

Animationsfilm

Englisch: Cartoon

ALLGEMEIN

Bewegtbild aus Einzelbildern gezeichneter oder digital erstellter Figuren —
Frame-für-Frame-Animation, Schnittgeschwindigkeit definiert die Bewegungsqualität.

Animationsfilm bedeutet eine Illusion, die nur durch Geduld entsteht. Eine gezeichnete oder digital modellierte Figur wird abfotografiert, minimal verschoben, erneut abfotografiert — dieser Vorgang wiederholt sich hundertfach pro Sekunde Laufzeit. Bei 24 Bildern pro Sekunde entstehen für eine Minute Film 1.440 einzelne Aufnahmen. Die Frame-für-Frame-Konstruktion ist das Handwerk dahinter, und die Schnittgeschwindigkeit — wie viele Frames zwischen zwei Schlüsselbildern liegen — bestimmt, ob die Bewegung flüssig wirkt oder zackig und energetisch. In der Praxis gilt: Animation ist nicht schneller gemacht, weil die Story kürzer ist. Ein dreiminütiger Animationsfilm erfordert 4.320 Einzelbilder. Jedes muss stimmen — die Pose, der Ausdruck, die Lichtsetzung. Deshalb wird mit Keyframes gearbeitet (Positionen, die definieren, wo die Figur sein soll); die dazwischenliegenden Positionen zeichnen Assistenten, oder das System interpoliert sie digital. Bei der Schnittgeschwindigkeit fällt die Entscheidung im Produktionsplan: 12 Bilder pro Sekunde für einen comichaften Look, oder 24, damit die Bewegung filmisch wirkt. Die Grenzen zwischen Techniken sind fließend geworden. Cel-Animation (klassisch gezeichnet, auf Cellulose übertragen) ist heute Handwerk für TV und Indie-Projekte. 3D-Animation (Character in Software modelliert, Kamera und Licht virtuell gesetzt) dominiert Kinofilme — hier spielen Rendering-Zeit und Rechnerleistung eine massive Rolle. Stop-Motion (Puppen, Frame für Frame fotografiert) bleibt die physikalischste Variante, braucht aber ein komplettes Set-Design und Beleuchtungs-Setup, das sich nicht einfach zwischen Shots ändern lässt. Im Studio oder am Compositing-Arbeitsplatz funktioniert Animation nach anderen Rhythmen als Live-Action. Ein spontaner Wechsel bei unbefriedigender Performance ist nicht möglich. Jede Korrektur bedeutet: Szene zurückfahren, Frames löschen, neu animieren. Deshalb ist Pre-Visualization — das Storyboard, das Animatic (bewegtes Storyboard mit Sound) — unverzichtbar. Die Erzählgeschwindigkeit muss feststehen, bevor der erste Frame entsteht.

Aktuelles Eine Diskussion im Reddit-Forum [r/classicfilms](https://www.reddit.com/r/classicfilms) erinnert an die klassische Kinoprogrammierung der Studio-Ära: Vor dem Hauptfilm liefen Wochenschau, Cartoon und Serial, bevor das Double Feature mit A- und B-Film begann. Der Animationsfilm fungierte damals primär als kurzer Vorfilm zur Publikumsbindung, nicht als eigenständiges Hauptprogramm. Diese Praxis erklärt die traditionell kurze Lauflänge vieler klassischer Cartoons, die sich an das Format des Vorprogramms anpassten.