

JMH Distributions
präsentiert

Niko

EIN RENTIER HEBT AB

Mit den Stimmen von
Barbara Schöneberger
u.v.a.

Regie
Michael Hegner & Kari Juusonen

eine Produktion von
Anima Vitae, Cinemaker, Ulysses, A.Film, Magma Films-Produktion

in Koproduktion mit
TV2|Denmark, Europool, Universum Film

Produzenten
Petteri Pasanen & Hannu Tuomainen

KINOSTART: 17. Dezember 2009

VERLEIH

JMH Distributions SA
Cassarde 4
2000 Neuchâtel
Tel: 032 / 729 00 20
Fax: 032 / 729 00 29

PRESSEBETREUUNG

JMH Distributions SA
Gilles Robert
Email: gilles@jmhsa.ch

Weitere Presseinformationen, Bilder und
O-Töne stehen online für Sie bereit unter
<http://www.universumfilm.medianetworx.de>

Die Website zum Film finden Sie in Kürze unter
<http://www.niko-derfilm.de>

INHALT

Der Stab

Die Stimmen

Kurzinhalt, Pressenotiz

Inhalt

Produktionsnotizen

- Am Anfang...
- Die Story
- Der Entwicklungsprozess
- Anmerkungen der Regisseure
- Das visuelle Konzept
- Die Animationen
- Musik und Sound
- Die Finanzierung und die Co-Produzenten

Die Stimmen: Barbara Schöneberger

Über die Filmemacher

DER STAB

Regie	MICHAEL HEGNER & KARI JUUSONEN
Produzenten	PETTERI PASANEN & HANNU TUOMAINEN
Koproduzentin	BENJAMINA MIRNIK
Ausführende Produzenten	EMELY CHRISTIANS, ANDERS MASTRUP, RALPH CHRISTIANS, MARC GABIZON, TANIA REICHERT-FACILIDES
Producers	JANA BOHL, IRENE SPARRE HJORTHØJ, MOE HONAN
Production Supervisor	ANTTI HAIKALA
Drehbuch	HANNU TUOMAINEN & MARTEINN THORISSON
Art Direction	MIKKO PITKÄNEN
Musik	STEPHEN MCKEON
Schnitt	PER RISAGER
Produktion	ANIMA VITAE, CINEMAKER, ULYSSES, A.FILM, MAGMA FILMS-PRODUKTION
Koproduktion	TV2 DENMARK, EUROPOOL, UNIVERSUM FILM
in Zusammenarbeit mit	YLE, ZDF
unterstützt von	EURIMAGES
Förderungen	FINNISH FILM FOUNDATION, THE DANISH FILM INSTITUTE AT THE 60/40 SCHEME, FILMFÖRDERUNG HAMBURG SCHLESWIG- HOLSTEIN, NORDISK FILM & TV FOND, GERMAN FEDERAL FILM FUND
Mit Beteiligung von	BORD SCANNÁN NA HÉIREANN/THE IRISH FILMBOARD
Entwickelt mit Unterstützung von	THE MEDIA PROGRAMME OF THE EUROPEAN COMMUNITY
Auszeichnungen und Preise	CINEKID LION AWARD DER JURY CINEKID AUDIENCE AWARD als BESTER FILM

TECHNISCHE DATEN

Format:	35mm, 1:1,85
Länge:	80:14 min
Herstellungsländer:	Finnland, Deutschland, Dänemark, Irland
Produktionsjahr:	2008

DIE STIMMEN

JULIUS	Olaf Reichmann
NIKO	Pete Stefanov
WILMA	Barbara Schöneberger
OONA	Sabine Arnhold
SCHWARZER WOLF	Ingo Albrecht
SPECS	Rainer Fritzsche
SMILEY	Thomas Wolff
ESSIE	Irina von Bentheim
ANFÜHRER	Tilo Schmitz
SAGA	Katharina Ritter
DASHER	Detlef Bierstedt
PRANCER	Dennis Schmidt-Foß
CUPID	Hans Hohlbein
DONNER	Michael Iwannek
BLITZ	Bernhard Völger
COMET	Karlo Hackenberger
VIXEN	Joachim Kaps
DANCER	Tim Moeseritz
GROßVATER	Peter Groeger
WEIHNACHTSMANN	Jürgen Kluckert

