

Über den Zustand des europäischen Animationsfilms und seinen Einfluss auf die IT-Branche

von Bruno Bucher

Freund und Konkurrent gemeinsam

Alljährlich veranstaltet Cartoon, die „European Association of Animation Film“ den Event „Cartoon Movie“. Dieses Jahr zum zweiten Mal in Folge in Lyon. Davor waren die Babelberger Studios Gastgeber. Aus Sicht der eiteln Geheimniskrämerei rund um Geschäftsgeheimnisse ist „Cartoon Movie“ eine ziemlich bemerkenswerte Veranstaltung. Es präsentieren über 50 Produzenten und Realisatoren aus fast ganz Europa ihre Projekte vom Status „Konzept“ bis hin zur fertigen Grossproduktion eines Abend füllenden Trickfilmes. Dabei lassen die Pitchenden wenige Details aus, um die rund 600 anwesenden Investoren, Fernsehanstalten, Distributoren, Mitkonkurrenten und Journalisten vom Stand und den Ergebnissen ihrer Arbeiten zu überzeugen.

Viele Projekte erleben an dieser Veranstaltung eine Kurskorrektur, nachdem sie von den anderen Kreativen kritisiert wurden oder weil man selber Beobachtungen bei anderen Projekten gemacht hat, die die eigenen Absichten jetzt in einem fal-

schen Licht, oder eben in einem relativierten, erscheinen lassen. Hier geschieht echtes, manchmal sehr brutales Benchmarking, vor allem dann wenn sich keine Investoren festlegen wollen.

Aber es werden auch Kooperationen begründet am Zusammenfluss der Rhone und der Saone. Hier finden sich Talente, die ausgetauscht werden oder die anheuern bei Fahrt aufnehmenden Grossproduktionen. Speziell auch Dienstleister aus der IT-Branche haben den Braten gerochen und bieten ihre IT-Architekturen an, um die zunehmend auf Computern hergestellten Filme in betriebswirtschaftlichen Bahnen zu halten. So eignet sich die Produktion eines Langspielfilms, die nicht allzu selten über zwei, drei Kontinente, dort in mehreren Ländern entsteht, zum Showcase eines eindrucklichen globalen Workflows.

Für einen 90-minütigen Film entstehen gut und gerne 10'000 Meilensteine, es generieren sich 20'000 Takes unterschiedlicher Dauer. Oder hochgerechnet auf die Anzahl Bilder, müssen solche in einer Menge von 300'000 bis 500'000 hergestellt, bearbeitet und in die richtige Reihenfolge gebracht werden. Dabei entstehen locker Terabytes an digitalen Daten, die x-Mal durch dutzende von Händen gehen bis der Film schliesslich steht.

Dass es in Europa kein einziges grosses Trickfilmstudio à la Pixar oder Dreamworks gibt, hat etwas mit den unterschiedlichen Kulturen und mit Bestimmtheit auch mit den Förderstrukturen zu tun. Es hat sich dadurch eine dezentralisierte Produktionsstruktur ergeben, die an Flexibilität und Risikoverteilung kaum zu übertreffen ist und in Zukunft noch Früchte tragen wird. Bis es soweit ist, wird noch mancher Dienstleister die Segel streichen müssen, die jüngere Vergangenheit ist leider reich an tragischen Konkurs-Geschichten.

Die anhaltende Verunsicherung durch die angerollte Medienrevolution, die Finanzkrise, die Werbegeldströme zum Versiegen gebracht haben und die Verantwortlichen bei den Fernsehanstalten die Hände binden, hat dazu geführt, dass dieses Jahr kaum in die Annalen der Geschichte des europäischen Animationsfilmschaffens eingehen wird. Leider gewann der Film „The Secret of Kells“ (Tomm Moore, Irland), der das Licht der Welt als Konzeptvorstellung vor sieben Jahren an der „Cartoon Movie“ erlebte und dann in allen seinen Entstehungsphasen präsent war, nicht den Oscar für den besten „Animated Feature Film“, für den er immerhin nominiert war. Das Jahr wird als ein eher düsteres in Erinnerung bleiben. Optimismus prägte die Szenerie jedenfalls nicht. Dunkle Bilder, dunkle Gestalten bevölkerten die Leinwände. Lustige Filmvorschläge waren selten, dafür eine gewisse gräuliche Innensicht oder eine Rückbesinnung auf dunklere Epochen der europäischen Geschichte waren häufiger.

Und die Schweiz?

