

KAPITÄN HU

ein Animationsfilm von Basil Vogt
8Min. 37Sek., 35mm, 1:1,85, Dolby SRD, ohne Dialog, ch 2011
Ins Filmmaterial gekratzt.

Synopsis

Nach einem heftigen Sturm strandet Kapitän Hu mit seinem Schiff in den Alpen. Ein hilfsbereiter Senn findet neue Verwendungen für die Hochseeausrüstung. Das geht Kapitän Hu gegen den Strich.

Buch und Regie **Basil Vogt**
Layout & Schnitt **Simon Eltz, Basil Vogt**
Animation **Simon Eltz, Jesús Péres, Basil Vogt, Ursula Ulmi, Dustin Rees**
Stage **Marc Gruber, Andrin Steuri, Andreas Lori**

Musik **Hipp Mathis**
Cello & Geige **Désirée Senn**
Posaune **Lukas Briggen**
Sounddesign **Peter Bräker, Werner Haltinner**
Stimmen **Dieter Bucher (Hu), Siegfried Terpoorten (Senn), Philipp Stengele ('Yeti'), Barbara Terpoorten (Reporterin)**

Stimmenaufnahme **Roman Bergamin (Tonstudio Letzi)**
Soundmix **Florian Eidenbenz (Tonstudio Magnetix)**
Labor **Eglifilm AG**
Unterstützung **BAK (Eidgenössisches Departement des Innern, Bundesamt für Kultur) Schweizer Radio und Fernsehen, Zürcher Filmstiftung, Kanton Luzern Kulturförderung, Familien-Vontobel-Stiftung.**

Produktion **Trickbüro, Basil Vogt**
Koproduktion **Schweizer Radio und Fernsehen, Redaktion: Catherine Ann Berger**

TRICKBÜRO

Basil Vogt
Köchlistrasse 14a
CH 8004 Zürich Switzerland
phone +41 44 291 21 63
mobile +41 79 228 21 63
info@trickbuero.ch
www.trickbuero.ch



KAPITÄN HU

Informationen zum Animationsfilm von Basil Vogt

Die Geschichte

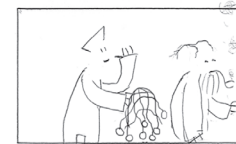
Den liebenswürdigen, etwas naiven Kapitän Hu verschlägt es mit seinem Boot auf einen Berg. Er nimmt die ihm fremde Umgebung falsch wahr und verhält sich entsprechend ungeschickt. So trifft er auf einen einheimischen Senn, mit welchem er sich nur mit Gebärden verständigen kann. Er tauscht mit ihm seine Hochseeausrüstung gegen Werkzeuge ein, die ihm hier nützlicher erscheinen. Ausserdem taucht ein ‚Yeti‘ auf und verängstigt den Kapitän. Der Senn ist zwar hilfsbereit, aber er versteht die Probleme und die Ängste des Fremden nicht, da er sich nicht in seine Lage versetzen kann.



Kapitän Hu will den Hasen fangen. Der Hase rettet sich in sein Erdloch.



Neben dem Loch installiert der Kapitän eine Falle. Er spannt eine Schnur und sucht erfolglos nach einem möglichen Köder. Hu rennt zum Schiff...



...und bringt dem Alpler das Fischernetz.

Storyboard, Seite 14: Kapitän Hu möchte einen Hasen fangen, baut eine Falle und tauscht sein Fischernetz gegen eine Karotte ein.

