

Pixilation

SCHNITT

Stop-Motion mit echten Menschen statt Puppen — Einzelbildschaltung von Schauspieler-Positionen erzeugt ruckartige Bewegung. Norman McLaren's Klassiker.

Pixilation entsteht, wenn ein Schauspieler eine Position einnimmt, die Kamera ein Einzelbild belichtet, er sich minimal weiterbewegt und das nächste Bild folgt — nicht Animation im klassischen Sinne, sondern Stop-Motion mit echten Menschen. Der Effekt: Bewegungen wirken gehackt, übernatürlich, fast mechanisch. Die Figur scheint vom eigenen Körper losgelöst zu sein, springt durch den Raum statt zu gehen. Norman McLaren hat das Verfahren in den 1950ern perfektioniert, aber die Wurzeln reichen weiter zurück. Am Set funktioniert das Prinzip schlicht: Schauspieler posiert, Kamera belichtet, Schauspieler bewegt sich wenige Zentimeter oder Grad, nächstes Bild. Bei 24fps braucht eine Sekunde natürlicher Bewegung etwa 12–15 Einzelbilder; für Pixilation reichen oft 4–8 aus, je nachdem wie ruckartig der Effekt ausfallen soll. Die größte Herausforderung liegt in der Konstanz. Lichtsetzung muss absolut stabil bleiben — jede Schwankung wird sichtbar. Kamerapositionen dürfen nicht driften. Deshalb empfiehlt sich Stativarbeit, markierte Bodenpositionen für die Performer und genaue Notizbuch-Vermerke. Bei längeren Produktionen wird es heikel: Ein Schauspieler, der über Stunden hinweg immer wieder die gleiche Pose einnehmen soll, verfällt in Automatismen oder wird müde — das sieht man. Manche DoPs filmen Pixilation-Sequenzen in mehreren kurzen Takes statt durchgängig. Im Schnitt ist Pixilation bereits fertig — das ist kein Digital-Effect, sondern Kamera-Werk. Die Takes werden schlicht zusammengeschnitten. Aber das Timing ist kritisch: Zu schnell geschnitten wirkt es epileptisch, zu langsam verliert sich der Effekt. Die Bildfrequenz beim Export spielt ebenfalls eine Rolle — manche Projekte laufen auf 12fps besser als auf Standard-24fps. Pixilation wird heute seltener verwendet als früher, weil Motion-Control und digitale Animation vieles vereinfacht haben. Als in-Camera-Effekt besitzt sie jedoch einen rohen Reiz, den kein Plugin nachbaut — die Körperlichkeit, das echte Gewicht der Person im Bild. Sie funktioniert gut für Sequenzen, wo es um Desorientierung, Traum oder Chaos geht. Wer damit arbeitet, denkt vom Schnitt her: Wie lange hält die Pixilation die Aufmerksamkeit, bevor sie langweilig wird?