MINUSCULE

ABENTEUER IN DER KARIBIK

Ein Film von Thomas SZABO und Hélène GIRAUD

PRODUIT PAR PHILIPPE DELARUE UNE PRODUCTION FUTURIKON FILMS MUSIQUE ORIGINALE DE MATHIEU LAMBOLEY
EN COPRODUCTION AVEC IFILMFILM - FRANCE 3 CINÉMA COPRODUCTEURS ZHOU TIANXIANG - SHANG XUEMEI PRODUCTEURS ASSOCIÉS CHRISTOPHE FEVRIER - LAURENT RAMAMONJIARISOA - GUILLAUME ROY
AVEC LA PARTICIPATION DE LE PACTE ET ÉDITIONS MONTPARNASSE - CANAL+ - FRANCE TÉLÉVISIONS - OCS STUDIOS D'ANIMATION THE YARD - SUPAMONKS - FUTURIKON EN ASSOCIATION AVEC B MÉDIA 2013 - B MÉDIA 2014 - SOFITVCINE 3
AVEC LE SOUTIEN DU CNC - DE LA RÉGION GUADELOUPE - LA RÉGION ILE-DE-FRANCE - LA RÉGION PROVENCE-ALPES-COTE D'AZUR EN PARTENARIAT AVEC LE CNC - LE DÉPARTEMENT DES ALPES-MARITIMES EN PARTENARIAT AVEC LE CNC
VENTES INTERNATIONALES FUTURIKON EDITION MUSICALE FUTURIKON FILMS ET BMG RIGHTS MANAGEMENT FRANCE
© MMXVIII FUTURIKON FILMS - IFILMFILM - FRANCE 3 CINÉMA TOUS DROITS RÉSERVÉS

MINUSCULE
ABENTEUER IN DER KARIBIK

Ein Film von
Thomas Szabo und Hélène Giraud

Frankreich - Format: Scope - Ton: 5.1 - DCP 2D/3D - 92 Min.

Kinostart: 21. Februar 2019

VERLEIH
Praesens-Film AG
Münchhaldenstrasse 10
8008 Zürich
info@praesens.com
Tel. +41 44 422 38 32

PRESSE
Pro Film GmbH
Olivier Goetschi
og@praesens.com
Tel. +41 44 325 35 24

Pressematerial und weitere Infos zum Film unter www.praesens.com

INHALT

Bei einem heimlichen Ausflug in die Kastanienfabrik seines Dorfes landet ein junger unerschrockener Marienkäfer versehentlich in einer Pappschachtel und wird in die Karibik verschifft. Ohne zu zögern, begibt sich sein Papa auf eine abenteuerliche Reise, um den geliebten Nachwuchs zu finden. Kaum wieder vereint, stehen sie vor der nächsten Herausforderung: Die Heimat ihrer neuen karibischen Marienkäferfreunde ist in Gefahr, von einer grossen Baufirma zerstört zu werden. Zum Glück kann unser Held auf seine tierischen Freunde zählen, allen voran die schwarze Ameise und die clevere Spinne, die aus der Heimat zu Hilfe eilen! Gemeinsam entwickeln sie einen ausgeklügelten Plan, um das idyllische Paradies zu retten.

PRESSENOTIZ

Die Winzlinge sind zurück! Nach dem Kinoerfolg MINUSCULE - KLEINE HELDEN sind die klitzekleinen Helden nun auf grosser Mission in der Karibik, wo spannende Überraschungen auf sie warten. Ein kunterbuntes Kinoabenteuer und ein liebevoll animierter Spass für die ganze Familie – auch in 3D!

Alle Bilder © MMXVIII Futurikon Films – Ifilmfilm – France 3 cinema.

ENTSTEHUNGSGESCHICHTE

Zunächst war „Minuscule“ ein Kurzfilm, bevor daraus eine Serie fürs Fernsehen und ein Kinofilm entstanden.

Die Schöpfer der Minuscule sind Hélène Giraud und Thomas Szabo, die nicht nur die Idee entwickelten und das Drehbuch schrieben, sondern auch Regie führten. Die Besonderheit ihres Projekts besteht darin, dass die animierten Winzlinge vornehmlich vor und mit real gefilmten Hintergründen agieren und vollständig auf Sprache verzichten.

Die seit 2006 auf France 2 und in mehr als 100 Ländern – darunter Japan und USA – ausgestrahlte und in vielen Ländern auf DVD verkaufte Serie (über eine Million Exemplare) begeisterte weltweit alle Altersgruppen.

