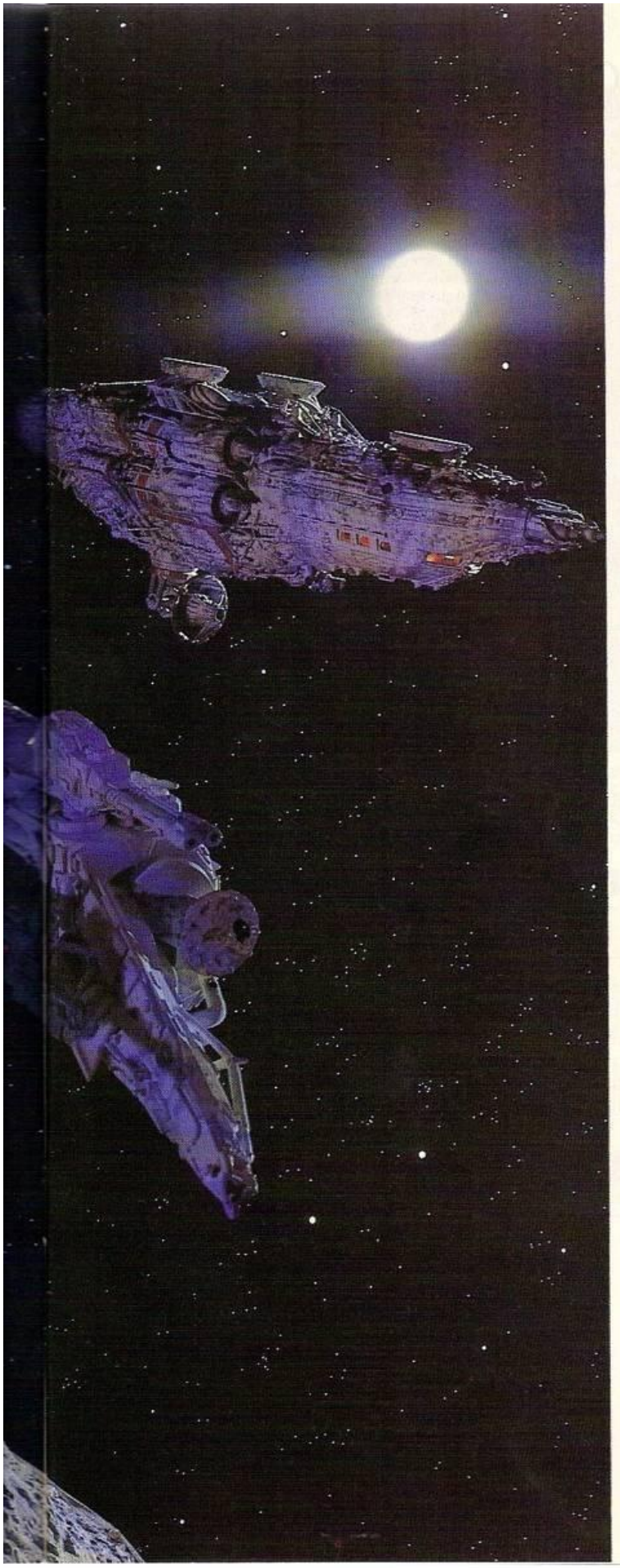
DREHSCHEIBE



# STERNENKRIEGE IN DEUTSCHLAND

**PANASENSOR: Deutschlands erstes special effects-Studio produziert die ASTRO SAGA. Ein Bericht von Kai Meyer**

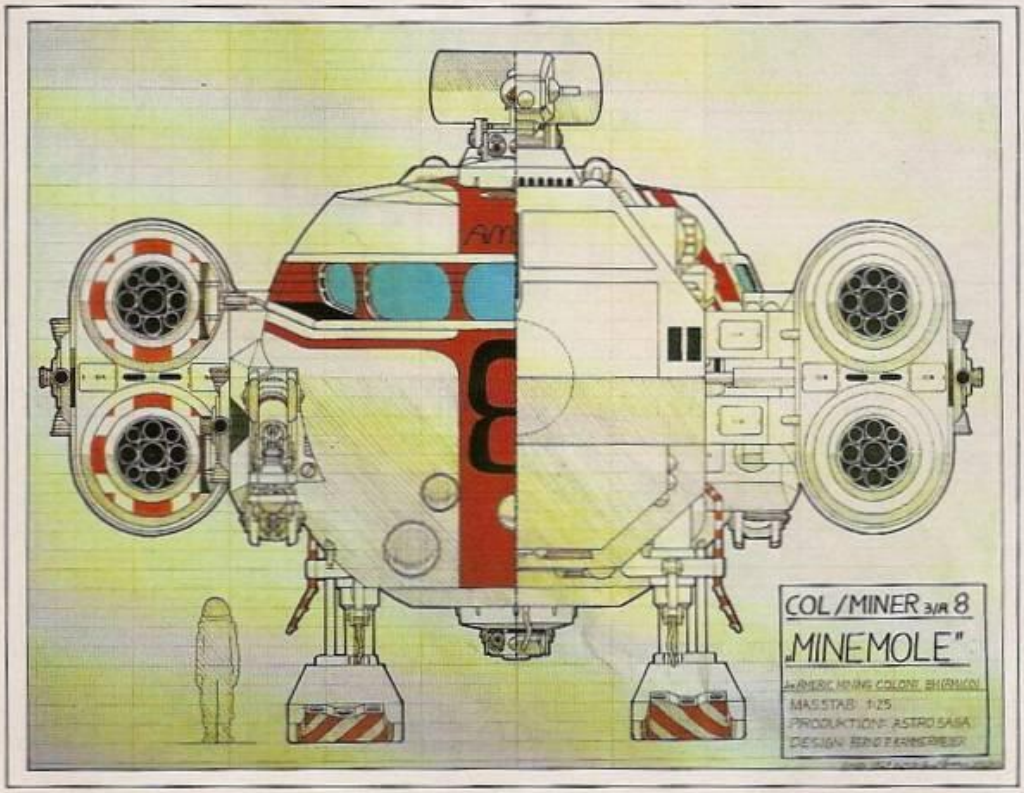
Auf der Visitenkarte wird folgendes angeboten: „Bewegungskontrolliertes Kamerakran-System 8P-1254, Travelling Matte nach eigenem System, Modellbau (Entwurf, Ausführung), Kreatur- und Make up-Effekte, Matte Painting, Effektberatung, Storyboarding, Effektregie und Design".

