

Poetische Gedankenwelten in Knetmasse verfilmt

Experimentelle Filmgestaltung und Stop-Motion-Animation mit akribisch genau modellierten Plastilinfliguren zeichnen das Werk der Film- und Videokünstlerin Karin Csernohorski aus.

Bewundernswert und außergewöhnlich ist das Werk der 32-jährigen Film- und Videokünstlerin Karin Csernohorski. Ohne allzu sehr ins Schwärmen geraten zu wollen, ist ein Blick in ihre Videos und Kurzfilme auf jeden Fall ein extraordinäres Erlebnis. Vor fünf Jahren hat sich die Filmemacherin auf die Knetmasse spezialisiert, die Grundlage und Material für ihre Filme ist. Ihre künstlerischen Neigungen konnte Csernohorski schon in der Ortweinschule für Kunst und Design in Graz ergründen. Nach ihrem Abschluss im Fachbereich „Dekorative Gestaltung“ und künstlerischen Tätigkeiten in Theater, Gestaltung und Design hat sie der Wunsch nach der interdisziplinären Studienmöglichkeit an der Hochschule für Gestaltung nach Karlsruhe verschlagen. Ihren heutigen Beruf hat sie zuallererst dieser bereichsübergreifenden Ausbildung zu verdanken. Eigentlich im Fach Produktdesign immatrikuliert, nutzte sie im Laufe der Zeit immer gezielter den experimentellen Film als ihr Ausdrucksmittel.



Karin Csernohorski
© Joe Mletzki

„In der interdisziplinären Ausbildung spielt das Medium Film prinzipiell eine große Rolle“. So habe sie angefangen, Videos zu drehen. Sie sieht in ihren Filmen eine Erweiterung der Malerei, ihrem ursprünglich liebsten Medium, die sie dadurch bewegt darstellen könne - inklusive einer Erweiterung/Verstärkung ihrer Ausdrucksmittel durch Lyrik und Sound. Ihre Videokunst und auch ihre Filminstallationen waren von Anfang an experimentell. „Damals habe ich sehr viele verschiedene Animationstechniken genutzt“, erinnert sich Csernohorski. Bis sie 2008 auf ihre Leidenschaft gestoßen ist: Animationsfilme mit Plastilin zu gestalten, sogenannte „Clay-Animation“ (oder „Claymation“). Und ab hier teilt sich ihre berufliche Passion in zwei gleich berechnete Teile: Da ist auf der einen Seite der Autorenfilm, bei dem die Künstlerin als alleinige Urheberin des Filmes angesehen wird und sämtliche künstlerischen Aspekte der Umsetzung vom Drehbuch bis zum fertigen Schnitt selbst übernimmt. Diese Spielart des Filmes nutzt Csernohorski, um Emotionen zu visualisieren,

einen gedanklichen Kosmos zu zeigen - oder wie sie es ausdrückt: „Poesie darzustellen als visuellen Genuss.“ Wie beim Rückzug in Tagträumereien kommt hier das Spiel mit der Vorstellungskraft, die der Realität überlegen ist, voll zur Geltung. In ihrem aktuellen Projekt, einem poetischen Experimentalfilm, spiegeln sich innere Konflikte in einer Reise durch das Unterbewusstsein. Dieses wird schließlich von der eigenen Willenskraft (in Gestalt eines im Geiste erschaffenen Wesens) von seiner Furcht befreit.

