ST. PÖLTEN UNIVERSITY
OF APPLIED SCIENCES

Medien & Digitale Technologien

fh st.pölten

WE ARE EUDRES EUROPEAN UNIVERSITY

Charakterinszenierung und -konsistenz in der Animation am Beispiel von Arcane

Masterarbeit

Ausgeführt zum Zweck der Erlangung des akademischen Grades
Dipl.-Ing. für technisch-wissenschaftliche Berufe

am Masterstudiengang Digital Media Production an der Fachhochschule St. Pölten, **Masterklasse Animation & VFX**

von:
Nadine Celine Schütz, BA
mp231515

Betreuer: Julian Salhofer BSc MA
Zweitbetreuer: Mag. Franz Schubert

St. Pölten, 28.08.2025

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre an Eides statt, dass

- ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.
- ich mich bei der Erstellung der Arbeit an die Standards guter wissenschaftlicher Praxis gemäß dem Leitfaden zum Wissenschaftlichen Arbeiten der FH St. Pölten gehalten habe.
- ich die vorliegende Arbeit an keiner Hochschule zur Beurteilung oder in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt oder veröffentlicht habe.

Über den Einsatz von Hilfsmitteln der generativen Künstlichen Intelligenz wie Chatbots, Bildgeneratoren, Programmieranwendungen, Paraphrasier- oder Übersetzungstools erkläre ich, dass

☐ im Zuge dieser Arbeit kein Hilfsmittel der generativen Künstlichen Intelligenz zum Einsatz gekommen ist.

☐ ich Hilfsmittel der generativen Künstlichen Intelligenz verwendet habe, um die Arbeit Korrektur zu lesen.

☒ ich Hilfsmittel der generativen Künstlichen Intelligenz verwendet habe, um Teile des Inhalts der Arbeit zu erstellen. Ich versichere, dass ich jeden generierten Inhalt mit der Originalquelle zitiert habe. Das genutzte Hilfsmittel der generativen Künstlichen Intelligenz ist an entsprechenden Stellen ausgewiesen.

Durch den Leitfaden zum Wissenschaftlichen Arbeiten der FH St. Pölten bin ich mir über die Konsequenzen einer wahrheitswidrigen Erklärung bewusst.

Kurzfassung

Charakterinszenierung und Charakterkonsistenz spielen bei Animationsprojekten eine entscheidende Rolle. Wenn unterschiedliche Animatoren und Animatorinnen denselben Charakter animieren müssen, ist es wichtig, dass charakteristische Merkmale und Bewegungen der Figur beibehalten werden und nicht im Laufe des Filmes oder der Serie verloren gehen.

Das Ziel dieser Arbeit ist es, zu analysieren, wie die Persönlichkeit von Charakteren in der Animation durch Charakterkonsistenz bewahrt wird, obwohl unterschiedliche Animatoren und Animatorinnen diese animieren und wie Bewegungsmuster helfen können, diese Konsistenz zu erreichen und zu bewahren. Inwiefern die Kameraführung dies unterstützen kann, wird im Zuge dieser Arbeit ebenfalls untersucht.

Um diese Forschungsfragen zu beantworten, wurde exemplarisch Jinx aus der animierten Serie *Arcane* analysiert. Ebenso wurden Experteninterviews mit Beteiligten dieser Serie geführt. Die Animationsanalyse hat dabei ergeben, dass wiederkehrende Bewegungsmuster sowie diese im Laufe der ersten Staffel konsistent zu halten, dabei hilft, Jinx' Persönlichkeit darzustellen. Ergänzend hat die Kameraanalyse gezeigt, dass die Kameraeinstellungen, wie Einstellungslänge, Einstellungsgröße, Kameraperspektive, Kamerabewegung, Kamerashake und der Dutch Angle, Einfluss auf die Wirkung eines Charakters und dessen emotionalen Zustands haben. Außerdem können sie dabei unterstützen, die Persönlichkeit eines Charakters hervorzuheben. Abschließend konnten durch die Experteninterviews wertvolle Einblicke in die Methoden und Möglichkeiten eines Animationsstudios für die kontinuierliche Charakterdarstellung gewonnen werden.

Abstract

Character portrayal and consistency play a crucial role in animation projects. When multiple animators are responsible for bringing the same character to life, it is essential that the character's distinctive traits and movements are preserved and do not become inconsistent over the course of a film or series.

The aim of this thesis is to examine how the personality of animated characters can be maintained through character consistency, even when different animators handle the character, and how movement patterns contribute to achieving and preserving this consistency. Additionally, this study explores the extent to which cinematography can support character portrayal.

To address these research questions, Jinx from the animated series *Arcane* was analysed as a case study. Furthermore, expert interviews were conducted with individuals involved in the series' production. The animation analysis demonstrated that recurring movement patterns, and ensuring their consistency throughout the first season, effectively convey Jinx's personality. Complementing this, the camera analysis revealed that various cinematic techniques – such as shot duration, shot size, camera perspective, camera movement, camera shake, and the Dutch angle – impact the portrayal of a character and their emotional state. These techniques also serve to emphasize the character's personality. Finally, the expert interviews provided valuable insights into the methods and practices employed by animation studios to ensure the continuous and coherent depiction of a character (Übersetzung mit ChatGpt).

Inhaltsverzeichnis

Eidesstattliche Erklärung II

Kurzfassung III

Abstract IV

Inhaltsverzeichnis V

1 Einleitung 7
1.1 Zielsetzung 7
1.2 Fragestellung 8
1.3 Methoden 8
1.4 Struktur der Arbeit 9
1.5 Definition Basisbegriffe 10

2 Grundlagen 11
2.1 Animationsprinzipien 11
2.2 Acting und Emotion 14
2.3 Pre-Production 18
2.4 Vorbereitung eines Charakters 19
2.5 Bewegungsmuster 20
2.6 Kameratechnik und Kameraeinstellung 21

3 Animationsanalyse 25
3.1 Einführung 25
3.1.1 Beschreibung der ersten Staffel von Arcane 25
3.2 Animationsanalyse von Jinx 26
3.2.1 Beschreibung von Jinx' Charakter und ihrer Rolle in der Serie 26
3.2.2 Szenenauswahl 27
3.2.3 Qualitative Analyse – Analyse der Bewegungsmuster 30
3.2.4 Quantitative Analyse – Einstellungsprotokoll 52

4 Experteninterviews 66
4.1 Interview 1 mit Lead Animator/-in von Arcane 66
4.1.1 Durchführung des Interviews 66
4.1.2 Auswertung des Interviews 67
4.1.3 Fazit Experteninterview 1 74
4.2 Interview 2 mit Animator/-in von Arcane 75
4.2.1 Durchführung des Interviews 75
4.2.2 Auswertung des Interviews 75

4.2.3 Fazit Experteninterview 2 82

5 Fazit 84

5.1 Ausblick 88

Literaturverzeichnis 90

Abbildungsverzeichnis 93

Tabellenverzeichnis 96

Anhang 97

1 Einleitung

1.1 Zielsetzung

„Audiences get to know a character not only through its dialogue lines but also through its body postures, facial expressions, hand gestures, and walking rhythm“ (Kerlow, 2009, S. 322).

Animierte Charaktere entstehen durch verschiedenste kreative und technische Prozesse und sind ein Resultat der Arbeit von zahlreichen Departments. Zu diesen Departments gehören unter anderem Drehbuchautoren/Drehbuchautorinnen, Regisseure/Regisseurinnen, Charakter-Designer/Designerinnen und Storyboard-Künstler/Künstlerinnen. Sind die Charaktere ausgearbeitet und designt müssen sie jedoch noch mit Bewegungsabläufen, Mimik und Gestik ausgestattet werden, um eine glaubhafte Darstellung zu ermöglichen.

Diese Aufgabe übernehmen Animatoren und Animatorinnen. Bei ihrer Arbeit ist es besonders essenziell, die unterschiedlichen Persönlichkeiten der Charaktere darzustellen und diese Darstellung konsistent zu halten. Charaktere haben durch ihre vielfältigen Hintergründe, ihr Alter, ihre Persönlichkeit und zahlreiche weitere Merkmale, verschiedene Arten sich zu bewegen und zu verhalten. Diese abzubilden und im Laufe eines Projektes konsistent zu halten ist somit eine der bedeutendsten Aufgaben von Animatoren und Animatorinnen.

In Animationsstudios arbeiten oft zahlreiche Animatoren und Animatorinnen an der Animation eines einzelnen Charakters. Wie sich ein Charakter bewegen und verhalten soll, kann von ihnen unterschiedlich interpretiert werden und die Ergebnisse können sich stark unterscheiden. Einen Charakter während des gesamten Projektes konsistent zu halten, stellt demnach eine Herausforderung dar.

Wie Animatoren und Animatorinnen eine einheitliche Inszenierung animierter Charaktere erreichen und bewahren, und welche Hilfsmittel und Methoden dafür unerlässlich sind, wird in dieser Arbeit genauer betrachtet.

Im Folgenden wird demnach untersucht, wie animierte Charaktere durch eine konsistente Darstellung ihrer, für sie prägenden Wesenszüge inszeniert werden. Die

gewonnenen Erkenntnisse sollen dann sowohl ein Grundverständnis für die Darstellung von animierten Charakteren als auch praktische Rückschlüsse für Animationsstudios liefern.

Zu den Grundlagen und den technischen Prozessen der Animation gibt es bereits zahlreiche Studien sowie Fachliteratur, während Charakterkonsistenz zur Charakterinszenierung, besonders im Zusammenhang mit Bewegungsmustern, bislang kaum untersucht wurde. Auch fehlen detaillierte Einblicke in die Arbeitsweise von Animatoren und Animatorinnen im Hinblick auf konsistente Charakterinszenierung. Die vorliegende Arbeit setzt an dieser Forschungslücke an.

1.2 Fragestellung

Um dieses Ziel zu erreichen und die einheitliche Charakterinszenierung genauer zu untersuchen, werden in dieser Arbeit drei Forschungsfragen gestellt:

- Welche Hilfsmittel werden in Animationsstudios verwendet, um Charakterkonsistenz zu erreichen und zu bewahren?
- Wie werden wiederkehrende Bewegungsmuster bei animierten Charakteren systematisch eingesetzt, um ihre Persönlichkeit darzustellen und wie wird die Charakterkonsistenz dadurch gewährleistet?
- Wie unterstützen Kameraeinstellungen diese Charakterdarstellung?

Der Begriff Bewegungsmuster wird hier verwendet, um die wiederkehrende Abfolge und Art von gewissen Bewegungen einer Figur zu beschreiben. Dabei werden Aspekte wie Gestik, Mimik und Posen sowie die Verwendung verschiedener Animationsprinzipien umfasst.

1.3 Methoden

Zur Beantwortung der Forschungsfragen werden zuerst die theoretischen Grundlagen betrachtet. Es werden wichtige Hilfsmittel der Charakterkonsistenz in der Animationsbranche beleuchtet, wie Acting in der Animation Verwendung findet, um diese glaubhafter zu machen, analysiert, der grundlegende Pre-Production-Prozess dargestellt sowie Kameratechnik und Kameraeinstellungen erklärt.

Mithilfe einer qualitativen Animationsanalyse, welche sich auf den Charakter Jinx aus der Animationsserie *Arcane* fokussiert, wird die Bedeutung von Bewegungsmustern für die Charakterkonsistenz betrachtet. Jinx wird hier beispielhaft auf Bewegungsmuster untersucht, wobei sich auf ihre Darstellung in Staffel 1 konzentriert wird. Es werden auffallende Bewegungsmuster sowohl zur Mimik, Gestik, der Kör-

perhaltung und charaktertypische Posen beleuchtet und analysiert. Zudem umschließt die Animationsanalyse eine Betrachtung von Jinx' mentalen Problemen und dem Wechsel ihrer Persönlichkeit zwischen Jinx und Powder. Da dieser Persönlichkeitswechsel ausschließlich über ihre Haltung, Gestik und Mimik etc. gezeigt wird, können dadurch weitere Erkenntnisse zur Inszenierung und Konsistenz von Charakteren gewonnen werden.

Die quantitative Analyse der Kamera erfolgt anhand eines Einstellungsprotokolls. Die Kamera wird in unterschiedlichen Szenen von Jinx betrachtet und analysiert. Dabei werden unter anderem die Einstellungslänge und -größe und die Kameraperspektive untersucht, aber auch die Bewegung der Kamera und die Nutzung von Kamerashakes sowie dem Dutch Angle evaluiert. Die quantitativ gewonnen Daten werden dann vor dem Hintergrund der jeweiligen Szene analysiert und interpretiert, wie diese zur Wahrnehmung von Jinx' Charakter beitragen und in welchem Kontext bestimmte Einstellungen Verwendung finden.

Die Analyse, wie Bewegungsmuster sowie Kameraeinstellungen zur Charakterdarstellung und Charakterkonsistenz beitragen, soll ein vertieftes Verständnis für die Darstellung von animierten Charakteren vermitteln.

Zwei Experteninterviews mit Beteiligten der Serie *Arcane* schließen die Analyse ab. Diese werden mithilfe einer Inhaltsanalyse basierend auf Philipp Mayrings Modell ausgewertet und geben Einblicke in die verschiedenen Hilfsmittel und Methoden, denen sich während der Produktion der Serie bedient wurde, um eine passende Charakterdarstellung zu erreichen und diese zu bewahren. Des Weiteren wird auf die Kommunikation innerhalb eines Animationsstudios eingegangen. Zudem können generelle Erkenntnisse zum Arbeitsablauf von Animatoren und Animatorinnen sowie deren Prioritäten und Gedankengänge bei der Umsetzung ihrer Arbeit erlangt werden. Außerdem geben die Experteninterviews auch einen Überblick, wie die Kamera in einer Szene verwaltet wird.

1.4 Struktur der Arbeit

Die Literaturrecherche in Kapitel 2 liefert bedeutende Grundlagen der Animation und der Kamera. Des Weiteren wird der Begriff Bewegungsmuster im Detail erläutert. Die theoretischen Grundlagen bieten dann einen Ausgangspunkt für die in Kapitel 3 folgenden Analysen. Hier erfolgt zuerst eine Einführung in die Vorgehensweise beider Analysen, die Handlung der Serie und Jinx' Rolle darin sowie eine Ausführung der Szenenauswahl bevor die qualitative Animationsanalyse der Bewegungsmuster und die quantitative Kameraanalyse abschließen. Kapitel 4 befasst sich mit den Experteninterviews, welche die Vorgehensweise in Animations-

studios zur Charakterkonsistenz veranschaulichen. Abschließend werden die Erkenntnisse der Arbeit dargelegt und zusammengefasst. Ebenso wird ein Ausblick auf mögliche zukünftige Forschung gegeben.

Für Charaktere wird in dieser Arbeit das generische Maskulinum verwendet.

1.5 Definition Basisbegriffe

Bewegungsmuster	Wiederkehrende charakteristische Bewegungen ergeben Bewegungsmuster
Kamerashake	Als Kamerashake wird in dieser Arbeit das Erschüttern der Kamera bezeichnet, das beispielsweise auf eine Explosion oder ähnliches folgt. Eine Handheldkamera ist damit nicht gemeint.
Minigun	Die Minigun ist eine von Jinx' Waffen. Sie funktioniert ähnlich wie eine Gatling – eine automatische Schusswaffe – und hat sechs rotierende Läufe.

2 Grundlagen

Dieses Kapitel dient dazu einen grundsätzlichen Überblick über die Arbeit an Charakteren in Animationsstudios zu geben. Es werden sowohl die Grundlagen der Animation wie auch der Persönlichkeitsdarstellung, Animationsvorbereitung und die Inszenierung mithilfe der Kamera erläutert. Außerdem wird der Begriff Bewegungsmuster im Detail erklärt. Diese Einführung soll eine theoretische Grundlage für die spätere Animations- und Kameraanalyse und die Experteninterviews bilden.

2.1 Animationsprinzipien

Die meisten Animationen arbeiten mit gewissen Grundprinzipien. Diese unterstützen die Erzählung und Charakterdarstellung durch verschiedenste Prozesse, die in dieser Form nur in der Animation möglich sind. Sie bilden das Fundament der modernen Animation und zeichnen sich vor allem dadurch aus, dass sie über den Realismus hinausgehen, um die gewünschte Wirkung zu erzielen.

Auch die Persönlichkeit von Animationscharakteren wird durch die Verwendung von verschiedenen Animationsprinzipien unterstützt. Diese zwölf grundlegenden Animationsprinzipien wurden von zwei Disneyanimatoren, Frank Thomas und Ollie Johnston, in dem Buch *The illusion of Life: Disney Animation* eingeführt und lauten:

1. Squash and Stretch
2. Anticipation
3. Staging
4. Straight Ahead Action and Pose to Pose
5. Follow Through and Overlapping Action
6. Slow In and Slow Out
7. Arcs
8. Secondary Action
9. Timing
10. Exaggeration
11. Solid Drawing
12. Appeal

(Thomas & Johnston, 1995, S. 47)

Obwohl alle zwölf Prinzipien für die Animation von Charakteren relevant sind, gibt es einige, die die Persönlichkeitsdarstellung eines Charakters besser unterstützen als andere.

Staging beschäftigt sich vor allem damit, die Aufmerksamkeit der Zuschauenden auf einen gewissen Punkt, Objekt oder Charakter zu legen. Ohne das richtige Staging geht die gewünschte Darstellung der Figur verloren, wird falsch interpretiert oder nicht verstanden (Lasseter, 1987, S. 38f).



Abbildung 1. Beispiel für Staging mit Miles Morales in dem Animationsfilm, Spiderman: A new universe' (Persichetti et al., 2018)

Abbildung 1 veranschaulicht das Prinzip Staging. Die Szene ist so konzipiert, dass der Charakter Miles im Fokus ist. Durch seine teils rote Kleidung hebt er sich zudem von dem größtenteils blauen Hintergrund ab wodurch er die Aufmerksamkeit der Zuschauenden noch mehr auf sich zieht. Dass die Darstellung auf den Kopf gestellt ist, und es somit aussieht, als würde Miles nach oben fallen, kann für einen kurzen Moment der Verwirrung sorgen. Der Slow-Motion Effekt sorgt wiederum für Ruhe, bevor Miles sich kurz darauf als Spiderman beweisen muss. Die Szene könnte zudem verdeutlichen, dass Miles Welt auf den Kopf gestellt wurde. Welche Rolle die Kamera bei der Darstellung eines Bildausschnittes spielt wird in Kapitel 2.6 untersucht.

Timing ist für die Darstellung von Charakteren ebenfalls von großer Bedeutung. „… Timing gibt Bewegung Bedeutung …“ (Lasseter, 1987, S. 37). Es hilft sowohl dabei die Größe und das Gewicht eines Objektes oder Charakters festzulegen – sehr kleine Charaktere bewegen sich beispielsweise viel schneller als sehr Große – wie auch die Emotionen einer Figur deutlich zu zeigen. Durch ein anderes Timing kann die gleiche Bewegung einen Charakter fröhlich, ängstlich oder nachdenklich wirken lassen (Lasseter, 1987, S. 37f).



Abbildung 2. Beispiel Exaggeration am Anime ‚Dr. Stone', (Iino, 2019)

In Abbildung 2 ist das Animationsprinzip Exaggeration, oder zu Deutsch auch Übertreibung genannt, zu sehen. Vor allem der Gesichtsausdruck des männlichen Charakters links ist sehr verzogen, die Augen sind unrealistisch stark geweitet und der offene Mund ist ebenfalls viel zu groß. Diese Darstellung unterstreicht den geschockten Zustand des Charakters und verleiht diesem Bild zusätzlich noch eine humorvolle Stimmung. Außerdem sind die Arme des weiblichen Charakters so gezeichnet, als wären sie elastisch und schwingen bei der schüttelnden Bewegung des männlichen Charakters unkontrolliert hin und her, was die Situation weiter überspitzt.

Arcs (= Bögen, Kurven) sind Teil der Bewegung der meisten Lebewesen. Natürliche Bewegungen verlaufen nicht gerade oder abrupt, sondern fließend und dynamisch. Auch in der Animation muss das bedacht werden, um steife Bewegungen von Charakteren zu vermeiden und eine möglichst natürliche Animation zu erreichen (Thomas & Johnston, 1995).

Das Prinzip Follow Through und Overlapping Action sorgt ebenfalls für realistisch wirkende Bewegungen. Nicht alle Bewegungen kommen immer gleichzeitig zum Stoppen; hat ein Charakter beispielweise lange Ohren oder einen Schwanz, dann bewegen sich diese noch weiter, selbst wenn der Charakter selbst zum Stillstand gekommen ist. Es geht bei diesem Prinzip somit grundsätzlich darum, dass verschiedene Teile eines Charakters sich auch verschieden bewegen und nachbewegen, selbst wenn der Charakter selbst schon aufgehört hat (Thomas & Johnston, 1995).

Die Animationsprinzipien bilden also eine Grundlage für verschiedenste Arten von Animationen und finden bis heute Verwendung.

2.2 Acting und Emotion

Bewegungen geben Hinweise auf die Persönlichkeit eines Charakters. Animatoren und Animatorinnen bewegen einen Charakter so, dass die Zuschauenden bewusst oder unbewusst bestimmte Eigenschaften, den emotionalen Zustand und die Motivation des Charakters verstehen können. Dabei übernehmen Animatoren und Animatorinnen eine ähnliche Rolle wie Schauspielende: Sie bringen einen Charakter mit eigenen Bedürfnissen, Emotionen und Reaktionen zum Leben. „Um ein Animator zu sein, musst du einen Sinn für Dramaturgie haben, ein Gefühl für das Schauspiel.“ (Davis in Hooks, 2003, S. 11)

> An animator is concerned with whether a character's eyebrows should be raised to show curiosity … how to indicate emotion; actors by contrast, think about such things rarely if ever because they are taught not to play results. Emotions and facial expressions are results of inner motivation. A stage actor strives to find intention and motivation, which manifest themselves in the actions, and he plays actions in pursuit of objectives. He is taught that whatever emotion and facial/body movement are appropriate to the moment will just naturally happen. … A good animator must go through a similar process of motivating his characters on a moment-to-moment basis, but he then must keep recreating that same moment over and over and over again … while he captures it on the cell or computer screen (Hooks, 2003, S. xii-xiv).

Laut Hooks ist ein wesentlicher Unterschied zum Schauspiel jedoch die Herangehensweise. Während Schauspielende sich auf die Emotionen und das Innenleben eines Charakters konzentrieren, das anschließend zu ihren Reaktionen beziehungsweise Bewegungen führt, sollen sich Animatoren und Animatorinnen viel stärker darauf fokussieren, wie sie diese inneren Vorgänge nach außen bringen und durch Bewegungen darstellen können. Schauspielende denken somit weniger über die richtigen Bewegungen und Gesichtsausdrücke nach, sondern diese sind eine Folge des Hineinversetzens in den Charakter (Hooks, 2003, S. xii-xiv). Da ein animierter Charakter kein echter Mensch ist, also keine automatischen, natürlichen Bewegungen ausführt, müssen sämtliche Reaktionen, Gesten und Mimiken künstlich von Animatoren und Animatorinnen kreiert werden, um das Innenleben des Charakters darzustellen. Dabei versetzen sich diese oft ebenfalls, ähnlich wie Schauspielende, in die Charaktere hinein (Hooks, 2003, S. xii-xiv).

> **Thinking tends to lead to conclusions; emotion tends to lead to action** [Hervorhebung im Original]. … People don't just move, they move for a reason. … Beginning with Mickey Mouse, Walt [Disney] understood that thinking, even if subliminal … leads to movement as well as emotion. … Emotion is a result of the thinking you do with your brain.

> It can be defined as **automatic value response** [Hervorhebung im Original] and it happens whether you want it to or not. For animators, it is useful to draw a distinction between thinking and emotion because emotion is what tends to lead to character action (Hooks, 2003, S. 1-2).

Bedeutend ist zudem den Gedankenprozess und die Emotionen zu beachten. Um einen Charakter den Zuschauenden näher zu bringen, muss dieser nachvollziehbar handeln. Laut Hooks muss ein Charakter denken, damit er reagieren und sich sinnvoll und zielstrebig bewegen kann. Animierte Charaktere können zwar nicht selbst denken, sollen jedoch auch so wirken, als täten sie es. Durch Mimik sollen die Zuschauenden so beispielsweise auf Gedankenvorgänge schließen können. Ohne den Denkprozess würde der Charakter, wie Hooks betont, kaum an einen Menschen erinnern und sich nur sinnlos bewegen (Hooks, 2003, S.1-10, 18ff).

Auf den Denkprozess folgt eine Emotion und Emotionen führen zu Reaktionen – sie bringen den Charakter zum Handeln. Jeder Mensch und somit auch jeder fiktionale Charakter reagiert auf bestimmte Situationen anders. Diese Art der Reaktion, des Handelns drückt die Persönlichkeit eines Charakters aus. Es bringt die Erfahrungen, Einstellungen, den inneren Zustand und die Gefühlswelt der Figur zum Ausdruck. Ebenfalls lösen Emotionen eine Reaktion bei den Zuschauenden aus. Sie können Rückschlüsse ziehen und sich in den Charakter hineinversetzen (Hooks, 2003, S. 1-10, 18-20).

Dazu kommt, dass es die verschiedensten Arten gibt eine Bewegung darzustellen. Jeder Mensch bewegt sich anders. Das ist beispielsweise allein schon an der Gangart eines Menschen zu erkennen. Deshalb ist die Erstellung eines Walk-Cycles (= Sich wiederholende Animation der Gangart) auch essenziell und wird meist am Anfang der Charakteranimation festgelegt. Die Art, wie die Figur beim Gehen ihre Arme schwingt, ob sie sich langsam und elegant oder schnell und beschwingt bewegt, die Schultern gerade hält oder in sich gekehrt ist oder ob sie ein Bein leicht hinter sich herzieht – all das gibt Aufschlüsse über die Persönlichkeit des Charakters, dessen Stimmung und Einstellung. Das kann man auch auf alle anderen Bewegungen anwenden. Hooks nennt hier beispielsweise das Niesen. Manche Menschen niesen laut und unkontrolliert, andere leise und versteckt und wieder andere versuchen ihr Niesen komplett zu unterdrücken. All diese Details geben Hinweise auf die Art des Charakters, mit dem die Zuschauenden es zu tun haben (Hooks, 2003, S. 59).

Die Darstellung von Bewegungen zum Ausdruck der Persönlichkeit von Charakteren lässt sich zudem auf eine einfache Tatsache über den Menschen zurückführen: die visuelle Wahrnehmung spielt für den Menschen eine entscheidende Rolle. Dass die Zuschauenden allein durch visuelle Hinweise die Persönlichkeit eines

Charakters erfassen können, hängt unter anderem damit zusammen, dass Menschen Informationen über das Sehen aufnehmen. Unterbewusst ziehen Menschen Schlüsse über andere, allein durch den visuellen Eindruck, den sie hinterlassen. Die Kleidung, die Körperhaltung, der Gesichtsausdruck, die Frisur, Tattoos und viele weitere visuelle Eigenschaften erschaffen direkt einen Eindruck über die fremde Person, welcher durch persönliche Erfahrungen, sowie gesellschaftlichen Normen geprägt ist. Das müssen Animatoren und Animatorinnen bei ihrer Arbeit beachten, um die gewünschte Assoziation in den Zuschauenden auslösen zu können (Hooks, 2003, S. 55).

Ein gewisses Verständnis des Innenlebens und der Wahrnehmung des Menschen sowie dem Schauspiel sind notwendig, um Charaktere glaubwürdig zu animieren. Um dies umzusetzen, verwenden Animatoren und Animatorinnen verschiedene Hilfsmittel. Dazu zählt auch das Filmen von Referenzmaterial für eine Szene. Wenn Animatoren und Animatorinnen eine Szene animieren müssen, nehmen sie beispielsweise ihre Kollegen oder Kolleginnen oder sich selbst als Referenz auf. Dafür reicht es schon aus, mit einem Handy zu filmen, während die zu animierenden Szenen nachgestellt werden. Dabei werden überspitzte Bewegungen und Gesichtsausdrücke verwendet, um ein Gefühl für die Szene zu bekommen. Der Fokus liegt hier nicht auf dem perfekten Schauspielern, sondern darauf, wie ein Charakter sich in einer bestimmten Situation bewegen würde, wie diese Bewegungen aussehen könnten und wie das zusammen mit den Gesichtsausdrücken den Charakter repräsentiert. Diese Praktik kommt in fast allen Animationsstudios zum Einsatz, unter anderem auch bei dem französischen Studio *Fortiche*, dass die Animationsserie *Arcane* animiert hat. Fortiche verfügt dafür beispielsweise über einen sogenannten Referenzraum, indem die Animatoren und Animatorinnen die Rolle der Charaktere übernehmen und sich dabei selbst filmen. Das hilft dabei realistisch anmutende Bewegungen zu kreieren und ein Gefühl für die Charaktere zu bekommen (League of Legends, 2022, 20:19 - 23:07).



Abbildung 3. Referenzmaterial von Arcane (League of Legends, 2022)

Ein weiteres von vielen Beispielen, in denen ein Animator sich selbst als Referenz gefilmt hat, ist der DreamWorks Animator Justin Weg. Für ein Promo-Video des Animationsfilmes *Kung Fu Panda 4* hat dieser sich selbst beim Beatboxen gefilmt und mit dieser Vorlage eine realistisch wirkende Animation für das Beatboxen der Szene geschaffen (McKenzie, 2024).

Eine Mischung aus den zwölf Animationsprinzipien und der Anwendung von Acting in der Animation soll Animatoren und Animatorinnen demnach dabei helfen, glaubhaftere Charaktere zu erschaffen (Sultana et al., 2013).

2.3 Pre-Production

Um besser verstehen zu können, wie Animationsprojekte in Animationsstudios umgesetzt werden, behandelt dieser Abschnitt die wesentlichen Schritte der Pre-Production, die zur Visualisierung der Story und der direkten Vorbereitung auf die finale Animation dienen. Das Schreiben des Drehbuches, das Finden des generellen Stils eines Projektes, das Designen der Charaktere oder auch die Gestaltung der Umgebungen werden hier beispielsweise jedoch ausgelassen.

Das Storyboard stellt hier einen der ersten Pre-Production-Schritte dar, auf die in diesem Abschnitt eingegangen wird. Es kommt zum Einsatz, wenn das Drehbuch bereits geschrieben wurde und das grobe Charakterdesign feststeht. Das Storyboard kann als comicartige Visualisierung eines Drehbuchs verstanden werden (Mou et al., 2013, S. 1036f). Hier werden Kameraeinstellungen, -perspektiven festgelegt und die Handlung sowie der Dialoge und die benötigten Effekte notiert. Es sorgt dafür, dass ein einheitliches Bild bei allen Beteiligten entsteht. Zudem kann hier bereits festgestellt werden, ob bestimmte Einstellungen oder sogar ganze Szenen visuell so funktionieren, wie das Drehbuch es vorsieht, oder ob Änderungen vorgenommen werden müssen.

Ist das Storyboard fertiggestellt folgt das Animatic. Unter einem Animatic versteht man ein animiertes Storyboard. Die einzelnen Bilder werden zu einem Video zusammengefügt. Dabei können schon Einstellungslängen festgelegt werden. Voice Acting oder Musik können hier ebenfalls bereits zum Einsatz kommen, wenn die Aufnahmen davon schon stattfanden haben; wenn nicht können Platzhalter genutzt werden (Rall, 2023, S. 7-9).

Bei einer 3D-Computeranimation beinhaltet der nächste Schritt die Umsetzung des 2D animierten Animatics in eine 3D Animation. Dieser Schritt wird meist Pre-Viz genannt – kurz für Pre-Visualisierung. Die virtuelle Kamera wird hier schon eingestellt und auch die Kamerabewegung vorläufig animiert. Dabei wird sich an echten Kameras und dem Einsatz dieser orientiert. Die Charaktere sind mit 3D-Modelln von niedriger Qualität dargestellt und die Charakteranimation wird bereits grob durchgeführt (Rall, 2023, S. 9). Das dafür zuständige Department nennt sich Layout Department, weshalb das Pre-Viz auch oft einfach Layout genannt wird. Sobald das Layout Department die 3D-Visualisierung abgeschlossen hat, wird diese an die Animatoren und Animatorinnen weitergeleitet, welche diese 3D Szenen als Grundlage für die finale Animation nutzen. Während der abschließenden Animation werden die Platzhaltermodel im Pre-Viz ersetzt und die Charakteranimation finalisiert (*Walt Disney Animation Studios - Layout & Final Layout*, o. J.).

2.4 Vorbereitung eines Charakters

Um Charaktere und ihre Bewegungen konstant zu halten, werden in der Animationsbrache Model Sheets verwendet (siehe Abbildung 4). Model Sheets sind ein Überbegriff für verschiedene Designreferenzen eines Charakters (Chaudhuri et al., 2007, S. 3). Dazu gehören unter anderem Character oder auch Expression Sheets. Die Begriffe Model, Character und Expression Sheet werden oft auch miteinander vermischt. Ein Character Sheet zeigt einen Charakter meist aus verschiedenen Perspektiven, wie Vorder-, Rück- und Seitenansicht (siehe Abbildung 4). Auch die Kleidung und die Farbpalette des Charakters können hier aufgezeigt werden. Oft enthalten Character Sheets bereits auch verschiedene Gesichtsausdrücke und Posen des Charakters. In einem Expression Sheet werden diese dann meist genauer definiert (siehe Abbildung 5). Hier werden dann die wichtigsten Gesichtsausdrücke des Charakters festgelegt, für welche unter anderem auch das Facial Action Coding System (FACS), das von dem Psychologen Paul Ekman entwickelt wurde, verwendet wird. Es enthält sieben Basisemotionen: Wut, Ekel, Verachtung, Freude, Trauer, Angst und Überraschung. Diese Basisemotionen dienen dann als Grundlage für alle anderen Emotionen. Meist werden hunderte dieser Gesichtsausdrücke angelegt, um die ganze Bandbreite der Persönlichkeit des Charakters darzustellen. „Facial expressions often reveal much of a character's personality and passing emotions. …These facial expressions can be stored in a library of expressions and used throughout the animation" (Kerlow, 2009, S. 322). Sind die Gesichtsausdrücke in den Expression Sheets finalisiert, können sie später demnach ebenfalls in 3D angelegt und gespeichert werden, um sie in der finalen Animation zu verwenden. Wichtig ist hier aber auch, das Timing der Gesichtsausdrücke zu beachten. Allein durch verschiedene Gesichtsausdrücke mit bestimmtem Timing lassen sich Persönlichkeiten von Animationscharakteren gut darstellen (Kerlow, 2009, S. 312ff).

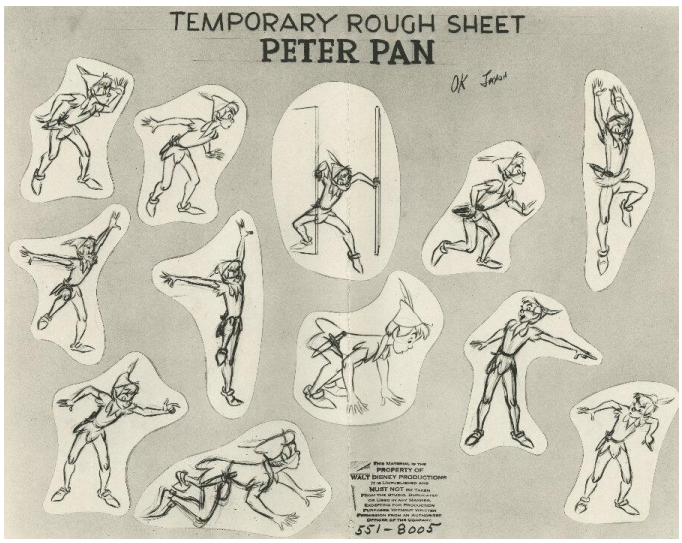


Abbildung 4. Model/Character Sheet von Peter Pan (Art of Peter Pan, 2019)

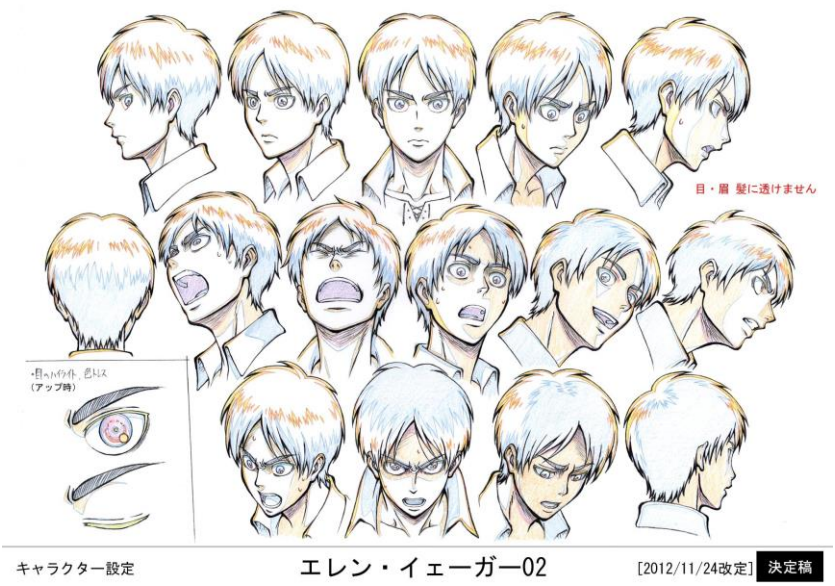


Abbildung 5. Expression Sheet von Eren Yaeger, Hauptcharakter aus dem Anime ‚Attack on Titan' (Art of Attack on Titan (Part 1), 2019)

2.5 Bewegungsmuster

Aus den vorherigen Abschnitten lässt sich eine wichtige Schlussfolgerung ableiten. Die Bewegungen eines Charakters haben bedeutende Auswirkung darauf, wie sie von den Zuschauenden wahrgenommen werden. Animatoren und Animatorinnen müssen sich ein genaues Bild von der Figur und ihrer Persönlichkeit machen, bevor sie mit dem Animieren beginnen. Es müssen viele Character und Expression Sheets angelegt werden, um ein aussagekräftiges und eindeutiges Bild des Charakters zu erschaffen, das allen Animatoren und Animatorinnen als Orientierung dient, um den Charakter konsistent zu halten. Sobald die Persönlichkeit des Charakters im Detail bestimmt wurde, müssen bedeutende Posen, charakteristische Gestik, Mimik und Körperhaltung festgehalten werden. Diese müssen sich an eine spezifische Ausführung halten, welche ebenfalls Aufschlüsse über den Charakter gibt. Die Anwendung von verschiedenen Animationsprinzipien kann die Persönlichkeit zudem noch unterstreichen und helfen, sie besser zum Ausdruck zu bringen. Bei der Darstellung sollte zudem stets darauf geachtet werden, dass der Charakter ein Innenleben mit Gedanken und Emotionen braucht, die dann schlussendlich zu Aktionen und Reaktionen führen. Um lebendig zu wirken, muss der Charakter also sichtbare Denkprozesse haben, die zusammen mit seinen Emotionen ein nachvollziehbares und glaubwürdiges Bild ausdrücken.

Zusammen ergeben all diese Punkte ein einheitliches und überzeugendes Charakterbild. Wiederkehrende charakteristische Bewegungen ergeben ein Muster, dass es den Zuschauenden erleichtert Charaktere zu verstehen und einzuordnen.

Diese Muster werden in dieser Arbeit mit dem Begriff Bewegungsmuster zusammengefasst. Er umfasst alle obengenannten Punkte, ohne diese einzeln zu benennen.

Charakterkonsistenz wird somit hauptsächlich durch intensive Vorbereitung und der Erstellung von Bewegungsmustern erzielt, die Animatoren und Animatorinnen nutzen können, um zusammen einen Charakter zu animieren, ohne dabei im Laufe der Zeit und durch unterschiedliche Animatoren und Animatorinnen, die an dem Charakter arbeiten, charakteristische Merkmale zu verlieren oder zu verändern.

2.6 Kameratechnik und Kameraeinstellung

Um die Kamera als Element der Charakterdarstellung zu untersuchen und die wichtigsten Grundlagen ihrer Kamera zu erörtern, werden die Begriffe Kameratechnik und Kameraeinstellung folgend als Überbegriffe verwendet. Mit Kameratechnik sind hier Kameralinse und Belichtung gemeint, während Kameraeinstellung sich darauf bezieht, welche Einstellungsgrößen, sowie Einstellungsperspektiven und Kamerabewegungen es gibt. Für Kameratechnik wird meist auch der Begriff Kameraeinstellung verwendet, um jedoch eine Verwechslung mit den Kameraeinstellungen, wie Einstellungsgröße oder Einstellungsperspektive zu vermeiden, wird der Begriff Kameratechnik eingeführt.

Ähnlich wie bei einer echten Kamera, die für Liveaction Filme Verwendung findet, kann auch die virtuelle Kamera für Animationen speziell angepasst werden. Zum einen ist hier vor allem die Linse eingestellbar. Eine Kameralinse funktioniert so, dass sie das Licht einer Szene einfängt und dieses dann als Bild projiziert. Hierbei wird besonders auf die Brennweite (= Focal length) geachtet. Unter der Brennweite versteht man den Punkt, an dem sich Licht im Objektiv trifft und ein scharfes Bild entsteht. Diese hat hauptsächlich Einfluss auf die Perspektive des Bildes und wird meist in drei Kategorien eingeteilt (Bordwell & Thompson, 2012, S. 169ff). Das Weitwinkelobjektiv – dieses hat eine kurze Brennweite von weniger als 35mm. Der Bildausschnitt ist weiter und Objekte im Vordergrund scheinen größer und näher, während Objekte im Hintergrund weiter entfernt wirken. Das Standardobjektiv verfügt über eine Brennweite von 35 bis 50mm. Es kommt der von den Augen wahrgenommenen Realität am nächsten und krümmt das Bild nicht. Das Telefotoobjektiv hat meist eine Brennweite von mehr als 100mm. Es lässt das Bild flacher wirken und reduziert die Tiefenwahrnehmung. Das Teleobjektiv wird oft bei Sportevents verwendet, da es insbesondere Handlungen in weiter Ferne gut aufnehmen kann. Die Entscheidung, welche Linse für eine Szene verwendet wird, hat Auswirkungen auf die Wahrnehmung von Charakteren und Objekten. Sie können sowohl hervorgehoben werden, als auch mit dem Hintergrund verschmelzen (Bordwell & Thompson, 2012, S. 169ff).

Die Einstellungsgrößen spielen beim Framing (= Auswahl des Bildausschnittes) eine wichtige Rolle. Jede Einstellungsgröße hat eine bestimmte Wirkung oder trägt somit zur Erzählung bei (siehe Abbildung 6). Das Panorama ist hierbei am weitesten von dem Charakter oder den Charakteren entfernt. Es erfüllt primär die Funktion der Etablierung des Handlungsortes. „Sie [die Einstellung] kann Freiheit, Unbegrenztheit aber auch Einsamkeit oder Verlorenheit ausdrücken“ (Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, o. J., S. 9). Die Totale und die Halbtotale zeigen die Charaktere schon deutlicher, der Hintergrund spielt aber noch immer eine bedeutende Rolle. Beide Einstellungen dienen hauptsächlich zur Orientierung der Zuschauenden und bieten einen Überblick über die Szene. Darauf folgt die Amerikanische. Dabei steht der Charakter schon mehr im Fokus und wird bis zu den Oberschenkeln gezeigt. Bei der Halbnahen sieht man nur noch den Oberkörper der Figur und bei der Nahen sogar nur noch bis zu den Achseln. Hier ist die Person das komplette Hauptaugenmerk und die Umgebung spielt kaum noch eine Rolle (Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, o. J., S. 9). Zum Schluss folgen noch die Groß- und die Detaileinstellung. Die Gesichtsausdrücke sind hier am besten zu erkennen, während in der Detailansicht beispielsweise sogar nur noch die Augen oder der Mund gezeigt wird. Diese beiden Einstellungen sorgen für eine gewisse Nähe zur Figur und finden bevorzugt in emotionalen Momenten Anwendung (Lambrecht & Schwarz, 2025, Abs. 6-7).

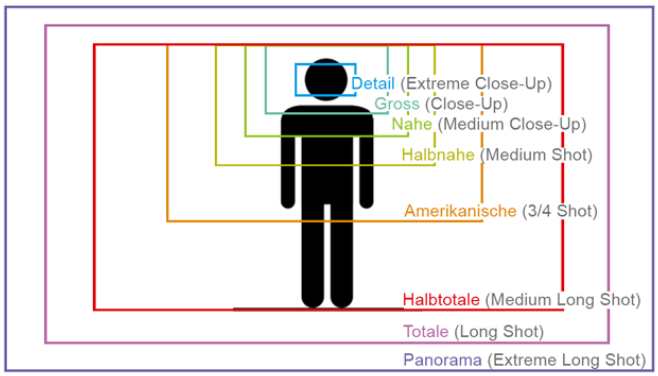


Abbildung 6. Veranschaulichung von Einstellungsgrößen (Das ABC Der Filmtheorie, 2023)

Neben den Einstellungsgrößen ist auch noch die Einstellungsperspektive – oder auch Kameraperspektive – zu beachten. Hier unterscheidet man in sechs wesentliche Kategorien (siehe Abbildung 7).

Zum einen gibt es die Froschperspektive. Bei dieser befindet sich die Kamera auf Bodenhöhe und schaut nach oben. Personen oder Objekte wirken dadurch größer und mächtiger. Dann gibt es die sogenannte Untersicht. Die Kamera zeigt die Person oder das Geschehen hier immer noch leicht von unten, die Kamera befindet sich aber nicht mehr auf dem Boden. Die Normalsicht schaut weder von unten

noch von oben auf den Charakter, sondern ist auf Augenhöhe damit. Die Zuschauenden sind dem Charakter somit gleichgestellt. Ähnlich wie die Untersicht, nur von oben, zeigt die Aufsicht die Person nicht auf Augenhöhe, sondern leicht von oben. Aus der Vogelperspektive fängt die Kamera den Charakter dann stark von oben ein. Dadurch entsteht die gegenteilige Wirkung der Froschperspektive. Die Person wirkt klein und unbedeutend gegenüber den Zuschauenden (Faulstich, 2013, S. 123f). Ist die Kamera komplett über dem Kopf der Figur so nennt man das die Überkopfansicht. Ist die Kamera nach rechts oder links geneigt nennt man das die Schrägansicht (= Dutch Angle). Diese wirkt verwirrend und desorientierend auf die Zuschauenden, da die Horizontale nicht mehr parallel zum Boden ist (Aldredge, o. J.). Folglich können Kameraperspektiven die Darstellung von Personen beeinflussen. Durch Perspektivwechsel können zudem die Beziehungen von Personen untereinander hervorgehoben werden, ohne sie aktiv zu erwähnen (Faulstich, 2013, S. 125).

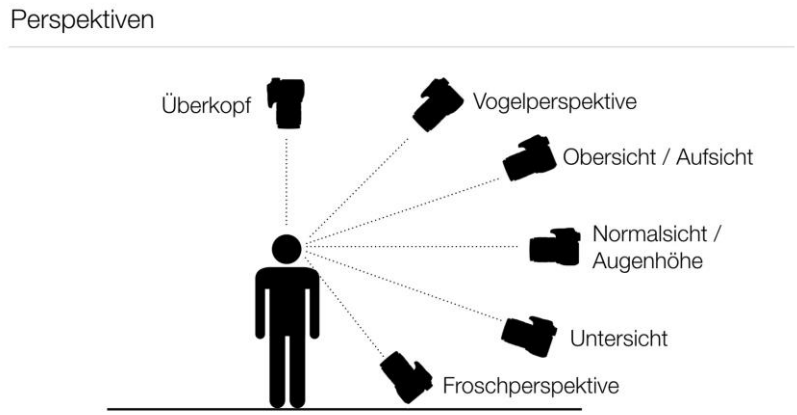


Abbildung 7. Kameraperspektiven (1. Perspektiven und Einstellungsgrößen, oh. j.)

Zudem gibt es auch noch die Kamerabewegung, die in sieben Kategorien eingeteilt werden kann, die im folgenden Abschnitt erläutert werden.

