

WIE ENTSTEHT EIN ZTF-HELD?

Erwarten Sie jetzt keine Rezepte, wie „Man nehme eine Ente“ Ideen, aus denen Gags werden, die sich umsetzen lassen, sind zwar anlernbar, so merkwürdig das klingen mag. Aber jeder neue Charakter ist das Produkt intensiver und wirklich schweißtreibender Arbeit. Sonst ist er eben kein Charakter, sondern irgendein belebtes Trickfigürchen, das irgendwo kurz ein Gastspiel gibt und dann auf Nimmerwiedersehen in der Versenkung – sprich: im Filmarchiv verschwindet.

Dem Genie des Zeichners, des Cheflayouters oder Chefillustrators sind – fast – keine Grenzen gesetzt. Ein Tier oder eine Pflanze

beschäftigt ihn. Er „sieht“ im übertragenen Sinne mehr darin als nur „das“ Tier oder „die“ Pflanze. Er „fühlt“ etwas wie Persönlichkeit, die herausgearbeitet werden muß. Da sind Linien, die ihn inspirieren, einer Kuh beispielsweise einen Rock anzuziehen (so bei Disney geschehen mit „Clarabelle Cow“). Es ist müßig, diesen kreativen Vorgang beschreiben zu wollen. Wir glauben, Sie verstehen, was wir meinen. Nennen wir's kurz: die Idee.

Interessanter und sehr stoffergiebig ist die Beschreibung der Zeichentechnik. Wir verbessern und ergänzen: der Zeichentechniken. Gesprächen, die wir in einigen deutschen Trickstudios führten, entnahmen wir, daß die „Disney-Technik“ kaum mehr gefragt ist, da zu aufwendig. Worin besteht aber diese Technik? Blicken Sie auf unsere Abbildungen 1 bis 3, die Ihnen in etwa den Arbeitslauf verdeutlichen. Grober zeigten wir das bereits in der letzten Ausgabe.

Dieses Zeichenverfahren, das auf der Verwendung von Kreisen basiert, ist – nun ja – bequem. Runder Kopf, runde Augen, runde Nase und runder Körper. Perspektivische Probleme können daraus nicht erwachsen, was immer die Figur zu tun hat. Es bleibt alles kreisförmig. Arme und Beine sind – Sie sehen es selbst – Gummischläuchen gleich angesetzt. Und da wir von Bequemlichkeit sprachen: Ellbogen, Knie und Handgelenke kann der Zeichner bei dieser Technik getrost vergessen.

Und wir zitieren nochmals Bob Thomas: „Diese praktischen Vorteile siegten über den Realismus. Solange Filmfiguren nach der Kreismethode gezeichnet wurden, wirkten sie immer flach wie die in den Comic Strips der Zeitungen. Eine Tiefenperspektive wie im Spielfilm mit lebenden Schauspielern gab es nicht.“

