

DIE ÖSTERREICHISCHE GESELLSCHAFT
FÜR RHEUMATOLOGIE UND REHABILITATION PRÄSENTIERT

Kopf hoch, Gina!



EIN FILM VON ANTONIA MAZZUCATO-PUCHNER,
ANDREA ULBRICH, PETER MANDL UND JUDITH SAUTNER
IN ZUSAMMENARBEIT MIT CLEMENS-G. GÖLLER
UND DEM BG/BRG PERCHTOLDSDORF

Kopf hoch, Gina!

Impressum

Herausgeber:
Österreichische
Gesellschaft für
Rheumatologie
und Rehabilitation,
Texte und Grafik:
Clemens-G. Göller
Wien, 2023





Kopf hoch, Gina!

Premiere am 15. Mai 2023
im Cinema Paradiso Baden
Beethovengasse 2a, 2500 Baden

Es sind Schulferien und Tina genießt die Zeit mit ihrer Mutter, einer Zoologin, die in einem Nationalpark in Namibia arbeitet und viel über Giraffen weiß. Tina ist sehr besorgt um die kleine Gina. Sie ist dünner als die anderen Giraffen und hat Schmerzen, wenn sie läuft. Zusammen mit dem Tierarzt und ihrem Freund Arthur will Tina helfen ...

Die „juvenile idiopathische Arthritis“ ist eine chronische entzündliche Gelenkerkrankung, die Kinder und Jugendliche betrifft. Sie kann zu Schmerzen und Funktionseinschränkungen führen und damit deren Leben drastisch beeinflussen. Um das Bewusstsein für solche Erkrankungen in frühen Jahren zu schärfen und die jungen Patient*innen leicht verständlich über ihre Erkrankung aufzuklären, hat die Österreichische Gesellschaft für Rheumatologie (ÖGR) 2021 einen Animations-Kurzfilm in Auftrag gegeben.

Filmproduktion im Klassenzimmer

Zwei Jahre lang arbeiteten zahlreiche Schüler*innen des BG/BRG Perchtoldsdorf im Rahmen des Kunst- und Design-Unterrichts an der Entstehung des Films mit. Sie waren in den gesamten Entwicklungsprozess eingebunden und übernahmen dabei viele zentrale Rollen: Storyboard Artist, Character Designer, Background Artist, Animator sowie Synchronsprecher*innen – auch die eigens komponierte Filmmusik haben Musiker*innen des Schul-Ensembles eingespielt. Es wurden über hundert Hintergründe gemalt und über tausend Teile der Figuren händisch ausgeschnitten, um die Geschichte durch Legetrick-Animationstechnik zum Leben zu erwecken.



Vorworte

**Antonia Mazzucato-Puchner,
Andrea Ulbrich, Judith Sautner**
Produktion

Es begann alles bei einem Kaffee ...

Die juvenile idiopathische Arthritis ist eine chronische Gelenkserkrankung, die Kinder und Jugendliche betrifft. Wie beim Rheuma des Erwachsenen kann es zu Schwellungen, Schmerzen und Bewegungseinschränkungen in den Gelenken kommen. Im Unterschied zu den Erwachsenen befinden sich die Kinder in Wachstums- und Entwicklungsphasen. Gerade für sie ist Bewegung für die körperliche und geistige Entwicklung wichtig. Um dauerhafte Folgeschäden im Erwachsenenalter zu vermeiden, ist eine frühzeitige Diagnose und rasche adäquate Therapie besonders essentiell. Die Prognose des kindlichen Rheumas hat sich in den letzten Jahren deutlich gebessert, da es inzwischen sehr gute Therapiemöglichkeiten gibt. Trotz allem beeinflusst die Erkrankung das Leben der Kinder und ihrer Familien drastisch und begleitet sie bis in das Erwachsenenalter.

... und so führte ein gemütliches Treffen der Erwachsenen- und Kinderrheumatologinnen zu der Idee, ein Gemeinschaftsprojekt zur Aufklärung und besseren Awareness für

kindliches Rheuma zu schaffen. Eine Informationsbroschüre sollte nur der Anfang sein. Schlussendlich entwickelten wir – nichtsahmend wie intensiv das Vorhaben werden würde – die Idee zu einem Film über das Thema. Als Draufgabe wurde das Projekt weiterentwickelt und der Film mit Hilfe von Jugendlichen umgesetzt: von Kindern für Kinder.

Wir möchten uns bei allen Beteiligten ganz herzlich für die Arbeit und Energie bedanken und freuen uns sehr, dass dieses Projekt mit so viel Liebe realisiert werden konnte.

