

Michael Schmetz

Der abendfüllende Animationsspielfilm in Deutschland seit 1997

2001

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Schmetz, Michael: Der abendfüllende Animationsspielfilm in Deutschland seit 1997. In: *Filmblatt*, Jg. 6 (2001), Nr. 3, S. 47–52.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ deed.de Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/deed.de License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Der abendfüllende Animationsspielfilm in Deutschland seit 1997

von Michael Schmetz¹

Deutschland als zweitwichtigster Kino- und Fernsehmarkt der Welt ist dies auch für den abendfüllenden Animationsspielfilm. Der Marktanteil einheimischer Kinofilme am Gesamtbesucherergebnis schwankt seit 1997 zwischen 10 und 17 Prozent (zwischen 14 und 21 Millionen Zuschauern pro Jahr). Dabei kommen deutsche Animationsspielfilme hierzulande auf 10 bis 30 Prozent Marktanteil: Im europäischen Vergleich liegt der deutsche Kinomarkt hiermit an erster Stelle. Abhängig von der Anzahl der gestarteten Filme, erreichten deutsche Animationsspielfilme zwischen einer und fünf Millionen Zuschauern pro Jahr. Durchschnittlich erzielte jeder der 14 seit 1997 herausgekommenen abendfüllenden Animationsfilme etwa 1.061.000 Zuschauer. (Aufstellung 1) Die Verleihvorkosten (Kopien und Werbung) betragen durchschnittlich rund 3,25 Millionen DM pro Film.

Zwei der fünfzehn Filme – *Werner – Volles Röööi!!!* und *Kleines Arschloch* – sind Komödien und kamen auf Spitzenzahlen von 2,7 bis 3 Millionen Zuschauer. Mit Ausnahme des Films *Heavy Metal F.A.K.K.2*, der zwar auf dem deutschen Kinomarkt floppte, jedoch in Nordamerika und Asien Kultstatus und VHS- bzw. DVD-Erlöse in Millionenhöhe erzielte, sind alle anderen Animationsspielfilme dem Segment Kinderfilm/family-entertainment zuzurechnen. Diese Filme werden – da ihnen die Abendvorstellungen versagt bleiben – von 0,6 bis 1,1 Millionen Zuschauern gesehen. Animationsfilme im Segment Kinderfilm/family-entertainment haben jedoch eine sehr langfristige Kino-Auswertungszeit von 5 bis 10 Jahren. Es muss allerdings gesagt werden, dass 90% aller Besucher im ersten Auswertungsjahr erzielt werden.

Sechs der 15 Filme sind internationale Koproduktionen; vier davon (zweimal *Pippi Langstrumpf*, *Petterson und Findus*, *Hilfe! Ich bin ein Fisch*) wurden nicht in Deutschland, sondern in Skandinavien entwickelt (Drehbuch und Design); dreizehn basieren auf Buch-, Comic-, TV- oder Realspielfilmvorlagen. Ohne den schon existierenden hohen Bekanntheitsgrad der Figuren und/oder Geschichten würden die hohen Zuschauerzahlen nicht durchgehend erzielt werden.

Die durchschnittlichen Herstellungskosten pro Film betragen etwa 15 Millionen DM. Untersucht man die Refinanzierung des deutschen Animationsfilms

¹ Michael Schmetz ist seit 1996 Referent für Spielfilmförderung bei der Filmboard Berlin-Brandenburg, hier u.a. verantwortlich für Animationsspielfilm, internationale Koproduktion, Verleih und Vertrieb. Seit 1999 ist er maßgeblich am Aufbau des europäischen Finanzierungsmarkts für abendfüllende Animationsspielfilme CARTOON MOVIE beteiligt.

auf dem deutschsprachigen Markt (Deutschland, Österreich, Schweiz, Luxemburg) über einen Zeitraum von 12 Jahren, so muss festgestellt werden, dass das Einspielergebnis aus dem Kinobesuch gerade die Herausbringungskosten des Films deckt und dem Produzenten keine Erlöse bringt. Fernsehlizenzverkäufe erzielen ca. 3 Millionen, Video- bzw. DVD-Erlöse ca. 2,5 Millionen DM; Einnahmen aus Merchandising und anderen Verwertungen bringen dem Produzenten weitere rund 2 Millionen DM. Insgesamt erzielt er Erlöse in Höhe von 7,5 Millionen DM, refinanziert also nur die Hälfte der Herstellungskosten.

