichtums ungeeignet.

Schließlich wurde auf eine analoge Zeichenarbeit verzichtet und die Figuren direkt mit dem Pfadwerkzeug in After Effects gezeichnet. Die im zweiten Versuch eingesetzten Konturen wurden weggelassen. Aufgrund der Vektorzeichnungen, die mit dem Pfadwerkzeug entstehen, entwickelte sich ein klarer, grafischer Stil mit geometrischen Formen. Dieser wirkt wie die digitale Umsetzung der Legetrickanimation. Einen ähnlichen Look setzt die Serie South Park (USA, ab 1997) ein. Bei der Serie wird komplett mit dreidimensionalen Modellen gearbeitet, die nach dem Redering ein zweidimensionales, flaches Bild ergeben. Damit wird ein an die Legetricktechnik angelehnter Zeichentrickstil erreicht.

Wie beim Legetrick werden die einzelnen Elemente der Figur wie Arme, Beine, Kopf, Torso und Gegenstände auf einzelne Ebene aufgeteilt, damit diese frei bewegt werden können. Animiert wurden die Figuren allerdings nicht an den einzelnen Elementen sondern durch das Marionet-

tenwerkzeug in After Effects (vgl. III.2.3.10). Um die Figuren trotz ihrer Zweidimensionalität im dreidimensionalen Raum drehen zu können, wurden mehrere Ansichten der Figuren (Abb. 23) erstellt: Front-, Rück- und Seitenansichten (vgl. III.2.3.5; III.2.3.6). Neben Johanna und Hanna wurden auf diese Weise auch der Obdachlose und der Freund Johannas Finn kreiert.

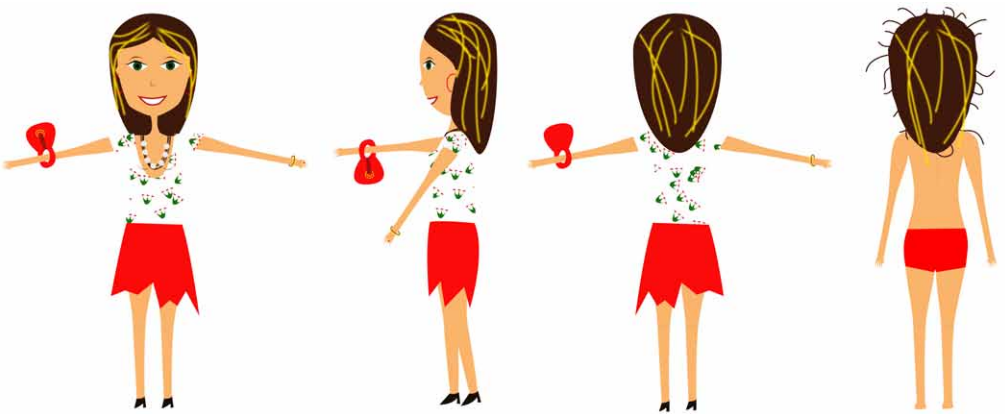


Abb. 23: Charakterboard der Figur Hanna

2.3.5 Entwicklung der Szenenbilder

Bei fortschreitender Entwicklung der Figuren bildeten sich die ersten Szenenbilder. Ähnlich wie bei dem zweiten Versuch des Figurenentwurfs gab es zweidimensionale Zeichnungen der Szenen mit den markanten schwarzen Konturen (Abb. 24).

Mit der Überführung der Szenenbilder in 3D (vgl. III.2.3.6) wurden die Szenenbilder überarbeitet und teilweise neu gestaltet. Bei

Abb. 24: Entwurf des Szenenbildes vor dem Modeladen

dieser Neugestaltung fielen nicht nur die Konturen im Schritt mit der Figurenentwicklung weg, sondern es hielt auch der gezeichnete Legetrickstil mit den klaren grafischen Formen durch die Vektorisierung Einzug.

Bei den Szenenbildern wurde, um möglichst viel Individualität zu erreichen, wenig mit Verstärkern[7] gearbeitet (Abb. 25). Die Fenster der Gebäude und die Baumkronen sind selten wiederverwendet. Es wird eine Uniformität und Gleichförmigkeit im Aufbau der Szenen vermieden, stattdessen ist jedes Element individuell und ruft bei dem Zuschauer ein natürliches Gefühl hervor. Gläser und Fensterscheiben bekommen durch Verläufe einen Spiegeleffekt und werden durch Herabsetzten der Deckkraft durchsichtig. Auch Lichtkegel verlieren bei höherer Entfernung zur Lichtquelle ihre Deckkraft. Diese Effekte sollen im Cartoonstil die Realität nachbilden.

Wie bei den Figuren, wurde auch bei den Szenenbildern ein hoher Wert auf Wiedererkennung gesetzt. Aufgrund des zur gleichen Zeit in Postproduktion befindlichen Films lag ein Rohschnitt

7 „Verstärker: Erstellt mehrere Kopien einer Form, wobei auf jede Kopie eine bestimmte Transformation angewendet wird“ (Adobe After Effects Hilfe, online).

vor, an dem sich der Aufbau der Szenenbilder orientieren konnte. Weiterhin wurde durch die Nähe zum integrierten, real gefilmten Vorspann der Wiedererkennungswert verstärkt. Somit kann der Zuschauer zum Beispiel das Zimmer von Hanna als solches im Film aus dem Vorspann wiedererkennen.
Die Szenenbilder befinden sich jeweils in einer eigenen 3D-Komposition.

2.3.6 3D-Aufbau

Durch die gleichzeitig zur Entwicklung der Szenenbilder stattfindende Animation fiel bei den Kamerabewegungen auf, dass der Vordergrund und somit die Figuren sich nicht vom Hintergrund absetzten. Das Bild wirkte sehr flach und überladen und der Blick des Zuschauers konnte nicht gut gelenkt werden.
Um diese Überladenheit abzubauen und die Kamerabewegung

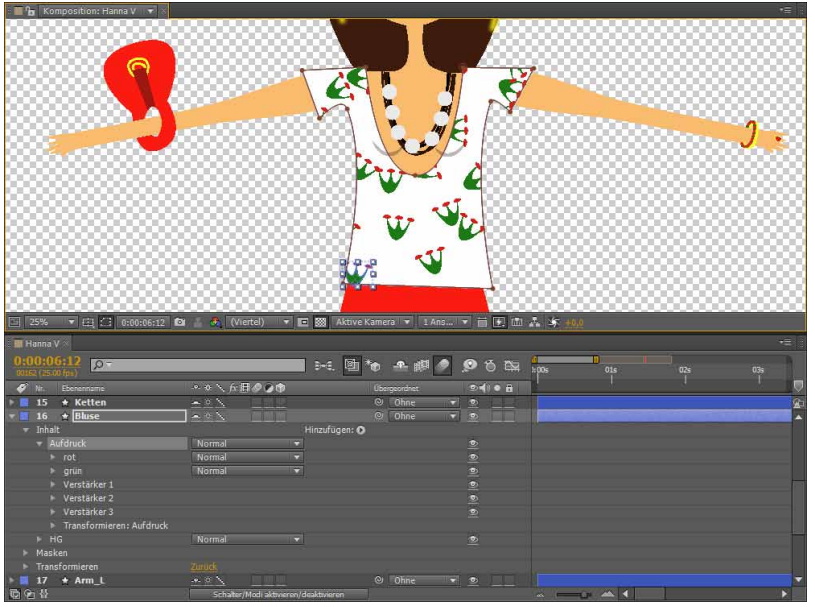


Abb. 25: Verwendung des Verstärkers beim Blusenaufdruck der Figur Hanna

Abb. 26: 3D-Komposition des Szenenbilds vor dem Modeladen

mehr dem menschlichen Sehen anzupassen, wurde das Projekt dreidimensional. Die zweidimensionalen Ebenen der Szenenbilder wurden im dreidimensionalen Raum in unterschiedlichen Entfernungen der Kamera verteilt (Abb. 26). Dieses Verfahren wurde in der Frühzeit des Trickfilms analog mit der Mulitplankamera realisiert (vgl. II.4.1)

