



DAS GROSSE RENNEN VON BELLEVILLE

EIN FILM VON SYLVAIN CHOMET



 flux _visuals





Polyfilm Verleih präsentiert
einen Film von Sylvain Chomet

Das große **RENNEN** von **BELLEVILLE**

Frankreich/Kanada/Belgien 2002
Farbe; Länge: 80 Min.; 1:1,66; Dolby Digital

KINOSTART:
9. April 2004



Polyfilm Verleih
Margaretenstraße 78
1050 Wien
Tel. +43/1/581 39 00 - 20
Fax +43/1/581 39 00 - 39
Email polyfilm@polyfilm.at
<http://verleih.polyfilm.at/>

Stab

Regie, Drehbuch, Storyboard, Graphik-Design	SYLVAIN CHOMET
Art Director	EVGENI TOMOV
Musik – Komposition und Arrangements	BENOIT CHAREST
Color Backgrounds	THIERRY MILLION
Character Color Research	CAROLE ROY
Regie Animation und Graphik-Design-Figuren	SYLVAIN CHOMET
Animation Supervision	JEAN-CHRISTOPHE LIE BENOIT FÉROUMONT
Regie 3D-Animation, Spezialeffekte und Compositing-Design	PIETER VAN HOUTE
Compositing-Regie	BÉNÉDICTE GALUP
Schnitt	CHANTAL COLIBERT BRUNNER
Production Manager	FRANCOIS BERNARD
Animation Studios	STUDIO LES TRIPLETTES, ARTDOG WALKING THE DOG, RIJA FILMS, 2d3D CINEBERTI
Sound-Mischung	JEAN-CLAUDE DONDA, MICHEL ROBIN
Stimmen der Figuren	MONICA VIEGAS
End Credit-Song	-M-
Andere Songs gesungen von	BÉATRICE BONIFASSI
Sound Design	CHARLES PREVOST LINTON MATHIEU COX, ERIC DE VOS LAURENT QUAGLIO
Produzenten	DIDIER BRUNNER (LES ARMATEURS) PAUL CADIEUX (PRODUCTION CHAMPION)
Co-Produzenten	PAUL CADIEUX (PRODUCTION CHAMPION) VIVIANE VANFLETEREN (VIVI FILM) RÉGIS GHEZELBASH (RGP FRANCE) COLIN ROSE (BBC BRISTOL)

Original Soundtrack: DELABEL

Produziert von LES ARMATEURS (Carrère Group)

PRODUCTION CHAMPION / VIVI FILM

FRANCE 3 CINÉMA / RGP FRANCE

Mit Unterstützung von Canal+, Gimages 3 und Cofimage 12, Telefilm Canada,
eine französisch-belgisch-kanadische Co-Produktion, mit SODEC, Société de développement des
entreprises culturelles – Quebec, unterstützt vom Centre National de la Cinématographie
und Fonds Film in Vlaanderen sowie Nationale Loterij

in Zusammenarbeit mit BBC Bristol und
BBC Worldwide, Département de la Charente
und Région Poitou-Charentes. Unterstützt
von Cartoon, dem Media Programme
of European Community und Procirep.

Copyright

2002 Les Armateurs / Production Champion

Vivi Film / France 3 Cinéma / RGP France

Sylvain Chomet



Kurzinhalt

In einem winzigen Häuschen neben dem Bahndamm lebt Champion bei seiner Großmutter, Madame Souza, die ihn adoptiert hat. Er ist ein einsamer kleiner Junge, und Madame Souza würde alles tun, um ihn fröhlich zu sehen. Als sie herausfindet, dass der Bub nirgends glücklicher ist als auf dem Fahrrad, startet sie mit ihm ein intensives Trainingsprogramm. Die Jahre vergehen, und Champion erweist sich seines Namens immer würdiger. Schließlich ist es so weit: Er tritt beim berühmtesten Fahrradrennen der Welt, der Tour de France, an. Doch während der mühsamen Etappe durch die Berge wird Champion von zwei mysteriösen Männern in Schwarz entführt. Sie haben allerdings ihre Rechnung ohne die besorgte Oma gemacht, denn Madame Souza und ihr treuer Hund Bruno heften sich auf ihre Fersen. Die Odyssee führt sie auf einem Schlauchboot über den Ozean in die amerikanische Megalopolis Belleville.



Dort schließen sie Bekanntschaft mit den berühmten Drillingschwestern „Les Triplettes de Belleville“, drei exzentrischen Music-Hall Stars der 30er-Jahre. Dank Brunos ausgeprägtem Geruchssinn und der beherzten Hilfe der „Triplettes“ stößt Madame Souza bald auf Champions Spur. Doch um den Enkel zu befreien, muss sie sich mit einem mächtigen Gegner anlegen: der französischen Mafia, die mit dem entführten Radprofi teuflische Pläne verfolgt ...



Inhalt

Der kleine Champion lebt bei seiner Großmutter, Madame Souza, in einem Häuschen in der Vorstadt von Paris. Die energiegeladene alte Dame – klein von Statur und mit einem Klumpfuß ausgestattet – hat den pummeligen wortkargen Jungen, der am liebsten die Tour de France im Fernsehen anschaut, adoptiert. Zu ihrer Sorge kann nichts das Kind aufheitern, außer sein Hündchen und – ein Fahrrad. Erfreut stürzt sich Madame Souza auf die neu entdeckte Vorliebe ihres Enkels: Nach anfänglichem Kreisedrehen im Hof intensiviert sie, ausgestattet mit einer Trillerpfeife, das Training, bis Champion seinem Namen alle Ehre macht. Während Hund Bruno, der mit Vorliebe die vorbeifahrenden Züge anbellt, immer dicker wird, wird aus seinem runden Herrchen mit der Zeit ein kraftstrotzendes Muskelpaket.

Es ist die Zeit des expandierenden Nachkriegs-Paris: Die Stadt dehnt sich immer weiter aus, und das kleine Häuschen muss mehr und mehr

einer Hochbahnstraße weichen, die quasi durchs Wohnzimmer führt. Doch das stört außer Bruno keinen, denn die übrigen Bewohner haben sich ganz dem Radsport verschrieben. Bis sich eines Tages Champions großer Traum erfüllt und er bei der Tour de France antritt.

Verbissen kämpft er sich die Berge hinauf, Madame Souza, mit Trillerpfeife, und Bruno im Auto immer dabei. Doch dann geschieht das Unglaubliche: Madame Souzas Gefährt wird durch eine provozierte Reifenpanne außer Gefecht gesetzt, und Champion wird von zwei mysteriösen Männern in Schwarz gekidnappt. Sie verfrachten ihn in ein Schiff, und los geht die Fahrt über den Atlantik.

Doch die unermüdliche Madame Souza und Bruno sind ihnen auf den Fersen und schippern hinterher, in einem Tretboot über den Ozean! Als sie endlich in der geschäftigen Metropole Belleville – einer Mischung aus New York, Montréal und Paris – ankommen, hat sich Champions Spur allerdings längst verloren. Und so sitzen die Oma und der Hund ohne einen Cent in einer fremden Stadt. Verzagt ziehen sie sich unter eine Brücke zurück, und Madame Souza beginnt, auf alten Fahrradreifen zu musizieren. Bald gesellen sich drei exzentrische alte Ladies dazu: Die „Triplettes de Belleville“, in den 30ern berühmte Music Hall Stars, fallen begeistert ein und nehmen anschließend die Großmutter und Bruno mit nach Hause. Der Speiseplan ist zwar etwas eintönig, denn meist fangen die Drillingsschwestern in den nahen Sümpfen durch kleine Sprengsätze die Frösche gleich körbewise und verarbeiten sie zu immer neuen Delikatessen.



PRODUKTIONSNOTIZEN

Doch Madame Souza hat ein Dach über dem Kopf, und sie tritt zusammen mit den „Triplets“ in deren Küchen-

geräte-Show in einem Club auf. Dort wird Bruno eines Abends aus seinen immer wiederkehrenden Eisen-

bahn-Träumen geschreckt: Er hat Witterung von Champion aufgenommen, und sein guter Geruchssinn führt ihn direkt zum Nebentisch, zu einem kleinen Mann mit roter Nase und rotem Barett und einer großen Vorliebe für Rotwein: den Chef der französischen Mafia in Belleville. Auf seinen Fersen gelangen sie, nach einer wilden Verfolgungsjagd, in ein Casino, wo sich die Unterwelt beim Wetten vergnügt. Zu ihrer Unterhaltung strampeln drei Fahrradfahrer bis zum Umfallen, um mit ihrer Kraft eine Film-Vorführmaschine zum Laufen zu bringen. Gewettet wird, wer zuerst zusammenbricht – und eine dieser armen Kreaturen ist Champion! In einer wagemutigen Aktion nehmen es Madame Souza, Bruno und die Drillinge mit den Verbrechern auf und befreien Champion. Endlich wieder zu Hause, geht nach dem großen Abenteuer das alte Leben weiter, und Champion kann endlich wieder in Frieden im Fernsehen seine geliebten Fahrradrennen anschauen.



