

ANIMATIONS- FILM KONZEPT UND PRODUKTION

Hannes Rall



ANIMATIONSFILM

Konzept und Produktion

Unter Mitarbeit von Melanie Beisswenger und Kathrin Albers

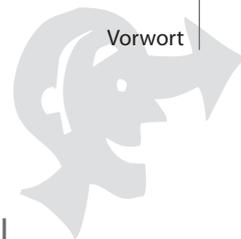
Vorwort

Animation ist eine faszinierende Kunstform. Wie kein anderes Medium erlaubt sie dem Filmmacher die absolute künstlerische Kontrolle über jedes einzelne Bild. Das vorliegende Buch soll Anfängerinnen und Anfängern den Einstieg ermöglichen und Fortgeschrittenen ebenso wie „alten Hasen“ überraschende und neue Einblicke ermöglichen.

Dafür war es notwendig, den Fokus des Bandes klar zu definieren: Es geht um den Animator als Filmmacher – also um die Methodik der Umsetzung inhaltlicher Zielsetzung durch künstlerische Konzepte. Das Buch folgt inhaltlich grob dem Produktionsablauf eines Animationsfilms und fächert dies später in die einzelnen wichtigen Produktionstechniken und Animationsstile auf.

Manche mögen zu Recht einwenden, dass Berufsbilder im Bereich Animation nach der Ausbildung und insbesondere in großen Studios durch extreme Spezialisierungen auf einzelne Bereiche gekennzeichnet sind. Ich bin aber davon überzeugt, dass auch für spätere Spezialisten die Kenntnis des größeren Zusammenhangs hilfreich, wenn nicht gar unerlässlich ist. Für einen Charakteranimator ist es zum Beispiel auch wichtig, die Grundregeln des Filmschnitts zu verstehen, um seine Szene mit funktionierenden Anschlüssen zu versehen.

Zudem steht weltweit die Produktion eines animierten Kurzfilms als Abschluss im Zentrum der meisten Animationsstudiengänge. Für die künstlerische Qualität ist es Voraussetzung zu verstehen, wie man seine gestalterischen Mittel zur optimalen Kommunikation von Inhalten, seien sie nun linear/narrativ oder abstrakt/experimentell, einsetzt.



Ein umfassender Band über Trickfilm auf nur 300 Seiten verlangt auch die Beschränkung auf das Wichtigste. Dennoch hoffe ich, dass es uns gelungen ist, große Zusammenhänge transparent zu machen und dennoch detaillierte und praxisnahe Informationen zu versammeln.

Dieses Buch ist kein Software-Manual, und das aus gutem Grund. Zum einen würde das den Rahmen des Möglichen sprengen, zum anderen verändern sich gerade im Bereich Animation die Programme zu schnell, um dem in einem Buch gerecht werden zu können. Das Verstehen der grundlegenden gestalterischen Konzepte ist meiner Meinung nach wesentlich wichtiger, als die Kenntnis von rein technologischen Details. Zu deren Vermittlung sind andere Medien wesentlich besser geeignet und unser Werk gibt entsprechende Wegweisungen, indem es die zur Zeit wichtigsten Programme für jede Technik benennt und beschreibt.

Der inhaltliche Schwerpunkt liegt aber ganz klar bei künstlerischen Themen, die so auch noch in Jahren Gültigkeit besitzen werden. Ich bin froh und stolz, exzellente Mitarbeiter für Spezialthemen gewonnen zu haben: Gastautorin Kathrin Albers ist eine renommierte und preisgekrönte Animationsfilmerin und Stop-Motion-Expertin sowie Assistant Professor an der School of Art, Design and Media an der Nanyang Techno-logical University in Singapur. Dank gilt ebenso Melanie Beisswenger für ihr Kapitel. Sie ist Professorin für 3D-Computeranimation an der Hochschule Mainz. Großes Augenmerk haben mein Buchdesigner Thomas Silbereis und ich auf die optimale

Verknüpfung von Text und Bild gelegt, ein bei diesem Thema sehr notwendiger Ansatz. Zahlreiche von mir speziell für das Handbuch gestaltete Illustrationen werden von passenden Beispielen aus der Praxis anderer Trickfilmer ergänzt. Vielen Dank deswegen auch an die zahlreichen Animationsfilmer, Studios und Animationsstudenten, die uns Bilder ihrer Arbeiten zur Verfügung gestellt haben.

Die hochkarätigen Interviewpartner versammeln mit Annie-Award-Gewinner Hans Bacher, Staranimator Andreas Deja und Oscar-Preisträger VFX Volker Engel nachgerade ein Triumvirat des deutschen Animationsfilms. Hinzu kommt der international renommierte Computeranimations-Experte Isaac Kerlow, der einen Ausblick auf die Zukunft des Mediums gibt.

Ich hoffe sehr, dass dieses Buch viele angehende und arrivierte Animatorinnen und Animatoren begeistert und inspiriert, die gezeigten Methoden umzusetzen, zu erweitern und auch in Frage zu stellen. Denn wie fast kein anderes Medium lebt gerade die Animation von der ständigen Weiterentwicklung und Neuerfindung: Wir stehen gerade erst am Anfang einer aufregenden Entwicklung. Um es mit einem berühmten raumfahrenden Kollegen auszudrücken: „Zur Unendlichkeit und darüber hinaus.“ Oder so ähnlich.

Stuttgart, im Dezember 2014

Hannes Rall

Gastautorinnen



Melanie Beisswenger

Prof. Melanie Beisswenger lehrt Computeranimation an der Hochschule Mainz und ist freiberuflich tätig als 3D-Charakteranimatorin, Supervisor und Regisseurin. Sie hat bei einer Vielzahl von internationalen Animations- und VFX-Filmen mitgewirkt, u.a. bei dem

Academy-Award-Gewinner „Happy Feet“ sowie dessen Sequel „Happy Feet 2“, bei dem TV-Clip für das BioShock-Game sowie „Iron Man 3“ (Oscar-Nominierung für die Kategorie „Best Visual Effects“), „Riddick“, „Der 7bte Zwerg“ und „Saphirblau“, bei dem sie als Lead Animator für den digitalen Charakter verantwortlich war. Ihr animierter Kurzfilm „There's Bliss in the Kiss“ hat viele internationale Preise gewonnen.



Kathrin Albers

Kathrin Albers arbeitet seit über 13 Jahren als Stop-Motion-Filmmacherin und hat unter dem Label Stoptrick viele Kurzfilme, Trailer, Spots und Musikvideos gedreht. Seit 2012 ist sie Assistant Professor an der Nanyang Technological University in Singapur für Digital Animation.



Fachbegriffe, die nicht direkt im Text erklärt werden und wie folgt – **Beispielbegriff** – hervorgehoben sind (farbig in der jeweiligen Kapitelfarbe), werden im Glossar erklärt.

