



Back to Gaya

3-D-Computeranimation, Deutschland 2003
 Regie: Lenard F. Krawinkel, Holger Tappe
 97 Minuten, Farbe, Prädikat: Wertvoll
 FSK ab 6, empfohlen ab 8 Jahre

Sprecher: Michael „Bully“ Herbig
 (Buu), Torsten Münchow (Zino),
 Vanessa Petruo (Atlanta),
 Sebastian Höffner (Zeck) u. a.



Back to Gaya ist der erste deutsche, komplett computergenerierte Animationsfilm. Er bietet nicht nur Action und Abenteuer sondern behandelt auch den Unterschied zwischen Fernsehen und Realität. Weitere Themen sind Heldentum, Freundschaft und die Fragwürdigkeit von Vorurteilen und Feindschaft. Trotz seiner erzieherischen Ansätze bietet *Back to Gaya* aber vor allem unbeschwerte Unterhaltung in eindrucksvoller Tricktechnik.

Themen:

3-D-Animation, Medien, künstliche Welten, Freundschaft, Rivalität und Zusammenhalt, Abenteuer, Heldentum, Emanzipation

Gaya ist ein fantastisches Reich mit paradisischen Landschaften und glücklichen zufriedenen Bewohnern, die mit ihren großen Augen und spitzen, pelzigen Ohren aussehen wie Fabelwesen. Sorgenfrei genießen sie ihr idyllisches Land, das dank der mächtigen Energie des Steins Dalamit blüht und gedeiht. Das bisschen Ärger mit den durchtriebenen Schnurks ist nur die Würze im ansonsten konfliktfreien Dasein.

Was Gayaner und Schnurks allerdings nicht wissen: Sie sind allesamt nur Fantasieprodukte eines Fernsehautors. Gaya existiert nur auf dem Bildschirm. Just als ihrem Schöpfer Albert Drollinger die Ideen ausge-

hen, geschieht etwas, das nicht im Drehbuch steht. Eine unbekannte Macht stiehlt den Dalamiten ohne den die Bewohner von Gaya dem Untergang geweiht sind.

Wer hat den magischen Stein entführt und warum? Sofort nehmen die zwei gegensätzlichen Helden Buu und Zino die Verfolgung auf, gefolgt von der wunderschönen Atlanta und den drei Schnurks. Da durch den Diebstahl auch die Grenzen zwischen Fiktion und Realität aufgehoben werden, finden sich die sechs Gayaner plötzlich in der Menschenwelt wieder. Dort haben sie eine Nacht Zeit den Stein zu finden und Gaya zu retten...



Wann & Wo

Do	10.4	10.00	Alhambra
Do	17.4.	10.00	UCI Gropius Passagen

Nicht mit dem Bleistift sondern mit der Maus

Im Anschluss an die Vorführung findet ein Filmgespräch zum Unterschied von klassischem Zeichentrick und computergenerierter 3-D-Animation statt. (Dauer ca. 30–60 Minuten, siehe S. 10)

In Kombination mit dem Kinobesuch können zwei Schulklassen in Trickfilm-Workshops eigene 2-D-Trickfilmprojekte realisieren. (Dauer 4,5–5 Stunden, siehe S. 12)

