Oops!
Die Arche ist weg...
PRESSEHEFT
ULYSSES
FILMPRODUKTION
SENATOR

Ooops! Die Arche ist weg...

MovieBiz Films (CH) präsentiert eine **Ulysses Filmproduktion**
In Co-Produktion mit **Fabrique d'Images, Grid Animation**
und **Moetion Films**

Auch in Digital 3D

Regie:
Toby Genkel

Mit den Stimmen von:
Katja Riemann, Christian Ulmen, Daniel Kirchberger, Maximiliane Häcke,
Tilo Schmitz, Patrick Bach, Helmut Gauß u.v.a.

Kinostart:
27. August 2015

2

Kontakt:

MovieBiz Films
Jonas Frei / 078 855 95 00
jay@moviebiz.ch

Presse
Claudia Wintsch / 079 653 24 52
cw@eggli-wintsch.ch

Material / Informationen:

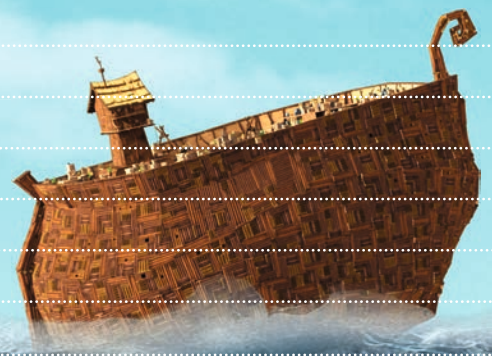
Alles Pressematerial finden sie auf unserer Homepage
www.moviebizfilms.com/oooopsarcheweg

Dort stehen Ihnen Pressematerialien, Fotos, Poster,
Web-Trailer, DCP-Trailer zum Download zur verfügung.

Zudem verweisen wir auf die Homepage:
www.ooops-derfilm.de

INHALT

KONTAKT 2
SPRECHER & STAB 4
TECHNISCHE DATEN 5
KURZINHALT & PRESSENOTIZ 6-7
LANGINHALT 8-9
DIE FIGUREN 10-13
Finny 10
Leah 10
Kate 11
Dave 11
Mobesy 12
Stayput 12
Die Griffins 13
INTERVIEWS 14-17
Katja Riemann (Kate) 14
Christian Ulmen (Dave) 15
Regisseur Toby Genkel 16-17
INTERVIEWS MIT DEN FILMHELDEN 18-21
Finny 18
Leah 19
Dave 20
Kate 21
BIOGRAFIEN DER SPRECHER 22
Katja Riemann 22
Christian Ulmen 22
Patrick Bach 22
MUSIK 23
Danyiom Mesmer (Titelsong) 23
Interview mit Danyiom Mesmer 23
STATEMENTS DER FILMEMACHER 24-26
Toby Genkel (Regisseur) & Sean McCormack (Co-Regisseur) 24
Emely Christians (Ulysses Filmproduktion) 24-25
Jean-Marie Musique und Christine Parisse (Fabrique d'Images) 25
Mark Mertens (Grid Animation) 26
Moe Honan (Moetion Films) 26
BIOGRAFIEN DER FILMEMACHER 28-30
Toby Genkel 28
Ulysses Filmproduktion GmbH 28
Emely Christians (Produzentin) 28
Fabrique d'Images 28
Jean-Marie Musique und Christine Parisse (Executive Producers) 29
Grid Animation 29
Mark Mertens und Jan Goosen (Executive Producers) 29
Moetion Films 29
Tania Reichert-Facilides (Co-Produzentin) 30
SPIELE-APP ZUM FILM 31
Ooops! Die Arche ist weg... – Das Spiel 31
Mimimi Productions 31



SPRECHER

Kate	Katja Riemann
Dave	Christian Ulmen
Finny	Daniel Kirchberger
Leah	Maximiliane Häcke
Mobesy	Tilo Schmitz
Stayput	Patrick Bach
Löwe	Helmut Gauß
Frau Griffin	Anja Topf
Herr Griffin	Tetje Mierendorf
Schimpanse	Achim Schülke
Flamingo	Gabriele Libbach
Präriehund	Robert Missler
Verhedderfuß	Robert Kotulla
Frau Gorilla	Ela Nitzsche
Herr Gorilla	Wolf Frass

STAB

Regie	Toby Genkel
Co-Regie	Sean McCormack
Produzenten	Emely Christians (Ulysses Filmproduktion)
	Moe Honan (Moetion Films)
Executive Producers	Jean-Marie Musique (Fabrique d'Images)
	Christine Parisse (Fabrique d'Images)
	Mark Mertens (Grid Animation)
	Jan Goosen (Grid Animation)
	Siún Ní Raghallaigh (Moetion Films)
Line Producer	Viola Lütten
Production Managers	Anne-Sophie Presch-Gacon
	Pauline Bulinckx
	Imogen Dentith
	Emma Owen
Drehbuch	Mark B. Hodkinson
	Richard Conroy
	Toby Genkel
Production Designer	Heiko Hentschel
Art Direction	Florian Westermann
Musik	Stephen McKeon
Schnitt	Reza Memari

Eine Ulysses, Fabrique D'Images, Skyline, Moetion Films Produktion.

Gefördert durch Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein, DFFF, FFA, Film Fund Luxembourg, Screenflanders, Investment Incentives for the Irish Film Industry, provided by the Government of Ireland, i2i Audiovisual.

Mit Beteiligung von Bord Scannán Na hÈireann/The Irish Film Board, unterstützt durch Screen Flanders, Enterprise Flanders, Flanders in Action and the Flanders Audiovisual Fund, Studio Rakete, Skyline Entertainment, Optical Art Digital&Film.

In Zusammenarbeit mit Global Screen, Senator Film Verleih, Telepool. Entwickelt mit Unterstützung durch die Behörde für Wirtschaft und Arbeit der freien Hansestadt Hamburg, Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein, The Media Program of the European Community, Bord Scannán Na hÈireann/The Irish Film Board.

TECHNISCHE DATEN

Länge	ca. 86 Min.
Format:	DCP
Bildformat:	1:1,85
Animation Software:	Maya 2013
Produktionsländer:	Deutschland, Luxemburg, Belgien, Irland
Produktionsjahr:	2014
Budget:	8,4 Mio. EUR

KURZINHALT

Haben Sie sich nicht auch schon mal gefragt, was eigentlich mit all den Lebewesen passiert ist, die damals die Arche verpasst haben?

Der junge Nestrier Finny und das Grymp-Mädchen Leah versäumen durch ein dummes Missgeschick den Stapellauf des gigantischen Schiffes und bleiben ganz allein zurück. **Arche weg – Eltern weg – Sintflut da!**

Notgedrungen begeben sich die beiden Kids als Weggefährten wider Willen auf eine verrückte Heldenreise, immer der Arche hinterher, denn nur im Team und mit viel Mut und Geschick können sie dieses lustige und spannende Abenteuer bestehen. Auf der Arche hingegen setzen Nestrier-Papa Dave und Grymp-Mama Kate – krank vor Sorge um ihre Kinder – mit List und Einfallsreichtum alles daran, ein Wendemanöver zu starten, um ihren Nachwuchs zu retten.

Eine turbulente Odyssee beginnt und macht OOOPS! DIE ARCHE IST WEG... zum lustigsten Sintflutabenteuer aller Zeiten.

PRODUKTIONSNOTIZ

Produziert von Emely Christians, Ulysses Filmproduktion GmbH (NIKO – EIN RENTIER HEBT AB, NIKO – KLEINES RENTIER, GROSSER HELD) und inszeniert von Toby Genkel (DAS DOPPELTE LOTTCHEN, LAURAS STERN), fährt **OOOPS! DIE ARCHE IST WEG...** mit jeder Menge Wortwitz und Situationskomik im Sommer 2015 in die deutschen Kino-Häfen ein.

LANGINHALT

Dave ist ein Nestrier. Eine ungeschickte, etwas eigenwillig aussehende, farbenfrohe Spezies, deren einziges Talent das Erbauen von komfortablen Nestern ist. Abgesehen von den stinkenden blauen Gaswolken, die sie ausstoßen können, wenn sie in Angst geraten. Dave ist schon sein Leben lang unterwegs, auf der Suche nach seiner Heimat. Sehr zum Missfallen seines Sohnes Finny, denn dieser möchte doch eigentlich nur mal ein Zuhause und Freunde finden.

Nachdem das Gerücht aufkommt, dass eine Riesenwelle die ganze Erde mit Wassermassen bedecken wird, packt Dave erneut alle Habseligkeiten zusammen und wandert gemeinsam mit Finny zu einer gigantischen Versammlung von Tieren. Dort erwartet sie als einzige Rettung eine riesige Arche, die groß genug ist, um die meisten Tierarten der Welt aufzunehmen.

Unglücklicherweise sind Dave und Finny nicht auf der Check-in-Liste des Löwen, dem Herren der Arche. Es sieht ganz so aus, als dürften sie nicht auf das rettende Schiff. Doch es braucht schon weitaus mehr, um einen Nestrier von seinem Plan abzubringen.

Mit ein wenig Kreativität, dem handwerklichen Geschick eines Nestriers und der unfreiwilligen Hilfe von zwei fleischfressenden Grymps, Kate und ihrer Tochter Leah, schaffen es die beiden doch noch in letzter Minute auf die Arche.

Gerade als sie sich in Sicherheit glauben, stellen Dave und Kate fest, dass Finny und Leah verschwunden sind. Die beiden Kinder, durch ihre Neugier getrieben, befinden sich just in dem Moment auf dem Gerüst neben dem Deck der Arche, als die große Welle eintrifft, und bleiben alleine zurück. Die Eltern geraten in Panik, als sie feststellen, dass sich die Arche immer weiter von dem letzten verbliebenen Stückchen Land, auf das sich ihre Kinder hoffentlich retten konnten, entfernt.

Ein verzweifeltes Wettrennen gegen die steigenden Wassermassen beginnt. Leah, die ein geborener Jäger und Kämpfer ist, hängt nun der unbeholfene und eigenartige Finny „an den Hacken". Doch auf verblüffende Weise können sich die beiden Kinder trotz allem vor dem Wasser und den gierigen, grauenvollen Griffins retten, die sie als willkommene Beute sehen. Denn auch die Griffins wurden von der Arche ausgeschlossen. Während des Abenteuers entdeckt Finny seine Stärken und entwickelt sich zu dem mutigen Helden, der er in Wahrheit ist.

