

Medienpädagogische Begleitmaterialien



Disney • PIXAR

WALL •



Medienpädagogische Begleitmaterialien für WALL•E

WALL•E

USA 2008

Regie

Andrew Stanton

Drehbuch

Andrew Stanton, Jim Reardon

Kamera

Jeremy Lasky

Sprecher/innen der deutschen Fassung

Markus Maria Profitlich (Kommandant), Timmo Niesner (WALL•E), Luise Helm (EVE), Joachim Kerzel (Otto, der Autopilot), Hans-Jürgen Dittberner (Shelby Forthright) u.a.

Laufzeit

103 Minuten

Kinostart

25. September 2008

Verleih

Walt Disney Studios Motion Pictures Germany GmbH

Prädikat der Filmbewertungsstelle Wiesbaden

besonders wertvoll

Genre

Animation, Komödie, Science-Fiction

FSK

ohne Altersbeschränkung

Medienpädagogische Altersempfehlung

ab 8 Jahren / ab 3. Klasse

Themen

Freundschaft, Kommunikation, Liebe, Selbstvertrauen, Einsamkeit, Roboter, Umwelt, Weltall, Zukunft

Eignung für die Schulfächer/ Fächerverbünde

Deutsch, Ethik/Religion, Sachkunde, Kunst/Werken, Umweltbildung

Über WALL•E

Der Müllsortierroboter WALL•E ist der letzte Bewohner der Erde und sehr einsam. Als er die Roboterdame EVE trifft, gerät er mit ihr in ein turbulentes Abenteuer, in dem sich zuletzt auch das Schicksal der Menschheit entscheidet.

Der computeranimierte Spielfilm aus den Pixar Studios, in denen bereits „Findet Nemo!“ und „Ratatouille“ entstanden, erzählt auf liebenswerte, humorvolle und für alle Altersgruppen angemessene Art eine Geschichte über Menschlichkeit, Gefühle und Selbstvertrauen sowie Verantwortung und Umweltschutz. Während die erste Hälfte des Films eher die leisen Töne in den Vordergrund stellt und beinahe ohne Dialoge auskommt – die beiden Roboter verständigen sich fast nur durch Piepstöne, Mimik und Gestik – entwickelt sich die ungewöhnliche Liebesgeschichte schließlich zu einer rasanten Komödie, die jedoch nie ihren Bezug zu den Figuren verliert. Die vielschichtigen Themen und die mit viel Liebe zum Detail gestalteten Bilder und Animationen von WALL•E bieten gute Anknüpfungspunkte für eine Beschäftigung mit dem Film im Schulunterricht.

Wovon handelt WALL•E?

Inmitten riesiger Schrottberge verrichtet ein kleiner, kastenförmiger Roboter tagein, tagaus seine Arbeit als Lastenheber- und Müllsortiermaschine. Langsam setzt er sogar Rost an, denn niemand kümmert sich mehr um seine Wartung. Die Menschen haben die Erde schon vor 700 Jahren verlassen und bei ihrer Abreise vergessen, den letzten Roboter der Baureihe WALL•E abzuschalten. Gewissenhaft erledigt WALL•E seither, wozu er programmiert wurde und formt täglich neue Schrottquader, die er sorgsam zu haushohen Bergen stapelt. Doch WALL•E ist vor allem einsam. Außer der Kakerlake Hal, dem einzigen Lebewesen auf dem Planeten, hat er keine Gesellschaft. So ist es vor allem seine Neugierde und seine Sammelleidenschaft, die sein Maschinenleben abwechslungsreich machen.

Eines Tages landet ein Shuttle auf der Erde. An Bord trägt es einen modernen, stromlinienförmigen Roboter der Baureihe EVE, der auf dem Planeten nach Vegetation suchen soll. Sofort verliebt sich WALL•E in EVE, die zunächst nichts von dem altertümlichen Modell wissen will. Erst als WALL•E ihr den Spross einer Pflanze zeigt, die er gefunden hat, geschieht etwas. EVE analysiert die Pflanze, schaltet sich daraufhin ab und wird nach kurzer Zeit wieder von dem Shuttle abgeholt. WALL•E aber will sie nicht mehr ziehen lassen und folgt ihr ins All, bis zu dem großen Raumschiff, auf dem die Menschen mittlerweile leben.

