

Knetanimation

Englisch: Stop-Motion Plasticine

VFX

Frame-für-Frame-Animation mit formbarer Knetmasse — jede Bewegung erfordert manuelle Neupositionierung und Einzelaufnahme. Klassische Technik für Claymation und handgemachte Charakteranimation.

Die Kamera steht auf dem Stativ, im Monitor ist eine bunte Knetfigur zu sehen. Jetzt beginnt die Arbeit: einen Millimeter nach links, Foto. Wieder einen Millimeter. Wieder Foto. Das ist Knetanimation — die langsamste und konzentrierteste Arbeit im Motion-Design. Während 3D-Kollegen Render-Farms füttern, wandern Farbkumpen in winzigen Schritten weiter. Pro Sekunde Filmzeit werden 24 einzelne Aufnahmen benötigt. Eine Minute Animation ergibt 1440 Fotos. Eine halbe Minute davon summiert sich schnell zu einem mehrtägigen Shooting. Die Praxis am Set unterscheidet sich fundamental von digitaler Animation: Die Knete bleibt physisch präsent, die Beleuchtung konstant, die Kamera unverrückbar. Das bedeutet auch: Fehler sind fatal. Wenn bei Frame 847 die Armhaltung des Charakters nicht stimmt, ist ein einfacher Neustart keine Option — es müssen Hunderte Frames neu gemacht werden, oder der Fehler bleibt bestehen. Die Materialien selbst werden zur Herausforderung: Knete trocknet aus, verliert Elastizität, verfärbt sich unter heißem Licht. Spezielle Animationsknete — Plasticine, in der Regel — ist erforderlich, weil sie konstante Konsistenz über Stunden hält. Günstige Schulknete ist dafür nicht geeignet. Wo Knetanimation heute noch glänzt: charaktergetriebene Geschichten mit handwerklichem Charme. Studios wie Aardman oder Laika bauen komplexe Rigs unter der Knete, Stahlskelette und Stop-Motion-Armaturen, um reproduzierbare Bewegungen zu ermöglichen. Die Textur und der organische Look — das erreicht kein noch so aufwendiger 3D-Renderer. Ein Knete-Charakter wirkt anders, sieht wärmer aus. Das ist der Grund, warum diese Technik trotz ihres hohen Zeitaufwands nicht ausgestorben ist. Ausrüstung: Stativ, manueller Fernauslöser (kein Autofokus), konstante LED-Beleuchtung oder Halogene mit Diffusion, und Geduld. Der Schnitt kommt erst, wenn alle Frames im Kasten sind — bei Knetanimation gibt es keine zweite Chance an einem anderen Drehtag. Was heute aufgenommen wird, ist Geschichte.

FilmFarm - filmfarm.de/c/stop-motion-plasticine