

Computer-Animation mittels «Imagine 2.0»-Software

Cartoons im Eigenbau

Mit viel Hingabe und Liebe zum Detail hat der gelernte Trickfilmzeichner Rico Grünenfelder seinen ersten Kurzfilm «Picos Traum» realisiert. «ibf» schaute ihm über die Schulter.

VON MOHAN MANI

Die Idee, Einzelbilder zu einem bewegten Ganzen zusammenzufügen, ist schon sehr alt. Seit den Anfängen der künstlich erzeugten Bewegtbilder hat sich an den grundsätzlichen Überlegungen nichts verändert. Dennoch ist es heute nicht immer leicht, fließende Bewegungen

besonders lange. Denn alleine das Rendering der Bilder nahm rund drei Monate in Anspruch. Ich arbeite mit einem Amiga 3000-Computer, doch mit einem PC ginge alles viel schneller. Eine Verzeihung wäre da bestimmt möglich.

Für Animationszwecke findet der ehemalige Informatiker das Software-Programm Imagine 2.0 hervorragend. Es arbeitet nämlich nicht nur auf professioneller Basis, sondern ist erst noch preisgünstig. Und der Tatsache, dass die Marke Amiga in der Compi-Welt nicht unbedingt den besten Ruf genießt, entgegnet er selbstbewusst: «Für mich kann allein schon deshalb kein an-

genz subjektive Einstellungen aus der Vogel-Perspektive mit objektiven Bildern, in denen Pico als Traumfigur ganz à la «Superman» durch die Gegend schwebt.

Animation

Den guten Animationsprozess erklärt der Autor gleich selbst: «Das Programm verfügt über mehrere Editoren. Im sogenannten Detail Editor lassen sich die einzelnen Objekte in beliebiger Art und Weise bilden. Normalerweise würde man die einzelnen Charaktere direkt auf dem Bildschirm generieren. Da ich aber vom traditionellen Zeichen-



Rico Grünenfelder in seinem Atelier.

gleich der Hauptgrund, weshalb er die erste Hälfte seines Kurzfilms «Picos Traum» mit klassischer Papierbild-Animation gedreht hat. Der Computer kam nämlich erst für die anschließende, rund zweieinhalbminütige Traum-Sequenz zum Einsatz.

Das elektronische Einlesen der Figuren ab Plastikfolie erfolgte Punkt für Punkt. Dabei besteht jede Figur und jeder Gegenstand aus rund 30 Einzelteilen, die allesamt hierarchisch miteinander verknüpft werden mussten. Für spezielle Detail-Aufnahmen kamen da und dort sogenannte Unterteile zum Einsatz. Jedes Element wurde anschließend mit einem Schlüssel (Key) definiert, damit es jederzeit abgerufen werden konnte: «Da ich mich entschieden habe, die Figuren wie in klassischen Cartoons nur zweidimensional zu animieren», erklärt Herr Grünenfelder weiter, «musste ich deutlich weniger Teile definieren. Oder anders gesagt: Hätte ich die Figuren drehen und damit dreidimensional wirken lassen wollen, so wären noch mehr Elemente zu definieren gewesen.»

Hilfreiche Editors

Sind sämtliche Objekte im Detail Editor einmal definiert, kann man in den Stage Editor hinüberwechseln. Dieser lässt sich am besten mit der Bühne eines Theaters vergleichen. So lassen sich darauf sämtliche Figuren nach freiem Belieben platzieren. Auch die Lichtgebung kann hier bestimmt werden.

Besonders hilfreich ist die Tatsache, dass sämtliche Editors die Benutzeroberfläche in vier Abschnitte unterteilen. Diese vier Fenster zeigen die dargestellten Objekte aus verschiedenen Perspektiven. So befindet sich beispielsweise rechts oben das Fenster für die Kamera. Es zeigt ein bestimmtes Einzelbild genau so, wie es zum Schluss im fertigen Film erscheinen wird. Die übrigen drei Fenster erlauben das simultane Betrachten aller Objekte von oben, von rechts und von vorne. Dies ist gerade bei komplizierten Bewegungsabläufen eine enorme Hilfe, da man sich viel besser orientieren kann.

