

schen heißt das »Trickfisch.« Stimmt zwar nicht ganz – aber streiten wir uns nicht um Kleinigkeiten. Nur nichts kompliziert machen.

Sie sehen, wir haben den »Animationsstand« zur Verdeutlichung gleich mehrfach abgebildet. Einmal im Ausschnittsfoto (Abb. 2), dann als Schemazeichnung (Abb. 3), dann gehört die »Rückprovorrückung« (Abb. 4) dazu, deren Funktionsweise und Aufgaben wir in der letzten Ausgabe unseres Lexikons bereits beschrieben haben. Und schließlich laufen alle Drähte im Kontrollpult (Abb. 5) zusammen. Schon sehr beeindruckend, oder??

Nachdem Sie nun ausgestaunt oder die Mundwinkel herablassend gesenkt haben (Motto: Kenn' ich doch alles!), zum komplizierteren Teil unserer Darbietung: Wir werden versuchen, Ihnen das Zusammenwirken all dieser Teile zu erläutern.

An den Anfang aller Dinge haben die Götter den Schweiß gesetzt. Nein, nicht dieses durchaus übliche Transpirieren körperlicher Art, sondern das Baden des Hirns in Schweiß. Wenn's Ihnen mehr zusagt: Die Schmierung des Gehirns mit Schmalz, was uns helfen soll, einen Denkvorgang einzuleiten, der in folgenden Fragen gipfelt: »Wie erwecken wir einen Zeichentrick zum Leben – und was müssen wir berücksichtigen?«

Blicken Sie vertrauensvoll – schönen Dank auch! – auf unsere Abb. 6 – und erschrecken Sie bitte nicht. Da bietet sich eine Art Formular mit seltsam anmutenden Abkürzungen bzw. englischen Begriffen dar. Keine Angst: Wir erläutern sie. Folgen Sie einfach den Buchstaben, dann kommen Sie klar.

(a) Was Aktion bedeutet, ist Ihnen bekannt. Hier wird aufgeführt, was unsere ZT-Charaktere tun. (BG (b) ist das Kürzel für »Background« oder zu Deutsch »Hintergrund«.)

In (c) Spalten 1 – 4 wird aufgeführt, was welche Charaktere »zu tun« haben, exakter, welche »Folien« bzw. »Cellos« unter die Kamera zu legen sind.

Dialogue (Dialogue also) (d) ist klar, sofern es sich um einen vertonten ZTF handelt.

gungsablauf wäre eine »Phase« – oder – was Ihnen bekannter sein dürfte, eine »Bildsequenz«.

Ein Beispiel: Wir können eine Bewegung beschreiben, indem wir den Ausgangspunkt »festhalten« und das Ende – den Endpunkt. Daran schließt sich die nächste Bewegungsphase an und daran ... und daran ...

Ausgangspunkt und Endpunkt sind die »extremen« Punkte der Bewegung, der Phase. Die »Extremes« nennen die Amerikaner sie denn auch. Filmten wir nur diese beiden Extremes jeder Bewegung, verlief diese ruckartig, wäre nicht fließend. Wir wollen aber die Bewegungsphase insgesamt darstellen, glatt, fließend. Um diese Glätte zu erreichen, müssen wir noch einige Zwischenbewegungen einfügen. Die »Inbetweens« heißen sie im Amerikanischen, was etwa mit »dazwischenliegenden«



Abb. 5
Das Kontrollpult. Hier laufen alle Drähte zusammen.

a	b	c				d	e	f TRACK			
ACTION	BG	1	2	3	4	DIALOGUE	DIAL No.	1	2	3	4
							1				
							2				
							3				
							4				
							5				

Abb. 6
Muster für einen Produktionsplan: a) Aktion, b) Hintergrund, c) benötigte Folien Nr. d) Dialog (Text), e) Bildnummer, f) Tonspur (ebenfalls Text, aber phonetisch, z. B. statt »wer?« – w-ä-r).

Dial No. (e) gibt an, wieviel Bilder pro Zeichnung zu machen sind – und bietet zugleich dem Kameramann eine Kontrollmöglichkeit in Abstimmung mit dem Filmzählwerk. So kann er nachprüfen, wieviel Einzelbilder insgesamt gemacht worden sind, was er »im Kasten« hat. Track (f) »Spur« kennen Sie sicher, falls Sie ein Tonband Ihr eigen nennen – und da einiges an Ton im Film unterzubringen ist, dafür gleich wieder mehrere Spalten.

Schön, uns interessiert zunächst nicht der Ton, uns interessiert das Bild.

Den Begriff »Phase« haben wir geschluckt. Hoffentlich. Nun? Zur Vorsicht nochmal: Ein bestimmter Bewe-

zu übersetzen wäre. Je mehr Inbetweens nun zwischen die Extremes geschoben werden – natürlich ist das nur bis zu einem gewissen Umfang möglich – desto glatter wird die Bewegungs-PHASE! Hätten wir's?

Die Frage nach dem technischen »Wie?« steht natürlich im Raum. Und unser Zeichner auf Abb. 1 führt eine Reizeichnung aus, die Reizeichnung einer Phase. Abb. 7 und 8 verdeutlichen uns sowohl den Phasenablauf mit Extremes und einem Inbetween als auch die verschiedenen Stadien der Zeichnung.

Am Anfang steht natürlich der Entwurf, die Rohzeichnung. Ist diese fertig, begeben wir uns an das eingangs