

# Animiert

Englisch: Animated

VFX

Frame-für-Frame-Bewegung — ob Hand-drawn, CGI oder Stop-Motion. Jedes Bild ist gesetzte Bildarbeit, kein live gefilmtes Material.

Jedes einzelne Bild ist bewusst gesetzt, nicht eingefangen — das ist die Kernarbeit beim Animieren. Zu sehen ist keine Kamera, die eine Szene aufnimmt; stattdessen entsteht Bewegung durch die Abfolge statischer Bilder, die schnell genug hintereinander geschaltet werden, dass das Auge sie als fließende Bewegung wahrnimmt. Das funktioniert schon bei 12 Bildern pro Sekunde, aber die meisten modernen Produktionen arbeiten mit 24 oder 25 fps — manchmal sogar 60 fps für schnelle Action oder VFX-Shots. Beim traditionellen Hand-drawn-Verfahren zeichnet ein Animator Pose für Pose, oft mit In-Between-Assistenten, die die Zwischenschritte ausfüllen. Das Ergebnis wird eingescannt, coloriert, komponiert. Bei Stop-Motion (Puppentrick, Claymation) ist es physischer: Eine Figur wird mikroskopisch bewegt, fotografiert, wieder um wenige Millimeter bewegt — hunderte Male für eine einzige Sekunde. CGI-Animation nutzt 3D-Software: Modelle werden gerigg (mit digitalen Gelenken versehen), Keyframes gesetzt, die Software berechnet die Bewegung dazwischen. Das ist keine Echtzeit-Aufnahme; jeder Frame wird neu berechnet, gerendert. Am Set oder in der Postproduction lassen sich animierte Passagen oft von Live-Action durch ihre charakteristische Bewegungsqualität unterscheiden. Eine echte Kamera erfasst physikalische Realität mit all ihren Artefakten — Bewegungsunschärfe, Lens-Flares, optische Aberrationen. Animation kann diese nachahmen, muss aber jeden Parameter einzeln kontrollieren. Das gibt Präzision, aber auch einen anderen — oft plastischeren — Look. Deshalb setzen manche Regisseure absichtlich Motion Blur oder digitale Camera Shake auch in der Animation ein, um sie natürlicher wirken zu lassen. Andere spielen genau mit dieser Künstlichkeit: Animierte Charakter-Bewegungen können übertrieben sein, präzise geometrisch, unnatürlich schnell — je nach Erzählabsicht. Praktisch braucht es beim Schnitt und der Farbgestaltung ein Gespür dafür: Animiertes Material wird anders gegradet als Live-Action. Die Lichtberechnung ist künstlich, aber oft konsistent. Farbgriffe, die bei echtem Footage funktionieren, können Animation überkorrigieren. Umgekehrt verträgt Animation extremere Stilisierungen, weil sie ohnehin nicht-realistisch ist. Viele moderne Filme mischen Live-Action mit Animation — dann müssen die Grenzflächen optisch verhandelt werden, damit beide Welten eine Bildsprache teilen. Aktuelles Als frühestes bekanntes Beispiel japanischer Animation gilt Katsudō Shashin, ein Filmstreifen aus der Zeit vor 1912 mit unbekanntem Urheber. Der Streifen umfasst fünfzig handgezeichnete Bilder auf Zelluloid und zeigt bei sechzehn Bildern pro Sekunde einen Jungen im Matrosenanzug – Laufzeit knapp drei Sekunden. Der Fund zeigt, dass Bild-für-Bild-Animation als Technik nicht auf westliche Pionierarbeiten beschränkt war, sondern zeitgleich und unabhängig an mehreren Orten entstand. Aktuelles Einzelne Produktionen zeigen, wie durchlässig die Grenzen zwischen den Animationstechniken geworden sind: In Foren wie r/Filmmakers berichten Independent-Filmmacher, wie sie mit CGI-Software wie Blender gezielt die Optik von Stop-Motion nachbilden — etwa durch reduzierte Bildraten, sichtbare Materialstrukturen oder leichte Bewegungsunschärfen. Solche Experimente zeigen, dass die drei klassischen Verfahren (Hand-drawn, CGI, Stop-Motion) zunehmend als Stilmittel kombiniert werden, statt als getrennte

Produktionswege zu gelten. Für die Definition von 'Animiert' bleibt entscheidend, dass jedes Bild konstruiert statt gefilmt ist — unabhängig davon, welches Verfahren welchen Look erzeugt.

FilmFarm - [filmfarm.de/c/animated](http://filmfarm.de/c/animated)