DIAF

RAIMUND KRUMME

SPIEL FÜR LINIEN UND FIGUREN

ISBN 978-3-00-0027392-6

RAIMUND KRUMME

SPIEL FÜR LINIEN UND FIGUREN

17.4.09 bis 27.9.09 in den Technischen Sammlungen Dresden

Raimund Krumme – Play for Lines and Figures
Eine Ausstellung des Deutschen Instituts für Animationsfilm
An Exhibition by the German Institute for Animated Film

INHALT

CONTENTS

Vorwort André Eckardt	05	05	Foreword André Eckardt
Crossing the Line: Raimund Krumme, der Seiltänzer der deutschen Animation Rolf Giesen	06	07	Crossing the Line: Raimund Krumme, the Accidental Rope Dancer of German Animation Rolf Giesen
Räumliche Politik der Linie: Raimund Krumme Suzanne Buchan	12	13	Spatial Politics of the Line: Raimund Krumme Suzanne Buchan
Der mit der Linie im Raum tanzt: Raimund Krumme Jürgen Keuneke	20	21	The Man Dancing with the Line Through Space: Raimund Krumme Jürgen Keuneke
Abbildungen	26	27	Illustrations
Biographie / Filmographie	34	34	Biography / Filmography

VORWORT

Feine Linien, dynamische Striche, Bleistiftschatten – mit wenigen graphischen Mitteln und einer exakten Choreographie in der Animation definiert Raimund Krumme Räume, formt Charaktere und entwickelt Szenen. Sein Spiel für Linien und Figuren ist ebenso situativ und leicht wie von raffinierter, konzentrierter Komplexität. Im gestalterischen Spannungsfeld zwischen befreitem Schwung und minimalistischer Akkuratesse faszinieren seine Animationsfilme durch ihre frappierenden Wendungen. Ein slapstickartiger Auftritt kippt in eine elegante, tänzerische Geste, scheinbares Improvisieren entpuppt sich als präzise kalkulierter Bestandteil des dramaturgischen Gesamtkonzepts. Nicht zuletzt ist es Raimund Krummes bemerkenswertes Spiel mit der Raumperspektive, die atemberaubende Aussichten ermöglicht: Wiederholt zieht er seinen Filmcharakteren im wahrsten Sinne des Wortes den Boden unter den Füßen weg. Aber er fordert – und hier geht Raimund Krumme über reine visuelle Poesie hinaus – auch die Zuschauer ständig zur Bestimmung und Überprüfung des eigenen Standpunktes auf, um am Spiel Teil haben zu können und hinter der graphischen Metaphorik scharfsinnige, pantomimische Dramolette über Machtstruktur und zwischenmenschliche Beziehungen zu entdecken.

Raimund Krummes freie graphische Arbeiten, seine räumlichen und figürlichen Studien gleichen Notationen für seine Animationsfilme, die die eigentlichen künstlerischen Endergebnisse seines Schaffens sind. Scribbels, Collagen, Skizzen durchlaufen zahlreiche Wandlungen auf dem Weg zur endgültigen Zeichenphase für den filmischen Aufnahmeprozess. Trotzdem ist der Blick auf diese Arbeiten äußerst lohnenswert, sind sie doch Dokumente der ersten Visualisierung von Ideen, eines graphischen Brainstorming, die auf außerordentliche Weise erkennen lassen, wie Raimund Krumme seine Figuren mit Pinsel und Stift modelliert, wie er Räumlichkeit und Perspektive konzipiert, wie er Bewegung und Zeitlichkeit bereits in die voranimatorischen zeichnerischen Gesten einschreibt.

Die Ausstellung und der Katalog „Raimund Krumme – Spiel für Linien und Figuren" sind einem der bedeutendsten und international renommiertesten deutschen Animationsfilmkünstler gewidmet. Wir hoffen, dass sie im 100. Jahr der deutschen Animationsfilmgeschichte einen Beitrag zu einer verstärkten Beschäftigung mit den ästhetischen, technischen, inhaltlichen sowie geschichtlichen Entwicklungen des jüngeren deutschen Animationsfilms leisten.

Für die vielfältige Unterstützung bei der Realisierung der Ausstellung und des Katalogs danken wir vor allem Raimund Krumme wie auch Acme Filmworks, dem Bundesbeauftragten für Kultur und Medien, der Sächsischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien, dem Filmfest Dresden sowie den Technischen Sammlungen Dresden.

FOREWORD

Fine lines, dynamic strokes, pencilled shadows – with few graphic means and an exact choreography in his animation, Raimund Krumme defines spaces, forms characters and develops scenes. His "play for lines and figures" is as situational and light as it is complex in its concentrated ingenuity. In a dynamic artistic environment ranging between instinctive sweeps and minimalist accuracy, his animated films fascinate with their striking twists and turns. A slapstick performance changes abruptly into an elegant dancing gesture, apparent improvisations reveal themselves to be precisely calculated elements of the overall dramatic concept. And last but not least, it is Raimund Krumme's remarkable handling of spatial perspectives that permits such breathtaking views: He does literally pull the ground out from under his film characters' feet. But he also demands – and in this way Raimund Krumme goes above and beyond purely visual poetry – his audiences to constantly determine and re-examine their own viewpoints in order to be able to participate in his "play" and discover behind his graphic imagery perceptive, pantomimic mini-dramas about power structures and interpersonal relations.

Raimund Krumme's overall graphic works, his spatial and figurative studies resemble notations for his animation films – when they are in fact the final artistic results of his creativity. His scribbles, collages and sketches go through numerous transformations on their way to the final drawing phase for the film shooting process. And yet a look at these pieces is extremely worthwhile. After all, these are documents of the first visualisation of ideas, a graphic brainstorming that allows the viewer to recognise in an extraordinary manner how Raimund Krumme models his figures with a brush and a pencil, how he perceives spatiality and perspective, and how he already inscribes movement and temporality in these graphic gestures during the pre-animation period.

The "Raimund Krumme – Play for Lines and Figures" exhibition and catalogue are dedicated to one of the most significant and internationally renowned German animated film artists. We hope that in this, the centenary of German animated film history, they will contribute to a strengthened engagement with the aesthetic, technical, content related and historic developments in the more recent German animated films.

For the wide-ranging support we received organising the exhibition and producing the accompanying catalogue, we would like to thank in particular Raimund Krumme as well as Acme Filmworks, the German Federal Government Commissioner for Culture and the Media, the Saxony Regional Office for Private Broadcasting and New Media, Filmfest Dresden as well as the Technische Sammlungen Dresden technical collection museum.

André Eckardt
Deutsches Institut für Animationsfilm
German Institute for Animated Film

CROSSING THE LINE Raimund Krumme, der Seiltänzer der deutschen Animation

Rolf Giesen

Es sind nicht gerade viele Animatoren in der Szene, die ihre eigene Sozialisierung reflektieren. Einer, der immer, jenseits aller Experimente, in seinen Filmen sehr persönlich und bisweilen autobiografisch war, ist Raimund Krumme.

In einigen hundert Jahren, vielleicht auch erst im nächsten Jahrtausend, werden Forscher vielleicht Dokumentationen und bildliche Zeugnisse der deutschen Geschichte ausgraben und dazu vielleicht auch einige von Raimund Krummes düsteren animierten Bildern, die in unserem Unterbewusstsein Asche und Staub zum Leben erwecken. Auf die Zuschauer der Zukunft mögen diese Bilder wirken wie auf uns die Höhlenmalereien der Steinzeit. Möglicherweise wird die Zeit, in der wir jetzt leben, einmal die Steinzeit der Virtualität genannt werden. Was Raimund Krumme und seine Zeitgenossen geschaffen haben, wird dann eine ähnliche Wirkung haben wie jene Höhlenmalereien, nur dass sie konserviert sind auf Filmstreifen oder Disc. Wenn Raimund Krumme dieser Seiltänzer aus seinem gleichnamigen Kurzfilm ist, dann ist er ein Kind der Steinzeit, das auf einem Seil balanciert: von der Klippe des mechanischen hinüber zum virtuellen Zeitalter.

VOM ILLUSTRATOR ZUM ANIMATOR: REINER ZUFALL

„Ich hab das zuerst nicht gewusst", erzählt Raimund Krumme, „aber es gab eine direkte Verbindung zur frühen deutschen Filmanimation. Meine Mutter hat in den 1940er Jahren, während des Zweiten Weltkriegs, bei der UFA-Trickfilmabteilung koloriert." (1)

Obwohl seine Mutter damit dem deutschen Zeichenfilm verbunden war, kam Raimund Krumme eher zufällig mit Animation in Berührung: „1970-1975 studierte ich an der Hochschule der Künste in Berlin [Bereich Visuelle Kommunikation], danach habe ich als Grafiker gearbeitet und Kinderbücher illustriert. Eines hieß *Die Geisterbahn*, und ich bekam ein Angebot, einen Kurzfilm daraus zu machen, d.h. die Illustrationen für Legetrick. So bin ich da reingerutscht. Ich habe dann den ganzen Film *Les phantômes du château* [1980] selber gemacht, habe mir alles selber beigebracht. Die Story handelte von Kindern, die keine Angst vor Autoritäten haben und die die Phantome in einer Geisterbahn erschrecken. Später habe ich ebenfalls für den Basis Verlag in Berlin meine Animationserfahrungen zusammengefasst und in einer Mappe über die Herstellung von Trickfilmen zusammengestellt, um zu zeigen, wie kinderleicht die Sache ist. Mit Kindern hatte ich schon Erfahrung, weil ich in einem Kinderladen gearbeitet habe. Ich bin nach Belgien gefahren und habe dort mit einem Kameramann zusammengearbeitet. Wir haben in einem Atelier im Zentrum von Brüssel gearbeitet und geschnitten und mussten den Schneidetisch ausschalten, wenn jemand vorbeikam, weil wir ja in flämischer Sprache gedreht haben. Das war völlig verpönt. Niemand durfte das wissen. Der Film dauerte fünf Minuten. So habe ich Animation gelernt, eben beim Machen."

Zurück in Berlin, durch Vermittlung eines gemeinsamen Freundes, traf er Heinz Busert, einen Trickfilmkameramann, der häufig für das (inzwischen aufgelöste) AGF Atelier für Grafik + Film Alexandrow & Glauert in der Kurfürstenstraße gearbeitet hat: „Wir haben uns auf Anhieb verstanden und beschlossen, zusammen zu arbeiten. Wir hatten ein Studio in der Bergmannstraße. Mehrere Künstler benutzten das Equipment. Das waren Sinan Güngör, Thilo Rothkirch [mittlerweile Deutschlands führender Trickfilm-Produzent] und andere. Thilo übernahm das Studio später komplett, als er größer wurde."

Dort realisierte Raimund Krumme seine drei ersten Kurzfilme für Kinder. In *Spaghetti* (1981) geht es um einen Jungen, der sich aus Spaghetti seine eigene Phantasiewelt erschafft. *Puzzle* (1982) übersetzt kindliches Verhalten in ein Puzzlespiel: Das sechste Puzzlestück hat Probleme, in eine Gruppe von fünf anderen Teilen aufgenommen zu werden, bis alle begreifen, dass sie zusammen mehr zuwege bringen als allein. Die Idee kam aus der Beobachtung behinderter Kinder, die einander helfen. Der dritte Film *Und der Sessel fliegt durchs Fenster* (1984) ist nach nicht veröffentlichten Buchillustrationen gestaltet und zeigt drei Möbelstücke, die aus dem Haus fliehen und durch die Straßen der Stadt wandern. Das Projekt erinnert – obwohl in 2D realisiert – an die frühen Tage der Kinematografie, als Objekte im so genannten Sachtrick einzelbildweise vor der Kamera belebt wurden.

„Die 68er waren wichtig, obwohl ich ein bisschen später gekommen bin", erklärt Krumme. „In den 70er Jahren habe ich viel über Kinderwahrnehmung gearbeitet, als ich in dem bereits erwähnten Kinderladen mitgemacht habe. Im Auftrag des Senders Freies Berlin habe ich sogar Hörspiele für Kinder geschrieben. Ich liebe es, für Kinder zu arbeiten, und das ist auch sehr wichtig. Aber irgendwann hatte ich genug, wollte mich verändern und einen Kurzfilm machen, der meine eigene Vision und Phantasie transportierte. Ich wollte mit allen Traditionen brechen und habe zu scribbeln angefangen. Ursprünglich wollte ich etwas über die Beziehung zu meinem Vater machen. Er war ein Jahr vorher gestorben. Mein Vater war kein Künstler gewesen, überhaupt nicht. Er war Kaufmann und Gastronom. Ob er enttäuscht war, als ich Künstler wurde? Ich denke nein. Er sagte einfach: ‚Mach es!' Als Kind hatte ich mal einen Zeichenwettbewerb gewonnen, den *Der Abend*, eine Berliner Zeitung, ausgeschrieben hatte. Ich kriegte dann immer Buntstifte geschenkt und so weiter. In der Grundschule hatte ich eine sehr gute Lehrerin, die war toll, die hat sich die Zeit genommen, mich zu fördern. Alles passierte immer ganz zufällig."

Kunst bedeutet, eigene Erfahrungen aufzuarbeiten. „Heute", sagt Krumme, "erzähle ich meinen Studenten, wie wichtig es für einen Künstler ist, die eigene Biografie auszuwerten. Für mich selbst ist es immer entscheidend, Dinge zu behandeln, die mich berühren. Geld war für uns damals nicht wichtig. Das kommt noch von den 68ern, denen Karriere nichts galt. Damals in West-Berlin lebten wir wie auf einer Insel. Es war eine glückliche Zeit. Wir hatten Fernsehen und auch ein bisschen Kino. Das war's. Es gab Oberhausen und natürlich auch Annecy. Allerdings stand Animation nicht hoch

CROSSING THE LINE Raimund Krumme, the Accidental Rope Dancer of German Animation

Rolf Giesen

Actually there are not many animators in the scene who are able to reflect their own personality. One who has always been, beyond his experiments, very personal and autobiographic in his films, is Raimund Krumme.

Maybe in a few centuries from now, maybe in more than a thousand years, researchers will dig out not only documentaries and visual testimonies from German history but also some of Raimund Krumme's dark and bitter animated images which, to the subconscious mind, bring ashes back to life again. To the viewers of the future these images might appear like the stone age cave paintings do to us. Actually the period of our existence might be called the stone age of virtuality. And what Raimund Krumme and his contemporaries have created will appear like cave paintings preserved on a film strip or disc. If Raimund Krumme himself is this Rope Dancer who is hailed in his famed short, then he is a child of the stone age balancing on a rope from the cliff of the mechanical age over to the age of virtuality.

FROM ILLUSTRATOR TO ANIMATOR – JUST BY ACCIDENT

"I wasn't aware of it for some time," Raimund Krumme tells, "but there was a direct line to the animation of that period as my mother in the early 1940s, during WW2, worked as an inker and painter at the animation department of the state animation film company UFA." (1)

Although his mother had been associated with German animation in the 1940s, Raimund Krumme himself got involved in animation accidentally: "From 1970 to 1975 I studied visual communications at the HdK Berlin Art Academy, then worked as a graphic artist and illustrated children's books. One was *Die Geisterbahn* and I got an offer to make a short, that is, to do the illustrations. I did it in simple cutout animation, learning by doing, and ended up directing the whole short: *Les phantômes du château* [1980]. It was a story about kids who are not afraid of authority and scare the shit out of the phantoms of a ghost train. Later for the same publisher, Basis Verlag Berlin, I compiled my experiences in animation and put together a publication about the making of animated images, stating how simple the process basically is: kinderleicht. In fact I got some experience by volunteering in a kinderladen [children's nursery] myself. After that, I went to Belgium and got a cameraman. We worked in a studio in the center of Brussels but secretly shot the thing in Flemish. That was absolutely proscribed, so nobody should know about it. The short was about five minutes in length. This is how I learned about animation."

Back in Berlin, a mutual friend arranged for him to meet Heinz Busert, an animation cameraman who mostly worked for the (now defunct) studio AGF (Atelier für Grafik + Film Alexandrow & Glauert) on Kurfürstenstrasse: "We hit it off well and decided to do something together, which we did. We had a studio co-op located on Bergmannstrasse. Several artists used the equipment. There were Sinan Güngör, Thilo Rothkirch [in the meantime Germany's premier animation producer] and others. Thilo later took over the place when he became bigger and bigger."

There, Raimund Krumme did three more shorts for kids. *Spaghetti* (1981) features a boy supposed to eat spaghetti who creates his own world of imagination out of the dish. *Puzzle* (1982), produced in the Netherlands, interprets kids' behavior through a jigsaw puzzle: A sixth puzzle piece has some problems joining a group of five others, until they all realize that they can accomplish more together. The basic idea came from watching disabled children help each other around. The third, *Und der Sessel fliegt durchs Fenster* (1984), based on a book of unpublished illustrations, stars three pieces of furniture fleeing the house and traveling through the city streets. The project is reminiscent of the early days of cinematography with objects being moved frame-by-frame in front of a movie camera, a technique called Sachtrick in German, or the animating of objects (although Krumme's film is 2D).

"The '68 generation were important although I came a little later," Krumme admits. "In the 70s I had done some research on children's perception, worked in the aforementioned antiauthoritarian children's nursery, and even wrote radio plays for kids commissioned by Sender Freies Berlin, the public broadcaster in West Berlin at that time [1977]. I love working for children and it is highly important, but eventually I got fed up with it all and was about to change and do a short to carry my own vision and imagination. I wanted to break with all traditions, and started to scribble. Originally it was my intention to do something about the relationship with my father. He'd passed away the year before. My father was not an artist, not at all, he was strictly a businessman and restaurant proprietor. Was he disappointed when I became an artist? I don't think so. He simply said: 'Do it, just do it.' As a kid I'd won a drawing competition held by *Der Abend*, a Berlin newspaper. So I got colored pencils and so on. I simply kept doing it from then on. In primary school I had a very good teacher, a woman who took the time to foster and support me. Everything evolved accidentally."

