

Opening: (Stimmen)

Musik

„Die Aufsicht war sehr nachlässig, weil es ja eigentlich alles nur Kinderfilme seien, die wir hier machten, wie man bei der Partei glaubte. Dadurch konnten hier herrliche Dinge entstehen, auch im Totalitarismus.“

Mod

Ein ehemaliger Studioleiter über die Goldene Zeit des tschechischen Trickfilms. – Und ein junger Computer-Spieleentwickler über den Status des tschechischen Films:

„Wer sich für Kultur interessiert, der weiß natürlich, dass es eine Tradition tschechischer Filme gibt. Diese Filme sind immer noch ein wichtiger tschechischer Exportartikel – neben Bier vielleicht und unseren Skoda-Autos.“

Mod

Gesichter Europas. Die gemalte Weltmacht – Zu Besuch bei den Königen des Trickfilms in Tschechien. Eine Sendung mit Reportagen von Kilian Kirchgeßner. Am Mikrofon begrüßt Sie Norbert Weber.

Musik

Mod

Die Trickfilme aus Prag sind seit Jahrzehnten Exportschlager; prominentestes Beispiel ist „Der kleine Maulwurf“ aus der „Sendung mit der Maus“. Dabei waren die animierten Streifen für die Filmemacher ursprünglich eine Fluchtmöglichkeit, denn hier schlug die kommunistische Zensur nicht zu, weil es ja vermeintlich nur Kinderkram war. So schufen sie

sich mit gemalten Figuren und Puppen eine Insel, auf der vor allem Non-Konformisten lebten.

Atmo

Das riesige staatliche Trickfilm-Studio ist mittlerweile abgewickelt, aber in Tschechien blüht das Genre nach wie vor: Fast ein Dutzend Hochschulen im Land bildet Animateure aus. Die renommierteste ist die Kunsthochschule in Prag.

Rep 1 Studentin

Atmo Stimmen, Rascheln, Räuspern

Es steht kein Name auf der Klingel im dritten Stock des Gründerzeit-Baus mitten in Prag. Anwaltskanzleien und Werbeagenturen sind in dem Haus ansässig. Auch die Prager Kunsthochschule hat hier ein Atelier eingerichtet. In der Wohnung sieht es unaufgeräumt aus: Papier und Klebstoff sind über einen riesigen Tisch verteilt, viele leere Kaffeetassen stehen herum, an den Wänden hängen Plakate und Skizzen. Die Studenten sind in der Schlussphase ihrer Seminararbeiten.

Einspielung

„Ich mache so ein Märchenfilmchen, dreißig oder vierzig Sekunden lang. Ein Ritter zieht los, um die Prinzessin zu retten – so ähnlich!“ (lacht).

Tereza Kovandova ist im zweiten Semester. Sie studiert Animation, und was sie hier in dem Atelier macht, ist eine Fingerübung: Schritt für Schritt blickt sie hinter die Geheimnisse der Branche. Die Figur aus schwarzem Karton, die sie in der Hand hält, wird gleich unter ihren Fingern lebendig werden.

Atmo Türen schließen

„Zunächst müssen wir verdunkeln, sonst sind da nachher verschiedene Schatten auf der Aufnahme. So, jetzt nicht mehr.“

Sie ist jetzt allein in dem Raum; allein mit einer riesigen Apparatur. Die sieht ein wenig aus wie ein Schrank: Glasplatten sind ähnlich wie die Böden eines Regals übereinander angeordnet, an der Decke ist eine Kamera installiert, die von oben auf die Glasböden gerichtet ist.

„Das hat einen einfachen Zweck: Auf die obere Fläche kann ich zum Beispiel meine handelnde Figur legen, darunter auf die Flächen dann den Hintergrund – Bäume und Hügel zum Beispiel oder natürlich auch andere Figuren. Die Kamera fokussiert auf die erste Ebene, so dass der Hintergrund unscharf wird. So entsteht ein räumlicher Eindruck.“

Ein paar Tage hat Tereza Kovandova gebraucht, um die Figuren zu basteln: Die Prinzessin und ihren Retter. Beide Silhouetten hat sie aus schwarzem Karton ausgeschnitten. Arme, Beine und Hals sind beweglich: Ein Klebepunkt von der Konsistenz eines Kaugummis fungiert als Gelenk. Jetzt steht die Studentin mit ihren langen dunklen Haaren an der Kamera und komponiert die erste Szene.

„Hier kommt ein Pfosten hin, an dem eine Nachricht hängt, dass die Prinzessin Hilfe braucht. Von der anderen Seite kommt der Ritter gelaufen, liest den Zettel und eilt dann weiter. Danach kommt die nächste Szene.“

Atmo Ratsch-ratsch vom Klebeband

Tereza Kovandova greift sich ein Klebeband, um auf der ersten Glasfläche die Linie zu markieren, auf der ihr Ritter sich bewegt.

Atmo: Sie murmelt, klebt

Dann legt sie los: Sie löst die Kamera aus, bewegt die Figur ein kleines bisschen, löst wieder aus.

„Viele Animatoren versuchen, Schritte zu vermeiden, weil es ausgesprochen schwierig ist, die Beine einer Figur zu bewegen. Jetzt überlege ich, auf welche Höhe ich die Figur setze, dass man so wenig wie möglich von den Beinen sieht.“

Bis kurz unter die Hüfte ist ihre Figur jetzt zu sehen, aber der Zuschauer erkennt die Schritte trotzdem: Der Oberkörper bewegt sich auf und ab, die Arme schlenkern fast so wie in echt. Ein Bild, eine winzige Bewegung, ein Bild, eine winzige Bewegung - immer weiter geht es.

Atmo Auslösen des Fotoapparats

39 Bilder sind es, bis der Ritter am Pfosten ankommt - die ersten zwei, drei Sekunden des kurzen Films.

„Das macht mir viel Spaß, dieser Teil mit den Bewegungen. Aber **es** ist natürlich keine eigentlich schöpferische Arbeit mehr. Richtig kreativ ist es, wenn man das Drehbuch schreibt und sich überlegt, wie man die Figuren bewegt. Jetzt muss ich nur noch fotografieren, aber auch das verstehe ich als Teil der Kunst.“

Mit Tereza Kovandova studieren noch knapp 40 Kommilitonen an der Akademie der Künste – die Fakultät für animierte Filme ist eine der kleinsten. Drei Jahre dauert es, bis die Studenten mit ihrer Ausbildung fertig sind. Sie werden dann alle Formen der Animation gelernt haben: Den klassischen Zeichentrick, die Puppen-Animation und eben die Scherenschnitt-Animation, wie sie Tereza Kovandova gerade übt. In ihrem Beruf, sagt Tereza Kovandova, werde sie später wohl hauptsächlich am Computer arbeiten, aber wichtig sei es trotzdem, hier im Studio die handwerklichen Grundlagen zu lernen.