Der erste Film MINUSCULE - KLEINE HELDEN, der auf der französischen Fernsehserie basiert, wurde in mehr als 50 Ländern veröffentlicht und lockte insgesamt fast 5 Millionen Besucher in die Kinos. Von der Kritik gefeiert, wurde er 2015 mit dem César für den besten Animationsfilm ausgezeichnet.

Ein paar Jahre später beginnt nun ein neues Abenteuer für die kleinen Helden auf der anderen Seite der Welt – auf den Antillen ...

EIN EINZIGARTIGES UND FACETTENREICHES UNIVERSUM

Der Film ist ein echter Hybrid. Er verbindet atemberaubende reale Naturschauplätze und computergenerierte Charaktere, alles in stereoskopischem 3D fotografiert. Mit seiner einzigartigen Vision ist der Film sehr originell, durch die generationenübergreifende Ansprache gleichzeitig universell und mit dem Fokus auf die Natur und das Leben der Insekten sowie den cartoonhaften Humor international.

DAS STEREOSKOPISCHE 3D

Das stereoskopische 3D verstärkt das Gefühl von Nähe und Realität und versetzt das Publikum in die Lage, vollständig in das Universum der Minuscule einzutauchen. Indem es den Zuschauern eine sehr genaue Wahrnehmung von Formen, Volumen und Entfernungen bietet, ermöglicht es ihnen, jedes winzige Detail der Hintergründe, Bewegungen und organischen Materie hautnah zu erfahren.

DIE SCHÖPFER IM INTERVIEW: HÉLÈNE GIRAUD & THOMAS SZABO

WIE KAM ES ZU EINER FORTSETZUNG?

Hélène Giraud: Ab der zweiten Staffel der Serie wollten wir das Universum der Minuscule nach Guadeloupe verlegen. Damals war es ein Wunsch, der aus Budgetgründen ein Traum blieb. Als unser Produzent Philippe Delarue uns vorschlug, den ersten Spielfilm fortzusetzen, war der Moment gekommen.

Thomas Szabo: Die Gestaltung einer Fortsetzung ist nicht einfach. Das Publikum möchte beliebte Elemente aus dem ersten Film wiedererkennen und gleichzeitig neue Dinge entdecken können. Es ist ausserdem wichtig, schon zu Beginn der Drehbuchentwicklung auch an ein Publikum zu denken, das den ersten Teil nicht gesehen hat. Die Reise nach Guadeloupe erlaubte es uns, alles zu ändern, eine komplett neue Umgebung einzuführen, und dabei gleichzeitig an den Prinzipien der Minuscule festzuhalten.

HG: Wir hielten es für besonders wichtig, die Hauptcharaktere aus dem ersten Film wieder in den Mittelpunkt zu rücken: den Marienkäfer, die Ameise und die schwarze Spinne. Wir haben festgestellt, dass das Publikum ihnen sehr verbunden ist, und ich denke, viele wären enttäuscht, sie nicht wiederzusehen.

DIESER UMZUG NACH GUADELOUPE ERMÖGLICHTE ES IHNEN AUCH, ANDERE GENRES EINFLIESSEN ZU LASSEN.

HG: Wir bedienen uns bei unseren Filmen gerne verschiedener Genres. Der erste Film hatte Elemente eines Kriegsfilms mit Einflüssen anderer Genres, wie zum Beispiel des Western und Heldenfilms. MINUSCULE – ABENTEUER IN DER KARIBIK ist eine klare Abenteuergeschichte mit all ihren Komponenten: den Gefahren und Freuden des Entdeckens, der Überwindung von Ängsten und der Begegnung mit dem Unbekannten.

TS: Wir wollten an die Atmosphäre der Verfilmungen von Sindbads Abenteuern, wie SINDBADS SIEBENTE REISE (1958) von Nathan Juran, anknüpfen, das damals sehr von Ray Harryhausens Spezialeffekten profitierte. Unsere Charaktere sollten weit genug reisen, so weit, dass sie beginnen, die Grenzen ihrer eigenen Realität zu überschreiten und ins Fantastische einzutauchen. Diese Erfahrung ist ein gemeinsames Thema von Abenteuergeschichten: Als wir die Begegnung der Insekten mit den stechenden Raupen schrieben, dachten wir an das Treffen des Helden aus Joseph Conrads Erzählung „Herz der Finsternis" mit Colonel Kurtz, diesem seltsamen Charakter, der einsam mitten im Dschungel lebt.