DAS GROSSE RENNEN VON BELLEVILLE ist Sylvain Chomets erster abendfüllender Zeichentrickfilm. Er lief – als einer der

wenigen Produkte seines Genres – im Wettbewerb von Cannes 2003 außer Konkurrenz. Wunderbar nostalgisch und mit großer Liebe zum Detail ausgestattet, verbindet der für seinen Kurzfilm „The Old Lady and the Pigeons“ vielfach ausgezeichnete Franzose neueste 3D-Technik mit hinreißenden traditionellen Zeichnungen seiner überzogenen Charaktere.

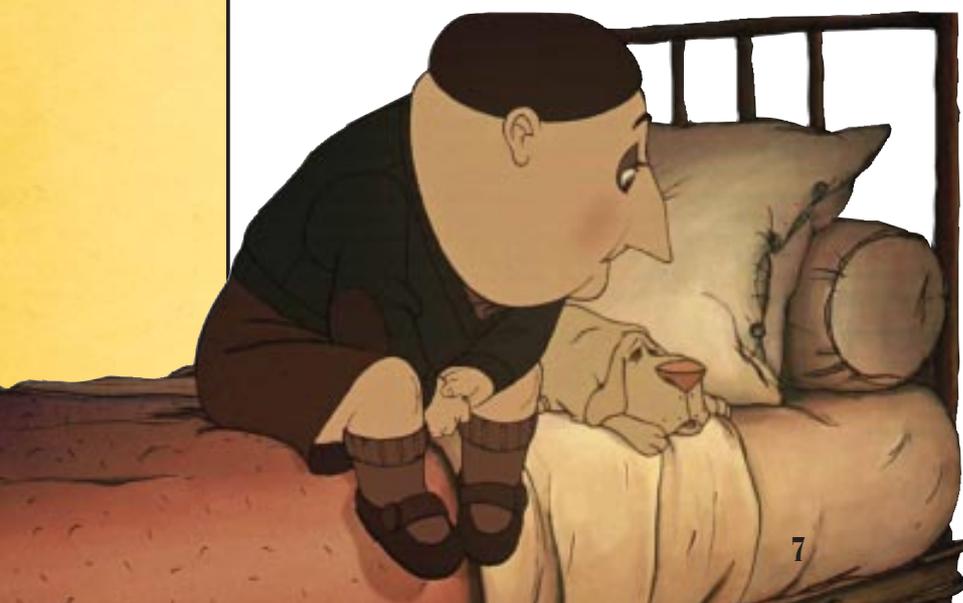
Unverwechselbar französisch, aber mit universellem Humor betrachtet Chomet mit warmem Sarkasmus seine Landsleute im alten Europa, aber auch die konsumversessenen Vertreter der Neuen Welt und stellt dabei ein mitreißendes Erzähltalent zur Schau. Ein Comic-Strip für jeden, der subtilen Humor liebt. Jacques Tati lässt grüßen!



SYLVAIN CHOMET

Sylvain Chomet wurde 1963 in Maisons-Lafitte in Frankreich geboren. 1982 machte er seinen Oberstufenabschluss auf dem Spezialgebiet Kunst und erwarb 1987 ein Diplom des renommierten Comic-Strip Studios in Angoulême, Frankreich. 1986 veröffentlichte er seinen ersten Comic, „Secrets of the Dragonfly“ (Futuropolis) und zeichnete eine Adaption einer Victor-Hugo Novelle, „Bug-Jargal“, in Zusammenarbeit mit Nicolas de Crécy. Er zog nach London, um als Zeichner beim Richard Purdum Studio zu arbeiten, und gründete 1988 dort ein Werbestudio. Zu seinen Kunden zählten Swissair, Prinicpality, Swinton, Renault u. a. 1991 begann Chomet mit der Arbeit an seinem ersten animierten Filmprojekt, „The Old Lady and the Pigeons“, mit Hintergrundzeichnungen von Nicolas de Crécy. 1992 schrieb er das Drehbuch für den Comic „The Bridge in Mud“ (erschieden bei Glénat), eine historische Science-Fiction Saga, die bereits in ihre vierte Folge geht.

Im Jahr darauf schrieb er „Léon-la-Came“, gezeichnet von Nicolas de Crécy, als Serie in dem Magazin A Suivre erschienen. Die Buchfassung kam 1995 bei Casterman heraus und gewann im Januar 1996 den René Goscinny Preis. Seit 1993 arbeitet Chomet in Kanada. 1995 und 1996 beendete er seinen Kurzfilm „The Old Lady and the Pigeons“. Der Film gewann den Cartoon d'Or, den Grand Prize beim Festival in Annecy, einen BAFTA sowie den Publikums- und Jury-Preis beim Premiers Plans Festival in Angers. Darüber hinaus erhielt er Nominierungen für den französischen César und den Oscar. 1997 veröffentlichte Sylvain Chomet „Ugly, poor and sick“, wiederum gemeinsam mit Nicolas de Crécy. Die Buch-Version, erschienen bei Casterman, gewann den Alpha-Art Best Comic Prize beim Angoulême Comic Strip Festival 1997.



INTERVIEW MIT AUTOR/REGISSEUR SYLVAIN CHOMET

Was hat Sie zunächst zum Comic, dann zum Animationsfilm gebracht?

SC: Schon als Kind liebte ich Comics wie Tintin und Pif Gadget. Ich habe sehr früh mit Zeichnen angefangen. Meine Eltern erzählen, dass ich bereits mit zwei Jahren einen Bleistift haben wollte, weil ich unser Fernsehgerät zeichnen wollte, auf dem eine Juanita-Banana-Skulptur stand aus dem Henri Salvador-Hit. Wenn ich gefragt wurde, was ich später einmal machen will, habe ich immer gesagt: Comics zeichnen. Nach meinem Schulabschluss machte ich eine Ausbildung als Stylist an der Hochschule für angewandte Kunst. Mir wurde schnell klar, dass das der falsche Weg war. Zu meinem Glück war Pichard, der Mann, der Paulette zeichnete, an der Schule. Er empfahl mir, mich im Comicstrip-Studio in Angoulême zu bewerben, das gerade erst seinen Betrieb aufgenommen hatte. Ich reichte einige Skizzen ein und wurde angenommen. Ich blieb dort drei Jahre und lernte Hubert Chevillard und Nicolas de Crécy kennen. Für Hubert, der ein großer Zeichner ist, schrieb ich das Skript für seinen Comic-Band „The Bridge in Mud“, erschienen bei Glénat. Er hat sich inzwischen auch der Animation zugewandt. Ich erinnere mich an einen Gorilla, den er wirklich ein

drucksvoll animiert hat. Durch die Freundschaft zu ihm lernte ich Didier Brunner kennen, den Produzenten von DAS GROSSE RENNEN VON BELLEVILLE. Außerdem schrieb ich Drehbücher für Nicolas de Crécys „Léon-la-Came“. Nicolas wiederum schuf die Hintergrundzeichnungen für „The Old Lady and the Pigeons“. Nach meinem Abschluss in Angoulême musste ich irgendwie Geld verdienen. Damals erschien mir die Animation zu technisch für mich. Also ging ich nach England, um Illustrator zu werden. Ich kannte dort niemanden, man riet mir, meine Arbeiten bei einigen Animations-Studios vorzulegen. Die Menschen dort waren sehr viel netter zu mir als in Frankreich. Man sagte mir, ich solle mir keine Sorgen machen, keiner würde über Nacht zum Zeichentrick-Spezialisten, Animation lerne man in Etappen. Ich absolvierte einen Test und wurde eingestellt. Ich hatte die Gelegenheit, mit einigen Großen der Branche zu arbeiten, besuchte Festivals und entdeckte fantastische Filme. Beim Festival in Annecy sah ich eines Tages Nick Parks Kurzfilm „Creature Comforts“ mit Plastilin-Tieren, die erklären, wie das Leben im Zoo ist. Die Stimmen sind echte Stimmen von Menschen, die über ihr Zuhause reden. Der Film ist ein Meisterwerk. Er brachte mich dazu, selbst einen machen zu wollen. Ich traf mich mit Didier Brunner von Les Armateurs, der qualitativ hochwertige Animationsfilme produzieren wollte. Ich gab ihm „The Old Lady and the Pigeons“. Von dem Tag, an dem er die Synopsis erhielt, bis zur Fertigstellung des Film vergingen zehn Jahre.

Zehn Jahre!



