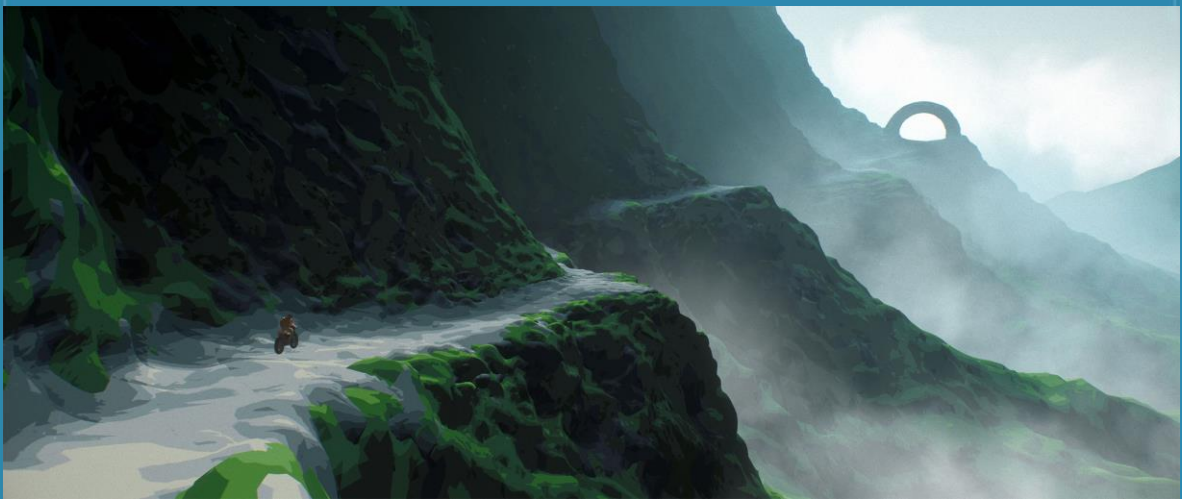




AWAY – VOM FINDEN DES GLÜCKS

AWAY – VOM FINDEN DES GLÜCKS

LETTLAND 2019, 76 MINUTEN

REGIE Gints Zilbalodis

DREHBUCH, ANIMATION, SCHNITT, MUSIK, PRODUKTION Gints Zilbalodis

GENRE Animationsfilm, Road-Movie

KINOSTART, VERLEIH 05. März 2020, Der Filmverleih

WEBSEITE <https://away.der-filmverleih.de/>

FSK ab 6 Jahre

SPRACHFASSUNG ohne Dialoge

FESTIVALS (Auswahl) Toronto International Film Festival 2017; Filmkunstmesse Leipzig 2017: Preis der Jugendjury; Nordische Filmtage Lübeck 2017: Publikumspreis; Stockholm International Filmfestival: Publikumspreis, Filmfest Hamburg 2017



SCHULUNTERRICHT ab 6. Klasse

ALTERSEMPFEHLUNG ab 12 Jahre

UNTERRICHTSFÄCHER Deutsch, Kunst, Ethik, Religion

THEMEN Abenteuer, Suche, Einsamkeit, Angst, Games-Ästhetik

INHALT

Handlung	3
Thematische Einordnung	4
Produktionshintergründe	5
Arbeitsblätter	6
Weiterführende Links	13
Bildnachweis & Impressum	14

