

ANIMATION

Anima (lat.): Geist, Seele / animare (lat.): beleben
Animationsfilm: (leblosem Material) Geist einhauchen, es zum Leben erwecken



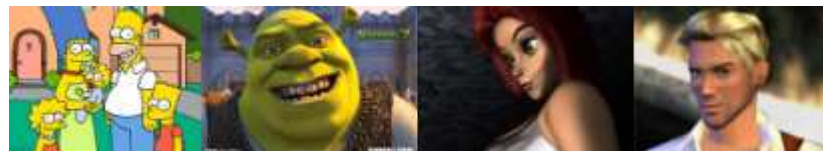
Die Geschichte

- Ø Darstellung einzelner Bewegungsphasen bereits in steinzeitlichen Höhlenmalereien oder altägyptischen Darstellungen
- Ø Laterna Magica ermöglicht im Mittelalter die Projektion gezeichneter und gemalter Bilder
- Ø Anfang des 18. Jahrhunderts Erweiterung dieser Erfindung (bewegte Bilder möglich)
- Ø Eine ganze Reihe optischer Spielzeuge und prä-kinematografischer Apparaturen ermöglichen die Darstellung immer komplexerer Bewegungsabläufe
- Ø 1892 erstmals Projektion eines handgezeichneten Filmstreifens (Emile Reynauds „Théâtre Optique“)
- Ø Eadweard Muybridge erstellt Bewegungsstudien unter Verwendung mehrfacher Kameras (seine Studien dienen heute noch als wichtige Grundlage für den Animationsfilm)
- Ø 1895 Vorstellung der ersten „photografischen“ Filmprojektion durch die Brüder Lumière
- Ø Erscheinungsformen von Animation hat sich heute auf viele Bereiche der Kunst, der Unterhaltungsindustrie und des Alltags ausgebreitet
- Ø Seit ca. 1980 neuerlicher internationaler Boom im Bereich Animationsfilm



Animation im Kino

Neben einer Renaissance der klassischen, handwerklichen Animationstechniken, die durch digitale Aufnahmetechniken weitergeführt und erweitert werden, sind durch Computeranimation völlig neue Möglichkeiten entstanden.



- Ø 2-D- Animation (in Anlehnung an den klassischen Zeichentrickfilm)
- Ø 3-D- Animation (u.a. Toy Story, Shrek, Findet Nemo etc.)
- Ø Computeranimation immer öfter zur Simulation realistisch wirkender Hintergründe (z.B. Titanic) und digitaler Charaktere (u.a. Jurassic Park)
- Ø Humanoide „digitale Akteure“ in Computerspielen
- Ø Digitaler Schauspieler auf der Kinoleinwand ist durchaus denkbar

Animation in der zeitgenössischen bildenden Kunst

- Ø Verschiedenste Formen von Animation von Internetkunst bis zur interaktiven Installation.



Animation im Alltag

- Ø Bewegte Bilderfolgen ersetzen sprachliche Mitteilungen, z.B. auf Handy- oder großflächigen Hinweis- und Werbe-Displays