

FILMLEXIKON

Zeichentrick Teil 3

Den dritten und letzten Teil dieses Kapitels haben wir mit Informationen randvoll gepackt. Nicht zuletzt für diejenigen unter Ihnen, die vielleicht selbst einmal gezeichnete Figuren zum Zelluloid-Leben erwecken wollen.

NOCHMALS: PLANEN IST ALLES

Über die künstlerischen Vorarbeiten, die vorausgehenden Überlegungen und die technischen Hilfsmittel haben wir Sie bereits informiert. Sie wissen inzwischen, wie eine Phase entsteht, welches ihre Bestandteile sind. Wir haben Ihnen verdeutlicht, wie mit einfachen Techniken problemlos Figuren zu gestalten sind. Die beeindruckende technische Apparatur sollte Sie nicht abschrecken. Improvisation ist alles.

Zunächst präsentieren wir Ihnen auf Abb. 1 ein weiteres Hilfsmittel, das von Profis entwickelt ist und natürlich vornehmlich von diesen verwendet wird. Hilfsmittel ist reichlich untertrieben, wie Sie unschwer bemerken werden.

Die Abbildung zeigt einen „field guide“ – der nicht mit dem verwechselt werden sollte, was im Deutschen etwas unglücklich „Formatblatt“ heißt. Das „Formatblatt“ (für den Amateurfilmer unerlässlich!) zeigt nämlich den Bildausschnitt der Aufnahmekamera insgesamt. Der „field guide“ dagegen ist das A und O der gesamten Trick-Aufnahmetechnik. Wieso, werden Sie gleich erfahren. Wir haben den „field guide“ bewußt vereinfacht dargestellt. Hilfslinien sind weitestgehend weggelassen. Das Blatt ist eine Art Bezugspunkt – oder so Sie wollen – Koordinatensystem. Sie sehen die Buchstaben innerhalb des Kreises. Das erinnert irgendwie an einen Kompaß, und eine vergleichbare Funktion – das Richtungsweisen – erfüllt dieser „field guide“. Die Buchstaben sind also die Himmelsrichtungen: Nord, Süd, Ost und West. Die waage- und senkrechten Linien schneiden sich zwangsläufig. Im „normalen“ field guide sind horizontal und vertikal in bestimmten Abständen noch

Zahlen angegeben, jeweils vom Zentrum (Kreismittelpunkt) längs den N-S-bzw. O-W-Linien nach außen laufend. Mittels dieses Koordinatensystems läßt sich jeder Punkt – wie auf einer Landkarte – eindeutig bestimmen. Und beim Planen müssen wir bestimmen: Wo Bewegungen beginnen oder enden, wohin unsere Charaktere „laufen“, wie die Kamera zu „schwenken“ hat etc. Über unseren rohen Produktionsplan hinaus (siehe dazu Filmlexikon, Stichwort Zeichentrick Teil I) benötigen wir also einen Phasenplan, eine Erweiterung des Drehbuches. Nach diesem Phasenplan, der fast ausschließlich Koordinaten enthält, arbeitet unsere Kamera.

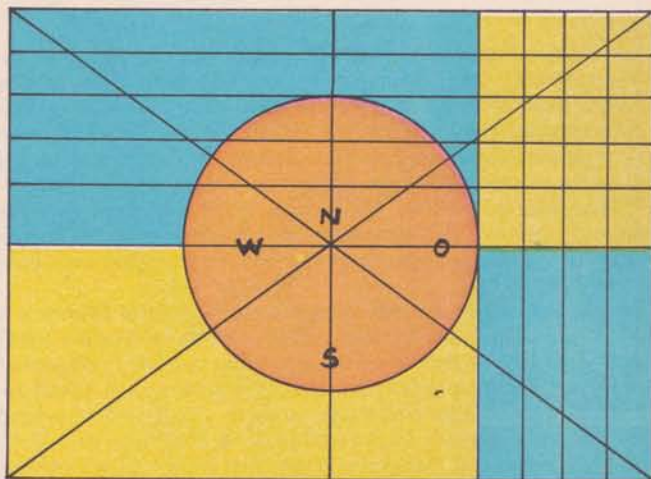


Abb. 1: Der „field guide“, schematisch. Der Übersichtlichkeit wegen sind die horizontalen und vertikalen Linien nicht vollständig aufgeführt. Ebenso fehlen die Zifferangaben.