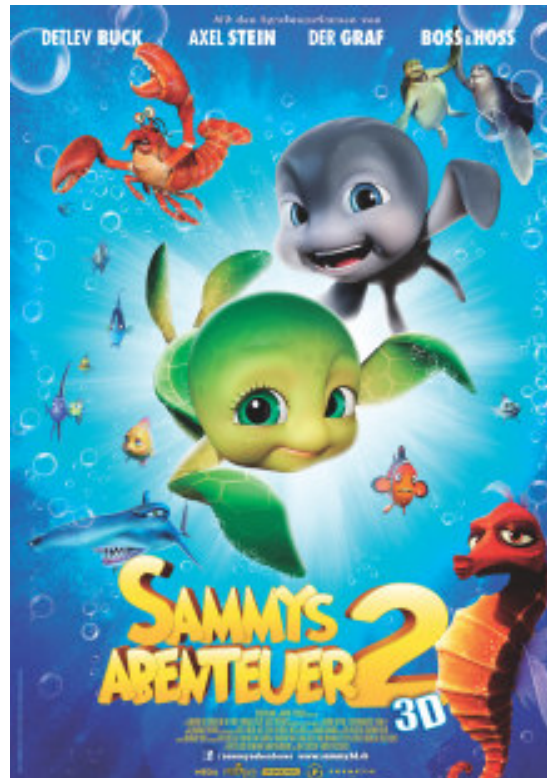


FRENETIC
FILMS

SAMMYS ABENTEUER 2



Ein Film von Ben Stassen

**Dauer: 92 min.
Filmstart: 20. Dezember 2012**

Download Bilder:

<http://www.frenetic.ch/espace-pro/details//++/id/845>

MEDIENBETREUUNG

Esther Bühlmann
Tel. 044 261 08 57
mail@estherbuehlmann.ch

VERLEIH

FRENETIC FILMS AG
Bachstrasse 9 • 8038 Zürich
Tél. 044 488 44 00 • Fax 044 488 44 11
www.frenetic.ch

Mit dem phänomenalen Kinoerfolg SAMMYS ABENTEUER – DIE SUCHE NACH DER GEHEIMEN PASSAGE wurde die kleine Schildkröte Sammy zum großen Star. Zusammen mit seinen Freunden begibt er sich auf ein neues Unterwasserabenteuer und begeistert damit die ganze Familie in 3D.



SYNOPSIS

Lustig, mutig und immer für ein großes Abenteuer zu haben: Die beiden Schildkröten Sammy und Ray sind um die ganze Welt gereist, jetzt wollen sie sich endlich auf den faulen Panzer legen – und den verdienten Schildkrötenruhestand genießen. Doch nix da! Fiese Fischer fangen die beiden Freunde ein und verkaufen sie an ein Aquarium. Dort, viele tausend Seemeilen von zuhause, sollen unsere Freunde die Touristen belustigen. Aber da haben Sammy und Ray andere Pläne! Mit ihren neuen Freunden, dem Karpfen Jimbo und dem Hummer Lulu, schmieden sie einen genialen Fluchtplan. Da ahnen sie noch nicht, dass ihre Enkelkröten Ricky und Ella schon unterwegs sind – mit Volldampf unter den Flossen machen auch sie eine ganz große Welle und beginnen eine irrwitzige Rettungsaktion.

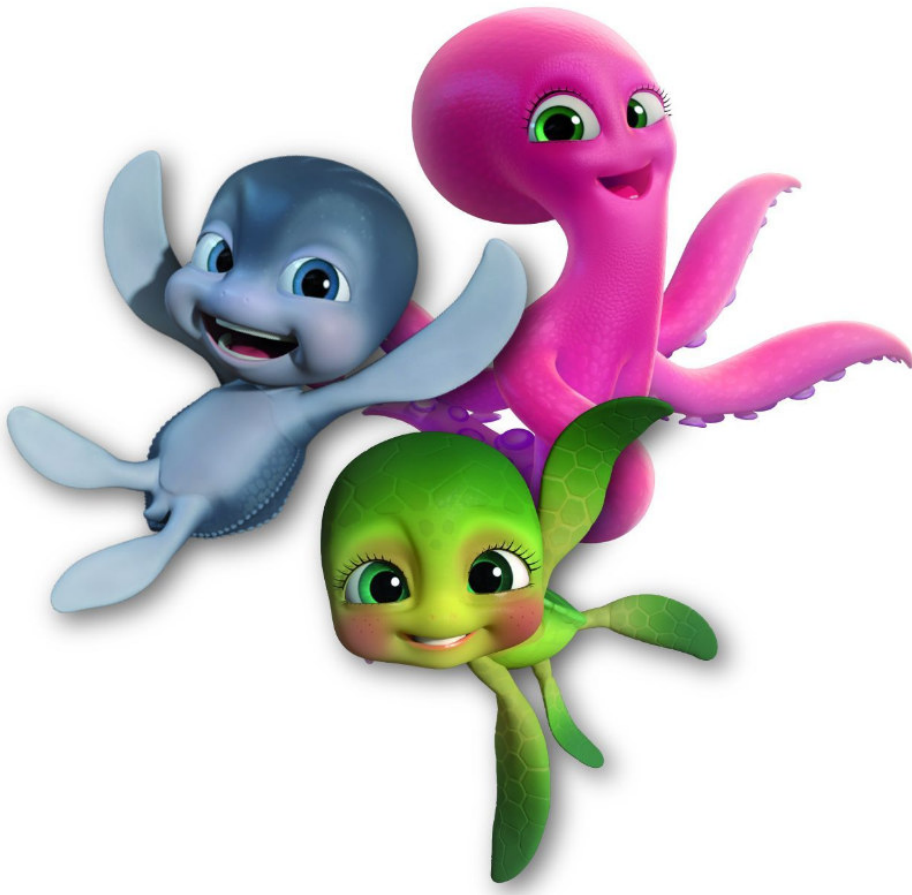


STAB

Buch Domonic Paris
Regie Ben Stassen und Vincent Kesteloot
Produktion n'wave
Musik Ramin Djawadi

BESETZUNG

SAMMY Detlev Buck
RAY Axel Stein
BIG D. Der Graf / Unheilig
PHILIPPE Alec Völkel / TheBossHoss
MARCO Sascha Vollmer / The BossHoss
JIMBO Paul Panzer



LANGINHALT

Das Leben ist einfach herrlich! Zufrieden blinzelt Meeresschildkröte Sammy in die Sonne auf seinem Atoll, das seit vielen Jahren sein Zuhause ist. Er erfreut sich an den kleinen Babyschildkröten, die vor ihm aus den Eiern schlüpfen und durch den Sand krabbeln, auf in das große Abenteuer, das Leben heißt. Sammy erinnert sich noch gut daran, wie sein Weg in das weite Meer begann...

Dort traf er einst den lebenslustigen Ray, eine Lederschildkröte, die nichts so schnell aus der Ruhe bringt und der zu seinem besten Freund wurde. Und natürlich Shelly, seine große Liebe. Jetzt, im Herbst seines Lebens, freut sich Sammy, dass er seine Liebsten immer noch um sich hat, aber hoppla – was ist das denn?

Die kleine Ella braucht Hilfe! Seine niedliche Enkelin schafft es nicht alleine ins Wasser, wo Shelly schon mit einigen Schildkrötenbabys wartet. Auch Rays Frau Rita hilft ihrem frechen Enkel Ricky ins Wasser. Nur einer macht es sich wie immer gemütlich: Ray. Der nickt friedlich unter Palmenwedeln...

Die Idylle wird abrupt gestört, als Möwen, unter ihnen auch der kecke Abbott, am Horizont auftauchen und sich hungrig auf die kleinen Racker stürzen. Mit Müh und Not schaffen es Sammy und Ray die Möwen abzuwehren. Doch ehe sie verschnaufen können, finden sich die beiden Kröten unter einem Netz wieder! Wilderer! Rita und Shelly müssen hilflos mitansehen, wie die beiden in einem Tank an Deck eines Fischerbootes verschwinden – zusammen Ella und Ricky, die ebenfalls ins Netz gegangen sind! Und Möwe Abbott, eben noch der Herr der coolen Sprüche, landet in einem Käfig an Deck – auch er hing im Netz fest.