Während WALL•E nichts weiter im Sinn hat, als EVE wiederzufinden und mit ihr zurück zur Erde zu reisen, entscheidet sich auf dem Raumschiff durch EVES Entdeckung das Schicksal der Menschheit. Obgleich die Menschen, dick geworden und faul, nur noch in Schwebesesseln vor sich hindösen, fernsehen und ihre Umwelt nicht wahrnehmen, erkennt der Kommandant die Tragweite von EVES Fund. Bevor er etwas unternehmen kann, wird EVE Opfer einer Intrige des Bordcomputers, der die Rückkehr auf die Erde verhindern will. WALL•Es Versuch, EVE zu retten, durchkreuzt jedoch alle Pläne und richtet ein sympathisches Chaos an, dass das träge Leben an Bord des Raumschiffs durcheinanderwirbelt und den Weg in eine neue Zukunft frei macht.

Aufbau und Konzept dieser Begleitmaterialien

Die filmpädagogischen Anregungen dieser Broschüre sind in drei Teile untergliedert:

- Der erste Teil richtet sich an Lehrerinnen und Lehrer. Darin werden die Themen des Films, Bezugspunkte zum Unterricht sowie die Aufgaben der Arbeitsblätter knapp vorgestellt.
- Der zweite Teil besteht aus Arbeitsblättern, die als Kopiervorlage im Unterricht eingesetzt werden können. Diese beziehen sich zum einen auf die filmische Umsetzung, zum anderen auf die Inhalte des Films.
- Der dritte Teil schließlich gibt einen Einblick in den Entstehungsprozess eines (Computer-)Animationsfilms und erklärt in einfachen Schritten, wie unbelebte Figuren und Gegenstände plötzlich lebendig werden.

Die Aufgaben sollen zu einer Förderung der Filmkompetenz beitragen, indem sie

- das Filmverständnis durch die Auseinandersetzung mit den Motiven und Entwicklungen der Filmfiguren vertiefen,
- die persönliche Beschäftigung mit den Themen des Films fördern,
- die Wahrnehmung von Bildern schulen und zum genauen Hinsehen einladen,
- durch praktische Arbeitsvorschläge zu einer aktiven und kreativen Auseinandersetzung mit den filmischen Gestaltungsmitteln anregen.

Ein Filmplakat erzählt eine Geschichte (Aufgabe 1) (>Deutsch, Kunst/Werken)

Diese Aufgabe eignet sich als Einstieg in eine Arbeit mit WALL•E und ist besonders vor dem Kinobesuch wirkungsvoll.

Schon Filmplakate erzählen viel über die Handlung eines Films. Sie hängen an Litfasssäulen, in den Schaukästen von Kinos, ihre Motive werden in Zeitungen und Zeitschriften abgedruckt und auf Websites verlinkt. Sie sollen Lust auf den Film machen und müssen daher in einem einzigen Bild Hinweise darüber vermitteln, worum es in dem Film geht und was für ein Film die Kinobesucher/innen erwartet.

Die Schüler/innen setzen sich in zwei Gruppen mit zwei unterschiedlichen Plakatmotiven von WALL•E auseinander und stellen Vermutungen über die Handlung und den Verlauf der Geschichte auf. Beide Gruppen stellen ihre Ergebnisse danach im Plenum vor.

Nach dem Kinobesuch vergleichen die Schüler/innen, wie gut ihre Vermutungen waren und welches Plakat besser auf den Film eingestimmt hat. Mit eigenen Zeichnungen versuchen sie, selbst ein Filmplakat zu entwerfen.

In Deutschland sind zwei Plakatmotive erschienen, die jeweils andere Schwerpunkte setzen und unterschiedliche Aspekte der Handlung betonen.

Motiv 1 ist ein sogenanntes Teaserplakat, das längere Zeit vor dem Kinostart als Vorankündigung eingesetzt wird. Auf diesem ist ein Roboter zu sehen, der sehnsuchtsvoll in den Sternenhimmel sieht. Er steht auf einem großen Schrotthaufen.