SC: Es war ein langes und kompliziertes Unterfangen. Zunächst wollte uns kein französischer Fernsehsender unterstützen. Wir trieben beim Centre national de la cinématographie einige Gelder auf, aber nicht genug, um den ganzen Film finanzieren zu können. Wir fingen trotzdem an zu arbeiten. Ich hatte einen Assistenten, und Nicolas de Crécy zeichnete die Hintergründe. Den ersten Teil drehten wir im Folimage Studio in Valence, animierten Szene für Szene in chronologischer Folge, bis wir eine Vier-Minuten-Sequenz hatten. Diese Eröffnungsszenen zeigten wir überall herum, aber keiner wollte uns Geld geben. Einige Zeit später zog ich um nach Kanada, völlig entmutigt, um einen Neuanfang zu machen. Ich arbeitete in der Werbung, bis es Didier Brunner gelang, Colin Rose vom BBC für unsere Arbeit zu interessieren. Mit seiner Hilfe waren wir in der Lage, Geld von anderen Fernsehsendern zu akquirieren, und so wurde daraus eine franco-kanadische Coproduktion.

„The Old Lady and the Pigeons“ war ein großer Erfolg und gewann viele Preise. Wie haben Sie das Geld für einen Spielfilm zusammengebracht?

SC: DAS GROSSE RENNEN VON BELLEVILLE war fünf Jahre lang in der Entwicklung – ein Fortschritt gegenüber der „alten Lady“ ... Er war in der Hälfte der Zeit fertiggestellt, obwohl er dreimal so lang ist.

Zunächst schlug Didier Brunner, der damals gerade mit „Kirikou and the Witch“ einen Hit gelandet hatte, vor, ich solle einen Spielfilm in drei Teilen machen, mit der alten Lady als Hauptfigur. Ich war davon nicht so überzeugt, denn am Ende des Films ist sie komplett übergeschnappt, und mir gefiel die Idee nicht, einen Charakter zu recyceln.

Mir schwebten drei Schwestern vor: die erste, die alte Lady mit den Tauben, die zweite würde in den Pariser Suburbs leben und für ihr Leben gern Rad fahren, die dritte würde ein Motel in der

Wildnis von St. Lawrence in Québec führen. Der zweite Teil sollte „The Old Lady and the Bicycles“ heißen und der dritte „The Old Lady and the Ouaouarons“, das ist Québécois Dialekt für eine Froschart. Als ich mit der Entwicklung des zweiten Teils begann, wurde mir klar, dass ich genug Material für einen ganzen Film habe. Didier akzeptierte das, auch wenn es bedeutete, mehr Geld aufzutreiben für einen dritten Teil, weil „The Old Lady and the Pigeons“ herausfiel. Ich entwickelte also weiter meine Geschichte unter Einbeziehung der Froschidee des ursprünglichen dritten Teils. Der französische Titel „Les Triplettes de



Belleville“ blieb und wurde später zu DAS GROSSE RENNEN VON BELLEVILLE



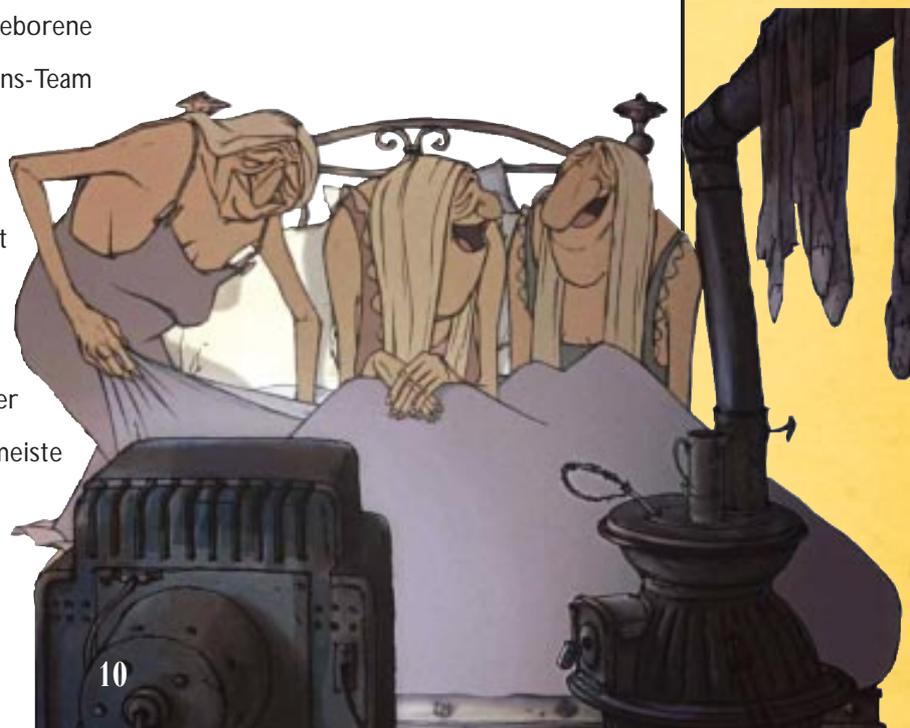
für die englische Fassung. Ein Problem ergab sich, als sich herausstellte, dass der kanadische Coproduzent der „alten Lady“ eine astronomische Summe für die Wiederverwendung dieses Charakters forderte. Also musste ich das Design der alten Dame ändern. Und so wurde Madame Souza geboren, eine Portugiesin mit einem Klumpfuß. Sie war für uns viel besser einzusetzen als die alte Lady. Wir konnten den Titel beibehalten, als wir die drei Music-Hall Sängerinnen eingeführt haben.

Erzählen Sie von Ihrem Team!

SC: Der Gedanke, mit Evgeni Tomov am Design zu arbeiten, machte mich nervös. Evgeni ist der Nureyev der Animation. Als sein Flugzeug auf dem Weg nach Kuba in Neufundland zwischenlandete, setzte er sich ab und bat um politisches Asyl. Er ließ alles hinter sich und blieb als politischer Flüchtling in Kanada. Er ist unglaublich talentiert, und seine Bescheidenheit angesichts dieses Talents kann einen rasend machen. Er ist der geborene Tiefstapler! Ich stellte mein Animations-Team zusammen, traf mich mit jungen Zeichnern, die „The Old Lady and the Pigeons“ mochten und gern mit mir zusammenarbeiten wollten. Sie mussten zwei Jahre warten, ehe wir ihnen einen Job anbieten konnten, aber einige von ihnen hingen sowieso die meiste Zeit bei uns herum. Einer davon war



Jean-Christophe Lie. Als wir uns kennen lernten, hatte er gerade seinen Abschluss an der Gobelins-Schule gemacht. Er versuchte sich an einer der Drillingsschwestern, Rose. Seine Sequenz war so gut, dass ich ihm den Charakter komplett übergab und die Oberaufsicht über die Drillinge anvertraute. Er ist einer der Zeichner, die mich am meisten beeindruckt haben. Ich habe sogar extra eine Szene entwickelt, um seinen kleinen Entwurf in den fertigen Film integrieren zu können. Benoit Charest, den Komponisten, traf ich in Montréal. Schon als ich das Demo hörte, liebte ich seine Musik. Er ist äußerst präzise und gleichzeitig verrückt genug, um ein Solo für einen Staubsauger zu schreiben. Seit der Arbeit an dem Film hat er seinem Staubsauger einen Namen gegeben, Mouf-Mouf, und plant die Aufnahme von Luc Plamondon-Songs mit Mouf-Mouf. Pieter Van Houte, der das 3D-Design schuf, stieß während der Produktion dazu. Wir hatten die digitalen Effekte, die wir brauchten, grob unterschätzt. Nur zwei Leute arbeiteten an den Fahrrad- und den Autosequenzen.



Als uns klar wurde, wie viel Arbeit darin steckte, riefen wir „Walking the Dog“ an, das belgische Studio, und sie beauftragten Pieter mit der Überwachung der 3D-Effekte in Montréal. Wir hatten gleich am Anfang

einen Streit, weil er mir den Eindruck vermittelte, er wolle alles beaufsichtigen. Aber er ist ein klasse Kerl, von dem wir viel gelernt haben in Bezug auf Image-Pflege. Wir haben uns dann so gut verstanden, dass ich ihn bat, als Art Director bei meinem nächsten Film dabei zu sein. Für die Sturm-Sequenz schuf er grafische Bilder, die ich wirklich liebe. Er weiß, wie er das Optimale aus seinen Maschinen herausholen kann.

Wie würden Sie Ihren Stil beschreiben?

SC: Er basiert auf Pantomime und Charakterdarstellung. Ich bin mehr beeinflusst vom Realfilm als von der Animation. Bei Jacques Tati ebenso wie bei den großen Stummfilmstars wie Charlie Chaplin oder Buster Keaton ist Timing ebenfalls alles. Deshalb liebe ich Louis de Funès und die britischen Komödien wie „Absolutely Fabulous“ und



Mir gefällt auch Richard Williams' Animation und Tex Avery. Im Comic ist Goossens ein Meister des Timings.

