

# BACK TO GAYA

Deutschland 2004

**Regie** Lenard F. Krawinkel, Holger Tappe **Drehbuch** Jan Berger, Don McEnery, Bob Shaw **Schnitt** Alexander Soskin **Animatic** Fabian Müller **Bildgestaltung (Artwork)** Jens Benecke, Henning Baumeister **Character Design** Oliver Kurth **Produktionsdesign** Henning Ahlers **Animation** Benedikt Niemann, Thorsten Kuttig, Nicolai Tuma **Sounddesign** Nils Rademacher **Musik** Michael Kamen **Titelsong** Frameless **Computer Systems Manager** Pascal Karls **Technische Leitung** Haggi Flöser **Produzenten** Holger Tappe, Lenard F. Krawinkel **Produktion** Ambient Entertainment Hannover **Verleih** Warner Bros. Pictures Germany

**Deutsche Sprecher** Michael 'Bully' Herbig (Buu), Torsten Münchow (Zino), Vanessa Petruo (Alanta), Sebastian Höffner (Zeck), Klaus Sonnenschein (Galger), Hartmut Neugebauer (Brampf), Wolfgang Völz (Bürgermeister), Bodo Wolf (Professor N. Icely) u.v.a.

**Länge** 97 min **Bild/Ton** 35mm/1:2,35, Farbe, Dolby Digital

**FSK** freigegeben ab 6 Jahren **Prädikat** wertvoll (FBW)

**Empfohlen für 5. – 7. Jahrgangsstufe**

**Themen** 3D-Animation, Abenteuer, Freundschaft und Rivalität, Heldentum, Identität, Emanzipation, Medien, künstliche Welten, Schöpfung und selbstständiges Handeln, Träume

## Die *Filmernst*-Kinoveranstaltungen zu BACK TO GAYA

*Filmernst* widmet sein März/April-Programm 2006 speziell dem Animationsfilm. Anlass dafür ist "Cartoon-Movie", der bedeutendste, alljährlich im März stattfindende Branchentreff europäischer Animationsfilmer in Potsdam-Babelsberg. Auch wenn bei Animationsfilm mancher vielleicht zuerst an Hollywood denkt – der europäische Animationsfilm ist auf Erfolgskurs. Mit den computergenerierten 3D-Produktionen hat ein neues Kapitel der Trickfilmgeschichte begonnen. Technische Entwicklungen ermöglichen andere künstlerische und ästhetische Ausdrucksformen. BACK TO GAYA ist der erste komplett im Computer hergestellte Animationsspielfilm aus Deutschland. *Filmernst* möchte in den Kinoveranstaltungen nicht nur Animationsfilme made in Europe vorstellen, sondern auch Einblicke hinter die Kulissen ermöglichen, dabei den Herstellungsprozess eines Animationsfilms anschaulich werden lassen und so Medienkompetenz fördern. Werkstattberichte von Experten sollen einen Eindruck davon vermitteln, was alles dazu gehört, um die Animationsfiguren zum Leben zu erwecken. Vor allem für die älteren Jahrgangsstufen sind Auskünfte gedacht, die über die erforderlichen Talente und Fähigkeiten für einen möglichen beruflichen Weg ins Animationsstudio informieren.

