

Drahtfigurenanimation

Englisch: Stop-Motion with Wire Armature

VFX

Belebung von beweglichen Figuren mit flexiblem Drahtskelett — Frame für Frame fotografiert. Klassisch für fantastische Welten, aufwändiger als CGI, aber mit unverwechselbarem handwerklichen Look.

Drahtfigurenanimation liefert eine Figur, die sich bewegt wie eine Marionette, aber vollständig kontrollierbar ist — Frame für Frame. Ein Drahtskelett, flexibel, mit Gelenken aus Kugeln oder Kugelgelenken, wird von Hand in winzigen Schritten repositioniert, dazwischen fotografiert. 24 Bilder pro Sekunde bedeuten: eine Sekunde Laufzeit = 24 einzelne Handgriffe. Das ist nicht schnell, aber es funktioniert. Die Praxis am Set ist knifflig. Das Drahtskelett muss stabil genug sein, um die Figur zu halten, aber beweglich genug, um natürliche Posen zu erlauben. Zu straff: die Bewegung wird ruckig, unnatürlich. Zu locker: sackt die Figur ab, fällt um, und zehn Frames müssen wiederholt werden. Die beste Lösung ist ein dicker, hochflexibler Draht — meist Aluminium oder Stahl mit Tucheinlage — kombiniert mit Ball-and-Socket-Gelenken. Über das Skelett kommt die Hülle: Silikon, Schaumstoff, Latex. Alles muss leicht genug sein, damit der Draht nicht durchbreitet, schwer genug, um Gewicht zu simulieren. Die Kamera sitzt starr, idealerweise auf einem Stativ oder einer Motion-Control-Rig, damit die Perspektive zwischen den Frames nicht wandert. Selbst ein Millimeter Kameraversatz sieht später aus wie ein Fehler. Die Beleuchtung muss konstant bleiben — jede Lampe, jeder Reflektor bleibt wo er ist. Einen Frame fotografieren, die Figur millimeterweise bewegen, nächsten Frame. Stundenlang. Eine Minute fertige Animation braucht typischerweise zwei bis drei Tage pure Fotografie. Wo liegt der Vorteil gegenüber CGI? Der Look. Drahtfiguren werfen echte Schatten, reflektieren echtes Licht, sitzen in echten Kulissen. Es gibt eine Materialität, die 3D-Rendering schwer nachahmt. Studios wie Aardman oder Laika haben das perfektioniert — die Figuren fühlen sich an wie echt, weil sie es sind. Der Nachteil: Skalierbarkeit. Bei hundert Charakteren werden hundert Drähte, hundert Skelette gebraucht. Deshalb ist Drahtfigurenanimation heute eher ein Nischenhandwerk, wertvoll für Projekte, bei denen dieser handwerkliche, warme Look zentral ist.