In „The Old Lady and the Pigeons“ ebenso wie in DAS GROSSE RENNEN VON BELLEVILLE ist die Innenausstattung einfach, aber

einladend, eine Reminiszenz an das Frankreich der 50er- und 60er-Jahre. Die Außenansichten rufen Erinnerungen an Paris wach. Was fasziniert Sie an dieser Atmosphäre und den Charakteren, die sie repräsentieren?

SC: Wahrscheinlich, dass ich selbst einen bescheidenen Hintergrund habe, keinen feinen. Ich erinnere mich an den Besuch bei einer alten Frau, die neben einer meiner Tanten lebte. Ihre Wohnung war winzig, und überall der Geruch von Politur. Alles, und sei es noch so armselig, wurde von seiner besten Seite gezeigt. Ich könnte keine Geschichte aus der Welt der Reichen erzählen. Meine Inspiration kommt aus meinen eigenen Erfahrungen.

Was ist so faszinierend an Eisenbahnlandschaften, Brücken und der Tour de France?

SC: Mich interessieren mehr die Menschen um die Tour de France herum als das Rennen selbst. Ich erinnere mich, wie ich fasziniert beobachtet habe, wie entlang der Route massenhaft Kugelschreiber und Kappen in die Menge geworfen wurden. Ich wuchs in der Vorstadt auf, und da gehörten Züge zu meinem Alltag. Vorstadtzüge erinnern dich ständig daran, dass du morgens aufstehen und zur Arbeit fahren musst.

„Black Adder“ mit Rowan Atkinson.



Als Student schaute ich oft alte Fotos an und versuchte, mir die Szenen dahinter vorzustellen. Ich kann mich an das Bild einer Brücke erinnern mit einer Lokomotive, die drüber fuhr, und darunter eine kleine Stadt.

Wie kam Ihnen die Idee zum Charakter der Madame Souza, dieser hinreißenden Großmutter, die alles tun würde, um ihren Enkel zu beschützen?

SC: Sie ist nicht als direktes Abbild meiner eigenen Omas entstanden, die starben, als ich noch sehr jung war.

Meine Großmutter mütterlicherseits war so, wie sie meine Eltern beschrieben haben, mit ihrer Lebenslust eher ein Vorbild für die Drillings-Schwestern.

Waren Sie ein trauriger kleiner Junge wie Champion in Ihrem Film?

SC: Als ich klein war, habe ich viel Zeit allein verbracht. Meine große Schwester war zehn Jahr älter als ich, und weil ich immer gezeichnet habe, habe ich mich gern in meine innere Welt zurückgezogen. Ich mag die Gesellschaft anderer Menschen, aber ich muss auch allein sein, um Kraft zu tanken. Als Kind hatte ich ein Spielzeug, das hieß „Minicinex“, mit dem konnte ich winzige Super-8-Rollen projizieren. Als

ich darauf Cartoons anschaute, habe ich nichts davon verstanden. Ich dachte, die Leute filmen einfach,

was vor ihre Kamera kommt, so als ob diese Charaktere wirklich existierten.

In *DAS GROSSE RENNEN VON BELLEVILLE* zollen Sie vielen Künstlern Tribut, Charles Trénet,

Django Reinhardt, Jacques Tati,

Fred Astaire, Josephine Baker, Max Fleischer.

Warum beziehen Sie sich direkt auf sie?

Weil große amerikanische Stars oft in amerikanischen Cartoons vorkommen, während französische Stars dieser

Epoche nie in französi-

sehen Cartoons erscheinen, denn es gab keine Cartoon-Industrie in Frankreich. Mein Film sollte ein Fake sein, ein Film, den man zu dieser Zeit hätte sehen sollen, aber nicht konnte. Außerdem wollte ich Dubout meinen Respekt erweisen, dessen wundervolle Arbeit mich als Kind begeistert hat. Sein Stil eignet sich perfekt für die Animation, ich wünschte, er hätte selber Cartoons machen können.

Was war Ihre Inspiration für Belleville? Gibt es etwas, was sich in dem architektonischen Mix auf Montréal und New York bezieht?

SC: Das erste Bild von Belleville in meinem Film zeigt das Château der Frontenac in Québec. Wir haben viele Details aus Québec und Montréal herangezogen, um zu zeigen, wie sich diese Städte in kleine New Yorks verwandelt haben könnten.



Als Québec so aussah, wie es sich entwickelt haben könnte, ging das Geld nach Toronto, der großen englischsprachigen Stadt Kanadas. Die Brücke in meinem Film ist die Jacques Cartier Bridge, umgeben von typischer Québécoiser Architektur. Es gibt eine flüchtige Referenz an die Freiheitsstatue, ein Sinnbild für den American Way of Life und die unglaublich große Zahl von fetten Menschen, die man in amerikanischen Städten sieht. Das hat mich immer beeindruckt.

Ihr Film ist nostalgisch – leben Sie nicht so gern in der Gegenwart?

SC: Nein, denn ich profitiere ja von dieser Gegenwart. Aber vom Designer-Standpunkt aus betrachtet, sind die 50er-Jahre einfach inspirierender. Stadtplanung, Autos, Kleider waren kreativ und interessant. Zeichnen und Design waren ein wichtiger Bestandteil des Lebens als Poster, in Schulbüchern. Es war auch eine Epoche der Entspannung nach den Prozessen des Zweiten Weltkrieges. Man war weniger zynisch, mehr bedacht auf seine Freiheit.

Einige Szenen scheinen ihren Humor aus einem klischeehaften Frankreich-Bild zu beziehen, wie man es manchmal in Amerika findet: die mangelnde Sauberkeit, die Vorliebe für Froschschenkel, Schnecken und andere „Delikatessen“.

SC: Ich wollte die gastronomischen Klischees ins Extreme steigern. Ich habe länger im Ausland gelebt als in Frankreich, so bin ich oft den Vorurteilen der Menschen dort gegenüber dem Genuss von Froschschenkeln oder Schnecken begegnet. Einmal habe ich mir den Scherz erlaubt, riesige Froschschenkel aus Plastilin zu basteln, mit Q-Tips als Knochen, Baumwollfäden als Adern, die ich mit einer grünlichen Sauce bedeckt auf den Tisch gebracht habe. Trotz ihrer enormen Höflichkeit wollte keiner meiner britischen Freunde einen probieren. Aber als ich mich umdrehte, wollte ein älterer Herr an einem nagen: Er war Schweizer! Zum Glück konnte ich ihn abhalten, bevor er etwas herunterschluckte.

Das Äußere Ihrer Figuren ist übertrieben. Schwarze Vierecke für die Gehilfen der französischen Mafia, ein kleines Dreieck für die Silhouette der Großmutter, fettleibige oder rappeldürre Menschen ... Warum zeichnen Sie gern geometrische Formen?

SC: Weil ich die Freiheit ausnutzen will, die Animation mir gibt. Beim Realdreh kann man diese Dinge nicht machen. Ich mag die extreme Karikatur, denn es ist die Art, wie die Figuren sich bewegen, die sie charakteristisch macht.

Die Drillings-Schwestern benutzen alltägliche Gegenstände als Musikinstrumente. Sind das Töne, die Ihnen gefallen?

SC: Ja. „Stomp“, den ich einige Jahre zuvor in Montréal gesehen habe, hat mich inspiriert. Ich habe auch einmal einen Musiker gesehen, der auf einem Kühlschrank-Brett auf einer Soundbox spielte.



Die Welt, die Sie abbilden, ist ein entfernter Schrei unserer technologischen Ära. Gleichzeitig nutzen Sie modernste Technik und digitale Effekte.

SC: 3D-Effekte geben dem Film mehr Konsistenz. Wenn du die Tour de France zeigen willst, kannst du keine Zaubertricks verwenden, um die Probleme in den Griff zu kriegen, die sich bei der Animation von Fahrrädern einstellen: Du brauchst viele Fahrräder. Die Zuschauer am Rande wurden mit traditioneller Technik animiert, aber ich musste die ganze Horde von Menschen zeigen. Eigentlich hatten wir geplant, 3D-Animation nur für die Räder einzusetzen, aber dann haben wir uns entschieden, auch die Radfahrer zu modellieren und einzubinden. Sie sind winzig in dem Rahmen und passen hervorragend in die restliche Animation. Darauf sind wir sehr stolz. Man kann so etwas wie ein Fahrrad nicht emotionalisieren, und die Arbeit an den Speichen ist ein absoluter Albtraum. Ursprünglich war der Einsatz von 3D eine technische Notwendigkeit, keine künstlerische Wahl. In „The Old Lady and the Pigeons“ brauchte ich keine Menschenmenge oder viele Fahrzeuge. In DAS GROSSE RENNEN VON BELLEVILLE mussten wir die Straßen von Belleville voller Autos zeigen. Als ich die 3D-Technik besser kennen lernte, erkannte ich, dass ich damit Bilder und Animationen schaffen konnte, die die Menschen bewe-

gen, einen interessanten Himmel und eine ganze Menge von Dingen, die ich mir bis dahin nicht vorstellen konnte.