## INHALT

Gaya ist ein abenteuerliches Land, und seine Helden Buu, Zino und Alanta sehen ein wenig wie Fabelwesen aus: große Augen, spitze Ohren und ein Herz voll Edelmut. Zu Beginn des Films müssen die drei bei einem Rennen in waghalsigen Kisten gegen die verschlagenen Schnurks Zeck, Galger und Brampf antreten und gewinnen. Der Sieger darf Alanta, die Tochter des Bürgermeisters, küssen. Doch Alanta fährt dieses Rennen auch mit, damit sie am Ende niemanden küssen muss, besonders Zino nicht, den Nationalhelden Gayas, dessen Sieg meist von vornherein feststeht. Ein wenig naiv, aber mit großem Einsatz geht Zino stets die Probleme an. Sein Freund Buu ist der kleine und ängstliche, aber geniale Tüftler, der für Zinos Abenteuer die unterschiedlichsten Geräte erfindet. Doch der Welt Gayas droht Unheil. Was seine Bewohner noch nicht wissen: Gaya ist nur eine erfolgreiche Fernsehserie im Reich der Menschen, die es unter dem Titel "Die Abenteuer von Buu & Zino" auf bereits über 200 Folgen gebracht hat. Dort begibt sich nun der verrückte Wissenschaftler N. Icely daran, den Energiestein Dalamit, der Gaya beschützt, in die Wirklichkeit zu transferieren, was ewige Finsternis und damit den Untergang Gayas bedeutet. Als eine große Sogwolke den Dalamiten zu verschlucken droht, wollen die missverstandenen Schnurks die Gelegenheit nutzen, um in Gaya zu Ansehen zu gelangen und die neuen Helden zu werden. Um ihn zu retten, klammern sie sich an den Dalamiten und werden so in das Reich der Menschen geschleudert. Doch Zino, Alanta und Buu folgen ihnen in die Wirklichkeit. Dort müssen die sechs einen Weg finden, den Dalamiten wieder zurück nach Gaya zu bringen. Dafür müssen Gayaner und Schnurks lernen zusammenzuarbeiten und sich zu vertrauen. Allerlei Widrigkeiten warten auf die Abenteuerer, denn die Menschen sind wesentlich größer als sie und an jeder Ecke lauern Gefahren. Die Schnurks werden von einer verschlagenen Barbesitzerin gekidnappt und können nur mit Hilfe der Gayaner befreit werden. Und auch Professor N. Icely bleibt den Gayanern auf der Spur, denn er benötigt den Dalamiten, um sich an den Fernsehzuschauern zu rächen, die seine Wissenschaftssendung abgesetzt haben. Um wieder zurück in ihre Heimat zu gelangen, wenden sich die sechs Helden schließlich an ihren Schöpfer Albert Drollinger und erkennen, dass ihre Geschicke von seinen Ideen abhängen und all ihre bisherigen Abenteuer von ihm geschaffen worden sind. Buu, von seiner Genialität überzeugt, trifft den Entschluss, nicht mehr nach Gaya heimzukehren und seine neue Freiheit in der Wirklichkeit auszuprobieren. Doch um Professor N. Icely besiegen zu können und damit Gaya vor dem Untergang zu bewahren, wächst Buu im Showdown mit dem verrückten Wissenschaftler über sich selbst hinaus, auch wenn dies bedeutet, mit den anderen zurück nach Gaya zu müssen.

## FILMBESPRECHUNG

BACK TO GAYA ist der erste deutsche 3D-Animationsfilm, der auf der Erfolgsschiene amerikanischer computeranimierter Produktionen wie beispielsweise TOY STORY oder FINDET NEMO versucht, einen modernen und rasanten Animationsfilm in die Kinos zu bringen. Die Geschichte ist verschachtelt aufgebaut und spielt mit der Grenze zwischen Realität und Fiktion: Auf der einen Seite liegt Gaya, ein fantastisches Land, das für eine Fernsehserie geschaffen wurde. Alle Akteure dieser erfolgreichen Serie wurden von einem Menschen, von Albert Drollinger, erfunden. Dem gegenüber liegt die Welt der Menschen, die ebenfalls dreidimensional animiert worden ist. Die animierten Fabelwesen erleben ihre Abenteuer in der – ebenfalls animierten – Menschenwelt. Diese ist mit Liebe zum Detail so realistisch wie möglich gestaltet worden, während Gaya mit dreiäugigen Glubschkroten, Wasserfällen, Hängebrücken und vielem mehr, was eine fantastische Welt ausmacht, aufwartet. Am Anfang sehen wir mit Gaya also eine fiktionale Fernsehwelt, was uns als

Zuschauer zu diesem Zeitpunkt aber noch nicht bewusst ist, vielmehr werden wir zunächst auf der Erkenntnisebene der Gayaner gehalten. Erst als diese in die Welt hinter den Fernsehern katapultiert werden, vergrößert sich unser Wissensvorsprung als Zuschauer. Dieser Sprung aus der "TV-Ebene" in die "Menschen-Ebene" führt auch zu einer Veränderung im Hinblick auf die Identifikation mit den Hauptfiguren, die vielschichtiger wird. In der Welt der Menschen sind nicht mehr nur Buu, Zino und Alanta die Protagonisten, sondern auch die Schnurks rücken mit in den Mittelpunkt. Waren sie anfangs als zwielichtige Schurken dargestellt, sehen wir sie in der Welt der Menschen als mehrdimensionale Wesen, während gleichzeitig die Schwächen der Helden Gayas immer weiter an die Oberfläche kommen. Was am Anfang wie ein klares Schwarz-Weiß-Muster der Figuren schien, löst sich im Laufe des Films auf. Dies erkennen auch die Helden des Abenteuers selbst, die am Ende die gesellschaftliche Ordnung in Gaya auf den Kopf stellen, wenn Schnurks und Gayaner als Freunde zurückkehren.