Währenddessen müssen ihre Eltern, Dave und Kate, an Bord der Arche ihre Differenzen beiseite legen und sich im Kampf gegen die Gorilla-Wächter und den skrupellosen Löwen behaupten, um Kontrolle über die Arche zu erlangen und ihre Kinder zu retten.

Als das Wasser unerbittlich steigt und die gesamte Erde zu verschlingen droht, finden sich die Kinder in einer schier ausweglosen Situation wieder. Doch manchmal muss man dem Ende der Welt direkt ins Gesicht blicken, um seinen Platz darin zu finden!

9

DIE FIGUREN

FINNY

Finny ist ein ganz normaler zehnjähriger Junge. Er hat sein Herz am rechten Fleck und vertraut anderen Personen. Vielleicht vertraut er ihnen sogar etwas zu sehr. Er ist ein wenig ängstlich, aber er beweist unglaublich viel Mut, wenn seine Freunde in Gefahr sind. Finny blickt zu älteren, cooleren Kindern auf. Er wäre gern so wie sie, weshalb ihn auch das Grymp-Mädchen Leah fasziniert. Finnys größtes Problem ist, dass er mit seinem Vater ständig umziehen muss. Wie soll er neue Freunde finden, wenn er immer nur ein paar Tage an einem Ort bleiben kann? Finny fühlt sich fehl am Platz, als ob er eigentlich ganz woanders hingehört. Dazu passt sein etwas tollpatschiger und klobig wirkender Körper, wie er typisch ist für Nestrier.

LEAH

Wie alle jungen Mädchen sehnt sich auch Leah nach Spaß und Freunden, doch ihre Mutter schreibt ihr vor, dass sie lieber allein bleiben und nur sich selbst vertrauen soll. Sie gibt sich alle Mühe, die Regeln ihrer Mutter zu befolgen, und wirkt nach außen wie ein taffes Mädchen. Dabei ist sie eigentlich so unsicher wie die meisten Kinder in ihrem Alter. Es sei denn, es droht Gefahr! Dank ihrer Grymp-Gene zeigt Leah keine Milde gegenüber möglichen Angreifern. Sobald sie auf sich allein gestellt ist, weiß sie ganz genau, wie sie auf sich aufpassen kann. Ihre Mutter hat sie gut auf den Ernstfall vorbereitet.

KATE

Grymps sind Einzelgänger. Sie sind Fleischfresser, geborene Jäger und dermaßen heißblütig, dass sie manchmal nicht nachdenken, bevor sie handeln. Kate erzieht ihre Tochter Leah streng, um sie auf das harte Leben in der Wildnis vorzubereiten. Man sollte sich nicht von den rasiermesserscharfen Krallen und Zähnen der Grymps täuschen lassen – jeder Grymp hat ein großes Herz, auch Kate liebt Leah von ganzem Herzen. Wie die meisten Raubtiere schätzen auch die Grymps die Einsamkeit. Ihr Rudel besteht gerade mal aus Mutter und Tochter.

DAVE

Dave ist ein netter Kerl. Vielleicht sogar etwas zu nett. Er treibt andere wie Kate in den Wahnsinn, weil seine Nettigkeit manchmal zur Qual werden kann. Er wirkt einfach gestrickt, doch wenn die Situation es erfordert, kann er richtig clever sein. Nestrier sind von Natur aus eine schwache Spezies. Auch Dave kann auf andere wie ein Feigling wirken. Doch davon sollte man sich nicht täuschen lassen: Wenn es hart auf hart kommt, nimmt Dave es sogar mit einem Löwen auf. Eines der größten Talente der Nestrier ist so wundervoll wie irritierend: Sie bauen Behausungen, wo immer sie sich länger als zwei Stunden aufhalten. Denn Dave und seine Art sind der Meinung, dass auch Nomaden eine gemütliche Inneneinrichtung brauchen.

STAYPUT

Stayput ist ein frecher Parasit. Er ist laut, gemein, lästig und findet immer etwas, hinter dem er sich verstecken kann, oder jemanden, auf dem er reiten kann. Doch sobald er den richtigen Wirt gefunden hat, wird er zu einem echten, hingebungsvollen Freund. Nie im Leben würde er seinen Wirt verlassen – auch wenn der es sich eigentlich wünscht.

MOBESY

Groß, langsam und warmherzig. Wer Mobesy sieht, vertraut ihm sofort, denn was könnte ein sieben Tonnen schwerer Koloss, der von Grün überwuchert ist, einem schon antun? Mobesy sehnt sich danach, kein Außenseiter mehr zu sein. Doch bis jetzt will kaum jemand erkennen, was für ein toller Freund dieser riesige Softie sein kann.

DIE GRIFFINS

Die Griffins sind durchtriebene und immer hungrige Fressmaschinen. Sie leben und jagen als altes Paar zusammen, sind skrupellos und hinterhältig. Jeden, den sie auf dem Radar haben, ist schon so gut wie gekaut und verdaut.

INTERVIEWS

KATJA RIEMANN:

Sie leihen der Grymp-Dame Kate Ihre Stimme. Zu welcher bislang unbekannten Tierart gehören die Grymps?
Die Grymps sind Raubtiere, sie sind gefährlich, muskulös und immer kampfbereit, sie leben allein und finden alle anderen doof. Sie zeigen kein Gefühl und brauchen keine Freunde... Das zumindest ist ihr Bild von sich selbst. Die Wahrheit sieht aber anders aus – und das macht sie so überaus liebenswert. Sie sehen ein wenig wie o-beinige Katzen aus, haben ein wunderschön schwarz-glänzendes Fell und Augen wie Smaragde.

Worin liegt der Reiz, eine frei erfundene Animationsfigur zu synchronisieren?
In der Freiheit, sich von Realismen zu entfernen, in der Einzigartigkeit, ein Tier respektive eine Phantasie spielen zu dürfen.

Wie stark mussten Sie Ihre Stimme verstellen, um wie ein Grymp zu klingen?
Ich musste viel fauchen.

Mancher junge Zuschauer weiß vielleicht gar nicht, wie es in einem Synchronstudio aussieht. Wie muss man sich das Studio vorstellen?
Ein Synchronstudio hat meist keine Fenster, sondern elektrisches Licht. Es ist stark gepolstert an den Wänden, sodass Dich keiner hört, wenn Du drinnen stehst und schreist. Im Studio stehen zwei Fernseher. Einer in der Mitte des Raumes, einer abgetrennt hinter einem Vorhang. So kann man akustisch die Innen- und Außenszenen eines Films definieren. Interessanterweise geht man für die Außenszenen hinter den Vorhang. Dann steht dort ein Pult, darauf liegen die Texte, davor steht das Mikrofon. Der Film ist in kleine Happen geschnitten, vor jedem Happen sieht man die Zahlen 1 - 2 - 3 – 4. Auf 4 beginnt man zu sprechen. Im besten Fall passt das, was man auf Deutsch sagt, dann auf die Lippenbewegungen der ursprünglich Englisch sprechenden, o-beinigen Katze. Das geht solange, bis alles fertig ist oder man verrückt geworden ist...

Welches Verhältnis hat Kate zu ihrer Tochter Leah?
Ein fürsorgliches. Sie will ihr Kind beschützen und auf diese Arche bringen, um zu überleben. Sie hat irgendwelche theoretischen Vorstellungen von Kindererziehung, die ziemlich bescheuert sind. Aber das alles zu erklären, nimmt den Thrill. Go, see for yourself!

Kate hilft den Nestriern Dave und Finny unfreiwillig, an Bord der Arche zu kommen. Warum ist das Verhältnis zwischen den Grymps und den Nestriern so angespannt?
Weil die Grymps Fleischfresser sind und die Nestrier Vegetarier.

Blicken wir mal auf Ihren frühen Religionsunterricht zurück: Was gefiel Ihnen als Kind besonders an der biblischen Geschichte der Arche Noah?
Ich habe Noahs Arche geliebt. Die Vorstellung, einfach abzuhauen von allem Irdisch-Engen, auf ins Abenteuer, in eine neue Welt, die wir frei und nach eigener Vorstellung erfinden.

Wenn die nächste Sintflut kommt: Welche eigenen Haustiere oder welche Lieblingstiere wollen Sie unbedingt mit auf die Arche nehmen?
Meine Tochter, meinen Mann, meine Freunde – alles Säugetiere!

CHRISTIAN ULMEN:

Fühlten Sie sich geehrt, als die Anfrage kam, eine pelzige, leicht tollpatschige und ausgestorbene Tierart wie einen Nestrier zu sprechen?
Absolut. Ich selber bin ja eher athletisch-sportlich, extrem geschickt und überaus lebhaft, so dass ich mich gefreut habe, mal einen Charakter spielen zu können, der gänzlich im Gegensatz zu meiner Natur steht. Nur Spaß. Ich bin innerlich natürlich genau so ausgestorben wie ein Nestrier.

Wie stark mussten Sie Ihre eigene Stimme verstellen, um wie ein Nestrier zu klingen?
Wie gesagt: Die Nestrier und ich sind seelenverwandt, wir sind uns nicht nur ähnlich, wir scheinen erschreckenderweise denselben DNA-Konstrukteur zu haben. Ich bin ein Nestrier und musste darum auch nicht meine Stimme verstellen. Gott sei Dank.

Viele junge Zuschauer wissen vielleicht gar nicht, wie es in einem Synchronstudio aussieht. Wie muss man sich das Studio vorstellen? Und was genau machen Sie dort?
Es ist ein dunkler, kalter Ort. Nur ein Mikrofon und ein Monitor. Nebenan Menschen, die Maschinen bedienen. Dann wird mir der Film Stück für Stück in Originalsprache vorgespielt und ich spreche jedes Mal die deutsche Version darüber. Das ist lange, harte Arbeit. Menschen, die beim Synchron arbeiten, sind auch alle Nestrier.

Welches Verhältnis hat Dave zu seinem zehnjährigen Sohn Finny?
Da will ich wirklich nicht zu viel verraten. Diese Frage sollen die Kinder ihrem Deutschlehrer schön selbst beantworten. Nein, das hoffe ich natürlich nicht. Denn das Schöne am Film ist doch: Wir tauchen da in eine Welt ein, die uns keiner erklären muss und die wir niemandem erklären müssen. Film ist Erlebnis.

Blicken wir mal auf Ihren frühen Religionsunterricht zurück: Was gefiel Ihnen als Kind besonders an der biblischen Geschichte der Arche Noah?
Die Idee des Neu-Anfangs mochte ich. Einmal auf alles zurücksetzen und von vorn beginnen. Dem wohnt schon ein Zauber inne. Gleichzeitig fand ich eine Sturmflut, bei der nur Auserwählte überleben, natürlich gruselig. Darum ging ich auch so mit dem Schicksal der Nestrier mit.