Die Filmlänge schwankt noch zwischen vier und acht Minuten. Da Csernohorski viel mit unterschiedlichen Animations-Techniken experimentiert, richtet sich die Filmlänge oft nach dem verwendeten Material. „Die Ideen für meine Autorenfilme ergeben sich von selbst durch das Wahrnehmen der Umgebung und des Alltags“, sagt die Filmkünstlerin. Sie kommen durch die kritische Auseinandersetzung mit der Welt, mit der Gesellschaft und mit sich selbst. Die Gestaltung einer Szene entwickelt Csernohorski, wenn sie den Stoff erarbeitet, wofür sie Kreativitätstechniken nutzt. „Bei der Knetanimation muss man genau planen, weil die Arbeit sehr aufwendig ist“, erklärt Csernohorski. „Ich brauche mehrere Wochen oder Monate für ein paar Sekunden.“ Damit man sich den Aufwand vorstellen kann: Jedes Bild wird einzeln fotografiert. Für eine Sekunde Film braucht die Filmemacherin 25 Bilder. Ein Bild bedeutet eine halbe Stunde Arbeit. Bei der Stop-Motion-Methode macht sie Bild für Bild - Frame by Frame. Für ihr Filmsetting baut sie alles selbst, den Hintergrund, die Figuren - alles wird penibel genau mit Knetmasse hergestellt. „Jede Bewegung, jede Figur, alles ist handgemacht“, erzählt Csernohorski schmunzelnd. „Ich brauche für eine Figur ein bis vier Tage, je nachdem, wie kompliziert sie ist. Einige Figuren haben innen eine bewegliche Drahtkonstruktion, die für schwierige Animationen oder sehr dünne Gliedmaßen notwendig ist. Für Hintergründe benötige ich mindestens drei Tage, manchmal zwei Wochen. Manchmal vergehen Wochen und Monate mit den Vorbereitungen, bis ich zur eigentlichen Arbeit, der Animation übergehen kann.“ - Manchmal bittet die Filmproduzentin ihre Freunde, ihr beim Mischen von Farben zu helfen, weil „das dauert nicht nur ewig, sondern man kann das auch gut vorm Fernseher machen.“ Mit analogen Filmtricks schafft sie für die ZuseherInnen Illusionen. „Das klingt in der Erklärung kompliziert, ist aber ganz einfach.“ Beispiel: Gefilmt wird von oben auf eine doppelte Tischplatte, die eine Tiefenwirkung erzeugt.

So arbeitet sie auch in ihrer zweiten Leidenschaft - der Produktion von Musikvideos. Auch hier spielt die Knetmasse neben der Musik eine Hauptrolle: „Da fühle ich mich von meiner Jugend beeinflusst. Ich habe die Musikvideos in den 80er und 90er Jahren total geliebt.“ Das beste Beispiel ist ihr ausgezeichnetes Video zu „That's the Beat“ von der steirischen Band „The Incredible Stagers“, das auf vielen internationalen Festivals gezeigt worden ist, und auch auf der „Best of ITFS“-DVD des Internationalen Trickfilmfestivals Stuttgart zu finden ist.

„Leider ist die Trickfilmbranche noch ein bisschen an den Rand der künstlerischen und gesellschaftlichen Aufmerksamkeit gedrängt“, bedauert die Künstlerin. Ebenfalls schade sei es, dass sich außer speziellen Kultursendern kaum ein Fernsehsender für die künstlerisch anspruchsvolle Kurzfilmbranche interessiert. Es sei allerdings auch ein Aufschwung beispielsweise des Stop-Motion-Filmes zu bemerken, wobei Csernohorski die Entwicklung

durch die Verbreitung über Internet-Portale wie „Youtube“ oder „Vimeo“ positiv beurteilt. Am wichtigsten sei es aber für die Kunstfilmbranche nach wie vor, auf Festivals vertreten zu sein. Am schönsten ist für Csernohorski, dass sie ihr Hobby zum Beruf machen konnte: „Ich kann mir nicht vorstellen, den Film zu verlassen. Ich kann jetzt das machen, was ich mir für mein Leben gewünscht habe. Ich habe den besten Beruf gefunden, und ich bin sehr glücklich, hier gelandet zu sein und davon leben zu können.“ Ihr Hauptaugenmerk liegt jetzt auf ihrer aktuellen Filmarbeit, ein von der CineArt Styria-gefördertes Projekt, aber für die weitere Zukunft sei sie für alles offen. Auch eine Rückkehr in die Steiermark sei für sie eine Möglichkeit.