Die Kamerafahrt ist zum einen unterteilt in die Vorwärts- und die Rückwärtsbewegung der Kamera. Sie kann den Fokus auf bestimmte Personen oder Objekte lenken, die bedeutend für die Handlung sind. Des Weiteren gibt es die Seitfahrt. Hier bewegt sich die Kamera nach rechts oder links, sowie nach oben oder unten. Der Kameraschwenk wird ebenfalls wieder in drei Untergruppen gegliedert. Den horizontalen (pan), den vertikalen (tilt) und den diagonalen Schwenk. Diese können dem räumlichen Verständnis der Zuschauenden helfen, sowie durch schnell ausgeführte Schwenks die Spannung einer Szene unterstützen. Außerdem gibt es noch die Handkamera, die, wie der Name bereits andeutet, die Ansicht vermittelt, dass der Charakter oder der Schauspieler selbst diesen Ausschnitt gefilmt hat. Nur bei der subjektiven Kamera ist der Zuschauende noch näher am Geschehen. Es

wird die Vorstellung vermittelt, die Handlung direkt aus den Augen des Charakters wahrzunehmen und somit selbst beteiligt zu sein. Weiter ist noch der Zoom anzuführen. Anders als bei der Kamerafahrt bewegt sich die Kamera hier nicht, sondern die Brennweite wird verändert, wodurch beispielsweise die Raumwahrnehmung beeinflusst werden kann (Helmut et al., 2004, S. 29f). Abschließend ist noch die Kreisfahrt (manchmal auch als Umfahrt bezeichnet) zu nennen. Hierbei umfährt die Kamera eine Person oder ein Objekt in einer kreisförmigen Bewegung. Die Kamera muss hierbei nicht zwingend einen vollständigen Kreis zurücklegen. Die Kreisfahrt kann sowohl die Emotionalität einer Szene hervorheben als auch erklärend wirken. „Sie setzt Dinge in einen Zusammenhang." (Redaktion Filmpuls, 2024).

3 Animationsanalyse

3.1 Einführung

Um das im theoretischen Teil angeeignete Wissen anzuwenden, wird in diesem Kapitel nun eine beispielhafte Animationsanalyse durchgeführt. Durch diese Analyse werden die oben genannten Merkmale, die zur Charakterkonsistenz beitragen genauer untersucht und geprüft. Es wird hierfür eine qualitative Animationsanalyse vorgenommen. Ergänzend wird eine quantitative Methode, das Einstellungsprotokoll, zur Beantwortung der dritten Forschungsfrage gewählt. Durch diese Vorgehensweise sollen weitere Erkenntnisse zur Darstellung von Charakteren in Animationen sowie der Darstellung und Konsistenz ihrer Persönlichkeiten gewonnen werden. Eine detaillierte Beschreibung der jeweiligen Methode befindet sich zu Beginn des entsprechenden Abschnittes. Für die Analyse wird der Charakter Jinx aus der Animationsserie Arcane betrachtet. Die Serie ist eine Adaption des Videospiels *League of Legends* und wurde von *Riot Games* zusammen mit dem Animationsstudio Fortiche produziert. Arcane wird hier für die Analyse verwendet, da die Serie besonders für ihre hochwertigen Animationen und ausdrucksstarke Persönlichkeiten bekannt ist und somit ein passendes Beispiel für diese Arbeit darstellt.

3.1.1 Beschreibung der ersten Staffel von Arcane

Arcane handelt von zwei Städten, Zaun (auch Zhaun geschrieben) und Piltover, die einst zusammengehörten und nun im Konflikt miteinander stehen. Obwohl das utopische Piltover auch über das dystopische Zaun regieren sollte, wurde die Stadt aufgegeben und bildet nun eine Grundlage für Verbrechen. Die Serie befasst sich unter anderem mit Klassenkampf, Korruption, Diplomatie, Gewalt und mit wissenschaftlichem Fortschritt. Während die Charaktere selbst unter anderem mit den Themen Liebe, Familie, Freundschaft, Aufopferung, Schuld, Verrat und Diskriminierung konfrontiert werden. Ein Fokus der Serie liegt unter anderem auch auf der Wissenschaft und dem Erfindertum. So sind beide Städte an technischem Fortschritt interessiert und bringen intelligente und kreative Charaktere hervor, die im Laufe der Serie verschiedenste Erfindungen herstellen. Obwohl die Serie der Geschichte mehrerer Charaktere folgt, können die Schwestern Jinx und Vi als wesentliche Hauptcharaktere verstanden werden. In Zaun aufgewachsen erleben die beiden schon frühzeitig die Ungerechtigkeiten ihrer Welt und werden in den Konflikt der beiden Städte hineingezogen. Ganz besonders sticht hier Jinx' distinkter Charakter heraus, weshalb sie sich am besten für die Analyse eignet. Aufgrund

mehrerer Geschehnisse unterläuft ihr Charakter in Staffel 2 eine bedeutende Veränderung; auf diese ebenfalls einzugehen würde jedoch den Rahmen dieser Arbeit überschreiten. Die Animationsanalyse bezieht sich aus diesem Grund auf die Darstellung von Jinx in Staffel 1. Eine genauere Erläuterung ihres Charakters befindet sich in Kapitel 3.2.

Silco ist der Anführer von Zaun, der die Stadt aus dem Hintergrund beherrscht. Als einer der Hauptantagonisten/Hauptantagonistinnen und Ziehvater von Jinx spielt er in der ersten Staffel eine bedeutende Rolle.

Durch die andauernden Konflikte der beiden Städte sowie der hohen Kriminalität in Zaun, hat sich unter anderem auch eine Art Rebellengruppe geformt – die Firelights – die es sich zur Aufgabe gemacht haben, die Droge Schimmer, welche von Silco und seinen Anhängern verteilt wird, loszuwerden und den Abhängigen in Zaun zu helfen.

3.2 Animationsanalyse von Jinx

3.2.1 Beschreibung von Jinx' Charakter und ihrer Rolle in der Serie

Jinx (ehemals Powder) ist eine der Protagonistinnen von Arcane und stammt aus der verarmten Stadt Zaun. Sie wird als mental instabil, unbarmherzig und unberechenbar dargestellt. Seit sie in ihrer Kindheit den Tod ihres Adoptivvaters Vander und ihrer Adoptivbrüder, Mylo und Claggor, verursacht hat, hat ihre psychische Gesundheit, vor allem unter ihren Schuldgefühlen und ihrer Wut, stark gelitten. Sie wird oft mit Halluzinationen, emotionalen Zusammenbrüchen, impulsivem, manischem Verhalten und einer großen Angst des Verlassenwerdens gezeigt, was auf eine bipolare Persönlichkeitsstörung hinweisen kann. Dass sie zur selben Zeit auch von ihrer älteren Schwester Vi verlassen wird, setzt ihr ebenfalls so stark zu, dass sie sich von ihrer unschuldigen und tollpatschigen Persönlichkeit Powder trennt und von nun an mit Silco unter dem Namen Jinx zusammenarbeitet. Silco, der Zauns kriminellen Untergrund unter anderem mit der Droge Schimmer beherrscht, nimmt hier die Rolle eines Adoptivvaters ein.

Über die ganze Serie hinweg scheint Jinx sehr mit ihrem Selbstbild und ihren Emotionen zu kämpfen. Sie wechselt offenbar oft zwischen ihrer jüngeren und kindlicheren Persönlichkeit Powder und der aggressiven, brutalen und wahnsinnigen Jinx.

Abgesehen von ihrer komplexen Persönlichkeit hebt die Serie immer wieder Jinx' Intelligenz und Kreativität hervor. So wird sie bereits als Kind beim Bauen verschiedener Bomben gezeigt und findet als Erwachsene nach nur wenigen Tagen heraus, wie sie Hextech – eine bedeutende Erfindung zweier Wissenschaftler aus

Piltover – für ihre eigenen Waffen verwenden kann. Zudem scheint die Serie auch zu implizieren, dass sie Waffen und andere Erfindungen für Silco anfertigt.

Neben ihrer komplizierten Beziehung zu ihrer Schwester Vi, welche sich durch beide Staffeln der Serie zieht, spielt auch ihr alter Kindheitsfreund Ekko eine entscheidende Rolle für Jinx. Während sie als Kinder befreundet waren, stehen sie als Erwachsene auf unterschiedlichen Seiten und bekämpfen sich regelmäßig. Das liegt unter anderem auch daran, dass Jinx für Silco arbeitet und Ekko der Anführer der Firelights ist, die Silco aufhalten möchten. Trotzdem scheinen sich beide immer noch auf gewissen Weise Nahe zu stehen. So rettet Ekko Jinx in Staffel 2 auch vor ihrem Selbstmordversuch und kämpft mit ihr zusammen, um Piltover und Zaun zu beschützen.

3.2.2 Szenenauswahl

Für die Auswahl der Szenen, die zur Analyse herangezogen werden sollen, fand zunächst eine Betrachtung aller Szenen, in denen Jinx in Staffel 1 vorkommt, statt. Durch eine Auflistung dieser und einer kurzen Beschreibung, was der Fokus der jeweiligen Szene ist und was diese über Jinx aussagt, wurden dann fünf Szenen ausgewählt.

Hierzu zählt zum einen, die Kampfszene zwischen Jinx und den Firelights in Episode 4. In dieser Szene taucht Jinx zum ersten Mal als Jinx und nicht als Powder auf und ihre Veränderung wird deutlich gezeigt. Die Firelights greifen hier ein Luftschiff mit einer Schimmerlieferung an und wollen diese zerstören. Jinx stellt sich ihnen in den Weg und bekämpft die Angreifer. Am Ende sieht sie ein rothaariges Mädchen der Firelights, welches ihrer Schwester Vi sehr ähnlich sieht. Dadurch kommen Teile von Jinx' Trauma wieder zurück und lösen in ihr die Reaktion aus, das Mädchen zu erschießen und anschließend mit ihrer Minigun wild um sich zu feuern. Die Szene endet damit, dass die Schimmerlieferung verbrennt, die restlichen Firelights fliehen und Sevika wütend auf Jinx' Wutausbruch reagiert.

Die sogenannte *Fackelszene* – im Folgenden auch als *Episode 6* bezeichnet, obwohl sich die Analyse lediglich auf diese Szene und nicht auf die gesamte Episode bezieht – wurde gewählt, da sie Jinx' komplexen und teils widersprüchlichen Charakter eindrücklich veranschaulicht. So wird Powders Verletzlichkeit und Unsicherheit gezeigt, ihr Wechsel zwischen Jinx und Powder veranschaulicht sowie ihre Halluzinationen und zum Schluss ihr aggressives und als wahnsinnig benennbares Verhalten demonstriert. In der Szene entzündet sie zu Beginn eine Fackel, die sie von ihrer Schwester Vi als Kind bekommen hatte, um sie im Notfall zu nutzen. Dabei steht sie auf einer Art Plattform mitten über Zaun. Während sie diese Fackel hochhebt, fährt die Kamera kreisförmig um sie herum, wobei Mylos und Claggors Leichen hinter ihr zu sehen sind. Als die Fackel ausgeht und Vi noch nicht aufgetaucht ist, reagiert Jinx zuerst wütend; sie wirft die Fackel weg und holt den

Hextechkristall heraus. Kurz darauf tritt Vi jedoch zu ihr auf die Plattform und die beiden umarmen sich und sprechen miteinander in einer emotionalen Sequenz. Das ist das erste Wiedersehen der Schwestern, seit Jinx' Bombe versehentlich Mylo, Claggor und Vander getötet hat und Vi sie in ihrer Wut von sich weggestoßen hat. Für das Verständnis der Sequenz ist hier wichtig zu erwähnen, dass Vi danach in ein Gefängnis gesperrt wurde und keine Möglichkeit hatte ihre Schwester zu kontaktieren. Der emotionale Moment wird von Caitlyns – einer Vollstreckerin aus Piltover – Auftauchen unterbrochen, da Jinx dadurch Vis Motiv hinterfragt und ihr mentaler Zustand sich abrupt verschlechtert. Kurz darauf werden die drei von einer Gruppe Firelights angegriffen. Dabei sieht Vi zum ersten Mal Jinx' Veränderung und die Brutalität, die sie ohne zu zögern ausübt. Der Kampf endet damit, dass die Firelights sowohl den Hextechkristall als auch Vi und Caitlyn mitnehmen und Jinx wieder allein ist.

Zum anderen wurden Szenen ausgewählt, in denen Jinx' kreative Ingenieursarbeit gezeigt wird. Da diese oft jedoch nur sehr kurz sind fand die Durchführung der Analyse über drei verschiedene Szenen statt.

Diese Ingenieursszenen setzen sich aus einer Szene aus Episode 4 und zwei aus Episode 5 zusammen. In Episode 4 hört Jinx laut Musik, während sie an einer Konstruktion arbeitet, bis Silco sie unterbricht. Dieser ist wütend, da sie Vollstrecker/-innen in Piltover getötet hat. Er beruhigt sich erst wieder, als Jinx ihm den Hextechkristall zeigt, den sie gestohlen hat. Danach zündet sie ein Feuerwerk an und läuft durch die Funken zu Silco, um diesen zu umarmen.

In Episode 5 versucht Jinx zusammen mit dem Buch, dass sie ebenfalls aus Piltover gestohlen hat, eine Konstruktion zu bauen, die den Hextechkristall nutzen kann. Doch als sie die Maschine testen möchte, ist die Kraft des Kristalls so groß, dass sie explosionsartig herausschießt. Diese Explosion erinnert Jinx an ihr Kindheitstrauma, in dem sie mit einer solchen Explosion einen Teil ihrer Familie getötet hat. Die Szene endet damit, dass sie weint und wegläuft.

In der zweiten Szene in Episode 5 arbeitet Jinx weiter daran Hextech mit einer Maschine zu nutzen und es gelingt ihr schlussendlich auch.

Ausgewählt wurden diese Ingenieursszenen, da sie einen Teil von Jinx offenbaren, der in den Kampfszenen und durch ihre eher komplexe Persönlichkeit oft weniger gezeigt wird: Sie kann als erfinderisches Genie bezeichnet werden, das bereits als Kind an eigenen Konstruktionen gebaut hat und später sogar komplexe Probleme, wie den Umgang mit Hextech schnell und kreativ löst. In diesen Momenten bekommt man den Eindruck, dass sie hier in ihrem Element ist und ihr „wahres Ich" zeigt, weshalb sie für die Analyse ihres Charakters unverzichtbar sind.

In Episode 7 kämpft Jinx noch einmal gegen den Firelight Anführer und ihren ehemaligen Kindheitsfreund Ekko. Hier wird ebenfalls ihre Veränderung deutlich, aber auch, dass Teile von Powder immer noch in Jinx zu finden sind. Die Szene zeigt den Zuschauenden zudem, in welcher Beziehung Ekko und Jinx als Kinder standen und welche tragische Wendung ihre Freundschaft genommen hat. Nachdem Jinx Vi, Caitlyn, Ekko und die Vollstrecker/-innen auf der Brücke zu Piltover angegriffen und die Vollstrecker/-innen auch getötet hat, stellt sich Ekko ihr entgegen, während Vi und Caitlyn weitergehen. Ekko holt seine Taschenuhr heraus, die er wohl schon als Kind für die spielerischen Kämpfe der beiden verwendet hat. Als nächstes folgt eine größtenteils in 2D gezeichnete Montage in der Ekko als Kind auf Jinx, die immer wieder auch als Kind Powder dargestellt wird, zu rennt und sie angreift. Dabei gewinnt Powder, indem sie ihn mit einer Farbpatrone am Bauch trifft. Daraufhin wird die Zeit zurückgespult und Ekko und Powder führen dieselben Bewegungen als Erwachsene aus, nur dieses Mal schlägt Ekko Jinx zu Boden. Die beiden kämpfen gegeneinander und es folgt ein Moment, indem sie sich anschauen und innehalten und Ekko zögert. Auch Jinx scheint kurz die Entwicklung zu bedauern, bevor sie eine Handgranate zündet. Die Szene endet mit einer Einstellung, in der sie bewusstlos und teils verbrannt auf der Brücke liegt.

Für die detaillierte Analyse fanden primär diese Szenen Verwendung. Am Ende der Analyse wird zudem noch auf die finale Szene der ersten Staffel, in Episode 9, eingegangen, da diese bedeutend für Jinx' Charakterentwicklung ist.

Insgesamt wurden jedoch alle Szenen mit Jinx in die Analyse mit einbezogen, um die Wiederholung von Bewegungsmustern genauer zu untersuchen und weitere Beispiele sowie mehr Kontext zum Auftauchen bestimmter Bewegungsmuster zu gewinnen.

3.2.3 Qualitative Analyse – Analyse der Bewegungsmuster

3.2.3.1 Vorbereitung



Abbildung 8. Character Sheet 1 von Jinx (Granet, o. J.)



Abbildung 9. Character Sheet 2 von Jinx (Granet, o. J.)

Die Character Sheets in Abbildung 8 und 9 zeigen deutlich die Ausarbeitung von Jinx' Charakter. Die Körperhaltung wird hier bereits festgelegt. So sieht man auf Abbildung 8, wie sie das Gewicht auf ihr linkes Bein verlagert und ihre Hüfte leicht herausstreckt. Eine Pose, die sie auch in der Serie oft einnimmt. Zudem zeigt die zweite Darstellung von rechts einen leichten Rundrücken. Sie steht entspannt, wirkt fast schon gelangweilt.

In Arcane wird Jinx häufig in Kampfhandlungen gezeigt. Dabei ist die Waffe ihrer Wahl meist eine selbstgebaute Pistole. Wie in Abbildung 9 zu sehen ist, benutzt sie diese gerne in einer eher unkonventionellen Pose. Mit dem Rücken und ihrem

linken Arm stark durchgestreckt hält sie die Waffe mit nur einer Hand. Sie steht breitbeinig und ihre ganze Körperhaltung spiegelt Selbstbewusstsein und Erbarmungslosigkeit wider. Es sind weder Zweifel noch Unsicherheit in ihrer Haltung zu erkennen, was darauf hinweisen kann, dass sie diese Brutalität gewohnt ist.

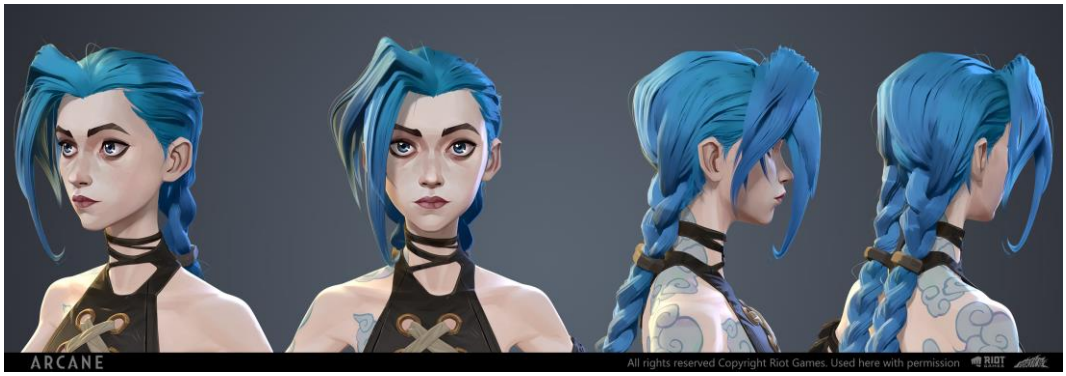


Abbildung 10. Expression Sheet von Jinx (Granet, o. J.)

Auch wenn Abbildung 10 kaum als Expression Sheet bezeichnet werden kann, da lediglich Jinx' neutraler Gesichtsausdruck und keine Variationen gezeigt werden, wird hier der Fokus auf die Mimik gelegt. In einem Expression Sheet würden in derselben Art und Weise variierende Gesichtsausdrücke dargestellt werden, um die Bandbreite von Jinx' Mimik darzustellen. Ein detailliertes, offizielles Expression Sheet konnte jedoch nicht gefunden werden.

Die Dokumentation charakteristischer Merkmale, wie Posen und Gesichtsausdrücke kann helfen ein einheitliches Bild des jeweiligen Charakters zu schaffen. Da die Animatoren und Animatorinnen stets darauf zugreifen können, kann es ihnen die Erhaltung der Charakterkonsistenz erleichtern. Die Beispiele zeigen, dass zumindest eine gewisse Form der Vorbereitung und Dokumentation von Körperhaltung und Posen bei Jinx zum Einsatz kam.

3.2.3.2 Bewegungsmuster

Die Analyse der Bewegungsmuster wurde an allen in der Szenenauswahl (Kapitel 3.2.2.) genannten Szenen durchgeführt. Die Analyse erfolgte durch eine detaillierte Frame-für-Frame Betrachtung jeder einzelnen Szene. Mimiken, Gestiken, Posen, die Halluzinationen und Reaktionen von Jinx wurden dabei zusammen mit einer Zeitangabe genau dokumentiert. Danach fand eine farbige Codierung statt. Hier wurden Darstellungen zur Mimik, Körperhaltung, Kopfhaltung, Emotionen, Realismus, Gewohnheiten und die Unterscheidung zwischen Jinx und Powder in unterschiedlichen Farben markiert. Dabei konnten in allen Bereichen Muster erkannt werden.

Die in diesem Abschnitt erwähnten Beispiele sind mit Zeitangaben versehen. Diese sind im Minuten:Sekunden-Format angegeben, da keine einzige Folge in Arcane länger als 60 Minuten ist und somit eine Stundenangabe überflüssig ist.

Spezielle Gewohnheiten, die Charaktere hauptsächlich unbewusst wiederholen, können dabei helfen ein stimmiges, gleichbleibendes Charakterbild zu erschaffen. Auch bei Jinx sind während der Analyse einige Gewohnheiten aufgefallen, die sie immer wieder wiederholt, manchmal selbst in den unterschiedlichsten Situationen. Eine sticht dabei besonders hervor: Sie beißt sich oft auf die Unterlippe. In fast jeder analysierten Szene gab es mindestens einen Moment, in dem sich Jinx auf die Unterlippe beißt. Meist tritt diese Gewohnheit jedoch vermehrt auf. Manchmal ist sie dabei für die Zuschauenden offensichtlich wahrnehmbar und in anderen Momenten, kann diese Mimik nur aktiv wahrgenommen werden, wenn die Szene verlangsamt betrachtet wird. Beispiele dafür finden sich unter anderem in Episode 6, in der sie sich beim Kämpfen gegen die Firelights mehrmals auf die Unterlippe beißt (36:28 und 36:53), wie in Abbildung 11 zu sehen ist. In der gesamten Szene beißt sie sich hier sechs Mal auf die Unterlippe. Bei vier Mal davon ist sie entweder in Schusspose oder schießt bereits wild mit ihrer Minigun um sich (36:01, 36:28, 36:45, 36:53). Dabei muss sie sich konzentrieren, weshalb diese Gewohnheit auftreten kann. Oder aber sie ist ein Zeichen davon, dass sie den Kampf genießt, denn in allen vier Momenten ist der Biss auf die Unterlippe mit einem Grinsen verbunden. Die anderen beiden Vorkommnisse scheinen eher in Kombination mit Stress und Ungewissheit aufzutauchen. So ist diese Gewohnheit zu sehen, wenn sie skeptisch gegenüber Caitlyn ist, als diese auf der Plattform auftaucht (34:40). Oder auch, als Vi sie versucht zu überzeugen, dass sie ihretwegen und nicht wegen dem Hextechkristall gekommen ist (35:33). Auch in Episode 5, wenn sie mit sich selbst über die Runen und den Hextechkristall spricht (10:33) oder kurz darauf grinsend den Kristall betrachtet (10:41) oder als sie später die Maschine für den Hextechkristall aufdreht (36:26), beißt sie sich auf die Unterlippe. Diese Gewohnheit scheint somit in einigen Szenen aufzutauchen, in denen Jinx sich konzentrieren muss oder wenn sie Spaß – meist am Kämpfen – hat. Jedoch ist sie nicht allein darauf beschränkt. Wie in Abbildung 12 zu erkennen ist, beißt sie sich ebenfalls auf die Unterlippe, wenn sie in Episode 7 sieht, wie Vi und Caitlyn sich umarmen und ihre Halluzinationen stark zunehmen (28:41). In diesem Fall wirkt es eher so, als müsse sie sich zurückhalten oder zusammenreißen nicht die Fassung zu verlieren.



Abbildung 11. Jinx beißt sich während des Kampfes auf die Unterlippe in der Fackelszene in Episode 6 (36:28) (Riot Games & Fortiche, 2021)

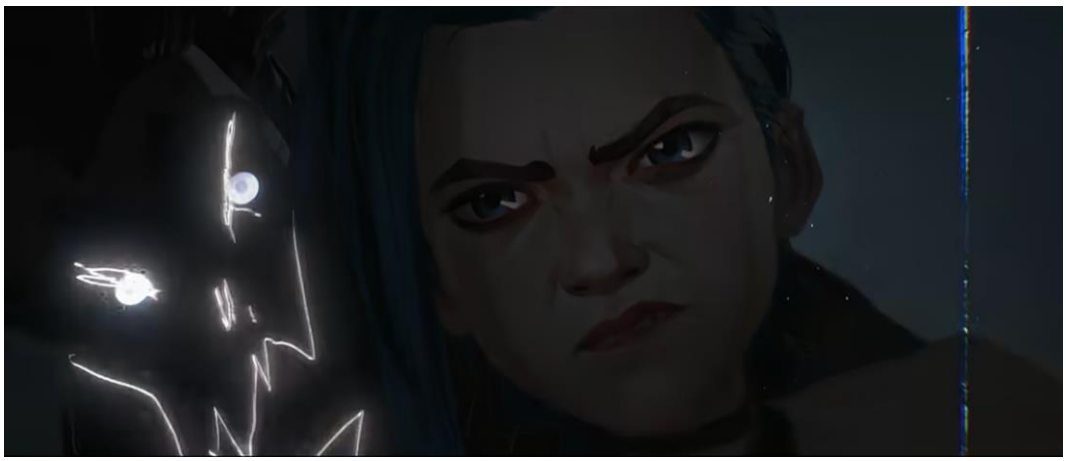


Abbildung 12. Jinx beißt sich auf die Unterlippe, als sie Caitlyn und Vi in einer Umarmung sieht in Episode 7 (28:41) (Riot Games & Fortiche, 2021)

Eine weitere Gewohnheit ist das Drehen ihrer Waffe, eine Pistole, in ihrer linken Hand (siehe Abbildung 13). Diese Gewohnheit taucht in Kampfszenen auf. Wenn sie ihre Waffe herausholt, ist dies fast immer mit einer Drehung dieser verbunden. Ein Beispiel dafür findet sich in Episode 4, in der sie auf Ekko zugeht und dabei ihre Waffe beim Herausholen in ihrer Hand dreht, bevor die beiden zu Kämpfen beginnen (09:03). Die Geschwindigkeit der Bewegung ist zudem an die jeweilige Situation angepasst. Befindet sich Jinx beispielsweise bereits mitten im Kampf und muss sich direkt zur Wehr setzen, so ist die Bewegung schneller und schwerer erkennbar. Das ist zum Beispiel in Episode 7 zu sehen. Hier stürmt Ekko frontal auf sie zu und sie muss ihre Waffe schnell einsetzen, um sich noch rechtzeitig wehren zu können (35:11). Diese Gewohnheit beschränkt sich jedoch nicht ausschließlich auf ihre Waffe. Auch, wenn sie beim Arbeiten einen Stift in der Hand hält, dreht sie diesen – scheinbar unbewusst – in ihrer Hand, wie man in Episode 5 mehrmals sehen kann (10:31 und 36:10).



Abbildung 13. Jinx dreht ihre Waffe in ihrer Hand in Episode 4 (09:03) (Riot Games & Fortiche, 2021)

Des Weiteren zieht Jinx gerne die Pins ihrer selbstgebauten Granaten mit ihren Zähnen heraus, wie auch in Abbildung 14 zu sehen ist. Zu dieser Beobachtung finden sich zwei Beispiele in Episode 4. Zum einen, als Jinx gegen die Firelights kämpft und dabei gleich zwei Handgranatenpins gleichzeitig mit ihren Zähnen herauszieht (08:56), und zum anderen, als sie in ihrem Zuhause eine Granate zündet und diese in die dortige Schlucht fallen lässt (22:23). Auffällig ist bei diesem Bewegungsmuster, dass es in Staffel 1 lediglich in Episode 4 vorkommt. Obwohl es hier so wirkt, als solle diese Gewohnheit, als typisches Bewegungsmuster für Jinx etabliert werden, wird dieses im Laufe von Staffel 1 nicht weiterverwendet. Daran lässt sich erkennen, dass es wahrscheinlich auch möglich ist, dass Bewegungsmuster auch wieder verworfen werden.



Abbildung 14. Jinx zieht die Pins ihrer Handgranaten mit den Zähnen heraus, in Episode 4 (08:56) (Riot Games & Fortiche, 2021)

Jinx' Selbstgespräche können auch als eine ihrer Gewohnheiten angesehen werden, auch wenn sie wahrscheinlich eher ein Teil ihrer mentalen Instabilität sind. So spricht sie mit sich selbst, während sie versucht, die Funktionsweise des

Hextechkristalls in Episode 5 nachzuvollziehen (10:30). Hier kann das Selbstgespräch als eher alltägliche Gewohnheit gesehen werden, die ihr möglicherweise nur dabei helfen soll, ein komplexes Konzept zu verstehen. Andererseits spricht sie auch teils mit sich selbst und teils mit ihrer Schwester, wenn sie beispielsweise in Episode 6 Vis Motivation hinterfragt und sich von ihr hintergangen fühlt (34:57). In diesem Moment können die Selbstgespräche ihrer mentalen Instabilität zugeordnet werden. Auch, dass sie danach Halluzinationen bekommt und Stimmen hört, spricht dafür, dass es sich hierbei eher um ein Zeichen ihrer Persönlichkeitsstörung handelt. In Episode 7, noch bevor sie Ekko, Vi und Caitlyn auf der Brücke konfrontiert, beobachtet Jinx das Geschehen durch ein Fernrohr. Dabei spricht sie ebenfalls mit sich selbst, oder eher mit den Stimmen, die sie hört. Sie scheint dies zu tun, um sich selbst zu beruhigen und sich zu erklären, dass ihre Schwester sie nicht für Caitlyn verlässt (28:43). Diese Gewohnheit kommt somit ebenfalls vielfältig zum Einsatz und wird an die Situation und Jinx' mentalen Zustand angepasst und ist somit eine weitere Konstante in ihrer Charakterdarstellung.

Jinx' Charakter verfügt somit über mehrere Gewohnheiten, die ihre Persönlichkeit zeigen und zudem als eine Art Wiedererkennungsmerkmal verstanden werden können. Diese Gewohnheiten sind in verschiedensten – teils auch stark kontrastierenden – Situationen zu sehen. Sie wiederholen sich auf eine natürliche Art und Weise und verfestigen so das Charakterbild und die Persönlichkeit des Charakters, welche die Zuschauenden wahrnehmen sollen.

Wie in Abschnitt 2.2 bereits beschrieben, spielt auch die Gangart eine wichtige Rolle bei der Darstellung eines Charakters. Jinx' normaler Gang, wenn sie beispielsweise in Episode 6 über die Plattform läuft, kann als feminin angesehen werden (28:13). Sie geht in einer Linie, die Füße treten voreinander und es ist dabei ein leichter Hüftschwung zu erkennen (siehe Abbildung 15). Diese Gangart wird in mehreren Szenen zudem mit einer Großeinstellung auf ihre Stiefel hervorgehoben. So in Episode 4, als sie zum ersten Mal auftaucht (08:45) und in Episode 7, wenn sie über die Brücke läuft (31:29). Der feminine Gang wird jedoch dadurch aufgebrochen, dass sie schwere Stiefel trägt, die sie wieder legerer und zudem intensiver und stärker wirken lassen. Jinx' Gangart kann somit als Ausdruck eines Teiles ihres Charakters gesehen werden. Sie bewegt sich femininer als beispielsweise ihre Schwester Vi, ist aber gleichzeitig auch eine starke, brutale Kämpferin, die praktische Stiefel trägt.



Abbildung 15. Jinx läuft in einer geraden Linie und überquert die Plattform, auf der sie kurz darauf die blaue Fackel zündet, in Episode 6 (28:13) (Riot Games & Fortiche, 2021)

Neben ihrem Gang ist auch ihre Art zu Rennen eine Besonderheit ihres Charakters. So beugt sie sich beinahe in einem rechten Winkel nach vorne, die Arme gerade nach hinten gestreckt, wenn sie rennt (siehe Abbildung 16). Das ist unter anderem in Episode 4 am Anfang des Kampfes zu sehen (09:06). Jinx rennt hier einmal kurz nach vorne, bevor sie mit ihrer Waffe auf Ekko schießt.



Abbildung 16. Jinx rennt nach vorne gebeugt in Episode 4 (09:06) (Riot Games & Fortiche, 2021)

Eine weitere Eigenart von Jinx kann an ihrer Art zu sitzen erkannt werden. Wenn sie sitzend zu sehen ist, dann tut sie dies meist im Schneidersitz. Oft hat sie dabei beide Beine überkreuzt, wie in Episode 4, in der sie so auf ihrem Stuhl an ihrem Schreibtisch sitzt und arbeitet, wie auch Abbildung 17 zeigt (32:27). Manchmal sitzt sie aber auch nur mit einem angewinkelten Bein, während das andere nach unten hängt, wie zum Beispiel in Episode 7. Hier beobachtet sie Vi, Caitlyn und Ekko in dieser Position sitzend mit einem Fernrohr (28:43). Die Pose lässt Jinx entspannt und leger wirken und zeigt ihre lockere Art.



Abbildung 17. Jinx im Schneidersitz auf ihrem Stuhl in Episode 4 (32:27) (Riot Games & Fortiche, 2021)

Wenn sich Jinx jedoch eher traurig oder unwohl zu fühlen scheint, wie zum Beispiel in Episode 4, als sie auf Silcos Schreibtisch sitzt, während dieser sie fragt, was bei dem Kampf gegen die Firelights schiefgelaufen ist, sitzt sie mit den Beinen an die Brust gezogen und ihren Armen darum geschlungen da (18:37). Ihren Kopf versteckt sie dabei entweder in ihren Beinen oder legt ihn auf ihren Knien ab. Sie scheint sich kleiner zu machen und verstecken zu wollen (siehe Abbildung 18). Dieselbe Pose ist ebenfalls in Episode 4 zu sehen, wenn sie sich selbst versichert, dass das Firelight Mädchen, dass sie gesehen hat, nicht Vi war (22:32). Dieses Bewegungsmuster zeigt, dass Jinx nicht nur selbstbewusst und aggressiv ist, sondern auch immer wieder verletzliche Momente hat und ihre persönliche Reaktion darauf ist, sich zu verstecken. Dadurch, dass sowohl der laute und aggressivere Teil ihrer Persönlichkeit als auch der ruhige und verletzlichere Teil durch eigene Bewegungsmuster dargestellt wird, bleibt ihr Charakterbild trotzdem einheitlich.



Abbildung 18. Jinx sitzt mit angezogenen Beinen auf Silcos Schreibtisch (18:37) (Riot Games & Fortiche, 2021)

Wiederkehrende Muster sind ebenfalls an Jinx' Körperhaltung zu erkennen. Ein Beispiel dafür ist, dass sie oft mit stark durchgestrecktem Rücken zu sehen ist.

Das ist sowohl bei ihrer Pose beim Schießen zu beobachten, wie auch Abbildung 9 bereits gezeigt hat, als auch beim Sitzen, wenn sie beispielsweise das Hextechbuch in Episode 5 liest (10:26). Hier sitzt sie allerdings nicht durchgehend aufrecht, sondern tut dies eher in einer überspitzten Art und Weise und ist demnach eher als spielerische Übertreibung zu sehen. Nachdem sie in Episode 4 ein Feuerwerk in ihrem Zuhause gezündet hat, geht sie durch die fallenden Funken auf Silco zu, um diesen zu umarmen (32:48). Dabei ist ihr Rücken ebenfalls stark durchgestreckt, sie schwingt ihre Hüfte und hat die Hände hinter dem Rücken verschränkt. Ihr Gang ist hier ebenfalls sehr feminin und ihre Körperhaltung gerade und aufrecht. In bestimmten Momenten scheint sie außerdem eine stark überspitzte, aufrechte Version dieser Körperhaltung zu zeigen.

Besonders aber ihre Körperhaltung, wenn sie sich mit ihrer Pistole zum Schießen bereit macht, ist immer wieder zusehen und ein eindeutiges Wiedererkennungsmerkmal von Jinx. Sie steht dabei seitlich und mit dem Oberkörper nach hinten gelehnt, die Hüfte ist nach vorne geschoben und der linke Arm durchgestreckt. Ihre Waffe hält sie leicht schief gedreht und ihr Kopf ist meistens an ihre linke Schulter angelehnt. Diese Pose ist fast genauso wie beschrieben in jeder Kampfszene zu finden. In Episode 4, als sie zum ersten Mal ihre Waffe herausholt (09:06) (siehe Abbildung 19), in Episode 6, während sie ebenfalls gegen die Firelights kämpft (36:29) und auch in Episode 7, wenn sie auf Ekko zielt (34:29 und 35:15) (siehe Abbildung 20). Diese genaue Pose ist einzigartig für Jinx' Charakter. Sie zeigt ihr Selbstbewusstsein im Kampf und besonders mit ihrer Pistole, die sie nur einhändig abfeuert. Dadurch, dass diese Pose immer wieder verwendet wird, bleibt Jinx' Darstellung konstant. Es ist zudem wichtig zu erwähnen, dass die Pose an sich zwar immer gleich ist, es jedoch kleine Anpassungen gibt. Beispielsweise steht sie manchmal beim Schießen komplett seitlich, ein anderes Mal nur leicht. Die Pose wird somit nicht unmittelbar übernommen, sondern scheinbar an die jeweilige Situation oder an die Vorstellung der animierenden Person angepasst. Der Wiedererkennungswert bleibt im Kern jedoch bestehen. Diese leichten Unterschiede lassen sich zum Beispiel in Abbildung 19 und Abbildung 20 erkennen.



Abbildung 19. Jinx in Schusspose in Episode 4 (09:06) (Riot Games & Fortiche, 2021)



Abbildung 20. Jinx steht in ihrer charakteristischen Schusspose, um auf Ekko zu schießen, in Episode 7 (35:15) (Riot Games & Fortiche, 2021)

Ferner ist als Teil der Körperhaltung auch Jinx' Kopfhaltung zu nennen. Auch hier gibt es distinkte Merkmale. Jinx tendiert dazu, ihren Kopf leicht nach vorn zu neigen und dann von unten hochzuschauen. Diese Kopfhaltung ist zum einen zu sehen, wenn sie als selbstbewusst und bedrohlich wahrgenommen werden soll. Das lässt sich daraus schließen, dass sie ihre Gegner oft so ansieht. Neben Episode 4, in der sie mit dieser Kopfhaltung, einem spöttischen Schnalzen und einem als kalt zu beschreibenden Ausdruck in den Augen auf Ekko zugeht (09:01) (siehe Abbildung 21), tut sie dies ebenfalls in Episode 6, als sie vermutet, dass Vi nicht ihretwegen aufgetaucht ist – sie reagiert wütend, spricht mit sich selbst und schaut Vi dabei mit geneigtem Kopf von unten an (35:24). Auch in ihrer oben bereits erwähnten Schusspose hat sie den Kopf teilweise nach unten und zur Seite geneigt. Dabei legt sie ihren Kopf meist an die Schulter ihres ausgestreckten linken Armes. Wird Jinx mit einer Situation konfrontiert, die sie entweder nachdenklich macht oder ihr emotional zusetzt, neigt sie ihren Kopf nach unten, manchmal dabei auch

zur Seite. In Episode 6, ist dies zum Beispiel zu erkennen, als sie resigniert feststellt, dass ihre Schwester nicht auftaucht (33:12). Diese geneigte Kopfhaltung kann folglich als typisches Merkmal für Jinx angesehen werden, welches vielseitig zum Einsatz kommt.

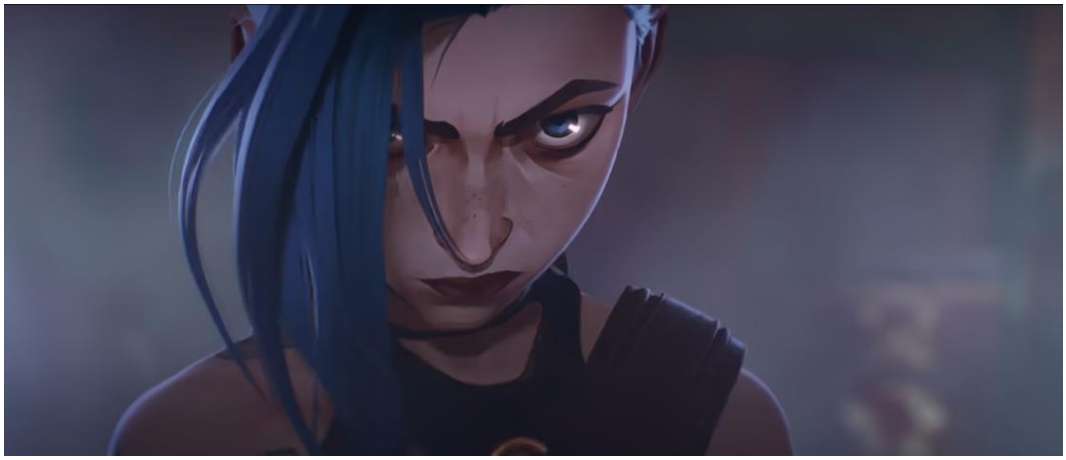


Abbildung 21. Jinx' Kopfhaltung, als sie im Kampf auf Ekko zugeht, in Episode 4 (09:01) (Riot Games & Fortiche, 2021)

Als Teil ihrer Körperhaltung kann auch ihre Handhaltung gesehen werden. So macht die Haltung ihrer Finger meist einen femininen Eindruck. Sie spreizt die Finger leicht oder streckt sie ganz durch, beispielsweise wenn sie den Hextechkristall in ihre selbstgebaute Maschine einlegt in Episode 5 (10:42), oder als sie Silco den Hextechkristall in Episode 4 zeigt und diesen zwischen drei Fingern dreht (32:36). Noch weiter hervorgehoben wird die elegante, feminine Haltung durch ihre langen, lackierten Fingernägel. Diese Handhaltung, die eher in ruhigen Momenten, als im Kampf zu sehen ist, scheint ihre feminine Art zu unterstreichen und verdeutlicht ebenfalls den Kontrast zu ihren aggressiven Eigenschaften.

Ein weiteres subtiles Bewegungsmuster, das in mehreren Szenen auftaucht, ist ein leichtes Kopfschütteln von Jinx. Die Bewegung ist meist nur dezent wahrzunehmen. Nachdem Jinx dem Firelight-Mädchen in Episode 4 die Maske heruntergeschlagen hat und bemerkt, dass das rothaarige Mädchen ihrer Schwester sehr ähnlich sieht, weiten sich im ersten Moment ihre Augen, dann lehnt sie sich nach vorne, bewegt ihren Kopf leicht von links nach rechts und sagt den Namen ihrer Schwester (09:27). Zusammen mit ihrer Mimik kann dies klar als Moment der Überraschung, aber auch der Ungläubigkeit gedeutet werden. Sie scheint verwirrt, ihre Schwester zu sehen, was auch als Hinweis, dass sie keinen Kontakt mehr zu Vi hat, zu verstehen sein kann. Zudem zeigt dieses Beispiel, dass das Deuten einer einzelnen Bewegung, wie dem Kopfschütteln, in Abhängigkeit von weiteren Faktoren, wie hier der Mimik, sinnvoll sein kann. Das Kopfschütteln ist zwar auch hier in seiner typischen Bedeutung der Ablehnung zu sehen, allerdings mit dem Unterton der Ungläubigkeit. Weitere Beispiele für dieses Bewegungsmuster sind in Episode 6 und Episode 7 zu finden. Als Vi in Episode 6 erst nicht auftaucht, reagiert

Jinx wütend und frustriert. Sie wirft die Fackel weg und schüttelt dann den Kopf, bevor sie sich wieder aufrichtet (33:19). Während des Kopfschüttelns schließt Jinx ihre Augen und atmet einmal aus. Die Bewegung wirkt hier eher wie eine Art Ablehnung ihrer eigenen Gedanken, sowie der aufkommenden Wut und Enttäuschung, als müsste sie ihre Gefühle abschütteln oder verdrängen. In diesem Moment hat Jinx gewagt zu hoffen und ihre Hoffnung wurde enttäuscht. Möglicherweise ist die Geste demnach nicht nur als Enttäuschung über Vi, sondern auch als Wut auf sich selbst zu verstehen. Die Bedeutung der Geste ist hiermit zwar ebenfalls ablehnend, jedoch in einer anderen Funktion als in dem vorher genannten Beispiel in Episode 4.

An Jinx' Körperhaltung und den Posen, die dazugehören, lassen sich demnach einheitliche Muster ablesen, die dabei helfen die verschiedenen Facetten ihrer Persönlichkeit hervorzuheben und diese Konstant zu halten. Ihre Schusspose ist ein einzigartiges Merkmal ihres Charakters, aber auch beispielsweise ihre Art zu Sitzen sagt bereits etwas über ihren Charakter und ihren Gemütszustand aus.

Jinx ist außerdem häufig zu sehen, wie sie mit ihren Armen und Händen auffällig gestikuliert (siehe Abbildung 22). Wenn sie nervös ist, wie zum Beispiel bei ihrem Gespräch mit Silco in Episode 4, nachdem sie gegen die Firelights gekämpft hat, macht sie große, auffällige Gestiken mit ihren Armen und spielt mit seiner Spritze (18:59). Auch in Episode 5, als sie an der Maschine für den Hextechkristall arbeitet, spielt sie mit einem Stift in ihrer Hand oder sogar in ihrem Mund herum (10:27). Ihre großen Gestiken und das Herumspielen mit einem Objekt scheinen hier ihre Nervosität und Unsicherheit zu unterstreichen, sie können aber auch als unterbewusste Angewohnheit gedeutet werden.

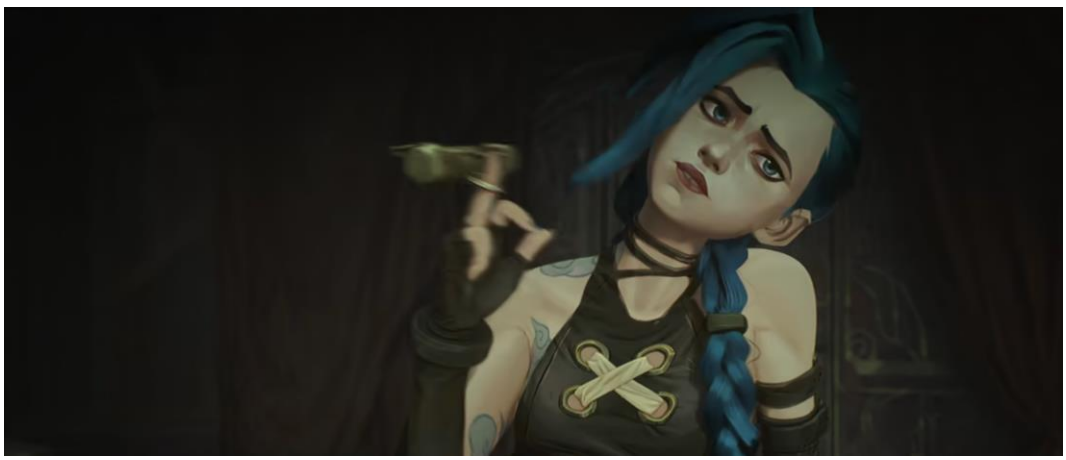


Abbildung 22. Jinx spielt mit Silcos Spritze und versucht ihre Nervosität zu überspielen, in Episode 4 (18:59) (Riot Games & Fortiche, 2021)

Auffällig sind zudem Bewegungen, die für eine körperlich realistischere Darstellung sorgen. Nach Jinx' emotionalen Ausbrüchen oder anstrengenden Bewegungen, ist sie immer wieder zu sehen, wie sie schwer atmet. Das kann als Hinweis auf Stress oder Panik verstanden werden oder auch eine menschliche Reaktion des Körpers auf die Anstrengung sein. Beispielsweise, wenn sie in Episode 6 die Fackel wegwirft, atmet sie danach schwer (33:19). Auch, nachdem sie am Ende des Kampfes in Episode 4 wild um sich geschossen und geschrien hat, atmet sie angestrengt (10:40). Es wird demnach nicht nur auf charakteristische Bewegungsmuster geachtet, sondern auch auf solche, die im Kontext realistischere Darstellungen ermöglichen.

Die Rückstoßbewegung, die Jinx' Arm nach jedem Schuss mit ihrer Pistole ausübt, kann ebenfalls in diese Kategorie eingeordnet werden. Nachdem sie den Abzug ihrer Pistole betätigt hat, schnellt ihr Unterarm immer nach oben in Richtung ihres Kopfes (siehe Abbildung 23). Die Bewegung verdeutlicht die Kraft, die von der Waffe ausgeht und von ihrem Körper absorbiert wird. Das ist unter anderem während ihres Kampfes mit den Firelights in Episode 4 (09:06) und mit Ekko in Episode 7 (34:48) zu sehen.