Art means to work through our own experiences. "Today," Krumme says, "I tell my students how crucial it is for an artist to re-evaluate his or her own biography. For myself, it was always vital to process things that touch me somehow. Money was not important for us then, a byline of the '68 generation who didn't care about careers. Back then West Berlin was like an island. We had a happy time and completely enjoyed ourselves. We had television and a little bit of cinema. That was it. There was the Oberhausen festival and, of course, Annecy. However animation was not highly regarded. When shorts were screened in the arthouse cinemas, such as Filmkunst 66, Bali or Klick, we were really proud. I loved the big screen."

im Kurs. Wenn mal Kurzfilme in den Programmkinos liefen, im Filmkunst 66, Bali oder Klick, waren wir richtig stolz. Ich habe die große Leinwand geliebt."

ARBEITSÖKONOMIE UND MINIMALISMUS

„Lotte Reiniger hatte auf mich keinen besonderen Einfluss. Der Grund, warum ich [in *Seiltänzer*, 1986] mit Schattenwesen begann [die Reinigers klassischen Silhouettenfiguren ähneln – R.G.], war hauptsächlich Arbeitsökonomie. Ich brauchte keine Hintergründe, brauchte also auch keine Cels dafür. Normales Papier reichte aus. Allerdings musste es Papier ohne Wasserzeichen sein. Ich hab das eher so beim Machen entwickelt. Als ich das neue Projekt begann, hatte ich schon ausgearbeitete Hintergründe, aber dann kamen diese zwei Figuren, und ich hab sie mit einer Linie verbunden und sofort den Effekt begriffen, den das auf dem Papier hatte. Ich konnte mich viel mehr auf die Bewegung konzentrieren und brauchte keine tollen Hintergründe. Unterstützung bekam ich von Jürgen Tomm, einem Redakteur vom Sender Freies Berlin. Er wollte den *Seiltänzer* in einem Kurzfilmprogramm im Fernsehen bringen. Jürgen Tomm half mir, nicht nur moralisch, sondern auch materiell: Studiobenutzung, Ton und so weiter. Übrigens, denke ich, hat er sich für Tanz interessiert und hat verstanden, worum es mir da geht. Mein Projekt hatte also für ihn eine persönliche Bedeutung. Auch Heinz Busert hat mich unterstützt, hat selber nachgedacht und sich eine Menge für den Film einfallen lassen. Der war immer an Neuerungen interessiert."

ARBEIT OHNE NETZ UND DOPPELTEN BODEN

„Der *Seiltänzer* verkaufte sich in verschiedene Länder gut. Ich konnte sogar die Förderdarlehen zurückzahlen. Das Leben war, als wäre ich selber ein Seiltänzer. Ich arbeitete ohne Netz. Von 1987 bis Mitte der 1990er Jahre machte ich weiter Kurzfilme. Ich brauchte nicht viel, ein einfaches Atelier mit Ofenheizung. Das war alles. Ich war nicht gezwungen, Kompromisse einzugehen. Heinz Busert wurde der Katalysator für mich und andere."

Krumme hatte sich schließlich an das Medium der experimentellen Animation gewöhnt und an die begrenzten Mittel, die zur Verfügung standen. Während Seiltänzer ein sehr persönliches Konzept verfolgte – zwei Figuren, Vater und Sohn, ringen innerhalb einer sich kontinuierlich ändernden rechtwinkligen Fläche um die Kontrolle eines Seils – ist *Zuschauer* (1989) in gewisser Weise mehr politisch und eine sarkastische Reflexion über Massenmedien: „[…] eine ätzende Parabel über öffentliche Reaktion am Beispiel der Beziehung zwischen einem Film und seinem Publikum. Krumme, der zugibt, dass er die Macht der Masse, ‚ziemlich erschreckend' findet, war auch beeinflusst vom Stellenwert, den uniforme Meinungen damals in Deutschland hatten [...]" (2) *Die Kreuzung* (1991) wiederum ist ein Spiel mit Schattenwesen und optischen Illusionen, mit Protagonisten, die über, unter, um gezeichnete Linien herum und hinter sie springen, kriechen und flanieren. „Darüber hinaus stellt er einen geistreichen Kommentar zu Machtstrukturen und sozialen Interaktionen dar. Er führt eine Herr-und-Knecht-Welt zwischenmenschlicher Beziehungen vor Augen, die durch immer neue, von den belebten Linien hervorgebrachte räumliche Situationen bestimmt, vereitelt und ermöglicht werden." (3)

Mit seinem animierten *Du bist also mein Bräutigam* Segment (aus Mozarts *Zauberflöte*) für die Fernsehserie *Opéra imaginaire* (1993) vom Institut National de l'Audiovisuel (produziert von Pascavision) wandelte Krumme seinen Stil und versuchte zum ersten Mal Computergrafik: „Mit seiner ersten Computerarbeit, für die er TOONBOX, eine 2D-Animationspalette, benutzte, betrat Krumme, ebenso wie seine Figuren, eine neue und bisweilen frustrierende, kreative Welt. Obwohl TOONBOX Krumme ermöglichte, Dinge zu realisieren, die er nicht von Hand machen konnte (z. B. Farbsprünge) und ihm zeitraubende Arbeit abnahm (z. B. Zwischenphasen), war es nicht eine vollkommen glückliche Erfahrung. Krumme fand, dass er zu oft Kompromisse eingehen musste und dass er oft in eine untergeordnete Rolle gegenüber dem Computer gedrängt wurde." (4)

In dieser Zeit trat an die Stelle des bisherigen Förderers Filmkredittreuhand 1994 das Filmboard, das weniger daran interessiert war, weiterhin Kurzfilme von einem Künstler zu fördern, der inzwischen offensichtlich etabliert war, Preise gewonnen hatte (darunter einen Deutschen Kurzfilmpreis – Filmband in Gold) und international bekannt wurde: Sie behaupteten, dass Kurzfilmförderung Anfängern vorbehalten sein sollte und diese Filmform eine reine Fingerübung darstellt. Sie ließen Krumme wissen, dass sie ihre Förderpolitik auf abendfüllende Animation fokussieren wollten, die, wie Disney bewiesen hatte, höheren Profit versprach (oder überhaupt Profit). Diese Politik wurde der Grundstein des künftigen deutschen Animationsspielfilms.

Aber Animationsspielfilme waren nichts für Krumme, trotz seiner sonst positiven Erfahrungen in Filmkredittreuhand-Tagen, als er Dr. Karl Guhlke traf, einen Bankier mit viel Verständnis für Kunst, der ihn unterstützte und ermutigte. Guhlke ging später zur Filmförderungsanstalt (FFA) und ist inzwischen verstorben. Natürlich hatten sie damals nicht vorhersehen können, in welcher Weise die neuen Medien heute Kurzfilme brauchen, das Internet ebenso wie Mobiltelefone. Vielleicht hätten sie sich weiter auch um die Finanzierung von Kurzfilmen wie die von Krumme kümmern sollen. „Heute", meint Krumme, „gibt es Firmen, die nichts anderes tun, als animierte Clips für Handy und iPod zu produzieren." Krummes letzter Kurzfilm im alten Fördersystem kam 1994: *Passage*. Zwei Figuren, die über einen vereisten See müssen, ein Dienstmann und sein Herr, vergessen ihren sozialen Status, aber als die Gefahr vorbei ist, fallen sie wieder in ihre alten Rollen von Meister und Diener zurück.

PASSAGE: NEUES TERRAIN FÜR EINEN KÜNSTLER

Mitte der 1990er Jahre steckte Krumme in einem finanziellen Dilemma ebenso wie in einer Lebenskrise, aber selbst da war er nicht willens, sich auf Kompromisse einzulassen. Er traf in Stuttgart den amerikanischen Filmagenten und Produzenten Ron Diamond, der ihm vorschlug, Werbefilme zu machen. „Warum nicht?", sagte sich Krumme. „Eh' man gar nichts macht, macht man Werbung." Diese Werbefilme eröffneten ihm einen neuen Horizont innerhalb dessen, was sich zu einem cross-medialen Environment entwickeln sollte. Und indem er transatlantisch wurde, fühlte sich Krumme selbst wie ein Pionier. „Heute ist es einfach, Bilder digital weltweit zu verschicken, aber damals hatten wir eine Deadline und mussten

LABOR ECONOMICS AND MINIMALIST ART

"I wasn't wild about Lotte Reiniger. The reason that I started to do shadowy protagonists for *Seiltänzer* [1986] [who resemble Reiniger's classic silhouettes – R.G.] was mainly due to Arbeitsökonomie (or the economics of labor). I didn't want to resort to backgrounds and therefore I didn't need cels. Just plain typewriter paper would do. But I had to take care that I got paper without any water mark. It just happened when I got started. When I began this new project I had backgrounds, but then I got to two characters and combined them with a line and realized the effect on paper. It came to me that I didn't need backgrounds to express myself. Eventually I got some response. Jürgen Tomm of Sender Freies Berlin was going to broadcast *Seiltänzer* in a short film program on TV. Jürgen Tomm gave me a lot of support, not only moral support but equipment, sound and so on. By the way, I think he was interested in dance. So my project held a personal interest for him. More support came from Heinz Busert who gave the film a lot of thought. He was always interested in innovation."

WORKING WITHOUT A SAFETY NET

"*Seiltänzer* sold well in different countries. I could even pay back money I'd received in film subsidies. Life was like being a tightrope dancer myself: I worked without a safety net. I continued making shorts from 1987 till the mid-1990s. I didn't need much, a simple studio, stove heating. That was all. I was not forced to compromise in any way. Heinz Busert became the catalyst for myself and others."

Finally Krumme had adapted himself to the medium of experimental animation and became accustomed to the limited resources available there. While *Seiltänzer* dealt with two characters, a father and son, struggling for control of a rope within a continually shifting rectangular plane and is in its concept highly personal, *Zuschauer* (1989) is more political in a way and a sarcastic reflection on mass media: "[…] a biting parable about public reaction using the relationship between a film and its audience. Krumme, who admits to finding the power of the masses 'quite frightening', was also motivated by the importance in Germany at that time of possessing uniform opinions." (2) *Die Kreuzung* (1991) is again an interplay with shadowy protagonists and optical illusions, with the protagonists leaping, crawling and ambling their way above, below, around and behind drawn lines: "The film also makes a witty comment on power structures and social interaction. He [Krumme] creates a dog-eat-dog world of interpersonal relations that are determined, thwarted and enabled by the animated lines' creation of new spatial situations." (3)

With his animated *Du bist also mein Bräutigam* segment (from Mozart's *Magic Flute*) for a TV series project initiated by the Institut National de l'Audiovisuel (and produced by Pascavision), *Opéra imaginaire* (1993), Krumme changed his style. Now for the first time instead of black stick-characters he tried computer graphics some of which were geometrically shaped out of triangles and circles: "Working on a computer for the first time using TOONBOX, a 2D animation palette, Krumme, like his characters, entered a new, and at times frustrating, creative environment. While TOONBOX enabled Krumme to do things he could not do by hand (e.g. changing colors) and relieved him from tedious work (e.g. inbetweening), it was not an entirely happy experience. Krumme found that he had to compromise a great deal and that he was often forced into a subservient role with the computer." (4)

In the meantime, the German state film funding body Filmkredittreuhand was disbanded and replaced by the Berlin and Brandenburg Filmboard film funding organization. The Filmboard people refused to subsidize more shorts from a now apparently established artist who had won prizes (including a Deutscher Filmpreis – Filmband in Gold/German film award in gold) and become internationally known. They said that short film subsidies should be reserved for newcomers and told him that they wanted to focus on feature-length animation which promised, as Disney had proved, higher profits (or profits at all). This policy became the founding stone of future German feature film animation.

But the feature film business was not for Krumme although during the Filmkredittreuhand era he met Dr. Karl Guhlke, a banker with much appreciation of art who supported and encouraged him. Guhlke later joined the Filmförderungsanstalt (FFA) and has since passed away. Back then, of course, they did not foresee the immense need for shorts that the new media, like the internet or mobile phones, now has. Maybe they should have continued to finance shorts like those from Krumme. "Today," Krumme says, "there are companies doing nothing else other than producing animated clips for mobile phones and iPods." Krumme's last short for the old system came in 1994: *Passage*. When they are forced to cross a frozen pond two figures, a porter and his master, forget about their social status. But when the danger is over they return to their roles of master and servant.

PASSAGE: AN ARTIST'S NEW FRONTIER

In the mid-1990s Krumme was in a financial dilemma and in a life crisis as well, but even still he was not willing to compromise. Then in Stuttgart he met an agent-producer, Ron Diamond, who suggested to make commercials. "Why not?" Krumme thought by himself, "if you've nothing else to do, then better you do commercials." Commercials became a new horizon of fulfillment within what would become a cross media environment. By going transatlantic Krumme felt he was like a pioneer. "Nowadays it is easy to transfer images globally by digital means but back then, when we had a deadline to keep, we once had to rent satellite time from CNN to send our images to New York."

To streamline the production process Krumme was invited to Los Angeles where Ron Diamond had set up a company named Acme Filmworks in 1990. Krumme was in good company here, sharing offices with several other European artists who came from Russia, Italy and Germany, and whose aesthetics and specific personalities were unconstrained. Krumme was left to his own devices and directed spots for AST computers, NASDAQ, Chrysler, Levis, and Bank Atlantic. For Krumme it was indeed high time to leave the German animation film province in order to develop as an artist.

DISNEY AND CAL ARTS

His work for Acme brought Krumme, indirectly, to Disney. Not to

uns bei CNN einmieten, um unsere Bilder via Satellit nach New York zu übertragen."

Um den Herstellungsprozess zu vereinfachen, wurde Krumme schließlich nach Los Angeles eingeladen, wo Ron Diamond 1990 eine Firma namens Acme Filmworks gegründet hatte. Hier befand sich Krumme in bester Gesellschaft. Die Bürofläche teilte er mit mehreren anderen Europäern, die aus Russland, Italien und Deutschland kamen und künstlerische Freiheit hatten. Krumme konnte sich frei entfalten. Er gestaltete Spots für AST Computer, NASDAQ, Chrysler, Levis sowie Bank Atlantic. Für Krumme war es in der Tat höchste Zeit gewesen, die Animationsfilmprovinz Deutschland zu verlassen, um sich künstlerisch weiterzuentwickeln.

DISNEY UND CAL ARTS

Seine Arbeit für Acme brachte Krumme indirekt in Verbindung mit Disney. Nicht mit den Disney Studios, sondern mit CalArts, dem California Institute of the Arts. Zu Lebzeiten war Walt Disney selbst ein Förderer von CalArts gewesen und vermachte der Schule einen Teil seines Erbes. Es gab Animationsklassen. Der Leiter war Jules Engel, ein jüdisch-ungarischer Künstler, der wenig mit Disney-Animation im Sinn hatte. Krumme nahm das Angebot, dort zu lehren, an und wechselte 1997 an die Schule. Er hatte zu diesem Zeitpunkt schon Lehrerfahrung: 1976-1982: HBK Braunschweig, 1992 und 1995: Universität von Minas Gerais, Brasilien.

Es bestanden Spannungen zwischen der niedlichen, orthodoxen Charakteranimation und CalArts' Programm für experimentelle Animation, das Engel 1970 initiiert hatte. Die Disneys waren gezwungen, eine eigene Abteilung als Nachwuchsschmiede bei CalArts zu eröffnen. An der Highway-Ausfahrt grüßte, wie sich Krumme erinnert, eine Mickey Mouse. „Sie fragten mich, ob ich da unterrichten würde. Ich war einverstanden, es machte mir Spaß. Es gab experimentelle Animation und Charakteranimation. Ich habe mit Jules Engel geredet, der ein freier Geist war. Die Disneys ließen Engel gewähren und machten einen eigenen Zulieferbetrieb bei CalArts auf. Schließlich, im Jahre 2000, nahm ich ein Sabbatical und ging nach Berlin zurück." Krumme blieb für ein Jahr und machte einen Film: *The Message*, für den er seinen zweiten Deutschen Kurzfilmpreis bekam. Dann rief CalArts an und stellte ihn vor die unvermeidliche Alternative: Entweder du kommst jetzt zurück oder wir müssen uns nach jemand anderem umsehen. Krumme kehrte nicht zu CalArts zurück. Resümierend stellt er jedoch über seine Zeit in den USA fest: „Wäre ich in Berlin geblieben, wäre ich nicht gezwungen gewesen, mich nach einer Alternative umzusehen. Alles wäre dann so dahingeplätschert." Es war letztlich eine Art Vertreibung, die zu Kreativität, neuer Erfahrung und einem neuen Lebensabschnitt führte.

VERFREMDUNG

2002 bekam er einen Anruf von Tony Loeser vom Studio Motion-Works, der ihn einlud, nach Halle zu kommen und an der European Animation Masterclass und der Fernsehakademie Mitteldeutschland zu unterrichten. Auch künstlerisch begab er sich auf andere Pfade der Animation, indem er sich der Pixilation zuwandte: "*Der Gefangenenchor* [2004] sollte ursprünglich eine Fortsetzung von *Opéra imaginaire* werden. Ich habe das Licht direkt auf die Gesichter der Darsteller geleitet und sie vor einem Blue Screen aufgenommen. Trotz aller Probleme und technischer Unzulänglichkeiten bin ich froh, dass ich diesen Film gemacht habe."

2005 erhielt Krumme ein Angebot, in seine Geburtsstadt Köln zu kommen: Im Sommer 2006 wurde er Professor für experimentelle Animation an der Kunsthochschule für Medien. Nach seiner Meinung stellt die Ausbildung von Animatoren mit Kursen im freien Zeichnen, Seminaren in Locomotion, Kolloquien in Expanimation, heutzutage eine neue Herausforderung dar: Software ist frei verfügbar für jedermann, einschließlich jeden Amateur, ob talentiert oder nicht. Bill Gates und George Lucas haben diesen Prozess Demokratisierung genannt und damit die digitalen Bildschirme auch für jede Menge Dilettantismus geöffnet, eine Tendenz, die weltweit in Animationszirkeln diskutiert wird.

Als Animator kommt sich Krumme wie ein Weltenschöpfer vor: ohne physische Widerstände. Für ihn ist es wie Bildhauerei, wie Modellieren in Ton, Arbeit mit Holz und Stein. Er gibt dem Material, auch wenn es „nur" Papier ist, den Vorzug vor den virtuellen, geisterhaften Bildern der digitalen Medien. Obwohl Kinetik sehr wichtig für interaktive Szenarien und Computerspiele geworden ist (einige Gamer verneinen sogar den Stellenwert der Animation), muss sie ohne Verfremdung auskommen, aber eben das ist es, was Kunst ausmacht. Krumme schätzt die Motion-Capture-Technik, die digitale Spielart des Marionettenspiels, überhaupt nicht. Er hält die Verfremdung für entscheidend, um künstliche Charaktere auf dem Bildschirm voll zu erfassen und auszuloten. Wenn Krumme von Verfremdung spricht, ist er nicht weit entfernt von Bertolt Brecht und seinem epischen Theater sowie vom Kabuki-Theater mit seinem großen Einfluss auf die limitierte Animation der japanischen Anime.

