

Rango (Gore Verbinski, 2011)

Camouflage in großem Stil: *Rango* ist ein Animationsfilm, der sich von seinen Genre-Kollegen mit Bravour abhebt. Der Welt des Wilden Westen wird im Jahr 2011 liebevoll neues Leben eingehaucht. Kindergeeignet? Aber ja. Mit einer Botschaft? Definitiv: Ein Individuum ist auf der Reise zu seinem eigenen Ich. Doch trotz des philosophischen Grundthemas bleibt *Rango* lustig und kurzweilig.

{youtube}PQ1ngh5oNsE{/youtube}

Inhalt

Aber Stopp und die Szene kurz auf Anfang. Rango ist ein Chamäleon im Aquarium, dessen Besitzer gerade umziehen. Leider läuft dem Fahrer ein Tier vor das Auto, sodass er ausweichen muss. Daher fällt das Terrarium von der Lagefläche. Resultat: Rango ist plötzlich unfreiwillig frei und findet sich in der Wildnis wieder. Als Haustier fühlt er sich hier verloren und findet nur aus Zufall den Weg in das tierische Dorf "Dirt", in dem noch die Zeit des Wilden Westens herrscht. Die Einwohner sind misstrauisch gegenüber dem Fremden, doch Rango zeigt schauspielerisches Talent und erfindet sich selbst spontan eine Identität: War er bei der Wanderung durch die Wildnis noch verängstigt, spielt er jetzt Rango, den Revolverhelden, mit dem Herzen am richtigen Fleck. Er lügt die Dorfbewohner an, erfindet abenteuerliche Geschichten und wird prompt zum Sheriff der Stadt. Dieses hat in der aktuellen Dürreperiode große Probleme mit der Wasserversorgung und hat auf einen geheimnisumwitterten Helden geradezu gewartet.

"Dirt" erlebt keine natürliche Dürrezeit, sondern ein bis dato unbekannter Verbrecher gräbt den Tieren die letzten Reserven ab. Rango, als der neue Sheriff erforscht die Ereignisse und kann mit Hilfe seiner neuen Freunde die kriminellen Machenschaften aufdecken. Der Bürgermeister selbst ist es, der das Wasser den Dorfbewohnern vorenthält, um damit politische Ziele zu erreichen. Er möchte ein Las Vegas errichten und dafür die alte Westernstadt ausrotten. Rango stellt sich ihm entgegen und so kommt es am Ende zum Showdown, wie man es im Wilden Westen erwartet.

Kritik

Die Handlung versprüht 107 Minuten lang Charme und ist eine Bereicherung für das ewig bunte Animationsgenre! Es gibt einen Plot mit Tiefgang und Charaktere, die belebt wirken und jeglicher Klischees entsagen. Dieses Projekt verdankt das Genre nicht etwa Disney, sondern einem kleineren Studio mit Mut: Zusammen mit Nickelodeon Movies wagten sich Blind Wink und GK Films an das Unternehmen. Sie produzierten den Film und engagierten Gore Verbinski für Drehbuch und Regie. Die CGI-Animationen ließ man von Industrial Light & Magic (ILM) kreieren, eine Firma, die eher dafür bekannt ist, im Bereich der Spezialeffekte für Real-Movies zu arbeiten. ILM betritt mit dem Erschaffen einer Animationswelt zwar Neuland, scheitert dabei aber keineswegs. *Rango* ist ein Erlebnis für die Augen und für Kopf und Seele. Warum wird schnell klar: Die Macher treten mit dem Mut auf, alles Niedliche über Bord zu werfen. Die Stilwahl in Bild und Wort ist raubeinig aber kindgerecht und so bleiben die Produzenten ihren Erwartungen treu und zeigen den Zuschauern einen etwas anderen Animationsfilm: Kein Kuschel-Winnie Puuh in der Hauptrolle, sondern ein Reptil; Sorgen eines Dorfes, die an Hungerarmut in der dritten Welt denken lassen und die Bösen sind nicht einfach nur Schurken-Abziehbilder, wie man sie aus Western-Filmen kennt, sondern treten als korrupte Politiker auf, die sehr wohl Spiegelbilder unserer zeitgenössischen Volksvertreter sein können.

Und dann haben wir Rango als den ewig Suchenden nach dem eigenen Ich. Der Protagonist steckt glaubhaft in der Identitätskrise. Camouflage liegt in der Natur eines Chamäleons, aber hier wird der Begriff auf die Metaebene gehoben und man darf Zuschauer und Mitleidender bei der Identitätssuche eines Verlorenen sein: Bei der ersten Szene schauen wir durch das Glas des Aquariums wie Zuschauer im Plenum auf eine Theaterbühne schauen. Da ist Rango, hat eine Barbie-Puppe und einen Plastikfisch arrangiert und spielt mit ihnen ein Theaterstück, bei dessen gezwungenen Monolog viele Rezipienten Mitleid

bekommen werden. Er ist ein Schauspieler, der Rollen sucht und spielen muss, weil er kein eigenes Ich hat. Rango kann alles imitieren, aber er weiß nicht, wer er selbst ist. Die Reise, die das Chamäleon im Film unternimmt, ist die Reise eines Individuums zu sich selbst und das ist neben Humor und Action zu spüren. Die Sozialisation eines Menschen prägt dessen Charakter und Heranwachsende müssen ihren eigenen über Jahre hinweg und mit Mühe ausbilden. *Rango* verbildlicht diesen Prozess, mit all seinen Problemen, aber auch mit den freudigen Momenten. Kleine Gags lockern dabei auch ernste Szenen immer wieder auf und sind dabei so gezielt platziert, dass sie nicht gekünstelt wirken und so den Spaß in den Ernst bringen.

Fazit

Wer als Elternteil zögert, ob er auch mit seinen Kindern in *Rango* gehen kann, der sei beruhigt: die komplexe Thematik erkennt man nur auf der Metaebene. Sie ist somit den kleineren Kindern nicht völlig bewusst und überfordert sie daher auch nicht. Rango bleibt auf Kinder ab sechs Jahren zugeschnitten und lässt auch die Kleinsten, die selbst auf Zehenspitzen noch nicht über den Rand der Metaebene schauen können, ihren unbekümmerten Spaß haben. Man sollte allerdings bei Schulkindern bedenken, dass bei diesen sehr wohl Redebedarf über die Thematik der Charakterbildung bestehen könnte.

Quelle: Cornelia Scherpe: Rango. In: KinderundJugendmedien.de. Erstveröffentlichung: 28.01.2012. (Zuletzt aktualisiert am: 20.03.2022). URL: <https://www.kinderundjugendmedien.de/kritik/filmkritiken/143-kinohit-rango-animationsfilm-zeigt-camouflage-im-grossen-stil>. Zugriffsdatum: 26.04.2024.