Petra Sieder-Grabner

Stand: Februar 2013



Landeskulturpreisverleihung 2012
© Miriam Raneburger



Landeskulturpreisverleihung 2012
© Miriam Raneburger



Landeskulturpreisverleihung 2012
© Miriam Raneburger



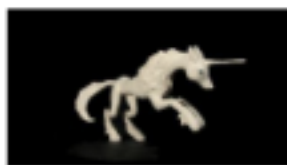
Birthmark 1
© Karin Csernohorski



Birthmark 2
© Karin Csernohorski



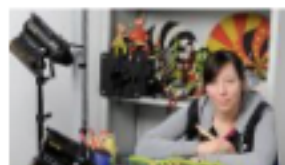
Birthmark 3
© Karin Csernohorski



Wolf
© Karin Csernohorski



Wolf
© Karin Csernohorski



Karin Csernohorski
© Joe Mitzki



Thats The Beat 1
© Karin Csernohorski



Thats The Beat 2
© Karin Csernohorski

Link zum Bericht: <https://www.kultur.steiermark.at/cms/beitrag/11832175/166298034/>



2.3 Vom Konzept bis zum laufenden Bild

2.3.1 Interview mit Jacky Karina Csernohorski

Die eigenständige Künstlerin Jacky Karina Csernohorski spezialisiert sich vor allem auf Video-Kunst, Stop Motion und allen Facetten, die damit in Verbindung stehen. Von Konzept Kunst, Plastilinmodellen bis hin zu Szenenbildern, zeigt ihre Arbeit die Vielfalt an Techniken und Fertigkeiten, die für das Herstellen von Videos und Filmen benötigt werden. Um mehr über ihre Arbeitsweise zu erfahren und einen Einblick in mein zukünftiges praktisches Projekt zu bekommen habe ich ein Interview mit ihr durchgeführt und Auszüge davon in diesem Kapitel zusammengestellt.

1. Was hat Sie dazu inspiriert, sich auf Stop-Motion-Animation zu spezialisieren?

Zusammengefasst würde ich sagen, dass es zu einem recht großen Teil die Begeisterung am Experimentieren war, die mich zur Stop-Motion-Animation geführt hat. Des Weiteren die Faszination an der Illusion, die einem durch diese trickreiche Technik zur Verfügung steht. Die Stop-Motion-Animation hat mich regelrecht verzaubert, weil ich durch sie unbelebte Materialien und Objekte förmlich zum Leben erwecken konnte.

Insgesamt gab es einige Einflüsse und Inspirationsquellen die dazu geführt haben, mich auf die Stop Motion Animation zu spezialisieren. Es war ein Weg – eine Entwicklung. Zu Beginn war mein Ausdrucksmedium die experimentelle Videokunst, wobei das Experiment mit Materialien und Gestaltungsmethoden sowie die Kombination digitaler und analoger Techniken eine große Rolle gespielt haben.

Illusionen und Effekte analog zu kreieren standen für mich hierbei immer im Vordergrund dieser Arbeiten, es war ein Abenteuer. Inspiration hierfür fand ich beim Theater, im Kulissen- und Modellbau. MTV hat mich inspiriert. Die fantastisch gestaltete Szenografie in den Musikvideo-Produktionen der späten 80er und 90er-Jahre haben mich begeistert, insbesondere die Arbeiten von Michel Gondry. Des Weiteren der Miniaturkulissenbau und die analoge Umsetzung filmischer Spezialeffekte beispielsweise in Filmen wie Indiana Jones, Star Wars, Die unendliche Geschichte.

Auch Kolleg:innen haben meinen Werdegang inspiriert: Meine Studienkollegin Susanna Jerger, damals wie heute eine fantastische Miniaturmodell- und Puppen-Fabrikantin, hat mich inspiriert Stop Motion Animation in meine Videoarbeiten zu integrieren. Die renommierte Regisseurin Izabela Plucińska bei der ich vor vielen Jahren im Modellbau gearbeitet habe hat das Plastilin in mein Leben und meine Arbeit gebracht. Der unabhängige Stop Motion Filmmacher Jürgen Kling von Weirdoughmationfilms hat mich durch seine Expertise inspiriert und mir vieles beigebracht was man im Modellbau und der Animation beachten muss.

2. Wie würden Sie Ihren kreativen Prozess beschreiben, von der Idee bis zur fertigen Animation?

Es macht einen großen Unterschied, ob ich eine freikünstlerische experimentelle Videoarbeit angehe oder einen Kurzfilm produziere.

[...]