Aus der Arbeit in dreidimensionalen Räumen ergeben sich zwei Vorteile bei der Kamerabewegung:

1. parallele Bewegung

Bei paralleler Bewegung der Kamera zur Szene nutzt man den Effekt aus der Wahrnehmungspsychologie – die Bewegungsparallaxe. Es bewegen sich die Elemente, die nahe an der Kamera sind, schneller an ihr vorbei, als Objekte die in weiter Entfernung positioniert sind.

2. Bewegung in die Szene

Bei der Bewegung in die Szene hinein oder hinaus verdecken sich Objekte bzw. geben Objekte, die andere verdecken, diese wieder frei.

Durch Kamerabewegungen hat der Zuschauer den Eindruck eines dreidimensionalen Raums. Doch diese Methode „simuliert" den dreidimensionalen Raum nur. Die zweidimensionalen Objekte lassen keine Kameradrehung zu. Hierbei fehlt den Objekten die Ebene in der dritten Dimension, die Objekte sind flach. Dieses Problem fiel besonders bei Drehungen der Figuren auf (vgl. III.2.3.10).

2.3.7 Musik

Die Musik, von Richard Bretschneider erstellt, wurde schon im Realvorspann eingesetzt. Es lagen eine kurze und eine lange Version vor. Die zuerst eingesetzte, kurze Version wurde später durch den sich verlängernden Vorspann mit der langen Version ausgetauscht. Dies bedurfte einiger Anpassung der Animationen.

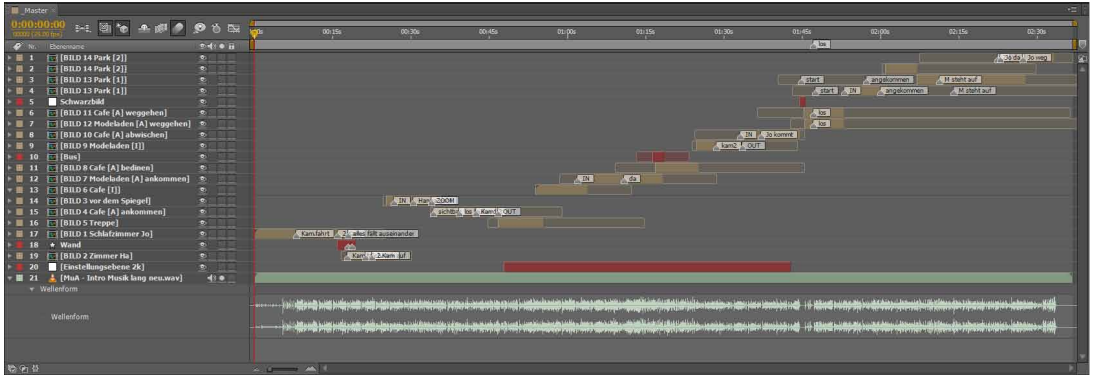


Abb. 27: Zeitleiste der Hauptkomposition

2.3.8 Aufbau des After Effects Projektes

Die Hauptkomposition besteht aus einer Musikebene, die das komplette Musikstück enthält (Abb. 27).

Für jedes Bild gibt es eine einzelne Komposition, die mit leichten Überschneidungen hintereinander liegen. In einem Bild befindet sich das Szenenbild (Motiv) z.B. ein Zimmer, ein Straßenzug oder der Park. Weiterhin beinhaltet das Bild noch die zu animierenden Elemente wie die Figuren, Autos, den Fahrradfahrer oder den Vogel. Die animierten Titel liegen auch auf einer Ebene in der Komposition des Bildes.

Das Szenenbild besteht aus den einzelnen Elementen wie Zimmerwände, Bäume, Möbelstücke und Hauswände. Diese Elemente können auch selber Kompositionen sein wie zum Beispiel die

Bäume, bei denen die Kronen mit dem Marionettenwerkzeug animiert sind (Abb. 28).

2.3.9 Fokus

Eine Schwierigkeit bestand darin, den Fokus des Zuschauers auf wichtige Handlungsabläufe zu lenken. Die Überarbeitung von zweidimensionalen Szenenbildern zu dreidimensionalen brachte mehr Übersicht (vgl. III.2.3.5; III.2.3.6), doch reichte diese Maßnahme nicht aus.

Der erste Ansatz versuchte, durch Tiefenschärfe den Blick des Zuschauers zu beeinflussen (Abb. 29). Durch die Anordnung der Ebenen im Raum ergab sich die Möglichkeit, mit dem Fokus der Kamera, also mit Schärfen und Unschärfen, zu arbeiten. Die Kamera wird auf die Entfernung handlungswichtiger Elemente scharfgestellt, wobei die Objekte davor und dahinter unscharf werden. Den Fokus des Zuschauers mit Unschärfen zu lenken, brachte nicht den gewünschten Erfolg. Weiterhin hat die Unschärfe den Nachteil, dass sie die klaren Linien und den grafischen Stil negativ beeinflusst. Daher wurde dieser Ansatz nicht weiter verfolgt, die Unschärfen der Kamera wieder deaktiviert.

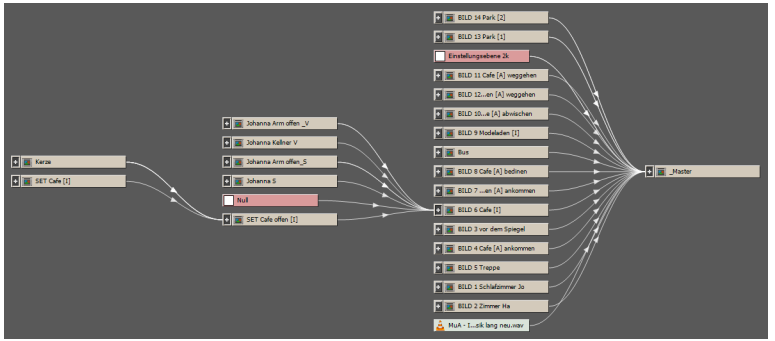


Abb. 28: Flussdiagramm der Komposition Cafe Innen

Abb. 29: Szenenbild Modeladen Innen mit aktivierter Tiefenschärfe

Eine weitere Möglichkeit ist es, den Fokus durch die Farbintensität zu lenken. Somit wird bei unwichtigen Objekten die Sättigung der Farbe reduziert. Wichtige Elemente wie die Figuren bleiben weiterhin kräftig. Damit wird die Aufmerksamkeit des Zuschauers sehr gut auf die wichtigen Handlungsabläufe gelenkt werden.