Wenn die nächste Sintflut kommt: Welche eigenen Haustiere oder welche Lieblingstierarten möchten Sie auf jeden Fall mit auf die Arche nehmen?
Störche. Das sind sehr liebe Tiere.

REGISSEUR TOBY GENKEL:

Wie haben Sie und Ihr Team die Nestrier, die Grymps, die Griffins und andere fiktive Figuren entwickelt?
Bei den Grymps und Griffins war uns eigentlich sofort klar, mit wem oder was wir es hier zu tun haben wollten. Echte Vollblutjäger halt. Hart, unerbittlich und vollständig humorlos. Eine echte Herausforderung allerdings waren die Nestrier. Hier mussten wir im Grunde bei Null anfangen, weil wir eine Spezies entwickeln wollten, die es so einfach noch nicht gab, denn nur so würde unsere Geschichte funktionieren, wie wir es wollten. Das hat ganz schön gedauert und der Prozess war mit dem Schreiben des Drehbuches auch lange nicht beendet. Im Grunde mussten wir unsere Helden erst einmal während des Storyboard-Prozesses auf die Geschichte loslassen, um sie richtig kennenzulernen und herauszufinden, wie sie sich in bestimmten Situationen benehmen würden. Ehrlich gesagt, haben uns die Nestrier nicht selten überrascht.

Lassen sich erfundene Tierarten leichter animieren als bekannte Tierarten wie Löwen, Flamingos und Affen?
Natürlich hat man zunächst die Freiheit, sich auszudenken, wie sich ein neuartiges Tier bewegt, das macht es einem schon leichter. Allerdings fehlen einem dann auch die Referenzen, wie es bei existierenden Tieren der Fall wäre. Daher haben wir uns für die Nestrier bei verschiedenen Tierarten bedient, zum Beispiel bei Pinguinen und Ottern. Die eine Tierart bewegt sich, zumindest an Land, ziemlich merkwürdig, und die andere schafft dies äußert elegant.

Welche Studien haben die Animatoren betrieben, um bekannte Tierarten auf die Leinwand zu bringen? Wie realistisch sollten sie wirken?
Natürlich sollten sich Löwen wie Löwen und Gorillas wie Gorillas bewegen. Wir haben aber in puncto Realismus immer versucht, Prioritäten zu setzen. Bei einem cartoonigen Projekt wie OOOPS! DIE ARCHE IST WEG... darf man sich nicht dem Diktat des Realismus unterwerfen, sondern sollte seinem Spieltrieb in den richtigen Momenten einfach mal freien Lauf lassen. Für uns stand immer der Grundsatz: Glaubhaft, aber nicht unbedingt real.

Auf der „echten" Arche fuhren Noah und seine Frau sowie die drei Söhne und deren Frauen mit. Warum tauchen diese acht Menschen nicht im Film auf?
Wir wollten unsere Geschichte rein aus der Sicht der Tiere erzählen. So kam es auch zu der Idee, dass die Tiere sich auf der Arche selbst verwalten. Noah und seine Familie dürfen die kleine 40-tägige Kreuzfahrt einfach genießen.

An welchen Vorbildern haben Sie sich bei der Gestaltung der Arche orientiert?
Beim Design der Arche haben wir natürlich erst mal alles durchforstet, was es an Referenzen zu finden gab. Leider haben wir die original Baupläne nicht gefunden. Letztendlich waren uns zwei Dinge wichtig. Erstens sollte die Arche lustig aussehen. Ob diese Arche so wirklich hätte schwimmen können, darf man getrost bezweifeln. Halbwegs realistisch, und da kommen wir zu Punkt zwei, sollte nur die Größe der Arche sein. Um alle Tiere der Welt zu retten, braucht man schon ein ziemlich großes Schiff. Optisch haben wir uns an Filmen wie ICE AGE orientiert. In Sachen Humor waren Filme wie EIN KÖNIGREICH FÜR EIN LAMA und WOLKIG MIT AUSSICHT AUF FLEISCHBÄLLCHEN Vorbilder, und beim Thema Storytelling waren für uns die Pixar-Filme immer griffbereit, um etwas zu lernen.

Die Sintflut im Film sieht sehr realistisch aus. Handelt es sich zum Teil um echte Aufnahmen von Wasser? Oder sind die Fluten komplett digital entstanden?
Die Flutwellen, wie ohnehin alles Wasser, sind vollständig am Rechner entstanden. Auch ich muss immer wieder darüber staunen, welchen Realismusgrad wir zu erreichen imstande sind, und muss ehrlich zugeben, dass ich einfach nicht verstehe, wie die Jungs das machen. Das Einzige, was ich mit Sicherheit sagen kann, ist, dass es sehr, sehr viel Arbeit war.

Wie viele Jahre – von der ersten Idee bis zur Filmpremiere – hat OOOPS! DIE ARCHE IST WEG... Sie beschäftigt? Wie motivieren Sie sich über einen solch langen Zeitraum?
Unser erstes Meeting war im Jahr 2007, bei dem wir mit einem kleinen Kern von Leuten erste Ideen ausgebrütet haben. Uns war sehr schnell klar, dass wir hier etwas ganz Besonderes hatten. Es war daher auch nicht schwer, motiviert zu bleiben, denn die Geschichte entwickelte sich immer besser und besser, auch wenn der Entstehungsprozess nicht geradlinig war und es lange gedauert hat, bis wir mit der Geschichte wirklich zufrieden waren.

OOOPS! DIE ARCHE IST WEG... ist eine deutsch-luxemburgisch-belgisch-irische Koproduktion. Was sind die Vorteile, was sind die Nachteile bei der Arbeit an einem solch internationalen Filmprojekt?
Die Vorteile liegen zum einem in der Finanzierung der Filme. Animationsfilme sind sehr teuer, und da jedes Studio einen Teil zur Finanzierung beiträgt, kann man in einem Team von Studios auch größere Projekte miteinander stemmen. Zum anderen bringt jedes Studio sein Knowhow mit ein, wovon jeder etwas hat und auch später davon profitieren kann. Der Nachteil ist natürlich, dass eine solche Produktion über mehrere Länder verteilt ist und man nicht am selben Ort sitzt. Aber gerade über Skype und natürlich per Mail lassen sich die Abstände sehr kurz halten. So kommt es trotzdem zu einer sehr direkten Zusammenarbeit.

Was ist bei der Arbeit an einem 3D-Animationsfilm anders als bei der Arbeit an einem herkömmlichen Animationsfilm?
In der Anfangsphase unterscheiden sich die beiden Herstellungsarten nicht sonderlich. Drehbücher und Designs werden auf die gleiche Art und Weise gemacht und müssen dieselben Kriterien erfüllen. Danach aber sind 3D-Animationsfilme um vieles komplizierter in ihrer Herstellung, weil der technische Teil, wie zum Beispiel Modelling, Lighting und Rendering, an der Produktion einen viel größeren Anteil hat.

Wieso fiel die Wahl auf Christian Ulmen und Katja Riemann als deutsche Sprecher für Dave und Kate?
Bei der Suche nach den passenden Stimmen war uns wichtig, dass Darsteller und Filmcharakter vom Typ her zusammenpassen. Christian Ulmen verkörpert den liebenswerten und etwas tollpatschigen Nestrier Dave, der hingebungsvoll für seinen Sohn Finny kämpft, einfach perfekt. Und für die Rolle der taffen Vollblutkämpferin Kate, die so ziemlich alles schon gesehen hat und eigentlich nur noch von Dave aus der Fassung gebracht werden kann, war Katja Rieman für uns die perfekte Besetzung.

Welches Verhältnis hat der Nestrier Dave zu seinem Sohn Finny? Welches Verhältnis hat die Grymp-Dame Kate zu ihrer Tochter Leah?
Ich würde beide Verhältnisse als typische Eltern-Kind-Beziehungen bezeichnen. Die besondere Situation, in der sie alle stecken, macht es für sie auch nicht gerade einfacher. Dave und Finny haben ein Problem, das viele Familien haben, die ständig auf Reisen sind. Man kann keine Wurzeln schlagen, keine Freunde finden, was besonders für Finny sehr schwierig ist. Es bricht seinem Vater das Herz, seinen Sohn so zu sehen. Aber was soll er machen? Sie müssen einfach weiter, denn Nestrier sind rastlose Zeitgenossen und obendrein steht eine Flut vor der Tür. Zwischen Kate und ihrer Tochter Leah verhalten sich die Dinge, als hartgesottene Jäger, anders. Kate will ihre Tochter auf das gnadenlose Leben in der Wildnis vorbereiten. Dass sie ihre Tochter von ganzem Herzen liebt, lässt sich zumindest anfänglich nicht erkennen, denn sie behandelt Leah mit eiserner Härte und Unverständnis für deren Bedürfnis, andere Kinder kennenzulernen und einfach mal Spaß zu haben. Es ist der klassische Fall von übertriebenem Beschützerinstinkt, der manchmal nur durch eine extreme Situation gebrochen werden kann.

An welche Zielgruppe richtet sich OOOPS! DIE ARCHE IST WEG...?
Natürlich richtet sich der Film zunächst an Kids aller Altersstufen. Ich denke aber, dass hier wirklich alle Altersstufen ihren Spaß haben werden. Die jüngeren Zuschauer werden sich eher an das Abenteuer der Kinder halten, und für die Erwachsenen ist der Handlungsstrang mit den Eltern mit Sicherheit sehr unterhaltsam.

Blicken wir mal auf Ihren frühen Religionsunterricht zurück: Was gefiel Ihnen als Kind besonders an der biblischen Geschichte der Arche Noah?
Ich glaube, dass das Ende der Welt jeden Menschen, egal wie alt, auf die eine oder andere Weise erschreckt und zugleich fasziniert. Als Kind war natürlich der Gedanke tröstlich, dass es eine Rettung geben kann. Ich fand die Idee der Rettung der Tierwelt einfach toll, ein Riesenschiff nur voller Tiere klingt für ein Kind erstmal nach einer super Sache. Das lag wohl daran, dass ich damals nicht verstanden habe, dass ich als normal Sterblicher gar nicht auf die Arche gekommen wäre…

Wenn die nächste Sintflut kommt: Wen nehmen Sie mit auf die Arche?
Meine Familie.