Abbildung 23. Jinx' Arm bewegt sich durch den Rückstoß ihrer Waffe nach oben in Episode 4 (09:06) (Riot Games & Fortiche, 2021)

Jinx' Innenleben wird ebenfalls durch verschiedene visuelle Hinweise dargestellt. Von Bedeutung sind dabei unter anderem die Augen, insbesondere die Pupillen. Diese machen feine rechts-links Bewegungen, die als Gedankenprozess, als das Verarbeiten von Informationen, verstanden werden können. Ein Beispiel dafür ist der Moment, indem die Fackel in Episode 6 erlischt, ohne das Vi auftaucht (33:09). Jinx' Augen bewegen sich hierbei seitlich hin und her, was als Begreifen der Situation ihrerseits gesehen werden kann. Nachdem sie die Information verarbeitet hat und die Emotionen Wut und Enttäuschung einsetzen, folgt darauf die Reaktion, die

Fackel wegzuwerfen. Während des Kampfes in Episode 4 bewegen sich ihre Augen auch in die Richtung ihres Angreifers, sobald sie diesen bemerkt, woraufhin sie mit einem Konter reagiert (09:07).

Ein distinktives Merkmal stellt zudem Jinx' Umgang mit Emotionen dar. Als Beispiel lässt sich hierbei ihr Umgang mit Wut aufzeigen. So stellt sie diese Emotion laut zur Schau. Sie schreit, als sie wütend die Fackel in Episode 6 wegwirft (33:17) oder auch wenn Ekko und Scar am Ende von Episode 6 die bewusstlose Vi mitnehmen wollen (38:03) (siehe Abbildung 24). Hier stürmt sie in ihrer Wut und ihrer Verzweiflung schreiend auf die beiden zu. Auch bringt sie ihre Emotionen in gewissen Momenten direkt zum Ausdruck und weint so beispielsweise auch, als sie ihre Schwester Vi in Episode 6 wiedersieht (33:47) – hier kann das Weinen als Erleichterung oder Freude gedeutet werden – oder als sie in Episode 9 Silco, ihren Ziehvater, aus Versehen erschießt (33:00) und so ihre Trauer äußert. Im Vergleich zu anderen Charakteren der Serie sieht man Jinx' breites Spektrum an Emotionen – meist eher negativer Emotionen, wie Wut, Trauer, Verletzlichkeit – häufiger und teils intensiver. So gibt es zum Beispiel keinen weiteren Charakter, der so oft weinend zu sehen ist, wie sie. Allerdings ist hier auch wichtig zu nennen, dass sie trotzdem auch immer wieder ihre Verletzlichkeit zu überspielen versucht. Das ist zu sehen, wenn sie sich von Vi in Episode 6 verraten fühlt und mit Aggressivität reagiert (34:57). Oder als sie in Episode 4 in Silcos Büro darüber spricht, dass sie ein Firelight Mädchen mit ihrer Schwester verwechselt hat und in scheinbarer Unsicherheit und Nervosität übermäßig zu reden und gestikulieren beginnt (18:59).



Abbildung 24. Jinx schreit, während sie auf Ekko und Scar zustürmt, welche Vi mitnehmen wollen, in Episode 6 (38:03) (Riot Games & Fortiche, 2021)

Aber auch positive Emotionen sind an Jinx' Bewegungen und somit ihrem Verhalten sehr offensichtlich ablesbar. So ist es beispielweise in Episode 4 klar ersichtlich, dass sie Spaß daran hat, an ihren Konstruktionen zu bauen und dabei Musik zu hören. Sie tanzt leicht beim Arbeiten, macht Mundbewegungen zu den Lyrics der Musik, nutzt einen Schraubenschlüssel als Mikrofon (siehe Abbildung 25) und

hat dabei stets ein kleines Lächeln im Gesicht (32:02). Was hier auffällt ist, dass es deutlich mehr Szenen gibt, in denen Jinx wütend, traurig, kalt oder verletzlich ist, als Szenen, in denen sie gut gelaunt und entspannt ist. Das kann unter anderem an dem Leben, das sie führt, liegen. Als Teil von Silcos kriminellen Machenschaften ist sie oft in Kämpfe verwickelt und zeigt so ihren Gegnern eher negative Emotionen. Ihre Verletzlichkeit oder auch ihre Freude zeigt sie hingegen nur in bestimmten Momenten und vor bestimmten Charakteren, wie beispielsweise vor Vi und Silco, oder wenn sie allein ist. Das kann unter anderem als Schutzmechanismus interpretiert werden und hängt wohl mit ihrer Kindheit und dem daraus entstandenen Trauma zusammen. So will sie sich möglicherweise vor weiterem emotionalem Schmerz schützen.

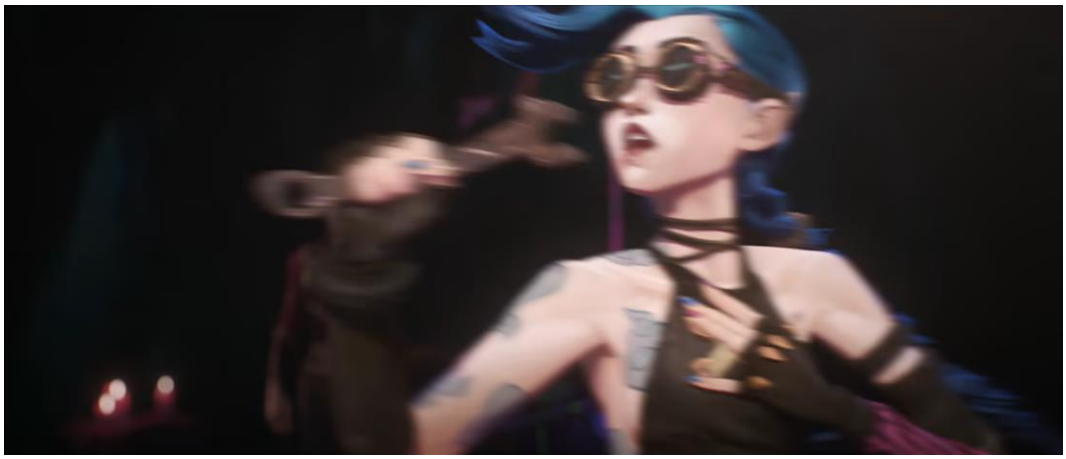


Abbildung 25. Jinx nutzt einen Schraubenschlüssel als Mikrofon und singt zur Musik in Episode 4 (32:07) (Riot Games & Fortiche, 2021)

Des Weiteren helfen die Bewegungen von Jinx' Haaren bei der Unterstützung und Betonung ihrer Bewegungen. Die zwei fast bodenlangen Zöpfe, die Jinx trägt, folgen ihren Körperbewegungen in einer überspitzten Art und Weise. In Episode 7, als sie bereits seitlich steht und mehrmals auf Ekko geschossen hat, befinden sich ihre Zöpfe beim letzten Schuss in einer stark geschwungenen Position (35:15) (siehe Abbildung 19). Dieser Moment, kurz bevor die beiden aufeinandertreffen, wird durch Slow-Motion hervorgehoben. Die Zöpfe sollten realistischerweise nicht mehr in Bewegung sein, da sie keine ruckartigen Bewegungen mit ihrem Körper mehr ausführt, sondern nur noch den Abzug ihrer Waffe betätigt. Die schwungvolle Bewegung, welche die Position der Haare simulieren wirkt trotzdem realistisch und kann als Unterstützung der Dynamik der kompletten Pose angesehen werden. Jinx' Zöpfe können so als Beispiel für die Integration gleich mehrere Animationsprinzipien verstanden werden. Sie bilden Arcs, sind eine klare Übertreibung (Exaggeration) und folgen dem Follow Through Prinzip, bei dem Bewegungen noch zu Ende ausgeführt werden, selbst wenn der Charakter selbst, hier Jinx, sich nicht mehr bewegt. Die Pose wird damit unterstützt und kann von den Zuschauenden lebendiger und dynamischer wahrgenommen werden.

Eine bedeutende Rolle für ihren Charakter und dessen Konsistenz spielen auch ihre Halluzinationen. Bereits in Episode 4, als sie zum ersten Mal als Jinx zu sehen ist, wird den Zuschauenden vermittelt, dass sie die Ereignisse ihrer Kindheit traumatisiert haben und sie nun unter starker mentaler Instabilität zu leiden scheint. Sie sieht Halluzinationen und hört Stimmen. Verdeutlicht wird dies auch durch sogenannte Glitches. Dabei ist hier eine Bildstörung oder ein Flackern gemeint, das zusammen mit ihren Halluzinationen auftritt. Ein wichtiges Merkmal bei diesen Halluzinationen ist, dass sie stark mit Mylo und Claggor verbunden sind – den Freunden, die sie versehentlich in ihrer Kindheit getötet hat. Vor allem Mylo taucht häufig auf und ist hinter ihr zu sehen, als würde er ihr stets über die Schulter schauen. Manchmal sind seine Augen dabei mit weißen, gezeichnet aussehenden Punkten oder Kreuzen dargestellt. Sowohl Mylo, als auch Claggor und Vi haben in Jinx' Halluzinationen immer wieder monsterähnliche Zeichnungen über ihren Gesichtern. Das ist unter anderem in Episode 4 zu sehen, als Jinx Flashbacks an ihre Schwester bekommt, nachdem sie das rothaarige Firelight Mädchen gesehen hat (09:30). Wie daran bereits zu erkennen ist, scheinen die Halluzinationen und damit einhergehenden Glitches stets einen Auslöser zu brauchen. Ein weiteres Beispiel dafür stellt der Moment in Episode 6 dar, in der Caitlyn, eine Vollstreckerin, zusammen mit Vi auftaucht und Jinx sich von ihrer Schwester hintergangen fühlt (34:59). Zu diesem Entschluss kommt sie beinahe direkt und dann beginnt sie auch schon Stimmen zu hören, die ihr, für die Zuschauenden unverständlich, ins Ohr flüstern. Auch die Glitches fangen sofort an, und mit einer Kamerakreisfahrt um sie herum, sieht man Mylos Leiche mit leeren, immer wieder mit Kreuzen überzeichneten, Augen stehen (siehe Abbildung 26). Jinx reagiert damit, dass sie den Stimmen sagt, dass sie leise sein sollen, da sie nicht in Stimmung ist. Sie wirkt in diesem Moment sehr emotional und verwirrt. Sie weiß nicht, was sie fühlen soll, und reagiert daraufhin laut und defensiv, indem sie ihre Minigun auf Caitlyn richtet.



Abbildung 26. Jinx' Halluzinationen setzen ein und Mylos Leiche steht mit durchgekreuzten Augen hinter ihr, seitlich sind Glitches zu sehen, in Episode 6 (35:00) (Riot Games & Fortiche, 2021)

Auch in Episode 7 werden die Halluzinationen durch einen emotionalen Moment hervorgerufen, der wieder mit ihrem Kindheitstrauma in Verbindung gebracht werden kann. So ist Mylo erneut hinter Jinx zu sehen, während sie Vi und Caitlyn in einer Umarmung auf der Brücke nach Piltover beobachtet (28:39). Dabei versucht sie sich selbst einzureden, dass die Umarmung nichts zu bedeuten hat, nur zum Abschied dient und Vi sie nicht noch einmal verraten würde. Mylos Augen sind erneut mit weißen Punkten und sein Gesicht mit dem eines Monsters überzeichnet. Es folgen Glitches und er taucht immer wieder hinter ihrer rechten oder linken Schulter auf und flüstert unverständlich. Diese Darstellung von Mylo, der ihr immer wieder ins Ohr flüstert, wenn sie versucht sich nicht zu sehr in das Gesehene hineinzusteigern, kann als Darstellung ihrer Selbstzweifel interpretiert werden. Mylo scheint ihr immer wieder negativ zuzureden. Nachdem dann ein Schuss fällt und Jinx sieht, wie Vi zurück zu Caitlyn rennt, verschlimmern sich ihre Halluzinationen direkt (30:08). Mylo ist nicht mehr nur hinter ihrer Schulter zu sehen, sondern taucht als großer Schatten hinter ihr auf, der mit seiner Hand nach ihr zu greifen scheint (siehe Abbildung 27). Es wirkt so, als würde Mylo und somit auch die Selbstzweifel und das Trauma Jinx einnehmen wollen. Sie reagiert mit einem Schrei, wird panisch, und es flogen Glitches, während sie ihre Hände in ihre Haare und an die Seiten ihres Gesichtes krallt. Es ist anzunehmen, dass sie diese Handlung von Vi als weiteren Verrat und als weiteres Zurücklassen ihrerseits interpretiert und diese starke Reaktion dadurch hervorgerufen wird.



Abbildung 27. Jinx halluziniert Mylo, der sich mit durchgekreuzten Augen und Mund hinter ihr auftürmt, in Episode 7 (30:11) (Riot Games & Fortiche, 2021)

Auffällig ist jedoch, dass die Stimmen, die Jinx hört, sie manchmal auch zu beschützen scheinen. Im Kampf gegen die Firelights in Episode 6 ist das Geflüster von Stimmen zu hören, bevor Jinx einen Schritt zur Seite macht und einem Angriff von oben ausweicht, ohne den Angriff aktiv gesehen zu haben (37:10). Die Stimmen wirken hier beinahe wie ein 6. Sinn – eine Gegebenheit, die in dieser Form nur in genau diesem Moment auftritt. Daraus lässt sich schließen, dass die Stim-

men möglicherweise bereits ein Teil von Jinx sind und sie nur beschützen möchten. So vielleicht auch, wenn sie ihr Zweifel einreden. Womöglich sind sie als Abwehrmechanismus zu verstehen, der schnell greift und sie vor jeglichem weiteren Schmerz schützen möchte.

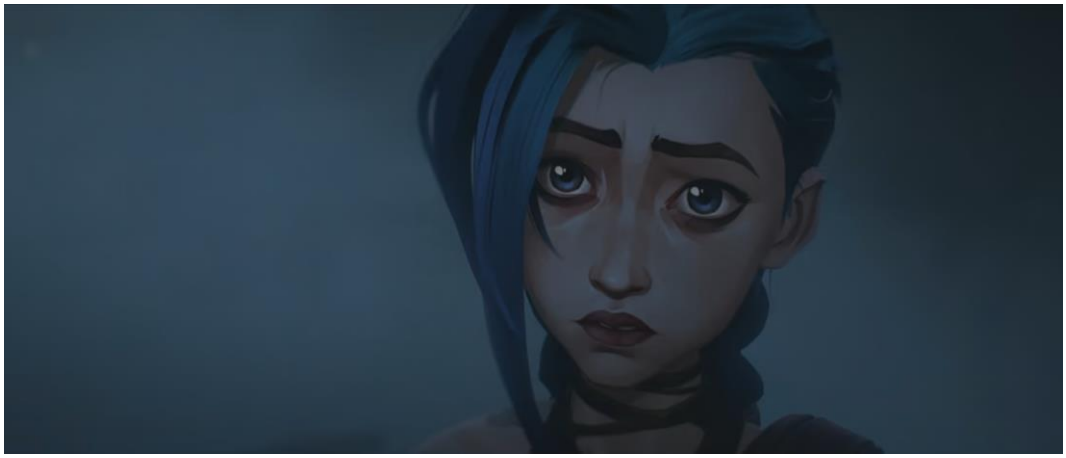


Abbildung 28. Jinx in ihrer Persönlichkeit als Powder, als sie ihre Schwester wiedersieht in Episode 6 (33:39) (Riot Games & Fortiche, 2021)

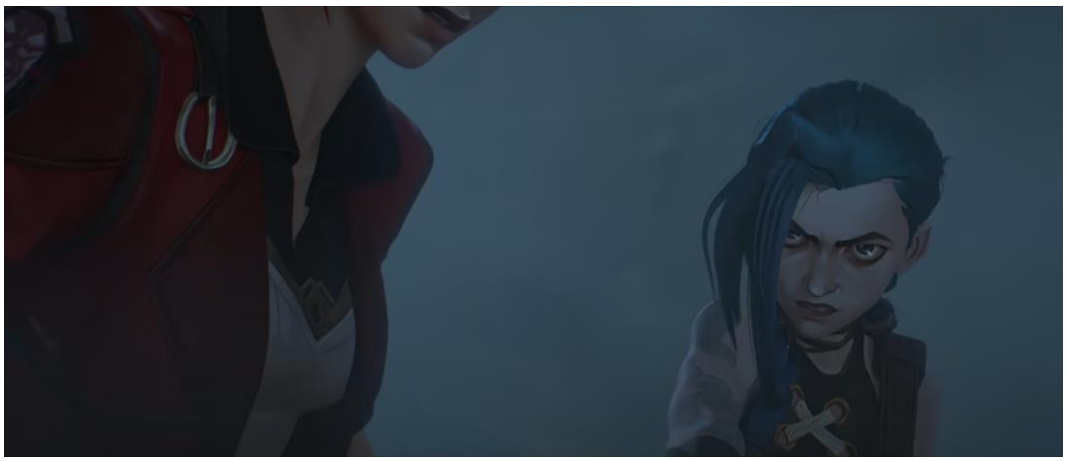


Abbildung 29. Jinx in ihrer Persönlichkeit als Jinx, als sie auf Caitlyn trifft in Episode 6 (34:40) (Riot Games & Fortiche, 2021)

Wie bereits in diesem Abschnitt teilweise angesprochen sind zwischen Powders und Jinx' Bewegungsmustern und ihrer Persönlichkeit klare Unterschiede zu erkennen. Jinx wechselt als junge Erwachsene immer wieder in ihrer kindlichere Persönlichkeit Powder – ein Anzeichen auf ihre mögliche Persönlichkeitsstörung. Dieser Wechsel erfordert ebenfalls charakteristische Posen und Bewegungen, um den Zuschauenden diesen inneren Konflikt zu zeigen.

Auffällig ist besonders, dass Powder und Jinx in ihrer Persönlichkeit stark kontrastieren. Powder kann als unschuldiger, verletzlicher und unsicherer wahrgenommen werden. Sie ist noch dasselbe Kind, das sie in Episode 1 bis 3 war. Jinx hingegen stellt Stärke und Selbstbewusstsein dar. Sie ist laut, unberechenbar und

aggressiv. Allerdings ist sie auch mental instabil und leidet unter Halluzinationen. Um diese Unterschiede und den Wechsel in Jinx hervorzuheben werden unter anderem die Körperhaltung und die Mimik angepasst. Jinx steht und geht aufrecht, den Rücken dabei meist durchgestreckt und dadurch strahlt sie Selbstbewusstsein aus. Währenddessen ist sie als Powder eher in sich gekehrt und scheint sich selbst kleiner zu machen. Dieser starke Wechsel ist besonders in Episode 6 zu sehen, und wird scheinbar durch das Wiedersehen ihrer Schwester Vi ausgelöst (33:35 und 34:20). Sie wirkt auf einmal unsicherer und scheint Angst zu haben, dass ihre Schwester ihre Veränderung ablehnt. In diesem Moment scheint sie wieder die Persönlichkeit ihres jüngeren Ichs einzunehmen, das stark abhängig von Vis Meinung zu ihr ist. Wenn sie zu Powder wechselt, ist dies auch klar an ihrem Gesicht abzulesen. Ihre Augen sind größer und runder und ihre Augenbrauen sind meist in Richtung Nase leicht zusammen und nach oben gezogen, was ihr einen unschuldigeren Blick verleiht. Auch ihr Mund scheint kleiner und ihr Gesicht ist rundlicher und wirkt weicher, während Jinx' Gesicht kantig und definiert ist (siehe Abbildung 28). Diese Veränderung der Gesichtsform wurde zudem in der Dokumentation Arcane: Bridging the Rift bestätigt (League of Legends, 2022). Hier gibt es einen Regler im Gesicht von Jinx' Charaktermodell, der die Gesichtsform von rundlich zu kantig beeinflusst. Wechselt sie zu Jinx, so ist ihr Gesicht oft ernster oder sogar grimmig. Die Augenbrauen sind dabei in Richtung Nase stark nach unten gezogen. Ihr Blick wirkt dadurch kälter und bedrohlicher. Zudem ist sie als Jinx öfter mit einem breiten Grinsen und sichtbaren Zähnen zu sehen (siehe Abbildung 29). Ein weiteres Merkmal ist ihre Aggressivität. Als Jinx kann sie als deutlich aggressiver wahrgenommen werden. Sie scheint oft wütend und lässt dies vor allem in den Kampfszenen aus, in denen sie mit ihrer Minigun brutal auf ihre Gegner einschlägt, oder erbarmungslos um sich schießt. Jinx tritt demnach lauter und aggressiver auf als Powder und diese Unterschiede sind für die Zuschauenden klar zu erkennen. Der Wechsel ihrer Persönlichkeit zwischen Jinx und Powder lässt sich somit allein durch veränderte Bewegungsmuster erkennen. Die Veränderungen in Körperhaltung und Mimik reichen bereits aus, um eine andere Wirkung des Charakters zu erzeugen, was zeigt, wie bedeutend Bewegungsmuster für Charaktere sind.

Tabelle 1. Vergleich der erkennbaren Merkmale zwischen Jinx und Powder

	Jinx	Powder
Mimik	Augenbrauen nach innen und stark nach unten gezogen Zeigt mehr Zähne	Augenbrauen nach innen und oben gezogen Augen größer und rund Mund wirkt kleiner
Gesichtsform	Kantiger	Runder, weicher
Körperhaltung	Aufrecht, selbstbewusst	In sich gekehrt, leicht nach vorne gebeugt, unsicher
Verhalten	Aggressiv, misstrauisch, laut	Verletzlich, hoffnungsvoll, leiser

Staffel 1 endet zudem in Episode 9 mit einer Szene, die für Jinx' Charakter und dessen Entwicklung essenziell ist und das Resultat aller Ereignisse aus Staffel 1 darstellt. Deshalb wird diese Szene hier separat von den restlichen Bewegungsmustern betrachtet.

Hier muss sich Jinx zwischen ihrem Ich als Jinx und ihrem Ich als Powder entscheiden. In dieser Szene hat sie Silco, Vi und Caitlyn gefesselt an einen Tisch voller Kindheitserinnerungen, wie Fotos und Stofftieren, die Mylo und Claggor ähneln, gesetzt und es beginnt eine Art Verhör, in dem sowohl Vi als auch Silco versuchen Jinx von ihrer Seite zu überzeugen. Während Jinx mit Vi am Tisch spricht, lässt sich immer wieder Powder erkennen. So beispielsweise als sie Vi bittet Caitlyn zu erschießen. Ihre Augen sind leicht größer, ihre Augenbrauen sind in der Mitte nach oben gezogen (28:42). Sie wirkt verletzlich und hoffnungsvoll, ähnlich wie in Episode 6. Möglicherweise kann man diesen Moment auch als manipulativ deuten, da sie so ihre Schwester dazu bewegen möchte Caitlyn zu erschießen. Als diese ablehnt, reagiert sie direkt mit Wut und richtet ihre Waffe in ihrer typischen seitlichen Schusspose auf Caitlyns Kopf. Dabei sind ihre Augenbrauen jetzt nach unten gezogen und ihre zusammengebissenen Zähne sind zu erkennen (29:01). Als Vi ihr daraufhin anbietet mit ihr zusammen wegzulaufen und alles hinter sich zu lassen, bricht sie scheinbar wieder zu Powder durch (29:03). Denn diese entspannt ihre Gesichtszüge, ihr Mund wirkt kleiner, es sind keine Zähne mehr zu sehen und ihre Augen haben denselben unschuldigen Ausdruck, wie zuvor beschrieben. Auf diesen Vorschlag scheint sie jedoch Stimmen zu hören, die versuchen ihr etwas einzureden (29:07). Sobald Silco sich einmischt und Jinx'

Zweifel an Vi einredet, wirkt diese ebenfalls wieder kindlicher. Ihr Gesicht ist runder und ihre Augenbrauen in der Mitte hochgezogen und sie wirkt so, als wäre sie kurz davor zu Weinen (29:29). Sie scheint somit ihre verletzliche Seite – die eher mit Powder als mit Jinx in Verbindung steht – nicht nur Vi, sondern auch Silco zu zeigen. Als sie später ihre Waffe auf Caitlyn, die sich von ihren Fesseln befreit hat, richtet und eine Art Panikattacke bekommt, nehmen die Glitches und Halluzinationen stark zu (ab 31:34). Sie scheint umgeben und fast schon gefangen von Mylo, Claggor, Vandor und ihren leiblichen Eltern zu sein, die sie mit monsterähnlichen, überzeichneten Gesichtern sieht. Am Ende ist sie nur noch von gezeichneten Monstern umgeben, die sie anschreien oder beinahe sogar anzugreifen scheinen. Währenddessen ist Jinx' Körperhaltung ganz klar verängstigt. Sie steht nach vorne gebeugt, ihre Hände erst vor ihrer Brust, dann schützend vor ihrem Gesicht, bis sie diese am Ende auf ihre Ohren drückt und sich klein macht.

Diese Darstellung ist in Staffel 1 die Extremste, die es zu Jinx' mentalem Zustand gibt. Sie scheint hier von ihrem Trauma und ihrer Schuld überwältigt zu werden und gleichzeitig damit zu kämpfen, wer sie wirklich sein möchte. Das lässt sich daran erkennen, dass die Panikattacke dadurch ausgelöst wurde, dass Silco – der Jinx bevorzugt - wollte, dass sie Caitlyn erschießt, während Vi – die Powder zurück möchte – sie davon abhalten wollte. Silco greift während dieser Panikattacke auf dem Tisch nach ihrer Waffe und zielt auf Vi, um sie zum Schweigen zu bringen (32:03). Dadurch oder durch ihre Panikattacke angetrieben beginnt Jinx mit ihrer Minigun um sich zu schießen und erschießt dabei aus Versehen Silco. Dieser versichert ihr, dass sie perfekt ist und er sie nie an Piltover ausgeliefert hätte (32:54). Sie weint während seiner letzten Worte, bevor ihr Gesicht schlagartig jegliche Emotion verliert (33.25). Dieser Augenblick kann als der Wendepunkt dieser Szene und Jinx' Charakter betrachtet werden. Sie zeigt stumme Akzeptanz oder auch eine Art innerliche Resignation darüber, erneut einen geliebten Menschen getötet zu haben und wählt anschließend den Stuhl für Jinx – und nicht Powder – womit sie sich dafür entscheidet, dass sie eine Jinx ist. Die Szene endet damit, dass sie ihre Rakete auf Piltover schießt. Dabei ist in ihrem Gesicht ganz klar ihre Wut, und in einer einzelnen Träne auch ihre Trauer, zu erkennen (35:19). Sie schreit, während sie die Rakete abfeuert, was wieder als lauter Ausdruck ihrer Emotionen zu sehen ist. Der Wechsel zwischen Jinx und Powder scheint damit vorbei zu sein, da sie durch diese Aktion Powder – und somit ihre gute, unschuldige Seite – vollständig aufgegeben zu haben scheint.

Diese Szene zeigt Jinx' inneren Konflikt mit sich selbst, aber auch die Erwartungen von außen. Beides wird immer wieder durch ein Hin und Her in ihrer Persönlichkeit und damit auch ihren Bewegungsmustern sowie ihren eskalierenden mentalen Problemen verdeutlicht. Die Szene stellt einen Höhepunkt ihres komplexen Charakters dar und dieser Abschnitt ist ein Versuch diese Darstellung zu analysieren und zu deuten.

3.2.3.3 Fazit der qualitativen Analyse

Jinx ist ein komplexer und vielseitiger Charakter. Ihr Kindheitstrauma und ihr schwieriges Umfeld haben sie stark geprägt. Die Umsetzung eines solchen Charakters, besonders eine Darstellung von mentalen Problemen, die sich nicht nur Klischees bedient, stellt wahrscheinlich selbst für erfahrene Künstler/-innen eine Herausforderung dar. Einen solchen Charakter zu animieren und diesen auch während des gesamten Projektes nachvollziehbar und konsistent zu halten kann durch verschiedene Mittel und Methoden erreicht werden.

Zur Vorbereitung, oder auch der Pre-Production, konnten Character Sheets gefunden werden. Diese zeigen, dass typische Posen, wie Jinx' Schusspose, so festgelegt und für Animatoren und Animatorinnen aus unterschiedlichen Winkeln veranschaulicht werden. Sie können als Orientierung dienen und bei der konsistenten Umsetzung des Charakters helfen.

Bei der detaillierten Analyse von Jinx' Animation und somit ihren Bewegungsmustern in der ersten Staffel von Arcane, konnte festgestellt werden, dass bei Jinx unter anderem durch Bewegungsmuster ein konsistentes Bild entsteht. Sowohl ihre Körperhaltung, Kopfhaltung, Gangart, ihre Art zu sitzen, ihre Mimik und Gestik, als auch ihre wiederholenden Gewohnheiten, wie das Drehen der Waffe in ihrer Hand und die einheitliche Darstellung ihrer mentalen Instabilität tragen zu dieser Konsistenz bei. Selbst wenn gewisse Posen, wie beispielsweise die Schusspose, sich in unterschiedlichen Szenen leicht unterscheiden, ist die Basis der Pose gleich und liefert somit einen eindeutigen Wiedererkennungswert und ist als typisches Merkmal von Jinx zu verstehen.

Der Wechsel zwischen Jinx und Powder wird ebenfalls mithilfe verschiedener Bewegungsmuster dargestellt, wie zum Beispiel einer veränderten Körperhaltung, Mimik und generellem Verhalten. Diese ermöglichen es den Zuschauenden, den Wechsel zu erkennen, obwohl Jinx' Charaktermodell sich nicht direkt verändert. Daraus lässt sich schließen, dass Bewegungsmuster eine bedeutende Rolle bei der Wahrnehmung von Charakteren spielen, wenn selbst wenige Veränderungen diese beeinflussen können.

Auch das wiederkehrende Auftauchen ihrer Halluzinationen und Glitches, welche stets ihr Trauma hervorheben und ihre mentale Instabilität – besonders in emotionalen Momenten der Unsicherheit – aufzeigen, sorgen dafür, dass sie als vollständiger und komplexer Charakter mit Gedanken, Emotionen und einer Vorgeschichte wahrgenommen werden kann.

Es lässt sich somit festhalten, dass bei Jinx zahlreiche Bewegungsmuster zu finden sind, die ihre distinkte Persönlichkeit hervorheben und ihren Charakter während der gesamten Staffel konsistent halten. Kleinste Veränderungen, wie die Kör-

perhaltung und Mimik beispielsweise bei ihrem Wechsel zwischen Jinx und Powder, können bereits zu einer anderen Wahrnehmung ihres Charakters führen. Die Analyse hat somit die Notwendigkeit von konstanten Bewegungsmustern aufgezeigt, um ein einheitliches Charakterbild zu erschaffen.

3.2.4 Quantitative Analyse – Einstellungsprotokoll

Für die Analyse der Kamera kam ein Einstellungsprotokoll zum Einsatz (siehe Anhang E/F/G). Zur Dokumentation der Kamera in Bezug auf Jinx wurde eine mehrspaltige Tabelle erstellt, welche die Analysepunkte: Einstellungslänge in Frames, Einstellungsgröße, Kameraperspektive, Kamerabewegung, Kamerashake und Dutch Angle umfasst. Bei dem Kamerashake ist hier keine Handheldkamera gemeint, sondern, wenn die Kamera durch Erschütterungen, wie zum Beispiel bei einer Explosion, wackelt. Zusätzlich zu den Analysepunkten gab es jeweils eine Angabe zur Episode, der Szene, der Zeit, der Einstellungsnummer und eine kurze Beschreibung der Handlung der jeweiligen Einstellung.

Bei den analysierten Szenen handelt es sich zum einen, um einen Teil der auch qualitativ analysierten Szenen – die Szene, in der Jinx Silco den gestohlenen Hextechkristall zeigt (Episode 4), drei kurze Szenen, in denen sie in ihrem erfinderischen Handwerken tätig ist (Episode 4 und 5) und die Szene, in der sie die blaue Fackel entzündet (Episode 6). Es werden in der Analyse jedoch auch vereinzelt Beispiele aus anderen Szenen in Staffel 1 hinzugezogen, zu denen kein Einstellungsprotokoll gibt, wenn diese als relevant für die Interpretation befunden werden.

Um einen quantifizierbareren Ansatz zu haben, wurde neben diesen einzelnen Szenen, die Kamera in Episode 4 – in Bezug auf Jinx – komplett protokolliert und analysiert. Kollektiv werden diese Szenen in der Analyse als *Episode 4* bezeichnet. Die Auswahl der Episode erfolgte anhand mehrerer Merkmale. Zum einen taucht Jinx in dieser Folge zum ersten Mal als Jinx in der Serie auf, zum anderen enthält sie sowohl Kampfszenen als auch alltägliche Szenen, sowie eine Szene, die ihren inneren Konflikt und ihre mentale Instabilität zeigt. Es gibt also eine große Bandbreite an verschiedenen Gegebenheiten, die eine Einseitigkeit der Analyse verringern.

Es wurden für die Analyse lediglich Szenen, in denen Jinx vorkommt, betrachtet. Zudem wurden in jeder Szene, Einstellungen, in denen Jinx nicht vorkam, ausgelassen. Die Analyse bezieht sich somit ausschließlich auf Jinx und ihre Darstellung. Auch Einstellungsgrößen wurden nur für Jinx festgelegt. War ein weiterer Charakter beispielsweise in einer Nahen zu sehen, Jinx jedoch in einer Totalen, so wurde die Totale als Einstellungsgröße festgehalten. Das gilt auch für die Kameraperspektive.

Sämtliche Grafiken in diesem Abschnitt wurden aus eigens erhobenen Daten (siehe Anhang A/B/C) und mithilfe des Programms *Orange* sowie eine Grafik mithilfe von *Excel,* erstellt. Da die Ingenieursszenen, zum einen aus einem Teil aus Episode 4 besteht, die hier als Einheit analysiert wird, und zum anderen aus zwei sehr kurzen Szenen in Episode 5, werden hier keine Grafiken davon verwendet und sie nur gegebenenfalls als weiteres Beispiel aufgeführt. Durch die geringe Anzahl der Einstellungen und ihre Kürze sind sie verhältnismäßig wenig aussagekräftig. Der Hauptfokus liegt hier somit auf Episode 4 und der Fackelszene in Episode 6.

Eine Legende für die Grafiken und das Einstellungsprotokoll befindet sich im Anhang D.

3.2.4.1 Einstellungslänge

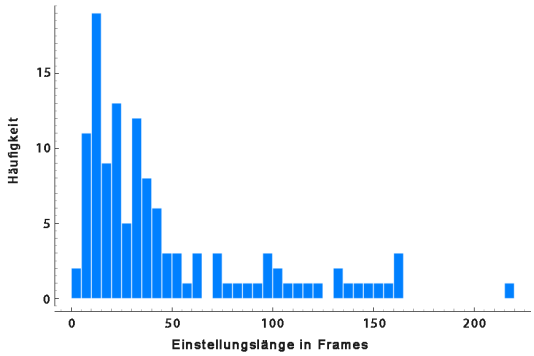


Abbildung 30. Einstellungslänge in Frames und ihre Häufigkeit in der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung)

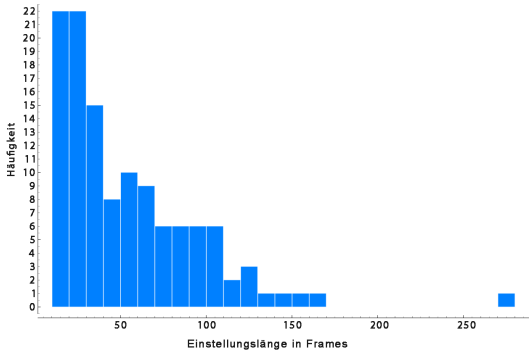


Abbildung 31. Einstellungslänge in Frames und ihre Häufigkeit in Episode 4 (Eigene Darstellung)

In Abbildung 30 lässt sich deutlich ablesen, dass ein Großteil der Einstellungen in Episode 6 zwischen 1 und 50 Frames lang sind, während es nur eine einzige Einstellung gibt, die länger als 200 Frames ist. Zum Verständnis ist hier noch zu erwähnen, dass Arcanes Animation mit 25fps (= Frames pro Sekunde) erfolgte.

Ähnlich kurze Einstellungen sind in Episode 4 erkennbar. Hier haben die Einstellungen jedoch eine Mindestlänge von 10 Frames und sind durchschnittlich zwischen 10 und 50 Frames lang, wie in Abbildung 31 zu sehen ist. Auffällig ist, dass es bei allen Szenen kaum Einstellungen gibt, die länger als 170 Frames sind. In Episode 4 und der Fackelszene in Episode 6 gibt es jeweils nur eine Einstellung, die länger als 200 Frames ist. Es lässt sich folglich ableiten, dass lange Einstellungen seltener Verwendung finden. In beiden Fällen ist die Handlung während diesen Einstellungen ruhig und entschleunigt. In Episode 4 erinnert Silco Jinx daran, dass er alles für Zaun tut und Zaun etwas Besseres verdient hat (19:16), während in Folge 6, bei Vis und Jinx' Wiedersehen, Vi ihr sagt, dass ihre Veränderungen okay sind und sie umarmt (34:20). Der Dialog spielt in diesen Momenten eine wichtige Rolle, sowohl für die Handlung an sich als auch für die Charaktere selbst. Die

lange Einstellung könnte hier unter anderem genutzt werden, um die Bedeutung des Dialogs hervorzuheben und im Fall von Vis und Jinx' Wiedersehen auch die Emotionalität zu unterstreichen. Die Einstellungslänge scheint somit besonders von der Handlung der Einstellung abzuhängen. Genauer ist das in Abbildung 32 zu sehen. Diese zeigt die Einstellungslänge in Frames im Verlauf von Episode 4. Dabei fällt besonders auf, dass die Kampfszene zu Beginn der Episode aus vielen kurzen Einstellungen besteht, während es in ruhigeren Momenten eine größere Schwankung zwischen den Einstellungslängen gibt. Durch die schnellen Schnitte und somit kurzen Einstellungen wird die Spannung der Kampfszenen erhöht, während beispielsweise das Gespräch mit Silco wesentlich entschleunigter ist und der Fokus demnach genauer auf den Charakteren und ihren Aussagen liegt. Die Einstellungslänge gibt jedoch nicht nur Schlüsse über die Handlung selbst, sondern auch über Jinx' Charakter beziehungsweise ihren emotionalen Zustand. Zu Beginn von Episode 6, als Jinx auf die Plattform tritt und überlegt, ob sie die Fackel entzünden soll, sind mehrere lange Einstellungen zu finden (ab 28:20). In diesem Moment ist sie emotional, nachdenklich und verletzlich. Die langen Einstellungen geben ihrer Figur Raum und ermöglichen es den Zuschauenden ihre Gestik und Mimik im Detail wahrzunehmen und zu interpretieren. Genauso können kurze Einstellungen Jinx' Impulsivität in einigen Momenten unterstreichen. Ein Beispiel dafür ist Jinx' Reaktion auf Caitlyn, wenn sie in Episode 6 auf der Plattform auftaucht (ab 34:36). Hier folgen einige kurze Schnitte – weniger als 40 Frames – in denen Jinx Caitlyn wahrnimmt, ihre Minigun herausholt und auf sie richtet. Für die Charakterinszenierung lässt sich daher ableiten, dass verschiedene Einstellungslängen auch einen gewissen Einfluss auf die Wahrnehmung eines Charakters haben können.

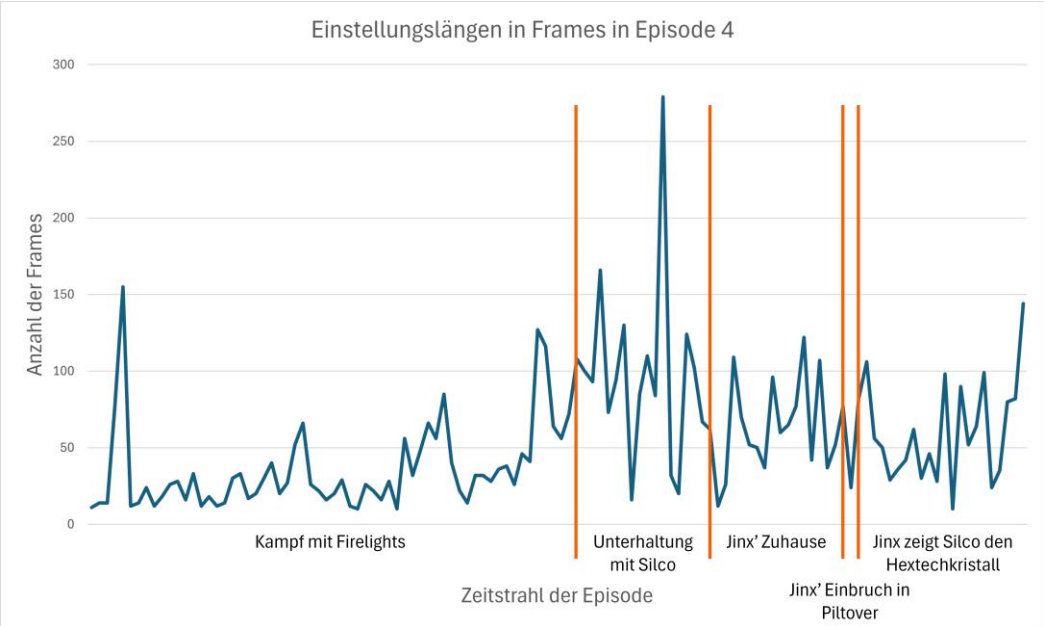


Abbildung 32. Einstellungslängen in Frames im Verlauf von Episode 4, mit Szenenkennzeichnung durch orangene Balken und Beschriftung (Eigene Darstellung)

3.2.4.2 Einstellungsgröße

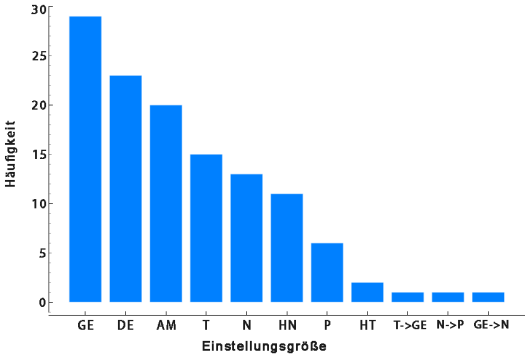


Abbildung 33. Einstellungsgrößen und ihre Häufigkeit in der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung)

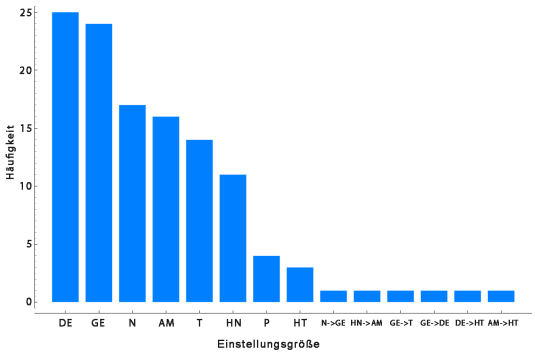


Abbildung 34. Einstellungsgrößen und ihre Häufigkeit in Episode 4 (Eigene Darstellung)

Legende zu den Abbildungen:

DE (Detaileinstellung), GE (Großeinstellung), N (Nahe), HN (Halbnahe), AM (Amerikanische), HT (Halbtotale), T (Totale) P (Panorama), → (Ein Pfeil steht für Übergänge von einer zu einer anderen Einstellungsgröße)

Wie in Abbildung 33 und Abbildung 34 zu sehen ist, findet sowohl bei der Fackelszene als auch in allen untersuchten Szenen von Episode 4 die Großeinstellung, gefolgt von der Detailansicht die meiste Verwendung. Erst bei der dritthäufigsten Einstellung unterscheiden sich die Ergebnisse zwischen der Amerikanischen und der Nahen.

Die Großeinstellung wird hauptsächlich genutzt, um Jinx' Emotionen, Reaktionen und Gedankenprozesse genauer zu zeigen. Der Fokus liegt eindeutig auf Jinx, meist sogar auf ihrem Gesicht. Ein Beispiele dafür findet sich in Episode 4, nachdem Jinx dem Firelight Mädchen die Maske vom Gesicht geschlagen hat und feststellt, dass dieses wie ihre Schwester aussieht (09:26). Hier wird ihre Reaktion, wie sich ihre Augen erschrocken weiten und sie kurz mit dem Kopf zurückweicht, in einer Großeinstellung gezeigt. Ebenso in Episode 6, wenn Vi Jinx umarmt, ist Jinx' Gesicht und wie sie zu weinen beginnt in einer Großeinstellung zu sehen (33:46). Die Zuschauenden sind demnach nah an ihr dran und können in emotionale Momente oder ihre charakteristischen Reaktionen direkt eingebunden werden. Die Großeinstellung unterstützt ebenfalls die Darstellung von Jinx' Persönlichkeitsstörung, also dem Wechsel zwischen Jinx und Powder. Durch die Nähe und dem Fokus auf ihr Gesicht können selbst kleinste Veränderungen leichter von den Zuschauenden erfasst werden. Wechselt ihre Mimik also von den rundlichen, unschuldigen Augen, zu den tiefheruntergezogenen Augenbrauen und einem kalten Blick, so können die Zuschauenden direkt sehen, dass sie zu ihrer Persönlichkeit Jinx gewechselt hat (33:39). Auch typische Gewohnheiten, wie zum Beispiel,

das Herausziehen von Granatenpins mit ihren Zähnen in Episode 4 (08:55) werden in dieser und ebenso der Detaileinstellung gezeigt. Die Großeinstellung – aber auch weitere Einstellungsgrößen die nahe genug am Gesicht von Jinx sind, um ihre Mimik deutlich zu zeigen – verdeutlichen demnach einen bedeutenden Teil ihres Charakters.

Die Detaileinstellung zeigt bestimmte Emotionen und Reaktionen, aber vor allem auch Gestiken noch genauer. So wird eine Detaileinstellung beispielsweise genutzt, als Vi in Episode 6 versucht Jinx zu besänftigen und ihren Arm mit ihrer Hand berührt (35:36). Ein emotionaler und verwirrender Moment für Jinx, die körperliche Nähe nicht mehr gewohnt zu sein scheint und wohl Schwierigkeiten hat ihrer Schwester zu vertrauen.

Ebenfalls werden durch die Detaileinstellung charakteristische Merkmale hervorgehoben. Beispielsweise wird in dieser Einstellung in Episode 4 gezeigt, wie sie ihre Pistole in ihrer Hand dreht – eine typische Bewegung, die sie regelmäßig macht (09:02). Auch ihre eigentümliche Gangart mit ihren schweren Stiefeln wird durch diese Einstellung verdeutlicht, wie beispielsweise ebenfalls in Episode 4 (08:44). Vor allem, als sie hier zum ersten Mal in der Serie als Jinx auftaucht, sieht man zuerst ihre Gangart durch diese Einstellung. Die Detaileinstellung unterstützt somit das Bild, das von ihr an die Zuschauenden vermittelt werden soll.

Auch in Kampfszenen wird sich dieser Einstellung bedient. Es werden dadurch kleine oder schnelle Bewegungen fokussiert, wie Jinx' Hand beispielsweise in Episode 6, die den Hebel ihrer Minigun betätigt (37:27) oder die eine ihrer Handgranaten an dem Hoverboard eines Firelights in einer sehr schnellen Sequenz befestigt (36:31). Ansonsten fällt aber auf, dass hier eher Einstellungsgrößen, wie die Amerikanische, die Halbnahe oder die Totale verwendet werden. Das zeigt, dass die Großeinstellung sich zwar auch für Szenen eignet, die weniger emotional sind, hier jedoch anders und seltener eingesetzt wird.

Die Amerikanische ist als dritt- oder viert häufigste Einstellungsgröße in Abbildung 33 und 34 auszumachen. Diese Einstellung zeigt neben der Mimik und den kleinsten Details einer Bewegung, die Charaktere zusätzlich mit Gestik und Körperhaltung. Es werden also Personen und ihr Handeln in der gleichen Einstellung gezeigt. So wird beispielsweise in Episode 6 Jinx' unsichere Körperhaltung verdeutlicht, als diese zum ersten Mal wieder vor Vi steht (34:20). Die Zuschauenden können sehen, wie sie mit ihren Händen vor der Brust spielt und in sich gekehrt dasteht.