Die Schweiz existiert nicht in dieser Sze-

ne. Seit Jahren sind die Schweizer repräsentiert durch eine drei, vierköpfige Delegation, bestehend aus zwei Distributoren, einen Investoren und hie und da einen Trickfilmer. Dieses Jahr schickte die TSI und die TSR je einen Delegierten. SF interessiert sich weder journalistisch noch programmlich für abendfüllende Trickfilme.

Recherchen ergaben, dass die letzte grosse Trickfilm-Grossproduktion aus der Schweiz, es war „Max & Co.“ das kalte Bad, die Nagelprobe an der „Cartoon Movie“ in keiner seiner Entstehungsphase durchlebt hatte. Fragt man nach, sucht einen europäischen Spezialisten, der allenfalls involviert war bei diesem Projekt, herrscht auffallende Zurückhaltung, Auskunft mag niemand wirklich geben. Stellt sich also die Fragen: Hätte sich der Flopp vermieden lassen, hätten sich die Produzenten dieser ausgesuchten Expertenszene gestellt?

Stellt sich auch die Frage, ob die Subventionsgeber und/oder die Verantwortlichen des Schweizer-EU-Media-Programmes überhaupt von CARTOON und seinem Bestreben um die Förderung des europäischen Trickfilmschaffens wissen und entsprechend Erwartungen mit der Vergabe von öffentlichen Geldern verbinden, dass sich Trickfilm-Produzenten dieser schier kostenlosen De-facto-Qualitätskontrolle und Benchmark gleichzeitig durch die sprichwörtlich europäische Gemeinschaft der Trickfilmer stellen?

Warum soll das wichtig sein? Welche Bedeutung könnte der Trickfilm überhaupt für die Schweiz haben?

In allen elektronischen Medien, besonders

in den digitalen, sind animatorische Visualisierungen nicht mehr wegzudenken (Flash-Animationen im Internet).

Selbst bei Nicht-Animationsfilmen wie etwa bei „Avatar“ ginge gar nichts, wenn da nicht die Computeranimatoren ihre Finger wesentlich im Spiel hätten. Das wird auch bald in der Schweiz nicht anders sein und einen spür- und sehbarer Trend werden. Ob das dann im Lande oder irgendwo auf der Welt wegen mangelnder Talente produziert werden müsste, wird sich bald zeigen.

Die Produktion eines Animationsfilmes selbst ist, wie oben bereits angedeutet, eine komplexe Sache und involviert eine vielfältige Art von Knowhow-Trägern aus sicher fast allen Bereichen des ganz normalen Filmschaffens, inklusive der Schauspieler (Sprechrollen). Darüber hinaus aber sind Computergrafiker, IT-Organisatoren und selbst Software-Programmierer gefragt und unverzichtbar. Zudem, eine Animations-Grossproduktion kommt kaum noch aus ohne eine begleitende Adaption der Charaktere im Computerspiel-Kontext. All das sind Berufsbereiche wachsenden Zuspruchs und wachsender Nachfrage. Sie gehören zu den neuen Berufen, die für jede Volkswirtschaft unverzichtbar werden. Denn das Wertschöpfungspotential aus diesem Wissens- und Könnenbereichs ist immens und die „Abfallprodukte“ daraus für Wirtschaft und Verwaltung schier unermesslich.

So sind diese gefragten Fachleute, diese Virtuosen der Tastaturen, der Screens und Grafiksoftwares unabdingbar, wenn es darum geht, die Usability, sprich die Benutzerfreundlichkeit von Internetanwendungen, Softwares usw. so zu perfektionieren, dass Ausbildungsgänge und Handbücher dafür obsolet werden.

Diese Disziplin, dieses visuelle-animatorische Umsetzen in der ITK wurde in der Schweiz bisher sträflich vernachlässigt und entsprechend wird die internationale Konkurrenzfähigkeit leiden.

Es ist so gesehen kein Wunder, dass Apple mit seinem iPhone die Welt der mobilen Endgeräte revolutionieren konnte, konnte das Haus doch von Steve Jobs anderer Seite, jener seiner erworbenen Meriten mit Pixar und jetzt grösster Einzelaktionär bei Walt Disney immens profitieren.

Die Schweiz sollte es sich also leisten, aus all diesen Erwägungen ins Geschäft mit dem Computer animierten Bildern einzusteigen und für einen gewissen Austausch der Talente zu sorgen. Nicht nur für einen prosperierenden Filmmarkt, sondern auch für eine konkurrenzfähige IT-Branche.

Biel, den 11. März 2010 /v1

Bruno Bucher