Die Szene, in der die Personen den Ozean überqueren, ist auch sehr schön.

SC: Eine meiner Lieblingsszenen. Wir haben das Storyboard gefilmt, um eine bewegte

Vorstellung von dem Ganzen zu bekommen, ca. drei Minuten lang. Ungefähr zu der Zeit kaufte ich eine preisgekrönte Platte, Mozarts Messe in C-Moll, dirigiert von Elliott Gardiner. Als ich die Ouvertüre hörte, wusste ich, das ist die ideale Begleitmusik für diese Sequenz. Ich legte die Musik über die Bilder, und alle Effekte schienen perfekt synchron zu sein. Das war ein echter Glücksfall.



Welche Reaktionen wünschen Sie sich von Ihren Zuschauern?

SC: Ich wünsche mir, dass sie den Film zu ihrem eigenen machen und mit ihren eigenen Erinnerungen in Verbindung bringen. Ein Mann erzählte mir, der Film habe ihn bewegt, weil Madame Souza ihn an seine eigene griechische Großmutter erinnerte. Das gefällt mir.

Woran arbeiten Sie jetzt?

SC: Ich arbeite an einem Film, der in den Pariser Hallen angesiedelt ist. Ein Tanzfilm, kein Musical, aber ein Film, in dem Tanz eine große Rolle spielt. Ich lese sehr viel darüber im Moment und bin überzeugt, dass es viel irrsinnig Komisches in der Welt des Tanzes gibt. Ich will mich noch mehr darauf konzentrieren, wie die Charaktere agieren.

Werden die Drillinge als Charaktere wieder mit dabei sein?

SC: Nein. Vielleicht wird Madame Souza ein Cameo haben, nur so als Gag, aber ich habe nicht die Absicht, ein Sequel zu machen.



ANIMATION, SPEZIALEFFEKTE UND 3D-COMPOSITING: PIETER VAN HOUTE

Wie haben Sie mit Sylvain Chomet an den digitalen Effekten gearbeitet? War er nervös, zum ersten Mal diese Technik einzusetzen?

PVH: Ich wurde von „Walking the Dogs“ angesprochen, einem Brüsseler Studio. Sie wollten, dass ich zwei Monate lang in Montréal die Supervision der Einbindung der in Brüssel entwickelten 3D-Fahrzeug-Modelle in die animierten Sequenzen übernahm. Im Endeffekt habe ich dann ein Jahr lang an dem Film gearbeitet, bin dafür zwischen Frankreich, Belgien und Kanada hin und hergereist und habe mich zwischen drei talentierten Crews aufgeteilt. Mir wurde schnell klar, dass Sylvain ein cleveres Konzept der Einbindung der 3D-Animationen in den Film hatte, speziell um bestimmte Szenen zu untermalen. Anfangs war er etwas zurückhaltend. Er lernt gern, aber er ist auch unglaublich ungeduldig. Mein Job war, herauszufinden, was er auf der Leinwand sehen will, und dafür den bestmöglichen Weg zu finden.

Wie haben Sie die Arbeit, die von den verschiedenen 3D-Teams gemacht werden musste, eingeteilt?

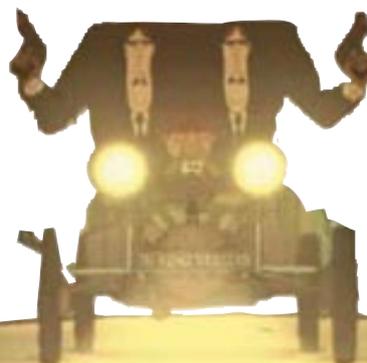
PVH: Das belgische Team war für die Radfahrer und Fahrzeuge der Tour de France zuständig, ebenso für die Fahrzeuge in Belleville. Die Franzosen hatten die Auto-Verfolgungsjagd und die Kanadier alles andere zuzuliefern. Wir konnten es nicht anders lösen, denn die Arbeit musste sehr präzise sein und erforderte detaillierte Entscheidungen, die Sylvain jederzeit absegnen musste.

Also arbeitete das kanadische Team unter Alain Dumas und seinem Assistenten Bisser Maximov an den meisten der Effekte mit. Alains Job bestand zuerst darin, Modelle für die 3D-Elemente wie den Mannschaftswagen, Brunos Traummaschine, die Züge und so weiter anzuliefern. Und er war allein verantwortlich für die eindrucksvolle Sturm-Sequenz.

3D-Effekte wurden in den grafischen Stil des Films enorm effektiv einbezogen. Wie ist es gelungen, das so unauffällig zu tun?

PVH: Wir haben den handgezeichneten Sequenzen größte Beachtung geschenkt und die bestmögliche Kopie davon gefertigt. 2D-Effekte dienen in erster Linie der Farbfindung und der richtigen Linie, unter Umgehung aller flüssigen Effekte, die 3D verlangt. Wir verbrachten viel Zeit damit, den handgezeichneten Stil einer Linie nachzumachen, auch wenn es uns nie gelungen ist, eine perfekte Kopie vom wackeligen Stil des Designers Evgeni Tomov hinzukriegen. Wir haben eine Vorrichtung zum Einkopieren des 3-dimensionalen Computerbildes eingesetzt, wie sie auf gängiger 3D-Software üblich ist. Damit kann man jedem Objekt eine scharfe Kontur verleihen. Perfektioniert haben wir das dann mit dem Einsatz von Digital Fusion. Damit kann man sehr schnell hochkomplexe 2D-Effekte erzielen.

Ich integriere also eine Linie von einer Papierzeichnung in die Computerbearbeitung



eines 3D-Objektes. Ich bearbeite die Kontur, bis die 2D- und 3D-Versionen nicht mehr zu unterscheiden sind. Vielleicht ist Ihnen aufgefallen, dass die Figuren keinen Schatten haben. Carole Roy legte Dutzende unterschiedlicher Farbnuancen für mehr als 1000 Einstellungen fest. Sie hat ein enormes Arbeitspensum bewältigt. Den gleichen Prozess haben wir dann bei den 3D-Effekten angewandt, und dabei immer Farben gewählt, die mit dem Hintergrund verschmelzen, um allzu komplizierte Computerbearbeitung zu vermeiden.

Wie haben Sie 3D-Fahrräder mit herkömmlich animierten Fahrradfahrern verbunden?

PVH: Zunächst haben wir eine ganz einfache Radfahrer-Silhouette auf einem 3D-Rad animiert, manchmal auch nur das Fahrrad selbst. Dann haben wir jedes dieser Bilder als Linienzeichnung gedruckt und an die Animationsabteilung übergeben, die dann den Fahrer auf dem Rad gezeichnet haben. Anschließend wurden diese Zeichnungen eingescannt und koloriert, die Rad-Details wurden eingefügt, dabei wurde

jedes Teil, das in Kontakt mit menschlichen Körpern kommt – Füße, Hände usw. – abgedeckt. Manchmal mussten wir die Masken Bild für Bild hereinziehen, ein sehr aufwändiger Prozess – viele Flüche waren dabei zu hören.

Einige der Hintergrundfiguren des Radfahrer-Teams sind komplett 3D animiert, sehen aber aus wie 2D. Wie ist das möglich?

PVH: Auf die gleiche Art, die wir bei den Fahrzeugen angewandt haben: durch die Reproduktion handgezeichneter Konturen und den Einsatz von Farbeffekten. Sylvain gefiel das Resultat so gut, dass er 3D-Fahrradfahrer im Bildmittelgrund einsetzte. Ursprünglich waren sie nur für den Hintergrund vorgesehen.

Was sind die wichtigsten digitalen Effekte?

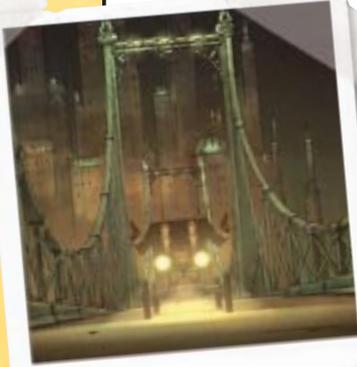
PVH: Es gibt sehr viele Wassereffekte, den Ozean, den Sumpf ... Wir haben viel Zeit auf das elektronische Einbauen von Zeitungsoberschriften und Comic Strips, die die Figuren in der Hand halten, verwendet. Weil die Proportionen der Zeichnungen selten der geometrischen Realität entsprechen, ist das eine schwierigere Aufgabe, als man annehmen würde. Andere Effekte wie Explosionen, Feuerwerk oder ein Gewitter wurden mit einer

für die Real-Kamera entwickelten Software erstellt. Diese mussten



dann in die 2D-Welt übertragen werden. Viele animierte Einzelteilchen brauchten wir z. B., um Schnee herzustellen oder Nebel, Autoabgase, Flammen und so weiter. Für das Feuer

miert, dann haben wir weitere 150 Elemente, 3D-Effekte, Volumen und Einzelteilchen, hinzugefügt. Der Computer rechnete über zwei Tage bis zum Endprodukt.



unter der Brücke haben wir Schatten projiziert, die sich zum Rhythmus der Flammen bewegt haben. Die Figuren wurden auf einer Effekte-Ebene isoliert, auf einer anderen der Hintergrund. Wenn sich das Feuer beschleunigte, wurden auch die Schatten automatisch schneller.

