

DESERT OF DREAMS

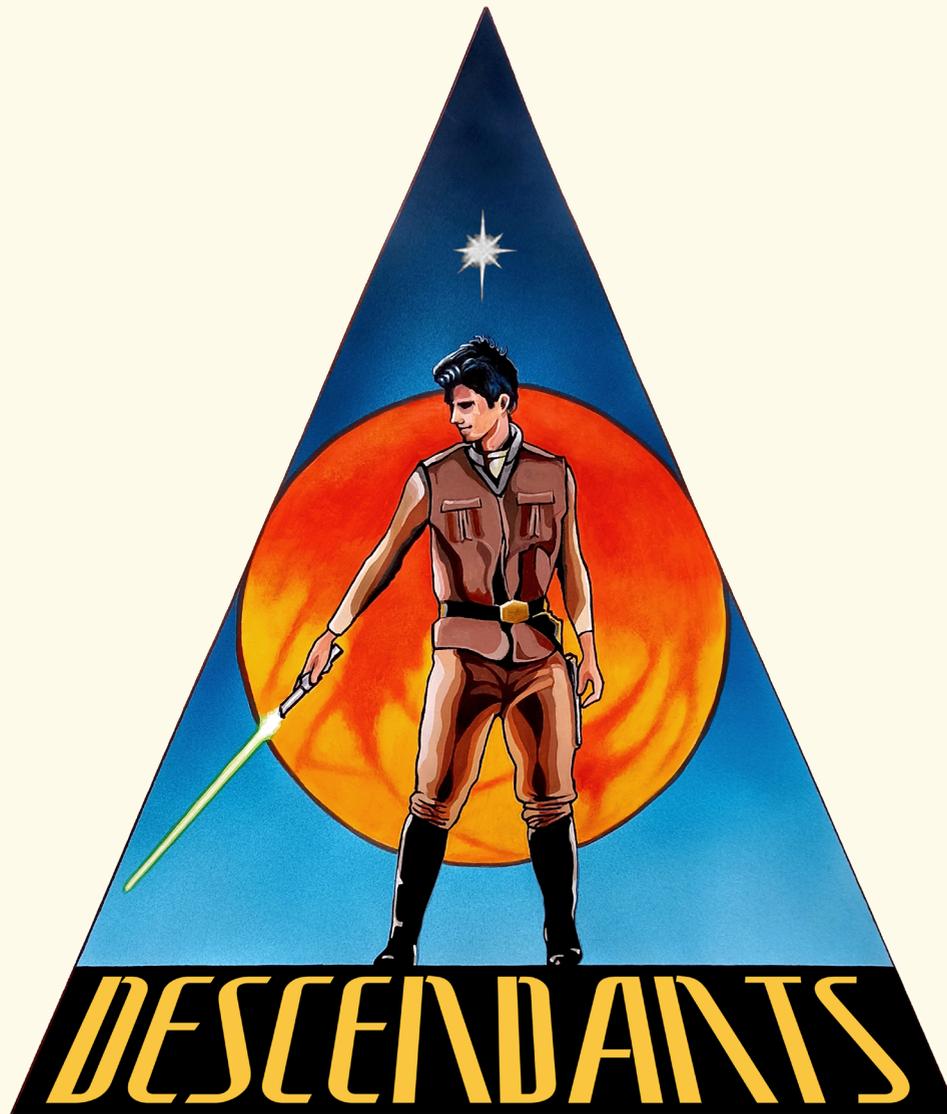
THE MAKING OF

DESCENDANTS

04 077M7 III

LARS BÖHL

KRIEG DER STERNE



STARRING

VEIT GALLITZ ALEXANDER NESS WERNER WALOSSEK
BENEDIKT GALLITZ AND MANUEL SCHERER

CO-STARRING KRISTINA EVERSMAHN HOLGER FUCHS STEPHANIE KRAFT JÖRG STEEGMÜLLER AND FLORIAN WIEDEMANN

WRITTEN & DIRECTED BY LARS BÖHL

MUSIC BY MARKUS DAGES AND HELGE BORGARTS SOUND EDITING MICHAEL HEIDMANN

SPECIAL EFFECTS AND ANIMATIONS BY CHRISTIAN KREY ANDREAS KLETTKE DIRK WACHSMUTH MARCUS WIENS GERHARD BOTTERMANN

CURTIS SWIHART QUENTIN KUENLIN BENEDIKT STÜKEN PAUL JOHNSON AND RAFAEL DOMINGUEZ ESTRADA

POSTER ARTWORK MANFRED BURGARD



VORWORT

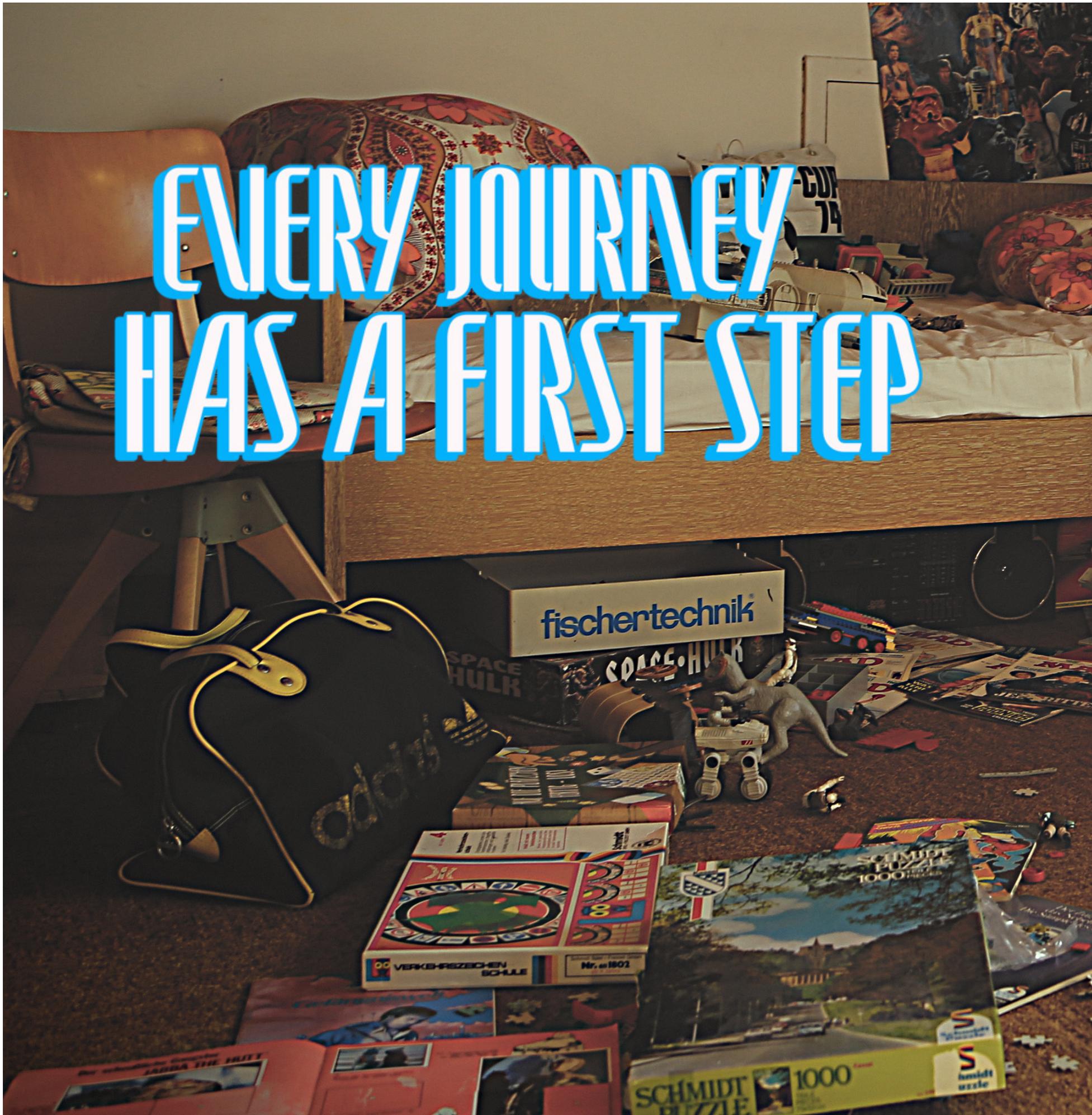
„Als ich den Film sah, fühlte ich mich direkt in das Jahr 1976 zurückversetzt. Zum Teil wegen der Wüste, dem Schnee usw. Aber auch wegen der „schlimmen“ Dinge, die uns widerfahren sind, genauso wie Euch. Und es hat mir so viele Dinge wieder ins Gedächtnis gerufen. Der Sand, die Einsamkeit in der Wüste. Ich war dort (im Publikum) und habe die ganze Zeit zugeschaut. Ich war über so vieles erstaunt. Aber eines der Dinge, über die ich wirklich erstaunt war, ist die Liebe, das Geschick und die Aufmerksamkeit, die Ihr diesem Projekt gewidmet habt. Es ist ein Beispiel dafür, dass Star Wars mehr ist als nur ein Film. Es ist zu einer Einheit geworden, zu einer Sache auf der ganzen Welt, welche die Kunst und die Liebe von Fans wie Euch hervorbringt. Und dies ist eines der besten Beispiele für diese Liebe und Zuneigung.

George Lucas hat nicht nur eine brillante Geschichte geschaffen, sondern auch eine Welt, in der wir alle spielen können. Ich schauspiele als Beruf und Ihr habt alle möglichen Berufe, aber Ihr seid in Eurer Freizeit zusammen gekommen, um etwas wirklich Herausragendes zu schaffen.

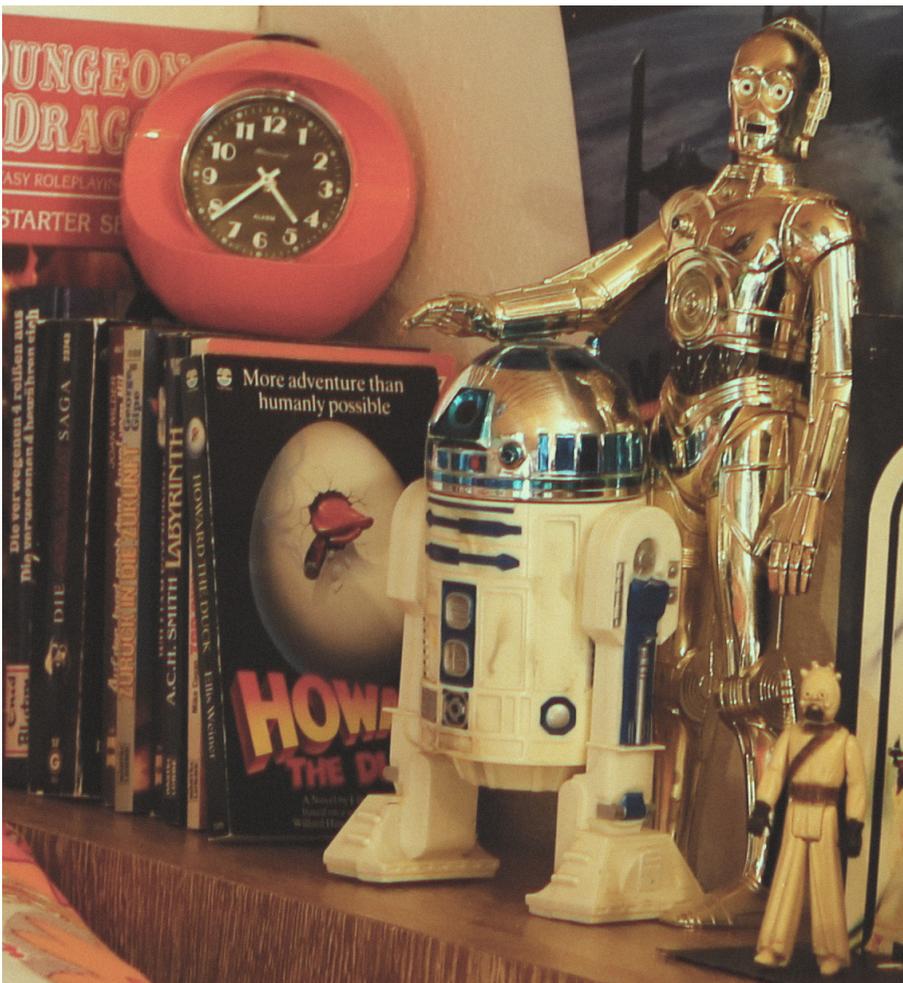
Nun jede große Produktion hat ihre Spin-Offs, ihr Merchandising, aber vor allem ein Buch, ein Making-Of Buch darüber, wie alles passiert ist. Eine limitierte Sonderausgabe der WÜSTE DER TRÄUME“.

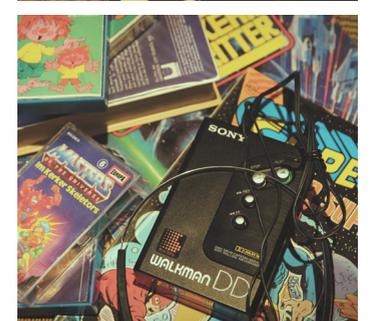
Anthony Daniels
Noris Force Con 17.09.2022

EVERY JOURNEY
HAS A FIRST STEP









ES WAR EINMAL VOR LANGER ZEIT...

als „Eine neue Hoffnung“, damals noch unter dem einfachen Titel „Krieg der Sterne“, 1978 in den Kinos erschien. „Damals war ich leider noch nicht alt genug um den Film im Kino sehen zu dürfen.“ erinnert sich Lars Böhl. Die 80'er Jahre waren ein Jahrzehnt voller cineastischer Meisterwerke, geprägt vor allem durch Steven Spielberg und George Lucas. „Und wir Kinder waren damals natürlich voll im Star Wars Fieber. Jeder hatte seine feste Rolle bei den Spielen auf dem Schulhof (ich wegen meiner Körpergröße als Chewie) und an den Wänden unserer Kinderzimmer hingen Bravo Poster von Luke Skywalker und Darth Vader. Wir sammelten leidenschaftlich Panini Aufkleber und befehlten die Eltern alles zu kaufen, was die damalige Spielzeugfirma Kenner so aufbot. Und das alles, ohne einen einzigen Film gesehen zu

haben.“ schwärmt Lars. Doch das sollte sich ändern dank einem magischem Medium namens VHS-Video Kassette. Da eine Fortsetzung der Original Triologie nicht geplant war, wurde es still in den 90'er Jahren um Lucasfilm. Glücklicherweise konnten Fans weltweit jedoch weitere Geschichten ihrer geliebten Helden in Buchform erleben. Allen voran Steve Perry's „Schatten des Imperiums“ und die legendäre „Erben des Imperiums“-Trilogie von Timothy Zahn. Dank des Aufschwungs der ersten spieltauglichen PC-Heimcomputer Generation hatten Fans nun die Möglichkeit selbst neue Abenteuer zu erleben. Das goldene Zeitalter von LUCASARTS entführte die Spieler in vertraute Welten und ließ sie in der Rolle eines Jedi, Kopfgeldjäger oder X-Wing Piloten in herrliche Geschichten abtauchen.





LINKE SEITE: AUSSCHNITT
AUS EPISODE I - TEASER

RECHTE SEITE: TITELSEITE
CINEMA AUSGABE 10/1997,
ARTIKEL ZUR KINO-
PREMIERE VON EPISODE I

JEDE REISE HAT EINEN ERSTEN SCHRITT

„Ich hätte ehrlich gesagt nicht gedacht dieses Gefühl aus der Kindheit nochmal erleben zu dürfen.“ schwärmt Lars Böhl „Doch als dann der erste Trailer zu „Episode I- Die dunkle Bedrohung“ am Freitag, den 20. November 1998 im Fernsehen lief (und dazu mußte ich damals um 2 Uhr nachts aufstehen um die Sendung Pro7 tauff zu sehen), war die Begeisterung und der Zauber wieder voll da. Und ich muss gestehen, auch wenn die Prequel Triologie ihre Schwächen hatte, so liebe ich sie bis heute.“

Gerade George Lucas' drittes Werk „Die Rache der Sith“ schaffte es Lars in seinen Bann zu ziehen. Die Kreativität, die in dessen geschaffenen Welten zu finden war, der packenden Music-Score, die Charaktere, die Kostüme, die Aliens, einfach die gesamte Atmosphäre schafften es, dieses wohlig warme, vertraute STAR WARS Feeling zu wecken, welches Lars unweigerlich zurück in die legendären 80er Jahre versetzte und ihn an seine Kindheit inmitten der Original Triologie erinnerte.

Das war der initiale Funke, und als Lars Böhl und sein Freund Jan Schmidt-Salzer 2005 während eines Urlaubes in Tunesien auf einem Tagesausflug das berühmte Matmata Hotel besuchten (Luke Skywalkers Behausung in „Eine neue Hoffnung“), war es entgültig um Lars geschehen

„Als Star Wars Fan seit Kindheitstagen und leidenschaftlicher Hobbyfilmer ließ ich mich von diesem magischen Ort inspirieren und gab der Idee Raum, einen kleinen Fanfilm zu drehen“. Die Zeit dazu schien perfekt. Episode 3 war der letzte Star Wars Film, den George Lucas erschaffen würde und gut gemachte Fanfilme wurden aufgrund der bevorstehenden Dürrephase dankend aufgesogen.

Ein Jahr später, im Mai 2006 machten sich Lars Böhl mit seinen Freunden Benedikt und Veit Gallitz auf den Weg in die Wüste Tunesiens, um unseren eigenen STAR WARS Film zu drehen. Das Abenteuer ihres Lebens und eine 16jährige Reise hatte begonnen.





KAPITEL EINS

KONZEPTION



OBEN: Lars Böhl in Tunesien auf der Suche nach den Originaldrehorten der Star Wars Filme

DER ERSTE SCHRITT

Am Anfang dieses Abenteuers stand keine Idee für eine Geschichte, die es unbedingt zu erzählen gäbe, sondern zugegebenermaßen ein Ort. Durch die Bekanntschaft mit den Original Drehorten während eines Tunesienurlaubes stand für Lars eines fest: Hier, an diesem magischen Ort, sollte ein eigener Star Wars Fanfilm entstehen. Ein kleines filmisches Abenteuer, welches Dank des vorhandenen perfekten Sets und Worldbuilding die Magie der Original Filme widerspiegeln sollte. Doch nun musste eine Story her. Nicht zu komplex, aber aufregend genug, um alle typischen Star Wars Elemente wie Raumflüge, Blastergefechte und Lichtschwertkämpfe unterzubringen. Gleichzeitig auch interessant genug, um eingefleischte Fans zu begeistern. Die initiale Idee beschäftigte sich mit

der Frage „Was wäre, wenn einige Jedi die Order 66 überlebt hätten?“. Schließlich ging man noch einen Schritt weiter: „Was, wenn sogar die Treue und Loyalität einiger Klon-Kommandaten gegenüber ihren Jedi-Generälen größer wäre, als dem eingepflanzten Befehl der Order 66 zu gehorchen?“. Als Zeitraum stand somit auch schnell die Zeit zwischen Order 66 aus Episode III und Episode IV fest, die Epoche der sogenannten „Dark Times“, die von offizieller Seite relativ unerforscht war und die Gelegenheit bot, Charaktere und Kostüme sowohl der Prequels als auch der Original Trilogie einzubinden. Nach einigen Recherchen, Klärung der Rahmenbedingungen und Abstimmung der Beteiligten war schließlich im April 2006 das erste Skript fertig.

EPILOG

Dunkle Zeiten liegen über der gefallenen Republik. Viele Jahre nach der Order 66 sind beinahe alle Jedi durch Darth Vader und seine Kopfgeldjäger aufgespürt und ermordet worden. Lediglich ein paar wenige Jedi leben noch an geheimen versteckten Orten. Doch der Imperator gibt keine Ruhe. Erst wenn alle Jedi und alle ihre Nachkommen aufgespürt und vernichtet sind, wird die Order 66 endgültig abgeschlossen sein. Doch von einem Nachkommen ahnt Palpatine nicht einmal etwas. Die Rebellion wächst, und auf einem fernen entlegenen Planeten wächst eine neue Hoffnung heran...

Kapitel 1: Die letzte Order

Ein Sith Jäger fliegt auf Coruscant zu und landet. Ein dunkler Jedi, Dark Nilas wird von Darth Vader beauftragt einen Verräter zu finden und zu vernichten.

Kapitel 2: Visionen der Macht

Auf Naboo wird der junge Galve Mepur Nachts von Alpträumen geplagt, in denen sein kürzlich verstorbener Vater und Jedi Meister zu ihm spricht, und ihn auffordert seinem alten Freund Tio Man, dem er einst sein Leben verdankte, zu Hilfe zu kommen. Sein Onkel klärt ihn auf, dass sein Vater einst ein General in einer Klonschlacht war, der Palpatine's Order 66 nur durch die Loyalität eines Clonetroopers namens Tio Man, überlebte.

Rückblende: Order 66

Jedi und wenige Clone während eines Aufklärungseinsatzes. Als die Order kommt, gelingt es dem Jedi Nokas Mepur vorerst zu fliehen, wird dann jedoch doch umstellt. Doch ein Clonetrooper (Tio Man) schenkt ihm das Leben und verhilft ihm zur Flucht. Während dieser Bilder folgende Tonspur: Erzählung des Onkels: „Dein Vater war einst ein General in den Klonkriegen. Als der Befehl des obersten Kanzlers kam, die Jedi zu töten. Order 66 deklarierte die Jedi zu Verrätern der Republik, die es ungenügend zu vernichten galt. Und die Clone gehorchten. Doch bei einigen wenigen war die Loyalität zu Ihren Generälen größer als zur Republik. Tio Man war einer davon. Er verschonte das Leben deines Vaters, desertierte und zog sich zurück ins Exil. Tio Man lebt seitdem zurückgezogen, versteckt, im dunklen. Erst 19 Jahre später wurde der Vater dann doch schließlich von Kopfgeldjägern aufgespürt und hinterrücks ermordet.“

Galve und Onkel entscheiden sich zum Aufbruch, da auch sie in großer Gefahr schweben. Onkel ver-

mutet: Der letzte Mann der Tio Man gesehen hat, ist der ehem. Waffenbruder Lang Kawi, welcher jedoch nun sein Leben dem Glücksspiel gewidmet hat.

Kapitel 3: Glücksspiele

Sie fliegen nach Coruscant um die Spur aufzunehmen. In dem Spieleviertel (Stormtrooper patroulieren überall) der Stadt hofft er eine Spur aufzunehmen. In der Cantina treffen sie tatsächlich auf Lang Kawi. Lang Kawi erzählt, das er einst ein imperialer Stormtrooper war. Nachdem die Klonfabrik auf Kamino durch einen Aufstand teilweise zerstört worden war, entschied sich der Kanzler Zivilisten zu rekrutieren. Während Tio Man einer der letzten Clone war, war er einer der ersten rekrutierten Trooper. Nach seines Verlassens des Imperium aufgrund einer Gefechtsverletzung schlägt er sich als Söldner durch und verschleudert sein Geld beim Sabacc spielen. Er gibt zu alles verloren und versaut zu haben. Doch auf eine Sache ist er nach wie vor stolz: die Loyalität unter Waffenbrüdern. Er entscheidet sich Galve zu helfen und verrät Ihnen Tio Mans Versteck: Tatooine. Beim Verlassen der Bar, wird Onkel angeschossen. Verletzt schickt er Galve davon und stellt sich dem Angreifer. Er wird jedoch schnell entwaffnet, tödlich verletzt und fällt sterbend vor die Füße von Boba Fetts mit den Worten „Damm Bounty Hunters“.

Kapitel 4: Der Hinterhalt

Galve landet auf Tatooine. In den Straßen von Mos Esba kauft er sich einen Speeder. Er macht sich auf dem Weg in die Dunelands. Hilfe und Wegbeschreibung erhält er unterwegs u.a. von den Jawas, die grad mit ihrem Sandcrawler durch die Dunelands schippern.

Bei der Ankunft an Tio Man Haus findet er jedoch lediglich eine rauchende Ruine vor. Während er in dem zersprengten Gebäude nach Spuren sucht, wird eine imperiale Patrouille, die seit Monaten den Verräter sucht, auf ihn aufmerksam und will ihn in Gewahrsam nehmen. Plötzlich kommt es zu einem Angriff aus dem Hinterhalt. Die beiden Trooper werden getötet, ihr AT-ST fällt einem Thermaldetonator zu Opfer. Als er ihm Schmutz liegend die Augen öffnet, steht Tio Man über ihm. Nachdem er fast 19 Jahre im Verborgenen gelebt hatte, ist seine geheime Identität aufgefliegen. Aus den Ruinen holt er eine Kiste hervor, sie enthält ein Lichtschwert, welches er beides Galve übergibt. Schnell verlassen Sie Tio Mans Heim und suchen sich einen sicheren Unterschlupf im Tuskengebirge. Dort trauen sich nicht mal die Sturmtruppen hin. Ihre Ankunft wird jedoch bereits von Tus-

ken neugierig verfolgt! Und schließlich werden sie überfallen. Sie schlagen Tio Man ohnmächtig und greifen Galve an, dem es gelingt mit dem Lichtschwert 2 zu töten. Der dritte wird jedoch von einem Blasterschuß von einem fremden Helfer unschädlich gemacht. Galve lernt den Schmuggler Han Solo kennen. Dieser war rein zufällig in der Nähe um hier draußen eine illegale Transportgutübergabe zu verladen. Han hat jedoch weder Zeit, noch Lust hat sich ihnen anzuschließen, da er auf dem Weg ist eine recht große Fracht für Jabba zu fliegen.

Galve und Tio Man verlassen den Canyon und schlagen ihr Nachtlager in der Wüste auf. Abends beim Essen sprechen Galve und Tio Man über die Geschehnisse. Das Imperium muss nach der Untersuchung von Nokas Mepurs Leiche festgestellt haben, dass er eigentlich seit der Schlacht auf dem Kashyyk tot sein müsste. Der verantwortliche Commandant muss demzufolge die Order 66 missachtet und das Imperium verraten haben. Nun haben die Mörder Nokas Mepurs auch seine Spur aufgenommen. Doch es steht viel mehr auf dem Spiel als nur einfache Rache. Tio Man weiß von einem Jedi, der ebenfalls seit fast 2 Jahrzehnten im Exil auf Tatooine lebt. Man beschließt gemeinsam ihn zu warnen. Galve entzündet sein Lichtschwert und macht einige Schwertübungen vor dem Sonnenuntergang.

Am nächsten morgen beschließen Galve und Tio Man sich zu trennen. Galve macht sich auf den Weg zu Jabba Palast. Kein Kopfgeldjäger oder Assasin würde es jemals wagen auf Tatooine seinem Geschäft nachzugehen ohne die Erlaubnis des Hutten. Galve hofft etwas über den Mörder seines Vater herauszufinden, und wer ihn und Tio Man töten will. Tio Man gibt ihm den Tip Bib-Durka, einen von Jabbas Verwaltern unter Druck zu setzen.

Tio Man hofft in den Straßen und Bars von Mos Eisley einen Hinweis über die genaue Identität und Wohnort eines gweissen Obi Wan Kenobis zu bekommen. In den Straßen erwartet ihn jedoch eine Falle. Imperial Sturmtruppen sind überall und auf der Suche nach Ihnen.

Tio Man liefert sich ein Laserduell mit den Troops. Tio Man kommt arg in Bedrängnis, wird eingekeilt, angeschossen und fast getötet. Nur durch die Hilfe eines Unbekannten überlebt er: Ben Kenobi! Beide verlassen sofort die Stadt um Galve zu helfen.

Während dessen Erreicht Galve Jabbas Palast, der Door-Droid verwehrt ihm jedoch den Einlass. Bib sei nicht mehr in den Diensten des Hutts. Galve hat ein seltsames Gefühl. In der entlegenen Bergstadt sucht er Bibs Unterkunft auf. Er findet jedoch Bib bereits

ermordet vor. Doch der Mörder ist noch anwesend.. Dark Nilas tritt aus dem Schatten hervor. In einem kurzen Dialog stellt sich heraus, das Galves Vater jedoch von Vader ermordet wurde. Er, Nilas hat jedoch den ruhmreichen Auftrag die Nachkommen der letzten Jedi auszulöschen. Das wird Vader beweisen, dass er würdig ist ein Sith-Apprentice zu werden.

Sie kämpfen. Galve hat keine Chance. Er wird auf einer Art Felsbrücke zu Boden getrieben. Doch als Nilas zum Endschlag ansetzt, steigt hinter ihm ein Jäger mit Tio Man und Obi Wan in die Höhe und feuert auf ihn. Nilas fängt zwar den Schuß mit beiden Lichtschwertern ab, wird jedoch über den Abgrund geschleudert. Galve erhebt sich und stellt sich über dem dunklen verletzten Jedi, der ihn verhöhnt: Nilas: „Ihr könnt mich nicht töten, das wäre gegen den Jedi-Kodex“ Galve: „Ihr habt recht, das wäre wirklich gegen den Kodex“ Er holt mit dem Lichtschwert aus...Galve: „Aber ich bin kein Jedi!“ Und schlägt zu. Die zerbrochene Maske des dunklen Jedi landet auf dem Boden. Galve: „Just a guy with a lightsaber.“ Nilas stürzt in die Tiefe. Es ist vorbei.

Zum Abschied stehen Galve und Kenobi vor Owen Lars Wüstenhaus. Aus der Ferne beobachten Sie Luke. Galve erkundigt sich wer dieser Junge sei, doch Kenobi schweigt. Galve verabschiedet sich von Kenobi. Dieser wendet sich dem Anwesen zu und prophezeit, das bald eine neue Hoffnung seinem Schicksal begegnen werde.

Kapitel 5: Bounty Hunters

Im All wird ihr Schiff von einem Jäger er Firespray-Klasse verfolgt, sie werden beschossen, müssen notlanden auf einem Eisplanet! Galve und Tio Man stoßen auf Schneetruppen. Beide Trooper werden jedoch von Boba getötet mir den Worten „This is my Bounty“. Bei dem Angriff werden Galve und Tio Man getrennt und es kommt zum Kampf zwischen Tio Man und Boba. Boba kann unter Einsatz seiner überlegenen Waffen (Flammenwerfer, Fangseil etc.) Tio Man tödlich verletzen. Boba steht über dem sterbenden und nimmt seinen Helm ab. Sein Gesicht gleicht dem Tio Mans. Sie sind Brüder aus derselben Klonefabrik auf Kamino. Boba verdient sich sein Kopfgeld und verlässt den Sterbenden. Als Galve Tio Man findet, ist dieser bereits tot. Galve beerdigt Tio Man und verläst den Planet, indem er sich in der gestohlenen Uniform eines Tie-Bombers Zutritt zum imperialen Camp vorbei an einem imp. Offizier verschafft und einen Tie klaut.

Kapitel 6: Ein neues Zuhause

Im Orbit des Rebellenstützpunktes wird er jedoch bereits von X-Wings (X-Wing Pilot) eingekreist, kann jedoch durch Funk seine Identität und gute Absicht erklären. Ankunft auf Yavin IV. Vor dem berühmten Rebellenhangar trifft er auf Mon Motma (begleitet von einem X-Wing Pilot, R2 und C3PO). Dort nimmt er seinen Dienst auf dem Schiff von Kpt. Antilles, der Tantine IV auf. An Bord begegnet er Leia Organa. Als Sie den Namen Kenobi hört ist sie erstaunt, denn Sie kennt ihn nur durch Ihren Vater Bail Organa. Doch es kommt zu keiner Vertiefung des Gesprächs. Ein Rebel-

lensoldat stürmt heran und meldet den Angriff eines imperialen Sternenzerstörers. Leia befiehlt sofort die Flucht mit Kurs auf Alderaan... Und die Tantine IV überfliegt Tatooine.

Kapitel 7: Eine neue Hoffnung

Luke schraubt an einem Evaporator rum, als er plötzlich ein seltsames Gefühl hat. Er schaut nach oben, geht durch die Öffnung nach oben, stellt sich vor den Krater und schaut mit dem Fernglas in den Himmel.

Das erste Skript umfasste drei Charaktere: Pro Reisendem ein Charakter. Im Mittelpunkt sollten ein machtsensitiver junger Mann auf den Spuren seines ermordeten Vaters stehen, an seiner Seite ein älterer Begleiter und ein mysteriöser Bösewicht. Zudem sollten bekannte Charaktere aus der Original Trilogie vorkommen. Dabei war geplant, sie nur im Hintergrund oder verdeckt zu zeigen (als Beispiel sollte man einen jungen Luke im Hintergrund der Owen Lars Farm durchs Bild laufen lassen). Als Schauplätze sollten Tunesien, der Comer See in Ita-

lien und die österreichischen verschneiten Alpen dienen. Nach dem ersten Rohschnitt stand jedoch schnell fest dass die gefilmten Cameo Auftritte bekannter OT-Charaktere nicht den „Wow schau mal da hinten ist...“ Effekt hatten, sondern irgendwie eher peinlich und albern wirkten. Die Aufnahmen wurden kurzerhand rausgeschnitten und die Szenen entsprechend umgeschrieben, was somit die ersten Nachdreh nach sich zog. Wie sich etliche Skriptversionen und auch Jahre herausstellte, sollten das nicht die einzigen „Weiterentwicklungen“ der Geschichte sein.

DIE KONZEPT-ÄNDERUNGEN:

- Der in der Urfassung geplante Onkel des Helden wurde bereits in der frühen Phase durch Mon Mothma ersetzt. Die Entscheidung fiel hier bewusst auf einen Original Charakter, obwohl dieser durch eine andere Schauspielerin ersetzt werden mußte.
- Ursprünglich sollten sämtliche Szenen auf dem Eisplanet im Freien spielen, somit auch der Angriff durch eine Gruppe Wampas. Als sich diese Szenen aufgrund wiederholt schlechter Wetterbedingungen nicht umsetzen ließen und gleichzeitig der Bau eines Sternenzerstörer-Ganges begann, kam die rettende Idee, einen Teil der Szenen im Inneren eines abgestürzten Wracks im Eis stattfinden zu lassen.
- Die Idee, der machtsensitive Held könne das angreifende Wampa mit seinen Gedanken steuern und beruhigen, wurde jedoch noch während der Dreharbeiten fallengelassen. Dazu stellte sich die Maske des sonst so unglaublich detailgetreuen Wampakostüms als zu statisch dar.

- Eine der größten Entwicklungen fand jedoch an dem Charakter Bib Durka statt, einem Handlanger Jabbas und zudem redseligen Spion des Imperiums. In der ersten Fassung findet der Held Galve in der Ruinenstadt auf Tatooine lediglich die Leiche des toten Durka vor und wird dann direkt von Gegenspieler Nilas überrascht und zum Endkampf gestellt. Während Durka Ende 2011 nun zuerst umgeschrieben wurde in einen „im Sterben Liegenden“, der dem Helden noch mit seinen letzten Worten wichtige Hinweise gibt, erfreut er sich in der finalen Fassung bester Gesundheit und begleitet den Helden ab diesem Zeitpunkt bis hin zu Ende der Geschichte. So wurde aus dem vermeintlichen Finale der ersten Drehbuchfassung der zentrale „so jetzt geht das Abenteuer erst richtig los“ Moment.
- Diese Entscheidung hatte schließlich auch direkt Einfluss auf einige bereits abgedrehte Szenen, wie z.B. die Flucht des Helden vor dem feindlichen Sternenzerstörer. Während sich Held Galve ursprünglich allein den Weg in ein imperiales Shuttle erschleicht, wird er nun plötzlich Zeuge eines Gefangenentransports und kann Durka mit sich in die Freiheit retten.

- Die größte Entwicklung erfuhr die Geschichte jedoch 2012. Das Script war seit über einem Jahr final, die Dreharbeiten dazu abgeschlossen und die Postproduktion bereits in vollem Gange. Doch der Produzent und Regisseur des Films Lars Böhl ist mit seinem eigenen Werk unzufrieden. Atemberaubend sind die Sets und Schauplätze des Films, der Schnitt, die Dialoge und die Aktionszenen haben eine gute Dynamik. Und selbst was den Fortschritt der visuellen Effekte angeht, ist er zuversichtlich. Aber irgendwie fehlt der Geschichte etwas Großes, etwas, was der Heldenreise einen tieferen Sinn gibt. Getrieben durch die Ereignisse werden die Helden und Schurken von einem Ort bzw. einer Situation zur nächsten getrieben, aber was fehlte, war ein MacGuffin! Und so saßen an einem warmen Sommerabend Lars Böhl und Werner Walossek, Drehbuchautor und Produzent des Fanfilmprojektes TYDIRIUM, auf dem Balkon und führten

eines der herrlichsten Nerd-Gespräche aller Zeiten. Je später der Abend, desto fantastischer wurden die Ideen und lange nach Einbruch der Dunkelheit war die neueste und größte Drehbucherweiterung fertig. Vom Grundkonzept her stellte nun die bereits vorhandene SITH-Maske des Schurken nicht nur ein Kleidungsstück/Artefakt dar, sondern zugleich den Ursprung seiner übernatürlichen Machtkräfte. Alles was die Helden noch brauchten, war das passende Gegenmittel, ähnlich dem Kryptonit aus den Superman Comics. Und die Suche bzw. die Jagd nach diesem sollte nun im Mittelpunkt des Abenteuers stehen. Zu seinem Erschrecken stellte Lars Böhl jedoch fest, dass alles, was er bisher gefilmt hatte, nun lediglich 1/3 der neuen gesamten Story ausmachten. Und somit stand das gesamte Projekt im Jahr 2012 wieder am Anfang.