„Dass ich einmal Autorin sein will, dazu habe ich derzeit keine Ambitionen. Vielleicht mache ich einfach animierte Werbefilme; etwas, womit man sich ernähren kann. Und danach, wer weiß, auch einmal einen Film. Jetzt ist aber erst einmal der Bachelor-Abschluss dran, dann sieht man weiter.“

Atmo Klicken mit der Maus

Ein paar Mausklicks sind es, dann läuft ihr Ritter über den Bildschirm. Unter den Händen von Tereza Kovandova erwacht die schwarze Pappe zum Leben.

Musik

Mod

„Alois Nebel - Leben nach Fahrplan“ ist der Titel einer [Graphic-Novel](#)-Trilogie von [Jaroslav Rudiš](#) und [Jaromír Švejdík](#). Die Geschichte spielt Ende der achtziger Jahre. Alois Nebel ist Fahrdienstleiter an einem kleinen Bahnhof in Bílý Potok, einem abgelegenen Ort an der tschechoslowakisch-polnischen Grenze, dem früheren Sudetenland. Aus der Bahnhofskneipe erklären er und seine Freunde mit typisch tschechischem Humor die Welt, sie lästern über die schnöseligen Prager, tauschen zwei tschechische Nachwuchsfußballer gegen einen polnischen Nachwuchspriester, machen Schmuggelgeschäfte und erleben, wie das Bahnhofsklo dank einer Marienerscheinung zur Pilgerstätte wird. Im Jahre 2011 nahm sich der tschechische Regisseur [Tomáš Luňák](#) des Stoffes an und [verfilmte](#) ihn. Ein Jahr später erhielt der Film den Europäischen Filmpreis in der Kategorie „Bester Animationsfilm“.

Musik Lit 1

Lit 1

Ausflug nach Karlstejn

Neulich lag im Briefkasten eine Einladung: *Karlstejn inklusive Mittagessen und deutsche Haushaltwarenausstellung*. Fahren Sie nicht, wenn so was nur hundert Kronen kostet, samt Gulasch und Bier. Kveta gefiel die Burg sehr. Ein sensibler Mensch müsse spüren, dass hier große Geschichte stattgefunden hat...die so groß war, dass sie uns alle überrollt hat. Ich habe aber das Gefühl, dass die Deutschen auch bald von der Geschichte überrollt werden, wenn sie jetzt solchen Blödsinn herstellen wie Staubsauger und Fön in einem oder sprechende Kloschüsseln. Und Töpfe, die von alleine kochen. Oder sechslagiges Klopapier, jede in einer anderen Farbe, echt. Wachek hat zehn Packungen gekauft. Ich musste dann leider auch tief

in die Tasche greifen, weil ich Kveta eben liebe. Gratis zum Topf dazu bekamen wir noch eine Stange Salami und als Bonus trat sogar ein berühmter Schauspieler auf. Er hatte in *Drei Haselnüsse für Aschenbrödel* den Küchenjungen gespielt und erzählte, was er beim Dreh damals in der DDR erlebt hat. Er gab mir ein Autogramm auf meine Freifahrkarte und versprach, demnächst in unserer Bahnhofskneipe aus seiner Autobiografie zu lesen. Wer's glaubt...

Musik

Mod

Barrandov ist ein Stadtteil im Südwesten von Prag und hat durch seine Filmstudios Weltruhm erlangt. Gegründet wurden sie Anfang der 1930er Jahre von den Brüdern Havel - einer davon war der Vater des späteren tschechischen Präsidenten Václav Havel. Die Barrandov-Studios, die zu den größten Europas zählen, prägten Prags Ruf als Filmstadt. Trotz verschärfter Herrschaft der kommunistischen Einheitspartei nach dem Prager Frühling war es möglich kritische Filme zu produzieren, die jedoch bis zur Samtenen Revolution nicht aufgeführt wurden.

Atmo

Auf diesem Gelände entstand nach dem Zweiten Weltkrieg die Gesellschaft Kratky Film, die besonders durch ihre Animationsfilme über die Grenzen Tschechiens hinaus bekannt wurde. Das Gebäude, das inmitten von Ateliers, Filmstudios und Außenkulissen steht, gibt es noch, aber die Zeiten haben sich geändert.

-

-

Rep. 2 Goldene Zeiten

Atmo Schritte, Schlüsselrasseln

Endlos sind die Flure, die Michal Havlik mit schweren Schritten entlang geht. Hier unten in den gewaltigen Katakomben mit den flimmernden Neonröhren an den Decken schlug einst das Herz der tschechischen Trickfilm-Industrie.

„Am Anfang waren die Studios über ganz Prag verteilt, dann entschied man sich dazu, hier eine Fabrik zu bauen.“

Es war die goldene Zeit des animierten Films. Wenn Michal Havlik durch die Flure läuft, ersteht sie wieder auf. Die Fabrik: Das war die Firma Kratky Film, zu Deutsch: Kurzfilm, die während der kommunistischen Zeit wie am Fließband Filme drehte. Die Geschichten vom Kleinen Maulwurf sind hier entstanden und etliche andere Produktionen für Kinder, dazu anspruchsvolle Programme für die Kinos. 1.000 Mitarbeiter saßen einst in den oberirdischen Büros, hier unten in den Kellerräumen waren die gewaltigen Studios und die Werkstätten. Havlik öffnet eine Tür.

„Hier verläuft die Grenze zwischen Zeichentrickfilmen und den Puppenfilmen. Das hier ist von 1984, das ist 1987 gebaut worden.“

Michal Havlik kommt allmählich ins Rentenalter. Er hat einen mächtigen Körper, graue Haare und einen Bart. Außer ihm arbeitet hier kein Zeuge der goldenen Zeit mehr. Wenn er gefragt wird, was er heute eigentlich mache, dann brummt er mürrisch. Vier Leute arbeiten heute noch hier, vier von früher 1.000. Sie verwalten vor allem die Gebäude.