Beim Kämpfen liefert die Amerikanische unter anderem auch Kontext. Jinx wird so im Kontext ihrer Umgebung dargestellt, zum Beispiel, wenn sie wild um sich schießt oder schlägt, wie beispielsweise in Episode 4 zu sehen ist, als Jinx gegen

die Firelights kämpft (10:23). Hier wird sie in einer Amerikanischen gezeigt, während sie mit verzweifelter Mimik um sich schießt. Dabei sind pinke Flammen im Vordergrund und Teile des Luftschiffs, auf dem sie sich befinden, im Hintergrund auszumachen. Durch diesen Kontext und die Art wie sie auf dem Luftschiff unkoordiniert um sich schießt, ist zudem zu erkennen, dass sie verzweifelt ist. Die Zuschauenden sind in dieser Einstellungsgröße demnach nahe genug an ihr, um ihre Emotionen und ihre Handlung gleichzeitig zu sehen, aber auch weit genug entfernt, um noch Teile der Umgebung und somit dem Kontext der Einstellung wahrzunehmen.

Es fällt zudem auf, dass Übergänge zwischen zwei Einstellungsgrößen nur sehr selten vorkommen. Es finden demnach häufiger direkt Schnitte von der einen zur anderen Einstellung statt, als dass Zooms oder Kamerabewegungen genutzt werden, welche zu einer kleineren oder größeren Einstellungsgröße führen. Wenn sie jedoch zum Einsatz kommen, scheinen sie eingesetzt zu werden, um einer Einstellung mehr Dynamik zu verleihen. In Episode 6 kommt das zum Beispiel während des Kampfes vor (36:23). Es wird zuerst in einer Einstellung ein Firelight gezeigt, welches mit dem Hoverboard auf Jinx zufliegt und in der folgenden Einstellung ist Jinx leicht von oben und hinten in einer Totale zu sehen. Die Kamera bewegt sich dann scheinbar aus der Perspektive des Firelights schnell auf Jinx zu, welche sich während dieser Kamerabewegung zu dem Firelight umdreht. Am Ende dieser Einstellung sind fast nur noch ihre Augen zu sehen. Dadurch, dass es hier keinen Schnitt gibt, sondern eine Kamerafahrt, bei der die Kamera von einer Totalen bis auf eine Großeinstellung übergeht, wirkt die Einstellung dynamischer. Die Bewegungen des Kampfes können so noch intensiver eingefangen werden und auch durch die Perspektive des Firelights werden die Zuschauenden in den Moment direkt eingebunden. Im Detail werden Kameraperspektive und Kamerabewegung in den folgenden Abschnitten erörtert.

Zusammenfassend finden die Großeinstellung und die Detaileinstellung zur Veranschaulichung von Jinx' Gewohnheiten und besonders ihren Reaktionen und Emotionen Verwendung. Sie unterstützen demnach die Inszenierung ihres Charakters sowie auch die Charakterkonsistenz, indem beispielsweise wiederholt dieselbe Einstellungsgröße für dieselbe Gewohnheit verwendet wird. Folglich entsteht ein kohärentes Charakterbild, das für die Zuschauenden erkennbar ist. Dadurch, dass die Zuschauenden Jinx so nahe sind, können sie zudem ihre Emotionen klarer wahrnehmen und sich damit unter anderem auch ein besseres Verständnis ihres Charakters verschaffen. Außerdem helfen diese Einstellungen dabei, kleinere Gestiken hervorzuheben, die in größeren Einstellungen sonst kaum sichtbar wären.

Des Weiteren lässt sich ableiten, dass jede Einstellungsgröße einen Zweck verfolgt. In näheren Kameraeinstellungen liegt der Fokus mehr auf einem oder wenigen Charakteren, während in entfernteren Einstellungen mehrere Charaktere oder auch die Umgebung, ein Überblick über das Geschehen, eine bedeutende Rolle spielen.

3.2.4.3 Kameraperspektive

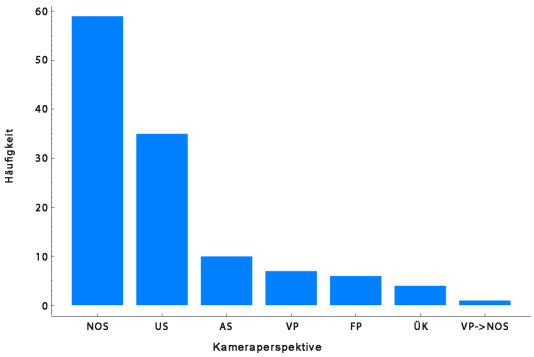


Abbildung 35. Kameraperspektiven und ihre Häufigkeit in der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung)

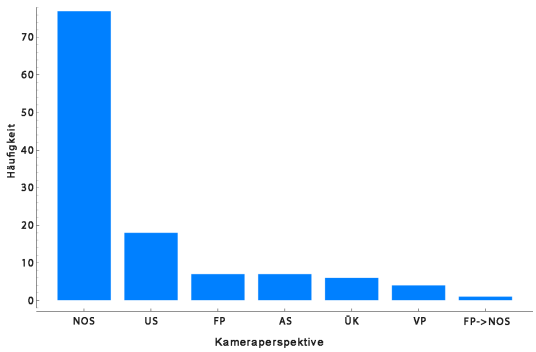


Abbildung 36. Kameraperspektiven und ihre Häufigkeit in Episode 4 (Eigene Darstellung)

Legende zu den Abbildungen:

ÜK (Überkopf), VP (Vogelperspektive), AS (Aufsicht), NOS (Normalsicht), US (Untersicht), FP (Froschperspektive), → (Ein Pfeil steht für Übergänge von einer zu einer anderen Kameraperspektive)

Auch bei der Kameraperspektive lassen sich Muster erkennen. Bei beiden Untersuchungen wird die Normalansicht am meisten und danach die Untersicht genutzt.

Betrachtet man die Abbildungen 35 und Abbildung 36 zusammen mit der detaillierten Auflistung des Einstellungsprotokolls (siehe Anhang E/F/G) lässt sich feststellen, dass die Normalsicht in jeglicher Art von Szene zum Einsatz kommt. Diese Perspektive kann Momente dadurch authentischer wirken lassen, dass sie keine Ansicht vorgibt. Die Zuschauenden scheinen neutrale Betrachter zu sein und müssen somit selbst das Gesehene interpretieren. Auch als Jinx in Episode 4 in Silcos Büro mit diesem spricht wird fast ausschließlich die Normalansicht verwendet (18:27). Diese lässt die Szene alltäglicher und glaubwürdiger wirken. Außerdem können so Momente, in denen sich dann doch anderer Ansichten bedient wird, stärker hervorgehoben werden.

Des Weiteren findet die Untersicht zahlreich Anwendung. Auffällig ist hierbei, dass die Einstellung lediglich dann Verwendung zu finden scheint, wenn Jinx in ihrer Persönlichkeit als Jinx und nicht als Powder zu erkennen ist. Vor allem im Kampf wird die Einstellung häufiger genutzt. Die Zuschauenden befinden sich unter Jinx und müssen dadurch zu ihr aufschauen, wodurch sie stärker, bedrohlicher und

zudem selbstbewusster wirken kann. Ein Beispiel dafür findet sich in Episode 6, als Jinx mit ihrer Minigun aggressiv auf ein Firelight einschlägt und hierbei aus der Untersicht zu sehen ist (37:20). Ähnliches kommt zudem in Episode 7 vor. Jedoch wird hier statt der Untersicht sogar die Froschperspektive mehrmals verwendet, obwohl diese in den detailliert analysierten Szenen nur selten vorkam. Nachdem Jinx hier die Vollstrecker/-innen, Caitlyn und Ekko mit kleinen schmetterlingsähnlichen Bomben angegriffen hat und danach über die Brücke und vorbei an den, von ihr verursachten, Leichen geht, wird sie auffallend oft in einer starken Froschperspektive gezeigt (31:47). Auch, als sie eine/-n Überlebende/-n erschießt (31:54) und später seitlich an der Kamera vorbeiläuft wird sie so dargestellt (32:16).



Abbildung 37. Jinx in der Froschperspektive, wie sie ihre Waffe auf eine/-n Überlebende/n richtet (31:54) (Riot Games & Fortiche, 2021)

Sie wirkt durch diese Perspektive sehr kalt und bedrohlich (siehe Abbildung 37). Als sie an der Kamera vorbeiläuft, vermittelt sie in erster Linie ein Gefühl von Stärke. Es scheint so, als solle hier besonders hervorgehoben werden, dass Jinx die Böse ist. Sie ist unberechenbar und tödlich und ist komplett als Jinx und nicht als Powder zu erkennen. Es lässt sich demnach sagen, dass die Perspektive einen Teil zur Charakterdarstellung beiträgt und eine Perspektive, die von der Normalsicht abweicht, dabei helfen kann einem Charakter eine gewünschte Wirkung zu verleihen. Außerdem kann sie zur Erkennung von Jinx' mentalem Zustand beziehungsweise ihrer momentanen Persönlichkeit beitragen.

3.2.4.4 Kamerabewegung

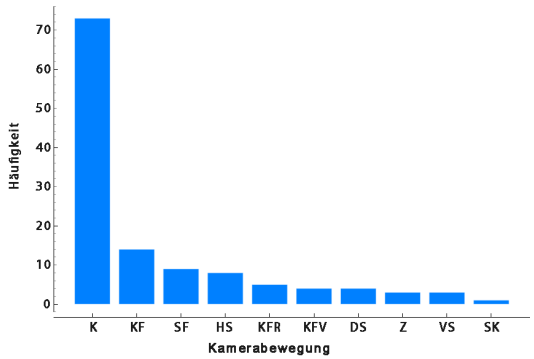


Abbildung 38. Kamerabewegungen und ihre Häufigkeit in der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung)

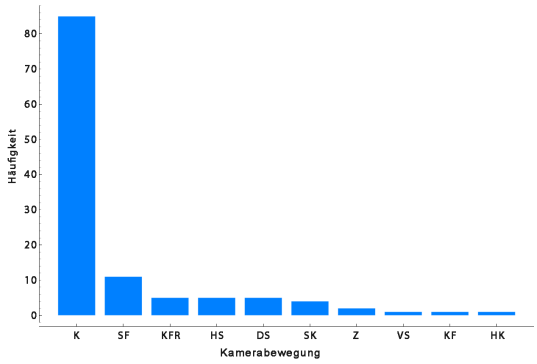


Abbildung 39. Kamerabewegungen und ihre Häufigkeit in Episode 4 (Eigene Darstellung)

Legende zu den Abbildungen:

KFV (Kamerafahrt vorwärts), KFR (Kamerafahrt rückwärts), SF (Seitfahrt), KF (Kreisfahrt), HS (Horizontaler Schwenk (Pan)), VS (Vertikaler Schwenk (Tilt)), DS (Diagonaler Schwenk), SK (Subjektive Kamera), Z (Zoom), S (Shake), K (Keine Bewegung)

Abbildung 38 und Abbildung 39 verdeutlichen, dass in allen untersuchten Szenen meistens keine Kamerabewegung stattfindet. Die Seitfahrt ist bei beiden Abbildungen unter den drei am häufigsten verwendeten Kamerabewegung und somit eine der wenigen Gemeinsamkeiten, die sich darauf erkennen lässt.

Die Seitfahrt, die in dieser Analyse sowohl eine Kamerabewegung nach oben oder unten als auch nach rechts oder links einschließt, wird hier insbesondere für das Verfolgen von Bewegungen eingesetzt. Beispielsweise ist diese Kamerabewegung in Episode 6 zu finden, wenn Jinx gerade im Frust, dass Vi nicht auftaucht ihre Fackel wegwirft und dieser dann schwer atmend hinterherschaut. Dabei richtet sich Jinx von einer gekrümmten Haltung in eine Gerade auf, wobei ihr die Kamera leicht nach oben folgt (33:20). Oder auch wenn sie sich umdreht und ihre Waffe ausrichtet, um auf ein Firelight zu schießen, bewegt sich die Kamera seitlich mit ihrer Armbewegung mit (36:28). Hierbei ist erst ihr Körper in der Mitte des Bildes, bis sie ihren Arm mit der Waffe nach links ausstreckt und die Kamera so mitfährt, dass nun ihre Hand mit der Waffe mittig im Bild ist.

Durch diese subtile Bewegung der Kamera kann einer Einstellung mehr Dynamik verliehen werden. Die Zuschauenden können das Geschehen dadurch intensiver und authentischer wahrnehmen.

Eine auffällig Kamerabewegung, die zudem für Jinx in Episode 6 mehrmals genutzt wird, ist die Kreisfahrt. Diese wird hier zum Beispiel eingesetzt, als Jinx ihre blaue Fackel zündet. Dabei fährt die Kamera fast komplett um Jinx herum, während die Leichen von Mylo und Claggor Rücken an Rücken stehend mit ihr zu sehen sind.

Mylos Mund ist dabei weit aufgerissen, als würde er unter Schmerzen schreien. Dieser Moment kann als sehr emotional angesehen werden. Jinx entzündet die Fackel, die ihre Schwester ihr als Kind für Notfälle gegeben hat, und es wirkt so, als wolle sie ein letztes Mal nach Vi rufen. Ihre Schuld über den Tod ihrer Kindheitsfreunde und das Trauma, dass sie durch das Verlassenwerden von Vi davongetragen hat, scheinen hier zusammenzukommen. Die Kreisfahrt hebt vermutlich die Emotionalität dieses Momentes hervor, indem sie ihre Schuldgefühle, aber auch Jinx' Verletzlichkeit und ihre Hoffnung ihre Schwester wiederzusehen zeigt. Außerdem unterstreicht sie so einen bedeutenden Teil von Jinx' Charakter – und zwar ihr Trauma und ihre Vulnerabilität – und hilft dabei, diese Seite von ihr den Zuschauenden zu veranschaulichen. Wenn sich die beiden kurz darauf wiedersehen und umarmen, fährt die Kamera auch in einer kreisförmigen Bewegung um sie herum (33:40). Hierbei handelt es sich ebenfalls um einen emotionalen Moment. Die Kreisfahrt zeigt, wie Vi Jinx innig umarmt, während diese wie erstarrt dasteht und ihr sogar der Hextechkristall aus der Hand rutscht. Sie scheint überwältigt von der Situation und beginnt in der nächsten Einstellung auch zu weinen. Die Kamerabewegung hebt hier klar die Emotionalität des langersehnten Wiedersehens der Schwestern hervor. Es sollte zudem erwähnt werden, dass die Kreisfahrt nicht nur bei emotionalen Momenten zum Einsatz kommt, sondern auch, während des Kampfes. In Episode 6 beispielsweise, wenn Jinx und Vi von den Firelights angegriffen werden und die mit ihren Hoverboards um die beiden herumfliegen (36:06). Die Kamera fährt hier vergleichsweise schnell im Kreis um die beiden Schwestern, die Rücken an Rücken stehen. In diesem Moment unterstreicht die Kreisfahrt die Dynamik und Spannung der Sequenz und keine Emotionalität. Die Kreisfahrt findet demnach für verschiedene Zwecke Verwendung und ist vor allem ein auffälliges Merkmal der Fackelszene in Episode 6.

3.2.4.5 Kamerashake

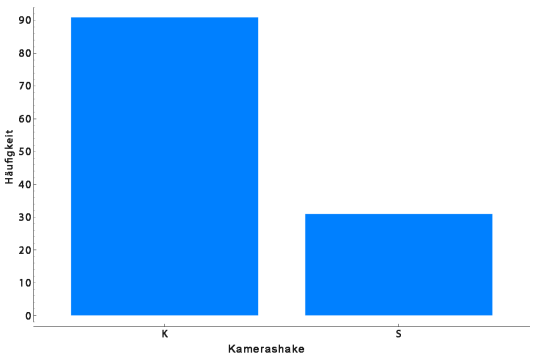


Abbildung 40. Kamerashakes und ihre Häufigkeit in der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung)

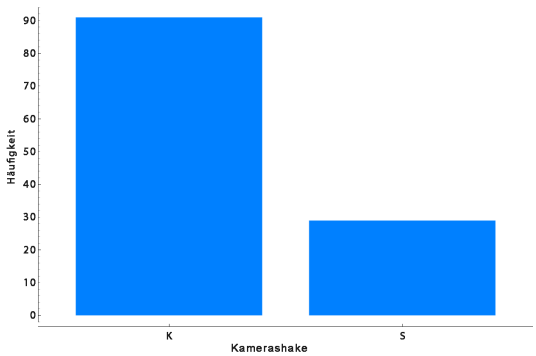


Abbildung 41. Kamerashakes und ihre Häufigkeit in Episode 4 (Eigene Darstellung)

Legende zu den Abbildungen:

S (Shake), K (Kein Shake)

Wie in Abbildung 40 und Abbildung 41 zu sehen ist, sind die Kamerashakes fast gleich verteilt. Beide Grafiken zeigen etwa 25% aller Einstellungen verwenden einen Kamerashake. Dieser dient unter anderem einer realistischeren Darstellung bei Schlägen und Schüssen in Kampfszenen. Die ruckartigen und kraftvollen Bewegungen, wie das durchgehende Schießen mit Jinx' Minigun beispielsweise in Episode 4 (10:23) oder wie sie die Fackel in Episode 6 hervorholt (29:32) werden so unterstrichen und authentischer gestaltet.

Zudem kann mit einem Kamerashake die Schwere von Objekten hervorgehoben werden. So bringt Jinx meist ihre Minigun mit einer kraftvollen Bewegung vor sich in Position, wobei die Kamera leicht erschüttert wird, wie in Episode 6 zu sehen ist, als sie ihre Minigun auf Caitlyn richtet (35:03). Durch diese massive Bewegung kann jedoch nicht nur das Gewicht der Waffe, sondern auch Jinx' Darstellung als intensiver und aggressiver Charakter betont werden.

3.2.4.6 Dutch Angle

Der Dutch Angle wird hier separat betrachtet, obwohl er der Kategorie Kameraperspektive zugeordnet werden kann. Dafür wurde sich entschieden, um die Analyse detaillierter zu gestalten, da der Dutch Angle keine alleinstehende Kameraperspektive ist, sondern immer zusammen mit einer anderen Perspektive, wie beispielsweise einer Totalen oder einer Nahen kombiniert werden muss. Der Dutch Angle ist also als eine Art Unterkategorie oder zusätzliche Perspektive zu der eigentlichen Perspektive der Einstellung zu verstehen. Wie die folgende Analyse zudem zeigen wird, spielt der Dutch Angle eine wichtige Rolle in Jinx' Darstellung und eine einzelne Betrachtung ist somit sinnvoll.

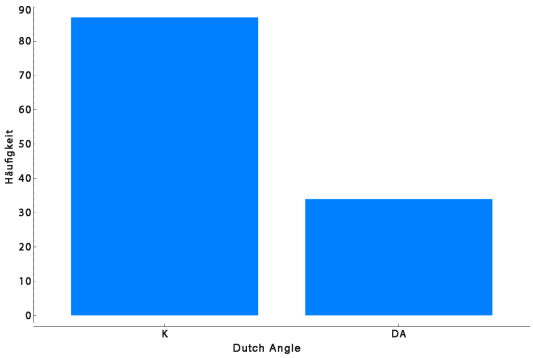


Abbildung 42. Dutch Angle und dessen Häufigkeit in der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung)

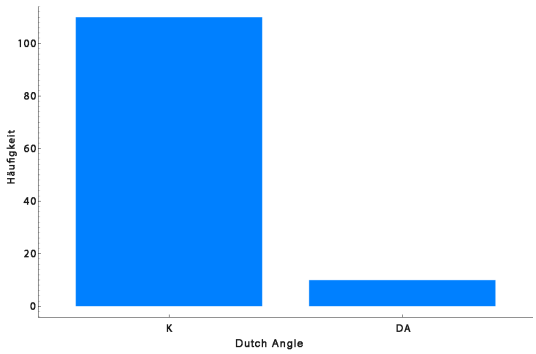


Abbildung 43. Dutch Angle und dessen Häufigkeit in Episode 4

Legende zu den Abbildungen: DA (Dutch Angle), K (Kein Dutch Angle)

In Abbildung 42 und Abbildung 43 ist zu sehen, dass der Dutch Angle sparsam angewendet wird. Besonders auffällig ist hier Episode 4, in der nur 8,33% der Einstellungen einen Dutch Angle haben.

Zieht man nun das detaillierte Einstellungsprotokoll (siehe Anhang E/F/G) zur Analyse dazu, so lässt sich ein Muster erkennen. Der Dutch Angle wird hier meist in emotional aufgeladenen Momenten verwendet. Beispielsweise in Episode 6, als Jinx sich entscheiden muss, ob sie die Fackel entzündet oder nicht (29:26). Sobald die Fackel zu erlöschen beginnt und Jinx somit auch mit ihrer Angst konfrontiert wird, dass sie wirklich von ihrer Schwester verlassen wurde, folgen ebenfalls mehrere Einstellungen im Dutch Angle (33:04). Dies kann als Hervorhebung von Jinx' Orientierungslosigkeit und Unsicherheit gelesen werden. Auch kann der Dutch Angle auf ihre mentale Instabilität hindeuten, da Jinx hier zwischen ihrer Persönlichkeit als Jinx oder Powder schwankt. Auch, wenn Jinx kurz darauf ihre Schwester trifft, aber bemerkt, dass diese mit einer Vollstreckerin unterwegs ist und denkt, Vi sei nur für den Hextechkristall aufgetaucht, kommt vermehrt der Dutch Angle zum Einsatz. In diesen Momenten ist Jinx in ihrer Persönlichkeit als Jinx, mit Monologen und impulsivem Verhalten – da sie ihre Minigun auf Caitlyn (34:38) und sogar auf Vi richtet (35:32) – zu erkennen und die Anwendung dieser Perspektive legt die Betonung ihrer mentalen Instabilität nahe. In Episode 4 findet der Dutch Angle bei Jinx' Selbstgespräch in ihrem Zuhause Verwendung (22:38), woraus sich zumindest bedingt ein Muster erkennen lässt.

Verwendet wird der Dutch Angle zudem auch in Kampfszenen. Hier wird die Perspektive mitten im Kampf genutzt, was sich als Ausdruck von Unruhe interpretieren lässt. Beispielsweise in Episode 6, wenn Jinx brutal mit ihrer Minigun auf ein Firelight einschlägt (36:24), was ihre Aggressivität zu unterstreichen scheint. Es ist

außerdem anzumerken, dass der Dutch Angle in der Kampfszene in Episode 4 keine Verwendung zu finden scheint.

Abschließend lässt sich zusammenfassen, dass der Dutch Angle gemäß seiner Wirkungsdefinition (siehe Abschnitt 2.6), zum Einsatz kommt, um die Unruhe, Orientierungslosigkeit, Unsicherheit und Spannung einer Einstellung zu unterstreichen. Zudem unterstützt der Dutch Angle die Inszenierung von Jinx' mentalem Zustand und sorgt somit für eine einheitlichere Darstellung ihrer psychischen Instabilität.

3.2.4.7 Fazit der quantitativen Analyse

Bei der Analyse zeigt sich, dass die Kamera meist so verwendet wird, wie es bereits in Abschnitt 2.6 beschrieben wurde. Die bekannte Wirkung verschiedener Einstellungen wird gezielt eingesetzt, um eine bestimmte Wahrnehmung von Jinx zu unterstützen. So kommt die Untersicht oder sogar die Froschperspektive insbesondere in Episode 7 auf der Brücke zum Einsatz, wenn Jinx kalt und bedrohlich wirken soll. Den Zuschauenden soll hier klar vermittelt werden, dass Jinx in diesem Moment eine Gefahr darstellt. Die Kamera beeinflusst somit aktiv ihre Wirkung.

Die Detail- und die Großeinstellung werden verwendet, um emotionale Momente hervorzuheben und den Zuschauenden ein Gefühl von Nähe zu den Charakteren zu ermöglichen. Außerdem werden diese Einstellungsgrößen genutzt, um kleine Gestiken und Bewegungen in den Fokus zu rücken. Durch diese Einstellungsgrößen kann zudem der Wechsel zwischen Jinx' Persönlichkeit – von Jinx zu Powder und umgekehrt – für die Zuschauenden verdeutlicht werden, da selbst kleinste Veränderungen der Mimik – wie die rundlichere Form der Augen bei Powder – hier leichter wahrgenommen werden können.

Die Analyse hat zudem gezeigt, dass es bei Einstellungen mit Jinx zwar selten eine Kamerabewegung gibt, wenn diese jedoch vorhanden ist, sie auch einen bestimmten Zweck erfüllt. Die Seitfahrt verschafft Jinx' Bewegungen mehr Dynamik, während die Kreisfahrt besonders die Emotionalität gewisser Momente verstärkt. Durch das Hervorheben von Jinx' Verletzlichkeit und ihrer Hoffnung wird ein weiterer Teil ihrer Persönlichkeit – ein emotionaler, oder aus Jinx' Sicht wahrscheinlich auch schwächerer, Teil – für die Zuschauenden verdeutlicht.

Die Betrachtung des Dutch Angle hat zudem seine unterstützende Funktion aufgezeigt. Er verleiht einer normalen Einstellung einen Unterton von Verwirrung oder Unsicherheit. Die leichte Schräge hilft zusätzlich dabei Jinx' mentale Instabilität zu unterstreichen, indem sie den Zuschauenden das Gefühl gibt, dass etwas in der Einstellung nicht ganz stimmt.

Die Ergebnisse der Kameraanalyse unterstützen und erweitern die Erkenntnisse aus der in Abschnitt 2.6 behandelten Film- und Kameratheorie und liefern somit

einen bedeutenden Beitrag zur Beantwortung der dritten Forschungsfrage. Auf dieser Grundlage lässt sich sagen, dass die Kamera einen wesentlichen Teil zur Charakterdarstellung beiträgt. Sie hilft charakteristische Bewegungen hervorzuheben, den Fokus auf die Emotionen der Charaktere zu legen – wenn die Szene dies verlangt – den Wechsel zwischen Jinx und Powder deutlich zu zeigen oder Charaktere selbstbewusster beziehungsweise unbedeutender wirken zu lassen. Der Einsatz von verschiedenen Kameraeinstellungen kann somit die Wirkung eines Charakters auf die Zuschauenden entscheidend beeinflussen und die Darstellung der Persönlichkeit unterstützen – wie in dieser Analyse beispielsweise die bedrohliche Seite von Jinx durch die Kameraperspektive verdeutlicht wurde. Des Weiteren kann die Kamera einen gewissen Teil zur Charakterkonsistenz beitragen, indem für bestimmte charakteristische Bewegungen dieselbe Einstellungsgröße oder -Perspektive verwendet wird. Auch der einheitliche Gebrauch des Dutch Angle, um Jinx' verdrehte und instabile Psyche in bestimmten Momenten zu betonen kann dabei helfen, ihre Darstellung konsistent zu halten.

4 Experteninterviews

Um weitere Erkenntnisse zur Charakterkonsistenz in der Animation zu erlangen, wurden zudem Experteninterviews mit zwei Experten/Expertinnen aus der Animationsbranche durchgeführt. Dabei war es besonders wichtig, dass beide an Arcane gearbeitet haben und die Interviews so die Animationsanalyse noch weiter ergänzen können.

Für die Kontaktaufnahme fand hauptsächlich die Plattform LinkedIn Verwendung. Wenn eine E-Mail-Adresse verfügbar war, lief die Kontaktaufnahme stattdessen per E-Mail.

4.1 Interview 1 mit Lead Animator/-in von Arcane

4.1.1 Durchführung des Interviews

Bei der interviewten Person handelt es sich um einen/eine Lead Animator/Animatorin von Arcane. Dieser/diese Animator/Animatorin hat an Staffel zwei der Serie mitgearbeitet, weshalb Einblicke zu den Bereichen Charakterkonsistenz und Bewegungsmuster und deren Umsetzung in Animationsstudios, und hier vor allem bei Fortiche, dem Animationsstudio von Arcane, gegeben werden konnten. Diese lassen sich dann ebenfalls auf die Animationsanalyse und Erkenntnisse aus Staffel 1 übertragen.

Das Interview fand am 04.05.2025 um 19 Uhr CEST (Central European Standard Time) online, mithilfe von Google Meet, statt. Da der/die Interviewpartner/-in nicht aus dem deutschsprachigen Raum stammt, wurde das Interview auf Englisch abgehalten. Die Einwilligungserklärung und die Fragen wurden vor dem Interview verschickt. Zu Beginn des Gesprächs gab es zudem nochmals den Hinweis, dass das Interview aufgezeichnet wird.

Im Vornehinein wurde eine Liste mit Leitfragen erstellt, das Interview war jedoch offen gestaltet, um der befragten Person die Möglichkeit zu geben, umfassend über das Thema zu sprechen und eigene Inhalte einzubringen.

Die Aufnahme wurde nach einer kurzen Begrüßung und einer erneuten Zusammenfassung des Themas gestartet. Nach dem Interview wurde dann mithilfe der Aufnahme ein Transkript angefertigt. Dabei wurde darauf geachtet, das Interview Wort für Wort wiederzugeben.

Der/die Interviewpartner/-in bekam anschließend das fertige Transkript zugeschickt, um dieses zu überprüfen und gegebenenfalls Korrekturen vorzunehmen. Dies war unter anderem aus möglichen NDA beziehungsweise Geheimhaltungsgründen nötig.

4.1.2 Auswertung des Interviews

Die Auswertung fand mithilfe einer Inhaltsanalyse basierend auf Philipp Mayrings Modell statt. Das Modell hilft dabei Muster zu erkennen indem wichtige Abschnitte anhand eines Kategorisierungsmodells codiert und anschließend zusammengefasst werden können (Mayring & Fenzl, 2019).

Dabei gibt es zwei Arten die Kategorien festzulegen. Entweder induktiv oder deduktiv. Bei der induktiven Vorgehensweise liefert die Literaturrecherche bereits die benötigten Kategorien, wobei bei der deduktiven Variante die Kategorien während des Lesens entstehen können (Mayring & Fenzl, 2019, S. 636). Auch eine Kombination aus beiden Vorgehensweisen ist möglich und fand in dieser Arbeit Anwendung.

Um das Kodieren des in Englisch abgehaltenen Interviews zu vereinfachen, wurden die Kategorien ebenfalls in englischer Sprache benannt. Die induktiv festgelegten Kategorien umfassen: roles/jobs, pre-production, workflow animators, movement patterns, consistency, storytelling, emotion und camera. Diese stammen aus dem theoretischen Teil der Arbeit (siehe Kapitel 2).

Beim Lesen entstanden dann zusätzlich folgende Kategorien: animators motivation/feelings and thought process. Animators motivation/feelings entstand dadurch, dass der/die Interviewpartner/-in mehrmals auch eigene Ansichten zur Animationstätigkeit geäußert hat und diese einen interessanten Einblick in die Motivation von Animatoren und Animatorinnen geben können. Die Kategorie thought process kam hinzu, da während des Interviews mehrmals wichtige Gedanken und Fragen, die sich Animatoren und Animatorinnen beim Animieren stellen, aufkamen und diese eine Ergänzung zum Arbeitsprozess darstellen.

Das codierte Transkript befindet sich im Anhang I. Nach der Kodierung des Transkripts konnten die zugeteilten Kategorien zusammengefasst und interpretiert werden.

Die Anzahl der geführten Interviews ist zu gering, um repräsentative Aussagen zu treffen. Die qualitative Analyse ist daher als eine Art Wissenserweiterung und ein Einblick in die Erfahrungen Einzelner zu verstehen.

Aus Gründen der Vertraulichkeit werden keine personenbezogenen Daten genannt; im Folgenden wird die befragte Person als Experte A bezeichnet.

Die Analyse wird anhand der oben genannten Kategorien durchgeführt.

Zuerst ist dabei die Arbeitsverteilung (roles/jobs) während des Animationsprozesses zu nennen. Ein zentrales Thema dieser Kategorie sind die Rollen der Lead Animatoren/Animatorinnen und der Supervisor/Supervisorinnen. Laut Experte A sollen Lead Animatoren/Animatorinnen und Supervisor/Supervisorinnen für das Briefing (= Einweisung) der Animatoren und Animatorinnen zuständig sein. Sie hätten im Gegensatz zu Animatoren und Animatorinnen den Überblick über mehrere Sequenzen und geben ihnen Feedback. Dadurch sollen sie einen bedeutenden Teil zur Konsistenz der Animationen beitragen. Lead Animatoren/Animatorinnen arbeiten dabei direkt mit den Animatoren und Animatorinnen zusammen. Sie haben einen besseren Überblick als Animatoren und Animatorinnen – die meist nur an der ihnen zugeteilten Szene arbeiten – und können somit die Einhaltung der Konsistenz überwachen, wie Experte A betont. Außerdem holen sie Feedback von Supervisoren/Supervisorinnen ein, welche mehr und längere Sequenzen überwachen als Lead Animatoren/Animatorinnen. Supervisor/Supervisorinnen geben zudem bereits zu den selbstgefilmten Referenzen Feedback und teilen Animatoren und Animatorinnen und Lead Animatoren/Animatorinnen mit, ob die Charaktere ihrer definierten Persönlichkeit entsprechen. Zudem sollen Supervisor/Supervisorinnen die Charakterbibel mit den Animatoren und Animatorinnen teilen und bei dem Verständnis der jeweiligen Charaktere helfen (Experte A, Interview vom 04.05.2025).

Über den Supervisoren/Supervisorinnen steht dazu noch der/die Regisseur/-in. Dieser/Diese hat den Gesamtüberblick und stellt ebenfalls sicher, dass Konsistenz und der Stil der Animation bewahrt werden.

Animatoren und Animatorinnen arbeiten an ihrer Szene, können aber laut Experte A stets die ganze Sequenz anschauen und sich Feedback einholen. Damit Animatoren und Animatorinnen sich auf die Hauptakteure der Szene konzentrieren können, soll es in einigen Studios auch eine Crowd (= Menschenmenge) Department geben, das sich um die Animation größerer Menschenmengen, die meist im Hintergrund zu sehen sind, kümmert.

Experte A betont zudem, dass alle Beteiligten für die Konsistenz mitverantwortlich sind.

Die Pre-Production macht laut Experte A einen bedeutenden Teil der Konsistenz aus und hilft den Animatoren und Animatorinnen die Handlung des Films oder der Serie sowie die Charaktere zu verstehen. Die Animatoren und Animatorinnen er-

halten sowohl das Storyboard und das Animatic als auch das 3D Layout. Außerdem bekommen sie Moodboards, die Charakterbibel und den Sound. Das Layout beschreibt Experte A als 3D animiertes Animatic – wie das in Abschnitt 2.3 beschriebene Pre-Viz – und erklärt, dass die Animatoren und Animatorinnen damit ihre Arbeit beginnen. Mehrmals wird auch das Heraussuchen und Nutzen von Referenzen betont. Dabei werden sowohl Referenzen aus Filmen und Serien als auch selbst gefilmte genannt. Diese dienen als direkte Orientierung für die Animation und müssen deshalb bereits ein sehr stimmiges Charakterbild liefern.

Zum Thema Workflow allgemein gab Experte A ebenfalls einige Einblicke. Animatoren und Animatorinnen sollen zu Beginn, wie oben bereits genannt, das Storyboard, das Animatic und das 3D Layout erhalten. Hervorgehoben hat Experte A, wie wichtig es ist, eine Sequenz zu verstehen. Dabei geht es primär um die Intention der Sequenz für die Story und die Charaktere, da jede Sequenz eine Bedeutung hat und die Künstler/Künstlerinnen, die zuvor daran gearbeitet haben, stets auch eine bestimmte Absicht verfolgten. Besonders auffällig ist, wie häufig die Sequenzen angeschaut werden und wie wichtig das Verstehen dieser ist. Das Gleiche scheint zudem für die Charaktere zu gelten. Es soll eine bedeutende Rolle spielen, die Charaktere zu verstehen und sie intensiv kennenzulernen. Unter anderem um ihre Motivation und Intention zu verstehen und darstellen zu können. Zusätzlich dazu sollen laut Experte A die Supervisor/Supervisorinnen und Lead Animatoren/Animatorinnen die Animatoren und Animatorinnen einweisen. Nach der Einweisung und Vorbereitung folgt das Blocking. Dieser Schritt wird genutzt, um schnellstmöglich eine grobe Idee der Animation zu vermitteln, dabei liegt der Fokus besonders auf dem Storytelling. Hierzu wird Feedback von den Supervisoren/Supervisorinnen und Regisseuren/Regisseurinnen eingeholt. Während der finalen Animation von Arcane sollen die Animatoren und Animatorinnen auch oft andere, bereits animierte, Szenen eines Charakters angeschaut haben, um zu überprüfen, ob dieser konsistent bleibt. Dabei soll sich zwar auch an Model Sheets etc. orientiert oder gewisse Posen und Bewegungen aus Motion Libraries genutzt, aber teilweise auch nach Gefühl vorgegangen, worden sein. Ebenfalls orientieren sich Animatoren und Animatorinnen zwar an Referenzen oder bereits vorhandenen, animierten Bewegungen, können aber auch ihre eigenen kleinen Änderungen einbringen, wenn die Story es erlaubt. Experte A erwähnte hier, dass vieles auch während der Arbeit an dem Projekt erst entsteht und nicht alles von Anfang an feststeht. „You know, it's very rare, I don't know if it exists, a production that everything is perfectly set up before the first shot even begins. It evolves throughout the project“ (Experte A, Interview vom 04.05.2025). Während des Animationsprozesses soll es zudem immer wieder Feedbackschleifen geben, um zu überprüfen, ob die Animationen zu den Charakteren und der Story passen oder noch angepasst werden müssen. Des Weiteren stellt Experte A klar, dass es bei Animation um Storytelling geht und Posen hierbei auch diese Story wiedergeben müssen.

Dabei soll es wenige goldene Posen geben, welche die Story erzählen und diese sollen im Fokus stehen. Als Beispiel wird von Experte A aufgeführt, dass ein Charakter, der von einer Emotion zur nächsten wechselt, dies mit zwei goldenen Posen – je eine pro Emotion – tut. Auf die goldenen Posen wird bei der Kategorie Storytelling noch genauer eingegangen. Bei diesen sollen die Animatoren und Animatorinnen stark auf die Umsetzung achten, ob die Emotion richtig ausgedrückt wird und ob das Design und die Pose auch zu dem jeweiligen Charakter passt. Auch sollen Animatoren und Animatorinnen eine Szene immer wieder überarbeiten, bevor sie finalisiert ist. Das soll unter anderem daran liegen, dass während des Animierens ein Teil der Emotionen oder der Persönlichkeit des Charakters verloren gehen kann und das dann ausgebessert werden muss, bis diese Szene wieder konsistent mit dem Charakter und anderen Szenen ist.

Des Weiteren betont Experte A mehrmals die Wichtigkeit von Teamarbeit und Kommunikation. Die Animatoren und Animatorinnen arbeiten miteinander, filmen Referenzen oder geben Posen weiter, aber bekommen auch Animatics und Layout von anderen Departments, die ihnen die Arbeit erleichtern. Wenn zum Beispiel die Endpose einer Szene die Anfangspose der nächsten Szene ist, müssen Animatoren und Animatorinnen miteinander kommunizieren und sich untereinander austauschen.

Beim Workflow der Animatoren und Animatorinnen lässt sich hier demnach vor allem herauslesen, dass Feedback, Teamarbeit und ein Fokus auf Storytelling wichtige Faktoren während des Animationsprozesses sind. Auch fällt auf, dass nicht nur einer strikten Planung gefolgt wird, sondern die Animatoren und Animatorinnen auch selbst eigene Ideen und Umsetzungen gewisser Posen einbringen dürfen, solange sie zum Charakter und der Story passen.

Während des Animationsprozesses stellen sich die Animatoren und Animatorinnen laut Experte A zudem immer wieder verschiedene Fragen – welche hier unter die Kategorie Thought Process fallen – um sicherzustellen, dass ihre Animation zu den Charakteren und zu der Serie passt. Unter anderem achten sie dabei darauf, dass die Charaktere konsistent sind und fragen sich so, ob ihre Animation auch wirklich nach dem Charakter aussieht. Auch sollen sich Animatoren und Animatorinnen über das Motiv des Charakters, die ausgedrückte Emotion, das passende Erzählen der Story und den Sinn der Sequenz immer wieder Gedanken machen. Das wiederholte Überdenken und Hinterfragen der eigenen Animation scheint somit ein andauernder und bedeutender Prozess während des Animierens zu sein, um sicherzustellen, dass die eigene Sequenz nicht mit der Zeit weiter von der gewollten Darstellung abweicht.

Da die Konsistenz der Animation mit den Bewegungsmustern zusammenhängt und sie sich auch bei der Codierung immer wieder überschneiden, werden die beiden Kategorien in diesem Abschnitt zusammen analysiert.

Um die Konsistenz der Charaktere und des Stils der Serie allgemein aufrechtzuerhalten, nennt Experte A mehrere Hilfsmittel und Strategien. Dazu gehört unter anderem die oben bereits genannte Rollenverteilung und die Kontrolle durch Lead Animatoren/Animatorinnen, Supervisoren/Supervisorinnen und Regisseure/Regisseurinnen. Als Beispiel nennt Experte A Ishas – ein Charakter aus Staffel 2 – Rücken- und Kopfhaltung. Sie soll oft mit der Wirbelsäule nach hinten und dem Kopf nach unten geneigt zu sehen sein. Eine Pose, ein Bewegungsmuster, das wohl von den Supervisoren/Supervisorinnen mehrmals hinzugefügt wurde, um ihren Charakter in allen Szenen konsistent zu halten. Des Weiteren sollen Animatoren und Animatorinnen Motion Libraries nutzen, um gewisse Animationen zu speichern und diese für andere Animatoren und Animatorinnen zur Verfügung zu stellen. Als Beispiele werden hier Walk Cycle, bestimmte Bewegungen eines Roboters oder auch das Drehen der Propeller eines Helikopters aufgezählt. Bei Animationen, die in einer solchen Library gespeichert werden, soll eine präzise Replikation der Bewegung eine bedeutende Rolle spielen. Als weitere Methode Charaktere und ihre Bewegungen konsistent zu halten, nennt Experte A das Nutzen von Referenzen derselben Bewegung. Kam eine Bewegung oder Pose zum Beispiel bereits in einer vorherigen Szene vor, so soll diese als Referenz dienen. Hierbei sollen die Animatoren und Animatorinnen jedoch nicht komplett präzise oder mit einer Kopie aus der Motion Library arbeiten, sondern nach Gefühl vorgehen. Wie in der Kategorie Workflow bereits erwähnt, können Animatoren und Animatorinnen hier dann auch selbst kleine Änderungen oder Anpassungen vornehmen, sollten diese genauso gut oder sogar besser zu dem gezeigten Moment oder der Story passen. Es kann folglich abgeleitet werden, dass charaktertypische Posen und Bewegungen nicht direkt übernommen, sondern an die Situation in der Szene angepasst werden. Die Animatoren und Animatorinnen sollen zudem ihre Animation mit verschiedenen bereits existierenden Animationen des gleichen Charakters vergleichen, um festzustellen, ob der Charakter immer gleich wirkt. Auch 2D Hilfsmittel, wie Model Sheets, werden hier von Experte A als unterstützendes Mittel genannt, um die Konsistenz zu bewahren. Wenn ein Charakter neu ist, sollen Animatoren und Animatorinnen selbst Testanimationen erstellen müssen, um herauszufinden, wie sie diesen passend animieren können. Dabei erklärt Experte A, dass die Animation sich auch durch die Charakterentwicklung immer wieder verändert und generell erst mit der Zeit präziser wird.

Um die Konsistenz besonders bei großen Animationsprojekten zu bewahren, gibt es demnach vielseitige Ansätze und Strategien. Besonders wichtig scheint hier – neben dem stetigen Austausch im Team – das Nutzen von Referenzen zu sein. Diese reichen von Model Sheets bis hin zu ähnlichen, bereits animierten Sequenzen. Es scheint demnach besonders wichtig für Animatoren und Animatorinnen zu sein, sich diese Sequenzen immer wieder anzusehen, um sich die Darstellung des Charakters einzuprägen und diese in die eigene Animation aufzunehmen.

Auch das Storytelling soll im Animationsprozess von großer Bedeutung sein. Experte A wiederholt mehrmals, wie bedeutend es für Animatoren und Animatorinnen ist, die Story und die einzelnen Szenen zu verstehen, weshalb diese auch wiederholt angeschaut werden. Hierzu erklärt Experte A, dass jede Einstellung und jede Szene einen Zweck erfüllt. Beispielsweise werden hier das Hinzufügen von mehr Konflikten oder die Charakterentwicklung genannt. Um dies richtig einzuordnen, müssen Animatoren und Animatorinnen sich mit dem Kontext ihrer Szene beschäftigen. Experte A hebt zudem besonders hervor, dass es, wie in der Kategorie Workflow bereits genannt, bei Animation um Storytelling geht. Laut ihm/ihr erzählt jede Pose eine Geschichte und muss somit mit Bedacht gewählt werden.

> So, you really want to focus on these golden poses. Let's say a shot has between usually one and four golden poses that tell a story. … This is basically two golden poses – storywise – because you go from, you know, being sad, you try to sell the story of him being sad and then being angry. That's the story you first really want to focus on (Experte A, Interview vom 04.05.2025).

Es soll in jeder Einstellung demnach etwa eine bis vier goldene Pose geben. Diese goldenen Posen – welche oft auch unter Key Posen bekannt sind – erzählen hauptsächlich die Story der jeweiligen Einstellung. Zum Beispiel nennt er/sie einen Charakter, der von traurig zu wütend wechselt. Dabei würde es sich um zwei goldene Posen handeln. Experte A betont ebenso, dass Storytelling und die goldenen Posen wichtiger sind als eine technisch perfekt ausgeführte Animation. Das soll unter anderem an Low-Budget Serien oder Filmen zu erkennen sein, die mit qualitativ schlechterer Animation aber aussagekräftigen Posen arbeiten und das Storytelling so trotzdem funktioniert. Experte A stellt auch klar, dass die ausgedrückte Emotion – die im folgenden Abschnitt genauer besprochen wird – am wichtigsten ist, gefolgt von Storytelling mit starken Posen. Die Story oder auch die Vorgeschichte der Charaktere beeinflusst zudem, wie sich diese verhalten und bewegen. Experte A zeigt dies an dem Beispiel des Charakters Isha auf. Isha ist ein Mädchen im Alter von sechs bis acht Jahren, welches aus Zaun stammt und sich mit Jinx anfreundet. Wichtig ist hier zu erwähnen, dass Isha stumm ist und sich somit nur mit Bewegungen und wenigen Lauten ausdrückt. Da sie lediglich in Staffel 2 auftaucht, wurde sie in dieser Arbeit noch nicht erwähnt. Die Animatoren und Animatorinnen sind laut Experte A davon ausgegangen, dass Isha aufgrund eines Traumas nicht mehr spricht. Sie wollten sie unter anderem deshalb eher wie einen Teenager – ein Kind, das zu schnell aufgewachsen ist – statt eines niedlichen Kindes darstellen und das sowohl in ihren Posen als auch in ihrer Gangart und ihrer generellen Art sich zu verhalten sichtbar machen. Ihre Vorgeschichte hat somit direkten Einfluss auf den Charakter und damit auch wieder auf die Story der Serie.

Eine weitere bedeutende Kategorie, die Experte A mehrmals angesprochen hat, ist Emotion, welche zudem eng mit der Kategorie Storytelling verbunden ist. Experte A hebt die Wichtigkeit von Emotionen immer wieder hervor. So soll beim Animieren nicht nur auf eine gute Pose geachtet werden, sondern auch darauf, dass die Charaktere stets die passende Emotion ausdrücken. Außerdem erklärt Experte A, dass die Animation zu Feedbackzwecken anderen gezeigt wird und er dabei stets nachfragt, welche Story erzählt wird und wie der Gefühlszustand des Charakters interpretiert wird. Das lässt ebenfalls darauf schließen, dass die ausgedrückte Emotion genauso wichtig ist, wie die Story an sich. Des Weiteren betont Experte A die Wichtigkeit der Emotionen, die bei den Zuschauenden ankommen. Dabei soll – wie bei der Kategorie Storytelling bereits erwähnt – die technische Ausführung, also die Qualität der Animation nicht so wichtig sein, wie das, was sie in den Zuschauenden auslöst. Es lässt sich also zusammenfassen, dass eine gute Story mit überzeugenden und passend ausgedrückten Emotionen laut Experte A Person eine bedeutendere Rolle spielen als die Qualität der Animation an sich.