Peter Mandl
Autor, Produktion

Für mich war diese Geschichte eine große Ehre, aber auch eine Herausforderung. Als Arzt (oder sogar Rheumatologe) bin ich es gewohnt, die Dinge detailliert, aber auch in einer sehr einfachen Sprache zu erklären, um den Patienten aufzuklären, damit er seine Krankheit versteht und die Therapie besser annehmen kann. Als Schriftsteller muss man jedoch mit einem viel feineren Pinsel arbeiten, und es ist nicht leicht, diese beiden, manchmal gegensätzlichen Stimmen in Einklang zu bringen.

Die Geschichte handelt sowohl von Gina, der Giraffe, als auch von Tina, dem Mädchen, das seine Ferien mit seiner Mutter in einem Nationalpark verbringt, und einer ihrer besten Freunde, denn die Krankheit betrifft nicht nur die Patientin, sondern auch ihre Familie und die Menschen in ihrem Umfeld. Nur gemeinsam können wir uns gegenseitig und damit uns allen helfen. Ein gutes Beispiel dafür ist dieser Film, der das gemeinsame Werk vieler von uns ist und an dem ich gerne mitgewirkt habe.

Clemens-G. Göller
Regie, künstlerische Leitung,
Musik, Produktion

Kopfhoch, Gina! ist allem voran ein Gemeinschaftsprodukt. Mein Ziel war es, die Schüler*innen, die keine Erfahrung im Bereich Animation mitbrachten, Stück für Stück durch dieses große Vorhaben zu leiten und den Film bereits in der ersten Planungsphase durch sämtliche Gestaltungsentscheidungen so anzulegen, dass mit einfachen Mitteln etwas Interessantes entstehen konnte.

Eine Sekunde im Film besteht aus zahlreichen Einzelfotos und jede Einstellung brachte eigene Herausforderungen mit sich: Wie nimmt der Arzt den Hut ab? Wie tauchen Krokodile aus dem Wasser auf? Wie läuft eine

Giraffe? In Summe lässt sich ohne Übertreibung sagen: 1 Sekunde im Film ist das Ergebnis von etwa 10 bis 15 Stunden Arbeit. Dazu gehören das Schreiben der Geschichte, die Planung des Films im Vorfeld, das Entwickeln eines Storyboards, das Entwerfen der Figuren, die digitale Umsetzung am Computer und das händische Ausschneiden der Figuren, das Gestalten der Hintergründe, die Animationen, die Sprachaufnahmen, das Komponieren, Proben und Aufnehmen der Musik, das Hinzufügen von Geräuschen bis hin zum langen Prozess der Nachbearbeitung und des Schnitts.

Alle paar Sekunden im Film wurden die Hintergründe oder Figuren von jemand anderem gemalt bzw. animiert. Zwischen Einstellungen, die in der Geschichte unmittelbar aufeinander folgen liegen in der Realität oft mehrere Monate. Die Produktion war somit vergleichbar mit einem gigantischen Puzzle aus einer unbestimmten Anzahl von Teilen. Das Gesamtbild zeigte sich auch erst ganz zum Schluss, als die letzten „Lücken“ im Film geschlossen wurden.

Es ist im regulären Schulbetrieb äußerst ungewöhnlich über einen so langen Zeitraum an einem einzelnen Projekt zu arbeiten: 2 Jahre für 12 Minuten. Diese Broschüre soll als Dokumentation dienen und einen kleinen Einblick in den Entstehungsprozess des Films geben.





Planungsphase

Storyboards

Der erste Schritt war die Entwicklung eines Storyboards. Dabei handelt es sich um eine zeichnerische Version der Geschichte in Einzelbildern, vergleichbar mit einem Comic.

Diese erste skizzenhafte „Umsetzung“ in Bildern hatte zum Ziel, bereits ganz konkrete Entscheidungen in Bezug auf die Gestaltung von Perspektiven, Blickwinkeln und Einstellungsgrößen zu treffen. Da die Legetrick-Animationstechnik eine sehr langsame Produktionsweise mit sich bringt, bleibt kaum Raum für spontane Einfälle. Die genaue Planung im Vorfeld war notwendig um eine Vorstellung davon zu bekommen, welches Material wir in weiterer Folge erstellen müssen: Wieviele Hintergründe, wieviele Figuren in welchen Ansichten und Größen und deren Einzelteile.

Die Hauptarbeit an der Storyboard-Entwicklung hat etwa fünf Monate gedauert, bevor mit den ersten Aufnahmen begonnen werden konnte. Parallel wurde das Aussehen der Figuren konkretisiert und anhand erster Probeaufnahmen ausgetestet.