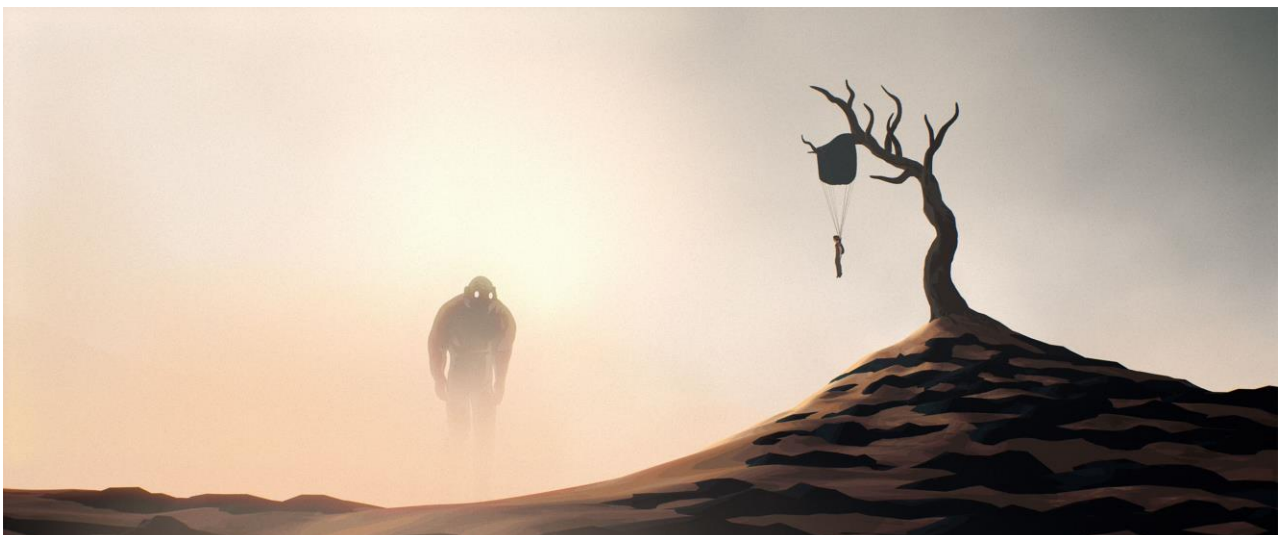
HANDLUNG

Auf der Flucht, auf der Suche

I'm very happy and relieved that I managed to actually finish the film. The main theme of the story is about connecting with people, and I can't wait to share it with the world.

Gints Zilbalodis,
Regisseur von AWAY

Ein Flugzeug ist abgestürzt. Nun hängt der Pilot bewusstlos mit seinem Fallschirm an einem kahlen Baum in einer wüstenähnlichen Landschaft. Als er wieder zu sich kommt, nähert sich eine riesenhafte Gestalt, die ihn zu verschlingen droht. Doch der Pilot kann sich befreien und flieht. Nachdem er eine höhlenähnliche Öffnung passiert hat, scheint er in Sicherheit zu sein. Eigentlich ist es schön in der abgeschlossenen Gegend hinter der Höhle. Dort bleiben will der Pilot trotzdem nicht – zumal ein Skelett ihm vor Augen führt, was ihm bevorsteht, wenn er sich nicht traut, den Riesen zu passieren. Nachdem er in der Höhle ein Motorrad und eine Landkarte gefunden hat, macht er sich mutig – und mit einem kleinen gelben Vogelküken im Gepäck, das noch nicht fliegen kann – auf den Weg und fährt an dem Riesen vorbei. Seine Flucht führt ihn durch unterschiedlichste Landschaften: Er wird über einen flachen See fahren, in dem sich der Himmel spiegelt, und über eine schmale Holzbrücke, wird zu einem Geysir kommen, um das sich Katzen scharen, und auch zu dem Wrack seines Flugzeugs. Während das Küken im Laufe der Reise immer selbstständiger wird und schließlich sogar lernt zu fliegen, folgt der dunkle Riese dem jungen Mann unaufhörlich, bis dieser einen gefährlichen Sprung ins Meer wagt und am Horizont nicht nur eine Stadt, sondern auch die Konturen anderer Menschen entdeckt.