Er rät seinen Studenten, ihre eigene Persönlichkeit zu studieren. Indem er persönlich ist in seinem Verhältnis zur Kunst, indem er ökonomisch ist im minimalistischen Sinn, hat Krumme einen anderen Weg gefunden, sich künstlerisch auszudrücken: (e)motion. „Das ‚Minimale' in seinem Werk öffnet den Blick für Generalisierung und Verfremdungseffekte." (5)

(1) Interview des Autors mit Raimund Krumme am 6. Januar 2009 in seinem Berliner Atelier.
(2) Robinson, Chris: Unsung Heroes of Animation. Eastleigh: John Libbey Publishing, 2005, S. 8.
(3) Buchan, Suzanne & Janser, Andres (Hg): Trickraum / Spacetricks. Ausstellungskatalog. Zürich/Basel: Hochschule für Gestaltung und Kunst/Christoph Merian Verlag, 2005, S.46.
(4) Robinson, S. 10.
(5) Jürgen Keuneke: Raimund Krumme – A Master of Animated, Figural Line in Space. In: Novum 06/06 (2006), S. 49.

DR. ROLF GIESEN Als Dramaturg/Drehbuchautor im Animationsspielfilm tätig. Gastprofessor an der Animationsschule der Communication University of China in Peking. 1991 Gründung einer nach ihm benannten Visual Effects & Animations-Sammlung der Deutschen Kinemathek Berlin.

the Disney Studios but to CalArts, short for California Institute of Arts. In his lifetime Walt Disney himself became a contributor and supporter of CalArts and left part of his heritage to the school. Animation classes were held there with Jules Engel, a Jewish-Hungarian artist, in charge. And as you can imagine, he had a different idea of animation to Disney. Krumme accepted the offer and went there in 1997. He already had some experience as a lecturer, having taught from 1976 to 1982 in the HBK University of Arts Braunschweig, as well as in 1992 and 1995 at the University of Minas Gerais, Brazil.

So there clearly was a rift between cute and orthodox character animation and CalArts' Program in Experimental Animation founded by Engel in 1970. The Disneys were forced to set up a different wing at CalArts to recruit their talent. At the highway exit, as Krumme recalls, there was a Mickey Mouse greeting. "They asked me if I would like to come and teach. I agreed and found it very pleasant. They had experimental and character animation. I talked to Jules Engel and found both wings completely different. Jules Engel was a latidunarian: A free spirit. The Disneys for their part decided to leave Engel to his own devices and create their own subcontractor at CalArts. Finally in the year 2000, I took a sabbatical and returned to Berlin." Krumme stayed for a year and made a film: *The Message* (for which he received a second German film prize). Then CalArts called and proposed the inevitable alternative: Either come back or we'll have to look for someone else. Krumme did not return to CalArts. Afterwards however he did say the following about his time in America. "If I'd stayed in Berlin, if I hadn't been forced to look for an alternative. Everything would have just drifted along." It was his eviction that led to creativity and new experiences and a new sphere of life.

ALIENATION

In 2002 he got a call from Tony Loeser from the studio MotionWorks to come to Halle and teach at the European Animation Masterclass and the FAM (Central German TV Academy). And he took a different route in the art of animation by turning to pixilation: "*Der Gefangenenchor* [2004] was originally intended as a sequel to *Opéra imaginaire*. I directed light onto the faces of actors and filmed them in front of a blue screen. In spite of all the problems and technical shortcomings, I'm glad that I've made that movie."

In 2005 Krumme received an offer to return to his birthplace, Cologne, and become professor of experimental animation at the Kunsthochschule für Medien (Academy of Media Arts), starting in summer 2006. In his opinion, the education of animators, with lessons in free drawing, seminars in locomotion, colloquiums in expanimation, and so on, presents a new challenge nowadays with software so easily available to everybody including every amateur, talented or not. Bill Gates and George Lucas have termed this a process of democratization, but it is one which obviously exposes digital screens to a lot of dilettantism too, a tendency that is being discussed in animation circles worldwide.

In animation, Krumme feels like a Weltenschöpfer, a creator of worlds, facing no physical resistance. For him it is like sculpting and modeling in clay, wood and stone. He prefers his material, even if it is "only" paper, more than the virtual ghostly images of the digital media. Although kinetics have become highly important in virtual and computer games (and some gamers even deny the importance of animation), kinetics have to manage without alienation, yet that is what determines art. Krumme very much dislikes the motion capture technique, this digital type of puppetry. He thinks that alienation is very important for exploring artificial characters on screen. When Krumme speaks of Verfremdung (alienation) he is close to Bertolt Brecht's epic theatre, and of course Kabuki theatre which had a strong influence on Japanese anime.

He advises his students to study their own personality, as he did himself. By being personal in his own attitude towards art and by economizing in a minimalist style, Krumme found a different way to express himself in art: (e)motion. "The 'minimal' in his work leaves scope for generalization and alienation effects." (5)

(1) Interview by the author with Raimund Krumme in his Berlin studio on 6th January 2009.
(2) Robinson, Chris: Unsung Heroes of Animation. Eastleigh: John Libbey Publishing, 2005, p. 8.
(3) Buchan, Suzanne & Janser, Andres (eds.): Trickraum/Spacetricks. Exhibition Catalogue. Zurich/Basel: Hochschule für Gestaltung und Kunst/University of the Arts, Christoph Merian Verlag Publishing House, 2005, p. 49.
(4) Robinson, p. 10.
(5) Jürgen Keuneke: Raimund Krumme – A Master of Animated, Figural Line in Space. In: Novum 06/06 (2006), p. 49.

DR. ROLF GIESEN Works as a dramatic advisor/screenwriter on animated fiction films. Guest professor at the Animation School of the Communication University of China in Beijing. In 1991 a visual effects and animation collection was established in his name at the Deutsche Kinemathek Berlin museum for film and television.

Räumliche Politik der Linie: Raimund Krumme

Suzanne Buchan

Unabhängig davon, in welchem Medium ein/e Künstler/in auch arbeitet – es gibt ein wesentliches Element ihres/seines Kunstwerks, das sie oder er so gut wie nie umgehen kann: Jede Geschichte, jedes Objekt, jede Beziehung oder Handlung muss irgendwo angesiedelt sein oder stattfinden. Dieser Tatbestand scheint in seiner Selbstverständlichkeit kaum der Rede wert zu sein, und dennoch gibt es Künstler/innen, die bewusst mit der möglichen Beschaffenheit dieser Räume spielen. (1) Es gibt Raumarten, die auf eine immanente, physische Weise nicht zugänglich sind: der metaphorische Raum zum Beispiel oder der Raum, der von der euklidischen Geometrie, dem kartesischen Koordinatensystem und der Renaissance-Perspektive abweicht. Gilles Deleuze entwickelt in *Logik des Sinns* eine Reihe von Paradoxa zum Status der Bedeutung und Bedeutungslosigkeit. Eines davon ist „[d]as Paradoxon des Absurden oder der unmöglichen Objekte" – „rundes Viereck, unausgedehnte Materie, perpetuum mobile, tälerloses Gebirge – [sind] ‚heimatlose' Objekte, [die] sich im Äußeren des Seins befinden, jedoch im Äußeren eine genaue und klare Stellung inne haben; sie gehören zum ‚Außersein', sind reine, ideelle und nicht in einen Dingzustand umsetzbare Ereignisse." (2) Als zeitbasiertes visuelles Medium verfügt der Animationsfilm über die einzigartige Möglichkeit, ideelle Begebnisse (geistige Bilder, Ideen oder Gedanken, die nicht unmittelbar den Sinnen gegenwärtig sind) in Raumbilder zu verwandeln, die möglicherweise wenig mit unserer erlebten Erfahrung der Welt gemein haben.

Raimund Krumme ist ein Filmemacher, Regisseur und Drehbuchautor, der interpretative Animationstechniken ausschöpft, um imaginäre Umgebungen zu manipulieren. Dabei erschafft er radikal neue Formen des Raumgeschehens – die ideellen Begebnisse von Deleuze –, die sich durch ihre räumliche Virtuosität auszeichnen. Ich werde einige Beispiele für Krummes ganz eigene Art des ‚Biegens' oder der Manipulation von Perspektive und Raum anführen und diese unserem Erleben der erfahrbaren Welt gegenüberstellen. Das beinhaltet auch, die künstlerische und materielle profilmische Basis seiner Filme zu beschreiben und zu bewerten, einschließlich des Tons. Anschließend werde ich eine These darüber aufstellen, wie räumliche und architektonische Charakteristika der Kurzfilme Krummes zu dominierenden Mitwirkenden der Narrative werden können – mit anderen Worten, wie der Raum aktiv das Geschehen mitbestimmt. Animierte Räume können sehr von unserer auch die Machtstrukturen prägenden Erfahrung, unserer Wahrnehmung, unserem körperlichen Erleben der Welt, in der wir leben, abweichen. Ich werde außerdem kurz einige der Formen von Raumpolitik erörtern, die in seinen Werken implizit enthalten sind. Auch wenn Krumme eine breite Stilvielfalt einsetzt, soll der Schwerpunkt hier auf den Filmen liegen, die in einem minimalistischen Stil, einer minimalistischen Ästhetik gehalten sind, um bemerkenswerte Raumparadoxa zu erzielen.

MINIMALISTISCHE ÄSTHETIK: BILD UND TON

Krummes Kurzfilme sind hauptsächlich schwarz-weiß, mit einigen farbigen Eingriffen mit narrativer Funktion. Krummes Erzählorte bestehen im materiellen Sinne, in der Fantasie und auf der Leinwand: "[E]in weißes Blatt Papier, eine schwarze Linie und vier minimalistisch gezeichnete Figuren sind [Krummes] Spielmaterial, mit dem er uns trickreich in eine vermeintlich flache Welt entführt – die sich urplötzlich in eine dritte Dimension aufwirft. Hier ist Raum die Vorstellung von erfahrbarer Welt, die auf der Wahrneh-mung der Figuren und deren Anordnung beruht." (3) Mit Papier und Tinte erschafft er diese trügerisch einfach wirkenden Reiche, die mit ihren ideellen Perspektivwechseln paradox escherhaft erscheinen; und Krumme führt dazu noch Bewegung in dieses Durcheinander ein, wobei die weiße Fläche weiteres Spiel mit dem Raum ermöglicht. (Abb. S.13) Durch das Hinzufügen von Bewegung mittels Einzelbildaufnahmen wird beim Betrachter eine Erwartungshaltung bezüglich des weiteren Geschehens geweckt – was bei einem einzelnen Bild nicht der Fall ist. Dadurch fesseln uns die Bilder in noch größerem Maße.

Da außer den Figuren und Linien andere Objekte, die den Raum definieren könnten, fehlen, ermöglicht die weiße Fläche des Papiers extremes Spiel mit dem Raum. In *Passage* verschwinden Figuren hinter ‚Trennwänden' und unter ‚Schnee' und ‚Wasser'. Bei manchen dieser räumlichen Übergänge wird das Papier als Papier verwendet, das von den Figuren ergriffen und dazu benutzt wird, die Handlung voranzutreiben, als Eisschollen, Trennwände usw.. Dies bietet die Möglichkeit zu einem geschickt eingeführten Kommentar der Selbstreflexion zur Künstlichkeit dessen, was wir sehen. Die streng grafische Darstellung wird manchmal – für die Körper der Figuren, Schatten und andere Objekte – gemildert durch weiche Pinselstriche wie aus der Malerei. Aquarelltönungen deuten organische oder natürliche räumliche Definitionen an; in *Passage* beispielsweise den Rand eines Gewässers, das in Wirklichkeit eine Eisfläche ist.

Diese unmöglichen Ereignisse werden durch Krummes präzise abgestimmten Einsatz von Ton glaubhaft gemacht. Dies sind oft Umgebungsgeräusche aus der erfahrbaren Welt (analog im Unterschied zu Geräuschen digitalen Ursprungs): in *Passage* hören wir Wind, Gewebestruktur, das Schaben der Schlittschuhe und das Kratzen auf dem Eis rutschender Objekte. In anderen Filmen ergänzen Schritte, Scheppern (einer Metallstange), Knirschen (von Schnee), Rascheln oder Knistern (von Papier) den ansonsten sterilen visuellen Raum um eine greifbare und physische Dimension. Meistens sind die Geräusche den Figuren zuzuschreiben und untermalen die Bewegungen, um uns eine Orientierungshilfe bei den Raummetamorphosen zu geben. Insbesondere sein Einsatz von Echos dient dazu, eine Raumvorstellung zu erschaffen. Ton im Off wird konventionell verwendet, er lässt ein baldiges Ereignis ahnen oder führt eine im Off befindliche Figur ein (Schritte mehrerer Personen, knirschender Schnee, ein Knarren). Zudem erweitert er den sichtbaren Raum, und wechselnde Intensität deutet perspektivische Entfernung an. Das Geräusch von Papier, das flattert oder

Spatial Politics of the Line: Raimund Krumme

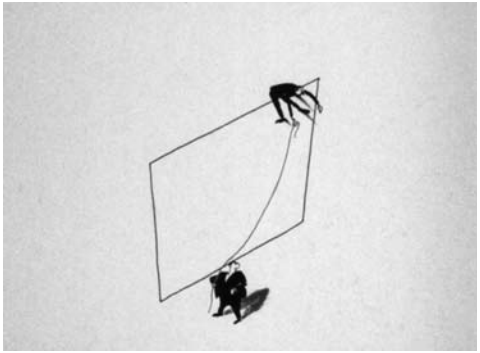
Suzanne Buchan

For an artist working in almost any medium, there is a fundamental element of the artwork that they cannot evade: any narrative, object, relationship or action has to be or take place somewhere. This is so quintessential that it may not seem worth mentioning, yet there are artists that wilfully play with what these spaces can be. (1) There are kinds of space that are not accessible in an immanent, physical way: metaphoric space, for instance, or space that diverges from Euclidean geometry, Cartesian coordinates and Renaissance perspective. In The *Logic of Sense*, Gilles Deleuze develops a series of paradoxes around the status of meaning and meaninglessness. One is "[t]he paradox of the absurd, or of the impossible objects [...] – square circles, matter without extension, perpetuum mobile, mountain without valley, etc. are objects 'without a home', outside of being, but they have a precise and distinct position within this outside: they are of 'extra being' – pure, ideational events, unable to be realised in a state of affairs". (2) As a time-based visual medium, animation film has the unique capacity to transform ideational events (mental images, ideas or thoughts not immediately present to the senses) into spatial imagery that can have little in common with our lived experience of the world.

Raimund Krumme is a filmmaker, director and scriptwriter who exploits interpretative animation techniques to manipulate imagined environments, creating radical new forms of spatial narrative – Deleuze's ideational events – exemplary for their spatial virtuosity. I will isolate some examples of Krumme's particular 'bending' or manipulation of perspective and space and contrast this to our experience of the phenomenal world; this also entails describing and evaluating the artistic and material profilmic base of his films, including sound. I will then propose how spatial and architectural characteristics of Krumme's short films can become dominant narrative participants – in other words, how the space takes on an active role in determining narrative. Animated spaces can diverge greatly from our perceptual and physical experience of the world we live in that also contributes to structures of power; I will also briefly consider some of the spatial politics implicit in his works. While Krumme utilises a variety of styles, the focus here will be on films that depend on a minimalist style and aesthetic to achieve remarkable spatial paradoxes.

MINIMALIST AESTHETICS: IMAGE AND SOUND

Krumme's short films are mostly black and white with some narrative invasions of colour. In terms of 'where' Krumme's narratives take place, it is extant in a material sense, in the imagination and on screen: "[…] a white piece of paper, a black line and four minimally drawn figures are [Krumme's] playthings, with which he



Raimund Krumme: *Seiltänzer*

trickily abducts us into an apparently flat world – that suddenly gains a third dimension. Here space is the imagination of the phenomenal world, that is based on the figures' perception and organisation." (3) While paper and ink are what he uses to create these deceptively simple realms, paradoxically Escher-esque in their ideational shifts in perspective, Krumme adds movement to this confusion and the white expanses allows for more spatial play. By adding movement via frame by frame shooting, a narrative expectation is invoked in viewers – not the case for a single image – that engages us more with the imagery.

Because of the lack of space-defining objects besides figures and lines, the paper's white expanse allows for extreme spatial play. In *Passage*, figures disappear behind 'screens' and under 'snow' and 'water'. Some of these spatial transitions make use of paper as paper grasped by the figures as an opportunity to use it to drive the action, as ice floes, screens etc., introducing clever self reflexive commentary on the artificiality of what we see. Starkly graphic qualities are occasionally softened by painterly wipes for figures' bodies, shadows and other objects. Watercolour washes suggest organic or nature-based spatial definitions; the edge of a pool of water that is actually ice in *Passage*.

These impossible events gain a foothold of credibility with Krumme's exacting use of sounds. They are often ambient sounds from the phenomenal word (analogue as distinct from digital origins): in *Passage* we hear wind, texture of cloth, friction of skates and sliding objects on ice. In other films, a footstep, clang (of a metal pole), crunch (of snow), shuffle or rustle (of paper) adds a tactile and material quality to objects in the otherwise sterile visual space. The sounds usually 'belong' to the figures and underpin the movements to help orient us during the spatial transitions. His use of echoes is especially pertinent to creating space. Off-screen sound is used conventionally, foreshadowing a coming event or introduction of an off-screen figure (multiple sets of footsteps, crunching snow, a creak of material). It also expands the space visible on screen, and shifting intensities suggest perspectival distance. The sound of flapping and crumpled paper – used in *Passage* and *Die Kreuzung* – is a further unexpected self-reflexive auditory moment that creates another spatial shift, placing the figures on the animating table, and the viewer may even imagine

zusammengeknüllt wird – in *Passage* und *Die Kreuzung* verwendet –, ist ein weiteres unerwartetes auditorisches Element der Selbstreflexion, das einen erneuten Raumwechsel schafft, indem es die Figuren auf den Tricktisch bringt; und die/der Zuschauer/in oder kann sich sogar den Filmemacher bei der Arbeit vorstellen. Die menschliche Stimme ist in den meisten von Krummes Filmen nur ganz diskret vorhanden, als Murmeln oder einfache Sätze, was zulässt, dass die Geschichte von anderen Geräuschen untermalt wird.