Begleitende Website zum Buch mit Zusatzbeiträgen, vielen Filmen und Links: www.animationsfilm-buch.de



Übersicht

4	Vorwort Hannes Rall
6	Gastautorinnen
7	Übersicht

Vor der Produktion (Pre-Produktion)

8	1.1) Drehbuch und Storyboarding
50	1.2) Figürliches Zeichnen für Storyboard und Animation
76	1.3) Charakterdesign – virtuelle Besetzungscouch für Trickfilmstars
108	1.4) Was ist Produktionsdesign für Animation?
	Experteninterview:
134	<i>„Ich behandle grundsätzlich jedes Design wie eine Bühne im Theater.“</i> Hans Bacher, Animation Produktionsdesigner

Produktion (In verschiedenen Techniken)

144	2.1) Die Prinzipien der Animation und ihre Anwendung
212	2.2) Zeichentrickfilm
	Experteninterview:
236	<i>„Die Szene und die Figur – das bin ich!“</i> Andreas Deja, 2D-Character Animator
254	2.3) Stop Motion
	Gastautorin: Kathrin Albers, preisgekrönte unabhängige Animationsfilmerin, Hamburg
276	2.4) Ein Einblick in die 3D-Computeranimation
	Gastautorin: Melanie Beisswenger, Professorin für 3D-Computeranimation
	Experteninterview:
300	<i>„Für mich ist Animation die ultimative Grundausbildung für das elementare Verständnis für Bewegung.“</i> Volker Engel, Academy Award Winner VFX
	Experteninterview:
312	<i>„Es wird neue Wege geben, um Dinge umzusetzen.“</i> Isaac Kerlow, Experte für 3D-Computeranimation

Anhänge

320	Glossar
328	Bibliographie/Bildnachweis
334	Empfehlungen zum Weiterlesen
339	Zugabe: Zukünftige Trickfilm-Projekte von Hannes Rall



Drehbuch und Storyboarding

Das Drehbuch, die Idee und die Geschichte für einen Animationsfilm werden fast immer mit einem Storyboard entwickelt. Das Storyboard bildet das Gerüst, die Grundlage für einen gelungenen Animationsfilm. Es geht um visuelles Erzählen: die Kommunikation einer Geschichte durch die Sequenz von Bildern.

Mehr Infos:
www.animationsfilm-buch.de

Die Entwicklung und das Schreiben einer Geschichte für Animationsfilm ist ein so komplexes und umfangreiches Thema, dass es hier nicht umfassend behandelt werden kann: Dazu ist mit Sicherheit ein eigenes Buch notwendig: Im Anhang sind entsprechende Empfehlungen gelistet.

Dennoch möchte ich einige wichtige Überlegungen und Grundregeln teilen: Geht man von einer Eigenentwicklung aus, so steht am Anfang meist eine Idee, ein Anfang oder Ende einer Geschichte – vielleicht auch nur ein Bild, eine visuelle oder narrative Situation. Bevor man nun mit dem eigentlichen Schreiben fortfährt, ist es wichtig sich über einige Dinge klarzuwerden:

- Welches Format? (Kurzfilm, Langfilm [Feature], TV-Serie)
- Welches Erzählformat? (Linear narrativ oder experimentell)
- Welche Zielgruppe? (Für wen schreibe/entwicke ich?)
- Was will ich kommunizieren? (Will ich mein Publikum spannend unterhalten oder experimentell verstören?)

Natürlich bedingt die Idee oder der Inhalt oft auch das Format oder führen dahin. Es ist aber wichtig, sich für ein Endformat zu ent-

scheiden, da der Stil und die Form des Schreibens stark davon abhängen. Ebenso sollte man nie vergessen, dass man Filme nicht in erster Linie für sich, sondern für ein Publikum macht. (Ausnahmen bestätigen die Regel.) Deswegen muss meine Geschichte kommunizieren, d.h. verständlich sein (mehr dazu später).

Die Mehrzahl der Leser dieses Buchs wird kurze Formate, also animierte Kurzfilme entwickeln: sei es im Studium, als unabhängiger Animationsfilmer oder als Auftragsarbeit. Ein animierter Kurzfilm sollte bestimmte Regeln erfüllen:

- Die Geschichte muss visuell attraktiv sein: Viele herausragende Animationskurzfilme beruhen auf einer relativ einfachen, aber visuell prägnanten Grundidee.
- Warum als Trickfilm? Oder: Was macht meine Geschichte speziell, wenn sie als Animationsfilm erzählt ist? Anders gesagt: Erzähle eine Geschichte, die so nur als Animationsfilm erzählt werden kann.
- Klar und einfach: Ein Kurzfilm in der Länge von zwei bis zehn Minuten erlaubt keine komplexe Einführung von Charakteren oder eine Überfrachtung mit zu vielen Handlungssträngen und/oder Figuren.



Es ist ein wahrscheinlich unumgängliches, weit verbreitetes Missverständnis gerade bei Anfängern, dass kompliziert gleichbedeutend mit Qualität ist.

Das Gegenteil ist der Fall! Es ist oft am schwersten, eine einfache Geschichte verständlich zu erzählen. Man kann es durchaus mit dem Kochen eines gelungenen Gerichts vergleichen:

Mehr Zutaten machen das Rezept nicht besser, es geht um die ausgewogene Balance weniger, aber richtig gewählter Ingredienzen! Natürlich gibt es hier auch Ausnahmen, aber in der Regel sind solche Filme von Könnern mit jahrelanger Erfahrung im visuellen Erzählen gemacht.

Ich halte es für wichtig, erst einmal die kleine und einfachere Form unter Anwendung der richtigen Regeln zu erlernen, bevor man in der Lage ist diese Regeln zu variieren oder zu brechen.

Einige Beispiele für gelungene Animationskurzfilme mit einer relativ klaren und einfachen Struktur sind:

- **Michael Dudok de Wit: „Le Moine et le Poisson“ (1994)**
Ein Mönch jagt einen Fisch (zunehmend surrealer werdende Verfolgungsjagd).

- **Mark Baker: „The Hill Farm“ (1988)**
Ein Tag auf einer Farm: Besucher aus der Stadt unterbrechen den skurril gezeichneten Alltag auf einer englischen Farm. Zyklische Erzählstruktur, die zum Ausgangspunkt der Erzählung zurückkehrt.
- **Cordell Baker: „The Cat Came Back“ (1988)**
Eine Katze ist nicht totzukriegen und wenn doch, wird es umso schlimmer. Die Geschichte wird in einem sehr prägnanten visuellen Gag aufgelöst – sehr trickfilmspezifisch!
- **Christoph und Wolfgang Lauenstein: „Balance“ (1989)**
Geradezu exemplarische Animationsfilmidee: Fünf Figuren müssen eine frei schwebende Plattform stets in Balance halten, um nicht herunterzufallen. Eine visuell äußerst prägnante Idee, die sich hervorragend als Allegorie eignet!

Auch die Analyse von gelungenen animierten Werbespots kann sehr hilfreich sein: Es ist erstaunlich, wie gut man eine Geschichte in 30 oder 60 Sekunden erzählen kann, wenn man sich an die richtige Erzählökonomie hält.