Während des Interviews teilte Experte A auch mehrmals ihre persönlichen Gefühle und Gedanken zu seiner/ihrer Arbeit mit. Dabei nannte er/sie die Faszination dafür, einen Charakter, der nicht existiert zum Leben zu erwecken. „Yeah, it's fascinating because you watch a sequence and a character that doesn't exist, you have to make it existing. It's fascinating. So, giving it life with the right personality and the right character development is really fascinating“ (Experte A, Interview vom 04.05.2025). Zudem erwähnt er/sie, dass die unterschiedlichen Herangehensweisen – hier wurde als Beispiel das Filmen von Referenzen genannt – für ihn/sie interessant sind und er/sie davon überzeugt ist, dass alle Beteiligten ihr Bestes geben. Diese Aussagen sind rein subjektiv, jedoch wurde der Einblick in die Gedanken eines/einer Animators/Animatorin hier als interessante Ergänzung empfunden und deshalb integriert.

In der Kategorie Camera zeigen sich Ähnlichkeiten zu dem in Abschnitt 2.3 beschriebenen Pre-Production-Prozess. Experte A erklärte, dass die Kamera bereits von dem Layout Department festgelegt wird und die Animatoren und Animatorinnen diese meist direkt übernehmen. Allerdings soll es auch vorkommen, dass Animatoren und Animatorinnen die Kamera verändern. Bei Fortiche soll dies jedoch nur Lead Animatoren/Animatorinnen gestattet gewesen sein. Das Animatoren und Animatorinnen Kameras komplett neu erstellen, ist hingegen eine Ausnahme und kommt nur vor, wenn beispielsweise eine neue Einstellung hinzugefügt wird, die vorher nicht im Storyboard oder ähnlichem vorkam.

4.1.3 Fazit Experteninterview 1

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass in diesem Interview einige Annahmen des theoretischen Teils dieser Arbeit bestätigt werden konnten. So unter anderem, dass Animatoren und Animatorinnen Hilfsmittel wie Model Sheets oder Motion Libraries nutzen, um ihre Animationen konsistent zu halten. Zudem sorgen Lead Animatoren/Animatorinnen, Supervisor/Supervisorinnen und Regisseure/Regisseurinnen dafür, dass die Konsistenz über die ganze Serie hinweg bewahrt wird und Charaktere stets eine gleiche Wirkung haben. Durch dieses kontinuierliche Feedback können Abweichungen des Charakters schnell bemerkt und ausgebessert werden. Allerdings scheinen auch viele Bewegungen und Posen mit Augenmaß oder zumindest eigener Interpretation der Animatoren und Animatorinnen zu entstehen. Es lässt sich also ableiten, dass nicht alles von Anfang an perfekt geplant ist und die Animatoren und Animatorinnen gewisse Freiheiten haben, solange die Charaktere an sich konsistent bleiben. Das Interview hat demnach gezeigt, dass Bewegungsmuster und spezielle Posen wesentliche Bestandteile der Charakterkonsistenz darstellen, aber auch die Kommunikation mit anderen und die Kreativität der Animatoren und Animatorinnen bei der Umsetzung dazu beitragen.

Die Ergebnisse der Analyse des Interviews machen zudem deutlich, worauf Animatoren und Animatorinnen bei ihrer Arbeit ebenfalls besonders achten: Storytelling und Emotionen. Es scheint bedeutender zu sein, eine gute Geschichte zu erzählen und Emotionen in den Zuschauenden auszulösen, als eine qualitativ hochwertige Animation zu schaffen. Das hebt wiederum die Bedeutung von Charakteren und auch ihrer Persönlichkeit hervor. Die Charaktere und ihre Bewegungen und Posen – selbst ohne technisch einwandfreie Umsetzung – werden durch die Story beeinflusst und beeinflussen diese selbst auch, indem sie durch ihre ausdrucksstarken Bewegungen die Geschichte erzählen und Emotionen darstellen und auslösen.

4.2 Interview 2 mit Animator/-in von Arcane

4.2.1 Durchführung des Interviews

Das zweite Experteninterview wurde mit einem/einer Animator/Animatorin von Arcane durchgeführt. Die interviewte Person war an beiden Staffeln der Serie beteiligt und konnte somit bedeutende Einblicke in die Arbeitsprozesse eines großen Animationsstudios wie Fortiche geben.

Der Ablauf der Interviews war gleich mit dem ersten Interview. Die Fragen wurden zuvor an die interviewte Person gesendet. Das Interview fand am 09.07.2025 09.30 CEST über Google Meet statt und wurde für die spätere Transkription ebenfalls aufgezeichnet.

4.2.2 Auswertung des Interviews

Für die Auswertung kam das gleiche Modell von Mayring, sowie die gleichen Kategorien für die Codierung zum Einsatz, welche bereits beim ersten Interview beschrieben wurden (siehe Abschnitt 4.1.3.). Das codierte Transkript befindet sich im Anhang J.

Aus Gründen der Vertraulichkeit werden hier ebenfalls keine personenbezogenen Daten genannt; im Folgenden wird die befragte Person als Experte B bezeichnet.

Die erste Kategorie, die hier wieder zu analysieren ist, ist die Arbeitsverteilung. Experte B erklärte, dass Animatoren und Animatorinnen bei Fortiche in kleinen Teams von je fünf bis sieben Personen arbeiten und diese Teams von einem/einer Lead Animator/Animatorin geleitet werden. Das Team soll dann eine Sequenz mit etwa 40 bis 50 Einstellungen bekommen, die sie animieren. Dabei bekommen die Animatoren und Animatorinnen meist aufeinanderfolgende Einstellungen zugeteilt. Das soll unter anderem daran liegen, dass es das Animieren einfacher macht, insbesondere, wenn eine Bewegung in einer Einstellung beginnt und in der nächsten fortgeführt wird. Es soll für mehr Konsistenz zwischen den einzelnen Einstellungen sorgen. Beim Animieren bekommen Animatoren und Animatorinnen immer wieder Feedback von ihren Lead Animatoren/Animatorinnen. Sollten sich die Animatoren/Animatorinnen und Lead Animatoren/Animatorinnen jedoch nicht einig werden, dann wenden sie sich an die Supervisor/Supervisorinnen. Experte B beschreibt die Hierarchie in Animationsstudios so, dass Regisseure/Regisseurinnen oben stehen und darauf folgen Supervisor/Supervisorinnen, Lead Animatoren/Animatorinnen und Animatoren/Animatorinnen. Es soll in der Hierarchie immer eine Stufe nach oben gegangen werden, wenn es beispielsweise Probleme oder Unstimmigkeiten gibt, oder die Animatoren und Animatorinnen etwas Neues oder Interessantes zeigen und genehmigt bekommen möchten. Bei Arcane soll es zudem

vier Supervisor/Supervisorinnen an den drei Standorten von Fortiche gegeben haben: zwei in Paris, eine/einer in Las Palmas und eine/einer in Montpellier. Das soll dazu geführt haben, dass es vier Herangehensweisen an die Animation gab, die Regisseure/Regisseurinnen haben am Ende jedoch entschieden, welcher Ansatz genutzt wird (Experte B, Interview vom 09.07.2025).

Es wird zudem von Experte B hervorgehoben, dass Animatoren und Animatorinnen für die Konsistenz in ihren erstellten Animationen zuständig sind, dies jedoch auch von allen Stufen der Hierarchie kontrolliert wird. So überprüfen Lead Animatoren/Animatorinnen die Konsistenz der Animationen ihres Teams, während Supervisor/Supervisorinnen das Gleiche nur für die gesamte Serie tun.

Ein Beispiel, das Experte B hier nennt, ist Jinx' Umgang mit ihrer Waffe. So können zwei Animatoren/Animatorinnen eine unterschiedliche Interpretation der Referenzen haben und eine Bewegung unterschiedlich animieren. Es ist hier die Aufgabe des/der Lead Animators/Animatorin das zu bemerken und die Animatoren und Animatorinnen darauf aufmerksam zu machen.

Wie Lead Animatoren/Animatorinnen bei ihrer Arbeit vorgehen soll zudem sehr unterschiedlich sein. „Some other lead were more, like, do what you want, but at the end, yeah, you're going to do it my way. So, it was, in this way, it was, like, depending on the team you were in …" (Experte B, Interview vom 09.07.2025). Nach Experte B kann der Einfluss, den Lead Animatoren/Animatorinnen auf die Arbeit der Animatoren und Animatorinnen ihres Teams ausüben somit stark variieren und hängt von dem/der jeweiligen Lead Animator/Animatorin ab.

Bei Arcane soll, laut Experte B, die Pre-Production eine bedeutende Rolle gespielt haben. Das Storyboard und das Layout sollen sehr detailliert gewesen sein. So habe das Storyboard bereits die gewünschten Emotionen durch Mimik und Körpersprache vermittelt, und das Layout sei von Animatoren und Animatorinnen mit möglichst guten Animationen erstellt worden. Dadurch sollen beide auch für die finale Animation den Animatoren und Animatorinnen als hilfreicher Leitfaden gedient haben. Ein großer Teil der Pre-Production, der für die Animatoren und Animatorinnen wichtig ist, ist laut Experte B, zudem Nachforschungen anzustellen und zu brainstormen, wie Charaktere sich möglichere verhalten und bewegen würden, und Referenzen zu suchen und selbst zu filmen, sowie Testanimationen zu erstellen. Zuerst soll dabei viel über die Charaktere und die Story nachgelesen werden und viele Gespräche unter Teammitgliedern, aber scheinbar auch mit Kollegen und Kolleginnen außerhalb des eigenen Teams, geführt werden. Das Filmen von Referenzen geschieht hierbei nach dem Brainstormen. Bei Fortiche gab es dafür unter anderem einen sogenannten Referenzraum. Dieser soll mit Matratzen, Requisiten und Kameras ausgestattet gewesen sein. Die gefilmten Referenzen müssen dann mit den Lead Animatoren/Animatorinnen und Supervisoren/Supervisorinnen besprochen und von den Regisseuren/Regisseurinnen genehmigt werden,

um sicherzustellen, dass die Richtung des Projekts eingehalten wird. Im Verlauf dieses gesamten Prozesses erarbeiten die Animatorinnen und Animatoren Herangehensweisen für die Inszenierung der einzelnen Charaktere. Dabei werden unter anderem auch Testanimationen gemacht und relevante Ergebnisse, wie bestimmte Bewegungen oder Posen in die finale Animation übernommen. Die Pre-Production kann somit als eine Art Findungsphase betrachtet werden, in der durch verschiedene kreative Prozesse die Charaktere zum Leben erweckt werden.

Am Ende dieser Phase legen Animatoren und Animatorinnen zudem Gesichtsausdrücke, Gestiken, Körpersprache und wichtige Posen fest, welche dann in einer Motion Library gespeichert werden. Darunter sollen für primäre Charaktere wie Jinx auch 40 bis 50 Gesichtsausdrücke sein, welche später dann nur noch für die gewünschte Einstellung angepasst werden müssen. Auch Phoneme (= kleinste bedeutungsunterscheidende Spracheinheit), die bei der Lippensynchronisation von Bedeutung sind – Experte B nennt hier zum Beispiel die Laute M-A-O-E – werden hier bereits abgespeichert, um die zukünftige Arbeit zu erleichtern.

Das Interview gab zudem einige Einblicke in den Workflow in Animationsstudios. Hierbei weist Experte B mehrmals darauf hin, wie wichtig es insbesondere zu Beginn ist, sich das Pre-Viz anzuschauen – besonders die Sequenz, welche die Animatoren und Animatorinnen später selbst animieren sollen – und dabei die Charaktere und deren Bewegungen zu verstehen. Experte B erklärte dabei, dass er/sie selbst die Sequenzen mehrmals anschaut und sich dabei beispielsweise Notizen zum Dialog macht, bei welchem Frame welcher Ton vorkommt, und sich mit dem Subtext auseinandersetzt. Der Subtext soll hier das sein, was im Dialog nicht direkt gesagt, aber impliziert wird, worum es in der jeweiligen Sequenz somit wirklich geht.

Des Weiteren soll es viel Kommunikation mit anderen Animatoren und Animatorinnen geben. Beispielsweise können Animatoren und Animatorinnen auf ihre Kollegen und Kolleginnen zugehen und sich erkundigen, wie diese beispielweise an die Animation eines bestimmten Charakters herangegangen sind.

Am Anfang einer Produktion müssen laut Experte B zunächst für einige Charaktere spezifische Bewegungen festgelegt werden, insbesondere, wenn diese in der Serie wiederholt auftauchen. Animiert ein Animator oder eine Animatorin zum Beispiel eine bedeutende Bewegung zum ersten Mal, so muss diese genehmigt werden. Als Beispiel dafür nennt Experte B eine Sequenz mit Jinx in Episode 4. Bei ihrem Kampf gegen die Firelights schießt sie am Ende wild um sich und schreit dabei. Da diese Animation hier zum ersten Mal in der Serie vorkommt und somit neu erstellt wurde, musste festgelegt werden, ob Jinx so immer beim Schießen aussehen soll. Denn sobald diese spezifische Animation genehmigt ist, wird sie als Standard festgelegt. Dann können Animatoren und Animatorinnen, die ebenfalls eine Einstellung von Jinx beim Schießen animieren müssen, sich an diesem

Standard orientieren oder, wenn es in ihre Sequenz passt, diesen direkt übernehmen und nur wenige Anpassungen vornehmen. Es soll auch vorkommen, dass Animatoren oder Animatorinnen die Bewegung komplett selbst animieren möchten. Dabei ist jedoch wichtig zu beachten, wie viel Aufwand dafür notwendig ist. So soll es laut Experte B nicht sinnvoll sein die Hände und Finger neu zu animieren, wenn man den benötigten Zeitaufwand bedenkt.

Auch während den Anfängen der Produktion soll es nicht immer eine eindeutige Richtung geben, wie Charaktere sich bewegen und verhalten. So sollen immer wieder neue Animationen oder Posen ausprobiert und wenn diese interessant oder passend sind, in die Produktion aufgenommen werden. Selbst die Supervisor/Supervisorinnen oder Regisseure/Regisseurinnen scheinen meist nicht genau zu wissen, in welche Richtung sich die Produktion entwickeln wird, sondern eher, in welche Richtung es nicht gehen soll. Es kann wohl auch vorkommen, dass ein Charakter auf eine gewisse Weise animiert wird, auch wenn es noch Unsicherheiten gibt, in welche Richtung dieser Charakter gehen soll, und diese Animation dann als Richtung festgelegt wird.

> It might be like we don't necessarily know where to go, but because we animated this way, then that's the direction we're going. And we're mostly like following animator's direction than the character. It's more like the character going to the animator's direction than the animator's trying to match the character (Experte B, Interview vom 09.07.2025).

Manchmal passen sich die Charaktere sozusagen also den Ideen und der Umsetzung der Animatoren und Animatorinnen an, anstatt das diese sich dem Charakter anpassen. Das lässt darauf schließen, dass es zwar eine detaillierte Planung und Pre-Production gibt, bestimmte Details jedoch auch noch während der Produktion festgelegt werden können und müssen. Es scheint sich somit um eine Mischung aus Planung und Ausprobieren zu handeln, die zur finalen Animation der Charaktere führt.

Experte B merkte auch an, dass besonders in animierten Serien – weniger in Filmen – Charaktere auch eine Entwicklung durchlaufen. Durch die Geschehnisse in der Serie können sich Charaktere verändern und weiterentwickeln. Auch das muss während der Animation bedacht werden und soll zum Beispiel auch Einfluss auf die Animation von bestimmten Gestiken eines Charakters haben. Die Animatoren und Animatorinnen müssen somit eine Balance zwischen Charakterkonsistenz und der Weiterentwicklung und Veränderung einzelner Charaktere finden und diese stehts beachten.

Mit der Kategorie Thought Process konnten einige Gedankengänge, die Animatoren und Animatorinnen bei ihrer Arbeit haben festgestellt werden. Dabei sticht vor

allem hervor, dass sie sich immer wieder verschiedene Fragen stellen, um zu prüfen, ob ihre Arbeit auch passend ist. Unter anderem sollen sich Gedanken über den Subtext gemacht werden und ob die Animation diesen widerspiegelt. Wenn ein Charakter beispielweise einen Moment der Realisation hat, fragen sie sich, laut Experte B, wie diese dargestellt wird und welche Emotion damit zusammenhängt. Die Animatoren und Animatorinnen müssen eine Szene folglich im Detail verstehen, sich mit der Story, dem Subtext und den Charakteren auseinandersetzen, um ihre Arbeit bestmöglich durchzuführen und das tun sie, indem sie sich wiederholt mit solchen Fragen beschäftigen. In der Kommunikation mit anderen Animatoren und Animatorinnen lässt sich ebenfalls ablesen, welche Gedanken sie sich beim Animieren machen. So fragen sie Animatorinnen und Animatoren, die einen bestimmten Charakter schon einmal animiert haben, wie sie diesen angegangen sind oder wie beispielsweise die Schwere der Bewegungen dieses Charakters dargestellt haben. Es gab hier zwar nur wenige Beispiele für Gedankenprozesse von Animatoren und Animatorinnen, trotzdem zeigt sich, dass sie ihre Arbeit stetig reflektieren, um ein optimales Ergebnis zu erzielen.

Da die Bewegungsmuster und die Charakterkonsistenz in diesem Interview ebenfalls oft überschnitten haben, werden die Kategorien in diesem Abschnitt auch zusammen analysiert.

Wie im Bereich Workflow bereits erwähnt, nutzen die Animatoren und Animatorinnen bei Arcane unter anderem eine Motion Library, um die Charaktere konsistent zu halten. Nach Experte B werden dort bereits während der Pre-Production eine Auswahl an Gesichtsausdrücken, Gestiken und Posen gespeichert. Auch Animationen, wie der Walk Cycle können dort hinein exportiert werden. Für den Walk Cycle merkt Experte B zudem an, dass dies eine der wichtigsten Animationen für einen Charakter ist, da hier bereits einiges der Persönlichkeit dieses Charakters sichtbar wird. Die in der Motion Library gespeicherten Animationen können dann, wenn sie benötigt werden, von den Animatoren und Animatorinnen aufgerufen, in ihre Animation eingebaut und darauf angepasst werden. Das soll bei der Charakterkonsistenz helfen, da Animatoren oder Animatorinnen sonst möglicherweise zu sehr von dem Charakterbild abweichen könnten, wenn sie gewisse Gesichtsausdrücke oder Posen komplett selbst animieren. Insbesondere Hände, Finger und Gesichtsausdrücke können oftmals einfach kopiert und mit kleinen Anpassungen in die jeweilige Einstellung eingefügt werden. Neben der Charakterkonsistenz, die so besser erhalten bleibt, spart diese Vorgehensweise auch Zeit.

Im Laufe der Produktion von Arcane soll es laut Experte B auch gewisse Boards gegeben haben, auf denen gute und schlechte Animationen oder Posen festgehalten wurden. Es soll zur Orientierung der Animatoren und Animatorinnen gedient haben, insbesondere, wenn diese einen Charakter zum ersten Mal animieren. Unter anderem wurden so auch Fehler festgehalten, damit diese zukünftig vermieden

werden können. Als Beispiel wird eine seitliche Einstellung von Jinx genannt. Auf dem Board konnte gezeigt werden, wie Details bei den Augen, der Nase oder dem Mund aussehen sollen. Die Darstellung in Character Sheets oder auch in der Motion Library sollen dafür nicht immer ausgereicht haben, weil sie beispielsweise nicht immer in alle Richtungen, in allen Perspektiven, gut funktioniert haben.

> … we would have some sort of like a board with what is good and what is not good. Like all the good stuff and all the mistakes on each characters. … each time you would start a character, the idea was also to go and check the board to see all the mistakes that were done before. … because sometimes the poses that you're going to store in the library or the sheet, the concept art, they would work correctly, but they're like drawings and they're stuff working in one direction (Experte B, Interview vom 09.07.2025).

Wenn es um charakterspezifische Bewegungen oder bestimmte Bewegungsmuster geht, können diese beim Filmen der Referenzen bereits integriert werden. Es soll bei Arcane Animatoren oder Animatorinnen gegeben haben, die besonders gut darin waren, bestimmten Charakter zu verkörpern. Als Beispiel wird von Experte B Jinx genannt. Eine Animatorin im Team soll einen ähnlichen Körperbau, sowie ein gutes Gefühl für die Darstellung von Jinx gehabt haben und somit häufig für das Filmen von Referenzen angefragt worden sein. Auch Silco wird als Beispiel genannt. Hier gab es einen Animator, der Silco mit langsamen, eleganten Handbewegungen schauspielerte und diese später als Standard für Silcos Animation galten. In den Referenzen konnten demnach schon charakterspezifische Bewegungen festgelegt werden, welchen den Animatoren und Animatorinnen ihre Arbeit erleichtern.

Experte B erwähnte zudem, dass Bewegungsmuster auch während oder sogar erst nach der Animation hinzugefügt werden können. Ein Beispiel dafür soll Jinx' Bewegung ihres Oberkörpers in Episode 4 sein. Als sie hier beim Kampf gegen die Firelights zum ersten Mal auftaucht, bewegt sie ihren Oberkörper schlangenartig von rechts nach links und pustet dann ihre Haarsträhne aus ihrem Gesicht. Diese Bewegung soll beispielsweise erst im Nachhinein hinzugefügt worden sein.

Um die Konsistenz der Animation in der gesamten Serie zu bewahren ist es auch wichtig, einen einheitlichen Animationsstil beizubehalten. Wie Experte B betont, sollen Charaktere zwar einzigartig und unterschiedlich sein, doch der Animationsstil muss gleichbleiben. So soll es zum Beispiel keinen Charakter geben, der stark cartoonartig animiert ist, während ein anderen viel realistischer gehalten ist. Besonders bei Arcanes einzigartigem Animationsfilm soll das von Bedeutung gewesen sein.

Die verschiedenen Ebenen der Hierarchie innerhalb eines Animationsstudios sorgen unter anderem dafür, dass der generelle Animationsstil gleichbleibt, aber auch die einzelnen Charaktere an sich konsistent sind. Die Animatoren und Animatoren sind dabei immer für ihre eigenen Animationen zuständig, während Lead Animatoren/Animatorinnen sich um die Konsistenz ihres ganzen Teams kümmern. Supervisor/Supervisorinnen haben einen Überblick über die Arbeit eines ganzen Studios und Regisseure/Regisseurinnen über das gesamte Projekt. Bei Arcane gab es beispielsweise, wie oben bereits genannt, drei Animationsstudios – eins in Paris, eins in Montpellier und eins in Las Palmas.

Am Ende der Produktion soll es nach Aussage von Experte B zudem immer leichter geworden sein die Charakterkonsistenz zu bewahren. So gibt es zu diesem Zeitpunkt bereits zahlreiche Gesichtsausdrücke, Posen und Animationen in der Motion Library, aber auch genügend bereits animierte Szenen, an denen sich die Animatoren und Animatorinnen für die Animation eines Charakters orientieren können.

Um die Charakterkonsistenz zu erreichen und bewahren kommen somit einige Hilfsmittel zum Einsatz. Auch die Arbeit im Team, für unter anderem das Filmen von Referenzen, und das kontinuierliche Feedback von verschiedenen Ebenen, haben dabei eine unterstützende Wirkung.

Nach Experte B übernimmt die Animationen einen bedeutenden Teil des Storytellings. Damit die Story wie gewünscht bei den Zuschauenden ankommt, müssen die Animatoren und Animatorinnen sich damit auseinandersetzen. Sie müssen die Story und die Charaktere verstehen, indem sie über diese nachlesen und sich das Storyboard und das Pre-Viz anschauen. Die Story und insbesondere auch das Ende dieser zu kennen, ist für die Animation essenziell, da so die Entwicklungen der Charaktere bei der Animation bedacht und kontinuierlich eingearbeitet werden können. Die Animatorinnen und Animatoren müssen somit ein fundiertes Verständnis der Story entwickeln, um diese passend animieren zu können.

In der Kategorie Emotion kann Experte B einen Einblick in deren Umsetzung und Wichtigkeit geben. Bei der Darstellung von Emotionen sei es zum einen essenziell zu wissen, dass diese nicht nur mit dem Gesicht, sondern durch den ganzen Körper ausgedrückt werden. Um beispielsweise Traurigkeit bei Jinx zu animieren, schauen sich Animatoren und Animatorinnen zunächst an, ob es bereits eine Animation dieser Emotion für Jinx gibt und wie diese umgesetzt wurde. Sie versuchen die Emotion zu verstehen, unter anderem auch, indem sie sich selbst in die Emotion hineinversetzen und sich fragen, wie Traurigkeit aussehen könnte und was sie bedeutet. Experte B merkt dabei auch an, dass die Animation nur eines von vielen Mitteln ist, um die Emotionalität einer Szene zu zeigen. Die Musik oder die Regie sollen zum Beispiel ebenfalls viel dazu beitragen. Außerdem erwähnt er/sie, dass

das Auslösen von Emotionen in den Zuschauenden eine bedeutende Rolle während der Produktion spielt. Das Ziel sei es, die Zuschauenden vergessen zu lassen, dass sie etwas Animiertes, etwas Unechtes anschauen. Laut Experte B war seine/ihre Arbeit erfolgreich, wenn die Zuschauenden vergessen, dass es ihn/sie gab. Die Emotion wird neben der Story ebenfalls als wichtigster Teil der Animation beschrieben und diese zum Ausdruck zu bringen, nimmt demnach einen hohen Stellenwert in der Produktion der Animation ein.

Zu der Kategorie Gefühle und Gedanken von Experte B kann festgestellt werden, dass er/sie das Wort Magie verwendet, um die kreative Arbeit und das Kreieren von etwas Neuem zu beschreiben. Er/sie scheint somit eine ausgeprägte Begeisterung für das Animieren und die damit verknüpften kreativen Prozesse zu haben. Da während des Interviews ansonsten kaum Äußerungen, die in diese Kategorie passen würden, angesprochen wurden, ist hier keine weitere Interpretation möglich.

Die Kamera soll durch das Layout Department vorgegeben werden und kann von den Animatoren oder Animatorinnen nicht verändert werden. Experte B merkte außerdem an, dass selbst die Lead Animatoren/Animatorinnen sich dafür eine Erlaubnis einholen mussten und es ein langer Prozess war, bis diese Erlaubnis erteilt wurde. Bei Arcane gab es zudem das Problem, dass die Hintergründe gezeichnet waren. Die Zeichnungen wurden so erstellt, dass sie zur jeweiligen Kameraeinstellung passen. Wird die Kamera überarbeitet, kann es passieren, dass der Hintergrund nicht mehr passt und neu gezeichnet werden muss.

4.2.3 Fazit Experteninterview 2

Durch das Interview konnten Einblicke in die Arbeit von Animationsstudios allgemein, aber insbesondere auch in die Entstehung von Arcane, gewonnen werden. Wie in Interview 1 konnte hier ebenfalls festgestellt werden, dass die Konsistenz in einer Animationsserie wie Arcane durch verschiedenste Hilfsmittel erreicht und bewahrt wird. Dazu zählen unter anderem das Storyboard, das Pre-Viz und eine Motion Library. Auch analoge Hilfsmittel, wie die erwähnten Boards – die bei Fortiche zum Einsatz kamen, um gute Umsetzungen, aber auch vermeidbare Fehler aufzuzeigen – zeigen die Vorgehensweise eines Animationsstudios auf und heben die Bedeutung von selbst kleinsten Details hervor.

Obwohl es eine ausführliche Pre-Production gab und die Animatoren und Animatorinnen bereits zahlreiche Gesichtsausdrücke, Gestiken und Posen festgelegt hatten, bevor die finale Animation begann, scheint es auch dazu zugehören, dass gewisse Dinge erst während der Produktion herausgefunden werden. Es lässt sich demnach auch in Interview 2 ableiten, dass eine ausreichende Vorbereitung zwar essenzielle ist, diese jedoch nicht die gesamte finale Produktion abdeckt.

Zudem hat das Interview – vergleichbar mit Interview 1 – gezeigt, dass Kommunikation ein wesentlicher Teil der Arbeit in einem Animationsstudios ist. Sowohl die Kommunikation im eigenen Team als auch darüber hinaus scheinen den Animatoren und Animatorinnen dabei zu helfen, die passende Herangehensweise zu finden und einen einheitlichen Stil zu bewahren. Auch das Feedback und die Auseinandersetzung mit Lead Animatoren/Animatorinnen, Supervisoren/Supervisorinnen und Regisseuren/Regisseurinnen hat das Interview als bedeutend für die Charakterkonsistenz hervorgehoben.

Abschließend lässt sich sagen, dass das Interview einige Vorgehensweisen, die im theoretischen Teil behandelt wurden, bestätigt, aber auch unterstreicht, dass es keine vollständige Planung für ein Projekt wie Arcane gibt. Wie bestimmte Bewegungen umgesetzt werden, kann demnach auch während der Animation festgelegt und neue kreative Ansätze eingebracht werden, solange diese zum Stil der Serie und dem Charakter an sich passen.

4.2.4 Fazit Experteninterview 1 und 2

Beide Interviews konnten einen genaueren Einblick in die Arbeit von Animationsstudios und deren Herangehensweise an Charakterinszenierung und Charakterkonsistenz geben. Es konnte festgestellt werden, dass beide Teamarbeit, Feedback und eine intensive Vorbereitung, als essenzielle Mittel für die Charakterkonsistenz herausstellen. Des Weiteren haben beide jedoch auch angeführt, dass zumindest ein gewisses Maß an Spontanität und des Experimentierens ebenfalls zu ihrer Arbeit gehört und eine absolute Planung nicht möglich sei. Widersprüchliche Aussagen oder bedeutende Unterschiede in den Erklärungen von Experte A und Experte B konnten nicht gefunden werden.

5 Fazit

Diese Arbeit befasst sich mit Charakterinszenierung und Charakterkonsistenz in der Animation. Dabei wurde sich angeschaut, wie wiederkehrende Bewegungsmuster die Persönlichkeitsdarstellung unterstützen und wie dadurch Charakterkonsistenz gewährleistet werden kann. Außerdem wurde untersucht, wie die Kamera diese Charakterinszenierung weiter unterstützen kann.

Die theoretische Recherche hat dabei ergeben, dass Animatoren und Animatorinnen bestimmte Hilfsmittel und Methoden verwenden, um charakteristische Mimik, Gestik und Posen zu erfassen. Mit Character oder Expression Sheets können bedeutende Teile der Körpersprache aus unterschiedlichen Perspektiven festgehalten werden. Sie dienen als Orientierung für die Animatoren und Animatorinnen.

Ebenfalls konnte bei der Recherche festgestellt werden, dass Animatoren und Animatorinnen ein gewisses Verständnis vom Innenleben und der Wahrnehmung des Menschen sowie auch dem Schauspiel haben müssen, um Charaktere überzeugend zu animieren. Für eine realistische, glaubhafte Darstellung animierter Charaktere gehört dazu unter anderem, dass Gedankenprozesse dieser sichtbar werden. Denn die Gedanken führen zu Emotionen und diese wiederum zu einer Reaktion, also dem Handeln eines Charakters. Ohne diese wäre das Handeln und die Bewegungen eines Charakters sinnlos.

Außerdem konnte beim Animationsprozess herausgefunden werden, dass unterschiedliche Visualisierungen, wie das Storyboard, das Animatic und das Pre-Viz den Animatoren und Animatorinnen dabei helfen können, ein Verständnis für die Story und die Charaktere zu bekommen.

Ebenso wurde im theoretischen Teil dieser Arbeit das Wort Bewegungsmuster eingeführt. Diese bilden den Hauptbestandteil dieser Arbeit. Der Begriff fast die charakteristischen Gestiken, Mimiken, Posen und Körperhaltung sowie die Anwendung von Animationsprinzipien zur Unterstützung der Persönlichkeitsdarstellung und das Innenleben eines Charakters mit Gedanken, Emotionen und Reaktionen zusammen. Er bezieht sich auf wiederkehrende charakteristische Bewegungen, die eine Art Muster ergeben, an welchem animierte Charaktere für die Zuschauenden wiederzuerkennen und zu verstehen sind.

Die theoretischen Grundlagen dieser Arbeit wurden mit den Grundlagen zu Kameratechnik und Kameraeinstellungen abgeschlossen. Von Bedeutung waren hier besonders die Einstellungsgrößen, Einstellungsperspektiven und Kamerabewegungen sowie die Definition des Dutch Angle und dessen desorientierende Wirkung, da diese für die spätere Kameraanalyse benötigt wurden.

Anhand dieser theoretischen Grundlagen erfolgte unter anderem eine Animationsanalyse. Hier wurden Szenen von Jinx aus Staffel 1 von Arcane betrachtet und auf Bewegungsmuster untersucht. Die Analyse hat dabei ergeben, dass Jinx wiederholende Bewegungen ausführt sowie über charakteristische Gestiken, Gesichtsausdrücke, Posen und Körperhaltung verfügt. Es konnten Bewegungsmuster, wie das wiederholte Beißen der Unterlippe oder die für Jinx' spezifische Schusspose, festgestellt werden. Durch diese kontinuierliche gleiche Darstellung bleibt Jinx' Charakter konsistent und ihre einzigartige Persönlichkeit bleibt während der gesamten Staffel erhalten.

Das Einstellungsprotokoll, dass für die Kameraanalyse zum Einsatz kam, hat ergeben, dass für Jinx bevorzugt die Einstellungsgrößen Verwendung fanden, die Näher an ihrem Charakter sind, wie die Detailansicht oder die Großeinstellung. Auffällig waren auch die Einstellungsperspektiven. Hier konnte festgestellt werden, dass Jinx vorwiegend in der Normalsicht, und somit einer wertfreien Ansicht, gezeigt wurde. Die zweithäufigste Ansicht war die Untersicht, welche Jinx' Rolle als die ‚Böse' in bestimmten Momenten hervorhebt und ihr eine bedrohlichere Wirkung verleiht.

Die Experteninterviews konnten relevante Einblicke in die Arbeit in einem Animationsstudio geben. Als zentrales Ergebnis dieser Interviews konnte festgehalten werden, dass die Bewegungen von Charakteren durch lange Pre-Production-Prozesse entstehen und diese unter anderem in einer Motion Library, auf die alle Animatoren und Animatorinnen Zugriff haben, gespeichert werden. Die detaillierte Pre-Production und die kontinuierliche Kommunikation und das Feedback der verschiedenen Ebenen in der Hierarchie des Animationsstudios haben somit zum Erreichen und Bewahren der Charakterkonsistenz in Arcane beigetragen. Zudem ließ sich aus dem Interview ableiten, dass ein tiefgründiges Verständnis der Story und der Charaktere notwendig ist, um diese umsetzen zu können.

Ziel dieser Arbeit war es mithilfe von quantitativer und qualitativer Untersuchung sowie der Durchführung von Experteninterviews drei Forschungsfragen zu beantworten. Die erste Forschungsfrage konnte anhand der Recherche in Kapitel 1 und den Experteninterviews in Kapitel 4 beantwortet werden. Diese haben ergeben, dass die Pre-Production einen bedeutenden Teil dazu beiträgt, Charakterkonsistenz zu erreichen und zu bewahren. Neben Character und Expression Sheets, die nur eine 2-dimensionale Ansicht ermöglichen, wird die Motion Library dazu genutzt, Bewegungen, wie den Walk Cycle oder die Schusspose von Jinx zu speichern. Zudem werden hier zahlreiche Gesichtsausdrücke und Lippenbewegungen für die spätere Lippensynchronisation festgehalten. Des Weiteren spielt das Filmen von Referenzen eine bedeutende Rolle. Hier können Bewegungsmuster der Charaktere bereits dargestellt werden und somit die Animation erleichtern. Beide

Interviews ergaben zudem, dass Lead Animatoren/Animatorinnen, Supervisor/Supervisorinnen und Regisseure/Regisseurinnen durch ihre unterschiedlichen Perspektiven und ihre permanente Kontrolle der Animationen für eine einheitliche Umsetzung der Charaktere sorgen. Abweichungen können durch dieses System leichter erkannt und behoben werden.

Um die zweite Forschungsfrage zu beantworten, kam in Kapitel 3 eine Animationsanalyse an dem Charakter Jinx aus Arcane zum Einsatz sowie zwei Experteninterviews mit einem/einer Animator/Animatorin und einem/einer Lead Animator/Animatorin von Arcane in Kapitel 4. Durch die Animationsanalyse konnte gezeigt werden, dass bei Jinx' Animation zahlreiche wiederholende Bewegungsmuster genutzt werden, um sowohl ihre einzigartige Persönlichkeit darzustellen – wie beispielsweise durch das Drehen ihrer Waffe in ihrer Hand – als auch diese konsistent zu halten. Auch wenn dabei festgestellt werden konnte, dass gewisse, anfangs als typische Bewegungen von Jinx definierte Muster, auch im Laufe der Serie verschwinden. Als Beispiel konnte hier das Herausziehen der Granatenpins mit den Zähnen erkannt werden. Obwohl dieses Bewegungsmuster mehrmals in Episode 4 zu sehen ist, taucht es in keiner weiteren Folge in Staffel 1 auf. Es sich somit darauf schließen, dass einige Idee selbst während der Produktion noch verworfen werden können.

Durch die Analyse der Bewegungsmuster beim Wechsel von Jinx' Persönlichkeit zwischen Jinx und Powder konnte zudem aufzeigt werden, wie die Veränderung von Bewegungsmustern zu einer stark unterscheidenden Wirkung desselben Charakters führen kann. Es ist somit unerlässlich, dass Animatoren und Animatorinnen auf eine konstante Darstellung der Körperhaltung, Gestik, Mimik, des Innenlebens des Charakters etc. achten und diese folglich für die Charakterkonsistenz essenziell sind.

Die Experteninterviews konnten an dieses Ergebnis noch weiter anschließen und einen detaillierteren Überblick über die tatsächlichen Vorgehensweisen von Animationsstudios generell, aber vorwiegend von Fortiche und der Produktion von Arcane geben. Sie konnten einen Einblick in die Bemühungen von Animatoren und Animatorinnen und deren Vorgesetzten, aber auch anderen Departments wie dem Layout Department geben, welche zusammen für das Erschaffen und Bewahren eines einheitlichen Animationsstil und der Charakterkonsistenz verantwortlich sind. Besonders bedeutend waren hier die Abläufe der Pre-Production. Beide Interviews haben hier aufgezeigt, dass das Filmen und Heraussuchen von Referenzen, das Durchführen von Animationstests und der Austausch mit Kollegen und Kolleginnen über mögliche Herangehensweisen, langsam zu einer Festigung des Charakterbilds führt. Charakteristische Posen und Bewegungen werden so kreiert oder verfeinert. Während dieses Prozesses werden genehmigte Bewegungsmuster dann in einer Motion Library gespeichert. Unter anderem zählen dazu 40-50

Gesichtsausdrücke bei primären Charakteren wie Jinx. Diese Vorbereitung hilft den Animatoren und Animatorinnen bei der finalen Animation, denn sie können sich an diesen bereits existierenden Animationen orientieren oder diese direkt übernehmen und auf ihre Szene anpassen. Dadurch wird nicht nur Zeit gespart, sondern gleichzeitig auch die konsistente Umsetzung der Charaktere vereinfacht. Selbst wenn zahlreiche Animatoren und Animatorinnen mit unterschiedlichen Vorstellungen einen Charakter animieren haben sie so alle einen einheitlichen Standard. Durch die Kommunikation mit Lead Animatoren/Animatorinnen, Supervisoren/Supervisorinnen und Regisseuren/Regisseurinnen, welche jeweils einen anderen Blickwinkel auf die Animation haben, können zudem Abweichungen bei der Animation erkannt und korrigiert werden, was ebenfalls dabei hilft ein uniformes Charakterbild zu bewahren.

Die Interviews haben außerdem aufgezeigt, dass Storytelling und das Darstellen von Emotionen sowie das Auslösen dieser in den Zuschauenden für die interviewten Experten der wesentliche Kern von Animation ist. Für das Storytelling sind besonders sogenannte goldene Posen von Bedeutung, da die Charaktere durch sie die Geschichte erzählen. Dabei muss jedoch auch darauf geachtet werden, dass die animierten Charaktere stets die passende Emotion ausdrücken. Die Animatoren und Animatorinnen müssen somit darauf achten, dass die gewählten Posen und Bewegungen die Story sinnvoll darstellen und diese auch die gewünschten Emotionen in den Zuschauenden hervorrufen.

Die Interviews haben allerdings auch gezeigt, dass keine vollständige Planung und Vorbereitung eines Projektes wie Arcane üblich ist. Im Verlauf der finalen Animation werden stets noch Animationstests durchgeführt und neue Ideen ausprobiert und integriert, wenn diese als interessant und passend zum Rest des Projektes empfunden werden. Das liegt unter anderem daran, dass zu Beginn der Animation keine eindeutige Richtung feststeht, in die sich das Projekt entwickeln soll, sondern diese sich erst im Laufe der Produktion ergibt. Es lässt sich folglich feststellen, dass eine detaillierte Vorbereitung unerlässlich für eine Animationsserie wie Arcane ist. Jedoch entwickelt sich ein Teil des Projektes auch erst während der Produktion. Die Darstellung der Charaktere ist somit eine Kombination aus detaillierter Planung und einem sich entwickelnden Prozess.

Die letzte Forschungsfrage konnte durch eine quantitative Analyse mithilfe eines Einstellungsprotokolls und einer kontextbezogenen Interpretation dieser Ergebnisse beantwortet werden. Hier wurden bestimmte Szenen auf Einstellungslänge, Einstellungsgröße, Einstellungsperspektive, Kamerabewegung, Kamerashake und Dutch Angle untersucht. Durch diese Untersuchung ergab sich unter anderem, dass die Großeinstellung und die Detailansicht auffällig häufig für Jinx Verwendung finden und diese besonders dabei helfen ihre Persönlichkeit hervorzuheben. So werden charakteristische Bewegungen, wie das Drehen der Waffe in ihrer Hand

oder das Beißen auf die Unterlippe durch diese Einstellungsgrößen verdeutlicht, während sie beispielsweise in einer Totalen kaum sichtbar wären. Durch diese Einstellungsgrößen ist Jinx' Mimik ebenfalls oft im Fokus, wodurch auch die kleinsten Veränderungen dieser, wie bei ihrem Wechsel zwischen Jinx und Powder, für die Zuschauenden sichtbar und unterstrichen werden.

Des Weiteren hatte die Analyse der Kameraperspektive ergeben, dass Jinx meist in der Normalsicht gezeigt wird, die Kamera den Zuschauenden somit keine Wertung oder Interpretation vorgibt. Lediglich wenn die Untersicht, die zweithäufigste genutzte Kameraperspektive, zum Einsatz kommt, scheint die Kamera Jinx gezielt eine bedrohliche Wirkung zu verleihen. In Szenen, in denen diese oder sogar die Froschperspektive für Jinx verwendet wird, beeinflusst die Kamera die Wahrnehmung ihres Charakters stark. Sie scheint selbstbewusster und gefährlicher. Der einheitliche Einsatz bestimmter Kameraeinstellungen bei charakteristischen Bewegungen kann zudem ebenfalls eine gewisse Konsistenz vermitteln. Auf Grundlage dieser Analyse lässt sich demnach sagen, dass die Kamera gezielt eingesetzt werden kann, um sowohl charakteristische Bewegungen hervorzuheben als auch dem Charakter eine bestimmte Wirkung zu verleihen. Sie trägt zur Inszenierung, und teilweise auch zur Konsistenz, der Persönlichkeit der Charaktere bei und ihre Wirkung muss somit stets bedacht werden.

5.1 Ausblick

Da in dieser Arbeit nur Jinx in der ersten Staffel von Arcane analysiert werden konnte, wäre eine Fortsetzung der Analyse mit Staffel 2 eine interessante Erweiterung. Dadurch, dass die zweite Staffel auch das Ende der Serie darstellt und Jinx als eine der Hauptprotagonistinnen bis zur letzten Folge einige Charakterentwicklungen durchläuft, könnte hier untersucht werden, wie diese Veränderungen sich auch auf ihre Darstellung – ihre Bewegungsmuster – auswirken, wie sie trotzdem konsistent als Jinx zu erkennen ist, und wie sich möglicherweise auch die Kamera in Bezug auf ihren Charakter verändert.

Neben weiteren Nachforschungen an der Serie Arcane könnte eine ähnliche Analyse an einer weiteren animierten Serie neue Aufschlüsse über den Einsatz von Bewegungsmustern im Zusammenhang mit Charakterkonsistenz und der Wirkung der Kamera geben. Außerdem könnte eine noch ausführlichere Befassung mit dem Layout Departement und der Kamera aufzeigen, welche Auswirkungen die Kamera im Detail auf die Charakterinszenierung hat.

Des Weiteren könnte eine vergleichende Analyse zur Charakterkonsistenz in Animationsserien und dem Animationsfilm gemacht werden, um festzustellen, welche

Auswirkungen die unterschiedliche Länge des Mediums auf die Charakterkonsistenz.

Außerdem könnte Charakterkonsistenz in Zusammenhang mit Charakterentwicklung untersucht werden. Hier könnte betrachtet werden, wie die Weiterentwicklung von Charakteren im Laufe der Handlung einer animierten Serie oder eines animierten Filmes in der Animation dieser umgesetzt wird. Eine empirische Studie, ab wann Zuschauende Charaktere nicht mehr als konsistent wahrnehmen, könnte diesen Ansatz zusätzlich ergänzen.

Da Technologien sich zudem immer weiter entwickeln könnte eine Untersuchung im Bereich künstlicher Intelligenz auch von Bedeutung sein. Es könnte betrachtet werden, wie künstliche Intelligenz die Animatoren und Animatorinnen in Zukunft dabei unterstützen kann Charakterkonsistenz zu bewahren und wie sich diese Unterstützung in langfristigen, komplexen Animationsprojekten in den Arbeitsprozess integrieren lässt.

Literaturverzeichnis

Aldredge, J. (o. J.). *The Psychology Behind the Dutch Angle Camera Shot*. Abgerufen 23. Februar 2025, von https://www.soundstripe.com/blogs/dutch-angle-camera-shot

Bordwell, D., & Thompson, K. (2012). *Film art: An introduction* (10th ed). McGraw-Hill.

Chaudhuri, P., Kalra, P., & Banerjee, S. (2007). *View-dependent character animation*. Springer.

Faulstich, W. (with Strobel, R., & Fink, W.). (2013). *Grundkurs Filmanalyse* (3., aktualisierte Aufl). Wilhelm Fink. https://doi.org/10.36198/9783838539164

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (Hrsg.). (o. J.). *Einstellungsgrößen und Perspektiven*. Abgerufen 3. Juni 2025, von https://medien-und-vielfalt.gmk-net.de/wp-content/uploads/2019/05/MdV_2-2_Theorie-Einstellungsgr%C3%B6%C3%9Fen.pdf

Granet, T. (o. J.). *ARCANE - Jinx—Modeling & Texturing*. Abgerufen 26. April 2025, von https://thibaut_granet.artstation.com/projects/X1aWVw

Helmut, K., Drexler, P., Rodenberg, H.-P., & Thiele, J. (2004). *Einführung in die Systematische Filmanalyse: Ein Arbeitsbuch* (3., überarb. und erw. Aufl). Erich Schmidt Verlag GmbH & Co.

Hooks, E. (2003). *Acting for Animators: A Complete Guide to Performance Animation*. Heinemann.

Kerlow, I. V. (2009). *The art of 3D computer animation and effects* (4th ed). John Wiley & Sons.

Lambrecht, R., & Schwarz, B. (2025, Februar 3). *Einstellungsgrößen*. Landesmedienzentrum Baden-Württemberg. https://www.lmz-bw.de/filmbildung/praktische-filmarbeit/einstellungsgroessen

Lasseter, J. (1987). *SIGGRAPH '87 Conference Proceedings: July 27 - 31, 1987, Anaheim, California* (M. C. Stone & Association for Computing Machinery, Hrsg.). Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques, New York, N.Y. ACM.

League of Legends (Regisseur). (2022, August 18). *Arcane: Bridging the Rift* [Video]. Fortiche, Riot Games. https://www.youtube.com/watch?v=Qd1rOtu4SMI&list=PLbAFXJC0J5GYEkfxnGTWnvgcEypgBeAb5&index=4&ab_channel=LeagueofLegends

Mayring, P., & Fenzl, T. (2019). Qualitative Inhaltsanalyse. In N. Baur & J. Blasius (Hrsg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (S. 633–648). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-21308-4_42

McKenzie, T. (2024, März 6). *Kung Fu Panda Animator Demontrates a Self-Made Animation Reference* [Industry Information Platfrom]. 80 Level. https://80.lv/articles/kung-fu-panda-animator-demontrates-a-self-made-animation-reference/

Mou, T.-Y., Jeng, T.-S., & Chen, C.-H. (2013). *From storyboard to story: Animation content development*. https://doi.org/10.5897/ERR2013.1484

Rall, H. (2023). Animationstechniken und -produktion. In F. Bruckner, J. Eckel, E. Feyersinger, & M. S. Reinerth (Hrsg.), *Handbuch Animation Studies*. Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-25978-5_2-1

Redaktion Filmpuls. (2024, Juni 23). *Kamerafahrten im Film in Theorie und Praxis (Teil 3): Arten und Anwendung*. filmpuls. https://filmpuls.info/kamerafahrt/

Riot Games & Fortiche (Producer). (2021). *Arcane* [Animationsserie]. Netflix.