INTERVIEWS MIT DEN FILMHELDEN

FINNY:

Was sind Deine Hobbys?
Ich weiß nicht genau, ob man das als Hobby bezeichnen kann, aber ich kann total gut Nester bauen. Und es bringt mir auch echt viel Spaß. Ich glaube, ich kann das so gut, weil wir schrecklich oft umziehen und wir ständig neue Nester bauen müssen. Und selbst, wenn man nur eine Nacht bleibt, sollte es trotzdem so gemütlich sein, als würde man ein Leben lang dort verbringen wollen. Das sagt mein Papa immer.

Wie würdest Du Leah beschreiben?
Leah ist ziemlich cool, sie ist halt ein richtig echtes Raubtier, ein Grymp. Ganz anders als wir Nestrier. Also, die hat auch vor nichts Angst und würde sich sogar mit dem Löwen anlegen, wenn's sein muss. Aber manchmal ist sie auch ein bisschen komisch, weil sie immer alles alleine machen will. Ich glaube, das kommt daher, weil ihre Mama ihr erzählt, dass Grymps Einzelgänger sind. Aber ich weiß gar nicht, wer das so festgelegt hat. Also, ich fänd's cool, wenn sie mehr mit uns machen würde.

Gibt es etwas, wovor Du Angst hast?
Vor Tieren, die einen fressen wollen und eindeutig größer und stärker sind als ich selbst, … somit also vor den meisten Raubtieren, die ich kenne. Aber das ist ja auch normal, oder? Ich glaube, ich bin im Allgemeinen eher schreckhaft als ängstlich… Naja, und Schwimmen war ich zum Beispiel auch noch nie.

Was kannst Du besonders gut?
Dass ich ein guter ‚Zuhause-Macher' bin, hab ich ja schon gesagt. Ansonsten sind wir Nestrier ziemlich nett und versuchen immer und überall zu helfen. Dadurch sind wir eine super Gesellschaft…. Ja, ich glaube, Gesellschaft leisten kann ich besonders gut.

Hättest Du gern Geschwister?
Ja, Geschwister wären toll! Dann könnten wir den ganzen Tag spielen und uns spannende Dinge ausdenken und zum Beispiel im nächsten Haus so ein dreistöckiges Hochbett bauen.

Gibt es etwas, das Dich an Deinem Vater nervt?
Eigentlich nur, dass wir permanent umziehen. Aber das nervt eigentlich eher im Allgemeinen. Ich weiß auch nicht, warum Papa immer so unruhig ist und weiterziehen will.

Was bedeutet Freundschaft für Dich?
Freundschaft ist super wichtig. Freundschaft bedeutet durch dick und dünn zu gehen. Die Dinge gemeinsam zu schaffen und sich gegenseitig zu helfen. Und natürlich jede Menge Spaß zu haben!

Was ist Dein größter Wunsch?
Ich würde mir wünschen, dass wir mal länger als drei Nächte an einem Ort bleiben. Dann könnten Papa und ich endlich mal richtige Nachbarn haben… und Freunde.

LEAH:

Was sind Deine Hobbys?
Ich finde Hobbys nicht so spannend. Ich begleite lieber meine Mama, wenn sie auf die Jagd geht. Da kann ich mehr für's Leben lernen. Sie sagt, dass das sinnvoller ist als alle Hobbys der Welt zusammen.

Was ist Deine Lieblingsfarbe?
Ich mag gerne Schwarz. Schwarz oder Braun. Mit diesen beiden Fellfarben kann man sich zum Beispiel super tarnen, um seine Beute zu beobachten.

Was war bisher Dein spannendstes Abenteuer?
Meine Mama und ich erleben permanent spannende Sachen. Deshalb hab ich wahrscheinlich auch vor nichts und niemandem Angst. Wirklich, ich bin richtig furchtlos. Man könnte mich im Wald aussetzen und ich würde mich ganz allein durchschlagen können.

Wer ist Dein Vorbild?
Meine Mama ist mein Vorbild. Sie ist der stärkste und klügste Grymp, den ich kenne. Und alle haben Angst vor ihr. Das ist ziemlich beeindruckend.

Was bringt Dich so richtig auf die Palme?
Ich finde es super nervig, wenn jemand anhänglich ist. Grymps sind Einzelgänger, und manche Tiere scheinen das nicht zu verstehen. Wir brauchen keine Herde, um uns gut und sicher zu fühlen.

Wie würdest Du Deine Mutter beschreiben?
Meine Mama ist super cool. Sie ist stark und schlau und hat vor niemandem Angst. Sie zeigt mir alles, was ich im Leben wissen muss. Und ich versuche, alles perfekt zu machen, damit sie stolz auf mich sein kann. Ich glaube, ich mache das meistens ganz gut, aber wenn ich doch mal zu überschwänglich werde, erinnert sie mich daran, wie ein Grymp sich zu verhalten hat. Grymps albern nicht herum oder umarmen sich, das weiß jeder. Meine Mama sagt es mir zwar nicht oft, aber ich weiß, dass sie mich lieb hat.

Was bedeutet Freundschaft für Dich?
Ich brauche keine Freunde. Um in der Wildnis zu überleben, braucht man nur eine gute Ausbildung. Andere Tiere, die mit einem spielen wollen oder quatschen, die würden einen nur aufhalten. Das ist nichts für einen Grymp wie mich.

DAVE:

Warum hast Du das Bedürfnis, so oft umzuziehen

Ich, ähm, … ich weiß es ehrlich gesagt nicht. Ich denke immer, hier ist ein schönes Plätzchen für ein Haus, und dann bauen Finny und ich ein richtig gemütliches Nest. Mit allem Drum und Dran, so richtig zum Wohlfühlen. Aber dann gucke ich am nächsten Morgen aus dem Fenster und denke: Das ist vielleicht doch nicht der richtige Ort für uns. Irgendetwas sagt mir, dass es einen perfekten Platz für uns Nestrier gibt. Doch den müssen wir eben noch finden

Kannst Du uns etwas mehr über Deine Art erzählen?

Also, wir sind Nestrier. Wie schon erwähnt, können wir super Häuser bauen. Das liegt wohl an der jahrelangen Übung. Aber auch sonst mögen wir es gemütlich und nett. Die meisten halten das für Zeitverschwendung, doch ich sage immer: Selbst, wenn man nur eine Nacht bleibt, sollte es trotzdem so gemütlich sein, als würde man ein Leben lang dort verbringen wollen. Wir sind ziemlich umgängliche Tiere, immer nett, hilfsbereit, ungefährlich… Okay, vielleicht können wir manchmal ein klein wenig tollpatschig sein oder vorlaut… Aber wer einen Nestrier in seiner Nähe hat, ist immer in guter Gesellschaft.

Hast Du besondere Fähigkeiten oder Eigenschaften?

Ich glaube nicht, dass viele Arten so schnell und so schön Nester bauen können wie wir Nestrier. Das halte ich schon mal für eine besondere Fähigkeit. Naja, und dann gibt es da noch das blaue Gas, das wir ausstoßen, wenn wir uns wehren müssen. Oder halt wenn wir Angst haben, dann ist das Gas manchmal unkontrollierbar. Das kann etwas unangenehm werden, denn das stinkt ziemlich…

Was hast Du gedacht, als Du Kate zum ersten Mal gesehen hast?

Was jeder denkt, wenn er vor einem Raubtier mit messerscharfen Krallen und spitzen Zähnen steht: Keine falsche Bewegung! Aber ich glaube, sie ist eigentlich ganz umgänglich. Zumindest auf ihre Weise. Wie sagt man noch gleich? Harte Schale, weicher Kern. Ich glaube, sie muss mal wieder richtig geknuddelt werden, dann entspannt sie sich vielleicht ein bisschen.

Womit kann Finny Dich auf die Palme treiben?

Ach, eigentlich mit gar nichts. Er ist so ein toller Junge. Es macht mich nur manchmal traurig zu sehen, wie er darunter leidet, dass wir so oft umziehen. Aber ich habe eben das Gefühl, dass nicht mehr viel fehlt und wir dann unseren Platz gefunden haben. Und dann kann er sich so viele Freunde suchen, wie er will.

Wenn Du für einen Tag ein anderes Tier sein könntest, welches wärst Du gern?

Ich weiß gar nicht, ob ich ein anderes Tier sein wollen würde… Ich glaube nicht, dass ich in die Luft gehöre, wie die Vögel, oder in Erdlöcher oder ins Wasser. Ich würde mir nur wünschen, dass man uns Nestrier ein wenig ernster nimmt. Aber das fällt den meisten Tieren wahrscheinlich schwer, weil wir schon eher kuschelig als gefährlich aussehen. Naja, und ich habe gehört, wir sollen ziemlich gut schmecken.

Was bedeutet Heimat für Dich?

Heimat bedeutet für mich Ankommen. Einen Platz zu finden, der einem Sicherheit gibt, an dem man das Gefühl hat, zu Hause zu sein. Und nicht das Bedürfnis verspürt, weitersuchen zu müssen.

Welche Tipps hast Du für ein gemütliches Zuhause?

Das mit dem gemütlichen Zuhause beginnt schon vor der Haustür. Man muss schon vor dem Eintreten das Gefühl haben, dass es gleich gemütlich wird. Deshalb empfehle ich jedem, sich eine schöne Fußmatte vor die Haustür zu legen, die sagt: Du bist herzlich willkommen! Für das Innere des Nestes gibt es tausend Dinge, die es gemütlich machen. Man sollte viele Materialien aus der Natur verwenden, Holz, Blätter, Zweige und natürlich Moos und Gras für kuschelige Sitzecken und Betten. Um das Ganze abzurunden, sollte hier und dort ein kleines Deko-Element nicht fehlen. Und schon hat man ein wunderbar gemütliches Zuhause. Ich hab doch gesagt, dass das schnell geht.

KATE:

Was zeichnet Deine Art aus?
Stärke, Wille und Zielstrebigkeit, würde ich sagen.

Wie würdest Du Dave beschreiben?
Dave ist ein Prachtexemplar seiner Gattung: nervig, vorlaut, tollpatschig, und er legt auf Dinge Wert, die kein Tier braucht. Ich meine, was soll man mit Innendekoration anfangen? Ich verstehe nicht, wie so eine Spezies wie die Nestrier überleben können. Sie sind das komplette Gegenteil von uns Grymps… Aber ich habe gehört, Nestrier schmecken gut.

Was machst Du am liebsten in Deiner Freizeit?
In erster Linie bringe ich meiner Tochter Leah alles bei, was sie zum Überleben wissen muss. Ich will sie bestmöglich auf das Leben da draußen vorbereiten.

Wenn Du für einen Tag ein anderes Tier sein könntest, welches wärst Du gern?
Für einen Tag tauschen? Ich glaube, allerhöchstens mit dem Löwen. Aber vielleicht auch lieber nicht. Ich habe den Eindruck, der Thron hat ihn etwas verweichlichen lassen.