Eine Geschichte für einen Animationsfilm, gerade für die kurze Form, wird oft nicht als klassisches Drehbuch entwickelt, sondern entsteht oft ausschließlich als Storyboard:

Storyboard - der Plan für den animierten Film

Was ist ein Storyboard?

Oft wird ein Storyboard als die „Comicfassung“ des Drehbuchs bezeichnet – das eignet sich sehr gut für eine schnelle anschauliche Erklärung, ist aber so nicht ganz richtig:

Ein Storyboard übersetzt die Beschreibung des Drehbuchs in Bilder und definiert das „Visual Storytelling“.

Jede Einstellung wird dabei durch mindestens ein Bild repräsentiert. Geht es um eine lange oder komplexe Einstellung, können auch mehrere Bilder die Einstellung illustrieren.





COMIC

Vergleich
Storyboards und Comics
von Hannes Rall



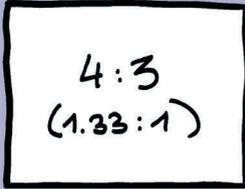


Dieses Storyboard illustriert eine Kamerafahrt, verbunden mit Zooms in einer durchgängigen Einstellung. Dabei ist wichtig zu verstehen, dass sich das Storyboard-Format zwar in der Größe, aber nie im relativen Seitenverhältnis ändern kann.

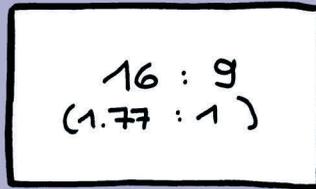
In der Projektion als Film oder Video wird alles in gleicher Größe gezeigt! (Abbildungen rechts)



TV



"CLASSIC-TV"-FORMAT:
BIS IN DIE 80ER JAHRE
ÜBLICH. NICHT MEHR
ZEITGEMÄSS.



"STANDARD-TV"-FORMAT:
INZWISCHEN GÄNGIGES
FORMAT FÜR HEUTIGE
TV-PRODUKTIONEN.

FILM



FILMFORMAT ETABLIERT
DURCH DIE ACADEMY OF
MOTION PICTURE ARTS AND
SCIENCES IN DEN 30ER.
HEUTE KAUM NOCH
VERWENDET.



LEINWANDFORMAT, DAS AUCH
HEUTE NOCH OFT BENUTZT
WIRD. AB 40ER/50ER EINGE-
FÜHRT, UM DIE KONKURRENZ
DES FERNSEHENS EINZUDÄMMEN.
BEISPIELE: "BIRDS", "DER ENGLISCHE
PATIENT"



EINGEFÜHRT 1953 (MONUMENTALFILM
"DAS GEWAND"), AUCH HEUTE NOCH
HÄUFIG EINGESETZT.
BEISPIELE: "THE THIN RED LINE", "STAR
WARS", "BLADE RUNNER".
ANAMORPH = FILMBILD IST "GESTAUCHT"
UND WIRD ERST BEI PROJEKTION MIT
ANAMORPHER LINSE WIEDER "ENTZUGT".

WANN WELCHES FORMAT?

- TV-PRODUKTIONEN LASSEN HEUTE KAUM NOCH EINE WAHL
ZU: 16:9 IST ETABLIERTER STANDARD.
- KINO: BREITWAND (1:1,85) ODER SUPER-BREITWAND (1:2,35)?
(CINEMASCOPE)

Formate für das Storyboard

Während ein Comic für sich steht und schon das finale „Produkt“ darstellt, ist ein Storyboard ein Planungsmittel für den späteren Film. Es muss deswegen auch die Vorgaben des Filmformats berücksichtigen. Dazu gehört ganz zentral das gleichbleibende Leinwand- oder Bildschirmformat, in dem ein Film produziert wird, die sogenannte **Aspect Ratio**, hier eine Übersicht der gängigsten Formate.

Wann welches Format?

■ TV-Produktionen:

Diese lassen heute kaum noch eine Wahl zu: 16:9 ist inzwischen etablierter Standard

■ Kino:

Breitwand (1.85:1) oder Super-Breitwand (2.35:1) (Cinemascope)



Aspect Ratio

„Aspect Ratio“ ist der englische Fachbegriff für das Projektions- bzw. Bildschirmformat eines Films oder Videos. Es ist immens wichtig zu verstehen, dass eine Komposition für Film – und damit Animation – immer in diesem Rahmen „gedacht“ und angelegt werden muss.

Split Screen

Unter „Split Screen“ versteht man eine weitere Aufteilung des eigentlichen Bildformats in weitere Bildfenster: mehrere Formate im Format. Diese einem Comic nicht unähnliche Variante wird oft eingesetzt, um die Gleichzeitigkeit von Handlungen zu zeigen. Beispiele findet man in der TV-Serie „24“ oder im Kinofilm „Hulk“ von Ang Lee: Hier wurde das Stilmittel bewusst verwendet, um eine „Comic-ähnliche“ Anmutung zu erzeugen.



Von Ausnahmen wie **Split Screen** und diversen multi-medialen Formaten abgesehen, wird das jeweils gewählte Format immer noch durchgängig für eine Produktion verwendet: Die Zeichnungen für das Storyboard müssen also in einem entsprechenden Format mit Rahmen gezeichnet werden – die Komposition muss innerhalb dieses Rahmens funktionieren, alles was außerhalb liegt, wird später nicht zu sehen sein, ist also irrelevant. Ein typischer Anfängerfehler ist, diese simple Regel zu vernachlässigen und die ein-

zelnen Storyboards wild in verschiedenen Formaten zu zeichnen, was für die Verwendung im Film nicht funktioniert.

Wahl des Formats

Welches Leinwand- oder Bildschirmformat das „richtige“ ist, hängt von mehreren Faktoren ab. Es kann sowohl eine rein künstlerisch, als auch produktionstechnisch oder finanziell motivierte Entscheidung sein. Entscheidend ist sich am Anfang der Produktion für ein Format zu entscheiden und es durch den ganzen weiteren Ablauf beizubehalten. ■



- GEGENÜBER „ALTEM“ 1:1,33 -
 - FORMAT SCHON DEUTLICH ERGÄNZT
 - KOSTENSPEAREND, WEIL WE-
 - NIGER LEINWAND „GEFÜLLT“
 WERDEN MUSS.



- ERMÖGLICHT EINDRUCKSVOLLE LANDSCHAFTS-
 UND MASSENZENEN (→ EINFÜHRUNG FÜR
 MONUMENTALFILME).
 - BEZIEHT DEN ZUSCHAUER STARK IN DIE
 UMGEBUNG EIN.



- ERMÖGLICHT SCHON DYNAMIK
 VON BEWEGUNGEN IM FORMAT.
 - EINFACHERE KOMPOSITION
 VON NAHAUFNAHMEN.



- GROSSE BANDBREITE / REICHWEITE VON
 KAMERABEWEGUNGEN / DYNAMISCHER
 BEWEGUNG INNERHAUS DES FORMATS.
 - REINE NAHAUFNAHMEN MÜSSEN
 SEHR SORGFÄLTIG KOMPONIERT WERDEN.