Motiv 2 ist das Hauptplakat, das zum Kinostart und während der Kinobewertung aushängt. Es zeigt WALL•E und EVE, beide sichtlich verliebt. Damit stellt dieses Plakat zwei Figuren vor und schildert deren Beziehung zueinander. Im Hintergrund ist das Shuttle zu sehen, mit dem EVE später abgeholt wird, im Vordergrund der Schrott, der auf der Erde zurückgelassen wurde.

**Körpersprache und Gefühle
(Aufgabe 2)
(>Deutsch, Kunst/Werken)**

WALL•E beweist eindrucksvoll, wie Geschichten auch fast ohne Dialoge erzählt werden können. So setzen die Filmemacher/innen zum Beispiel eine überall verständliche Mimik und Gestik ein, um die Gefühle der beiden Roboter anschaulich zu machen und arbeiten mit Lichtstimmungen, Formen und Farben.

Anhand eines Standfotos beschreiben die Schüler/innen die Gestik und Mimik von WALL•E und dem Reinigungsroboter M-O. In eigenen Zeichnungen und in Rollenspielen versuchen sie, Gefühle durch den Einsatz von Körpersprache darzustellen.

**Formen und Farben
(Aufgabe 3)
(>Deutsch, Kunst/Werken)**

WALL•E ist ein rostiger, kastenförmiger Roboter, EVE hingegen modern, stromlinienförmig und weiß. WALL•E rollt auf schweren Ketten, EVE schwebt elegant durch die Luft. Die Welt von EVE auf dem Raumschiff der Menschen ist in Blau gehalten, WALL•Es Welt hingegen in dunklen Erdfarben. Durch Formen und Farben vermittelt der Film Gegensätze und charakterisiert die Figuren. So macht er deutlich, dass WALL•E nicht auf das Raumschiff der Menschen gehört.

Anhand von zwei Standfotos setzen sich die Schüler/innen mit der Gestaltung der Figuren, dem Character Design, und den Umwelten der beiden Roboter auseinander. Indem sie eigene Figuren aus Pappe oder Schaumstoff basteln, experimentieren sie mit der Wirkung von Formen und Materialien.

**Ein Steckbrief
(Aufgabe 4)
(>Deutsch)**

Im Laufe des Films entwickelt sich WALL•E. Als sein großer Wunsch endlich in Erfüllung geht und er sich verliebt, nimmt er all seinen Mut zusammen, um EVE zu retten. Aus dem einsamen WALL•E wird ein glücklicher und selbstbewusster Roboter.

In einem Steckbrief sammeln die Schüler/innen, was sie zu Beginn des Films über WALL•E erfahren haben. Danach vergleichen sie diesen Steckbrief mit WALL•E am Ende des Films. Wenn sie selbst einen großen Wunsch haben – der kein persönliches Geheimnis ist – schreiben sie diesen auf und überlegen, wie sie dazu beitragen können, dass er in Erfüllung geht.

**Freundschaft und Liebe
(Aufgabe 5)
(>Deutsch, Ethik/Religion)**

WALL•E gewinnt während seines Abenteuers neue Freunde hinzu. Dazu zählt vor allem EVE, aber auch der Reinigungsroboter M-O. Zuerst beäugt er WALL•E misstrauisch, weil dieser mit seinen Ketten das ganze Raumschiff dreckig macht. Später aber hilft er WALL•E und trägt zur Rettung von EVE bei.

Die Schüler/innen versetzen sich in die Rolle von WALL•E und schreiben auf, was WALL•Es Freunde für ihn so wichtig macht. Davon ausgehend schildern sie eigene Erwartungen an ihre Freundinnen und Freunde und versuchen, den Begriff so zu beschreiben.

**Roboter und Menschen
(Aufgabe 6)
(>Deutsch, Ethik/Religion)**

WALL•E ist kein normaler Roboter. 700 Jahre lang war er allein auf der Erde und erledigte die Aufgaben, für die er programmiert war. Doch im Laufe der Zeit hat er allmählich eine Persönlichkeit entwickelt. WALL•E ist neugierig und ängstlich, loyal und pflichtbewusst – und vor allem einsam. Die Menschen auf dem Raumschiff hingegen haben ihr Leben schon längst aufgegeben. Jeder lebt nur noch für sich. Sie legen keinen Wert auf Bewegung, Ernährung oder Gespräche mit anderen Menschen. Somit sind die Menschen im Film die eigentlich seelenlosen Maschinen, während die Roboter – vor allem WALL•E, EVE und M-O – eine quirlige und lebendige Truppe mit überaus menschlichen Eigenschaften sind.