Die Produktion beginnt mit einer vorwiegend intellektuellen Arbeitsphase, nämlich der Ausarbeitung des Konzepts und der Story. In dieser Phase schreibe und illustriere ich viel, das hilft mir neue Ideen zu generieren. Dann schreibe ich das Drehbuch, erarbeite und durchdenke die Szenen. Ich mache mir Überlegungen zum Charakter Design und zur visuellen Gesamtbeschaffenheit des Filmes. Auch die Materialwahl und das Budget spielen hier bereits eine Rolle. Danach erarbeite ich ein Storyboard, dann ein Animatic damit ich meine Szenen und den Ablauf des Filmes besser verstehen, planen und prüfen kann. Gleichmaßen dreht sich in dieser Vorbereitungsphase alles um die emotionale Filmgestaltung sowie die visuelle Gestaltung des Filmes, was insgesamt ein sehr hohes Maß an Kreativität fordert.

Danach beginnt eine intensive handwerkliche Arbeitsphase in welcher die Miniatur-Sets und Filmkulissen geplant, gebaut und verkleidet werden, danach baue ich die Charaktere. Neben der visuellen Gestaltung und Formgebung geht es auch darum, im Voraus spezielle Anforderungen für die Animation materialtechnisch und hinsichtlich der mechanischen Umsetzbarkeit sorgfältig zu durchdenken.

Mit der Animation beginnt eine geistig und körperlich herausfordernde aber auch sehr kreative Zeit. Was am Bildschirm so einfach aussieht, erfordert viel Geduld, Verständnis für korrekte anatomische Bewegungsabläufe und auch die Auseinandersetzung mit physikalischen Eigenschaften von Körpern und Dingen in Bewegung. Auch schauspielerisches Verständnis, Vorstellungskraft und die Fähigkeit sich in Charaktere und Situationen hineinzuversetzen sind hier gefragt. Nach dem Dreh erfolgen softwarebasierte digitale Arbeitsschritte wie Schnitt und Postproduktion bis man den fertigen Film endlich präsentieren kann.

3. Welche Materialien und Techniken verwenden Sie am liebsten für Ihre Stop-Motion-Projekte? Und warum?

Ich arbeite am liebsten mit Plastilin deswegen auch mein Pseudonym Commander Clay. Ich liebe Plastilin, es ist das perfekte Material für das, was ich zeigen möchte.

Plastilin ist unglaublich vielseitig, ist formstabil und lässt sich einfach manipulieren. Es bietet viele Farbvariationen die sich meistens auch untereinander mischen lassen. Plastilin ist nachhaltig, es wird aus natürlichen Materialien wie Bienenwachs und Kalk hergestellt.

Es hat aber auch viele Nachteile, die sowohl beim Modellbau als auch bei der Animation einen Mehraufwand bedeuten. Zum Beispiel schmilzt es, was im Sommer zu einem echten Problem werden kann. Es ist schwer, klebrig und zieht förmlich jedes Staubkörnchen oder Haar aus der Luft, es transpiriert und beginnt deshalb zu glänzen. Dies alles bedeutet, dass man es unentwegt reinigen und von neuem modellieren muss. Eine Zeit lang wurde es deshalb kaum verwendet, auch ersetzen viele Studios das Plastilin inzwischen mit Silikon-Attrappen die aussehen wie Plastilin, weil es einfach schneller und effizienter ist.

4. Wie integrieren Sie traditionelle und digitale Techniken in Ihre Arbeit?

Ich würde sagen eine Integration von traditionellen und digitalen Techniken ergibt sich in meinen Arbeiten automatisch. Die Stop Motion Animation ist generell eine Form des Trickfilms, die beides in sich vereint. Als multidisziplinäre Künstlerin habe ich nie eine Technik abgelehnt und habe immer unterschiedliche Techniken kombiniert oder miteinander abgestimmt, und zwar so, wie es sich für die individuellen Projekte, Themen oder Situationen zur jeweiligen Produktionszeit ergeben hat. Vieles entsprang auch dem Zufall, einiges dem Experiment und der Forschung und manches ist dem jeweils aktuellen Stand der technischen und digitalen Entwicklung zu verdanken.