Es scheint, als hätte man sich hier einiges vorgenommen, um der internationalen Konkurrenz standhalten zu können, denn die Rede ist nicht von George Lucas' Industrial Light & Magic (OLM), sondern von einem Studio mitten im Gewerbegebiet einer Kleinstadt bei Frankfurt, der, um das Ding beim vollen Namen zu nennen, PANASENSOR Filmeffekt- und Filmproduktions GmbH. Hier entstehen zur Zeit, neben den das Unternehmen finanzierenden Werbespots, die Spezialeffekte zu zwei Science Fiction-Filmen, deren Titel sich in Insiderkreisen schon längst herumgesprochen haben: dem neuen **Roland Emmerich**-Vehikel **WINGS** (so der momentan aktuelle Arbeitstitel) und, was von noch größerer Bedeutung ist, dem deutschen Weltraumepos **ASTRO SAGA**, der Gründungs- und Antriebskraft hinter der Firma PANASENSOR.

FOTOS: © PANASENSOR/BERND PETER KAMMERMEIER

## Sensationell: Science Fiction und Fantasy made in Germany

Als ich die Studiohalle betrete, verpuffen augenblicklich alle Zweifel, die sich bei der Formulierung „Kino der großen Emotionen aus Deutschland" in meinem Hinterkopf eingenistet haben. Unglaublich präzise gestaltete Raumschiffminiaturen in den unterschiedlichsten Größen stehen gruppiert um eine bizarre Felsformation, deren klaffende Abgründe und Schluchten durch ein scheinbar willkürliches System von Stahlträgern, Stegen und Landeplattformen überbrückt werden – die Felsoberfläche besteht aus Rauhputz, die Aufbauten aus Plastik und das gesamte Modell hat eine Diagonale von kaum mehr als 7 Metern. In Emmerichs SF-Streifen und versuchtem Antikriegsfilm WINGS wird die Illusion einer düsteren Minenkolonie, irgendwo auf einem abgelegenen Planeten, perfekt sein.

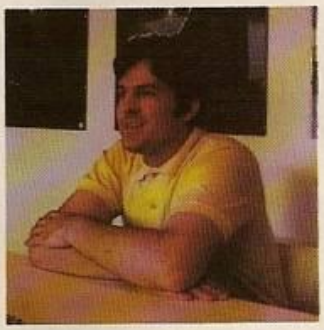



Aber nicht WINGS ist das Hauptprojekt der PANASENSOR, sondern die Eigenproduktion ASTRO SAGA, die sich Motiven der „space opera" bedient, um eine spannende und fantastische Geschichte in der Tradition von STAR WARS zu erzählen. Protagonist ist der siebzehnjährige Jupiter, der im Alter von zwölf Jahren einsam in einer Raumkapsel treibend von dem kauzigen und reichlich skurrilen Sumpfmondler Balbur aufgegriffen und fortan aufgezogen wurde. Diese beiden geraten augenscheinlich unabsichtlich, tatsächlich aber unbewußt einem höheren Plan folgend in eine kosmische Auseinandersetzung, die sich nicht allein auf räumliche Grenzen beschränkt. Auf dem vierten Planet des Alpha Centauri, La-ma'dart, rebellieren die Bewohner, angestachelt von dem wahnsinnigen Nork, dessen böses Ich vor langer Zeit 20.000 Jahre in die Vergangenheit des Planeten geschleudert wurde. Über die Jahrtausende hinweg beeinflußt er den Lamadonen Gom, den gewaltigen Asteroiden ODYSSEUS auszuhöhlen und in eine funktionstüchtige Station umzubauen. Weitere wichtige Rollen spielen der Draufgänger Gider und das Mädchen Siris. Beide begleiten Jupiter und Barbur auf dem Weg aus unserem Sonnensystem zum Alpha Centauri, wo in der gigantischen Raumstation GROSSER DENKER das furiose Finale stattfindet. Der Untertitel gibt es treffend wieder: **„Dort wo Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft aufeinandertreffen, geschieht es..."**

Der Regisseur, Autor und „special effects supervisor" der ASTRO SAGA, **Bernd Peter Kammermeier,** trägt das Konzept für seinen Film nun schon zehn Jahre mit sich herum. Wenn auch der zugrundeliegende Handlungsrahmen von Anfang an recht klar war, gab es für die Realisierung des Projekts verschiedene Ideen: neben dem Gedanken, einen Film zu diesem Thema zu drehen, zog er zeitweise die Möglichkeit eines Comics in Betracht. Jedoch wurde bereits nach kurzer Zeit klar, daß nur eine Verfilmung dem umfangreichen und farbenfrohen Stoff gerecht werden konnte. Die mittlerweile fünfte und voraussichtlich endgültige Drehbuchfassung ist jedoch nur die Krönung einer jahrelangen Beschäftigung mit seiner Idee, wie der bereits in frühester Kindheit von seinem Vater zu einer gedanken- und bilderverarbeitenden Kreativität erzogene Kammermeier selber erzählt. „Angefangen hat alles mit der Vorstellung, diesen Film zu machen. Schon bald aber kam, Gott sei Dank, die Erkenntnis, daß man so etwas auch können muß, wozu natürlich jede Menge Handwerk gehört. Fotografie konnte da sicher nicht schaden, und so habe ich halt Fotografie gelernt." Danach ging Kammermeier an die Fachoberschule für Gestaltung, wo er nach eigener Aussage vieles lernte, das ihm heute insbesondere beim Umgang mit Spezialeffekten zugute kommt. Daran schloß sich ein Studium im Fachbereich Visuelle Kommunikation an der Hochschule für Gestaltung in Offenbach an, wobei Kammermeier seinen Schwerpunkt auf Film und Video legte. „Ich habe das alles ständig unter dem Aspekt ASTRO SAGA gesehen. Das war für mich das Zugpferd, die stärkste Motivation überhaupt, und ich habe eigentlich nur für diesen Film gelernt. Wenn es beispielsweise in der Fachoberschule hieß: ‚Jetzt machen wir einen Plakatentwurf', war meiner natürlich für die ASTRO SAGA." Bereits während seines Studiums drehte er mit selbstgebauten Modellen kleinere Animationsfilme, arbeitete mit Blue Screen und elektronischen Tricktechniken, entwarf Kulissen und Matte Paintings. Alles für die ASTRO SAGA. „Das ging so weit, daß ich ins Kino ging und mir irgendeinen Film ansah – völlig egal welchen – und mir dabei vorstellte, dort liefe die ASTRO SAGA. Wenn ich am Tag vorher eine bestimmte Szene geschrieben hatte, habe ich diese dann durch meine Augen auf die Leinwand projiziert und stellte mir dabei vor, wie sie dort aussieht und wirkt. Daraufhin habe ich entschieden, ob die Szene drinbleibt oder nicht." Auf meine Warnung hin, daß ich beabsichtige, das alles zu schreiben, lacht