In den Aufgaben stellen die Schüler/innen die Besonderheiten von Menschen und Maschinen gegenüber und erarbeiten das Besondere an WALL•E. Sie setzen sich auch mit dem Alltag der Menschen in der Zukunft auseinander und überlegen, wie man sie überzeugen könnte, ihr Leben zu verändern.

**Umwelt und Umweltschutz
(Aufgabe 7)
(>Deutsch, Sachkunde,
Umweltbildung)**

In WALL•E haben die Menschen die Erde schon lange verlassen. Vor ungefähr 700 Jahren sind ihnen die Müllberge wortwörtlich über den Kopf gewachsen und anstatt sich um eine Lösung zu bemühen, folgten sie einfach dem Ruf eines großen Konzerns und zogen auf ein gigantisches Raumschiff um. Auf ihrem Heimatplaneten kümmert sich seither nur noch ein kleiner Roboter um den Schrott.

Der Film lässt offen, wie es zu diesen riesigen Schrottbergen auf der Erde kam. Die Schüler/innen erzählen selbst die Vorgeschichte dazu. Ausgehend davon erarbeiten sie, an welchen Orten, die sie aus ihrer Lebenserfahrung kennen, Müll produziert wird und welche Möglichkeiten es gäbe, diesen zu vermeiden. Sie erstellen ein Infoplatkat zum Thema Müll und überlegen, wie sie selbst zum Umweltschutz beitragen können.

**Ein Blick hinter die Kulissen:
Wie entstand WALL•E?
(Hintergrund)
(>Kunst/Werken)**

Der Hintergrundtext informiert über die Entstehungsschritte eines Computeranimationsfilms. Indem die Schüler/innen ein Daumenkino zeichnen, lernen sie die Grundlagen eines Animationsfilms kennen. Eine zweite Aufgabe regt zum Zeichnen eines Comics an. Comics ähneln Storyboards, wie sie in der Vorbereitung eines Films oft angefertigt werden. Die Schüler/innen lernen dadurch, mit Bildern Geschichten zu erzählen und schulen ihre Wahrnehmung von Filmen und Comics.

**Worauf steht die
Hauptfigur?**

**Was erfahren wir dadurch
über die Welt, in der sie lebt?**

**Welche Geschichte könnte in
dem Film erzählt werden?**

Wer ist die Hauptfigur?

**Was ist das Besondere
an dieser Hauptfigur?**

**Was geschieht in
ihrem Leben?**

Was muss sie tun?

**Was für eine Art Film ist
WALL•E?**

Eine lustige Komödie?

Ein spannender Actionfilm?

Ein trauriger Film?

Begründet eure Meinung.

Erzählt die Geschichte in eurer Klasse.

Wodurch unterscheidet sich die Geschichte eurer Gruppe von der Geschichte der anderen Gruppe?

Worin sind sich die Geschichten ähnlich?

Was ist im Hintergrund zu sehen (oben links)?

Was ist im Vordergrund zu sehen (unten rechts)?

Welche Geschichte könnte in dem Film erzählt werden?

Wer sind die Hauptfiguren?

Was ist das Besondere an diesen Hauptfiguren?

Was geschieht in ihrem Leben?

Was müssen sie tun?

Was für eine Art Film ist

WALL•E?

Eine lustige Komödie?

Ein spannender Actionfilm?

Ein trauriger Film?

Begründet eure Meinung.

Schreibt eure Geschichte in Stichworten auf und erzählt sie in eurer Klasse.

Wodurch unterscheidet sich die Geschichte eurer Gruppe von der Geschichte der anderen Gruppe?

Worin sind sich die Geschichten ähnlich?