BACK TO GAYA bearbeitet verschiedene Themen. Besonders die Bedeutung von Freundschaft und die Fragwürdigkeit von Feindschaft und Vorurteilen werden im Laufe des Films behandelt. Die beiden Freunde Buu und Zino, zu Beginn die Helden der Geschichte, sind als konträre Charaktere angelegt. Während Zino, der Nationalheld der Gayaner, ein Draufgänger mit beschränktem Horizont ist, stellt Buu das unpraktische Genie dar, das in Wirklichkeit ein Angsthase ist. Buu ist auf Zino neidisch, da seine intellektuellen Leistungen weniger Anerkennung erhalten als Zinos Heldentaten, der aber könnte ohne Buus Erfindungen seine Aufgaben gar nicht lösen. Der Neid und die Eifersucht von Buu führen im Laufe der Geschichte fast zur Trennung der beiden Freunde.

Auf der anderen Seite stehen die Feinde aus Gaya, die Schnurks. Aus einem alten Reflex heraus wird den Absichten der Schnurks im allgemeinen misstraut. In Gaya kämpften sie beispielsweise mit fieseren Mitteln, um das Rennen zu gewinnen. Ihr eigentliches Ziel ist es jedoch, nicht länger als Fieslinge zu gelten, sondern ähnlich wie Zino als Helden gefeiert zu werden. Angesichts der Bedrohung in einer für Schnurks und Gayaner fremden Welt, besonders durch den verrückten Wissenschaftler N. Icely, lernen die beiden verfeindeten Gruppen zusammenzuarbeiten nach dem Motto: Ein noch größerer gemeinsamer Feind schweißt die kleinen Feinde zusammen.

Ein weiterer Handlungsstrang weist auf den Wandel im Verhältnis zwischen Gayanern und Schnurks hin: Die Bürgermeistertochter Alanta und der Schnurk Zeck verlieben sich ineinander. Kann ein Fiesling am Ende die "Prinzessin" als Frau erhalten? Als Zuschauer sehen wir, wie der wahre Charakter Zecks sich langsam vor unseren Augen entfaltet, der am Ende eben nicht mehr als typisierter Fiesling, sondern als mehrdimensionale Figur dasteht.

So stellt sich im Laufe des Films die Frage: Wer ist eigentlich der Held der Geschichte? Was macht einen Helden überhaupt aus? Während Zinos Vorstellungen und die des Oberschnurks Galger deckungsgleich sind – Helden sind Draufgänger, die jeder Gefahr trotzen und alles tun, um das Heimatland zu retten –, sind ihre Motivationen dennoch unterschiedlich. Während Galger endlich auch verehrt werden will, kennt Zino gar nichts anderes als sein Heldentum. Es ist ihm sozusagen vorbestimmt. Doch neben diesen beiden Draufgängern versteht auch Buu sich als Held. Im Film ist er als die eigentliche Hauptfigur angelegt, mit der sich der Zuschauer maßgeblich identifizieren soll. Er hat mehr offene Schwächen als der naive Zino, er ist der Streber, der Tüftler, der von Zino stets in Abenteuer gezogen wird. Er möchte so gerne auch einmal die Aufmerksamkeit erhalten, die sonst stets Zino bekommt. Am Ende hingegen verliebt sich Alanta in den wohl zurückhaltendsten der Akteure. Der Schnurk Zeck zeichnet sich weder als großer Denker noch als wagemutiger Draufgänger aus. Stattdessen erkennt er die Qualitäten von Alanta und steht ihr zur Seite. Von

daher stellt er beide Definitionen von Heldentum in Frage. Nicht der Jubel der Masse, sondern die Zuneigung einer Person ist das Erstrebenswerte. Und die erlangt man nicht mit Denken oder mit heldenhaften Tun, sondern mit Verständnis.

Ein weiteres Thema ist die Emanzipation von Alanta. Sie gibt sich nicht mit der Rolle der Bürgermeistertochter zufrieden, die am Ende dem Sieger einen Kuss geben muss. Sie möchte selbst Sieger sein. In ihrem Aufbegehren fordert sie eine Führungsrolle ein, die ihr aber lediglich Zeck zugesteht. Sie hat in der männerdominierten Welt Gayas kaum Chancen sich zu behaupten. Die anderen Frauen in Gaya scheinen sich mit ihrer Rolle abgefunden zu haben. Nicht so Alanta. Sie fährt das Rennen mit und folgt ebenfalls dem Dalamiten durch den Sog. Doch fällt es ihr schwer, sich in der Welt der Menschen allein zu behaupten. Auch sie muss erkennen, dass man im Team besser vorankommt. Am Ende fügt sie sich in ihre Rolle wieder ein. Eine entscheidende Freiheit hat sie sich jedoch genommen: Nicht der Nationalheld Zino, sondern Zeck darf an ihre Seite und erhält den Kuss.