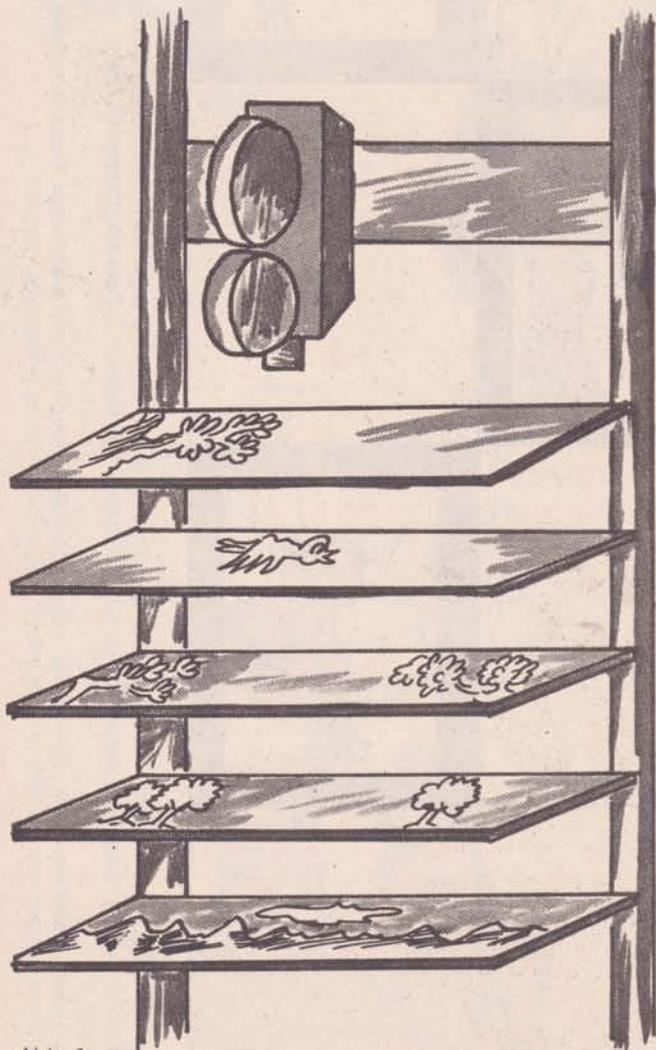


Abb. 6
MULTIPLAN-KAMERA in Aktion (schematisch)
Im Beispiel fünf Bildebenen. Von oben:
Vordergrund, Phasenzeichnung (wird ausgewechselt), Hintergrund I bis III.
Zur Verdeutlichung wurden Scheinwerfer und andere Teile fortgelassen.

NOCHMAL: DIE PHASE

Sie entsinnen sich unserer Phasenkurzbeschreibung? – Gut. Jetzt ins Detail. Sie haben eine ungefähre Vorstellung von dem gewonnen, was an mühevoller Kleinarbeit allein in den „Extremes“ steckt, und wir bemühten uns, ein einziges „Inbetween“ einzufügen! Sollte ein einzelner Zeichner dieses gewaltige Werk vollbringen... nun ja, vergessen wir's. Diese Arbeit ist Teamarbeit. Und Teamarbeit ist Arbeitsteilung – so sinnvoll und rationell wie möglich und nötig.

Wer etwas mehr vom ZTF versteht, hat sicher schon Meinungen (besser: Vorurteile) gehört, denen zufolge Phasenzeichner eine „beknackte“ Arbeit zu tun haben, die weder kreativ noch sonstwas ist. Irrtum. Betrachten Sie zunächst unser „Team-Schema“: (Und der Vollständigkeit halber: wir haben aus Darstellungsgründen nur einen Phasenzeichner in das Schema gesetzt!) Oben sehen Sie den „Animator“, den eigentlichen Zeichner. Eigentlich insofern, als er grob vorskizziert, was in unserem Schema den Begriffen in den einzelnen Spalten entspricht. Sein Assistent fertigt nun „Reinzeichnungen“ bestimmter Extremes dieser Phasen. Jener Phasenzeichner, der im Amerikanischen einfühlsam als „breakdownner“ bezeichnet wird, zeichnet die „breakdowns“. Wobei mit „breakdown“ ein bestimmter Abschnitt der Gesamtphase gemeint ist.

Der „Inbetweenner“ setzt die Zwischenphasen ein. Anhand der Farbfelder unseres Schemas können Sie diese Arbeitsteilung leicht verfolgen. Fest steht also: Die Phasenzeichnung ist Teamarbeit – und keineswegs stupide. Überlegen Sie nur, wieviel Einfühlungsvermögen dazu gehört, Bewegungsabläufe so detailgetreu wiederzugeben!

BEWEGUNGSABLÄUFE:

Bei aller Bewunderung für die Perfektion der Zeichentechnik soll dies nicht unerwähnt bleiben: Die Disney-Studios bedienen sich mannigfacher Hilfsmittel, um ihre sprichwörtliche Perfektion zu erreichen. Soll beispielsweise ein Pferd nebst Reiter im Galopp dargestellt werden – was ja dem Zeichner einiges an Können abverlangt – so sieht der Animator sich mit seinem Team zunächst mal Realfilme an, um den betreffenden Bewegungsablauf zu be-