Eigene Zeichnungen

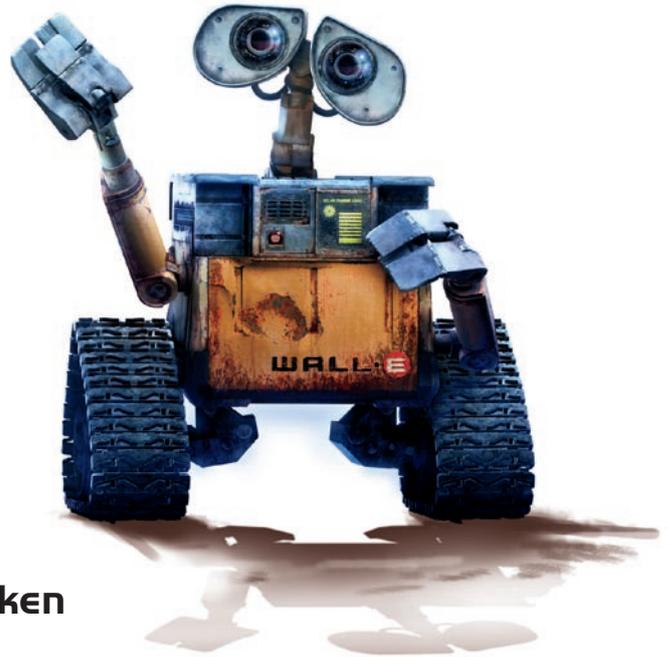
Zeichnet eigene Bilder mit WALL•E und EVE zu den folgenden Situationen:

WALL•E ist traurig,
weil er alleine ist.

WALL•E erschreckt sich, als
das Raumschiff mit EVE auf
der Erde landet.

EVE ärgert sich über den
tolpatschigen WALL•E.

WALL•E hat sich in
EVE verliebt.



Mit Bewegungen Gefühle ausdrücken

Mit einfachen Bewegungen können auch wir unsere Gefühle ausdrücken. Dies nennt man auch „Körpersprache“.

Spielt in der Klasse in Zweiergruppen die folgenden Szenen nach – ohne zu sprechen.

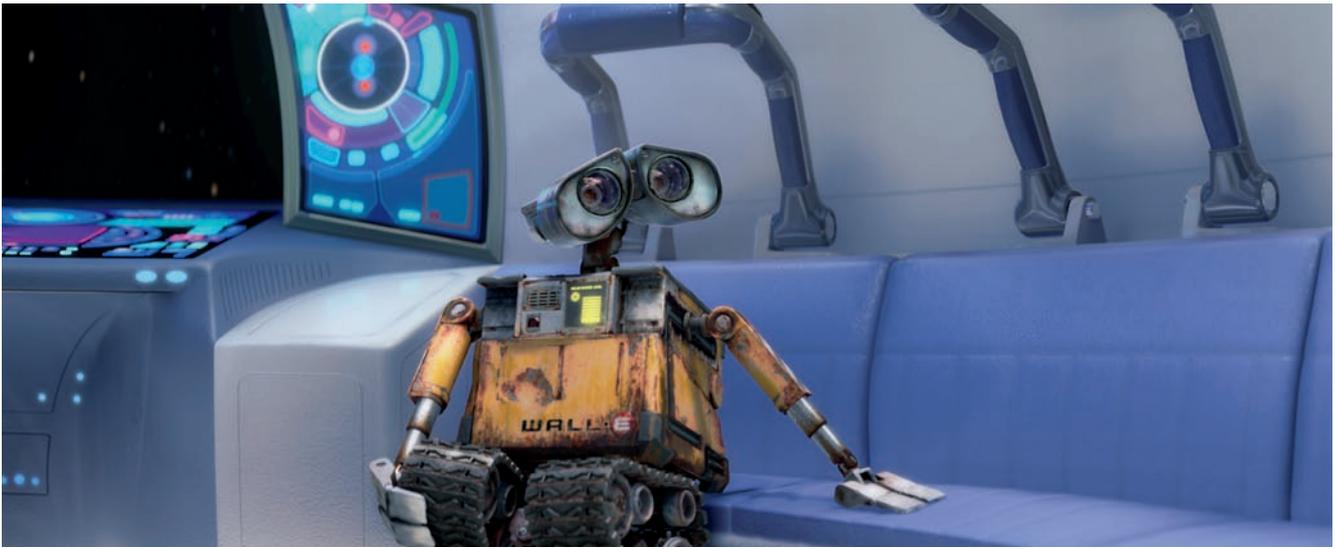
- Ein Junge oder ein Mädchen kommt in die Klasse und ist traurig. Ein anderer Junge oder ein anderes Mädchen tröstet ihn oder sie.
- Zwei Schüler/innen haben sich vor kurzem gestritten. Nun treffen sie sich zufällig auf dem Schulflur.
- Stellt die Szene aus dem Film mit WALL•E und M-O nach. Stellt euch dabei vor, WALL•E und M-O wären Menschen.