2.3.10 Animation

Wie in der Einleitung des Produktionsprozesses beschrieben (vgl. III.2.3) verliefen die Schritte der Entwicklung der Figuren und der Szenenbilder parallel mit der Animation der Objekte und der Kamera. Das erste Bild wurde mit der Musik in der Timeline aufgebaut: das Szenenbild eingefügt, Figuren gesetzt und die Animationen erstellt. Danach folgte Bild zwei usw. Nach und nach entstanden die Bilder zum Rhythmus der Musik.

Marionettenwerkzeug

Das wichtigste Instrument zur Bewegung der Figuren war das Marionettenwerkzeug (Abb. 30). Die Komposition der Figur wurde kopiert und in das Bild eingefügt. Die Arme, Beine und der Kopf werden in eine Ausgangsstellung für die folgende Animation gebracht. Mit dem Marionettenwerkzeug erhält die Ebene an markanten Stellen Deformationspunkte. Diese können am Fuß, Schienbein, Oberschenkel, Hand, Kopf oder Haare sein. Mit Änderung der Deformationspunkte an einem späteren Zeitpunkt in der Timeline wird die Figur animiert.

Neben den Figuren wurde auch das Eichhörnchen (Abb. 31), Szenenobjekte wie das Feuer der Kerzen und die Baumkronen bewegt.

Beim Anwenden des Marionettenwerkzeugs auf eine Ebene wird diese in ein Rasterbild umgewandelt. Ist die Ebene aus Vektor-

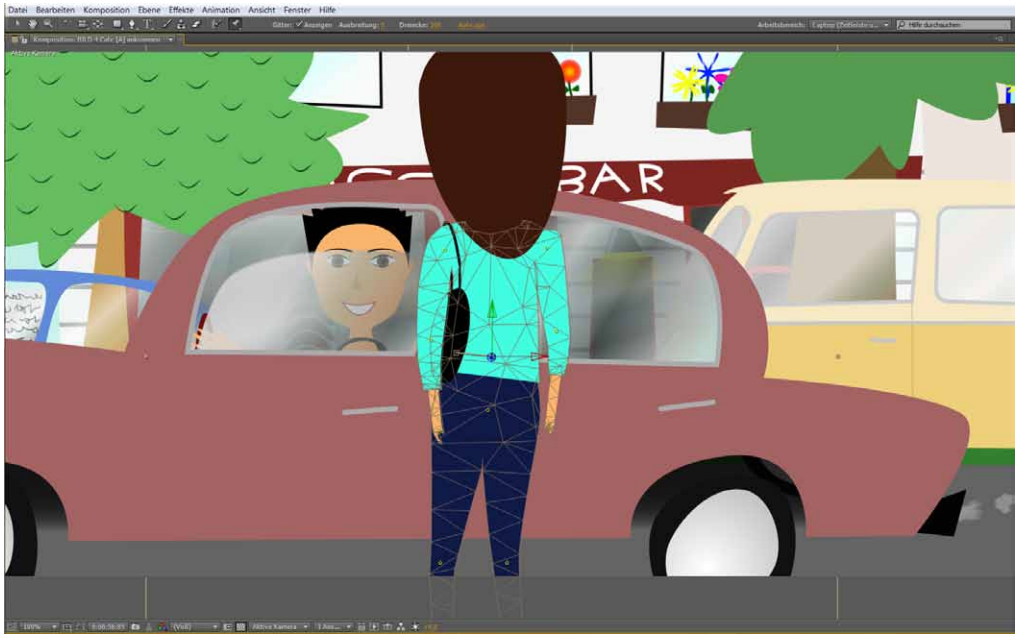


Abb. 30: Anwendung des Marionettenwerkzeugs bei der Figur Johanna in der Szene Cafe Außen

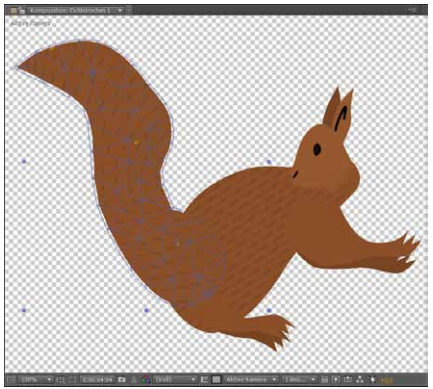


Abb. 31: Anwendung des Marionettenwerkzeugs beim Eichhörnchen

pfaden aufgebaut, verliert sie ihre Skalierbarkeit. Daher können Elemente, die mit dem Marionettenwerkzeug animiert werden, nicht beliebig vergrößert werden. Dieses Problem wurde gelöst, in dem das zu animierende Element vor dem Anwenden des Marionettenwerkzeugs vergrößert wird.

Weitere Animationsarten

Positionsänderungen, Bewegungen der Augen und des Mundes sowie Kamerafahrten entstanden durch einfache Keyframeanimation.

Expressions fanden unter anderem beim Ausschwingen des Schildes „Closed/Musik“ und bei dem „Anheften“ des einen Auges an das andere Anwendung. Dieses „Anheften“ vereinfachte die Animation des Auges, da nur eins bewegt werden muss und das andere der Bewegung folgt.

2D-Figuren im 3D-Raum

Die Figuren und Elemente sind wie beim Legetrick zweidimensional. Bei einer Drehung der zweidimensionalen Figur werden sie flach, bis nur noch eine Linie zu erkennen ist. Um diese Grenze der Technik zu umgehen, wurden von den Figuren mehrere Ansichten erstellt (vgl. III.2.3.4). Beim

Vollziehen einer Drehung (Abb. 32) wird die zweite Ansicht der Figur im 90° Winkel auf der Y-Achse zur ersten Ansicht positioniert. Die erste Ansicht dreht sich, erscheint schmaler werdend bis sie nach wenigen Frames ausgeblendet wird. Im folgenden Frame erscheint die zweite Ansicht im gedrehten und dadurch schmal erscheinenden Zustand. In weiteren Frames dreht sich die zweite Ansicht bis sie parallel zur Kamera steht. Dadurch lässt sich mit wenigen Ansichten, daher wenigen Zeichnungen, ein zweidimensionales Element im dreidimensionalen Raum drehen.