AWAY ist ein außergewöhnlicher 3D-Animationsfilm – schon allein deshalb, weil Gints Zilbalodis ihn vollkommen allein gedreht und produziert hat. Von der Produktion über die Regie, die Animation, den Schnitt, das Sounddesign und sogar die Musik hat der lettische Filmemacher alle Rollen selbst ausgefüllt. Für ihn war AWAY vor allem eine Fingerübung und ein Versuch, mit den Möglichkeiten der Filmsprache zu experimentieren und dabei alle Gewerke selbst auszuprobieren. Gearbeitet wurde ohne Drehbuch und ohne Storyboards, nur mit einem groben Handlungsgerüst. Auch auf Dialoge wurde verzichtet. Dementsprechend ist es nicht verwunderlich, dass es bei AWAY nicht um einen interpretatorisch geschlossenen Film handelt, sondern dieser immer wieder Raum für Assoziationen lässt, von seiner Reduktion und seiner Stimmung lebt.

Namenlos ist der Protagonist, den das Publikum unvermittelt kennenlernt. Mit seinem Fallschirm hängt er bewusstlos in einem Baum. Kein Wort wird der Gestrandete über den ganzen Film sagen. Er bleibt stumm. Was er denkt und fühlt, vermittelt sich allein über die Mimik und Gestik der sehr einfach und flächig gestalteten Figur, die dadurch an einen klassischen Zeichentrickfilm erinnert.

Vor allem die Begegnung mit dem mysteriösen Riesen gleich in der ersten Szene des Films treibt die Handlung voran. Von da an ist der Pilot auf der Flucht. Sein Ziel: dem Riesen entkommen, die Stadt am anderen Ende der Insel erreichen. Ansonsten aber hat diese Figur keine Motive und keine Geschichte. Ihre Eigenschaften zeigen sich nur durch ihr Handeln. Weil das kleine Küken ohne ihn verloren wäre, bietet der Pilot ihm Schutz und nimmt es in seinem Rucksack mit – so lange, bis es stärker geworden ist und gelernt hat zu fliegen. Manchmal scheint der Pilot auch von Ängsten und vielleicht sogar Schuldgefühlen geplagt zu werden. Aus dem Flugzeugwrack, das er in einer Szene entdeckt, starren ihn die weißen Augen schattenhafter Körper an.

AWAY folgt einer episodischen Struktur. In vier Kapitel ist die Geschichte eingeteilt, die klangvolle Titel tragen wie „Forbidden Oasis“, „Mirror Lake“, „Dream Well“ und „Cloud Harbor“. Es sind abenteuerliche Schauplätze, die wie unterschiedliche Kontinente wirken. Mal erinnern sie an dichte Wälder, mal an ein Hochgebirge, mal an eine Wüste.

Dass die Episoden nach Orten benannt sind, erinnert nicht zufällig an die Level-Dramaturgie von Computerspielen. So hat Zilbalodis etwa in Interviews erzählt, dass AWAY – neben Zeichentrickfilmen aus dem Ghibli-Studio und Verfolgungsjagdfilmen wie Buster Keatons DER GENERAL – auch von den Games-Klassikern „Journey“ sowie „Shadow of the Colossus“ inspiriert wurde. Immer wieder sind in der Landschaft Bögen oder kreisförmige Gebilde zu sehen, die wie Etappenziele wirken. Trotzdem nimmt sich der Film auch Zeit für ruhige, manchmal sogar poetische Momente. Wenn die Kamera von oben beobachtet, wie der Pilot mit seinem Motorrad über den seichten Spiegelsee fährt, in dem sich die Wolken und Vögel spiegeln, dann scheint er durch den Himmel zu schweben. Für Dynamik sorgt die Imitation von Kamerabewegungen, die an die Führung einer Dokumentarfilmkamera erinnern soll. Darüber hinaus wird der Rhythmus des Films von der elektronischen Musik bestimmt, die zumeist ruhig,

› Aufgabenblock 1

dient der Vorbereitung. Die Schüler*innen setzen sich mit dem Protagonisten und dessen Darstellung auseinander.

› Aufgabenblock 2

regt zu einer Rekapitulation der Handlung an.