DER MENSCH IST IN DIESEM ZWEITEN FILM VIEL PRÄSENTER.

TS: In MINUSCULE - KLEINE HELDEN hatten wir versucht, soweit möglich auf menschliche Protagonisten zu verzichten. In der Serie haben wir Menschen immer nur von hinten oder bis zur Taille gezeigt. Und vor allem haben menschliche Charaktere nie auf das Handeln der Insekten reagiert. Bei MINUSCULE – ABENTEUER IN DER KARIBIK beginnt die Grenze zwischen diesen Welten etwas durchlässiger zu werden, was unseren Wunsch unterstützt, unser Universum zu erweitern.

HG: Wir haben die Regeln von MINUSCULE ein wenig verschoben, jedoch nur zu einem gewissen Grad. Zum Beispiel sprechen die Menschen nicht, sie kommunizieren nur durch ihre Körpersprache.

TS: Wir haben die Schauspieler nach ihrem komödiantischen Gespür ausgewählt. Wir brauchten Schauspieler, die pantomimisch spielen können, was sehr viel schwerer ist, als man sich das vorstellt.

DIESER WUNSCH, DEN MENSCHEN EINZUBEZIEHEN, HAT EINEN STARKEN EINFLUSS AUF DIE INSZENIERUNG.

TS: Es ist wahr, dass diese Entscheidung dem Film eine neue Handschrift gibt, der eine viel aufwendigere Kameraführung erforderte. Wir haben viel mehr Wechsel zwischen den Ebenen: Die Kamera wechselt innerhalb einer Einstellung von der Ebene der Menschen auf die Ebene der Insekten. Diese Übergänge gibt es durchgängig, denn die Welten mussten flexibel miteinander verbunden werden. Wir sind stets bestrebt, ein zusammenhängendes globales Universum zu schaffen.

DARÜBER HINAUS IST DIE INSZENIERUNG DYNAMISCHER.

TS: Schon beim ersten Film drehten wir mit grossen 3D-Kameras, was eine gewisse Statik aufzwingt. Ansonsten realisierten wir MINUSCULE - KLEINE HELDEN im Stil der Serie, die in eine Reihe von kürzeren Episoden unterteilt war. Wir griffen den Stil von Tierdokumentationen auf, indem wir den Standpunkt eines Kameramanns einnahmen, der – versteckt inmitten von Gras – Insekten filmt. Bei MINUSCULE – ABENTEUER IN DER KARIBIK wollten wir uns mit unserem Kameramann Dominique Fausset von diesen Prinzipien lösen.

ES GIBT EINEN QUALITATIVEN SPRUNG ZWISCHEN DER ANIMATION IM ERSTEN UND IM ZWEITEN FILM.

TS: Ja, weil sich unser Bemühen, das im ersten Film Erreichte weiter voranzutreiben, auf allen Ebenen widerspiegelt, auch visuell bei der Animation. Die Firma The Yard, die sich um die Spezialeffekte kümmerte, hat alle unsere Erwartungen übertroffen. Hélène und ich waren oft verblüfft, als sie uns die Animationen zeigten: Die Sturmszenen sind unglaublich, bis ins kleinste Detail wurde mit extremer Sorgfalt gearbeitet. Sie gingen so weit, Staubkörner in die Rillen der Brücke der Galeone einzufügen. Eine unserer Lieblingsszenen ist die, bei der Schnee auf das Boot fällt: Jede digitale Schneeflocke ist einzigartig und schmilzt allmählich, wenn sie das Deck berührt.

HG: Wir verwendeten eine neue Rendering-Technologie, die es erleichterte mit dem Material und der Transparenz einiger Insekten zu arbeiten. Es sollte natürlich auch nicht zu realistisch sein, aber ich finde, wir haben da ein gutes Mass an Ausgewogenheit gefunden. Besonders anspruchsvoll war die Animation der Gottesanbeterin, deren durchscheinender Körper mit einer Technik realisiert wurde, die bisher erst in zwei Filmen Anwendung fand: in unserem und im Disney-Film VAIANA (2016). Eine weitere Neuheit ist der Einsatz von Photogrammetrie: Es geht darum eine Umgebung mithilfe synthetischer Bilder nachzubilden, indem sie aus allen Blickwinkeln fotografiert wird. Damit lässt sich ein nahezu absoluter Realismus erreichen. Zum Beispiel wenn die Ameisen im Lebensmittelgeschäft ankommen, gehen wir nahtlos von einer Kranaufnahme im Dorf (im Nationalpark Mercantour) in eine vollständig animierte Szene über. Dieser Übergang ist nicht zu sehen. Wir versuchen immer, die verschiedenen Techniken zu verbinden, den Außenbereich, die Studios, Modelle und Computeranimationen. Die Photogrammetrie hat dabei sehr geholfen.