Umsetzung

Nicht immer haben wir uns in der Umsetzung ganz exakt ans Storyboard gehalten. Während der Aufnahmen kamen immer wieder neue Ideen hinzu und manches hat in der Theorie besser funktioniert, als in der Praxis.

Dennoch kann man in der direkten Gegenüberstellung einzelner Storyboard-Skizzen mit Standbildern aus dem fertigen Film sehen, wie nah Planung und Umsetzung in manchen Szenen beieinander liegen.



Figuren und Hintergründe

Bastelbögen

Das Aussehen von Tina und den anderen Figuren hat sich aus den Überlegungen ergeben, welche Aspekte der Charaktere für die Geschichte wesentlich sind und sich für die Animation als nützlich erweisen. Nachdem wir unterschiedlichste Varianten ausprobierten, haben wir uns auf einen Illustrationsstil geeinigt.

Anhand erster Skizzen wurden die Figuren soweit adaptiert, dass sie in der geplanten Animationstechnik gut einsetzbar sind. Am Computer wurden daher alle Figurenteile in sämtlichen notwendigen Ansichten manuell vektorisiert und so jederzeit reproduzierbar und beliebig skalierbar gemacht.

Schließlich wurden über 150 unterschiedliche „Bastelbögen“ erstellt, die alle Augen, Münder und beweglichen Einzelteile der Figuren in sämtlichen benötigten Größen, Outfits und Ansichten beinhaltet.

Diese Teile wurden alle – in mehrfacher Ausführung – in unzähligen Stunden sorgfältig händisch ausgeschnitten und für die Animation vorbereitet.

Wasserfarben für die Steppe

Händisch wurden über hundert Hintergründe produziert. An manchen dieser Bilder wurde bis zu drei Stunden gemalt – im Film sind sie oft nur wenige Augenblicke lang zu sehen. Dabei hätten wir es uns manchmal durchaus leichter machen können: Die Wasserstelle, bei der Gina zu Beginn des Films nur knapp einem hungrigen Krokodil entkommt, spielt am Ende ein weiteres Mal eine Rolle, doch statt die selben Hintergründe einfach noch einmal zu verwenden, wollten wir der Szene eine neue Atmosphäre im Film verleihen. Deshalb malten wir die Hintergründe der Wasserstelle doppelt: einmal bei Tag und einmal in einer blau-violetten Abendstimmung.



Legetrick-Animationstechnik

Tausende Fotos für zwölf Minuten Film

Das Klassenzimmer wurde für den Aufnahmeprozess mit einfachen Mitteln in ein kleines Filmstudio verwandelt. Wir haben Holzleisten zwischen zwei Sessel gelegt und darauf unsere Smartphones und Tablets als Aufnahmegерäte positioniert. Darunter befanden sich der gemalte Hintergrund und die Figuren, die wir mit zwei Tageslichtlampen beleuchteten.

Bis zu fünf Aufnahmeteams gleichzeitig mit jeweils zwei bis drei Personen haben so die Szenen Bild für Bild aufgelegt und abfotografiert. Für jede kleinste Bewegung der Figuren mussten die Papierteile händisch verschoben und erneut fotografiert werden. Je nach Szene waren für 1 Sekunde Film zwischen 12 und 36 Fotos notwendig. Um das Sprechen der Figuren umzusetzen, hatten wir 12 unterschiedliche Mundpositionen, die je nach Laut von Bild zu Bild gewechselt werden mussten.

Digitale Nachhilfe

Obwohl der gesamte Film in Legetrick-Technik mittels Papier realisiert wurde, kamen wir nicht ohne digitale Nachbearbeitung aus. Die erste nennenswerte Aufnahme, in der der Computer unterstützend zum Einsatz kam, war die Szene, in der man den fliegenden Hubschrauber von oben sieht. Während der Hintergrund und der Hubschrauber selbst in Legetrick-Technik umgesetzt wurden, wurden die sich drehenden Rotorblätter sowie der Schatten des Hubschraubers nachträglich digital eingefügt.

In vielen Szenen wurden Elemente im Vordergrund ergänzt, um den Bildern mehr räumliche Tiefe zu geben. Für fünf kurze Szenen war es sogar notwendig, diese komplett digital am Computer zu erstellen, da eine Realisierung in Legetricktechnik mit den verfügbaren Mitteln zu zeitaufwendig geworden wäre.



Sprache und Musik

Stimmen

Das Erleben eines Films besteht nicht nur aus den bewegten Bildern, sondern auch aus den Klängen, die man wahrnimmt – Sprache, Geräusche und Musik sind wesentliche Gestaltungsmittel.