› Aufgabenblock 3

lenkt den Blick auf wiederkehrende visuelle Motive und lädt zu einem Vergleich mit der Dramaturgie und dem Look bekannter Games ein.

minimalistisch und sphärisch klingt und zur traumähnlichen Stimmung von AWAY beiträgt.

Was der Riese tatsächlich bedeutet, bleibt offen. Das schweigende Ungetüm wird jedoch als Bedrohung inszeniert. Wo immer es auftaucht, verschlingt es alle Lebewesen, die ihm nicht aus dem Weg gehen. Sogar in seiner näheren Umgebung stürzen die Vögel plötzlich vom Himmel. Er scheint seinen Opfern die Lebensenergie zu rauben. Zweimal wird auch der Pilot von dem Riesen verschlungen und droht in einen Abgrund gesogen zu werden. Doch jedes Mal kann er sich wieder befreien. Er lässt sich nicht überwältigen und kehrt zurück ins Licht. Es liegt nahe, den Riesen als Symbol für Ängste zu interpretieren. Etwas, das den Piloten seelisch belastet.

Ein Gegenentwurf zu dem Riesen sind die anderen Lebewesen im Film. Der Pilot hat Mitleid mit dem Küken, das nicht fliegen kann, und nimmt es deshalb mit. Am Ende ist es der gelbe Vogel, der ihm mit einem Schwarm weißer Vögel den Weg zu der Stadt und den dort lebenden Menschen gewiesen hat. Das Ziel ist die Überwindung der Einsamkeit und die Rückkehr in die Gemeinschaft. Zilbalodis hat die Situation des Piloten im Film sogar mit seiner eigenen bei der Herstellung des Films verglichen: Ein einsamer Mensch, der ein Ziel erreichen muss und dabei auch von Zweifeln und Ängsten verfolgt wird.

Insofern ist der deutsche Titelzusatz „Vom Finden des Glücks“ irreführend, ja sogar eine fast schon problematische Engführung der Filmhandlung. Geeigneter scheint es, sich offen der Interpretation anzunähern, die Entstehungsbedingungen dabei zu berücksichtigen und zu versuchen, einen eigenen Zugang – zumindest zu Teilen des Films – zu finden. Eine spannende Form der gemeinsamen Filmanalyse, die ganz sicher nicht auf die eine gültige Interpretation hinausläuft, sondern vielfältige Lesarten sichtbar macht.

› Aufgabenblock 4

schlägt den Bogen zur Interpretation: Die Schüler*innen setzen sich mit der metaphorischen Bedeutung des Riesen auseinander und erarbeiten Kernthemen des Films.



AUFGABENBLOCK 1: DIE HAUPTFIGUR

a) Die Hauptfigur

Trage zusammen, was wir im Film über die Hauptfigur erfahren:

- ❖ Wie heißt sie?
- ❖ Welchen Beruf hat sie?
- ❖ Woher kommt sie? Wie ist sie auf die Insel gekommen?
- ❖ Was treibt sie an?
- ❖ Welches Ziel hat sie?
- ❖ Wovor hat sie Angst? Was macht ihr Sorgen?
- ❖ Was fehlt ihr? Wann wird das deutlich?
- ❖ Welche Eigenschaften hat sie? In welchen Szenen werden diese sichtbar?

b) Das Figurendesign

Die beiden folgenden Standfotos aus AWAY zeigen die Hauptfigur.



1



2

1. Beschreibe das Aussehen der Figur. Wie wurde sie gezeichnet? Wodurch unterscheidet sie sich von Figuren aus anderen Computeranimationsfilmen, die du kennst?
2. Achte auf die Mimik und Gestik. Wodurch erfährst du, was die Figur denkt oder fühlt?

Weiterführende Aufgabe

Zeichne ein eigenes Bild der Hauptfigur. Versuche dabei, den Stil des Films zu imitieren. Achte darauf, wie du durch die Mimik und Gestik etwas über die Situation und Gefühle der Figur erzählen kannst.