„Ich kümmere mich um das Haus, um die Vermietung und so weiter. Mit animierten Filmen hat das nichts mehr zu tun. Man wusste, dass der animierte Film in so einem riesigen Haus nicht mehr überleben kann. Das war in den 90er Jahren allen klar.“

Schnell wechselt Havlik das Thema, und öffnet die Tür eines großen Raumes.

Atmo Schlüssel, Türenöffnen

„Das hier sind Filme, die teilweise noch im Kino laufen. Oh, schauen Sie hier, die ‚Käfer‘!“

Die Käfer, broucci, sind eine legendäre Märchensendung in Tschechien. Hier in dem riesigen Raum lagern die Original-Filme. Edelstahlregale reichen bis unter die unverputzte Decke; Filmrolle auf Filmrolle lagern hier im Archiv wie alte Schätze. Andächtig geht Havlik an den Regalen vorbei, greift sich eine Rolle, liest den Titel und legt sie wieder zurück. Ob er sich nicht einmal einschließen lassen wolle über Nacht? Havlik lacht.

„Ach was, erstens kenne ich die ganzen Filme sowieso, und vor allem habe ich ja die Schlüssel.“

Ein Mann steht in der Türe, die Michal Havlik offengelassen hat.

„Oh, ich störe lieber gar nicht. Ich wollte nur einmal kurz nach dem Rechten sehen.“

Ein kurzes Gespräch entspinnt sich zwischen den beiden Kollegen. Der Trübsinn der Gegenwart scheint wie weggeblasen. Havlik taucht ein in die Vergangenheit. Sein Gesicht beginnt zu lächeln.

„Seit der Mittelschule wollte ich Puppenfilme drehen. Deshalb habe ich das Fach später studiert. Anschließend war ich dann beim Puppentheater in Pilsen und konnte später endlich hierhin. Dass ich die Studios fegen musste und mich lange von einem Werkvertrag zum nächsten hangeln musste, machte mir nichts: Ich war froh, dass ich endlich hier war.“

Bis zum Studiochef schaffte es Havlik im Laufe der Jahrzehnte, und die Anziehungskraft wirkte damals nicht nur auf ihn: Hier im Kurzfilmstudio auf einem Hügel über Prag war das gelobte Land des animierten Films. Vom Staat kam über die Kulturförderung ständig frisches Geld und im Ausland riss man sich um die Ergebnisse der tschechischen Regisseure, von denen einige bewundernd als „Disney des Ostens“ bezeichnet wurden. Eine Insel der Freiheit seien die Trickfilm-Studios während des Kommunismus gewesen, und so zogen sie allerlei Kreative an, die anderswo in die Mühlen der Geheimpolizei geraten waren.

„Hier arbeiteten Dramaturgen, die bei klassischen Theatern rausgeflogen sind. Vieles bei uns funktionierte halboffiziell, auf irgendwelchen Wegen sind die dann hier gelandet. Die Aufsicht war sehr nachlässig, weil es ja eigentlich alles nur Kinderfilme seien, die wir hier

machen, wie man bei der Partei glaubte. Dadurch konnten hier herrliche Dinge entstehen, auch im Totalitarismus.“

Mit ganzer Kraft stürzten sich die Kreativen auf die Arbeit, erinnert sich Michal Havlik. Richtig zur Sache gegangen sei es meist erst in den Abendstunden. Er selbst arbeitete an den Puppenfilmen mit.

„Der Kameramann hat nicht nur die Aufnahme komponiert, der hat vor allem die Beleuchtung inszeniert. Das waren Götter des Bildes! Für eine einzige Szene in der Natur zum Beispiel haben sie einen ganzen Tag lang die Lichter herumgeschoben und immer wieder neu ausgerichtet. Wer das auf der Leinwand gesehen hat, der hat erkannt: In zehn Minuten fängt es an zu regnen. Oder: Jetzt muss gleich die Sonne aufgehen! Und das alles in künstlichen Kulissen bei Puppenfilmen. Das ist unglaublich!“

Natürlich ist viel Verklärung dabei, wenn Michal Havlik von der alten Zeit schwärmt, aber Tatsache ist: Viele der Filme, die hier in den Studios entstanden, gehörten zu den besten ihrer Zeit. Die Tschechen waren berühmt dafür, dass sie die Puppen zum Leben erwecken konnten – so, dass sie sich verhielten und bewegten wie ein Schauspieler aus Fleisch und Blut. Die Tricks, die dahinterstanden, hat Havlik hinter den Kulissen beobachtet.

„Interessant war zu sehen, wie die Regisseure eine Szene vorbereiteten. Eine Frau zum Beispiel nahm immer eine Stoppuhr und spielte die Szenen selbst durch. Sie wälzte sich unter den Tisch oder hüpfte durchs Studio, genauso, wie es im Film dann die Puppen machen sollten. Ein anderer Regisseur saß da wie Buddha, stundenlang und hochkonzentriert und rauchte dabei wie ein Schlot. Und als er dann aufstand, drehte er die Szene so gut, dass man sich fragte: Verflixt, wie macht der das nur?“

Atmo Schritte

Auf seinem Weg durch das unterirdische Studio-Labyrinth ist Michal Havlik jetzt wieder zu seinem Büro unterwegs. Hin und wieder begegnet er einem Kollegen. Man grüßt sich kurz.

„Hier sind die Werkstätten. Guten Tag! Da, wo wir herkommen, waren die kleinen Ateliers. (Er klopft an eine Tür). Keiner da.“

Ein paar Schritte weiter sind riesige Säle, ausgekleidet ganz in schwarz. Junge Leute bauen Kameras auf und arbeiten an einer Kulisse.

„Da sind heute die Studenten drin. Die drehen da einen Spielfilm für die Uni. Bis diese Räume hier gebaut wurden, hatte niemand so große Studios für Trickfilme. Sie sehen ja selbst: Die sind groß genug auch für einen Spielfilm. Hier und in den anderen Räumen, da habe ich früher auch überall gedreht.“

Und schon ist sie wieder zurück, die Nostalgie. Michal Havlik schließt die Tür zu seinem Büro auf. Es ist vollgestellt mit alten Möbeln. In der Luft hängt schwerer Zigarettenrauch.