TROTZ DER VERWENDUNG DIGITALER TECHNOLOGIEN SIND SIE IMMER NOCH AN PHYSISCHEN MODELLEN INTERESSIERT.

HG: Man sollte beachten, dass MINUSCULE zu Beginn reine Handwerksarbeit war. Eine Serie, die Thomas und ich fast allein und mit sehr geringen Mitteln realisiert haben. Auch wenn wir jetzt ein grösseres Budget für unsere Filme haben, möchten wir den selbstgemachten Charakter nicht verlieren. Die Filme sollen eine optimierte Form dessen sein, was wir vorher gemacht haben. Ausserdem bin ich fest davon überzeugt, dass die Zuschauer instinktiv wissen, ob das, was sie sehen, wirklich physisch existiert oder nur animiert ist. Auch aus diesem Grund lieben wir Modelle so sehr.

TS: Zum Beispiel wollten wir das Innere des Haifischs unbedingt als Modell bauen, um die verschiedenen Ebenen bearbeiten und um all diese Mikrokollisionen mit dem bewegten Wasser überzeugend darstellen zu können. Wir wussten, dass diese Einstellung nicht vollkommen realistisch ist, aber dieser handwerkliche Aspekt gibt dem Film seine zweite Dimension, die wir lieben. Nichts ist wunderbarer als ein schönes, perfekt gefilmtes Modell.

HG: Und wenn unser Szenenbild ausschließlich aus computergenerierten Bildern bestand, haben wir versucht ihren fühlbaren Charakter aufzuspüren und hervorzuheben. Zum Beispiel wurde die Galeone als Modell angefertigt, bevor sie animiert wurde.

ES GIBT EINE BEEINDRUCKENDE VIELFALT AN KULISSEN IM FILM, VOM MARIENKÄFERBAUM IN GUADELOUPE, ÜBER DIE GROTTE DER HAARIGEN SPINNE BIS HIN ZUM DSCHUNGEL UND STRAND.

HG: Wir reisten mehrere Wochen lang durch den gesamten Guadeloupe-Archipel, um im Herzen des Waldes, an naturbelassenen Stränden oder an abgelegenen Orten wie den Ecrevisses Wasserfällen zu drehen. Unmittelbar danach ging es zurück zu den Dreharbeiten im Mercantour-Nationalpark und an den Flughafen von Nizza. Aber wir haben auch viele der Sets von Grund auf neu gebaut, weshalb das Szenenbild von MINUSCULE – ABENTEUER IN DER KARIBIK auch noch mehr Zeit in Anspruch nahm als beim ersten Film. Ich habe sechs Monate

lang intensiv mit vier sehr talentierten Künstlern zusammengearbeitet, um all diese Landschaften, aber auch die neuen Charaktere zu erschaffen.

TS: Wir haben auch noch viel mehr menschliche Sets, was eine weitere Neuerung für uns war. Franck Benezech, unser leitender Produktionsdesigner, erbaute im Studio das Lebensmittelgeschäft, die angrenzende Gasse ebenso wie den Lagerraum und den Marienkäferbaum. Die Arbeit im Studio gibt dir nicht nur die volle Kontrolle über deine Inszenierung, sondern diese Sets geben unserem Universum auch eine leichte Diskrepanz, etwas losgelöst von unserer Realität. Aus diesem Grund wollten wir auch einen eigenen Transporter kreieren und nicht den erstbesten weißen Van mieten. Der Renault Estafette, der auf dem Flughafen von Nizza ankommt, erzeugt einen interessanten grafischen Kontrast – als ob zwei Welten aufeinander prallen würden. Nach diesem Prinzip ist der ganze Film aufgebaut: Es gibt immer wieder ein Element, das in eine fremde Umgebung eindringt. Ein ästhetischer Kniff, der mir typisch für eine Abenteuergeschichte erscheint.

WIE SCHON IM ERSTEN FILM ARBEITEN SIE WEITER AN DER PSYCHOLOGIE IHRER FIGUREN.