CONCEPT ART

Professionelle Filmproduktionen starten alles um den Gedanken „Können wir das in der Regel mit einem ausreichend hohem Budget, vertraglich zugesichertem Personal und fest gebuchten Schauspielern. Die Limitierungen der umsetzbaren Story wurden im Laufe der Jahre aufgrund der verbesserten Effektechnik immer geringer. Somit steht in den meisten Fällen einem Start „auf der grünen Wiese“ und einem steuerbarem Produktionsverlauf und terminlich geplanten Abschluß bzw. Release nichts im Wege. Bei einer privaten Hobbyproduktion ist bereits vom ersten Drehtag an vieles anders. Bereits beim Schreiben des Drehbuchs dreht sich

alles um den Gedanken „Können wir das überhaupt (ggf. später in der Postproduktion) glaubhaft umsetzen?“. War die Antwort kein klares Ja, so wurde selbst jede noch so schöne Storyidee fallen gelassen. Personal war quasi nicht vorhanden und die gewonnenen Schauspieler hatten Beruf, familiäre Verpflichtungen und waren somit zeitlich nur sehr begrenzt verfügbar. Selbst ein Friseurbesuch konnte einen seit Monaten geplanten Drehtermin zum Platzen bringen. Es gab keine Verträge, keine Verpflichtungen, keine verlässliche Planung. Alles, was sie hatten, waren Kreativität und Zeit, viel Zeit.

OBEN: Konzeptzeichnung „Jabbas Palast“ von Verena Siegesmund



DIE HELDEN



Die erste Drehbuchfassung führte aufgrund der überschaubaren Dreh-Crew in Tunesien nur einen einzigen Helden: Galve Mepur (gespielt durch Veit Gallitz) war konzipiert als junger Pilot auf dem Planeten Naboo. Etwas naiv, motiviert und mit einer starken Ausprägung für Gerechtigkeit und Mitgefühl. Und gesegnet mit der besonderen Begabung, Gefahren vorzuzuhnen und emotionale Höhen und Tiefen seiner Mitmenschen zu spüren, kurz: er sollte machtsensitiv sein, ohne sich dieser bekannten Stärke der Jedi aktiv bewusst zu sein. Seine Heldenreise sollte ihn harten Prüfungen unterziehen. Er sollte über sich hinauswachsen, um schließlich das ehrenvolle Erbe seines Vaters anzutreten. In Anbetracht der Veröffentlichungen seitens Lucasfilm in den vergangenen Jahren (z.B. die TV-Serie REBELS oder das Computerspiel JEDI FALLEN ORDER) klingt diese Geschichte nat. bereits bekannt, ja regelrecht abgedroschen. Es sei jedoch zu beachten, dass die Produktion des Films bereits 2006 begann, also lange vor obigen Werken.

Das ist nunmal das Schicksal einer langen Produktionszeit, welche ein Amateurprojekt mit sich bringt.



Die Figur des Vaters, Nokas Mepur (gespielt durch Lars Böhl) gewann erst durch die Veröffentlichung der Vorgeschichte (Hintergrund und Details folgen im nächsten Kapitel) im Jahre 2007 an Bedeutung für den Film. Der Einsatz seines „Machgeistes“ bot eine gute Gelegenheit beide Geschichten zu verknüpfen und wertvolle Informationen an Galve bzw. den Zuschauer zu spielen.

Mit Mon Mothma (gespielt von Kristina Palfi) wurde eine Figur ins Spiel gebracht, die zwar bereits bekannt war aus der klassischen Trilogie, aber nicht so populär, als dass eine andere Schauspielerin für zuviel großes Aufsehen sorgen würde (hoffentlich). Zudem war sie inhaltlich wichtig, hatte doch auch sie bereits in der Vorgeschichte eine wichtige Rolle gespielt und gemeinsam mit Nokas Mepur das aufsteigende Imperium bekämpft.

Durch die Verfügbarkeit einer nahezu perfekten Yoda-Puppe (gebaut und bespielt durch den Maskenbildner Jörg Steegmüller) sollte eine weitere bekannte Figur aus der Original Trilogie Einzug halten, um den Helden auf seiner Reise zu unterstützen und eine wohl-fühlende Brücke zu George Lucas Werken zu schlagen.



LINKE SEITE: Sweitt Cheef,
Rafe Mex, Mon Mothma,
Nokas Mepur, Galve Mepur

RECHTE SEITE: Tio Man,
Bib Durka, Lang Kawi, Juno
Eclipse

Charakterzeichnungen von
Manfred Burgard

DIE SIDEKICKS

Tio Man (gespielt von Benedikt Gallitz) war ebenso wie Galve eine Figur der ersten Stunde und repräsentierte den klassischen Mentor. Geschrieben als einer der wenigen Überlebenden der Klonarmee, reichten seine Erfahrungen bis zurück in die Klonkriege der Prequel Trilogie. Sein einst geheimes Bündnis mit Nokas Mepur und sein immenser Erfahrungsschatz aus mehreren Generationen sollte ihn zum idealen Gefährten für den jungen Galve machen.

Die größte Entwicklung sollte jedoch der Charakter Bib Durka (gespielt von Werner Walossek) durchleben. Wie bereits erwähnt, war Durka keineswegs als Hauptcharakter angelegt, sondern lediglich als kurzer Plotgehilfe, der Galve auf seinem Abenteuer kurz mit den nötigen Informationen versorgen und dann sterben sollte. Doch der Charakter entwickelte sich, bekam nach und nach mehr Präsenz im Drehbuch und entwickelte sich zu einer äußerst interessanten Figur. Hinterhältig, gierig, ein regelrechter Kleinganove mit zwielichtigen Absichten. Trotzdem sollte er immer wieder auch Herz und Anstand beweisen. Als Verbündeter und Freund, gleichzeitig

Feind und Verräter sollte sich sein Handeln in einer wunderbar unvorhersehbaren Grauzone bewegen, bei der man sich bis zur letzten Sekunde nie ganz sicher sein kann, was seine wahren Absichten sind und was er im Schilde führt.

Lang Kawi (gespielt von Holger Fuchs) war ursprünglich lediglich als Sabacc-spielender Cantinagast geplant, der Galve auf Tatooine mit weiteren Informationen versorgt, um die Geschichte in Fahrt zu bringen. Damit sich die Figur organischer in die Geschichte einfügt, wurde schließlich seine Hintergrundgeschichte weiter ausgebaut. Als ehemaliger imperialer Sturmtruppler der ersten Generation diente er in den gleichen Streitkräften wie die damals letzten Klontruppen ihrer Art. Dadurch konnten wiederum Hintergründe und Zusammenhänge aus der Prequel und Original Trilogie miteinander verwoben werden.





LINKS: VOSS PARCK,
ADMIRAL THRAWN, BOBA
FETT, JABBA DER HUTTE.
MITTE: NILAS DIR'THU,
DARTH VADER

RECHTE SEITE: DIE VOR-
GESCHICHTE IN 3 TEILEN
UND DIE GEDRUCKTE BUCH-
FASSUNG VON TIM SCHME-
LOW



DIE SCHURKEN

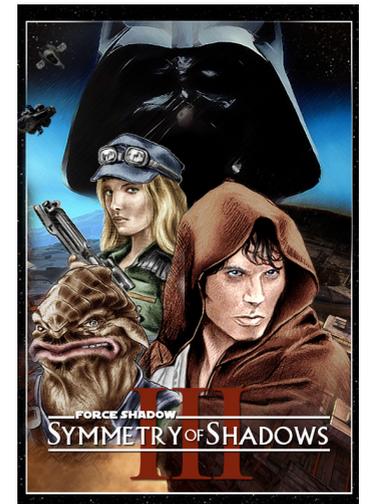
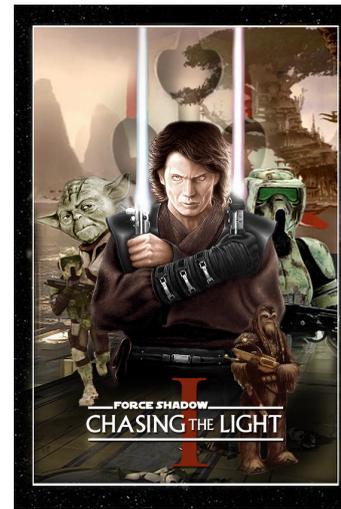
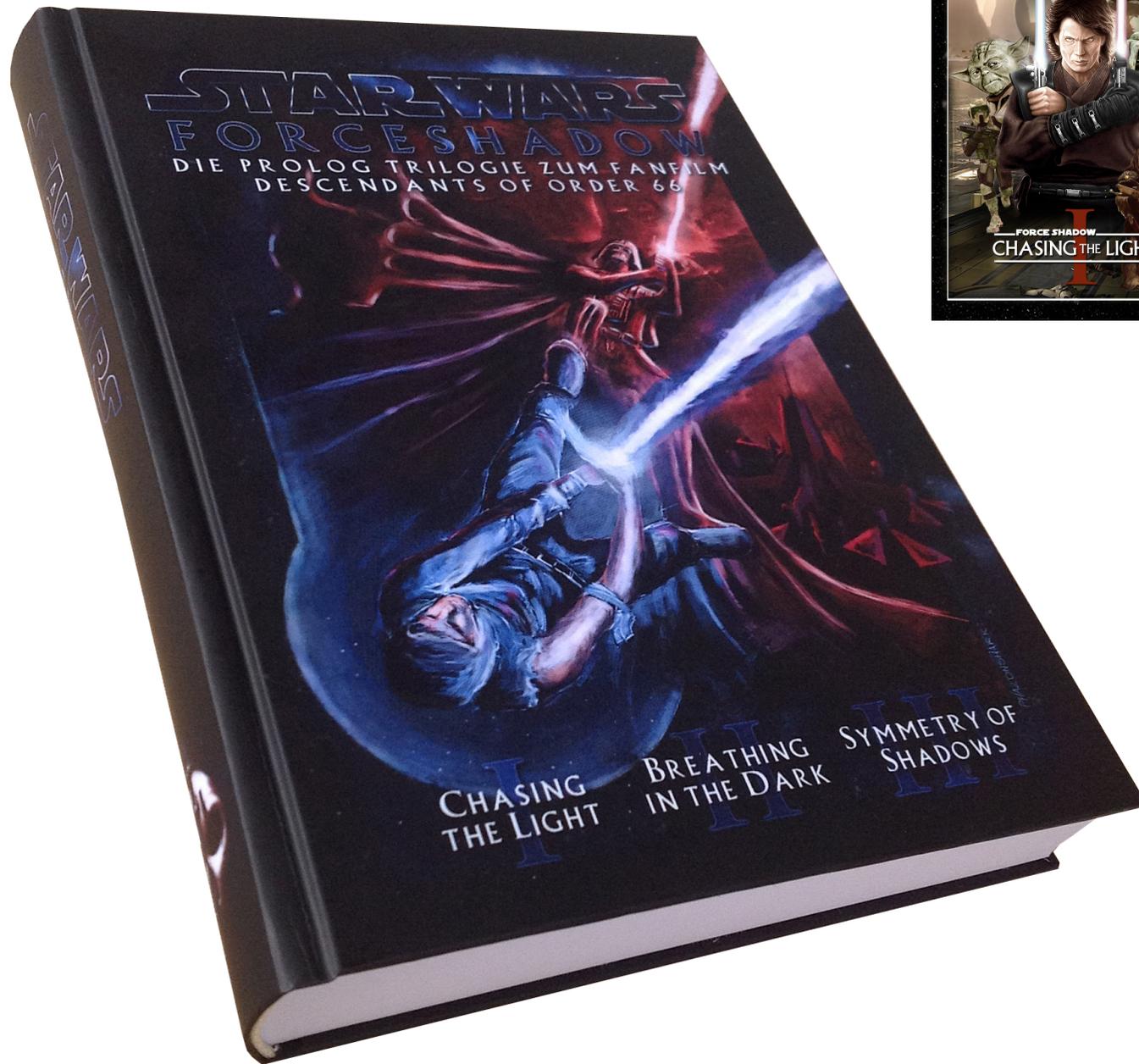
Auftritte bekannter Charaktere wie Admiral Thrawn (dessen Erscheinen lediglich auf die Vorgeschichte beschränkt war), Jabba dem Hutten (gespielt von Dominique Stievenard und seinem wundervollen Team von Puppenspielern), diversen imperialen Offizieren wie z.B. Voss Park (gespielt von Martin Weiss) oder dem Kopfgeldjäger Boba Fett (gespielt von Florian Wiedemann) galten von Anfang an als unkritisch und waren sogar bewusst gewollt. Als allseits bekannte und geliebte Persönlichkeiten sollten sie bereits von der ersten Filmminute ein vertrautes Gefühl beim Zuschauer auslösen. Zudem ließ es sich leicht nachvollziehen, dass sie auch abseits der großen Geschehnisse der Original Filme ein geschäftiges und abenteuerliches Leben führen.

Die Ausgestaltung des Antagonisten Nilas Dir'Thu (gespielt von Manuel Scherer) war jedoch eine weitaus größere Herausforderung. Einen Lichtschwertträger mit dunklen Machtfähigkeiten, zudem noch unter der Führung von Darth Vader, in Zeiten der Original

Trilogie zu erklären, bedurfte einer weitreichenden Hintergrundgeschichte. Hier kam die Idee des Klonens zum Einsatz, somit war Nilas kein übersehener Jedi, sondern das Ergebnis Vaders brutaler Experimente zur Züchtung midichlorianischer Wirte.

Im Mittelpunkt der gesamten Saga steht der Fund einer uralten Sith-Maske, welche ihrem Träger übernatürliche Machtkräfte verleiht, den Wirt jedoch nach und nach regelrecht verschlingt und zum eigenen Sklaven des Geistes der Maske macht.

Auch Darth Vaders Machenschaften und geheime Pläne zum Sturz des Imperators abseits der Skywalker Saga mußte plausibel und glaubhaft sein. Glücklicherweise galt der Zeitraum zwischen den beiden Original Trilogien als relativ unberührt seitens Lucasfilm und bot somit genügend erzählerischen Spielraum und „in universe“ Zeit, um Vader zahlreiche Streifzüge gegen flüchtige Jedis genehmigen zu können.



DIE VORGESCHICHTE

Bereits nach den Dreharbeiten wurde schnell klar, dass das Projekt größer wurde. Leider wuchs somit auch direkt die Wartezeit für die Fans an. Um diese zu verkürzen und unseren Charakteren mehr Tiefe zu verleihen, kam die Idee auf, ihre Vorgeschichte zu erzählen. Jedoch nicht filmtechnisch, sondern als Kurzroman. Da das Produktionsteam mit der Fertigstellung des Films beschäftigt war, wurde entschieden, diese Herausforderung an einen externen Experten zu vergeben. Hier kam der Fanfiktion-

Autor Tim Schmelow (Pseudonym „phazonshark“) ins Spiel und entwarf eine (Vor-)Geschichte, die phantastischer nicht sein könnte. Um das Erlebnis jedoch perfekt zu machen, schwebte Lars Böhl von Anfang an ein Hörbuch vor. Frank Beier, seit Jahren leidenschaftlicher Schauspieler, lieh ihm für diesen Traum seine wundervolle Stimme. Somit wurde die gesamte Saga aufgebaut in drei Romane, die dazugehörigen Hörbücher (ForceShadow I-III) und dem Film (ForceShadow IV - Descendants of Order 66).



REISEVORBEREITUNGEN

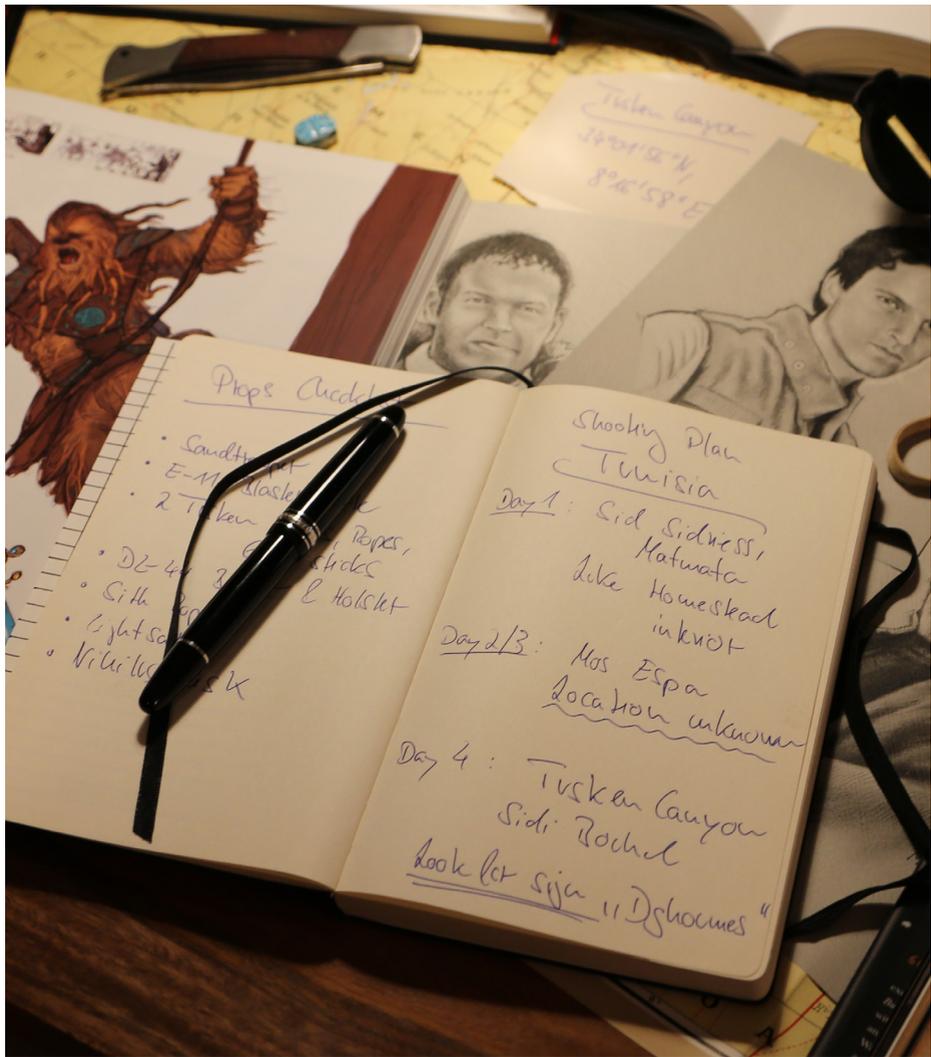
LINKE SEITE: WEGPUNKTE AUF DER TUNESISCHEN LANDKARTE.

RECHTE SEITE: SKIZZE VON MOS ESPA CINEMA AUSGABE 10/1997

Nachdem das Script und die grobe Gestaltung der Charaktere und deren Kostüme ausgearbeitet war, ging es an die konkrete Reiseplanung. Drei Flüge nach Tunesien waren schnell gebucht, als geländefähiges Fahrzeug suchten sich Bene, Veit und Lars bei der lokalen Autovermietung im Vorfeld einen Landcruiser mit 4-Radantrieb aus. Für maximale Flexibilität verzichteten sie auf die Buchung von Hotels. Die Unterkünfte würde man dann spontan vor Ort suchen, je nachdem wo man eben grad war. Wie sich später herausstellte war gerade der unsichere Verbleib der nächsten Nacht ein herrliches Gefühl

von Freiheit und natürlich auch ein Teil des Abenteuers.

Die Recherche der Original STAR WARS Drehorte jedoch war Anfang 2006 eine echte Herausforderung. Während einige Drehorte bereits im Internet (wenn auch sehr spärlich) beschrieben waren, glich gerade die Suche nach dem Set von Mos Espa einer abenteuerlichen Schnitzeljagd. Es gab weder konkrete Koordinaten, noch Wegbeschreibungen. Ein paar vereinzelte, gesammelte Hinweise wie „nördliche Wüste von Tozeur“ oder „vorbei am Kopf des Dromedars“ und eine gute Portion Glück sollten genügen.





THE STAR WARS
A VISUAL HISTORY
BY JAMES HAMILTON
WITH ILLUSTRATIONS BY MATT COOPER
MICHAEL CRONIN

Tusken Canyon
24°01'56"N,
8°06'58"E

Props Checklist

- Sandhoopet
- E-11 blaster rifle
- 2 Tusken spears, ropes, gaffi sticks
- DZ-44 blaster & holster
- Gaffi rope
- Gaffi sabers
- Wicket's mask

Shocking Plan Tunisia

- Day 1: Sid Sidkess, Matwata like Homskaal inkvot
- Day 2/3: Mos Espa location unknown
- Day 4: Tusken Canyon Sid's Ranch
look for sign "Djhosmes"

STAR WARS
ZETA-110
THE FORCE AWAKENS
THE FORCE AWAKENS
THE FORCE AWAKENS

DIRE DO



KAPITEL ZWEI

PRE-PRODUCTION



WORKSHOP

Was wäre ein STAR WARS Film ohne die typischen Kostüme, Kulissen und Requisiten? Um das unfreiwillige Low-Budget Motto einzuhalten, hatte das Team sich notgedrungen entschlossen, den größten Teil der Kostüme selbst zu bauen. Selbstverständlich hatten die Kostüme nicht die Perfektion und Detailtiefe vieler (kaufbarer) Deluxe-Bausätze. Sie waren sicherlich auch nicht geeignet, um aus nächster Nähe auf Conventions betrachtet zu werden. Aber das war auch nicht ihre Bestimmung. Es handelte sich lediglich um Filmrequisiten, die ausschließlich vor der Kamera wirken sollten. Im Vordergrund standen deshalb ein authentischer Star Wars Look und eine hohe Belastbarkeit (für die Stunts). Alles was sie dazu brauchten, waren ein paar frische Ideen, eine gut eingerichtete Werkstatt und einen Baumarkt in der Nähe. Und nebenbei bekam so die ganze Produktion wesentlich mehr Charme. Vor 30 Jahren hatten die kreativen Mitarbeiter von Lucasfilm und ILM auch nicht mehr als eine kleine Garage, alte Schiffsbausätze, Farbe und ihre Phantasie. Kino ist nur eine Illusion, das Auge sieht, was es sehen will...



VORIGE SEITE

OBEN: GRUNDMASKE FÜR DARTH VADER.

UNTEN: EINZELNE ELEMENTE FÜR 4-LOM WERDEN FINAL ABGESCHLIFFEN.

OBEN: KÖRPERELEMENTE EINES SANDTROOPERS.

RECHTE SEITE: EINZELNE ELEMENTE FÜR EINEN SANDTROOPER.



DER SANDTROOPER - Vom Farbeimer zum Elitesoldat

Der legendäre Sandtrooper, die so ziemlich beliebteste Rüstung unter den Fans. War es möglich, diese zumindest zu einem großen Teil selbst zu bauen? Einen Versuch war es wert. Während Helm, Beinteile und Brustpanzer bei ebay ersteigert wurden, beschloss das Team, sämtliche restlichen Teile aus ein paar Abflussrohren und alten Farbeimern zu bauen. So wurden z.B. wegen der leicht konischen Form für die Unterarme einfache Behälter für Klobürsten aus dem Baumarkt verwendet.

Nachdem die Rüstung komplett war, wurde schließlich noch eine Schicht „Wüstendreck & Kampspuren“ aufgetragen. Dazu wurde hellbraune Farbe mit dem Pinsel genau auf die Stellen auftragen, wo sich unter reale Benutzung Dreck sammeln würde und wo durch Kampfeinsätze Kratzer und Dellen entstehen würden. Anschließend wurde die Farbe nach einer nur ganz kurzen Antrockzeit mit Verdünnung vorsichtig verschmiert und teilweise wieder entfernt. Dadurch entstand der bekannte „Battle damaged“ Look.





EINZELNE ELEMENTE FÜR
DEN SANDTROOPER WERDEN
FINAL ABGESCHLIFFEN.





R2D2 - Ein Astromechdroide bekommt einen neuen Meister

Bereits entliche Jahre vor den Dreharbeiten machte sich ein begabter Droidbuilder namens Marco Hammerhand an die Arbeit, R2-D2 original getreu nachzubauen. Als Grundgerüst wurde zunächst ein Holzgestell gebaut, welches natürlich die grundlegenden Astromech typischen Bewegungen technisch umsetzen sollte. Basierend

auf zahlreichen Bauplänen und Referenzbildern wurden sämtliche Aluteile, wie der Body und die Kuppel, graviert, lackiert und anschließend auf das Grundgerüst gezogen. Etliche weitere Bauteile, welche mit extrem viel Liebe zum Detail angebracht wurden, verliehen dem Astromech Droiden schließlich den finalen Look. Das Endergebnis war einfach nur atemberaubend und selbst aus nächster Nähe vom Original nicht mehr zu unterscheiden.



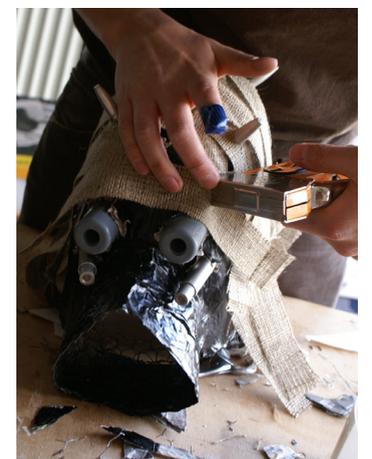
DER REBEL FLEET TROOPER – Das Rückgrat der Rebellion

Das Kostüm des Rebell Troopers schien am Anfang eher simpel, doch gerade der Helm war eine echte Herausforderung. Die damals bekannten Optionen waren entweder (wie schon damals von Lucasfilm benutzt) ein Helm (Modell „Mark II“ der amerikanischen Navy aus dem 2. Weltkrieg (mit 150\$ doch sehr teuer) oder ein fertiger Bausatz diverser Online Anbieter. Beide Alternativen erschienen jedoch zu teuer und hatten zu wenig Charme, was zum Eigenbauversuch führte. Als Grundlage diente ein ausgedienter Motorradhelm und wieder einmal ein alter Farbeimer. Aus einem kleinen Plastikdöschen für Stecknadeln und einer alten Radioantenne wurde die kleine Kommunikator-Einheit gebaut und an die Seite des Helmes geklebt. Nach reichlichem Auftragen der Spachtelmasse bekam der ganze Helm dann endlich eine ansehnliche Form. Eine neue Hoffnung! Nach dem der Helm dann abgeschliffen und lackiert war, fehlte nur noch

der Alterungsprozess. Durch den Einsatz von Revell-Farben (welche kurz nach dem Auftragen mit Verdünnung verschmiert werden) wurden so kleinere Unebenheiten und Kratzer kaschiert und der Helm erhielt den authentischen used Look. Willkommen in der Allianz!

DER TUSKEN RAIDER - Nichts als Draht und Pappe

Der berühmte Tuskenräuber war das zweite Kostüm, welches für die Aufnahmen in Tunesien vorbereitet wurde. Als Grundlage diente ein Gerüst aus Hasendraht, worauf ein Pappmascheemaske aufgebracht wurde. Schließlich wurden sandfarbene Stoffstreifen und Leder aufgetackert. Die Augenrohre sowie die Applikationen im Maul und auf dem Kopf wurden aus Aluminium gedreht.



LINKS: REBEL FLEET TROOPER

RECHTS: ROHBAU EINER TUSKEN-MASKE



BOBA FETT - Geschnitzter Kopfgeldjäger

Das Kostüm des berühmt berüchtigten Kopfgeldjägers scheint auf den ersten Blick kein großer Aufwand zu sein. Doch sobald man sich intensiver mit den Details der Rüstungsteile befasst, erkennt man relativ schnell den wirklichen Umfang. Aufgrund der Vielzahl an Kostümteilen folgt hier nun nur ein kleiner Einblick. Für die Unterarm-Gauntlets wurden Metallplatten konisch gebogen und vernietet. Bei den Aufbauten (Rakete usw.) auf dem linken Gauntlet handelte es sich um einen lackierten Resin-Bausatz. Als Helmgrundlage diente das günstigste Modell der Firma „Rubies“. Frei dem Motto „Pimp my Helmet“ kann man mit einer neuen Lackierung und einem neuen Hochglanzvisier selbst aus diesem Billighelm eine ganze Menge rausholen. Mit Leder beklebte Holzklötzchen dienten als Grundlage für den Munitionsgürtel, bei dem braunen geflochtenen Untergürtel handelte es sich in Wirklich

keit (der Einfallsreichtum bei Lucasfilm war schon damals ungeschlagen) um einen Pferdegürtel. Für die Knieschützer wurden Abflussrohre ausgesägt und gelb lackiert, bei der kleinen seitlichen Applikation handelt es sich um einen einfachen Dübel. Für den Brustpanzer wurden Aluplatten ausgeschnitten, lackiert und erst mal mit Hammer und Drahtbürste bearbeitet, um den verwüsteten Look zu bekommen.

Leider kam dieses Boba Kostüm nie zum Einsatz. Durch unsere Webseite und die Zusammenarbeit mit anderen Projekten lernten wir Florian Wiedemann kennen, welcher unsere anschließenden Dreharbeiten neben seinem körperlichen Einsatz durch ein absolut perfektes Boba Fett Kostüm bereicherte (Bild oben rechts).

LINKS: GAUNTLETS UND HELM

RECHTS: FLORIAN WIEDEMANN'S DELUXE BOBA BETT



UGNAUGHT - Schwein gehabt

Die Grundlage für die geschicktesten Schweine im Weltall bildete eine Karnevalsmaske, auf welche die Überreste einer weißen Nikolausperücke als Haargranz und Bart genäht wurden. Der Rest des Kostüms wurde aus einem grauen Overall, einer dunkelblauen Grillschütze und Schweißhandschuhe zusammengestellt. Wiederum kein Kostüm für die Nähe, aber für Statistenaufnahmen im Hintergrund absolut ausreichend.

2-1B - Ein höflicher Medidroid frisch vom Schrottplatz

Die Zusammenarbeit mit den Filmemachern von Tydirium bescherte uns neben Spaß und einer Menge guter Tipps die Bekanntschaft zu den mittlerweile guten Freunden und mit größten Unterstützern unseres Filmprojektes: Michael Orso und Marcel Kern, welche sich in ihrer Freizeit zu begabten Propbauern entwickelt hatten. So ist z.B. Ersterer der Erbauer des folgenden wundervollen 2-1B Medidroiden,

welcher mit faszinierender Kreativität und mit sehr viel Liebe zum Detail fast ausschließlich aus Schrott entstand. Als Grundmodell diente ein Styroporkopf, der in unzähligen Stunden schneiden, spachteln und schleifen in den bekannten Roboterkopf verwandelt wurde. Ein klassisches „Elvis-Mikro“ wurde gleich nach dem Kauf zweckentfremdet und diente als das charakteristische Mundstück und zugleich als originalgetreuer Prop. Bei der Suche nach einem Basisgestell für den Droiden wurde Michael Orso in einem Altmetallcontainer einer nahegelegenen Müllkippe fündig. Als Korpus für den Unterkörper diente ein alter Farbeimer, welcher durch den Einsatz von Bitumenmasse seine typische ungleichmäßige Oberfläche erhielt. Nach der Grundierung wurden die Bodyparts mit einer blaugrünmetalllic Hammerschlaglackierung versehen, wie sie z.B. bei alten Motorrädern noch zu finden ist. Die Arme entstanden aus alten Metallrohren, Besenstielen, Spraydosenkappen und Schläuchen. In Verbindung mit einer einheitlichen Lackierung wirkte es so, als hätten die Teile schon immer zusammen gehört.



LINKS: UGNAUGHT

RECHTS: 2-1B EINZELTEILE VOM SCHROTTPLATZ



ENTSTEHUNG DES DROIDEN VON MARCEL KERN

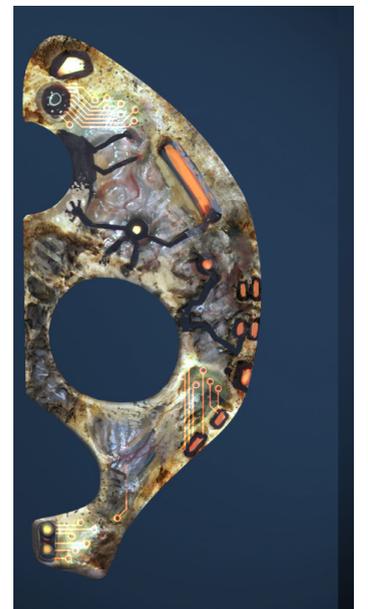
FX-4 MK1 - Mehr als nur eine große Dose mit 12 Armen

In ca. 200 Arbeitsstunden erschuf Marcel Kern den vielarmigen Medidroiden und nahen Verwandten des aus „EPISODE V - Das Imperium schlägt zurück“ bekannten Modells, den sogenannten FX-4 MK1.

Als Grundgerüst wurde eine Vielzahl von unterschiedlichsten Teilen verwendet, wie z.B. ein alter Lampenschirm, ein abgesägtes Lüftungsrohr, die Bodenplatte eines Holzkohlegrills und diverse Papp- und Kunststoffeimer. Für die zahlreichen Arme wurden einfache Industriepinsel geköpft und anschließend mit extra angefertigten Holzkleinteilen verleimt. Nach der ersten groben Lackierung gewann so der Droid langsam aber unverkennbar an Form. Nachdem nun alle Arme montiert waren, ging es mit viel Liebe zum Detail an die Feinheiten. Eine Luftpumpe, ein alter Lampenschirm sowie ein Auto-

ladekabel wurden zu einem Teleskoparm montiert. Zusätzlich angebrachte Laborgläser verstärkten den Look eines echten (ausgedienten) Mediziners. Um dem Droiden schließlich nun noch etwas „Leben“ einzuhauchen, wurden eine Schaltplatine und zahlreiche Dioden im Kopf des Roboters verbaut.

Ursprünglich war diese Requisite für eine Szene in einer Krankenstation (der Rebellenallianz) geplant. Doch da selbst in den Originalfilmen dank fleißiger Jawa-Geschäfte Droiden eh an alles und jeden verkauft werden und somit überall im SW-Universum zum Einsatz kommen, nahm sich Drehbuchautor Lars Böhl die Freiheit, FX-4 MK1 in eine kleine schmierige Raumfahrerkneipe auf Tatooine zu versetzen. Das hätte sich der Blechkamerad trotz seiner Programmierung (und medizinischer Fachkenntnisse) wohl nie träumen lassen.

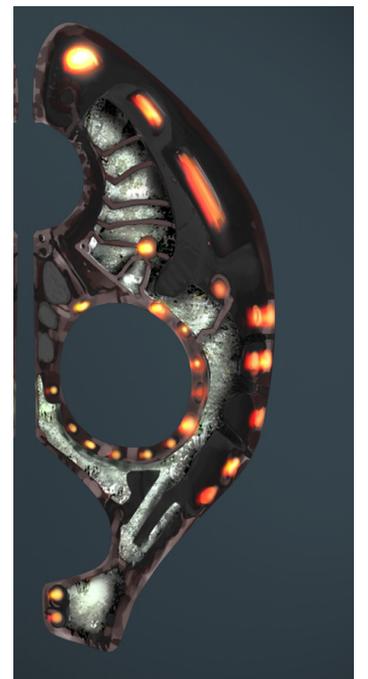


DER DEJARIK SPIELTISCH - Knetmonster

Die bekannten Holospielfiguren hatten ihren kurzen, aber unvergesslichen Auftritt in „Episode IV - Eine neue Hoffnung“ und hätten beinahe dazu geführt, das Chewie dem vorlauten C3PO die Arme ausgedreht hätte. Das Monster-Team für diese Fanfilm-Produktion dagegen wurde aus farbiger Knete aus dem Spielzeugladen geformt, anschließend 30 Minuten bei 120°C im Ofen gebacken und schließlich mit Farbe und Pinsel verfeinert. Bei dem Spieltisch handelte es um zwei Blumenuntersetzer aus dem Baumarkt. Diese wurden einfach aufeinander geklebt, lackiert und mit Leuchtdioden verziert. Als Standbein diente ein Abflussrohr.

DIE MASKE DES NIHILUS - Alles ist vergänglich

Die selbstgebaute erste Version der Maske zerbrach leider bereits während der Dreharbeiten in Tunesien. Anfangs konnte diese noch behelfsmässig geklebt werden, musste dann jedoch durch eine Neue ersetzt werden. Version 2 war bereits näher am Original Look und wesentlich widerstandsfähiger, aber nun stand das Team vor dem Problem, dass sich das Aussehen der Maske quasi im Film veränderte, was einen Bruch im Look & Feel bedeutete. Schließlich wurden sämtliche Szenen, in denen einer der beiden Masken zu sehen war, in der Postproduktion mühsam überarbeitet und die jeweils reale Maske durch eine digitale Version ersetzt.





Der Wookiee - Eine haarige Angelegenheit

Während Chewie ja bereits einen Gast-auftritt bei den Cantina-Aufnahmen hatte, benötigte man für die Kashyyyk Schlachtszenen noch dringend „andere“ Wookiees, die bewusst keine Ähnlichkeit mit Han Solos Partner haben sollten. Da kamen Jörg Steegmüllers Bauarbeiten an einem Wookiee für die Star Wars Convention JediCon 2010 geradezu wie gerufen.

Die Grundlage bildete eine Abbildung Bernhard Köhlers, dem späteren Träger des Kostüms. Während in der alten Trilogie die Maske von Stuart Freeborn aus Latexschaum gefertigt wurde, verwendete Jörg jedoch für seine Maske hochflexibles und wesentlich beständigeres Silikon.

Bezüglich der Mechanik entschied sich Jörg jedoch gegen die in Episode 3 verwendete servogesteuerte Mundsteuerung und baute 1:1 den alten Mechanismus der klassischen Version nach. Der Mund konnte demnach so eingestellt werden, dass er gezielt je nach Bedarf die linke oder rechte Lefze höher ziehen konnte. Schließlich mussten noch in mühevoller Arbeit etliche Haare einzeln gestochen werden. Nach ca. 10 Wochen reiner Arbeitszeit fehlte lediglich noch ein Haarschnitt, um den wuscheligen Wookiee in den vertrauten Look Chewbaccas zu verwandeln. Doch gerade dieser wurde zuerst zurückgestellt, um für die Dreharbeiten wuscheligere Wookiees zur Verfügung zu haben.