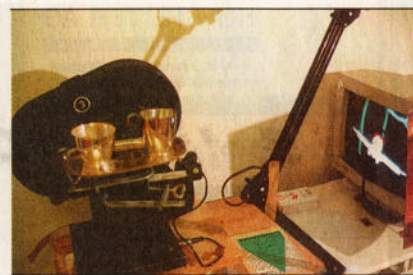
Die Editors

Die eigentlichen Bewegungsabläufe werden im sogenannten Action Editor definiert. Zudem lassen sich dort Kamerabewegungen und Spezialeffekte erzeugen. Jedes Objekt erhält einen Pfad zugeordnet, der die jeweilige Bewegungsrichtung aufzeigt. So gibt es zum Beispiel eine Kurve, die

den Weg der Hauptfigur Pico markiert. Der Action-Definitionprozess kann mit dem Entwurf eines Storyboards verglichen werden, auf dem sämtliche Abläufe einer bestimmten Szene bis ins letzte Detail skizziert sind.

Sind die Arbeiten im Detail Editor abgeschlossen, so arbeitet der Anwender primär mit dem Stage- und Action-Editor. Zum Schluss können sämtliche Bilder im Project Editor berechnet werden, worauf man eine erste Szenen-Fassung betrachten und begutachten kann.

Die Verbindung der klassischen Trickfilmkunst mit der modernen Computer-Technologie ist sicher nicht immer leicht. Rico Grünenfelder hat bei der Arbeit jedoch ausgiebig von seinem Informatik-Background profitieren können, so



Für eine Aufführung an den Solothurner Filmtagen wurde «Picos Traum» auf 35-mm-Film gebannt

dass ihm die Anwendung nicht besonders schwerfiel. Doch er weiss auch anderes zu berichten: «Ich kenne Berufskollegen, die kriegen nur schon den Horror, wenn sie das Wort Computeranimation hören. Das Erstellen der Dokumente, das Studieren der Manuals und die diversen Funktionstests wären überhaupt nicht ihr Ding. Manche fürchten sich sogar davor!»

Teurer Trickfilm-Spass

Heute möchte Rico Grünenfelder den Computer nicht mehr missen. Gründe dafür gibt's viele: «Da wäre einmal die Farbgebung, die mit Hilfe des Computers bedeutend einfacher und schneller erstellt werden kann. Sind nämlich die Farbtöne einmal definiert, so werden sie automatisch in jedes Einzelbild übernommen. Aber auch Schatten lassen sich bequem platzieren. Nehmen wir zum Beispiel die folgende Szene: Ein Gesicht soll durch einen Schatten allmählich verdunkelt werden. Mit dem Computer brauche ich dafür bloss den Anfangs- und den Endzustand des Bildes zu definieren. Die einzelnen Verdunkelungsschritte rechnet er anschließend von selbst aus; notabene in der gewünschten



Erste Szenen aus der Computer-Animation: Pico wird im Traum von einem Gnom in eine andere Welt entführt.

naturgetreu zu simulieren.

Am Computer-Monitor ist die Herausforderung besonders gross. Der Trickfilmzeichner Rico Grünenfelder versucht es dennoch, besorgte sich das Software-Programm Imagine 2.0 der Marke Impulse, um darauf seine ersten Schritte als Computer-Animateur zu wagen: «Das Benutzerhandbuch», meint er heute, «wäre sicher noch verbesserungswürdig. Denn man muss gerade als Neueinsteiger vieles erahnen.»

Die Produktionszeit von rund eineinhalb Jahren hat sich aber vollumfänglich gelohnt. Als Ergebnis lockt ein rund siebenminütiger Kurzfilm über den Wunsch eines Versicherungsgestellten, aus seinem Alltagsstrott auszubrechen (siehe Gastrost). «Die eineinhalb Jahre sind meines Erachtens nicht

deres System in Frage, weil Amiga-Computer in der Zeichentrickfilm-Branche sehr verbreitet sind.»