Was tun? Genau: einen Fluchtplan schmieden. Damit kennen sich Sammy und Ray ja bestens aus. Sie müssen raus und zwar schnell! Aber die Wände des Tanks sind zu glatt, sie rutschen immer wieder ab. Jetzt ist guter Rat teuer! Zu allem Überfluss tummelt sich mit ihnen auch noch ein Hummer im Becken, der scheinbar völlig den Verstand verloren hat. Lulu hat grundsätzlich zu allem drei Meinungen: Seine eigene, die seiner linken und die seiner rechten Schere. Ständig kabbeln sie sich und kommen zu keinem Ergebnis. Er ist eindeutig keine Hilfe...

Dass Möwe Abbott, gefangen in einem Käfig, mit an Bord ist, bringt Sammy auf eine Idee. Er bietet ihm ein Gegengeschäft an: Ricky und Ella auszufliegen, wenn Sammy ihn befreien kann. Sammy gelingt es, Abbotts Käfig umzustoßen. Der verschwindet sofort in die Lüfte. Macht er sich etwa einfach so aus dem Staub? Nein: Er kommt mit seinen Kumpeln zurück und greift die Besatzung an! Das Gewitter aus Vogeldreck, bei dem so mancher Schuss ins Auge geht, sorgt für Chaos bei den Wilderern, doch können sie den Angriff schließlich abwehren und die Schildkröten müssen bleiben wo sie sind.

Ricky und Ella entdecken auf dem Boden des Tanks einen scheinbar toten Fisch und stupsen ihn an. Da erwacht Jimbo mit seinen riesigen Glupschaugen und großem Maul zu Leben. Der Blobfisch ist nicht gerade eine Schönheit, aber hat ein gutes Herz. Und er weiß, wohin die Wilderer sie alle bringen wollen: In ein gigantisches Unterwasser-Aquarium in Dubai, das immer auf der Suche nach neuen seltenen Tieren als Besucherattraktionen ist. Jimbo scheint die Aussicht nicht weiter zu stören – im Gegenteil, denn im Aquarium gibt's drei Mahlzeiten am Tag.

Als die Freunde, Lulu und Jimbo in Dubai in Empfang genommen werden, schaffen es Ricky und Ella, sich unter Algen im Tank zu verstecken und entgehen so ihrem Schicksal als neue Highlights im Showbecken. Sammy und Ray hingegen versuchen, sich in ihrem neuen Zuhause zu orientieren. Da gibt es das Fisch-Ehepaar Consuelo und Manuel, die schon eine Weile hier leben. Die beiden warnen die Kröten-Freunde vor Big D. und seinen Schergen, die im Aquarium das Sagen haben. Da erst fällt es

Sammy und Ray auf: Wo sind eigentlich Ricky und Ella? Die Antwort: im offenen Meer! Denn als der Tank des Fischerbootes geleert wird, werden sie mit herausgeschwemmt...

Sammy und Ray haben unterdessen die Ehre, Big D. kennenzulernen, der sich als ein mickriges Seepferdchen mit fieser Visage entpuppt, das es versteht, jeden zu manipulieren. Insbesondere die ziemlich unterbelichteten Muränenbrüder Marco und Philippe sind ihrem Chef treu ergeben und scharwänzeln als Leibwächter um ihn herum. Big D. führt Sammy und Ray „sein“ Reich vor und zeigt ihnen auch, wie sein Fluchtplan aussieht: Hunderte von Krabben buddeln für ihn an einem geheimen Tunnel nach draußen...!

Ricky und Ella durchschwimmen währenddessen ein düsteres Korallenriff. Da greift plötzlich ein rosa Tentakel nach Ella – es ist das neugierige Krakenmädchen Annabel, die nach Spielkameraden sucht und dabei gerne mal ihrer Mutter Margaret entschlüpft. Margaret kommt dazu und beschließt, Ella und Ricky unter ihre Fittiche zu nehmen. Sie noppt die beiden Krötenbabys und ihre Tochter fest an ihre Saugnäpfe an – und schon geht es los, auf zur Suche nach Sammy und Ray!

Im Aquarium demonstriert Big D. derweil seine Macht. Doch Sammy und Ray sind unbeeindruckt von seinen Sperenzchen: Sie wollen hier nur eins, weg von hier! Sie klettern in die eisige Arktiswelt, in der es nur die Pinguine aushalten, und wollen Hummer Lulu durch die Lüftungsschächte in die Schaltzentrale des Aquariums schicken, damit er die Systeme ausschaltet. Dann würden sich die Schleusen automatisch öffnen, und alle könnten herausschwimmen. Doch leider geht der Plan nicht auf, und Big D. zeigt ihnen gönnerhaft, was passiert wäre, wenn es geklappt hätte: Ein Delfin, der eine Verletzung an der Rückenflosse hatte, ist von den Tierpflegern des Aquariums wieder aufgepäppelt worden und soll nun ausgewildert werden. Zwei kleine Rochen lassen sich vom Delfin verschlucken und werden in dessen Maul herausbefördert. Aber kaum sind die Rochen in Freiheit, werden sie von Barrakudas verschlungen! Alle sind geschockt – außer Big D., der die Episode mit einem Schulterzucken abhakt.

Margaret bringt Ricky und Ella zum Aquarium, wo die beiden ihre Großväter endlich wiedersehen – getrennt durch dicke Glaswände! Und so können Sammy und Ray ihre Enkel auch nicht vor Barrakudas warnen, die am Meeresgrund jetzt auf die beiden kleinen Kröten lauern... Mit knapper Not können Ricky und Ella nach einer Verfolgungsjagd entkommen. Zurück vor der Glaswand, versuchen sie den Fluchtplan zu verstehen, den Sammy und Ray ihnen pantomimisch darstellen.

Ella kapiert' s schließlich und erklärt Ricky, Annabel und Margaret, dass sie viel Tinte benötigen werden! Damit sollen sie das Aquarium durch die Lüftungsschächte verschmutzen, damit sich die Schleusen in die Freiheit endlich doch noch öffnen. Aber ob Tinte wirklich helfen kann, Sammy, Ray und all die anderen Tiere zu befreien? Und was wird Big D. dazu sagen – der Pate des Aquariums hält ja bekanntlich wenig von Plänen, die er nicht selber ausgeheckt hat...





DIE HAUPFIGUREN

Ella

Ella ist zum knuddeln niedlich! Das denken nicht nur Sammy und Shelly über ihre kleine Enkelin, die am selben Strand schlüpft wie ihre Großeltern. Gerade Mal einen Tag alt, wird sie zusammen mit Sammy und Ray gefangen genommen. Doch die kleine Schildkrötenlady hat es faustdick unter dem Panzer – mit ihrem Freund Ricky beweist die mutige und energische Ella, dass man nicht groß sein muss, um Großes zu bewegen.

Ricky

Der kleine Ricky ist das neugierige Enkelkind von Ray und Rita. Auch ihn schnappen sich die Wilderer gleich nach der Geburt. Der kleine Rabauke folgt seiner Freundin Ella Flosse auf Flosse in das aufregende Abenteuer, ihre Großväter aus dem Aquarium zu befreien. Ricky ist zwar ein richtig schneller Schwimmer – aber auch eine richtige Angstkroete: Wenn Gefahr droht, sucht er lieber schleunigst ein Versteck.

Sammy

Sammy ist der ruhende Pol in der Schildkröten-Familie. Er freut sich auf einen sonnigen, gemütlichen Lebensabend als Chillkröte auf seinem Atoll – zusammen mit Shelly, der Liebe seines Lebens, und Ray, seinem Kumpel in jeder Lebenslage. Doch unfreiwillig wird er jäh aus der Idylle in ein Seeaquarium verpflanzt – und muss seine alten Knochen nochmals mächtig strecken, wenn er so mutig und entschlossen wie als junger Kröterich die Freiheit wiedererlangen will.

Big D.

Er hält sich für den Größten: Das Seepferdchen Big D. ist im Aquarium der unbestrittene Boss, weil die anderen Meerestiere dort glauben, dass sein großer Fluchtplan sie alle zurück in die Freiheit führen wird. Dabei will Big D. gar nicht ausbrechen: Im Aquarium hat er mit seinem immensen Charme, den er von seinen italienischen Vorfahren geerbt hat, alle eingewickelt – draußen, im offenen Meer, wäre er ja wieder nur ein einfaches Seepferdchen...