LINKE SEITE: SCHRITT FÜR
SCHRITT ZUM WOOKIEE

RECHT SEITE: DREHARBEI-
TEN FÜR EINE KASHYYYK
FLUGSZENE



LINKE SEITE: YODA 'S KOPF-
TEIL IM BAU

RECHTE SEITE:
JÖRG STEEGMÜLLER UND
SEIN WERK



YODA - Auf den Spuren von Frank Oz

Ohne die obigen anderen Kostüme oder Puppen abzuwerten, ist die folgende Arbeit wohl die außergewöhnlichste und atemberaubendste: ein genaues Abbild der aus „EPISODE V – Das Imperium schlägt zurück“ weltberühmten Puppe des kleinen Jedimeisters Yoda. Das Original wurde erschaffen von Stuart Freeborn im Jahre 1978. 22 Jahre später steckten sich die drei leidenschaftlichen Modellbauer und Puppenspieler Jörg Steegmüller, Dirk Rößler und Michael Peter das Ziel, das Original nicht nur kompromisslos genau nachzugestalten, sondern ihn auch als voll funktionstüchtige Puppe zum Leben zu erwecken. Dirk und Jörg modellierten an Yodas Kopf, Händen und Füßen über zwei Monate. Sie studierten unzählige Bilder und die Filme, zählten Hautfalten, schauten nach den Details und durchforsteten alle Quellen, bis sie nachvollziehen konnten wie die Illusion beim originalen Yoda funktionierte. Eines Tages waren sowohl der Ausdruck als auch die Funktionalität der Puppe im Modell gewährleistet. Als das der Fall war, begannen sie mit dem Formbau, bauten Yodas Stock und Körper nach und erstellten eine hochflexible Reproduktion von Yodas grüner Haut auf einer Art Schädel-Unterbau. Als die Haut von Yoda zu

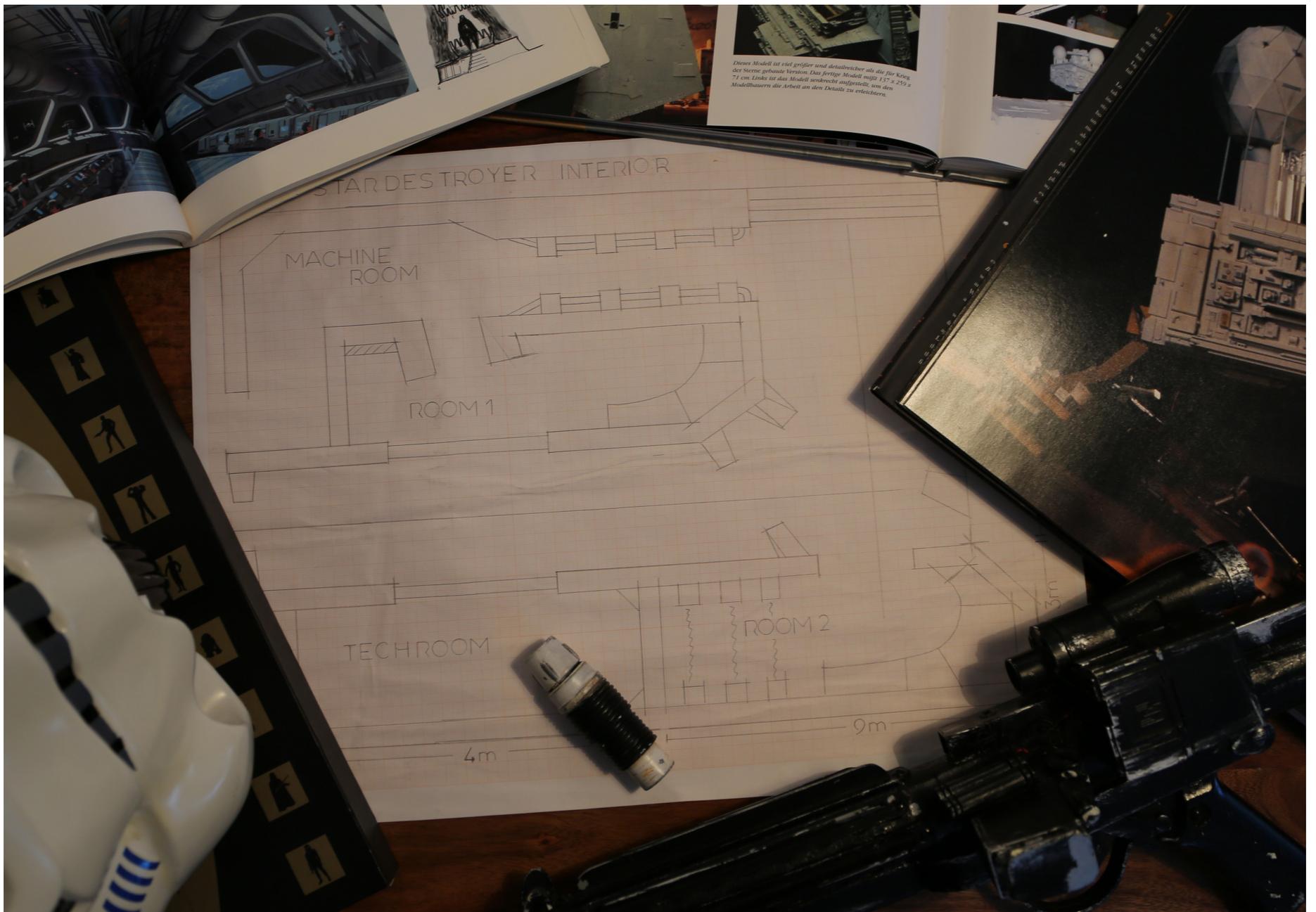
sammen mit der laminierten Stützschaale fertig gestellt war, stand nun die Konstruktion einer geeigneten Bewegungsmechanik bevor. Nach mehreren Konstruktionszeichnungen, die anhand von Originalvorlagen bzw. Bildmaterial von ILM entstanden sind, baute Michael die Mechanik komplett aus Messing auf. Die meisten Teile wurden verschraubt und zusätzlich verlötet, da die Silikonhaut und die schnellen Bewegungen (Lidschlag) enorme Kräfte auf die Mechanik bewirkte. Dennoch musste alles sehr leicht sein, um dem Puppenspieler den größtmöglichen Spiel-Komfort zu bieten. Die Augäpfel haben eine dünne Acrylschale, in die wiederum handbemalte Kerne eingelagert sind. Diese Kerne wurden dann gemäß der Original Filmvorlagen bemalt. Die komplette Mechanik ist über mehrere Umlenkhebel geführt, um die Augen später vertikal und horizontal hin und her bewegen zu können. Diese Bewegungen werden vom Puppenspieler von Hand bzw. mit dem Mittelfinger ausgeführt. Die Bewegungen der Augenlider sowie der Ohren und des rechten Armes mit dem Stock werden außerhalb der Puppe über Bowdenzüge ausgeführt. Jörg bewegt den Kopf, den Mund, die Augäpfel, die Stirn, die linke Hand und ahmt Yodas Stimme nach.







INSIDE THE
STARDESTROYER



VORIGE SEITE: MATTE
PAINTING EINES IMPERALEN
HANGARS VON PAUL „WIZ“
JOHNSON

DIESE SEITE: BAUPLAN VON
WERNER WALOSSEK

STERNENZERSTÖRER - Auf den Gängen eines Großkampfschiffes

Während etliche Fanfilmproduktionen vor Bluescreen aufzeichnen, um die Aufnahmen anschließend durch computergenerierte Hintergrundgrafiken auszufüllen, war Lars Böhl stets bemüht, größtenteils echte Kulissen zu benutzen. Zum einen liebte er den Charme realer Sets der alten STAR WARS Filme, zum anderen sieht es einfach besser aus! Aus diesem Grund war er natürlich offenen Ohres, als in einem netten Gespräch mit den Machern des Fanfilms Tydirium die Idee aufkam, ein lebensgroßes Set eines Sternenzerstörergangs zu bauen. Nach einer groben Kalkulation und Planung beschlossen sie schließlich den gemeinsamen Bau dieses Sets, welches anschließend für Dreharbeiten beider Fanfilme genutzt werden sollte. Zwei Wochen später

hatte Michael Orso, ein Freund und Unterstützer beider Fanfilme, eine Drehgenehmigung in einer alten Fabrikhalle nahe München organisiert und bereits vier Wochen später sollte der Bau des Sets beginnen, ganz nach dem Motto: „Size does matter!“ Werner Walossek (Tydirium) nutzte seine gestalterische Begabung, um ein authentisches Set zu entwerfen und Jürgen Schöberl sollte dank seiner Erfahrung an zahlreichen Fanfilmen den Bau anleiten. Gesagt, getan, und so durften die Macher 4 Monate später eine Filmkulisse betreten, welche (im Fanfilmbereich) wohl in ihrer Größe, Authentizität und Detailreichtum einzigartig war, und zwar weltweit! Zuerst wurde aus Holzlatten ein Grundgerüst für den Hauptgang erstellt. Da die Decke der Halle nicht belastet werden konnte, wurde ein selbsttragender Käfig gebaut.



Anschließend wurden aus Gipsplatten und Holzrahmen die einzelnen Wandelemente erstellt. Diese wurden dann auf das Grundgerüst verschraubt und so langsam begann der Gang an Formen anzunehmen. Die Struktur der Wände funktionierte auf den ersten Eindruck schon mal sehr gut. Doch der bekannte imperiale Look stellte sich erst ein, nachdem auch die typischen Schrägen und Türbögen verkleidet waren. Dabei war es ihnen von Anfang an auch wichtig, eine möglichst verwinkelte und komplex erscheinende Struktur des Sets zu erschaffen. Dadurch wollten sie durch verschiedene Kameraperspektiven die Möglichkeit schaffen, das Set filmtechnisch größer erscheinen lassen zu können als es in Wirklichkeit ist. Nachdem nun der Gang grob fertig war, widmeten sie sich den filigraneren Elementen, den Türen. Zum einen mussten diese optisch schwer und massiv wirken, zum anderen mussten sie sich jedoch möglichst leicht öffnen und

schließen lassen. Phillip löste dieses Problem durch eine recht intelligente Seilzugkonstruktion, welche während der Dreharbeiten wunderbar gleichmäßig funktionierte. Schließlich ging es daran, die Nebenräume und Seitengänge zu verkleiden, sowie imperiale Konsolen zu bauen. Dazu wurden schlichte Schrankrückwände von Ikea rund gebogen, passend verschraubt und anschließend verspachtelt. Letzte Feinheiten (Lichter, kleine Bedienelemente, Monitore etc.) an den Türen und imperialen Konsolen gaben nun dem Set den letzten Schliff. Zusätzlich wurden die Wände eines Seitenganges mit eigens konstruierten Trennelementen versehen, welche durch einfache Papprohre verbunden wurden.

STERNENZERSTÖRER ROH-
BAU



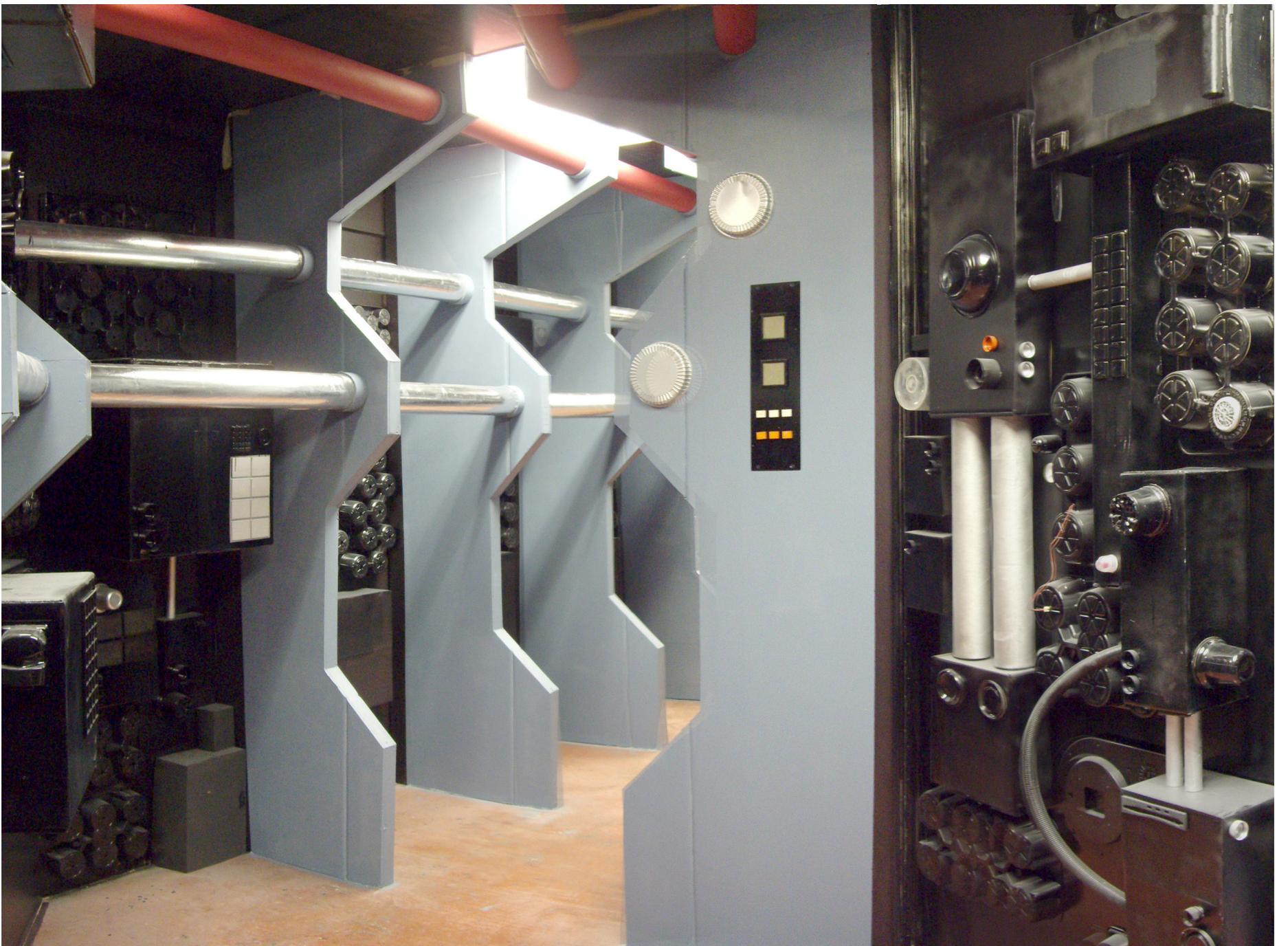
Um den technischen Maschinenraum passend zu dekorieren, wurden unzählige Elemente verbaut. Dabei ließen sie ihrer Phantasie freien Lauf und waren im Nachhinein selbst erstaunt, wie authentisch Pappkartons, umgedrehte Blumenkästen, leere Spraydosen, Kaffeetassendeckel, Flaschenverschlüsse und alte Staubsaugerschläuche nach einer frischen Farbschicht aussehen können. Nachdem nun das Set komplett gebaut war, mussten sämtliche (ca. 2000) Schrauben verspachtelt und anschließend abgeschliffen werden, kein schöner Job. Doch endlich konnte nun das Set lackiert werden. Gemäß der Filmvorlage wählte das Team einen anthraziten Boden, sowie blaugraue Wände und Decken. Und das war es, das Innere eines imperialen Sternenzerstörers, inmitten einer baufälligen Fabrikrüine. Die erste Begehung, nachdem die Farbe getrocknet war, war überwältigend! Obwohl sie zahlreiche Helfer hatten, lag die Teamstärke und das verfügbare Equipment natürlich weit unter dem, was George Lucas zur Verfügung hatte. Daher mutierte das Bauprojekt bereits nach wenigen Wochen zu einer echten Herausforderung, die nur durch eisernen

Willen und Durchhaltekraft gemeistert werden konnte.

Lars Böhl: „Mir persönlich ist es auch sehr wichtig, die unglaubliche Leistung des Tydirium-Teams (Werner und Phillip) zu betonen. Es war eine Ehre, mit Ihnen zu arbeiten! Ein besonderes Lob gilt Jürgen Schöberl, unser Chefkonstrukteur und treuer Mitstreiter, der bis spät in die Nacht und teilweise bis in die frühen Morgenstunden gesägt, gespachtelt, geschraubt, lackiert und vieles mehr geleistet hat. Auch an Michi, Martin, Stefan, Alex, Olli, Dirk, Franco, Mickey und all die anderen freiwilligen Helfer: DANKE !“

Eckdaten:

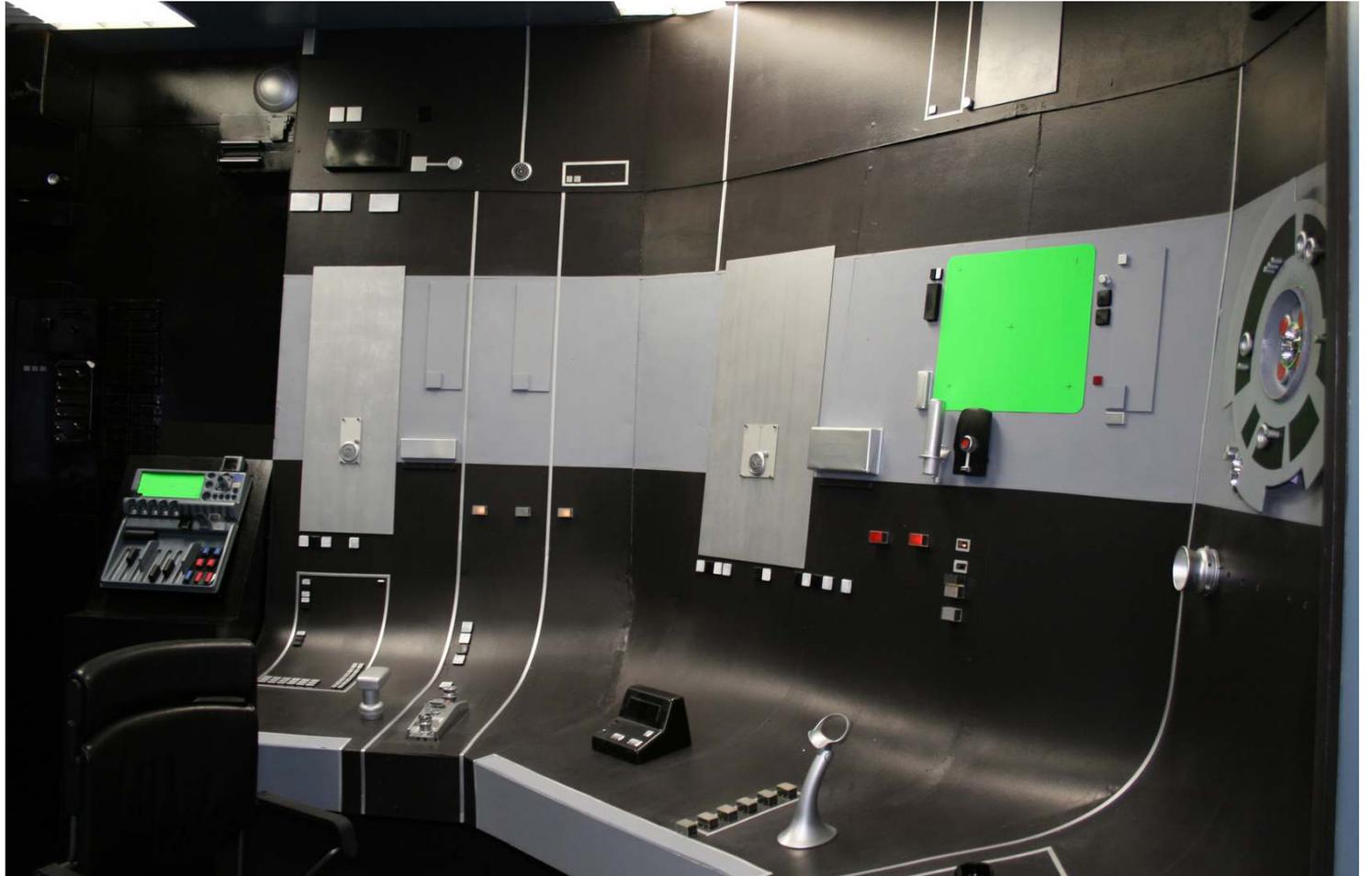
- Dauer der Bauarbeiten: ca. 4000 Stunden
- Materialkosten: ca. 4000 Euro
- Feeling und Spaß bei den Dreharbeiten: Unbezahlbar!





LINKE SEITE OBEN : RAUM B
UNTEN: RAUM A

RECHTE SEITE: RAUM B







LINKE SEITE OBEN:

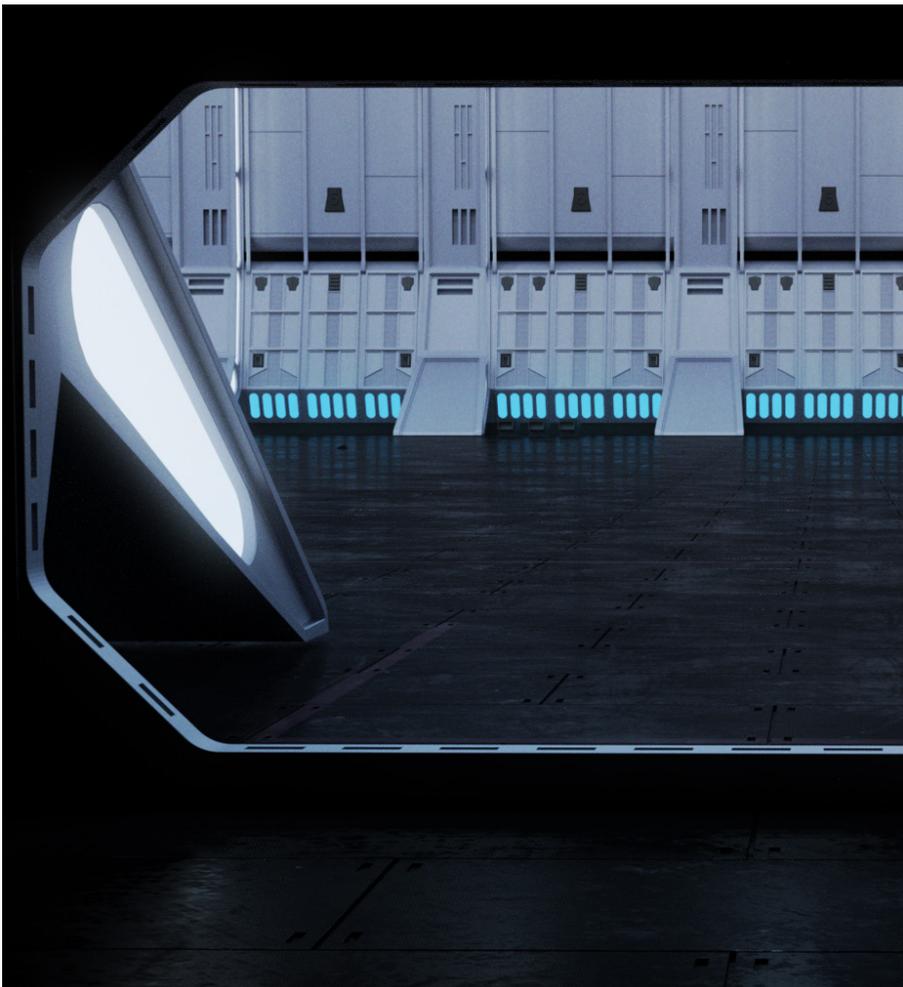
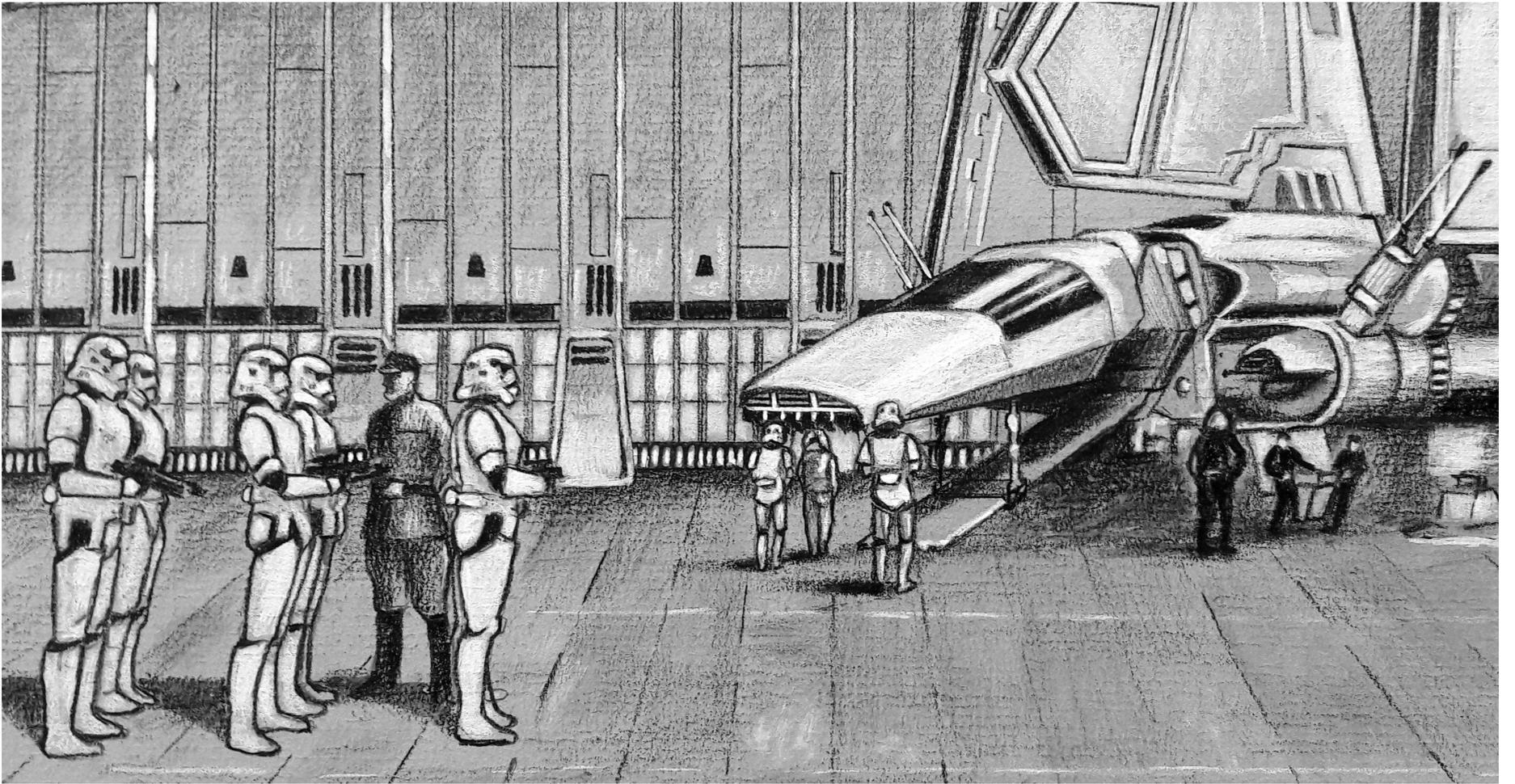
ALEXANDER NESS ALS
DARTH VADER

FOLGSEITE:
KONZEPTZEICHNUNG VON
MANFRED BURGARD

VEIT GALLITZ UND MANUEL
SCHERER BEIM SCHWERT-
KAMPF TRAINING













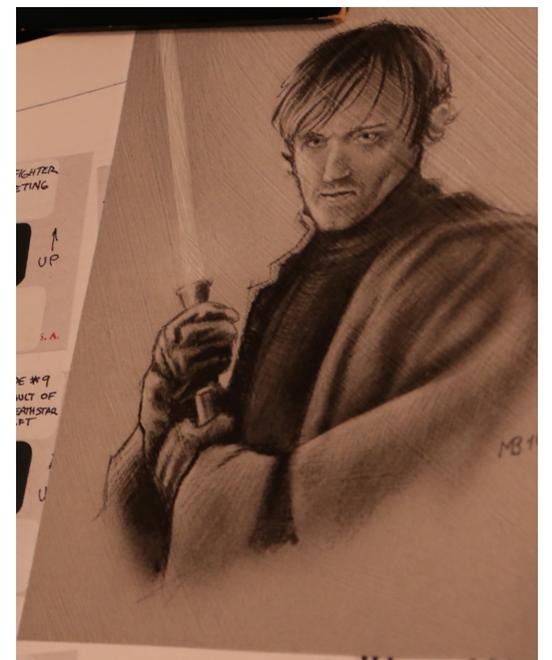
KAPITEL DREI
PRINCIPAL PHOTOGRAPHY



PRINCIPAL PHOTOGRAPHY

Um sich von der breiten Masse an Fanfilmproduktionen etwas abzuheben, entschied Lars Böhl, als Drehorte etwas Ausfalleneres zu nutzen als den üblichen Wald hinterm Haus oder die Greenbox. Ferne und exotische Schauplätze sollten die Szenerie glaubhafter gestalten und es dem Zuschauer später erleichtern, die „fremde Welt“ zu akzeptieren. Anfangs war lediglich Tunesien (Originaldreh-

ort von Lucasfilm) geplant und diente als absolut authentische Kulisse für Tatooine. Doch im Laufe der Zeit verband das Team die Leidenschaft des Reisens immer öfter mit Dreharbeiten. So kamen bald weitere Länder dazu, wie Italien, China, Chile, Malaysia und viele andere.





TATOOINE

A wide-angle photograph of a desert landscape. The foreground and middle ground are dominated by a vast, flat, golden-brown expanse of sand or dry earth. The surface has a fine, granular texture with some small, dark specks scattered across it. In the distance, a low, gentle ridge or dune line stretches across the horizon. The sky above is a clear, uniform light blue, occupying the upper half of the frame. The word "TATOOINE" is superimposed in the center of the image, rendered in a white, serif, all-caps font with a thin black outline.



WÜSTE DER TRÄUME

Datum: 30. Mai - 6. Juni 2006

Drehort: Tunesien

VORIGE SEITE: MATTE PAINTING EINES SANDCRAWLERS VON CHRISTIAN KREY

LINKE SEITE: DIE REISEROUTE FÜR DIE ERSTEN DREHARBEITEN IN TUNESIEN

Die Reise begann bepackt mit sechs Koffern am Münchner Flughafen. Die „Waffen“ machten dem Team ehrlich gesagt schon einige Sorgen. Und es kam, wie es kommen musste: Der kleine Alukoffer lief durch die Gepäckkontrolle und löste wegen des Alugeflechtes des Tusken prompt erst mal verdutzte Blicke der Sicherheitsangestellten aus. Der Koffer wurde geöffnet und

plötzlich stand der Beamte mit hoch erhobenem Blaster vor uns. Doch irgendwie konnten die drei Reisenden ihm ihre harmlosen Absichten erklären und durften mit der kompletten Ausrüstung das Flugzeug besteigen. In Tunesien angekommen, galt es den Mietwagen am Flughafen abzuholen. Doch der reservierte Jeep war nicht da und das AVIS Kundenservice-Center menschenleer (das Schild „We try harder“ konnte nicht wirklich trösten). Nach 1h kam dann ein kleiner (ca. 100Jahre alter) Tunesier mit einem knallroten Fes auf dem Kopf und nach schließlich weiteren 5 Stunden konnte die Reise im eigenen Jeep endlich beginnen.



Tag 1 Zu Gast bei Owen Lars und Tante Beru (Owen Lars Homestead Interieur)

Drehort: Hotel Sid Sidriess, Matmata

Koordinaten/Wegbeschreibung: Nicht nötig, da der Ort auf jeder Karte und in jedem Reiseführer aufgeführt ist.

Wo einst vor 30 Jahren Mark Hamill und Antony Daniels vor der Kamera standen, war mittlerweile ein echt außergewöhnliches Hotel entstanden: sehr einfach, aber sauber und für jeden Fan ein absolutes Erlebnis.

Das Sandtrooper-Kostüm erzeugte bei den Einheimischen jedenfalls rege Aufregung. Touristen nutzen ihre Gelegenheit für ein Foto, blieben jedoch glücklicherweise nie lang genug, um die Dreharbeiten zu behindern. Trotzdem bekam das Drehteam hier zum ersten Mal die tunesische Bürokratie zu spüren, als Beamte des

Touristik-Büros Matmata eine „Drehgenehmigung“ sehen wollten. Bis Veit Gallitz mit seinem angerosteten Schulfranzösisch erklärt hatte, dass sie nur einen privaten Fanfilm drehen („no cinéma“, „no television“) war fast die Sonne weg. Dass sie nur einfache Fans und Amateure waren, wollten die Beamten aufgrund des Stormtrooperkostümes leider nicht ganz glauben.

Veit versprach ihm also, das zuständige Touristik-Büro in Gabes aufzusuchen und dort eine offizielle Drehgenehmigung zu erstehen. Dort angekommen, wusste natürlich keiner etwas von derartigen Genehmigungen. Stattdessen empfahl man, eventuelle Wächter oder sonstige Beamte (somit die eigenen Kollegen) von derartigen Star Wars Locations einfach zu bestechen.



ERSTE ANPROBEN DES SANDTROOPER KOSTÜMS VOR ORT

IN DEN RUINEN VON MOS
ESPA

BILD RECHTS UNTEN:
ANAKINS TISCH IN WATTOS
SHOP



Tag 2 Auf der Suche nach George Lucas geheimen Filmset (Mos Espa)

Drehort: Wüste nördlich von Nefta

Koordinaten: 33°59'67"N, 7°50'53"E

Wegbeschreibung: Das Set befindet sich ca. 14km nördlich von Nefta. Kurz bevor man in Richtung Westen (Algerische Grenze) den Ort verlässt, führt eine kleine Straße direkt nach Norden. Diese Straße mündet schließlich in einen kleinen Pistenweg, der leicht westlich verläuft. 4-Rad Antrieb ist ein absolutes Muss.

Tipp: Einfach in einem der größeren Hotels nachfragen, ob man den lokalen Touri-Jeep-Touren hinterherfahren darf.

Die große Suche nach George Lucas verstecktem Filmset war eigentlich ganz einfach. Man stellt sich vor eines der großen Hotels und fährt den Hoteljeeps hinterher, die täglich dutzende Touris zu der Attraktion der Region karren. Also auf die Piste, rein in die Dünen und nach 14km waren Veit, Bene und Lars fast am Ziel. Im Kopf die Wegbeschreibung eines Fans aus dem Internet, in der es unter anderem hieß „vorbei am Kopf dem Dromedars“. Und tatsächlich erreichte das Team in seinem Jeep nach wenigen Minuten eine Bergformation, die exakt diese Form hatte.

Das kleine Star Wars Dörfchen war fast schon am Horizont erkennbar, da kamen dem Team plötzlich einige

LKWs, beladen mit Fahrzeugen aus dem 2. Weltkrieg, entgegen. Waren hier gerade Dreharbeiten eines Hollywoodstreifens abgedreht worden? Eventuell Indiana Jones 4? (Wie sich später herausstellte, konnte dieses spannende Gerücht leider nicht bestätigt werden)

Also sahen die drei aufgeregten Reisenden gespannt nach vorne und genossen den Blick auf...MOS ESPA.

Wattos Haus war nicht schwer zu finden, also hinein und nach ihm gerufen: „A puthe ta Nolja“. Wie man sehr gut an den Fotos erkennen kann, handelt es sich in der Tat um reine Kulissen, die Rückseiten bzw. das Innenleben bestehen lediglich aus Holz und Pappmaschee. Tja, auf diesem Tisch (im Bild unten rechts) muss dann wohl der kleine Anakin gesessen haben? Glücklicherweise verweilten die Touristen der geführten Jeep-touren nie sehr lange an einem Platz. Das Drehteam nutze also die Zeit, um sich ein wenig umzuschauen und geeignete Stellen für die einzelnen Filmszenen zu finden.

Nach wenigen Minuten zogen die Jeeps der Touristen weiter und das Set gehörte dem Drehteam ganz allein. Leider war jedoch auch die Sonne am untergehen und so beschloss Benedikt, für ein Sundown-Foto mit dem





Wagen auf die Düne zu fahren, eine ganz schlechte Idee (Tipp eines Freundes mit sehr viel Wüstenerfahrung: „Fahre niemals allein durch die Dünen“). Einmal falsch gebremst und schon stand der Wagen mitten auf der Kante, und sie bekamen den Wagen keinen Meter vor und zurück. Als dann noch ein Sandsturm über sie hereinbrach, war das erste Chaos perfekt, das ganze natürlich ohne Schaufel oder Bretter. „Eigentlich hatte ich mich zu diesem Zeitpunkt schon mit dem Gedanken angefreundet, in Wattos Haus zu übernachten“ erinnert sich Lars Böhl. Doch Schließlich kamen zwei Beduinen vorbei, die ihnen halfen, den Wagen freizuschaufeln. „Als uns dann der ältere von beiden einlud, bei ihm in einer Strohhütte direkt am Filmset zu übernachten, konnten wir natürlich nicht ablehnen.“ So gab es zum Abendbrot Dosenfisch mit trockenem Baguette und zum Nachttisch eine Wassermelone. Wie sich herausstellte, war Mabrouk, der ältere Beduine, bei den Star Wars Dreharbeiten zu Episode 1 dabei und hatte viel zu erzählen. Und so kam unter dem perfekten Sternenhimmel am Set von Mos Espa eine sehr abenteuerliche Stimmung auf. „Es ging uns einfach saugut!“ schwärmt Bene.



MABROUKS HÜTTE UND
NOTUNTERKUNFT



MITTE: DREHARBEITEN AM SET VON MOS ESPA

LINKS: NACHDREHS EINIGER PASSANTEN IN BERLIN



Am nächsten Tag wachten die drei Abenteurer dann sandbedeckt um 6 Uhr morgens auf, traten noch ziemlich verschlafen vor die Hütte, und sahen bereits 20 Jeeps auf der Düne zu Mos Espa stehen: „Verdammte Touristen“.

