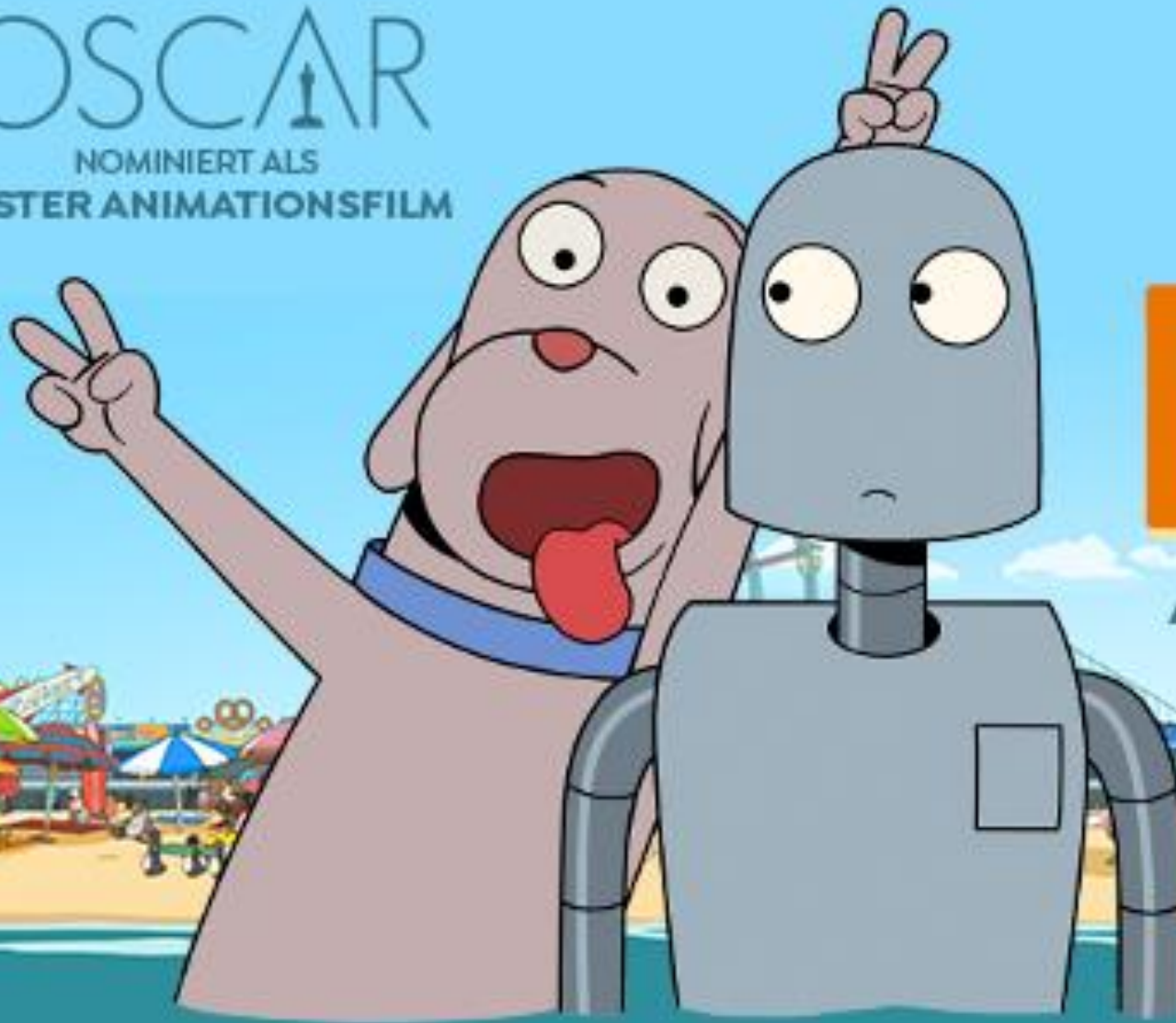


OSCAR  
NOMINIERT ALS  
BESTER ANIMATIONSFILM



# ROBOT DREAMS

AB 9. MAI IM KINO

- PRESSEHEFT -

# ROBOT DREAMS

Ein Film von Pablo Berger – basierend auf der gleichnamigen Graphic Novel von Sara Varon

Animation | Spanien, Frankreich 2023 | 103 Minuten

FSK: ab 0 Jahren | Prädikat „besonders wertvoll“

## - Crew -

Buch und Regie: Pablo Berger

Basierend auf der Graphic Novel von: Sara Varon

Produziert von : Pablo Berger, Ibon Cormenzana, Ignasi Estapé, Sandra Tapia, Jérôme Vidal, Sylvie Pialat

Produktionsleiter: Julián Larrauri

Art Director: Jose Luis Agreda

Animation Director: Benoit Féroumont

Charakterdesign: Daniel Fernández

Schnitt: Fernando Franco

Musik: Alfonso de Vilallonga

Sound Design: Fabiola Ordoyo

Musikeditor: Yuko Harami

Eine Koproduktion von: Arcadia Motion Pictures, Lokiz Films, Noodles Production, Les Films du Worso

## Pressebetreuung

mm filmpresse GmbH  
Schliemannstraße 5 | 10437 Berlin  
Tel.: 030. 41 71 57 23  
E-Mail: [info@mm-filmpresse.de](mailto:info@mm-filmpresse.de)  
[www.mm-filmpresse.de](http://www.mm-filmpresse.de)

