



## TRICK 17 – Pimp your Trickfilm

### Bewegung und Dynamik der Figuren

Mehr noch als der Realfilm lebt Trickfilm von Bewegung, Dynamik und passendem Timing. Es ist immer wieder ein kleines Wunder, wenn im Trickfilm Dinge lebendig werden. Wie stimmig Bewegungen geraten, ob uns im Film interessante Abläufe gelingen, ob das Timing der Szenen stimmt, all das kann dazu beitragen, auch den Zuschauer zu bewegen.



EIN PROJEKT VON:



# Bewegungsablauf

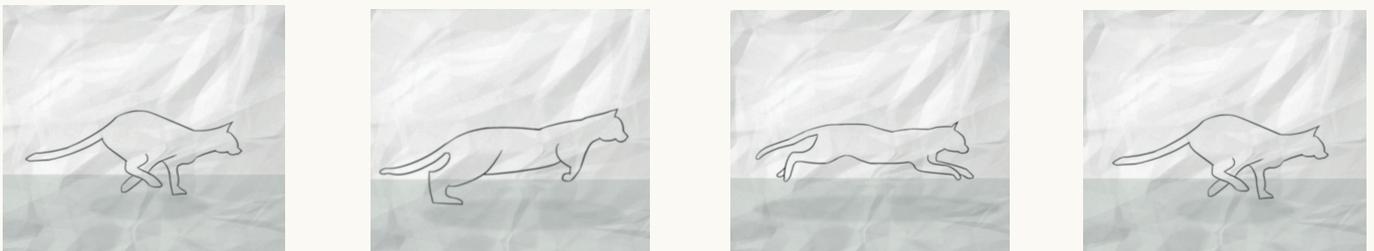
Um Figuren realitätsnah zu bewegen, ist es hilfreich sich anzusehen, wie Menschen oder auch Tiere sich fortbewegen und ihre Bewegungsabläufe zu studieren.

## Beispiel:

Betrachten wir das einfache Gehen: Machen Sie sich und Ihren Projektteilnehmern klar, dass der Bewegungsimpuls einer laufenden Figur aus dem belasteten Fuß kommt, der fest auf dem Boden steht. Über ihn rollt die Bewegung ab und von ihm drückt die Figur sich schließlich für einen neuen Schritt ab. Den neuen Schritt fängt sie mit dem nachgezogenen Fuß ab (sonst würde sie nach vorne umkippen), nun wird dieser belastet und der Ablauf wiederholt sich. Üblicherweise schwingen die Arme dabei in entgegengesetzter Richtung. Für die Animation bedeutet das: Sobald eine Figur einen Fuß im Gehen vor sich auf den Boden gesetzt hat, darf er nicht wieder rückwärts rutschen. Man hievt mehr oder weniger die gesamte Figur über diesen Fuß, der zum Drehpunkt wird, während sich der hintere Fuß vor den belasteten Fuß setzt und nun seinerseits zum Drehpunkt wird. Ähnlich verfahren Sie mit Tierbewegungen.



Bei springenden Tieren wechseln sich die belasteten Drehpunkte ab. So sind bei einer Katze erst die Hinterbeine belastet, von ihnen ausgehend streckt sich der komplette Körper nach vorne, die Vorderpfoten fangen den Sprung auf, werden belastet und der restliche Körper wird in einer Bogenbewegung nachgezogen, kurz hinter den Vorderpfoten setzen die Hinterbeine auf.



## Tipp:

Zahlreiche schematische Bewegungsstudien finden sich im Internet.