Pico als «Superman»

Grundsätzlich handelt es sich bei der Imagine 2.0-Software um ein 3D-Programm. Herr Grünenfelder hat sich jedoch dafür entschieden, bloss die Umgebung dreidimensional zu animieren. Die Figuren und somit die Handlungsträger selbst sollten nur zweidimensional sein. Besonders schön kommt diese Kombination in einer Kamerafahrt zum Ausdruck: Die Szene verdeutlicht Picos Wunsch, endlich einmal fliegen, abheben oder ganz einfach seinem tristen Lebensalltag entfliehen zu können. Geschickt verbindet der Filmemacher in dieser Se-

trickfilm her komme, habe ich mich mit einem Trick beholfen. Zuerst zeichnete ich die Figuren von Hand auf eine durchsichtige Folie. Diese legte ich dann auf die Bildschirm-Oberfläche des Computers und habe die Figur anhand der Konturen auf den Plastikfolien elektronisch eingelesen. Die Konstruktion einer Figur alleine mit der Computer-Maus wäre mir viel zu mühsam gewesen.»

Trotzdem «von Hand»

Überhaupt legt Rico Grünenfelder trotz Computer-Einsatzes sehr viel Wert auf Handzeichnen: «Für Bewegungsabläufe ist der Computer bestimmt sehr gut, aber um detaillierte Figuren zu entwerfen, ist mir der Malstift schon noch lieber.» Hier liegt auch

Picos Traum – Der Film

Pico ist ein 40-jähriger Büroangestellter, der seit Jahren zuverlässig und pflichtbewusst bei einer angesehenen Versicherungsgesellschaft arbeitet. Die Jahre vergehen und sein Lebensalltag ist geprägt von Arbeit und Monotonie. Eines Nachts hat er einen Traum, in dem ihn ein Geist auf ein hohes Gebäude entführt und ihm seinen grössten Wunsch erfüllt: Fliegen! Der (per Computer animierte) Flug durch eine Geisterstadt, überdimensionierte Häuser-

schluchten und unterirdische Höhlen sowie die Verfolgung durch ein bösartiges Dämonwesen erwecken in Pico Gefühle, die er in seinem Alltag gar nicht mehr kennt. Stark ergriffen erwacht er am nächsten Morgen. Er spürt, dass ihm derart starke Lebensgefühle in seinem Arbeitsstrott fehlen und möchte diesen Zustand ändern...

Trotz tragischem Schluss ist «Picos Traum» eine kurzweilige Geschichte, die vom Au-

tor auf die nötigsten Handlungselemente reduziert wurde. Die klassische Filmmusik (von Antonín Dvořák) verpasst dem Werk zudem einen eleganten, luftig-leichten Fluss.

P.S. Interessierte Leserinnen und Leser können «Picos Traum» zum Preis von 25.00 Fr. (plus Porto & Verpackung) bei Rico Grünenfelder, Karlstrasse 14, 8048 Zürich, als VHS-Video (PAL) bestellen.

Notizen zum Namen

Rico Grünenfelder wurde im Jahre 1952 in Zürich geboren, besuchte die Mittelschule und schliesslich die Uni. Nach dem Studium (iic phil.) arbeitete er als Bürohilfe, Sekretär, Zeichner und Konstrukteur. Seit 1982 arbeitet er als Informatiker; zuerst beim Kanton ZH, dann selbstständig. Schon im Kindesalter entdeckte er sein Zeichen- und Maltalent. Bis er sich im August des Jahres 1992 bei Jean Zipper in Meilen zum Trickfilmzeichner ausbilden liess. Ein anschliessendes Selbststudium und diverse FOCAL-Kurse brachten ihn weiter. Bis er schliesslich seinen ersten Kurzfilm, «Picos Traum», realisierte, der an den diesjährigen Solothurner Filmtagen gezeigt wurde. Momentan arbeitet er an einer TV-Trickfilmserie mit dem Titel «Sokratés & Co.». Die Story handelt von den Abenteuern dreier Spatzen und wird von CARTOON (Association Européenne du Film d'Animation) unterstützt.