

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 jubelnd 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 zwei-stöckiger 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