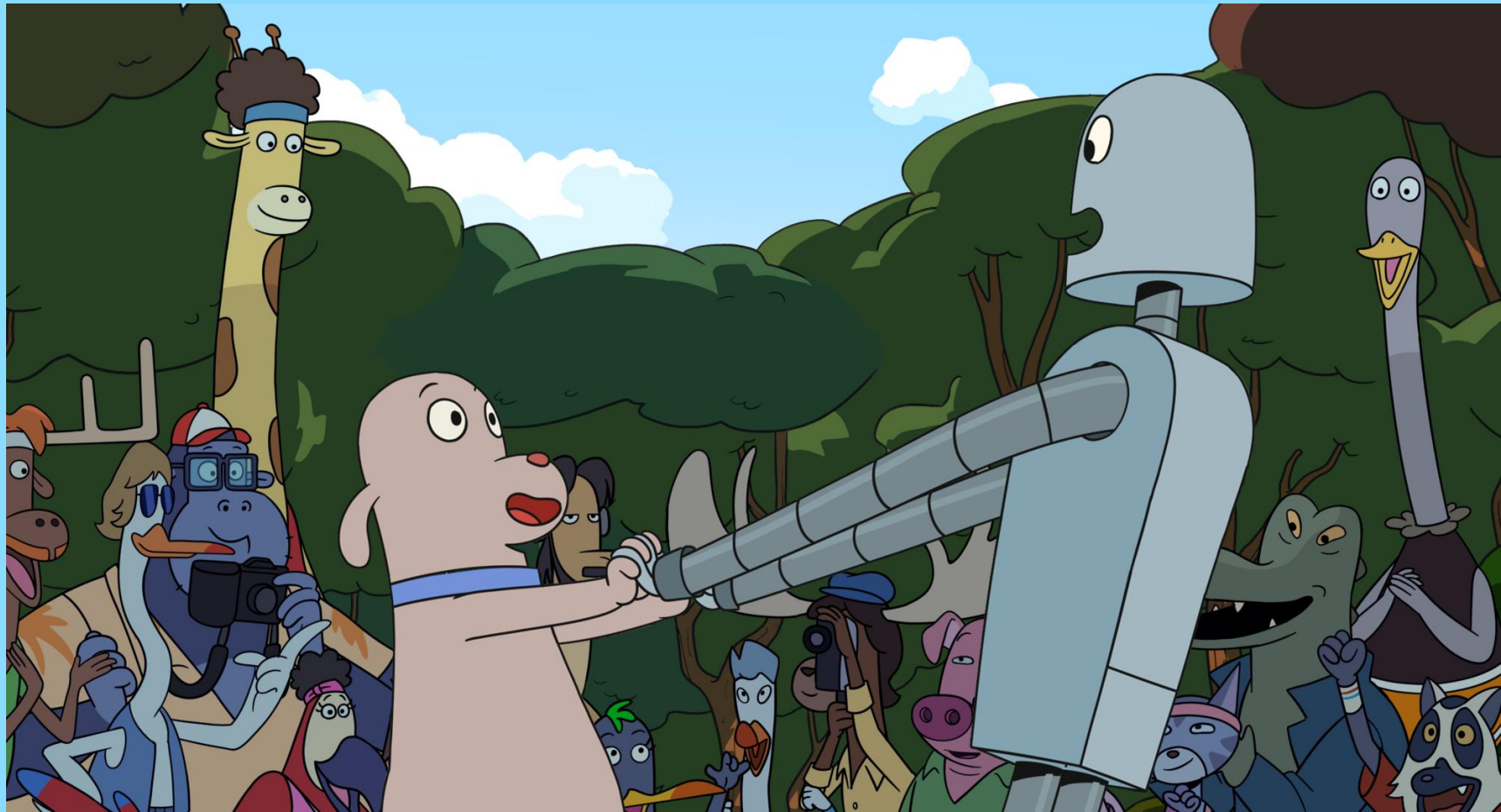
## Verleih

Plaion Pictures GmbH  
Lochhamer Straße 9 | 82152 Planegg  
Tel.: 089. 24 245 402  
E-Mail: [k.guenther@plaionpictures.com](mailto:k.guenther@plaionpictures.com)  
[www.plaionpictures.com](http://www.plaionpictures.com)

## - Synopsis -

HUND lebt in Manhattan und hat es satt, allein zu sein. Deshalb kauft er sich einen Roboter und damit auch einen echten Freund. Die beiden werden unzertrennlich und erleben einen wunderbaren Sommer voller Spaß und Freude. Doch eines Tages muss er ROBO am Strand zurücklassen. Werden sie sich jemals wiedersehen?

Nominiert für den Oscar® als Bester Animationsfilm: **ROBOT DREAMS** erzählt auf bezaubernde Weise von der abenteuerlichen wie ergreifenden Freundschaft zwischen einem Hund und einem Roboter im New York City der 80er Jahre. Der bunte Publikums-Liebling von Pablo Berger ist schon jetzt einer der schönsten Filme des Jahres, der Jung und Alt begeistern wird – mit viel Witz, Herz und Ohrwurm-Garantie!



## - Statement des Regisseurs -

**ROBOT DREAMS ist eine Reflexion über Freundschaft.**

Ihre Bedeutung und ihre Vergänglichkeit. Das Vergehen von Zeit, Verlust, aber auch deren Überwindung. Warum setzen wir unsere Beziehungen ständig aufs Spiel?

**ROBOT DREAMS ist ein Animationsfilm.**

Mit ROBOT DREAMS wollte ich die unendlichen erzählerischen Möglichkeiten der Animation erkunden. Ein Medium, in dem alles möglich ist und in dem es keine formalen Grenzen gibt.

**ROBOT DREAMS ist eine Reise der Sinne.**

Eine Geschichte, geschrieben mit Bildern, Ton und Musik. Ein Film zum Träumen und Begleiten von HUND und ROBO bei ihren Abenteuern und Missgeschicken. Ein Erlebnis zum Fühlen.

**ROBOT DREAMS ist unsere Interpretation der grafischen Welt von Sara Varon.**

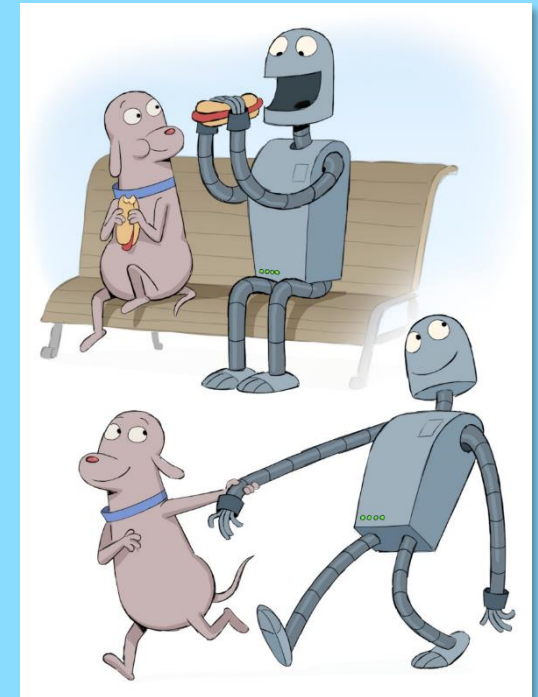
Sara Varon ist eine der bekanntesten Illustratorinnen aus den Vereinigten Staaten. Ihre anthropomorphe Welt von Tieren mit menschlichem Verhalten, die in New York leben, ist eine Konstante in allen ihren Büchern. Ihre Geschichten, ihr unverkennbarer Stil und ihre ausdrucksstarke Farbgebung machen sie zu einer außergewöhnlichen Künstlerin.