Auf einer philosophischen Ebene geht der Film Fragen nach Schöpfung, Schicksal und Handlungsfreiheit nach. Während wir nur wenig über die Religion der Gayaner erfahren, ist der Dalamit mit tibetischen Gebetsfahnen geschmückt. Im Lamaismus, das heißt in der buddhistischen Religion, die dem Dalai Lama folgt, stehen auf den Fahnen die Gebete, die dank des Windes gen Himmel getragen werden. Es ist nicht klar, ob die Filmemacher die Gebetsfahnen bewusst eingesetzt haben oder nur zur Zierde. Folgen wir der buddhistischen Idee, dass jeder Mensch sich selbst verantwortlich ist, erscheint im Film besonders Buu interessant. Am Ende erkennt er, dass ein selbstbestimmtes Leben für ihn das Erstrebenswerte ist.

Das Weltbild von Buu wird durch die Erkenntnis erschüttert, dass er nur Geschöpf eines Autors ist und all seine Erfindungen eigentlich von Albert Drollinger entwickelt wurden. Doch dies gilt nur für die Fernsehserie. In der realen Welt ist Buu selbstbestimmt. Er entscheidet über seine Taten und kann auch die Hilflosigkeit des Schöpfers beobachten. Albert Drollinger ist nur ein älterer Herr, in dessen Fantasie sich die Abenteuer generieren. In der Wirklichkeit wurde er schnell von Professor N. Icely besiegt und kann den Gayanern bei ihrer Rückkehr wenig helfen. Das Verhältnis zwischen Geschöpf und Schöpfer verliert an Ehrfurcht und folgt damit dem buddhistischen Pfad. Jedoch fügt sich Buu am Ende des Films wieder in seine Welt, um seine Freunde und seine Heimat zu retten. Das Geschöpf kehrt zurück in die Schöpfung, aber nur wider Willen. Für die Schöpfer des Films scheint dies ein besonderer Reiz gewesen zu sein. "Was passiert, wenn uns unsere Kunstprodukte gegenüberstehen und nicht mehr das tun, was wir uns gedacht haben?"

Im Film finden sich viele Filmzitate wieder. Gleich das erste Rennen ist in der Filmgeschichte mehrfach Thema gewesen. Von BEN HUR bis STAR WARS EPISODE 1 kennen wir solche Rennen, in denen mit allen Mitteln der Sieg erlangt werden muss. Der verrückte Wissenschaftler als Bösewicht ist bereits im deutschen Film-Expressionismus oder in James-Bond-Filmen zu finden. Auch das Aussehen der Figuren ist an bekannte Typen angelehnt. Während Buu mit Brille und Kurzhaarschnitt an Harry Potter erinnern mag, hat Alanta Ähnlichkeiten mit Lara Croft. Lara Croft ist die Heldin des Computerspiels "Tomb Raider" und kämpft als unerschrockene und attraktive Archäologin gegen das Böse. Mit Angelina Jolie in der Hauptrolle wurden ihre Abenteuer auch verfilmt. Nicht nur hier findet sich eine Verbindung von Film und Computerspiel wieder. Auch wenn die Handlung bei BACK TO GAYA filmischen Erzählmustern folgt, erinnert die grafische Gestaltung des Films an

Computerspiele, die sich im Prinzip der gleichen technischen Herstellungsverfahren bedienen.

## FILMTECHNIK

BACK TO GAYA ist der erste deutsche 3D-Animationsfilm. Der computergenerierte 3D-Film hat mit dem klassischen Zeichentrick nur noch wenig gemein. Während im Zeichentrickfilm jedes Bild, jede Einstellung einzeln erstellt und abfotografiert wird, werden digitale Objekte, nachdem sie entworfen worden sind, in ihrem Fluss aufgezeichnet. Die Veränderungen und die Bewegungen der Figuren werden vom Computer errechnet, was dazu führt, dass komplette Sequenzen digital erstellt werden können.