AUFGABENBLOCK 2: DIE HANDLUNG

a) Die Handlung von AWAY ist in vier Kapitel aufgeteilt. Ordne jedem Kapitel in der Tabelle auf dem folgenden Arbeitsblatt zwei Standfotos aus dem Film zu.



1



2



3



4



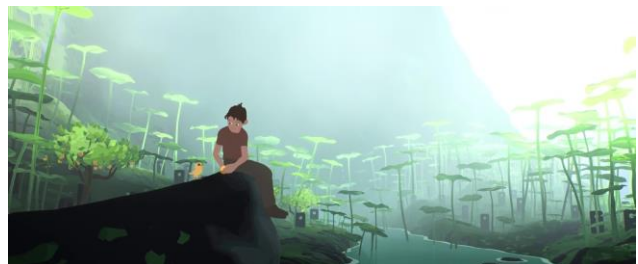
5



6



7



8

b) Übersetze die englischen Titel der Kapitel.

c) Schreibe Stichworte zu den Kapiteln auf: Was passiert in diesen? An welchen Schauplätzen spielen sie? Welche Farben bestimmen die Episoden? Welche anderen Figuren tauchen auf? Welche Atmosphäre vermittelt die Musik? Welche Stimmung verbindest du mit diesen Sequenzen?

Kapitel	Handlung/Stichworte
Kapitel 1: Forbidden Oasis _____	Standfoto Nr. ____ und ____
Kapitel 2: Mirror Lake _____	Standfoto Nr. ____ und ____
Kapitel 3: Dream Well _____	Standfoto Nr. ____ und ____
Kapitel 4: Cloud Harbour _____	Standfoto Nr. ____ und ____

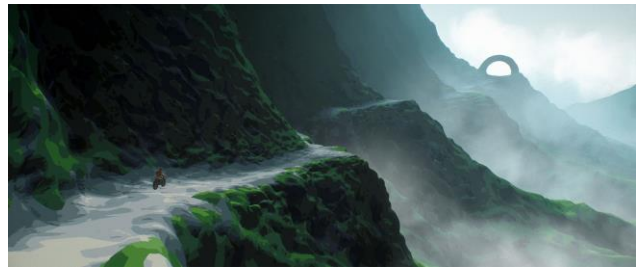
Weiterführende Aufgabe

Entwerfe Orte, die zu den Kapitelüberschriften passen. Skizziere danach, wie diese sich als Stationen in eine Abenteuergeschichte einbauen lassen könnten.

AUFGABENBLOCK 3: MOTIVE UND VORBILDER

a) Motive

1. Vergleiche die folgenden Standfotos. Welche wiederkehrenden Motive fallen dir auf?



2. Woran erinnern dich diese Motive?

3. Welche Rolle spielen diese in der Geschichte des Films?

b) Vorbilder

Der Regisseur Gints Zilbalodis hat gesagt, dass er unter anderem von den Games „Journey“ und „Shadow of the Colossus“ inspiriert wurde.

Sieh dir Trailer zu diesen beiden Games auf YouTube an, etwa zu „Journey“ unter <https://www.youtube.com/watch?v=61DZC-60x20> und zu „Shadow of the Colossus“ unter <https://www.youtube.com/watch?v=pdZQ98mWeto>

Vergleiche diese Trailer mit AWAY:

1. Wie sehen die Figuren aus?

Game		AWAY
	>	

2. Welche Schauplätze werden gezeigt und wie sehen diese aus?

Game		AWAY
	>	

3. Welche Stimmung vermittelt die Musik?

Game		AWAY
	>	

4. Welche Ziele müssen die Figuren erreichen?

Game		AWAY
	>	

5. Fasse anschließend zusammen, inwiefern AWAY hinsichtlich seiner Geschichte und seiner Gestaltung Ähnlichkeiten mit einem Game hat.

AUFGABENBLOCK 4: DER PILOT UND DER RIESE

a) Der Riese

Der Riese in AWAY muss nicht nur als „reale“ Bedrohung für den Piloten verstanden werden. Er kann auch eine metaphorische Bedeutung haben.