Kasch – der „Sicherheitsabstand“ in Film- und Fernsehformaten

Durch den sogenannten Projektionskasch bei Filmprojektoren sowie der unterschiedlichen Bildschirmabmessungen und Standards bei TV-Formaten ist es wichtig, einen gewissen „Sicherheitsabstand“ bei der Gestaltung von Filmbildern zu berücksichtigen: Keine wichtigen Bildelemente oder Bestandteile von Titeln sollten außerhalb dieser „Title Safe Area“ liegen. Dies muss noch nicht unbedingt exakt beim Storyboard berücksichtigt werden, wenn eine spätere Layoutphase die Positionen der Bildelemente präzise festlegt.

Allerdings kann der Storyboard-Zeichner das schon dahin gehend berücksichtigen, dass wichtige Bildelemente (z.B. Köpfe) nicht am äußersten Rand des Formats platziert werden. Ist ein Storyboard allein dazu da, die Geschichte zu entwickeln, können solche technischen Faktoren ganz vernachlässigt werden. Wird allerdings das Storyboard fast unverändert als Layout übernommen, oder einzelne Storyboard-Zeichnungen als Hauptphasen ist es sicherer, die jeweiligen Kaschierungen von Anfang an zu berücksichtigen.

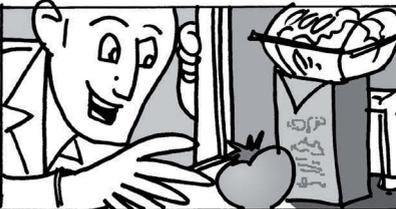


Diese zwei Zeichnungen zeigen, wo bildwichtige Informationen bei 2.35 : 1 (Film Cinemascope) und Breitwand-TV (16 : 9) sein sollten und wo nicht.



Ein Storyboard übersetzt oder entwickelt die Geschichte eines Animationsfilms in die gezeichnete Version der einzelnen Einstellungen: Es geht um die visuelle Narration, das Visual

Storytelling. Hier ein Beispiel; wie die gleiche Geschichte durch die Wahl unterschiedlicher Kameraeinstellungen für die einzelnen Shots ganz unterschiedlich wirken kann:



(1)

(2)

(3)

(4)

Die Kameraposition wird kaum variiert: Die Kamera wechselt zwar zwischen Totalen, Halbnahe und Naheinstellungen, allerdings bleibt sie immer ungefähr auf Augenhöhe des Betrachters und „kippt“ nie in der Perspektive. Die Ausleuchtung der Szene ist ebenfalls sehr gleichmäßig, ohne dramatische Akzente zu setzen. Dadurch dass die Stilmittel einen gefühlsmäßig neutralen Effekt erzeugen, entsteht beim Betrachter ein quasi dokumentarischer Eindruck.

Ganz anders hier: Dramatisch/extreme Beleuchtung (z.B. das klassische „Horror-Unterlicht“) und stark variierte Kameraperspektiven (von oben/unten) werden eingesetzt: So entsteht der Eindruck von Bedrohung (Down-Shot [1]), Spannung (Silhouette, Lichtsetzung [3]) und Schock/Entsetzen (Unterlicht, Up-Shot [4]).



Deine Aufgabe:

- Gestalte zwei Versionen einer identischen oder ähnlichen Geschichte, zum Beispiel eine „Komödien-“ und eine „Horror-Version“. Benutze dabei die genannten Stilmittel wie Kameraperspektiven, Einstellungsgrößen und Beleuchtung/Licht und Schatten.

Ein Beispiel einer solchen Geschichte könnte sein:

Ein Mann/eine Frau geht mit einem Hund spazieren. Der Mann/ die Frau wirft einen Ball und der Hund bringt ihn (oder etwas ganz anderes?) zurück.

- Zusätzlich kannst Du damit experimentieren Ort und Zeit zu variieren: Großstadt oder Wald? Nacht oder Tag?
- Beginne aber mit den Versionen, die in einer vergleichbaren „Kulisse“ und Zeit spielen und probiere erst danach stärkere Variationen aus: Auf diese Weise wird deutlich, wie man auch mit beschränkten Mitteln die Wirkung beim visuellen Erzählen stark verändern kann!

Warum ein Storyboard?

Beim Realfilm wird jede Einstellung gewöhnlich in mehreren Takes und unter Umständen in verschiedenen oder multiplen Kameraeinstellungen am Set gedreht. Der Regisseur kann später beim Schnitt deswegen aus einem Überschuss an Material die gewünschten Szenen und Anschlüsse auswählen. Ganz anders beim Animationsfilm: Der aufwendige Bild-für-Bild-Produktionsprozess erlaubt es in der Regel allein schon aus Kostengründen nicht, Szenen mehrfach zu produzieren. Deswegen muss der Film schon im Voraus visuell exakt geplant werden, um bei der eigentlichen Produktion nicht Zeit und Geld zu verlieren. Ebenso gilt deswegen, dass ein Animationsfilm schon in der Form des

Storyboards zumindest grob geschnitten wird. Das Storyboard kann schon die Anschlüsse und Übergänge zwischen den einzelnen Szenen festlegen.

Nicht zuletzt ist das Storyboard oft das entscheidende Kommunikationsmittel zwischen Filmproduktion/Autoren und potenziellen Geldgebern, auf dessen Grundlage die Bewilligung von Finanzierungen entschieden wird: Ein Drehbuch allein reicht zur Bewilligung von Fördergeldern für Animationsfilm in der Regel nicht aus, das Gleiche gilt für private und kommerzielle Investoren. Das Storyboard ist dabei die relativ kostengünstige Möglichkeit, die visuelle Umsetzung der Geschichte in präziser Form zu präsentieren.

Wegen dieser Möglichkeit der exakten Planung hat sich das Storyboard schon seit den 40er und 50er Jahren auch im Realfilm durchgesetzt, vorwiegend bei visuell aufwendigen und mit Spezialeffekten verbundenen Produktionen. Die Verwendung von Storyboards ist bei komplexen Spielfilmproduktionen heute Standard, wird dabei aber auch schon verbreitet durch die sogenannte Pre-Vizualisation (kurz: Pre-Viz) ersetzt, wenn es um die Planung von aufwendigen Effektsequenzen oder Hybridformen von CG-Animation und Realfilm geht.

Eine animierte TV-Serie wie „Star Wars: The Clone Wars“ (Filoni, 2008-2014) wird heute ausschließlich mit Hilfe von Pre-Viz entwickelt

– Storyboards werden nicht mehr verwendet. Auf der anderen Seite benutzen neuere CG-Animationsfilme wie Pixar’s „Brave“ (Andrews, Chapman, 2012) nach wie vor Storyboards: Das dürfte nicht zuletzt damit zu tun haben, dass Zeichnungen eine originäre Ausdruckskraft besitzen, die den Charme einer Geschichte wesentlich attraktiver präsentieren können.

