

# Buchrezension – Ein Blick ins Gewerk: Imaginationsbude Zeichentrick

von BRIGITTE HELBLING

„Für die vorliegenden 85 Seiten benötigte ich 74 Arbeitsstunden, die aus elf Mitternachts-Sessions bestanden“, verkündet Schwarwel in seiner Einleitung zu Herr Alptraum und die Segnungen des Fortschritts: Storyboards plus Drehbuch und Add.-Voices- & Sound-FX-List : Klare Worte, die sofort ein schönes Bild des Künstlers bei der Arbeit beschwören: Mitternacht, die Lampe brennt, Schwarwel raucht, trinkt Kaffee oder Cola, und zeichnet, zeichnet, zeichnet vor sich hin.

Was er da zeichnet? Ein Storyboard für einen Zeichentrickfilm. Was heißt das genau? „Ein Storyboard ist kein Comic und keine Graphic Novel. Ein Storyboard ist ein Storyboard.“ So Schwarwel. „Storyboards gehören zu den großen Mysterien der Gegenwart.“ So Jens R. Nielsen in seinem Vorwort (dies ist ein Buch mit vielen Vorwörtern), in dem der Animationsfilm-Experte uns erklärt, was es mit Storyboards so auf sich hat und warum jeder angehende oder bereits routinierte Zeichentrickfilmer sich jubilierend über diesen Band hermachen wird.

Ich bin weder das eine noch das andere. Ich bin, wie 99,99 Prozent der Bevölkerung, ein Trickfilmkonsument, was man schon daran erkennen kann, dass ich im normalen Leben weder Animationsfilm noch Zeichentrickfilm sage, sondern einfach: Trickfilm. Als wäre das so einfach. Ist es natürlich nicht – das habe ich spätestens dann kapiert, als ab 2006 aus Schwarwels überschaubarer Agentur in Leipzig plötzlich ein zweistöckiger Industriebetrieb wurde, in dem Dutzende von Menschen sich jahrelang über Lichttische beugten, um ein 23-minütiges Objekt fertigzustellen, das man heute beinahe schon als Anachronismus bezeichnen könnte: Ein Zeichentrickfilm eines deutschen Künstlers, made komplett in Germany. In Leipzig. „Sachsen, EU“, laut Abspann. „Schweinevogel – es lebe der Fortschritt!“ hieß das Machwerk, das mir mit größtmöglicher Eleganz und Leichtigkeit vor Augen führte, welches Unheil entstehen kann, wenn ein Schwein mit Hühnerbeinen sich in eine Zeitmaschine setzt und zwischen Abendessen und Feierabendbier mal eben kurz in eine fremde Urzeit zischt.

Dass zum Vergnügen die Arbeit gehört, ist mir also klar. Dass die Arbeit wesentlich, essentiell, ganz unabdingbar mit einem guten Storyboard zu tun hat – und wie ein solches aussehen könnte – erfahre ich nun aus diesem Band der Reihe: Art of Animation. „Ein Storyboard

ist ein Storyboard.“ Was heißt das? „All die Arbeitsanweisungen an Zeichner, Schauspieler, Ausstatter, Kameralente und Cutter sind in Gestalt einer ganz eigenen Zeichensprache in das Board eingeschrieben. Diese technischen Bezeichnungen, Pfeile, Kürzel und Fachbegriffe sind für Nicht-Fachleute nicht lesbar...“ So Jens R. Nielsen, der auch anmerkt, dass „Kameralente und Cutter“ im digitalen Zeichentrickfilmalter „Zeichner und Compositor“ heißen. Schwarwel, etwas handfester, erklärt ganz einfach, auf wie viele Arten man ein Storyboard nicht machen sollte: mit Fallbeispielen aus der eigenen Vorgeschichte, die den gesamten Animationsbetrieb als ein geduldiges, pädagogisch einfühlsames Wesen zeichnen – besonders natürlich, wenn vom Auftraggeber ausreichend Geld für solche didaktischen Schlenker bereitgestellt wurde.

Nun könnte man aus diesen Ausführungen schließen, dass ich nur die Vorwörter zu diesem Buch gelesen habe (das erste stammt vom Autor der Herr Alptraum-Saga, Christian von Aster, ohne dessen Verse es weder die Storyboards noch die Ausführungen dazu gäbe). Das habe ich nicht. Es reicht ja schon, wenn jemand schreibt: Hallo Nicht-Fachleute, da kommt ihr eh nicht



mit – um mich in den hinteren Teil des Buches zu treiben, den 84 Seiten gezeichneten Storyboards. Wollen wir doch mal schauen, ob das so chinesisch ist, wie der Mann sagt.