Annabel

Das niedliche rosafarbene Krakenmädchen ist so neugierig, dass es den Tentakeln ihrer Mutter Margaret gerne mal einen Schrecken einjagt. Immer wieder flitzt sie davon, um Verstecken zu spielen. Sie ist völlig begeistert, als sie Ricky und Ella begegnet, denn sie stellt es sich als großes, spaßiges Abenteuer vor, ihnen bei ihrer Rettungsaktion zu helfen.

Ray

Einen alten Panzer verpflanzt man nicht. Dieser Spruch gilt insbesondere für Gemütskröte Ray, der der beste Kumpel ist, den man sich nur wünschen kann. Wenn er nur genügend Quallen (seine Leibspeise!) und ein gemütliches Plätzchen zum Schlummern hat, ist er glücklich. Kein Wunder, dass er mächtig sauer ist, als Wilderer ihn fangen und zusammen mit Sammy an ein Aquarium verkaufen. Ray ist nicht der Typ,

der lange fackelt, bevor er handelt. Und deswegen will er zurück nach Hause; denn eines weiß er ganz genau: Ohne Rita, die Liebe seines Lebens, wäre alles nichts.

Lulu

Lulu, der Hummer mit multiplen Problemen, wird zusammen mit Sammy und Ray eingefangen. Er ist ein disziplinierter und pflichtbewusster Typ, der sich jederzeit auf gefährliche Missionen schicken lässt. Er wäre der perfekte Soldat, wenn seine beiden Scheren nicht wären: Ständig kabbeln die beiden und verwirren den armen Lulu, der gar nicht weiß, wie ihm geschieht...

Jimbo

Selbst für einen Tiefseefisch ist Jimbo ein komischer Vogel: Der Blobfisch weiß um sein merkwürdiges Aussehen, das ihm Glubschaugen und ein breites Maul beschert hat. Dummerweise lispelt er auch noch, aber er überspielt den optischen Makel gerne mit Ironie. Und der erfahrene Meeresbewohner legt viel Wert auf seinen persönlichen Freiraum. Aber zu seinen Freunden ist er freundlich und gütig und steht ihnen furchtlos bei.

Margaret

Margaret ist Annabels Mutter und eine Bilderbuch-Krake. Sie ist liebevoll, fürsorglich und eine echte Dame. Ihr großes Herz schlägt auch für Ricky und Ella, die dringend ihre Hilfe benötigen, um Sammy und Ray aus dem Aquarium zu befreien.

Manuel und Consuelo

Seit Jahren ziehen die beiden ihre gemeinsamen Kreise im Aquarium. Sie genießen das sorgenfreie und sichere Leben, das ihnen diese Unterwasserwelt beschert. Denn dort haben sie alles, was sie brauchen: einander. Manuel ist ein Gentleman der alten Schule, immer freundlich und hilfsbereit, und die warmherzige Consuelo steht ihrem Mann in jeder Lebenslage zur Seite. Um Big D. und seine Spießgesellen scheren sie sich nicht weiter, sondern schwimmen ihren eigenen Weg.

Philipp und Marco

Die beiden Muränen Philipp und Marco haben sich von Big D. als Leibwächter anheuern lassen. Und der verlangt Gott sei Dank nicht von ihnen, für diesen Job auch noch intelligent zu sein. Denn leider sind die beiden Brüder dumm wie Seetang. Auch wenn Philipp deutlich mehr im Hirn hat als sein nerviger kleiner Bruder Marco – so ganz schnallen sie nie, welches Spiel Big D. im Aquarium eigentlich so treibt und was das eigentlich mit ihnen zu tun hat.

Shelly

Shelly ist Sammys entzückende Frau. Sie ist in ihn verliebt wie am ersten Tag ihres Lebens, als sie ihn am Strand traf. Die liebevolle Schildkröten-Oma kümmert sich selbstlos um ihre zahlreichen Enkel und beschützt sie auf ihrem Weg ins Meer. Auch als Krötendame in den besten Jahren hat sie immer noch einen knackigen Panzer und ist so attraktiv wie in ihrer Jugend.

Abbott

Normalerweise sind Möwen und Meeresschildkröten keine Freunde – dafür schmecken den Raubvögeln frisch geschlüpfte Krötenbabys viel zu gut. Dennoch lässt Abbott sich überreden, zusammen mit den Jungs aus seiner Möwen-Gang den Schildkröten zu helfen und die Fischer zu attackieren. Denn Abbott mag opportunistisch und verfressen sein, aber er ist auch wagemutig und alles andere als ein Feigling.

INTERVIEW MIT REGISSEUR BEN STASSEN

Wie haben Sie sich auf SAMMYS ABENTEUER 2 vorbereitet?

Wir haben damit angefangen, den Film auf Storyboards genau durchzuplanen. Das ist bei Animationsfilmen viel wichtiger als bei Realfilmen, weil man jede Einstellung im Vorhinein bis in die kleinsten Details planen muss. Vom Drehbuch abgesehen sind die Storyboards der einzige Teil des ganzen Produktionsprozesses, bei dem wir auf Papier arbeiten. Die Storyboards entstehen in 2D und werden dann am Computer weiter bearbeitet. Danach kommen Illustrationen zu jeder Szene, in denen wir die Atmosphäre der Szene und ihre Beleuchtung ausarbeiten. Als nächstes entsteht das Animatic, also eine sehr grob animierte Szenenabfolge, die schon ein paar kurze Sequenzen enthält, die einem eine Vorstellung davon geben, wie der fertige Film aussehen wird. Dies ist ein ganz entscheidender Punkt der Produktion, denn das Animatic entscheidet über den Rhythmus des Films, über die Blickwinkel der Kamera, über das Framing der Einstellungen und die Bewegungen der Figuren. Wenn die Animatoren die einzelnen Szenen gestalten, greifen sie dabei immer wieder auf das Animatic zurück.

Wann fanden die Figuren ihre endgültige Form?

Während der Arbeit am Animatic gehen wir auch das Modelldesign an, das heißt, wir bauen sämtliche Objekte, die im Film vorkommen. Das umfasst zunächst einmal natürlich die Figuren, aber auch die Gebäude, andere Gegenstände, die Hintergründe und so weiter. Unsere Figuren sind natürlich schon sehr stilisiert und sind viel menschenähnlicher als echte Schildkröten oder echte Fische. Dagegen haben wir versucht, die Unterwasserwelt so realistisch wie möglich zu gestalten und haben uns dazu immer wieder Fotos als Inspirationsquelle angeschaut.

Was waren die nächsten Schritte?

Wenn das Animatic und die Modelle fertig sind, beginnen die Animatoren mit ihrer Arbeit. Beispielsweise setzen sie die Kamera in das Set ein und bewegen die Figuren vorm Objektiv. Wenn eine Szene fertig animiert ist, kommen Schattierungen, Oberflächenstrukturen und Farben dazu. Danach übernimmt dann das Beleuchtungs-Team. Die letzte Phase ist das Compositing, also der Zusammenbau der verschiedenen übereinanderliegenden Schichten, aus denen das Bild zusammengesetzt ist. Zum Beispiel: Wenn zwei Schildkröten bei einem Korallenriff miteinander plaudern, muss man zunächst die Hauptfiguren in die Szenerie einbauen, dann weitere Figuren und Effekte wie zum Beispiel aufsteigende Luftblasen oder vorbeischwimmendes Plankton. Beim Compositing legen wir die Beleuchtung und auch die Tiefenschärfe des Bildes fest.

Wie haben die Teams zusammengearbeitet?

Bei einem Projekt von der Größe von *SAMMYS ABENTEUER 2* ist die größte Herausforderung, den Informationsfluss zwischen den einzelnen Abteilungen so reibungslos wie möglich zu gestalten, sonst kann man nicht effizient arbeiten und vor allem nicht innerhalb der Grenzen des Budgets bleiben. In jedem Fall, ob man nun einen Realfilm dreht, eine Fernsehserie oder eine Dokumentation, hat man es mit einem Produktionsablauf zu tun, der in sehr viele einzelne Schritte zerlegt ist – und das gilt erst recht für einen abendfüllenden Animationsfilm. Es ist nicht zuletzt deswegen so kompliziert, weil riesige Datenmengen zwischen den Abteilungen hin- und hergeschoben werden müssen und weil man erst einmal durch so viele Vorbereitungsschritte durch muss, bevor man ein vorzeigbares Ergebnis hat. Alles in allem ist man mit so einem Film zwei Jahre lang beschäftigt.



