

# Altona ist ein Paradies für Trickfilmer

Von Volker Behrens



Gegensätze ziehen sich an. Die kratzbürstige Grymp-Frau Leah (l.) und der liebenswürdige Nestrier Finny

Foto: Senator



Das Animationswerk "Ooops! Die Arche ist weg ..." zeigt den Überlebenskampf von kuriosen Tieren, die Noahs Kahn verpassten.

Hamburg. Typisch Nestrier. Freundlich bis zum Abwinken, aber auch verspielt. Rüsselige Nase, puschelige Ohren, dazu ein orange-türkisfarbenes Fell. Das ist Finny, wie sein Vater Dave Vegetarier und Spezialist darin, blitzschnell gemütliche Unterkünfte zu bauen. Beide zählen zu den Protagonisten im **Animationsfilm "Ooops! Die Arche ist weg..."**. Der Film soll die gesamte Familie ins Kino locken. Entstanden ist die deutsch-luxemburgisch-belgisch-irische Koproduktion in wesentlichen Teilen in Hamburg.

"Zuerst wollten wir nur von den beiden Tierkindern erzählen", sagt Emely Christians. Die Hamburgerin hat den Film auf deutscher Seite mit ihrer Firma Ulysses produziert. Ihre Schwester Jana Bohl arbeitet nebenan und ist die Chefin des Studios Rakete in Altona, wo die meisten Animationen entstanden sind. Aber die Erzählung um Finny und Leah erschien ihnen dann doch zu einseitig, weil sie einzig auf die Jagd der kleinen Wesen nach dem höchsten Punkt hinauslief, um den biblischen Tsunami zu überleben. Dann kam ihnen die Idee, die Arche als zweiten Schauplatz mit dazuzunehmen. Dazu entwarf Felix Presch die Holzkonstruktion der Arche, die sich nach dem Baukastenprinzip variieren ließ. "Seine Konstruktionszeichnungen erinnern an die der Elbphilharmonie", staunte Christians. Produktionsdesigner Heiko Hentschel lobte gar: "Wenn irgendwann die Welt untergeht, würde ich Felix rufen, um die Arche zu bauen."

Der Film erzählt eine im wahrsten Sinne des Wortes archaische Geschichte. Ein schlimmes Hochwasser steht bevor. Noah, der im Film nicht vorkommt, hat eine Arche gebaut. Paarweise stellen sich die Tiere davor an. Rein kommt aber nur, wer auf der Gästeliste steht. Im ersten Anlauf schaffen es die Nestrier nicht. Sie versuchen es ein zweites Mal mit einer Verkleidung.

Das klappt schon besser. Dave landet zusammen mit der Grymp-Frau Kate in einer Kabine, weil man sie für ein Ehepaar hält. Das ist absurd, denn Grymps sind ehrgeizige, fleischfressende und streitsüchtige Wesen, die so ein bisschen wie Waschbären aussehen. Durch eine Verkettung ungünstiger Umstände bleiben Nestrier-Sohn Finny und Grymp-Tochter Leah auf dem Gerüst zurück, von dem die Arche ablegt. Sie wollen natürlich zurück auf den Kahn, auf dem ein eitler Löwe auf der Brücke steht. Die Eltern versuchen ihn zur Umkehr zu bewegen. Allen Tieren stehen bewegte Zeiten bevor.

*Mit der Maus über das Bild fahren*

"Oops!"-Regisseur Toby Genkel war von der Grundidee für den Film fasziniert.

"Unbekannte Kreaturen, die die Arche verpassen. Da läuft doch sofort das Kopfkino ab. Wenn

man einen Bus verpasst, kommt der nächste. Wenn man die Arche verpasst ..." Eine Idee ist aber noch keine Geschichte. Die Filmemacher mussten eine Weile heruntüfteln, bis sie den richtigen Dreh gefunden hatten.

Es war ein guter Einfall, denn das dichte Mit- und Nebeneinander der nur teilweise kompatiblen Tierarten an Bord sorgt für viel Konflikt- und Erzählstoff. An Bord ist das Personal völlig überfordert, während sich die Pauschaltouristen in der drangvollen Enge gefährlich oft auf den Hufen stehen. Die paradiesischen Zustände an Land werden dagegen von einer apokalyptischen Wettervorhersage bedroht.

Animationsfilme sehen nicht nur anders aus als Realfilme mit "echten" Schauspielern, sie entstehen auch anders. Zunächst braucht man ein Drehbuch, dann entstehen Storyboards, erste Bilder in Entwürfen, die später abgefilmt werden. Danach nimmt man mit den Sprechern die Dialoge auf. Dieses Hörspiel und das Storyboard bilden dann die Vorlage, aus der die Animatoren einen Film basteln. Jeder dieser Experten braucht vielfältige Kompetenzen. Sie müssen Regie führen, zeichnen und schauspielern können, um die Szenen gestalten zu können. In mehreren Arbeitsschritten – texturing, modelling, rendering, compositing – entsteht dann der Film.

Bei Rakete und Ulysses sitzen erfahrene Animationsfilmer, die schon mit den Rentierfilmen "Niko" Erfolge eingefahren haben. Aber auch für sie ist die Produktion von "Ooops!" etwas Besonderes. Deshalb haben sie auch Testvorführungen mit Kindern gemacht. Die bekamen aber nicht den fertigen Film, sondern "Animatics", ein abgefilmtes Storyboard mit Dialogen, zu sehen. Also keine auserzählte, sondern eine lückenhafte Geschichte. Christians war über die Reaktionen verblüfft. "Die Mütter haben es nicht verstanden und hatten auch gar keine Lust, das zu gucken. Die Kinder sind total mitgegangen, konnten hinterher daraus zitieren und haben uns wertvolle Hinweise gegeben, wie man den Schluss verbessern kann." Offenbar haben die Tipps gegessen, denn beim Kinder-Medien-Festival Goldener Spatz in Erfurt gewann "Ooops! Die Arche ist weg ..." den Preis der Kinderjury. In neun Ländern, darunter auch die USA, ist er mittlerweile im Kino gestartet.

Elf Sekunden Film schafft ein Animator in etwa pro Woche. Deshalb hat die Arbeit an diesem Film, mit Unterbrechungen, sieben Jahre gedauert. Bis zu 70 Menschen haben daran in Hamburg gearbeitet. 1477 Einstellungen sind in dieser Zeit entstanden, 162 Requisiten und 125 Charaktere kamen zum Einsatz. Der Vergleich mit den führenden US-Firmen macht allerdings deutlich, wo die Unterschiede liegen. Die Firma Blue Sky ("Ice Age"), die Weihnachten den Film "Peanuts" in die Kinos bringt, hat ganze Sequenzen aus dem Film entfernt, weil sie am Ende doch nicht so gut gefielen. Das konnten sich die Hamburger Trickfilmer nicht leisten. Sie haben nur etwa 15 Sekunden Überschuss produziert. Der "Oops!"-Etat von 8,4 Millionen Euro klingt ganz gut. In vielerlei Hinsicht Spitze im Weltmarkt sind die Trickfilmer der kalifornischen Firma Pixar ("Ratatouille", "Oben"). Ihr neuer Film "Alles steht Kopf", der am 1. Oktober in die Kinos kommt, hat 175 Millionen Dollar gekostet.