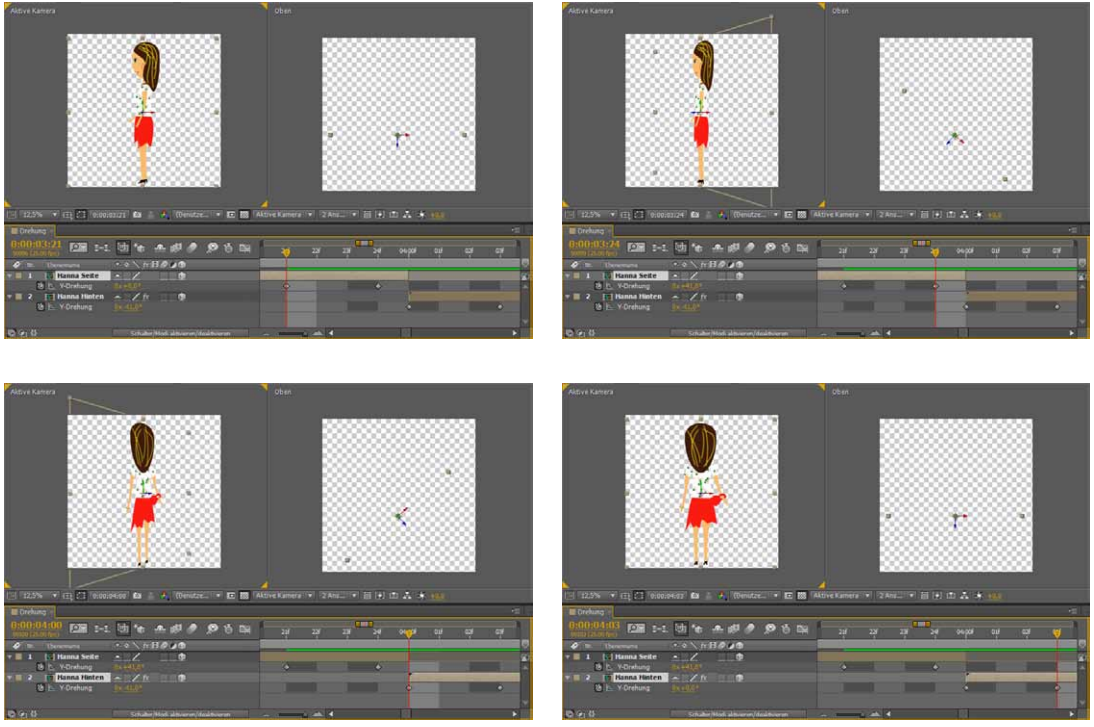


Abb. 32: Drehung der Figur Hanna

Abb. 33: Übergang der Szene Treppe zu Cafe Innen

Übergänge der Bilder

Neben den Figuren und Elementen, die sich in den Szenen befinden, wurden auch der Übergang (Abb. 33) der einzelnen Szenen bis zur Unterbrechung in der Musik animiert. Das Auf- und Abbauen des Szenenbilds verstärkt den spielerischen Charakter und gibt sich bewusst zum Anfang noch als Legetrickfilm. Nach der Unterbrechung sind die Szenen hart geschnitten, es gibt kein Auf- und Abbau des Szenenbilds mehr. Der Zuschauer kann sich auf den folgenden Spielfilm einstellen.

Ein weiteres filmisches Stilmittel ist der Splitscreen direkt nach der Unterbrechung. Er veranschaulicht die Koexistenz der beiden Figuren Hanna und Johanna, die sich jeweils in einer Parallelwelt befinden. Spätestens jetzt wird dem Zuschauer dieser Fakt verdeutlicht.

2.3.11 Typografie

Die Titel sind Teil des diegetischen Raums. Sie spielen mit, sind in die Szenenbilder integriert und sogar ein Teil der Handlung: Das Türschild „Closed/Musik“ wird umgedreht, die Tafel mit den weiteren Darstellern wird abgewischt.

Die erste Idee zur Typografie war ein vorläufiges Modell aus Pfaden, gezeichnet in After Effects. Dieses hatte eine Platzhalterfunktion, um die Szenen vorläufig zu komplettieren, und sollte im weiteren Arbeitsverlauf durch eine Schriftart ersetzt werden. Es wurde eine Auswahl unterschiedlicher Schriften der Kategorie „Kind“ ausprobiert (Abb. 34), aber keine führte zu einem befriedigenden Ergebnis. Nachteil bei bestehenden Schriftarten ist die Uniformität der Buchstaben. Jedes Zeichen sieht immer gleich aus im Gegensatz zur selbstgezeichneten Schrift, in der jedes Zei-

Abb. 34: Vergleich verschiedener Schriften. Kidprint, ChildWritten, KidsFirstPrintFont, Eigene Schriftart (von oben nach unten)

chen ein Unikat ist. Die Gleichheit einer bestehenden Schrift steht im Kontrast zur Individualität und Integrierbarkeit in die Szenenbilder. Damit blieb die aus Pfaden gezeichnete Schrift bestehen. Überlegungen, die Schrift mit dem Marionettenwerkzeug zu versehen und auf die Deformationspunkte Expressions mit zufälliger Verwacklung anzuwenden, damit die Typografie zittert, wurde verworfen. Die sich bewegende Schrift brachte zu viel Unruhe in die Bilder.

2.3.12 Ausgabe des Projekts

Der Vorspann wurde nach Absprache mit dem Kameramann Ben Bernhard, der für die technische Bearbeitung zuständig war, gerendert. Aufgrund der Kinoauswertung des Films ist das gewählte Format DPX mit einer örtlichen Auflösung von 1920x1080px. Um das CinemaScope-Seitenverhältnis von 2,35:1, das im Film verwendet wird, auf das von DPX verwendete 16:9 Format zu kommen, werden Letterboxen eingesetzt.
Auf einigen Elementen, wie Finns Auto oder den Fahrradfahrer, wurde die Bewegungsunschäfe aktiviert. Mit dieser Rendereinstellung wird die Geschwindigkeit dieser schnellen Objekte betont.

3 Vergleich der Titelsequenzen Rubbeldiekatz und Mein & Alles

Die beiden Vorspänne Rubbeldiekatz (DEU, 2011) und Mein & Alles (DEU, 2013) sind der Kategorie Zeichentricktitelsequenz zu zuordnen (vgl. II.1.3). Sie haben Zeichentrickelemente, wobei Rubbeldiekatz zusätzlich noch Fotocollagen einsetzt. Beide Vorspänne nutzen den Zeichentrickfilm, um humorvoll und unterhaltsam in die folgende Komödie einzuführen.
Im Gegensatz zum Vorspann Rubbeldiekatz gab es bei Mein & Alles schon einen Spielfilmvorspann, der nicht die an ihn gestellte Aufgabe, die Unterscheidung der beiden Protagonistinnen, erfüllt. Daher trat die Titelsequenzen zu Mein & Alles als Rettung ein. Der Vor- und Abspann von Rubbeldiekatz dagegen konnte schon vor Drehbeginn des Films geplant werden. Aufgrund dessen ließ sich die Übergangsszene besser koordinieren und realisieren.

Der weitere Produktionsprozess der zwei zu vergleichenden Titelsequenzen lief ähnlich ab.
Beide sind mit einer computergenerierten Form des Legetricks umgesetzt. Die zweidimensionalen Elemente (Zeichentrickobjekte, Fotos) werden im dreidimensionalen Raum aufgebaut.
Die Titelsequenzen nutzten Elemente aus dem Spielfilm. Bei Mein & Alles sind reale Räume und Figuren im Zeichentrickstil nachgebaut, Rubbeldiekatz verwendet verfremdete Fotos von Objekten am Drehort und erstellt daraus eine Collage.
Die Musik spielt bei Rubbeldiekatz eine größere Rolle, da sie auf die Animation reagiert. Aus diesem Grund war eine engere Zusammenarbeit von Musiker und Titeldesigner nötig. Diesen Austausch bedarf es bei Mein & Alles nicht.