Um das Beste aus der Situation zu machen, entschloss Lars Böhl kurzerhand den Sandtrooper anzuziehen und den Jeep mit den ersten Touristen direkt an der Einfahrt zu Mos Espa anzuhalten, um (natürlich aus Scherz) nach deren Papieren zu fragen. Deren Reiseleiter war so dreist, dass er Lars und seine Begleiter als die original amerikanische Filmcrew von Lucasfilm an-

pries, die Probeaufnahmen für weitere kommende STAR WARS Film-Produktionen mache. Die spanische Touristen konnten ihr Glück gar nicht fassen und wollten entsprechend etliche Fotos mit den drei Stars machen.

Glücklicherweise fanden aufgrund der hohen Temperaturen die Ausflüge der ansässigen Hotels nur in den frühen Morgen- späten und Abendstunden statt. Vor dem ungeduldigen Drehteam lag somit nun endlich ein kompletter Drehtag in den Originalkulissen von Lucasfilm.



MITTE: NACHDREH EINES
DEWBACK-REITERS IN
MÜNCHEN



VORIGE SEITE: MATTE PAINTING EINES SANDCRAWLERS- VON PAUL „WIZ“ JOHNSON

DIESE SEITE: DIVERSE NACHDREHS VON MOS ESPA PASSANTEN IN BRAUN- SCHWEIG





OBEN: VEIT ALS SANDTROOPER

UNTEN: VEIT MIT LEICHTEN SEH BZW- GEHPROBLEMEN AUF DER STEILEN TREPPE









VORIGE SEITE: MATTE PAINTING EINES HANGARS VON CHRISTIAN KREY

LINKS: GEGLÜCKTER VERSUCH DER FAHRZEUGBERGUNG IM CHOT

RECHTS: LARS UND VEIT MIT DER ÖRTLICHEN POLIZEI

Tag 3 Auf den Spuren Luke Skywalker's (Owen Lars Homestead Exterieur aka The Moisture Farm)

Drehort: Chot el Djerid

Koordinaten: Leider nicht vorhanden aufgrund eines GPS-Fehlers.

Wegbeschreibung: Verlässt man Nefta auf der Hauptstraße Richtung Westen, erscheint nach ca. 6km am rechten Straßenrand ein Schild mit der Aufschrift „Dunes de sable“. Wer diesem Weg folgt, erreicht nach ein paar Hundert Metern die berühmte große Düne, an der C3PO in „Episode IV - A New Hope“ den Sandcrawler der Jawas zu Hilfe ruft. Sehr beeindruckend, doch dies war nicht das eigentliche Ziel. Schaut man nämlich von der Straße in die andere Richtung nach Süden, erkennt man in der Ferne im Chott el Djerid das kleine weiße Iglu, hauptsächlich bekannt aus Episode II und IV.

Bereits einen Tag nach ihrem Wüstenabenteuer misachteten Bene, Veit und Lars einen weiteren Sicherheitstipp eines Freundes („fahre niemals in das Chot, da sind schon

ganze Karawanen eingebrochen“). Doch Luke Skywalker's berühmtes Iglu war bereits von der Straße kurz nach Nefta zu sehen. Es lag greifbar nah, sogar Jeepspuren führten in seine Richtung. Also wagten sie die Fahrt in das Chot, einem riesigen Salzmeer im Westen Tunesiens.

Nach ca. 2km brachen sie auf der Salzdecke ein und versanken bis gut 1/3 des Radkastens im seifigen Schlick. Während sich Veit auf den Weg zurück zur Straße machte, um Hilfe zu holen, ging Lars die restl. 500m zu Fuß zum Iglu, zerlegte dort einen kleinen Holztisch aus losen Brettern vor dem Haus (es war eine echte Notlage) und kehrte mit reichlich Unterlegmaterial zurück zum Auto. Nach ca. 3 Stunden des Grabens gelang es Bene und Lars, den Wagen zu befreien und auf den Holzbrettern Meter für Meter das Chot wieder zu verlassen. Die von Veit alarmierte Polizei machte sich primär lustig über die in ihren Augen unfähigen Autofahrer. Abschlepphilfe wäre - wenn über-



haupt - wohl erst viele Stunden später geleistet worden...

„Vor kurzem haben wir uns mal Episode IV mit Georges Audiokommentar angeschaut und mussten laut lachend hören, das Lucasfilm vor 30 Jahren genau das gleiche passiert war“ erinnert sich Lars. Und in der Tat waren durch starken Regen am Tag zuvor alle LKW und sogar die Abschlepptraktoren stecken geblieben und konnten erst nach zwei Wochen befreit werden! Na, wenn das kein gutes Omen war.

Eine Lektion reicher, machte sich das dreiköpfige Drehteam also am nächsten Morgen zu Fuß auf in Richtung Iglu. Je näher sie kamen, desto höher schlugen ihre Herzen.

Durch den Regen am Vortag standen jedoch das Iglu sowie der berühmte Krater vollkommen unter Wasser.

Bei diesem Krater im Film handelt es sich um das Erdloch zu Owen und Berus Behausung. Durch die im Film angewandte Perspektive und einen raffinierten Schnitt bemerkt man jedoch nicht, dass es sich bei dem Bauwerk eigentlich um zwei verschiedene (und um ca.300km voneinander entfernte) Drehorte handelt. Das Innenleben dieses Kraters wurde also von Lars (genauso wie einst von George Lucas) in Matmata am 1. Drehtag gefilmt.

Somit drehten sie die Aufnahmen ab und verweilten noch ein wenig bis zum Sonnenuntergang. „An diesem Ort zu stehen, wo einst Mark Hamill in den Sonnenuntergang schaute und wo Hayden Christensen auf das Speederbike steigt, war schon ein überragendes Gefühl.“ schwärmt Veit.

KOSTÜMWECHSEL VOR LUKE
SKYWALKERS IGLU







Tag 4 Unter Sandleuten

Drehort: Sidi Bouhel

Koordinaten: 34°01'56"N, 8°16'58"

Wegbeschreibung: Durchquert man das Chot el Djerrid Richtung Westen, muss man gleich die erste Straße nach Verlassen des Chots an dem Schild „Dghoumes“ rechts abbiegen und diesem Weg ca. 2,1km folgen. Die letzte Abzweigung wird durch ein Schild „Sidi Bouhel“ angezeigt. Nach weiteren ca. 1,6 km steht man dann am Fuß des Canyons.

Der kleine Fußmarsch in den Tusken Canyon war ein sehr aufregendes und zugleich merkwürdiges Erlebnis: Sie betraten einen fremden Ort und er war ihnen doch bereits so vertraut, als wären wir schon mal hier gewesen.

Es ist wirklich unbeschreiblich, man steht in diesem Tal, dreht den Kopf und vor dem geistigen Auge spielen sich plötzlich die weltbekannten Szenen aus „Episode IV - Eine neue Hoffnung“ ab.



OBEN: BENE & VEIT BLICKEN
AUF DEN TUSKEN CANYON

UNTEN: TUSKEN RAIDER
NACHDREH IN BRAUN-
SCHWEIG





LINKS UNTEN: DER
BERÜHMTE SPOT, AN DEM
BEN KENOBI DEN SCHREI
DES KRAYT-DRACHENS
IMITIERTE





LINKE SEITE: BENE GALLITZ
IN DEN DÜNEN DER SAHARA

RECHTE SEITE: ZELTLAGER
UND DREH-ARBEITEN IM
MORGENGRAUEN

Tag 5 Sohn der zwei Sonnen

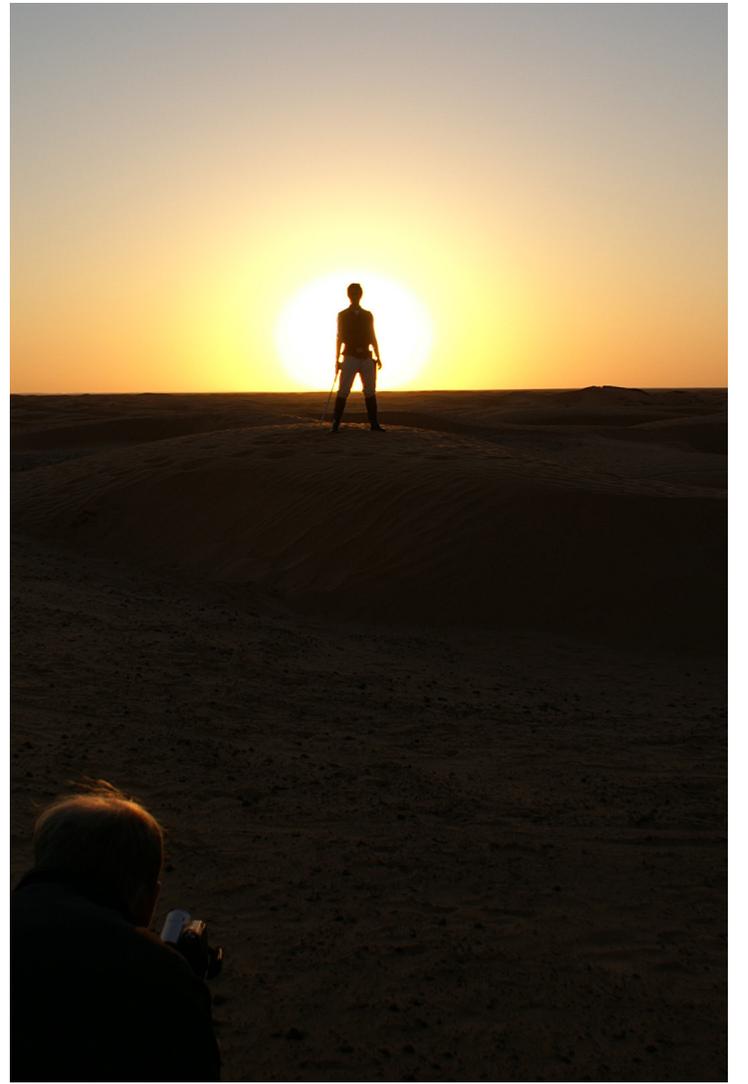
Drehort: Oase von Ksar Ghilane

Koordinaten/Wegbeschreibung: Nicht nötig, da der Ort auf jeder Karte und in jedem Reiseführer aufgeführt ist.

Der Weg in den Süden führte vorbei an Douz, einer kleineren touristenüberfüllten Oase. Eine Sache hatte dieser Ort jedoch zu bieten: Günstige Flüge über die Wüstenlandschaft. Ein nettes Erlebnis, welches zugleich ein paar farbreiche Aufnahmen der Saharadünen brachte. Ksar Ghilane ist eine kleine Oase inmitten der Sahara. Obwohl es sich hierbei nicht um einen original STAR WARS Schauplatz handelt, ist dieser Ort jedem Tunesienreisenden zu empfehlen.

Und die Piste dahin ein echtes Abenteuer. Jedoch nur für Fahrzeuge mit 4Rad-Antrieb. „Uns sind tatsächlich die Koffer und Taschen bis an die Decke geflogen.“ erinnert sich Benedikt Gallitz.

Diese kleine Oase mit kleinen natürlichen Pool in Form einer Thermalquelle, war nun eine willkommene Raststation und bot sich geradezu an, um wunderschöne Wüstenaufnahmen zu machen, u.a. vor dem atemberaubenden Sonnenaufgang.





KAMPF GUT GEGEN BÖSE IN
DER BERGSTADT GOURMESA

Tag 6 Hinterhalt der Sith

Drehort: Die Bergstadt von Gourmesa

Koordinaten/Wegbeschreibung: Nicht nötig, da der Ort (westlich von Tataouine) auf jeder Karte und in jedem Reiseführer aufgeführt ist.

Wieder einmal handelte es sich auch hier um keine Lucasfilm-Location. Trotzdem hielt Lars Böhl diesen ehrfürchtigen Ort, den er bereits aus einem früheren Urlaub kannte, für außerordentlich geeignet, den Hinterhalt des dunklen Jedi darzustellen.

Lars Böhl erinnert sich: „Das Wetter war super, wir waren wie immer absolut allein und ungestört. Nur der starke Wind machte mir in meinem schwarzen Sith-Kostüm etwas zu schaffen, da mir mein bedrohlicher Umhang ständig ins Gesicht flatterte“

Auf dem Rückweg machte das erschöpfte, aber rundum glückliche Drehteam schließlich noch einen kurzen Zwischenstopp in Ksar Hedada, auch weltbekannt als Anakin's Wohnstätte in „Episode I - Die dunkle Bedrohung“. Das einzig beeindruckende an diesem Ort war das riesige Schild mit dem Hinweis auf den STAR WARS Film. Das Hotel an sich nicht war nicht wirklich aufregend.

Auf der Weiterfahrt zurück nach Djerba gönnten sich die Reisenden schließlich noch eine kurze Besichtigung von Ben Kenobis Haus in dem kleinen Ort Adjim. Leider ist dieses Haus nur den Kennern der Original-Trilogie bekannt, da es in der Spezial-Edition durch ein CGI-Painting ersetzt wurde. Sehr wissenswert dabei ist, dass - während das Haus im Film weit oben im Bergland Ta-tooines steht - es sich in der Realität am Meer befindet.

Tag 7 Abschied

Somit verließen Bene, Veit und Lars Tunesien am 8.Tag. Alle drei voller kleinerer Blessuren, im Gepäck etliche verschlissene Kostüme und sieben randvolle HDV-Tapes, die Köpfe gefüllt mit den Erinnerungen an eine wundervolle

Woche, voller Abenteuer, Gefahren und Eindrücken, an die sich die drei Filmemacher ihr Leben lang erinnern werden. Erinnerungen an die...WÜSTE DER TRÄUME

HOTEL KSAR HEDADA,
DAS SLAVE QUARTER AUS
EPISODE I







NABOO



VORIGE SEITE: NABOO
MATTE PAINTING VON
ALESSANDRO MANCINI

DIESE SEITE:
VILLA BALBIANELLO



NABOO

Datum: 6. August 2006

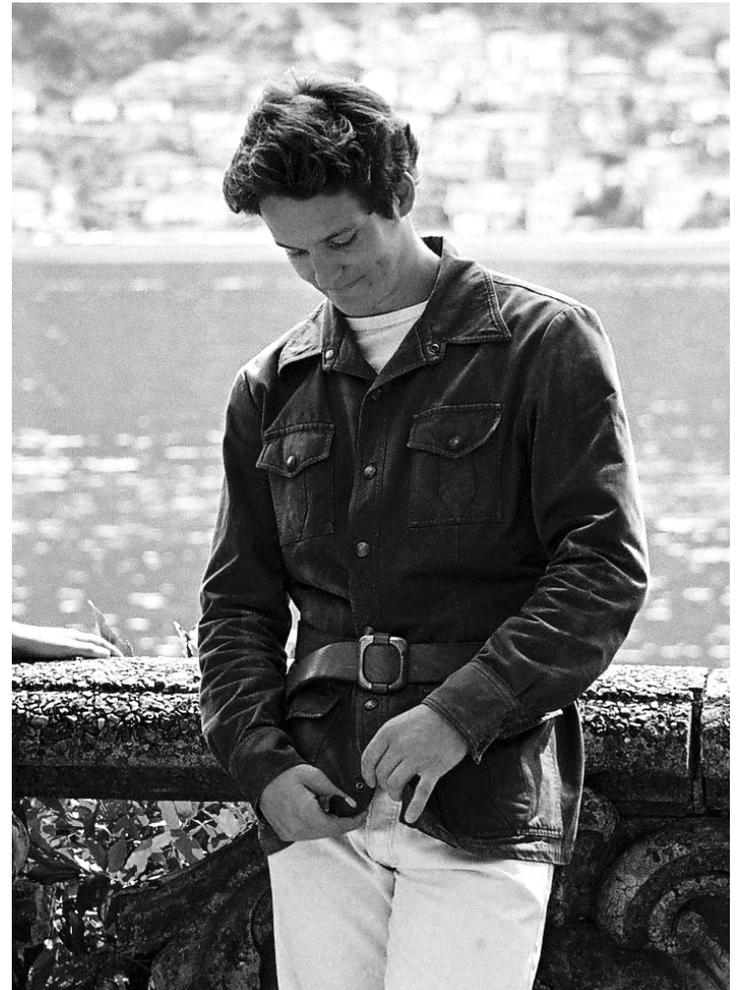
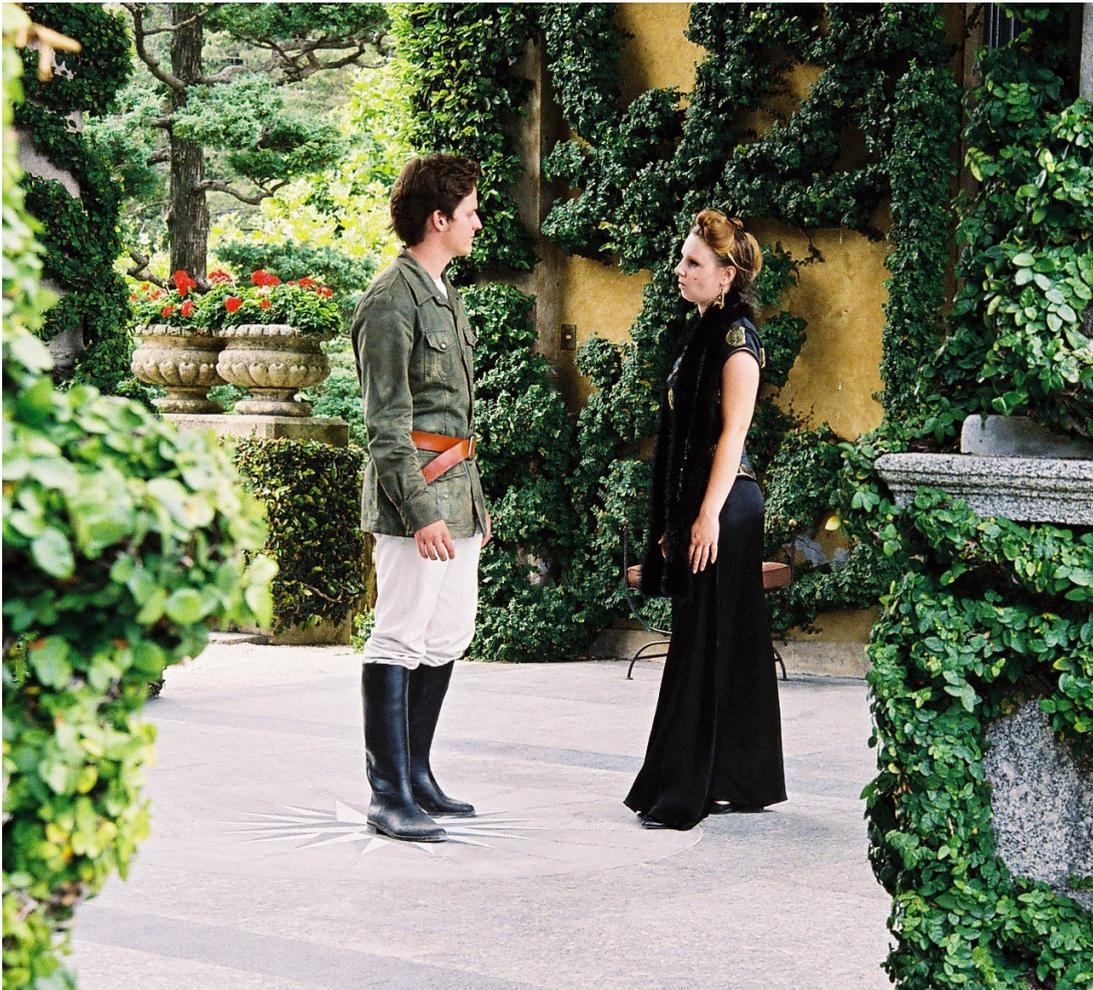
Drehort: Villa Balbianello, Lenno, Italien

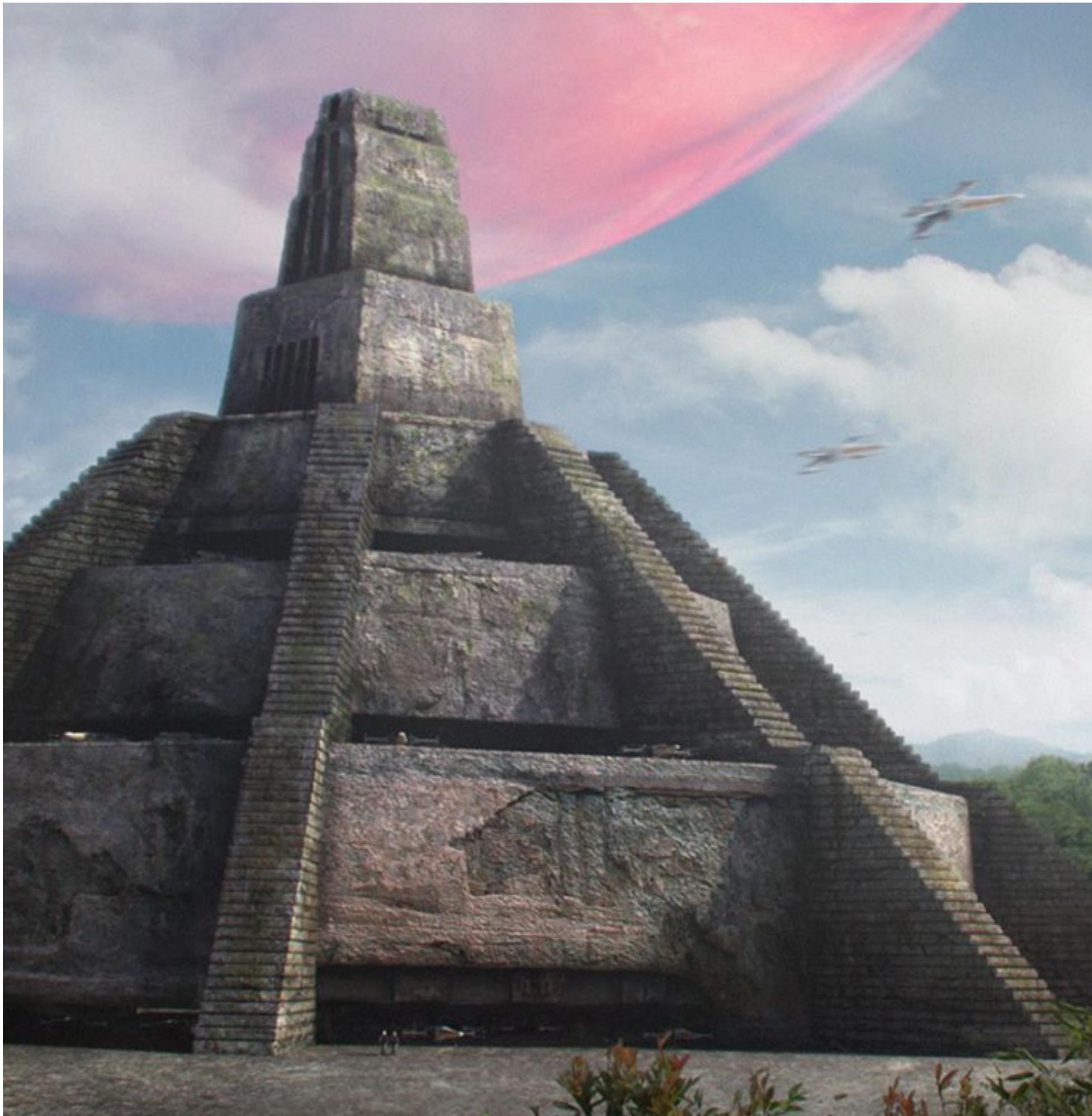
Koordinaten: 45°57'54.26"N, 9°12'8.79"E

Wegbeschreibung: Nicht nötig, da der Ort auf jeder Karte und in jedem Reiseführer aufgeführt ist.

An einem kühlen, verregneten Samstagmorgen fand sich das Team zusammen, um den Sommer kurzzeitig etwas zu verlängern und nebenbei ein paar kurze Aufnahmen vor der wunderschönen Original-Kulisse aus „Episode II - Angriff der Klonekrieger“ abzdrehen. Also machten sie sich auf den Weg und überquerten die Alpen über den selten befahrenen Stelvio Pass. Nach wenigen Stunden Fahrt war der Sommer zurück. Für eine erste Begeisterung sorgten die milden Temperaturen und der Comer See, welcher mit all seinen kleinen Dörfchen ein wahres Bilderbuch-Italien bietet. Da die kleine Villa auf einer Halbinsel steht, ist sie sehr leicht zu Fuß zu erreichen. Dass das Gelände nicht ganz öffentlich war und Eintritt zu zahlen wäre war bekannt, aber würden sie auch drehen dürfen? Eine erste vorsichtige Anfrage wurde mit einem schlichten „No!“ beantwortet. Durch eine kleine

Notlüge („die Freunde, die bald heiraten würden, hätten sich hier kennen gelernt, und man würde nur einen Film für die Hochzeit drehen“), einer geübten Handschwenks („Ihr wollt uns filmen lassen“) und dem Versprechen, sich nicht dem Haus zu nähern, sondern nur im Garten zu filmen, gelang es dem Team dann doch, eine Drehgenehmigung zu erhalten. Da das gesamte Gelände kameraüberwacht war, beschlossen sie nun wirklich rasch vorzugehen: Die wichtigen Aufnahmen zuerst, damit, falls sie auffliegen würden, wenigstens ein paar Aufnahmen von Naboo vorhanden waren. Also hieß es schnell Kostüme an, schminken, Stativ aufbauen und los. „Puh, der berühmte Balkon war schon mal im Kasten. Jetzt fehlte nur noch die Aufnahme am Haus. Am Haus? War da nicht was? Ich konnte mich wirklich nicht mehr erinnern...“ betont Lars. Um noch eine passende Außenaufnahme der Villa zu bekommen, mussten sie die Halbinsel über den Wasserweg verlassen. Per Seetaxi fuhr das Team noch einen großen Bogen um das Anwesen. Sie legten am nahe gelegenen Sandstrand der Lidodilenno Strand Bar an, tankten noch etwas Sonne und fuhren dann gemächlich in Richtung Norden, zurück nach München, wo der Sommer sich noch immer sträubte, zurückzukehren.

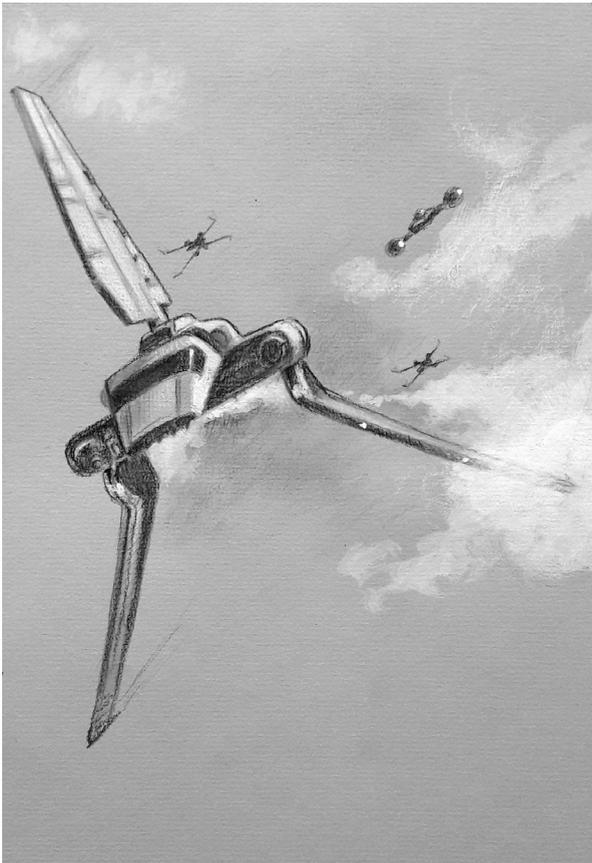






YAVIN IV





YAVIN IV - DER GEHEIME STÜTZPUNKT

Datum: 12.Mai 2014

Drehort: Tikal, Guatemala

Koordinaten: 17°13'2"N, 89°38'9"E

Die wohl berühmtesten Maya-Ruinen Mittelamerikas sind die von Tikal. Jahrhunderte vom Dschungel verborgen, wurden sie erst in 1937 vollständig ausgegraben. Im Jahre 1976 wurde Tikal von George Lucas für den damals ersten Teil seiner Star Wars Saga (Episode IV) als Drehort für die geheime Rebellenbasis auf Yavin IV benutzt und weitere 41 Jahre später sollten nun die ersten Aufnahmen für diesen Fanfilm stattfinden. Zu diesem Zweck reiste Felix Eckhardt, ein Freund des Projekts, nach Belize, um von dort einen 3-Tages Ausflug nach Guatemala zu unternehmen. Die Anreise begann nachts um 3 Uhr mit dem Bus aus Flores. Ca. 1 1/2 Stunden später kam Felix in Tikal an, gerade rechtzeitig, um vor den anderen Touristen mit Taschenlampe bewaffnet den Marsch durch den Dschungel anzutreten. Tatsächlich waren sein bewaffneter Guide und er die ersten auf der Spitze von Temple V, gerade noch vor dem Sonnenaufgang. Natürlich füllten sich die Steinstufen nach und nach, aber glücklicherweise sie hatten einen sehr

guten Spot erwischt. Es war anfangs ein reges Kameraklicken und Getuschel, bis der Guide um 5 Minuten Ruhe bat. Und was dann passierte, lies alle eine Gänsehaut bekommen. Es war, als würde der Dschungel wie vor Millionen von Jahren erwachen. Die Luft wurde von einem Gebrüll erfüllt, das einem durch Mark und Bein fuhr und an eine Mischung aus Löwen und Dinosauriern erinnerte, in der Realität natürlich von kreischenden Tropenvögeln, schnorrenden Nasenbären und zankenden Brüllaffen stammte. Schließlich ging es weiter zur großen Plaza, welche umgeben von Tempel I & II, der Zentral- und der Nord-Akropolis praktisch den Kern von Tikal bildet. Hier entstanden bei den Dreharbeiten von Episode IV die Aufnahmen auf den berühmten Rebellenhangar. Als Grundlage diente bereits damals wie heute bei den Aufnahmen für Descendants of Order 66, die Pyramide „der verlorenen Welt“. Mit steigender Sonne stieg auch die Zahl der Parkbesucher, doch glücklicherweise hatte Felix bereits die wichtigsten Motive fotografiert.



VORIGE SEITE: MATTE PAINTING DES YAVIN TEMPELS VON CURTIS SWIHART

LINKS SEITE: TIKAL

RECHTE SEITE: ZEPPELIN-HANGAR FRIEDRICHSHAFEN

FOLGESEITE: NACHDREHS IN BRAUNSCHWEIG UND KASSEL



Datum: 9. September 2006

Drehort: Zeppelinhangar, Friedrichshafen, Deutschland
 Koordinaten: 47°40'26.70"N, 9°30'25.91"E

Für die Hangarszene benötigte Lars Böhl einen großen und vor allem leeren Hangar. Diesmal galt ganz klar: SIZE DOES MATTER. Nach einigen Bildrecherchen im Internet kam nur einer in Frage, einer der drei größten Hangars der Welt, der Zeppelinhangar in Friedrichshafen. Die Mitarbeiterin der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit Kathrin Runge erwies sich als ausgesprochen nett und hilfsbereit und gestand dem Team eine Stunde Dreharbeiten vor den gewaltigen Toren des Hangars zu. Doch bevor es losging, sollten die Vorbereitungen für diesen relativ kurzen Shot, Lars noch einige Nerven kosten. Marco Hammerands R2 Einheit war von der German Garrison für eine große Medien-Veranstaltung in München gemietet. Ohne einen Astromech hätte jedoch die Szene

nur halb so schön gewirkt, die ganze Planung schien also erst mal umsonst. Nachdem Lars den Dreh bereits schweren Herzens abgesagt hatte, geschah ein kleines Wunder: Lucasfilm ließ für das Medien-Event ausschließlich Originalmaterial- und Kostüme zu. Der Auftritt der German Garrison und von R2 musste leider ausfallen. Des einen Leid, des anderen Freud: R2 war wieder frei für die Doo66 Aufnahmen. Dank Lucas(film) himself fanden die Dreharbeiten also wie geplant statt. Und so ging es in den frühen Morgenstunden bei strahlendem Sonnenschein Richtung Südwesten an den Bodensee. Die am Eingang des Hangars verweilenden Fluggäste hatten jedenfalls reichlich Unterhaltung, als die kleine Crew begann, die Kostüme anzuziehen und den kleinen weißen Droiden aufzustellen. Nachdem der Einlass gewährt worden war und die Hangartore geöffnet wurden, zählte die Zeit. Doch die reichte aus und Yavin war im Kasten.











KASHYYK



VORIGE SEITE: MATTE
PAINTING EINER KASHYYYK
LANDSCHAFT VON ANDREE
WALLIN



KASHYYYK - HEIMAT DER WOOKIEES

Datum: 17.- 26 Januar 2007

Drehort: Tioman, Malaysia

Koordinaten: 2°47'30.85"N, 104° 7'26.14"E

Um dem tristen Wetter im kalten, verregneten Deutschland zu entfliehen, beschlossen Lars, Jan Schmidt-Salzer und Martin Wintel einen Tauchurlaub in der Sonne Südasiens zu machen. Aus Recherchen wusste Lars, dass einige der Kashyyyk-Aufnahmen aus „Episode III - Die Rache der Sith“ an den Küsten Thailands und Chinas entstanden waren. Da jedoch nicht die Dreharbeiten, sondern der Tauchsport im Vordergrund stand, fiel die Entscheidung auf eine kleine Insel vor Malaysia. Doch wie sich später zeigte, war die Wahl nicht die schlechteste. Und so wurde die Gelegenheit beim Schopf ergriffen und der Klonpanzer kam mit in den Koffer. Um am Flughafen (nicht wie bei der Tunesienreise) Verzögerungen bei der Waffenkontrolle zu vermeiden, wurde der Blaster in 5 Teile zerlegt und auf mehrere Koffer verteilt. 14h Flug später waren die drei Freunde endlich im Paradies. Doch das Wetter (fast zehn Tage Regen am

Stück) vermieste ihnen schnell die Urlaubsstimmung. Nun gut, was schlecht war für den verdienten Entspannungsurlaub, war wiederum gut für die Dreharbeiten. Die Strände waren wie leergefegt und das nebelige Regenwetter sorgte für eine absolut authentische Kashyyyk-Atmosphäre. Und so entpuppte sich die kleine Insel als perfekte Kulisse: leere Strände, charakteristische Küstenfelsen, eine dichte Berglandschaft mit verhangenen Schluchten und einem giftig grünem Dschungeldickicht. Die einzigen Zuschauer, die während den Dreharbeiten auftauchten, waren ein paar wenige einheimische Inselbewohner. Natürlich waren diese genauso wenig der englischen Sprache mächtig wie das Drehteam der malayischen. Aber zwei simple wiederholte Wörter verstanden Lars und seine Begleiter sofort: „STAR WARS“. Das nennt man Völkerverständigung.



Datum: 12. Juni 2010

Drehort: Li River, Yangshuo, China

Koordinaten: 24°47'N, 110°30'E

Die Dreharbeiten in Malaysia lieferten wunderschöne Strand- und Dschungelaufnahmen, was aber noch fehlte, waren diese typischen Felsformationen entlang der Küste. Aus beruflichen Gründen verschlug es Lars Böhl Anfang 2010 für ein halbes Jahr nach China, wo er an einem Wochenende die Chance ergriff, einen Kurztrip in die südlichen Provinzen zu unternehmen, welche vor allem durch tropische Klimaverhältnisse und endlose Reisfelder bekannt waren. Das besondere an der Region um den Li River war jedoch eine besondere Gebirgsstruktur, welche auch schon bereits von Lucasfilm für ihre Kashyyykszenen verwendet wurde. Das Wetter war perfekt. Leicht bedeckt, tropisch feucht und die bizarren Berge umhüllt von rießigen Nebelfeldern, gelang es Lars Aufnahmen einzufangen, die denen aus Episode III nicht ähnlicher sein könnten. Das ganze zudem an einem Original Drehort, ein wahrer Fanfilmer-Traum.









THE ICEWRECK





KONZEPTZEICHNUNGEN VON
TAMAS KARACSONYI

GEFANGEN IM EWIGEN EIS

Datum: 17. Dezember 2006 - 19. Dezember 2010
Drehort: Gletschergipfel "Gefrorene Wand"
(3250m Höhe), Hintertux, Österreich
Koordinaten: 47°40'26.70"N, 9°30'25.91"E

Wie jeder eingefleischte STAR WARS Fan weiß, entstanden die Aufnahmen für „Episode V - Das Imperium schlägt zurück“ in der Eiswüste nahe des norwegischen Ortes Finse. Da das Münchner Team jedoch mit den Alpen eine täuschend ähnliche Landschaft direkt vor der Haustür hatte, beschlossen sie ihrem Motto „an Original-Schauplätzen zu drehen“ zu Gunsten der Reisekasse ausnahmsweise einmal untreu zu werden. Und somit wählten sie einen Drehort, der seinem Namen alle Ehre machte. Rückblickend stellte sich heraus, dass die „Eisplanet-Aufnahmen“ die bisher schwierigsten und körperlich anstrengendsten waren. Bereits an den ersten drei Drehtagen (oder besser „Drehversuchen“), wurde die gesamte Crew an die Grenzen der Belastbarkeit geführt. Trotzdem war aufgeben keine Option, die Aufnahmen mussten gedreht werden, koste es, was es wolle.