Die deutsche Filmförderung – Länderförderer und die Filmförderungsanstalt (FFA) – ist an der Finanzierung von Animationsspielfilmen mit durchschnittlich ca. 50-60 Prozent beteiligt. Dieser Finanzierungsanteil erfolgt auf der Basis erfolgsbedingt rückzahlbarer Darlehen. Ausnahmen stellen einzig die beiden Komödien *Werner – Volles Röööoi!!!* und *Kleines Arschloch* dar, die sich auf dem deutschsprachigen Markt nicht nur hundertprozentig refinanziert haben, sondern gute Gewinne für den Produzenten abwarfen. Diese Komödien wie auch die früheren Filme *Werner Beinhart* und *Werner – Das muss kesseln!* sind allerdings durch ihren spezifisch deutschen Humor und der nur in Deutschland bekannten Vorlage nicht exportierbar.

Alle anderen Filme benötigen für ihre Refinanzierung zwingend internationale Verwertungsmöglichkeiten. Erfolgreich sind hierbei die internationalen Koproduktionen, also Projekte, bei denen Produzenten anderer Länder schon in die Produktionsfinanzierung eingebunden werden.

Beispiele hierfür sind die Filme *Petersson und Findus* und *Hilfe! Ich bin ein Fisch*, die mittlerweile in über fünf europäischen Ländern im Kino gestartet wurden. *Tobias Totz und sein Löwe* wird neben seinem Kinostart in Deutschland und Belgien durch den internationalen Verbund von Warner Bros. in allen wichtigen Territorien der Welt, also Europa, Asien, Australien und den USA im Fernsehen und auf Video/DVD vertrieben werden.

Neben dem Vorteil der übergreifenden territorialen Auswertung reduziert der deutsche Produzent sein unternehmerisches Risiko durch einen erheblich geringeren deutschen Finanzierungsanteil an den Gesamtherstellungskosten. Gleichzeitig erfordert die Form der Koproduktion eine hohe gestalterische Zusammenarbeit und Abstimmung in Fragen der Entwicklung (Buch und Design), der Produktion und länderübergreifenden Herausbringung (Verleih/Vertrieb) sowie der entsprechenden Vorbereitung der Märkte (Marketing).

In Deutschland gibt es derzeit sieben große Studios zur Herstellung abendfüllender Animationsspielfilme: Hahn Film und Cartoon Film Rothkirch in Berlin, Motion Works in Halle, TFC und Animationsstudio Ludewig in Hamburg sowie Trixter Film und Munich Animation Film in München. Die Studios Hahn Film und das Animationsstudio Ludewig unterhalten zudem Filialen in Nordrhein-Westfalen.

Um diese Animationsfilmstudios, die alle produzentisch in der Herstellung von abendfüllenden Kinofilmen tätig sind, gruppieren sich Animationsfilm-Produzenten ohne eigenes Studio, wie z.B. Abrafaxe Trickfilm AG (Berlin), Achterbahn AG (Kiel), EIV Entertainment (Hamburg), Ellipse Deutschland (München, Berlin, Hamburg, Köln), Greenlight Media AG (Berlin, München), Igel Media (Hamburg), Kirch Media (München), NDF (München, Hamburg, Berlin), Senator Filmproduktion (Berlin, München, Köln), Studio Hamburg Prod. (Hamburg), TV-Loonland (München), Warner Bros. Film Deutschland (Hamburg). Sie treten häufig als innerdeutscher Koproduzent auf oder beauftragen als Produzent die deutschen Animationsstudios als Dienstleister mit der Filmherstellung.

Die deutschen Animationsfilmstudios arbeiten zum Teil auch vernetzt, da sie einerseits allein oftmals nicht über ausreichende Kapazitäten verfügen, andererseits bestimmte Komponenten, wie 3D-Animation, nur in bestimmten Studios möglich ist. So wurde zum Beispiel der Film *Der Kleine Eisbär* vollständig in deutschen Studios in Kooperation von Cartoon Film Rothkirch, Motion Works und Animationsstudio Ludewig hergestellt.