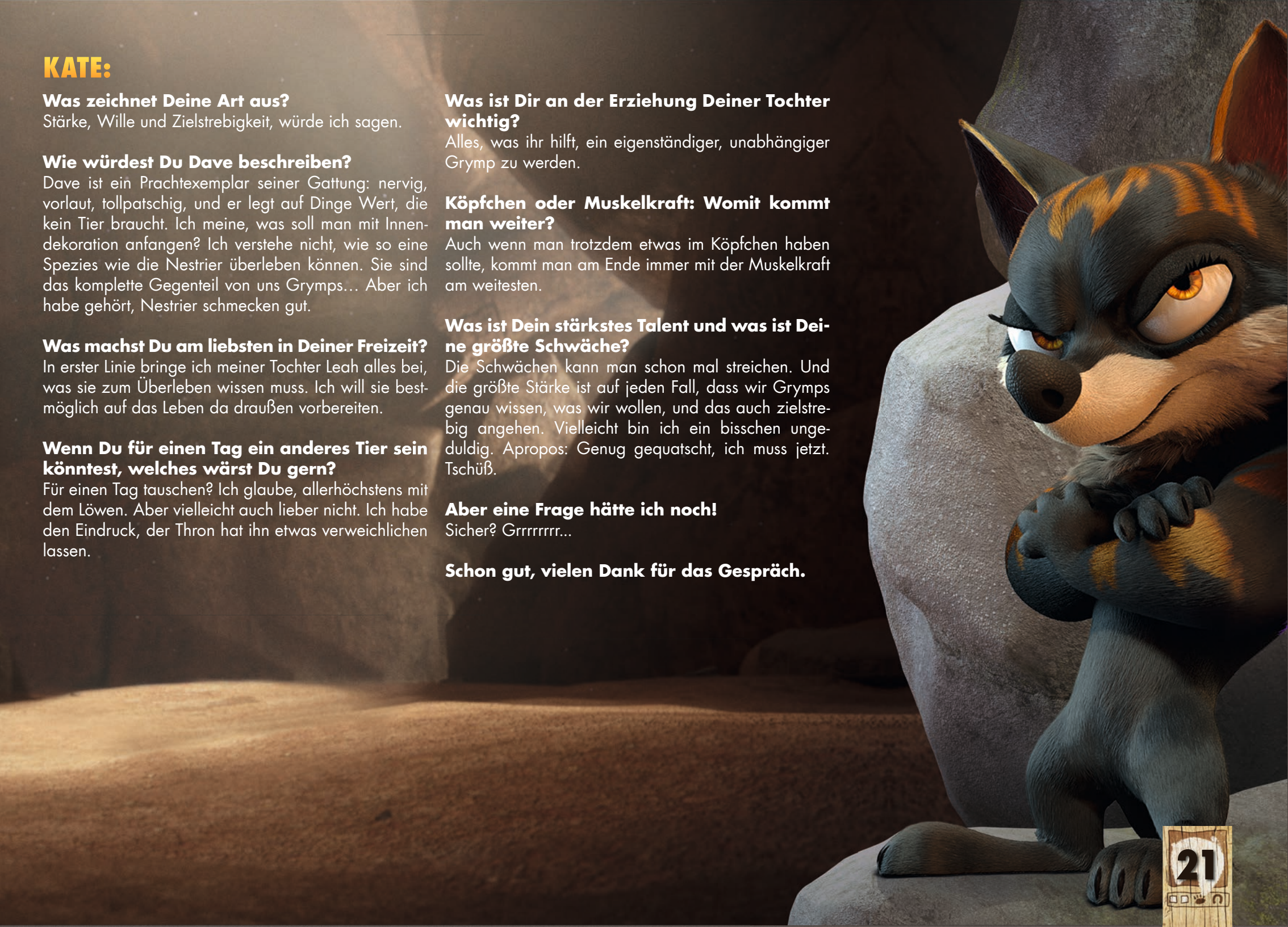
Was ist Dir an der Erziehung Deiner Tochter wichtig?
Alles, was ihr hilft, ein eigenständiger, unabhängiger Grymp zu werden.

Köpfchen oder Muskelkraft: Womit kommt man weiter?
Auch wenn man trotzdem etwas im Köpfchen haben sollte, kommt man am Ende immer mit der Muskelkraft am weitesten.

Was ist Dein stärkstes Talent und was ist Deine größte Schwäche?
Die Schwächen kann man schon mal streichen. Und die größte Stärke ist auf jeden Fall, dass wir Grymps genau wissen, was wir wollen, und das auch zielstrebig angehen. Vielleicht bin ich ein bisschen ungeduldig. Apropos: Genug gequatscht, ich muss jetzt. Tschüß.

Aber eine Frage hätte ich noch!
Sicher? Grrrrrrrr...

Schon gut, vielen Dank für das Gespräch.



BIOGRAFIEN DER SPRECHER

© Jens Koch

KATJA RIEMANN (KATE)

Katja Riemann studierte Tanz und Schauspiel in Hamburg, Hannover und München. Spielte in München und Berlin Theater. Drehte Filme in Deutschland, Frankreich, Kanada, Italien, Rumänien, Tschechien, der Schweiz. Hat Platten aufgenommen. Eine Jazzband gegründet. Ist Unicef-Repräsentantin. Liebt die Schauspielerei. Hat eine Tochter. Dreht Filme. Lebt in Berlin, wenn sie nicht gerade woanders ist.

Alle Filmtitel stehen auf **www.die-agenten.de** und **www.tomprodukt.de**

CHRISTIAN ULMEN (DAVE)

Christian Ulmen wurde 1975 in Neuwied am Rhein geboren und wuchs in Hamburg auf. Schon als Jugendlicher verfasste und produzierte er Fernseh- und Radiobeiträge. 1996 und 1999 folgten die Shows MTV HOT und MTV ALARM sowie Berichte im Rahmen diverser Specials für den Musiksender MTV in London und Hamburg. In den Jahren 1999 und 2000 war er Redakteur und Moderator bei Radio Fritz. Von 2000 bis 2003 moderierte er seine eigene Show MTV UNTER ULMEN, die er im MTV-Studio in Berlin-Mitte auch selbst produzierte.

Unter der Regie von Leander Haußmann war Christian Ulmen in HERR LEHMANN (2003) in seiner ersten Kinohauptrolle zu sehen. Für die darstellerische Leistung gewann er den Bayerischen Filmpreis. Fortan spielte er Hauptrollen in Doris Dörries DER FISCHER UND SEINE FRAU (2005), in Oskar Roehlers ELEMENTARTEILCHEN (2006) und in Ute Wielands FC VENUS (2006).

Mit seiner ProSieben-Serie MEIN NEUER FREUND wurde er 2005 für den Deutschen Fernsehpreis nominiert. 2007 und 2008 spielte Christian Ulmen die Titel gebende Rolle in der Fernsehserie DR. PSYCHO. 2009 war er in der deutsch-italienischen Komödie MARIA, IHM SCHMECKT'S NICHT! und in Simon Verhoevens MÄNNERHERZEN zu sehen, ein Jahr später in JERRY COTTON, HOCHZEITSPOLKA und VATER MORGANA. Danach spielte er in MÄNNERHERZEN … UND DIE GANZ GANZ GROSSE LIEBE (2011), WICKIE AUF GROSSER FAHRT (2011), EINER WIE BRUNO (2011), WER'S GLAUBT, WIRD SELIG (2012) und ALLES IST LIEBE (2014) mit.

Christian Ulmen ist erfolgreicher Geschäftsführer der Ulmen Film GmbH und Produzent des Web-TV-Formates ULMEN.TV, das auch auf Comedy Central lief.

Die von seiner Firma produzierte Fernsehreihe „DIE SNOBS – Sie können auch ohne Dich" (2010) wurde für den Grimme-Preis nominiert, zudem produzierte er die Fernsehshow „Stuckrad Late Night" (2011-2013) mit Benjamin Stuckrad-Barre und den Kinofilm JONAS – STELL DIR VOR, ES IST SCHULE, UND DU MUSST WIEDER HIN (2012).

Seit Weihnachten 2013 bildet Christian Ulmen mit Nora Tschirner das Weimarer Ermittlerteam in der ARD-Krimireihe TATORT.

PATRICK BACH (STAYPUT)

Patrick Bach wurde 1968 in Hamburg geboren. Schon als Dreijähriger stand er vor der Kamera und prägte ab den 1980er Jahren wie kein zweiter Schauspieler die legendären Weihnachtsmehrteiler im ZDF. So spielte er die Titelrollen in SILAS (1981) und JACK HOLBORN (1982) sowie die männliche Hauptrolle in ANNA (1987) an der Seite von Silvia Seidel. 1988 kam ANNA – DER FILM in die Kinos.

Als Erwachsener spielte Patrick Bach durchgehende Rollen in beliebten Serien wie NICHT VON SCHLECHTEN ELTERN (1992-1997), DIE WACHE (1998-2003) und DIE STRANDCLIQUE (1998-2000). Er etablierte sich aber auch als Synchronsprecher. So war er unter anderem die deutsche Stimme von Samweis Gamdschie in der Filmtrilogie DER HERR DER RINGE (2001-2003) und sprach die Figur Walter in der deutschen Fassung von DIE MUPPETS (2012) und MUPPETS MOST WANTED (2014). In der Zeichentrickserie YAKARI spricht Patrick Bach seit 2008 den kleinen Dachs, in JAKE UND DIE NIMMERLAND-PIRATEN seit 2011 den Piraten Skipper.

DIE MUSIK

DANYIOM MESMER (TITELSONG)

Danyiom Mesmer wurde 1999 in Ludwigsburg geboren und besucht dort zurzeit die neunte Klasse. Am 9. Mai 2014 gewann er die zweite Staffel der Musik-Castingshow THE VOICE KIDS. Er gehörte zum Team des H-Blockx-Frontmannes Henning Wehland und sang im Finale WHEN I WAS YOUR MAN von Bruno Mars. Mit einem Teil seines Gewinns von 15.000 Euro finanziert er seinen Gesangsunterricht. Musikalische Vorbilder sind Justin Bieber und Michael Jackson, sein sportliches Idol ist der Baskettballer Michael Jordan. Danyiom ist Mitglied der BSG-Ludwigsburg und der Porsche Basketball-Akademie.