Tag 1 und 2 Warm Up im Schnee

Die Befürchtungen, „zu wenig“ Schnee zu haben, schlugen vor Ort prompt in das Gegenteil um. Alle versanken bis zu den Oberschenkeln in frischem Pulverschnee. Kulisse und Landschaft waren absolut atemberaubend, ja das war wahrlich ein Eisplanet, wie Lars Böhl ihn wollte! Leider waren die Dreharbeiten durch den tiefen Schnee und das unwegsame Gelände extrem mühsam und anstrengend. Jede Verlagerung des Drehortes (selbst nur um ein paar hundert Meter) bedeutete Kampf durch den Schnee und Verlust kostbarer Drehzeit. Schließlich glitt Lars der Snowtrooperhelm bei einer Szene aus den Händen und rollte die Piste hinab. Würde der Wind den Helm fortreiben oder ein Skifahrer ihn als Souvenir mitnehmen, wären die Dreharbeiten vobei. Nach einer 1 1/2 stündigen Suche am Fuß den Abhangs war Lars dann wieder oben am Drehort, mit dem Helm und gerade noch rechtzeitig, um die letzte Gondel ins Tal zu erwischen. Und dieser Einsatz auf 3200m Höhe und -14° war nur ein erster Vorbote auf die kommenden Tage.



Tag 3 Gefangen im Schneesturm

An diesem Tag wünschte sich Lars wirklich, dies wäre doch eine Bluescreen-Produktion gewesen. Nach wochenlanger Planung und intensiver Vorbereitung schien alles perfekt. Zahlreiche Fans aus ganz Deutschland hatten für die Teilnahme als Schauspieler, Statisten und Helfer zugesagt, sämtliche Kameraeinstellungen waren speziell für den Drehort angepasst, und sogar das Wetter sollte laut Vorhersage sonnig und heiter werden. Doch wie schon bei dem Tunesien-Dreh (wo sie ja genau wie die Lucas Crew im Chot el Djerid steckengeblieben waren) wurde Lars und seinem Team auch diesmal das gleiche Schicksal wie der Lucas Crew bei dem Dreh von „Episode V“ zuteil. 1979 waren der damalige Produzent Irvin Kershner und sein Kamerateam gezwungen, aufgrund eines schweren Schneesturmes direkt aus dem Hotelzimmer zu filmen, während Mark Hamill wenige Meter vor dem Eingang im tobenden Schnee agierte. Anfangs als gutes Omen gedeutet, so sollte es sich doch eher als Fluch herausstellen. Kaum waren alle aus dem Skilift aus

gestiegen, steckte das komplette Team schon in einem heftigem Windsturm. Obwohl fast alle Pisten geschlossen waren, legten sie es trotzdem auf einen Versuch an. So schnell wollten sie nicht aufgeben. Kurz darauf befand sich die ganze Crew mitsamt der schweren Ausrüstung tapfer auf dem Marsch durch den Sturm zum eigentlichen Drehort. Doch was sie am geplanten Spot vorfanden, waren alles andere als angenehme Drehbedingungen. Bei einer Windgeschwindigkeit von ca. 50km/h blies ihnen ein -17° eisiger Wind ins Gesicht, der durch den aufgewirbelten Eisschnee die Sicht auf ca. 10m verringerte. Dreharbeiten unmöglich! Nun mussten schnell Entscheidungen getroffen werden, denn die Zeit rann davon. Vollkommen entkräftet und durchgefroren kämpfte sich das Team zur nächsten Skihütte. Inzwischen waren vier Stunden vergangen, ohne eine einzige Aufnahme. Erschwerend kam noch hinzu, dass sie nun auch noch auf dieser Hütte festsaßen. Was sie brauchten, war nun wirklich ein Wunder.

DAS TEAM IM SCHNEESTURM

MARCEL KERN ALS SNOW-COMMANDER JESTER CORE



Und tatsächlich kam dieses, wenn auch nur ein kleines. Mit viel Überzeugungsarbeit gelang es, den Hüttenwirt zu überzeugen, sie aus ihrer Notsituation zu helfen. Und so saß wenige Minuten später die ganze Crew im vorderen Ladungskäfig einer Pistenraupe auf dem Weg zu einer tiefer gelegenen Liftstation. Dieses Erlebnis war so aufmunternd, dass die Motivation der Gruppe in der Tat noch einmal einen gewaltigen Auftrieb bekam. Und schließlich schaffte Lars und sein Team, an einem nun ruhigeren Bergabschnitt die Dreharbeiten leicht verspätet zu beginnen. Natürlich konnten sie die Zeit nicht zurückdrehen, und die verlorenen Stunden kosteten viele Szenen. Am Ende fuhren die Schneehelden zwar abgekämpft und sichtbar erschöpft nach Hause, den Kopf voller Erinnerungen an einen sehr abenteuerlichen Drehtag.



FAHRT INS TAL MIT DER SCHNEERAUPE

3D-MODEL EINER RETTUNGS-KAPSEL



LARS BÖHL GIBT FLORIAN
WIEDEMANN (ALS BOBA
FETT) REGIEANWEISUNGEN



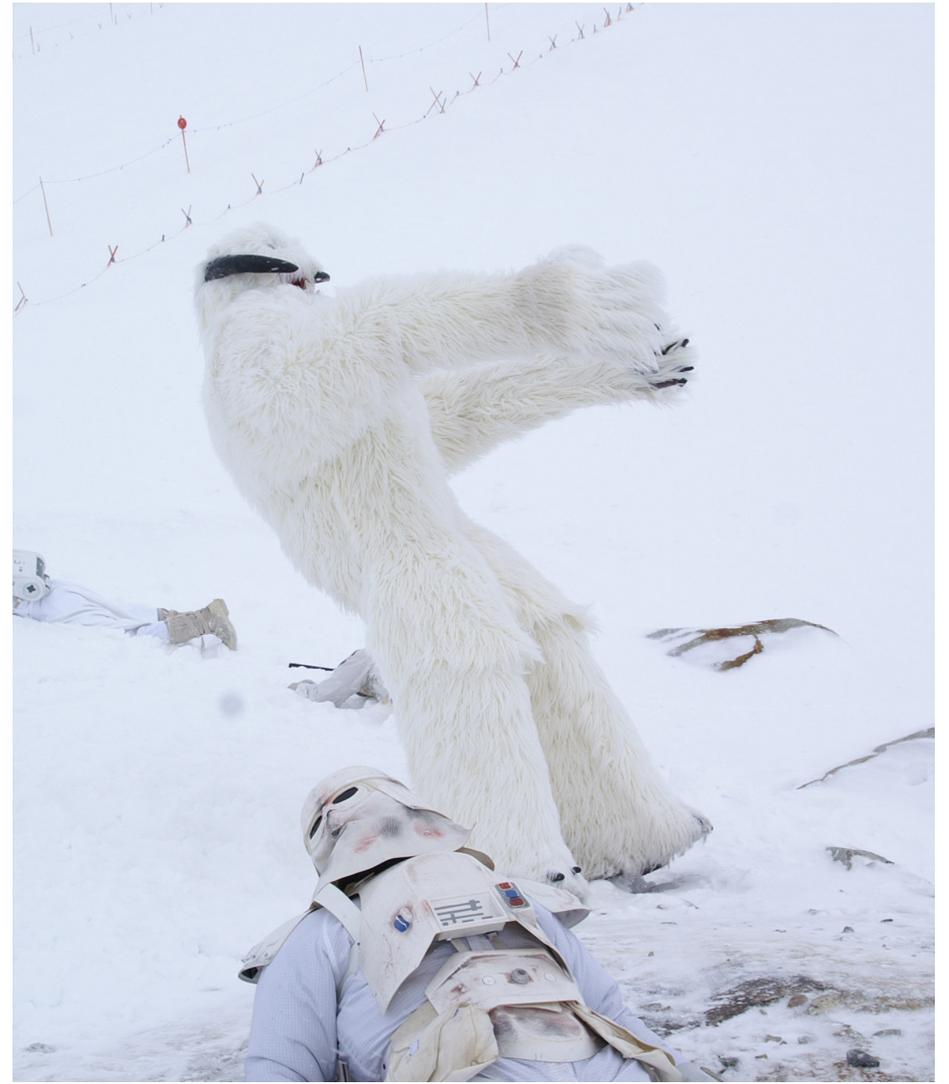
Tag 4 Über den Wolken muss die Freiheit...

...wohl grenzenlos sein. Eine Woche nach der stürmischen Erfahrung nahm Lars das nette Angebot eines Freundes an, die Alpen mit dem Flugzeug zu überqueren. Natürlich nutzte er die Gelegenheit, ein paar Luftaufnahmen zu machen. Ohne die genaue Flugroute vorher gekannt zu haben, erkannte Lars plötzlich eine Bergformation wieder. Zu ihrer Rechten lag der Hintertuxer Gletscher, der berühmte Berg, der Lars und sein Team eine Woche zuvor durch Wind und Sturm die Dreharbeiten verdorben hatte. Von hier oben sah eigentlich alles sehr friedlich aus.

Tag 5 Das Ende für den Eisplanet?

Fast zwei Monate nach dem letzten Abenteuer in den Bergen kehrte Lars und sein Team zurück, um die noch verbleibenden Szenen nachzudrehen. Nachdem sie ja bei dem letzten Versuch die Dreharbeiten wegen eines Schneesturms abbrechen mussten, dachten alle, es kön-

ne nicht schlimmer kommen. Weit gefehlt. Noch wenige Tage vor dem Dreh saß Lars bei milden 16°C im Biergarten und genoss die Frühlingssonne. Doch als wären sie verflucht, verschlechterte sich kurz vor dem Termin das Wetter. Was tun? Absagen? Nein, Lars wollte es versuchen und das Kapitel Eisplanet endlich abschließen. Also wagten sie erneut den Ausflug in die eisigen Höhen des auf 3200m Höhe gelegen Hintertuxer Gletschers. Während bei dem letzten Drehversuch Aufnahmen wegen des Windsturms schlichtweg unmöglich gewesen waren, hatten sie diesmal durchweg ertragbare Drehbedingungen. Die Temperatur betrug um die -5°C und der Wind war mäßig. „Mir persönlich wäre zwar allein wegen der Bildqualität Sonnenschein lieber gewesen, aber ich muss zugeben, das nebelige Wetter und der Schneefall erzeugten durchaus eine äußerst authentische Atmosphäre“ erinnert sich Lars Böhl. Aufgrund des schlechten Wetters und des teilweise frischen Tiefschnees gingen die Dreharbeiten leider nur langsam voran. Die dünne Höhenluft zerrte an den Kräften und die Schauspieler drohten sich nach kurzer Zeit in ihren Kostümen (trotz Winterunterwäsche) zu unterkühlen. Doch sie drehten, bis die letzte Gondel den Berg verließ, feierten bei einem warmen Es-



sen den (so hofften sie) letzten Hoth-Drehtag in einer kleinen Skibar unten im Tal und kehrten müde, aber zufrieden nach München zurück. Und dort platzte der Traum. Eines der beiden HDV-Tapes hatte (durch Kälte, Luftfeuchtigkeit ?) einen Schaden davon getragen, 40min Aufnahmen, d.h. 3h reale Drehzeit waren zerstört. Die ganze Quälerei in den eisigen Höhen Österreichs umsonst, die Enttäuschung an diesem Abend war einfach unbeschreiblich. Sie hatten gefroren, gekämpft, Kisten mit Ausrüstung auf den Berg geschleppt und kostbare Kostüme verschlissen. Doch sie hatten Spaß dabei, und bei tollen Aufnahmen wäre es das alles Wert gewesen. Doch nun hatten sie außer Erinnerungen und ein paar Fotos... nichts.

Tag 6 Am Ende...

... wurde doch schließlich alles gut. Wenn auch erst zwei Jahre später. Im Dezember 2009 wagten Lars Böhl, Benedikt & Veit Gallitz einen weiteren Versuch. Und an diesem Tag war das Wetter einfach nur perfekt und sie konnten endlich die fehlenden Szenen abdrehen.



VERLORENE SZENEN: KOPFGELDJÄGER GEGEN WAMPA KREATUR



VEIT GALLITZ UND SEINE
SNOWTROOPER SIND BEREIT
FÜR DEN DREH

RECHTE SEITE: WAMPA
ANGRIFF AUF DIE SNOW-
TROOPER

IMPERIALES WRACK IM EIS

Datum: 9. August 2008

Drehort: Sternenerstörer-Set , Höhenkirchen, Deutschland

Aufgrund der schmerzhaften Erfahrungen bei den Außendrehn in Winterlandschaften, beschloss Lars, das Drehbuch leicht zu ändern und einen Teil der Handlung in ein gestrandetes imperiales Schiffswrack eben auf demselben Eisplaneten zu verlegen. Da es sich bei dem Drehort um das gleiche Set handelte wie für die späteren imperialen Szenen, musste der Sternenerstörer kurzerhand umdekoriert, und durch eine entsprechende Beleuchtung in ein dunkles, vereistes Wrack eines imperialen Frachters verwandelt werden. Und so fand sich an einem kühlen, verregneten Samstag Morgen ein Team von Schauspielern,

Statisten und Helfern aus ganz Deutschland zusammen, um die ersten großen Indoor-Aufnahmen anzugehen. Zum ersten Mal genossen sie den Luxus, vollkommen unabhängig von Wetter und Tageszeit zu sein. Doch als Amateure auf dem Gebiet stellte nun die stimmige Beleuchtung der einzelnen Szenen eine vollkommen neue Herausforderung dar, so dass die Vorbereitung der einzelnen Szenen (inkl. Deko und Licht) oft länger dauerte als die eigentlichen Dreharbeiten. Etliche Stunden vor der Kamera (und an Wartezeit) zerrten natürlich bei allen Beteiligten an den Kräften, doch solange genug Energie für Schabernack da war, konnten sie auch weiter drehen.







THE CANTINA





VORIGE SEITE: MATTE
PAINTING EINER MOS ESPA
KULISSE VON CHRISTIAN
KREY

RECHTS: DIE BITHBAND
HEIZT DIE MENGE EIN

LINKS: DEJARJIK TISCH



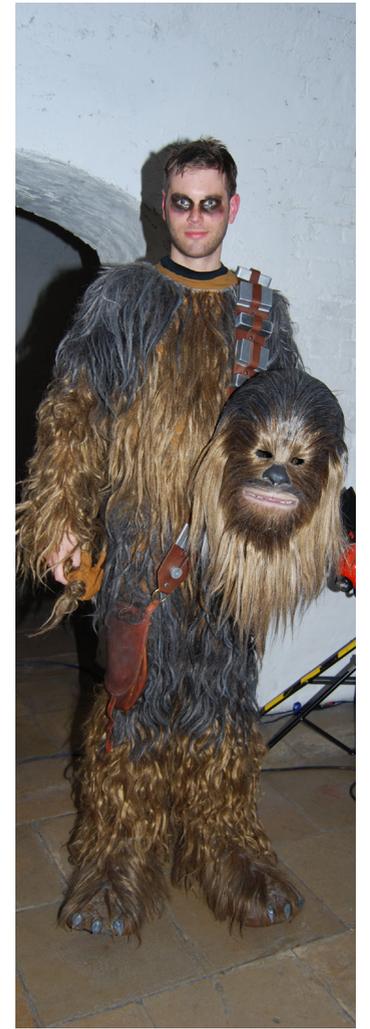
ABSCHAUM UNTER SICH

Datum: 21. Oktober 2007

Drehort: Raumdrei Gewölbe, München

Hat nicht jede(r) STAR WARS Fan schon mal vergebens nach der „JUMP IN“-Taste auf der TV-Fernbedienung gesucht? Einmal eintauchen in den Film „Eine neue Hoffnung“, einmal als berüchtigter Schmuggler die Mos Eisley Cantina betreten, sich vorbei an gefährlichen Gestalten zur Bar drängeln und einen Red Rancor oder Bantha Fizz bestellen? An diesem Tag wurde dieser Traum für einige fast zur Wirklichkeit. An dem Original Mos Espa Filmset in Tunesien hatte Lars bereits eine Szene gedreht, wo der junge Held eine Cantina betritt. Ein Jahr später sollten nun die Innenaufnahmen entstehen. Die Suche nach einer passenden Location gestaltete sich langwierig, führte Lars jedoch in ein wunderschönes altes Kellergewölbe mitten im Herzen Münchens. Doch bis zum geplanten Drehtag lag noch ein weiter Weg vor ihm. Zahlreiche Requisiten und Dekorationsteile mussten entweder selbst gebastelt oder organisiert werden. Zu diesem Zeitpunkt waren die Münchner äußerst erleichtert, Thomas Mang-

litz an ihrer Seite zählen zu dürfen. Thomas ist der Inhaber und Betreiber eines bezaubernden Filmfiguren-Museums in Mönchengladbach. Allein seine Ausstellung an STAR WARS Puppen, Droiden und Dioramen war damals bereits einzigartig in Europa und wirklich jede Reise wert. Thomas stellte dem Filmprojekt großzügigerweise eine ausgewählte Sammlung an äußerst seltenen und kostbaren Puppen, Masken und Kostümen zur Verfügung, wodurch die Cantina-Location eine Authentizität erreichte, die wirklich atemberaubend war. Den letzten Schliff eines authentischen Barbetriebes brachte zu guter Letzt Marcel Kerns FX-4MK1 Service-Droide, welcher mit unzähligen gleichzeitig arbeitenden Armen und wild blinkend, die übliche operative Bar-Hektik versprühte. Das Einzige, was für die Dreharbeiten noch fehlte, waren die Hauptdarsteller und Statisten,...viele Statisten. Eine leere, sterile Cantina kam für Lars nicht in Frage. Er träumte von einem düsteren, unheimlichen Ort, gefüllt



mit dunklen, gefährlichen Gestalten aus tausend Welten. Und sie kamen! Schmuggler, Raumpiloten, Kopfgeldjäger und Aliens. Jedoch nicht von fernen Welten, sondern aus ganz Deutschland und aus Belgien. Auf der 30th STAR WARS Celebration in London lernte Lars den Belgier Dominique und seine „Prospectors“ kennen. Die kleine belgische STAR WARS Fangruppe entschied sich, unseren Film zu unterstützen und machte sich auf den 900km langen Weg nach München. Die Kostüme, mit denen Dominique, Cookie, Cassandre,

David, Stephane, Thierry und Ophélie am Set erschienen, raubten allen Beteiligten den Atem! Unser lieb gewonnenes und bewährtes Hoth-Team überraschte uns mit einem fantastisch schrägen Rodianer-Stammtisch, Sandtrooper, Jawas und Alex' Wookiee rundeten das Bild perfekt ab. Und schließlich, jedenfalls so ein bisschen, fühlten sich alle wie in einer gefährlichen, miesen Raumfahrerckeipe, aus einer Galaxie weit weit entfernt. An diesem Tag waren sie in der Mos Espa Cantina.



OBEN: DER BARBEREICH WIRD VORBEREITET

UNTEN: ALIENS IN DER DREHPAUSE



RECHTS: DER SPIELTISCH
WIRD VORBEREITET

UNTEN: SABACC KARTEN





O BEN: SABACC SPIEL

UNTEN: MARCEL KERN'S
„RODIANER GANG“





JABBA'S PALACE





PALAST DER ZWEI SONNEN

Datum: 15. November 2009

Drehort: Tournai, Belgien

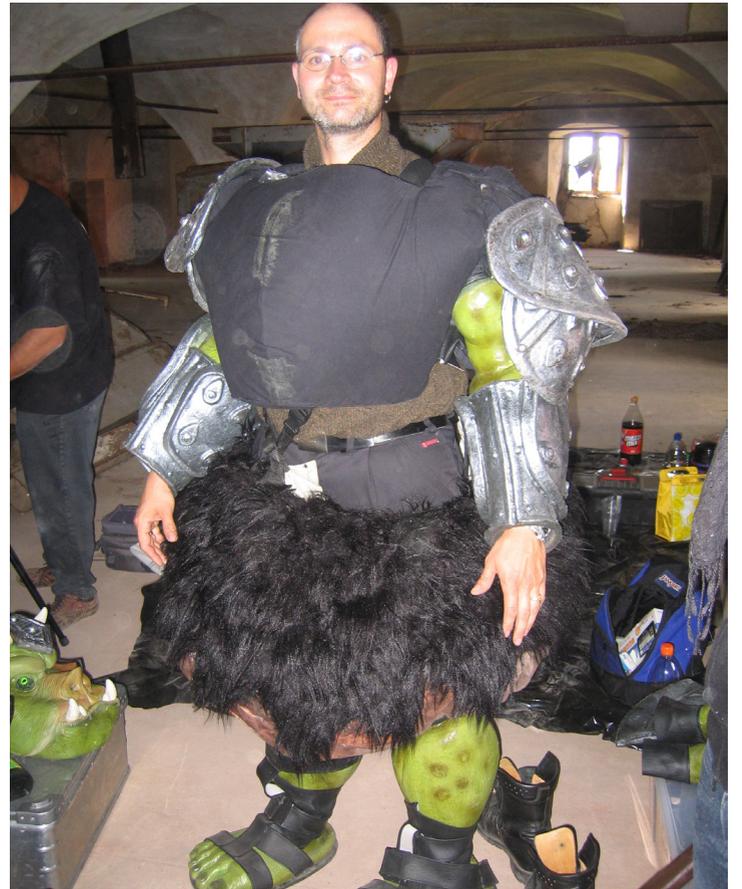
Wie bereits weiter oben erwähnt, lernte Lars auf der 30th STAR WARS Celebration in London ein kleines belgisches Team von äußerst begabten Kostüm- und Propbauern kennen, das sie bereits bei dem Cantina Dreh mit seinen wundervollen Kostümen und Puppen unterstützt hatte. Aufgrund der schieren Größe war es jedoch damals nicht möglich, die mächtige 1:1 Nachbildung von Jabba dem Hutten an den Drehort zu transportieren. Somit konnte Jabba damals leider nicht an der Cantina Party teilnehmen. Doch zwei Jahre später entschied das Team: Wenn der Hutte nicht nach München kommen konnte, dann würden sie eben zu ihm kommen. In den Gemäuern eines alten Gutshofes nahe Würzburg fand schließlich der erste Teil der Dreharbeiten statt. Für den Hauptdreh jedoch ging die Reise wenige Wochen später ins 900km entfernte Tournai in Belgien. Untergebracht

in einem alten, verlassenem Haus, welches gleichzeitig als Werkstatt und Lagerraum für weitere fantastische Puppen diente, traten Lars und seine Begleiter Jürgen Schöberl und Florian Wiedemann schließlich vor den berühmtesten Verbrecherlord Tatooines. Doch was die drei erwartete, waren nicht nur stumme Puppen, sondern eine komplette Mannschaft gutgelaunter und motivierter Statisten, welche Dominique für den Dreh organisiert hatte. Die Dreharbeiten wurden jedoch zu einer kleinen Herausforderung. Da Lars' Französisch etwas eingerostet war, erfolgten die Regieanweisungen zuerst in Englisch und wurden dann von Dominique übersetzt. „Irgendwie machte das ganze gerade deswegen einen Riesenspaß und am Ende bekamen wir genau die Aufnahmen die wir wollten.“ erinnert sich Florian.



RECHTS OBEN: DOMINIQUE'S
TEAM UND IHR HUTTE

RECHTS UNTEN : RANCOR
KEEPER JÜRGEN UND SEIN
HAUSTIERCHEN



THOMAS MANGLITZ'
WUNDERBARE KOSTÜM-
LEIHGABEN

LINKS OBEN: STEFAN PINTER
ALS GAMORREANER

LINKS UNTEN: JÜRGEN
SCHÖBERL ALS RODIANER
UND MARCEL KERN ALS
GEFANGENER UNBEKANNTER
SPEZIES (ZENSIERT)

RECHTE SEITE: MARCEL
KERN ALS BIB FORTUNA



LINKE SEITE:
KONZEPTZEICHNUNG VON
MANFRED BURGARD

RECHTE SEITE: VEIT GAL-
LITZ AM EINGANG ZU „DUR-
KAS FILM-BEHAUS-UNG“,
DREHORT TUNESIEN



DAS HAUS DES TWI´LEKS

Datum: 8. August 2011

Drehort: Alter Gutshof nahe Würzburg

Für das Zusammentreffen des Helden und dem zwielichtigen Twi´lek Bib Durka wurde wie schon in etlichen Szenen zuvor auch diesmal eine Außenaufnahme aus Tunesien kombiniert mit einer Innenaufnahme im deutschen Umland. Zum einen waren die Innengemäuer in Tunesien bereits extrem stark zerfallen oder schlichtweg zu klein um eine ansprechende Szene umsetzen zu können, zum anderen waren

außer Veit und Bene keine weiteren Darsteller verfügbar. Im Gegensatz dazu konnte der Dreh wenige Monate (oder wie in diesem Fall fünf Jahre) später in Ruhe geplant und die Drehlocation sorgfältig ausgestaltet werden. Florian schmückte Durkas Wohnung liebevoll mit allerhand Easter Eggs aus und Werner Walossek schlüpfte zum erste mal in die Rolle, die ihn noch etliche Jahre begleiten würde: Bib Durka, Gauner, Verräter und manchmal auch ein Held.



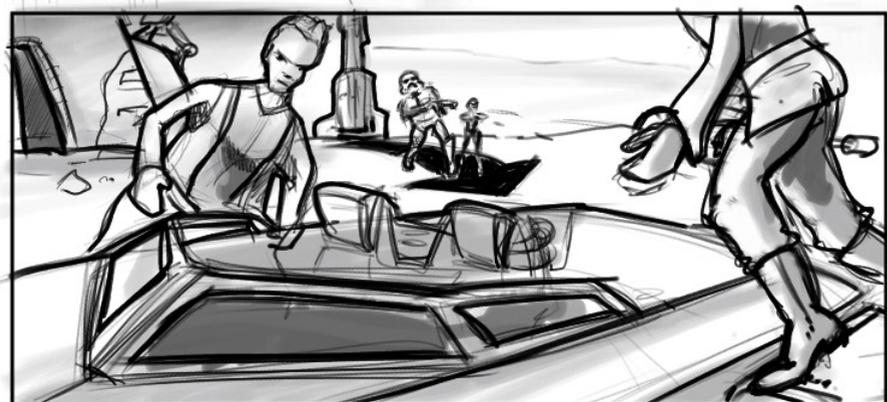
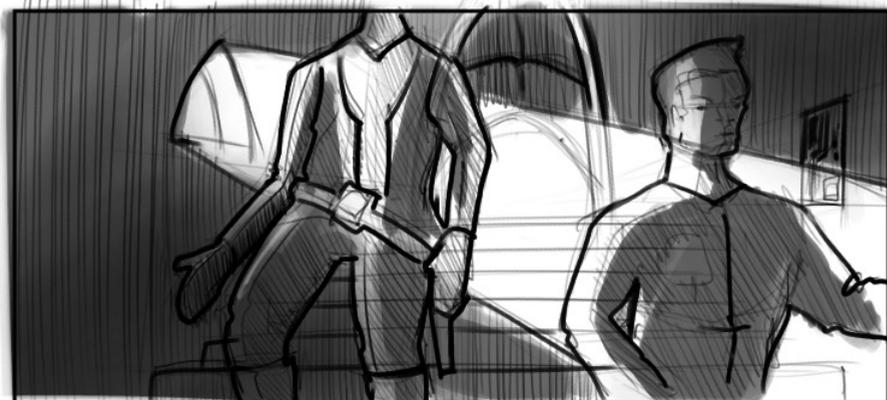
OBE: DURKAS ERSTER
SCHMINKTEST MIT WERNER
WALOSSEK

UNTEN: FLORIAN VOR EAS-
TER EGG NR.1 „HAN SOLO
IN KARBONIT“ ALS WAND-
SCHMUCK



SPEEDERCHASE





SCHNITZELJAGD DER AUFNAHMEN

Datum: 2011- 2017

Drehort: Djerba, Berlin, München

Da Obi Wans Behausung in „A New Hope“ durch eine digitales Matte Painting ersetzt wurde, war somit der ursprüngliche Drehort (ein Haus an der Meeresküste von Djerba) laut offiziellem STAR WARS Kanon frei. Somit nutzen Lars, Bene und Veit die Gelegenheit für einen Abstecher zu diesem wunderbaren Original Drehort während ihrer Tunesienreise.

Für die Innenaufnahmen wurde einige Monate später die mediterrane Bar einer Saunalandschaft im Stil der 80er Jahre in München benutzt.

Für die Aufnahmen der Flucht der Helden durch den Hinterausgang begab sich das Team schließlich nach Berlin. Dort hatte Christian Krey bereits mit viel Liebe zum Detail die Vorderseite seines Eigenheims in eine tatooinetypische Häuser-

landschaft umgebaut. Als dann noch für den Drehtag etliche Kubikmeter feinsten Sand vor dem Haus aufgeschüttet wurde, fühlten sich Lars und seine angereisten Begleiter fast wieder wie in Tunesien.

Laut Recherchen hatten Thomas und Gerhard Reil im nördlichen Frankenland ein originalgetreues Speederbike gebaut. Begeistert von dem Filmprojekt stellten sie dieses mitsamt Ihrem Garten, Kaffee und Kuchen für einen Tag zur Verfügung.

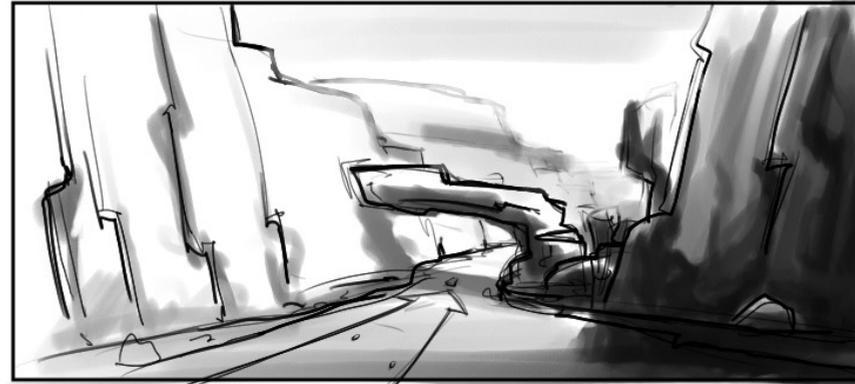
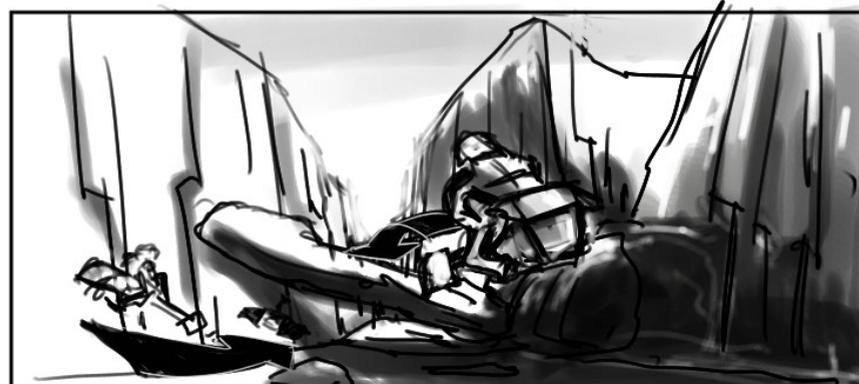
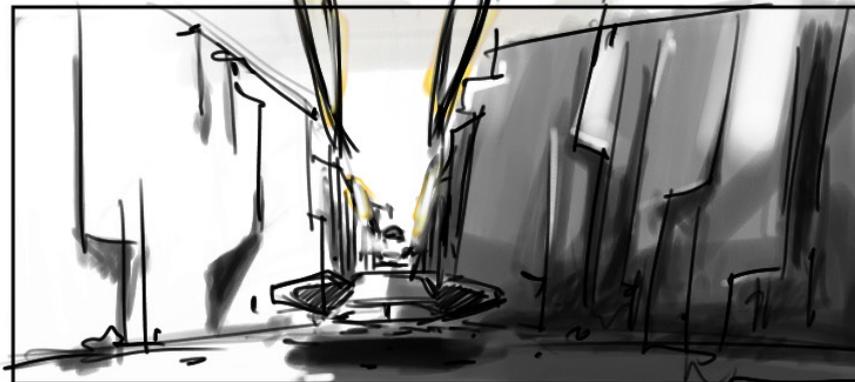
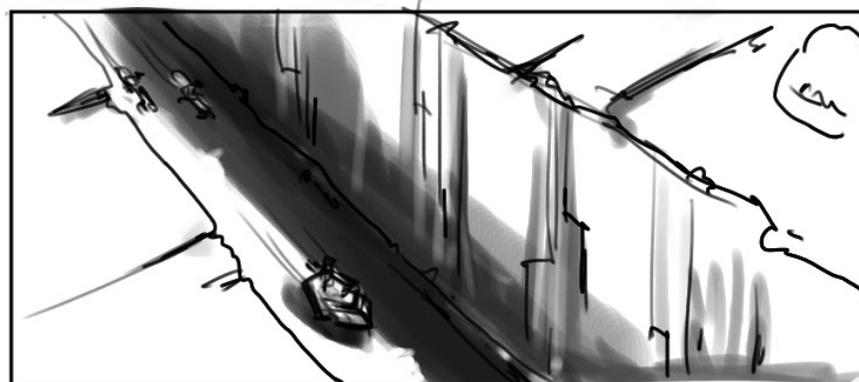
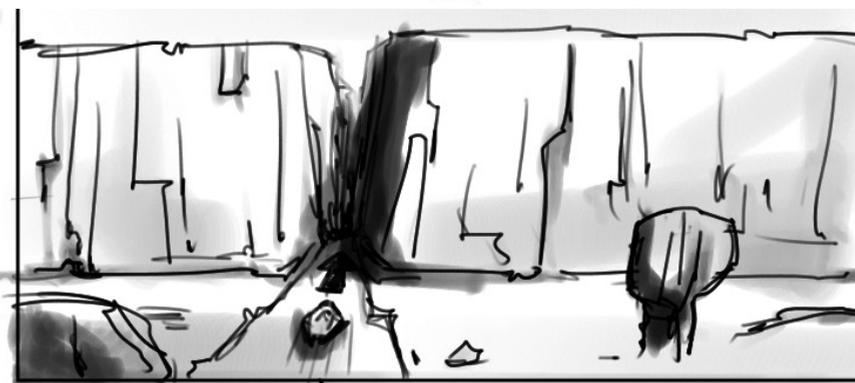
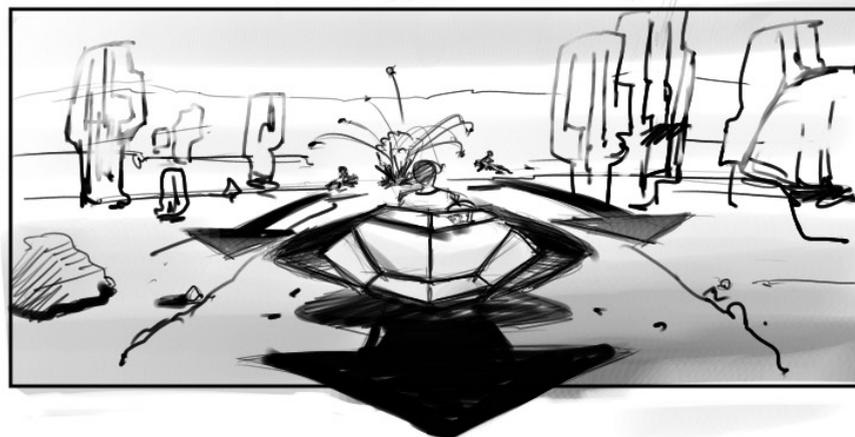
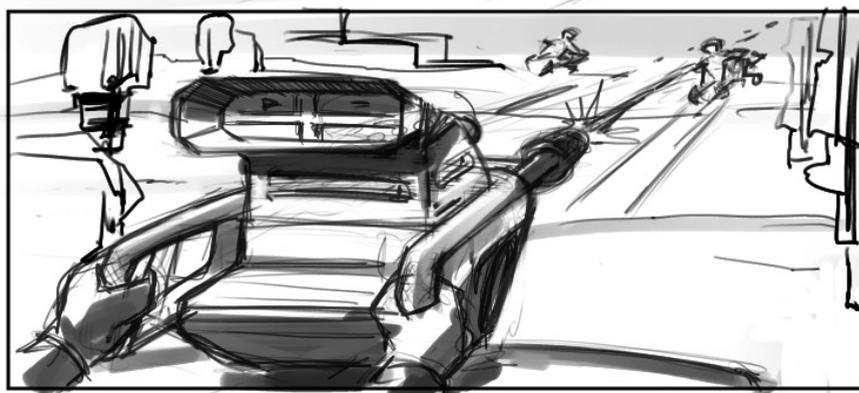
Das letzte Puzzleteilchen konnte dank der Großzügigkeit von Werners Tydiriumprojekt abgeschlossen. Der in wochenlanger, mühsamer Arbeit gebaute Landspeeder bot den Helden schließlich das perfekte Gefährt, um den imperialen Sturmtruppen zu entkommen.





