

Inbetweener

VFX

Animator, der die Zwischenrahmen zwischen Keyframes zeichnet — keine leitende Arbeit, aber essenziell für flüssige Bewegung. Oft unterste Stufe in Animation und VFX.

Im klassischen Animationsprozess sitzt der Inbetweener zwischen den kreativen Entscheidungen: Während der Animator die Schlüsselposen definiert — Keyframes genannt — zeichnet der Inbetweener alle Zwischenphasen dazwischen. Seine Aufgabe klingt mechanisch, ist aber handwerklich anspruchsvoll. Die Bewegungsqualität einer ganzen Szene steht und fällt mit der Präzision dieser Zwischenbilder. In der Praxis bedeutet das: Der Lead-Animator skizziert beispielsweise eine Figur in Position A (Arm oben) und Position C (Arm unten). Der Inbetweener malt dann Position B — die logische Mittelbahn dazwischen. Aber nicht einfach linear. Es geht um Timing, Gewicht, Beschleunigung. Ein Arm fällt nicht gleichmäßig — er beschleunigt in der ersten Hälfte, bremst in der zweiten. Der Inbetweener muss diese Kurven intuitiv verstehen, sonst wirkt die Bewegung roboterhaft oder fahrig. In modernen Digital-Workflows nutzen Studios Inbetweening-Software, die Keyframes interpoliert — doch gerade bei Character-Animation bleiben manuelle Überarbeitungen oft nötig. Ein Algorithmus sieht nicht, dass die Schulter folgen muss oder dass die Hand einen subtilen Schwung braucht. Hierarchisch sitzt der Inbetweener auf der untersten Stufe eines Animation-Teams. Das hat seinen Grund: Die Arbeit ist repetitiv, aber nicht kreativ prägend. Gleichzeitig ist sie völlig unverzichtbar — ohne Inbetweening keine flüssige Animation. Gute Studios erkennen das und nutzen diese Position als Trainingsrampe. Wer verstanden hat, wie eine Bewegung wirklich funktioniert, kann später selbst Keyframes setzen. Viele bekannte Animatoren haben als Inbetweener angefangen. Im Kontext von VFX und visuellen Effekten hat der Begriff leicht verschoben: Hier geht es oft um das Blending zwischen fotorealistischen Keyframes — etwa bei Motion-Capture-Daten oder bei der Interpolation von Objektbewegungen. Software wie Maya oder MotionBuilder automatisiert viel davon, aber die künstlerische Kontrolle bleibt beim Animator, der die Kurven verfeinert. Der Inbetweening-Prozess selbst ist digital, aber die konzeptionelle Rolle — die Bewegung lesbar und glaubwürdig zu machen — ist dieselbe geblieben.