KURZINHALT

Die anderen Tiere der Herde belächeln das kleine Rentier Niko nur spöttisch. Denn dass er fliegen kann, glaubt ihm niemand. Auch wenn Niko seinen Vater nie kennen gelernt hat, weiß er doch, dass der zu den magischen Rentieren zählt, die den Schlitten des Weihnachtsmannes durch die Lüfte ziehen. Und dieses Talent, so sagt man, vererbt sich. Niko muss nur noch lernen, wie man es benutzt. Eines Tages, als sich die ganze Welt mal wieder gegen ihn verschworen zu haben scheint, macht sich Niko deshalb mit seinem väterlich-tollpatschigen Freund, dem Flughörnchen Julius, auf eine abenteuerliche und haarsträubend verrückte Odyssee: Er will seinen Vater im Reich des Weihnachtsmannes besuchen! Wo genau dieses Reich liegt, weiß Niko nicht. Und als ein Rudel heimtückischer Wölfe sich an seine Fersen heftet, gerät er auch noch in Lebensgefahr. Doch Niko weiß, dass er eine ganz besondere Aufgabe im Leben hat und gibt deshalb nicht auf...

PRESSENOTIZ

Ein kleines Rentier mit einem großen Traum! Der pfiffige Niko ist fest davon überzeugt, dass er fliegen kann und begibt sich auf eine abenteuerliche und verrückte Odyssee, um es zu beweisen. Der Animationsfilm NIKO – EIN RENTIER HEBT AB präsentiert einen Leinwandhelden, den man einfach lieben muss. Das aufwändige, witzige und spannende Familienabenteuer ist der teuerste Film, der je in Finnland gedreht wurde – und eine der teuersten Trickfilmproduktionen Europas. Ein computeranimiertes Vergnügen, das sich mit den großen Blockbustern Hollywoods problemlos messen kann. In über 100 Länder wurde der knuffige und abenteuerliche Film bereits verkauft – jetzt hebt NIKO auch in Deutschland ab! Publikumsliebbling Barbara Schöneberger übernimmt dabei nicht nur die Sprechrolle von Nikos kesser Wieselfreundin Wilma, sie interpretiert u.a. auch den Abschlusssong „Jingle Bells“ auf ihre ganz eigene Art.

Beim 22. Cinekid Festival in Amsterdam 2008 waren sich Jury und Publikum erstmals in der Geschichte der Festspiele einig: Das bezaubernde Kinoerlebnis wurde sowohl mit dem Cinekid Lion Award der Jury als auch mit dem Audience Award als Bester Film ausgezeichnet. Außerdem räumte NIKO auch bei den „finnischen Oskars“ ab und gewann den begehrten Jussi Award in den Bereichen „Bester Film“ und „Bestes Drehbuch“.

INHALT

Das kleine Rentier Niko ist nicht wie die anderen Tiere der Herde. Denn sein Vater ist eines der legendären fliegenden Rentiere, die den Schlitten des Weihnachtsmannes ziehen. Seit Niko denken kann, träumt er deshalb davon, seinen großen Helden kennen zu lernen. Und er träumt davon, selbst fliegen zu lernen – denn angeblich vererbt sich dieses magische Talent von Vater auf Sohn. Angespornt von dem gutherzigen und tollpatschigen Flughörnchen Julius unternimmt der eifrige Niko einen Flugversuch nach dem anderen. Sie alle enden jedoch mit Bruchlandungen. Kein Wunder, dass die anderen Tiere Niko belächeln und verspotten.

Als Niko eines Tages versehentlich ein Rudel wilder Wölfe in das Tal führt, in dem seine Herde seit Jahren von Feinden unbemerkt lebt, kommt es fast zur Katastrophe. Nur durch großes Glück kommen alle Rentiere bei dem Angriff der Wölfe mit dem Leben davon. Doch jetzt ist Niko endgültig davon überzeugt, dass in dieser Herde kein Platz für ihn ist. Gemeinsam mit Julius macht er sich auf, das geheime Land des Weihnachtsmannes zu finden.