VORIGE SEITE: MATTE
PAINTING VON TIOS HAUS
VON CHRISTIAN KREY

RECHTE SEITE OBEN:
CHRISTIAN KREY'S SETBAU
AM EIGENHAIM

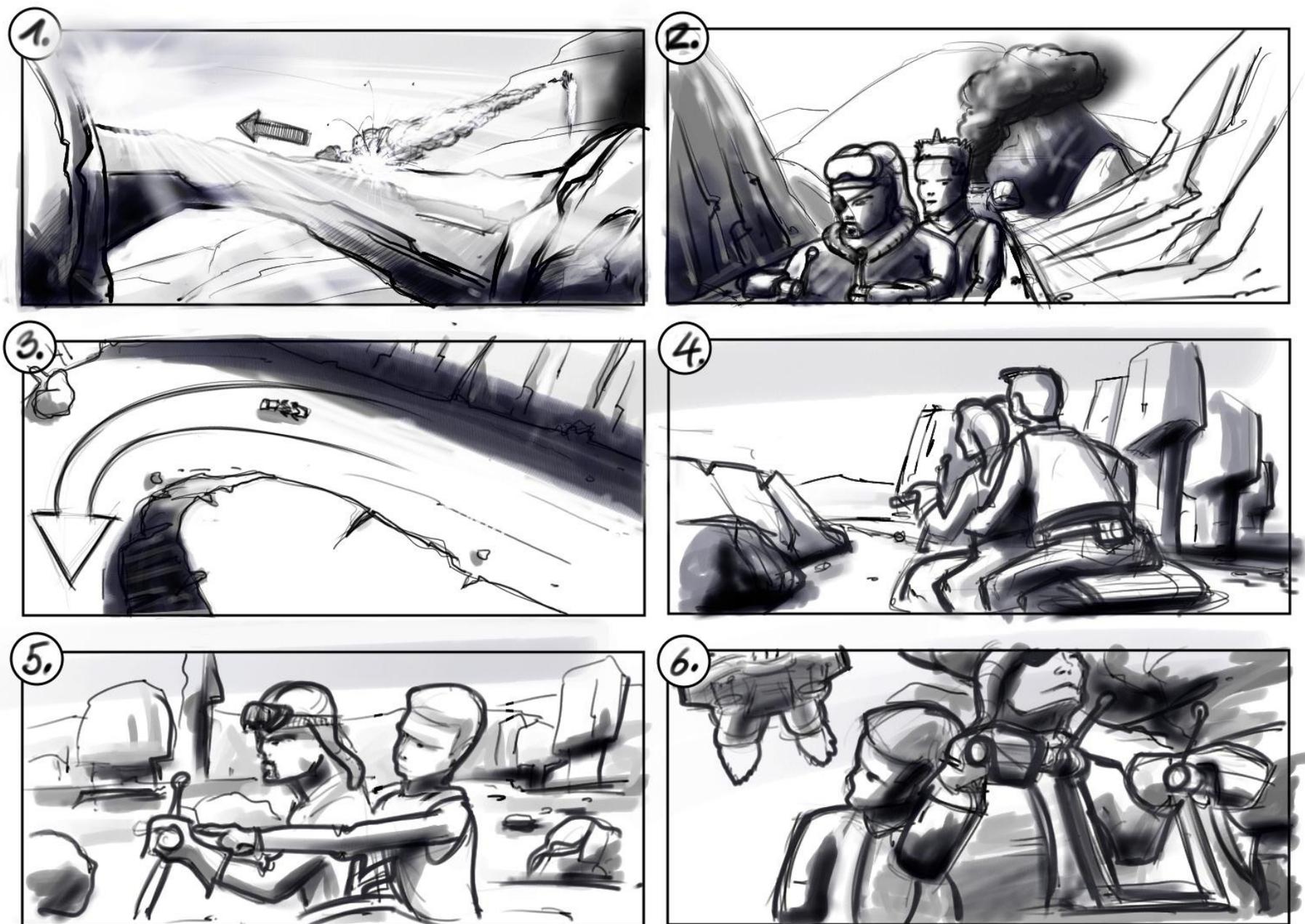


LINKE SEITE: SPEEDERCHASE
STORYBOARD VON TAMAS
KARACSONYI

RECHTE SEITE: DREH-
ARBEITEN IN WERNER
WALOSSEK'S TYDIRIUM
SPEEDER

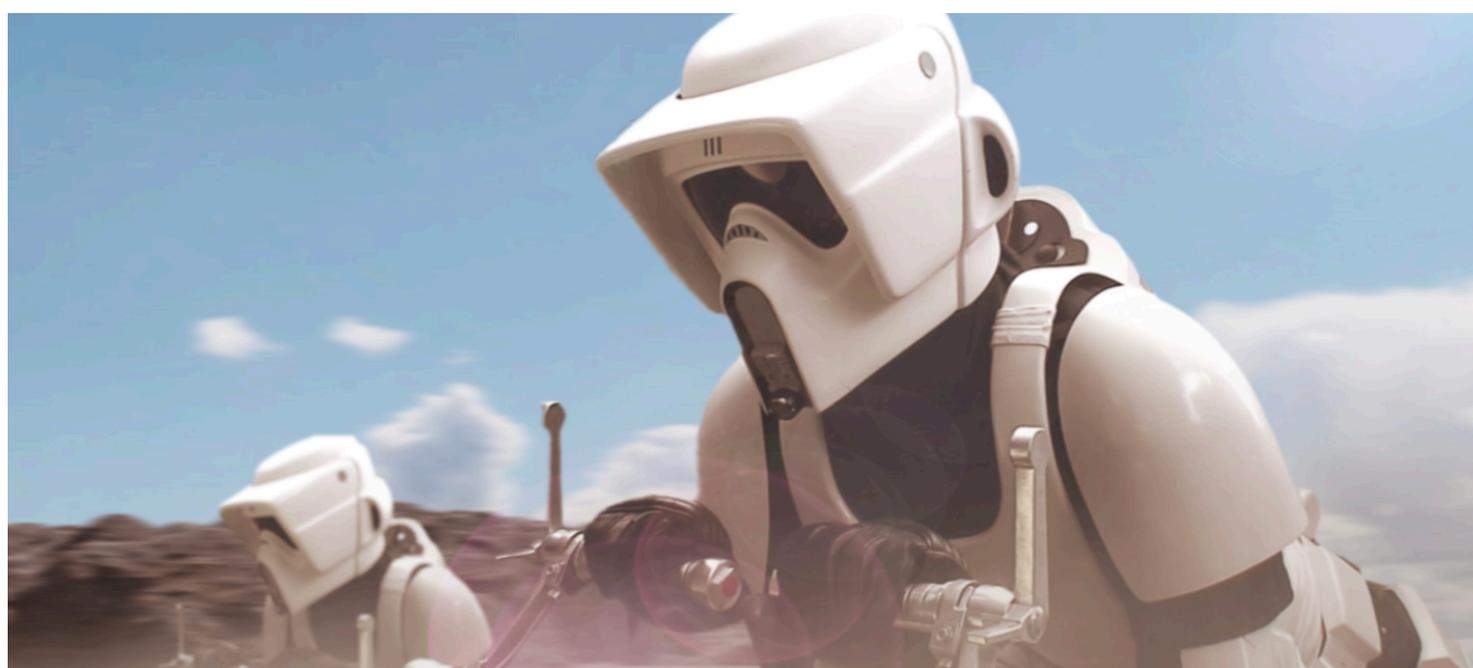


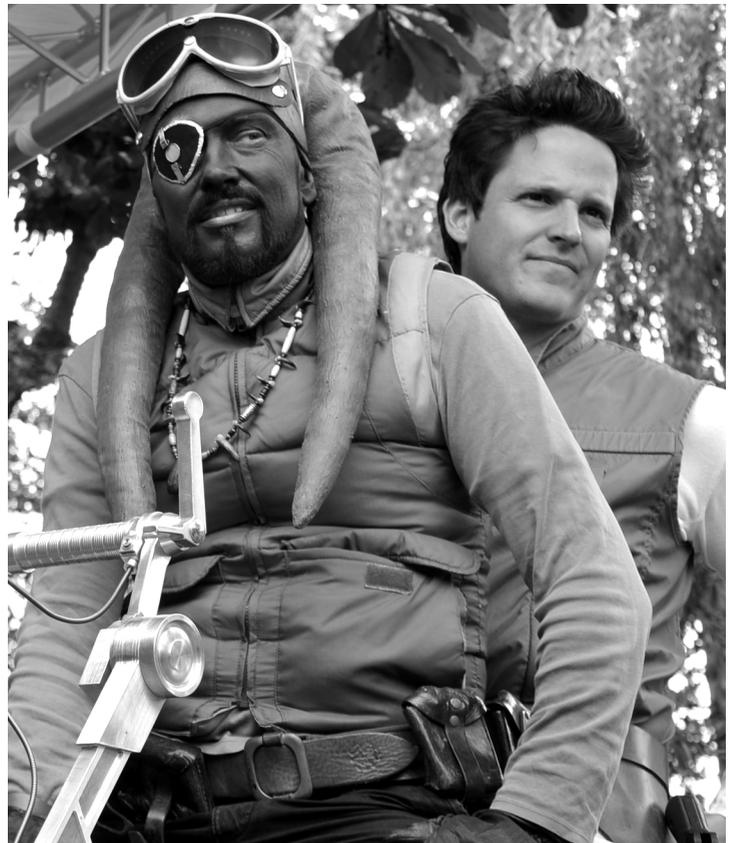




LINKE SEITE: STORYBOARD
VON TAMAS KARACSONYI
UND FINALE FILMSZENE

RECHTE SEITE: DREH-
ARBEITEN BEI DEN
ERBAUERN DES SPEEDER-
BIKES









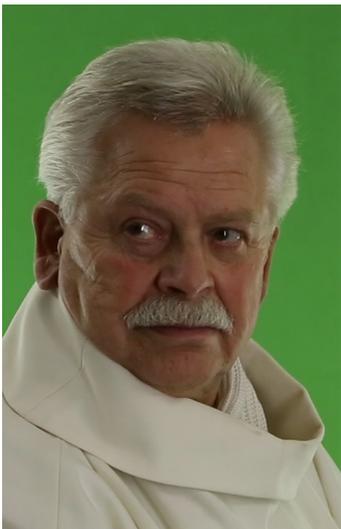
ALDERAAN



DAS KÖNIGLICHE ALDERAAN

Datum: Dezember 2013
Drehort: Chile/Patagonien

Während äußere Gebäudestrukturen und Innenräume zu 100% im Computer entstanden, legte Lars Böhl großen Wert darauf, für die Establisher Szenen echte Landschaftsaufnahmen zu verwenden. Dazu bot sich ein geplanter Hiking-Urlaub nach Chile/Argentinien und die dortige atemberaubende patagonische Landschaft perfekt an.



OBEN: MATTE PAINTING
VON ALDERAAN

LINKS: CHRISTIAN AN-
DERSCH UND ERNST BÖHL
ALS ALDERAANISCHE
WÜRDENTRÄGER

RECHTE SEITE: LAND-
SCHAFTSAUFNAHMEN AUS
PATAGONIEN









BOUNTY HUNTER



DENGAR, BOBA FETT,
BOSSK, 4-LOM, ZUKUSS,
IG-88 UND CAD BANE

DIE JAGD NACH DEN JÄGERN

Datum: 2014-2016

Drehort: London, München, Kassel, Braunschweig

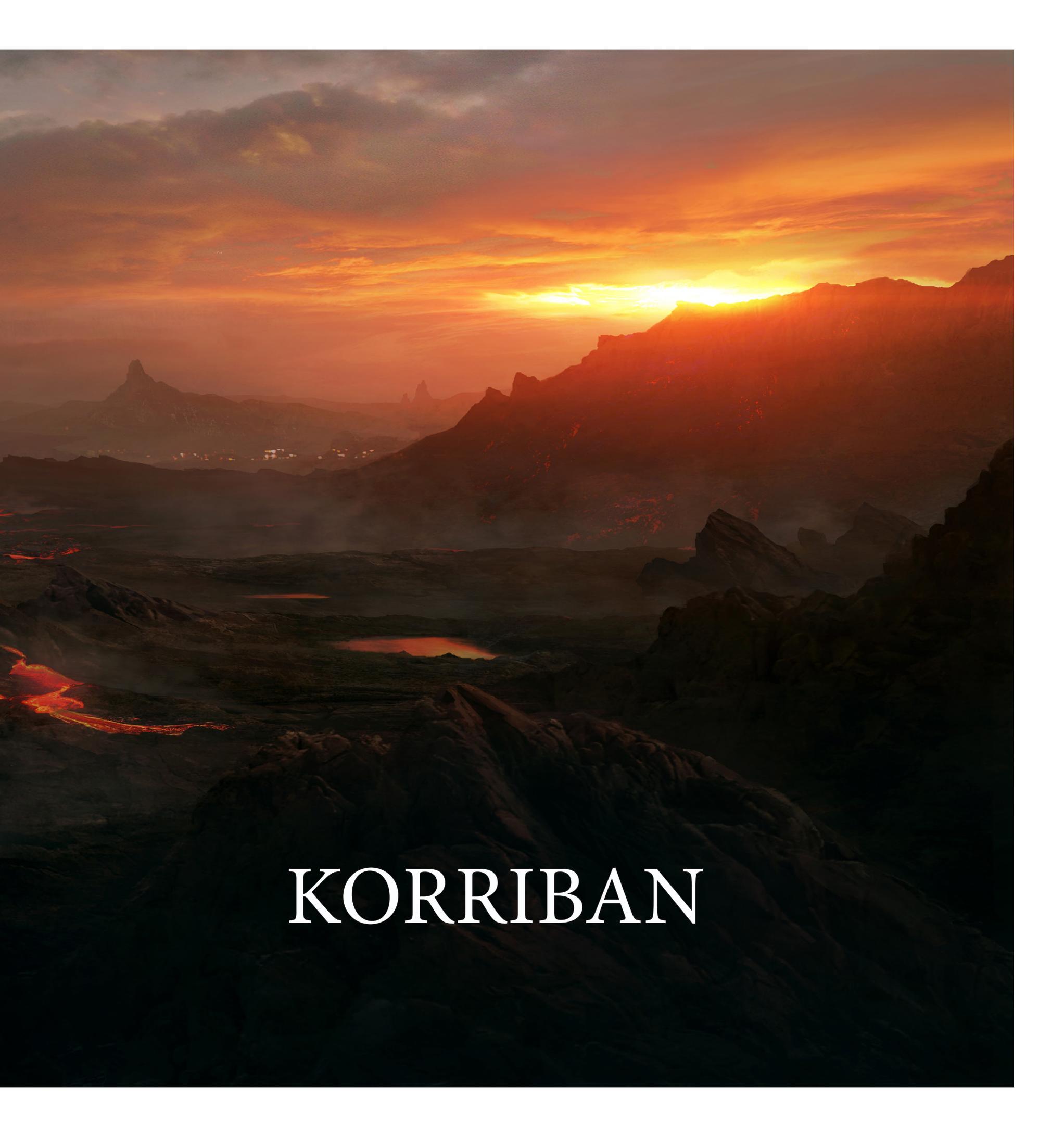
Für Lars Böhl war der Auftritt der Kopfgeldjäger in „Das Imperium schlägt zurück“ schon immer viel zu kurz. „Wie aufregend wäre es wohl, diese schrägen Jäger mehr in Aktion zu sehen, wie sie sich verbünden oder gegenseitig versuchen, die Beute abzujagen“ erinnert er sich. Ihre Auftritte plausibel in die bestehende Story einzuarbeiten, war in der Tat einfach und das Drehbuch entsprechend schnell erweitert. Doch die Suche nach akkuraten Kostümen und Props sollte schließlich über zwei Jahre dauern. Während Florian Wiedemann mit Dengar, Boba und Cad Bane drei der Kostüme hatte und selbst hineinschlüpfte, konnte wieder einmal Thomas Manglitz mit

der Leihgabe aus seiner Sammlung den seltenen Zukuss bereitstellen. Wie sich herausstellte, lebte Bossk bereits in der Nähe und wurde durch den Münchner Archäologen und Star Wars Fan Max Fiederling bereit gestellt.

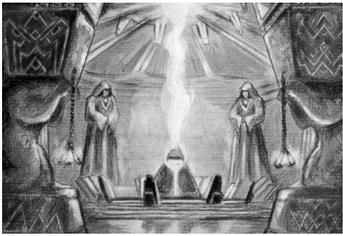
Der letzte Jäger der legendären Reihe wurde eher aus Zufall auf einem Stand von britischen Propbauern auf STAR WARS Celebration Europe in London entdeckt. Großzügig erklärten sich Betreiber der GALACTIC KNIGHTS UK bereit, IG-88 in alter Puppenspielermanier zum Leben zu erwecken.







KORRIBAN



LINKE SEITE:
KONZEPTZEICHNUNG VON
MANFRED BURGARD

FLORIAN WIEDEMANN ALS
SULLUSTANISCHER REBELL
TROOPER

UNTEN RECHTS: RALPH
EISGRUB ALS SITH AKOLYTH



HEIMAT DER SITH

Datum: 3. Februar 2012

Drehort: Kassel

Während bekannte Schauplätze wie Tatooine, Naboo oder Kashyyk von der ersten Filmminute ein vertrautes STAR WARS Feeling erzeugen sollten, so war es Lars Böhl auch wichtig, neue und bisher eben nicht (von offizieller Seite) gezeigte Welten zu erforschen. Ein Planet aus den Legenden, an dem dunkle Machtnutzer als Wächter jeden Eindringling angriffen, um ihre jahrtausende alte Schätze und Artefakte zu beschützen, schien dafür ideal.

Geeignete „Wächter“ der alten Sithruinen fand Lars in dem Darsteller Ralph Eisgrub mit seinem sog. Sith Acolyth. Ein Relikt aus den Zeiten der alten Republik und somit perfekt für diese längst vergessene Welt.

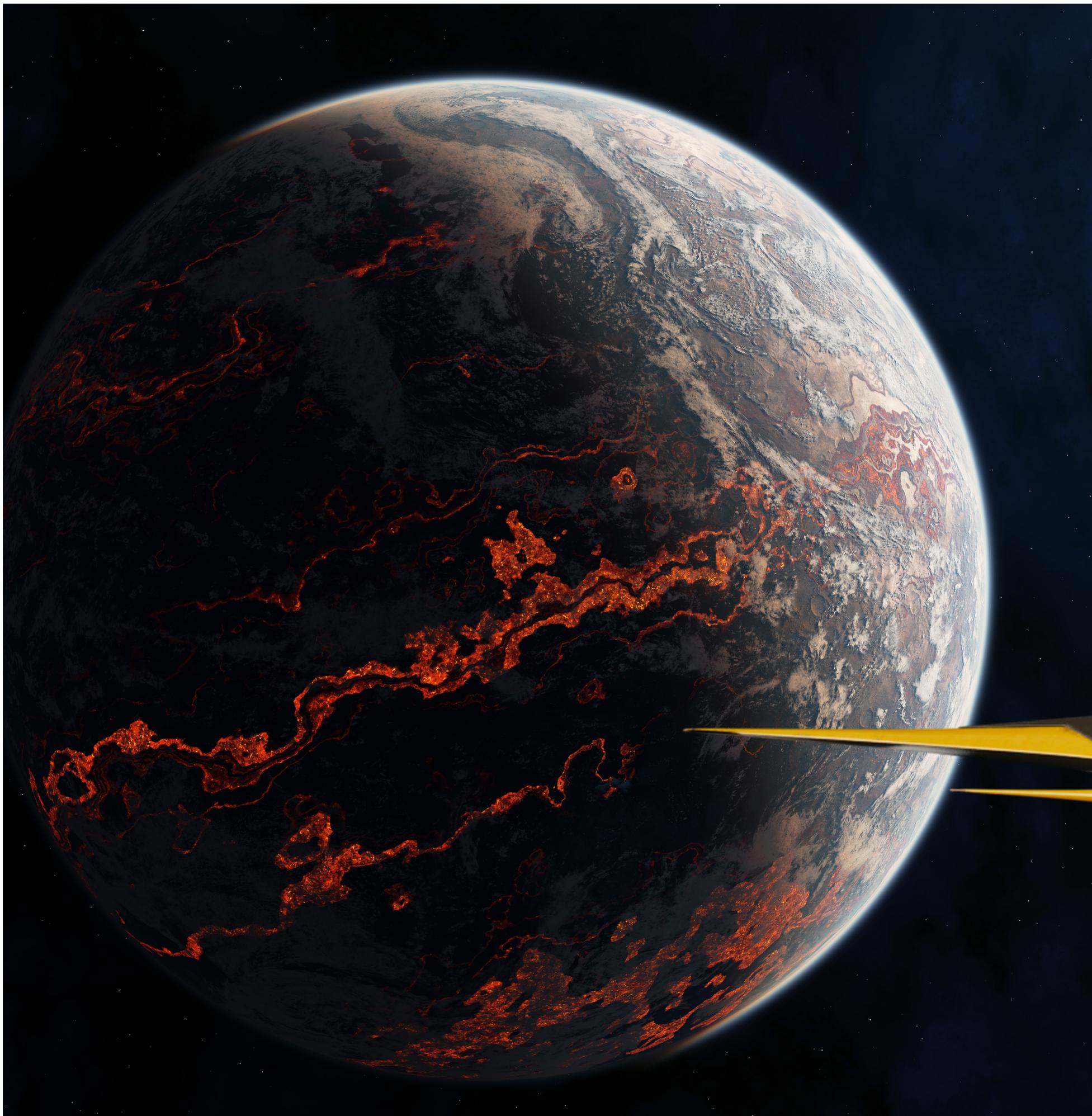


VORIGE SEITE: MATTE
PAINTING EINER VULKAN-
LANDSCHAFT VON ANDREE
WALLIN

LINKS: KORRIBAN
STORYBOARD VON
TAMAS KARACSONYI

RECHTS: CHRISTOPH KALIS
UND SASCHA OHM ALS
REBELL TROOPER





SPACE COMBAT



DREHARBEITEN IN BIB
DURKAS' T-27 JÄGER UND
IM Y-WING COCKPIT (MIT
MARTINA DEISSINGER)

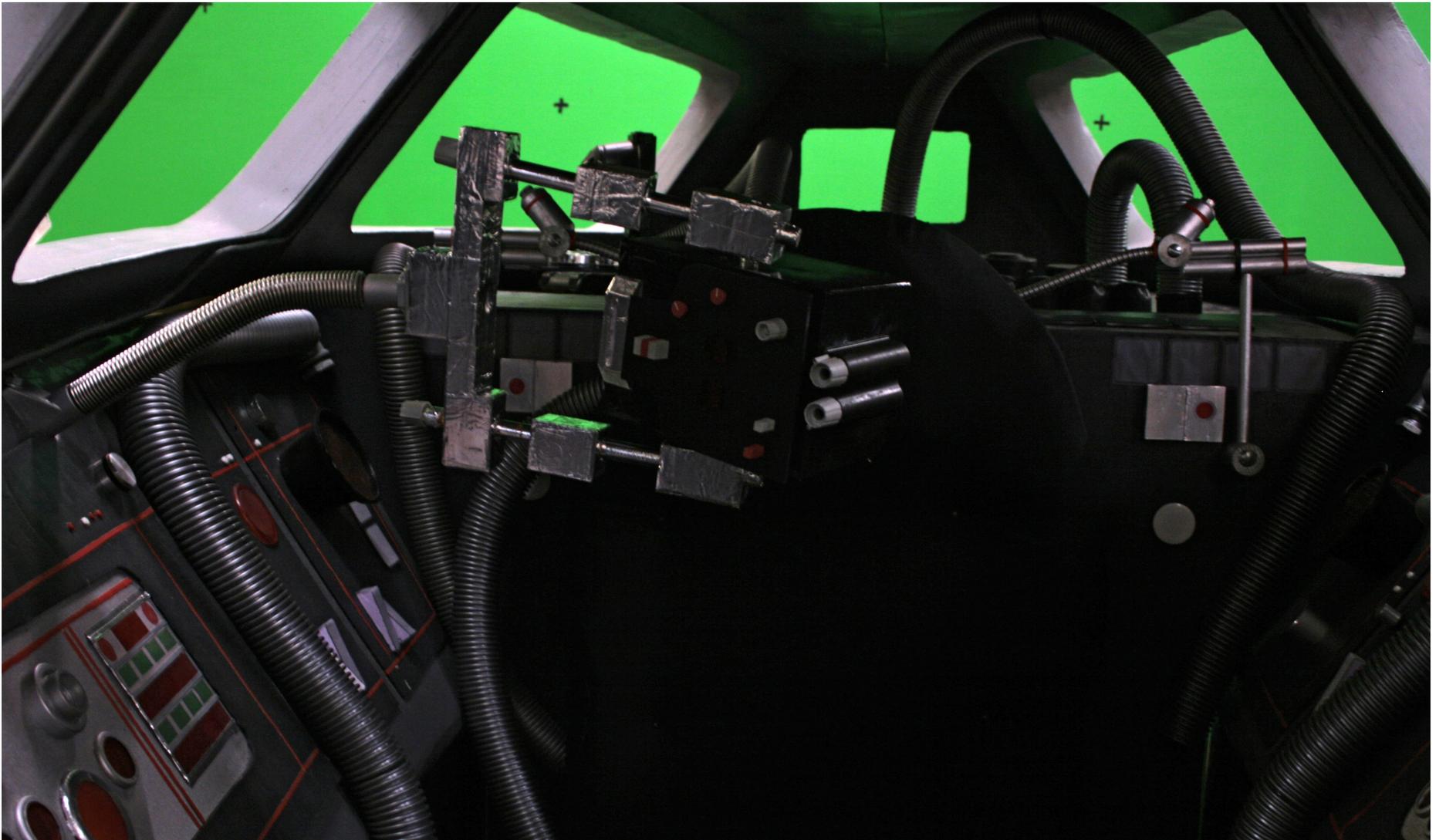
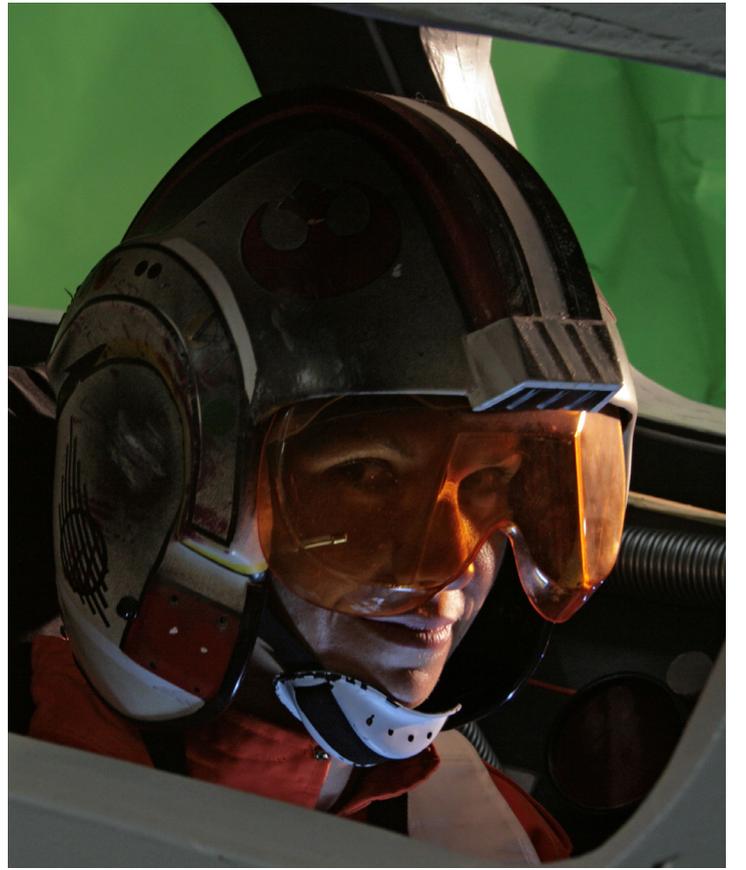
NICHT NUR CORELLIA KANN SCHIFFE BAUEN

Im Frühjahr 2007 begann das österreichische Fanfilmprojekt „The Price of Freedom“ in einer kleinen Scheune in Niederbayern mit den Bauarbeiten eines Y-Wing Cockpits. Durch Lars' Hilfe bei der Umsetzung an einigen eisig kalten Wochenenden, erlaubte ihm das befreundete Team die Nutzung des Cockpits für einige kurze Szenen für seinen Film.

Basierend auf zahlreichen Skizzen wurde zunächst eine massive Holzgrundplatte als Basis benutzt, um die Aufbauten modular aufzusetzen. Die Herausforderung war einerseits natürlich eine stabile Konstruktion zu bekommen, andererseits jedoch Materialkosten und vor allem das Gewicht gering zu halten. Die Lösung bestand in der Verwendung von Holzleisten in Verbindung mit Styroporplatten, welche

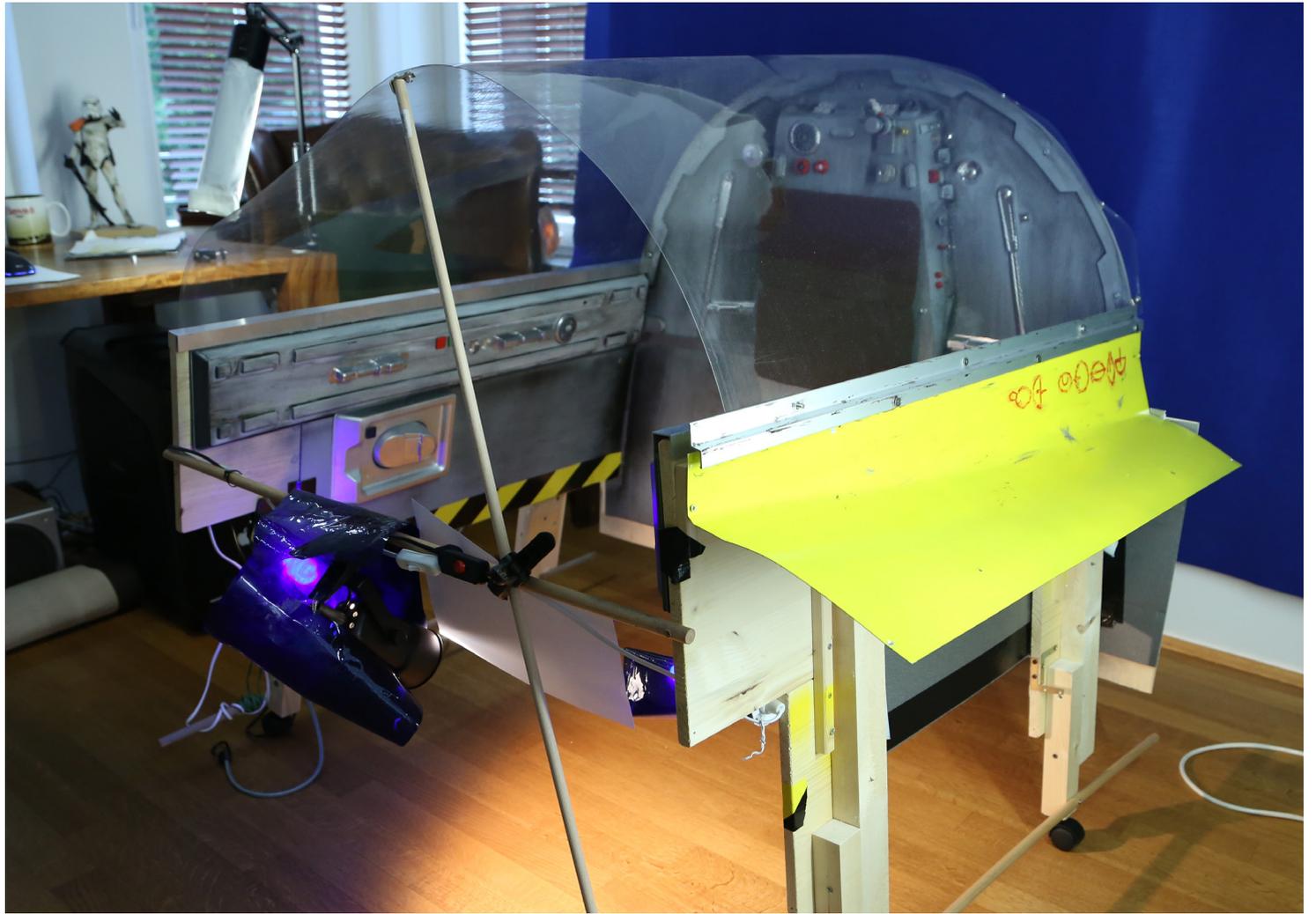
leicht zu bearbeiten (schnitzen, formen etc.) und unempfindlich auf gewöhnliche Lacke und Farben sind. Da von Anfang an lediglich einige „Innenaufnahmen“ geplant waren, konnte die Außenansicht des Cockpit vernachlässigt werden. Nach dem Abschluss des Rohbaus folgte die Lackierung, und plötzlich verwandelte sich das Bastelwerk in ein richtiges Cockpit. Ein erstes Probesitzen gab schon mal einen groben Eindruck, wie spätere Aufnahmen werden könnten. Purer Spaß und Star Wars Feeling inklusive. Schließlich wurden mit viel Liebe zum Detail einzelne Elemente wie Schläuche, Konsolen, Schalter und Lichter vorbereitet und schließlich im Cockpit angebracht. Durch die Rahmenbauweise gelang es, fünf einzeln abnehmbare Segmente zu erstellen, welche für die Dreharbeiten beliebig an- und abgebaut werden konnten.







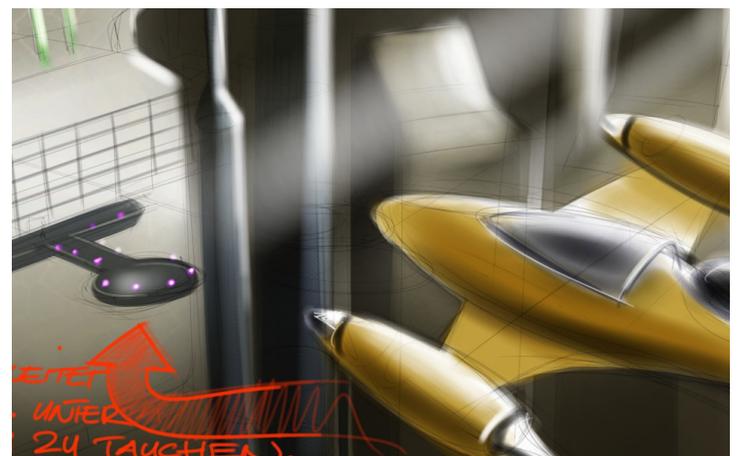
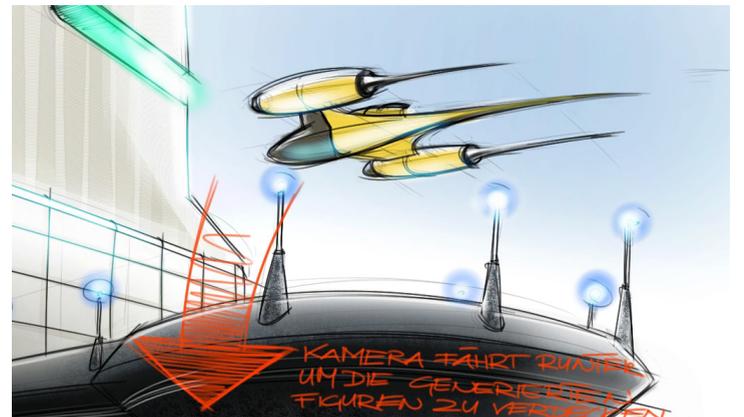
DREHARBEITEN MIT SABINE NEUDHÖFER UND ELLEN SCHNEIDER IM NABOO-COCKPIT

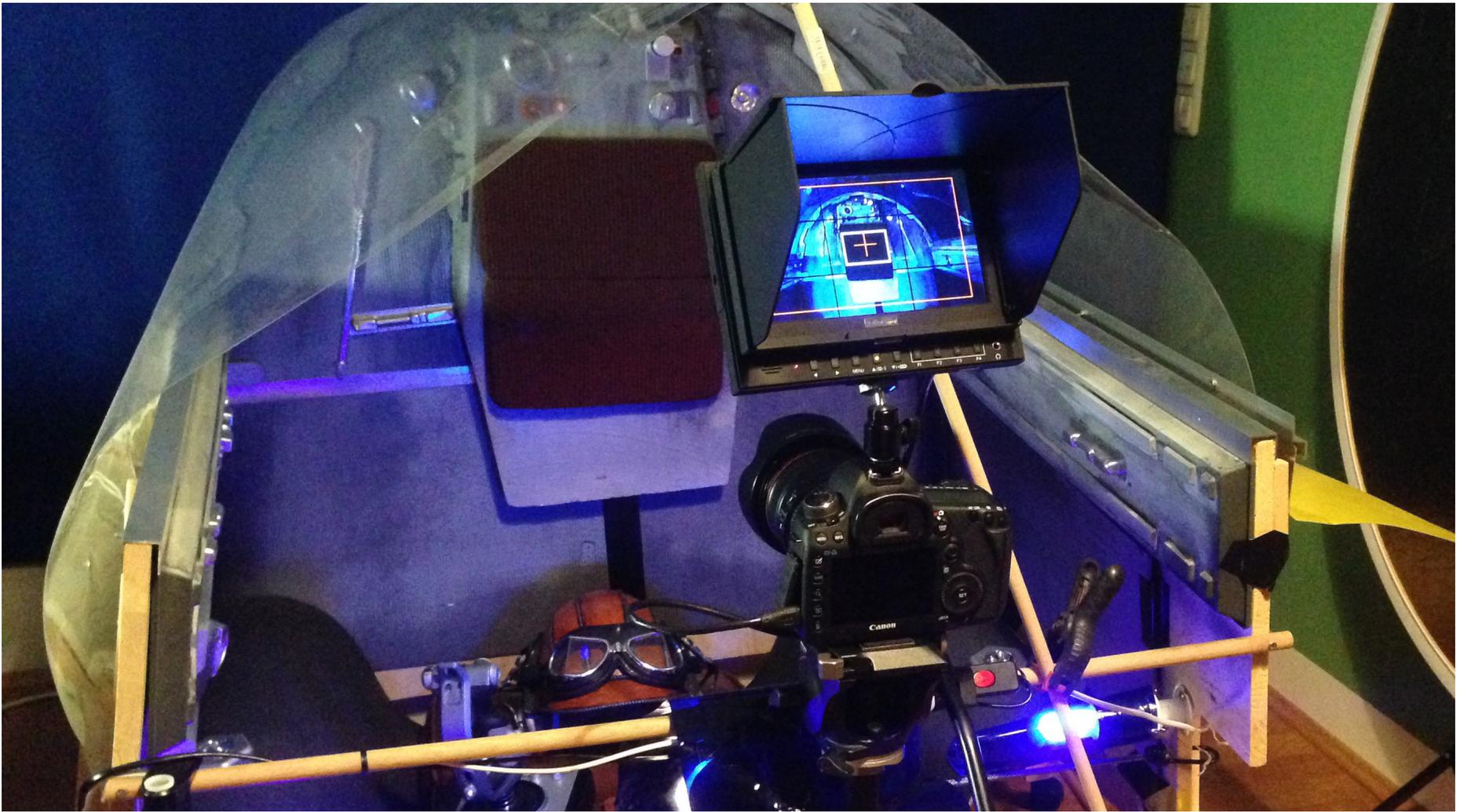


Holz, Tape und ein bisschen GGI

In den folgenden Jahren wurden noch eine Reihe weitere Raumschiff-Cockpits erstellt, darunter ein Naboojäger (bekannt aus der Sequel-Trilogie), ein Tie-Fighter und die vordere Sitzreihe eines imperialen Lambda-Shuttles. Sämtliche Bauten waren von Anfang an nur auf das Nötigste konzipiert und genau auf den Bildausschnitt der Kamera optimiert.