„Man fragt sich ja immer, ob die eigene Arbeit einen Sinn hat. Wissen Sie, ich habe zwei Töchter, und als die eine 15 und die andere 17 Jahre alt war, bekamen sie eine Grippe. Ich bin deshalb früher nach Hause gekommen, machte die Türe zur Wohnung auf und höre da aus dem Fernseher die ‚Käfer‘, diesen Zeichentrickfilm. Da saßen die Mädels in Decken eingewickelt auf dem Sofa, und Sie können sich ja Mädels in dem Alter vorstellen, mitten in der Pubertät. Sie schauten die ‚Käfer‘, diesen Kinderfilm, eine Folge nach der anderen, und vergaßen darüber die Zeit. Da habe ich gemerkt: Ja, die Arbeit hat Sinn. Das war ein Gänsehaut-Moment.“

Musik

MUSIK Lit

LIT 2

Meine Beichte

Unseren Pfarrer, Herrn Wolf, haben sie aus Prag zu uns versetzt, weil er sich mit dem Papst gekracht hat, der den Ablasshandel einführen und das Zölibat aufheben will. Sie hatten ihm damals bloß vergessen zu sagen, dass unsere Kirche schon über 40 Jahre zu ist. Keiner geht hin, weil es reinregnet...so wie es in unsere Seelen reinregnet, die auch ein dichtes Dach brauchen. Der Pfarrer sagte, dass er vor nichts Angst hat, und so predigte er jeden

Sonntagvormittag in der Bahnhofsneipe. Die Beichte nahm er auf den Klos ab. Ich war viele Jahre nicht zur Beichte gewesen, obwohl ich katholisch bin. Wenn mir etwas auf der Seele liegt, sage ich es Kveta. Aber damit wollte ich echt nicht zu ihr gehen. Deswegen vertraute ich dem Pfarrer an, dass ich manchmal bei der Nachtschicht die Augen schließe und mir dann Sachen vorstelle, für die ich mich schäme...Nein. Um Loks geht es da nicht. Ich sagte ihm, dass mir dauernd Träume von einer tollen reifen Frau im Kopf herumgehen, auf die aber leider auch Wachek steht, nämlich Jirina Bohdalová. Der Pfarrer verriet mir anschließend, dass es das voll und ganz verstehe, weil es ihm da ähnlich gehe. Da war ich aber erleichtert.

Musik

Atmo Verkehr

Mod

Als „Garagen-Studios“ bezeichnen sie viele Filmemacher aus der alten Zeit: Die Studios, die in den 90er Jahren nach der politischen Wende entstanden. Die Zeiten, als der Staat die Prager Film-Industrie mit viel Geld förderte waren nämlich vorbei. Und so gründeten viele der kreativen Köpfe aus der tschechischen Animationsfilmszene nun ihre eigenen Studios. Einige von ihnen konnten sich etablieren und sind dank Aufträgen vom Fernsehen oder von Werbeagenturen gut im Geschäft.

-

-

Rep 3 Studio

Atmo Vogelgezwitscher, fernes Stadt-Rauschen, Schritte

Vom Großstadt-Trubel hört und sieht man nicht viel, hier oben auf dem kleinen Hügel am Stadtrand von Prag. Große Villen und luxuriöse Wohnungen säumen die Straßen. Wer aber zu Michal Podhradsky will, muss am Hintereingang einer Kirche klingeln.

Atmo Schritte ins Innere, Treppenschritte

Podhradsky ist Mitte 50, Er trägt Glatze und Designer-Brille.

„Über uns ist der Kirchenraum. Es ist eine evangelische Gemeinde. Wir sind mit den Leuten befreundet.“

Podhradsky gibt ein Handzeichen, ihm zu folgen. Ein paar Stufen geht es hinunter zu einem Saal mit gewaltiger Deckenhöhe. Der Raum ist ganz in schwarz ausgekleidet. Ein paar Scheinwerfer beleuchten eine Kulisse. In der Mitte des Raums steht ein Kamerakran.

„Hier drehen wir gerade eine Fernsehserie. Es geht um einen kleinen Jungen, der scheinbar übernatürliche Fähigkeiten hat. Alle denken sich, er sei ein Zauberer, dabei sieht er die Dinge nur wahrheitsgemäß; so, wie sie wirklich sind. Wir drehen das in der Stopp-Motion-Technik mit Puppen; eine traditionelle Technik, die hier in Tschechien entwickelt worden ist und sich immer noch hält.“

So ein Film besteht pro Sekunde aus 24 Bildern, und für jedes davon müssen die Animatoren Hand anlegen: In Millimeterschritten verändern sie Arme, Füße und selbst die Augen der Puppen, damit sich aus den einzelnen Bildern schließlich eine flüssige Bewegung ergibt. Michal Podhradsky geht weiter in einen Nebenraum.

(Brummt unwirsch) „Hier ist Unordnung, aber das ist bei uns immer so. Schauen Sie, diese Puppe hier haben wir gerade aus der Werkstatt bekommen; sie ist für unsere aktuelle Serie. Fachleute sagen, die Körpersprache mache 90 Prozent der menschlichen Kommunikation aus. Das stimmt: Schon aus der Entfernung sieht man, ob jemand verwundert ist. Oder wütend. Das kann man alles mit dem Körper ausdrücken, und wir spielen das mit unseren Puppen nach. Das ist ein unglaublicher Zauber.“

Wie zum Beweis nimmt Podhradsky die Puppe und dreht ihren Kopf mit geübten Fingern in verschiedene Positionen. Die Puppe, etwa 20 Zentimeter groß, ist eine aufwendige Konstruktion.

„Alles an ihr ist beweglich: Die Hände, die Beine, der Hals. Das lässt sich in Zehntelmillimetern verstellen, und die Puppe hält ganz exakt ihre Position, wenn man sie

loslässt. Das Bein zum Beispiel kann man anwinkeln, wie man möchte – und in jedem Winkel trägt es den ganzen Körper.“

Michal Podhradsky ist schon seit Jahrzehnten im Geschäft, aber immer noch schwärmt er von seinem Beruf mit der Begeisterung eines kleinen Jungen. In den 90er Jahren hat er sein eigenes Studio gegründet, Animation People heißt es. Seitdem dreht mit ein paar Angestellten Filme – kurze Fernsehproduktionen wie jene vom Jungen mit der Zauberkraft, oder auch Werbefilme. Die Geschäfte, sagt er, laufen gut. Und das trotz des unübersehbaren Anachronismus': Alles ließe sich auch im Computer nachbauen und digital animieren, aber Michal Podhradsky setzt nach wie vor bewusst auf das Handwerk.