**ROBOT DREAMS ist ein Musical.**

Vom ersten Bild bis zum letzten Bild ist Musik präsent, verleiht den Figuren eine Stimme und intensiviert ihre Emotionen. Der Soundtrack kombiniert Originalmusik von Alfonso de Vilallonga mit großen Musikhits, vom legendären „September“ von Earth, Wind & Fire bis zum 80er-Jahre-Hit „Let's Go“ von The Feelies.

**ROBOT DREAMS ist mein „Liebesbrief“ an New York.**

Die Zuschauer werden in der Zeit zurückreisen, in das New York der 1980er Jahre. Sie werden in einer kleinen Wohnung im East Village leben, sie werden die U-Bahn nehmen, um nach Chinatown zu fahren, sie werden einen Hotdog von einem Straßenverkäufer auf der 5th Avenue essen oder im Central Park Schlittschuh laufen... ROBOT DREAMS ist meine besondere Hommage an New York, die Stadt, die mich ein Jahrzehnt lang aufgenommen hat und in der ich zum Filmemacher wurde.



### **ROBOT DREAMS richtet sich an Zuschauer aller Altersklassen**

Ich möchte die jüngsten und die ältesten Zuschauer von überall her fesseln, indem ich ihnen eine Geschichte erzähle, die voller Fantasie ist, aber auch so real wie das Leben selbst. Eine andere Art Film – und doch für jeden!

### **ROBOT DREAMS ist eine weitere Wendung in meiner Filmografie.**

Mein Ziel als Autor und Regisseur ist es immer, das Publikum zu überraschen. Ich versuche, jeden meiner Filme zu einer Reise ins Unbekannte zu machen. Das war bei „Torremolinos 73“, „Blancanieves“ und „Abracadabra“ der Fall. Jetzt ist ROBOT DREAMS an der Reihe.

### **ROBOT DREAMS ist eine spanisch-französische Koproduktion mit internationaler Ausrichtung.**

Wir haben unsere künstlerischen und wirtschaftlichen Ressourcen mit Frankreich zusammengelegt, um dieses Projekt zu verwirklichen. ROBOT DREAMS hat seine Weltpremiere bei den Filmfestspielen von Cannes gefeiert und hat anschließend am Animationsfestival von Annecy teilgenommen. Wie bei meinen früheren Filmen wird er weltweit veröffentlicht werden.

### **ROBOT DREAMS ist voller Emotionen.**

Eine fantastische Fabel, in der ein Blick die kühnste Handlung enthält. Und wo Emotionen durch das „menschliche“ und aufrichtige Verhalten unserer Protagonisten entstehen, wenn sie mit Widrigkeiten konfrontiert werden.



## - Notizen des Regisseurs -

### DIE ANFÄNGE

Vor mehr als zehn Jahren, als ich im Begriff war, den Film „Blancanieves – Ein Märchen von Schwarz und Weiß“ zu drehen, stieß ich auf die Graphic Novel „Robot Dreams“ von Sara Varon. Ich war von den ersten Seiten an gefesselt. Ich habe sie nicht gelesen, sondern verschlungen. Wie alle guten Geschichten führte mich die Erzählung an einen unbekanntenen, aber auch vertrauten Ort, an dem ich mich zu Hause fühlte. Die zeitliche Struktur fesselte mich, sie brachte mich zum Lachen und zum Weinen, und vor allem brachte sie mich zum Nachdenken über Freundschaft.

Während der Lektüre erinnerte ich mich an gute Freunde. An diejenigen, die immer noch an meiner Seite sind, aber vor allem an diejenigen, die weggezogen sind oder die ich auf meinem Weg verloren habe. Ich kann sagen, dass „Robot Dreams“ mich mit meinen widersprüchlichen Gefühlen über den Verlust geliebter Menschen versöhnt hat. Das Akzeptieren und Verarbeiten von Verlusten ist zweifellos der intellektuelle Motor und der emotionale Grund für die Erstellung der Filmversion von „Robot Dreams“.

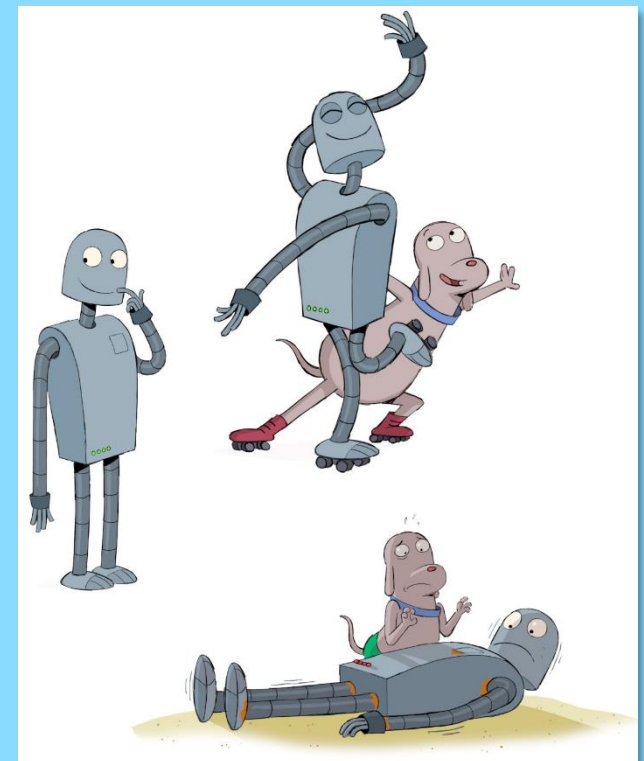
### DIE WELT VON SARA VARON

Sara Varon, die Autorin der gleichnamigen Graphic Novel, die ROBOT DREAMS inspiriert hat, ist eine Künstlerin mit einer ganz eigenen Welt. Ihre Geschichten sind Fabeln, die von den unterschiedlichsten Tieren mit menschlichem Verhalten bewohnt werden, die in einem wiedererkennbaren, nostalgischen New York koexistieren. Die Vielfalt ihrer Fauna spiegelt perfekt den Cocktail der Menschen wider, die im Big Apple leben, und verleiht ihren Geschichten eine größere Universalität.

Wir interpretieren die Welt von Sara Varon mit Respekt, aber auch in völliger Freiheit. Glücklicherweise gab uns Sara von Anfang an „carte blanche“, um „unsere“ speziellen Roboterträume zu erschaffen und sie an das Medium des Films anzupassen.