Dazu muss man sagen, dass der Beginn der rasanten Digitalisierung in den 2000er-Jahren die Animations-Branche total gewandelt hat. Viele Vorgänger wurden modernisiert und beschleunigten so viele Schritte in der Frame by Frame Animation. Dadurch standen mir damals, zu Beginn meiner Karriere, eine Vielzahl digitaler und analoger Techniken zur Verfügung. Es war nicht wie heute, man wurde nicht auf Sozialen Netzwerken mit Beispielen überflutet sondern musste viel recherchieren, testen und entwickeln, das war faszinierend und forderte den Erfindungsreichtum genauso heraus, wie den Wunsch danach, etwas Neues und Einzigartiges zu erschaffen. Ich habe den Fortschritt immer geschätzt und versucht alle mir zur Verfügung stehenden postdigitalen Medien zu verwenden, wollte aber nie auf den Charme und die Individualität von traditionellen Techniken verzichten.

So ergaben sich einerseits Kombinationen aus unterschiedlichen Einzelbild-Techniken wie beispielsweise: 2D Zeichentrick Animation, Cel Animationen, Clay Animation, Pixilation mit Live Action Video.

Oft löse ich den Stil und die visuelle Gestaltung der Einzelbilder oder der LVAAufnahmen mit traditionellen künstlerischen Techniken wie beispielsweise der Zeichnung und Kreidemalerei,

Papiercollage, oder eben mit Formgebung aus Plastilin oder anderen modellierbaren Materialien. Das Live Action Videos nutze ich in theatralischer Weise oder für analog kreierte Effekte.

5. Welche Tipps würden Sie jungen Künstler: innen geben, die eine Karriere in der Stop-Motion-Animation anstreben?

Mach Deine Arbeit zu einem Experiment und tobe Dich erst einmal aus. Das gilt eigentlich für jede Kunstform- es ist von unschätzbarem Wert als Künstler: in die Medien zu erforschen, mit denen Du arbeiten möchtest und die Dir liegen, einen ganz eigenen Stil zu finden, Dir über Deine individuellen Werte und Vorlieben in der Gestaltung bewusst zu werden. Nichts ist schlimmer als eine Blaupause.

Ich habe insgesamt die Erfahrung gemacht, dass man während der praktischen Arbeit, sei es am eigenen Set oder einem externen, im Theater oder in Studios oft mehr lernen und erleben kann als während eines Studiums und auch, dass viele autodidaktische Künstler:innen eine ganz spezielle Art von Genialität und Unabhängigkeit mitbringen.

[...] Ob man sich für ein Studium entscheidet oder für den autodidaktischen Weg, ist einem selbst überlassen, beides hat Vorteile und Nachteile. Ein Studium bietet gut aufbereitete Information, Platz und Equipment, Struktur und ein Netzwerk von Kolleg: innen und Gleichgesinnten, von all dem profitiert man. Alles, was Du an technischer und handwerklicher Information benötigst, findest Du aber auch im Netz und als Fachliteratur. Ein Netzwerk kannst Du Dir aufbauen, indem Du Leute einfach anrufst oder während Besuchen auf Filmfestivals direkt ansprichst.

Hinsichtlich der technischen Entwicklung Deiner Fähigkeiten zählt bei der Stop Motion Animation vor allem die Beständigkeit. Je mehr Du sie aktiv praktizierst, desto versierter wirst Du.

6. Können Sie mir einen Einblick in Ihre aktuellen oder zukünftigen Projekte geben?

Ich arbeite zurzeit an drei inhaltlich sehr unterschiedlichen Stop Motion Projekten, einem Kurzfilm, einer Kinderserie und einem Experimentalfilm, kann aber im Moment keine umfangreichen Informationen darüber teilen. Ich denke aber auf meiner Website www.commander-clay.com und im Netz bekommt man einen ganz guten Überblick, was ich aktuell gerade mache und auch, wie vielfältig meine Arbeit ist.

Meine Tätigkeit bewegt sich vom Drehbuch schreiben bis hin zum Concept- und Charakter Design. Die Animation ist immer nur ein Teil eines Projektes.

Interview: Cara Schleich