**Perfekt in Technik und Design: Die „Zentrale der Goliakan". Da bekommt man wieder Lust auf SF.**

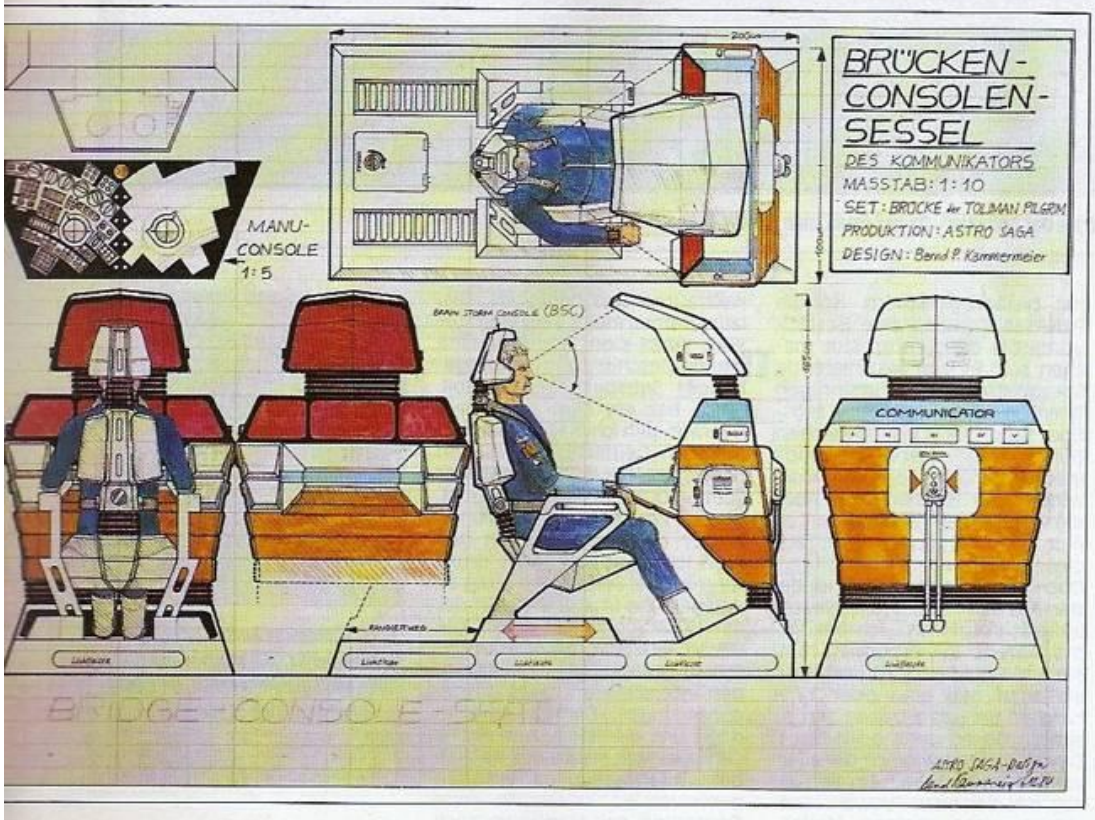
er und meint: „Im Grunde bin ich an der ASTRO SAGA wie an einer Geisteskrankheit erkrankt. Die einzige Heilung besteht darin, daß ich das Ding drehe."
Parallel zum Abschluß seines Studiums fiel für Kammermeier 1983 die Gründung der PANASENSOR, die er gemeinsam mit einer Messebaufirma finanzierte. Bis heute hat das Unternehmen sich einen Namen als Produktionsstudio für Werbefilme gemacht und arbeitete unter anderem für den Spielwarenkonzern Mattel an dessen „Masters of the Universe"-Fernsehspots, entwickelt sich aber unter dem Vorsatz, an die alten UFA-Großproduktionen der Vorkriegszeit wie METROPOLIS und FAUST anzuknüpfen, immer mehr zur Produktionsstätte für Spezialeffekte internationaler Qualitätsstandards. Kammermeier sieht für die Zukunft jedoch noch ein weiteres Ziel – die Förderung tricktechnischer Talente in der Bundesrepublik: „Wo will denn jemand, der sich für Filminiaturen interessiert, arbeiten, geschweige denn sich ausbilden lassen? Meistens ist so was aufs Hobby beschränkt, man bastelt nach Feierabend irgendwelche Sachen und wird auch noch ausgelacht. Bei mir können diese Leute den ganzen Tag arbeiten und werden sogar dafür bezahlt. Insofern ist die PANASENSOR also eine Bestätigung, die den Leuten Mut machen soll. Es gibt faszinierende Spezialisten mit irrsinnigen Talenten in Deutschland; tagsüber sitzen sie in irgendwelchen Büros und basteln abends mechanische Hände, daß man wirklich nur staunen kann. Aber die verkümmern einfach, weil es hier keine Möglichkeit gibt, auf diesem Gebiet zu arbeiten."
Doch auch Kammermeier ist bei der Auswahl seiner Mitarbeiter äußerst sorgfältig. „Ich bekomme laufend Bewerbungen rein, sehe mir die Leute an und lasse sie auch mal eine oder zwei Wochen bei uns arbeiten, um zu sehen, ob es geht oder nicht. Davon bleiben wirklich die allerwenigsten hängen." Ein Verfahren, daß sich bisher bewährt hat. „Ich brauche meinen Modellbauern nicht über die Schulter zu schauen, ich weiß, daß sie gut sind."
Trotz Auftragsarbeiten wie den WINGS-Effekten oder der Anfangssequenz für die Kinderkomödie HATSCHIPUH ist die ASTRO SAGA das erklärte Haupt- und Lieblingsprojekt der PANASENSOR – und das wird wohl auch noch einige Zeit so bleiben, denn im nächsten Jahr sollen aller Voraussicht nach die Dreharbeiten zu diesem epischen Weltraumdrama beginnen, das, laut Kammermeier, kein weiterer STAR WARS-Klon, sondern eine eigene Geschichte mit tiefergehender Substanz werden soll. „Mich hat ein Film sehr stark geprägt, den ich 1968 bei der Premiere in Deutschland gesehen habe", erzählt er, "und das war 2001 – ODYSSEE IM WELTRAUM. Dieser Film hängt mir im Grunde immer noch nach, gegen den muß ich kämpfen, sonst droht für mich die Gefahr, ihm völlig zu erliegen. Ein uralter Entwurf der ASTRO SAGA war fast eine Kopie davon, lediglich mit dem Unterschied, daß ich das Ganze auf den interstellaren Raum ausgedehnt hatte. Damals ging es noch um die Reise zum Alpha Centauri, was heute nur noch in der Anfangssequenz erhalten geblieben ist, in der die erste Expedition der Menschen nach sieben Jahren Flugzeit am Alpha Centauri ankommt. Dadurch entsteht einer der für mich faszinierendsten Aspekte der ASTRO SAGA, daß nämlich zum Zeitpunkt der eigentlichen Geschichte zwei Menschheiten nebeneinander existieren."
Trotz des komplex-anspruchsvollen Vorbildes will Kammermeier mit seiner ASTRO SAGA „kein Weltraumphilosophikum" realisieren, sondern durchaus eine handfeste Geschichte er-