Film, wie wir ihn seit über hundert Jahren kennen, basiert auf der Trägheit der menschlichen Wahrnehmung. Werden einzelne Phasenbilder einer Bewegung mit einer bestimmten Geschwindigkeit nacheinander gezeigt, so verschmelzen sie zu einem Bewegungsbild. Ein frühes Beispiel dieser Faszination, bewegte Bilder herstellen zu können, ist etwa das einfache Daumenkino. Beim Spielfilm werden heute meist 24 Bilder pro Sekunde aufgenommen und später in dieser Geschwindigkeit auch wieder abgespielt. Je höher die Anzahl der Bilder pro Sekunde ist, desto besser und flüssiger erscheint das bewegte Bild, jedoch erhöht sich gleichzeitig der Verbrauch an Belichtungsmaterial. So hat sich heute das Maß von 24 Bildern pro Sekunde als Standard durchgesetzt, da es den visuellen und wirtschaftlichen Kriterien Genüge tut. Während beim Spielfilm die Kamera die Bilder in schneller Abfolge während der Handlung bzw. Bewegung aufnimmt, nutzt der Trickfilm die Einzelbildaufnahme. Jede Bewegung, jede Änderung im Bild muss neu gestaltet werden, damit die Zeichnungen auf der Leinwand zum Leben erwachen. Je flüssiger die Bewegungen sein sollen, desto kleiner müssen die Aufnahmeschritte sein. Um Arbeitsschritte zu vereinfachen, wird beim Trickfilm häufig jedes Bild doppelt aufgenommen, so dass nur 12 Bilder für eine Sekunde Film gezeichnet werden müssen. Mit der Verbreitung des Computers wurde zunehmend auch beim klassischen Zeichentrick diese neue Technik genutzt, um Arbeitsabläufe zu beschleunigen.

Die computergestützte 3D-Animation<sup>1</sup> hat sich von dieser Vorgehensweise abgesetzt. Der Mensch gestaltet nicht mehr jedes einzelne Bild selbst, sondern designt die Figuren und lässt den Computer dann die Bewegungsabläufe berechnen. Diese Technik wurde zuerst in der Entwicklung von Computerspielen verwendet, die versuchen, mit ihrer Grafik der Realität immer näher zu kommen. Mit steigender Leistungsfähigkeit der Rechner nähern sich die Programmierer diesem Ziel immer weiter. Ein wichtiger Bestandteil ist die Simulation von Dreidimensionalität. Die ursprünglich für Entwickler von Autos oder für Architekten gedachte CAD Technik (Computer Aided Design) konnte auch zum Design von Figuren genutzt werden. Die Filmemacher von BACK TO GAYA nutzten hierzu eine spezielle Software um das Programm Maya, die in abgewandelter Form auch von den Pixar Studios für FINDET NEMO sowie für die Special Effects bei Peter Jacksons HERR DER RINGE verwendet wurde. Um eine hohe Ähnlichkeit mit der Realität herzustellen, sind umfangreiche Arbeitsschritte notwendig.

Um möglichst naturgetreue Bewegungen gestalten zu können, verwendeten die Macher von BACK TO GAYA das Verfahren des *Motion Capturing*, also der Bewegungsaufzeichnung: Die Bewegungen der Figuren im Film basieren auf Aktionen echter Schauspieler. Diese werden in ein spezielles Kostüm gesteckt, an dem an für die Bewegung wichtigen Stellen reflektierende Kugeln befestigt

---

<sup>1</sup> Oft liest man in diesem Zusammenhang auch den Begriff CGITechnik (Computer Generated Images).

sind. Dies sind hauptsächlich Gelenke oder Bereiche wie Kopf oder Becken. Mit Hilfe von mindestens drei Infrarotstrahlen wird die Bewegung festgehalten und kann in ihrem Bezug zum Raum an einen Computer übermittelt werden. Dort werden die einzelnen Punkte miteinander verbunden zu einem Drahtgestell, das einem besser ausgestalteten Strichmännchen gleicht. In BACK TO GAYA wurden weite Strecken des Filmes von Schauspielern vorgespielt, auch ihre Sprache wurde aufgenommen, um sie später als Bezugspunkte für weitere Schritte nutzen zu können.

Auf die Aufnahme der Bewegung folgt deren Bearbeitung am Computer. Was beim Spielfilm erst am Schluss geschieht, ist bei der Produktion eines 3D-Animationsfilmes der zweite Schritt: der Schnitt. In einer Vorauswahl werden "Kamerapositionen" und Schnitte für den späteren Film festgelegt. Der Computer errechnet die unterschiedlichen Positionen und simuliert dadurch eine wirkliche Filmaufnahme. So können extreme Einstellungen aufgenommen werden oder auch Flüge durch Mauern oder geschlossene Fenster. Dieser Schnitt gibt das Raster für die weiteren Schritte zur Entwicklung des Films. Später werden die Charaktere auf dieses Muster gesetzt und in ihrer Optik verfeinert.