Während der Tie Fighter lediglich aus Pappe und Panzerband zusammengehalten wurde, hatte der edle Naboojäger wesentlich mehr Details verbaut. Als Bauteile kamen Pralinenpackungen, Griffe von Fliegenklatschen, Kaffeepadfilter (welche sich unter einer Schicht von Silberlack in raffinierte Schalter und Knöpfe verwandelten) und zahlreiche Dioden zum Einsatz.

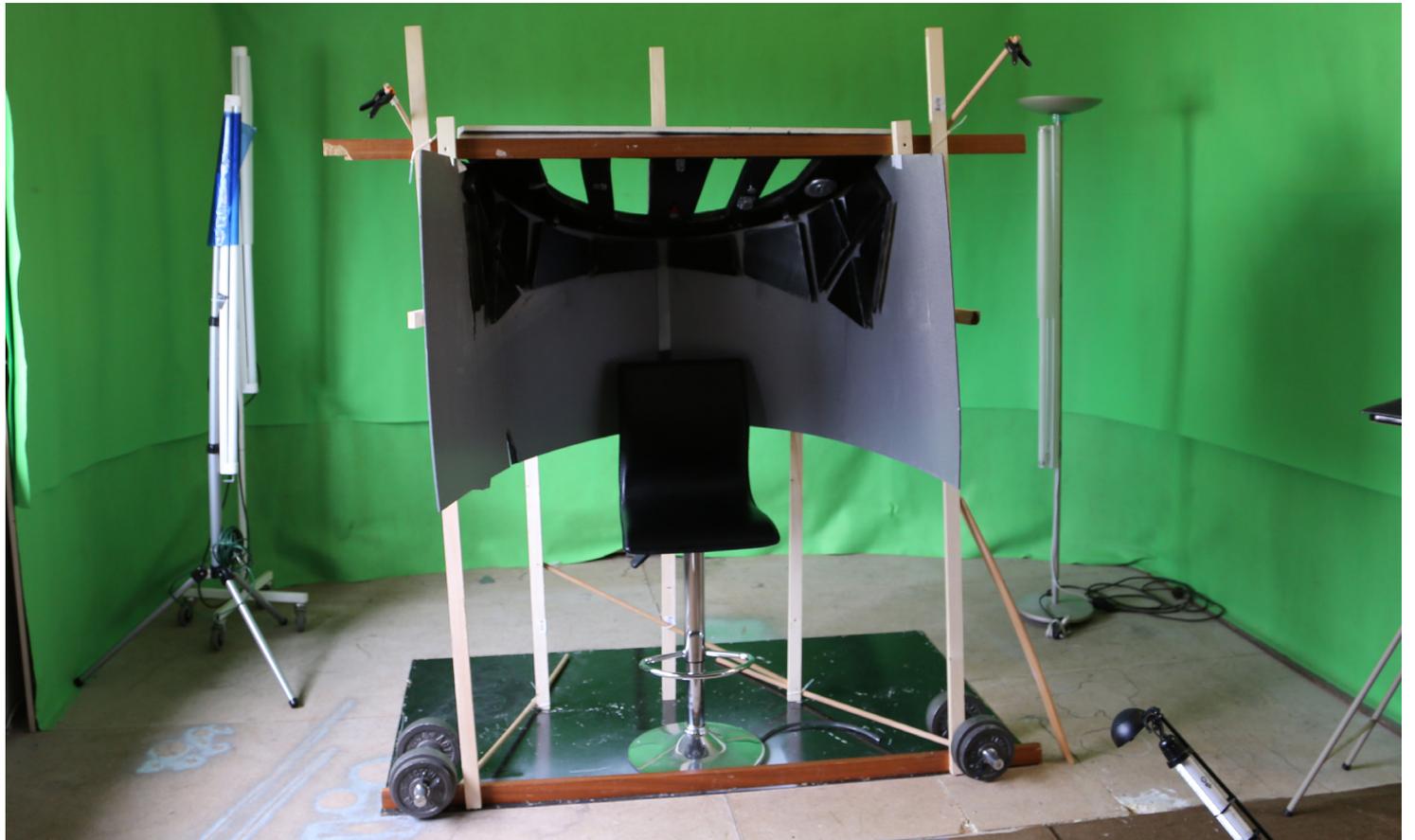




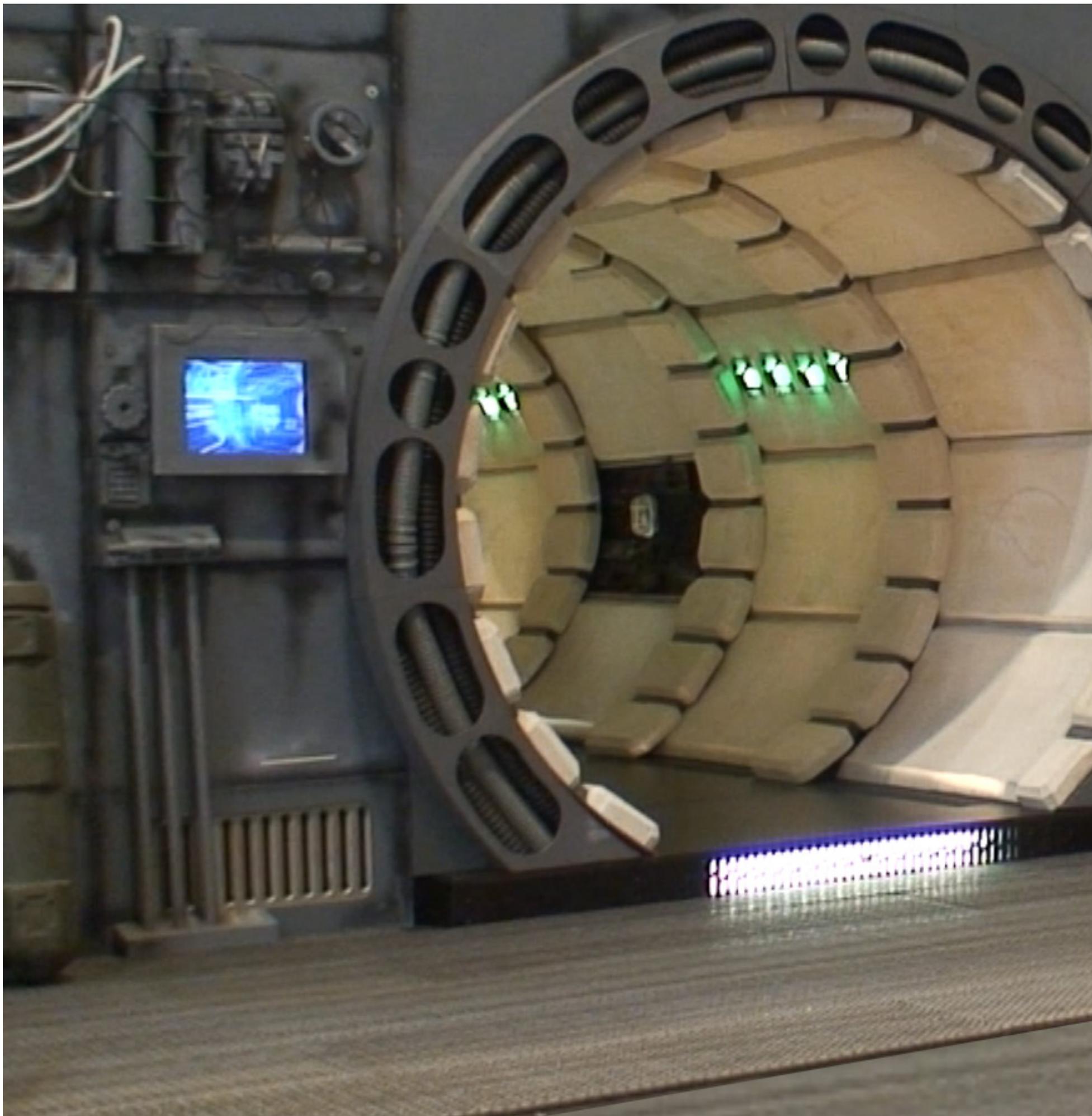


LINKE SEITE: TIE FIGHTER
COCKPIT RÜCKWAND

RECHTE SEITE: SITZE UND
STEUERKONSOLE EINES
IMPERIALEN LAMBDA-
SHUTTLES , WEITERER
HINTERGRUND VIA CGI

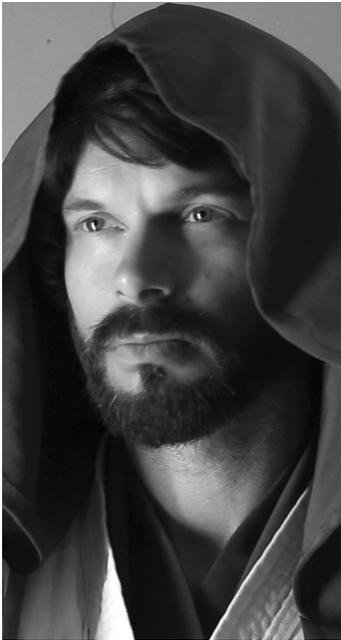








THE STARHAWK



DAS BELGISCHE
OUTRIDER SET AUF DER
CELEBRATION 2013

RECHTS OBEN: ORIGINAL
LUCASFILM COCKPIT

RECHTS UNTEN: RAFAELS
3D-MODEL DER STAR-
HAWK UND ANDREAS
KLETTKE

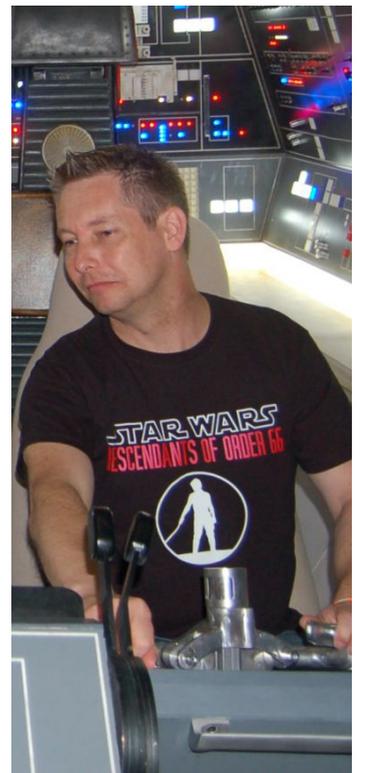
FOLGESEITEN: STORYBOARD
DER STARHAWK SZENEN
VON TAMAS KARACSONYI

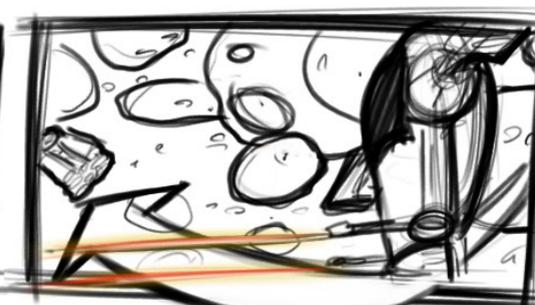
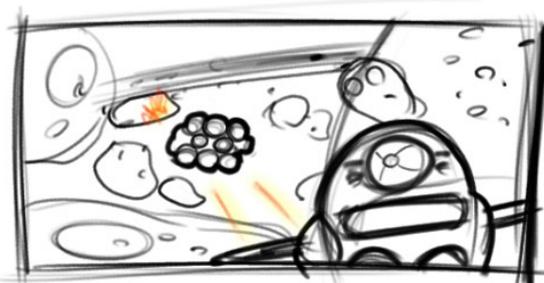
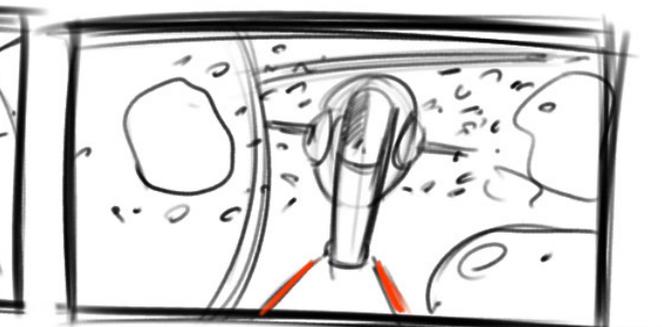
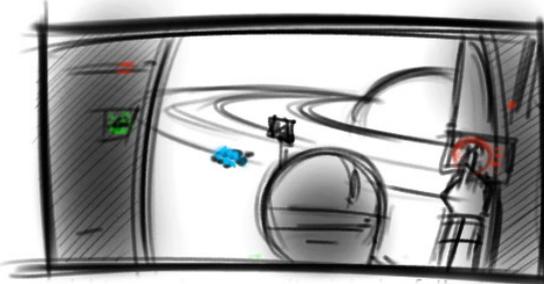
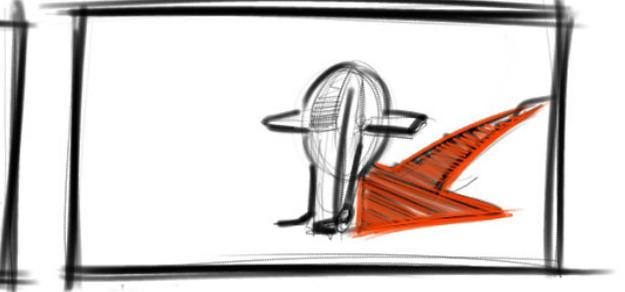
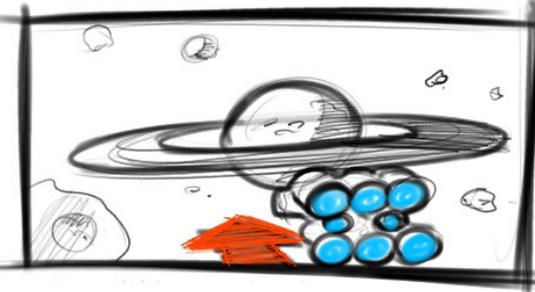
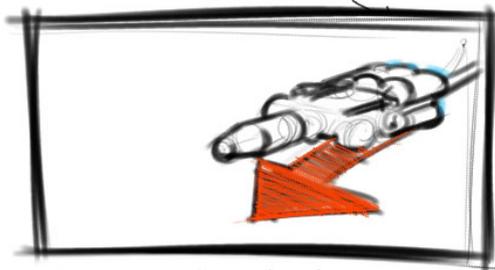
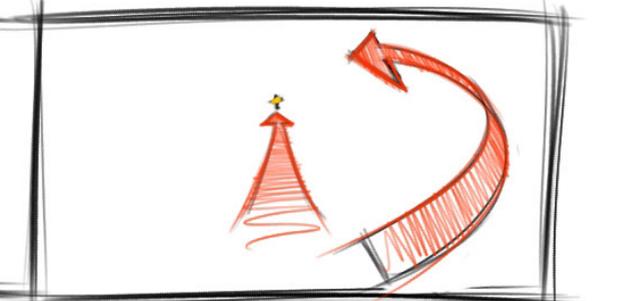
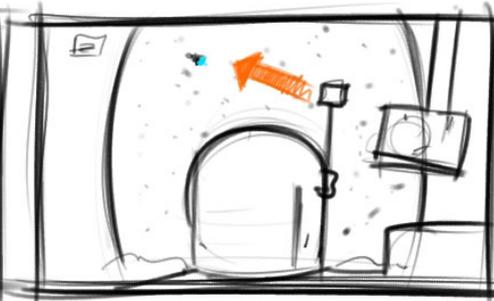
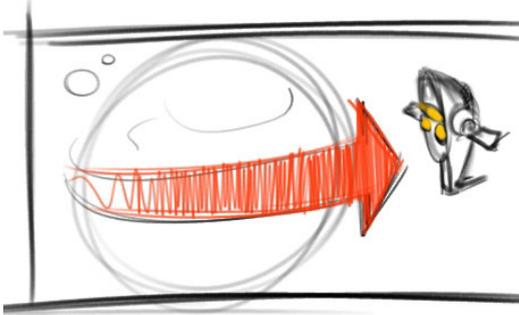
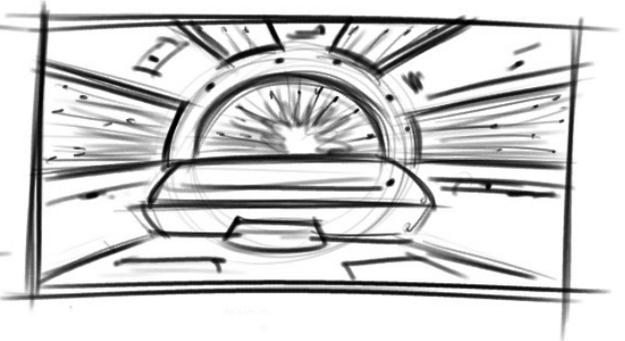
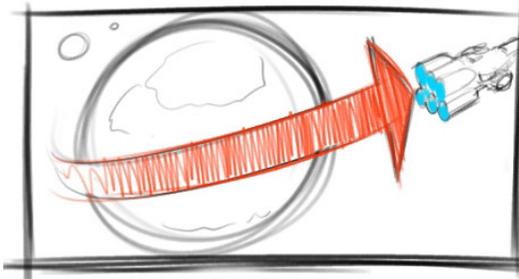
DIE STARHAWK - Die kleine und schnellere Schwester des Falken

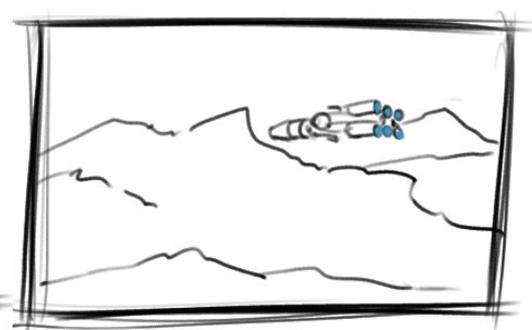
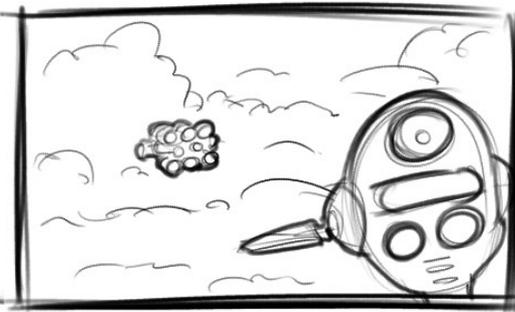
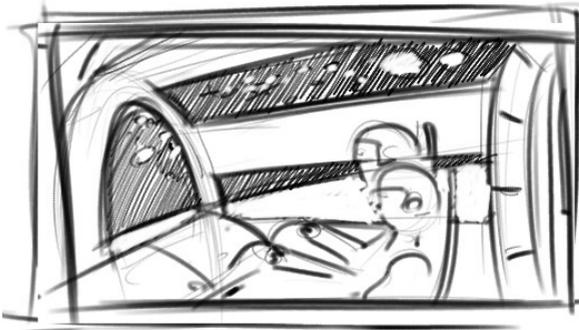
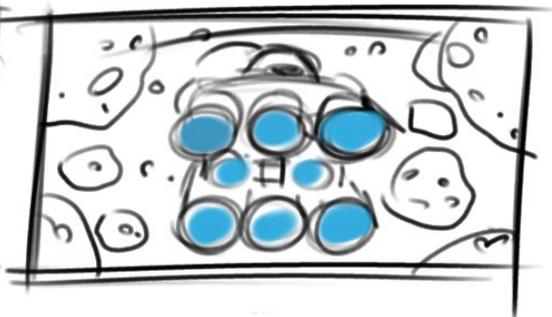
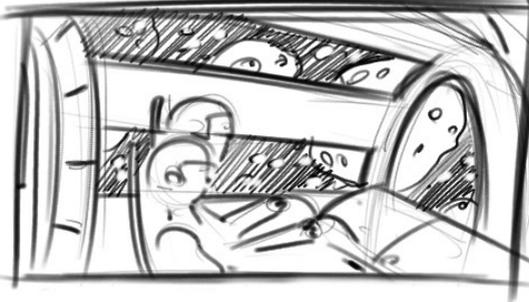
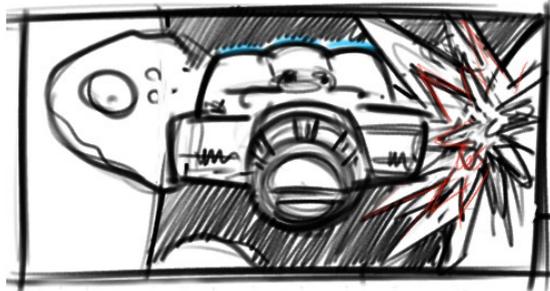
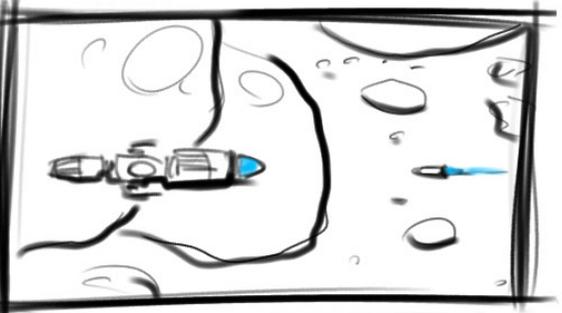
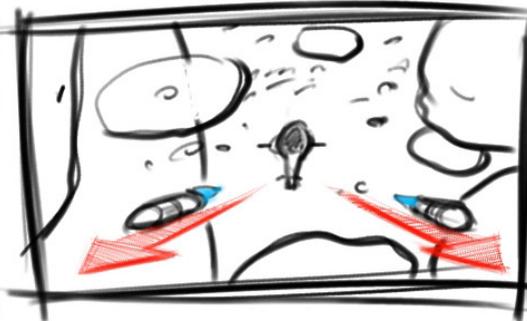
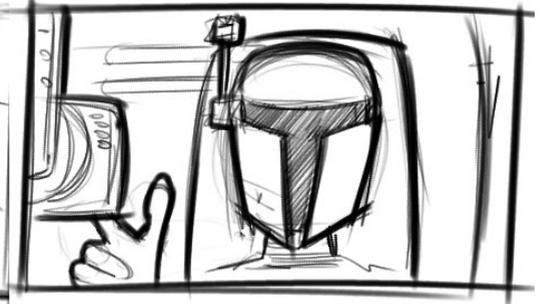
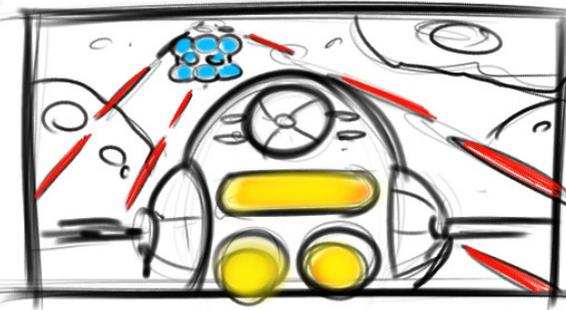
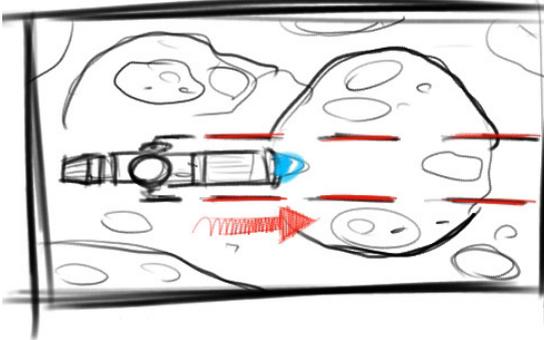
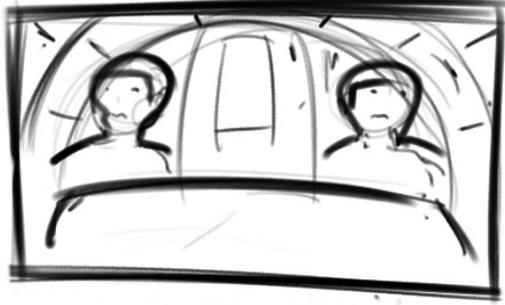
Schon in den ersten Monaten der Postproduktion Anfang 2007 wurde Lars auf diversen 3D-Artistseiten im Internet aufmerksam auf den mexikanischen 3D-Modellierer Rafael Dominguez Estratda (Künstlernamen RAPE-MX), der sich bereit erklärte, das Modell seiner Corellianischen STARHAWK dem Filmprojekt zur Verfügung zu stellen und weiterzuentwickeln. Dank der äußerlich verwandten Bauweise kamen für die Innenszenen somit auch das Cockpit und teilweise die Gänge des Falken in Frage. Und die gab es tatsächlich im 1:1 Maßstab.

Auf der STAR WARS Celebration 2013 in Essen stellten Bert Dujardin und sein belgisches Team ihr selbst gebautes OUTRIDER-Set vor. Kurz nachdem die Veranstaltung ihr Pforten geschlossen hatte, durften die Dreharbeiten beginnen.

Die Aufnahmen in dem Original Falken Cockpit waren ein reiner Glücksfall, wenn auch bei der Durchführung etwas komplizierter. Aus Zufall erfuhren Lars und seine Begleiter Christian Krey und Andreas Klettke, die für die STAR WARS Celebration 2016 in London waren, das LUCASFILM das Original Cockpit im Luxuskaufhaus HARRODS ausgestellt hatte. Leider betrug die Besuchszeit nur wenige Minuten und somit viel zu kurz, um auch nur annähernd komplette Szenen zu drehen. Abgesehen davon, dass die benötigten Darsteller gar nicht dabei waren. Aber die Zeit reichte aus, um das leere Cockpit aus allen möglichen Winkeln zu filmen. Die Schauspieler wurden dann einfach wenige Monate später in München vor einer Greenscreen gefilmt und in der Postproduktion in das Cockpit eingefügt.





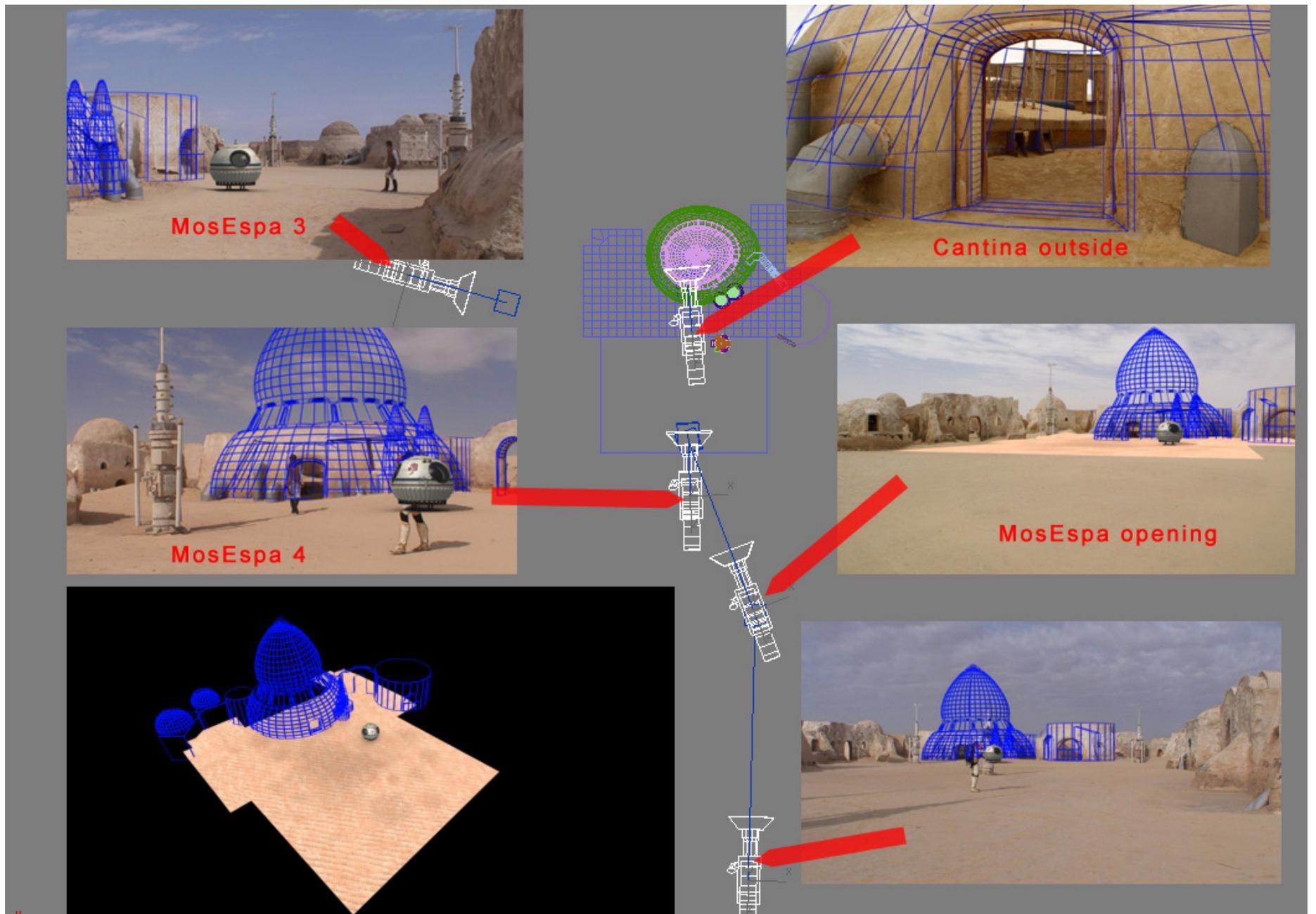


KAPITEL VIER

POSTPRODUCTION







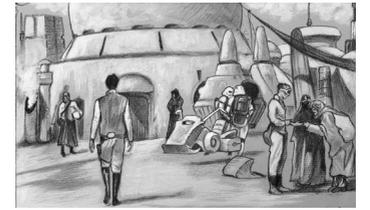
DAS ORIGINAL SET WIRD
DIGITAL NACHGEBAUT

GEBÄUDESANIERUNG AM RECHNER

In Tunesien entstanden zwar viele Aufnahmen am Original Set von Mos Espa, aber im Vergleich zu den Filmen war die Kulisse doch recht einfach und überschaubar.

Um das gewohnte prächtige Erscheinungsbild der Stadt zu erhalten, modellierte Christian Krey anhand der vorgegebenen Kameraperspektiven sogenannte digitale Set Extensions, die später im Compositing mit den Aufnahmen verbunden wurden. Weitere digitale Objekte wie z.B. Speederbikes und Raumschiffe rundeten das Bild ab und zusätzliche Statisten im typischen Tatooine-Outfit hauchten dem Straßenbild das nötige Leben ein.

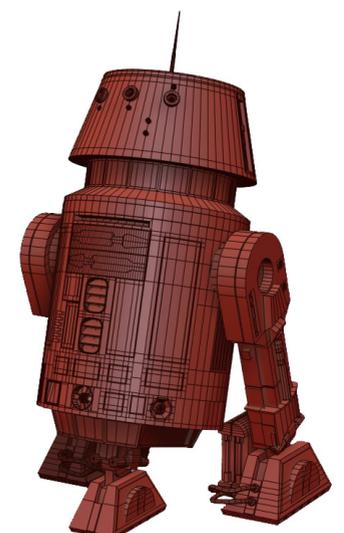
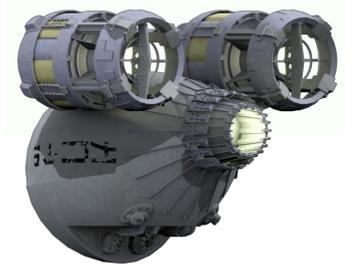


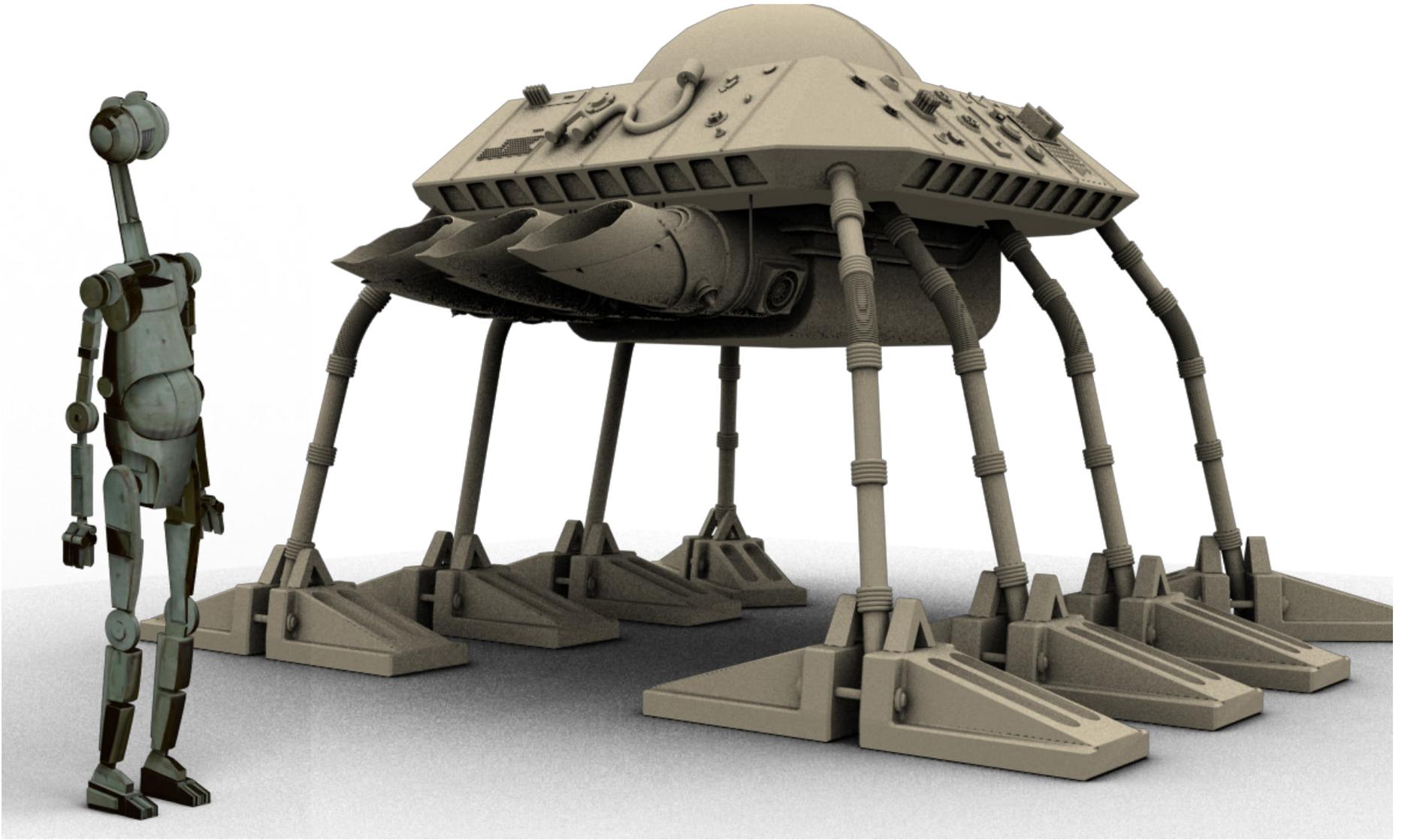


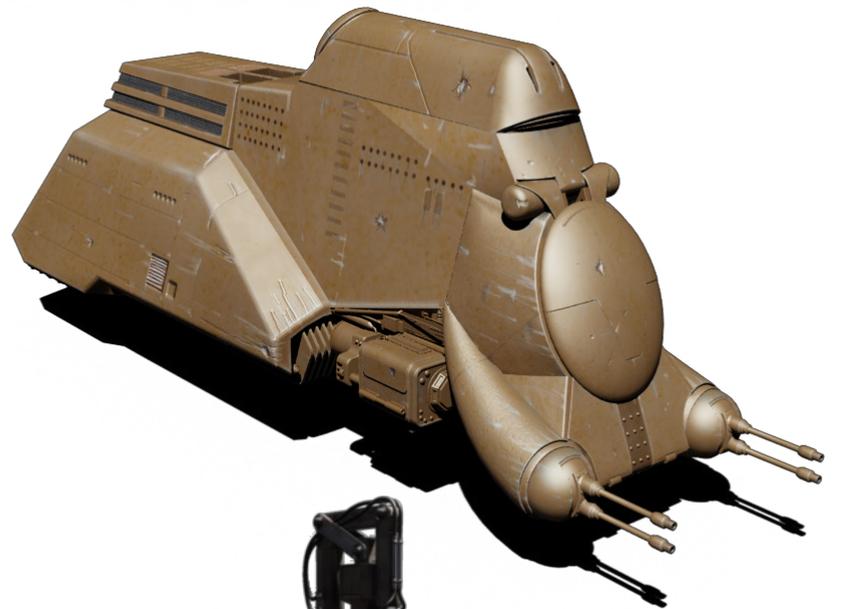
STÜCK FÜR STÜCK WURDE WATTOS WERKSTATT ZUR CANTINA.

NACH SYNCHRONISIERUNG DER VIRTUELLEN UND REALEN KAMERA KÖNNEN 3D-ELEMENTE HINZUGEFÜGT WERDEN.