Tiefe wird im Allgemeinen dadurch erzeugt, dass sich die Größe der Charaktere im Einzelbild verändert (was perspektivische Wahrheit suggeriert), aber nicht notwendigerweise anhand der Linien, deren Vektoren in *Passage* selten dem kartesischen Koordinatensystem folgen. In *Die Kreuzung* hingegen werden x-, y- und z-Achsen verwendet. Es gibt Augenblicke, in denen die Regeln der Perspektive und der Tiefe gebrochen werden, von denen manche allerdings ein wenig ineffektiv sind. In *Passage* läuft die Figur, die den Koffer trägt, unter der anderen Figur hindurch, die auf einer Linie balanciert; sie entfernt sich und kommt dann wieder näher. Aufgrund ihrer Schritte und kleineren Proportionen nehmen wir an, dass die Figur noch viel weiter entfernt ist, aber sie behält diese Größe bei und krabbelt zwischen den Beinen der anderen, größeren Figur hindurch. Später, als sie zu ihr zurückgeht, passen sich ihre Proportionen den normalen perspektivischen Erwartungen an, das heißt, sie wird mit jedem Schritt, mit dem sie sich nähert, größer.

Zum Thema der Linie in Krummes Kurzfilmen lässt sich feststellen, dass Linien, mit denen Raum geschaffen und Figuren angedeutet werden, zunächst an die *La Linea* Kurzfilm-Reihe von Osvaldo Cavandoli gemahnen. Aber Krummes Linien sind meist streng geometrisch, weisen nicht die anthropomorphischen Krümmungen von Cavandoli auf. Auf Krummes kommerzielle Arbeiten, die auch eine für Acme Filmworks produzierte Reihe von Werbefilmen beinhalten, trifft dies in geringerem Maße zu. (Abb. S.15) Manche der Commercials zeigen architektonische Elemente aus seinen minimalistischen Independent-Filmen; andere, besonders die farbigen Werbefilme, weisen größere Ähnlichkeit mit seinem Farbkurzfilm *Und der Sessel fliegt durchs Fenster* auf, sind gegenständlicher, weniger abstrakt, aber auch sie schaffen es, unsere Vorstellungen von Perspektive umzustoßen. Die gerade Linie aber, die in den Kurzfilmen vorherrscht, weicht sinnlichen Kurven, die uns an das Spiel mit Schrift in *The Message* erinnern.

Raimund Krumme: *The Message*

Die Verwendung von gegenständlicheren Formen in diesem Film, insbesondere der fließenden Transformation der Schreibschrift, mag der Ursprung der Idee zur Werbekampagne für die Hilton Hotelkette sein – Filme, die in der Tat an Cavandolis Arbeiten erinnern, die aber aufgrund von Krummes früheren Werken nicht als Nachahmung betrachtet werden können.

Wie Vivian Sobchack in ihrem Essay über Krummes Hilton-Werbung „Die Linie und der Animorph, oder ‚Reisen ist mehr, als nur von A nach B zu gelangen'" (4) so treffend analysiert, schlängelt sich die Linie hier, ist ein ‚figurales Abenteuer', das "nicht nur eine bildhafte Erzählung gestaltet, sondern auch eine Narrative der Figuration". (5) Die gewundene, sich verwandelnde Schrift in *The Message* hat ähnliche Eigenschaften wie der Schwanz von Felix dem Kater – sie wird zu Feuer auf dem Rücken einer Figur, erklimmt Wände, wird zu einer Flut von Wogen, und eine Figur benutzt sogar ein Fragezeichen, das aus ihrem Kopf ragt, um die frei umherschwebende Schrift damit zu angeln. Wie auch in anderen Kurzfilmen Krummes treibt die Linie das Geschehen voran – aber sie ist figürlich statt architektonisch, und die Banalität der Worte ‚he is back again' steht im Kontrast zur Dynamik der anderen Schrift.

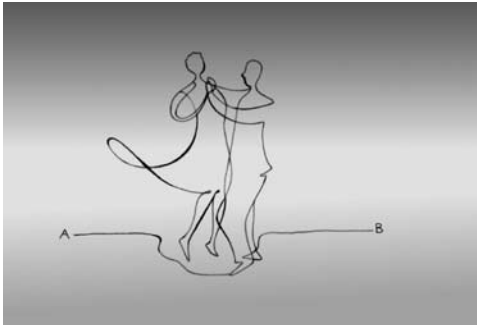
UNMÖGLICHE ARCHITEKTUR

Passage ist ein Film, der hauptsächlich 'draußen', in einem nichtarchitektonischen Raum spielt, ähnlich wie die Hilton-Werbung. Aber das kennzeichnende Element eines Großteils von Krummes Filmen ist das Spiel mit architektonischen Elementen, und daher möchte ich kurz auf das Set Design eingehen. Die Tatsache, dass Filmarchitektur (oder was man normalerweise unter Bühnenbild versteht) einen fiktionalen Raum repräsentiert und nicht an die Grenzen der Realität gebunden ist, verschafft ihr einen Vorteil im Vergleich zu den ‚bewohnten' Räumen der gebauten Architektur. Juan Antonio Ramirez ordnet die Merkmale des Filmsetdesigns folgenden Kategorien zu: es ist "scheinhaft, fragmentarisch, flexibel und beweglich, es ist nicht rechtwinklig, es weist verzerrte Proportionen und Größen auf; es wird rasch gebaut und normalerweise schnell wieder abgebaut oder zerstört." (6) Der Animationsfilm weitet Ramirez' Definitionen des Spielfilm-Setdesigns noch aus, ja wirft sie um, da er keiner architektonischen Logik folgen muss. Zweidimensionale oder gezeichnete Animationsfilme kennen fast keine Grenzen, was ihr Potenzial, unmögliche Reiche und Räume darzustellen, betrifft, da sie nie ‚gebaut' werden müssen. Im Vergleich zu zweidimensionalen Zeichnungen kommen bei der Animation nicht nur die Parameter von räumlicher und zeitlicher Folge hinzu. Sie ermöglicht es auch, dass die architektonische Fantasie bewahrt bleibt, ‚konstruiert' und ‚benutzt' von den animierten Figuren, selbst wenn Raum und Umgebung derartiger Natur sind, wie sie niemals in der erfahrbaren Welt existieren könnten – was ja für Krummes Arbeiten typisch ist. Sein Talent, aus Unsinn Sinn zu machen, ist der Schlüssel dazu, warum wir diese unlogischen Räume verstehen; und zwar weil der Filmemacher die Welt des Films so entwirft, dass wir gewisse Schemata entwickeln können, um sie zu verstehen.

the filmmaker at work. The human voice is discreet in most of Krumme's films, murmurs or simple phrases, allowing the narrative to be underpinned by other sounds.

Depth is generally created by changing size of characters in frame (suggesting perspective truth), and not necessarily by the lines, whose vectors rarely follow Cartesian co-ordinates in *Passage*, although *Die Kreuzung* does make use of x, y and z axes. There are moments where the rules of perspective and depth are broken, some of which are somewhat ineffective. In *Passage*, the figure carrying the case walks under the other figure balancing on a line into the distance, and then returns to a closer proximity. Because of its steps and smaller proportions, we expect it to be much further away, but, retaining this size, it scrambles between the legs of the other, larger figure, and then, as it walks back to it, its proportions adapt to regular perspectival expectations, i.e. becomes larger with each step of approaching.

When considering the line in Krumme's short films, lines that create space and implicate the figures bear initial affinities to Osvaldo Cavandoli's *La Linea* series of short films. Yet most of Krumme's lines are starkly geometric, not displaying the anthropomorphic curvatures of Cavandoli. This is less so the case in Krumme's commercial works that include a range of advertisements produced for Acme Filmworks. Some of the adverts have architectural elements from his minimalist independent films; others, especially the colour adverts, have more derivative affinities with his colour short *Und der Sessel fliegt durchs Fenster*, are more representative, less abstract, although they do work with upsetting our notions of perspective. Yet the straight line that dominates the short films gives way to sensuous curves that remind us of the play with script in *The Message*. (illus. p. 14) The film's use of more representational shapes, in particular the transformative flow of longhand writing, may be the originating idea for the Hilton Hotel adverts, films that do recall Cavandoli's works, but due to Krumme's earlier work, cannot be considered imitative.



Raimund Krumme: *Hilton – Dancing Couple*

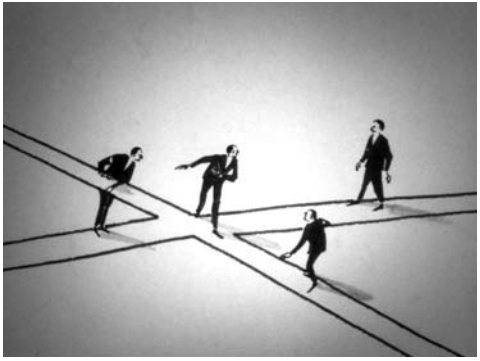
The line here, as Vivian Sobchack has remarkably analysed in her essay on Krumme's Hilton adverts "The Line and the Animorph, or 'Travel is More than Just A to B' ", is sinuous, a "figural adventure" (4) that "constructs not only a figural narrative but also a narrative of figuration". (5) The curving, morphing script in *The Message* has qualities of Felix the Cat's tail – it becomes fire on a figure's back, climbs up walls, a flood of waves, and one figure even uses a question mark that rises from his head to hook some of the free-floating script. The line here, as in Krumme's other shorts, also drives the narrative – but it is figurative instead of architectural, and the banality of the words 'he is back again' contrasts with the dynamism of the other script.

IMPOSSIBLE ARCHITECTURES

Passage is a film 'set' mainly in an outdoor, non-architectural space, as are the Hilton adverts. But the identifying marker of most of Krumme's films is its play with architectonic elements, so I will now briefly digress to set design. The fact that film architecture (or what is generally understood as set design) represents a fictional space and is not bound to limitations of physical reality puts it in a privileged position in relation to the 'lived-in' spaces of built architecture. Juan Antonio Ramirez assigns the properties of cinematic set design to the following categories: it is "illusory, fragmentary, flexible and moveable, it is non-orthogonal, demonstrates distorted size and proportions; is quickly built and usually quickly dismantled or destroyed." (6) Animation subverts and expands upon Ramirez' definitions of live-action set design, in that it does not have to exhibit an architectural logic. In that it will never be 'built', 2D or drawn animation film is almost limitless in its potential to represent impossible realms and spaces. Animation not only adds the parameters of time and spatial continuity to 2D drawings. It also allows the architectural fantasy to be retained, 'constructed' and 'used' by the animated figures, even if the space and environment is one that could never be extant in the phenomenal world, which is the case in point with Krumme's works. His ability to create sense from nonsense is key to why we can understand these illogical spaces, because the filmmaker designs the film's world in such a way that we can develop certain schemata to understand it.

Some films rely almost entirely on spatial manipulations to develop a story, and architectural elements can become dominant narrative participants in animation – in other words, the space takes on an active role. Now we can say the same about live-action cinema, but the animation technique allows even more play than Ramirez's description of set design. (7) The animator can create the illusion that the architecture is alive, cogent, metamorphosing between fluid and static states, becoming an active participant in or even determinant of the narrative. A brilliant example of this is Krumme's *Die Kreuzung*: the setting is minimal – black lines and figures on a white background. By shifting perspective and revealing new lines at obtuse or perpendicular angles, Krumme is able to involve the architecture in the plot – figures appear and their actions and relationships are determined by clever intervention of a single line that creates a new plane. (illus. p. 16) A footpath becomes a wall; a crossroads develops into a labyrinthine cityscape. Krumme utilises a characteristic of 2D spatial design: the animated spaces do not have static foundations. They have a dynamic character that reveals space and creates suspense and tension to conjure a world of intersections, dead ends and new opportunities for his characters. Besides being a tour de force of spatial imagination, Krumme's film effectively overturns Euclidean geometry and Renaissance perspective.

In manchen Filmen ist die Entwicklung des Geschehens fast ausschließlich auf Raummanipulationen zurückzuführen, und architektonische Elemente können zu dominierenden Mitwirkenden der Narrative werden – mit anderen Worten, der Raum übernimmt eine aktive Rolle. Dasselbe ließe sich zwar auch über Spielfilme sagen, aber die Animationstechnik erlaubt noch mehr Spielereien, als Ramirez' Beschreibung des Set Designs beinhaltet. (7) Der Animationsfilmer kann die Illusion schaffen, dass die Architektur lebt, überzeugend ist, zwischen flüssigem und festem Zustand wechselt, ein aktiv Mitwirkender oder sogar der bestimmende Faktor der Erzählung wird. Ein brillantes Beispiel dafür ist Krummes *Die Kreuzung*: das Setting ist minimal – schwarze Linien und Figuren auf einem weißen Hintergrund. Indem er die Perspektive wechselt und neue Linien in stumpfem oder rechtem Winkel enthüllt, kann Krumme die Architektur mit in die Handlung einbeziehen – Figuren tauchen auf, und ihre Handlungen und Beziehungen werden von der geschickten Einführung einer einzelnen Linie bestimmt, die eine neue Ebene schafft.



Raimund Krumme: *Die Kreuzung*

Ein Weg wird zu einer Wand, eine Kreuzung entwickelt sich zu einer labyrinthartigen Stadtlandschaft. Krumme macht sich ein Charakteristikum des zweidimensionalen Raumdesigns zunutze: die animierten Räume sind nicht statischer Natur. Sie weisen einen dynamischen Charakter auf, der Raum offenlegt und Spannung schafft, um eine Welt heraufzubeschwören, in der Kreuzungen oder Sackgassen auftauchen und sich neue Möglichkeiten für seine Charaktere auftun. Krummes Film ist nicht nur eine Glanzleistung der räumlichen Vorstellungskraft, sondern stößt auch effektiv die Regeln der euklidischen Geometrie und der Renaissance-Perspektive um.

Die Fähigkeit, die Illusionen von Bewegung im imaginären Raum zu schaffen, ist das Wichtigste bei der Animation. In einem Essay über Architektur und Filmkunst konstatiert der Architekturtheoretiker William Mitchell, dass "[a]rchitektonische feste Körper und leere Räume fließend austauschbar werden, und die visuelle Beziehung zwischen Interieur und Exterieur [...] zu einem verblüffenden Paradoxon verdreht [wird]." (8) Krumme gehört zu einer Reihe von Filmemachern, die das kreative Spiel mit einzelnen architektonischen Elementen beherrschen und damit räumliche Täuschungen kreieren: eine freischwebende Plattform (*Balance*, Christoph und Wolfgang Lauenstein, 1989) oder selbst ein Vogelhaus (*Flux*, Chris Hinton, 2002) liefern ein räumliches Setting, das nicht statisch bleibt, nicht rein als Hintergrund oder ‚passive' Architektur fungiert. Ein weiterer Film, der auf der einzelnen Linie basiert, die das Paradoxon repräsentiert, welches sowohl Deleuze wie auch Mitchell beschreiben, ist Stuart Hiltons *Six Weeks in June* (1998) – ein animiertes Road Movie, das spielerisch unsere Erwartungen von Parallaxe, Maßstab und Perspektive der erfahrbaren Welt untergräbt. Es ist ein minimalistischer Film, sowohl was das Design wie auch die Produktion betrifft – das gesamte profilmische künstlerische Material passt in eine Archivbox, so wie es auch die Einzelzeichnungen eines der Filme Krummes tun würden. Diese Filme illustrieren Mitchells Paradoxon, werden lebendig, interagieren, bewegen sich und können mit weiteren Qualitäten wie Symbolismus, Plastizität, Bewegung und interaktivem Potenzial ausgestattet sein. Selbst wenn das Element sich nicht bewegt, so kann es doch ideelle Begebenheiten darstellen, die im foto-indexikalischen Spielfilm so nicht dargestellt werden können.

RAUMPOLITIK DER LINIE

Das führt mich zur Raumpolitik von einigen von Krummes Arbeiten, die ich bereits angedeutet habe. Indem er neue Raumformen und Beziehungen zwischen diesen Formen entwickelt – normalerweise mit sich bewegenden Linien –, erschafft Krumme eine spezifische visuelle Metonymie in seiner fragmentierten Architektur. Die Linie nimmt den Platz für etwas anderes ein, kann ein visueller pars pro toto für eine Wand, eine Ecke, ein Gebäude, einen Abgrund sein. Statt eines kompletten Bauwerks – eine aus drei Linien bestehende Ecke, die ein Gebäude andeutet, oder eine Linie, die den Rand einer Schlucht suggeriert – lässt Krummes meisterhafte Choreografie der gegenständlichen Menschenfiguren innerhalb dieser architektonischen Vektoren unsere Erwartungen auf der Basis dessen, was angedeutet wird, immer mit einer Überraschung enden. Die Metonymie der Linie wird in seinem kreativen Spiel mit Schwerkraft und Perspektive offenbar. In *Die Kreuzung* verschiebt sich die Machtposition innerhalb der vier Figuren unerwartet, als einer eine Linie bewegt, um einen neuen räumlichen Vorteil für sich selbst oder ein Hindernis für die anderen zu schaffen. Der seine Form ändernde Rhombus in *Seiltänzer* bestimmt die narrativen Machtstrukturen, als er sich von einer zweidimensionalen Ebene zu einem 'Alice-im-Wunderland'-ähnlichen dreidimensionalen Loch im Raum verwandelt – mit unendlicher Perspektive oder einem lachenartigen Loch im 'Boden'.