Historisch ist das Storyboard ein Medium, das zunächst für den Animationsfilm erfunden und verwendet wurde, bevor es später auch zunehmend im Realfilm eingesetzt wurde. Der Name kommt von der ursprünglichen (und auch heute noch oft verwendeten) Form, viele kleine Zeichnungen im



**Beispiel:**

Ausschnitte aus der Pre-Viz-Version des Studentenfilms „Daisy“ von Renald Taurusdi und Michael King Sutanto, School of Art, Design and Media, Nanyang Technological University Singapur, 2010.

Format des Films mit Nadeln auf eine Wand zu pinnen.

Die Zeichnungen repräsentierten die verschiedenen Einstellungen des Films und konnten auf diese Weise von allen Produktionsmitarbeitern begutachtet und schnell ausgetauscht bzw. durch neue Versionen ersetzt werden. Dadurch entstand die Möglichkeit für eine konstante Evolution des Story-Prozesses, bei dem die Geschichte ständig weiterentwickelt werden konnte, bis dann letztlich eine finale Version der Geschichte in gezeichneter Form feststand.

Der Oscar-prämierte CG-Animationslangfilm „Rango“ (Industrial Light and Magic, 2011) wurde zuerst zusammen mit dem Regisseur Gore Verbinski komplett als Storyboard entwickelt. Dabei wurden schon im Storyboard die Komposition und die Kameraperspektiven grob festgelegt. Allerdings wurde beides in der anschließenden Phase des 3D-Layouts noch einmal stark verändert und verbessert. ■

Animatic: Abgefilmte Version des Storyboards, die oft auch schon Hauptphasen (Key-Frames) beinhaltet, in der Regel auch schon mit provisorischem Ton unterlegt. Der entscheidende Punkt ist die Möglichkeit, das **Timing** des Films zu entwickeln.

Leica Reel: Animatic in kompletter Filmlänge. Anfänglich nur aus den Storyboards bestehend, werden diese im weiteren Verlauf der Produktion durch Layout-Bilder, Animationstests und schließlich die finale Animation ersetzt. Ein Leica Reel ermöglicht allen an der Produktion Beteiligten, die Struktur des Gesamtfilms im Auge zu behalten. Ein absolut unverzichtbares Planungsinstrument.

Pre-Viz/3D-Layout: Ein Animatic, das nicht mit Zeichnungen arbeitet, sondern sehr grobe Computermodelle in einer 3D-Umgebung verwendet. Im Arbeitsablauf der Computeranimation in der Industrie werden hier oft schon die Positionen der Figuren und die Kameraeinstellungen endgültig festlegt.

Grundlagen der filmischen Gestaltung

Will man filmisch eine lineare Geschichte erzählen, die das Publikum verstehen kann, so ist es notwendig, die gleiche Sprache zu sprechen, die auch der Zuschauer versteht: Seit der Einführung des Mediums Film haben sich bestimmte Konventionen der Bildsprache etabliert, die vom Publikum verstanden werden. Hält man sich an diese Konventionen im Bezug auf Kameraeinstellungen und Montage, so wird das Publikum dem Geschehen folgen können. Verstößt man gegen sie, wird das Verständnis des Geschehens auf der Leinwand erschwert oder unmöglich gemacht.



Ein klassisches Beispiel ist die Montage von Schuss und Gegenschuss.

Eine etablierte filmische Konvention ist, dass der Großaufnahme eines Gesichts eine Einstellung folgt, die das zeigt, was die entsprechende Person sieht.

Gewöhnlich wird man sich an diese etablierten Regeln halten und sie spielerisch erweitern/variieren, will man eine klassisch strukturierte Geschichte erzählen. Gerade aus der jüngeren Vergangenheit und der Postmoderne allgemein gibt es natürlich zahlreiche Beispiele, in denen bewusst mit diesen Regeln gebrochen wurde, um einen bestimmten Effekt zu erzielen. Meistern der Filmkunst gelingt es, dies so zu integrieren, dass die Geschichte trotzdem oder sogar noch besser verstanden wird. Das funktioniert, weil die Konventionsbrüche eben bewusst eingesetzt werden, um eine bestimmte erzählerisch begründete Aussage zu unterstützen.

Für Anfänger ist es aber unbedingt notwendig, sich zuerst mit den etablierten Regeln der Filmsprache vertraut zu machen, bevor sie beginnen können, diese gezielt außer Kraft zu setzen. Es ist für den Anfang schwer genug, alle notwendigen Fähigkeiten zu vereinen, um ein ansprechend gestaltetes und erzähltes Storyboard zu zeichnen, das klar und verständlich ist. Ein passender Vergleich wäre der zu einem Jazz-Musiker, der auch zuerst alle Tonleitern beherrschen muss, bevor er überhaupt beginnen kann zu improvisieren. Geht es um die reine Improvisation, also um den experimentellen Animationsfilm, der nicht darauf ausgelegt ist, eine konventionell strukturierte und verständliche Geschichte zu erzählen, müssen diese Regeln nicht beachtet werden. Gleichwohl tragen viele experimentell abstrakte Animationsfilme von Meistern wie Oskar Fischinger („Motion Painting No.1“, 1947) oder Michel Gagné



(„Sensology“, 2010) eine sequenzielle grafische Struktur in sich – die durchaus in und durch Storyboards geplant werden kann. Anstelle der klassischen Regeln der erzählerischen Filmsprache werden grafische Kontraste, Spannungsmuster und rhythmische

Variationen verwendet, um den Film im Storyboard zu strukturieren. Andere experimentelle Animationskünstler verzichten für manche ihrer Filme völlig auf Storyboards und improvisieren frei: Ein Bild folgt auf das andere, alles in Straight-Ahead-Animation. ■

Komposition

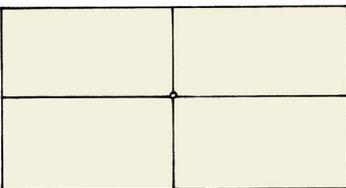
Bei Storyboards geht es um die ansprechende und funktionale Anordnung von Bildelementen in einem vorgegebenen Format: Deswegen muss ein guter Storyboarder die **Grundregeln der Komposition** beherrschen. Studenten begehen anfangs oft den Fehler, bei ihren Zeichnungen für Storyboards nicht zu bedenken, dass es immer um Komposition in einem definierten Rahmen geht:



Wichtige Bildelemente werden auf „Dritteln“ platziert. Kontrast zwischen den Diagonalen und der Vertikalen der rechten Figur.

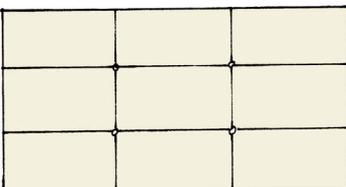
Wichtig ist, das darzustellen, was der Zuschauer später auf Leinwand oder Bildschirm sieht!

PERFEKTE SYMMETRIE



Symmetrie kann sehr gut funktionieren!