**„total filmmaker Bernd Peter Kammermeier: „An irgendeinder Stelle muß ein Anker sein, an dem der Zuschauer sich festhalten kann."**

**Effekte sollten eine Story nur illustrieren und nie zum Selbstzweck werden**

zählen. Sein Ziel beim Verfassen des Drehbuches war die Kombination einer spannenden Abenteuerhandlung mit der Hintergründigkeit eines „2001," rasante Actionsszenen, gepaart mit einer echten Botschaft. „Die Metaebene ist das, was einen Film zu einem erfolgreichen Film macht. Ich habe in Hinsicht auf diesen Punkt einmal Filme und Filmhandlungen untersucht, sowohl von Hits als auch von Flops, und habe mir dann überlegt, warum ist dieser Film gefloppt oder warum hat er Erfolg gehabt. Dabei habe ich festgestellt, daß solche mit Metaebene, das heißt mit einer dem eigentlichen Handlungsstrang unterlegten Basis – z.B. einer Ideologie oder einem Weltbild – viel besser ankommen. In der ASTRO SAGA äußert sich das dergestalt, daß alle Protagonisten eine Vorgeschichte haben, daß davor etwas




passiert ist und danach wohl auch noch passieren wird. Und wir haben einen dichten, psychologischen Unterbau – im Grunde also eine durchdachte, fundierte, logische Geschichte, in der menschliche Reaktionen auch begründet sind." Was auf den ersten Blick nach einem Schielen auf kommerziellen Gewinn klingen mag, entspringt zu einem Großteil Kammermeiers ehrlicher Überzeugung, wie er anhand eines Beispieles klarzumachen versucht: „Verantwortung ist für mich ein ganz starkes Wort. Jede der Figuren in der ASTRO SAGA muß irgendwanneinmal eine Entscheidung treffen und Verantwortung tragen, sich entscheiden, welchen Weg sie gehen will. Im Grunde ist dies das alte Thema, daß es zwei Möglichkeiten gibt, zwischen denen man wählen kann. Das ist auch gleichzeitig der Punkt, der mich beim Filmemachen am meisten fasziniert, wenn es einem nämlich gelingt, diese uralten Mythen, die seit Urzeiten in den Gedanken der Menschheit verankert sind, auf die Leinwand zu bringen. Denn gerade das ist es, was letztendlich die Religion so faszinierend gemacht hat... Nun ist Religion ein Bild, das vor 2000 Jahren geprägt und durch die Zeit gerettet worden ist. Dem heutigen Menschen ist sie meist sehr fern, wobei aber die Substanz, die Idee, die dahinter steckt, garnichtmal so schlecht ist. Diese Ideen kann man jedoch auch anders vermitteln, indem man ein Beispiel bringt und Menschen zeigt, die Verantwortung tragen bzw. sich davor drücken." Trotz dieser Unterscheidung verfällt Kammermeier in seinem ASTRO SAGA-Drehbuch nicht auf das alte Schwarz/Weiß-Klischee, sondern stattet alle Charaktere mit unterschiedlichen moralischen Schattierungen aus. „Der einzige einigermaßen Böse in der ASTRO SAGA ist ein verführter Mensch, der einem falschen Ideal nachhängt. Der Gute dagegen weiß gar nicht, daß er gut ist, sondern stolpert völlig unvermittelt in die ganze Sache hinein, was jedoch, ohne daß er sich dessen bewußt ist, die ganze Zeit über geplant war."

Doch Kammermeier legt nicht nur Wert auf Glaubwürdigkeit in Bezug auf die Menschen und Außerirdischen in seiner Geschichte, sondern versucht auch die Technik einer menschlichen Zivilisation in rund hundert bis zweihundert Jahren so realistisch wie möglich zu gestalten. „Es kann kein Fehler sein, wenn man die Technik glaubwürdig darstellt. Natürlich werden vielleicht fünf Prozent des Publikums das registrieren, während der Rest lediglich an der Story interessiert ist, ohne vielleicht sogar die großen Zusammenhänge völlig zu begreifen. Aber auch diese fünf Prozent müssen zufrieden gestellt werden. Ich habe mich, lange bevor ich überhaupt daran dachte, einen Film zu machen, mit Naturwissenschaften befaßt, mit Astronomie, Technik usw., und habe insofern auch den nötigen Background und die betreffende Literatur, um mir alles Wichtige erarbeiten zu können. Ich habe bei der ASTRO SAGA Wert darauf gelegt, dieses Äußere möglichst realistisch, möglichst glaubwürdig darzustellen, wobei es natürlich als Kontrast dazu eine völlig phantastische Geschichte gibt, die nur so funktionieren kann. Wenn nämlich ALLES phantastisch ist, die Geschichte ist phantastisch, die Figuren sind phantastisch und alles andere auch, dann ist der ganze Film nicht phantastisch, sondern einfach nur langweilig. An irgendeiner Stelle muß ein Anker sein, an dem der Zuschauer sich festhalten kann, bei dem er sagen kann, das ist ihm vertraut."

Kammermeier meint über sich selbst: „Ich bin nicht in der Lage, bei einem Film nur eine einzige Sache zu machen. Ich könnte nicht nur Regie führen, das Buch schreiben oder nur Dekorationen entwerfen. Da bin ich eben das, was Jerry Lewis so schön als ‚total filmmaker' bezeichnet hat." Von daher ist er nicht nur für die wahrscheinlich in Tunesien oder Marokko stattfindenden Außendrehs und die Studioaufnahmen, sondern auch für sämtliche Trickarbeiten verantwortlich. Für die PANASENSOR ist das natürlich die große Chance, ihre Fähigkeiten und ihre Flexibilität unter Beweis zu stellen.

