

Träume aus dem Zauberland

Animationsfilme gehören heute zum festen Bestandteil des Kinos. Mit „Garfield“ und „Urmel aus dem Eis“ sind in dieser Woche gerade zwei neue Produktionen zu sehen. Ein Blick hinter die Kulissen der weltweit besten Trickfilmschmieden liefert internationale Autoren in ihrem Buch „Animation Now!“

Von EZ-Mitarbeiter
UWE LIPPICK

Hook, ein altes, rostiges Abschleppauto weiß, was es heißt, wenn Blech am Ende ist. Sein übermütiger junger Freund Lightning, ein tafler Sportwagen, muss das erst noch lernen. „Cars“, eine rührend-witzige Computeranimation des Oscarpreisträgers John Lasseter, ist zur Zeit die Kino-Sensation in den USA. Mit über 230 Millionen Dollar Umsatz an den Kinokassen zudem bereits jetzt einer der erfolgreichsten Trickfilme der Kinogeschichte.

Animationfilme, heute vielfach im Computer erzeugt, haben Realfilmen längst den Rang abgelaufen. Allein in dieser Woche starten mit der Fortsetzung des Comic-Katers „Garfield“ und der Max-Kruse-Erzählung „Urmel aus dem Eis“ zwei Klassiker des Genres. Die Welt der Animation ist vielfältig, der Computer eines der Werkzeuge, um Geschichten zu visualisieren.

Dass es auch völlig anders geht, zeigt ein mehrfach mit dem Oscar ausgezeichnete Engländer. Wenn Knete lebendig wird, hat meistens Nick Park seine begabten Finger im Spiel. Figuren wie „Wallace & Gromit“ - ein pfiffiger Hund und sein eher hausbackenes Herrchen - zählen zum besten, was in der Trickfilmgeschichte geschaffen worden ist. Und mit dem schlacksigen Sumpfmönster „Shrek“ gewinnt ein Computerfilm 2001 erstmalig den neu geschaffenen Animations-Oscar in Hollywood.

Übersicht

„Animation Now!“ (Taschen, 576 Seiten, zahlreiche Abbildungen, 29,99 Euro) ist die zur Zeit umfassendste Übersicht über Stars und Macher aus dem Reich gezeichneter, im Computer errechneter oder gebastelter Geschichten. Immer ist dieses Universum gefüllt mit Humor, oft sind die Lacher satirisch überzeichnet, manchmal auch bewusst düster aufgemacht.

John Weldon liebt die letzte Variante. Sein Kurzfilm „Eitzustellung“ über einen Briefträger, der nur schlechte Nachrichten überbringt und darunter leidet, gewinnt einen Oscar.

Zu den weltumspannendsten Machern in der Animation gehört zweifelsohne Walt Dis-

ney. 1928 startet er mit seinem ersten Micky Maus-Film. Daraus erwächst ein Imperium mit Ikonen des Alltags wie dem ewigen Verlierer Donald Duck. In den USA ist es vor allem das anfänglich kleine Studio Pixar, dass unter Leitung des früheren Disney-Zeichners John Lasseter computeranimiert Alltagsgegenstände mit viel Liebe im Detail zum Leben bringt. In „Luxo Jr.“ leben Mutter- und Sohnbindungen in Form von zwei Tischlampen auf. „Red's Dream“ präsentiert ein altes Zirkusrad, das ein letztes mal in die Manege fährt und vor leeren Rängen von einstigem Ruhm träumt. Mit „Toy Story“ gelingt Pixar 1995 der erste komplett im Computer erzeugte Film. Teil drei des Spielzeug-Märchens ist gerade in Produktion.

Simple Figures

Manchmal sind es aber auch simple Figures, die ein eigenes Universum entstehen lassen, wie das Eichhörnchen „Scrat“ in „Ice Age“, das zahlreichen Trickfilmanagern Pate stand. Schöpfer und Oscarpreisträger Chris Wedge, dessen „Robots“ 2005 die Kinos erobert, holt sich 1993 für solche und andere Ideen Verstärkung aus Brasilien mit Carlos Saldanha. Dieser kann selbst auf skurile Geschichten zurückschauen. Die Autoren über den brasilianischen Erzähler und Grafiker:

„Wedge wurde auf seinen Kollegen aufmerksam, als dieser den später prämierten Film „Time for Love“ realisierte, die Liebesgeschichte zweier Holzpuppen, die der mechanischen Routine einer Kuckucksuhr die Stirn bieten.“

Vor allem Computeranimationen wie in „Cars“ haben in der Herstellung ihren Preis: Die fotorealistischen Bilder sind in einem gigantischen Rechner entstanden, der wie die Goldreserven in Fort Knox geschützt ist. Einzig die Welt-raumbehörde NASA verfügt in den USA über größere Kapazitäten aus Bits & Bytes.