

Go-Motion

VFX

Stopmotion-Variante mit kontrollierter Bewegung zwischen den Frames — erzeugt Motion Blur wie echte Kameras. Industrielle Light & Magic perfektioniert diese Technik in den 1980ern.

Während klassische Stop-Motion zwischen den Einzelbildern komplett stillsteht, bewegt Go-Motion die Figur während der Belichtung selbst — eine kontrollierte Verschiebung, die natürliches Motion Blur erzeugt. Das ist der entscheidende Unterschied: echte Kameras zeichnen Bewegung als Schlieren auf, weil der Sensor während der Belichtungszeit arbeitet. Stop-Motion-Puppen ohne diese Technik wirken daher immer leicht steril, zu präzise. Go-Motion behebt diesen optischen Mangel, indem man die Figur minimal, aber messbar bewegt, während der Frame belichtet wird. Das Ergebnis: Flüssigkeit, Gewicht, physikalische Präsenz statt Puppenspielelendernergien. Industrial Light & Magic trieb diese Methode in den frühen 1980ern zur Perfektion — Phil Tippett und sein Team nutzen Go-Motion für *The Empire Strikes Back* und später *Return of the Jedi*, um AT-ATs und Speeder zu animieren. Der Workflow war präzise: Kamera stillstehen, Belichtung öffnen, Figur bewegen (oft mit motorisierten Rigs), Belichtung schließen, Bild belichtet. Dann Figur für nächsten Frame positionieren, wiederholen. Digitale Motion-Control-Systeme steuerten später diese Bewegungen — reproduzierbar, konsistent, messbar in Millimetern pro Frame. In der Praxis brauchte Go-Motion mehr Hardware als klassische Stop-Motion: Motorsteuerung, präzise Armatures, stabilere Rigs. Die Puppen selbst mussten robuster sein, weil wiederholte kleine Bewegungen größere Belastungen erzeugen. Lichtsetzung wurde kniffliger — man musste die erwartete Bewegungsrichtung antizipieren, um Motion Blur logisch zu führen. Ein häufiger Fehler: zu starke Bewegung während der Belichtung wirkt verwaschen, unlesbar. Die Balance ist eng — zwischen unsichtbar und cineastisch. Heute spielt Go-Motion eine kleinere Rolle, seit digitale VFX-Techniken Bewegungs-Optiken direkt in der Postproduktion simulieren. Aber der Unterschied zu reiner Stop-Motion bleibt: Go-Motion hat immer noch eine physikalische, dokumentarische Qualität, die rein digital schwer nachzuahmen ist. Wer Hybridsätze dreht — Realfilm mit Stop-Motion-Elementen — greift oft instinktiv zu Go-Motion, weil sie nahtloser mit Live-Action-Objektiven verheiratet.