Dabei sind die beiden Hauptfiguren im Ursprung ganz ähnliche Typen. Beide arbeiteten selbstständig in ihren harten Lebensbedingungen. Während jedoch der Kapitän auf dem Berg hilflos einem ihm unbekanntem Wesen ausgesetzt ist, nimmt der Senn jede Gelegenheit wahr, um seine wirtschaftliche Situation etwas auf zu bessern. Als innovativer

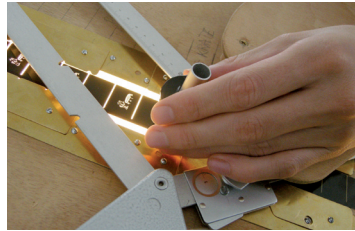
Handwerker baut er die eingetauschten Gegenstände umgehend zu touristischen Attraktionen um. Die Geschichte spielt somit auch auf die zunehmende Vermarktung der Berglandschaft im Zeitalter der künstlichen Beschneigung an.

Thematische Verknüpfungen

Berge, Leben in den Bergen, Alpen, Alpwirtschaft, Fremd sein, Gegensätze Wasser/Land, Angst, Reisen, Wintersport, Tourismus, Tauschen, Kommerz, Schneemensch, Umweltproblematik, Veränderung der Berglandschaft, Schneemangel, Schneekanone, Erderwärmung, Klimawandel, Basteln, Erfinden, Freundschaft.

Technik

Die Reduktion des Bildes auf eine Linie lässt Raum für Interpretationen. Die auf Papier entworfene Animation wurde mit Hilfe eines dafür umgebauten Pantograph und einer speziell angefertigten Nadel zehn Mal kleiner in das 35mm-Filmmaterial gekratzt. Auch für Spezialeffekte wie Wasser, Meer, Schnee oder Rauch mussten die geeigneten Werkzeuge erst hergestellt werden: Aus dünnen Stahlborsten bündeln wir kleine Bürsten und löteten diese in ein Röhrchen mit einem Aussendurchmesser von 2mm. Mini Diamant-Schleifbohrer oder Schleifpapier mit einer Körnung von 400 oder gar 1200 sorgten für Gischt auf den Wellen sowie das Flimmern im Traum vom Eismeer.



Pantograph: Ein Gerät, zum Vergrössern oder Verkleinern von Plänen oder Karten.



Für Spezialeffekte stellten wir Werkzeuge zum Kratzen ins Filmmaterial her.

Die Animation ist durchgehend in 12 Bildern pro Sekunde.

Grösse der Zeichnungen: 20.9x11.3cm, der Filmbilder: 20.9x11.3mm.

Die Produktion

Auf dem Storyboard basierend wurden die wichtigsten Filmbilder auf Papier gezeichnet, im Videoschnitt-Programm auf die Zeitachse gelegt und mit einem noch fragmentarischen Tonentwurf versehen. Dieses so genannte Animatic ermöglichte den Überblick über das Filmprojekt und Szenen konnten geändert werden, bevor sie aufwändig animiert wurden. Das stetige Miteinbeziehen der Musik und Geräusche war wichtig, da der Film auch auf der Tonebene erzählt, und ausserdem somit das Timing präzise geplant werden konnte.

Alle Zeichnungen wurden zur Kontrolle in den Computer eingeleitet. Erst wenn die Animation stimmte, wurde ein Protokoll der gültigen Filmbilder erstellt nach welchem die Filmbilder gekratzt wurden.



Die Skizirkus-Szene bis zum 'Eismeertraum' in der Layoutübersicht.

Daten

2007 Storyboard und Dossier (58 Seiten) mit Muster DVD,
 2008 Mai Start der Produktion, Layout Überarbeitung Animation
 2009 Gravurgerät mit Pantograph, Labortest, Animation und Kratzen.
 2010 Feinschnitt. Titel. Definitiver Ton, Mischung und Farbenfindung.
 22. Januar 2011 Festivalpremiere Solothurner Filmtage.

Aufwand

Storyboard 198 Bilder, Layout ca. 800 Bilder, gekratzte Filmbilder ca. 6500. Realisation Bild: Layout 314 Stunden, Animation 1812 Stunden, Kratzen 926 Stunden.

Animation: 3 Sek. Person / Tag. Kratzen: 6 Sek. Person / Tag.