Denkt euch nun in einer Zweiergruppe eine neue Szene aus. Spielt sie in eurer Klasse vor und überprüft, ob eure Klassenkameraden/innen verstanden haben, worum es ging.

Aufgabe 3: Formen und Farben

Während WALL•E vor langer Zeit auf der Erde gebaut wurde, stammt EVE aus dem Raumschiff der Menschen. Sie ist ein neueres Roboter-Modell.

WALL•E will mit der Raumkapsel zurück zur Erde fliegen.



EVE sucht auf der Erde nach Lebewesen.



Aufgabe 4: Ein Steckbrief

Im Film gibt es seit ungefähr 700 Jahren auf der Erde nur riesige Müllberge und einen kleinen Roboter namens WALL•E (und seit kurzer Zeit auch die Kakerlake Hal). Doch als EVE auf die Erde geschickt wird, um dort nach Lebewesen zu suchen, verändert sich WALL•Es Leben.

Entwerft einen Steckbrief für WALL•E, der ihn zu Beginn des Films beschreibt.

Name

Alter

Wohnort

Eigenschaften

Freunde

Lieblingfilm

So verbringt er seinen Tag

Das ist seine Lieblings-
beschäftigung

Danach sehnt er sich



Wie verändert sich WALL•E im Laufe seines Abenteuers?

Am Ende des Films ist WALL•Es großer Wunsch in Erfüllung gegangen. Er ist nicht mehr allein.

Gibt es auch einen großen Wunsch, den du hast (und der kein Geheimnis ist)?

Schreibe deinen großen Wunsch auf einen Zettel.

Was ist dir daran so wichtig?

Wie lange hast du diesen Wunsch schon?

Was kannst du tun, damit er in Erfüllung geht?



Aufgabe 5: Freundschaft und Liebe

Am Anfang des Films hat WALL•E nur Gesellschaft von der Kakerlake Hal. Aber im Laufe des Films gewinnt er weitere Freunde.

Stell dir vor, WALL•E würde auf seiner Festplatte abspeichern, warum ihm Hal, M-O und EVE so wichtig sind. Was könnte er schreiben?

Über Hal, die Kakerlake

Über M-O, den Reinigungs-
roboter auf dem Raumschiff
der Menschen

Über EVE



Was erwartest du von einem guten Freund oder einer guten Freundin? Sammelt gemeinsam in der Klasse Stichworte und besprecht diese anschließend.

So verhalten sich gute Freundinnen und Freunde	So verhalten sich gute Freundinnen und Freunde nicht

Welche Erwartungen gibt es, bei denen ihr euch nicht einig seid?

Vergleiche eure Stichworte nun mit den Figuren aus WALL•E. Sind Hal, M-O und EVE richtige Freunde? Begründe deine Antwort.



--

Ein Blick hinter die Kulissen: Wie entstand WALL•E?

Bis zu 50 Personen waren an den Dreharbeiten von WALL•E beteiligt. Knapp zweieinhalb Jahre dauerte die tatsächliche Produktionszeit dieses Computeranimationsfilms.

1 Am Anfang steht die Idee. Doch bevor die Arbeit am Computer beginnen kann, müssen viele Skizzen angefertigt werden. Hier sieht ihr den Regisseur Andrew Stanton beim Zeichnen an seinem Schreibtisch.