KOMPOSITION BASIEREND AUF „DRITTELUNG“



Kontrast zwischen Symmetrie und unregelmäßiger Verteilung von Objekten = Irritation, erzeugt Aufmerksamkeit.



Wenn eine starke Grundkomposition die Basis bildet, ...

... dann funktionieren auch die darauf aufbauenden Bildmotive.



Auch dann, wenn detailliertere Textur(en) und Farbe hinzukommen (= höherer Realismusanspruch). Farbe kann zudem die Komposition unterstützen.





Dabei ist es wichtig zu verstehen, dass auch die Komposition nicht isoliert gesehen werden kann: Es geht darum, die Komposition für eine Szene so zu wählen, dass sie den entsprechenden Inhalt der Geschichte unterstützt und hervorhebt. Es geht also letztlich um Design im Dienst des **visuellen Erzählens**. Die Form folgt der Funktion. Wird das erreicht, entsteht oft durch diesen Zusammenhang allein schon eine gute Komposition, da ihr ein durchdachtes Konzept zugrunde liegt. Gelingene Kompositionen arbeiten gewöhnlich mit einem Ordnungssystem im Sinne der

optimalen Kommunikation des Bildinhalts: Dabei werden die künstlerischen Stilmittel und Werkzeuge wie Lichtsetzung, Strichstärke, Detaildichte und Skalierung eingesetzt, um diesen Effekt zu erreichen.

Das lässt sich gut am folgenden Beispiel erkennen:

In **Abbildung 1** werden Objekte im Vordergrund als Silhouette abgesetzt, die Detaildichte ist im Mittelgrund am größten und nimmt mit zunehmender Entfernung ab. Ebenso wird die Strichstärke variiert, um Wesentliches hervorzuheben (dicke Linien) und unwichtigeres „Beiwerk“ zu kennzeichnen (dünne Linien, graue/blau Umrisslinien im Hintergrund).



Abbildung 1

In **Abbildung 2** wird keines dieser Stilmittel benutzt, jedes Element wird gleich behandelt: Dadurch entsteht keine Ordnung, die Komposition wirkt konfus und nicht durchdacht – und somit nicht gelungen.

Anmerkung dazu:

Natürlich kann es auch künstlerische Gründe geben, eine Einstellung als „flach“ und „eindimensional“, vielleicht sogar verwirrend erscheinen zu lassen – Ausnahmen bestätigen die Regel.

Wichtig immer:

Die kompositorische Umsetzung muss der künstlerisch/inhaltlichen Intention entsprechen! ■



Abbildung 2

Komposition im Dienst von Visual Storytelling



FRAMING



Bildelemente lenken die Aufmerksamkeit auf zentrales Motiv.



POSITIV GEGEN NEGATIV:
kleine positive Figur gegen große negative Fläche; funktioniert auch umgekehrt:



VARIIERTE RAUMAUFTeilUNG:
unregelmäßige Verteilung paralleler Kurven + Größenkontrast.

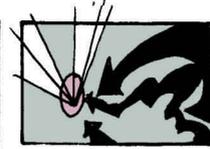


- BALANCE DER NEGATIVEN FLÄCHEN
- DREIECK ALS KOMPOSITIONSELEMENT



VARIATION + KONTRAST VON GRUNDFORMEN
+ GRÖSSENUNTERSCHIED:
zentrale Figur leicht gegen Symmetrie
versetzt; Kontrast zu Diagonalen.





Lenkung der Aufmerksamkeit durch Framing und Einsatz von Fluchtpunktperspektive.



VERTIKALE/KURVEN
Wiederholung von Formen als dekorative Elemente.



Konvex/Konkav

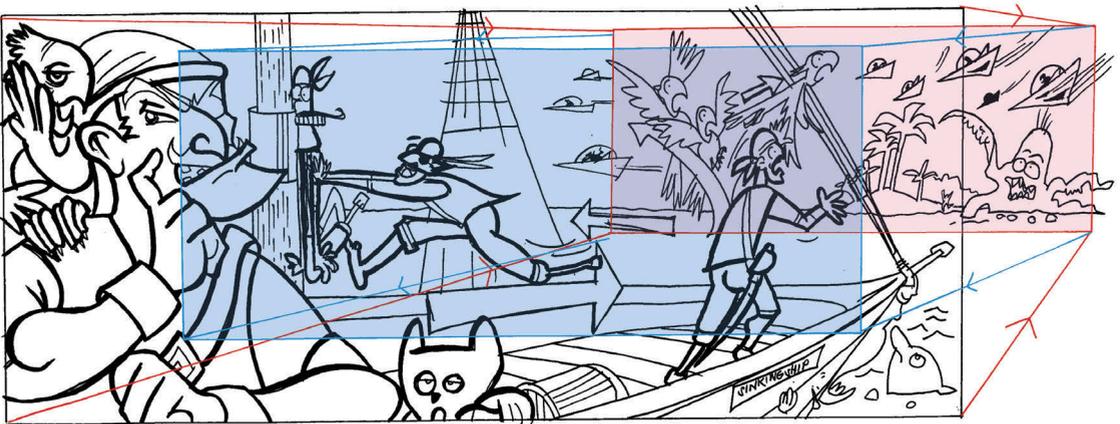


Rund/Eckig

Dynamische Komposition

Zudem geht es gerade beim Animationsfilm nicht um statische Kompositionen: Die Komposition kann sich innerhalb einer Szene verändern, sei es durch Kamerafahrten oder beim Animationsfilm auch durch Metamorphosen. Anders als zum Beispiel bei

einem Comic bewegt sich eine Figur durch eine Szenerie, oder die Kamera fährt horizontal, vertikal, oder zoomt: Zu jedem Zeitpunkt innerhalb einer Szene soll im Idealfall dennoch immer eine gelungene Bildkomposition gezeigt werden.



Im Verlauf der Zeit bewegt sich die Figur durch die Szene, gleichzeitig bewegt sich auch die Kamera: In jedem sich ergebenden Bildausschnitt sollte eine optimale Komposition entstehen. Gerade der Animationsfilm bietet hier die Möglichkeit der absoluten Kontrolle, da ja jedes Frame generiert wird. Einschränkend muss allerdings gesagt werden, dass diese Kontrolle beim (digital oder traditionell) gezeichneten wesentlich einfacher ist als beim 3D-Computeranimationsfilm. Das liegt daran, dass in der Regel bei Computeranimationen virtuelle Hintergründe modelliert werden, in denen sich die Figuren – ähnlich wie bei einem realen Filmdreh – bewegen. Diese Hintergründe innerhalb einer Szene zu ändern oder anzupassen ist wesentlich schwieriger oder nahezu unmöglich.

Diese „Zusammenfassung“ zeigt, wie sich Positionen von Figuren innerhalb einer Einstellung ohne Schnitt verändern und sich auch die Kameraposition und der Bildausschnitt anpassen. Es wird deutlich, dass auf die Balance zwischen den dynamischen Bildelementen und dem Hintergrund geachtet werden muss. Auf der folgenden Seite ist die Einstellung in drei einzelnen sequenziellen Storyboard-Zeichnungen zu sehen. Man sieht, dass bei einer so komplexen und dynamischen Einstellung mehrere Zeichnungen notwendig sind, um sie verständlich zu illustrieren.