„Das hier ist die Königsdisziplin. Sie ist am aufwendigsten und auch technologisch nicht ganz einfach. Bei Zeichentrickfilmen reicht es, einen Regisseur zu haben, der die Fäden in der Hand behält. Die eigentliche Arbeit, das Zeichnen, kann in verschiedene Teams ausgelagert werden. Die einen arbeiten in Korea, die anderen in Indien. Da kann ein Film sehr schnell entstehen. Bei uns geht das nicht: Da bräuchten wir ja alle Hintergründe und Kulissen und Puppen mehrfach in exakt gleicher Ausführung. Naja, so dauert es dann halt drei, vier Jahre, einen abendfüllenden Film zu drehen.“

Kommen Sie mit, sagt er dann und stürmt voran. Ein paar Beispiele will er zeigen, damit man versteht, warum er an seiner Handarbeit festhält.

„Wenn alles aufgenommen ist, geht man in diesen Raum. Hier ist die Postproduktion für die Bildbearbeitung und den Schnitt. Ah, jetzt schläft der Computer hier, ich muss ihn gerade mal aufwecken. So, schauen Sie, so sieht es dann aus.“

Atmo Filmatmo

Auf einem riesigen Bildschirm läuft er jetzt los, der kleine Junge, der im Nachbarraum als Puppe inmitten der Kulisse steht. Mit einer Gruppe von Freunden ist er im Wald unterwegs; sie unterhalten sich und bewegen sich dabei so, als seien es echte Schauspieler. Nur der Mund bleibt immer geschlossen.

„Im Theater nimmt man zwar auch wahr, dass die Schauspieler sprechen, aber die Zuschauer sind zu weit weg, um die Lippenbewegungen zu sehen. Wenn man sich auf der

Theaterbühne umschauen will, muss man soooooo den Hals drehen, dass alle das sehen. Was wir hier machen, ist von der Bühne übernommen: Die Puppen sprechen mit ihrem ganzen Körper.“

Es sind nicht nur Kinderfilme, die mit den Puppen entstehen. Auch anspruchsvolle Kurzfilme gibt es – und eben Werbung. Für einen amerikanischen Kekshersteller hat Michal Podhradsky im vergangenen Jahr eine kitschige Weihnachtswerbung gedreht, in der Rentiere durchs Bild laufen. Eine andere Firma wollte einen Spot im Stil von James Bond.

„Bei einem Spielfilm ändert man die Handlung, aber der Rest ist immer gleich. Hier beim animierten Film ändert man das Setting total, man macht jedes Mal etwas völlig anderes und kann sich seine eigenen Welten erschaffen. Deshalb kommt die Werbung so oft zu uns; den einen Satz höre ich häufig: „Wir wollen etwas ganz Neues, macht uns etwas, das die Welt noch nicht gesehen hat!“

Und dann fällt ihm noch etwas ein. Zehn Jahre ist es her, dass er einen Imagefilm für einen Sportschuh-Hersteller gedreht hat. Seine Aufgabe war, die Firmengeschichte ansprechend auf den Bildschirm zu dokumentieren.

„Es sollten keine Schauspieler eingesetzt werden, weil sie nicht wollten, dass die Zuschauer den Firmengründer mit einem bestimmten Schauspieler verbinden. Aber trotzdem wollten sie etwas Realistisches.“

Atmo Filmatmo, englischer Ton

Und so nimmt Michal Podhradsky den Zuschauer in seinem Film mit in eine spartanische Schuhmacher-Werkstatt, in der eine Puppe die Rolle des Markengründers spielt.

(lacht) „Solche Sachen machen wir. Das ist alles die gleiche Technik, aber jeder Film sieht völlig anders aus, strahlt eine völlig andere Atmosphäre aus.“

Die sieben Teile der Zeichentrick-Serie über den kleinen Jungen, die gerade nebenan entstehen, werden das Studio ein gutes Jahr lang belegen. Danach, sagt Michal Podhradsky,

werde es wieder etwas Interessantes für ihn zu tun geben – auch, wenn er jetzt noch nicht wisse, was es dann sein wird.

Atmo Kollege spricht ihn an

Ein Kollege platzt herein, während Michal Podhradsky erzählt. Im Studio sind sie auf ein Detail gestoßen, für das sie den Chef brauchen. Podhradsky steht auf und entschuldigt sich. Die animierten Filme, sagt er zum Abschied, werden ihn wohl nie loslassen. Das sei einfach eine Frage der Prägung:

„Ich bin seit meiner Kindheit dabei. Wenn man in einer Diktatur aufwächst, ist es unglaublich sexy, sich eine eigene Welt aufzubauen, in der einem keiner reinredet.“

Und dann geht er nach nebenan, in die Kulissen für den aktuellen Film. Wieder einmal ist hier eine neue Welt entstanden, und wieder einmal muss Michal Podhradsky als Schöpfer noch letzte Hand anlegen.

Musik

Musik Lit 3

Lit 3

Das Vorsingen

Wir haben uns zum Vorsprechen für die Reality Show *Öffentliche Bedürfnisanstalten* beworben, die der Regionalsender Altvater TV bei uns auf dem Bahnhof dreht. Wir werden Bier trinken, Karten spielen, aufs Klo gehen, Fliegen totschiagen, über Frauen reden, über die Bahn und so. Wer das einen ganzen Monat aushält, gewinnt hunderttausend Kronen aus irgendeinem europäischen Fonds zur Unterstützung regionaler Folklore. Wir bewarben uns zu viert und wurden alle genommen, weil sich außer uns keiner beworben hat. Alle könnten das Geld gut gebrauchen: der Pfarrer für die Reparatur des Kirchendachs, damit die Leute wieder zu ihm kommen. Wachek schuldet zwei Mafiosi aus Katowice für geschmuggelte

Kompotte und Zigaretten eine Million. Und Sokin wollen sie die Bahnhofskneipe dichtmachen. Er hat in der Küche nämlich keine rostfreien Töpfe und keine Klimaanlage, was aber alle Bahnhofskneipen in Europa haben sollen. Und was mache ich mit dem Geld? Wenn ich gewinne, fahre ich mit Kveta irgendwo ans Meer. Zum Beispiel nach Rügen. Oder Warnemünde. Ins Warme eben.