Dies sind Beispiele dafür, wie der Raum politisiert wird, wenn Themen wie Macht und Manipulation im neu definierten Raum durchgespielt werden. In *Passage* geht der Pas de deux des Eisläuferpaares elegant in ein Solo über, als eine der Figuren durch die Hände der anderen auf die, wie es scheint, Eisoberfläche gestoßen wird und zur kopfstehenden Spiegelung des aufrecht stehenden Eisläufers wird, dessen anmutige Bewegungen widerspiegelt, wobei sie ein Paar dreieckige Füße teilen. Dann beginnt die Reflexion, gegen die Schwerkraft anzukämpfen, sie streckt dem stehenden Eisläufer die Hand entgegen, damit er ihr beim Aufstehen hilft. In diesem Augenblick setzt der Konflikt ein. Die Spiegelung zieht sich am Rand des Bildschirms hoch – in einem Moment der Selbstreflexion ist dies das Blatt Papier, auf dem

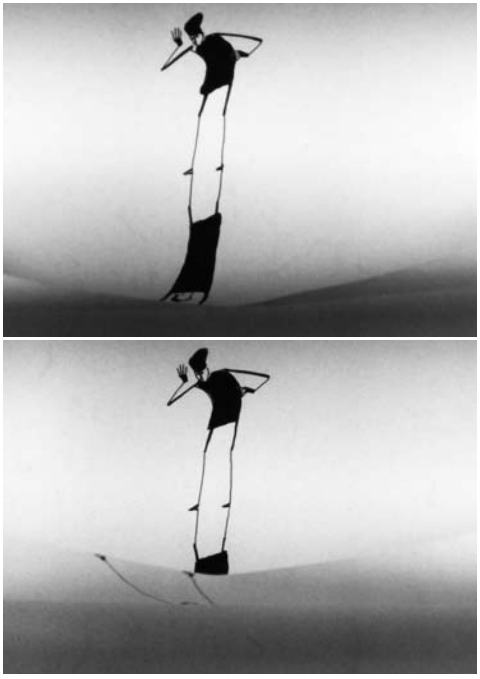
The capacity to create the illusion of movement in imaginative space is central to animation. In an essay on architectural and cinematic arts, architecture theorist William Mitchell states that '[a]rchitectural solids and voids become fluidly interchangeable, and the visual relationship of interior to exterior space is twisted into a jaw-dropping paradox.' (8) Krumme is one of a number of filmmakers who creatively play with single architectonic elements to create spatial subterfuge: a suspended floor (*Balance*, Christoph and Wolfgang Lauenstein, 1989) or even a bird house (*Flux*, Chris Hinton, 2002) provide a spatial setting that does not remain static and function simply as a background or 'passive' architecture. Another film based on the single line that presents the paradox both Deleuze and Mitchell describe is Stuart Hilton's *Six Weeks in June* (1998), an animated road movie that playfully works with subverting our expectations of parallax, scale and perspective of the phenomenal world. It is a minimalist film both in design and production – the entire profilmic artwork fits into an archive box, as would, indeed, the sheets from one of Krumme's films. These films illustrate Mitchell's paradox, come alive, interact, move and can be endowed with added qualities of symbolism, plasticity, movement and interactive potential. Even if the element doesn't move, it can represent ideational events that are not possible to represent in photo-indexical live-action film.

SPATIAL POLITICS OF THE LINE

This brings me to the spatial politics of some of Krumme's works that have been hinted at above. By developing new spatial forms and relations between these forms – usually with moving lines – Krumme creates a specific visual metonymy in his fragmented architecture. The line stands in for something else, can be a visual pars pro toto for a wall, a corner, a building, an abyss. Instead of the complete structure – a three-lined corner that implies a building, a line that suggests the edge of an abyss – Krumme's masterful choreography of human representational figures within these architectural vectors surprises our expectations of what they insinuate. The metonymy of the line is revealed in his creative play with gravity and perspective. In *Die Kreuzung*, power unexpectedly shifts between the four figures as one moves a line to create a new spatial advantage for itself or obstacle for the others. The shapeshifting rhomboid in *Seiltänzer* itself determines the narrative power structures, as it transforms from a 2D plane to 3D Alice-in-Wonderland through the looking glass hole in space – with infinite perspective or an pool-like hole in the 'ground'.

These are the instances when the space becomes politically charged, when themes of power and manipulation are acted out in the newly defined space. In *Passage*, the skating pair's pas de deux on the ice elegantly shifts into a solo, as one of the figures is swept by the others´ hands to what seems to be the surface of the ice, and then becomes the upside-down reflection of the erect skater, mirroring its graceful movements, sharing a pair of triangular feet. Then, the reflection struggles with gravity, reaching to the standing skater for help to stand up. This is the moment that conflict begins. The reflection grasps the edge of the screen – in a self-reflexive moment, it is the sheaf of paper both are inked on – and flips it up and over both figures, creating a new space that unsettles the other figure's power. (9) After a few tussles on the ice, one of the figures grabs hold of what seems to be a distant line of horizon that has remained more or less constant since the outset of the film, and pulls it down as an opaque divider between itself and the other figure. Krumme has other spatial surprises in store. The figure behind pulls the paper up to create a crumpled gap through which it passes, and then the other figure places its foot on the bottom line of the divider, and its purpose is transformed into a tightrope. This works because we no longer see the legs and feet of the other figure behind the dividing screen, and the bottom of it is unspecified. The line slowly rises, and the figure holding the case shifts to below the figure on the line.

Krumme's body of minimalist work is replete with such shifts and revelations. It is perhaps his consistent aesthetic adherence to privileging the freedom of undefined space on the white expanse of animation paper that he uses that permits him to leave out normal expectations of spatial perspective that create spatial subterfuge in his films. Imagination – ideational events – becomes scenes and events we can experience in his cinematic works through his artistry and playful, sometimes sublime understanding of the immense potential of a simple graphic line. Krumme realises these ideational events in 'a state of affairs' that are not possible in the phenomenal world, giving them 'a home' in the illusionary capacity of the manipulated moving image, one that will continue to surprise, astound and delight.



Raimund Krumme: *Passage*

(1) For a discussion about the spatial creation in fine art animation, see my essay "Oscillating at the 'high/low' Art Divide: Animation in Museums and Galleries", in: Issues in Curating Contemporary Art and Performance, Judith Rugg and Michèle Sedgwick (Eds),

beide gezeichnet sind – es klappt hoch, über beide Figuren, wodurch ein neuer Raum geschaffen wird, der die Macht der anderen Figur destabilisiert. (9) (Abb. S. 17) Nach kurzem Gerangel auf dem Eis greift eine der Figuren nach etwas, was die Linie des fernen Horizonts zu sein scheint, die von Anfang des Films an mehr oder minder konstant gewesen ist, und zieht sie hinunter als undurchsichtige Trennwand zwischen sich und die andere Figur. Krumme hat auch noch andere räumliche Überraschungen in petto. Die Figur dahinter zieht das Papier hoch, um eine zerknitterte Lücke zu schaffen, durch die sie schlüpft, woraufhin die andere Figur ihren Fuß auf die untere Kante der Trennwand setzt, und diese verwandelt sich in ein gespanntes Drahtseil. Das funktioniert, da wir die Beine und Füße der anderen Figur hinter der Trennwand nicht mehr sehen und der untere Teil unspezifiziert bleibt. Die Linie steigt langsam empor, und die Figur, die den Koffer trägt, verlagert sich unter die Figur auf der Linie.

Krummes minimalistische Arbeiten sind voller solcher Verlagerungen und Enthüllungen. Es ist vielleicht sein beständiges ästhetisches Festhalten daran, der Freiheit des undefinierten Raums auf der weißen Fläche des von ihm benutzten Animationspapiers Vorrang zu geben, was es ihm ermöglicht, normale Erwartungen der räumlichen Perspektive, die räumlichen Täuschungen in seinen Filmen erschaffen, zu ignorieren. Vorstellungskraft – ideelle Begebenheiten – wird zu Szenen und Ereignissen, die wir in seinen filmischen Arbeiten durch seine Kunstfertigkeit erleben können sowie dank seiner spielerischen, manchmal außergewöhnlichen Erkenntnis darüber, welch immens großes Potenzial eine einfache grafische Linie birgt. Krumme setzt diese ideellen Begebenheiten in ‚einen Dingzustand' um, der in der erfahrbaren Welt unmöglich wäre, und gibt ihnen ‚ein Zuhause' in der Fähigkeit des manipulierten bewegten Bildes, Illusionen zu erzeugen – etwas, das uns weiterhin überraschen und in Erstaunen und Entzücken versetzen wird.

(1) Zur Diskussion über die Raumerschaffung in der animierten bildenden Kunst siehe auch mein Essay "Oscillating at the 'high/low' Art Divide: Animation in Museums and Galleries." In: Issues in Curating Contemporary Art and Performance. Judith Rugg und Michèle Sedgwick (Hrsg.). Bristol und Chicago: Intellect Books, 2007, S. 138-140.
(2) Deleuze, Gilles. Logik des Sinns, Frankfurt/Main, Suhrkamp 1993.
(3) Muscionico, Daniele. "Man spricht Chicken. 'Trickraum' – internationale Animationsfilme im Museum für Gestaltung." Neue Zürcher Zeitung, 05.08.2005, S. 42.
(4) Sobchack, Vivian. "The Line and the Animorph, or 'Travel is More than Just A to B" In: animation: an interdisciplinary journal, Band 3 Nr. 3, November 2008, S. 255.
(5) Ebenda, S. 257, englischer Originaltext: "constructs not only a figural narrative but also a narrative of figuration".
(6) Ramirez, Juan Antonio. In: Affron, Charles and M.J Affron. Sets in Motion. Art Direction and Film Narrative, New Brunswick und New Jersey: Rutgers University Press, 1995, S. 31.
(7) Vgl. Suzanne Buchan, "Uncanny Space, Narrative Place: The Architectural Imagination of Animation". In: What is Architecture?/ Text Anthology (Co To Jest Architektura?/Antologia tekstow). Adam Budak (Hrsg.). Krakow: Bunkier Sztuki Contemporary Art Gallery, RAM, Goethe Institut, 2002.
(8) Mitchell, William. City of Bits. Massachussetts: MIT Press, 1996.
(9) Diese Art der Selbstreflexion ist eine verbreitete Technik, die bereits von den Gebrüdern Fleischer in der Serie *Out of the Inkwell* eingesetzt wurde, und aktueller in Daniel Greaves' mit dem Oscar ausgezeichneten Film *Manipulation*.

Abbildung Seite 15, Gesamtbildunterschrift: Dancing Couple, Raimund Krumme. Client: Hilton Hotels Corporation, Agency: Young & Rubicam Brands, Production company: Acme Filmworks, © 2008 Hilton Hotels Corporation.

DR. SUZANNE BUCHAN Professorin für Animation Aesthetics und Leiterin des Animation Research Centre am UCA Farnham Campus; Gründerin und Herausgeberin von *animation: an interdisciplinary journal*.

Bristol and Chicago: Intellect Books, 2007, pp 138-140.
(2) Deleuze, Gilles. The Logic of Sense (Logique du Sens, 1969), Columbia University Press, 1990 & 2001, p. 35.
(3) Muscionico, Daniele. "Man spricht Chicken. 'Trickraum' – internationale Animationsfilme im Museum für Gestaltung." Neue Zürcher Zeitung, 05.08.2005, p. 42.
Original German text: "[...] ein weißes Blatt Papier, eine schwarze Linie und vier minimalistisch gezeichnete Figuren sind [Krummes] Spielmaterial, mit dem er uns trickreich in eine vermeintlich flache Welt entführt – die sich urplötzlich in eine dritte Dimension aufwirft. Hier ist Raum die Vorstellung von erfahrbarer Welt, die auf der Wahrnehmung der Figuren und deren Anordnung beruht."
(4) Sobchack, Vivian, "The Line and the Animorph, or 'Travel is More than Just A to B'", in: animation: an interdisciplinary journal, Vol 3 No 3, November 2008, p. 255.
(5) Ibid, p. 257.
(6) Ramirez, Juan Antonio, in: Affron, Charles and M.J Affron. Sets in Motion. Art Direction and Film Narrative, New Brunswick and New Jersey: Rutgers University Press, 1995, p. 31.
(7) See Suzanne Buchan, "Uncanny Space, Narrative Place: The Architectural Imagination of Animation", in: What is Architecture?/Text Anthology (Co To Jest Architektura?/Antologia tekstow), Adam Budak (ed.), Krakow: Bunkier Sztuki Contemporary Art Gallery, RAM, Goethe Institut, 2002.
(8) Mitchell, William. City of Bits. Massachussetts: MIT Press, 1996.
(9) This sort of self-reflexivity is a familiar technique used by the Fleischer Brothers' *Out of the Inkwell* series, and more recently in Daniel Greaves' Oscar-winning *Manipulation*.

Illustration page 15, full caption: Dancing Couple, Raimund Krumme. Client: Hilton Hotels Corporation, Agency: Young & Rubicam Brands, Production company: Acme Filmworks, © 2008 Hilton Hotels Corporation.

DR SUZANNE BUCHAN Professor of Animation Aesthetics and Director of the Animation Research Centre, UCA Farnham Campus; She is founding editor of *animation: an interdisciplinary journal*.

Der mit der Linie im Raum tanzt: Raimund Krumme

Jürgen Keuneke

Raimund Krumme ist ein wahrer Meister in der Beherrschung von bewegter Linie und illustrierten Formen im Raum. Er spielt zudem in seinen vielen künstlerischen Filmerfolgen immer wieder überraschend mit der Perspektive.

Seit 2004 hat er kaum Zeit gehabt, wieder intensiv an einem eigenen neuen Kurzfilm zu arbeiten. Zu gefragt war er – besonders auf dem amerikanischen Markt – als Regisseur und Animator für Werbespots im typischen „Krumme-Stil". Vor kurzem wurde mit *Dancing Couple* einer seiner Animationsfilme für Hilton Hotels & Travel mit der Nominierung für den begehrten Annie-Award „Best Animated Television Commercial" geehrt. Raimund Krumme darf dabei als Künstler auch in einem kommerziellen Werbespot seinen reduzierten grafischen Strich beibehalten: Eine schwarze Linie entwickelt sich – ausgehend vom Buchstaben „A" – auf einem Hintergrund im Rotverlauf, der einen Sonnenuntergang simuliert. Die Linie endet in einem Buchstaben „B". Aus der Linie heraus, die als Plattform bestehen bleibt, entwickelt sich eine weibliche Person im Sommerkleid – umgesetzt in reduzierter Outline-Technik –, die auf der Linie einen virtuosen Solotanz aufführt. Bereits hier wird mit Größen und Perspektiven gespielt. Ein Mann gesellt sich aus der Linie heraus zur Tänzerin, um mit ihr einen ausführlichen und beschwingten Paartanz aufzuführen. Schließlich verschwinden beide händchenhaltend wieder in der Linie, die den Horizont darstellt. Aus der Linie entsteht nun der typografisch umgesetzte Slogan „Travel is more than just A to B", der in einen Hilton-Werbeabspann übergeht. (Abb. S. 21)

An seinem Atelier-Arbeitsplatz in Berlin direkt an der Spree arbeitet Raimund Krumme für seine neuesten Produktionen heute nicht nur ausschließlich am Zeichentisch wie bei seinen früheren künstlerischen Filmerfolgen. Mittlerweile steht im Zentrum seiner Tätigkeit auch die Arbeit mit dem neuesten Macintosh-Rechner. Dies heißt nicht, dass der Bleistift und der Zeichenblock weit entfernt von der Tastatur liegen – er zeichnet natürlich noch mit der Hand. Raimund Krumme braucht als Inspiration für seine kreative Tätigkeit Dinge, die nicht digital sind und die er anfassen kann. Originale Zeichnungen, Scribbles und Entwürfe hängen in seinem hellen Atelierraum an der Wand. Digital versteckt im Rechner nützen sie ihm wenig – Raimund Krumme benötigt ihre visuelle und greifbare Präsenz. Seinen besonderen Illustrationsstil, der sein künstlerisches Werk und auch die aktuellen Werbespots prägt, erklärt er selbst in erster Linie mit dem Zwang zur Ökonomisierung der Arbeit beim Animationsfilm, was dann natürlich auch in die Form eingeht. „Das Minimale lässt Raum für Generalisierung und für Verfremdung" (1), ist er sich sicher.

Raimund Krummes Produktionsteam in Berlin besteht zur Zeit der Hilton-Produktionen aus 4 Personen: Er selbst entwirft die Figuren und zeichnet die Hauptphasen der Animation. Volker Schlecht unterstützt ihn dabei als Senior-Animator – während die junge Spanierin Cristina Valero García als Junior-Animator zuarbeitet und Zwischenphasen zeichnet. Ihr Landsmann Emilio Marti Lopez als Produktionsmanager fungiert in einem Multifunktionsjob und hält die Fäden in der Hand, wenn es um Digitalisierung, die Gesamtorganisation und die Kommunikation mit dem Produzenten Acme Filmworks in den USA geht. So kann sich Raimund Krumme selbst mehr auf seine künstlerische Arbeit konzentrieren. Wie sieht Emilio, der ja einer jüngeren Generation angehört, die künstlerischen Kurzfilme von Raimund Krumme, die alle traditionell am Crass-Tricktisch entstanden sind? „Mein Favorit ist *Passage*", sagt er. „Ich fühlte mich beim Anschauen des Streifens auf einen magischen Platz von Absurdität und Kunst versetzt. Aber auch seine anderen Filme haben dieselbe Wirkung auf mich. Besonders bewundere ich dabei auch *The Message*, weil der Short so perfekt inszeniert ist und neben der Figurendarstellung auch mit der Typografie spielt – Handschrift, serifenloser und serifenbetonter Linear-Antiqua."

In *The Message* wird das typografisch dargestellte Gerücht als eigenständige Figur benutzt, gleichberechtigt zu den agierenden menschlichen Figuren. (Abb. S. 22) Im Laufe der Handlung verändert die Typografie ihren Charakter und damit ihre Aussage und inhaltliche Gewichtung. Ausgehend von sich verändernder menschlicher Handschrift, die durch ihren Schwung und ihre Verbindung der Lettern einen Endlos-Charakter besitzt, gibt es eine Metamorphose zur Schreibmaschinenschrift, die nun eine mehr amtliche Aussage darstellt. Der Wechsel zur Druckschrift suggeriert Meinungen, die medial vertrieben werden. Ein weiterer Wechsel zu großen Lettern macht die Aussage schwergewichtiger und verlangt von ihrem Träger einen Kraftakt. Das Erscheinungsbild des Gerüchts in chinesischer Schrift gibt ihm einen internationalen Aspekt und eröffnet ihm neue Wege. Zum Ende hin gibt es wieder einen Wechsel zurück zur Handschrift, die Menge wiederholt die empfangene Botschaft nur noch. Aber alles ist schließlich nur eine Neuigkeit von gestern, wenn zum Schluss des Filmes die Handlung die medial kommunizierte Botschaft überholt. Für das Werk von Raimund Krumme ist der Einsatz von Schrift als eigener Charakter in diesem Film etwas Besonderes. Sonst arbeitet er nicht gern mit „festgeschriebenen Lettern", sondern lieber filigran mit geschwungenem Strich.