TS: Die beiden Filme sind in gewisser Weise auch Charakterstudien, was bei der Serie nicht der Fall war. Und in dieser Fortsetzung versuchten wir, die Charakterzüge unserer Helden aus dem ersten Teil weiterzudenken.

HG: Zum Beispiel wollten wir, dass die schwarze Spinne eine Entwicklung durchmacht. Sie hat einen sehr eigenen Charakter, den wir lieben, der uns aber noch zu wenig Beachtung fand. Wir wollten sie aus ihrem Puppenhaus holen, wo sie in MINUSCULE - KLEINE HELDEN noch festsass, und das ganze Potenzial dieser mysteriösen Figur ausschöpfen. Sie ist immer noch eine mürrische Einzelgängerin, aber sie hilft ihren Nächsten auch ein kleines bisschen, wenn nötig. Was die Ameise betrifft, ist diese nun nicht mehr in der Position der Truppenführerin: Sie wird von der Spinne an die zweite Position degradiert. In unseren Augen machen all diese Herausforderungen unsere Charaktere noch liebenswerter. Auch der Marienkäfer hat eine Entwicklung hinter sich: Im ersten Film haben wir ihn als Kind/Teenager kennengelernt. Diesmal sieht er sich mit Erziehungsfragen konfrontiert, bis hin zu einer sehr schwierigen Entscheidung mit einem mutigen Abschluss.

DIESER WUNSCH, DIE ENTWICKLUNG DER CHARAKTERE ZU ZEIGEN, KONNTE NICHT OHNE INTENSIVE ARBEIT AN DER ANIMATION REALISIERT WERDEN.

TS: Wir haben viel von den Charakteren des ersten Films gelernt, konnten ihr Verhalten weiterentwickeln und dabei, dank der Arbeit von Futurikon und des gesamten Teams von Supamonks Studio, auch auf sehr subtile Details eingehen. Aber wir mussten uns an die Regeln von MINUSCULE halten, das heisst auf Vermenschlichung verzichten, neutrale Ausdrücke zeigen und unsere Figuren nicht überanimieren, wie es bei den meisten anderen Animationsfilmen der Fall ist. Es sind die Situationen und die Inszenierung, die die Emotionen hauptsächlich vermitteln. Wir haben uns aber auch den Kuleschow-Effekt immer wieder zunutze.

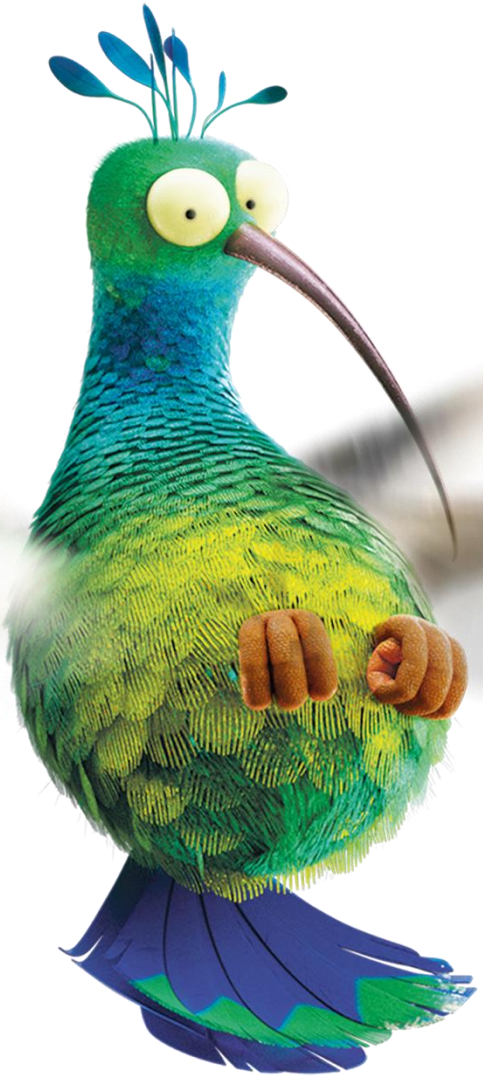
DAS IST ES AUCH, WAS DIE WINZLINGE ZU EINEM KINOFILM MACHT.