Sultana, N., Peng, L. Y., & Meissner, N. (2013). Exploring Believable Character Animation Based on Principles of Animation and Acting. *2013 International*

Conference on Informatics and Creative Multimedia, 321–324. https://doi.org/10.1109/ICICM.2013.69

Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The illusion of life: Disney animation* (1st Hyperion ed). Hyperion.

Walt Disney Animation Studios—Layout & Final Layout. (o. J.). Walt Disney Animation Studios. Abgerufen 21. Juli 2025, von https://disneyanimation.com/process/layout/

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1. Beispiel für Staging mit Miles Morales in dem Animationsfilm, Spiderman: A new universe‘ (Persichetti et al., 2018) 12

Abbildung 2. Beispiel Exaggeration am Anime ‚Dr. Stone‘, (Iino, 2019) 13

Abbildung 3. Referenzmaterial von Arcane (League of Legends, 2022)..... 16

Abbildung 4. Model/Character Sheet von Peter Pan (Art of Peter Pan, 2019).... 19

Abbildung 5. Expression Sheet von Eren Yaeger, Hauptcharakter aus dem Anime ‚Attack on Titan‘ (Art of Attack on Titan (Part 1), 2019) 20

Abbildung 6. Veranschaulichung von Einstellungsgrößen (Das ABC Der Filmtheorie, 2023)..... 22

Abbildung 7. Kameraperspektiven (1. Perspektiven und Einstellungsgrößen, oh. j.) 23

Abbildung 8. Character Sheet 1 von Jinx (Granet, o. J.) 30

Abbildung 9. Character Sheet 2 von Jinx (Granet, o. J.) 30

Abbildung 10. Expression Sheet von Jinx (Granet, o. J.) 31

Abbildung 11. Jinx beißt sich während des Kampfes auf die Unterlippe in der Fackelszene in Episode 6 (36:28) (Riot Games & Fortiche, 2021)..... 33

Abbildung 12. Jinx beißt sich auf die Unterlippe, als sie Caitlyn und Vi in einer Umarmung sieht in Episode 7 (28:41) (Riot Games & Fortiche, 2021)..... 33

Abbildung 13. Jinx dreht ihre Waffe in ihrer Hand in Episode 4 (09:03) (Riot Games & Fortiche, 2021)..... 34

Abbildung 14. Jinx zieht die Pins ihrer Handgranaten mit den Zähnen heraus, in Episode 4 (08:56) (Riot Games & Fortiche, 2021) 34

Abbildung 15. Jinx läuft in einer geraden Linie und überquert die Plattform, auf der sie kurz darauf die blaue Fackel zündet, in Episode 6 (28:13) (Riot Games & Fortiche, 2021) 36

Abbildung 16. Jinx rennt nach vorne gebeugt in Episode 4 (09:06) (Riot Games & Fortiche, 2021) 36

Abbildung 17. Jinx im Schneidersitz auf ihrem Stuhl in Episode 4 (32:27) (Riot Games & Fortiche, 2021)..... 37

Abbildung 18. Jinx sitzt mit angezogenen Beinen auf Silcos Schreibtisch (18:37) (Riot Games & Fortiche, 2021) 37

Abbildung 19. Jinx in Schusspose in Episode 4 (09:06) (Riot Games & Fortiche, 2021) 39

Abbildung 20. Jinx steht in ihrer charakteristischen Schusspose, um auf Ekko zu schießen, in Episode 7 (35:15) (Riot Games & Fortiche, 2021)..... 39

Abbildung 21. Jinx' Kopfhaltung, als sie im Kampf auf Ekko zugeht, in Episode 4 (09:01) (Riot Games & Fortiche, 2021) 40

Abbildung 22. Jinx spielt mit Silcos Spritze und versucht ihre Nervosität zu überspielen, in Episode 4 (18:59) (Riot Games & Fortiche, 2021)..... 41

Abbildung 23. Jinx Arm bewegt sich durch den Rückstoß ihrer Waffe nach oben in Episode 4 (09:06) (Riot Games & Fortiche, 2021)..... 42

Abbildung 24. Jinx schreit, während sie auf Ekko und Scar zustürmt, welche Vi mitnehmen wollen, in Episode 6 (38:03) (Riot Games & Fortiche, 2021) 43

Abbildung 25. Jinx nutzt einen Schraubenschlüssel als Mikrofon und singt zur Musik in Episode 4 (32:07) (Riot Games & Fortiche, 2021)..... 44

Abbildung 26. Jinx Halluzinationen setzen ein und Mylos Leiche steht mit durchgekreuzten Augen hinter ihr, seitlich sind Glitches zu sehen, in Episode 6 (35:00) (Riot Games & Fortiche, 2021) 45

Abbildung 27. Jinx halluziniert Mylo, der sich mit durchgekreuzten Augen und Mund hinter ihr auftürmt, in Episode 7 (30:11) (Riot Games & Fortiche, 2021) 46

Abbildung 28. Jinx in ihrer Persönlichkeit als Powder, als sie ihre Schwester wiedersieht in Episode 6 (33:39) (Riot Games & Fortiche, 2021) 47

Abbildung 29. Jinx in ihrer Persönlichkeit als Jinx, als sie auf Caitlyn trifft in Episode 6 (34:40) (Riot Games & Fortiche, 2021) 47

Abbildung 30. Einstellungslänge in Frames und ihre Häufigkeit in der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung)..... 53

Abbildung 31. Einstellungslänge in Frames und ihre Häufigkeit in Episode 4 (Eigene Darstellung) 53

Abbildung 32. Einstellungslängen in Frames im Verlauf von Episode 4, mit Szenenkennzeichnung durch orangene Balken und Beschriftung (Eigene Darstellung) 54

Abbildung 33. Einstellungsgrößen und ihre Häufigkeit in der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung) 55

Abbildung 34. Einstellungsgrößen und ihre Häufigkeit in Episode 4 (Eigene Darstellung) 55

Abbildung 35. Kameraperspektiven und ihre Häufigkeit in der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung) 58

Abbildung 36. Kameraperspektiven und ihre Häufigkeit in Episode 4 (Eigene Darstellung) 58

Abbildung 37. Jinx in der Froschperspektive, wie sie ihre Waffe auf eine/-n Überlebende/n richtet (31:54) (Riot Games & Fortiche, 2021) 59

Abbildung 38. Kamerabewegungen und ihre Häufigkeit in der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung) 60

Abbildung 39. Kamerabewegungen und ihre Häufigkeit in Episode 4 (Eigene Darstellung) 60

Abbildung 40. Kamerashakes und ihre Häufigkeit in der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung) 61

Abbildung 41. Kamerashakes und ihre Häufigkeit in Episode 4 (Eigene Darstellung) 61

Abbildung 42. Dutch Angle und dessen Häufigkeit in der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung) 63

Abbildung 43. Dutch Angle und dessen Häufigkeit in Episode 4 63

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1. Vergleich der erkennbaren Merkmale zwischen Jinx und Powder 49

Anhang

A. Grafiken der Kameraanalyse von Episode 4

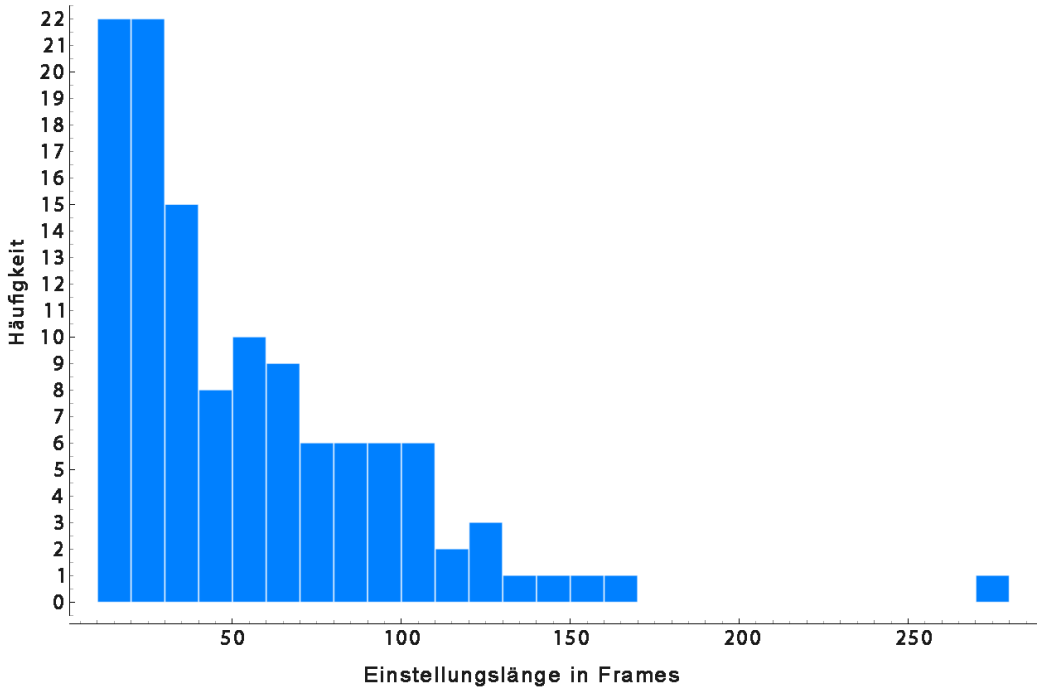


Abbildung A1. Einstellungslänge in Frames und ihre Häufigkeit in Episode 4 (Eigene Darstellung)

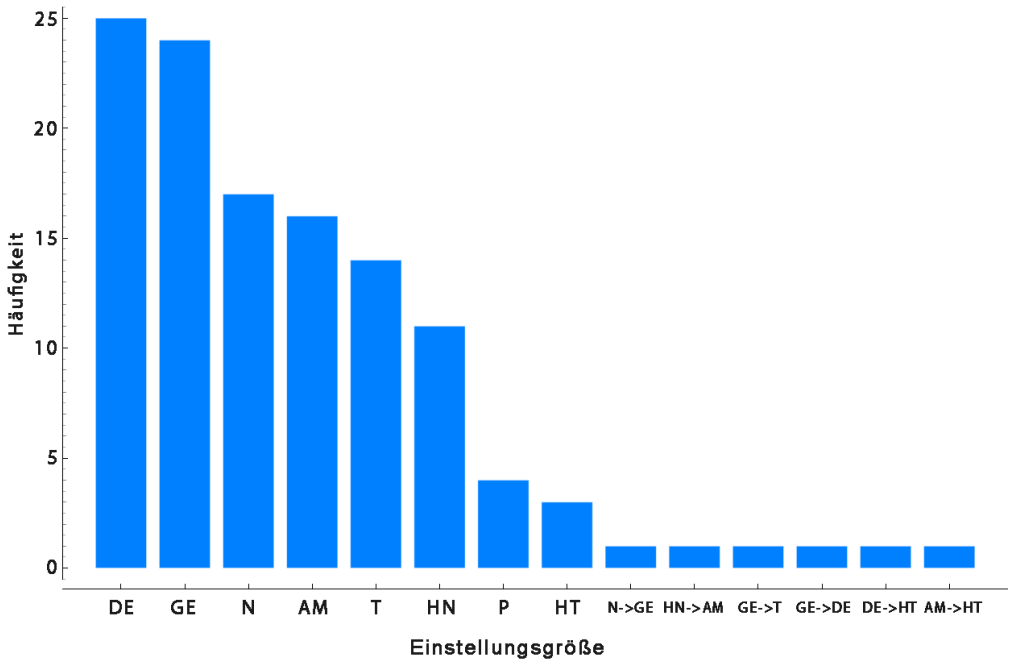


Abbildung A2. Einstellungsgrößen und ihre Häufigkeit in Episode 4 (Eigene Darstellung)

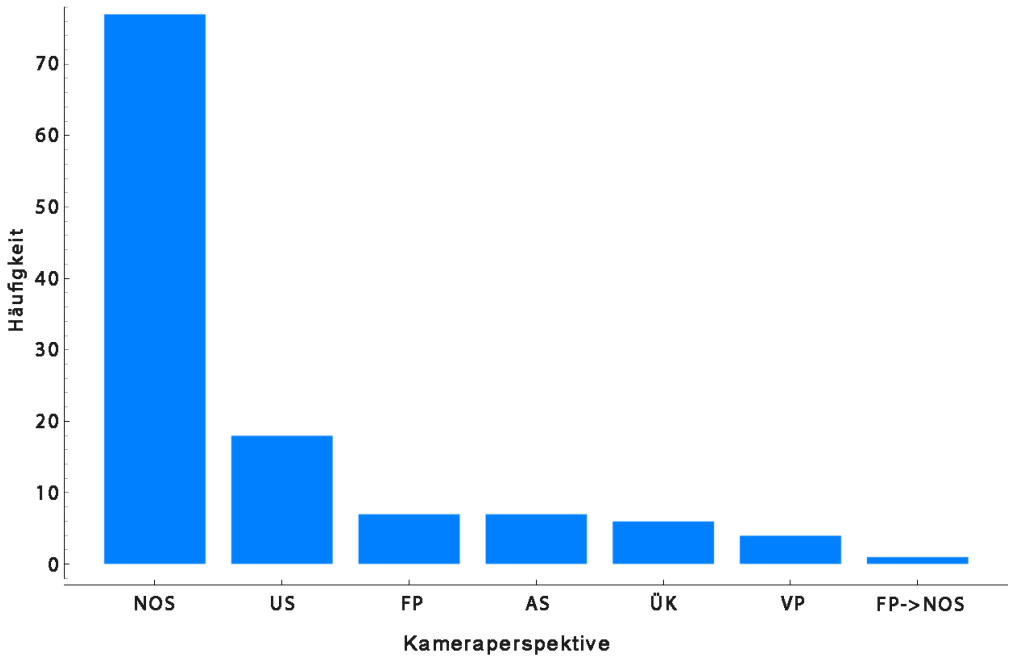


Abbildung A3. Kameraperspektiven und ihre Häufigkeit in Episode 4 (Eigene Darstellung)

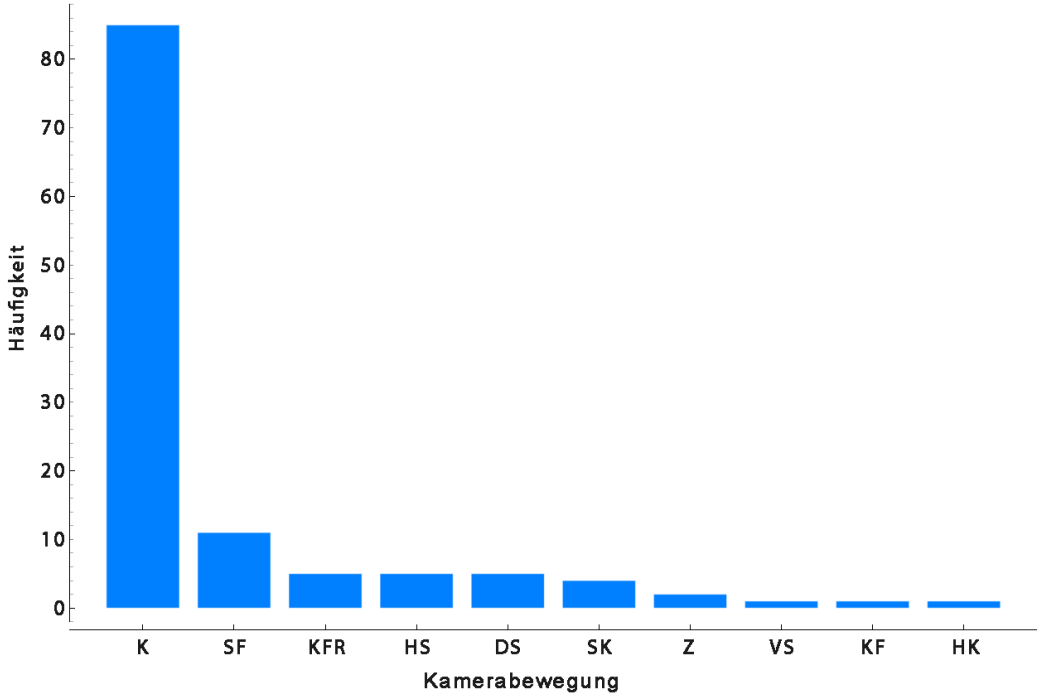


Abbildung A4. Kamerabewegungen und ihre Häufigkeit in Episode 4 (Eigene Darstellung)

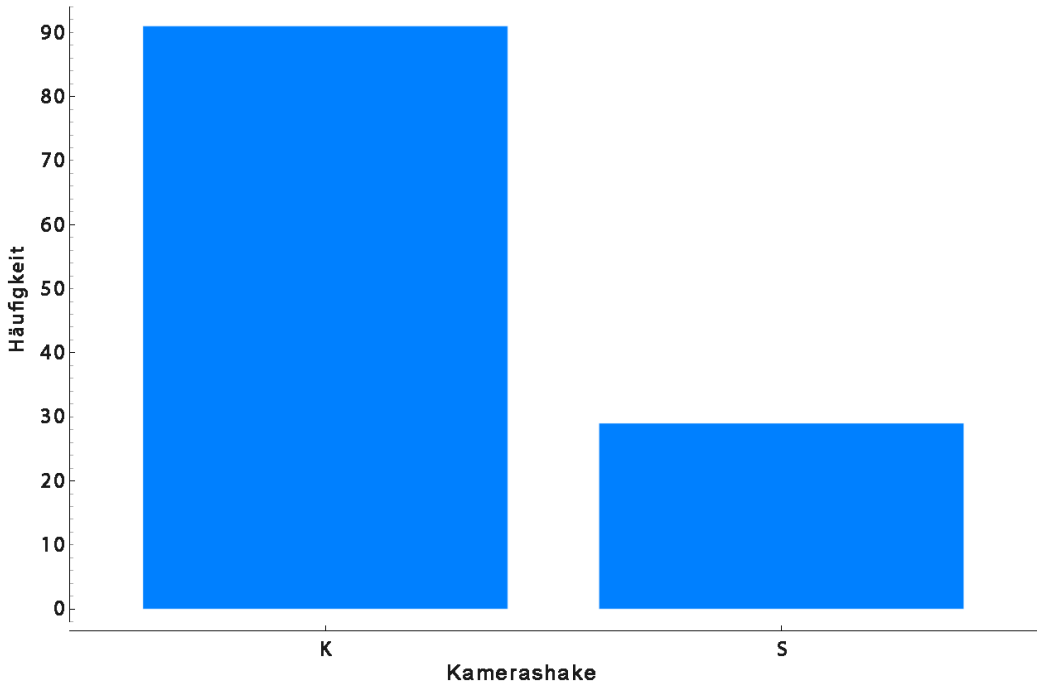


Abbildung A5. Kamerashakes und ihre Häufigkeit in Episode 4 (Eigene Darstellung)

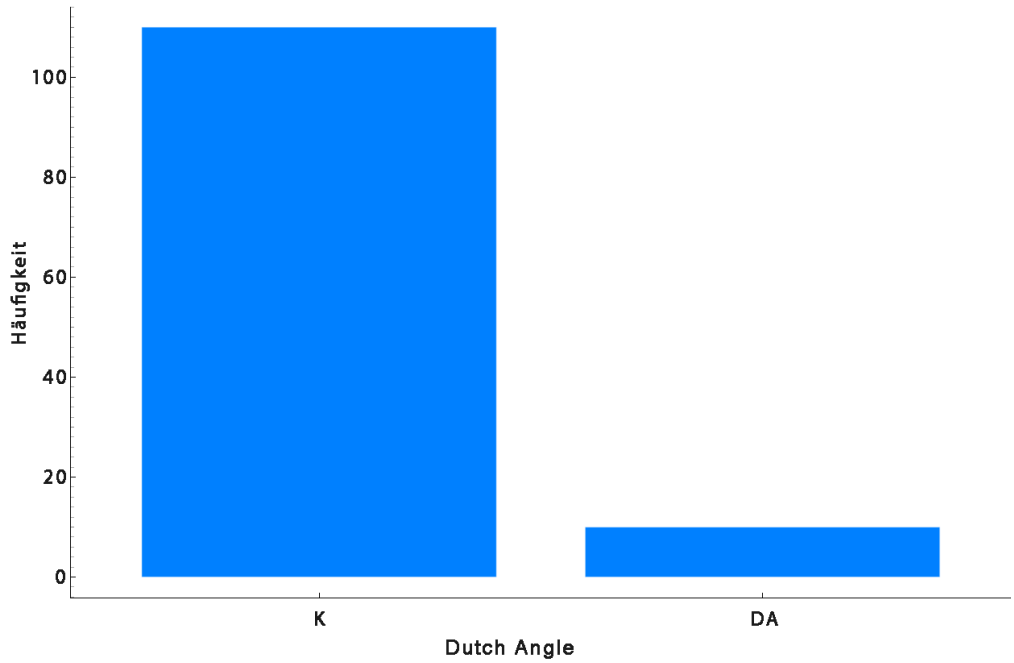


Abbildung A5. Dutch Angle und dessen Häufigkeit in Episode 4 (Eigene Darstellung)

B. Grafiken der Kameraanalyse von den Handwerkenszenen in Episode 5

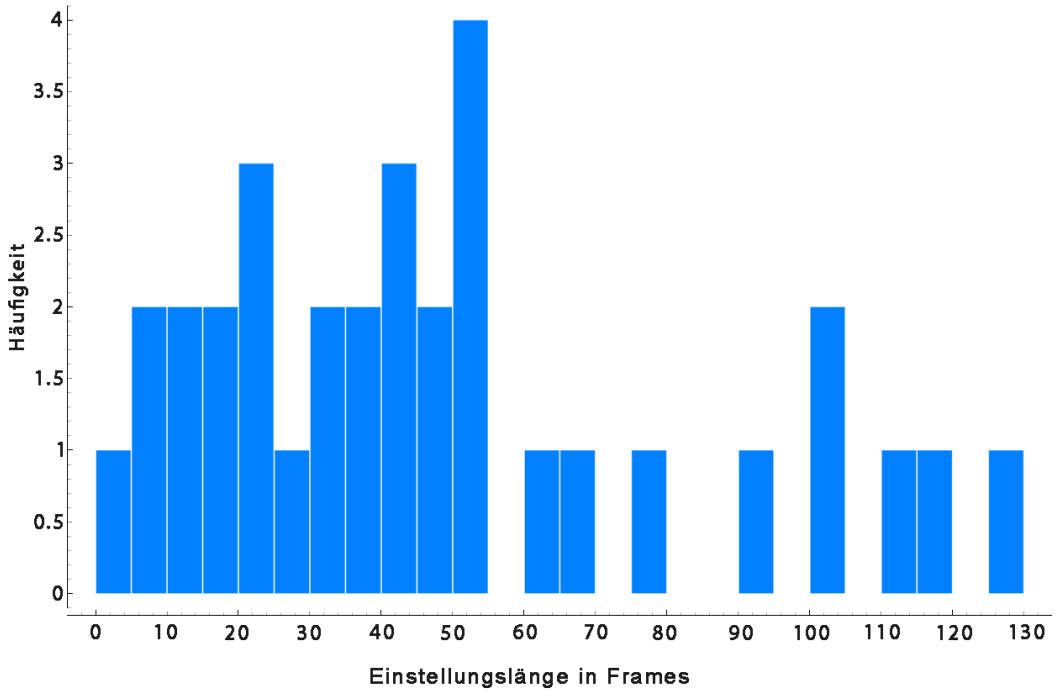


Abbildung B1. Einstellungslänge in Frames und ihre Häufigkeit in den Handwerkenszenen in Episode 5 (Eigene Darstellung)

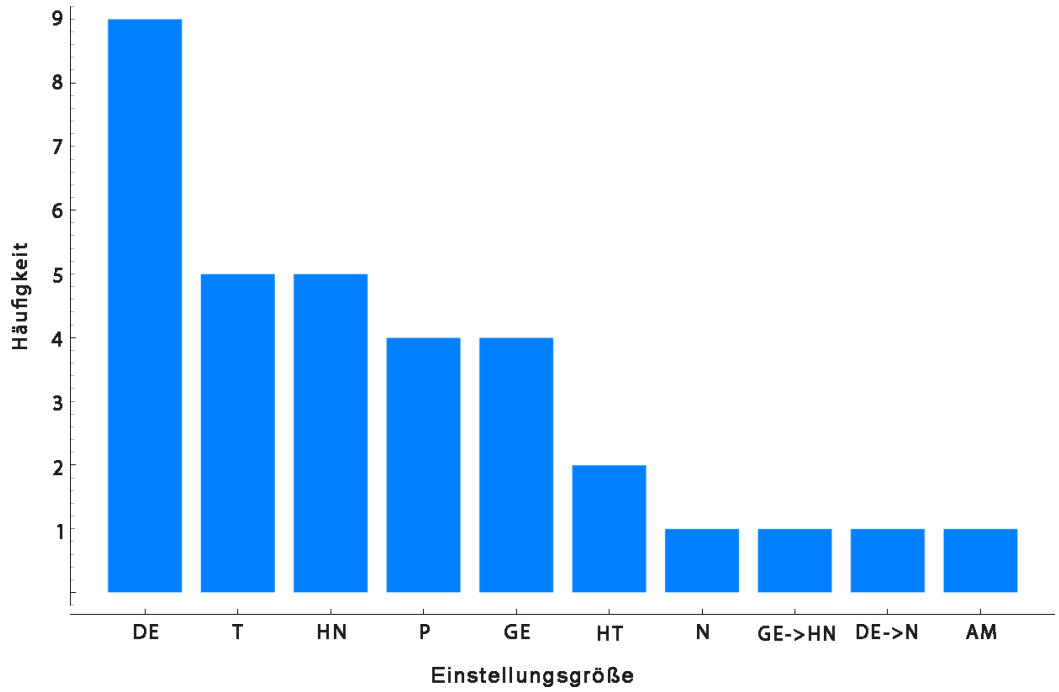


Abbildung B2. Einstellungsgröße und ihre Häufigkeit in den Handwerkenszenen in Episode 5 (Eigene Darstellung)

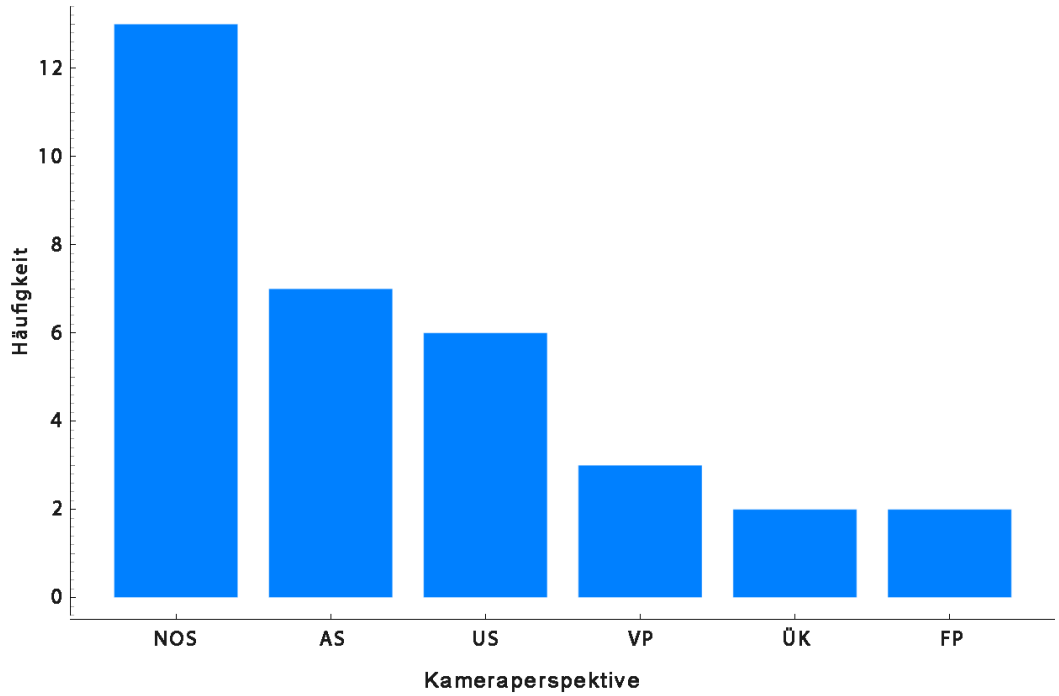


Abbildung B3. Kameraperspektiven und ihre Häufigkeit in den Handwerkenszenen in Episode 5 (Eigene Darstellung)

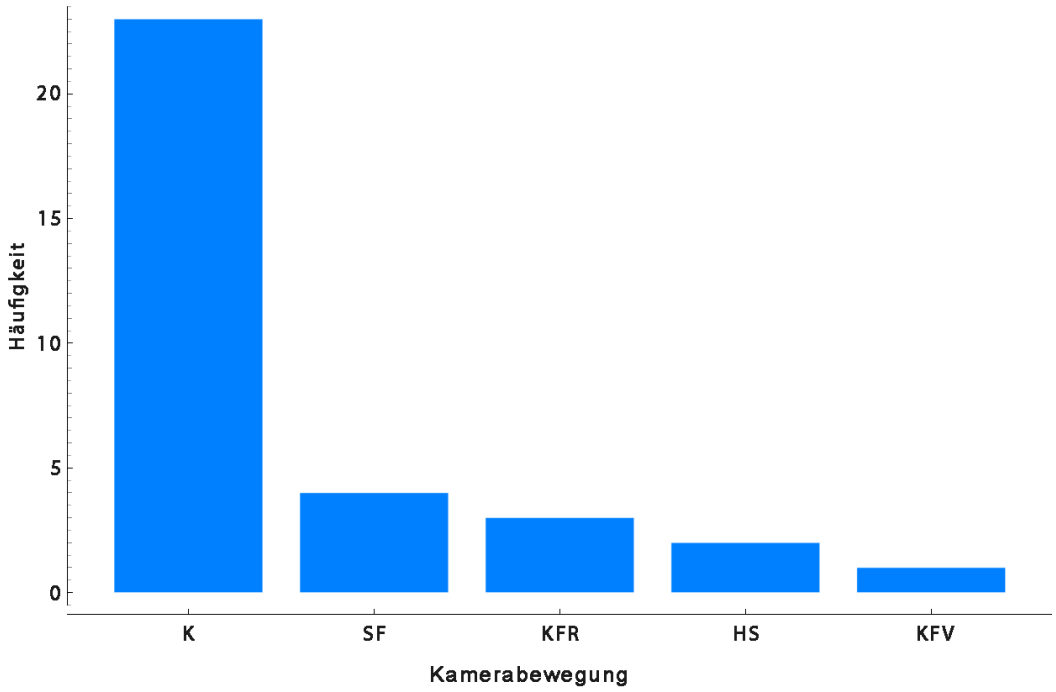


Abbildung B4. Kamerabewegung und ihre Häufigkeit in den Handwerkenszenen in Episode 5 (Eigene Darstellung)

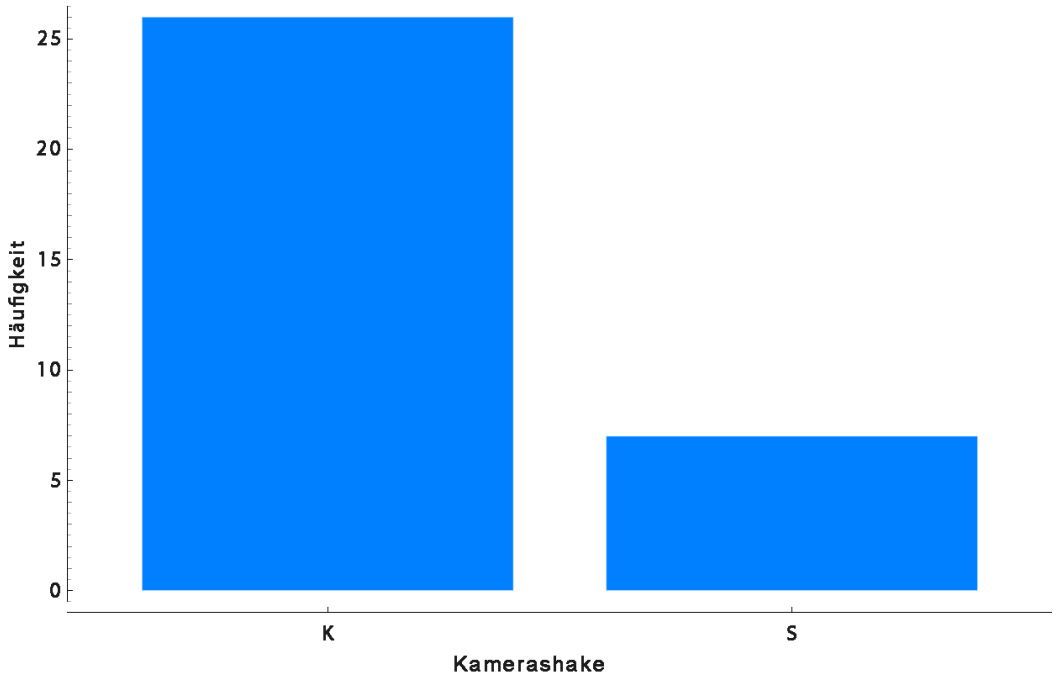


Abbildung B5. Kamerashakes und ihre Häufigkeit in den Handwerkenszenen in Episode 5 (Eigene Darstellung)

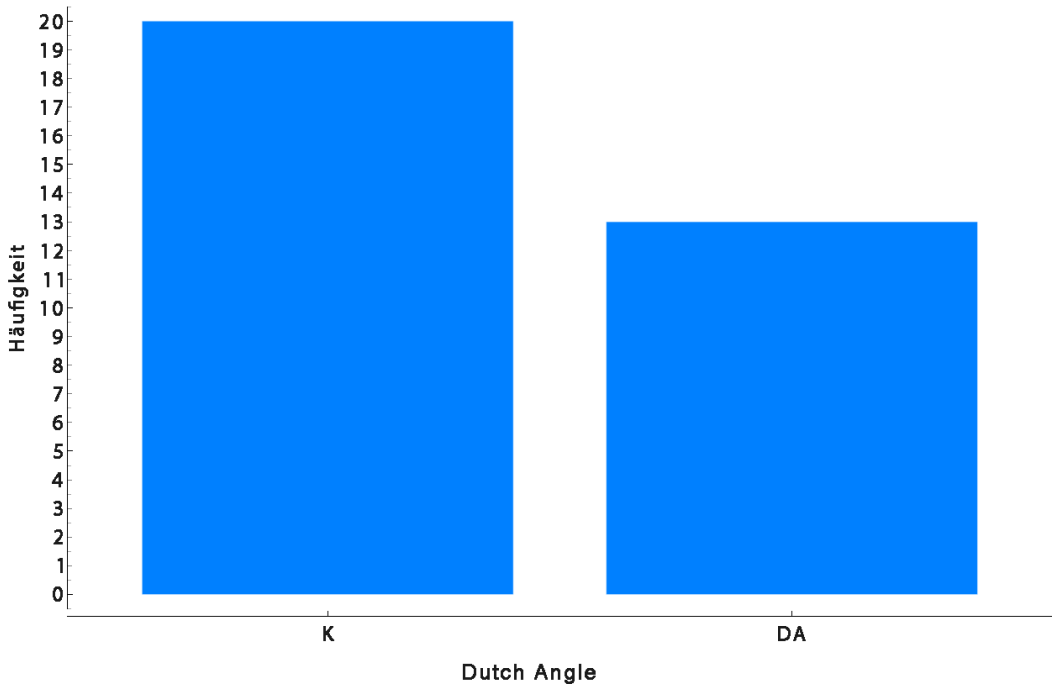


Abbildung B6. Dutch Angle und dessen Häufigkeit in den Handwerkenszenen in Episode 5 (Eigene Darstellung)

C. Grafiken der Kameraanalyse von der Fackelszene in Episode 6

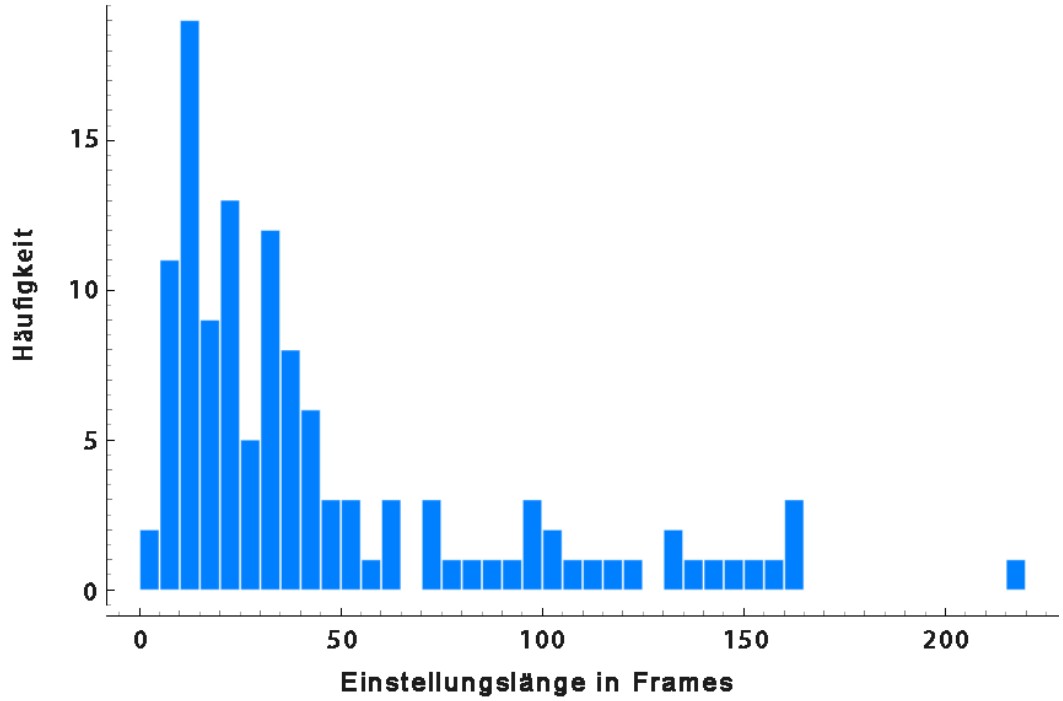


Abbildung C1. Einstellungslänge in Frames und ihre Häufigkeit in der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung)

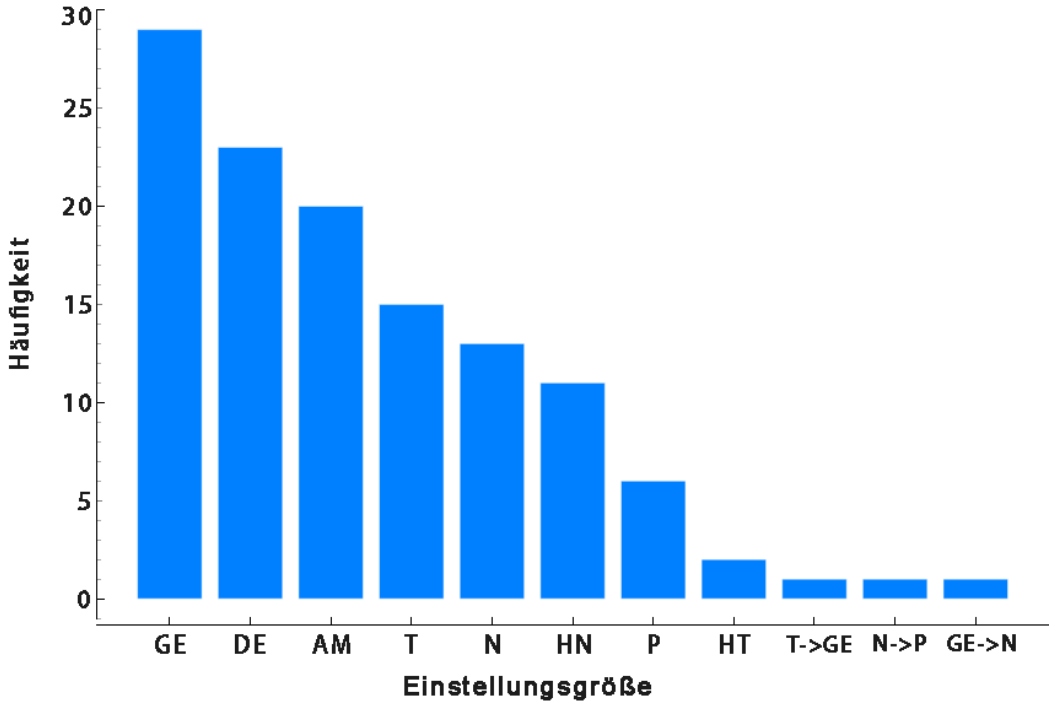


Abbildung C2. Einstellungsgrößen und ihre Häufigkeit in der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung)

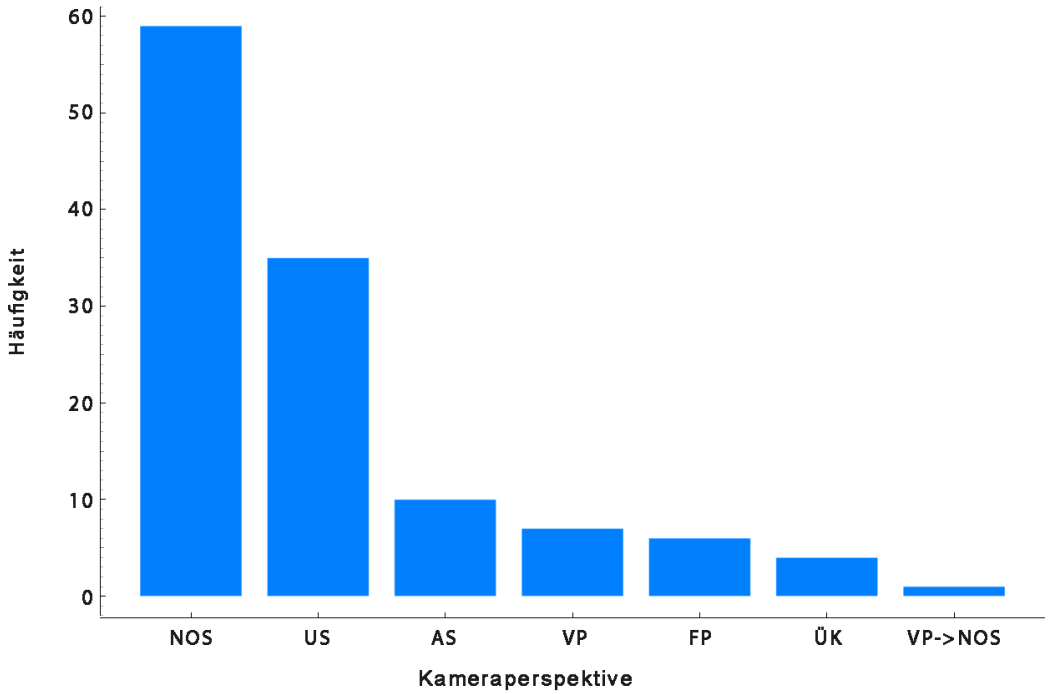


Abbildung C3. Kameraperspektiven und ihre Häufigkeit in der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung)

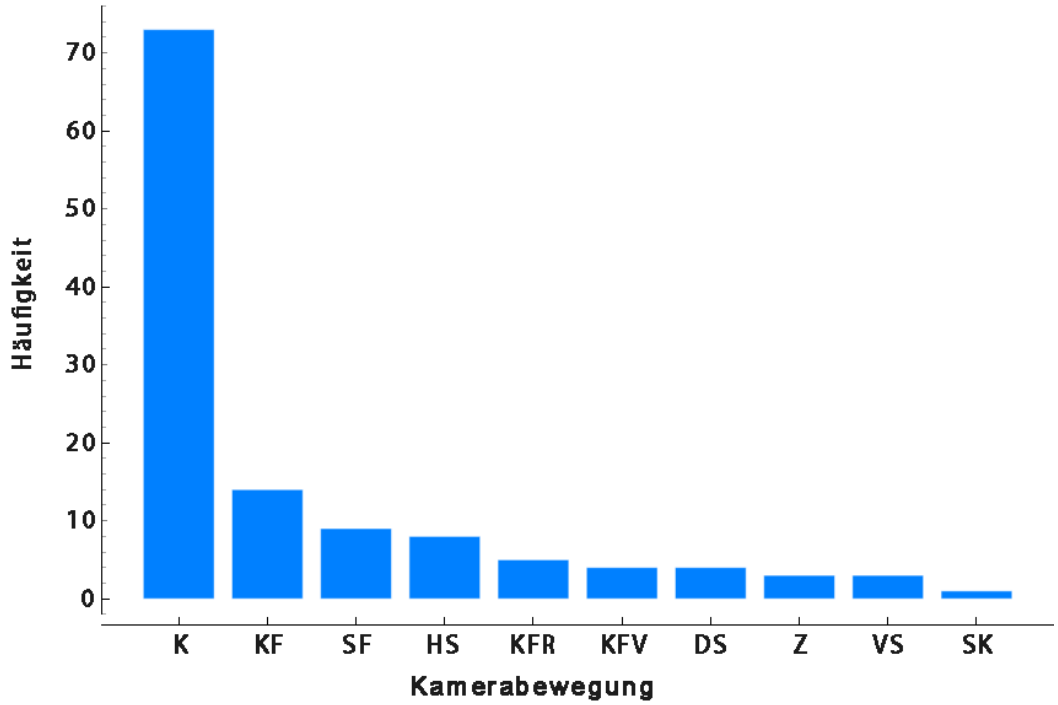


Abbildung C4. Kamerabewegung und ihre Häufigkeit in der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung)

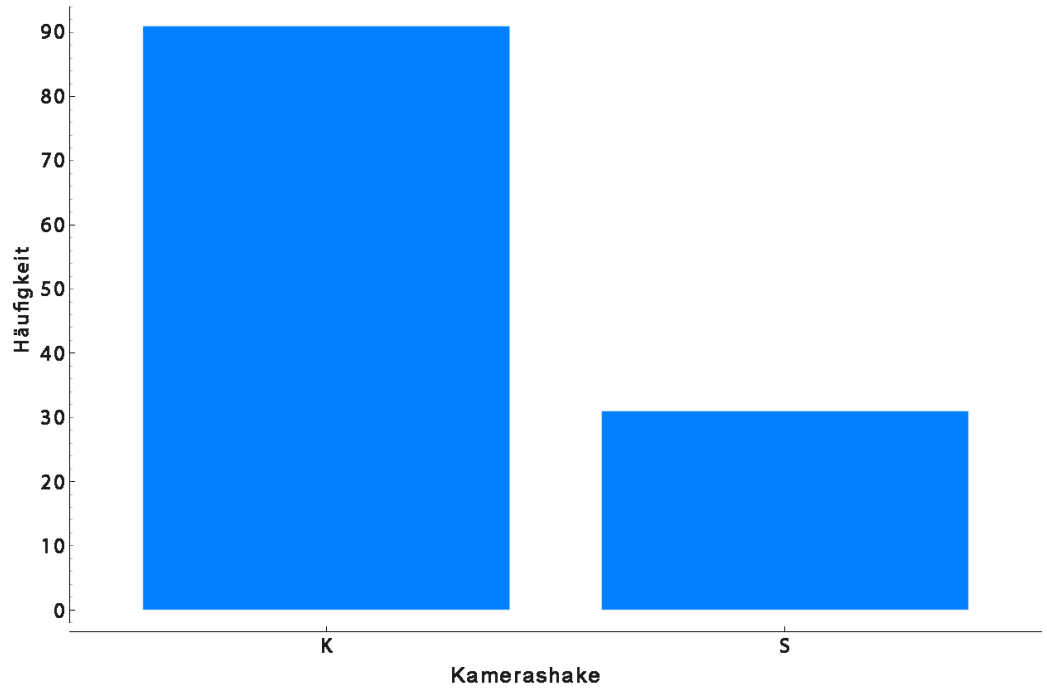


Abbildung C5. Kamerashakes und ihre Häufigkeit in der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung)