Okay. Herr Nielsen hat Recht: An den Genuss des Lesens eines Comics kommt ein Storyboard nicht heran. Ein anderer Genuss stellt sich dafür ein: Die vorläufige Imagination eines Zeichentrickfilms, den es ja bis dato noch nicht gibt, und der aufgrund dieser Skizzen gerade realisiert wird. Nehmen wir zum Beispiel die Seite 60 (paginiert, in Schwarwels Zeichnung, mit „18“), auf der ein eher markiert als ausgeführter Herr Alptrraum gerade eine Kopf-Hirnschale zuschlägt. Daneben steht: „Sound-FX: zuschlagende Kiste plus feuchtes Matschen“. Eine kleine Reihe rätselhafter Zwischenzeichnungen fordern dann: 1. [Spirale] „größer“, 2. [Alptrraum-Ärztetasche] „Vollbild“, 3. [Spirale] „kleiner“ + CUT! Das Ganze wird seitlich kommentiert mit „Batman-Blende inklusive Sound-FX (Tütelütelütelütelütel!)“

Was gibt es da nicht zu mögen? Würde ich einen Trickfilm machen wollen, müssten Sound-Effects (so übersetze ich für mich mal eben Sound-FX) wie „feuchtes Matschen“ dringend vorkommen. Und auf eine „Batman-Blende“, was immer das sein mag, wollte ich keinesfalls verzichten. Wenn auf der gegenüberliegenden Seite im Buch dann, geahnt, eine Katze explodiert („Sound-FX: Fauch!“), dann ist der Gesamteindruck – und die Rede ist hier nur von Seiten 60 bis 61 – doch, dass in diesem Film eine ganze Menge geiler „FX“ am Start sein werden.

Es gibt Menschen, die Manuals mit Vergnügen lesen. Dazu gehöre ich nicht. Ein Storyboard ist das Manual für die Umsetzung eines Zeichentrickfilms, dessen Macher allerdings wertvolle Arbeitszeit – und Geld – verlieren, wenn das Manual nicht brauchbar ist. Mal eben rumdaddeln, was mein WORD vielleicht auch noch kann, klappt für den Animationsfilm nicht. Je genauer die (tatsächlich für den Laien oft kryptischen) Vorgaben, desto besser und stimmiger das Produkt. „Continuity Scripts“ hießen die Dinger früher, vermerkt Jens R. Nielsen – das sagt schon alles. Oder vieles, denn:

„Storyboard“, das hat schon was. Die Story auf dem Reißbrett, das kennt jedes professionelle Erzählmedium, nur: Im Roman schreibe ich die Geschichte dann doch so, wie sie sich, manchmal unerwartet anders, aufdrängt. Im Film kann ich zur Not ein paar Szenen nachdrehen (auch teuer, aber möglich, vgl. den neuesten Schweizer „Tatort“). Im Zeichentrickfilm dagegen beugen sich bei ungenügenden Vorgaben viele Menschen wieder wochenlang über Lichttische, schlecht für den Rücken, sehr schlecht fürs knappe Budget, nicht nur in Sachsen EU, und insgesamt immer besser für die Stimmung in der Bude, man versucht sowas im Vorfeld zu vermeiden. Wie das gelingen kann, lässt sich für euch Trickfilm-Macher dort draußen in diesem Buch am konkreten Produkt (zu dem auch ein komplett ausgeschriebenes Drehbuch gehört) prima nachvollziehen. Und dann: Gehet hin und machet eure eigenen Fehler! Ich vermute, mit der Losung wäre auch Schwarwel ganz einverstanden.

Meine Lieblingsstelle im Buch ist natürlich die Auflistung der „Additional-Voices-List“. Ein kleiner Ausschnitt: „Herr Alptrraum Propeller / HöHö (zufrieden) / Buh! / Ooh – HäHä (freut sich) / Hoito! / Hä? / nervöses Singen / Hui! (überrascht und freudig) / Aaah! Jaaa! / Stöhnen / HiHiHi! / Knutschschsch / Hmmm... Was das alles bedeutet? Keine Ahnung. Das sehe ich dann im Film (Premiere am 18. Oktober 2011 auf dem 54. Internationalen Leipziger Festival für Dokumentar- und Animationsfilm).

ART OF ANIMATION

„HERR ALPTRAUM UND DIE SEGNUNGEN DES FORTSCHRITTS STORYBOARDS“

Von Schwarwel

Das neue Fachbuch für Filmschaffende und Trickfilmer, enthält die kompletten Storyboards des 2D-Zeichentrickfilms „Herr Alptrraum und die Segnungen des Fortschritts“

140 Seiten, s/w mit Farbcover

Glücklicher Montag, Juli 2011

ISBN 978-3-9812898-6-2; 19,90 EUR

Anzeige

**DER FILMVERBAND SACHSEN vermietet:**

**Video-Beamer / Blue Ray-Player / Beta-SP-Player**

Preise auf Anfrage in der Geschäftsstelle

Telefon 0351-31540-630/-631, Fax 0351-31540-635

**www.FILMVERBAND-SACHSEN.de**

