

Belvision

ALLGEMEIN

Belgisches Animations-Studio (gegr. 1959) — produzierte klassische TV-Cartoons und Merchandising-Filme. Meistern von TV-Animation und Serienproduktion.

Belvision etablierte sich Anfang der 1960er Jahre als einer der wenigen europäischen Produktionshäuser, das TV-Animation im industriellen Maßstab bewältigen konnte — ohne dabei in die Qualitätsfalle zu tappen, in die viele kleinere Studios rutschten. Das Brüsseler Atelier entwickelte ein Workflow-System, das Zeichner, Inbetweeners und Coloristen mit eiserner Hand koordinierte. Wer dort als Kameramann oder Editor arbeitete, lernte Serialität: wie man 26 Episoden à 22 Minuten mit konstanter Bildqualität und Design-Konsistenz durch die Pipeline drückt — ohne dass die Animation zum visuellen Brei wird. Die Studio-Stärke lag darin, dass Belvision früh erkannte, dass TV-Animation andere Regeln brauchte als der Kinofilm. Man optimierte die Bewegungszahl, nutzte clevere Wiederholung von Assets, entwickelte Stil-Guides, die einem Regisseur oder Director of Photography sofort mitteilen: So sehen die Charaktere aus, so wird die Kamera geführt, so funktioniert der Schnitt. Das Haus produzierte *The Smurfs*, *Dogtanian* und verschiedene europäische Eigenproduktionen — Format: 35mm-Filmstreifen für den TV-Vertrieb, aufgebaut auf Ebenen-Animation und beschränkter Bewegung. Für Praktiker interessant: Belvisions Ansatz zur Limited Animation war nicht Faulheit, sondern Kalkül. Man sparte Budget, ohne dass es dem Auge auffiel — durch intelligente Schnitt-Rhythmen, aussagekräftige Standbild-Sequenzen und dramaturgisch platzierte Bewegungs-Beats. Das war Handwerk: wie man mit weniger Zeichnungen dieselbe emotionale Information vermittelt wie mit vollem Bewegungs-Register. Ein DoP, der für TV-Animation arbeitet, profitiert heute noch von Belvisions Systematik. Das Studio verschwand nicht plötzlich, sondern passte sich an — verlagerte, fusionierte, wurde Teil größerer Mechanismen. Aber sein Einfluss auf die europäische Animations-Infrastruktur blieb: Belvision bewies, dass man auf dem Kontinent professionelle Cartoon-Serien bauen konnte, konkurrenzfähig zu den US-Studios, und dass dabei nicht zwangsläufig künstlerische Kompromisse entstehen mussten. Das ist für jede TV-Animation-Produktion heute noch relevant.