**Fortsetzung: Seite 90**



FOTOS: © PANASENSOR/BERND PETER KAMMERMEIER

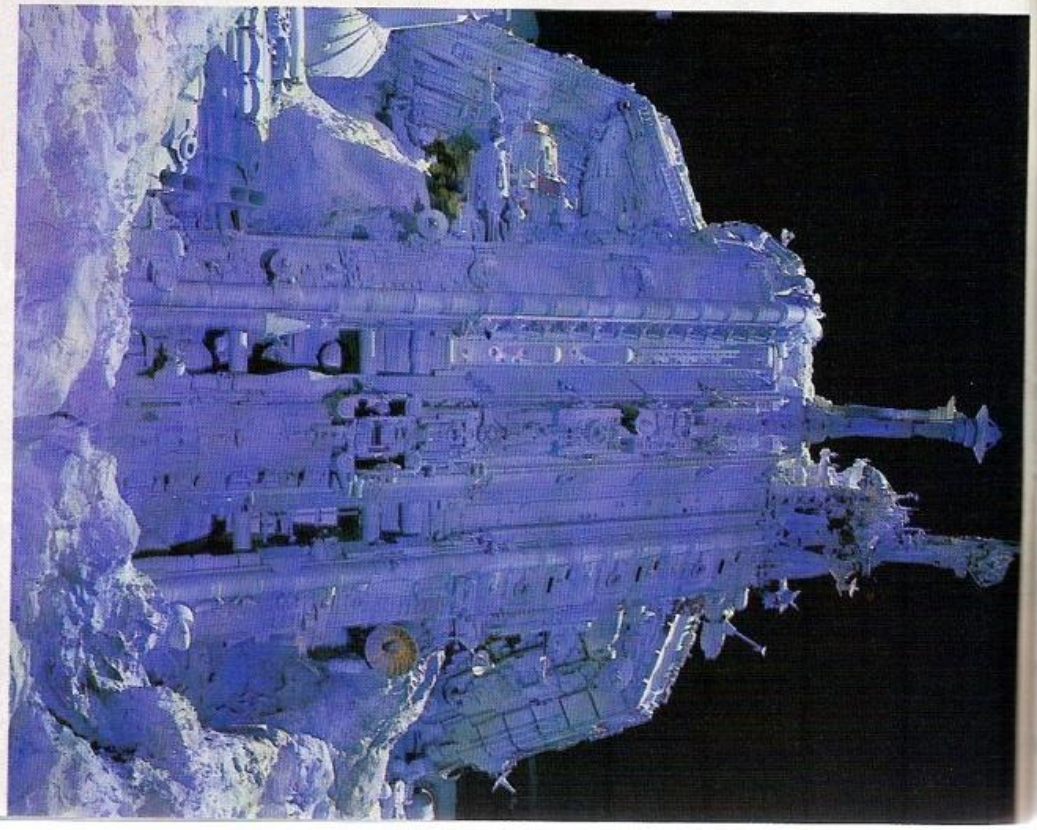
# ASTRO SAGA
## Sternenkriege in Deutschland
Fortsetzung von Seite 26

**Fast 400 Trickaufnahmen sind für den bisher aus eine Laufzeit von zweieinhalb Stunden geplanten Film vorgesehen** – was in etwa der Durchschnittszahl der STAR WARS-Serie entspricht – und Kammermeiers Kalkulationen belaufen sich zur Zeit auf rund eineinhalb Jahre Drehzeit, allein für die Effekte. Die Liveaction wird dagegen verhältnismäßig schnell abgedreht sein, was jedoch zu keinen vorschnellen Rückschlüssen auf den fertigen Film verleiten sollte, denn Kammermeier meint selbst: „Effekte sollten eine Story immer lediglich illustrieren und nie Selbstzweck werden." Daß die ASTRO SAGA jedoch auch auf diesem Feld einiges zu bieten haben wird, erklärt der junge Regisseur anhand eines Beispiels für die visuelle Umsetzung eines Sprunges in den Hyperraum: „Wir haben einen Effekt entwickelt, den wir Gummischnalzeffekt genannt haben, wobei wir ein Raumschiffmodell optisch zwölf Meter in die Länge ziehen und dann, als ob jemand hinten einen Gummi losläßt, den Rest auf nur drei Einzelbilder wieder nach vorn schnellen lassen." Dieser durch Langzeitbelichtung ermöglichte Trick ersetzt den durch drei STAR WARS-Filme und unzählige Rip offs längst langweilig gewordenen „Sternentunnel"-Effekt, bei dem die vorbeirasenden Sterne zu endlosen Lichtstreifen verschwimmen und schließlich eine Art Weltraumkorridor bilden. „Gute Effekte sind nur zu einem kleinen Teil alleine von der Technik abhängig! Natürlich ist eine Kamera, die präzise arbeitet, eine Grundvoraussetzung – das größte Talent nutzt mir nichts, wenn die Kamera wackelt – aber das ist eben nur die Basis. Man hat das sehr schön am Beispiel John Dykstra in STAR WARS gesehen. Nachdem er ILM verließ waren die Flugaufnahmen in EMPIRE STRIKES BACK und RETURN OF THE JEDI lange nicht mehr so dynamisch und spannend wie im Original. Da fehlte einfach was."

Das Hauptaugenmerk der ASTRO SAGA liegt jedoch, wie bereits erwähnt, nicht allein auf Effekten jeglicher Art, sondern vor allem auf den agierenden Personen und Protagonisten. Für einige von ihnen hat Kammermeier schon recht konkrete Besetzungswünsche. So hat er sich für den Oberschurken Nork fest auf Klaus Kinski versteift, auch wenn er um die zahlreichen bekannten Schwierigkeiten, die eine solche Besetzung mit sich bringen würde, weiß. „Kinski ist der einzige Mensch, der ohne einen Ton zu sagen, sofort als irrsinnig erkannt wird", erklärt er und fügt direkt hinzu: „Du kannst das ruhig schreiben, ich stehe dazu." Für die Rolle des von Nork verführten Gom hofft Kammermeier auf die Mitarbeit von Eddie Constantine, der diese Figur bereits vor einigen Jahren bei Probeaufnahmen verkörperte. Als Jupiter schwebt ihm weniger ein bestimmter Schauspieler als ein allgemeiner Typ vor: möglichst international und äußerlich keiner speziellen Rasse zugehörig. Auch für Gider gibt es noch keine konkrete Idee, wenngleich Kammermeier als Ideal-Typus „jemanden wie Christopher Lambert" angibt. Das alles sind jedoch Probleme, die die PANASENSOR erst in einigen Monaten beschäftigen werden, da der Beginn der Dreharbeiten für das nächste Jahr angesetzt ist. Der Kinostart, der übrigens in den Vereinigten Staaten stattfinden soll, ist frühesten für 1991 vorgesehen. „Ich habe von Anfang an den Traum gehabt, in Amerika zu starten", erzählt Kammermeier, „da es umgekehrt noch nie funktioniert hat. Ein Film, der zuerst in Europa und dann erst in den USA gelaufen ist, war dort eigentlich noch nie erfolgreich, weil er als „Europäischer Film" vermarktet wird. Die ASTRO SAGA soll aber kein rein deutscher Film sein – erst recht natürlich kein amerikanischer – sondern am passendsten wäre wohl die Bezeichnung „internationaler Film".