INTERVIEW MIT DANYIOM MESMER:

Du singst den Titelsong LUCKY DAY. Wie kam es dazu?
Ich war bei der Verleihung eines Medienpreises in München, da waren auch die Macher des Films. Sie kannten mich von THE VOICE KIDS und meinten, dass ich gut zu ihrem Projekt passe. Dann habe ich den Song aufgenommen. Der Titel ist ideal für den Film, weil er Spaß macht und voller Action ist.

Hättest Du auch gern eine Rolle im Film gesprochen?
Das wäre schon cool gewesen, aber bislang konnte ich noch keine Erfahrungen als Synchronsprecher sammeln. Vielleicht ergibt sich das bei anderer Gelegenheit.

Bist Du ein großer Filmfan?
Ja, ich gehe sehr oft ins Kino. Am liebsten schaue ich Komödien und Actionfilme. 3D finde ich auch toll. Das wirkt, als wäre man mitten im Geschehen.

Welche Lieblingsschauspieler hast Du?
Denzel Washington und Samuel L. Jackson.

Was weißt Du über die Arche Noah?
Schon im Kindergarten wurden uns viele Geschichten aus der Bibel vorgelesen, auch über Noah und seine Arche. Gott hat ihn beauftragt, ein riesiges Schiff zu bauen und von jeder Tierart zwei Exemplare an Bord zu holen, bevor eine große Flut die Erde überschwemmt.

Welche Tiere würdest Du selbst mit an Bord der Arche nehmen?
Auf jeden Fall Hunde, auch wenn ich eigentlich Angst vor denen habe. Die gehören wohl dazu und eignen sich auch gut als Wachhunde. Außerdem würde ich Löwen und Affen mitnehmen.

Was hat sich in Deinem Leben verändert, seit Du die zweite Staffel von THE VOICE KIDS gewonnen hast?
Ich werde oft erkannt und nach Fotos oder Autogrammen gefragt. Aber in meinem Alltag hat sich nicht viel verändert. Ich spiele Basketball und nehme Gesangsunterricht.

Hast Du noch Kontakt zu Deinem Coach Henning Wehland?
Wir telefonieren oft und treffen uns ab und zu in Berlin. Der Kontakt ist erhalten geblieben und war nicht nur Teil der Show. Henning gibt mir gute Tipps für meine Karriere.

Was rätst Du anderen, die bei Castingshows mitmachen wollen?
Sie sollten mit Spaß an die Sache heran gehen. Dann kommt der Rest von ganz allein. Ehrgeiz ist zwar wichtig, aber wer zu hohe Erwartungen hat, kann schnell enttäuscht werden.

Welche Ziele hast Du für Deine Zukunft?
Ich will einen guten Schulabschluss machen. Später möchte ich gern Sänger oder Basketballspieler werden. Für eine Karriere als Profisportler fehlt mir aber noch einiges. Zurzeit bin ich 1,65 Meter groß. Ich würde aber auch gern an der Popakademie in Mannheim studieren. Ich will auch lernen, wie man Gitarre spielt. Ich finde es wichtig, sich beim Singen selbst auf der Gitarre begleiten zu können.

STATEMENTS DER FILMEMACHER

REGISSEUR TOBY GENKEL & CO-REGISSEUR SEAN MCCORMACK

OOOPS! DIE ARCHE IST WEG... Schon allein der Titel erzählt eine komplette Geschichte. Alle fragen sich: Was passiert als nächstes? Jeder von uns kennt die Situation, dass man den Bus verpasst. Vielleicht sogar den letzten Bus. Aber was soll man machen, wenn man die Arche verpasst?! Völlig unbekannte Tierarten verpassen die lebensrettende Arche und kämpfen gegen die unaufhaltsame Sintflut, die bald alles verschlingen wird. Man darf also ohne Übertreibung von einem echten Problem sprechen...

Es ist der Traum eines jeden Regisseurs, solch eine Geschichte zu erzählen, die von allein funktioniert. Man darf Welten und Figuren erschaffen, die kein Mensch zuvor gesehen hat, und darf sie auf ein großes Abenteuer schicken. Besonders interessant war die Grundvoraussetzung der Geschichte. Wir wussten, dass die Erde auf jeden Fall überflutet wird. Das Schicksal unserer Helden lässt sich also nicht wegdiskutieren, und dass wir es dabei mit Kindern zu tun haben, macht die Sache noch dramatischer. Die Welt geht unter – also lasst uns darüber lachen!
Das Schreiben des Drehbuchs erwies sich als hartes Stück Arbeit und dauerte länger, als viele zunächst gedacht hatten. Doch es braucht halt seine Zeit, ganz neue Tierarten wie die Nestrier und die Grymps mit ihren eigenen Instinkten und Besonderheiten zu entwickeln. Die Chance, unseren Babys dabei zuzuschauen, wie sie zu eigenständigen Persönlichkeiten heranwachsen und immer liebenswürdiger werden, gab uns genug Motivation, niemals aufzuhören. Und als wir endlich das fertige Drehbuch in Händen hielten, fühlten auch wir uns wie Nestrier: Wir wussten, dass schon bald die nächste große Flut an Arbeit auf uns zukommen würde.

Ausgestattet mit sehr viel Enthusiasmus, einer großartigen Geschichte und einem außerordentlichen Design, gingen wir mit unseren kreativen Mitarbeitern in Klausur, um Ideen auszubrüten und die Handlung weiterzuentwickeln, bis wir wieder ans Tageslicht kamen und etwas in unseren Händen hielten, von dem wir begeistert waren und das eine großartige Basis für unseren Film war.

In diesem Moment erkannten wir die Größe des ganzen Unterfangens, und wir mussten herausfinden, ob wir die richtigen Leute hatten, um solch ein ambitioniertes Projekt in der vorgegebenen Zeit und mit dem vorgegebenen Budget realisieren zu können. Es war toll zu sehen, wie jeder an seinen Herausforderungen wuchs und wie jeder bereit war, noch etwas mehr einzubringen, damit wir all unsere Ziele erreichen konnten. Weil diese Co-Produktion über vier Länder verteilt war, nämlich Deutschland, Luxemburg, Belgien und Irland, haben wir uns am Anfang ernsthaft gefragt, ob wir überhaupt die kreative Kontrolle wahren können. Doch weil sich jeder auf die Herausforderung einließ und weil uns das Internet eine große Hilfe war, wurden die räumlichen Entfernungen zwischen den Partnern schnell überraschend klein.

Es ist eine relativ unromantische Tatsache, dass sich die Idee zu einem Film nur durch harte Arbeit auf die Leinwand bringen lässt. Immer wieder muss man Lösungen für Probleme finden, mit denen man nie im Leben gerechnet hätte, und immer wieder muss man sich von Einfällen trennen, die man liebt, die sich aber einfach nicht realisieren lassen. Nach vielen Jahren harter Arbeit kommt nun unser fertiger Film in die Kinos. Wir meinen, dass man ihm ansehen kann, wie viel Hingabe, Ideenreichtum und Liebe zum Detail in ihm steckt. Unzählige Künstler und Techniker haben den bestmöglichen Film gemacht. Und wir sind extrem stolz und dankbar, dass wir ein Teil dieses riesigen Teams sein durften.

DIE DEUTSCHE PRODUZENTIN EMELY CHRISTIANS (ULYSSES FILMPRODUKTION)

Willkommen an Bord!

Als wir beschlossen, OOOPS! DIE ARCHE IST WEG... zu produzieren und die Geschichte von Finny, Dave, ihren liebenswerten Freunden und ihren nicht so liebenswerten Feinden zu erzählen, war glücklicherweise jeder von dieser Idee begeistert. Das Drehbuch hatte auch mich sofort überzeugt. Ich war mir sicher, dass die Geschichte jeden Zuschauer packen würde, weil jeder wissen will, wie die Nestrier diese Herausforderung meistern und wie sie ihren Platz in der Welt finden. Also bemühten wir uns um eine schnelle Finanzierung des Projekts. Weil alle von der Geschichte begeistert waren, hatten wir das Geld nach gut einem Jahr zusammen. Nun blieben uns 18 weitere Monate, um den Film zu produzieren. Von Anfang an war uns klar, dass der Film in 3D entstehen sollte. Und wenn ich mir jetzt das Ergebnis anschaue, weiß ich, dass es die richtige Entscheidung war. Es macht großen Spaß zu sehen, wie sich unsere Helden bewegen, wie sie kämpfen und träumen und wie realistisch die Landschaft und die große Flut auf der Leinwand wirken.

Die Produktionszeit von 18 Monaten war für alle Beteiligten ein ambitioniertes Ziel. Denn die vielen Produktionsstufen in verschiedenen Ländern mussten ebenso koordiniert werden wie die vielen Mitarbeiter und der Transfer der gewaltigen Datenmengen. Der Zeitplan war enggesteckt, die Herausforderung für den Produktionsmanager war riesig.

Doch das ganze Team hat großartige Arbeit geleistet, die verschiedenen Studios waren perfekt aufeinander abgestimmt. OOOPS! DIE ARCHE IST WEG... vereint auf der Leinwand den höchsten Qualitätsstand technischer und künstlerischer Möglichkeiten. Nach NIKO – EIN RENTIER HEBT AB (2008) und NIKO 2 – KLEINES RENTIER, GROSSER HELD (2012) bringen wir erneut einen herausragenden Film in die Kinos. Es ist uns gelungen, die Produktion im vorgegebenen Zeitplan zu stemmen. Die Verkäufe ins Ausland laufen gut, und wir sind stolz darauf, dass der Film zu 100 Prozent in Europa produziert wurde.

OOOPS! DIE ARCHE IST WEG… bringt alles mit, um ein erfolgreicher Familienfilm zu werden. Nicht nur die Kinder werden ihren Spaß daran haben, sondern auch die Eltern, Großeltern und überhaupt alle Erwachsenen. Denn sie erhalten endlich die Antwort auf die Frage: Was geschah mit all den Tieren, die nicht auf Noahs Arche durften oder sie verpasst haben? Noah selbst dient nur als Köder, um dem Film die Aufmerksamkeit zu verschaffen, die er verdient. Doch der Film lebt vor allem von seinen Helden, die schon bald die Herzen der Zuschauer im Sturm erobern werden.

DIE LUXEMBURGER CO-PRODUZENTEN JEAN-MARIE MUSIQUE UND CHRISTINE PARISSE (FABRIQUE D'IMAGES)

Es ist der Traum eines jeden Filmemachers, an einem Projekt wie OOOPS! DIE ARCHE IST WEG... zu arbeiten. Schon das Drehbuch ließ keine Wünsche offen, weil es eine großartige Geschichte und charmante Helden bot. Sie fesseln die Zuschauer durch berührende Momente, viel Action und gelungene Comedy. Wir verfielen sofort dieser Welt und konnten es kaum erwarten, endlich loszulegen.

