

Charakteranimation

Englisch: character animation

VFX

Frame-für-Frame-Bewegung einer animierten Figur — gegenüber Motion-Capture oder Procedural-Animation manuelle, gestaltete Bewegung. Klassisches Medium: 2D und Stop-Motion.

Charakteranimation ist Frame für Frame gestaltete Bewegung, bei der jede Position der Figur bewusst gesetzt wird. Anders als Motion-Capture, wo Sensoren die Bewegung eines Schauspielers aufzeichnen, oder Procedural-Animation, wo Algorithmen Bewegungslogik generieren, beruht sie auf reiner Handwerk-Kontrolle : Zeichnen, Modellieren, Positionieren — und die Entscheidung, wie lange eine Armbewegung dauert, wo die Spannung liegt, wann die Augen blinzeln. In der Praxis bedeutet das: Ob in 2D oder Stop-Motion — gearbeitet wird mit Keyframes und Inbetweens. Bei der klassischen 2D-Animation (Papier oder Digital) werden die Hauptpositionen gesetzt, das Team füllt die Übergänge. Bei Stop-Motion wird eine Puppe Position für Position fotografiert, und erst im Schnitt entsteht die Illusion von Bewegung. Die Kontrolle ist maximal, aber der zeitliche Aufwand auch — eine Minute Charakteranimation kann Wochen dauern. Das macht sie kostbar und sichtbar : Die Persönlichkeit der Figur sitzt in jedem Millimeter der Verschiebung. Wo setzt man das ein? Überall dort, wo Ausdruckskraft und Absicht zentral sind. Ein animierter Charakter in einem Werbespot braucht präzise getimte Grimassen und Gesten — Motion-Capture würde zu generisch wirken. Stop-Motion-Horrorfilme sind ein weiteres Beispiel: Die manuelle Bewegung einer Puppe schafft organische Unperfektion, die verstörende Authentizität erzeugt. Auch in modernen CG-Filmen wird echte Charakteranimation oft über Motion-Capture gelayert, um Nuancen zu verfeinern — eine Augenbraue, ein Schulterzucken, die emotionale Tiefe. Die größte Herausforderung: Timing und Gewicht . Eine unbelebte Figur wirkt tot, wenn die Bewegung keine innere Logik hat — kein Schwung, keine Verzögerung. Deshalb arbeiten Charakteranimatör:innen mit klassischen Prinzipien: Anticipation, Arc, Overlap. Das sind nicht akademische Regeln, sondern die Sprache, in der Körper sprechen. Genau das unterscheidet Charakteranimation von reiner technischer Bewegungssynthese: Sie erzählt Psychologie.