Zuerst aber müssen die einzelnen Charaktere entstehen. Für BACK TO GAYA wurden die Figuren nach einer Zeichenvorlage mit Gips modelliert und mit einem Sensor dreidimensional abgetastet. Wie mit einem Stift wurden einzelne Punkte auf den modellierten Figuren abgegangen. Am Computer entsteht ähnlich wie beim Motion Capturing ein Punktraster, welches mit Linien verbunden wird. Nur ist dieses nun viel feiner, damit das Gesicht exakter dargestellt werden kann. Der Rechner kann so den Kopf aus jedem verschiedenen Blickwinkel darstellen und es müssen nicht die unterschiedlichen Perspektiven gezeichnet werden.

Spezielle Designer entwerfen über das Gesichtsraster die verschiedenen Mimiken der Charaktere, wie Augenaufschläge oder ein fieses Grinsen. Besonders wichtig sind neben dem Gesichtsausdruck auch die Mundbewegungen, die zum Gesprochenen passen müssen. In verschiedenen Arbeitsschritten werden die sonstigen Feinheiten aufgetragen, wie Haut, Haare, Kleidung, Lichtreflexe usw. Die Umgebung wie Berge, Häuser oder Einrichtungsgegenstände werden ebenso von Designern entworfen und später in den Film übertragen. Für jeden dieser Arbeitsschritte sind meist unterschiedliche Designer eingestellt. Von einem Supervisor müssen diese einzelnen Arbeitsschritte ständig überwacht werden. Besonders das Sprechen und die Bewegungen der Figuren gehören zu den schwierigen Aufgaben in der Animation. Die gestalteten Figuren werden in einem nächsten Schritt auf die vorher mit richtigen Schauspielern aufgenommenen Raster übertragen. Um aus den 3D-Rechnermodellen Bilder für das zweidimensionale Medium Film herzustellen, müssen sie dann auf dieses Format umgerechnet werden. Dieser Vorgang wird "Rendern" genannt. Für BACK TO GAYA wurden dafür ungefähr 130 Computer verwendet, um die einzelnen Animationen errechnen zu können.

Vereinfacht kann man den Prozess der technischen Filmherstellung von BACK TO GAYA in zwei Phasen untergliedern: In die *Modellierung* und *Animation* der einzelnen Figuren und dem *Rendern* der Daten. Das Rendern, eben das automatische Erzeugen des Filmes am Computer, geschieht mithilfe einer Bildsynthese, indem die einzelnen Bildkomponenten übereinander gelagert werden und am Ende das komplette Bild in Bewegung ergeben.

Ähnlich wie bei fremdsprachigen Filmen werden ganz am Ende über den Film in einem Studio die Synchronstimmen gesprochen. Bei Animationsfilmen werden dazu häufig bekannte Stars

eingeladen; bei BACK TO GAYA u.a. Michael 'Bully' Herbig, der Buu seine Stimme lieh.

## FILMARBEIT

BACK TO GAYA erzählt eine im Grunde konventionelle Abenteuergeschichte, in der die Helden ihre Heimatwelt vor dem Untergang retten. Nach den großen Erfolgen der Studios Pixar und Dreamworks mit Filmen wie TOY STORY, FINDET NEMO oder SHREK scheint der Animationsfilm verstärkt auf die CGI-Technik (Computer Generated Images) zu setzen. Die 3D-Animationsfilme erreichen im Kino ein breites Publikum – von Kindern über Jugendliche bis hin zu Erwachsenen. Sie kommen den Sehgewohnheiten vieler Jugendlicher, die Erfahrung mit 3D-Computerspielen haben, näher als die klassischen Zeichentrickfilme, die oft eher als Produktionen für Kinder angesehen werden.

Regisseur Lenard F. Krawinkel hatte vor seiner Arbeit an BACK TO GAYA noch keine Erfahrung mit Animationsfilm. Zu den neuen technischen Möglichkeiten sagt er: "Der Computer ist das Filmstudio des 21. Jahrhunderts. Man braucht Hollywood nicht, um CGI zu machen. Das haben wir erkannt: Da besteht eine Lücke, die wir in Deutschland, in Europa füllen können. In diese Lücke können wir unsere eigene Fantasie investieren". (in: "Ausgerechnet Hannover", cinearte, 024/18. März 2004).

Fast zwangsläufig werden deutsche oder europäisch 3D-Animationsfilme an den amerikanischen Produktionen gemessen. Doch die spannende Frage, die sich erst in den kommenden Jahren beantworten lässt, zielt darauf, ob und welche eigene Stile und ästhetische Ausdrucksweisen das europäische 3D-Animationskino entwickeln wird.