DIESER TEIL DES HINTERGRUNDS (TAKELAGE) IST BEWUSST NUR ANGEDEUTET, UM DAS BILD NICHT ZU ÜBERLADEN, WENN DIE FIGUR DAVOR AGIERT

IM FILM KÖNNEN FIGUREN ODER OBJEKTE TEMPORÄR AUFTAUCHEN, UM DIE KOMPOSITION AUSZUBALANCIEREN.



GEHT DER PIRAT ZUM BUG DES SCHIFFES, KANN MAN DEN WAL ABTAUCHEN LASSEN, UM UNGÜNSTIGE ÜBERSCHNEIDUNGEN ZU VERMEIDEN. ELEMENTE KÖNNEN IM BILD AUFTAUCHEN UND WIEDER VERSCHWINDEN = DYNAMISCHE (FILMISCHE) KOMPOSITION.

DIE DYNAMISCHE KOMPOSITION BERÜCKSICHTIGT DIE INNERHALB DER EINSTELLUNG VERÄNDERTEN POSITIONEN DER FIGUREN.

DER BILDAUSSCHNITT VERLAGERT SICH, UM RAUM FÜR DIE INS BILD KOMMENDEN UFOs ZU SCHAFFEN. DIE HANDLUNG BESTIMMT DIE KOMPOSITION.



DIESE ÜBERSCHNEIDUNG DER UFOs MIT DER TAKELAGE IST KOMPOSITIONSICHTIG NICHT IDEAL, AUSSERDINGS NOCH AKZEPTABEL, DA SIE NUR KURZ IST.



NACHDEM DER PIRAT GEGEN DEN MAST "GEGNALT" IST, WIRD MAN VERMUTLICH SCHNELL UMSCHNEIDEN - DA SONST DIE RECHTE BILDHALFTE ZU "LEER WIRKT."

DAS ELEMENT DER GEGENBEWEGUNG VON PIRAT UND PAPAGEI ERHÖHT DIE DYNAMIK UND SORGT FÜR EINE ANSPRECHENDE FILMISCHE KOMPOSITION.

Einstellungen im Film – wie finde ich den richtigen Shot?

Ein Film besteht in der Regel aus **einzelnen Einstellungen**, die durch den **Filmschnitt** miteinander verbunden werden. Das Storyboard erfüllt die Aufgabe, die beschriebene Handlung im Drehbuch (wenn vorhanden) in Einstellungen aufzulösen. Die richtige Wahl dieser Einstellungen ist enorm wichtig, um den gewünschten emotionalen und narrativen Effekt beim Zuschauer zu erzielen.

Schnitt und Montage

Die wichtigste **Grundregel** für den Filmschnitt lautet: **Schnitte müssen motiviert sein!** Da Schnitt den Wechsel der Einstellung bedeutet, muss es einen Grund geben, warum eine neue Einstellung gewählt wird. In der Regel geht es um die **Kommunikation von handlungsrelevanter Information**:

- Ein neuer Handlungsort wird eingeführt.
- Ein Detail wird gezeigt.

- Die Beziehung zwischen zwei Personen in einer bestimmten Umgebung wird gezeigt.
- Zeit ist vergangen.

Das sind nur einige Beispiele, aber immer sollte ein Schnitt durch die Notwendigkeiten des visuellen Erzählens (Visual Storytelling) motiviert sein. Von entscheidender Bedeutung ist dabei die Wahrung der erzählerischen Kontinuität: Zum Beispiel müssen im Storyboard die Figuren in den Zeichnungen stets wiedererkennbar sein – sonst wird die Geschichte unverständlich.

Kontinuitätsbruch:

Unterschiedliche Kleidung derselben Figur bei implizierter Gleichzeitigkeit und gleicher Umgebung führt zu Irritation (= wird vom Zuschauer als Fehler wahrgenommen).

Oder:

Vom Filmemacher bewusst eingesetzt, um entgegen der Sehkonvention einen „Zeitsprung“ zu suggerieren.



Die traditionell „richtige“ Variante: Schnitt von naher zu halbnaher Einstellung mit Änderung der Kameraperspektive. **Kontinuität** durch Links-Rechts-Verteilung und gleichbleibendes Licht/Farben voll gewährleistet.



Bei einem Schnitt in einer fortlaufenden Bewegung (= direktem Anschluss) und unveränderter Umgebung wird die Veränderung der Farbe des Kleides als Kontinuitätsfehler wahrgenommen.



Allein durch Veränderung des Lichts wird der Verlauf von Zeit impliziert: Aus einem Fehler wird eine interessante Schnittvariante. Zwar suggeriert der direkte Anschnitt unmittelbare Kontinuität, die andere Tageszeit schafft aber einen neuen Kontext.



Arbeitet man mit den gleichen Figuren, verändert aber zusätzlich auch die Umgebung entsteht eine andere Variante: Durch den Match-Cut, also den Anschlussschnitt wird die dargestellte Situation als zeitlich fortgesetzter oder wiederholter Streit kommuniziert.

Ein Schnitt kann natürlich auch **grafisch/ästhetisch motiviert** sein, im Idealfall verbindet sich die ästhetische Komponente perfekt mit der erzählerischen Intention.



Bei kompletter Veränderung der Umgebung, ohne Bewegungskontinuität und bei völlig anderer Situation entsteht kein Kontinuitätsfehler durch die veränderte Farbe des Kleides: Kontinuität ist hier erzählerisch nicht beabsichtigt.

Im Folgenden werden die **wichtigsten Einstellungen** im Film anhand einer durch Schnitte verbundenen zusammenhängenden Szene

beschrieben. Die Wahl der Einstellungen ist eng damit verknüpft, wie von einer zur anderen Einstellung **geschnitten** wird.



Die **Totale (Wide Shot oder Extreme Wide Shot)** kann den Zuschauer über den Ort der Handlung informieren. Sie wird dann als **Establishing Shot** bezeichnet. Eine solche Einstellung ist ideal, um die **Atmosphäre und Stimmung** der Geschichte über den **Erzählort** zu etablieren.



Die **Halbnahe (Medium Shot)** ist gut geeignet, um die Beziehung zwischen zwei Figuren hervorzuheben, während der Umgebungskontext lesbar bleibt. Hier wird im Storyboard die wichtige Beziehung der Akteure zusätzlich über die **Gräutöne** hervorgehoben. Unwichtige Figuren „**verblassen**“. (Im finalen Film kann dies durch andere Mittel, z.B. unterschiedliche Schärfe ersetzt werden.)



Die **Nahaufnahme (Close-Up)** ist das beste Mittel, um die Gefühle einer Figur zu zeigen. Die Blickrichtung der Figur hier „**trifft**“ sich mit dem Blick der Figur in der nächsten Einstellung. Erreicht wird dies durch die etablierte filmische Konvention des **Gegenschusses (Reverse Shot)**: Auf eine Nahaufnahme des Blicks einer Figur folgt in der nächsten Einstellung das, was sie sieht.