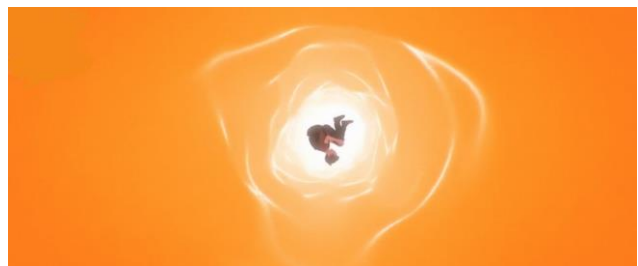
1. Beschreibe zunächst die Gestaltung des Riesen: Wie wird dieser auf dem unten abgebildeten Standfoto dargestellt? Wodurch wirkt er so unheimlich?
2. Was wird durch die Größenverhältnisse über den Riesen und den Piloten erzählt?



3. Was macht der Riese mit seinen „Opfern“? Was könnte dies im übertragenen Sinne bedeuten?
4. Sammelt Begriffe: Wofür könnte der Riese in AWAY stehen? Was könnte er für den Piloten bedeuten?
5. Besprecht gemeinsam: Welche anderen Bedeutungen wären möglich?
6. Erkläre anhand der folgenden Bilder, was in AWAY passiert, wenn „der Riese“ die Oberhand gewinnt und wie sich der Pilot befreit (beziehungsweise wodurch er gerettet wird)? Achte auch auf die Bedeutung der Farbe dieses Bilds.



1



2

a) Das Thema des Films

The main theme of the story is about connecting with people.

Gints Zilbalodis,
Regisseur von AWAY

1. Nenne drei Szenen, die zu diesem Thema passen.

1	
2	
3	

2. Der Titelzusatz des deutschen Verleihs lautet „Vom Finden des Glücks“. Besprecht gemeinsam, inwieweit dieser Titel zu der Geschichte des Films passt. Tragt danach Ideen für einen alternativen Filmtitel zusammen und diskutiert eure Vorschläge.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Lesenswerte Interviews mit Gints Zilbalodis:

<http://www.animationscoop.com/interview-animator-gints-zilbalodis-on-away/>

<https://www.film-rezensionen.de/2020/03/gints-zilbalodis-interview/>

Weitere Kurzfilme von Gints Zilbalodis:

<https://vimeo.com/gints>

Neue Wege des Lernens e. V. bietet eine interaktive Webseite zu filmsprachlichen Begriffen:

<https://nwdl.eu/filmsprache/> oder eine kostenlose App: <https://www.neue-wege-des-lernens.de/apps/> ,

Auch Film+Schule NRW bietet eine App Top Shot <https://www.filmundschule.nrw.de/de/topshot/> . Zudem können Sie auf das filmsprachliche Glossar von kinofenster.de zurückgreifen:

<https://www.kinofenster.de/lehmaterial/glossar/>

IMPRESSUM

Vision Kino gGmbH –
Netzwerk für Film- und Medienkompetenz
Große Präsidentenstr. 9
10178 Berlin

Telefon: 030-2757 571
info@visionkino.de
www.visionkino.de
www.wer-hat-urheberrecht.de

Bildnachweis
Alle Bilder © 2020 Gints Zilbalodis | Der Filmverleih

Autor
Stefan Stiletto

VISION KINO ist eine gemeinnützige Gesellschaft zur Förderung der Film- und Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen. Sie wird unterstützt der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, der Filmförderungsanstalt, der Stiftung Deutsche Kinemathek sowie der Kino macht Schule GbR, bestehend aus dem Verband der Filmverleiher e.V., dem HDF Kino e.V., der Arbeitsgemeinschaft Kino Gilde deutscher Filmkunsttheater e.V. und dem Bundesverband kommunale Filmarbeit e.V. Die Schirmherrschaft über VISION KINO hat Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier übernommen.