CGI-Technik findet auch Verwendung für Spezialeffekte in ansonsten real gedrehten Filmen, beispielsweise in HARRY POTTER, STAR WARS oder HERR DER RINGE. Die Grenzen zwischen den Formaten verschwimmen zunehmend und fordern auch deshalb den filmkompetenten Zuschauer.

Die Auseinandersetzung mit Tricktechnik bietet sich als ein Schwerpunkt der Filmarbeit an, auf den sich das Begleitprogramm unmittelbar im Kino bei den *Filmernst*-Veranstaltungen konzentriert.

Daneben bietet BACK TO GAYA natürlich weitere inhaltliche Themen für die unterrichtliche Arbeit. Die folgenden methodischen Vorschläge konzentrieren sich auf den Themenkomplex Helden / Stärken und Schwächen. Die Charakterisierung von Filmfiguren spielt dabei ebenfalls eine Rolle, und methodisch kann das Schreiben einer eigenen Abenteuergeschichte eingebunden werden.

### Helden-Figuren

Bereits **vor der Filmansicht** kann auf das Thema eingestimmt werden. Dazu werden bunte DIN-A 6 Papiere ( \_ DIN-A 4) vorbereitet, die an einer Schnur im Klassenraum mit Wäscheklammern aufgehängt werden. Sie sind weiß, rot, grün, gelb und blau, so wie die "Gebetsfahnen", die den Dalamiten im Film schmücken.

Jede Schülerin und jeder Schüler soll sich eine Papierfahne aussuchen und darauf Antworten auf die Frage geben: *Was zeichnet für mich einen wahren Helden aus?* Danach sollen die Fahnen wieder aufgehängt werden.

Die Überlegungen der Schülerinnen und Schüler können kurz diskutiert werden oder jede und jeder hat die Möglichkeit, sich die Gedanken der anderen in Ruhe durchzulesen.

**Nach dem Film** und einer ersten allgemeinen Aussprache zum Filmerleben (Was hat euch am Film gefallen? Was hat euch vielleicht weniger gefallen? Warum?) wird das Gespräch auf das Thema der Helden-Figuren im Film gelenkt.

- Wer war in Gaya der Held?
- Weshalb wurde er zum Helden?
- Welche heldenhaften und welche weniger heldenhaften Eigenschaften hatte:

	<b>Zino</b>	<b>Buu</b>	<b>Zeck</b>	<b>Alanta</b>	<b>Galger</b>
<i>Positiv</i>					
<i>Negativ</i>					

- Hätte einer von ihnen das Abenteuer alleine bestehen können?
- Welche Eigenschaften haben die einzelnen Figuren eingebracht oder mussten sie vielleicht sogar erst entwickeln, um das Abenteuer zu bestehen?
- Wer war am Ende der Held?
- Was hat sich am Ende in Gaya verändert?

Die beschriebenen Fahnen werden erneut einbezogen.

- Vielleicht möchten die Schülerinnen und Schüler nun etwas auf ihren "Helden-Fahnen" ergänzen?

Dann sollten sie dazu nun die Gelegenheit erhalten. Die Ergänzungen, möglicherweise erweiterten Sichtweisen, werden besprochen. Vielleicht möchte die ein oder der andere auch eine kleine Geschichte erzählen, in der sie oder er einmal ein Held war?

Die "Helden-Fahnen" werden wieder an die Schnur gehängt und können als Erinnerung an die Auseinandersetzung mit dem Thema im Klassenraum bleiben.

### **Reale und fiktionale Welten**

Ziel dieser Aufgabe ist es, über die persönlichen Medien-Helden zu sprechen, ihre Charaktereigenschaften und Handlungsmuster zu erkennen und sich dabei auch der Gründe für die eigene Faszination für diese Helden bewusst zu werden.

Medien-Helden sind zumeist "größer als das Leben". Darin liegt ein Teil ihres besonderen Reizes. Ohne das Vergnügen an diesen Fähigkeiten der Helden zu beschädigen, kann in einer erweiterten Variante die "Alltagstauglichkeit" der Medien-Helden überprüft werden. Der Fokus liegt dabei auf eigenen realistischen Lösungsansätzen: Wie kann ich selber (wenn auch im Kleinen) ein wahrer Held sein?

- Wer ist euer persönlicher Fernseh-, Film- oder Comic-Held?

- Wie sähe es aus, wenn dieser in die Wirklichkeit käme?

