

Armatur

engl.: *armature*

Skelett aus Metall, Stahl oder Holz für Puppen zur Herstellung von Stop-Motion-Animationsfilmen. Es ist mit einer komplizierten Mischung aus Scharnier-, Zapfen- und Kugel-Gelenken versehen, die die gleichen Funktionen erfüllen wie Gelenke bei Lebewesen, so daß Puppen realistische Bewegungen auszuführen scheinen. Die ersten derartigen Draht-Skelette fertigte der Modellmacher Marcel Delgado für Filme wie *The Lost World* (1925) oder *King Kong* (1933) an. Für die Animation werden die Modelle mit Materialien überzogen, die elastisch sind (wie Gummi, elastische Plastiline, Schaumstoffe etc.), um den Eindruck realistischer Körperlichkeit zu garantieren.

From:

<https://sachlexikon-film.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:

<https://sachlexikon-film.uni-kiel.de/doku.php/a:armatur-2624>

Last update: **2012/10/12 12:32**