Unsere Firma Fabrique d'Images stieg als zweiter Finanzpartner in das Projekt ein, was für einen Debütanten wie uns ein großer Schritt war. Die richtige Arbeitsteilung und einen effektiven Produktionsablauf zu finden, war die größte Herausforderung – zumal der Film komplett in Europa co-produziert, finanziert und hergestellt wurde, von vier unabhängigen Partnern, die verschiedene Sprachen sprechen und unterschiedliche Traditionen haben: Deutschland, Luxemburg, Belgien und Irland.

Zu Beginn der Produktion wussten wir wirklich nicht, was auf uns zukommen würde. Wir hatten weder als Studio noch als Produktionsfirma irgendwelche Kinofilmerfahrung, weshalb wir innerhalb kürzester Zeit jedes erdenkliche Wissen aufsaugen wollten. Zum Glück erwies es sich als realer Traum, mit unseren größten Co-Produzenten Ulysses und Studio Rakete zu arbeiten. Gemeinsam entwickelten wir schnell die optimalen Wege, um unsere Arbeit aufeinander abzustimmen. Alles passte zusammen, und wir hoffen, dass wir diese großartige Zusammenarbeit schon bald bei einem anderen Projekt wiederholen werden.

Wir mussten viele Herausforderungen meistern. Wir überwanden technische Hürden, wie etwa die vielen Felle, die für alle unsere haarigen Helden entwickelt werden mussten, oder das gigantische Ausmaß der Arche. Die Größe dieses Filmes durfte zu keinem Zeitpunkt unterschätzt werden. Aber jetzt haben wir unser Ziel erreicht und fühlen uns fit für alle Herausforderungen, die in Zukunft hoffentlich noch kommen werden. Die Fähigkeiten und Möglichkeiten, die unser Team im Rahmen dieser Produktion bewiesen hat, sind für uns von unschätzbarem Wert.

Dass unsere internationalen Verleiher sagen, OOOPS! DIE ARCHE IST WEG... habe das Niveau großer Hollywood-Produktionen, ist für uns Ehre und Belohnung zugleich. Das Ergebnis zeigt, wie viel Begeisterung, Ideenreichtum und Liebe zum Detail in den Film geflossen sind. Unzählige Künstler und Techniker haben den bestmöglichen Film gemacht. Und wir sind stolz und dankbar, dass wir ein Teil dieses riesigen Teams sein durften.

DER BELGISCHE CO-PRODUZENT MARK MERTENS (GRID ANIMATION)

Wenn der Zuschauer eine Eintrittskarte fürs Kino kauft, sich in den Sessel fallen lässt und die Lichter ausgehen, dann macht er sich kaum eine Vorstellung davon, wie viel Arbeit in den Film geflossen ist, den er gleich auf der Leinwand sehen wird.

Und so muss es auch sein. Der Zuschauer soll einfach nur das großartige Ergebnis unserer länderübergreifenden Zusammenarbeit genießen. Alles begann mit einem tollen Drehbuch und außergewöhnlich gut entwickelten Figuren. Diese Faktoren waren für Grid Animation die wesentlichen Gründe, an diesem Projekt mitzuwirken. Als Ulysses uns vorschlug, OOOPS! DIE ARCHE IST WEG... zu co-produzieren, haben wir die Gelegenheit sofort beim Schopf gepackt. Denn nur wenige Projekte haben das Potenzial, herausragende technische Qualität und einen kalkulierbaren kommerziellen Erfolg miteinander zu verbinden.

OOOPS! DIE ARCHE IST WEG... passt genau ins Konzept von Grid Animation. Seit der Gründung haben wir eine klare Vorstellung von den Projekten, die wir machen wollen. Und dieses Projekt hat uns einmal mehr in unserer Strategie bestätigt. Doch egal, wie viele gute Vorsätze man bei einem Film dieser Größenordnung auch hat: Eine Co-Produktion ist immer auch ein Glücksspiel. Dass mehrere Studios in verschiedenen Ländern und mit unterschiedlichen Erfahrungen zu einem einzigen Projekt beisteuern, klingt zunächst nach einem gewissen Risiko. Doch in diesem Fall hat sich der Einsatz ausgezahlt: OOOPS! DIE ARCHE IST WEG... ist ein wundervoller und einzigartiger Film geworden.

Wir haben unsere Mitarbeiter selten so motiviert gesehen wie bei der Arbeit an diesem Projekt. Wir danken jedem für seine Energie und sein außergewöhnliches Talent. Grid Animation ist stolz und glücklich, dabei geholfen zu haben, OOOPS! DIE ARCHE IST WEG... auf die Leinwand zu bringen. Wir freuen uns auf viele weitere Möglichkeiten, mit unseren Partnern in Deutschland, Luxemburg und Irland arbeiten zu können.

DER IRISCHE CO-PRODUZENT MOE HONAN (MOETION FILMS)

Wer in Irland lebt, der kennt die ständige Bedrohung durch eine große Flutwelle. Auch die Kunst des Erzählens ist hier zu Hause. Vielleicht war diese Mischung auch das Saatkorn für den Erfolg von OOOPS! DIE ARCHE IST WEG... Wir wollten dieses Samenkorn hegen und pflegen und alles dazu beitragen, dass aus dem zarten Pflänzchen der ersten Idee ein großer Film wachsen konnte. Jeder von uns wollte wissen: Was geschah mit den Tieren, die es nicht auf die Arche geschafft haben? Wer waren sie? Wie sahen sie aus?

Genau wie die kleinen Helden des Films ließen auch wir uns auf eine große Reise mit ungewissem Ausgang ein. Wir arbeiteten eng mit unseren Autoren in Irland zusammen, die vom Irish Film Board unterstützt wurden und mit unseren deutschen Partnern von Ulysses in Hamburg die Geschichte und das Design entwickelten.

Nach vielen Drehungen und Wendungen, einigen Stürmen und erfreulich vielen sonnigen Abschnitten hatten wir eine Geschichte, an die wir glaubten und die wir mit unseren co-produzierenden Partnern aus Belgien und Luxemburg finanzieren konnten. Gemeinsam waren wir ein starkes Team, das nicht nur ideale Rahmenbedingungen für ein animiertes 3D-Abenteuer bot, sondern auch die hochtalentierten Künstler mitbrachte, die man für die bestmöglichen Bilder und Ideen braucht.

In Irland suchten und fanden wir erstklassige Schauspieler, die mit ihren Stimmen und mit ihrer Phantasie die geschriebenen Figuren zum Leben erweckten. Das waren zum einen die Kinder Callum Maloney und Ava Connolly, die Finny und Leah sprachen, zum anderen waren es Dermot Magennis als Dave, Tara Flynn als Kate, Paul Tylak in einer Doppelrolle als Mobesy und Stayput sowie Alan Stanford als Löwe und weitere irische Schauspieler für die anderen Rollen. Für die Sprecher und für uns war es ein besonders intensiver und kreativer Prozess, aus dem sich für die Animatoren enorm wichtige Inspirationen ergaben.

Wir stellten unser Team von Animatoren in Irland zusammen und tauschten uns jeden Tag mit Regisseur Toby Genkel und Co-Regisseur Sean McCormack und ihren Teams in drei anderen Ländern aus. Auch die Produzenten trafen sich regelmäßig oder brachten sich via Skype auf den aktuellen Stand. Die gewaltige Maschinerie lief wie ein gut geölter Motor.

Die hohen Standards, die wir uns auferlegt hatten, waren auch bei der Postproduktion in Irland zu spüren: Stephen McKeon komponierte die Musik, die vom RTE National Concert Orchestra eingespielt wurde. Ardmore Sound und Screen Scene widmeten sich dem Sound Design und verpassten der Tonspur den letzten Schliff.

Mit OOOPS! DIE ARCHE IST WEG... haben wir in Europa einen Film geschaffen, auf den wir stolz sein können und der sich auf dem internationalen Markt hervorragend verkauft. Wir freuen uns, kleinen und großen Zuschauern in aller Welt die bezaubernde Geschichte unserer vergessenen kleinen Helden erzählen zu können.

BIOGRAFIEN DER FILMEMACHER

TOBY GENKEL (REGISSEUR)

Toby Genkel, geboren 1970 in Hamburg, studierte Grafik, Design und Illustration an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg. Als Layouter, Hintergrunddesigner und Storyboard-Zeichner wirkte er unter anderem an Michael Schaacks Zeichentrickfilmen DER KLEENE PUNKER (1992), FELIDAE (1994) und WERNER – DAS MUSS KESSELN!!! (1996) mit. Bei KOMMANDO STÖRTEBEKER (2001) übernahm Toby Genkel erstmals die Co-Regie, ebenso bei WERNER – GEKOTZT WIRD SPÄTER (2003), DIETER – DER FILM (2006), DAS DOPPELTE LOTTCHEN (2007) und beim 3D-Animationsfilm THOR – EIN HAMMERMÄSSIGES ABENTEUER (2011). Zurzeit führt er Regie beim 3D-Animationsfilm RICHARD DER STORCH, der 2016 in die Kinos kommt.

ULYSSES FILMPRODUKTION GMBH

Die Ulysses Filmproduktion GmbH entwickelt, finanziert und produziert seit 2004 animierte Kinofilme und Serien sowie Realfilme für den internationalen Markt. Sie wertet Kinder als besonders kritische Zielgruppe und setzt deshalb umso mehr auf spannende Geschichten, die in höchster künstlerischer und technischer Qualität umgesetzt werden. Als unabhängiges Unternehmen ist Ulysses darauf spezialisiert, die Produkte als internationale Co-Produktionen zu finanzieren, zu realisieren und weltweit auszuwerten. Die moderne Managementstruktur und die Identifikation aller Mitarbeiter mit den Projekten schaffen Teamgeist, Effizienz und Produktionssicherheit. Das spiegelt sich auf der Kinoleinwand und dem Bildschirm wider. Ulysses, mit Sitz in Hamburg, hat seit 2009 eine Niederlassung in Bremen. Geschäftsführerin ist Emely Christians.

Im November 2012 hat Ulysses den Kinofilm NIKO 2 – KLEINES RENTIER, GROSSER HELD (Niko 2 – Little Brother, Big Trouble) fertiggestellt. Die Fortsetzung des Erfolgsfilms NIKO – EIN RENTIER HEBT AB (Niko – The Way to the Stars) aus dem Jahr 2008 wurde erneut mit Co-Produzenten aus Finnland, Dänemark und Irland hergestellt. Beide Filme bieten CGI-Animation auf höchstem technischen Niveau und wurden in mehr als 120 Länder verkauft, unter anderem an die „Weinstein Company" in den USA.

