



Abb. 7

Phasenzeichnung auf Hintergrund.

Die Zeichnung kann das Zusammenwirken der einzelnen Gestaltungselemente nur annähernd wiedergeben, da die Bewegung fehlt und – die Tiefe, die durch die Kamera erzeugt wird. Die aufgelegte „Folie“ kann in der Phasenebene (siehe Abb. 6) in verschiedene Richtungen geschoben werden.

greifen. Das Typische dieser Bewegungen wird „hängenbleiben“ und sich in seinen Skizzen niederschlagen.

Um das Ausmaß dieser umfangreichen Vorbereitungen voll erfassen zu können, noch dieses Beispiel: Für den Film „Peter Pan“ fertigte man eine Vielzahl an Fotos von einem amerikanischen Charakterdarsteller. Auf diesen Fotos wurde mit Rotstift eingezeichnet, wie die Mimik des Modells bei der Zeichnung genutzt werden soll. Mit anderen Worten: Auch hier wurde das Typische herausgegriffen, gesteigert, nutzbar gemacht.

Wenn wir vor allem immer wieder Disney zitieren, dann aus einem Grund: Allein die Disney-Studios erlaubten einen derartigen Blick hinter die Kulissen (oder hinter die Zeichenfolien).

Der letzte Satz unseres zweiten Abschnitts sollte Ihnen zu denken gegeben haben. „Tiefenperspektive... gab es nicht.“ **Gab!** Darauf liegt die Betonung. Daß es sie längst gibt, ist wiederum – Walt Disney zu verdanken.

Und damit zur

MULTIPLAN-KAMERA

Wenn Sie Abbildung 5 mit der Abb. 2 der letzten Folge vergleichen, entdecken Sie gewisse Gemeinsamkeiten. Richtig. In beiden Fällen handelt es sich um Trick-Kameras. Animationsstände oder -Tische. Aber: Diese Kamera ist eine besondere – eben die MULTIPLAN-KAMERA. Erst sie ermöglicht die Tiefenperspektive. Denn durch sinnvolle Einrichtungen, verschiebbare Ebenen, eine Vielzahl von Scheinwerfern etc. wird erst ein „echtes“ Filmerlebnis möglich. Was sagt: Sogar die Zeichentrickfiguren können sich (scheinbar! darauf kommt's an!) in die und der Tiefe des Raumes bewegen. Die Kamera kann Vordergründe einfangen, darüber hinweggleiten, „zoomen“ und dergleichen mehr. Den Möglichkeiten der Trickfilmleute sind wirklich keine Grenzen mehr gesetzt.

Erst in Verbindung mit dieser Kamera interessieren uns

HINTERGRÜNDE, VORDERGRÜNDE USW

Gleich an den Anfang dieses Abschnittes ein Zitat: „Der Layouter bestimmt das Gebiet, in dem die Handlung des Films spielen soll. Der Hintergrundmaler muß ihm visuelle Attraktionen geben.“ Hintergrund, das bedeutet, die Welt, in der die gezeichneten Helden agieren, muß in Ordnung sein, muß stimmen. Klar – die Art des Hintergrundes (der Kulissen) hängt vom Stoff ab. Ein utopischer Film beispielsweise läßt dem Hintergrundmaler mehr Freiheit in der Ausgestaltung der Szenerie als ein Abenteuerfilm, der in Oberitalien spielt. In letzterem Fall müssen Landschaft, Architektur und alles Drum und Dran so „echt“ wie möglich sein.

Eine Faustregel der Hintergrundmaler aus den Disney-Studios als Tip für Heimfilmer: „Es wäre ein Fehler, einen Effekt in der Hintergrundmalerei bloß um des Effektes willen erreichen zu wollen.“

Hintergrundmalerei – das klingt irgendwie unbedeutend. Eben Hintergrund – interessiert ja niemanden. Auch hier gilt das beim Phasenzeichner Gesagte: Irrtum! Bedenken Sie nur, daß für einen langen Zeichentrickfilm zwischen sieben- und neunhundert Hintergründe benötigt werden, die ohne Ausnahme „die vollkommene Illusion der Realität (oder der Irrealität) erzeugen müssen!“ Von diesem Hintergrund müssen sich aber die Figuren gut abheben. Gewiß haben Sie die enorme Problemstellung erkannt.

In der nächsten Folge berichten wir Ihnen, wie alles zusammenpaßt, und liefern Ihnen das, worauf etliche von Ihnen schon lange gewartet haben: Einen fast kompletten Literaturnachweis über Zeichentrickfilmtechnik.

Ihre Redaktion
Planet der Affen