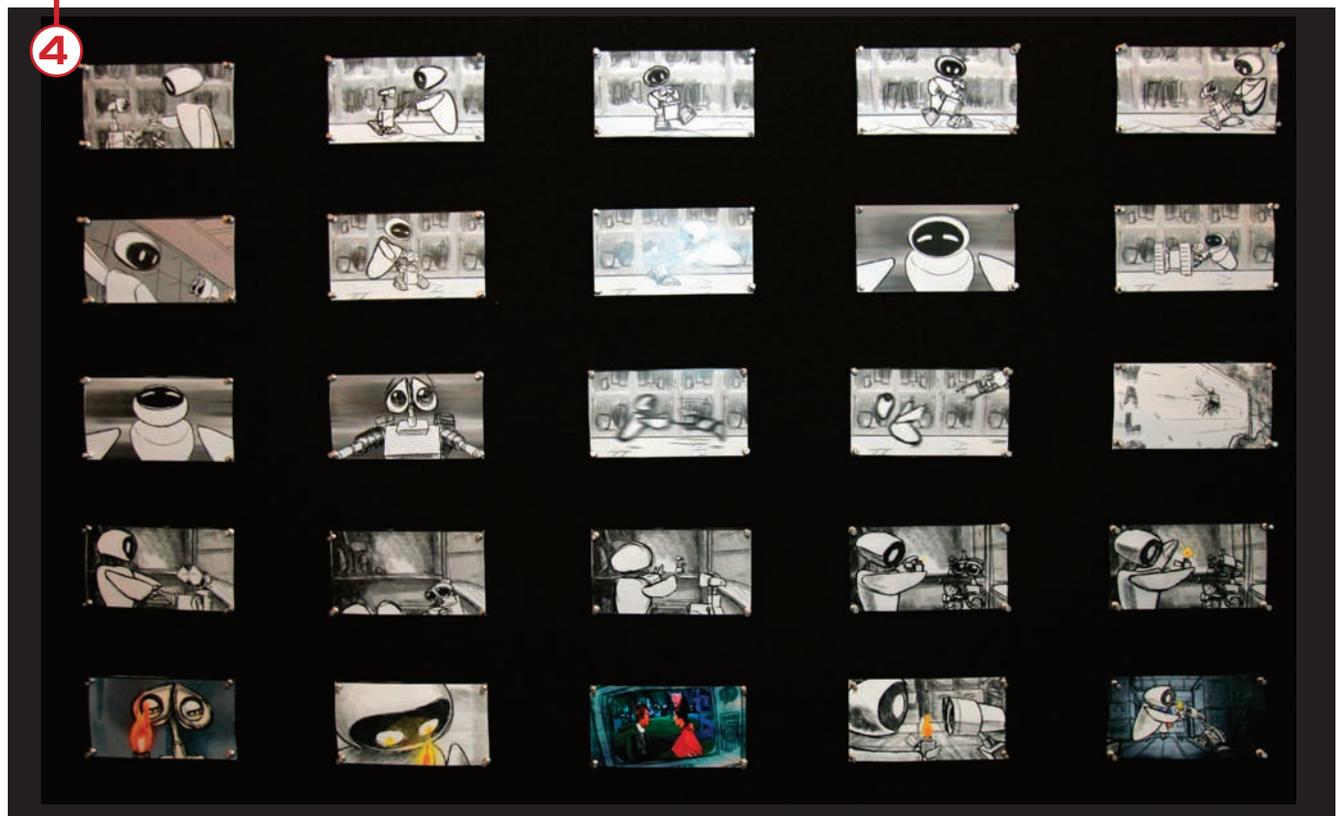
2 Ohne Geschichte kein Film: Wenn die Filmemacher/innen sich auf eine Handlung geeinigt haben, schreiben sie diese in einem Drehbuch auf. In diesem steht, was wann in dem Film passiert und was darin gesprochen wird. Das Drehbuch ist die Grundlage für die Produktion.



3 Damit sich Filmemacher/innen vorstellen können, wie der Film einmal aussehen soll, wird ein so genanntes Storyboard gezeichnet. Dieses sieht aus wie ein Comic. Auf dem Bild sieht ihr einen Auszug aus der Szene, in der WALL•E mit EVE in seinem Lieferwagen tanzt – und durch die Luft fliegt.