Im März 2022 waren wir im Tonstudio, um den Figuren des Films eine Stimme zu geben. Vorab erhielten die Schüler*innen noch professionelles Stimmtraining, um möglichst gut auf die Aufgabe vorbereitet zu sein: Sie haben sich mit Aussprache, Geschwindigkeit sowie Schauspiel befasst und den Inhalt jedes Satzes ihrer Figur analysiert, um die jeweiligen Betonungen festzulegen.

Nach diesem Aufnahmetag hatten wir mit den Sprachaufnahmen die Basis für die Animation der Figuren und konnten auch endgültig das Tempo des Films festlegen.

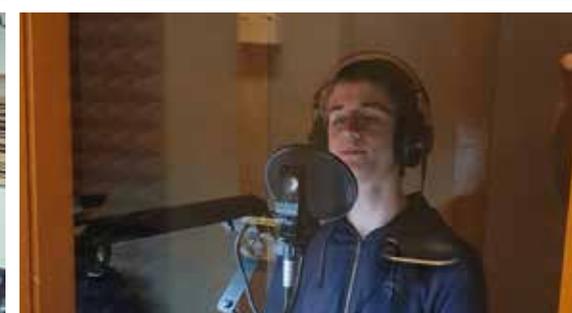
Stimmungen

Für die Geräusche im Film wurde der Einfachheit halber auf eine Sound-Datenbank zurückgegriffen, es war uns jedoch ein Anliegen, die Musik für den Film selbst beizusteuern. Nachdem sämtliche Animationen und Nachbearbeitungen abgeschlossen waren, wurde

also im April 2023 sozusagen „in letzter Minute“ noch der Soundtrack eingespielt. Die Instrumente – Cello, Oboe, Fagott, Violinen und Querflöten – wurden allesamt von Schüler*innen aufgenommen, für die es eine ganz neue Erfahrung war, zum ersten Mal im Studio zu stehen.

„Die Herausforderung im Ensemble war für uns, die rhythmisch doch sehr komplexen Strukturen exakt zu spielen und gleichzeitig den Fluss der Musik nicht zu verlieren“, berichtet Petra Frauenberger, die mit den jungen Musiker*innen die Stücke für den Film einstudiert hat.

„Da kam uns natürlich die Arbeit im Tonstudio sehr entgegen, da die Instrumente einzeln aufgenommen wurden und im Nachhinein noch die Möglichkeit bestand, Details zu bearbeiten. So wurde jede*r Einzelne gefordert, beim Aufnehmen die beste Leistung abzurufen, da es niemanden gab, hinter dem man sich „verstecken“ konnte. Ich denke, dass das für die Schüler*innen ein tolles Erlebnis war – erstens die Herausforderung, alleine richtig zu spielen, und zweitens Einblicke zu bekommen, wie Musik heutzutage produziert wird.“



Produktionsteam

Autor

Peter Mandl

Erzählerin

Verena Breitner

Tina

Amilia Horvath

Tinas Mutter

Finja Lehmann

Tierarzt

Felix Mörtl

Arthur

Enea Stocsits

Animation und Hintergründe

Linda Brandstötter

Emma Benbow

Pfisterer

Verena Breitner

Nora Eichberger

Veronika Fischer

Hannah Groll

Amilia Horvath

Finja Lehmann

Valerie Lugstein

Clara Modregger

Felix Mörtl

Valentin Pawel

Mia Preiss

Enea Stocsits

Theresa Straka

Anja Vollmer

Lea Wind

Maria Zakaryan

Sprachaufnahmen

Roman Schmid

Sprechtraining

Anna Theiner

Soundeffekte

Fesliyan Studios

Musik

Felix Mörtl

Clemens-G. Göller

Einstudierung

Petra Frauenberger

Musikaufnahme und Abmischung

Walter Till Audio

Orchester

Severin Bahr

Maxim Binder

Thaddäa Bonelli

Madelaine Braun

Emily Kössler

Felix Mörtl

Laura Mörtl

Dalia Salehpour

Sulegani

Produktion

Antonia Mazzucato-
Puchner

Andrea Ulbrich

Peter Mandl

Judith Sautner

Clemens-G. Göller

Regie und künstlerische Leitung

Clemens-G. Göller

*Mit freundlicher
Unterstützung von*

abbvie



Scanne mich

Der Film kann über
diesen QR-Code online
angesehen werden!



Österreichische Gesellschaft für
Rheumatologie & Rehabilitation



BG/BRG
Perchtoldsdorf





Österreichische Gesellschaft für
Rheumatologie & Rehabilitation



BG/BRG
Perchtoldsdorf