Wie würden Sie Ihre Erfahrungen an DAS GROSSE RENNEN VON BELLEVILLE zusammenfassend beschreiben?

PVH: Ich bin ausgebildet in traditioneller Animationstechnik, habe aber ein Großteil meines Lebens mit der Arbeit an reinen 3D-Effekten verbracht. Die Arbeit an diesem Film hat meine Liebe zur traditionellen Animation wieder erweckt, und gleichzeitig habe ich neue Wege für den Einsatz von 3D entdeckt. Für DAS GROSSE RENNEN VON BELLEVILLE habe ich versucht, das Beste aus beiden Welten zusammenzuführen. Es hat mir Spaß gemacht und erfüllt mich mit Stolz.

Welche Sequenz war die anspruchsvollste?

PVH: Die Explosion im Sumpf. Das ist, denke ich, ein gutes Beispiel dafür, wie 2D- und 3D-Effekte kombiniert werden können. Nicolas Ferrere hat den 2D-Explosions-Effekt ani-



ANIMATIONS-SUPERVISION JEAN CHRISTOPH LIE

Wie kam es dazu, dass Sie den Charakter der Rose komplett animiert und die Animation der Drillingsschwestern überwacht haben?

JCL: Ich hatte in Paris eine erste Test-Animation erstellt, und das brachte mir den Job als Animations-Assistent ein. Ich wurde nach Montréal geschickt, um an diesem Projekt zu arbeiten, und das gefiel mir, obwohl ich es eilig hatte, meine Ausbildung fortzusetzen. Als ich dann Sylvain traf, gab er mir die Chance, Rose zu animieren. Ich schuf eine Tanz-Sequenz, die ihm so gefiel, dass er mich mit der Animation des Charakters und der Supervision der beiden anderen „Triplettes“ betraute. Zuvor hatte ich bereits mit Hugh Martel, der damals mein Assistent war, den Fahrer animiert. Hugh hat dann unter meiner Aufsicht Blanche geschaffen.

Wie würden Sie den Animations-Stil der „Triplettes“-Charaktere beschreiben?

JCL: Ich weiß nicht, ob Sylvain sich dessen bewusst ist oder nicht, aber die langen, dünnen Körper der Drillinge ähneln seinem sehr. Ich hatte also ein reales Modell für meine Arbeit! Sylvain ist groß, hat lange Arme – genau wie die „Triplettes“. Er erklärt nicht genau, was er will, er gibt dir nur eine generelle Vorstellung davon und lässt dich dann selbst deinen Ausdruck finden. Es ist eine Frage des Gefühls.

Hat Sylvain Chomet Ihnen Live-Kamera-Shots als Referenzpunkte für bestimmte Szenen gezeigt?

JCL: Nein, auch wenn wir eine Tanzszene gefilmt haben, den „Gumboot“, einen Step aus Louisiana mit Hände- und Oberschenkel-Klatschen. Sandy Silver, eine Tänzerin aus Montréal, war unser Model. Diese Arbeit diente uns als Referenz, wir hatten nicht vor, sie durch ein Rotoscope zu schicken (eine Maschine, die Live-Action so aufbereitet, dass sie animiert werden kann). Durch den Dreh waren wir in der Lage, hochkomplexe Händeklatsch-Inszenierungen zu studieren.

Wie sind Sie beim Supervising der Triplets-Animationen vorgegangen, und welche Probleme stellten sich dabei?

JCL: Ich habe mich in den Dienst von Sylvains persönlicher Vision gestellt. Es war nicht immer einfach, die langen, dünnen Körper der Drillingsschwestern in das horizontale Rechteck des Bildrahmens einzupassen. Sie sind mit vielen Details ausgestattet, woraus sich bei längeren Animationssequenzen ein Problem der Kontinuität ergibt mit Dingen wie Kleiderfalten, Haarsträhnen usw.

Wie haben die drei Zeichner, die unter Ihrer Führung die Schwestern animiert haben, zusammengearbeitet?

JCL: Wir haben immer zusammengearbeitet, Szene für Szene. Wir haben ein Grundlayout gezeichnet und es mit Sylvain abgestimmt. Er hat seine Vorschläge eingebracht, dann hat jeder Zeichner seinen Charakter entsprechend bearbeitet.



Dann haben wir unsere Animationen mit einer Linien-Test Kamera gefilmt – das ist eine Videokamera, mit der man Bild für Bild auf Papier gezeichnete Animationen filmen kann – und auf Fehler im Anschluss, in Relation zur Hintergrundperspektive und in Bezug auf die Interaktion der Charaktere untereinander geachtet. Für die Tanzszene neben der Brücke habe ich zuerst komplett den Part von Rose animiert, dann haben die beiden anderen (Hughes Martel und Zhigang Wang) den Rest des Trios dazu passend eingefügt.

Was für ein Gefühl ist das, wenn Figuren, die Sie gezeichnet haben, auf der Leinwand zu Leben erwachen?

JCL: Das macht sehr viel Spaß. Es ist toll, wenn sie sich bewegen, in Farbe, vor einem Hintergrund, mit Musik und Soundeffekten. Trickzeichner haben die Tendenz, nur ihre eigene Arbeit in einer Szene zu sehen, ohne das Ganze wahrzunehmen. Ich habe mir oft erste Kopien in einem Spiegel angeschaut in dem Versuch, meine Augen zu erfrischen, nachdem ich eine Szene hundertmal und öfter gesehen habe. Wenn man eine Szene rückwärts anschaut, kann man manchmal Fehler entdecken, die einem vorher entgangen sind. Aber es gibt auch die Gewissheit, dass man nichts übersehen hat.

Wie lernt man „seinen“ Part?

JCL: Durch Übung. Wenn du oft genug einen Charakter seinem ursprünglichen Design entsprechend gezeichnet hast, kennst du ihn aus-



wendig und bist in der Lage, ihn dreidimensional zu sehen. In diesem Stadium kann man sich ruhig einmal vom Original lösen.

Denn wenn man eine Figur zu genau reproduziert, wie das im Fernsehen oft gemacht wird, wird das schnell langweilig. Sylvain hat uns immer ermutigt, nicht zu dicht am Modell zu kleben, sodass sich der Charakter von einer Szene zur nächsten entwickeln kann, ohne seine Essenz zu verlieren.

Was mochten Sie an Rose am liebsten?

JCL: Dass ich ihre Lust an der Verführung zeigen konnte. In einer meiner ersten Animationen zeige ich sie, wie sie ihr Haar büstet, damit sie gut aussieht. Ich wollte sie sehr feminin als Kontrast zu ihrem altmodischen Zuhause und ihrer großnasigen Hässlichkeit.



MUSIK: BENOIT CHAREST

Erzählen Sie von Ihrer Musik – was Sie bisher gemacht haben, und woran Sie jetzt arbeiten.

BC: Meine Musik ist eine Ansammlung schlechter Gewohnheiten, die sich während eines ganzen Musikerleben eingeschlichen haben.

Durch unsere Fehler unterscheiden wir uns: Du musst einfach nur die meisten machen! Der Jazz hat mich beeinflusst, französische Sänger der 50er- und 60er-Jahre, außerdem Frank Zappa, neapolitanische Musik und vieles mehr. Die einzige Musik, die ich überhaupt nicht mag, ist die, die zu offensichtlich einfach nur kommerziell ist. In Québec habe ich einige Filmmusiken geschrieben. Die erste 1991 für einen Dokumentarfilm, basierend auf Archivmaterial aus den 30er- und 40er-Jahren mit dem Titel „Montréal Retro“. Weil ich keine Ahnung hatte, wie man Filmmusik schreibt, habe ich etwas darüber gelesen, und es klappte. 1998 folgte „Matroni and Me“, eine satirisch-philosophische Komödie, geschrieben von Alexis Martin, und 2000 die romantische Komödie „Life After Love“ mit Anklängen an südländische Musik.

Vor meiner Arbeit an DAS GROSSE RENNEN VON BELLEVILLE komponierte ich ganz unterschiedliche Sachen: Dramen, Dokus und Werbung.

Wie war die Zusammenarbeit mit Sylvain?