Auch im Design möchte er nicht auf zeitgeistige Trends festgelegt werden. Nach eigenem Bekunden interessieren ihn allgemeine Stilfragen nicht. Ende der 1980er und in den 1990er Jahren arbeitete er im Kontext von Grafik-Design „gegen den Strich", denn er kümmerte sich nicht um die einsetzenden 3D-Design-Moden in der crossmedialen Gestaltung der Agenturen und orientierte sich in seinen Filmen eher an den Wurzeln der Animationsfilmgeschichte. „Ich habe zwar nebenher auch Design-Aufträge angenommen und das gerne gemacht", sagt er, „aber mit meiner Art, gezeichnete Filme zu machen, sollte man meine Arbeiten eher im Kontext ‚Ausdruck durch Illustration' sehen."

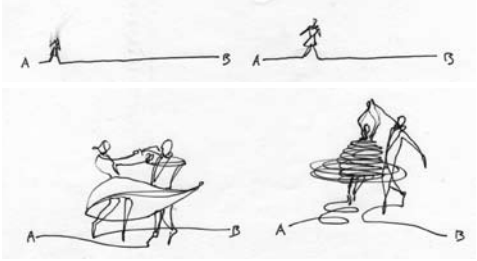
Trickkameramann vieler gezeichneter Krumme-Filme war Heinz Busert, den Raimund Krumme 1982 bei der Zusammenarbeit am Film *Puzzle* kennenlernte. Heinz Busert sagt im Rückblick auf

The Man Dancing with the Line Through Space: Raimund Krumme

Jürgen Keuneke

Raimund Krumme is a true master in his command of moving lines and illustrated shapes in space. Moreover, in many of his artistic film successes he plays with perspective in a way that surprises again and again.

Since 2004 he has had little time to concentrate on a new short film of his own. He is too much in demand – especially on the American market – as a director and animator of commercials in the typical "Krumme style". Recently, *Dancing Couple*, one of his animation films for Hilton Hotels & Travel, has been honoured with a nomination for the coveted "Best Animated Television Commercial" Annie Award. And here Raimund Krumme was permitted as an artist to even retain his reduced graphic stroke for an advertising assignment: A black line – starting from the letter "A" – develops and moves itself on a gradient red background simulating a setting sun. The line ends in a letter "B". From the line, which itself also remains a kind of platform, a female figure in a summer dress emerges – drawn in a reduced outline technique – who performs a virtuoso solo dance on the line. Already here Krumme begins to play with scale and perspective. A man then emerges from the line and joins the dancer in order for them to perform a complex and exhilarating dance for two. Finally, holding hands, they both disappear back into the line which depicts the horizon. And now the typographically arranged slogan "Travel is more than just A to B" emerges from the line and is transformed into a Hilton promotional sequence.

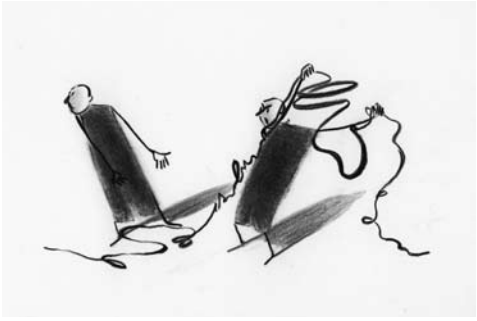


Raimund Krumme: *Dancing Couple* (sketch/Skizze)

In his studio workspace directly on the Spree River in Berlin, when he is preparing his latest productions Raimund Krumme no longer just works solely at the drawing table nowadays as he did with his former artistic film successes. By now the latest Macintosh computer is also at the centre of his activities and work. This does not mean that the pencil and the drawing block are now somewhere far removed from the keyboard – of course he still draws by hand. For inspiration, Raimund Krumme needs things for his creative work that are not digital and which he can actually touch. Original drawings, scribbles and sketches are hanging on the walls of his bright studio. Hidden away in his computer in digital form, they are of little use to him – Raimund Krumme needs their visual and tangible presence. He himself explains his unique illustrative style that so marks his creative works as well as his current commercials as being, first and foremost, the constraint to economise on the work in making animation films, something which is then also logically adopted in their form. "The minimal leaves scope for generalisation and alienation effects," (1) he says with certainty.

For the Hilton productions, Raimund Krumme's production team in Berlin consists of four people: He himself designs the figures and draws the keyframe phases of the animation. Volker Schlecht supports him here as the senior animator – while the young Spanish woman Cristina Valero García carries out preliminary work as the junior animator and draws the inbetweenings. Her fellow countryman Emilio Marti Lopez, in his role as the production manager, has a multifunctional job and pulls the strings, so-to-speak, when it is a question of digitising the work, dealing with overall organisational issues, and communicating with the producers in the USA, Acme Filmworks. This has permitted Raimund Krumme to be able to concentrate more on his own creative work. How does Emilio, who after all does belong to a younger generation, regard the artistic short films of Raimund Krumme, all of which were created traditionally on a Crass animation stand? "My favourite is *Passage*," he says. "Whenever I look at the film I feel like I've been transferred to a magical place of absurdity and art. But even his other films have the same effect on me. In particular I also admire *The Message*, because the short is adapted so perfectly and, apart from how the figures are depicted, it even plays with typography as well – in handwriting, sans serif and serif-enhanced linear antiqua."

In *The Message*, the typographically depicted rumour is used as an independent figure on an equal footing with the human figures acting in the film. (illus. p. 22) As the plot progresses, the character of the typography changes and in turn its message and emphasis in terms of the content. Beginning with ever-changing human handwriting which possesses an endless character through its sweeping and longhand style connecting the letters, the eventual metamorphosis into typewriting presents a more official message. The change to block letters suggests opinions being distributed through the media. A further change to capital letters gives the message even more weight and demands a show of strength from their bearer. The appearance of the rumour in Chinese writing gives it an international aspect and opens up a new path for it. At the end there is then a change back again to handwriting, with the crowd merely repeating the message. But ultimately that is all just yesterday's news when, at the end of the film, the plot overtakes the media message being communicated. In the work of Raimund Krumme, the use in this film of writing as a standalone character is somewhat unique. Otherwise he does not like working with "clearly laid down letters" but prefers working with a more delicate sweeping line instead.



Raimund Krumme: *The Message*

diesen Film: „Die Erzeugung von Schatten zum Beispiel war in der traditionellen Zeichentricktechnik immer sehr aufwendig und oft wenig überzeugend. Bei *Puzzle* war dies jedoch einer der Punkte, die mich an Raimunds Talent fasziniert haben. Er klebte an die einzelnen Puzzleteil-Phasen (Cut-Outs) ausgeschnittene Schatten aus grauem Transparentpapier, so dass allein dadurch schon eine verblüffende räumliche Wirkung entstand. Verblüffend war aber auch schon damals, was für ein sicheres Gespür Raimund für die Perspektive hatte. Dies kam ja in seinen späteren Filmen erst richtig zum Tragen. Anfangs erfolgten die Filmaufnahmen mit einer 16mm-Bolex-Kamera auf dem Crass-Tricktisch, die mit einem Federwerksmotor montiert war. Das leichte Flackern der Einzelbilder durch die nie ganz exakte Belichtung von Bild zu Bild war damit schon inbegriffen. Deshalb wurde sie auch relativ schnell durch eine 16mm-Crass-Kamera ersetzt, die mit einem Gleichstrommotor betrieben wurde."

Bis 1985 arbeitete Raimund Krumme an seinen Zeichentrickphasen noch daheim. Sein erster großer internationaler Festivalerfolg *Seiltänzer* entstand aber bereits komplett in einer Studiogemeinschaft mit Heinz Busert und Thilo von Rothkirch. Michael Bootz nahm die Geräusche auf, Rainald Hahn komponierte die Musik dazu, Ulrike Haase cleante Krummes auf Papier gezeichnete Hauptphasen, die Zwischenphasen zeichnete Herdis Albrecht.

1989 folgte *Zuschauer*, worüber Heinz Busert Besonderes zu berichten weiß: „Die Farbgebung in diesem Film ist komplett im Kopierwerk entstanden. Auf Anregung von Peter Kos, dem Leiter der Trickabteilung bei Film- und Videoprint, unserem damaligen Kopierwerk. Er hatte die Idee, die schwarz-weißen Strichzeichnungen auf Farbpositiv zu kopieren und hierbei entsprechende Farbfilter einzusetzen. Ich denke, dies hat dem Film eine Dimension mehr gegeben." Heinz Busert hat schon immer Krummes Film *Die Kreuzung* von 1991 am besten gefallen. „Hier hat das Spiel mit der Perspektive und das Umkippen von Szenen allein durch den Wechsel der Bedeutung einer oder zweier Linien perfekt funktioniert. Außerdem finde ich den Film am humorvollsten. Wenn er vielleicht auch gar nicht unbedingt lustig gemeint war."

Heinz Busert spielte auch jenseits der reinen Kameraarbeit eine entscheidende Rolle: „Raimund hatte eine Vorstellung, wie etwas aussehen könnte, und ich probierte, dafür eine technische Lösung zu finden", sagt Busert. „Auch in *Die Kreuzung* sind solche Effekte eingesetzt. Die Animation ist ja auf weißem Kopierpaper komplett mit Hintergrund und Schatten durchgezeichnet. Um aber noch mehr Tiefe in die Zeichnung zu bringen, wurde bei der Aufnahme am Tricktisch mit Hilfe von rund um den Tisch verteilten Dedolights und Schatten werfenden senkrechten Aufstellern eine erhebliche Kontraststeigerung erreicht. Gezeichnete Häuserwände erschienen dadurch partiell dunkler oder heller, obwohl das Papier der Zeichnungen reinweiß war. Interessante Effekte sind Raimund dann noch in dem Film *Passage* eingefallen, die tatsächlich nur mit ausgestanzten oder zerrissenen, gerollten und geknickten Papierphasen entstanden sind. Man sieht das auch ganz deutlich, aber der Effekt ist einfach verblüffend!"

Während der nächste Film *Opéra imaginaire – Du also bist mein Bräutigam* von 1993 etwas unterging, erregten *Passage* (1994) und *The Message* (2000) weitaus mehr öffentliches Interesse. „Besonders erwähnen möchte ich in diesem Zusammenhang aus dem Produktionsteam Elke Stoessel, die hier bei mehreren Filmen als Animatorin mitwirkte. Gerade *Passage* hat durch ihren besonderen Pinselstrich einen besonderen gestalterischen Ausdruck", sagt Krumme im Rückblick. Die gerade erwähnten Filmprojekte von 1994 und 2000 waren die letzten gemeinsamen Kurzfilme von Raimund Krumme und Trickfilm-Kameramann Heinz Busert. Bei *The Message* wurde die Zusammenarbeit zwischen Krumme und Busert schwieriger, da Krumme seinen Wohnsitz in die USA verlegt hatte. Busert sagt im Rückblick: „Ich muss sagen, dass ich von Raimund und seinen Filmen sehr viel gelernt habe, gerade was den Umgang mit – und den Respekt vor – Künstlern und deren Werken angeht. Es war immer das Vertrauen da, dass trotz aller Herausforderungen in der Produktion und Problemen mit der Filmförderung alles gut wird und es sich um ein erfolgreiches Projekt handelt. Auch wenn ich selbst immer ungeduldiger war als Raimund."

2004 veröffentlichte Raimund Krumme mit *Der Gefangenenchor* – einem Film über spanische Gefangene, die nach ihrer Befreiung in das Tageslicht der Welt zurückkehren – seinen ersten Animationsfilm mit realen Schauspielern in Pixilationstechnik. Krumme hatte das Gefühl, der Oper *Fidelio* von Ludwig van Beethoven mit seinen Animationen in zeichnerischer Umsetzung nicht gerecht werden zu können und wollte das Raumgefüge entsprechend dem Inhalt ändern und mit dem Einsatz von realen Schauspielern die Wirkung steigern. Aus seiner markanten schwarz-weißen, gezeichneten 2D-Darstellung, die noch in den Skizzen zum Film vorherrscht, wurde nun eine ungewohnte 3D-Darstellung mit breiterem Farbspektrum und zentraler Lichtsetzung als neuen Gestaltungsmerkmalen und Schwerpunkten. Krumme selbst begründet seinen Wechsel in der Ästhetik auch mit dem Wunsch, selbst einmal etwas künstlerisch Neues machen zu wollen.

Naheliegend wäre es gewesen, dem Trend der Zeit zu folgen und für die Umsetzung die 3D-Computeranimation zu wählen. Doch Krumme geht auch hier einen anderen Weg und verzichtet auf digitale synthetische Umsetzung, die immer noch einen zu technischen Look aufweist. Er verzichtet in seiner Kunst auf das Künstliche und will in Pixilationstechnik einen an die Realität erinnernden menschlichen Bewegungsablauf in natürlich erscheinender Umgebung aufzeichnen. Auf diese Weise kann er auch selbst inszenieren und den Schauspielern Anweisungen geben. Er bezieht so

Also in terms of design, he prefers not to get tied down to contemporary trends. According to himself, he is not interested in general style issues. The work he did in the graphic design area at the end of the 1980s and in the 1990s was "against the grain" because he did not care about the fashionable 3D design models being utilised at the time in the cross-media design work of the agencies and preferred to align himself to the roots of the history of animation in his films. "Yes it is true that I also took on some design contracts as well and really liked doing the work," he says, "but with my way of making drawn films, you should see my work more in the context of 'expressing through illustration'."

The animation cameraman on many of Krumme's films was Heinz Busert, whom Raimund Krumme got to know in 1982 when they worked together on the film *Puzzle*. Talking about this film in retrospect, Heinz Busert said: "The creation of shadows for instance has always been very elaborate with traditional animation techniques and it was often not very convincing either. Yet with *Puzzle* this was one of the points that fascinated me about Raimund's talent. He stuck shadows cut out of grey transparent paper onto the individual puzzle-piece cutout phases, and just through this alone an amazing spatial effect was created. And another amazing thing at that time was the secure grasp Raimund already had of perspectives. This was first really brought to bear properly in his later films. In the beginning the sequences were shot with a 16 mm Bolex camera on a Crass animation stand fitted with a wind-up motor. Hence the slight flickering of the single frames caused by the not quite precise lighting from one frame to the next was already a given with this. And for that reason it was replaced relatively quickly with a 16 mm Crass camera operating with a DC motor."

Up to 1985 Raimund Krumme continued to work on his animation film drawings at home. However his first major international festival success, *Seiltänzer*, was already produced completely in a studio co-op with Heinz Busert and Thilo von Rothkirch. Michael Bootz recorded the sounds, Rainald Hahn composed the music, Ulrike Haase cleaned Krumme's keyframe paper drawings, while Herdis Albrecht drew the inbetweenings.

In 1989 the film *Zuschauer* followed, about which Heinz Busert mentioned some interesting facts: "The colouring in this film was completely produced in the film lab. This was suggested by Peter Kos, the head of the animation department at Film- und Videoprint, our film lab at that time. It was his idea to copy the black-and-white line drawings onto colour-positive stock and apply colour filters while he did so. I believe that this gave the film one more dimension." Heinz Busert has always liked Krumme's film *Die Kreuzung* from 1991 the best. "In this film, his playing with the perspective or the changeover in scenes worked perfectly just by changing the importance of one or two lines. And on top of that I think this film is the funniest. Even though maybe he didn't even mean to be funny at all."

Heinz Busert also played a decisive role above and beyond his pure camera work: "Raimund would have an idea of how something could look, and I'd try to find a technical solution for it," Busert said. "In Die *Kreuzung* such effects were utilised as well. The animation is traced on white photocopy paper, complete with the background and shadows. However in order to gain more depth in the drawings, when it was being recorded on the animation stand a significant increase in contrast was achieved by encircling the table with Deodolights and shadow-casting vertical constructions. By doing so, drawn house walls seem to be partially darker or brighter, although the paper used for the drawing was pure white. In the same way Raimund then thought up some interesting effects for the film *Passage* which really were created with just punched out or torn, rolled up and folded paper phases. And this is something you can even see quite clearly, but the effect is simply amazing!"

While his next film *Opéra imaginaire – So You're My Bridegroom* from 1993 foundered somewhat, *Passage* (1994) and *The Message* (2000) attracted more public interest by far. "The one person I'd like to mention in particular from the production team is Elke Stoessel who worked with me on several films as an animator. *Passage* especially has a unique artistic impression thanks to her special strokes of the brush," Krumme said in retrospect. The film projects from 1994 and 2000 just now mentioned were the final joint short films from Raimund Krumme and the animation film cameraman Heinz Busert. Working together on *The Message* became more difficult for Krumme and Busert because Krumme had taken up residence in the USA by then. Busert said afterwards: "I have to say that I really learned a lot from Raimund and his films, especially when it's a question of dealing with – and having respect for – artists and their work. There was always a sense of confidence there that regardless of all the problems in the production and with the film funding, everything would turn out well and we were dealing with a successful project. Even if I myself was always more impatient than Raimund."

In 2004 with *Der Gefangenenchor* – a film about Spanish prisoners who return to the daylight of the world after their liberation – Raimund Krumme released his first animation film with real actors in pixilation technique. Krumme had the feeling he could not do justice to the opera *Fidelio* from Ludwig van Beethoven with his drawn animations and wanted to change the spatial structure to match the content and heighten the effect by using real actors. His striking black-and-white drawn 2D renditions, which still prevailed in the sketches to the film, now became an unusual 3D depiction with a wide range of colours and centrally arranged lighting as new design features and focal points. Krumme himself also justified this change in the aesthetics with the desire to want to do something artistically new for once.