Seit 1997 werden jährlich bis zu drei Animationsspielfilme in Deutschland gefertigt. Ein Volumen von jährlich sieben bis zehn deutschen Filmen wäre vom hiesigen Kinomarkt gut zu verkraften und gäbe den Studios auch die Möglichkeit, ihr wertvolles kreatives Personal zu halten und kontinuierlich zu beschäftigen. Denn drei Filme jährlich reichen nicht aus, um die vorhandenen Studiokapazitäten auszulasten.

Alle Produzenten von Kinospielefilmen produzieren gleichzeitig auch TV-Serien. Der Marktanteil europäischer Animationen im deutschen Fernsehen, wo noch Ende der achtziger Jahre zu 90 Prozent amerikanische und asiatische Trickfilme dominierten, konnte bis heute auf über 60 Prozent erhöht werden.

Im deutschen wie europäischen Fernseh-Markt können wir heute von einer wirklichen Animationsindustrie sprechen, wobei die Branche des Animationspielfilms noch zwischen Manufakturwesen und industrieller Fertigung steckt.

Die Entwicklung des deutschen und europäischen TV-Markts für Animation ist wesentlich dem seit 1989 existierenden Finanzierungsmarkts CARTOON FORUM zu verdanken. Es führt einmal jährlich im September 800 Produzenten, Sender und weitere Investoren (Videovertriebe, Weltvertriebe, Fonds) zusammen und stellt mittlerweile über 80 Fernseh-Serien zur Finanzierung und Ko-Produktion vor. Über 70 Prozent aller entstehenden europäischen Serien finden hier ihre Finanzierung. Seit über zehn Jahren ist so ein effizientes Netzwerk von Produzenten und Investoren geschaffen worden: eine Animation-Community, die ihresgleichen in Europa sucht. Künstlerisches wie unternehmerisches Talent im Zusammentreffen mit den Abnehmern des Markts testen hier die Chancen für ihre Geschichten und Produkte. Zwischen 1989 und

1999 wurden ca. 233 Serien mit insgesamt 1.159 Programmstunden und Herstellungskosten von 1,33 Milliarden DM finanziert.

Dieses Potential nutzten Filmboard Berlin-Brandenburg und CARTOON (Veranstalter des CARTOON FORUMS), um CARTOON MOVIE aus der Taufe zu heben – den europäischen Finanzierungsmarkt für abendfüllende Animationsspielfilme. Seit 1999 findet er jährlich im März in Potsdam-Babelsberg statt. Der Animationsspielfilm als sehr langfristig und international auswertbare Ware, der aber im Verhältnis zur TV-Serie eine wesentlich stärkere Geschichte benötigt, die über 75-80 Minuten trägt, erfordert Herstellungskosten zwischen 10 und 50 Millionen Mark; von der ersten Idee bis zur Fertigstellung können drei bis fünf Jahre vergehen. Dieses Finanzierungsvolumen sowie die weiteren entstehenden Finanzierungskosten bis zur Refinanzierung des Projekts sind kaum von einem einzelnen Unternehmen bzw. Studio zu tragen. Die Globalisierung der Märkte hat für den Animationsspielfilm dieselbe Bedeutung, wie für den Fernseh-Markt. Deutschland kann heute nicht mehr isoliert agieren und ein deutscher Animationsspielfilmproduzent kann den internationalen Markt nicht mehr ignorieren.

CARTOON MOVIE konnte seit 1999 die Anzahl der am europäischen Markt teilnehmenden Verleihunternehmen von 23 auf 51, die der Investoren von 60 auf 112 erhöhen, so dass sich europaweit ein am Markt orientiertes Netzwerk von Verleihern und Investoren herausbildet. Deutsche Animationsspielfilme, außerhalb der oben genannten erfolgreichen Komödien, entstehen so immer mehr als internationale Koproduktionen. Der Anteil internationaler Koproduktion im Vergleich der letzten fünf zu den kommenden drei Jahren steigt von 40 auf 68 Prozent. (Aufstellungen 1 und 2) Immer häufiger beteiligen sich deutsche Produzenten auch in Form einer Koproduktion an internationalen Projekten. Die Zahl der jährlich produzierten deutschen Animationsspielfilme steigt in den kommenden drei Jahren von bisher drei auf sechs, das Produktionsvolumen auf über 400 Millionen DM. (Aufstellung 2)

Andere deutsche Investoren wie Banken und Filmfonds können schon heute verstärkt für die Finanzierung und/oder Zwischenfinanzierung von Animationsspielfilmen gewonnen werden. CARTOON MOVIE hat ferner dazu beigetragen, dass bei Produzenten und Verleihern ein verstärktes Bewusstsein für den notwendig hohen Qualitätsstandard der Drehbücher geweckt wurde.