Was sehen Sie als den eigentlichen Mehrwert von 3D?

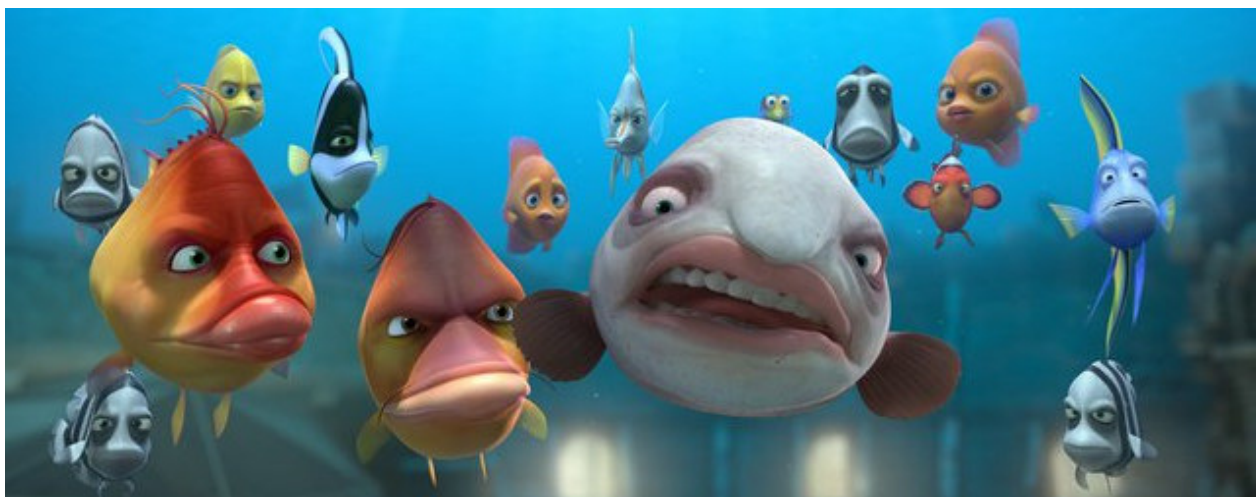
Ich bin immer wieder von 3D-Filmen enttäuscht, die wie ein herkömmlicher 2D-Film konzipiert und dann einfach mit zwei parallel geschalteten Kameras gedreht werden. Auf die Art und Weise kann man mit der Tiefenschärfe herumspielen und die Effekte richtig aus der Leinwand heraus springen lassen, aber so schafft man kein wirkliches Gefühl für den Raum. Solche Produktionen sind eigentlich ein Betrug am Publikum, das einen höheren Preis für die Kinokarten bezahlten und die 3D-Brillen aufsetzen musste, sich aber den Film genauso gut in 2D hätte anschauen können. Das soll den Zuschauern von *SAMMYS ABENTEUER 2* nicht passieren. Ich möchte, dass das Publikum, wenn es den Kinosaal verlässt, wirklich das Gefühl hat, dass es mit 3D ein intensiveres Filmenerlebnis hatte. Natürlich ist es auch in 2D möglich, das Publikum emotional und intellektuell zu berühren, aber nur die 3D-Erfahrung zieht einen buchstäblich mitten in das Geschehen hinein. Um dahin zu kommen, muss man als Regisseur in jeder Szene mit bedenken, wo sich der Zuschauer im Verhältnis zur Leinwand befindet. So hat man auch mit den Totalen mehr Möglichkeiten und kann es dem Zuschauer überlassen, worauf er seine Aufmerksamkeit lenken möchte.

Das Ergebnis ist wirklich überzeugend, und das, obwohl Ihnen kein Hollywood-Budget zur Verfügung stand...

Wir standen vor der Herausforderung, einen echten 3D-Film für 25 Millionen Euro herzustellen – das ist ungefähr ein Viertel des Budgets, das ein amerikanischer Animationsfilm hat. Aber wenn man gut organisiert ist, seinen Teams eine genaue Richtung vorgibt und mit flachen Hierarchien arbeitet, dann geht das. Es war umso einfacher, weil wir eine supertalentierte Crew hatten und wir inzwischen ja doch schon einiges an Erfahrung mit 3D sammeln konnten. Ich denke, dass ein entscheidender Faktor auch der ist, wie schnell man Entscheidungen treffen und umsetzen kann, wenn man gegen große US-Produktionen antreten will, ohne die eigenen Geldgeber zu ruinieren...!

Wie viele Menschen waren an der Produktion beteiligt?

Wir haben mit etwa 100 Leuten gearbeitet, was sich erst einmal nach viel anhört, aber eigentlich sehr wenig ist, wenn man bedenkt, dass eine vergleichbare Produktion in den USA eine Crew von 300 bis 600 Leuten beschäftigen würde. Wenn man mit einem kleineren Team arbeitet, muss man flexibler sein und muss sich auch um mehrere Sachen gleichzeitig kümmern können. Es ist einfach so: Je größer das Team ist, desto kleiner ist der Aufgabenbereich für jeden einzelnen; jeder Animator kümmert sich bloß noch um einen bestimmten Teil einer Figur. Wir haben dagegen ganze Szenen von nur zwei Leuten machen lassen. Das motiviert die Mitarbeiter viel mehr, weil sie den Film auf diese Weise viel stärker aktiv mitgestalten können. Aber weil sie alle noch sehr jung sind, meistens zwischen 20 und 30 Jahren – ist es das Schwierigste, sie zu halten, weil ihr Talent einfach sehr gefragt ist.



INTERVIEW MIT REGISSEUR VINCENT KESTELOOT

Was hat Ihnen am zweiten Teil von Sammys Abenteuern besonders gefallen?

Wie es Ben Stassen gelungen ist, den besonderen Charme der Helden des ersten Films zu bewahren und dem Ganzen doch eine völlig neue Richtung zu geben. In diesem Film geht es darum, dass die Tiere gefangen werden, um in einem riesigen Aquarium in einem Vergnügungspark begafft zu werden. Wir haben auch diesmal viele verschiedene Schauplätze, aber das Ganze ist nicht eine solche Odyssee wie bei *Sammys Abenteuer – Die Suche nach der geheimen Passage*. Unsere Helden müssen sich nicht immer wieder von den Figuren, die sie auf ihrer Reise treffen, am Ende der Episode verabschieden. So hatten wir die Möglichkeit, die Figuren vielschichtiger zu machen und sie sich entwickeln zu lassen. Und wir haben im zweiten Teil viele neue Figuren und eine ganz neue Schildkröten-Generation! Die kleinen Schildkröten sind ganz allein in einer feindlichen Umgebung, und deswegen ist es für die Erwachsenen so wichtig, so schnell wie möglich aus dem Aquarium zu fliehen. So können wir die dramatische Spannung steigern, zwischen verschiedenen Blickwinkeln hin- und herschalten und den Gang der Handlung beschleunigen. Das ist ein Unterschied zum ersten Film, der dem Publikum wirklich etwas Neues bietet. Im ersten Film folgen wir Sammy, wie er aufwächst, im zweiten Film dagegen ist die Handlung viel stärker verdichtet: Es ist ein Wettrennen gegen die Zeit und es ist ein Abenteuer, das sie gemeinsam bestehen müssen. Vor allem geht es aber darum, die Leute zu unterhalten, aber wir haben auch immer wieder das eine oder andere Element eingebaut, was sie zum Nachdenken anregen soll. Ich finde es zum Beispiel sehr spannend, wie die Fische vor der großen Entscheidung stehen: Sollen sie im vergoldeten Käfig bleiben oder sollen sie sich in die Freiheit des Ozeans wagen?

Der Film spielt auch mit den Motiven klassischer Ausbruchsfilme...