Zum Schluß bleibt dann wohl nur noch die Frage, was nach der ASTRO SAGA kommen wird. „Sollte sie erfolgreich sein, wird es möglicherweise die ASTRO SAGA II geben. Und dann vielleicht die Nummer 3. Die Bücher existieren schon." Genug inhaltlichen Stoff für ein solches Unternehmen besitzt Kammermeier mit Sicherheit: sechs prall gefüllte Ordner mit Abhandlungen über Sprachen, Fauna und Flora der ASTRO SAGA stehen im Regal seines Büros. Andererseits, was geschieht, wenn der Film floppt? Schließlich hat Kammermeier zehn Jahre seines Lebens mit dem Gedanken an seinen Film verbracht. „Trotzdem ist er dann abgeschlossen", erklärt er. „Das ist eigentlich das Kuriose: der Spaß ist bei mir nur da, wenn auch die Arbeit da ist und sobald die getan ist, ist es halt vorbei. Ich glaube, an dem Tag, an dem ich aus dem Vorführraum gehe und sage, daß das nun die endgültige Version ist und man nichts mehr daran verbessern kann, ist der Film für mich uninteressant. Ich weiß nicht, ob ich mir die ASTRO SAGA jemals im Kino ansehen werde. Aber selbst wenn sie ein Flop wird, habe ich immer noch die PANASENOR, und daß die gut arbeitet, wird sicherlich bewiesen, egal ob der Film ein Erfolg wird oder nicht."

**Fast 400 Trickaufnahmen sind bisher für den auf eine Laufzeit von zweieinhalb Stunden geplanten Film vorgesehen, was in etwa der Durchschnittszahl der „Star Wars"-Serie entspricht. Kein Zweifel, Bernd Kammermeier und Panasensor machen George Lucas' ILM echte Konkurrenz ...**



**Bernd Peter Kammermeier, ein deutscher Regisseur, Autor und F/X-Fachmann macht jetzt Hollywood und dessen Trickstudios Konkurrenz. FI.-Mitarbeiter Kai Meyer berichtet aus Dietzenbach bei Frankfurt.**

# ASTRO SAGA

## EIN DEUTSCHES FILMTEAM GREIFT NACH DEN STERNEN

Productions Painting ASTRO SAGA: Balbur findet Jupiter

Dietzenbach bei Frankfurt. Keine dreißig Autominuten vom Flughafen entfernt, ein unscheinbares Industriestädtchen, das irgendwann einmal als Neubau-Geschwür aus der Südseite der hessischen Landeshauptstadt gewuchert ist, gewuchert wurde. Mittendrin ein von der Sanierung aufpolierter Stadtkern, drumherum Wohnsilos und Gewerbegebiete, die die Stadtgrenze unproportional zur Bevölkerungsdichte ausdehnen.

Straßenschilder weisen den Weg zum nur wenige Kilometer entfernten Heusenstamm, von wo aus der Trivialautor Willi Voltz bis vor einigen Jahren mehrere Generationen von „Perry Rhodan"-Fans mit seinen ungewöhnlichen Ideen beglückte. Er starb 1985...
Nun verspricht Dietzenbach, mag es noch so unauffällig und reizlos sein, das Zentrum deutscher Science Fiction zu werden. Nicht Literatur, sondern Film wird hier produziert, eine Space Opera von epischen Ausmaßen: die ASTRO SAGA...

Als ich das Studio der „PANASENSOR Filmeffekt- und Filmproduktions GmbH" vor rund eineinhalb Jahren zum ersten Mal für die FILMILLUSTRIERTE besuchte, war der weißen Halle in einem der besagten Gewerbegebiete noch nicht anzusehen, was sich im Inneren verbirgt. Heute hängt ein großes Schild wie eine Leuchtreklame an der Außenwand, weist den eingeladenen Gästen, aber auch immer mehr Fans, den Weg in eine... nun, keine andere Welt, aber etwas, das diesen Eindruck erwecken möchte. Die beeindruckenden Modelle für Roland Emmerichs neues SF-Abenteuer MOON 44, die vor 18 Monaten noch die größten Teile der Studiohalle ausfüllten, sind verschwunden, ebenso diverse Miniaturen von intergalaktischen Schlachtkreuzern und Planetenbasen aus dem Universum der ASTRO SAGA, die ich bei zwischenzeitlichen Besuchen bewundern konnte. Heute steht in einer Ecke ein faszinierendes Matte-Painting für die UNENDLICHE GESCHICHTE II, davor das Modell einer gewal-