Amerikanisches Kinderfilm/family-entertainment wurde im Kino doppelt so gut besucht wie die deutschen Produktionen. Das Zuschauerergebnis der Filme *Der Kleine Eisbär* und *Die Abrafaxe – Unter schwarzer Flagge* wird vielleicht erstmals die Höchstmarke für Kinderfilm/family-entertainment von 1,1 Millionen Zuschauern überschreiten.

Die Geschichten, der künstlerische Stab, das Produktionsbudget sowie das Marketing-Konzept und die Höhe der Verleihvorkosten werden in Zukunft zeigen, ob der deutsche und/oder europäische Animationsspielfilm im Kino

das erreichen wird, was die TV-Produktion schon geschafft hat. Würde ein solches Niveau erreicht – und Aardman Animations (GB) hat dies in Koproduktion mit Dreamworks (USA) mit *Chicken Run* bewiesen, der bisher international ein Box-Office von über 225 Millionen US\$ erzielte – so wäre langfristig die Auswertung für europäische Animationsspielfilme auf dem nordamerikanischen sowie asiatischen Kinomarkt nicht mehr ausgeschlossen. Der erste Schritt aber ist die möglichst optimierte Auswertung in allen zur Verfügung stehenden europäischen Territorien mit einer hierfür optimierten Verleihstruktur. Die deutschen Animationsspielfilmproduzenten profitieren von der Stärke des heimischen Kino-, Video/DVD und TV-Markts. Sie sollten diesen Vorteil noch stärker für ein internationales Vorgehen nutzen.

1999 stellte CARTOON MOVIE 40 europäische Spielfilmprojekte vor, 70 Millionen DM Finanzierungsvolumen konnten geschlossen werden. 2001 wurden 50 europäische Spielfilmprojekte präsentiert und das geschlossene Finanzierungsvolumen lag bei ca. 180 Millionen DM.

Dieses Jahr haben sich zudem erstmals die amerikanischen Verleiher eingefunden und für 2002 haben sich Kanada und Australien angekündigt. Über fünfzehn fertige Spielfilme, die bei CARTOON MOVIE vorgestellt wurden, werden in mehr als fünf europäischen Ländern im Kino starten. CARTOON MOVIE hat sich in diesem Jahr entschlossen, die mittel- und osteuropäischen Produzenten, die bald zur Europäischen Union zählen werden, schon jetzt zu integrieren; auch diese Chance sollte der deutsche Markt verstärkt nutzen.

Ia) Deutsche Animationsspielfilme, inkl. Koproduktionen 1997-2001

(lt. „FFA-Intern“-Jahresberichten von 1997-2001, Stand: 30.6.2001 / Zuschauer gesamt: 12.742.265 / * = Internationale Koproduktion)

1997 (5.124.597 Zuschauer)

Kleines Arschloch (P: Senator/TFC, V: Senator, Start: 6.3.1997): 3.071.042 Zuschauer

Die Story von Monty Spinneratz (P: Warner Bros. Deutschland, V: Warner Bros, Start:

27.3.1997): 692.111 Zuschauer

Die furchtlosen Vier (P: Munich Animation, V: Warner, Start: 2.10.1997) 800.736 Zuschauer

Benjamin Blümchen (P: Hahn Film, V: Jugendfilm, Start: 4.12.1997) 560.708 Zuschauer

1998 (1.106.033 Zuschauer)

*Pippi Langstrumpf** (P: Kirch Media, V: Columbia, Start: 22.1.1998): 1.106.033 Zuschauer

1999 (4.197.851 Zuschauer)

*Tobias Totz und sein Löwe** (P: Cartoon Film Rothkirch, V: Warner Bros, Start: 30.9.1999):

518.828 Zuschauer

Werner-Volles Röööö!!! (P: Achterbahn AG/Hahn Film, V: Constantin, Start: 16.9.1999):

2.774.908 Zuschauer

Käpt'n Blaubär – Der Film (P: Senator/TFC, V: Senator, Start: 16.12.1999): 1.371.115 Zuschauer