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln dazu eine kurze Geschichte. Folgende Fragen bieten dabei eine Hilfestellung:

- Wer ist euer persönlicher Held?
- Was sind seine Charaktereigenschaften?
- Wo tritt er in eurer Welt auf?
- Welches Abenteuer muss er bestehen?
- Welche Schwierigkeiten erwarten ihn?
- Wie löst er die Probleme?

Erweiterte Variante

- Stellt euch vor, ihr seid an der Stelle eures Helden in eurer Geschichte. Wie könnt ihr das Abenteuer bestehen und die Schwierigkeiten meistern?

### **Animationskino**

Wie funktioniert Animationsfilm grundsätzlich? Dazu kann man das gute alte Daumenkino als Beispiel heranziehen. Durch die schnelle Abfolge von Einzelbildern nehmen wir aufgrund des Trägheitsmomentes unserer Wahrnehmung die Veränderung der Bilder als Bewegungsablauf wahr.

### **Ein Daumenkino selbst gemacht**

Materialien: Zeichenpapier oder: man verwendet Notizblöcke, die an einer Seite gummiert sind. Dies erspart das Ausschneiden und Zusammenheften der Blätter. Eine große Büroklammer, ein Tacker.

Arbeitsschritte:

- Zuerst bereitet man aus Zeichenpapier ca. 20 gleich große Blätter vor (ein Blatt hat etwa halbe Postkartengröße). Die Anzahl der Blätter kann auch geringer sein. Bei einem einfachen Motiv erreicht man schon mit 16 Bildern eine relativ bruchlose Bewegung. Aber je mehr Phasen man zeichnet, desto fließender und runder ist natürlich der Bewegungsablauf. Nun geht es ans Überlegen. Eine kleine Geschichte, die man gut in Bewegungsphasen zerlegen kann, muss her. Toll wirken Geschichten, die die Verwandlung einer Figur zeigen.
- Die erste und die letzte Phase sowie die Phase in der Mitte werden zuerst gezeichnet, so ist der Rahmen für den Bewegungsablauf abgesteckt. Als nächstes werden die Zwischenphasen gezeichnet. Die Zeichnung soll sich am äußersten rechten Rand befinden, möglichst kontrastreich sein und auf ablenkende Details verzichten. Sie machen das Bild unruhig und müssen zudem in jeder Phase mitgezeichnet werden, was mühevoll ist.
- Sind die Phasenzeichnungen fertig, fügt man die Blätter in der Reihenfolge mit einer Büroklammer provisorisch zusammen, um den Bewegungsablauf zu kontrollieren. Gibt es Sprünge, können so unproblematisch noch Seiten eingefügt oder ausgetauscht werden.
- Ist man mit dem Ergebnis zufrieden, so klopf man die Blätter über der Abblätterkante gerade und heftet sie an der gegenüberliegenden Seite mit dem Tacker zusammen.

### **Polylux/ Overhead Projektor**

Beim Animationsfilm werden die einzelnen Komponenten eines Bildes (Hintergrund, Figuren, Requisiten etc.) auf separaten Layern gestaltet, die am Ende zusammengefügt werden. Diesen Prozess kann man auf sehr einfache Art und Weise nachvollziehen, dabei die Kreativität der

Schülerinnen und Schüler herausfordern und ein kleines Kunstwerk schaffen. Dies kann in Gruppenarbeit geschehen.

Auf einer Folie wird eine zauberhafte Landschaft oder ein anderes Setting gemalt. Dabei müssen lichtdurchlässige, folienhaftende Farben verwendet werden. Die Farben sollten nicht zu dunkel gewählt sein, da man sonst u.U. die Figuren nicht mehr deutlich sieht.

Auf weiteren Folien werden Figuren gezeichnet. An den Seiten der Figuren kann man Streifen von Folienresten aufkleben, damit die Figur auf dem Polylux bewegt werden kann, ohne dass man die Hände auf der Projektion sieht.

Mit Hintergrund und Figuren wurden zwei Ebenen gestaltet, die in Beziehung zueinander treten. Daraus wird eine kleine Szene mit Dialog gestaltet, die die Schülerinnen und Schüler als kleine Animationsszene mit Hilfe der Polylux-Projektion präsentieren.

Wenn man etwas Übung mit Digitalkameras hat, dann kann man diese kurze Szene mit dem Ton zusammen aufnehmen und per Adapter am Fernseher vorführen.

## **Impressum**

Filmernst-Begleitmaterial BACK TO GAYA

Autor: Michael Christopher

Redaktion: Beate Völcker

© Filmernst 2006



Eine Gemeinschaftsproduktion  
des Landesinstituts für Schule und Medien Brandenburg (LISUM Bbg)  
und des Filmverbandes Brandenburg e.V.