Musik hoch

MOD

Animierter Film ist nicht gleich Kinderfilm; zwar sind viele der tschechischen Erfolge, wie zum, Beispiel „Der Kleine Maulwurf“, für Kinder gedacht, aber viele Filme richten sich an Erwachsene. Anspruchsvolle Welten sind es, die darin gezeigt werden; Miniaturen über das Leben. „Ein Spielfilm braucht 90 Minuten, um die Handlung und die Charaktere darzustellen“, heißt es unter den Animationsfilmern, „wir schaffen das in sieben Minuten!“

Atmo

Um den traditionellen animierten Film, dessen Vorreiter vor allem Karel Zeman und Jiri Trnka waren, weiterhin populär zu halten gibt es ein jährliches Festival – nicht in Prag – sondern aus guten Gründen in dem kleinen südböhmischen Städtchen Trebon.

-

-

Rep 4 Festival

-

Atmo Klicken, Gespräch

Der Festivaldirektor lächelt in die Kamera. Der Raum, in dem er steht, ist ein Kunstwerk: Überall laufen Strichmännchen, die ein Projektor auf die Wände wirft. Der Fotograf dirigiert den Festival-Chef in die richtige Stellung.

Atmo Kommandorufe

Tomas Rychecky ist ein großgewachsener Mann, noch keine vierzig Jahre alt. Er trägt ein einfaches T-Shirt. Für Glamour hat er keinen Sinn. Und dem Fotografen macht er es auch nicht leicht: Immer wieder fängt er Gespräche mit Zuschauern an, die durch den Raum laufen. Jetzt hat er einen kleinen Jungen entdeckt und läuft auf ihn zu:

„Hier, nimm einen dieser Bälle und wirf ihn auf die Wand. Komm, leg mal den Regenschirm weg! Ich zeige dir das mal: So! Siehst Du. Wenn der Ball auf die Wand trifft, wird genau da ein Fleck hinprojiziert. Jetzt bist Du dran! (ins Mikrofon): Wir wollen zeigen, dass Animation auch interaktiv sein kann.“

Anifilm heißt das Festival in Trebon, einer 9.000-Einwohner-Stadt in Südböhmen. Seit dem ersten Festival ist Tomas Rychecky dabei. 15 Jahre liegt das zurück. Es ist ein Publikumsmagnet, aber auch eine Art Familientreffen, bei dem sich Produzenten, Autoren und Verleiher treffen. Ein Team von etwa einem Dutzend Mitarbeiter bereitet das Festival ein ganzes Jahr lang vor. Das Leben mit den animierten Filmen, sagt Tomas Rychecky, kenne er seit der Geburt: Sein Vater ist einer der bekanntesten tschechischen Filmemacher.

„Ich war von Kindesbeinen an dabei. Mein Vater hatte zu Hause ein kleines Studio, sodass er nach 1989 gleich mit eigenen Aufträgen anfangen konnte. Dass ich da als kleiner Junge mitgekriegt habe, wie die Filme entstehen, hat mir die Freude daran aber nicht verdorben – ganz im Gegenteil: Anders als meine Altersgenossen habe ich gewusst, dass man die Handlung beeinflussen kann. Und so habe ich mir immer überlegt, wie ein Film weitergehen könnte. Mir ist das so unter die Haut gegangen, dass ich das dann an der Uni studiert habe und heute selbst Produzent von animierten Filmen bin.“

Dass die animierten Filme immer ein Nischensegment in der großen Kino-Branche bleiben, das ist Tomas Rychecky klar. Aber gerade deshalb, sagt er, sei ein Festival so wichtig:

„Das Festival bringt die Filme ins öffentliche Bewusstsein. Man kann noch so tolle Kurzfilme drehen, wenn die keiner schaut, bekommt man als Filmemacher nie die Finanzierung für einen großen Film. Das ist die Gefahr unseres kleinen tschechischen Marktes: 10 Millionen Einwohner sind einfach zu wenig für einen kommerziellen Erfolg. Ohne finanzielle Förderung geht das gar nicht. Aber auch so ist es schwierig.“

Das Festival hat zwei Funktionen: Erstens soll es die Kreativen zusammenbringen, und zweitens soll es das Publikum begeistern für die animierten Filme; ein Genre, das viele irrtümlicherweise nur mit Kinderfilmen verbinden.

Atmo Treppensteigen, Stimmen

Eine knappe Woche dauert das Festival. Eine anstrengende Veranstaltung, bei der Tomas Rychecky ein gefragter Mann ist. Auf dem Flur kommt ihm eine junge Frau aus seinem Team entgegen.

(Rychecky)

„Sag mal, machen wir heute die Aussendung?“

Eine Ausstellung muss eröffnet werden. Es geht um Reden bei den großen abendlichen Premieren und darum, dass die Gäste schon jetzt, zu Beginn des Festivals, für die große Darniere eingeladen werden müssen. Rychecky klärt mit seiner Kollegin ein paar Details, dann fragt er im Weitergehen, wo er stehengeblieben sei. Ach ja, der animierte tschechische Film.

„Es geht um die Einfälle, um den künstlerischen Ausdruck. Es ist eine Generation von Leuten herangewachsen, die in sich die Poesie hat, eine Zärtlichkeit in der Darstellung. Das ist eine starke tschechische Handschrift.“

Anifilm ist eines der einflussreichsten Festivals der Branche. Gäste aus ganz Europa kommen hierhin, auch aus China und Amerika. Das kleine südböhmische Städtchen Trebon ist so etwas wie die tschechische Hauptstadt des animierten Films.

„So ein Festival in Prag zu machen, das ist schwierig. Da kommen die Leute nach der Arbeit vorbei, dann müssen sie nach Hause und die Kinder ins Bett bringen. Sie sind immer auf dem Sprung. Hier aber ist alles entspannt: Wer hierher kommt, der ist auch wirklich ganz bei der Sache.“

Atmo Unterhaltung

Der nächste Termin steht an: Tomas Rychecky trifft sich mit zwei Architekten unten im Foyer. Das frühere Rathaus, in dem jetzt die provisorische Festivalzentrale untergebracht ist, soll renoviert werden. Ein majestätisches Haus ist es, die Dominante auf dem Renaissance-Marktplatz von Trebon.