Ja, aber ohne dass wir allzu hochgestochene Anspielungen verwenden oder einen anderen Film einfach kopieren würden. Solche Motive verleihen der Geschichte noch eine zusätzliche Dimension, aber sie dürfen die Geschichte niemals abbremsen oder von ihr ablenken. Ein Teil des Publikums wird diese Anspielungen verstehen, aber wir haben die Geschichte nicht darauf aufgebaut. Man muss sie nicht verstehen, um sich an der Geschichte erfreuen zu können.

Auch der zweite Film beschäftigt sich mit dem Schutz der Natur...

Das stimmt. Es war das zentrale Thema des ersten Films, der zeigte, wie sehr der Mensch die Umwelt schädigt, ob es nun um Waldrodungen, Umweltverschmutzung oder Überbevölkerung geht. In der Fortsetzung lenken wir die Aufmerksamkeit des jungen Publikums auf die Nahrungskette (große Fische fressen kleine Fische). Vor allem aber nutzen wir den Schauplatz des Aquariums dafür, eine große Bandbreite an Beziehungen zwischen Menschen und Tieren zu zeigen. Manche Tieren ertragen die Gefangenschaft einfach nicht. Andere fühlen sich von der ständigen Anwesenheit von Menschen gestört oder wollen sich zumindest nicht als Teil einer Show vorführen lassen. Andere wiederum sind ganz begeistert, wie sehr sich das Personal und die Tierärzte des Aquariums um sie kümmern, und wiederum andere, wie etwa das gerissene Seepferdchen, profitieren von dieser künstlichen Umgebung, in der sie plötzlich ganz oben in der Hierarchie stehen. Was die Menschen betrifft, zeigen wir viele verschiedene Weisen, wie sie sich Tieren gegenüber verhalten. An einem Ende des Spektrums gibt es die Tierärzte, die sich um das Wohlergehen der Tiere kümmern, und am anderen die Wilderer, die sich einfach nicht um die Gesetze scheren und die Tiere einfangen. Gegen Ende des Films, wenn die ganzen Tiere des Aquariums in Gefahr geraten, sehen wir, wie unterschiedlich die Menschen mit den Tieren umgehen: Manche sehen sie nur als Kuriositäten und lassen sich deswegen auch so leicht manipulieren, andere, wie die Tierärzte, unternehmen alles, um sie zu beschützen.

Welche Vorgaben hatten Sie für die Sets und die Farbgebung des Films?

Die Art Direktion beruhte auf *Sammys Abenteuer*, eines einheitlichen Stils willen und damit man die Figuren leicht identifizieren kann. Wir haben bei der Gelegenheit allerdings die ganze Optik noch mehr verbessert. Alle, die am Film beteiligt waren, haben großartige Arbeit geleistet. Das Hauptthema des Films ist Gefangenschaft. Also war es wichtig, die Innenwelt des Aquariums und die Außenwelt so stark wie möglich voneinander abzusetzen. Es ist ja nun einmal kein Gefängnis im klassischen Sinne mit lauter kleinen gleichförmigen Zellen, sondern eine große und abwechslungsreiche Wasserlandschaft. Daher haben wir die Konventionen einfach umgedreht. Außerhalb des Aquariums sind die Farben eher trüb und die Kontraste härter und diese ziemlich trostlose Landschaft unterstreicht noch, wie hart es ist, da draußen zu überleben, wo alles eine mögliche Bedrohung darstellt. Außerdem zeigt sich darin, wie abgekapselt die Menschen von ihrer natürlichen Umgebung sind. Im Gegensatz dazu ist das Leben im Aquarium leicht und es gibt immer reichlich Futter. Wir wollten satte Farben, fantastische Formen und einen spektakulären Gesamteindruck haben. Die Idee, im Aquarium lauter verschiedene Architekturstile und exotische Landschaften zu versammeln, macht das Ganze zu einem vollkommen künstlichen und größenwahnsinnigen Gebilde. Ein Beispiel: Die Korallen im Aquarium leuchten in so satten Farben, dass sie wie Zuckerstangen aussehen. Das Korallenriff draußen im Meer dagegen sieht aus wie ein abgestorbener Wald, was einen auf das Problem der Meeresverschmutzung bringt und darauf, dass wir es hier mit einer gefährdeten Spezies zu tun haben. Diese beiden Welten sind strikt voneinander getrennt, und das macht die Kommunikation zwischen ihnen natürlich fast unmöglich, zwischen den Menschen und den Tieren sowieso, aber auch zwischen den Tieren, die drin und jenen, die draußen sind.

Das Aquarium wird selbst zu einer Hauptfigur...

Genau. Es bleibt dabei eher im Hintergrund, aber dieses Gebäude mit all seinen Maschinen und Rohren, die versuchen, die Natur einzusaugen, hat durchaus einen Charakter. Ganz so, als ob das Aquarium versuchte, die Tiere in seinem Bauch einzufangen – wenn die Pumpen zur Kühlung anspringen und die Tiere, die sich in der näheren Umgebung befinden, einsaugen oder wenn die Kabel den Bösen dabei helfen, Sammy einzufangen. Und wenn die kleinen Schildkröten es schließlich schaffen, in den Maschinenraum einzudringen, wirkt es dort mit den ganzen Rohren so, als ob sie in den Eingeweiden eines riesigen Tieres gelandet wären.

Um was bereichert Ihrer Ansicht nach 3D den Film?

Von den Elementen einmal abgesehen, die richtig aus der Leinwand heraustreten, ging es uns vor allem darum, wie wir die Kamera positionieren. Wir suchten immer nach dem Blickwinkel, den ein Beobachter einer bestimmten Szene haben würde – oder nach dem Blickwinkel einer bestimmten Figur. Wir haben die Kamera nicht einfach irgendwo platziert, und haben damit auch keine bestimmte Ästhetik verfolgt – es musste einfach immer mit dem übereinstimmen, wie ein Beobachter oder eine der Figuren die Szene wahrnehmen würde. Denn das ist, was das Publikum empfindet, wenn es in den Film eintaucht – dass man das Geschehen aus erster Hand miterlebt.

Wie funktionierte es, sich die Regie mit Ben Stassen zu teilen?

Ben war ja nicht nur der Ko-Regisseur, sondern die treibende Kraft hinter dem ganzen Projekt. Die Story, die er zusammen mit Domonic Paris geschrieben hat, stand schon, als er mir anbot, am Film mitzuwirken. Wir hatten schon bei *Fly Me to the Moon* und *Sammys Abenteuer- Die Suche nach der geheimen Passage* zusammengearbeitet, wo ich allerdings noch keine so zentrale Rolle spielte. Aber diesmal bot er mir die Ko-Regie an, weil unsere bisherige Zusammenarbeit so gut funktioniert hatte. Ben war für das Drehbuch zuständig, für die Aufnahmen mit den amerikanischen Synchronsprechern und für die Musikauswahl. Seine große Erfahrung mit 3D hat uns dabei geleitet, den Film zu einem so intensiven Erlebnis wie nur möglich zu machen. Meine Hauptaufgabe war die Festlegung der Szenenfolge und der

Einstellungen, und auch die Art Direktion. Ich hatte 100 talentierte Leute zur Verfügung, die unsere Ideen dann zu fertigen Filmbildern gemacht haben.

Man spürt richtig die kollektive Anstrengung...

Ganz und gar. So wie Ben mir vertraut hat, war ich auch immer offen für weitere Ideen, die aus den Teams kamen. Alle Abteilungen haben etwas beigetragen, und zwar nicht nur, was ihre Kernaufgaben betraf. Weil alle so flexibel waren und sich mit solcher Begeisterung eingebracht haben, konnten wir überhaupt nur so schnell ein solches Qualitätsprodukt herstellen. Wenn es darum ging, Entscheidungen zu treffen, hatten wir es umso leichter, weil die Produktion fast ausschließlich an ein und demselben Ort stattfand. Das Drehbuch entstand in Zusammenarbeit mit Domonic Paris in den USA und auch die Originalstimmen wurden dort aufgenommen, der ganze Rest fand aber komplett in Belgien statt.