It would have been obvious to follow the trend at that time and choose 3D computer animation for the production. But here too Krumme took another route and forewent the digitally synthesised production because it still had too much of a technical look. He did without the artificial in his art and, by using the pixilation technique, he wanted to record a human motion sequence in natural looking settings both of which were reminiscent of reality. In this way he could even adapt the film himself and give the actors instructions. Thus he included their understanding and their conflict in the planned adaptation as an element of it and got direct feedback through their active participation in the form of physical

ihr Verständnis und ihre Auseinandersetzung mit der geplanten Umsetzung mit ein und bekommt durch ihre aktive Mitwirkung in Form von körperlichem Ausdruck ein direktes Feedback. Keine im Rechner modellierte Figur könnte das leisten. Interaktion zwischen Künstler und Charakteren wäre unmöglich, das Dialogische würde fehlen.

Gerade durch mitspielende, selbstdenkende Individuen in *Der Gefangenenchor* hebt Krumme seine Umsetzung auf eine neue Bedeutungsebene, denn die gezeichneten Figuren seiner vorangegangenen Filmen arbeiteten nicht selbstdenkend am Werk mit. „Ich habe hier kein Character-Design gemacht und die Figuren ihrer Funktion entsprechend entwickelt. Ich wollte mit Schauspielern arbeiten im räumlichen Zusammenhang. Denn die Figuren sind integriert in eine Umgebung, die in dieser Weise gar nicht wirklich existent ist. Das Erstaunen beim Zuschauer ist größer, wenn ich dies mit wirklichen menschlichen Akteuren im Raum umsetze. Mit virtuell umgesetzten Lebewesen aus dem Computer ist dieser Effekt nicht mehr zu erzielen, denn das ist mittlerweile eher ein gewohnter Anblick für den Betrachter. Zudem ist für mich der Spaß beim Arbeiten ein anderer", stellt Raimund Krumme heraus.

„Zusammengearbeitet habe ich beim *Gefangenenchor* auf der technischen Seite mit Jan Hübel, dessen Kompetenz ich sehr schätze und mit dem ich auch bei meinem neuen künstlerischen Kurzfilm *The Lost Ones* wieder gemeinsam wirken will", sagt Krumme über seinen neuen technischen Partner. Jan Hübel ist bekannter Visual Effects Supervisor. Bevor er nach Berlin zog, leitete er die Frankfurter Filiale von PICTORION das werk. Mit dem technischen Spezialisten an seiner Seite kann sich Raimund Krumme mehr um seine künstlerischen Aussagen und Absichten kümmern, arrangieren und gestalterisch komponieren. Die Anmutung von *Gefangenenchor* ist im wahrsten Sinne des Wortes körperlich und dabei auch malerischer als seine eher grafischen Zeichenfilme. Nicht zuletzt auch Weichenstellungen in der Postproduktion sorgten dafür, dass die Filmbilder des Chor-Filmes Gemälden des englischen Malers Joseph Wright aus dem 18. Jahrhundert ähneln. Krumme setzte hier eine einzelne, in der Mitte des Bildes liegende Lichtquelle ein. Hierdurch ergibt sich eine starke Tiefenwirkung, zusätzlich eine Lenkung des Zuschauerblicks und eine Gewichtung des Bildaufbaus, wobei der Betrachter selbst in den dunklen Bereichen der Filmbilder immer noch Struktur, Zeichnung und Farbverläufe erkennen kann.

Jan Hübel selbst schätzt am Regisseur Raimund Krumme besonders dessen ruhige und besonnene Art. „Man kann mit ihm zielgenau arbeiten – ohne große Umwege! Raimund weiß immer, was er will!" Es fällt schwer, Krummes *Gefangenenchor* in sein bisheriges Werk einzuordnen, denn es hat bis jetzt von der Umsetzung her ein Alleinstellungsmerkmal. Die Masse von Menschenfiguren im Pixilationsfilm hat allerdings Parallelen zu der in *The Message* und knüpft teilweise auch an die Choreographie der Bilder in diesem Film an. Jedoch wird deutlich, dass der Künstler sich verändert hat und eine neue Dimension sucht. Dabei nimmt Raimund Krumme im wahrsten Sinne des Wortes den Faden, der sich durch all seine Filme zieht, auch in seiner Umsetzung von *Der Gefangenenchor* auf: Es werden Linien gesponnen, hier sogar ein ganzes unsichtbares Geflecht, auf denen sich die Akteure bewegen oder sich miteinander verbinden – mit tänzerischem Ausdruck und der bei Krumme immer vorhandenen räumlichen Komponente. Neuer Schwerpunkt gegenüber seinen 2D-Zeichenanimationsfilmen jedoch: Nutzte Raimund Krumme die Lichtsetzung in seinen anderen Filmen eher, um neben den handelnden Figuren deren Schattenwurf zu animieren, rückte diesmal die Animation von Licht selbst in den Fokus seiner Arbeit! Wollte Raimund Krumme mit der Animation des Lichtes dem Betrachter einen neuen Blickwinkel auf die Handlung durch perspektivische Veränderung eröffnen, hört sich dies dann im Zusammenhang mit der dafür erforderlichen technischen Umsetzung beim VFX-Artist Jan Hübel so an: „Auf den Körpern der Tänzer breitet sich Licht aus. Hierfür habe ich Masken animiert und den Bereich mit Hilfe von Farbkorrektur und Filtern, den saphire plugins, beleuchtet. Bei unserer Arbeitsmethode ging es nicht anders, als die Trackingpunkte herauszuretuschieren. Eine besondere Herausforderung war der letzte Shot, in dem 12 Schauspieler/Tänzer vom Boden emporgehoben und hin und her getragen werden, umeinander kreisen, in einem Meer aus Licht. Dies wurde mit 25 Frames gedreht. Mit freihändig bedientem Kran habe ich erst mal alle 12 Einzellayer stabilisiert und im Timing aneinander angepasst. Für jeden Akteur gibt es eine animierte Maske, die eine Durchdringung dieser Ebene definiert."

Vom neuen Projekt *The Lost Ones*, das Krumme wieder zusammen mit Jan Hübel und realen Schauspielern umsetzen möchte, gibt es schon zahlreiche vielversprechende figürliche und räumliche Skizzen. Diese lassen erahnen, wie eine Umsetzung des gleichnamigen Prosatextes von Samuel Beckett aussehen könnte, der inhaltlich mit seiner in einem Zylinder gefangenen und verlorenen Menschenmenge wie gemacht scheint als Vorlage für ein neues filmisches Werk des Künstlers Raimund Krumme. Betrachtet man Krummes filmisches Gesamtwerk, wird besonders dies deutlich: Beispielhaft zeigen seine Filme immer wieder, wie man besonders mit der Reduktion in der Zeichnung und dem Spiel mit der Perspektive und grundlegender überzeugender Handlung auf beeindruckend einfache Weise und ohne viel Staffage sein Publikum faszinieren kann. Welchen Ratschlag aber hat der Animationsfilm-Meister für den Nachwuchs parat, der sich mit Animation versuchen will? „Nicht zu viel andere Trickfilme frame by frame analysieren. Lieber selber Beobachtungen machen und zu abstrahieren lernen", schlägt er vor. „Inspiration von anderen Medien beziehen – und den Tanz und das Theater nicht vergessen. Mittel, die Menschen schon immer interessiert haben und einen Teil unserer Kultur ausmachen." Aspekte, die den Animationsfilmkünstler Raimund Krumme selbst in seinem Schaffen beeinflusst haben und seinen einzigartigen Stil formten und die ihm schon jetzt einen herausragenden Platz in der internationalen Animationsfilmgeschichte sichern.

(1) Interviews des Autors: Raimund Krumme: 30.01.2007 (Krumme-Studio/Berlin) und 16.02.2009 Telefon-Interview / Heinz Busert: 16.02.2007 Telefon- und E-Mai-Interview / Jan Hübel: 19.02.2007 Telefon- und E-Mail-Interview.

JÜRGEN KEUNEKE Fachautor für Film & Animation, Multimedia-Designer und Kunstvermittler.

expression. None of the figures modelled in the computer could achieve this. Any interaction between the artist and characters would have been impossible because the dialog level would have been missing.

And it is especially through the cooperative, self-reflective characters in *Der Gefangenenchor* that Krumme raises his adaptation to a new level of meaning, because the drawn figures in his prior films did not cooperate self-reflectively on the films. "I did not create any character design here where the figures would develop their characters correspondingly. I wanted to work with actors in a spatial context. Because the characters are integrated into a setting that does not actually exist in this manner at all. And the viewer's amazement is greater when I achieve this with really human protagonists in that space. This effect can no longer be achieved with beings created on the computer because by now that's become more of a normal sight for the viewer. And furthermore, I get a different kind of fun doing the work like this," Raimund Krumme emphasises in this regard.

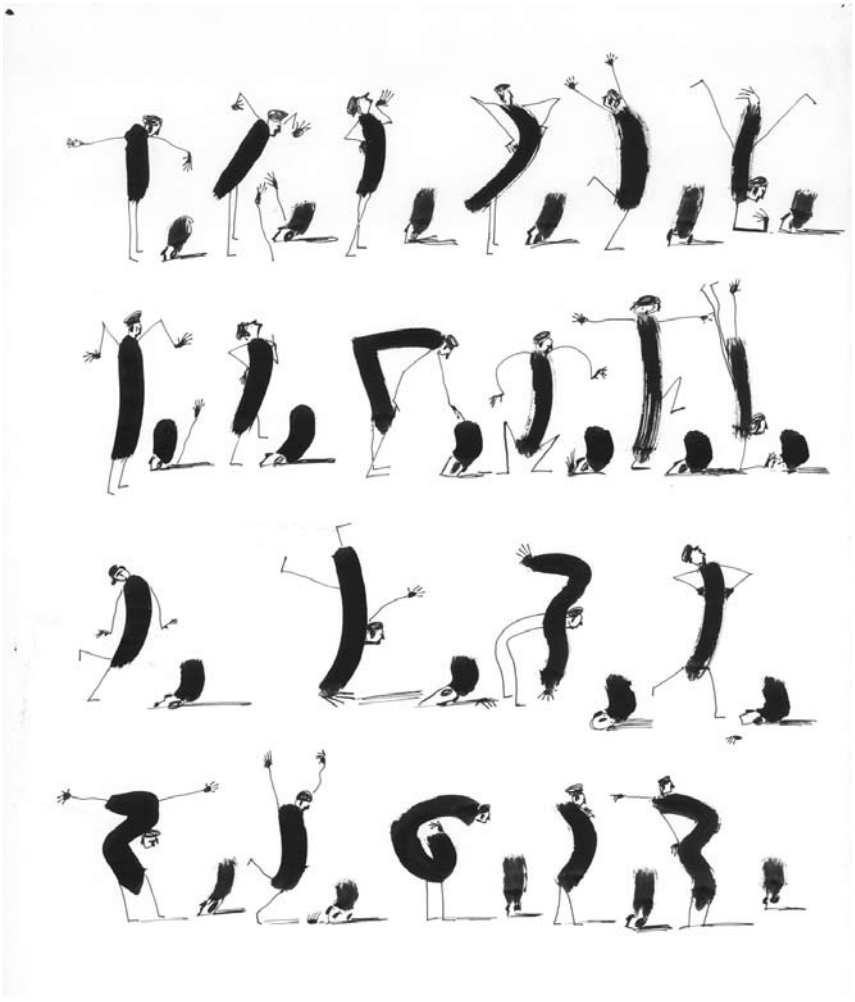
"I worked on the technical side of *Der Gefangenenchor* with Jan Hübel, whose competence I really appreciate, and I want to work with him again on my latest artistic short film *The Lost Ones*," Krumme said about his newest technical partner. Jan Hübel is a well-known visual effects supervisor. Before he moved to Berlin, he headed the Frankfurt branch of the production company PICTORION das werk. With this technical specialist at his side, Raimund has been able to pay more attention to his artistic messages and intentions, arranging and composing them creatively. The look and feel of *Der Gefangenenchor* is physical in the truest sense of the word, and it is also more picturesque than his more graphic animated films. Not least, the resetting of some aspects in the post-production also ensured that the filmic image of this choir film resembles the paintings by the 18th century English painter Joseph Wright. Here Krumme placed a single source of light in the middle of the image. Through this a powerful sense of depth is achieved and, in addition, the viewer's eye is steered and the composition of the images is given weight, while at the same time the viewer can also still recognise structure, drawing and colour gradients in even the dark areas of the film's images.

What Jan Hübel himself particularly appreciates about the director Raimund Krumme is his calm and level-headed manner. "You can work with him in a completely targeted manner – without any major detours. Raimund always knows what he wants." It is difficult to align Krumme's *Gefangenenchor* to his previous work, for it stands alone in its unique form of realization. Nonetheless the masses of human figures in the pixilation film do have parallels to those in the *The Message* and are also linked at times to the choreography of the images in this film. However it is clear that the artist has changed and is searching for a new dimension. Doing so, in his adaptation of *Gefangenenchor* Raimund Krumme takes up in the truest sense of the word the thread that is running through all of his films: Lines are spun, with even a totally invisible mesh here, on which the protagonists move or are connected to each other – with a dance-like expression and the spatial components that are always present in Krumme's work. However there are some new focal points in comparison to his 2D animation films: While Raimund Krumme used the light composition in his other films more so to animate the shadows cast by the characters just then performing, this time the animation of the light itself has become the central focus of his work. Raimund Krumme's desire to use the animation of the light to open up a new viewpoint to the action by changing the perspective is explained like this by the VFX artist Jan Hübel when put in conjunction with the technical adaptation required: "The light spreads out on the bodies of the artists. For this purpose I animated masks and lit up the area with the help of colour corrections and filters, the sapphire plug-ins. In terms of our method of work, the only thing we had to do was retouch and remove the tracking points. One special challenge was the last shot in which 12 actors/dancers are elevated from the floor and carried back and forth, circling around each other, in a sea of light. This was shot at 25 frames. Using a crane operated freehand, at first I stabilised all 12 individual layers and adjusted them to each other in the timing. For each protagonist there is an animated mask that defines a permeation of this level."

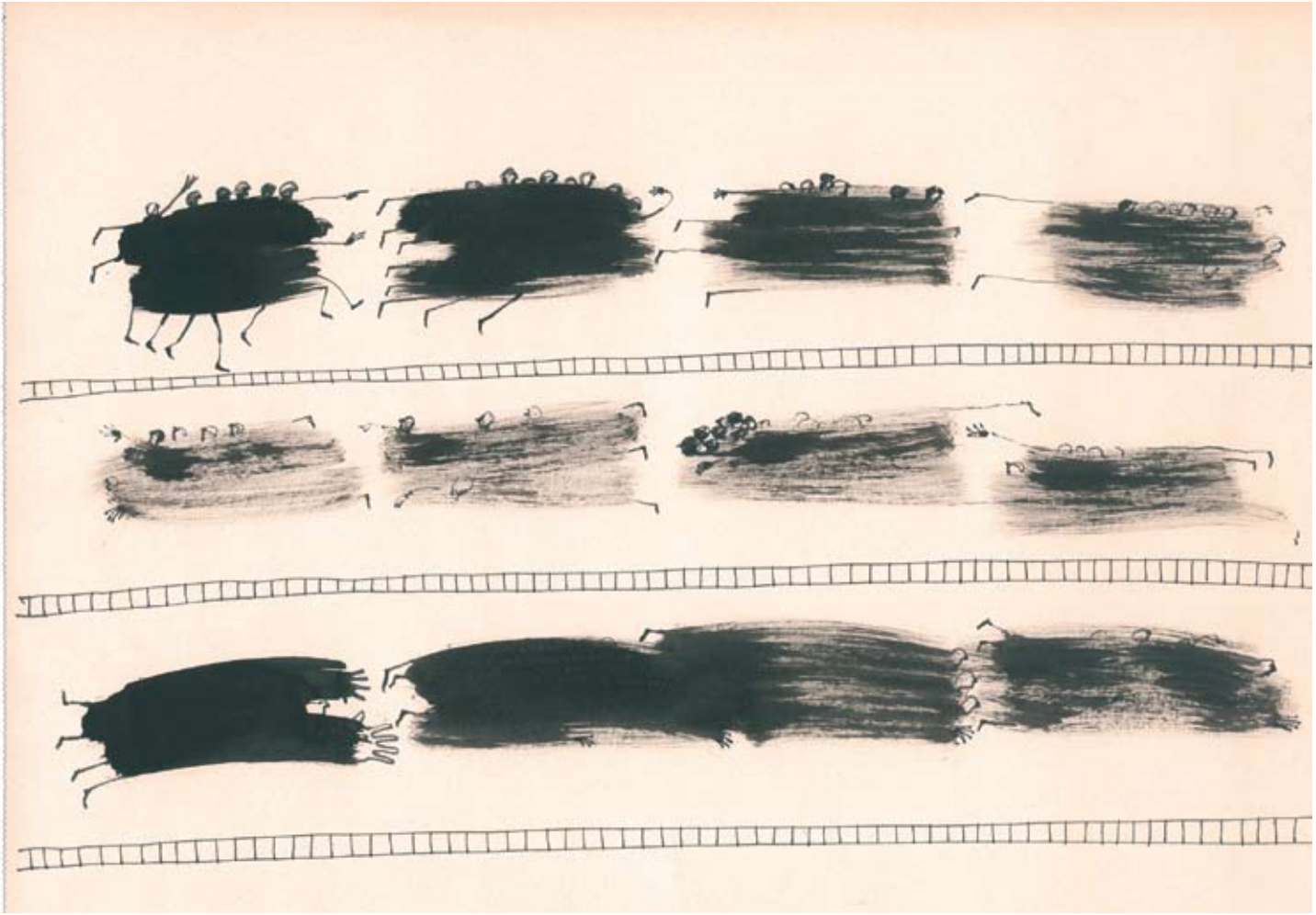
For his new project *The Lost Ones* which Krumme would again like to produce with Jan Hübel and real actors, there are already many promising figurative and spatial sketches. These give an impression of how the prose piece of the same name by Samuel Beckett could look. In terms of its content about a crowd of people trapped and abandoned in a cylinder, the piece seems to be perfect as a basis for a new film by the artist Raimund Krumme. When we look at Krumme's complete body of filmic work, one aspect is particularly clear: Again and again his films are exemplary in revealing how one can fascinate one's audiences with an impressively simple and non-ornate approach utilising in particular reduction in the drawing and the interplay with perspectives and fundamentally convincing plots. But what advice does the animation film master have for up-and-coming filmmakers who want to have a try at animation? "Don't analyse too many other animation films frame by frame. It's better to make your own observations and learn to abstract," he suggests. "Draw your inspiration from other media – and don't forget dance and the theatre. Media that have always interested humanity and form a part of our culture." Aspects which have influenced the animation film artist Raimund Krumme himself in his own creative work and formed his unique style, and which already now guarantee him an outstanding position in the international history of animation film.