IV Fazit & Ausblick

Der Vorspann ist trotz seiner Kürze ein komplexes Werk, in dem der Titeldesigner die Aufgabe hat, die konträren Funktionen, die einleitende und die rechtliche, in Einklang zu bringen. Schon seit den Anfängen des Films wurde diese Aufgabe mit Animationen gelöst.

Zusammen mit der historischen Entwicklung der Titelsequenzen im Allgemeinen haben die animierten Titelsequenzen eine bewegende Geschichte, in der sie Hochs und Tiefs erfahren haben. Heute erleben sie durch die neuen Möglichkeiten der Computeranimation und durch das Vermischen mit weiteren Medien wie Audio, Video, Grafik und Typografie, also durch Motion Grafics, neuen Aufwind.

Während der Arbeit am Vorspann zu Mein und Alles (DEU, 2013) habe ich mich intensiv mit der Erstellung von Zeichentrick

und deren Animation auseinandergesetzt und meine Fähigkeiten im Umgang mit dem Programm After Effects verbessert. Durch das Interview mit dem Titeldesigner Darius Ghanai zum Vorspann von Rubbeldiekatz (DEU, 2011) konnte ich einen sehr detaillierten Blick in die Konzeption, Entwicklung und Erstellung eines animierten Vor- und Abspanns erhalten.

Anhand dieser beiden Projekte stellte ich fest, dass eine Titelsequenz von ein paar Minuten eine Arbeit von drei Monaten sein kann. Die Mittel, eine Animation zu erstellen, haben sich seit ihrem Beginn mit vielen Techniken und Neuentwicklungen wesentlich vereinfacht. Doch auch mit den heutigen Möglichkeiten, die Computerprogramme wie After Effects bieten, bleibt die Erstellung eines animierten Vor- und Abspanns ein aufwendiges Projekt. Dies könnte ein Grund dafür sein, dass trotz der hilfreichen Programme meist nur hoch bugetierte Filme mit beeindruckenden animierten Titelsequenzen ausgestattet sind. Die These wäre noch weiter zu untersuchen.
Die detaillierte Betrachtung der Titelsequenzen hat meinen Blick auf die ersten und letzten Minuten eines Films verändert. Der Vor- und Abspann ist kein notwendiges Übel, um die beteiligten Personen zu erwähnen, sondern das kleine Kunstwerk, vor beziehungsweise nach dem Film, das seine Aufgabe unterhaltsam und kreativ lösen kann.

Abbildungsverzeichnis

II Theoretischer Teil

Abb. 01: Standbilder aus Austin Powers: The Spy Who Shagged Me
Quelle: DVD-Video *Austin Powers: The Spy Who Shagged Me*. Kinowelt Home Entertainment GmbH. München. 2000 15

Abb. 02: Beispiel eines Vertrages mit der Screen Actors Guild (mit Vergrößerung der Billing-Angaben)
Quelle: Honthaner, Eve Light (1997): *The complete film production handbook. Rev. with disks included.* Boston u.a.: Focal Press. S. 59f. 17

Abb. 03: Standbilder aus Lola rennt
Quelle: *Art of the Title*. © 2007–2013 Art of the Title, LLC. 13.06.2013. URL: http://www.artofthetitle.com/title/run-lola-run/ 24

Abb. 04: Standbilder aus Around the World in Eighty Days
Quelle: DVD-Video *In 80 Tagen um die Welt*. Warner Bros. Entertainment. 2004 25

Abb. 05: Phenakistoskopscheibe von Eadweard Muybridge
Quelle: *The Library of Congress*. 13.06.2013. URL: http://www.loc.gov/pictures/resource/ppmsca.05949/ 29

Abb. 06: Eröffnungsgrafik der ProSieben Nachrichten
Quelle: Curran, Steve (2000): *Motion graphics. Graphic design for broadcast and film*. 1. Aufl. Hamburg: Gingko Press. S. 127 . . . 30

Abb. 07: Standbild aus Carmen Jones
Quelle: *Art of the Title*. © 2007–2013 Art of the Title, LLC.

13.06.2013. URL: http://www.artofthetitle.com/title/carmen-jones/. 31

Abb. 08: Standbild aus Die Abenteuer des Prinzen Achmed
Quelle: *lottereiniger.de*. Christel Strobel. Agentur für Primrose Film Productions Ltd. 13.06.2013. URL: http://www.lottereiniger.de/filme/prinz_achmed.php 34

Abb. 09: Lotte Reiniger beim Scherenschnitt
Quelle: *lottereiniger.de*. Christel Strobel. Agentur für Primrose Film Productions Ltd. 13.06.2013. URL: http://www.lottereiniger.de/fotos/index.php. 34

Abb. 10: Storyboard des deutschen Vorspanns von Arsenic and Old Lace
Quelle: Müller, Jens (2007): Film, Kunst, Grafik. Ein Buch zur neuen deutschen Filmgrafik der sechziger Jahre. Frankfurt: Deutsches Filminstitut. S. 173 38

Abb. 11: Standbild aus Catch Me If You Can
Quelle: *Art of the Title*. © 2007–2013 Art of the Title, LLC. 13.06.2013. URL: http://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can/ 43

Abb. 12: Stempeltest
Quelle: *Art of the Title*. © 2007–2013 Art of the Title, LLC. 13.06.2013. URL: http://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can/ 43

Abb. 15: Vergleich der Illustration des Hintergrundes mit dem fertigen Filmbild
Quelle: *Juno / Making of*. Gareth Smith. 18.06.2013. URL: http://

smithleedesign.com/blog/juno-making-of 45

Abb. 13: Die Schauspielerin Ellen Page bei den Aufnahmen zum Vorspann zu Juno
Quelle: *Juno / Making of*. Gareth Smith. 18.06.2013. URL: http://smithleedesign.com/blog/juno-making-of 45

Abb. 14: Ausgeschnittene und kolorierte Elemente der Aufnahmen
Quelle: *Juno / Making of*. Gareth Smith. 18.06.2013. URL: http://smithleedesign.com/blog/juno-making-of 45

Abb. 16: Rotoskopietechnik in A Scanner Darkly
Quelle: *usatoday.com*. USATODAY.com. 13.06.2013. URL: http://usatoday30.usatoday.com/life/movies/news/2006-08-01-rotoscoping_x.htm 46

Abb. 17: Standbilder aus WALL·E
Quelle: *Art of the Title*. © 2007–2013 Art of the Title, LLC. 13.06.2013. URL: http://www.artofthetitle.com/title/walle/ . 47

Abb. 18: VFX Standbild aus Skyfall
Quelle: *Art of the Title*. © 2007–2013 Art of the Title, LLC. 13.06.2013. URL: http://www.artofthetitle.com/title/skyfall/ 48

Abb. 19: Standbild aus Skyfall
Quelle: *Art of the Title*. © 2007–2013 Art of the Title, LLC. 13.06.2013. URL: http://www.artofthetitle.com/title/skyfall/ 48