Extreme Nahaufnahme (Extreme Close-Up) zeigt ein Detail, das ansonsten nicht erkennbar wäre oder als Information untergehen würde (hier, wie die Augen zu Schlitzen werden).



Über die Schulter-Einstellung (Over-the-Shoulder Shot): Oft für Dialoge verwendet, verbindet diese Einstellung zwei Charaktere in einer Vordergrund-Hintergrund-Kombination. Traditionell werden solche Einstellungen im Schnitt abwechselnd für die linke und die rechte Figur kombiniert (Dialog).





Ein **Down-Shot**, eine Einstellung aus der „Vogelperspektive“ – also eine besondere Form der **Totale**. Der Schütze im Vordergrund wird durch Position, Skalierung und den harten Kontrast hervorgehoben.



Over the Shoulder-Einstellung/Shot, erneut kombiniert mit einer „weiteren“ Halbnahen. Dadurch sieht der Zuschauer, wie der Cowboy links im Bild getroffen wird. Gleichzeitig wird die Reaktion der Figur im Vordergrund deutlich. Wiederum unterstützt der Einsatz von Licht und Schatten die erzählerische Intention. Die Position des Blicks auf der 2D-Ebene des Bildformats ...



... ist identisch mit der Position des flüchtenden Schützen in der nächsten Einstellung.



Dadurch wird erneut kommuniziert, dass in dieser Einstellung gezeigt wird, was die Figur aus der vorangegangenen Einstellung sieht.



Ein **Up-Shot** oder Einstellung aus der „Froschperspektive“ rückt das Gesicht des Getroffenen, die fühlende Hand und die Reaktion der anderen Figur in den Mittelpunkt. Rein grafisch betrachtet, bietet dieser Perspektivwechsel reizvolle Abwechslung.



Die Komposition berücksichtigt Kamerafahrt und Positionsveränderung der Figur im Verlauf der Szene: Details werden dort im Hintergrund ausgespart, wo sich der Reiter hinbewegt. Im Film kann dies auch durch unterschiedliche Schärferebenen erreicht werden (wenig Details = unscharf).

Totale in Verbindung mit Kamerafahrt, handlungsmotiviert eingesetzt: Plötzlich befinden wir uns in einem völlig anderen Szenario, die Identität des einsamen Reiters ist bewusst unklar. Die Einstellung kommuniziert die Einsamkeit des Reiters durch den Kontrast mit der monumentalen Landschaft. Das filmische Stilmittel der Kamerafahrt wird verwendet, um eine zusätzliche Information zu zeigen: Im Ablauf der Szene wird offenbart, dass im Vordergrund Indianer lauern. Dadurch entsteht ein komplett neuer inhaltlicher Kontext (Suspense = Spannung wird aufgebaut).

Beim Realfilm gehört der Schnitt zu den letzten Schritten des Produktionsprozesses. Regisseur und Cutter erstellen aus dem vorhandenen Material vom Dreh das Endprodukt, den Film. Jede Szene wird beim Realfilm mehrfach gedreht, es gibt mehrere Takes, oft mit unterschiedlicher Kameraeinstellung, aus denen für den finalen Schnitt ausgewählt werden kann.

Beim Trickfilm hingegen ist es in der Regel nicht möglich, Einstellungen mehrfach zu animieren: Das wäre viel zu kostenaufwendig und ineffizient. Deswegen werden die Schnitte beim Animationsfilm in einer wesentlich früheren Phase festgelegt: beim Storyboard und/oder beim Animatic (Leica Reel) bzw. Pre-Viz bei 3D-Produktionen. Je exakter und umfangreicher hier schon in der frühen Phase geplant wird, desto reibungsloser und kostengünstiger kann hinterher die eigentliche Produktion umgesetzt werden. Bei aufwendigen abendfüllenden Produktionen erfolgt meist ein späterer Feinschnitt, und es ist natürlich möglich, bei CG-Produktionen eine Szene über veränderte Kamerapositionen zu verändern. (Einschränkend muss hier gesagt werden, dass es sinnvoller ist, die Kamera bereits im Pre-Viz- oder Layout-Stadium festzulegen, um möglichst effizient passende Hintergründe/Environments zu gestalten.) Filmschnitt folgt bestimmten Regeln, die sich als Sehkonvention beim Zuschauer etabliert haben:

Es ist für den (Animations-)Filmemacher unverzichtbar, diese Regeln zu kennen, zu verstehen und anzuwenden, damit der Zuschauer die gezeigte Handlung im Sinne des Filmemachers versteht:

Klassische Beispiele sind der **Schuss-/Gegenschuss-Schnitt (Reverse Shot)** oder auch die Vermeidung eines **Achsensprungs (Crossing the Line)**.

Diese Regeln werden gerade im postmodernen Film oft bewusst verletzt oder ignoriert, um einen bestimmten Effekt zu erzielen. Um dies sinnvoll und in der richtigen Balance zu tun, muss der Filmemacher aber die traditionellen Regeln kennen und wissen, wie er seine Geschichte visuell verständlich erzählen kann. Gerade damit tun sich aber Anfänger/Studenten zu Beginn enorm schwer. Daher halte ich es für sehr wichtig, zuerst zu lernen, wie die klassischen Schnittregeln handlungsdienlich eingesetzt werden können, bevor sie gebrochen werden.

Tipp: Immer das **Storyboard** oder **Animatic** eines Animationsfilms jemandem zeigen, der mit der Geschichte völlig unvertraut ist. Versteht diese Person die Geschichte aufgrund des Storyboards oder Animatics nicht, muss korrigiert werden:

- Sind die Zeichnungen nicht klar genug?
- Habe ich handlungswichtige Elemente/Szenen nicht gezeigt?
- Sind die Einstellungen falsch gewählt?
- Stimmen die Schnitte/Übergänge nicht?
- Brauche ich mehr Zeichnungen, um eine bestimmte Einstellung verständlich zu machen?



Wichtige Schnittregeln



Kontrast zwischen Einstellungen

In der Regel sollte vermieden werden, zwei Einstellungen aneinanderzuschneiden, die sehr ähnlich sind.

(1) - (2)



Besser ist es hier, durch einen **Zoom** zu verbinden.



Ein Schnitt sollte formal einen Kontrast zwischen Einstellungen beinhalten.

(1) - (3)

Inhaltlich sollte ein Schnitt immer begründet sein: Die neue Einstellung kommuniziert für das Narrativ wichtige Bildinformation:



In dieser Naheinstellung blickt die Figur auf die 2D-Position des Beobachters aus (3). Damit wird inhaltlich klar, dass er den Beobachter bemerkt hat.



Ein Close-Up offenbart ein wichtiges Detail für die Geschichte, das ansonsten verloren geht (vice versa verleiht ein Close-Up oder extremer Close-Up auf ein Detail automatisch inhaltliche Bedeutung).