„Wir wollen hier ein Museum des animierten Films einrichten. So, wie Sie es jetzt sehen, ist alles etwas improvisiert, kalt und ein bisschen feucht. Wir haben einen ganzen Monat damit zugebracht, alles für das Festival halbwegs herzurichten: Wir haben die Wände gestrichen und Bänke aus alten Paletten gezimmert. Naja, die Stadt ist klein und unser Festival zieht internationale Besucher an, da gibt es viele Probleme mit den Räumen.“

Das Filmmuseum soll ein Anziehungspunkt für Touristen werden und ganzjährig geöffnet sein. Und natürlich soll es Werbung machen für die animierten Filme aus Tschechien. Ganz Trebon verwandelt sich für diese eine Festivalwoche in einen riesigen Kinosaal: Eine Leinwand steht auf dem Marktplatz, eine im Schlosspark. Die Filme laufen im örtlichen Theater, in einem Gemeinderaum und in einem Barock-Saal im Seitenflügel des Schlosses. Es kommen Studenten aus Prag ebenso wie Familien mit Kindern und Feuilletonisten mit wehenden weißen Schals. Genau diese Mischung, sagt Tomas Rychecky, macht den Charme des Festivals aus.

Atmo Draußen, Schritte über Marktplatz

Rychecky hat eine kurze Pause, bevor er zur nächsten Premiere muss. Er schlendert über den Marktplatz zu einem Campingwagen, der zu einem Kaffeestand umgebaut worden ist. Gerade gestern erst, sagt er, habe ihm der Besitzer kostenlosen Kaffee für die Dauer des Festivals versprochen.

„Guten Tag. Ich habe hier eine Freikarte, die habe ich nur dummerweise gerade vergessen. Kennen Sie mich zufällig noch? Wie, nein? Das ist ja schade! Ich nehme einen Tee. Wie hieß der noch, der mir so gut geschmeckt hat?““

(Frau): „Der mit Ingwer?“

Rychecky: „Nein, der mit Honig. Ich kann ihn kurz anrufen, den Chef.“

(Frau): „Er hat gesagt, dass er zum Angeln geht.“

Rychecky: „Na, dann rufe ich ihn lieber nicht an. Ich bin hier der Festivaldirektor, Tomas!“

(Tee wird rübergereicht; „Dankeschön! Der Honig ist schon drin? Na, dann bis morgen!“

Es klappt doch noch mit dem kostenlosen Getränk. Tomas Rychecky strahlt. Genau diese familiäre Atmosphäre, wo jeder jeden kennt und er mit seinem alten T-Shirt trotzdem nicht als Festivaldirektor erkannt wird – die sei doch zauberhaft, sagt er.

Musik

Musik Lit 4

Lit 4

Die gerettete Revolution

Der Winter darf einen nie überrumpeln. Auch nicht in den Bergen, und schon gar nicht bei der Bahn. Man muss Tag und Nacht gerüstet sein. Dann überrascht einen weder eine Grippe noch der Tod von Breschnew noch die Perestroika oder die Samtene Revolution. Genau die, von der die Prager so überrascht waren. Uns war klar, das muss krachen gehen. Den ganzen Sommer '89 rannten die Ameisen wie angestochen im Wald herum – und dann liegt immer was in der Luft. Nach dem Abtritt der alten Garde hat ausgerechnet unser Wachek einen berühmten Fernsehschauspieler eingeladen, der sich jetzt im Bürgerforum engagiert. Ich expedierte auf eigene Faust einen Sonderzug. Und Wachek kaufte seinen Wartburg. Bis heute fährt er damit Zigaretten und Videokassetten über die Grenze, polnisch, aber billig. Wir kennen ihn ja. Der Schauspieler ist dann abgereist, auf unseren Bahnhof rieselte weiter der Schnee und wir waren wieder alleine.

Musik

Atmo

Mod

In Tschechien ist die Branche der Computerspiele sehr erfolgreich: Etliche Bestseller entstehen in den hiesigen Start-Ups – aber das, was Jakub Dvorsky macht, ist so eine Art Grenzgang. Er ist zwar in der Branche der Spiele unterwegs, nutzt aber die Technik und die Anmutung der alten Zeichentrickfilme. Damit schafft er es, den 2-D-Filmen, die es im Zeichentrick-Geschäft schwer haben, zu einer Zukunft zu verhelfen: Im Bereich Spiele funktionieren die alten Animationstechniken auch – und Dvorsky hat sowohl Zeichentrickfans zum Computerspielen gebracht als auch Spiele-Fans zu den Zeichentrickfilmen, weil er so geschickt zwischen den Genres wechselt.

Rep 5 Spiele

Atmo Geräusche, ruhige, rhythmische Melodie

Auf dem Bildschirm komponiert Jakub Dvorsky gerade die Welt zusammen, die ihn zum Star gemacht hat. Er entwickelt Computerspiele, die sich millionenfach verkaufen. Der Soundtrack, an dem er gerade sitzt, hat bei vielen Fans Kultstatus erreicht.

„Das sind witzige Szenen. Schauen Sie hier. Wir haben ein paar Videoaufnahmen gemacht, wie die Musik zu unseren Spielen entsteht. (Schauspieler sprechen Sounds ein, ächzen, knurren im Hintergrund) Hier, das ist eine Schauspielerin. Das sind alles Profis, Sänger, Musiker und so weiter. Das sieht lustig aus, ist aber richtig schwere Arbeit.“ (wieder Geräusche)

Ein regelrechter Klangteppich entwickelt sich unter den Händen von Jakub Dvorsky. In seinen Spielen ruft beinahe jeder Klick ein anderes Geräusch hervor, das sich mit in den Klangteppich verwebt: Ein Ächzen, Seufzen, Knarzen oder Jubeln. Dvorsky deutet auf seinen Bildschirm.

„Das hier zum Beispiel ist ein hervorragender Cellist, einer der besten bei uns in Tschechien.“
(Instrumentenklänge im Hintergrund)

Jakub Dvorsky sitzt in einem Altbau in Prag, früher war es eine elegante Wohnung mit Fischgräten-Parkett und hohen Fenstern. Die sind jetzt mit Vorhängen verdunkelt. Davor stehen Schreibtische mit gewaltigen Bildschirmen. Nur eine Handvoll Leute arbeiten hier, der Rest des Teams ist über die ganze Welt verteilt. Amanita-Design heißt die Firma von Dvorsky. Ihr Verkaufsschlager ist ein Spiel mit dem sperrigen tschechischen Namen Samorost.