EINTAUCHEN IN DIE DRITTE DIMENSION: VON DER 3D-REVOLUTION ZUR 3D-EVOLUTION

nWave Pictures, Produktion und Verleih zugleich, gestaltet seit 1994 die 3D-Revolution im Kino mit und war auch beteiligt an der Weiterentwicklung der 3D-Technik für Kinofilme. Ben Stassen, der Leiter der Firma, und Eric Dillens von der Brüsseler D&D Media Group sind die Begründer des Unternehmens. Stassen sah schon früh das Potential einer eigenen, unverwechselbaren Bildsprache des 3D-Kinos, die das Publikum auf ganz neue Art und Weise ansprechen würde. Unter seiner Leitung entwickelte die Firma Filme für besonders große Projektionen, wie sie vor allem in IMAX-Kinos und Vergnügungsparks installiert sind und von denen es derzeit etwa 180 Stück weltweit gibt. Zu den Titeln, die dort gezeigt wurden, gehören *Thrill Ride* (1996), *Alien Adventure* (1998) und *Misadventures in 3D* (2002). *Thrill Ride* wurde 1996 auf die Liste der 50 besten Filme aufgenommen, wo er sich über 70 Wochen halten konnte. *SOS Planet* (2001), eine weitere nWave-Produktion, kam auf weltweit über 50 Millionen Zuschauer. Heute ist nWave Pictures das weltweit führende Studio für spektakuläre 3D-Filme für den Einsatz in IMAX-Kinos und Freizeitparks. Allein die IMAX-Filme von nWave haben weltweit über 200 Millionen Dollar eingespielt. *Fly Me to the Moon 3D*, Ben Stassens Debüt als Kinoregisseur, kam 2008 heraus. Es war der erste abendfüllende Animationsfilm von nWave Pictures und gleichzeitig der erste Animationsfilm, der komplett in 3D hergestellt wurde, also ohne dass – wie bei anderen Filmen – traditionelle 2D-Bilder in 3D übertragen wurden. Die Suche nach einem geeigneten Drehbuch für einen Film dieser Art hatte zwei Jahre in Anspruch genommen. Nun, nach dem großen Erfolg von *Sammys Abenteuer – Die Suche nach der geheimen Passage*, macht sich Produzent und Regisseur Ben Stassen mit *SAMMYS ABENTEUER 2* (unter der Ko-Regie von Vincent Kesteloot) ein weiteres Mal daran, mit nWave Pictures den neuesten Stand der 3D-Technik auszuloten.

Die Anfänge von 3D

Ben Stassen über die Rolle von nWave Pictures bei der Entwicklung der 3D-Technik im Kinobereich: „Mein Ziel war es von Anfang an, aus nWave Pictures ein kleines, spezialisiertes Studio zu machen, das mit einer computergestützten Bildsprache arbeitet, so dass wir unsere eigenen Inhalte schaffen und sie anschließend auch selbst weltweit vermarkten würden. Als wir Anfang der 90er Jahre starteten, beschlossen wir, uns nicht gleich auf die Produktion von Kinofilmen zu stürzen, sondern uns zunächst in anderen, stärker spezialisierten Bereichen zu beweisen. Wir konzentrierten uns auf IMAX-Filme und 3D/4D-Filme für Vergnügungsparks, die den Zuschauer auch körperlich mit einbeziehen. Wir haben diese Filme selbst finanziert, entwickelt, hergestellt und schließlich weltweit vertrieben. Auf diesem Feld waren wir bald der führende unabhängige Anbieter. Unsere Filme waren anfangs noch in 2D, aber 1997 trafen wir die Entscheidung, zukünftig nur noch Filme in 3D zu machen.“

Die 3D-Revolution

„Frühere Versuche, 3D im Kino zu etablieren, blieben immer kurzfristige Modeerscheinungen. Das lag zum einen sicher an der mäßigen technischen Qualität der 3D-Filme, die in den 50ern und später dann in den 70ern entstanden sind. Vor allem aber lag es daran, dass 3D nur als ein optischer Gag gesehen wurde und dass Regisseure und Verleiher kein Interesse hatten, die dritte Dimension zu einem integralen Bestandteil des Filmes selbst zu machen. 3D galt als Weiterentwicklung des Bestehenden, so wie vorher die Umstellung von Schwarz-Weiß auf Farbfilm oder die Einführung des Cinemascope-Formats. Dabei kamen zwar einige lustige Sachen heraus, aber der Spaß war eben kein unverzichtbarer Bestandteil des Kinovergnügens.“ „Man muss noch einmal 20 Jahre zurückgehen, um die wahre Natur von 3D und seinen ganz speziellen Reiz zu verstehen. Damals fing es gerade erst an mit IMAX-Kinos und Filmen, die speziell für Vergnügungsparks hergestellt wurden. Die entscheidenden Ereignisse waren der Start von Francis Ford Coppolas *Captain EO* 1986 mit Michael Jackson nach einem Drehbuch von George Lucas, der eine Hauptattraktion im EPCOT-Center in Florida wurde; und im selben Jahr *Transitions*, der allererste 3D-Film für IMAX-Kinos, der auf der Weltausstellung in Vancouver gezeigt wurde. Seither haben viele hundert Millionen Menschen solche Filme erlebt.“ „Überall auf der Welt werden unsere Filme täglich von tausenden Zuschauern gesehen. Was sie für das Publikum so attraktiv macht, hat gar nicht so sehr etwas mit den Showeffekten zu tun – etwa, dass Dinge scheinbar aus der Leinwand hervorkommen bis direkt vors Gesicht des Zuschauers –, es geht viel stärker darum, mittendrin im Geschehen zu stecken.“

Die weitere Entwicklung von 3D

„Damit 3D auch weiterhin so erfolgreich bleibt, müssen Filmemacher ganz neu lernen, einen Film zu konzipieren. Sich einfach nur vorzustellen, dass ein Film in 3D einfach nur genauso gut ist wie in 2D, bringt uns nur dahin zurück, 3D als Taschenspielertrick zu sehen – und darauf können wir verzichten.“

„Um aus 3D das Beste herauszuholen, müssen wir den Raum, den der Film einnimmt, in den Zuschauerraum hinein erweitern. Dazu gehört, dass der Film das ganze Gesichtsfeld des Zuschauers einnimmt und ihn vergessen lässt, dass er sich im Kino befindet – also das, was IMAX seit Jahren schon bietet.“ „Zur Zeit besteht großes Interesse an 3D, aber das muss nicht von Dauer sein. Damit Leute sich aufrufen und ins Kino gehen, muss man ihnen zweierlei bieten: dass die Geschichte sie berührt – emotional und auch im physischen Sinn ganz körperlich – und dass das Ganze ein soziales Erlebnis ist. Das 3D-Kino bietet dafür die besten Voraussetzungen. Denn dort kann man wie nirgendwo anders zusammen mit der Familie oder mit Freunden richtig in die Handlung des Films eintauchen.“



DIE SYNCHRONSPRECHER

Detlev Buck (Sammy)