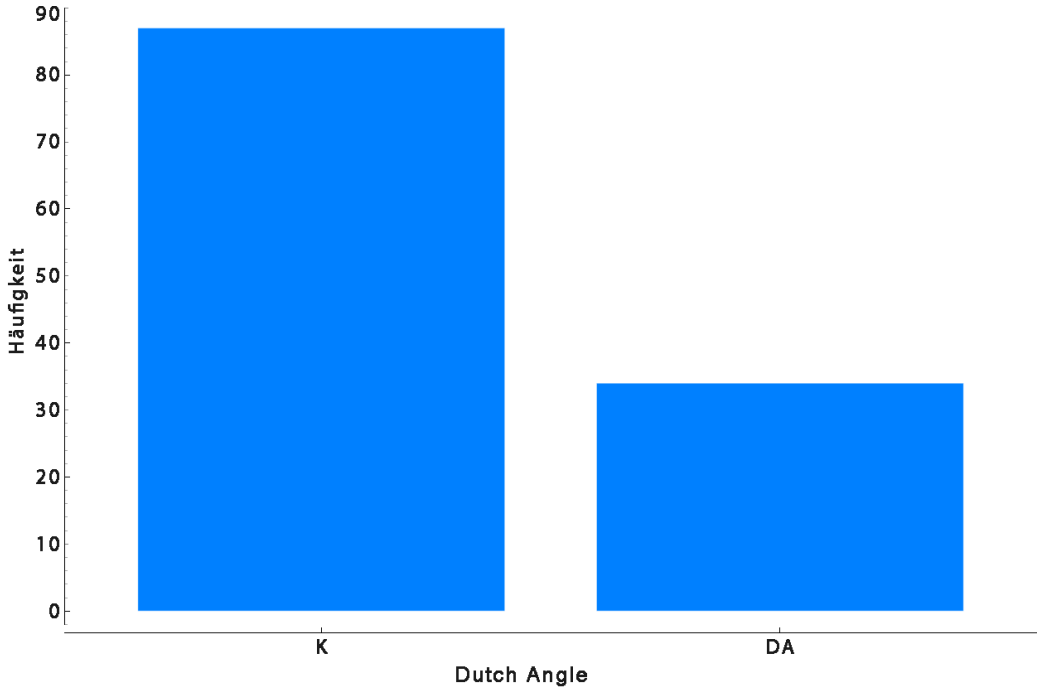


Abbildung C6. Dutch Angle und dessen Häufigkeit in der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung)

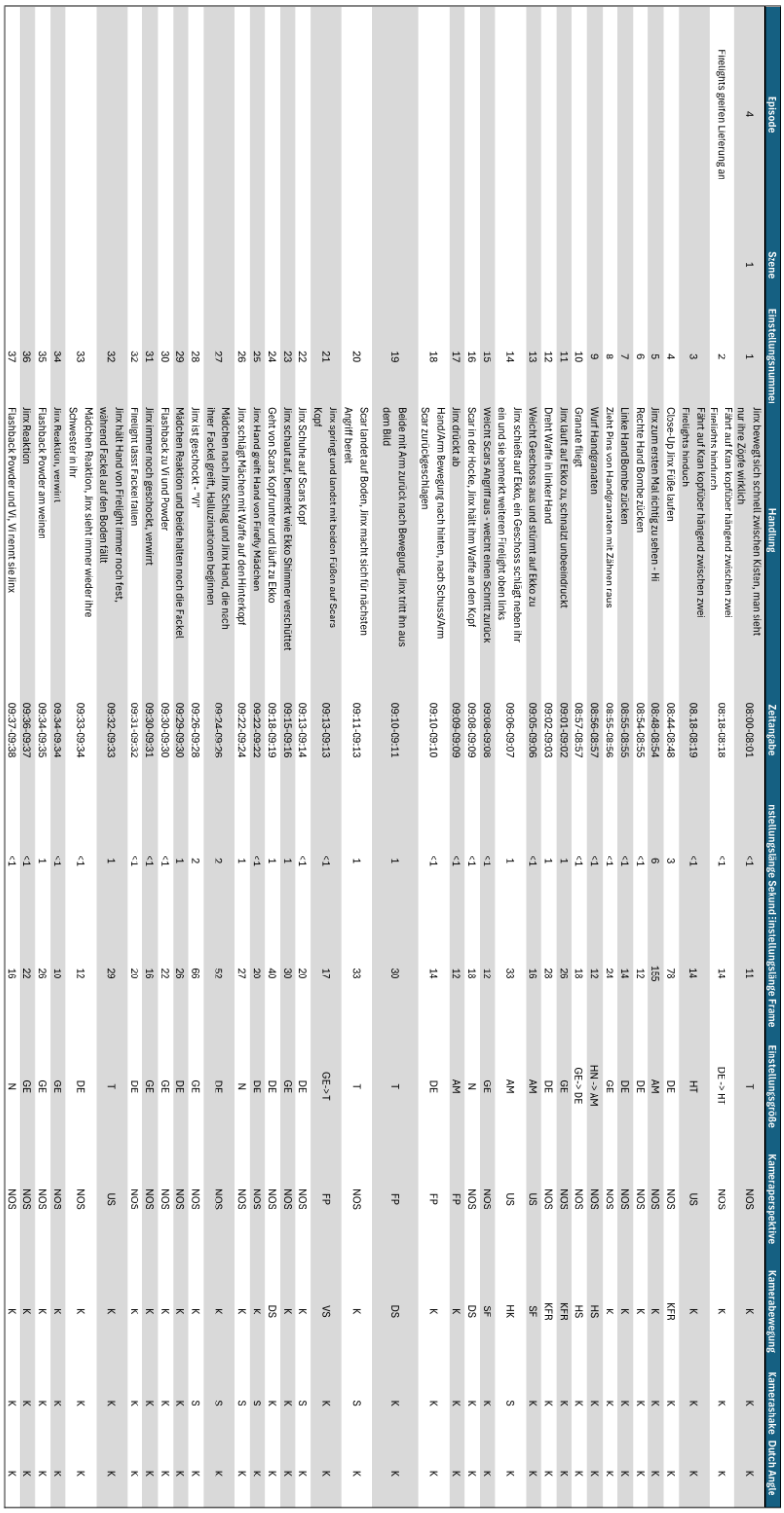
D. Legende für das Einstellungsprotokoll

Abkürzung Einstellungsgröße	Bedeutung	Abkürzung Einstellungsperspektive	Bedeutung
DE	Detaileinstellung	ÜK	Überkopf
GE	Großeinstellung	VP	Vogelperspektive
N	Nahe	AS	Aufsicht
HN	Halbnahe	NOS	Normalsicht
AM	Amerikanische	US	Untersicht
HT	Halbtotale	FP	Froschperspektive
T	Totale	DA	Dutch Angle
P	Panorama		

Abkürzung Kamerabewegung	Bedeutung	Abkürzung Kamerabewegung	Bedeutung
KFV	Kamerafahrt vorwärts	DS	Diagonaler Schwenk
KFR	Kamerafahrt rückwärts	SK	Subjektive Kamera
SF	Seitfahrt	Z	Zoom
KF	Kreisfahrt	S	Shake
HS	Horizontaler Schwenk (Pan)	K	Keine
VS	Vertikaler Schwenk (Tilt)		

Tabelle D1. Legende für das Einstellungsprotokoll

E. Einstellungsprotokoll Episode 4



Episode	Szene	Einstellungsnummer	Handlung	Zeitangabe	nstellungslänge Sekund	instellungslänge Frame	Einstellungsgröße	Kameraperspektive	Kamerabewegung	Kamerashake	Dutch Angle
4	1	1	Jinx bewegt sich schnell zwischen Kisten, man sieht nur ihre Zöpfe wirklich	08:00-08:01	<1	11	T	NOS	K	K	K
Firelights greifen Lieferung an		2	Fährt auf Kran kopfüber hängend zwischen zwei Firelights hindurch	08:18-08:18	<1	14	DE -> HT	NOS	K	K	K
		3	Fährt auf Kran kopfüber hängend zwischen zwei Firelights hindurch	08:18-08:19	<1	14	HT	US	K	K	K
		4	Close-Up Jinx Füße laufen	08:44-08:48	3	78	DE	NOS	KFR	K	K
		5	Jinx zum ersten Mal richtig zu sehen - Hi	08:48-08:54	6	155	AM	NOS	K	K	K
		6	Rechte Hand Bombe zücken	08:54-08:55	<1	12	DE	NOS	K	K	K
		7	Linke Hand Bombe zücken	08:55-08:55	<1	14	DE	NOS	K	K	K
		8	Zieht Pins von Handgranaten mit Zähnen raus	08:55-08:56	<1	24	GE	NOS	K	K	K
		9	Wurf Handgranaten	08:56-08:57	<1	12	HN -> AM	NOS	HS	K	K
		10	Granate fliegt	08:57-08:57	<1	18	GE -> DE	NOS	HS	K	K
		11	Jinx läuft auf Ekko zu, schnalzt unbeeindruckt	09:01-09:02	1	26	GE	NOS	KFR	K	K
		12	Dreht Waffe in linker Hand	09:02-09:03	1	28	DE	NOS	KFR	K	K
		13	Wirft Geschoss aus und stürmt auf Ekko zu	09:05-09:06	<1	16	AM	US	SF	K	K
		14	Jinx schießt auf Ekko, ein Geschoss schlägt neben ihr ein und sie bemerkt weiteren Firelight oben links	09:06-09:07	1	33	AM	US	HK	S	K
		15	Weicht Scars Angriff aus - weicht einen Schritt zurück	09:08-09:08	<1	12	GE	NOS	SF	K	K
		16	Scar in der Hocke, Jinx hält ihm Waffe an den Kopf	09:08-09:09	<1	18	N	NOS	DS	K	K
		17	Jinx drückt ab	09:09-09:09	<1	12	AM	FP	K	K	K
		18	Hand/Arm Bewegung nach hinten, nach Schuss/Arm Scar zurückgeschlagen	09:10-09:10	<1	14	DE	FP	K	K	K
		19	Beide mit Arm zurück nach Bewegung, Jinx tritt ihn aus dem Bild	09:10-09:11	1	30	T	FP	DS	K	K
		20	Scar landet auf Boden, Jinx macht sich für nächsten Angriff bereit	09:11-09:13	1	33	T	NOS	K	S	K
		21	Jinx springt und landet mit beiden Füßen auf Scars Kopf	09:13-09:13	<1	17	GE-> T	FP	VS	K	K
		22	Jinx Schuhe auf Scars Kopf	09:13-09:14	<1	20	DE	NOS	K	S	K
		23	Jinx schaut auf, bemerkt wie Ekko Shimmer verschüttet	09:15-09:16	1	30	GE	NOS	K	K	K
		24	Geht von Scars Kopf runter und läuft zu Ekko	09:18-09:19	1	40	DE	NOS	DS	K	K
		25	Jinx Hand greift Hand von Firefly Mädchen	09:22-09:22	<1	20	DE	NOS	K	S	K
		26	Jinx schlägt Mädchen mit Waffe auf den Hinterkopf	09:22-09:24	1	27	N	NOS	K	K	K
		27	Mädchen nach Jinx Schlag und Jinx Hand, die nach ihrer Fackel greift, Halluzinationen beginnen	09:24-09:26	2	52	DE	NOS	K	S	K
		28	Jinx ist geschockt - "Vi"	09:26-09:28	2	66	GE	NOS	K	S	K
		29	Mädchen Reaktion und beide halten noch die Fackel	09:29-09:30	1	26	DE	NOS	K	K	K
		30	Flashback zu Vi und Powder	09:30-09:30	<1	22	GE	NOS	K	K	K
		31	Jinx immer noch geschockt, verwirrt	09:30-09:31	<1	16	GE	NOS	K	K	K
		32	Firelight lässt Fackel fallen	09:31-09:32	<1	20	DE	NOS	K	K	K
		32	Jinx hält Hand von Firelight immer noch fest, während Fackel auf den Boden fällt	09:32-09:33	1	29	T	US	K	K	K
		33	Mädchen Reaktion, Jinx sieht immer wieder ihre Schwester in ihr	09:33-09:34	<1	12	DE	NOS	K	K	K
		34	Jinx Reaktion, verwirrt	09:34-09:34	<1	10	GE	NOS	K	K	K
		35	Flashback Powder am weinen	09:34-09:35	1	26	GE	NOS	K	K	K
		36	Jinx Reaktion	09:36-09:37	<1	22	GE	NOS	K	K	K
		37	Flashback Powder und Vi, Vi nennt sie Jinx	09:37-09:38	<1	16	N	NOS	K	K	K

Abbildung E1. Einstellungsprotokoll 1 von Episode 4 (Eigene Darstellung)

Episode	Szene	Einstellungsnummer	Handlung	Zeitangabe	Einstellungslänge Sekunden	Einstellungslänge Frame	Einstellungsgröße	Kameraperspektive	Kameraabewegung	Kamerashake	Dutch Angle
		38	Augen Close-Up, zittern	09:38-09:39	1	28	DE	NOS	K	K	K
		39	Mädchen Reaktion, verwirrt und wütend	09:39-09:39	<1	10	DE	NOS	K	K	K
		40	Feckett fällt zwischen die Füße beider und Feuer startet	09:39-09:42	2	56	DE	NOS	SF	K	K
		41	Jinx hält Firelight weiter fest, während sie versucht sich loszureißen	09:42-09:43	1	32	T	US	K	K	K
		42	Jinx Augen Reaktion	09:43-09:45	1	48	DE	NOS	K	K	K
		43	Jinx ringt mich sich selbst	09:45-09:48	2	66	N	NOS	K	K	K
		44	Firelight reißt sich los und Jinx schießt ihr in den Rucken	09:40-09:50	2	56	T	NOS	K	K	K
		45	Firelight fällt Richtung Kamera und Jinx steht dahinter, atmet schwer und legt Arm mit Waffe auf ihrem Kopf ab	09:53-09:56	3	85	AM	NOS	K	S	K
		46	Jinx immer noch mit Waffe auf Kopf abgelegt und angestrengtes Atmen	10:00-10:02	1	40	AM	NOS	K	K	K
		47	Jinx holt Minigun (Maschinengewehr) raus und beginnt zu schießen	10:09-10:10	<1	22	AM	NOS	KFR	K	K
		48	Jinx Schrei beim Schießen	10:11-10:11	<1	14	GE	US	K	S	K
		49	Jinx schießt unkontrolliert um sich	10:13-10:14	1	32	N	FP->NOS	SF	K	K
		50	Minigun Nahaufnahme beim Schießen	10:16-10:17	1	32	GE	NOS	K	S	K
		51	Jinx schreit	10:17-10:18	1	28	GE	NOS	K	S	K
		52	Jinx wirkt sehr verzweifelt	10:20-10:21	1	36	N->GE	NOS	Z	S	K
		53	Jinx schießt weiter im Kreis	10:23-10:24	1	38	AM	US	KF	S	K
		54	Leere Munition fällt bei ihren Füßen zu Boden	10:29-10:30	1	26	DE	NOS	K	S	K
		55	Jinx verzweifeltes Gesicht beim Schießen	10:30-10:32	1	46	GE	US	K	S	K
		56	Minigun geht langsam aus	10:32-10:34	1	41	GE	US	K	S	K
		57	Minigun Rohr dreht sich und wir sehen hindurch totes Fireight Mädchen	10:34-10:39	5	127	T	AS	SK	S	K
		58	Jinx Reaktion	10:39-10:44	4	116	N	NOS	K	K	K
		59	Sevika konfrontiert Jinx, schaut auf sie herab	10:44-10:47	2	64	AM	NOS	K	K	K
		60	Jinx hält Augenkontakt mit Sevika und belächelt sie	10:47-10:49	2	56	N	FP	K	K	K
		61	Während Sevika wegschaut wird Jinx Gesichtsausdruck zunehmend düsterer	10:52-10:55	2	72	N	NOS	K	K	K
	2	62	Jinx liegt auf Dachbalken und spricht mit Silco	18:27-18:31	4	108	AM	NOS	Z	K	K
		63	Jinx sitzt auf Tisch hinter Silcos Stuhl	18:36-18:40	4	100	T	NOS	K	K	K
4	Jinx und Silco in Silcos Büro	64	Jinx Close-Up erwähnt Mädchen mit pinken Haaren	18:41-18:44	3	93	N	NOS	K	K	K
		65	Sie richtet sich auf und setzt sich mit den Füßen auf Silcos Stuhl vor ihn	18:45-18:51	6	166	T	NOS	K	K	K
		66	Jinx lehnt an Silcos Stuhl	18:51-18:54	2	73	N	NOS	SF	K	K
		67	Jinx Close-Up während Silco spricht	18:54-18:58	3	94	DE	NOS	K	K	K
		68	Jinx redet über Schwestern, ist unsicher, spielt mit Silcos Augenspritze	18:58-19:03	5	130	HN	NOS	K	S	K
		69	Pustet auf Augenspritze	19:04-19:04	<1	16	N	NOS	K	K	K
		70	Silco spricht, Jinx pustet weiter auf Augenspritze	19:04-19:08	3	85	GE	AS	K	K	K
		71	Jinx und Silco unterhalten sich	19:08-19:12	4	110	T	NOS	K	K	K
		72	Jinx spielt mit Augenspritze vor der Kamera	19:12-19:16	3	84	GE	NOS	SF	K	K
		73	Silco spricht über Zaun	19:16-19:27	11	279	HN	NOS	K	S	K
		74	Jinx zielt mit Augenspritze auf Silcos Auge	19:30-19:31	1	32	GE	AS	K	K	DA
		75	Silcos Reaktion auf Spritze	19:32-19:33	<1	20	AM	AS	DS	S	K

Abbildung E2. Einstellungsprotokoll 2 von Episode 4 (Eigene Darstellung)

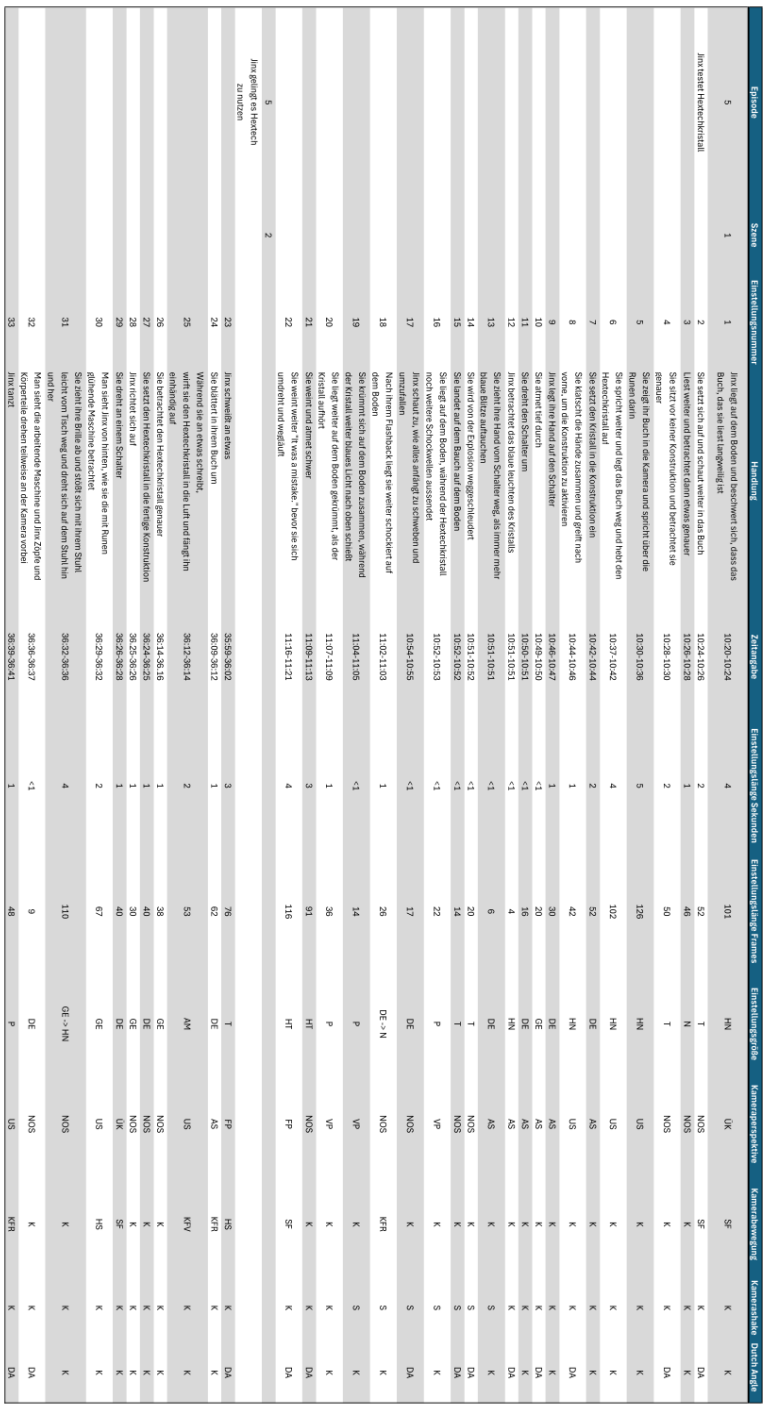
Episode	Szene	Einstellungsnummer	Handlung	Zeitangabe	nstellungslänge Sekund	instellungslänge Frame	Einstellungsgröße	Kameraperspektive	Kamerabewegung	Kameraachse	Dutch Angle
		76	Sie sitzt wieder auf dem Tisch	19:37-19:42	4	124	T	NOS	K	K	K
		77	Jinx beschwert sich über Sevika	19:42-19:46	4	102	HN	NOS	SF	K	K
		78	Jinx liegt auf Tisch und beschwert sich	19:54-19:57	2	67	HN	UK	K	K	K
		79	Jinx richtet sich von Tisch auf und verschwindet	20:00-20:03	2	62	HN	UK	K	K	K
4	3	80	Jinx zieht den Pin ihrer Granate mit den Zähnen heraus	22:23-22:23	<1	12	DE	NOS	K	K	K
Jinx Zuhause		81	Pin fällt neben Jinx auf den Boden	22:24-22:25	1	26	DE	NOS	K	K	DA
		82	Jinx führt Selbstgespräch und lässt Granat fallen	22:25-22:29	4	109	HN	FP	K	S	K
		83	Granate tickt vor Jinx auf dem Boden	22:29-22:32	2	70	DE	NOS	K	S	K
		84	Sie tritt die Granate von sich weg	22:32-22:34	2	52	T	NOS	K	K	DA
		85	Jinx Versteck wird gezeigt - ein großer Ventilator in einer Felsspalte	22:34-22:36	2	50	P	VP	K	S	K
		86	Mylo sitzt hinter Jinx, hat verzerrte Zeichnungen auf seinem Gesicht - Jinx Halluzinationen	22:36-22:38	1	37	HN	NOS	K	K	K
		87	Sie dreht sich abrupt zu Mylo um, er verschwindet, sie redet darüber, wie sie das Freiegitmadchen mit ihrer Schwester verwechselt hat	22:38-22:42	3	96	T	NOS	K	K	DA
		88	Führt weiter Selbstgespräche	22:42-22:44	2	60	HN	NOS	K	K	DA
		89	Befürchtet, dass Silco sie jetzt für schwach hält	22:44-22:47	2	65	GE	VP	K	S	K
		90	Jinx lässt sich nach hinten fallen und beschwert sich über Sevika	22:48-22:51	3	77	AM -> HT	NOS	SF	K	K
		91	Jinx schlägt Granaten aneinander, während sie weiter auf dem Rücken auf dem Ventilator liegt	22:55-23:00	4	122	N	UK	K	S	K
		92	Liegt auf der Seite und schaut Progress Day Spielzeugluftschiff an	23:00-23:01	1	42	GE	ÜK	K	K	K
		93	Schaut weiter auf Spielzeug und bekommt eine Idee	23:02-23:07	4	107	GE	UK	K	K	K
		94	Jinx wird liegend von hinten gezeigt, wie sie mit ihrer Granate hinter sich greift und ihren Gürtel aufhebt	23:07-23:08	1	37	AM	US	SF	K	DA
		95	Arm/Hand, wie sie Gürtel mit Granate wegwirft und den Pin herauszieht	23:08-23:10	2	52	DE	NOS	SK	K	K
		96	Jinx liegt auf Ventilator während im Hintergrund die Granate explodiert	23:10-23:13	3	77	P	VP	K	K	K
	4	97	POV von Caitlyn, wie Jinx ins Gebäude geht	28:26-28:27	<1	24	P	FP	SK	S	K
		98	POV von Caitlyn, wie Jinx ins Gebäude geht	28:27-28:30	3	82	AM	US	SK	S	K
Jinx bricht bei Piltover ein	5	99	Jinx Zuhause, sie sitzt an Werkbank	31:57-32:02	4	106	P	VP	HS	K	K
4		100	Fühlt die Musik beim Schweißen	32:02-32:04	2	56	N	NOS	K	K	K
Silco konfrontiert Jinx mit ihrem Einbruch		101	Betrachtet Metallteil und tanzt weiter leicht zur Musik	32:04-32:06	2	50	HN	NOS	K	K	K
		102	Dreht auf Stuhl einmal durchs Bild und singt zur Musik, Silco taucht hinter ihr auf	32:06-32:07	1	29	HN	NOS	K	K	K
		103	Tanzt weiter	32:09-32:10	1	36	DE	NOS	K	K	K
		104	Betrachtet Blueprint und bewegt sich weiter zur Musik während Silco versucht Ihre Aufmerksamkeit zu bekommen	32:10-32:12	1	42	HN	NOS	K	K	K
		105	Betrachtet Metallschmetterling unter Lupe, tanzt weiter, Silco wetter im Hitnergrund	32:12-32:14	2	62	N	NOS	K	K	K
		105	Dreht sich zu Silco um, nachdem er auf den Tisch mit den Plattenspieler geschlagen hat	32:15-32:17	1	30	N	AS	SF	K	K
		106	Silco ist wütend und sie hört ihm zu, zieht ihre Brille ab	32:17-32:19	2	46	HT	US	K	K	DA

Abbildung E3. Einstellungsprotokoll 3 von Episode 4 (Eigene Darstellung)

Episode	Szene	Einstellungsnummer	Handlung	Zeitangabe	nstellungslänge	Sekund	Einstellungslänge Frame	Einstellungsgröße	Kameraperspektive	Kamerabewegung	Kamerashake	Dutch Angle
		107	Jinx Gesichtsausdruck wird freudiger, während Silcos Erzählung	32:19-32:20	1		28	GE	AS	DS	K	K
		108	Lacht während Silcos Erzählung und legt sich mit dem Oberkörper auf ihre Werkbank	32:21-32:25	3		98	AM	US	K	K	K
		109	Silco reibt ihr Werkzeug aus den Händen	32:27-32:27	<1		10	GE	ÜK	K	K	K
		110	Silco schreit sie weiter an	32:27-32:31	3		90	HT	US	K	K	DA
		111	Jinx holt Hextech Kristall hervor	32:31-32:33	2		52	AM	AS	K	K	K
		112	CloseUp auf Kristall in Jinx Hand	32:34-32:37	2		64	DE	NOS	K	K	K
		113	Jinx reicht Silco den Kristall und steht auf	32:37-32:41	3		99	GE	US	K	K	K
		114	CloseUp auf Jinx Hand wie sie Schalter runterschiebt	32:41-32:42	<1		24	DE	US	K	K	DA
		115	Jinx posiert vor Explosionen und Feuerwerk	32:42-32:43	1		35	T	US	K	S	DA
		116	Jinx geht durch Feuerwerkfunken zu Silco	32:48-32:51	3		80	N	NOS	HS	K	K
		117	Jinx geht weiter auf Silco zu und umarmt ihn	32:54-32:57	3		82	AM	US	HS	K	K
		118	Silco und Jinx umarmen sich und Silco ist nicht mehr weitend	32:57-33:03	5		144	N	NOS	K	S	K

Abbildung E4. Einstellungsprotokoll 4 von Episode 4 (Eigene Darstellung)

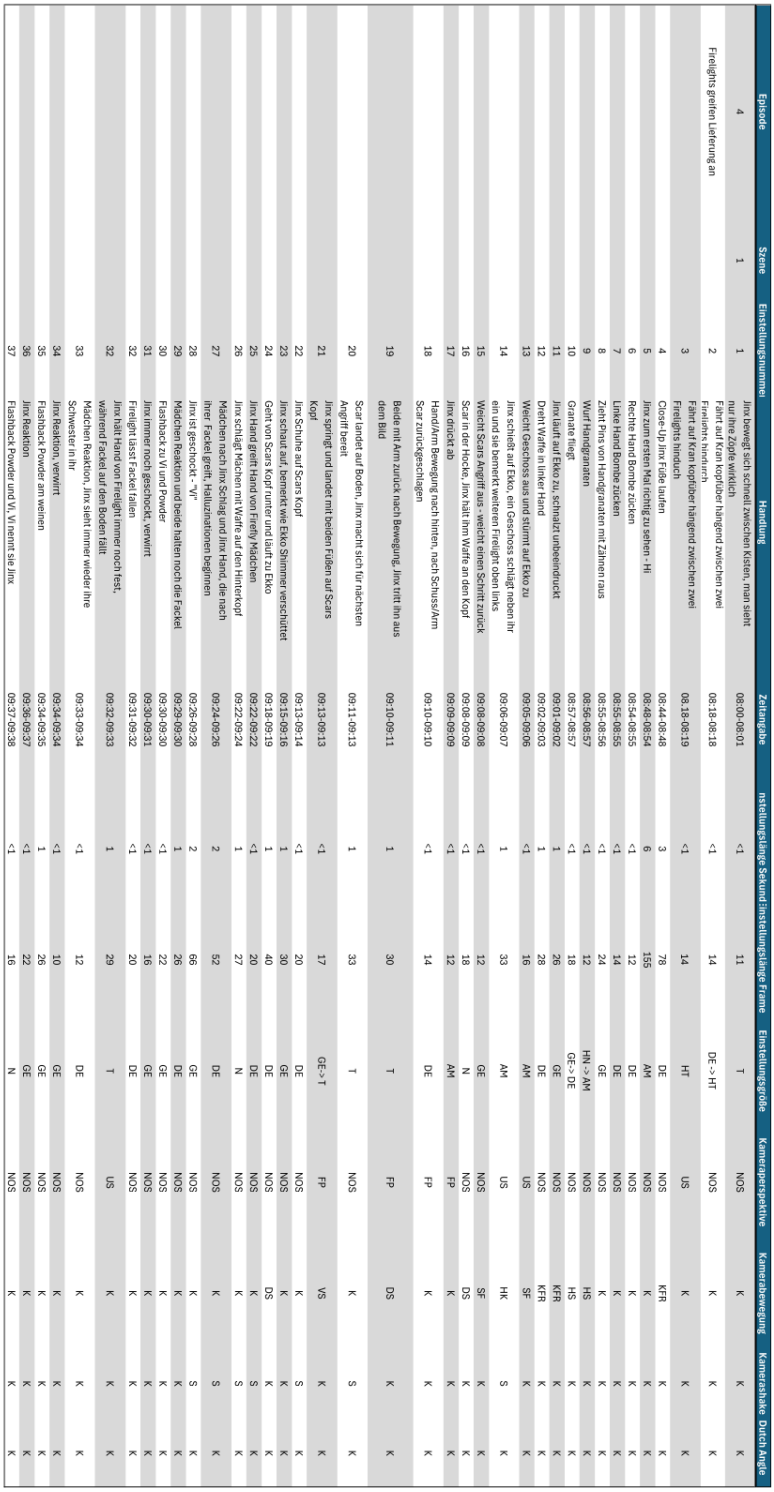
F. Einstellungsprotokolle Episode 5 – Handwerkenszenen



Episode	Szene	Einstellungsnummer	Handlung	Zeitangabe	Einstellungslänge Sekunden	Einstellungslänge Frames	Einstellungsgröße	Kameraperspektive	Kamerabewegung	Kamerashake	Dutch Angle
5	1	1	Jinx liegt auf dem Boden und beschwert sich, dass das Buch, das sie liest langweilig ist	10:20-10:24	4	101	HN	ÜK	SF	K	K
Jinx testet Hextechkristall		2	Sie setzt sich auf und schaut weiter in das Buch	10:24-10:26	2	52	T	NOS	SF	K	DA
		3	Liest weiter und betrachtet dann etwas genauer	10:26-10:28	1	46	N	NOS	K	K	K
		4	Sie sitzt von ihrer Konstruktion und betrachtet sie genauer	10:28-10:30	2	50	T	NOS	K	K	DA
		5	Sie legt ihr Buch in die Kamera und spricht über die Hextechkristalle	10:30-10:36	5	126	HN	US	K	K	K
		6	Sie spricht weiter und legt das Buch weg und hebt den Hextechkristall auf	10:37-10:42	4	102	HN	US	K	K	K
		7	Sie setzt den Kristall in die Konstruktion ein	10:43-10:44	2	52	DE	AS	K	K	K
		8	Sie kürzt die Hände zusammen und greift nach vorne, um die Konstruktion zu aktivieren	10:44-10:46	1	42	HN	US	K	K	DA
		9	Jinx legt ihre Hand auf den Schalter	10:46-10:47	1	30	DE	AS	K	K	K
		10	Sie atmet tief durch	10:49-10:50	<1	20	GE	AS	K	K	DA
		11	Sie dreht den Schalter um	10:50-10:51	<1	16	DE	AS	K	K	K
		12	Jinx betrachtet das blaue leuchten des Kristalls	10:51-10:51	<1	4	HN	AS	K	K	DA
		13	Sie zieht ihre Hand vom Schalter weg, als immer mehr blaue Blitze auftauchen	10:51-10:51	<1	6	DE	AS	K	S	K
		14	Sie wird von der Explosion weggeschleudert	10:51-10:52	<1	20	T	NOS	K	S	DA
		15	Sie landet auf dem Bauch auf dem Boden	10:52-10:52	<1	14	T	NOS	K	S	DA
		16	Sie liegt auf dem Boden, während der Hextechkristall noch weitere Schockwellen aussendet	10:52-10:53	<1	22	P	VP	K	S	K
		17	Jinx schaut zu, wie alles anfängt zu schweben und umzufallen	10:54-10:55	<1	17	DE	NOS	K	S	DA
		18	Noch ihrem Flashback liegt sie weiter schockiert auf dem Boden	11:02-11:03	1	26	DE -> N	NOS	KFR	S	K
		19	Sie krümmt sich auf dem Boden zusammen, während der Kristall weiter blaues Licht nach oben schießt	11:04-11:05	<1	14	P	VP	K	S	K
		20	Sie liegt weiter auf dem Boden gekrümmt, als der Kristall aufhört	11:07-11:09	1	36	P	VP	K	K	K
		21	Sie weint und atmet schwer	11:09-11:13	3	91	HT	NOS	K	K	DA
		22	Sie weint weiter "I was a mistake." bevor sie sich umdreht und weiläuft	11:16-11:21	4	116	HT	FP	SF	K	DA
	2										
5											
Jinx gelingt es Hextech zu nutzen		23	Jinx schweißt an etwas	35:58-36:02	3	76	T	FP	HS	K	DA
		24	Sie blättert in ihrem Buch um	36:09-36:12	1	62	DE	AS	KFR	K	K
		25	Während sie an etwas schweißt, weißt sie den Hextechkristall in die Luft und fängt ihn einhändig auf	36:12-36:14	2	53	AM	US	KFV	K	K
		26	Sie betrachtet den Hextechkristall genauer	36:14-36:16	1	38	GE	NOS	K	K	K
		27	Sie setzt den Hextechkristall in die farrige Konstruktion	36:24-36:25	1	40	DE	NOS	K	K	K
		28	Jinx richtet sich auf	36:25-36:26	1	30	GE	NOS	K	K	K
		29	Sie dreht an einem Schalter	36:26-36:28	1	40	DE	ÜK	SF	K	K
		30	Man sieht Jinx von hinten, wie sie die mit Runen glühende Maschine betrachtet	36:29-36:32	2	67	GE	US	HS	K	K
		31	Sie zieht ihre Brille ab und stößt sich mit ihrem Stuhl leicht vom Tisch weg und dreht sich auf dem Stuhl hin und her	36:32-36:36	4	110	GE -> HN	NOS	K	K	K
		32	Man sieht die arbeitende Maschine und Jinx Zöpfe und Körperteile drehen teilweise an der Kamera vorbei	36:36-36:37	<1	9	DE	NOS	K	K	DA
		33	Jinx tanzt	36:39-36:41	1	48	P	US	KFR	K	DA

Abbildung F. Einstellungsprotokoll der Handwerkenszenen in Episode 5 (Eigene Darstellung)

G. Einstellungsprotokoll Episode 6 – Fackelszene



Episode	Szene	Einstellungsnummer	Handlung	Zeitangabe	nstellungslänge Sekund	instellungslänge Frame	Einstellungsgröße	Kameraperspektive	Kamerabewegung	Kamerashake	Dutch Angle
4	1	1	Jinx bewegt sich schnell zwischen Kisten, man sieht nur ihre Zöpfe wirklich	08:00-08:01	<1	11	T	NOS	K	K	K
Firelights greifen Lieferung an		2	Fährt auf Kran kopfüber hängend zwischen zwei	08:18-08:18	<1	14	DE -> HT	NOS	K	K	K
		3	Fährt auf Kran kopfüber hängend zwischen zwei Firelights hindurch	08:18-08:19	<1	14	HT	US	K	K	K
		4	Close-Up Jinx Füße laufen	08:44-08:48	3	78	DE	NOS	KFR	K	K
		5	Jinx zum ersten Mal richtig zu sehen - Hi	08:48-08:54	6	155	AM	NOS	K	K	K
		6	Rechte Hand Bombe zücken	08:54-08:55	<1	12	DE	NOS	K	K	K
		7	Linke Hand Bombe zücken	08:55-08:55	<1	14	DE	NOS	K	K	K
		8	Zieht Pins von Handgranaten mit Zähnen raus	08:55-08:56	<1	24	GE	NOS	K	K	K
		9	Wurf Handgranaten	08:56-08:57	<1	12	HN -> AM	NOS	HS	K	K
		10	Granate fliegt	08:57-08:57	<1	18	GE-> DE	NOS	HS	K	K
		11	Jinx läuft auf Ekko zu, schnalzt unbeeindruckt	09:01-09:02	1	26	GE	NOS	KFR	K	K
		12	Dreht Waffe in linker Hand	09:02-09:03	1	28	DE	NOS	KFR	K	K
		13	Weicht Geschoss aus und stürmt auf Ekko zu	09:05-09:06	<1	16	AM	US	SF	K	K
		14	Jinx schießt auf Ekko, ein Geschoss schlägt neben ihr ein und sie bemerkt weiteren Firelight oben links	09:06-09:07	1	33	AM	US	HK	S	K
		15	Weicht Scars Angriff aus - weicht einen Schritt zurück	09:08-09:08	<1	12	GE	NOS	SF	K	K
		16	Scar in der Hocke, Jinx hält ihn Waffe an den Kopf	09:08-09:09	<1	18	N	NOS	DS	K	K
		17	Jinx drückt ab	09:09-09:09	<1	12	AM	FP	K	K	K
		18	Hand/Arm Bewegung nach hinten, nach Schuss/Arm Scar zurückgeschlagen	09:10-09:10	<1	14	DE	FP	K	K	K
		19	Beide mit Arm zurück nach Bewegung, Jinx tritt ihn aus dem Bild	09:10-09:11	1	30	T	FP	DS	K	K
		20	Scar landet auf Boden, Jinx macht sich für nächsten Angriff bereit	09:11-09:13	1	33	T	NOS	K	S	K
		21	Jinx springt und landet mit beiden Füßen auf Scars Kopf	09:13-09:13	<1	17	GE-> T	FP	VS	K	K
		22	Jinx Schuhe auf Scars Kopf	09:13-09:14	<1	20	DE	NOS	K	S	K
		23	Jinx schaut auf, bemerkt wie Ekko Shimmer verschüttet	09:15-09:16	1	30	GE	NOS	K	K	K
		24	Geht von Scars Kopf runter und läuft zu Ekko	09:18-09:19	1	40	DE	NOS	DS	K	K
		25	Jinx Hand greift Hand von Firefly Mädchen	09:22-09:22	<1	20	DE	NOS	K	S	K
		26	Jinx schlägt Mädchen mit Waffe auf den Hinterkopf	09:22-09:24	1	27	N	NOS	K	S	K
		27	Mädchen nach Jinx Schlag und Jinx Hand, die nach ihrer Fackel greift, Halluzinationen beginnen	09:24-09:26	2	52	DE	NOS	K	S	K
		28	Jinx ist geschockt - 'vi'	09:26-09:28	2	66	GE	NOS	K	S	K
		29	Mädchen Reaktion und beide halten noch die Fackel	09:29-09:30	1	26	DE	NOS	K	K	K
		30	Flashback zu Vi und Powder	09:30-09:30	<1	22	GE	NOS	K	K	K
		31	Jinx immer noch geschockt, verwirrt	09:30-09:31	<1	16	GE	NOS	K	K	K
		32	Firelight lässt Fackel fallen	09:31-09:32	<1	20	DE	NOS	K	K	K
		32	Jinx hält Hand von Firelight immer noch fest, während Fackel auf den Boden fällt	09:32-09:33	1	29	T	US	K	K	K
		33	Mädchen Reaktion, Jinx sieht immer wieder ihre Schwester in ihr	09:33-09:34	<1	12	DE	NOS	K	K	K
		34	Jinx Reaktion, verwirrt	09:34-09:34	<1	10	GE	NOS	K	K	K
		35	Flashback Powder am weinen	09:34-09:35	1	26	GE	NOS	K	K	K
		36	Jinx Reaktion	09:36-09:37	<1	22	GE	NOS	K	K	K
		37	Flashback Powder und Vi, Vi nennt sie Jinx	09:37-09:38	<1	16	N	NOS	K	K	K

Abbildung G1. Einstellungsprotokoll 1 von der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung)

Episode	Szene	Einstellungsnummer	Handlung	Zeitangabe	nstellungslänge Sekund	instellungslänge Frame	Einstellungsgröße	Kameraperspektive	Kameraeinstellung	Kamerabewegung	Kameraschwenk	Dutch Angle
		38	Augen Close-Up, zittern	09:38-09:39	1	28	DE	NOS	K	K	K	K
		39	Mädchen Reaktion, verwirrt und wütend	09:39-09:39	<1	10	DE	NOS	K	K	K	K
		40	Fackelt fällt zwischen die Füße beider und Feuer startet	09:39-09:42	2	56	DE	NOS	SF	K	K	K
		41	Jinx hält Firelight weiter fest, während sie versucht sich loszureißen	09:42-09:43	1	32	T	US	K	K	K	K
		42	Jinx Augen Reaktion	09:43-09:45	1	48	DE	NOS	K	K	K	K
		43	Jinx ringt mich sich selbst	09:45-09:48	2	66	N	NOS	K	K	K	K
		44	Firelight reißt sich los und Jinx schießt ihr in den Rücken	09:48-09:50	2	56	T	NOS	K	K	K	K
		45	Firelight fällt Richtung Kamera und Jinx steht dahinter, atmet schwer und legt Arm mit Waffe auf ihrem Kopf ab	09:53-09:56	3	85	AM	NOS	K	S	K	K
		46	Jinx immer noch mit Waffe auf Kopf abgelegt und angestrengtes Atmen	10:00-10:02	1	40	AM	NOS	K	K	K	K
		47	Jinx holt Minigun (Maschinengewehr) raus und beginnt zu schießen	10:09-10:10	<1	22	AM	NOS	KFR	K	K	K
		48	Jinx Schrei beim Schießen	10:11-10:11	<1	14	GE	US	K	S	S	K
		49	Jinx schießt unkontrolliert um sich	10:13-10:14	1	32	N	FP->NOS	SF	K	K	K
		50	Minigun Nahaufnahme beim Schießen	10:16-10:17	1	32	GE	NOS	K	S	K	K
		51	Jinx schreit	10:17-10:18	1	28	GE	NOS	K	S	K	K
		52	Jinx wirkt sehr verzweifelt	10:20-10:21	1	36	N->GE	NOS	Z	S	K	K
		53	Jinx schießt weiter im Kreis	10:23-10:24	1	38	AM	US	KF	S	S	K
		54	Leere Munition fällt bei ihren Füßen zu Boden	10:29-10:30	1	26	DE	NOS	K	S	K	K
		55	Jinx verzweifeltes Gesicht beim Schießen	10:30-10:32	1	46	GE	US	K	S	K	K
		56	Minigun geht langsam aus	10:32-10:34	1	41	GE	US	K	S	K	K
		57	Minigun Rohr dreht sich und wir sehen hindurch totes Firelight Mädchen	10:34-10:39	5	127	T	AS	SK	S	K	K
		58	Jinx Reaktion	10:39-10:44	4	116	N	NOS	K	K	K	K
		59	Sevika konfrontiert Jinx, schaut auf sie herab	10:44-10:47	2	64	AM	NOS	K	K	K	K
		60	Jinx hält Augenkontakt mit Sevika und belächelt sie	10:47-10:49	2	56	N	FP	K	K	K	K
		61	Während Sevika weggeschaut wird Jinx Gesichtsausdruck zunehmend düsterer	10:52-10:55	2	72	N	NOS	K	K	K	K
	2	62	Jinx liegt auf Dachbalken und spricht mit Silco	18:27-18:31	4	108	AM	NOS	Z	K	K	K
		63	Jinx sitzt auf Tisch hinter Silcos Stuhl	18:36-18:40	4	100	T	NOS	K	K	K	K
		64	Jinx Close-Up erwähnt Mädchen mit pinken Haaren	18:41-18:44	3	93	N	NOS	K	K	K	K
		65	Sie richtet sich auf und setzt sich mit den Füßen auf Silcos Stuhl vor ihn	18:45-18:51	6	166	T	NOS	K	K	K	K
		66	Jinx lehnt an Silcos Stuhl	18:51-18:54	2	73	N	NOS	SF	K	K	K
		67	Jinx Close-Up während Silco spricht	18:54-18:58	3	94	DE	NOS	K	K	K	K
		68	Jinx redet über Schwestern, ist unsicher, spielt mit Silcos Augenspritze	18:58-19:03	5	130	HN	NOS	K	S	K	K
		69	Pustet auf Augenspritze	19:04-19:04	<1	16	N	NOS	K	K	K	K
		70	Silco spricht, Jinx pustet weiter auf Augenspritze	19:04-19:08	3	85	GE	AS	K	K	K	K
		71	Jinx und Silco unterhalten sich	19:08-19:12	4	110	T	NOS	K	K	K	K
		72	Jinx spielt mit Augenspritze vor der Kamera	19:12-19:16	3	84	GE	NOS	SF	K	K	K
		73	Silco spricht über Zaun	19:16-19:27	11	279	HN	NOS	K	S	K	DA
		74	Jinx zielt mit Augenspritze auf Silcos Auge	19:30-19:31	1	32	GE	AS	K	K	K	K
		75	Silcos Reaktion auf Spritze	19:32-19:33	<1	20	AM	AS	DS	S	K	K

Abbildung G2. Einstellungsprotokoll 2 von der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung)

Episode	Szene	Einstellungsnummer	Handlung	Zeitangabe	Instellungslänge Sekund	Instellungslänge Frame	Einstellungsgröße	Kameraperspektive	Kamerabewegung	Kamerashake	Dutch Angle
		76	Sie sitzt wieder auf dem Tisch	19:37-19:42	4	124	T	NOS	K	K	K
		77	Jinx beschwert sich über Sevika	19:42-19:46	4	102	HN	NOS	SF	K	K
		78	Jinx liegt auf Tisch und beschwert sich	19:54-19:57	2	67	HN	UK	K	K	K
		79	Jinx richtet sich von Tisch auf und verschwindet	20:00-20:03	2	62	HN	UK	K	K	K
	4	80	Jinx zieht den Pin ihrer Granate mit den Zähnen heraus	22:23-22:23	<1	12	DE	NOS	K	K	K
	3	81	Pin fällt neben Jinx auf den Boden	22:24-22:25	1	26	DE	NOS	K	K	KFR
	Jinx Zuhause	82	Jinx führt Selbstgespräch und lässt Granat fallen	22:25-22:29	4	109	HN	FP	K	S	DA
		83	Granate tickt vor Jinx auf dem Boden	22:29-22:32	2	70	DE	NOS	K	S	K
		84	Sie tritt die Granate von sich weg	22:32-22:34	2	52	T	NOS	K	K	DA
		85	Jinx Versteck wird gezeigt - ein großer Ventilator in einer Felsspalte	22:34-22:36	2	50	P	VP	K	S	K
		86	Mylo sitzt hinter Jinx, hat verzerrte Zeichnungen auf seinem Gesicht - Jinx Halluzinationen	22:36-22:38	1	37	HN	NOS	K	K	K
		87	Sie dreht sich abrupt zu Mylo um, er verschwindet, sie redet darüber, wie sie das Firelightmädchen mit ihrer Schwester verwechselt hat	22:38-22:42	3	96	T	NOS	K	K	DA
		88	Führt weiter Selbstgespräche	22:42-22:44	2	60	HN	NOS	K	K	DA
		89	Befürchtet, dass Silco sie jetzt für schwach hält	22:44-22:47	2	65	GE	VP	K	S	K
		90	Jinx lässt sich nach hinten fallen und beschwert sich über Sevika	22:48-22:51	3	77	AM -> HT	NOS	SF	K	K
		91	Jinx schlägt Granaten aneinander, während sie weiter auf dem Rücken auf dem Ventilator liegt	22:55-23:00	4	122	N	UK	K	S	K
		92	Liegt auf der Seite und schaut Progress Day Spielzeugluftschiff an	23:00-23:01	1	42	GE	UK	K	K	K
		93	Schaut weiter auf Spielzeug und bekommt eine Idee	23:02-23:07	4	107	GE	UK	K	K	K
		94	Jinx wird liegend von hinten gezeigt, wie sie mit ihrer Granate hinter sich greift und ihren Gürtel aufhebt	23:07-23:08	1	37	AM	US	SF	K	DA
		95	Arm/Hand, wie sie Gürtel mit Granate wegwirft und den Pin herauszieht	23:08-23:10	2	52	DE	NOS	SK	K	K
		96	Jinx liegt auf Ventilator während im Hintergrund die Granate explodiert	23:10-23:13	3	77	P	VP	K	K	K
	4	97	POV von Caitlyn, wie Jinx ins Gebäude geht	28:26-28:27	<1	24	P	FP	SK	S	K
	4	98	POV von Caitlyn, wie Jinx ins Gebäude geht	28:27-28:30	3	82	AM	US	SK	S	K
Jinx bricht bei Plittover ein	5	99	Jinx Zuhause, sie sitzt an Werkbank	31:57-32:02	4	106	P	VP	K	HS	K
	4	100	Fühlt die Musik beim Schweißen	32:02-32:04	2	56	N	NOS	K	K	K
Silco konfrontiert Jinx mit ihrem Einbruch		101	Betrachtet Metallteil und tanzt weiter leicht zur Musik	32:04-32:06	2	50	HN	NOS	K	K	K
		102	Dreht auf Stuhl einmal durchs Bild und singt zur Musik, Silco taucht hinter ihr auf	32:06-32:07	1	29	HN	NOS	K	K	K
		103	Tanzt weiter	32:09-32:10	1	36	DE	NOS	K	K	K
		104	Betrachtet Blueprint und bewegt sich weiter zur Musik während Silco versucht ihre Aufmerksamkeit zu bekommen	32:10-32:12	1	42	HN	NOS	K	K	K
		105	Betrachtet Metallschmetterling unter Lupe, tanzt weiter, Silco weiter im Hintergrund	32:12-32:14	2	62	N	NOS	K	K	K
		105	Dreht sich zu Silco um, nachdem er auf den Tisch mit dem Plattenspieler geschlagen hat	32:15-32:17	1	30	N	AS	SF	K	K
		106	Silco ist wütend und sie hört ihm zu, zieht ihre Brille ab	32:17-32:19	2	46	HT	US	K	K	DA

Abbildung G3. Einstellungsprotokoll 3 von der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung)

Episode	Szene	Einstellungsnummer	Jinx Gesichtsausdruck wird freudiger, während Silcos Handlung	Zeitangabe	nstellungslänge Sekund	instellungslänge Frame	Einstellungsgröße	Kameraperspektive	Kamerabewegung	Kamerashake	Dutch Angle
		107	Erzählung	32:19-32:20	1	28	GE	AS	DS	K	K
		108	Lacht während Silcos Erzählung und legt sich mit dem Oberkörper auf ihre Werkbank	32:21-32:25	3	98	AM	US	K	K	K
		109	Silco reißt ihr Werkzeug aus den Händen	32:27-32:27	<1	10	GE	UK	K	K	K
		110	Silco schreit sie weiter an	32:27-32:31	3	90	HT	US	K	K	DA
		111	Jinx holt Hextech Kristall hervor	32:31-32:33	2	52	AM	AS	K	K	K
		112	CloseUp auf Kristall in Jinx Hand	32:34-32:37	2	64	DE	NOS	K	K	K
		113	Jinx reicht Silco den Kristall und steht auf	32:37-32:41	3	99	GE	US	K	K	K
		114	CloseUp auf Jinx Hand wie sie Schalter runterschiebt	32:41-32:42	<1	24	DE	US	K	K	DA
		115	Jinx posiert vor Explosionen und Feuerwerk	32:42-32:43	1	35	T	US	K	S	DA
		116	Jinx geht durch Feuerwerkfunken zu Silco	32:48-32:51	3	80	N	NOS	K	K	K
		117	Jinx geht weiter auf Silco zu und umarmt ihn	32:54-32:57	3	82	AM	US	HS	K	K
		118	Silco und Jinx umarmen sich und Silco ist nicht mehr wütend	32:57-33:03	5	144	N	NOS	K	S	K

Abbildung G4. Einstellungsprotokoll 4 von der Fackelszene in Episode 6 (Eigene Darstellung)

H. Codierleitfaden Interviews

Der Codierleitfaden wurde mit Beispielen aus Interview 1 erstellt.

