

Zeitschrift: Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino
Herausgeber: Stiftung Filmbulletin
Band: 59 (2017)
Heft: 367

Artikel: Animation : Loving Vincent
Autor: Iten, Oswald
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-863307>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 19.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Animation

Jedes Filmbild ein Ölgemälde.

Loving Vincent spürt
dem Reiz von Vincent van
Goghs Malerei nach, indem
er selbst Malerei wird.
Ein faszinierendes Unterfangen.

Loving Vincent

Mit etwa 65 000 handgemalten Öl-
bildern sticht *Loving Vincent* aus der
gegenwärtigen Flut von Kunstmaler-
Biopics heraus. Bei den Ölbildern han-
delt es sich freilich um rotoskopierte,
also durchgepauste Filmaufnahmen
von Schauspielern, die sich in einem
virtuellen Setting bewegen, das von
zahlreichen Vincentvan-Gogh-Bildern
inspiriert ist. Doch gelingt es den Fil-
memachern, die Dynamik der Gemälde
adäquat in filmische Bewegung
zu übersetzen? Und rechtfertigt das
Resultat diesen produktionstechni-
schen Kraftakt?

Dem Wesen
auf der Spur

Wie aus Vincent van Goghs Korres-
pondenz hervorgeht, versuchte der
Künstler gegen Ende seines Lebens
unermüdlich, Bekannte und Freunde
so zu malen, dass in den Porträts
deren wahres Wesen zum Ausdruck
kam. Ausgehend von diesen Porträts
und Briefen hat die polnische Malerin
und Animatorin *Dorota Kobiela* nun
zusammen mit ihrem Ehemann *Hugh
Welchman* eine Spielfilmhandlung
konstruiert, die geschickt mit histo-
rischen Leerstellen und Mutmassun-
gen spielt.

Als Aufhänger dient ein Brief, den
Vincent kurz vor dem Tod an seinen
Bruder Theo geschrieben, aber nicht
abgeschickt hat. Als der mit van Gogh
befreundete Postmeister Joseph Rou-
lin davon erfährt, beauftragt er seinen
Sohn Armand, das Schriftstück des
Verstorbenen persönlich zu überbrin-
gen. Auf der Suche nach Theo kommt
Armand als Publikumsstellvertreter
mit mehreren von Vincent porträ-
tierten Personen ins Gespräch und

vernimmt dabei so widersprüchliche
Aussagen zu dessen Selbstmord, dass
sich seine Nachforschungen bald zu
einem dialoglastigen Krimi entwi-
ckeln, dessen Dramaturgie an ein
Computerspiel erinnert.

Bisweilen verkommen die Figu-
ren zu Informationslieferanten, die
Armand durch möglichst viele Ge-
mäldeschauplätze zum nächsten
Gesprächspartner schicken. Oft neh-
men sie bei der Befragung relativ
unmotiviert die Pose ihres Porträts
ein. Dass wir trotzdem miträtseln,
ist auch den britischen und irischen
Schauspielern zu verdanken, die den
sorgfältig kostümierten Figuren vor
einem Greenscreen Leben einhauch-
ten. Warum für den eigentlichen Dreh
jedoch nur wenige Tage zur Verfügung
standen, ist schwer nachvollziehbar.

Stilechte Imitation

Die Spielszenen dienten nun nicht
nur als loses Referenzmaterial für
nachträgliche Animationen, sondern
wurden zu einem kompletten Realfilm
zusammengeschnitten, digital mit
gemalten Hintergrundvorlagen verse-
hen und am Schluss von über hundert
ausgebildeten Ölmalerinnen und
Ölmalern Bild für Bild minutiös ro-
toskopiert. Als Hintergrundvorlagen
fertigte ein Teil des Teams im Vorfeld
überzeugende Gemäldeimitationen
an, bei denen sie die Bildkomposi-
tionen der Originalgemälde auf das
standardisierte Filmformat anpassten
oder für Kamerabewegungen ver-
längerten. Manchmal veränderten
die Maler aus inhaltlichen Gründen
auch Wetter, Saison oder Tageszeit.
Da sich die Filmemacher für eine
konventionelle filmische Auflösung
nach den Regeln des Continuity Edi-
ting entschieden hatten, mussten für
Nahaufnahmen und Umschnitte von
einigen Schauplätzen zudem neue
Ansichten im Stil van Goghs erfun-
den werden.

Obwohl dies zu faszinierenden
Bildvarianten führt, reiben sich van
Goghs verzerrte Perspektivdarstel-
lungen teilweise unangenehm mit
der von den Figuren diktierten Räum-
lichkeit. Die eigenwillige Stilisierung
von van Goghs Menschendarstellun-
gen wurde nämlich vollständig dem
prosaischen Realismus des Filmbilds
gepflegt. Oft sieht es daher aus, als
würden naturalistische Figuren durch
expressionistische Kulissen schreiten.
In solchen Momenten wünscht man
sich, Kobiela und Welchman hätten
ihre Filmsprache konsequent der gra-
fischen Zweidimensionalität von van
Goghs Gemälden angepasst.