4 Damit die Filmemacher/innen die Welt von WALL•E so glaubwürdig wie möglich zeichnen können, besuchen sie zum Beispiel Müllhalden oder Robotermuseen. Oder sie probieren selbst aus, wie man sich auf Kettenrädern bewegen kann – wie der Regisseur Andrew Stanton auf diesem Bild.



Bei Animationsfilmen werden die Stimmen der Figuren noch vor den Dreharbeiten aufgezeichnet. Dies ist wichtig, damit die Animatoren/innen später die Lippen und Bewegungen der Filmfiguren genau auf die Worte der Sprecher/innen abstimmen können.

Auf dem Bild sieht ihr Ben Burtt, der gerade die Töne von WALL•E einspielt. Burtt hat auch schon an den Geräuschen der Roboter in „Krieg der Sterne“ und an „E.T.“ mitgearbeitet.



Jetzt werden Einzelheiten festgelegt: Wie sollen die Farben im Film aussehen? Wie sehen die Figuren aus, wenn sie fröhlich oder traurig sind? Wie sollen die Gegenstände aussehen, die sie benutzen?



Die Zeichnungen und Modelle der Filmfiguren – zum Beispiel aus Ton, Holz oder Knete – werden gescannt und in den Computer übertragen. In verschiedenen Schritten folgt die mühsame Arbeit, die unbewegten Bilder „zum Laufen“ zu bringen:

Für einen Animationsfilm müssen viele unbewegte Bilder erstellt werden, die sich nur minimal voneinander unterscheiden. Werden diese schnell hintereinander abgespielt, so entsteht der Eindruck einer Bewegung.

Dazu erhält jeder Gegenstand im Computer viele „Animationspunkte“, die später einzeln bewegt werden können. Am Anfang sehen die Figuren noch aus wie Skizzen. Erst nachdem die Animatoren/innen festgelegt haben, wie sich die Figuren bewegen sollen, folgen die Oberflächen (wie zum Beispiel die Haut der Menschen oder das Metall von WALL•E) und das Licht.

Damit der Eindruck einer flüssigen Bewegung entsteht, sind für eine Sekunde Film zwölf bis 24 einzelne Bilder notwendig. Im Durchschnitt trägt jede/r Animator/in nur 2½ Minuten zu dem fertigen Film bei, wenn er/sie von Anfang bis Ende der Dreharbeiten mitarbeitet.



In vielen Ländern, in denen kein Englisch gesprochen wird, wird der Film schließlich synchronisiert. Das heißt: Nun leiht ein deutscher Sprecher den Figuren seine Stimme. Während in einem Aufnahmestudio vor ihm auf einer Leinwand der fertige Film ohne Ton gezeigt wird, spricht er den Text. Auf dem Bild sieht ihr Markus Maria Profitlich. In WALL•E spricht er den Kommandanten des Raumschiffs der Menschen.



Ein Daumenkino basteln

Mit einem Daumenkino kannst du selbst ausprobieren, wie unbewegte Bilder plötzlich zu „leben“ beginnen. Du benötigst dazu einen kleinen Block und eine Bewegung, die du in 15-30 Bildern zeigen kannst (zum Beispiel ein Kaugummi, der aufgeblasen wird und zerplatzt). Verändere deine Zeichnungen von Blatt zu Blatt ein wenig. Wenn du die Blätter schnell hintereinander abblätterst, entsteht der Eindruck einer Bewegung.

Einen Comic entwerfen

Welche Szene in WALL•E hat dir besonders gut gefallen? Versuche, diese Szene wie in einem Comic aufzuzeichnen. Verwende dafür nicht mehr als 20 Bilder.

Impressum

Herausgeber:
Walt Disney Studios Motion
Pictures Germany GmbH
Kronstadter Str. 9
81677 München
089 / 99340-0
www.walle-derfilm.de

Bildnachweise:
Walt Disney Studios Motion
Pictures Germany GmbH,
Pixar Animation Studio,
Deborah Coleman, Monika Sandel

©DISNEY/PIXAR

Konzept und Text:
Stefan Stiletto

IM VERLEIH VON WALT DISNEY
STUDIOS MOTION PICTURES, GERMANY