TS: Es gibt keinerlei Dialoge und die Charaktere sind damit in ihren Ausdrucksmöglichkeiten begrenzt. Die Erzählung vollzieht sich visuell, basierend auf dem, was die Kamera uns zu sehen gibt. Das kann inszenatorisch sehr komplex sein. Vor allem, wenn wir komplexe Ideen weitergeben wollen. Ich denke zum Beispiel an die Beziehung zwischen dem Marienkäfer und seinem Sohn. Auch aus diesem Grund spielt der Schnitt bei diesem Film nur eine begrenzte Rolle: Wenn wir zwei Aufnahmen umkehren, geht die Bedeutung verloren. Alles hängt vom Drehbuch und vom Storyboard ab.

HG: Wir können keine Dialoge nutzen, um etwaige Mängel in der Inszenierung auszugleichen. Und wir versuchen, es so einfach wie möglich zu halten, was sehr kompliziert sein kann. Es gibt bei MINUSCULE keine Kunstgriffe, jedenfalls nicht in der Inszenierung – die ist ganz ungeschminkt.

DIE NATUR UND LANDSCHAFT DER NATIONALPARKS

Während die kleinen Helden computeranimiert sind, handelt es sich bei den Sets um reale Drehorte. Die Schöpfer der Minuscule legen grossen Wert darauf, die natürliche Schönheit dieser Orte zu vermitteln. Es bedarf keiner zusätzlichen Effekte. MINUSCULE kann als Hommage an die Natur verstanden werden, die die Vielfalt der Flora und Fauna feiert sowie alles, was unsere Felder, Wälder und Flüsse bewohnt. Dabei blicken die Regisseure mit Humor und aus einer Art Aussenseiterperspektive auf die um uns herum summenden Lebewesen. Daraus ergibt sich ein einzigartiger Blick auf das reiche Leben, das uns umgibt. MINUSCULE wurden in enger Zusammenarbeit mit den örtlichen Nationalparks und den regionalen Organisationen gedreht. So konnten die am besten geeigneten Orte für den Dreh schnell gefunden und der Schutz der Umwelt gewährleistet werden. Dazu gehörten die Minimierung von Lichtverschmutzung, der Einsatz von Elektroautos, Wohnungen in unmittelbarer Nähe der Drehorte, um Wege kurzzuhalten, die Verwendung lokaler Lebensmittel, Recyclingprozesse ...



MINUSCULE - ABENTEUER IN DER KARIBIK

Für den ersten Spielfilm der Reihe führten uns die Regisseure Hélène Giraud und Thomas Szabo zu den französischen Nationalparks Les Écrins und Mercantour. Monatelang reisten sie durch die Parks auf der Suche nach dem geheimnisvollsten Unterholz, bezauberndsten Wiesen und wildesten Flüssen, um diesem insektengrossen Abenteuer einen epischen und majestätischen Atmosphäre zu verleihen.

Im zweiten Teil wird diese Liebesgeschichte mit den französischen Nationalparks zunächst fortgeführt, bis uns die Schöpfer von MINUSCULE in tropischere Breitengrade führen. Verzaubert von der beeindruckenden Artenvielfalt von Guadeloupe in Französisch-Westindien, wo sich die Haupthandlung des zweiten Teils vollzieht, laden sie uns ein, die paradiesischen Strände, die Grüntöne des Regenwaldes, die verschlungenen Kletterpflanzen und die Klippen über dem Ozean von Basse-Terre, Les Saintes und Marie-Galante zu bewundern. Der Nationalpark Guadeloupe bietet eine atemberaubende Landschaft, in der die unterschiedlichsten Tiere und Pflanzen beheimatet sind. All diese natürlichen Elemente inspirierten die künstlerische Gestaltung von MINUSCULE – ABENTEUER IN DER KARIBIK, die das Publikum den Sand fühlen und den durchnässten saftigen Wald sowie den salzigen Wind riechen lässt. Ein Teil der Geschichte spielt sich allerdings auch wieder im Mercantour-Nationalpark ab – dort, wo alles begann ...

Der Regionalrat von Guadeloupe und das Filmbüro begrüssten die Produktion von MINUSCULE – ABENTEUER IN DER KARIBIK und erlaubten dem Filmteam die wunderschönen Gebiete der Insel zu besuchen. Für die Durchführung der komplexen Dreharbeiten wurde eng zusammengearbeitet. Auch die französischen Nationalparks haben sich erneut mit der Produktion zusammengetan, um ihren Respekt vor der Natur zu teilen. Die heutige Gesellschaft bietet nur wenig Unterstützung, diese Werte an die jüngeren Generationen weiterzugeben und das Bewusstsein für die kleine Welt um uns herum zu schärfen. Das Ziel des Films ist es auch, durch die Welt der Winzlinge die Liebe zur Natur auf kreative und amüsante Art und Weise zu erhalten und zu fördern.