Detlev Buck, geboren 1962 in Bad Segeberg, sollte eigentlich den elterlichen Bauernhof übernehmen, studierte aber nach seiner Landwirtschaftslehre stattdessen an der Deutschen Film- und Fernsehakademie in Berlin. Sein erster Kurzfilm „Erst die Arbeit und dann?“ (1985) wurde schnell zu einem Geheimtipp. Weitere Kurzfilme wie „Eine Rolle Duschen“ (1987) und die nach Abschluss seines Studiums entstandenen „Hopnick“ (1990) und „Schwarzbuntmärchen“ (1990) etablierten Buck als eigenständige und eigenwillige Stimme in der deutschen Filmlandschaft – ein Ruf, den Buck mit seinem Spielfilmdebüt *Karniggels* (1991) und dem darauf folgenden *Wir können auch anders...* (1993) festigte. Der kommerzielle Durchbruch gelang Buck 1996 mit *Männerpension*. Der Film mit Til Schweiger, Marie Bäumer, Heike Makatsch und Buck selbst in den Hauptrollen hatte allein in Deutschland weit über drei Millionen Zuschauer. Auch *Liebe deine Nächste!* (1998) und *LiebesLuder* (2000), jeweils nach Bucks eigenen Drehbüchern, waren Zuschauererfolge. Bereits seit Ende der 90er hatte Buck auch verstärkt als Schauspieler außerhalb eigener Projekte gearbeitet, so etwa in Max Färberböcks *Aimée und Jaguar* (1999) an der Seite von Maria Schrader und Juliane Köhler, in Bernd Eichingers *Der große Bagarozzy* (1999) und in Leander Haußmanns Erfolgskomödie *Sonnenallee* (1999). Nach *LiebesLuder* konzentrierte sich Buck auf die Schauspielerei und trat u. a. in Andrea Maria Dusls *Blue Moon* (2002) mit Josef Hader und in Michael Glawoggers *Nacktschnecken* (2004) auf sowie in mehreren Filmen von Leander Haußmann: in *Herr Lehmann* (2003) an der Seite von Christian Ulmen, in *NVA* (2005) mit Kim Frank und in der Fernsehproduktion „Kabale und Liebe“ (2005) nach Schiller. 2006 übernahm Buck mit dem Jugenddrama *Knallhart* wieder eine Spielfilmregie. Seitdem drehte er *Hände weg von Mississippi* (2007) nach Cornelia Funkes Kinderbuch, das Drama *Same Same But Different* (2009) und die Verwechslungskomödie *Rubbeldiekatz* mit Matthias Schweighöfer und Alexandra Maria Lara (2011). Gerade kam seine Verfilmung von Daniel Kehlmanns Bestseller *Die Vermessung der Welt* (2012) mit Florian David Fitz und Albrecht Abraham Schuch in den Hauptrollen ins Kino. Als Schauspieler war Buck in den letzten Jahren außerdem in Josef Vilsmayers TV-Drama „Die Gustloff“ (2008), Leander Haußmanns *Robert Zimmermann wundert sich über die Liebe* (2008), Vilsmayers *Die Geschichte vom Brandner Kasper* (2009) mit Michael Herbig und Franz Xaver Kroetz, Michael Glawoggers *Contact High* (2009), Michael Hanekes *Das weiße Band* (2009) und Sven Taddickens *12 Meter ohne Kopf* (2009) zu sehen. Seit 1991 betreibt Buck zusammen mit Claus Boje die Boje Buck Produktion GmbH, deren erster Film Bucks *Karniggels* war. Neben den meisten von Bucks Filmen produzierte die Firma u. a. *Jonas* (2011) mit Christian Ulmen.

Axel Stein (Ray)

Axel Stein, geboren 1982 in Wuppertal, spielte bereits in der Schulzeit Gastrollen in verschiedenen TV-Serien. Seine professionelle Schauspielkarriere begann 1999 mit Tom Gerhardts Sitcom „Hausmeister Krause“, in der er den Sohn Tommie spielt. Mit Auftritten in *Harte Jungs* und *Schule*, die beide im Jahr 2000 anliefen, machte er sich auch im Kino schnell einen Namen; es folgten Hauptrollen in *Knallharte Jungs* (2002) und *Feuer, Eis & Dosenbier* (2002). Seither hat Stein in zahlreichen großen Kinoproduktionen mitgewirkt, u. a. an Til Schweigers *Barfuss* (2005), *7 Zwerge – Der Wald ist nicht genug* (2006) *Lauf um dein Leben – Vom Junkie zum Ironman* (2008) und *Mord ist mein Geschäft, Liebling* (2008). Stein gehörte zum Ensemble von *Vorstadtkrokodile* (2009), der im April 2010 mit dem Deutschen Filmpreis als bester Kinderfilm ausgezeichnet wurde. Seine Rolle des Kleingauners Kevin nahm er für *Vorstadtkrokodile 3* (2011) ein weiteres Mal auf. 2002 ging Axel Steins erste eigene Comedy-Show „Axel!“ auf Sendung, 2005 startete die Nachfolge-Show „Axel! wills wissen“. Neben seiner fortdauernden Präsenz in der Serie „Hausmeister Krause“, die letztes Jahr ihr zehnjähriges Jubiläum feiern konnte, spielte Stein auch in zahlreichen weiteren Fernsehproduktionen mit, so in den TV-Movies „H3 – Halloween Horror Hostel“ (2007) und „Hänsel und Gretel“ (2007) sowie 2008 in „SketchNews – Die

wöchentliche Comedy“. Stein nahm auch an mehreren Staffeln von Stefan Raabs „TV Total Stock Car Challenge“ und der „TV Total Wok WM“ teil. Zu Steins neuesten Fernsehrollen gehören ein Part in der Folge „Rote Erde“ der Krimiserie „Luther“ mit Joachim Król und eine Hauptrolle im Pro7-Fernsehfilm „Rookie – Fast Platt“ (2011). An der Seite seines TV-Serienvaters Tom Gerhardt war Stein jüngst in *Die Superbullen* (2010) im Kino zu sehen, für Gerhardt spielte er auch in dessen TV-Komödie „Blender“ (2012) für RTL. Zu Steins aktuellen Kino-Rollen gehören Parts in Til Schweigers Thriller *Schutzengel* (2012) an der Seite von Schweiger, Moritz Bleibtreu und Hannah Herzsprung sowie in Marc Rothemunds Komödie *Mann tut was Mann kann* (2012). Stein ist für seine Arbeit mit zahlreichen Auszeichnungen geehrt worden, darunter mit einem Rising Movie Talent Award auf dem Münchner Filmfest 2002, mit einem Jupiter 2002 als bester Nachwuchsdarsteller - und beim Deutschen Comedypreis 2002 gleich in drei Kategorien: als bester Newcomer, für den besten Kinofilm (*Knallharte Jungs*) und für die beste Comedyserie („Hausmeister Krause“). Darüber hinaus gab es Nominierungen für eine Rose d’Or in Montreux 2003 für die beste Comedyserie, für den Deutschen Comedypreis 2003 und für einen Romy Award 2005 als bester Nachwuchsdarsteller für „Axel! wills wissen“.

Der Graf (Big D.)

Der Graf ist Frontmann und Mastermind von Unheilig; Er ist für die Kompositionen, die Texte, die Instrumentierung, die Arrangements, das Programming und den Gesang zuständig. Die Band, die seit 2000 existiert und 2001 mit „Phosphor“ ihr erstes Album herausbrachte, ist spätestens mit den letzten beiden Alben „Große Freiheit“ (2010) und dem im März 2012 erschienenen „Lichter der Stadt“ zu einer beherrschenden Größe der deutschsprachigen Popmusik geworden. „Große Freiheit“ verkaufte sich über 1,7 Millionen Stück und stand 23 Wochen lang an der Spitze der deutschen Albumcharts. „Lichter der Stadt“ stieg in Deutschland, Österreich und der Schweiz sofort auf Platz 1 ein und blieb dort auch über mehrere Wochen. Die Open-Air-Tournee im Sommer 2012 mit über 20 Terminen im In- und Ausland verfolgten hunderttausende von Zuschauern – allein zum bislang größten Konzert der Bandgeschichte im Juli 2012 im Kölner Rhein Energie Stadion kamen 35.000 Menschen. Der Mitschnitt dieses Konzertes ist im Oktober 2012 unter dem Titel „Lichter der Stadt live“ auf CD und DVD erschienen. Ab Februar 2013 setzen Unheilig die „Lichter der Stadt“-Tournee mit einem Dutzend Auftritten in Stadien und Arenen in Deutschland, Österreich und der Schweiz fort. 2010 nahmen Unheilig für Nordrhein-Westfalen am „Bundesvision Song Contest“ teil, den sie mit dem Song „Unter deiner Flagge“ auch gewannen. Unheilig sind mit zahlreichen Preisen geehrt worden, darunter 2010 mit einem Bambi und 2011 mit einem Comet, einem Swiss Music Award, zwei DIVA Awards und drei Echos, darunter für das beste Album und als beste Gruppe Rock/Alternative national.

Sascha „Hoss“ Vollmer (Muräne Marco) & Alec „Boss“ Völkel (Muräne Philipp)

Die beiden Musiker und Grafiker Sascha Vollmer und Alec Völkel gründeten 2004 in Berlin die Countryrock-Band The BossHoss. Bereits mit ihrem Debütalbum „Internashville Urban Hymns“, auf dem sie hauptsächlich Popsongs im Country-Stil interpretierten, gelang ihnen der Sprung auf Platz 11 der Charts. Schnell entwickelten sie sich weiter und bereits das zweite Album „Rodeo Radio“ bestand zur Hälfte aus Eigenkompositionen. Inzwischen überzeugt die Band hauptsächlich mit eigenen Songs, für die größtenteils Gitarrist Vollmer (alias Hoss Power) verantwortlich ist. Die Single „Don’t Gimme That“ wurde 2012 zum Airplay- und Top 10 Hit in die Deutschland und kletterte in Österreich sogar auf die Nr. 1 ! Die Frontmänner Vollmer und Völkel (alias Boss Burns) der 7 Köpfigen Band, teilen sich die Gesangsparts, Völkel bedient außerdem die Theremin und das Waschbrett.