### DIE LIGNE CLAIRE, EINE VISUELLE WUCHT

Der grafische Stil der Graphic Novel als auch des Films geht auf den Stil der „Ligne Claire“ zurück, der wiederum auf die französisch-belgische Schule zurückgeht und dessen größter Vertreter Hergé war, der Autor von „Tim und Struppi“. Er zeichnet sich durch eine erzählerische Darstellung der Realität aus, bei der durchgängig klare Linien, flache Farben und begrenzte Schatten verwendet werden. Eine visuelle Wucht! Eine Art des Zeichnens, die in den 80er Jahren mit den Comics von Serge Clerc, Yves Chaland oder Floc'h ein großes Comeback erlebte. In Spanien war ihr Botschafter die Zeitschrift Cairo und ihr größter Vertreter Daniel Torres. Ein Stil, die „Ligne Claire“, der heute dank Adrian Tomine oder Chris Ware in der Comicwelt wieder sehr präsent ist.



Ein großer Teil meiner Liebe zum Kino kommt von Comics. Die Idee hinter ROBOT DREAMS war, den Comic in animierte Zeichnungen umzusetzen. Um dies zu erreichen, haben wir die typischen Merkmale beider Medien und die „Deep Focus“-Technik verwendet, um eine möglichst hohe Schärfentiefe für alle Elemente in jeder Einstellung zu erreichen.

## MIT BILDERN SCHREIBEN

Mehr als ein Jahrhundert ist vergangen seit dem ersten Animationsfilm, „Fantamagorie“ (1908) von Émil Cohl. Ein Kurzfilm, der seinen Zauber und seine Fähigkeit, uns zu verblüffen, allein durch die Kraft der Linie und des Bildes bewahrt hat. Das ist die Essenz des Kinos, das Schreiben mit Bildern. Als Filmemacher ist es eine Herausforderung und gleichzeitig ein großes Vergnügen, Geschichten zu schreiben, ohne Dialoge zu verwenden.

Nach meinem Film „Blancanieves“ wollte ich mit ROBOT DREAMS zur Essenz des reinen Kinos zurückkehren. Aber dieses Mal aus einem anderen Blickwinkel, nämlich dem der Animation. Eine Form der Darstellung und des Geschichtenerzählens, die keine Grenzen kennt.

Die Filme von Charlie Chaplin, Buster Keaton und Harold Lloyd waren Pflichtprogramm für die Crew von ROBOT DREAMS. Die Weisheit, die Menschlichkeit und der Humor, die in ihren Werken zu finden sind, waren eine große Inspirationsquelle.

## DIE WELT DER TRÄUME

Ein wesentlicher Bestandteil dieses Films sind die Träume eines unserer Protagonisten, des Roboters. Kino ist Tagträumen. Die Träume von ROBO sind ein phantasierender, freudscher und unglaublicher Ausdruck seines innigsten Wunsches, seinen Freund HUND wieder zu treffen. Es ist seine „Rückkehr nach Ithaka“.

Einer meiner Referenzcomics ist „Little Nemo in Slumberland“ (1905), in dem uns die Fantasie des Autors Winsor McCay gemeinsam mit dem kleinen Nemo auf eine Reise in die „Welt der Träume“, nach Slumberland, mitnimmt. Ein Ort, an dem alles möglich ist und an dem die unerwarteten erzählerischen Wendungen endlos weitergehen. Mit ROBOT DREAMS verfolgen wir dasselbe Ziel: den Zuschauer auf eine Achterbahn der ständigen Überraschungen zu schicken.



## ART DIRECTION

Als Fan von Comics und Illustrationen bewundere ich die Arbeit von José Luis Ágreda seit über fünfundzwanzig Jahren. Er ist einer der bedeutendsten Zeichner unseres Landes. Ein Künstler mit einer persönlichen Handschrift, der sich jedoch ständig verändert. Er verfügt über eine tadellose Technik und einen einzigartigen Sinn für Farben. Seine außergewöhnliche Arbeit im Animationsfilm „Buñuel - Im Labyrinth der Schildkröten“ (2019) und seine Erfahrung im renommierten Animationsstudio Cartoon Saloon machten ihn zu meiner ersten Wahl als Art Director für ROBOT DREAMS.

Ein großartiges Team von über zwanzig Künstlern entwickelte unter José Luis' Leitung Konzepte, Charaktere, Hintergründe, Requisiten, Farbskripte... die Welt von ROBOT DREAMS. Eine besondere Erwähnung verdient der Verantwortliche für das Charakterdesign, Daniel Fernández Casas. Ein junger Designer mit enormem Talent, der an einigen der wichtigsten Animationsfilme der letzten Zeit mitgewirkt hat, wie z. B. „Klaus“ (2019) oder dem neuesten Film von Benjamin Renner für das Illumination Studio. Seine erste Aufgabe für ROBOT DREAMS war es, unsere Protagonisten aus dem Comic in ein neues Medium, das Kino, „umzuzeichnen“. Er hat ihnen ein fabelhaftes Make-Over verpasst. Dann musste er zusammen mit seinem Team den vielseitigen Dschungel von New Yorkern entwerfen. Hunderte, Entschuldigung, tausende von Statisten. Halten Sie die Augen offen.



## DER GETRÄUMTE FILM

Bei der Vorbereitung all meiner bisherigen Projekte habe ich immer ein detailliertes Storyboard des gesamten Films erstellt. Für mich ist das Storyboard die Schatzkarte. „Der geträumte und der geschnittene Film“, wie Hitchcock sagte. Deshalb empfand ich meinen Wechsel zur Animation als etwas ganz Natürliches. Ohne mir dessen bewusst zu sein, war mein früherer Arbeitsprozess perfekt für die Dynamik der Animation. Ich nutzte meine Erfahrung im Live-Action-Kino, um die Geschichte in animierten Bildern zu visualisieren. Eine filmische Sprache, bei der der Schnitt, die Komposition, der Blickwinkel, die visuelle Poesie, die Ellipsen und das Off-Screening wesentliche Elemente waren, um die Geschichte von HUND und ROBO zu erzählen.