BALLFÖRMIGER DROIDE WIRFT „MICKEY MOUSE“ SCHATTEN AUF DIE DACH-KUPPEL DER CANTINA.





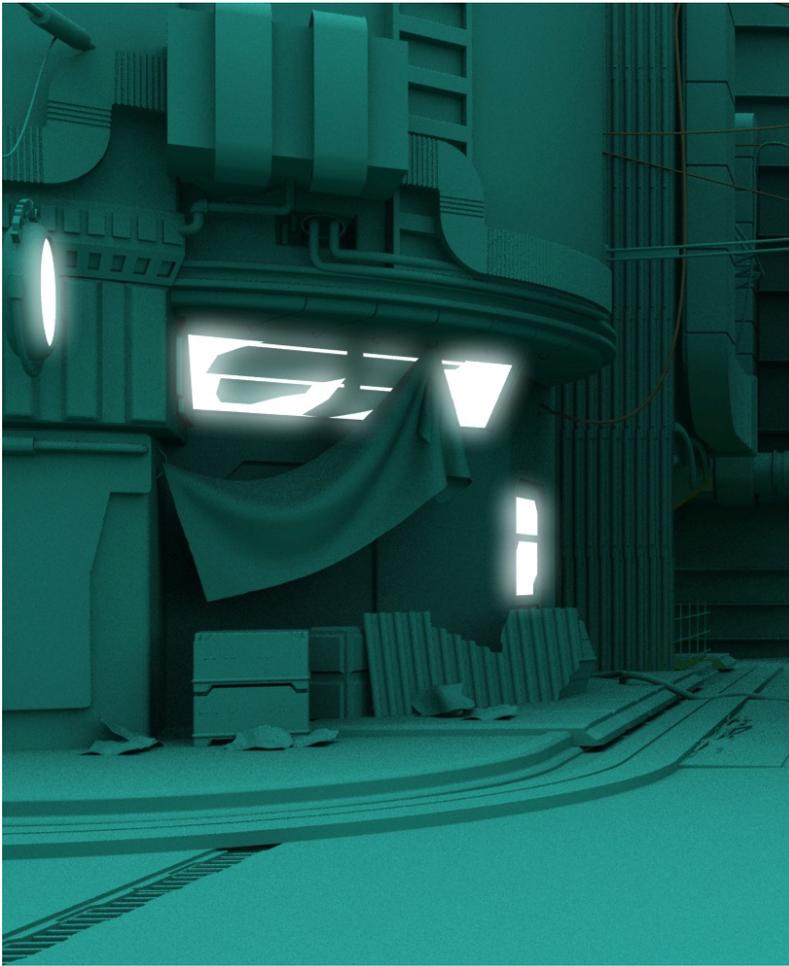














LINKE SEITE: NAR SHAD-
DAA STRASSENSZENE VON
CHRISTIAN KREY

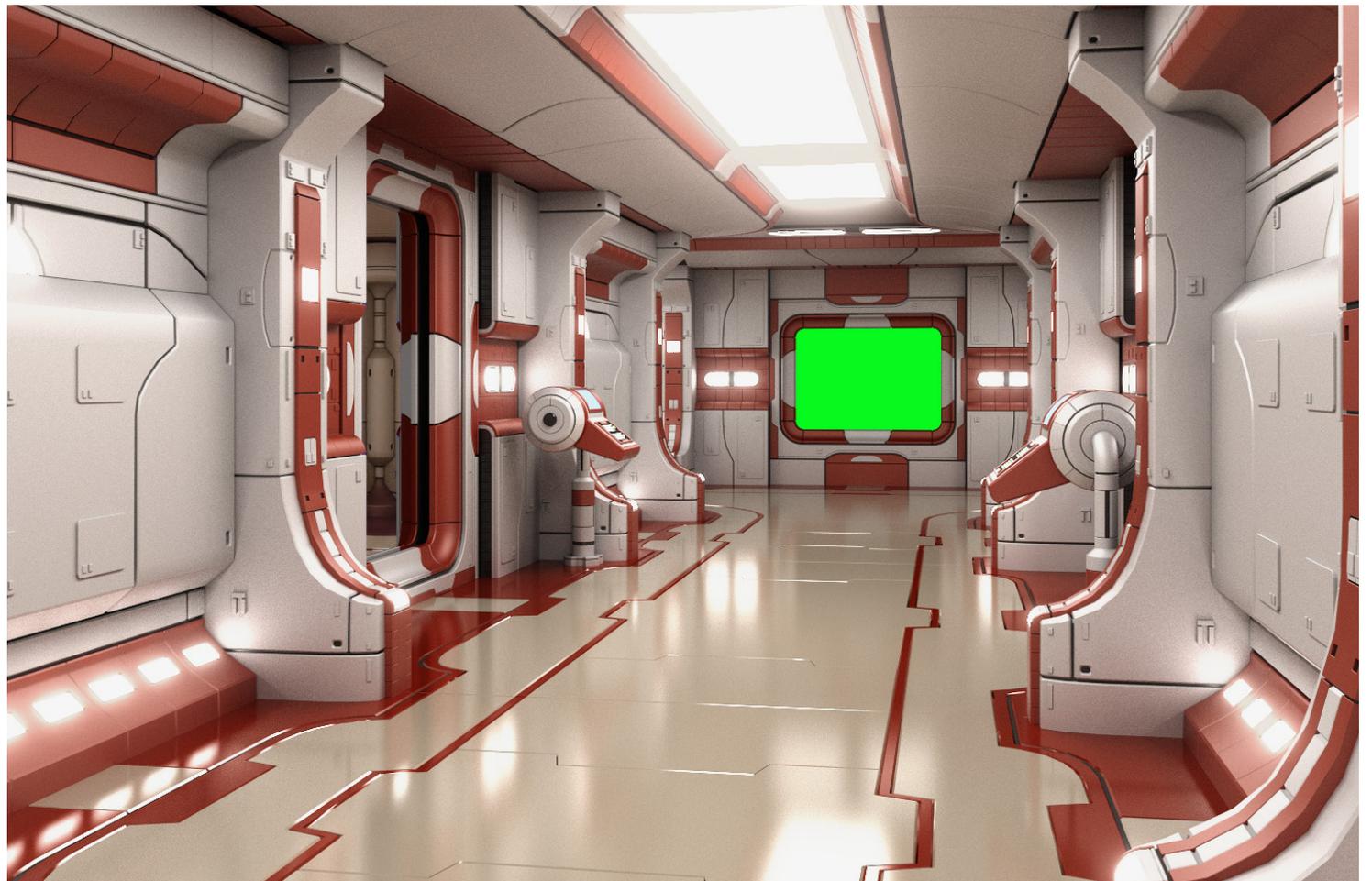
RECHTE SEITE: GREEN-
SCREEN AUFNAHMEN FÜR
NAR SHADDAA

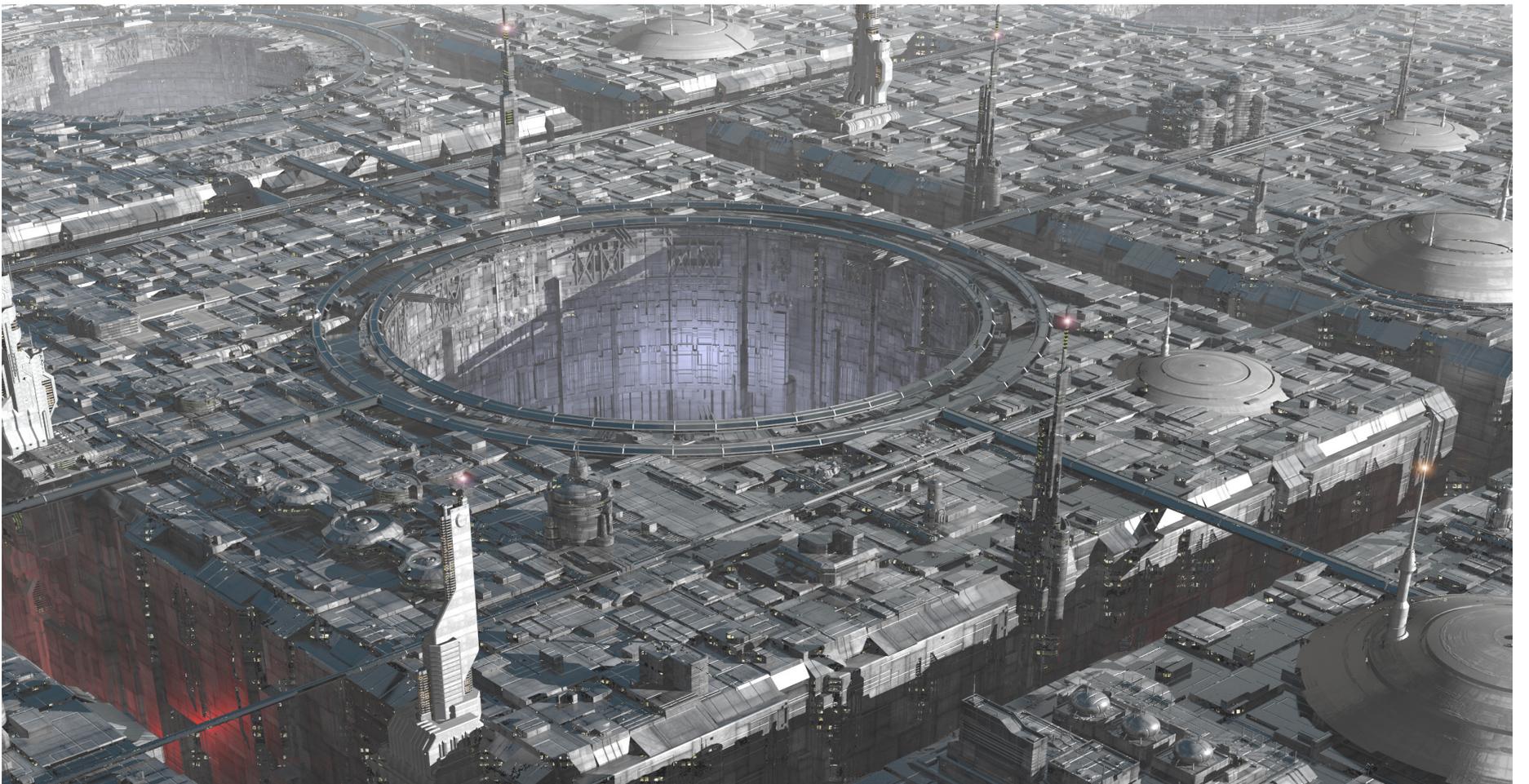
BOSK'S HOUNDSTOOTH

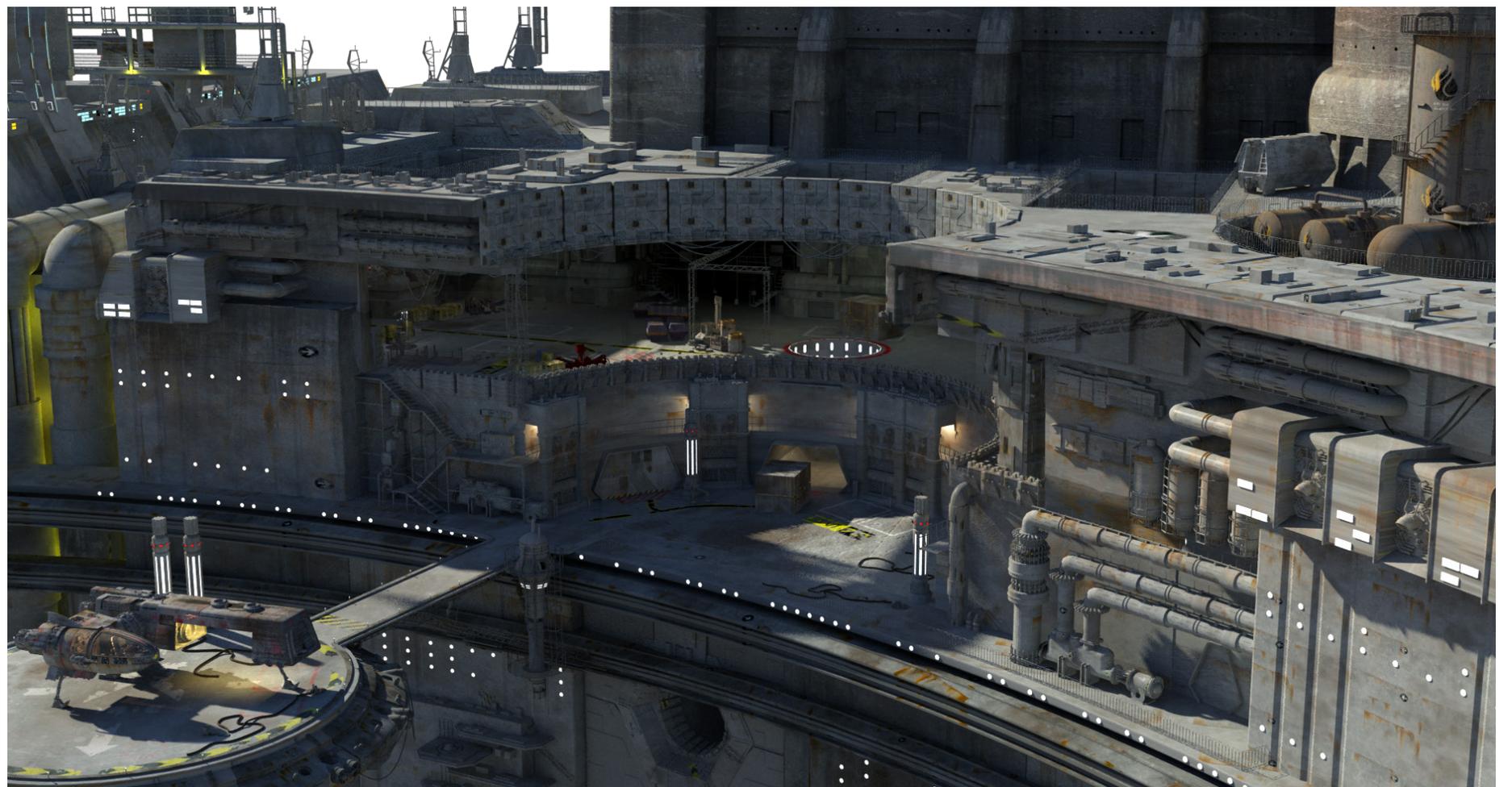


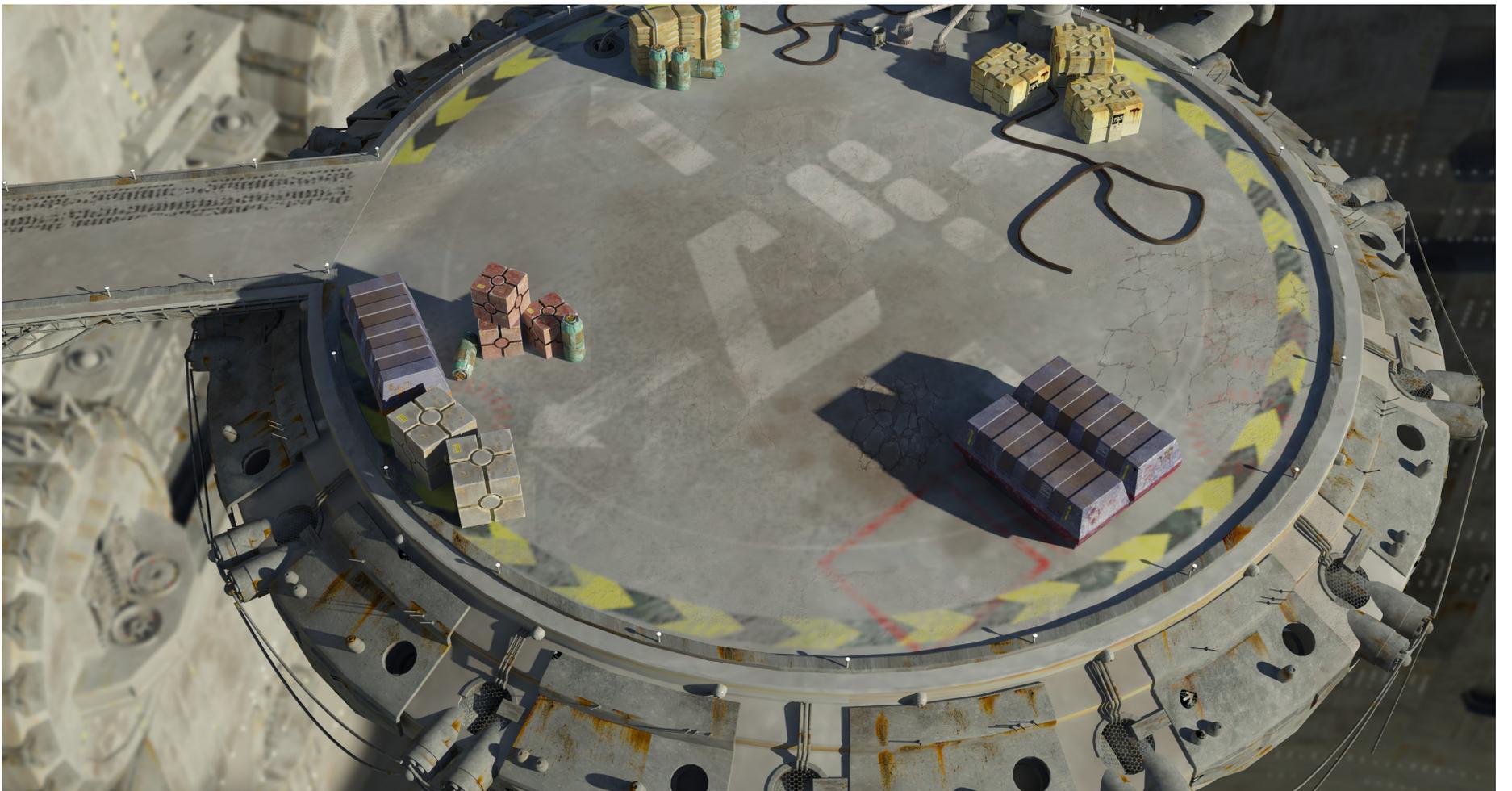
LINKE SEITE: TANTIVE IV
GANGWAY VON PAUL 'WIZ'
JOHNSON, ALDERAANISCHER
ZELLENBLOCK VON DAN
BROWN

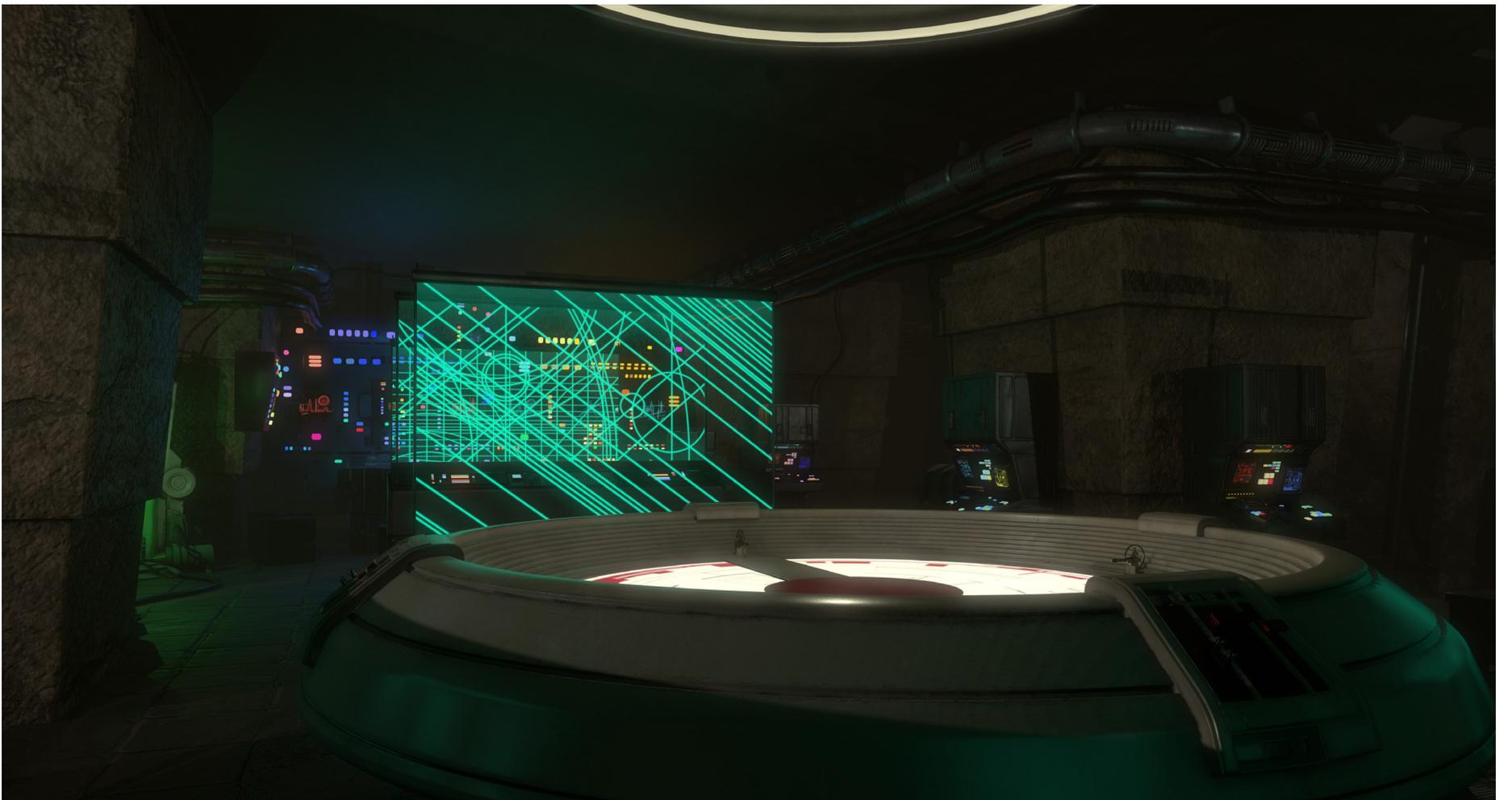
RECHTE SEITE: NAR SHA-
DAA VON YANN SOUETRE



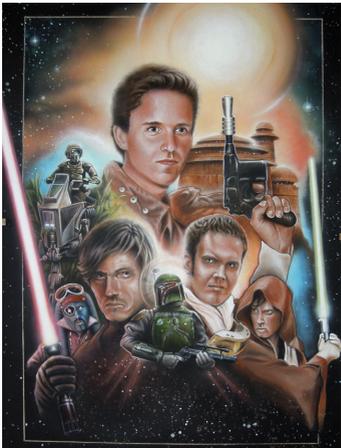












LINKS: POSTERENTWÜRFE

MITTE:
MANFRED BURGARD BEIM
COLORIEREN DES POSTERS



FILMPOSTER

Von Anfang an träumte Lars Böhl von einem echten Filmposter. Keine Fotomontage, sondern handgezeichnet wie einst in den glorreichen Tagen Hollywoods. Manfred Burgard lies diesen Traum wahr werden und gestaltete in liebevoller „Handarbeit“

ein Filmposter im Stil der Original Trilogie: Helden und Schurken in Kampfposition, Raumschiffe, Jabbas Palast und der legendärste Bösewicht aller Zeiten.







DER SOUNDTRACK ZUM FILM

Erst mit der richtigen Musik wird aus einem tollen Film ein großartiges Erlebnis. Das gilt für Hollywood-Blockbuster gleichermaßen wie für Fan-Filme. John Williams hat mit seiner Musik für Star Wars sicherlich ein einzigartiges Werk geschaffen, dessen Motive nicht nur Fans in den Ohren klingen. Er klingt der Imperiale Marsch, sind die entsprechenden Bilder sofort präsent. Da dieses Filmprojekt aus lizenzrechtlichen Gründen nicht die Originalmusik verwenden durfte, wurde ein Team aus zwei talentierten Komponisten aufgestellt. Helge Borgarts und Markus Dages machten sich mit Begeisterung ans Werk und erstellten so in langjähriger Arbeit einen wundervollen Hörbuch- und Filmscore. Damit die Musik wie aus einem Guss und nach dem gewohnten Williams-Sound klingt, mussten sich die Musiker natürlich

über die verwendeten Orchester-Libraries austauschen, koordinieren, wer sich um welchen Take kümmert und dann Motive und Themen für die Charaktere, Orte oder Stimmungen entwickeln. Da reale Orchester enorm teuer sind, wurde die Musik bereits für die Hörbücher und den Film mit sogenannten Orchesterlibraries, also real aufgenommenen Orchesterklängen, die als digitale Instrumente vorliegen, eingespielt. Die Qualität solcher Libraries ist inzwischen so hoch, dass es durchaus schon Filmproduktionen gibt, die ganz auf echte Orchester verzichten.

Für ein umfassendes Kinoerlebnis wurde der Score schließlich zusammen mit den etlichen anderen Tonspuren (Dialoge, Soundeffekte, Atmo-Geräusche) von Michael Heidmann professionell abgemischt.

MICHAEL HEIDMANN BEIM
FINALEN ABMISCHEN DER
TONSPUR



DAS KONZERT

Obwohl die technische Umsetzung anhand künstlicher Bibliotheken vollkommen überzeugend klang, träumten Lars und sein Team natürlich davon, vielleicht wenigstens einen kleinen Teil des Soundtracks auch einmal mit einem richtigen, großen Orchester einspielen zu können.

Der Tag sollte kommen und selbst die Komponisten waren überrascht, als sich plötzlich die Möglichkeit ergab, einige Suiten aus dem Score von einem Orchester live gespielt zu erleben. Innerhalb weniger Wochen wurden die Lieder orchestriert und auf das Orchesterensemble angepasst, um schließlich dabei zu sein, als die Brass Band München im Rahmen ihres Konzertes drei ausgewählte Stücke des Score ur-aufführte. „Ein unbeschreiblicher Gänsehaut-Moment!“ erinnert sich Lars Böhl.



WORLD CINEMA PREMIERE
MUNICH 30TH JULY 2022

ΔΕ Δ77417

STAR
DESCENDANTS
WARS

STAR
DESCENDANTS
WARS

STAR
DESCEN

STAR
ENDANTS
WARS





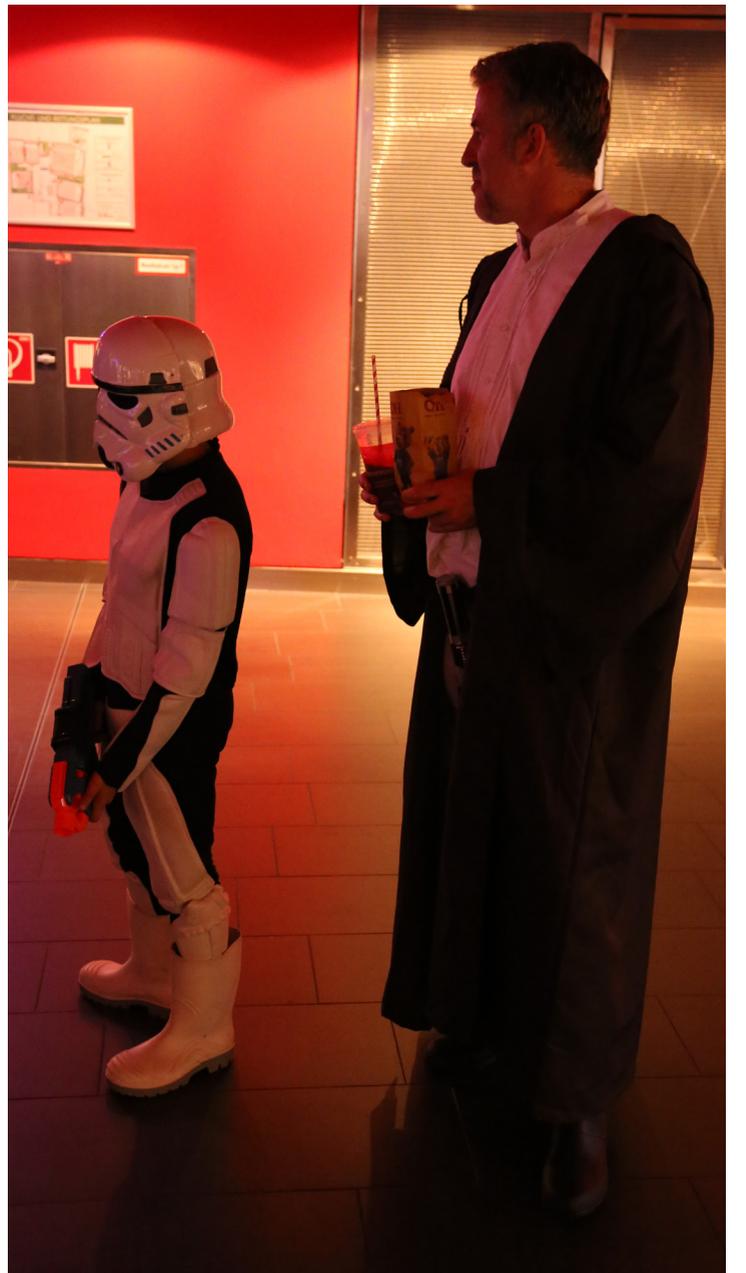
KAPITEL FÜNF

DIE NACHT DER PREMIERE













WORLD CINEMA PREMIERE
MUNICH, 30TH JULY 2022

STAR
DESCENDANTS
WARS

ΔC Δ77417 !!!

STAR
SCENDANTS
WARS

STAR
DESCENDANTS
WARS

STAR
DESCENDANTS
WARS

CINEAMO

EAMO

CINEAMO

CINEAMO

CINEAMO

CINEAMO

CINEAMO

CINEAMO

AMC

AMO





WORLD CINEMA
MUNICH, 30TH J

STAR
DESCENDANT

STAR
DESCENDANT
WAR

CINEAMO

CINEAMO

C AMO

CINEAMO

CINE

CINEAMO

CINI O

CINE

CINEAMO



LINKE SEITE: ANDREAS
KLETTE, MARCUS WIENS,
MANFRED BURGARD,
MARKUS DAGES,

RECHTE SEITE: ELLEN
SCHNEIDER & ANTON BÖHL,
WERNER WALOSSEK &
FLORIAN WIEDEMANN

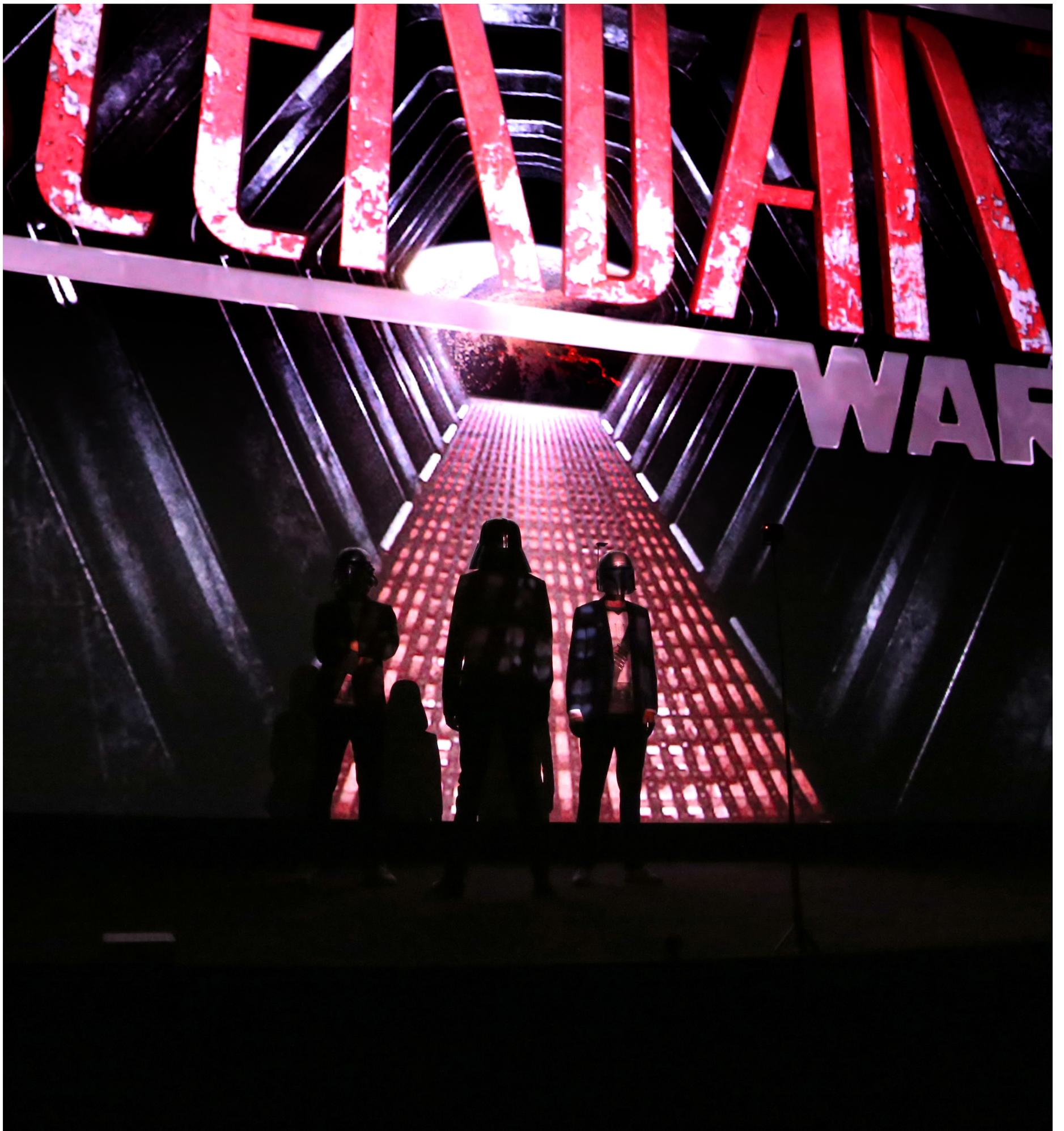
NÜRNBERGER STAR WARS
FANCLUB (ALEX, EISI, LAUBI,
BIANCA, ANTI, BERTI,
JANINE)













LINKE SEITE: VEIT GALLITZ,
LARS BÖHL UND BENE-
DIKT GALLITZ BEI IHRER
ANSPRACHE AN DIE GÄSTE

RECHTE SEITE: IM-
PRESSIONEN DER PREMIERE

DIE NACHT DER PREMIERE

Eine Veröffentlichung des Films auf Onlineplattformen wie Youtube und auf der eigenen Webseite waren natürlich von Anfang an geplant. Aber der eigentliche Traum von Lars, Bene und Veit war die Vorführung auf der großen Leinwand. Holger Fuchs hatte, durch seinen beruflichen Werdegang als ehemaliger Geschäftsführer beim Concorde Filmverleih und als Produzent bei der Berliner Produktionsfirma Mavie Films, bereits langjährige und sehr gute Beziehungen zu den Betreibern des (m)athäser Filmpalasts. Nach einem ersten Pitch seinerseits kamen die drei Filmemacher schnell ins Gespräch mit dem örtlichen Management, wel-

ches sich als super offen, hilfsbereit und begeistert erwies. Man merkte sofort, auch sie waren Star Wars Fans.

Und am 30. Juli 2022 war es dann schließlich soweit. Der mit knapp 750 Gästen gefüllte Saal 6 bot dem gesamten Team einen atemberaubenden Anblick. Für wenige Stunden fühlten sie sich wie echte Hollywoodstars. Es war der perfekte Abschluss einer wundervollen 16jährigen Reise und ein einmaliges Erlebnis, an die sie sich für den Rest ihres Lebens erinnern werden.

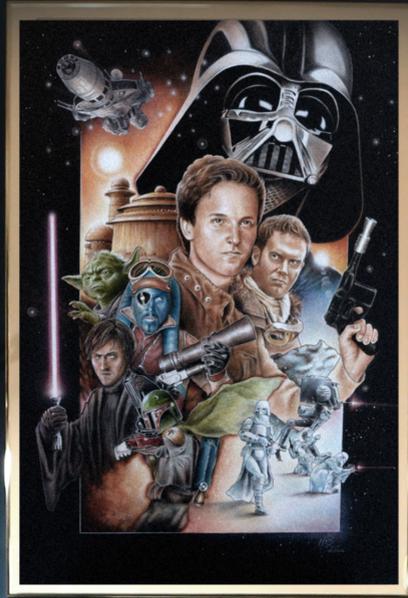
Erinnerungen an die Nachkommen der Order 66.







“WENN DEINE TRÄUME DIR KEINE ANGST MACHEN,
DANN SIND SIE NICHT GROSS GENUG.”



DIRECTOR
- DOO66 -



George Lucas
LUCASFILM
COSTUMES

RET

THE CLASS of 2022



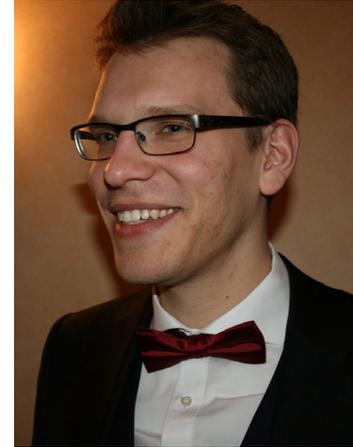
Lars Böhl
(Produktion & Regie)



Andreas Klettke
(Visuelle Effekte)



Dr. Christian Krey
(Visuelle Effekte)



Marcus Wiens
(Visuelle Effekte)



Veit Gallitz
(Schauspieler)



Benedikt Gallitz
(Schauspieler)



Florian Wiedemann
(Schauspieler & Props)



Werner Walossek
(Schauspieler &
Assistenz Drehbuch)



Markus Dages
(Musik-Komponist)



Helge Borgarts
(Musik-Komponist)



Michael Heidmann
(Sound Mix)



Manfred Burgard
(Poster Artwork)