II Praktischer Teil

Wenn nicht explizit ausgewiesen ist das Bildmaterial aus dem Vorspann zu Mein & Alles, Christoph Schwantuschke, 2013

Abb. 20: Standbild aus Pillow Talk
Quelle: DVD-Video *Bettgeflüster*. Universal Pictures. 2007 . . . 66

Abb. 21: Erster Entwurf der Figur Hanna gezeichnet mit Wachsmalstiften 67

Abb. 22: Zweiter Entwurf der Figur Hanna 68

Abb. 23: Charakterboard der Figur Hanna 69

Abb. 24: Entwurf des Szenenbildes vor dem Modeladen . . 70

Abb. 25: Verwendung des Verstärkers beim Blusenaufdruck der Figur Hanna 71

Abb. 26: 3D-Komposition des Szenenbilds vor dem Modeladen 72

Abb. 27: Zeitleiste der Hauptkomposition. 74

Abb. 28: Flussdiagramm der Komposition Cafe Innen. . . . 75

Abb. 29: Szenenbild Modeladen Innen mit aktivierter Tiefenschärfe 76

Abb. 30: Anwendung des Marionettenwerkzeugs bei der Figur Johanna in der Szene Cafe Außen 77

Abb. 31: Anwendung des Marionettenwerkzeugs beim Eichhörnchen 78

Abb. 32: Drehung der Figur Hanna. 79

Abb. 33: Übergang der Szene Treppe zu Cafe Innen 80

Abb. 34: Vergleich verschiedener Schriften. Kidprint, Child-Written, KidsFirstPrintFont, Eigene Schriftart (von oben nach unten) 81

Anhang 1: Standbilder des Vorspanns zu RUBBELDIEKATZ

Quelle: *YouTube, LLC.* Youtubekanal der Firma Lichtrausch. 18.06.2013. URL: https://www.youtube.com/watch?v=QAgn6J0pP7A 109

Anhang 2: Standbilder des Vorspanns zu MEIN & ALLES

Quelle: *Vorspann zu MEIN & ALLES,* Christoph Schwantuschke, 2013 111

Quellenverzeichnis

Literatur

Baron, Christian (1982): Columbia & UPA. In: Rolf Giesen (Hg.): *Das grosse Buch vom Zeichenfilm*. Berlin: Comicaze, S. 171–180.

Beier, Lars-Olav; Midding, Gerhard (1993): *Teamwork in der Traumfabrik*. Werkstattgespräche. 1. Aufl. Berlin: Henschel.

Böhnke, Alexander (2003): *Handarbeit: Figuren der Schrift in SE-7EN*. In: Montage, AV: Zeitschirft für Theorie & Geschichter audiovisueller Kommunikation 12 (Nr. 2/2003), S. 8–18.

Böhnke, Alexander (Hg.); Hüser, Rembert (Hg.); Stanitzek, Georg (Hg.) (2006): *Das Buch zum Vorspann - „The title is a shot“*. Berlin: Vorwerk 8.

Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin (1985): *The classical Hollywood cinema. Film style & mode of production to 1960*. London: Routledge.

Curran, Steve (2000): *Motion graphics. Graphic design for broadcast and film*. 1. Aufl. Hamburg: Gingko Press.

Dummler, Juliane (2010): *Das montierte Bild. Digitales Compositing für Film und Fernsehen*. Konstanz: UVK Verl.-Ges.

Gardies, André (2006): *Am Anfang war der Vorspann*. In: Alexander Böhnke (Hg.), Rembert Hüser (Hg.) und Georg Stanitzek (Hg.): Das Buch zum Vorspann - „The title is a shot“. Berlin: Vorwerk 8, S. 21–33.

Giesen, Rolf (Hg.) (1982): *Das grosse Buch vom Zeichenfilm*. Berlin: Comicaze.

Giesen, Rolf (2001): *Lexikon der Special Effects*. Berlin: Lexikon Imprint.

Giesen, Rolf (2003): *Das Lexikon des Trick- und Animationsfilms*. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf.

Goux, Melanie; Houff, James A. (2003): *>On screen>in time. Transitions in motion graphic design for film, television and new media*. Mies ;, Hove: RotoVision.

Hagemann, Walter (1952): *Der Film : Wesen und Gestalt*. Heidelberg: Kurt Vowinckel (Beiträge zur Publizistik, 5).

Harris, Adam Duncan (2006): *Das geldene Zeitalter des Filmvorspanns: Die Geschichte des »Pacific Title and Art Studios«*. In: Alexander Böhnke (Hg.), Rembert Hüser (Hg.) und Georg Stanitzek (Hg.): Das Buch zum Vorspann - „The title is a shot". Berlin: Vorwerk 8, S. 123–136.

Honthaner, Eve Light (1997): *The complete film production handbook*. Boston u.a.: Focal Press.

Kawin, Bruce F. (1992): *How movies work*. Berkeley; Los Angeles: University of California Press.

Kiefer, Bernd (2006): *Apocalypse Now*. In: Thomas Koebner (Hg.): Filmklassiker. Beschreibungen und Kommentare. Band 4 1978-1992. 5., überarb. und erw. Aufl. 5 Bände. Stuttgart: Reclam (Reclam Filmklassiker, 4), S. 45–55.

Koebner, Thomas (Hg.) (2006): *Filmklassiker. Beschreibungen und Kommentare*. Band 4 1978-1992. 5., überarb. und erw. Aufl. 5 Bände. Stuttgart: Reclam (Reclam Filmklassiker, 4).

Kohlmann, Klaus (2007): *Der computeranimierte Spielfilm. Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms*. Bielefeld: transcript.

Krasner, Jon S. (2004): *Motion graphic design & fine art animation*. Amsterdam u.a.: Focal Press u.a..

Lercher, Christian (2003): *Der Film vor dem Film. Eine Betrachtung des Filmvorspanns*. Diplomarbeit. Fachhochschule Vorarlberg, Vorarlberg. Studiengang InterMedia.

Monaco, James; Bock, Hans-Michael (2011): *Film verstehen - das Lexikon. Die wichtigsten Fachbegriffe zu Film und Neuen Medien*. Überarb. Neuausg., dt. Erstausg. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Moritz, William (2006): *Animation*. In: Geoffrey Nowell-Smith (Hg.): Geschichte des internationalen Films. Sonderausg. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler. S. 243–252.

Müller, Jens (2007): *Film, Kunst, Grafik. Ein Buch zur neuen deutschen Filmgrafik der sechziger Jahre*. Frankfurt: Deutsches Filminstitut.

Nowell-Smith, Geoffrey (Hg.) (2006): *Geschichte des internationalen Films*. Sonderausg. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler.

Odin, Roger (2006): *Der Eintritt des Zuschauers in die Fiktion*. In: Alexander Böhnke (Hg.), Rembert Hüser (Hg.) und Georg Stanitzek (Hg.): Das Buch zum Vorspann - „The title is a shot". Berlin: Vorwerk 8, S. 34–41.

Pruys, Guido Marc (1997): *Die Rhetorik der Filmsynchronisation. wie ausländische Spielfilme in Deutschland zensiert, verändert und gesehen werden*. Tübingen: Gunter Narr.