Der Prozess der Erstellung des Storyboards und der Animationen des Films dauerte ein ganzes Jahr. Wir hatten das Glück, dass wir den Storyboard-Künstler Maca Gil hatten, der gerade an „Der Drache meines Vaters“ (2022) gearbeitet hatte. Maca ist ein großartiger Künstler, der mit zwei Strichen eine Reihe von Emotionen ausdrücken oder sehr komplexe Aufnahmen präzise darstellen kann. Das Team wurde durch den Cutter Fernando Franco und die Musikeditorin Yuko Harami



komplettiert. Fernando und ich hatten schon bei „Blancanieves“ zusammengearbeitet, und unsere Erfahrung war so unglaublich, dass wir eine Gelegenheit suchten, sie zu wiederholen. Für einen Regisseur ist sein Cutter wie sein Tanzpartner, und Fernando und ich tanzen wunderbar zusammen. Yuko Harami war bei all meinen Filmen die Musikeditorin. Ohne sie hätte es sie nicht gegeben. Bei ROBOT DREAMS legte sie das musikalische Konzept fest, indem sie nach bereits vorhandener Musik oder „temps“ suchte und diese manipulierte, um den Animationen Emotionen und eine melodische Einheit zu verleihen. Yuko verfügt über ein einzigartiges Feingefühl bei der Auswahl dieser Musik, die später den Komponisten bei ihren Musikstücken als Inspiration dient.

Eine Besonderheit des Animationsfilms ist das animierte Storyboard oder „Animatic“, der „fast“ fertig geschnittene Film. Bevor man also mit der Produktion, also der Animation, beginnt, kann man bereits einen Rohschnitt des fertigen Films sehen. Ein Luxus. Als Drehbuchautor und Regisseur ist dies zweifellos der Zeitpunkt, an dem das Endergebnis „meinem Traumfilm“ am nächsten kommt.



## DIE ANIMATION

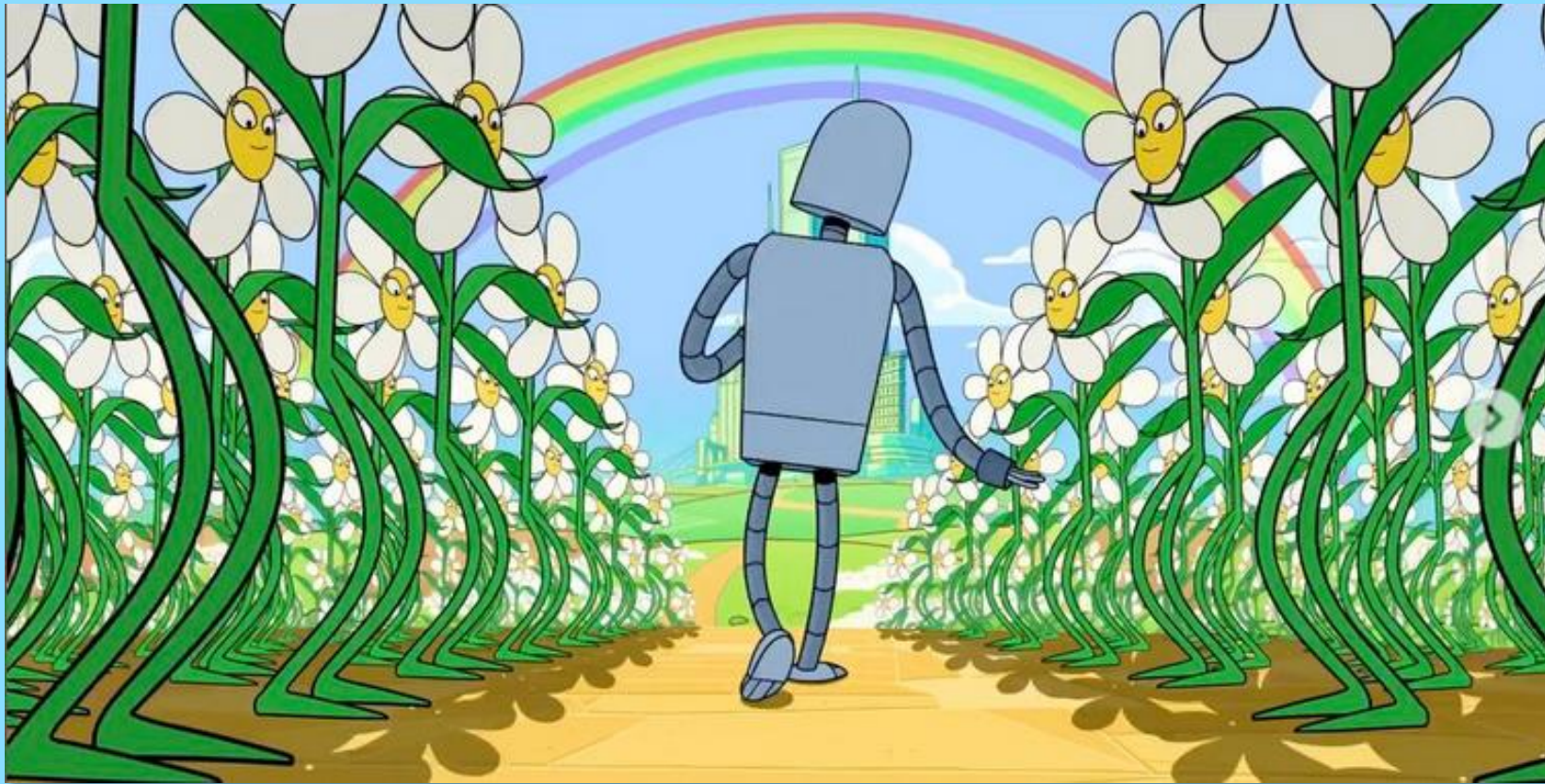
ROBOT DREAMS ist ein Film, der sich mit der Vergangenheit befasst, mit der traditionellen Animation, aber er ist für das heutige Publikum konzipiert. Der Film schließt keine Art von Zuschauer aus. Die klassische Animation, zweidimensional, Bild für Bild gezeichnet, hat ihre eigene Ausdruckskraft, Menschlichkeit und Empathie. In ROBOT DREAMS haben wir nach einer fließenden Bewegung und einer Linie gesucht, die die Geschichte und ihre Charaktere auf einfache Weise widerspiegeln. Und da ich mit Schauspielern arbeite, habe ich den Augen die größte Bedeutung beigemessen. Der Blick unserer animierten Figuren war das wesentliche Element, um eine lebendige Darstellung zu erreichen. In einem Animationsfilm sind die Animatoren in gewisser Weise die Schauspieler, sie sind diejenigen, die jeder Figur Leben einhauchen. Die Arbeit mit ihnen war definitiv eine der erfreulichsten Erfahrungen auf dieser langen Reise.