Unterdessen sinnt das Rudel Wölfe auf Rache – und schiebt schlimmen Kohldampf! Gerade als einer der Wölfe ernsthaft vorschlägt, auf vegetarische Kost umzusatteln, steht plötzlich eine niedliche, rosafarbene Pudeldame vor ihnen. Die war mit Herrchen und Frauchen in der Nähe auf Ski-Urlaub und hat sich auf dem Rückweg von der Piste verlaufen. Der bösertige schwarze Wolf, der das Rudel anführt, nimmt die Hündin prompt als Geisel. Der Wauwi soll sie als Glücksbringer auf ihrem neuen Kreuzzug begleiten. Der diabolische Plan der Raubtiere: Sie wollen das Land des Weihnachtsmannes überfallen. Dort wollen sie erst die fliegenden Rentiere fressen und dann Santa Claus persönlich verspeisen. Das wäre eine schöne Bescherung!

Inzwischen treffen Niko und Julius auf ihrer Reise gen Norden auf das kesse und verrückte Wiesel-Mädchen Wilma, das allein durch die Gegend streift und von einer Karriere als Sängerin träumt. Doch dann begegnen sie erneut den Wölfen. Als Niko von deren hinterhältigem Plan erfährt, hat er es doppelt eilig, den Weihnachtsmann zu finden und ihn vor der drohenden Gefahr zu warnen. Gott sei Dank kennt Wilma den Weg. Zwischen Niko, Julius und Wilma sowie den bösertigen Wölfen beginnt ein spannendes

und aberwitziges Wettrennen voller verrückter Zwischenfälle und dramatischer Ereignisse.

Unsere Helden schaffen es mit knappem Vorsprung, das magische Land zu erreichen. Doch als Niko vor den fliegenden Rentieren steht, ist die Enttäuschung groß. Nicht nur, dass die berühmten Schlittenzieher ein eitler und eingebildeter Haufen sind – sie glauben Niko und seinen Freunden kein Wort von der drohenden Gefahr. Und dann kann Niko nicht einmal herausfinden, welches der Rentiere sein Vater ist. Ja: Bei ihren Flügen durch die Welt haben sie so manche Rentierdame kennen gelernt, aber an Nikos Mama Oona kann sich keiner erinnern. Hat seine Mutter Niko womöglich angelogen?

Dann fallen plötzlich die Wölfe in das Land des Weihnachtsmannes ein. Und wie reagieren die ach so heldenhaften Rentiere? Sie schlottern, bibbern und verstecken sich! Schnell wird klar, wer die wirklichen Helden sind: Niko, Julius und Wilma stellen sich den grimmigen Raubtieren todesmutig entgegen. Doch was sollen drei kleine Tiere gegen ein ganzes Rudel Bestien ausrichten können? Es scheint ein aussichtsloser Kampf zu sein – bis in letzter Sekunde dann plötzlich ein Wunder geschieht...

PRODUKTIONSNOTIZEN

Am Anfang...

NIKO – EIN RENTIER HEBT AB nahm seinen Anfang im Anima Vitae-Studio in Helsinki, Finnland. Das im Jahre 2000 gegründete Animationsstudio war vor NIKO ausschließlich mit Auftragsarbeiten für Werbespots sowie TV-Serien und -Filmen beschäftigt.

Im Jahre 2003 beschloss Anima Vitae jedoch, einen eigenen animierten Spielfilm zu produzieren. An Zweifeln dieses Plans mangelte es nicht, schließlich war nie zuvor ein Animationsfilm in Finnland produziert worden. Von allen Seiten hörten die ambitionierten Produzenten: „Ja, Sie haben gute, technisch saubere Entwicklungsarbeit geleistet, aber einen kompletten Spielfilm in Finnland auf die Beine zu stellen, ist eine ganz andere Sache!“

„Wir wussten, dass Anima Vitae nicht bloß über ein solides Know-how verfügte, sondern sich teilweise sogar auf internationalem Niveau bewegte. Dieses Wissen gepaart mit einem gesundem Selbstbewusstsein, Kampfgeist, demütigem Fleiß und viel Geduld, wenn die Situation es verlangte, ließen uns das Projekt eisern durchziehen.“

- Petteri Pasanen, Produzent

Als erstes begann Produzent Petteri Pasanen auf diversen europäischen Festivals und Filmmärkten zu studieren, wie andere europäische Animationsstudios an abendfüllenden Trickfilmen arbeiten.