Schobert, Walter (1972): *Keine Angst vor zuviel Phantasie. Endlich Ehrung für Lotte Reiniger, die große Künstlerin des Scherenschnittfilms*. In: Frankfurter Rundschau vom 09.06.1972, S. 24,.

Seiz, Romina (o.J.): *Magic Lighter*. unveröffentlichte Projektmappe des Films Mein & Alles unter dem Arbeitstitel Magic Lighter.

Solana, Gemma; Boneu, Antonio (2007): *Uncredited. Graphic Design & Opening Titeles in Movies*. Barcelona: Index book.

Stanitzek, Georg (2003): *Abspann, angeklickt*. In: Albert Kümmel (Hg.) und Erhard Schüttpelz (Hg.): Signale der Störung. München: Wilhelm Fink Verlag, S. 261–273.

Stanitzek, Georg (2006a): *Vorspann (titles / credits, générique)*. In: Alexander Böhnke (Hg.), Rembert Hüser (Hg.) und Georg Stanitzek (Hg.): Das Buch zum Vorspann - „The title is a shot". Berlin: Vorwerk 8, S. 8–20.

Stanitzek, Georg (2006b): *Schrift im Film (Vorspann): Was ist das Problem?* In: Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik 36 (142), S. 88–111.

Online

Adobe After Effects Hilfe: *Verstärker*. http://helpx.adobe.com/de/after-effects/using/shape-attributes-paint-operations-path.html, zuletzt geprüft am 18.06.2013.

Allison, Deborah (2003): *Catch Me If You Can, Auto Focus, Far From Heaven and the Art of Retro Title Sequences*. URL: http://sensesofcinema.com/2003/26/retro_titles/, zuletzt geprüft am 22.03.2013.

Allison, Deborah (2011): *Beyond Saul Bass: A Century of American Film Title Sequences*. URL: http://filmint.nu/?p=202, zuletzt geprüft am 22.03.2013.

Coppola, Francis Ford : *"Apocalypse Now Redux" Production Notes*. URL: http://apocalypsenow.com/downloads/anr_pronotes.doc, zuletzt geprüft am 18.06.2013.

Duden online: *Animation*. URL: http://www.duden.de/rechtschreibung/Animation, zuletzt geprüft am 18.06.2013.

Ghanai, Darius (2010): *Forget the Film, Watch the Titles: Darius Ghanai Interview*. URL: http://www.watchthetitles.com/articles/00276-Darius_Ghanai_interview, zuletzt geprüft am 18.06.2013.

Henning, Michael (1998): *Theorie & Praxis - Der Vorspann im Kinofilm*. URL: http://www.film-vorspann.de, zuletzt geprüft am 18.06.2013.

imdb [1]: *Most Popular Feature Films*. URL: http://www.imdb.com/search/title?title_type=feature, zuletzt geprüft am 18.06.2013.

imdb [2]: *Best „No Opening Credits" Movies*. URL: http://www.imdb.com/keyword/no-opening-credits/?title_type=feature, zuletzt geprüft am 18.06.2013.

Landekic, Lola (2013). *Art of Title: Run Lola Run*. URL: http://www.artofthetitle.com/title/run-lola-run/, zuletzt geprüft am 18.06.2013.

Lindemann,Thomas (2009): *Die Welt: Der erste Eindruck erzählt*. URL: http://www.welt.de/welt_print/article3355211/Der-erste-Eindruck-erzaehlt.html, zuletzt geprüft am 18.06.2013.

Perkins, Will (2011): *Art of Title: Catch Me If You Can*. URL: http://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can/, zuletzt geprüft am 18.06.2013.

Radatz, Ben (2012a): *Art of Title: It's a Mad Mad Mad Mad World*. URL: http://www.artofthetitle.com/title/its-a-mad-mad-mad-mad-world/, zuletzt geprüft am 18.06.2013.

Radatz, Ben (2012b): *Art of Title: Vertigo.* URL: http://www.artofthetitle.com/title/vertigo/, zuletzt geprüft am 18.06.2013.

Stanitzek, Georg (2005): *Formen des Vorspanns in Hollywood und im westeuropäischen Autorenfilm seit 1950*. Unter Mitarbeit von Natalie Binczek und Alexander Böhnke (Forschungskolleg „Medienumbrüche“). URL: http://www.fk615.uni-siegen.de/dokumente/AbschlussberichtB4.pdf, zuletzt geprüft am 18.06.2013.

Ulloa, Alexander (2009): *Art of Title: WALL·E*. URL: http://www.artofthetitle.com/title/walle/, zuletzt geprüft am 18.06.2013.

Vlaanderen, Remco (2010): *Forget the Film, Watch the Titles: Juno*. URL: http://www.watchthetitles.com/articles/0069-Juno, zuletzt geprüft am 18.06.2013.

Interview

Die im Text angegebenen Zeitpunkte sind im Format Minute:Sekunde. Die Interviews sind in Audiodateien auf der beiligenden CD vorhanden.

Giesen, Rolf (2013): Telefoninterview vom 14.01.2013.

Ghanai, Darius (2013): Interview vom 04.04.2013.

Filmografie

A Scanner Darkly (A Scanner Darkly - Der dunkle Schirm). Regie: Richard Linklater. Titeldesign: Josh Novak. 100 min. USA 2006.

Anatomy of a Murder (Anatomie eines Mordes). Regie: Otto Preminger. Titeldesign: Saul Bass. 160 min. USA 1959.

Apocalypse Now. Regie: Francis Ford Coppola. 153 min. USA 1979.

Around the World in Eighty Days (In 80 Tagen um die Welt). Regie: Michael Anderson. Titeldesign: Saul Bass. 176 min. USA 1956.

Arsenic and Old Lace (Arsen und Spitzenhäubchen). Regie: Frank Capra. 188 min. USA 1944.

Austin Powers: The Spy Who Shagged Me (Austin Powers - Spion in geheimer Missionarsstellung). Regie: Jay Roach. Titeldesign: Robert Dawson. 95 min. USA 1999.

Auto Focus. Regie: Paul Schrader. Titeldesign: Kenneth J. Ferris. 105 min. USA 2002.

Avatar (Avatar - Aufbruch nach Pandora). Regie: James Cameron. 162 min. USA, Großbritannien 2009.

C'era una volta il West (Spiel mir das Lied vom Tod). Regie: Sergio Leone. 175 min. Italien, USA 1968.

Carmen Jones. Regie: Otto Preminger. Titeldesign: Saul Bass. 105 min. USA 1954.

Casino Royale. Regie: Val Guest u.a.. Titeldesign: Richard Williams. 131 min. Großbritannien, USA 1967.

Catch Me If You Can. Regie: Steven Spielberg. Titeldesign: Florence Deygas; Olivier Kuntzel. 141 min. USA/Kanada 2002.

Danse Macabre. Regie: Dudley Murphy. 8 min. USA 1922.

Die Abenteuer des Prinzen Achmed. Regie: Lotte Reiniger. Titeldesign: Lotte Reiniger. 81 min. Deutschland 1926.