„Die Handlung ist recht übersichtlich. Das hier ist der Held des Spiels, dieses weiße Männchen, das auf seinem Miniplaneten lebt. Es fällt ihm auf einmal diese Flöte vor die Füße. Er probiert sie aus und stellt fest, dass sie Geräusche verstärkt und man auf ihr spielen kann. (Aufblendung Töne). Er nimmt die Flöte mit, und schon sind wir mitten im Spiel.“

Independent Games heißt die Kategorie, in die Experten die Spiele aus Tschechien einordnen. Es sind keine Ballerspiele, keine Fußball- oder Rennstrecken-Simulatoren, sondern ganz eigene Welten, in die der Spieler geführt wird. Und vor allem: Es sind Welten, die so anmuten wie in alten Zeichentrickfilmen. Jakub Dvorsky und seine Leute wollen keine hyperrealistische Hochglanz-Welt erschaffen, sondern sie spielen ganz bewusst mit der Nostalgie.

„Das, was wir machen, ist klassische Animation. Wir knüpfen an die traditionsreichen Filme an. Einige von uns haben das auch studiert. Unsere Spiele machen wir bewusst in 2D; alles entsteht hier am Computer. Aber das Prinzip dahinter ist das gleiche wie bei den alten animierten Filmen.“

Jakub Dvorsky ist 38 Jahre alt, er hat strubbelige Haare und einen Vollbart. Er selbst hat auch Animation studiert, aber eigentlich wollte er von vornherein Spiele machen.

„Es wird inzwischen tatsächlich anerkannt, dass Spiele ein Teil der Szene sind. An der Uni war ich ein Exot, aber das ist ja auch schon 15 Jahre her. Jetzt ist die Lage anders: Die Leute in der Branche verstehen, dass es im Bereich der Spiele mehr Arbeit gibt als im klassischen animierten Film. Für die Filme gibt es fast kein Geld; kaum jemand will das finanzieren. Die Spiele hingegen bezahlen sich selbst.“

Für ihn kam der Erfolg völlig überraschend: Als Diplomarbeit entwickelte er ein Spiel, in dem ein Männchen in einer Zeichentrick-Welt seine Abenteuer erlebt. Er bekam dafür von seinem Professor eine Zwei – und stellte das Spiel kostenlos ins Netz. Nach nur wenigen Tagen setzte eine Welle ein, die Jakub Dvorsky nach oben trug: Ein paar Millionen Mal wurde sein Spiel heruntergeladen. Er selbst bekam Einladungen zu Festivals und wurde zum Überraschungsstar in der Spiele-Branche. Dann gründete er eine Firma, stellte die ersten Mitarbeiter ein und brachte Nachfolge-Versionen auf den Markt, die ebenfalls millionenfach gespielt werden.

„In keinem unserer Spiele kann man sterben; man kann nicht versagen. Das schlimmste, was passieren kann ist, dass man nicht mehr weiter weiß. Aber selbst dafür haben wir im Spiel Hilfestellungen. Jeder spielt in seinem Tempo, genauso wie bei einem Buch; da kann auch jeder lesen, so schnell er will. Dabei sind unsere Spiele nicht einfach, sie sind schon anspruchsvoll, aber eben nicht stressig. Sie sind entspannend, würde ich sagen.“ (lacht)

Es seien mit die meditativsten Spiele, die man auf dem Markt bekomme, schreiben Kritiker über die künstlichen Welten, die hier in dem Prager Altbau entstehen. Die aufwendige Musik gehört zum Konzept – und vor allem die opulente Optik. Mal müssen die Helden durch künstliche Welten, die aussehen wie der gewaltig vergrößerte Maschinenraum eines Ozeandampfers, voller rostiger Leitern, Rohre, Brücken und Stufen, mal stehen sie zwischen moosbewachsenen Felsennadeln wie im Sandsteingebirge.

Atmo Klicken und Murmeln

Jakub Dvorsky geht an seinem Bildschirm die verschiedenen Spielebenen durch. Eine Welt wirkt opulenter als die nächste. Hier sagt er dann, daran kann ich Ihnen das zeigen. Er öffnet ein Dokument, und auf einmal breitet sich eine sattgrüne Welt vor ihm auf dem Bildschirm aus – eine der Szenen aus dem jüngsten Spiel.

„Es gibt natürlich Vorbilder, Inspirationen für die Welten. Das hier zum Beispiel, das ist angelehnt an eine Teeplantage in Indien oder China. Da sind dann auch so kleine Männchen, die an tibetische Mönche erinnern. Klar, dafür stammt die Inspiration aus der Natur.“

Ein Prozent ihres Umsatzes, schätzt Jakub Dvorsky, mache seine Firma in Tschechien – der Rest seien Verkäufe in Westeuropa, in Amerika, Russland und China. Die Prager Zeichentrick-

Tradition, so scheint es, wird weltweit geschätzt. Und wenn er auf Dienstreise ist, irgendwo auf einem der weltumspannenden Treffen der Spiele-Branche, dann werde er öfters angesprochen, sobald er erwähnt, dass er aus Tschechien komme.

„Wer sich für Kultur interessiert, der weiß natürlich, dass es eine Tradition tschechischer Filme gibt. In Skandinavien zum Beispiel erinnern sich sehr viele ältere Leute an tschechische Filme, die sie in ihrer Jugend gesehen haben - in Japan auch. Diese Filme sind immer noch ein wichtiger tschechischer Exportartikel – neben Bier vielleicht und unseren Skoda-Autos.“

Dass jetzt auch seine Computerspiele zu den Exportschlägern gehören, das ist das jüngste Kapitel in der Erfolgsgeschichte der animierten Filme aus Tschechien.

Musik

Die gemalte Weltmacht – Zu Besuch bei den Königen des Trickfilms in Tschechien. Das waren die *Gesichter Europas* an diesem Samstag. Eine Sendung mit Reportagen von Kilian Kirchgeßner. Die Literatur entnahmen wir dem Buch von Jaroslav Rudis und Jaromir Svejdik „Alois Nebel – Leben nach Fahrplan“. Sprecher war Thomas Lang. Musik und Regie: Simonetta Dibbern; Ton und Technik: Daniel Dietmann und Oliver Dannert. Redakteur am Mikrofon war Norbert Weber

Musik