Inzwischen gibt es von The BossHoss sechs Studioalben. Fünf davon haben bereits Platin Status! Das jüngste, mit dem Titel „Liberty of Action“, erschien Ende 2011 und schaffte es in Deutschland auf Platz 4 der Albumcharts. Von Beginn an sind The BossHoss eine extrem starke Liveband. Sie touren zu jedem

Album ausgiebig und spielten auf den größten Europäischen Festivals wie Pink Pop, Download, Novarock, Rock am Ring, Rock im Park und Wacken. 2006 waren The BossHoss für den Soundtrack zu *FC Venus* verantwortlich. Für Detlev Bucks *Hände weg von Mississippi* (2007) steuerten sie den Titelsong bei. Buck seinerseits drehte mit ihnen das Video zu ihrer Single „Truck'n'Roll Rules“ (2007). In Bucks *Rubbeldiekatz* (2011) singen The BossHoss' im Duett mit Nena „L. O. V. E.“ von Nat King Cole. Einem breiten Fernsehpublikum wurden Vollmer und Völkel 2011 als Juroren bei der Castingshow „The Voice of Germany“ bekannt.

Paul Panzer (Jimbo)

Paul Panzer (mit richtigem Namen Dieter Tappert), geboren 1972 in Düren, gehört seit einigen Jahren zu Deutschlands bekanntesten und beliebtesten Comedians. Panzers Karriere begann im Radio: Seine Telefonstreiche gehörten bald zu den Highlights im Programm diverser Sender in ganz Deutschland. Auch die CDs, die die schönsten Scherzanrufe versammelten, fanden ein großes Publikum. Seit 2001 erschienen „The Best Of“ (2001), „Grünes Licht“ (2002), „Ich begrüße Sie“ (2003), „Rrrichtig“ (2004) und „Familienalbum“ (2004). Auch eine Auswahl aus Sketchen seiner Reihe „Die Baulöwen“ ist auf CD erschienen. 2005 ging Panzer erstmals als Stand-Up-Comedian auf Tournee. Sein erstes Programm trug den Titel „Heimatabend Deluxe“, das Ende 2006 auch für ein Special des Senders RTL aufgezeichnet wurde. Die dazugehörige DVD beruht auf einer weiteren Aufzeichnung im Jahre 2008 in der Frankfurter Jahrhunderthalle. 2006 wurde Panzer als bester Newcomer mit dem Deutschen Comedypreis ausgezeichnet. Panzers Nachfolgeshow „Paul Panzers 33“, die ebenfalls in mehreren Folgen bei RTL lief, wurde 2007 für einen Comedypreis nominiert. Weitere TV-Auftritte hatte Panzer in „Paul Panzer präsentiert die unglaublichsten Geschichten“ (2007), in „African Race – Die verrückte Jagd nach dem Marakunda“ (2008) und jüngst, an der Seite von Kaya Yanar, in den ersten beiden Staffeln von „Stars bei der Arbeit“, die dritte ist im Dreh. 2009 tourte Panzer mit seinem zweiten Bühnenprogramm „Endlich Freizeit – Was für'n Stress“ durch Deutschland. Die über 300 Vorstellungen sahen insgesamt rund 500.000 Besucher und auch diese Bühnenshow ist auf DVD erschienen. Im September 2011 hatte das dritte Bühnenprogramm „Hart backbord – Noch ist die Welt zu retten!“ Premiere und wird ab Ende des Jahres als DVD erhältlich sein. Im Kino spielte Panzer eine kleinere Rolle in *Heiter bis wolkig* (2012). Gemeinsam mit Mario Barth schrieb er das Drehbuch zu *Männersache* (2009). In der Komödie, die knapp zwei Millionen Zuschauer hatte und zu einer der erfolgreichsten einheimischen Produktionen des Jahres wurde, spielte er als Dieter Tappert die Rolle des Hotte. Zusammen mit Kaya Yanar und „Bernd das Brot“-Autor Norman Coester schrieb er das Drehbuch zu Yanars aktueller Kinokomödie *Agent Ranjid rettet die Welt* (2012).



REGIE UND PRODUKTION

Ben Stassen

Ben Stassen, gebürtiger Belgier, studierte an der kalifornischen USC School of Cinema and Television. Nach Abschluss seines Studiums 1985 arbeitete er zwei Jahre lang für amerikanische Fernsehsender. Anfang der 90er Jahre entdeckte er die noch junge Technik der Computeranimation und produzierte mit *My Uncle's Legacy* seinen ersten Film, der bei den Golden Globes als bester fremdsprachiger Film nominiert war. 1991 begann Stassen seine Arbeit an Filmen für IMAX-Kinos, Freizeitparks und Museen. 1994 war er einer der Mitbegründer der Produktionsgesellschaft nWave Pictures. Mit *Odyssee 3D: Aufbruch in die dritte Dimension (Encounter in the Third Dimension, 1998)* drehte Stassen erstmals in 3D; diese Produktion für IMAX-Kinos markierte den Beginn seiner langjährigen Arbeit an Filmen in Spezialformaten für Großleinwände wie IMAX, Showscan, Iwerks und VistaVision. Auf diesem Feld gilt Stassen seit langem als einer der führenden Experten weltweit. Stassens erster Kinofilm war *Fly Me To The Moon 3D (2007)*. Er war gleichzeitig der erste Animationsfilm, der ausschließlich in 3D gedreht wurde. *Fly Me To The Moon 3D* war 2009 für den Publikumspreis bei den European Film Awards nominiert. Nach der Produktion von *Sammys Abenteuer – Die Suche nach der geheimen Passage (2010)*, der zu einem großen internationalen Erfolg wurde, begann unmittelbar die Arbeit an *SAMMYS ABENTEUER 2 – Stassens siebzehntem 3D-Film*. Neben IMAX-Produktionen wie *Alien Adventure (1998)*, *Haunted Castle (2000)*, *SOS Planet (2001)*, *Misadventures in 3D (2002)*, *Wild Safari 3D (2004)* und *African Adventure 3D: Safari im Okavango (African Adventure: Safari in the Okavango, 2007)* zählen diverse Kurzfilme für Vergnügungsparks, Museen etc. zu seinem umfangreichen Werk, darunter „Devil's Mine Ride“, „Secrets of the Lost Temple“, „Grand Prix Raceway“, „Voyage Through the Center of the Earth“, „Museum of Virtual History“, „Aquaride“ und „Cosmic Coaster“. Ben Stassen teilt seine Zeit zwischen Belgien und den USA auf. Aktuell befinden sich mit *The Enchanted House* und *African Safari 3D* zwei weitere von Stassen produzierte 3D-Filme bei nWave in der Entwicklung.

Filmografie (Auswahl):

Kinofilme:

2012 SAMMYS ABENTEUER 2
Regie, Produktion

2010 SAMMYS ABENTEUER – DIE SUCHE NACH DER GEHEIMEN PASSAGE
Regie, Produktion

2007 FLY ME TO THE MOON 3D
Regie, ausf. Koproduktion

IMAX-Filme:

2006 AFRICAN ADVENTURE: SAFARI IN THE OKAVANGO
Drehbuch, Regie, Produktion

2004 WILD SAFARI 3D
Drehbuch, Regie, Produktion

2002 MISADVENTURES IN 3D
Drehbuch, Regie, ausf. Produktion

2001 SOS PLANET
Drehbuch, Regie, ausf. Produktion



2000 HAUNTED CASTLE
Drehbuch, Regie, ausf. Produktion

1998 ALIEN ADVENTURE
Drehbuch, Regie, ausf. Produktion, Kamera

1998 ODYSSEE 3D: AUFBRUCH IN DIE DRITTE
DIMENSION
Drehbuch, Regie, ausf. Produktion

1996 THRILL RIDE: THE SCIENCE OF FUN
Drehbuch, Regie, ausf. Produktion, Kamera