## Linkbeispiele:

<http://www.sportunterricht.de/animation/index.html>

<http://kw-siebler.de/Schueler/seiten/text/referate/bio1112/land/index.html>

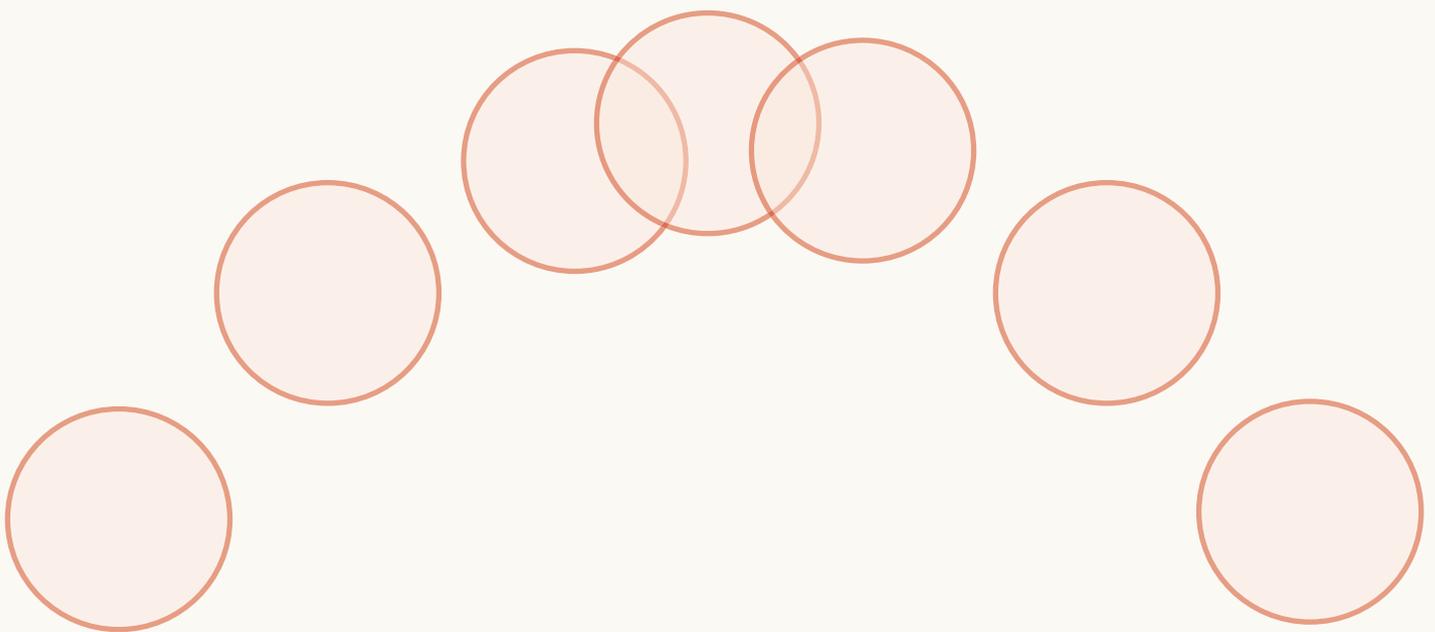


# Bewegungsdynamik

Der stimmige Ablauf einer Bewegung ist das eine Ziel. Mindestens so wichtig für ein interessantes Ergebnis ist deren Dynamik. Eine Bewegung, die in immer gleicher Geschwindigkeit abläuft, wirkt monoton und mechanisch und daher auch schnell langweilig. Setzen Sie daher bewusst die Elemente Verlangsamung und Beschleunigung ein, wechseln Sie zwischen Stillstand und Bewegung. Gerade solche kleinen Details können die Qualität des Films enorm verbessern.

## **Tipp:**

Animieren Sie den Anfang einer Bewegung in größeren Abständen als ihren Mittelteil und vergrößern sie die Abstände zum Ende der Bewegung wieder. So beschleunigt sich anfangs die Bewegung und wird am Scheitelpunkt am langsamsten. Das trifft sowohl auf Figuren wie auf Gegenstände zu. Fliegt z.B. ein Ball von einer Figur zur anderen, lassen Sie ihn in großen Abständen bei der einen Figur starten, verkleinern Sie sie zunehmend mit steigender Flugbahn und vergrößern sie wieder zunehmend nach dem Scheitelpunkt der Flugbewegung. Zusätzlich sollte der Impuls des Balles dazu führen, dass die Hände der fangenden Figur erst nach hinten mitgenommen werden, dann erfolgt ein kurzer Moment des Stillstands bevor in einer Umkehrbewegung der Ball wieder abgeworfen wird. Hüpfet der Ball über den Boden, kann dazu noch die Verformung durch den Aufprall kommen, der Ball wird im Moment des Stillstands plattgedrückt. Soll eine Figur eine schnelle schwingvolle Bewegung machen, holt sie mit einer Gegenbewegung zuerst aus (führt z.B. die Arme vor dem Abwurf nach hinten, geht vor dem Absprung in die Hocke oder lehnt vor dem Sprint den gespannten Körper zurück). Scheuen Sie sich nicht, diese Dynamik zu übertreiben, gerade das macht oft den Witz einer Animation aus.



# Bewegungsdynamik

## Übung:

Studieren Sie Bewegungsdetails mit Ihrer Gruppe, lassen Sie sie selber hüpfen oder werfen, wenn diese Bewegungen im Film gebraucht werden.

## Tipp:

Sehr schnelle Bewegungen (z.B. Autos, Flugzeuge) sollten Sie nicht einfach durch größere Abstände zwischen den einzelnen Phasen animieren sondern mit einer höheren Bildrate aufnehmen (24 Frames / Sek.), da die sonst ruckeln. Bewegen sich gleichzeitig andere Figuren in normalem Tempo, bewegt man diese Figuren nur jede zweite oder dritte Aufnahme.

## Was Sie noch wissen sollten:

Animieren Sie möglichst nur die Bewegung, auf die es ankommt! So wird die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf die agierende Figur gelenkt und nicht durch Nebenhandlungen oder sogar unmotiviertes Gewackel abgelenkt. Außerdem macht es das Animieren leichter. Sind mehrere Figuren beteiligt, sollte möglichst nur eine erkennbar agieren, erst nach dieser Aktion ist die andere Figur dran, nicht gleichzeitig.

