

Trickfilm

Englisch: Animated Film

VFX

Bewegtbild aus Einzelbildern ohne Live-Action — Stop-Motion, 2D-Animation oder CGI.
Jede Minute braucht 1440 Bilder oder Frames.

Wer Frame für Frame arbeitet statt Live-Action zu drehen, bewegt sich in einer anderen Zeitlichkeit. Trickfilm — ob Stop-Motion, klassische 2D-Animation oder digitales 3D-Rendering — funktioniert nach einem fundamentalen Prinzip: Jede Sekunde braucht 24 Einzelbilder, jede Minute also 1440 Frames. Das ist nicht verhandelbar. Im Gegensatz zu Live-Action, wo die Kamera kontinuierlich aufzeichnet, wird bei Animation jeder Frame bewusst hergestellt — eine Figur minimal versetzt, ein Foto gemacht, das Ganze tausendfach wiederholt. Die Illusion von Bewegung entsteht erst im Projektor oder auf dem Monitor. Die praktische Konsequenz ist erheblich: Eine Minute Animation braucht, je nach Komplexität und Stil, zwischen vier und acht Wochen Produktionszeit. Bei Stop-Motion mit Puppen und praktischen Sets muss jede Mikrobewegung gehandhabt werden — Armposition, Gesichtsausdruck, Lichtsituation bleiben konstant, sonst flimmert es. Bei 2D-Zeichentrick entstehen Key-Frames (die Hauptposen), die Zwischenphasen werden eingetweent. Bei CGI rendert der Computer die Szenen — aber die Vorproduktion (Modelling, Rigging, Shading) kostet oft mehr Zeit als das eigentliche Rendern. Alle drei Techniken teilen denselben zeitlichen Aufwand: Gedacht wird nicht in Takes und Schnitten, sondern in Frame-Nummern und Belichtungsserien. Im Schnitt behandelt man Trickfilm anders als Live-Action. Das Rohmaterial liegt bereits in sich geschlossen vor — kein breites Coverage, das später zusammenmontiert wird. Die Schnitte liegen fest, bevor die Animation startet. Das ist auch ein Vorteil: Überraschungen beim Drehen gibt es nicht. Dafür ist jedes Problem in der Vorproduktion teuer. Ein fehlerhafter Animatic (das storyboard-ähnliche Rough-Cut aus Standbild und Sound) zahlt sich in Wochen Rework aus. Trickfilm und Live-Action verschmelzen heute ständig — VFX-Shots in realen Filmen sind auch Animation, nur dass sie mit echten Elementen kompositet werden. Der klassische Trickfilm bleibt aber eine eigene Disziplin: pures Handwerk oder Rechenkraft, kein Licht, das sich einfach umbauen lässt. Es braucht Geduld, Planung und ein pixelgenaues Verständnis dafür, dass Zeit hier aus diskreten, unveränderlichen Bildern besteht. Aktuelles Als ältestes bekanntes japanisches Animationswerk gilt Katsudō Shashin, ein Filmstreifen aus der Zeit vor 1912, dessen Schöpfer unbekannt ist. Der Streifen besteht aus fünfzig handgezeichneten Bildern auf einem Zelluloidband und zeigt bei 16 Bildern pro Sekunde einen Jungen in Matrosenanzug für rund drei Sekunden. Das Beispiel zeigt, dass die Prinzipien des Trickfilms — Bewegungsillusion durch aufeinanderfolgende Einzelbilder — bereits am Beginn der Filmgeschichte angewandt wurden, lange vor Studientechniken wie Cel-Animation oder CGI.