Die Tür. Regie: Anno Saul. Titeldesign: Darius Ghanai. 103 min. Deutschland 2009.

Don't Come Knocking. Regie: Wim Wenders. Titeldesign: Darius Ghanai. 122 min. Frankreich, Deutschland, USA 2005.

Engel & Joe. Regie: Vanessa Jopp. 93 min. Deutschland 2001.

Ghostbusters. Regie: Ivan Reitman. 105 min. USA 1984.

Ghostbusters II. Regie: Ivan Reitman. 108 min. USA 1989.

Good Bye Lenin!. Regie: Wolfgang Becker. Titeldesign: Darius Ghanai. 121 min. Deutschland 2003.

Intolerabe Cruelty (Ein (un)möglicher Härtefall). Regie: Joel Coen. Titeldesign: Randy Balsmeyer. 100 min. USA 2003.

It's a Mad, Mad, Mad, Mad World (Eine total, total verrückte Welt). Regie: Stanley Kramer. Titeldesign: Saul Bass. 192 min. USA 1963.

Joven y alocada. Regie: Marialy Rivas. Titeldesign: Pablo González. 96 min. Chile 2012.

Juno. Regie: Jason Reitman. Titeldesign: Gareth Smith; Jenny Lee. 96 min. Kanada, USA 2007.

King Kong (King Kong und die weiße Frau). Regie: Merian C. Cooper; Ernest B. Schoedsack. 100 min. USA 1933.

Life of Brian (Das Leben des Brian). Regie: Terry Jones. Titeldesign: Terry Gilliam. 94 min. Großbritannien 1979.

Lola rennt. Regie: Tom Tykwer. 81 min. Deutschland 1998.

Mars Attacks!. Regie: Tim Burton. Titeldesign: Robert Dawson. 106 min. USA 1996.

Mein & Alles. Regie: Romina Seiz. Titeldesign: Christoph Schwantuschke. 90 min. Deutschland 2013.

Monty Python and the Holy Grail (Die Ritter der Kokosnuß). Regie: Terry Gilliam; Terry Jones. Titeldesign: Terry Gilliam. 91 min. Großbritannien 1975.

Monty Python's Flying Circus. (Serie) Regie: Graham Chapman u.a.. Titeldesign: Terry Gilliam. Großbritannien 1969 – 1974.

Pillow Talk (Bettgeflüster). Regie: Michael Gordon. Titeldesign: Wayne Fitzgerald. 102 min. USA 1959.

Presenting Lily Mars (Bühne frei für Lily Mars). Regie: Norman Taurog. 104 min. USA 1943.

Psycho. Regie: Alfred Hitchcock. Titeldesign: Saul Bass. 109 min. USA 1960.

Rubbeldiekatz. Regie: Detlev Buck. Titeldesign: Darius Ghanai. 108 min. Deutschland 2011.

Schindler's List (Schindlers Liste). Regie: Steven Spielberg. 195 min. USA 1993.

Schwarzfahrer. Regie: Pepe Danquart. 12 min. Deutschland 1993.

Skyfall (James Bond 007 - Skyfall). Regie: Sam Mendes. Titeldesign: Daniel Kleinman. 143 min. Großbritannien, USA 2012.

Snow White and the Seven Dwarfs (Schneewittchen und die sieben Zwerge). Regie: David Hand. 83 min. USA 1937.

South Park. (Serie) Regie: Trey Parker Matt Stone. USA seit 1997.

Star Wars (Krieg der Sterne). Regie: George Lucas. 121 min. USA 1977.

Superman. Regie: Richard Donner. 143 min. USA, Großbritannien 1978.

The Girl with the Dragon Tattoo (Verblendung). Regie: David Fincher. Titeldesign: Tim Miller. 158 min. USA, Schweden, Norwegen 2011.

The Godfather (Der Pate). Regie: Francis Ford Coppola. 175 min. USA 1972.

The Incredible Hulk (Der unglaubliche Hulk). Regie: Louis Leterrier. Titeldesign: Kyle Cooper. 112 min. USA 2008.

The Man with the Golden Arm (Der Mann mit dem goldenen Arm). Regie: Otto Preminger. Titeldesign: Saul Bass. 119 min. USA 1955.

The Parent Tramp (Die Vermählung ihrer Eltern geben bekannt). Regie: David Swift. 129 min. USA 1961.

The Pink Panther (Der rosarote Panther). Regie: Blake Edwards. Titeldesign: Friz Freleng; David H. de Patie. 115 min. USA 1963.

The Seven Year Itch (Das verflixte 7. Jahr). Regie: Billy Wilder. Titeldesign: Saul Bass. 105 min. USA 1955.

Those Magnificent Men in their Flying Machines, Or How I Flew from London to Paris in 25 Hours 11 Minutes (Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten). Regie: Ken Annakin. Titeldesign: Ronald Searle. 138 min. Großbritannien 1965.

Toy Story. Regie: John Lasseter. 81 min. USA 1995.

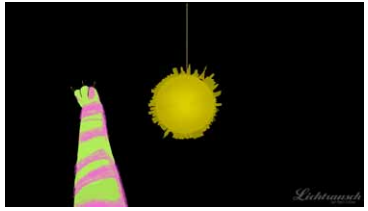
Vertigo. Regie: Alfred Hitchcock. Titeldesign: Saul Bass. 128 min. USA 1958.

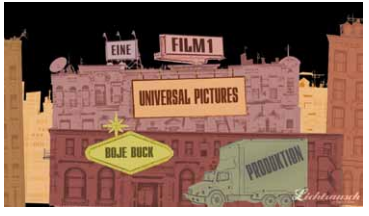
Waking Life. Regie: Richard Linklater. 100 min. USA 2001.

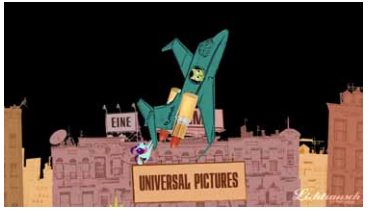
WALL·E (WALL·E - Der letzte räumt die Erde auf). Regie: Andrew Stanton. Titeldesign: Jim Capobianco. 98 min. USA 2008.

Who Framed Roger Rabbit (Falsches Spiel mit Roger Rabbit). Regie: Robert Zemeckis. 104 min. USA 1988.

Anhang 1: Standbilder des Vorspanns zu RUBBELDIEKATZ

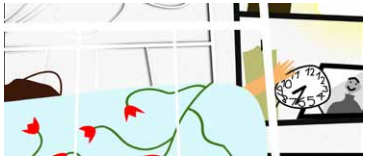






EIN FILM VON BUCK
RUBBEL DIE KATZ
KATZ

Anhang 2: Standbilder des Vorspanns zu MEIN & ALLES



Musik
Richard
Bretschneider

Musik
Richard

Kamera
Ben Bernhard

Schnitt
Georg Petzold

Georg Petzold

TANTE EMMA

Produktionsleitung
Borris Borowski

Titeldesign
Christoph

Ausstattung
Lucretia Rodrigo

mit
Tom Sommerlatte
Katja Wagner
Frederic Heidorn

AFE & BAR

Drehbuch & Regie
Romina Seiz