DIE MUSIK UND SOUNDEFFEKTE

Die Musik des Films wurde vom Orchestre National d'Ile de France (ONDIF) im brandneuen Studio für Filmmusikaufnahmen eingespielt.

MINUSCULE – ABENTEUER IN DER KARIBIK ist noch musikalischer als der erste Film – und das ist nicht zu unterschätzen. Es gibt über eine Stunde Musik. Die Komposition von Mathieu Lamboley ist sehr durchdacht und komplex. Wir sprachen über sein Arrangement häufig als eine Version von Sergej Prokofjews „Peter und der Wolf" mit Insekten. Konkret bedeutet das, dass wir auf der Basis von Leitmotiven arbeiteten, die nach Ereignissen moduliert und artikuliert wurden. Diese eigens für den Film komponierte Musik erzählt die Geschichte des Films und unterstützt die Handlung und die Emotionen. Sie ist nicht nur begleitend.
Mit dem Team der Sounddesigner unter der Leitung von Como Jalibert arbeitete ich genauso. Wir hatten fünf Wochen Zeit, die wir ausschliesslich der Aufnahme von Soundeffekten widmeten, einem besonders wichtigen Element für dieses Projekt. Die Soundaufnahmen erwecken unsere animierten Figuren zum Leben und lassen den Film noch eindringlicher werden.

Die Soundeffekte sind bewusst losgelöst von dem, was wirklich auf der Leinwand passiert: Die Fliegen heben zum Beispiel mit dem Geräusch eines Rasenmähers ab, die Libellen starten zum Sound eines Helikopters. Die Dialoge zwischen den Insekten des Films basieren ebenfalls auf Soundeffekten. Im Film wird nicht gesprochen. Aber wir entwickelten eine Art „Insektensprache" basierend auf Foleys (Geräuschaufnahmen) und Spezialeffekten mit einigen wiederkehrenden „Wörtern", vergleichbar mit der „Sprache" von R2-D2 in STAR WARS. So sind die „Dialoge" zwischen den Insekten leicht verständlich. Intonation und Musik unterstreichen noch die Bedeutung.

Thomas Szabo

PRÄDIKAT „BESONDERS WERTVOLL“

Deutsche Film- und Medienbewertung (FBW), Pressetext Dezember 2019:

MINUSCULE – ABENTEUER IN DER KARIBIK ist die Fortsetzung des erfolgreichen französischen Animationsfilms aus dem Jahr 2013. Und erneut begleitet der Zuschauer die kleinsten Krabbel- und Flügeltiere bei ihren Abenteuern, die sie dieses Mal bis in die Karibik verschlagen.

Kunstvoll verbindet der Film die realen Kulissen und Szenen mit wunderschönen Tieranimationen. Die Helden sind natürlich die Marienkäfer, die einmal wieder unter Beweis stellen, dass man nicht groß und stark sein muss, um ein richtiger Held zu sein.

Für die Zielgruppe der jungen Zuschauer ist dies eine besonders schöne und positive Botschaft, die auch zur Identifikation einlädt, genau wie die Tatsache, dass nur in einer solidarischen Gemeinschaft viel erreicht werden kann. Der Film führt viele kleine Nebenfiguren ein, die mal grössere, mal kleinere Rollen übernehmen, und zeichnet allesamt mit sehr viel Liebe zum Detail.

Neben spannenden Episoden lässt der Film sich für seine Geschichte Zeit, immer wieder gibt es eher ruhigere Passagen, die zum Geniessen und Staunen ob der gestalterischen Vielfalt einladen, was der Verzicht auf Dialog noch zusätzlich unterstützt. Und wenn die Käfer untereinander brummen, die Ameise wie ein Funker piepst oder die Krebse mit ihren Scheren klappern, dann ist das eine universelle Verständigung, die jeder Zuschauer von überall verstehen kann.

Ein zeitlos schöner, liebevoll gemachter und bezaubernder Animationsfilm, der nicht nur kleine Naturentdecker begeistern wird.

DEUTSCHE FILM- UND MEDIENBEWERTUNG
Prädikat besonders wertvoll
FBW