In der Animationsphase des Projekts habe ich mich auf den großen Künstler und Animationsregisseur Benoît Feroumont verlassen. Als ich seinen letzten Kurzfilm „Le Lion et le Singe“ sah, dachte ich sofort, dass er der ideale Mitarbeiter für ROBOT DREAMS sein würde. „Le Lion et le Singe“ ist ein wunderbarer Kurzfilm voller Wahrheit, Zärtlichkeit und Humor. Und dazu noch ohne Dialoge. Benoît hat große Erfahrung als Animationsregisseur und hat an herausragenden Filmen wie „Das große Rennen von Belleville“ (2003) oder „Das Geheimnis von Kells“ von Tom Moore gearbeitet. Sein Wissen und seine Sensibilität waren unerlässlich, um ein Team von über sechzig Animatoren erfolgreich zu leiten.

## MUSIK UND TON

Die erneute Zusammenarbeit mit Alfonso de Vilallonga, dem Komponisten der Musik zu meinen Filmen „Blancanieves“ und „Abracadabra“, war wieder einmal ein großes Vergnügen. Alfonso ist ein eklektischer, überraschender Komponist mit einer erstaunlichen Fähigkeit, Musik voller Emotionen, Gefühle und Rhythmus zu schaffen. In ROBOT DREAMS ist ihm dies dank der zarten Klaviermelodien und dem coolen Jazz, einem sehr urbanen New Yorker Sound, erneut gelungen.

Das Sounddesign des Films ist ein Dschungel von Geräuschen. Von häuslichen Umgebungen und Geräuschen bis hin zu den lauten, belebten Straßen der verschiedenen Viertel in New York City. Das Sounddesign für ROBOT DREAMS ist die dritte Dimension. Fabiola Ordoyo, mit der ich schon bei meinem vorherigen Film „Abracadabra“ zusammengearbeitet habe, ist eine Alchemistin des Klangs, die in der Lage ist, die perfekte Farbe für jede Atmosphäre oder jeden Klangeffekt zu finden. Aber anders als bei einem Live-Action-Film, bei dem die Basis und das Rückgrat der „Location Sound“ ist, der am Set aufgenommen wurde, muss der Designer bei einem Animationsfilm absolut alle Geräusche kreieren. Eine Herausforderung.

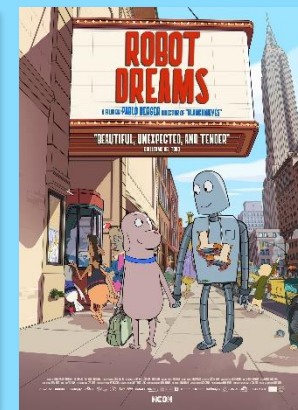


## - Über den Regisseur -

Der Spanier Pablo Berger begann seine Karriere als Regisseur mit dem mehrfach preisgekrönten Kurzfilm „Mama“ (1988). Anschließend erwarb er einen Master in Regie an der New York University, wo er bei dem für den Emmy nominierten Kurzfilm „Truth and Beauty“ Regie führte. Er lebte ein Jahrzehnt lang in New York. Sein Debüt, die spanisch-dänische Koproduktion „Torremolinos 73“ (2003), gewann mehrere nationale und internationale Preise, darunter den Goldenen Biznaga für den besten Film auf dem Malaga Film Festival, und wurde in vier Kategorien für den Goya nominiert. „Torremolinos 73“ war außerdem einer der größten Box-Office-Erfolge Spaniens in jenem Jahr. 2017 schrieb und inszenierte er „Abracadabra“. Der Film war erneut Finalist für die Vertretung Spaniens bei den Oscars® und wurde mit 8 Goya-Nominierungen bedacht.

Sein folgender Film, die spanisch-französischen Koproduktion „Blancanieves – Ein Märchen von Schwarz und Weiß“ (2012), wurde ebenfalls mit einer Vielzahl an Preisen ausgezeichnet. Der Film gewann unter anderem zehn Goyas und einen Ariel für den besten iberoamerikanischen Film und vertrat Spanien bei den Oscars® 2013. „Blancanieves“ wurde außerdem 2014 für den César als Bester ausländischer Film und für den Europäischen Filmpreis in den Kategorien Bester Film, Beste Regie und Bestes Kostümdesign nominiert.

ROBOT DREAMS ist Bergers erster Animationsfilm. Der Film feierte seine Weltpremiere als Special Screening bei den Internationalen Filmfestspielen von Cannes 2023 und wurde mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet, u.a. mit dem Europäischen Filmpreis als Bester Animationsfilm, dem Prix Contrechamp des Festival International du Film d'Animation Annécý, dem Annie Award (Best Animated Independent Feature), dem Publikumspreis des Sitges Film Festival und zwei Goyas (Bester Animationsfilm, Bestes adaptiertes Drehbuch).



## - Interview mit Pablo Berger-

*Sie haben immer gesagt, dass Sie den Zuschauer gerne überraschen, und tatsächlich haben Sie sich nun zum ersten Mal mit einem neuen Genre befasst: dem Animationsfilm. Ist das ein Wunsch, den Sie schon seit Ihren Anfängen haben?*

Nein, ganz und gar nicht, obwohl ich dieses Genre liebe. Ich habe in meiner Jugend viele Cartoons gesehen: „Merrie Melodies“, „Félix le Chat“, „Popeye“, „Betty Boop“ und die Hanna-Barbera-Produktionen. Das Haus, in dem ich lebte, lag neben einem Kino, in dem Disney-Filme liefen, und ich konnte den Ton bis in mein Zimmer hören. Der erste Film, den ich sah, war „Schneewittchen und die sieben Zwerge“. Später sollte der mich zu „Blancanieves“ inspirieren. Am meisten erinnere ich mich jedoch an zwei japanische Serien von Isao Takahata, „Heidi“, mit der Hayao Miyazaki begonnen hatte, und „Marco“. Sie spielten mit Emotionen. Das wollte ich in ROBOT DREAMS auch.