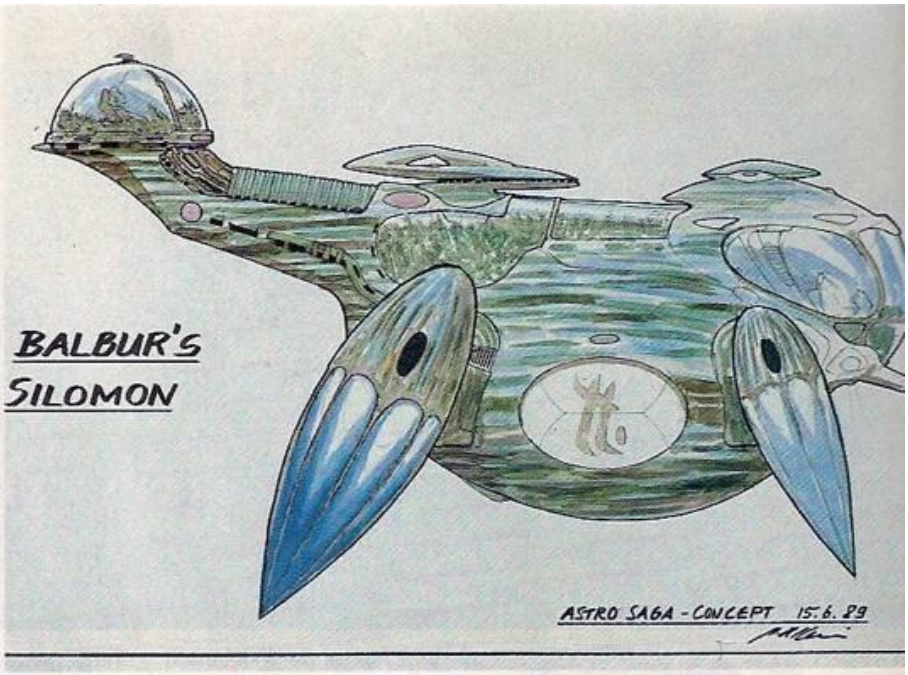
# ASTRO SAGA
## Die Space Opera

tigen Felsenfestung in Form einer knochigen Klaue für denselben Film.
Mehr als die Hälfte der Halle wird von der riesigen Motion Control-Anlage der Panasensor ausgefüllt, dem wohl lebenswichtigsten Utensil für die Herstellung perfekter Spezialeffekte von internationalem Standard. Aber davon später mehr...
Bernd Kammermeier, Oberhaupt der Panasensor und Autor und Regisseur der ASTRO SAGA in Personalunion, ist nicht nur Filmemacher und Techniker, zusätzlich besitzt er ein beneidenswertes Talent als Maler und Graphiker. Seine Production-Paintings, handgemalte Bilder von Schlüsselszenen des Drehbuchs, sind von bestechender Qualität und vermitteln eine atmosphärische Dichte, die auf den fertigen Film mehr als neugierig macht. Aber das sind Deutschlands SF-Fans ohnehin seit Jahren, spätestens seit einer Ausstellung von Set-Entwürfen und Modellen vor fünf Jahren im Frankfurter Filmmuseum, gewöhnt. Seitdem ging die Kunde von dem Projekt durch zahlreiche lokale und überregionale Medien – immer wieder gerüchteweise totgesagt, stets aus Neue wiederbelebt. Als die F.I. im September 1988 von den Vorarbeiten an Kammermeiers SF-Epos berichtete, standen die Chancen günstig, daß bereits innerhalb kürzester Zeit mit der Produktion begonnen werden sollte. Das ist auch heute wieder, nach einigen Enttäuschungen für Kammermeier und seine Geschäftspartnerin und Lebensgefährtin Tamara Gregor, der Fall – das Herz der ASTRO SAGA schlägt stärker als je zuvor, der Panasensor-Stab rotiert und die geschäftlichen Aspekte des Projekts sind vielversprechender als je zuvor.

Als sich Anfang 1988 die Dinge entwickelten, als solle noch im Herbst desselben Jahres der

Die lebensgroße Figur des lustigen Außerirdischen Balbur, modelliert von Andreas Mattijat

Unglaublich präzise gestaltete Raumschiffminiaturen in den unterschiedlichsten Größen stehen gruppiert um bizarre Felsformationen: Die Felsoberfläche besteht aus Rauhputz, die Aufbauten aus Plastik und das gesamte Modell hat eine Diagonale von kaum sieben Metern




**Die ASTRO SAGA bedient sich Motiven der „space opera", um eine spannende und fantastische Geschichte in der Tradition von „Star Wars" zu erzählen**

Drehbeginn gefeiert werden, lag das an den ernsthaften Interessenbekundungen der Produktionsgesellschaft Mediapark. Bernhard Stampfer von deren Münchener Tochterunternehmen Salinas, reiste in der Funktion des Executive Producers um die halbe Welt, um die Finanzierung zu sichern und ein geeignetes Studiogelände für die Dreharbeiten ausfindig zu machen. Doch der Drehbeginn verschob sich immer weiter in die Ferne, Stampfer ließ wochenlang nichts von sich hören und im Büro der Panasensor schlug die anfängliche Engelsgeduld langsam aber sicher in Verärgerung um. Als es schließlich zu einem Abbruch der gemeinsamen geschäftlichen Beziehungen kam, zeigte sich überraschend schnell ein neuer Hoffnungsschimmer, der sich letztendlich bestätigte: über mehrere Vermittler wurde der Kontakt zu einem ungarischen Studio aufgebaut, das großes Interesse an dem Projekt bekundete. Im Austausch gegen Prozente an den Einspielergebnissen des Films stellen die Ungarn nun ihre riesige Studioanlage inklusive Personal für die aufwendigen Bauten zur Verfügung, der Rest der Finanzierung fließt aller Voraussicht nach aus amerikanischen Quellen nach Deutschland. Dieser Wechsel der Produktionsgesellschaft brachte gleichzeitig ein Hochschrauben des Budgets mit sich, das sich nun auf runde 10 Millionen US-Dollar beläuft – zusätzlich zu sämtlichen, von der ungarischen Regierung getragenen Studioarbeiten...

Solche Summen sind auch unter Berücksichtigung amerikanischer Verhältnisse ernstzunehmen. Die Tatsache, daß sie aller Wahrscheinlichkeit nach bald in die direkte Reichweite der Panasensor rücken, ist sicherlich zu einem Großteil auf die offensichtliche Vermarktbarkeit des ASTRO SAGA-Stoffes zurückzuführen, auf ein Drehbuch, das recht geschickt zwischen populär-moralisierendem Anspruch und Unterhaltung balanciert – mit Betonung auf letzterem.

In 200 Jahren – so die Geschichte, die hier erstmals vollständig und auf aktuellem Stand abgedruckt wird – hat die Menschheit die Herrschaft über das Sonnensystem errungen. Kolonien und Basen gibt es auf mehreren Planeten, die inoffizielle Verwaltung des Reichs liegt in den Händen des allmächtigen Raumfahrt- und Kolonisationskonzerns CONCOR SPACE, dessen Zentrale sich auf der Venus befindet. Durch ein bizarres Phänomen, einen sogenannten „Riß in der Zeit", wird der Administrator des Konzerns, Nork, 20 000 Jahre in die Vergangenheit geschleudert, wo sein Ich in zwei unterschiedliche Individuen aufgespalten wird: in die gute Seite, die sich fortan Rahon nennt, und in die böse, machthungrige, die den Namen Nork beibehält. Letzterer gerät an die sechs „Memors", kleine, elektronische Aktivatoren, mit deren Hilfe die uralte und allmächtige Raumstation GROSSER DENKER, weit draußen im Alpha Centauri-System, wiedererweckt werden kann. Doch Rahon erfährt von den Plänen Norks und stiehlt die Memors, um sie in den entferntesten Winkeln des Sonnensystems zu verstecken. Nork gelingt es derweil, in die Gegenwart, das Jahr 2112, zurückzukehren, wo er eine lange und brutale Suche nach den sechs Aktivatoren beginnt, die von seinem guten Gegenstück in der Vergangenheit verstreut wurden. Rahon ist die Rückkehr in die Gegenwart unmöglich, deshalb deponiert er seine Erbmasse in einer Klonkapsel, die 20 000 Jahre durchs All treibt, bis sie zum rechten Zeitpunkt zum Leben erwacht. Das Kind, das sich daraus entwickelt, wird von dem kauzigen Außerirdischen Balbur gefunden und aufgezogen. Er