BC: Ich hatte Sylvain ein paar Mal in Clubs getroffen, in denen ich spielte. Eines Nachts sagte er: „Normalerweise hasse ich Gitarrenmusik, aber ich muss zugeben, du spielst wirklich gut.“ Da wusste ich, wir sind Freunde fürs Leben. Dann sah er „Matroni and Me“, rief mich an und lud mich ins Filmstudio ein. Ich spielte ihm mein Demo-Tape vor. Ich hatte ein kleines Thema komponiert, das mir gefiel, für eine Dokumentation. Es war als „zu lustig“ abgelehnt worden. Als Sylvain es hörte, sagte er: „Das ist die Titelmelodie meines Films!“. Der Rest, der kreative Prozess, war ein echtes Vergnügen. Je mehr ich mich auf meine niedrigsten kreativen Impulse verließ, desto mehr gefiel es Sylvain.

Was hat man Ihnen gezeigt, um Ihnen die Idee einer Szene zu vermitteln, bevor sie fertiggestellt war?

BC: Storyboards, Videosequenzen und Zeichnungen.



Was war Ihre Inspiration für die Musik?

BC: Die Musik von Django Reinhardt. Dann natürlich die Bilder selbst, die Charaktere, Sylvains Anweisungen und einige stilistische Bezüge aus der Zeit, in der der Film spielt.

Erzählen Sie von Mouf-Mouf und den Geheimnissen von häuslichem Jazz.

BC: Oh, Mouf-Mouf! Das ist ein zylindrischer Staubsauger aus den 50er-Jahren, der trübsinnig neben meinem Bett herumlag. Eines Tages hat er mir zugewunken, er brauchte jemanden, der ihm zuhört, ihn liebt. Von da an fing er an zu singen. Ich muss sagen, das ist sehr bewegend. Ich lege meine Hand über den Schlauch und lasse die Luft durch meine Finger entweichen. Wenn ich den Griff lockere, verändert sich die Intonation, und ich kann präzise Noten erzeugen. Ich sollte noch erwähnen, dass die Töne aller Haushaltsgeräte im Film aus der Verwendung von gebrauchten Originalgegenständen herrühren.

Sie haben mit Thomas Dutronc gearbeitet, einem begnadeten Swing-Gitarristen. Gemeinsam haben Sie Django Reinhardt Tribut gezollt.

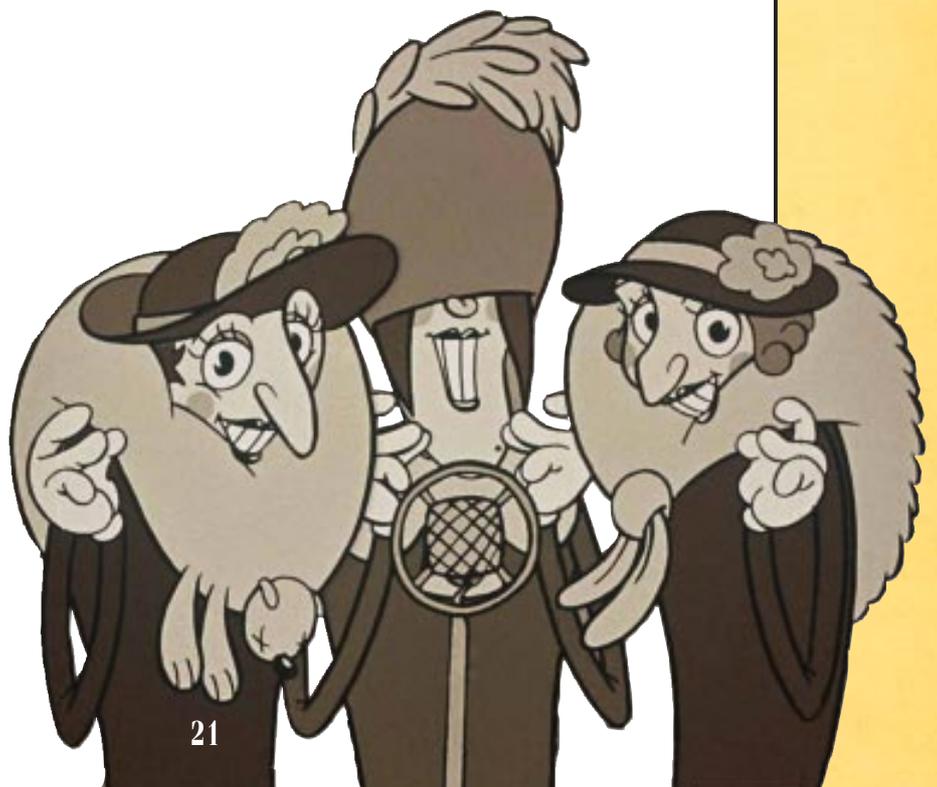
BC: Er ist ein ruhiger Junge. Spielt wunderschön Gitarre. Ich habe ihn nur einige Stunden bei Mathieu Chedid getroffen und seine großartige Selmer-Gitarre ausprobiert. In Wahrheit ist er der große Django-Experte, ich spiele nur ein bisschen herum.

Wer gab den Triplettes ihre Stimmen?

BC: Betty Bonifassi, Marie-Lou Gauthier und Lina Boudreault. Sie hatten viel Spaß. Betty hat verstärkt an den Liedern im Piaf-Stil gearbeitet und an den zusammen mit M. komponierten Chor-Passagen.

Wie war die Zusammenarbeit mit Mathieu Chedid alias M.?

BC: Es war seine Show. Er hat mit dem, was ich komponiert hatte, gearbeitet. Ich hatte zunächst Probleme damit, ihn sein eigenes Ding durchziehen zu lassen, aber das Endresultat ist fantastisch. Ich liebe, was er gemacht hat.



PRODUKTIONS-DESIGN: EVGENI TOMOV

Welche Direktiven gab Ihnen Sylvain Chomet für die Arbeit an den Hintergründen? Hat er sie beschrieben oder hat er Ihnen Fotografien oder Zeichnungen gezeigt?

ET: Ja, alles. Sylvain hatte bereits Zeichnungen des Hintergrundes angefertigt, bevor überhaupt ein Storyboard existierte. Das gab Hinweise auf die Atmosphäre und die Effekte, die ihm vorschwebten. Mich hat beeindruckt, wie kreativ er improvisieren kann. Sylvain fließt immer über vor neuen Ideen, aber er ist auch offen für die der anderen. Er war die kreative Kraft, die Maschine, die die Produktion antrieb. Ich hatte viel Freiheit beim Schaffen der städtischen Architektur von Belleville, eine barocke Kombination aus Paris, Montréal und New York. Besonderen Spaß machten uns die Parodien auf nordamerikanische Konsum-Eskapaden. Eine Lust zu zeichnen. Ich habe immer überprüft, dass das, was ich entwarf, mit Sylvains Vorstellungen übereinstimmte.

Worauf haben Sie sich visuell bezogen?

ET: Ich habe Bücher mit Schwarzweiß-Fotos aus dem Nachkriegs-Paris für die Szenen aus *Champions* Kindheit herangezogen. Archivmaterial aus der Provinz sowie tonnenweise Fotos des Rennens habe ich für die *Tour de France* benutzt. Sylvain und ich wollten die Atmosphäre so stimmig wie möglich gestalten. Es sollte Realitätscharakter haben, ohne eine realitätsgetreue Abbildung der echten Welt zu sein. Vorsichtig setzten wir auch Robert Doisneau und Jean Mounicq's Fotografien ein, um authentische Details in den Hintergrund der ersten drei Etappen

(Paris und die *Tour de France*) einzubeziehen. Wir haben auch Beleuchtung eingesetzt, um die Illusion zu schaffen, dass sich die Handlung vor einem Hintergrund mit realen Charakteren vollzieht.

Welche Materialien und Werkzeuge haben Sie benutzt, um die großflächigen Hintergründe zu schaffen?

ET: Die Hintergründe wurden ursprünglich in der Form von winzigen Gemälden angelegt, die wir dann auf verschiedene Größen aufgeblasen haben. Die kleinsten waren ungefähr 25 cm im Quadrat und die größten, die wir für die Kameraschwenks gebraucht haben, waren bis zu 1,50 m und 2 m hoch, wie bei der Panorama-Aufnahme von Belleville. Stellen Sie sich vor, welche Detail-Fülle für ein solches Format notwendig ist – eine gute Kopie davon zu machen ist ein enormer Aufwand. Ich habe dazu die Zeichnung auf ein Beleuchtungspult gestellt und sie dann nachgezogen, ohne die beiden Zeichnungen zu verbinden. Ich habe mir erlaubt zu improvisieren und einzelne Details hinzuzufügen.



Diese Linienzeichnung wurde dann gescannt und vom Computer colorisiert. Die Absicht war, die Arbeit natürlich aussehen zu lassen, als sei alles von Hand gezeichnet worden. Wir haben diese 2D-Hintergründe sogar noch mit einer Papierstruktur unterlegt, damit sie wie Wasserfarben aussehen. Ich muss sagen, dass ich nicht all die vielen Hintergründe allein geschaffen habe, sondern mit einem Team von hoch talentierten Künstlern.