*Was war der Auslöser für diesen plötzlichen Wechsel der Technik?*

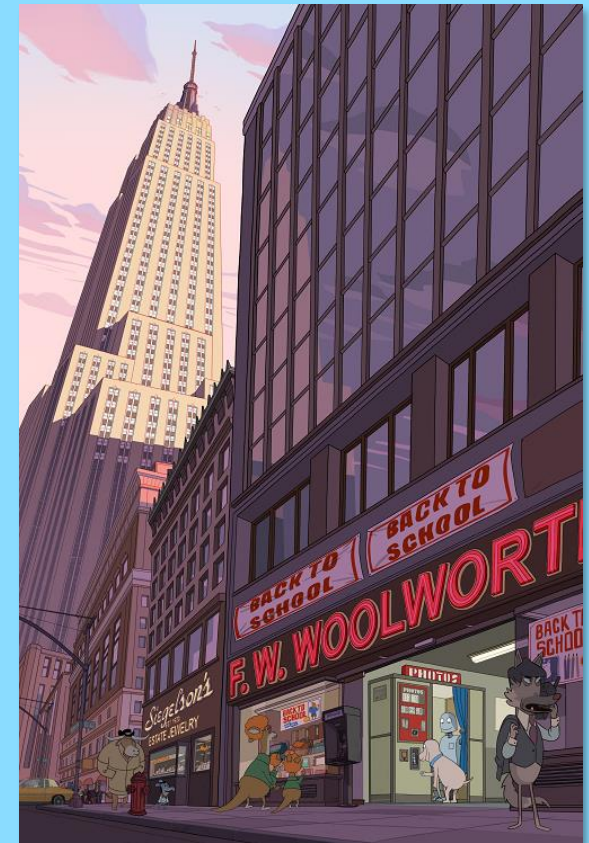
Zufällig sammle ich Bücher ohne Worte und als ich „Blancanieves“ vorbereitete, verliebte ich mich in einen amerikanischen Comic von Sara Varon, „Robot Dreams“. Das Thema – die Bedeutung und Zerbrechlichkeit der Freundschaft – berührte mich, ebenso wie das Ende, das ich sehr bewegend fand. Ich liebte auch die Idee, diese Geschichte mit Tieren zu erzählen. Ich musste einfach zum Animationsfilm übergehen. Ich liebe das Risiko. Seit „Blancanieves“ habe ich Produzenten, die mich begleiten und ermutigen, also haben wir es gewagt. Außerdem war es nicht so weit von der Welt meiner früheren Filme entfernt: das Fehlen von Dialogen, die Tatsache, dass alles durch Bilder vermittelt werden muss. In „Torremolinos 73“ und „Abracadabra“ wird gesprochen, aber es gibt ganze Minuten ohne Dialog. Ich sah in diesem Projekt auch die Gelegenheit für eine Liebeserklärung an New York, wo ich in den 1990er Jahren gelebt und meine Frau kennengelernt habe. Sie ist inzwischen meine engste Mitarbeiterin.

*In der Tat scheinen einige Momente des Films vor allem dazu da zu sein, um die Stadt, ihren Rhythmus und ihre Persönlichkeit(en) zu feiern.*

In den Comics ist New York eine Kulisse. Ich wollte es zu einer eigenständigen Figur machen. Das ist eine der Lektionen, die ich von den Filmen des Studios Ghibli gelernt habe: Figuren mit einfachen Gesichtszügen, aber vor einem sehr detaillierten Hintergrund. ROBOT DREAMS ist für meine Frau und mich ein sehr bedeutender Film. Wir versuchten immer, eine Realität wiederzufinden, die wir selbst erlebt hatten und nach der wir uns sehnten. Deshalb sind natürlich auch die Twin Towers zu sehen.

*Aber Sie zeigen auch die Polizei, den Stacheldraht, der den Zugang zum Platz verhindert...*

Es stimmt, New York ist auch eine Stadt, in der es hart zugeht, die einen aber auch stärker macht, ähnlich wie Paris.



*Der Film ist voller Referenzen, eine davon gleich zu Beginn: das Plakat von Pierre Etaix' Film „Yoyo, der Millionär“.*

Es war schwierig, ein Poster für HUNDS Wohnung zu finden, die im Film sehr oft vorkommt. Ich wollte ein Kinoposter, um zu zeigen, dass HUND ein Filmliebhaber ist, Schallplatten sammelt, Filme sieht. Ich dachte sofort an „Yoyo“, denn auch in diesem Film wird teilweise gar nicht gesprochen und er arbeitet stattdessen mit Bildern. Wir waren alle von Anfang an von der Idee überzeugt. Bevor wir mit der Produktion begannen, drehten wir einen zweiminütigen Teaser, in dem dieses Bild bereits zu sehen war.



*Lassen Sie uns einen kurzen Blick auf die kulturellen Referenzen werfen. Ist das Fenster mit den Tauben eine Anspielung auf Sylvain Chomet?*

Ich hatte nicht daran gedacht, aber es muss mein Unterbewusstsein sein, denn ich liebe „Die alte Dame und die Tauben“! Und der Anfang von „Das große Rennen von Belleville“ gehört zu meinen Inspirationen für ROBOT DREAMS. Diesen Geist wollte ich wiederfinden. Unser Animation Director hat übrigens an „Das große Rennen von Belleville“ gearbeitet. Das war einer der Gründe, warum wir ihn ausgewählt haben.

*Andere augenzwinkernde Referenzen: die Zwillinge aus „Shining“, die drei kleinen Schweinchen, „Der Zauberer von Oz“ usw.*

Ich bin ein absoluter Filmliebhaber, also habe ich Spaß und mag Augenzwinkern, bewusst oder unbewusst. Das habe ich auch in „Torremolinos 73“, „Blancanieves“ und „Abracadabra“ getan. In ROBOT DREAMS sieht man berühmte New Yorker, Schauspieler... Und wenn die Kulisse auf ROBO fällt, ist das natürlich dieselbe fabelhafte Einstellung von Buster Keaton in „Steamboat Bill jr.“, die auf die Sekunde genau kopiert wurde.

*Dann folgt eine Erinnerung an Disneys „Von Blumen und Bäumen“, gefolgt von einer Choreographie à la Busby Berkeley...*

Das Kino ist für mich tatsächlich dem Zirkus und der Magie von Georges Méliès immer noch sehr nahe. Der Ton trägt dazu bei. Wenn die Vögel in Grün und Orange aus den drei Eiern schlüpfen, in den Farben der irischen Flagge, und die wunderschöne irische Ballade „Danny Boy“ singen, dann ist das für mich eine Art Hommage an die Iren in New York.

*Die Schlusszene, die wir nicht spoilern wollen, erinnert an Filme von Leo McCarey. War das beabsichtigt?*

Nein, obwohl ich „Die große Liebe meines Lebens“ liebe. Ich dachte eher an „Zwei junge Herzen“, einen Stummfilm aus dem Jahr 1928 über die kurze Geschichte eines Arbeiters und einer Telefonistin, die sich auf Coney Island kennenlernen.