# ASTRO SAGA
## Die Space Opera

gibt dem Jungen den Namen Jupiter.
Jahre später stößt Gider, ein Mitarbeiter von CONCOR SPACE, auf Norks böse Pläne und muß gemeinsam mit dem recht naiven Mädchen Siris Conradi von der Venus in Richtung Erde fliehen, wo sie von Norks Häschern abgefangen werden. Mit Hilfe von Balbur und Jupiter, die zum richtigen Zeitpunkt auf der Bildfläche erscheinen, gelingt es ihnen zu entkommen. Es stellt sich heraus, das zwischen Gider und dem Jungen eine geheimnisvolle Beziehung besteht, denn beide sind im Besitz eines Memors. Balbur werden aufgrund seines großen Wissens die Zusammenhänge klar und die Freunde beschließen, zum GROSSEN DENKER nach Alpha Centauri aufzubrechen, wo sie Norks Pläne durchkreuzen wollen. Unterwegs geraten sie in die geheime Asteroidenbasis des Schurkens, wo es zu einer ersten Konfrontation zwischen Jupiter und Nork kommt. Bevor letzterer jedoch erkennen kann, daß er es mit Rahons Reinkarnation zu tun hat, gelingt Siris und Jupiter die Flucht, allerdings nur bis zum zweiten Planeten des Alpha Centauri, Lama'dart, wo sie notlanden und einen beschwerlichen Marsch durch die Wüste auf sich nehmen müssen. Auch Gider und Balbur können in einem abgewrackten Raumschiff vor Nork fliehen, der ihnen mit seinen Leuten zum Alpha Centauri folgt. Es kommt schließlich zu einer gewaltigen Raumschlacht zwischen Norks Heer und dem Volk der Lamadonen, die von Jupiter derweil gegen den Tyrannen aufgestachelt wurden. Im Inneren des verfallenen GROSSEN DENKERS kommt es zum letzten Kampf zwischen Jupiter und Nork, einen Konflikt, in den nicht nur die Kräfte der Memors, sondern auch die Mächte der Vergangenheit eingreifen...

Die zahlreichen Spezialeffekte, die dieser komplexe Plot verlangt, werden von der Panasensor vollständig im Dietzenbacher Trickstudio hergestellt. Zentraler Kern der Anlage ist die rund 500 000 Mark teure Motion-Control-Anlage, die von Kammermeier selbst entworfen und von mehreren Firmen nach seinen Wünschen hergestellt wurde. Eine Motion Control ist eine computergesteuerte Kamera, die, an einem komplizierten Stahlgerüst aufgehängt, Bewegungen in jede Richtung und auf jeder Achse ausführen kann und sich so unglaublich präzise um entsprechend plazierte Modelle herumbewegen kann. Dies erweckt, gegen einen entsprechenden Hintergrund kopiert, im fertigen Film den Eindruck, als bewege sich das Modell, nicht der Betrachter. Sinn und Zweck ist die Tatsache, daß anhand des Computers jede noch so kleine Bewegung exakt und beliebig oft wiederholbar ist, so daß mehrere Elemente (z. B. Modell und Hintergrund), trotz separater Aufnahme, auf einem Filmstreifen ablichtbar sind.

Das Herzstück der Panasensor-Motion-Control ist ein Amiga Computer, in den einzelne Stationen der geplanten Kamerafahrt als Referenzpunkt eingegeben und von diesem zu einer vollständigen Laufbahn ausgearbeitet werden. Der Computer gibt die entsprechenden Daten an Mikroprozessoren im Inneren des Kamerakrans weiter, so daß die Bewegungen des Gerätes bis ins kleinste Detail festgelegt sind. Übrigens besteht Kammermeier auf der Tatsache, daß diese Anlage besser und fortschrittlicher sei, als jede, die George Lucas ILM zur Verfügung steht...

Die Motion Control kommt auch während der Arbeiten an einer auf 52 Folgen geplanten Puppentrickserie unter dem Titel KEYPERS zum Einsatz, die von dem Spielzeugkonzern Kenner Parker Tonka gesponsort und von der Panasensor produziert wird. Konzipiert als kurze, mehrminütige Geschichten um ein Volk von himmelblauen und rosa Knuddeltieren, soll die Serie europa- und weltweit ausgestrahlt werden und gleichzeitig den Verkauf der dazugehörigen Spielzeuge unterstützen. Während Tamara Gregor sämtliche Drehbücher der Reihe verfaßt und für die Latexausarbeitung der Puppen verantwortlich ist, übernimmt Kammermeier die Stop-Motion-Animation und die Aufnahme durch die erwähnte Motion-Control-Anlage. Dadurch kommt eine neue Bewegungsmöglichkeit ins Spiel, da alle herkömmlichen Puppentrickfilme für gewöhnlich mit starrer, unflexibler Kamera arbeiten.

Neben diversen Werbespots wird im Panasensor-Studio außerdem eine Reihe von satirischen Gesundheitsspots für den Hessischen Rundfunk hergestellt, die auf der ebenfalls von Tamara Gregor konzipierten Zeichentrickfigur des gelehrten „Professor Müller-Blitzgescheit" beruhen...

Zu Anfang war die Rede von „Perry Rhodan"-Schöpfer Willi Voltz... Was die wenigsten wissen: schon vor einigen Jahren war eine Neu-Verfilmung der erfolgreichen SF-Reihe durch Kammermeier geplant, die durch diverse, unerwartete Gründe letztendlich nicht zustande kam, obwohl der zuständige Verlag bereits eine Zusage erteilt und die Panasensor sich bereits an die Vorproduktion gegeben hatte. So sind heute von dem recht vielversprechenden Projekt nur noch ein ausführliches, vollständiges Storyboard und Stapel von interessanten Design-Vorschlägen übriggeblieben, die zum Teil mittlerweile für die ASTRO SAGA überarbeitet wurden...

Diese bleibt dann auch, trotz zahlreicher anderer Fremdaufträge, das Hauptprojekt des Unternehmens und wer Kammermeiers Büro zum ersten Mal betritt, wird von der bunten Fülle der Production Paintings, Fotographien und Hardware-Designs, die die Wände bedecken, geradezu erschlagen werden. Folgt man draußen dem Korridor und steigt eine kleine Treppe hinab, gelangt man in die geräumige Werkstatt, wo sich fertige und halbfertige Raumschiffmodelle aneinanderreihen und wo auf einem Podest eine erste lebensgroße Figur des kauzigen Außerirdischen Balbur sitzt, die nach Kammermeiers Entwürfen von dem Berliner Andreas Mattijat modelliert wurde.

Schließlich, nach Stunden, verlasse ich mit einem Schritt durch das Tor der Studiohalle einen Ort, an dem eine neue, farbenfrohe Welt im Entstehen begriffen ist. Draußen wartet das verschlafene und graue Dietzenbach. Lärm von der Umgehungsstraße dröhnt herüber und auf dem unasphaltierten Parkplatz haben sich schlammige Pfützen gebildet. Oben am Himmel donnert eine Maschine vom Frankfurter Flughafen in den Himmel und für einen Moment blitzt vor meinen Augen das Bild eines gigantischen Raumkreuzers auf, der mit pompöser Grazie in Bernd Kammermeiers faszinierendes Universum entschwebt...

FOTOS: © PANASENSOR / BERND PETER KAMMERMEIER