Bewegte Malerei

Immerhin weisen die rotoskopier-
ten Bilder bezüglich Farbauftrag
und Malduktus eine selten gesehe-
ne Kohärenz auf. Anstatt bewegte
Bildelemente wie in der Animation
üblich getrennt vom Hintergrund
zu behandeln, wurden Figuren und
Umgebung beim Rotoskopieren
tatsächlich auf dieselbe Leinwand
gemalt. Nach dem Abfotografieren
eines fertigen Einzelbilds übermalten
die Künstler lediglich jene Teile, die
sich von Bild zu Bild veränderten. Alle
Bilder einer Einstellung entstanden
also auf einer einzigen Leinwand. Da-
durch kommt es zwar an Stellen, wo
hinter den Figuren der Hintergrund
rekonstruiert wurde, zu Ghosting-
artigen Schlieren, wie man sie aus
anderen in Öl gemalten Animations-
filmen kennt. Besonders gut sichtbar
ist dies bei einer Windmühle, hinter
deren drehenden Blättern der kons-
tant übermalte Himmel ein Eigenle-
ben entwickelt. Kamerabewegungen,
für die jedes Mal der gesamte Hinter-
grund neu gezeichnet werden musste,
fallen so natürlich besonders auf.

Da die Bilder jedoch anders als in
digital rotoskopierten Filmen nicht in
Flächen, sondern in einzelne Pinselstric-
che aufgelöst sind, wirkt das Flirren der
bewegten Hintergründe angenehm orga-
nisch. Gerade jene Szenenübergänge,
die durch virtuelle Kamerafahrten
und Metamorphosen zwei Gemälde
miteinander verbinden, lassen das
weitgehend unausgeschöpfte Potenzi-
al dieser Kombination von 3D-Animati-
on und kunstmalerischen Fähigkeiten
erahnen. Wenn die geschwungenen
Linien von «Sternennacht» (1889) in
die dicken Impasto-Striche der «Café-
terrasse am Abend» (1888) übergehen,
beginnen van Goghs dynamische Pin-
selstriche wahrhaft über die Leinwand
zu fließen.

Irritierender Realismus

Einzig die unterschiedlichen Strich-
dicken gewisser Gemälde führen ge-
legentlich zu visuellen Irritationen.
So erscheinen vorbeiziehende Wol-
ken oder rauschende Baumwipfel
aufgrund ihrer breiteren Pinselstriche
dominanter und näher als die Figuren
im Vordergrund. Deren Gesichter wie-
derum sind in den Nahaufnahmen
mitunter derart fein aufgelöst, dass
die hohe Wiedererkennbarkeit von
Saoirse Ronan oder *Game of Thrones*-
Star Jerome Flynn das Realbild hinter
der perfekt gemalten Oberfläche zu
stark spürbar macht.

Ausgeglichener, aber noch fotorealistischer wirken die schwarzweissen Rückblenden, die die Erinnerungen der Figuren meist wörtlich illustrieren und damit kaum etwas der Phantasie überlassen. Der romantische Realismus dieser Szenen, die nicht auf van Goghs Bildern beruhen, bringt zwar die vom Film noir inspirierten Blickwinkel ebenso zur Geltung wie die kunstvolle Low-Key-Beleuchtung. Ein Mehrwert gegenüber dem Realbild ist hingegen kaum zu erkennen. Dadurch erscheint der riesige Mehraufwand für die Rotoskopierung der subjektiven Handkamera umso fragwürdiger.

Immerhin sorgt die Schwarzweissästhetik wiederholt dafür, dass der überwältigende Farbrausch der Gegenwartsebene nicht von der Gewöhnung gedämpft wird. Schliesslich ist der meisterliche Umgang mit den dominierenden Blau-, Grün- und Gelbtönen neben der Pinselführung jenes Stilelement, das der Kunst van Goghs am ehesten gerecht wird. Auch wenn sich *Loving Vincent* insgesamt zu sehr dem Realbild unterordnet und abgesehen von der mit aufsteigenden Krähen verdeutlichten Schwermut kaum wirklich Einsicht in Vincents Welterfahrung gewährt, macht die gemalte Oberfläche den Film zumindest auf der grossen Leinwand zu einem sinnlichen Erlebnis.

Oswald Iten

→ Regie: Dorota Kobiela, Hugh Welchman; Buch: Dorota Kobiela, Hugh Welchman, Jacek Dehnel; Kamera: Tristan Oliver, Łukasz Żal; Schnitt: Justyna Wierszyńska, Dorota Kobiela; Musik: Clint Mansell. Darsteller (Rolle): Douglas Booth (Armand Roulin), Chris O'Dowd (Joseph Roulin), Saoirse Ronan (Marguerite Gachet), Jerome Flynn (Dr. Gachet). Produktion: BreakThru Productions, Trademark Films. GB, Polen 2017. Dauer: 95 Min. CH-Verleih: Praesens-Film, D-Verleih: Weltkino

→ Rotoskopie

Bei der Rotoskopie wird eine fotografische Vorlage auf die Zeichenfläche projiziert (oder am Bildschirm unterlegt) und Bild für Bild von Hand durchgepaust. Ursprünglich als Hilfsmittel für die Animation realistischer Menschenfiguren erfunden, galt die Rotoskopie im Zeichentrickfilm lange als unkreativ und minderwertig, weil nicht der Animator, sondern die Filmvorlage die Bewegung definiert und das Resultat oft leblos wirkt. Heute wird die Rotoskopie gern als künstlerisches Ausdrucksmittel zur Stilisierung real gefilmter Szenen verwendet. So wurden etwa in *Alois Nebel* oder *Tehran Taboo* rotoskopierte Figuren an computergenerierte und gemalte Sets angepasst. Am häufigsten kommt Rotoskopie zur Erzeugung von Spezialeffekten zur Anwendung.