Die Hintergründe sind ungewöhnlich: Sie verzerren die Perspektive, um einen Panoramaeffekt auf einer flachen Oberfläche zu erhalten. Wie haben Sie solche Effekt zustande gebracht?

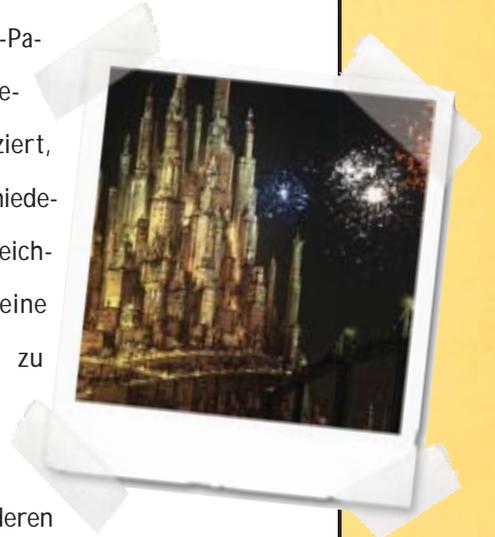
ET: Wie ein gut animierter Filmhintergrund entsteht, kann man eigentlich nicht beschreiben. Sie können den Vorgang logisch oder analytisch betrachten, aber Sie dürfen nie vergessen, dass das, was Sie zeichnen, eine Szene in einem Film wird. Ihr Set muss die Bewegung einer Einstellung ausdrücken, das Tempo einer Szene. Manchmal muss man einfach unmögliche Perspektiven zeichnen wie die, die Sie erwähnt haben. Das kann man nur mit

Erfahrung, die einem so etwas wie eine cinematographische Vision gibt. Vergessen Sie nicht, dass einige Hintergründe nur sekundenlang auf der Leinwand zu sehen sind. Sie müssen sofort wirken und dürfen die Kontinuität des vorhergehenden Bildes nicht unterbrechen.

Welche Hintergründe waren am aufwändigsten?

ET: Die Breitwand-Panoramen von Belleville waren kompliziert, weil sie in verschiedenen Schichten gezeichnet waren, um eine Tiefenvorstellung zu erzeugen. Jede Schicht bewegte

sich mit einer anderen Geschwindigkeit während des Schwenks, um die Illusion von Perspektive zu schaffen. Wir haben einige Computertests durchgeführt, um die Bewegung richtig hinzukriegen. Mit dem Resultat bin ich trotz aller Schwierigkeiten sehr zufrieden .



PRODUKTIONSFIRMA: LES ARMATEURS

Gegründet 1994 von Didier Brunner, hat Les Armateurs dem Animationsfilm zwei neue Autorenfilmer gebracht: Michel Ocelot und Sylvain Chomet.

Die Firma hat sich zum Ziel gesetzt, neues Talent zu entdecken und eine Reihe originärer und ambitionierter Filme zu produzieren, die ein Familienpublikum ebenso wie junge Erwachsene ansprechen. Der erste Erfolg von Les Armateurs war

Michel Ocelots abendfüllender „Kirikou and the Witch“, der 1999 den großen Preis beim Festival in Annecy gewann und über 1,5 Millionen Zuschauer hatte. Im Jahr 2000 produzierte das Studio Michel Ocelots „Princes and Princesses“, eine Kollektion von sechs halblangen Animationen. 2002 entstand, in Co-Produktion mit Dänemark, Jannik Hastrups „The Child that would be a Bear“.

Die Zusammenarbeit mit Sylvain Chomet geht auf „The Old Lady and the Pigeons“ zurück, einen Gewinner in Annecy 1997.

In Produktion befinden sich außerdem Jean-Luc Francois' Spielfilm „T'choupi“ nach einem berühmten Charakter für Knirpse sowie mehrere Kurzfilme.

In diesem Jahr sollen vier weitere Spielfilme in Produktion gehen: „Rebel“, unter der Regie und nach dem Drehbuch von zwei jungen Autorenfilmern aus Irland, Tomm Moore und Aidan Hare.

Der Film basiert auf dem berühmten illuminierten Manuskript „The Book of Kells“.

„The Devil's Song“ erzählt das Leben von Blues-Sänger Robert Johnson, gezeichnet vom Comicstrip-Autor Jano, unter der Regie von Alexis Lavalat und Raoul.

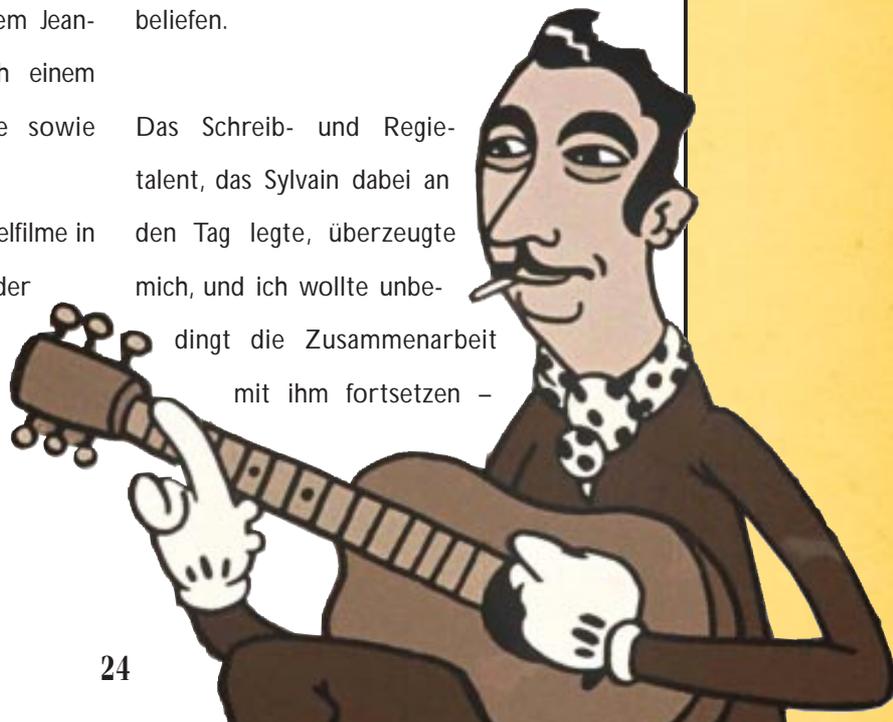
„Why I Ate (or Didn't Eat) my Father“, eine 3D-Animation von Roy Lewis' Bestseller (erschienen bei Actes Sud), adaptiert von Frédéric Fougéa und Jean-Luc Fromental und gezeichnet von dem Engländer Jeff Newitt.

„The Child and the River“ nach dem Buch von Henry Bosco, Buch und Regie Michel Fessler.

Ein fünftes Projekt geht in Kürze in die Entwicklung: „Attila Marcel“, der neue Film von Sylvain Chomet.

DAS GROSSE RENNEN VON BELLEVILLE wurde beim Internationalen Animationsfestival in Annecy aus der Taufe gehoben. Wir hatten gerade sieben Jahre unseres Lebens, all unsere Energie und Leidenschaft aufgewandt, um „The Old Lady and the Pigeons“ zu finanzieren und zu realisieren, ein 26-minütiger Cartoon, dessen Kosten sich auf über 800 000 Euro beliefen.

Das Schreib- und Regietalent, das Sylvain dabei an den Tag legte, überzeugte mich, und ich wollte unbedingt die Zusammenarbeit mit ihm fortsetzen –



mit einem noch ambitionierteren Projekt, das noch größere finanzielle Risiken verlangte. Ich wollte seinen ersten abendfüllenden Spielfilm produzieren und ihm die Möglichkeit geben, sein ganzes Talent zu entfalten.

Es war Zeit, aus dem Boxoffice-Erfolg von „Kirikou and the Witch“, der Les Armateurs zu einem anerkannten Partner im anspruchsvollen Animationsbereich machte, Kapital zu schlagen und den Erfolg von „The Old Lady and the Pigeons“ auszubauen.

Trotz der wunderbaren Zeichnungen von DAS GROSSE RENNEN VON BELLEVILLE sind weder die Story noch das Setting speziell auf junge Zuschauer ausgerichtet. Ich weiß, dass wir unsere Partner um Unterstützung bei einem innovativen und riskanten Unternehmen baten, wenn man die Kosten der Produktion bedenkt.

Wir hielten an unserem Kurs fest – das ist eine der grundlegenden Qualitäten von Les Armateurs. Das Team hat ein bewundernswertes Stehvermögen bewiesen, und heute sind wir stolz, unser Schiff aus Fantasie in einen sicheren Hafen gelenkt zu haben.

Didier Brunner