2000 (587.493 Zuschauer)

*Pippi Langstrumpf in der Südsee** (P: Kirch Media/TFC, V: MFA, Start: 6.1.2000): 574.171 Zuschauer
*Heavy Metal F.A.K.K.2** (P: Trixter Film, V: Helkon, Start: 4.5.2000): 13.322 Zuschauer

2001 (1.726.291 Zuschauer bis zum 30. Juni)

*Petersson und Findus** (P: TV Loonland, V: MFA, Start: 4.1.2001): 1.029.554 Zuschauer
*Hilfe! Ich bin ein Fisch** (P: Munich Animation, V: Kinowelt, Start: 12.4.2001): 696.737 Zuschauer

1b) Deutsche Animationsspielfilme in 2001 – noch nicht gestartet

Kommando Störtebecker (P: TFC, V: Buena Vista, Start: 21.09.2001)
Der kleine Eisbär (P: Cartoon Film Rothkirch/Warner Bros., V: Warner Bros, Start: 4.10.2001)
Abrafaxe – Unter schwarzer Flagge (P: Abrafaxe Trickfilm AG/Hahn Film, V: UIP, Start: 25.10.2001)

Zusammenfassung:

- 15 Animationsspielfilme in 5 Jahren mit Herstellungskosten von 225 Millionen DM (= ca. 15 Millionen DM/Film)
- Verleihvorkosten (Kopien und Werbung) von 50 Millionen DM (= ca. 3,25 Millionen DM/Film)
- Einspielergebnis an den deutschen Kinokassen von 130 Millionen DM (= 1.061.000 Zuschauer/Film)

2) Die kommenden deutschen Animationsspielfilme (Auswahl) 2002-2005

*Momo** (P: TFC, V: MFA; PZ: 1999-2001, Start: 2002)
*Petersson und Findus II** (P: TV Loonland, V: MFA, PZ: 1999-2001, Start: 2002)
*Heidi** (P: TV Loonland, V: MFA, PZ: 2001-2003, Start: 2003)
Memory Hotel (P: Heinrich Sabl Filmproduktion, V: Piffi Medien, PZ: 1999-2003, Start: 2003)
Lauras Stern (P: Cartoon Film Rothkirch/Warner Bros, V: Warner, PZ: 2002-2003, Start: 2003)
*Globi** (P: Motion Works, V: N.N., PZ: 2001-2003, Start: 2003)
*Derrick – Der Zeichentrickfilm** (P: NDF, V: Constantin, PZ: 2002-2004, Start: 2003)
*Gaya** (P: Ambient Entertainment, V: N.N., PZ: 2001-2003, Start: 2003)
*Das Gespenst von Canterville** (P: Elipse Deutschland, V: N.N., PZ: 2002-2003, Start: 2003)
*Petersson und Findus III** (P: TV Loonland, V: MFA, PZ: 2001-2003, Start: 2003)
Der alte Sack (P: TFC, V: N.N., PZ: 2001-2003, Start: 2003)
Rheingold (P: Hahn Film, V: Constantin, PZ: 2001-2003, Start: 2004)
Erkan und Stefan (P: Punchhole, V: Constantin, PZ: 2002-2004, Start: 2004)
*Moby Dick II** (P: Trixter Film, V: N.N., PZ: 2002-2004, Start: 2004)
*Die Porzellanprinzessin** (P: Elipse Deutschland, V: N.N., PZ: 2002-2004, Start: 2004)
*Simsalagrinn – Der Film** (P: Greenlight Media/Hahn Film, V: N.N., PZ: 2001-2003, Start: 2004)
Der kleine Eisbär II (P: Cartoon Film Rothkirch/Warner Bros, V: Warner, PZ: 2002-4, Start: 2004)
*„Projekt 1 mit John Williams“** (P: Greenlight Media AG, V: N.N., PZ: 2002-4, Start: 2004)
*„Projekt 2 mit John Williams“** (P: Greenlight Media AG, V: N.N., PZ: 2002-24, Start: 2004)

Zusammenfassung:

- 19 Animationsspielfilme in 3 Jahren mit Herstellungskosten von 418 Millionen DM (= ca. 22 Millionen DM/Film)
- 13 der 19 Produktionen, d.h. ca. 68% sind internationale Koproduktionen