

Einer der Meilensteine, die das Pixar-Studio im Jahrestakt produziert: Der Film „Monsters Inc.“

Nachschlagewerk über die vielschichtige Welt des animierten Films Stars und ihre Programmierer

Von Sebastian Handke

EIGENTLICH LIEGT DER SINN doch darin, stehende Bilder in Bewegung zu versetzen. Weshalb sollte man also Animationsfilme wieder zum Stillstand bringen wollen? Der Taschen-Verlag hat es trotzdem getan.

„Animation Now!“ ist ein Kompendium des zeitgenössischen Animationsfilms, Werkschau einer weltweit beispiellos boomenden Branche. Angefangen bei A wie Aardman, jenem legendären britischen Knetfiguren-Studio, das uns die Tüftler und Käseliebhaber Wallace und Gromit näher brachte, bis W wie William Kentridge, jenem südafrikanischen Künstler, den man eher von der Documenta und der Biennale in Venedig kennt. Er brachte sich selbst das Animieren bei und schuf einige wundervolle Werke – mit nichts als verwischten Kohlezeichnungen auf Papier.

Überhaupt fällt auf: Die traditionellen Trickfilmtechniken gehören noch lange nicht zum alten Eisen – weder die Scherenschnittfiguren von Jean-François

Laguionie noch die an Ölmalerei gemahnenden Techniken von Joan C. Gratz.

Dennoch dürfen natürlich die, die den jüngsten Animationsboom auslösten, nicht fehlen. Seitdem das Pixar-Studio 1995 mit „Toy Story“ den ersten abendfüllenden Computerfilm in die Kinos brachte, und Steven Spielbergs Dreamworks drei Jahre später mit „Antz“ nachzog, produzieren die beiden Großkonkurrenten der Computeranimation eine Sternstunde nach der anderen – das großartige „Shark Tale“, Dreamworks' freche Antwort auf „Findet Nemo“, kommt noch im Oktober in die deutschen Kinos. Doch auch die Nachwuchsanimatoren Schwabens, die baden-württembergische Filmakademie, gehört zu den Global Playern – als eines der wichtigsten Ausbildungszentren der Welt, wenn es um Bildanimation und computer-generierte visuelle Effekte geht.

So ist „Animation Now!“ ein – allerdings recht opulent aufgemachtes – Branchenverzeichnis: Über achtzig Künstler, Studios und Ausbildungsstätten finden



Berlinale-Gewinner: „Chihiros Reise ins Zauberland“

sich in Kurzporträts aufgeführt, mit Beispielen, Werkbeschreibungen, Biografien und Werklisten. Für jene, die noch weiter gehende Fragen haben oder gar den Trickfilmer oder Computeranimateur in sich entdecken, fehlen auch die nötigen Kontaktadressen nicht. Kein Wunder, denn die Autoren des Buches, Aida Queiroz, Cesar Coêlho, Léa Zagury und

Marcos Magalhães, sind selbst Trickfilmer und leiten das Internationale Animationsfestival Anima Mundi, das jährlich mehr als 80 000 Besucher nach Brasilien lockt. Die Nähe der Autoren zu ihrer Branche ist wohl auch der Grund dafür, dass sich das Buch – vielleicht zu Recht – auf eine aktuelle Bestandsaufnahme beschränkt. Die historische Dimension des Animationsgewerbes bleibt ausgespart. Zudem sind manche Textbeiträge des dreisprachigen Buches recht flach geraten, und die wie so oft allzu fahrlässige Übersetzung ins Deutsche verschlimmert diesen Eindruck noch erheblich.

Doch wer mag sich schon mit Buchstaben aufhalten, bei dieser umfangreichen Sammlung höchst unterschiedlicher Zeichnungen, Skizzen und Bilder? Und für jene, die sich schließlich doch an deren Bewegungslosigkeit stören, liegt sogar noch eine DVD mit „Making-of's“ und Kurzfilmen bei.

„Animation Now!“, Anima Mundi/Julius Weidemann, Taschen-Verlag, 29,99 Euro