*Mit welchen Studios haben Sie gearbeitet?*

Es wurden zwei Studios eingerichtet, eines in Madrid, das andere in Pamplona. Um alles zu überwachen, mussten die Animatoren trotz Covid vor Ort sein, denn der Kontakt war sehr wichtig. Meine früheren Filme hatten mich gut vorbereitet, da ich für jeden Film immer sehr genaue Storyboards angefertigt hatte. An „Blancanieves“ hatte ich ein Jahr lang gearbeitet. Ich liebe es, jede Einstellung zu zeichnen und bin sehr ungeduldig. Zum Glück, denn für die Animation braucht man mindestens 18 Monate, aber für die Gesamtproduktion von ROBOT DREAMS haben wir fünf Jahre gebraucht, in denen man vor allem motiviert bleiben muss.

*Blicken wir kurz auf ihre Ausbildung zum Filmemacher zurück – im Alter von 25 Jahren drehten Sie ihr Debüt, den Kurzfilm „Mamá“ (1998)?*

Als ich diesen Kurzfilm drehte, hatte ich keine Ausbildung. Ich besuchte den Filmclub der Universität, wo ich einen gewissen Alex kennengelernt hatte, dem ich das Drehbuch zeigte, das ich nach einem Comic des französischen Zeichners Vuillemin geschrieben hatte. Alex – inzwischen der Filmemacher Alex de Iglesia – nahm mich mit zu seinem Freund Enrique Urbizu, der gerade seinen ersten Spielfilm gedreht hatte. Er war es, der uns mit seinem Produzenten in Kontakt brachte. Ich entdeckte die 35-mm-Kamera und drehte die 13 Minuten von „Mamá“. Das Publikum lachte viel und ich erhielt viele Preise, die mir 1990 ein Stipendium der Delegación Foral de Bizkaia einbrachten. So konnte ich an der Tisch School of Arts der New York University einen Master in Filmregie machen.



*Sie hielten sich dann von 1990 bis 1999 in New York auf.*

Ja, und mein Abschlusskurzfilm „Truth and Beauty“ wurde für den Emmy nominiert. Darin ging es um einen Fernseh Wettbewerb in den 1950er Jahren. Die Kandidaten mussten traurige Geschichten erzählen – und die traurigste bekam einen Preis! 1995 unterrichtete ich Regie an der New York Film Academy, schrieb Werbespots und ein Musikvideo für eine japanische Rockband und leitete Sommerkurse in Cambridge, Princeton und Yale sowie an der Sorbonne und der Fémis.

*Nach Ihrer Rückkehr nach Spanien drehten Sie 2003 Ihren ersten Spielfilm, „Torremolinos 73“, eine bizarre Sexkomödie über ein Paar, das unter dem Regime von Franco gezwungen war, mit seinem Leben zu bezahlen, indem es seine sexuellen Beziehungen für eine audiovisuelle Enzyklopädie dokumentierte, die die Reproduktion förderte! Einige haben von einer wahren Geschichte gesprochen...*

Ja und nein. Sagen wir, es ist eine urbane Legende. Meine Inspiration war Jess Franco, einer der Regisseure mit den meisten Filmen, manchmal 5 oder 7 pro Jahr. Die Gemeinsamkeit mit meiner Figur ist, dass Jess auch erotische Filme mit seiner eigenen Frau Lina Romay gedreht hat. Ich bin vor allem stolz darauf, dass ich mit einem damals kaum bekannten Schauspieler gedreht habe: Mads Mikkelsen. Der Film gewann zahlreiche Preise und war ein Riesenerfolg in Spanien, aber auch in China, wo er 2008 in Shanghai neu verfilmt wurde.

*Ihr zweiter Spielfilm, „Blancanieves“, folgte acht Jahre später.*

Die Finanzierung war in der Tat sehr langwierig. Ich hatte drei Projekte geschrieben, die ich meiner Frau zu lesen gab. Unser Favorit war „Blancanieves“, in dem das Märchen von Schneewittchen in das Spanien der 1920er Jahre mit Stierkampf und Flamenco verlegt wird. Der Produzent von „Torremolinos 73“ hatte das Drehbuch gelesen, aber er dachte, ich würde scherzen, als ich ihm sagte, dass mir Stumm- und Schwarzweißfilme sehr wichtig sind. Meine Filmschule, noch bevor ich nach New York ging, war das Filmfestival von San Sebastián gewesen. Ich fuhr jeden Sommer dorthin und hatte eine Vorführung von Erich von Stroheims „Gier“ mit dem Orchester von Carl Davis gesehen. Für mich gab es nichts Schöneres als einen Stummfilm mit Musik. Jahre vergingen und ich hatte das Gefühl, dass alle Produzenten über mich lachten. Dann aber tauchte mein jetziger Produzent Ibon Cormenzana auf. Für ihn war es das beste Drehbuch, das er je gelesen hatte. Aber es dauerte noch drei Jahre, bis ich das Projekt verwirklichen konnte. Das Land, das mir am meisten geholfen hat, war Frankreich mit Jérôme Vidal von Noodles Productions, dem Einnahmenvorschuss des CNC, Arte usw., und ich habe mich sehr gefreut, dass ich den Film in Frankreich drehen durfte.

*Und ein Traum wurde wahr: Bei seiner Premiere 2012 wird der Film mit Live-Begleitung des Orchesters unter der Leitung seines Komponisten Alfonso de Villalonga vorgeführt. Der Film wird mit zehn Goyas ausgezeichnet, darunter der Preis für den besten Film. Die Kritik war einhellig. Der Film wurde sowohl mit Abel Gance als auch mit Buñuel in Verbindung gebracht.*

Ja, Abel Gance, den ich wegen der Montage gut studiert habe... und Buñuel natürlich, was für ein Kompliment für einen Spanier! Ich liebe seinen Sinn für Humor, seine Freiheit... Als ich den Goya erhielt, dankte ich auch Jean-Claude Carrière, den ich nie getroffen habe, der aber durch seine Arbeit mit Buñuel eine Referenz für mich bleibt.

*2017 überraschen Sie erneut mit „Abracadabra“, einer Satire über das heutige Spanien, die Sie sowohl als ernste als auch als komische Komödie bezeichnen...*

Es ist das Prisma, durch das ich die Dinge gerne betrachte. „Abracadabra“ und Pedro Almodóvars „Womit hab‘ ich das verdient?“ sind so etwas wie „Schwesterfilme“. Sie wurden im Abstand von dreißig Jahren veröffentlicht, aber Spanien hat sich nicht verändert. Almodóvar hat mir oft geholfen und mich unterstützt, indem er über meine Filme geschrieben hat, selbst zu Zeiten von „Mamá“ schrieb er mir ein Empfehlungsschreiben für die Universität in New York. Er war immer präsent.