Kategorie	Definition	Ankerbeispiel	Codierregeln
Roles/Jobs	-Welche Jobs sind für welche Aufgaben zuständig	“And we are briefed by the directors and the animation supervisors...”	-Es müssen Jobtitel genannt werden oder diese aus der Aussage klar hervorgehen (- Job Animator/-in überschneidet sich auch mit Workflow Kategorie)
Pre-Production	-Arbeitsschritte, die vor der finalen Animation stattfinden	“So, yeah, we receive animatic and layouts...”	-Es werden Teile der Pre-Production genannt, wie bspw. Storyboard oder Animatic -Inkludiert sämtliche Arbeitsschritte, die vor der finalen Animation stattfinden
Workflow Animators	-Arbeitsschritte, die während der Animation ausgeführt werden -Ablauf von Prozessen, Feedbackschleifen etc. -Alles, was zur Fertigstellung der Animation notwendig ist	“We start to do blocking, we usually divide animation in two steps…”	-Ablauf oder Arbeitsschritte während der finalen Animation
Movement patterns	-Charakteristische Bewegungen und wie die erreicht werden	“The way the character stands, you know, if the character just has a bad spine or	-Muss etwas über die Bewegungen eines Charakters aussagen, oder generelle Beschreibung

		just has the head down…"	von Bewegungen, bspw. Körperhaltung -Hilfsmittel, die verwendet werden, um Bewegungsmuster konsistent zu halten
Animators motivation/feelings	-Wenn Animator/-in Einblick in die eigenen Gedanken gibt, bspw. Über die eigene Arbeit	"Yeah, it's fascinating…"	-Muss persönliche, subjektive Aussage sein
Thought process	-Was denken sich Animator/-in während ihrer Arbeit?	"Am I showing enough sadness? Am I showing upsetness?"	-Gedankenprozess -Fragen, die an sich selbst oder manchmal auch an andere gerichtet sind, bspw. Wie eine andere Person eine Szene versteht
Consistency	-Wie wird die Charakterkonsistenz bewahrt?	"But then I have supervisors after me who are looking at the sequences and they were also to create consistency between the sequences…"	-Das Wort "consistency", oder Abweichungen wie "consistent" sollten genannt werden -Oder es muss sonst klar ersichtlich sein, dass es um Charakterkonsistenz geht (-Überschneidungen mit Bewegungsmustern sind möglich)
Storytelling	-Welche Rolle spielt Story und Storytelling (vor allem für Animator/-innen)?	"So, if this is a movie for children, three, six, you'd be more primary, I guess. If this is for Arcane or for adults, you can	-Der Begriff "Story" oder "Storytelling" wird genannt

		be much more profound and much deeper.”	-Oder: es muss aus dem Kontext zu erkennen sein, dass es um Storytelling geht
Emotion	-Welche Rolle spielen Emotionen beim Animieren? -Wie werden sie dargestellt? -Auf was wird geachtet	“So, you're already crying on the Isha scene in the freaking storyboard.”	-Der Begriff Emotion kommt vor -Oder: es werden Begriffe genannt, die mit Emotionen in Verbindung stehen oder Emotionen sind, bspw. crying, angry
Camera	-Informationen, wie die Arbeit mit der virtuellen Kamera abläuft, wer ist beteiligt und wie?	“You have the camera, you receive it, you don't create it…”	-Sämtliche Arbeit mit der virtuellen Kamera, sowohl von Animator/-innen, als auch anderen Departments

Tabelle H1. Codierleifaden für Interview 1 und 2

I. Interview 1 – Transkript mit Codierung

Das Transkript des geführten Experteninterviews wird aus Gründen der Vertraulichkeit nicht im Anhang veröffentlicht. Es liegt den betreuenden Dozierenden und Prüfern/Prüferinnen in separater Form vor.

J. Interview 2 – Transkript mit Codierung

Interview Transkript von Experte B vom 09.07.2025, 09:30 CEST

Legende zur farblichen Kodierung des Interviews:

Roles/Jobs, Pre-Production, Workflow Animators, Movement patterns, Animators motivation/feelings, Thought process, Consistency, Story(telling), Emotion, Camera

[Interviewer]

Yeah, so my topic is about how a character's personality stays consistent and the character stays consistent throughout animation, especially if like a lot of animators work on the same character, like how they keep the character consistent and also through the entire show, like how do they always have special movements that always like repeat and they always look and feel the same, the characters. So yeah, that's, I analyzed Jinx, I think I wrote that in the email, and yeah, for that especially, but you can talk about any characters that you've worked on or yeah, whatever you can think of for the topic. Yeah, okay, then my first question would be just can you give me like a short explanation of your role in Arcane's animation team?

[Interviewee]

So, I was a character animator, so my day-to-day task was to, well, animate the show. The way it was, so all the production might, well, most of the time they have like different ways to, well, set up the production, but on some companies you would probably have, like let's say, one shot to work on and you would work on your side and maybe like mixed up in different teams, like the continuity of the shot would be like different and you would only have like one shot to work on. At Fortiche, right from the pilots, the way production decided to set up everything was

like, we had, we were like regrouped in small teams of, let's say, from five to seven, maybe sometimes including the leads, and one team would work on one sequence.

So, let's say that one sequence would have like 40 shots inside and then the 40 shots would be like splitted between the team members. They would always try to make sure that like we would have continuity in the shots. So let's say that I would have like, let's say, shot one, two, three, and then my teammate would have like a four, five, six, or if it's, if the sequence would be maybe some sort of like discussion, like back and forth between two characters, maybe one of us would have like this character and have a different shot within and one of the other teammates would have like all the other characters.

So the idea is to try and at the same time have multiple things and make sure that we have like a chunk of animation to do, because it's much more rewarding to be able to like have more shots all together, but also make sure that in terms of continuity here, yeah, we would be the one doing the different bridges between the shots and most of the time it would be much easier, like let's say that you will, that you have like an action shot and you have like a motion starting on one shot and then it has to continue on the other shots.

It's much easier to have like the whole, like let's say the two, three, four shots where you're still in motion all together. These would be, these would be like in chunks. Much easier to make sure that it works.

And so on Arcane, so I was a 3D animator and I did work, yeah, on doing the animations.

[Interviewer]

Okay, perfect. Okay, then before we go right to the whole part of animation, a bit about preparation before you start animating. What does the preparation generally look like?

How do you prepare before you animate a character or scene, especially if it's like a new show that doesn't really have characters yet that were animated?

[Interviewee]

So, most of the, so here again, all the things, I would say that all the things that I'm going to say at least during the interview are not specific to Arcane and each production has its own like a way to approach production. It also like depends on the amount of budget you have, time you have. So, but let's say that on Arcane, we had like a very big pre-production also because we did the pilot before and the pilot was very long to make.

And then we had a break before we started season one. So, we had like plenty of time to try and discover the characters, try to find the correct way to approach it. And so, most of the time, well, not most of the time, but on Arcane, yeah, the idea was like to try and first create the characters.

When you start a show, let's say that you're going to do a lot of like researches, see how the characters will move, how they might behave. Also, these are the stuff that you're not going to do straight ahead into animation. And especially on Arcane, we had a big use of references.

So, either from us or from, we could have find some references outside from other characters, movies, etc. And the idea was to try and first find the correct approach to each character, also depending on their psychology and their physical attributes. Ideally, we would try and do a bit of research.

So, I remember doing a bit of like, we had like the four kids at start during the first three episodes of season one. And when we were working on the pilot, we did not know exactly how to show the role, but we knew that we had these four characters. So, the idea was like, okay, let's put them into situations and see how it's going to happen.

And at the same time, you're both searching for each one character's characterization and attributes, but also like how to animate the whole of it. Make sure that even if they have their own specificity, they need to be like at the same time animated in the same way, make sure that there's not like one very cartoony character. And at the same time, one very realistic.

Here again, it's because it was Arcane and we needed consistency. There might be some shows where like, I don't know, some say only doing show or stuff like that, like really cartoony where stuff where you would have like characters behaving in a different way, different animation stuff. But in Arcane, it was important that we had like the same kind of animation.

And so yeah, doing a lot of research references, tests also, like doing some animation that we knew were not going to be into the show. But yeah, it also brought a bit of ideas. And this character is cool when it's behaving like that.

It's cool to have this kind of levels of personality. But that was more like, yeah, the general show was about that. Also one thing on being in a very long production where you don't really know where you're going is there's always some sort of like evolution, especially when you're doing, I would say, in a TV show series, much less when you're doing some feature film, but because you have like an hour and a half of full animation.

But when you're doing a TV show and on a very long production, as we had on Arcane, you would feel and you would have some sort of like evolution in the way you approach both the production process, but also like the characters, also because the characters evolve, so they would maybe change. And also, because at some point that's where like the magic happens, but suddenly you would have like one animator making a character do something. And everyone would be like, wow, this small part that you did, the way you approach this animation, that is really interesting.

And from now on, let's try to have a bit more of these on the rest of what we're going to do. So, there's some sort of like constant evolution of the characters. And most of the time it would be because, yeah, there's like an animator doing something interesting, very nice.

And everyone was like, okay, this looks like a good direction.

[Interviewer]

Do you also, in the beginning, do you make like character sheets or like model sheets and expression sheets, or do you get them and work with them?

[Interviewee]

On Arcane, it was really part of the pre-production was like, also because it's like time-saving, like we would have like some library, like doing each character was that we'd have like, I don't know, let's say, it depends on the, if the characters were like what we call the primary, secondary or tertiary characters. Let's say for like Jinx, for example, we would, yeah, sure have like, I don't know, maybe 40 to 50 facials difference. Also like the phonemes, like whenever we were doing some lip sync, we would have like the M-A-O-E, and it would like, these were like to make sure that they're like correct enough, just both in terms of animation.

So, it was like made, let's say properly, but also it would match the facial, the morphology of each character. And this would like help us and save us a lot of time. So let's say, for example, this is also one of the things that would like ensure the continuity of the characters is like, whenever you're kind of away from the character, let's say that you have like happy Jinx, if you try and do it by yourself, you might like get lost in the things you're trying to put on her.

So, okay, go back to the library, link on the just a happy face, you have it, and then adapt it to make sure that it matches the shots. It would be like part of the pre-production to have animators working on one character and doing like, let's say, yeah, all the facial expressions. But it would be also the same for the hands, for the body poses, they would be like at the same time part of some research.

And whenever like the research is kind of, let's say, approved, then they would be stored so that the other animators could use that.

[Interviewer]

Okay, I guess also for like walk cycles and stuff like that. You use that too?

[Interviewee]

Yeah, walk cycles are really like, it's the, I always feel that they're like kind of the most difficult exercise that you have to do. And one of the most needed exercises, because like, you can, and you should see straight away the characterization of each character within a walk cycle. Like each walk cycle should bring personality.

And you should feel like we're straight ahead, like just with seeing one cycle, okay, is the character extrovert or introvert? Is she sort of like happy, self-confident? Or is she shy?

Is she, yeah, those are the kind of details that you should see straight ahead. But also like in terms of details, like how do things move, both for the cloth, but also like the tension within the body, et cetera. So yeah, working on the walk cycle would be like, each character had its own walk cycle.

And some characters also had like various walk cycles, depending on the moment they appear in the show or in their different moods, if it's worth working on that. So, let's say, so it never, I don't think it happened on Arcane, but if you had a character that would switch between two different kind of personality, then for sure you would have to work both walk cycles and make sure that they work on their own, but also all together.

[Interviewer]

Okay. Interesting. You said that like the animations get kind of approved also.

Is there like lead animators or supervisors that like look at these walk cycles or gestures or expressions that you make and then like approve them or say you need to do them again?

[Interviewee]

On Arcane, it was like a bit of the, you would work on your own, on your own animation. It was always a matter of doing some back and forth between, let's say the animation director or on season two, Bart was the animation director, we've got like supervisors. Then you had the team, the lead teams, and then you had the animators.

And it was always like a matter of discussion between animators and their leaders, their leads. And then when we felt that either we were stuck or we had something interesting enough to show, then we'll go a bit upstairs, like on the hierarchy, do these discussions, then we go back to work. So, it's always a matter of discussion between the different levels.

And we as animators are requested to maintain the characters, the personality of each characters. But it is also the role of the, let's say the leads to make sure that everything that they can see that is going to be like different from other sequences or also within a sequence. So, let's say I'm working on my three, four shots on Jinx doing some action shots, and then we move to one of my colleagues' shots.

And well, we discover that the way she's holding her gun is a bit different from what I did. Just because, I don't know, in the references or we didn't have enough communication. And this is something my lead would say, oh, warning here, make sure that you have the same way of approaching the handling of the gun.

Yeah, so making sure that the sequence on itself is good enough. And then the supervisors, which would have kind of the same approach, but on the general show. But at the same time, whenever we would start, so typically on the way like a character would hold a gun, the first time the thing would appear in the show, this animation or this pose would be kind of approved and then not necessarily stored but set as some sort of like reference to follow. Like, I don't know if you remember in the season one, I think it's in episode four.

So, there's like the big boat and the attack, there's like Jinx attacking the boat and you have like all the, well before there were firelights, but then and you have Jinx shooting everywhere, screaming. So, the way she holds the gun and she screams everywhere and like all the gun animation, the way it works, I did it. So I was, because I was the first one to have the chance to animate it.

And so all this is the stuff that I did here was like, not only for my shot, but also trying to say, okay, is it the way that we want Jinx to animate the gun throughout the rest of the show? Even if we know that at some point it might evolve, but for now, is it the base that we have? So, it was like, the approach was like, okay,

maybe before you start animating on your own shots, maybe do an animation like on a very blank scene, just the gun, see how it works.

And is the animation of the gun, okay, interesting, then I'll put it in my shot. And then if it works on my shot, then, okay, let's say that everyone after that, who would be like interested in seeing like animating Jinx and the gun, the person would have like to go back to all the shots that were made like that before, check.

Sometimes also it would be worth like opening the scene, understanding how the animator did. Sometimes you could also like borrow the animation, let's say, so store it somewhere, put it in your own animation. So, you have like a very nice basis and just adapt it.

And yeah, I don't know what was the question?

[Interviewer]

No, that's okay. It was very interesting. Yeah.

Also, you said the gun can be like kind of copied, but do animators like usually copy or do they make their own version of the shooting then?

[Interviewee]

I'd say it would depend both on some animators, but also some of the shots, like sometimes copying an animation would make it worse that you're doing it by yourself. Because let's say that the feeling on screen is the same, but the way the animation was made was very, very different. So sometimes you would like open the scene, copy it, put it on your scene.

It would take like, let's say 20 minutes just to open and close everything, see what you have and you're like, okay, that is absolutely not working. I need to do it again.

And maybe it was like, okay, it's not working because I took the animation from this shot, but maybe one of the previous shots was much more interesting and it was like less of an evolution. So, it would depend on each animator. And some animators would prefer to have this kind of, I don't know if you could say problems, but I'm doing it on my own. I want to do it. Yeah. But at the same time, it might be more interesting, but at the same time, it's also like time consuming.

So, it depends on each animator, but yeah. Typically doing all the hands, gestures, fingers, facials, the idea is both to gain consistency but also like to be fast in the way you animate. Because when you have like, yeah, the idea is to try and spend the appropriate time on the appropriate task and recreating hand gestures is not worth it.

[Interviewer]

Yeah, okay. Okay, so it's a bit up to the scene and the context and the animator as well, how it's done.

[Interviewee]

Yeah.

[Interviewer]

Okay.

[Interviewee]

Also, we would have like, I remember we had that after the pilots and each time the character would like appear, the animation supervisors or leads or animators, they would, we would have some sort of like a board with what is good and what is not good. Like all the good stuff and all the mistakes on each characters. So we would have like a board of Jinx, let's say a face of Jinx and small captures of stuff that were made before and that could be changed or couldn't be changed also because we discovered later and stuff that were good and each time you would start a character, the idea was also to go and check the board to see all the mistakes that were done before.

Like let's say if you had like Jinx looking a bit on the side, the way you design, do you shape the eye and where you put the iris in it and some of the stuff that you would like tweak a bit on the nose, on the mouth, just to have something very appealing. It would be worth going to check the board, see, okay, these are the mistakes that I shouldn't be doing, just to make sure that, because sometimes the poses that you're going to store in the library or the sheet, the concept art, they would work correctly, but they're like drawings and they're stuff working in one direction. So always like trying, as you work on the project, gathering information on what's good and what's to avoid was like part of the process, especially after a bit of a, when a character would appear a couple of times, then it would be the right moment to, okay, let's create this board, make sure that, yeah, we know the direction we want to go.

[Interviewer]

Okay. Besides the board, is it also possible to talk to other animators that animated a certain character?

[Interviewee]

Yeah. That would be less for drawings, but maybe, yeah, you would go and check both their references, at least on Arcane, but also like if you had any question about, okay, how did you approach this character? What was the intention? Also, when you were doing references, so when you're doing references, you would maybe go and say, wow, you did like, let's say you have a character that is moving heavily and you would go and see the animator and say, how did you create the heaviness on the character?

And then the other animator might answer you, well, I attach a bit of weight on my shoulders or on my ankles to make my feet a bit heavier. So that would be something interesting to do, or also like an approach on how to animate. But also at some points, we realized that it wasn't necessarily worth doing all the reference by yourself.

And sometimes, typically for Jinx, we had a very incredible animator, Léa, and her body shapeness or morphology was very similar to Jinx. And the way she moved naturally, especially doing references, it was like straight ahead, we had something

that was close and matching the character we wanted. So we ended up asking her a lot for some shots that were a bit tricky or a bit more Jinx typical, because sometimes when you're doing like a bit of acting on Jinx, there are some shots where I could like, let's say myself act it, and I would know how to get the different details I'm looking for to put them into my animation.

But sometimes some of the gesture would be so specific to Jinx, and also because I'm not a professional actor, I would struggle into creating the correct acting. So, at this moment, it would be like worth going to see like, let's say Léa for Jinx, ask her to come to the reference room. And here I would become like some sort of like a director, or I would be directing her to say, okay, my character has to go from there to there, this is her emotions, that's the moment and you would shoot it and try this one. Okay, shoot it, shoot it.

And then when it's done, you would use anyone else's reference.

[Interviewer]

Okay, cool. And you have extra room to film this kind of references with others?

[Interviewee]

So typically, at Fortiche, we had some, because we knew that references were very important. And some studios, they don't have a reference room. So, you have to do them on your own or to find a place to do them.

But yeah, at Fortiche, we had a small room, let's say a half of my living room. We had like mattresses, we had like props, we had like a big TV cameras, the TV was very simple to have like some sort of like a, but you could see what you were shooting on the TV, which was very helpful just to see sometimes like having a mirror or knowing exactly what you're shooting was like, very interesting to know, okay.

[Interviewer]

Yeah. How long do you usually take to prepare before you start animating? Like how long do you develop characters and the movement before you start now on this episode?

[Interviewee]

So, it's not necessarily episode related, it's more like shot related, sequence related when you start a new sequence with your team. I would say it depends a bit. But for sure, first thing you would you would do is watch, before, whenever you start the show, like for the animators who joined the show, let's say season two, or in the middle of a season one or season two, first thing you would do is for sure, watch the show how it is.

Maybe a little bit more strips for character personality, but you would do that once whenever you joined the show. Then when you start an episode on a sequence, you would check, see the shot where the sequence is, then focus more on the sequence, the sequence, you would have a look at it multiple times. Let's say for a two minute sequence, you might probably, I might probably have a look at it like 10 times.

Just also to try and **understand** everything, all the movements. It was also very easy on Arcane because the storyboard department and the layout department, they were very good. And they did a lot of like most of the our pre production as animators was like kind of made by the previous departments.

So, whenever we were about to animate, most of the time, let's say 90% of the time, everything was like, put in place set up correctly. And we just have to animate. So yeah, we would watch, I would probably watch the sequence many, many times.

Then my shots only many, many times. If I have like dialogues within, I would try and put them aside. So, I will note them on the paper. Also note the frames where each tone appears. So, I know like a bit of timing. Try to **understand** also if there's some kind of subtext.

So, I don't know if you know what is, what the subtext is in animation for people's subtext.

[Interviewer]

I'm not sure.

[Interviewee]

I think you might find a lot of tutorials or explanation on YouTube or stuff like that. But the idea of the subtext is that, for example, it's the underneath idea that you explain on the dialogue. So, let's say that, for example, you're with your girlfriend or boyfriend, and you want to say that the relationship is going to end.

Maybe you're not going to stay straightforward: I'm sorry, I don't love you anymore. I want to quit.

You're going to say something like: I think we have to take a step back. You're going to say we need to step back and the underneath subject is the relationship has to stop. This is the idea.

And in most of the dialogues, there's always some sort of like subtext to understand. And this, you might **understand** it because you know, okay, what are the characters going through in the episode, but also in the sequence, but also in the shots. Sometimes on some shots, you might have a character having some sort of switch.

So, in your specific shot, or just before, just after, this is the moment, like I say, the character is going to realize something. **Understand**, okay, what does the character realize? How does it translate? What's the emotions?

And then when you have all these ideas, when you did all the intellectual brainstorming, that's the moment where you're going to go and say, okay, now let's do

some references, both for any facial or details, but also for all the physical movements, how it's going to happen within the scene. Even if you have a very nice layout, it just helps you to know straight ahead how to do it.

But yeah, references were very like, not even like, they were needed. We would, depending on some teams and moments in the production, but we would have to have our references approved by the director before we even start shooting. And so, then when you have all the references, you might edit them.

[Interviewer]

Yeah, okay.

[Interviewee]

To match up with them. And then when you have enough information and everyone kind of knows which direction you're going to, aiming to, that's the moment when you will start animating. But for me, and I don't think I'm the only one, but the main guideline is never start animating if you don't know what you want to animate.

Like animating is just kind of the process to apply all the thoughts that you had before. But if you haven't quite done that, you need to step back from the animation software and think and shoot and discuss, but never, at least try as less as possible to think while animating because it's too complex.

[Interviewer]

Okay, so you have to be prepared before you start.

[Interviewee]

Yeah.

[Interviewer]

Okay. Is there something that personally helps you to get a very good understanding of a character?

[Interviewee]

Just, I think, well, again, it depends on at what stage of the production. First, when you start the show, it's more like **understanding** all the characters, like trying to speak with the person who created the character, read stuff about the character just to know, okay, what is also like the narrative arcs. Because sometimes knowing how the character is going to end up in the show helps you to know, okay, how, then I should make sure that I need to avoid doing some specific gestures or animate it differently because of the end.

So, the beginning has to be different from the end. But yeah, at first, it's just like reading stuff, discussing with people. And I mean, with people, it's not like a, we wouldn't have like a discussion like at the lunchtime about how we change personality.

It's like more when you start working on a sequence, then you would gather with your teammates, with your colleagues. And that's where you're going to say, okay, how do we approach a sequence? How did they do it, the other teams?

And on this sequence, I think this character is going through this mind, this thought process. And then we would say, okay, this is interesting. This is the moment where it can switch.

And if you do that in your shot, maybe I can do that on mine. Our shots, we're going to like talk to each other. So, it'd be interesting to have that.

So, this is something I would do at first. And then when we get close to the end of production, it's just like, everything is like settled. So, it's just knowing what the character is going through on this specific shot.

But it's just like having a look and knowing what has been done before. And the time, especially on very long projects, like the whole library of animation and poses would be filled with like air proof stuff. Everyone would be very at their ease, even if it's the first time that you're animating a character.

So, let's say that I'm going to animate Jinx, but it's only at the end of season two. There's so much stuff that has been made before and levels that have already like seen that for sure I'm not going to get lost. Maybe I'm just going to be a bit on the side but yeah, it's going to be very, very straightforward at the end.

[Interviewer]

Okay. You said that mostly like animators get assigned like scenes or sequences.

[Speaker1]

Yeah.

[Interviewer]

Like does it also happen that an animator just animates like one character? It's like, you always animate Vi. That doesn't happen, no?

[Interviewee]

At least at Fortiche. But even like when I worked at Illumination, it's not something that would be... First of all, because as an animator, it would be like very tiring to be always doing the same character.

It's very like refreshing to have new characters, also change as much as possible depending on the production requirements, but going from a bit of acting to action shots to very body mechanic, but to also like different type of shots. Some teams and some animators might be more at their ease and more efficient in some very specific characters or animation scene types. But yeah, ideally you would want to have a bit of everything.

Yeah, I remember that some characters, some animators, on my big team on Arcane, were like very good at like destroying rigs to create some very interesting animations and stuff that only this animator could do because, I don't know, he had like the feeling, the sense, the vision. So yeah, some of the shots were like, this one is for Kevin, we need to keep this shot for Kevin.

And Kevin would be like, I'm happy to do it, I love doing it. But it was like very specific to this animator and this kind of shots.

[Interviewer]

Okay, okay.

[Interviewee]

But yeah, most of the time you would get a bit of everything.

[Interviewer]

Okay. There's also, I noticed some like movement patterns that happen a lot, like for Vi that she rolls her shoulder before she fights or like Jinx bites her lip a lot, for example. Like, are they set before you start animating? Or does it sometimes develop through the process? That's something, yeah.

[Interviewee]

It depends on the details, like if there are like very big details. I have think of examples. Like Ekko, Ekko on the pilot and on the first three episodes, it was a very like skinny character, very dynamic, a lot of intensity.

And there was something that we knew straight ahead before even animating. We knew that this was the kind of very like hyperactive character in the way it would be moving. But some of the stuff that we started animating and discovering while we were animating, they were settled because they were made and it was like approved.

And we decided that, okay, this is something very interesting. Also for like Silco, the way he moved, we knew that we wanted something, the showrunner and the animation director knew that they wanted something very like, how do you explain that? Very slow in the way he moves and very like manieré.

He needed to have like very like hand gestures and very tiny details. But it was because there was this one animator, Tom, who is incredibly good at acting Silco and putting a lot of like these kinds of gestures within the character. And it's because I would say because most of the actings that he did defined Silco's attitude throughout the process.

Each time he was like doing a shot with him, everyone was like, oh, this is interesting. This is really like Silco. We want this character to go to this direction.

And sometimes you might think that we have, let's say, the attitude of the character. Everyone's aiming towards this attitude. But it might sometimes be the other way around.

It might be like we don't necessarily know where to go, but because we animated this way, then that's the direction we're going. And we're mostly like following animator's direction than the character. It's more like the character going to the animator's direction than the animator's trying to match the character.

So, you might see like, wait a second. How do you say it? A funnel?

So, I would say that the image for that would be a funnel. When you start the show, you have a lot of possibility on how to work. It's everyone trying to explore, but at the same time trying to keep a bit of consistency.

And each time someone has a good idea, it will change a bit the funnel. You say, okay, we know that we want to aim more for this direction, but not this one. And that's how it goes.

And at the end, you have just, okay, now we know that we have one direction to go. And that's how the character is going to move and be.

[Interviewer]

Okay, interesting. So, it's not like when you animate, you don't really think a lot like, oh, yeah, Silco has to make a lot of hand gestures now, or like Vi has to roll her shoulders every time. Like, you don't think about that all the time?

[Interviewee]

It is the kind of stuff that you would add either when you act it, because you put that in your mind and you know that when you're doing the reference or thinking about your shot, you know at this point that, okay, this is the one where I want to put that detail, or it could also like be put after. So, let's say, for example, you have like, Jinx had the, when she was like the villain, Jinx, she had this way of like moving a bit snaky and having her hair balance a bit, she would like that and the air moving. Maybe at some point, you wouldn't have that in your animation.

But while you're doing your reference, so you're shooting your reference, trying to have that, everything of the shot in place, then you have this back and forth on the references with your team lead, with the animation supervisor, just to know, okay, are we going in a good direction? And this is the moment where either you or someone else would say, maybe you could put a bit of this part of Jinx within your reference, and then either you go and shoot yourself doing it, and you would do a bit of editing, so you would have like your whole animation where everything is kind of moving like Jinx, and then just a small piece of video where you're just like doing the gesture, and you know that when you're going to do the animation, you might blend these two references, or just take, know, okay, I need to put that there, so go and grab a bit of what has been done before. Again, do the matchup on your references, and know exactly where you're going.

We don't have like necessarily like big guidelines on how to animate the characters differently. It's more like, because you see, you watch, and watch, and watch all the episodes when they're made, and you animate also a bit of everyone, so of all the characters, and you talk, and you see what has been made by all the other teams, that when you start animating, it's kind of like, not that you know how to animate them, but you already like have a feeling, a sense of how the characters

should be moving. The fact that you have a lot of, yeah, you look a lot to what has been made before, also brings continuity.

[Interviewer]

Okay, so it's not all set, so it develops.

[Interviewee]

No, it is, I wouldn't say, it's like, it's never set. It's always a continuous, continual work, also like both for keeping consistency, but making sure that the character, they evolve correctly. I think if you check on the way Jinx moves, also on the second part of season one, and at the end of season two, you feel that stuff are a bit the same, but you also see that stuff that are very, very different, and this is because, well, we had new ideas in the process, and new ideas, not meaning also that the things that we did before were not great, it's just like, characters evolve, also because the story evolves, especially like on a long show, like it was long both in terms of production time, but also like on how much stuff is happening within the show.

It would be like worth having a character evolving, because her attitude is going to change, the things she's going through during the show is making her evolve, which is less something that you would have maybe in a feature film, where the character would be like an hour and a half on screen, the character is going to be much more consistent.

[Interviewer]

Yeah, okay. Also, I have a question about how you approach characters' thoughts and their emotions, like how important is it that they express their thoughts and emotions, that the viewer can see them, and also unlock emotions in the viewer, kind of like, how do you approach it, or how important is that also?

[Interviewee]

So, if an emotion has already been made, so let's say a sad Jinx, and I need to do a sad Jinx, then for sure, I'm going to check, okay, how was the previously made sad Jinx made. Just to **understand**, see if there are like specific things that in the

way it was made, that was very interesting. Then I would act it, just to see myself, like try to **understand**, okay, what does being sad mean? And how it reflects on my body? Try to act it, and well, especially, let's say for me, and for specific emotions, it would be hard, so I would also go and check a bit of movies here and there, just to see, okay, how sadness can be approached on live action actors. Just to **understand** that sometimes being sad does, well, most of the time being sad is not coming from the face itself, like if you're doing a sad face, it's going to be much more of a general attitude, body language, and so yeah, it's like, how do I create this body language of sadness. And again, on Arcane, it was very easy, because the storyboard that we have, they were like very incredible, so there was also, it was already like, not nearly there, but we had a lot of like ideas and intentions straight from the storyboard parts. On Arcane, you could like, I remember watching this episode, I was like, I don't understand the reason, well, I know that the reason why we're going to do it in 3D, but the storyboard itself was so good, and everything was so clear, there was like, for me, it's good enough to be shown like this, I understand everything, I got all the emotions, everything is working perfectly. My job was only like, our job was only like to create it in 3D, but like, everything was there, and all the directions.

[Interviewer]

When you're animating like a sad emotion or something, is it important for you that like, how do you make it that the viewer also feels sad? There were certain scenes that actually also made me cry, like for example, Isha in season 2. How important is it for you that you evoke like, emotions in a viewer? Is that something you think about?

[Interviewee]

Yeah, yeah, all the time. Also one of the things that is good, that was good at least on Arcane, is that the person approving our animations is a showrunner, and he was, well, especially at the start, but he was not very familiar, and he didn't have any like, animation specific eyes on our work. It was more like, just a random viewer of the show, even though he was like, leading it. But it's always good to have like, people that don't know your work, or the animation itself, just to have a look at what you do, and just like, straight ahead, know if it's working or not. And animation is like, if it doesn't work, you see it, you feel it straight away. It's not that difficult to know that it's not working, especially for intense moment. And typically for the sequence, I think you're speaking about, you're talking about with Isha, like it's the sequence where she dies, and she sacrifices herself, it's also like, the animation is

just like, the cherry on top of the cake, because it's mainly, I would say, it's mainly like, the directing, the music, etc., and everything that has been made with, through the storyboard, and the layout, and in animation, we just have like, to add these subtleties and tiny details that are going to make you forget that you're watching a TV show.

I always like, approach the animation as our role, our goal, is to make sure that the viewer forgets that he's looking at something fake, and that's it, and our role is just to, yeah. If there's an emotion, just make sure that you show enough of the emotions, enough of the emotion, just so that, yeah, we forget about your work.

[Interviewer]

Okay, yeah, I also heard that sometimes it's not that important how, like, technically well an animation is made, as long as the emotion is expressed, isn't it?

[Interviewee]

Yeah, and this is something that, so, I would say it's between us, but it's recorded, but this is one of the, one of the criticisms that I would point out on Arcane, is that sometimes, as an animator, I would feel that there's too much animation details, and it's kind of making me step out of the show. Like, sometimes the animation, there would be, like, too much animation, and it would, like, kind of, yeah, just bypass the emotion, or the feeling, or, yeah. As a viewer, I would be, like, oh, I remember that I'm seeing an animated character, and not just, like, an emotional directing, or something like that. Okay, yeah, yeah, at least for me, is, I consider my job done if we forget that I was here.

[Interviewer]

Okay, okay, the emotion is the important thing.

[Interviewee]

Yeah, the emotion, the story, the, and yeah, you feel that, like, you see that an animation is awesome when you just, like, feel that the general emotion, and what you're seeing is, like, incredible, and sometimes you have, like, very tiny details where you're, like, wow, this is incredible, but it's just by itself, like, animation would

work with the lighting, with the background, with the compositing, with the sounds, especially the sound, with the directing, it has to work all together.

[Interviewer]

Yeah, definitely. Okay, then, I also have a question more about layout department, you mentioned it earlier, and also, camera work, is the camera completely defined by the layout department, or is there a chance for you to change it to have, like, more of a, if you say, like, this has more emotional impact, or something, if I show it like this, like, do you change it?

[Interviewee]

So, let's say that in 90, 95% of the time, cameras would be set from storyboard through layouts, and then we wouldn't have the right scene to touch them. Everything was, like, locked within an upper animators, we didn't have, well all the leads, and they had to ask for the permit to change them to the layout, to their suit, and there was, like, a kind of big approval chain. So, no, cameras were set, and we had to do what we had to do with them, and because also there was, like, a lot of work put on the layouts. I know some other studios, the layout and the characters, it was, like, you would see the characters in T-pose, just, like, placed here and there, that's it, on Arcane, the layout, like, we had, like, animators doing layouts, so, it was more, it was, like, between layout and credits, it was kind of a mix, sometimes, even, like, very nice credits. And on specific shots, yeah, we would need to ask for, either because the layout is, like, oh, we're not going to spend too much time on this, it's too much animation related, so, it has to work, and the animator has to do it by itself, or you would ask, because, I don't know, you discovered that there's something not working, or because sometimes the layout wasn't, like, maybe made correctly, or “correctly”, correctly, like, yeah, you would feel that there's a shadow that is going to do something weird, so, the camera. But on Arcane, especially because on Arcane, all the backgrounds were hand painted, they were camera related, so, cameras have to be, like, put somewhere, and we had to make sure that they were not going to move, while we were starting the animation, or doing the animation, then there was, like, the whole background team painting over the cameras.

[Interviewer]

Okay.

[Interviewee]

So, no camera movement, no camera work.

[Interviewer]

Okay, okay, all right, yeah, so, you mentioned the lead animators, again, I have one more question about their work, is it also that they give you certain, like, key scenes? Do they, like, sometimes give you certain movements, or, like, poses that they want you to use, or do they more, like, you animate, and they say they like it, or not?

[Interviewee]

So, touchy topic. I would say that it really depends on the leads and the approach he or she would have on what the lead, the leading job means. It would be, like, these are in your own intention, this, you do whatever you want, as long as it, one, works, and two, it's consistent within the show, priorities are worth it, and even if I'm not sure, it's okay, we're just going to discuss, and all together, so, the animator and the leads, we are going to go and see the director, or the supervisor, present the work, discuss, etc. Some other lead were more, like, do what you want, but at the end, yeah, you're going to do it my way. So, it was, in this way, it was, like, depending on the team you were in, and the lead you had, it could be very different in the way you would, like, yeah, decide whether, at the end, if you feel that what you've done is your work, or someone else's work.

Okay, yeah, same, like, also, for today, so, on Arcane Season 2, we had, so, each team had its own leads, and we had two different supervisors in Paris, one in Las Palmas, and one in Montpellier, and so, it was, like, four different approaches to animation, and then, we had, like, Barthélemy, who was the animation director, and he was, he would be the one that would, like, do the final approach on the animation, and depending on the lead you had, but also on the supervisor, you would have, like, different way to approach.

Some would be, like, more, okay, just show me what you want, and we'll see if it's working or not, and some of the time, it would be, like, no, no, I don't want that in my animation. On your animation, you have to do it this way, it's not going to work

like that, and sometimes, it would be more straight to the point, like, you would start something, it would, you would have, like, the feedback of don't do that, do this, and it would be, it would be, like, no, no, no, don't do that, maybe you should try this, it's a good try, but not 100%, no, no, no, maybe more, maybe more, maybe more, and that would be the moment where we would take parts. But I remember sometimes where it was, like, especially, I think it was on the pilot, or at the beginning of Season 1, I remember this one moment where, so, I had a discussion on a shot, we were not, we didn't agree on how to, I don't remember the shot, but we didn't agree on, with Bart and my, Stéphane, my, so, Barthelemy Monnory, who is the show director on Season 2 of the animation supervisor, animation director, and my first lead on Season 1. And the three of us, we did not agree on what animation would be better for this shot, the specific shot, and so we just decided that, okay, we disagree, let's just show it to Christian, who's the showrunner, and as a viewer, he'll tell us which direction he wants to go to, and I was fortunate enough to have my vision approved.

It was cool, also, to have this kind of discussion where even if you have, like, a lead or a supervisor, that, like, especially when you start a show, you don't necessarily know where you're going. And then, let's say, the artistic part, the accidents, the magic of, like, creating something might happen from trying to step away from what you feel is going to be right, just, okay, let's do something else, and then you discover that, well, this is actually good, okay, and we have a new direction.

[Interviewer]

Yeah, okay, so it happens that not even the lead animators or supervisors don't really always have the, like, the right vision or image.

[Interviewee]

Yeah. For me, the way, because I used to do a bit of supervision, but for me, how do you approach the, well, they're a different job, but how do you approach the lead and supervisor? It's not, it's not knowing where you want to go. It's more being able to decide, to tell people if you feel that the whole project is going to be in the good direction.

It's less, yeah, less knowing where you want to go, but more, like, where you don't want to go. And then you have, like, animators proposing new animation, new

poses, new actings, and you're, like, well, this is interesting, this might not be interesting. So, if this is interesting, then maybe we make sure that everyone is going more towards this direction, and sometimes, oh, there's also, like, this idea that this animator brought up, and, okay, then let's put a bit of that and that here. How can we do that, to do it this way?

[Interviewer]

Okay, so there's also a lot of work with feedback, so you have a lot of feedback loops, probably, I'm guessing, yeah?

[Interviewee]

Yeah.

[Interviewer]

Okay, then, yeah, I think I have, I think, one more question, and it would be, like, what were kind of the main challenges in ensuring character consistency throughout the show? Like, what would you think were?

[Interviewee]

The main challenges?

[Interviewer]

Yeah, or maybe also, maybe an example of what you did really well or something.

[Interviewee]

I'm very critical about my work, so.

[Interviewer]

Oh, okay.

[Interviewee]

But I would say the main challenges on a very long project is try to keep the spirits that you might have at the start or the middle of the project, is that, maybe at the end of the project, you might have this sense of, I know how to do it, and you always need to be able to step back a bit and say, even if it's the third, fourth, fifth time that you animate Jinx, step back a bit, go and check what has been made before. Just check again all the details of Jinx, all the information, all the boards, with the good and what bad stuff to do, and keep trying to maintain this consistency, and always try to have, like, this fresh eye on what you're doing. This is, for me, the most, yeah, challenging stuff to, the most challenging part of our job is, yeah, trying to keep this fresh eye and the motivation that comes with it.

But especially on a very long project, and sometimes, depending on your lead, you might have, like, went through a sequence or a shot where, like, it was so difficult, because everyone's, like, putting in new ideas on your work, but at the same time, they're not, like, very nice ideas, but, like, they're not working together, and you're trying to make, kind of, everyone happy, but at the same time, if you're, like, no, no, I want to do that, you might end up fighting a bit with your lead, so, and then you have, when you're done, when you have finished your animation, you check your animation, and you don't recognize your, like, your original idea. So it was, like, a very long process of, like, discussion back and forth, and sometimes might be painful, and then you start new shots, and it's a new Jinx, it's a new Jinx shot, and you have, like, to, okay, put yourself back into the, into the, hey, it's new, let me go and add some references, refresh your mind, and start again, and, yeah, for me, it's the most challenging work, and trying to keep the consistency, as sometimes you might feel a bit exhausted by your work. And being able to, like, I know that it's sometimes, even today, and on some shots, like, it takes a bit of energy to, a bit of, like, self-motivation to be able to, like, okay, I need to do some references, so, I don't know, if it's book a room, be ready, study, it's, like, and think, you're always, like, doing some stuff, like, while thinking, and you know that, at the same time, it's, like, very important, because everything normally should be there within the reference, before you start animating, but it's also the part where you're, like, you're creating stuff, but you don't know exactly where you're going, and it's very difficult to be able, like, sometimes you might have, like, very nice tips within the reference, you're, like, it's, like, it makes total sense, and I know exactly where I'm going, but at the same time, sometimes you might have, like, I don't know where I'm going with this reference, and I don't have any more ideas, and it's hard for me to keep this character, both at the same time, consistent, but also with new stuff in

it. Because if you see two different shots of Jinx, but they're the same, why having them both, so, yeah.

[Interviewer]

Okay, okay, interesting. All right, then, is there anything else that you think we didn't cover that's, like, important for character consistency that you would like to add?

[Interviewee]

There was one thing that I remember we did on Arcane, also, it was, like, during the modeling, rigging phase, like, the way the characters were shaped. While we were animating them, we realized that, especially, like, for example, on Jinx, the thickness of her neck, and her body, the size of her shoulders, all this, like, proportion, at some point, we felt that they were not very nice, and not very, like, they needed to be changed a bit. So, I don't remember exactly when or who did that, but we decided to create a new neutral pose, the new Jinx. And so I think if you look at the first shot of Jinx, she might be a bit different in terms of body shape than on the rest of the show, because at some point, yeah, we redesigned the character, so there was also something for the consistency, it was, like, on some shot, if we felt that the neck was too long or too much in the front, or too thick. I remember the neck, because it was something really important on Jinx, and, yeah, so whenever we would start a shot, either when we had, like, that implemented in the building of the scene, or just, like, first thing you would do when you start a shot is apply a neutral pose, which is not the base pose of the character, but applying the neutral pose would, like, scale a bit the neck, I don't know, I remember exactly how it was, but scale a bit the neck, the shoulders, the wrists, a bit of some muscles here and there, just to make sure that, like, okay, we have, like, the same base, everyone has the same base. And we knew, like, at the end, the animation directors and even the leads could know directly, like, okay, you started animating, but you didn't apply the base pose, it was, like, you would feel that the neck would be, like, a bit different, a bit, like, there's something wrong with the neck, have you applied the base pose, the neutral pose. I don't know, okay, apply it. Yeah, that was also something we had to do as animators, make sure that some poses or some character modification were applied most of the time, and, again, at the end, it has to be, like, shot related, so sometimes some of the modification would not apply, would not be applied, because it wouldn't be worth it, but most of the time, we would do that.

Okay, so even make changes to the model throughout the animation, okay, interesting, yeah, yeah, there would be, like, very, let's say, like, minor changes, but with or without, you would instantly feel the difference, and it would be, like, yeah, details, but a lot of details would make a big difference on the character at the end.

[Interviewer]

Okay, good, yeah, I think that would be it for the interview, okay, so, then I will stop the recording.