(1) Interviews by the author:
Raimund Krumme: 30.01.2007 (Krumme's studio, Berlin) and 16.02.2009 telephone interview / Heinz Busert: 16.02.2007 telephone and email interview / Jan Hübel: 19.02.2007 telephone and email interview.

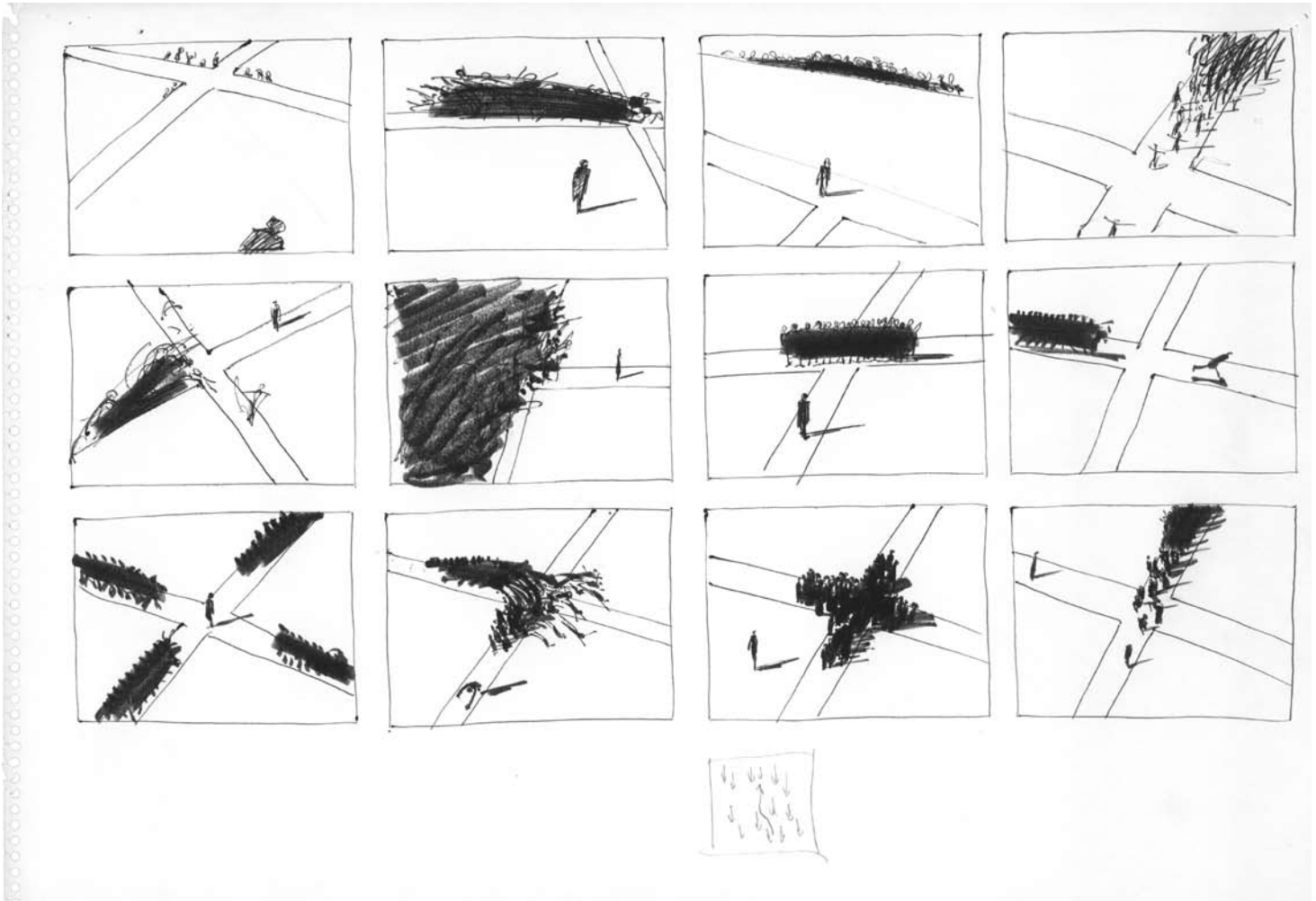
JÜRGEN KEUNEKE Film and animation writer, multimedia designer and art specialist.



Studie zu *Passage*, Tusche und Filzstift auf Papier / study for *Passage*, ink and felt pen on paper, 41,5 x 29,5 cm, 1993



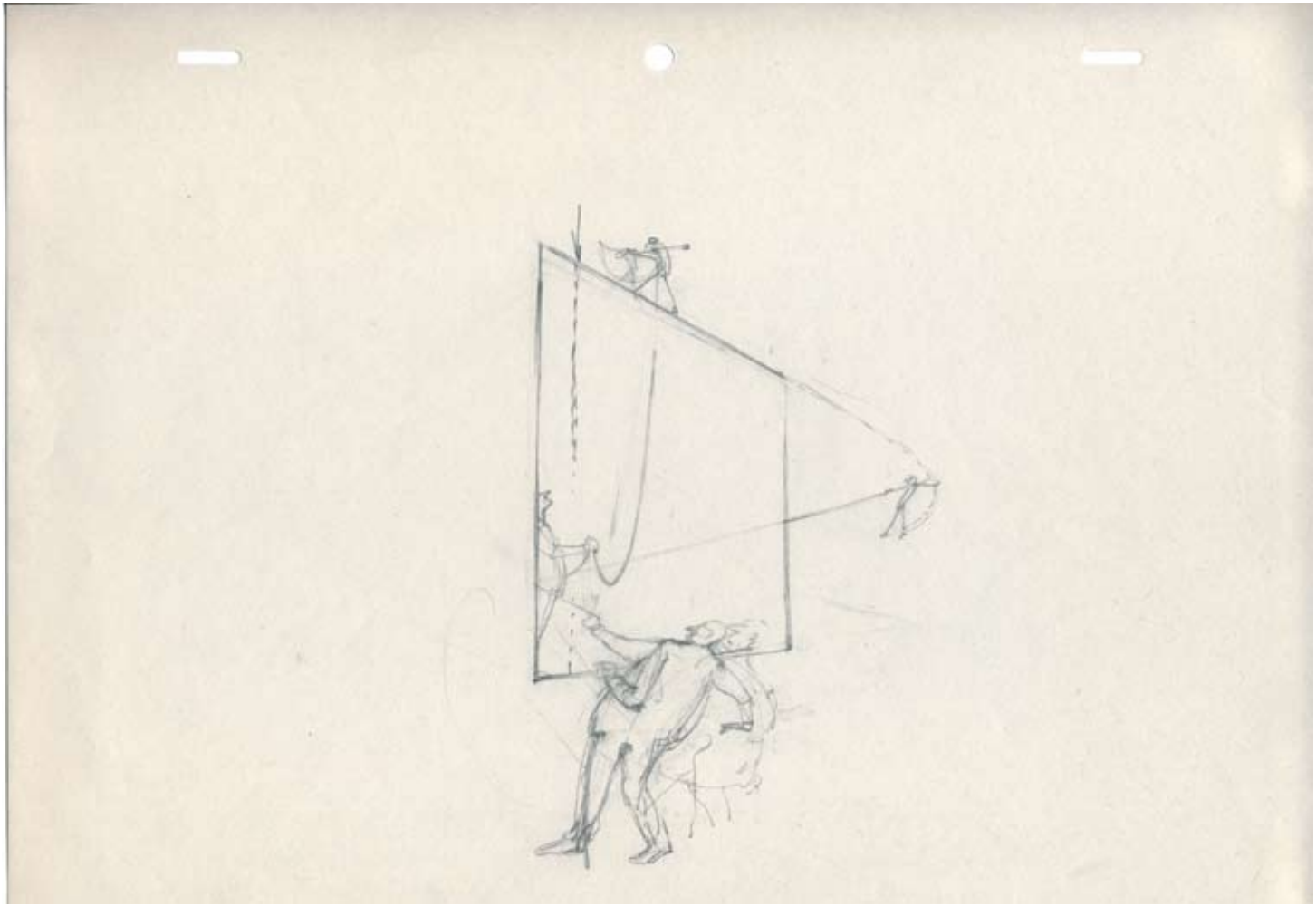
Bewegungsskizze, Tusche auf Papier / sketch of movements, ink on paper, 30 x 39,5 cm, 1990



Studie zu *Die Kreuzung*, Filzstift und Bleistift auf Karton / study for *Die Kreuzung,* felt pen and pencil on cardboard, 29,5 x 42 cm, 1991

Studie zu *The Message*, Filzstift und Zeitungsausschnitte auf Papier / study for *The Message*, felt pen and newspaper clippings on paper, 14 x 21 cm, 1998

Studie zu *Seiltänzer*, Filzstift und Bleistift auf Papier / study for *Seiltänzer*, felt pen and pencil on paper, 21 x 29,5 cm, 1985



Studie zu *Seiltänzer*, Bleistift auf Papier / study for *Seiltänzer*, pencil on paper, 21 x 29,5 cm, 1985

Raumversuch, Tusche auf Papier / spatial experiment, ink on paper, 30 x 39,5 cm, 1992

Studie zu *The Lost Ones*, Filzstift auf Fotoausdruck / study for *The Lost Ones,* felt pen on photo printout, 14 x 21 cm, 2004

RAIMUND KRUMME – BIOGRAPHIE & FILMOGRAPHIE
BIOGRAPHY & FILMOGRAPHY

geboren 1950 in Köln / born 1950 in Cologne
1970-1975 Studium an der Hochschule der Künste Berlin, Bereich Visuelle Kommunikation / studied at the HdK Berlin Art Academy, Visual Communications Department
1975-1981 Autor beim Kinderprogramm des Sender Freies Berlin / writer for children's programming at SFB public broadcaster, Berlin
seit 1980 eigene Trickfilmproduktion in Berlin / since 1980 own animated film productions in Berlin
seit 1994 Regisseur von Werbefilmen in Los Angeles, u.a. bei Acme Filmworks / since 1994 director of commercials in Los Angeles at Acme Filmworks among others

Lehrtätigkeiten / lecturing experience: Kunsthochschule Braunschweig, University of Minas Gerais (Brasilien), California Institute of the Arts Los Angeles (CalArts), Fernseh Akademie Mitteldeutschland Halle, Kunsthochschule für Medien Köln / HBK University of Arts Braunschweig, University of Minas Gerais (Brazil), California Institute of the Arts Los Angeles (CalArts), FAM Central German TV Academy, Academy of Media Arts Cologne

z.Z. arbeitet und lebt Raimund Krumme in Berlin und Köln / at present Raimund Krumme works and lives in Berlin and Cologne

LES PHANTOMES DU CHÂTEAU Flachfiguren / cutouts, Farbe / colour, 9 min, 16 mm, 1980 / Kinder erschrecken die Geister in einer Geisterbahn. Children frighten the ghosts in a ghost train.

SPAGHETTI Stift auf Papier / pen on paper, sw / b&w, 5 min, 16 mm, 1981, Langeweile im Restaurant, ein kleiner Junge und ein Teller übervoll mit Spaghetti, der nur darauf wartet, dass eine wilde Phantasiewelt aus Nudeln entsteht. Boredom in a restaurant. A small boy and a plate overflowing with spaghetti, just simply waiting for a crazy fantasy world to be created from the noodles.

PUZZLE Flachfiguren / cutouts, Farbe / colour, 3 min, 16 mm, 1982 Das sechste Puzzlestück hat Probleme, in eine Gruppe von fünf anderen Teilen aufgenommen zu werden, bis alle begreifen, dass sie zusammen mehr zuwege bringen als allein. The sixth piece of a puzzle is having problems being accepted by the other five pieces who have formed a group – until they all realise you can achieve more by pulling together than going it alone.

ECHTZEIT / REAL TIME Regisseur / director Hellmuth Costard, Trickfilmsequenzen / animation sequences Raimund Krumme, Farbe / colour, 16 mm, 111 min, 1983 / Experimentelles Filmessay über den Zusammenhang von Menschen, Computern und Militär. Experimental film essay about people, computers and the military.

UND DER SESSEL FLIEGT DURCHS FENSTER / AND THE CHAIR FLEW THROUGH THE WINDOW Zeichenfolien / cels, Farbe / colour, 14 min, 35 mm, 1984 / Ein Sessel, ein Stuhl und ein Tisch bei ihrem abenteuerlichen Streifzug durch die Stadt. An armchair, a chair and a table on their adventurous ramble through the city.

SEILTÄNZER / ROPE DANCER Stift auf Papier / pen on paper, Farbe / colour, 10 min, 35 mm, 1986 / Vater- und Sohnfigur verbunden durch ein rotes Seil – wer hat wen an der Leine? Father and son figures connected by a red rope – but who has who on the line?

ZUSCHAUER / SPECTATORS Stift auf Papier / pen on paper, Farbe / colour, 6 min, 35 mm, 1989 / Zuschauer sind gefangen in einem Kinosaal und den von Filmbildern und -tönen entfachten Emotionen. Die Masse erlaubt keinen Eigensinn. Spectators are trapped in a cinema and by the emotions aroused by the film's images and sounds. The masses permit no self-will.

DIE KREUZUNG / CROSSROADS Stift auf Papier / pen on paper, sw / b&w, 9 min, 35 mm, 1991 / Auf der Suche nach dem richtigen Weg gerät ein Mann in eine spannende Verfolgungsjagd. Spielmacher für den Verfolgten wie für die Verfolger ist der architektonische Raum. Searching for the right way, a man gets involved in an exciting chase. The playmaker for both the pursued and the pursuer is the architectural space.

OPÉRA IMAGINAIRE - DU ALSO BIST MEIN BRÄUTIGAM? / SO YOU'RE MY BRIDEGROOM 2D-Computeranimation / 2D computer animation, Farbe / colour, 6 min, 35 mm, 1993 / Im Streben nach Glauben und Wahrheit, befallen Pamina Zweifel über Taminos Liebe zu ihr – zur Arie „Du also bist mein Bräutigam?" aus Mozarts *Zauberflöte*. In her pursuit of trustworthiness and the truth, Pamina is overwhelmed by doubts about Tamino's love for her – to the aria "So You're My Bridegroom" from Mozart's *The Magic Flute*.

PASSAGE Stift auf Papier / pen on paper, sw / b&w, 7 min, 35 mm, 1994 / Ein Diener und sein Herr stehen an einem zugefrorenen See. Ein zauberhafter Machttanz auf dem Eis und in der Schneelandschaft. A servant and his master are standing at the edge of a frozen lake. An enchanting dance of power on the ice and in a snowscape.

THE MESSAGE Stift auf Papier / pen on paper, sw / b&w, 6 min, 35 mm, 2000 / Eine einfache Nachricht löst ein Verwirrspiel aus. Jeder versucht sie zu besitzen und zu verstehen. A simple message triggers off confusion. Yet every attempt to possess or understand it is in vain.

DER GEFANGENENCHOR / THE PRISONERS' CHOIR Liveaction, Pixilation, Farbe / colour, 6 min, 35 mm, 2004 / Nach Jahren der Dunkelheit erleben die Gefangenen erstmals das Sonnenlicht. Eine animatorische Choreographie von Licht und Tanz. After years in darkness, the prisoners experience sunlight for the first time again. An animated choreography of light and dance.

Zahlreiche Werbespots, u.a. für / Numerous commercials among others for: AST Computers (1994), NASDAQ (1995), Got Milk (1996), Levi's (1996), Bank Atlantic (1998), Jiffy Lube (2001), Hilton Hotels (2007), Bausch & Lomb (2009)

IMPRESSUM

Dieser Katalog erscheint anlässlich der Ausstellung
„Raimund Krumme – Spiel für Linien und Figuren“.

17. April 2009 bis 27. September 2009

Technische Sammlungen Dresden
Junghansstr. 1-3
01277 Dresden

Gefördert vom Bundesbeauftragten für Kultur und Medien aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages sowie von der Sächsischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien. Eine Kooperation mit Acme Filmworks und Filmfest Dresden.

Das Deutsche Institut für Animationsfilm wird gefördert durch das Sächsische Ministerium für Wissenschaft und Kunst sowie die Landeshauptstadt Dresden Amt für Kultur und Denkmalschutz.

AUSSTELLUNG

Kurator
André Eckardt

Leihgeber
Raimund Krumme, Acme Filmworks, Timo Viljakainen

Mitwirkende
Angela Klemm, Anja Ellenberger, Heidemarie Reimann,
Knut Wetzig

Projektkoordinatorin
Ines Seifert

Installationen
Matthias Lehmann

KATALOG

Herausgeber
Deutsches Institut für Animationsfilm e.V.

Redaktion und Lektorat
Ines Seifert, André Eckardt

Übersetzungen
Finbarr Morrin, Sabine Marosov (subs Hamburg)

Graphische Gestaltung und Layout
VOR, www.vor-dresden.de

Druck
STOBA, www.stoba-druck.de

Umschlagabbildung
Raimund Krumme: ohne Titel (ca. 2000), Ausschnitt

Autoren
Suzanne Buchan, Rolf Giesen, Jürgen Keuneke

Bildnachweis
Raimund Krumme S. 13, 14, 16, 17, 21, 22, 26-33, Umschlagabbildung
Acme Filmworks S. 15

Auflage
1000 Stück

© 2009 Deutsches Institut für Animationsfilm e.V., Dresden
www.diaf.de

ISBN 978-3-00-0027392-6

Wir danken unseren Förderern und Kooperationspartnern:

Der Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien

SLM Sächsische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien

ACMEfilmworks

filmfestdresden
INTERNATIONALES KURZFILMFESTIVAL

TECHNISCHE SAMMLUNGEN DRESDEN

Freistaat Sachsen
Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst

Dresden.

www.diaf.de

DIAF
DEUTSCHES
INSTITUT FÜR
ANIMATIONSFILM

ISBN 978-3-00-0027392-6