Weniger ist mehr: Bei einem Dialog nicht die gesamte sprechende Figur bewegen, sondern nur den Mund, hin und wieder bewegen sich die Augen und vielleicht unterstreicht eine einzelne Handgeste das Gesprochene. Der Partner im Dialog sollte solange er nicht dran ist, möglichst unbewegt bleiben, außer z.B. es sind mimische Reaktionen wie Augenverdrehen wichtig. Die sollte man aber sparsam und gezielt einsetzen. Natürlich dürfen und sollen sich währenddessen Fische im Aquarium weiter bewegen oder Wolken pausenlos über den Himmel ziehen, diese Atmosphäre schaffenden Bewegungen sind hier nicht gemeint.

Möchte man in der Trickbox eine Szene gestalten, bei der eine Figur sich sehr lange vorwärts bewegt und dabei von der Kamera begleitet wird, kann der Hintergrund aus einer durchgehenden Papierbahn gestaltet werden. Während die Figur sich unter der Kamera nahezu auf der Stelle bewegt, wird der Hintergrund unter der sich bewegenden Figur hindurchgezogen.

Sollen Kamerafahrt oder Schwenk sehr schnell wirken, kann man das Verschwimmen des Hintergrunds oder den flackernden Wechsel von Hintergrundobjekten abstrahierend gestalten, es muss nicht mehr jeder Baum, jedes Haus einzelnen gezeichnet werden.



# Timing von Szenen und dramaturgischer Bogen

Auch Szenen leben vom Timing: Starten Sie neue Szenen mit einigen unbewegten Bildern, der Zuschauer benötigt eine Weile, um die Situation zu erfassen. Geben Sie ihm drei bis vier Sekunden Zeit, bevor sich ein Geschehen entfaltet. Steigern Sie die Geschwindigkeit auf den Höhepunkt der Szene hin. Beginnen Sie mit langen und eher distanzierten Einstellungen und steigern Sie die Anzahl der Schnitte und die Nähe zu den Figuren mit zunehmender Spannung. Lassen Sie Szenen schließlich wieder mit einigen unbewegten Bildern ausklingen.

## **Tipp:**

Verlässt eine Figur das Bild, so lassen Sie danach noch einige Sekunden das Bild stehen. Ziehen in der Szene Wolken über den Himmel, pendelt eine Wanduhr oder finden ähnlich andauernde Bewegungen statt, die durch das Geschehen nicht beeinflusst werden, sollte das natürlich von Anfang bis Ende durch animiert werden. Hier ist es sogar wichtig, darauf zu achten, dass die Bewegung gleichmäßig im Fluss bleibt.

In einer ähnlichen Dynamik kann sich schließlich auch der gesamte Erzählbogen abwickeln. So kann es sinnvoll sein, anfangs langsam zu beginnen und sich Zeit zu nehmen Figuren, Ort und Situation vorzustellen, stimmungsvolle Bilder zu schaffen und eher unspektakuläre Handlungen darzustellen.

Steigern Sie dann das Tempo zum Höhepunkt der Geschichte: Steigen Sie dazu so spät wie möglich in eine Szene ein, lassen Sie Unwichtiges weg und kommen Sie ohne Umstände zum Wesentlichen. Wagen Sie Auslassungen, nicht alles muss gezeigt werden, das sich im weiteren Verlauf als selbstverständlich erweist.

Beispiel: Ihre Filmidee sieht z.B. eine lange Autofahrt vor? Zeigen Sie, wie die Person einsteigt und losfährt und in einer nächsten Einstellung ihre Ankunft am neuen Ort. Dass dazwischen eine längere Fahrt gelegen hat, erschließt sich durch die Verschiedenartigkeit der beiden Orte und muss nicht gezeigt werden.

Drosseln Sie ganz zum Schluss das Tempo wieder und lassen Sie den Film ausklingen.

## **Tipp:**

Hilfreich ist auch ein schön gestalteter Abspann, der dem Zuschauer noch ein wenig hilft, das Gesehene zu verarbeiten.



# Impressum

## Herausgeber

**Kinomobil Baden-Württemberg e.V.**

Lange Str. 51

70174 Stuttgart

Telefon: 0711 / 2579208

Fax: 0711 / 2568996

E-mail: [auskunft@kinomobil-bw.de](mailto:auskunft@kinomobil-bw.de)

Web: [www.kinomobil-bw.de](http://www.kinomobil-bw.de)

## Text

Doro Fumy

## Bilder

Daniel Piechocki

Julia Ehrhardt

Mareike Baumeister

Jörg Eckstein

Michael Denzel

## Gestaltung und Satz

Daniel Piechocki

## Hinweis:

Zu dieser Broschüre gibt es begleitende Video-Tutorials. Diese finden Sie unter <http://www.trickfilmnetzwerk-bw.de>