Im Sommer 2012 stellte Ulysses den Kinderfilm IGOR UND DIE REISE DER KRANICHE (Igor and the Cranes' Journey), eine Co-Produktion mit Israel und Polen, fertig. Zuvor co-produzierte Ulysses den Kinderfilm ANNE LIEBT PHILIPP (Jörgen+Anne=Sant, 2011) mit Cinenord in Norwegen sowie den 3D-Animationsfilm THOR – EIN HAMMERMÄSSIGES ABENTEUER (Legends of Valhalla – Thor, 2011) mit Caoz in Island und Magma Films in Irland. Aktuell arbeitet Ulysses mit der Berliner Filmproduktion Knudsen & Streuber am 3D-Animationsfilm RICHARD DER STORCH. Außerdem ist der Animationsfilm LUIS UND DIE FREUNDE AUS DEM ALL in Zusammenarbeit mit den Oscar-Preisträgern Christoph und Wolfgang Lauenstein in Vorbereitung.

EMELY CHRISTIANS (PRODUZENTIN)

Emely Christians ist seit 2006 Geschäftsführerin der Ulysses Filmproduktion GmbH in Hamburg. Sie machte ihr Diplom in Betriebswirtschaftslehre an der Universität Hamburg, mit zweitem Schwerpunkt Medienrecht, und nahm an Screenleaders-Programmen der Europäischen Union in Berlin und Dublin teil. Vor der Handelskammer Hamburg schloss sie als Kauffrau für Audiovisuelle Medien ab, zuvor absolvierte sie eine Ausbildung zur Bilddokumentarin und studierte an der Universität Hamburg Anglistik und Skandinavistik. Als Geschäftsführerin und Gesellschafterin der Ulysses Filmproduktion GmbH ist sie unter anderem Produzentin von internationalen Koproduktionen. Sie erstellt Vertragswerke, entwickelt neue Projekte und kontrolliert laufende Produktionen.

FABRIQUE D'IMAGES

Fabrique d'Images wurde im Jahr 2002 von den Graphikdesignern Christine Parisse und Jean-Marie Musique in Luxemburg gegründet. Oberstes Ziel war und ist die Entwicklung, Finanzierung und Herstellung europäischer Film- und Fernsehproduktionen für Kinder und Familien.
Die Firma betreibt ihr eigenes Studio, The Picture Factory, das aus dem Erfahrungsschatz von 70 Personen in 2D- und 3D-Animationen schöpfen kann. Es deckt eine breite Palette ab vom Design über Storyboarding, Animation, Compositing und Schnitt. Das Studio arbeitet mit eigenen Regietalenten zusammen, darunter Sean McCormack (OOOPS! DIE ARCHE IST WEG...), Federico Milella (PERCY'S TIGER TALES, ZIGGY & THE ZOO TRAM), Caroline Origer (POLO), und in Zukunft noch mit vielen mehr. Ende 2013 vereinbarte Fabrique d'Images mit dem französischen Verlag Bayard & Milan, dessen Cartoonhelden für Fernsehprojekte adaptieren zu dürfen und in Kooperation mit Bayard Jeunesse Animation auch Serien, Filme und digitale Medien zu co-produzieren.

JEAN-MARIE MUSIQUE UND CHRISTINE PARISSE (EXECUTIVE PRODUCERS)

Jean-Marie Musique and Christine Parisse studierten in den frühen 90er Jahren an der Académie Royale des Beaux-Arts of Liège in Belgien.

Jean-Marie Musique arbeitete zunächst als Illustrator für verschiedene Werbeagenturen, bevor er als Colorist bei der Animationsproduktionsfirma Neuroplanet in Luxemburg begann. Dort leitete Christine Parisse das Background Department bei verschiedenen Film- und Fernsehprojekten. 2002 gründeten sie gemeinsam die Firma Fabrique D'Images in Luxemburg. Sie arbeiteten im Auftrag größerer Produktionsfirmen, entwickelten aber auch erste eigene Designs und Konzepte. 2007 wurde Fabrique D'Images zur Produktionsfirma, 2008 gründeten Musique und Parisse ihr eigenes Studio, The Picture Factory, mit Departments für 2D- und 3D-Produktionen.

GRID ANIMATION

Grid existiert seit 20 Jahren, 2011 gründeten Mark Mertens und Jan Goossen eine Tochterfirma, die sich ausschließlich dem Animationsfilm widmet: Grid Animation. Neben OOOPS! DIE ARCHE IST WEG... arbeitete Grid Animation 2014 auch an ASTERIX IM LAND DER GÖTTER. Aktuelle Produktionen sind die Animationsserien PERCY'S TIGER TALES, ZIGGY & THE ZOO TRAM und LITTLE LUKE & LUCY, in Vorbereitung sind die Animationsfilme CRAZY ISLAND, VEGGIESTEIN, MARNIE'S WORLD und HARVIE.

MARK MERTENS UND JAN GOOSEN (EXECUTIVE PRODUCERS)

Mark Mertens begann seine Karriere als Regieassistent für real gedrehte Serien und Filme. Im Jahr 2000 sammelte er erste Erfahrungen mit animierten Filmen und arbeitete danach immer öfter in diesem Bereich. 2008 führte er Co-Regie beim Animationsfilm LUKE AND LUCY – THE TEXAS RANGERS.

Jan Goosens Karriere begann vor über 25 Jahren. Er war Film- und Video-Cutter und beschäftigte sich seit den Anfängen der digitalen Technologie mit der Arbeit an Spezialeffekten. So spielte auch die CGI-Technologie seit der Gründung von Grid im Jahr 1995 eine zentrale Rolle im Geschäftsmodell der Firma. 2011 beschlossen Jan Goosen und Mark Mertens ihre Partnerschaft bei Grid und Grid Animation.

MOETION FILMS

Moetion Films produziert und entwickelt animierte Filme und Fernsehserien für den internationalen Markt. Mit Sitz im irischen Galway arbeitet Moetion Films mit einem bewährten Netzwerk aus Autoren, Animatoren, Schauspielern, Regisseuren und Co-Produzenten. Inhaber ist der erfahrene Produzent Moe Honan, der seit vielen Jahren mit Partnern in Europa und Kanada kooperiert und Animationsfilme wie NIKO – EIN RENTIER HEBT AB (2008), NIKO 2 – KLEINES RENTIER, GROSSER HELD (2012) und THOR – EIN HAMMERMÄSSIGES ABENTEUER (2011) co-produziert hat. Zuvor war er Co-Produzent von animierten Serien wie DAS HÄSSLICHE ENTLEIN UND ICH, HEXE LILLI, ZOMBIE HOTEL und SIMSALAGRIMM.

TANIA REICHERT-FACILIDES (CO-PRODUZENTIN)

Tania Reichert-Facilides gründete 2013 die in München ansässige Freebird Pictures GmbH. Das Unternehmen ist auf die Produktion und Vermarktung von Stoffen für Kinder- und Familienfilme spezialisiert und bietet folgende Leistungen an: Markt- und Trendanalysen im relevanten Teilmarkt und Stoffentwicklung unter Einbezug von Marktforschungsergebnissen, Projektbewertung und Strukturierung der Finanzierung, Erstellung und Umsetzung von Vermarktungskonzepten und Licensing.

Freebird Pictures und Senator Film München haben Anfang 2014 das Label Senator Filme für Kids gegründet. In dieser Zusammenarbeit entstehen Filme für Kinder, die von Freebird Pictures für das Kino vermarktet werden, u.a. PETTERSSON UND FINDUS – KLEINER QUÄLGEIST, GROSSE FREUNDSCHAFT (2014), DER KLEINE MEDICUS – BODYNAUTEN AUF GEHEIMER MISSION IM KÖRPER (2014) und DOKTOR PROKTORS PUPSPULVER (2015).

Vor der Gründung von Freebird Pictures war Tania Reichert-Facilides von 1998 bis 2010 Geschäftsführerin der Universum Film GmbH (RTL Gruppe). Den ehemaligen Videovertrieb machte sie zum führenden Independent im DVD-Markt. Mit einer klaren Produktstrategie und mit dem Aufbau von Kinoverleih und Digitalvertrieb entwickelte sie Universum Film zu einem diversifizierten Medienunternehmen. Reichert-Facilides zeichnete dabei für Projekte wie CHIHIROS REISE INS ZAUBERLAND (2003), FELIX 2 – DER HASE UND DIE VERFLIXTE ZEITMASCHINE (2006), DIE DRACHENJÄGER (2008) und PRINZESSIN LILLIFEE (2009) verantwortlich.

SPIELE-APP ZUM FILM

DAS SPIEL

Verfügbar für Smartphones und Tablets. Finny und seine Freunde begeben sich auf ein rasantes Abenteuer zur Rettung der Präriehunde, die von den Griffins entführt wurden. Mit einer simplen Tab-Steuerung kannst Du die Spielfiguren von einer Kanone zur nächsten katapultieren und so schnelle Passagen zurücklegen – in einer mit Schaukeln, Laufbändern und Trampolinen aufgepeppten, farbenfrohen Spielwelt. Je länger Du Finny & Co. ohne Fehler von Kanone zu Kanone schleudern kannst, desto höher Dein Highscore! Sammle dabei Puzzleteile, um neue Kanonen freizuschalten. Die Puzzleteile kannst Du sogar mit Deinen Freunden über Facebook tauschen – oder Du forderst sie heraus, Deinen Highscore zu knacken! Wer rettet die meisten Präriehunde vor den Griffins?

MIMIMI PRODUCTIONS

Mimimi Productions UG wurde 2011 als unabhängiges Münchner Entwicklerstudio gegründet. Es fertigt qualitativ hochwertige Videospiele mit eigener Handschrift an, in denen gezielte Innovation und ein unverkennbarer Grafikstil stets Hand in Hand gehen. Ihr Debut feierten sie mit dem Spiel „daWindci“, einem hoch gelobten 2.5D Puzzlespiel für iPhone und iPad, das mit dem Apple Design Award ausgezeichnet wurde. „The Last Tinker: City of Colors“, ein 3D Action Adventure, inspiriert von Klassikern wie „Jak and Daxter“ und „Banjo-Kazooie“, erschien im Sommer 2014 auf Play-Station®4, PC, Mac und Linux und wurde mehrfach mit dem Deutschen Entwicklerpreis 2014 ausgezeichnet.
Weitere Spiele und Informationen auf:
www.mimimi-productions.de.

AB 27. AUGUST IM KINO!
www.ooops-derfilm.de