„Es war erstaunlich: Unter Trickfilmern – selbst unter jenen, die genau genommen Konkurrenten sind – herrscht eine ungewöhnliche und warmherzige Kollegialität. Das war eine völlig neue Erfahrung für mich. Eine Warmherzigkeit und Freundlichkeit, die mir während meiner Arbeit an Realfilmen so noch nie begegnet ist.“

- Petteri Pasanen, Produzent

Schon bald wurde klar, dass das Budget für eine künstlerisch befriedigende und kommerziellen Erfolg versprechende Spielfilmproduktion bei etwa sechs Millionen Euro liegen würde. Ebenso klar war, dass der Film, den Anima Vitae produzieren wollte, Unterhaltung für die ganze Familie darstellen sollte.

Sechs Millionen Euro waren ein durchschnittliches Budget für einen europäischen Animationsfilm. Und das Projekt NIKO lief Gefahr, von potentiellen Investoren und Verleihern als B-Picture betrachtet zu werden, sollte dieses Budget unterschritten werden. Allerdings sind Geldsummen relativ. Was im europäischen Markt als Durchschnitt gilt, ist für Finnland – wo das durchschnittliche Budget für Filmproduktionen bei 1,5 Millionen Euro liegt – eine Riesensumme. Mit dem Vierfachen wäre NIKO automatisch und mit großem Abstand der teuerste finnische Film aller Zeiten.

Die Risiken waren allen Beteiligten bewusst, doch Produzent Pasanen war sich sicher, dass er und sein Team diese Herausforderung würden meistern können. Das einzige Hindernis war nur noch, das finnische Finanzsystem mit diesem Optimismus anzustecken.

„Ich war seit über zehn Jahren im Geschäft und wusste, dass Anima Vitae ohne einen lokalen Co-Produzenten nicht das Vertrauen der Geldgeber gewinnen konnte.“

- Petteri Pasanen, Produzent

Im Oktober 2003 fragte Petteri Pasanen bei Hannu Tuomainen an, ob dieser gemeinsam mit ihm einen Animationsfilm produzieren wolle. Die beiden Filmemacher kannten sich seit zehn Jahren, hatten aber noch nie zusammen gearbeitet. Nach dem ersten Schreck über die tollkühne Idee und das nicht minder tollkühne Budget, stimmte Tuomainen in Pasanens Euphorie ein. Mit Tuomainens Hilfe wurde nun auch schnell ein geeigneter Drehbuchautor gefunden. Zudem bewilligte die „Finish Film Foundation“ Anfang 2004 eine Drehbuchförderung.

Die Story

„Zuerst suchten wir in bekannten Volksmärchen und Sagen nach einer guten Geschichte, doch da sprang nirgendwo der Funke richtig über. Ich ging also in mich und suchte nach dem, was unsere Story ausmachen sollte. Ich landete schließlich bei meinen eigenen Wurzeln. Wie ich die unschuldige Kindheit hinter mir ließ und in die Jugendjahre kam und meine eigene Identität fand. Wie ich wurde, wer ich bin.“

- Hannu Tuomainen, Autor und Produzent

Das passte gut zum Ziel der Produktion. Schließlich wollte man mit diesem Film ein internationales Publikum ansprechen – und zwar die ganze Familie, Kinder und Eltern gleichermaßen. Tatsächlich gibt es wohl kaum ein universelleres Thema als die grundlegende Erfahrung des Erwachsenwerdens. Das Ende der Kindheit war auch schon in früheren Filmen von Hannu Tuomainen ein Thema gewesen – wenn auch noch nie so phantasievoll, abenteuerlich und witzig erzählt wie in NIKO – EIN RENTIER HEBT AB.

In einem gewissen Alter verehren Kinder ihre Eltern bedingungslos. Mütter und Väter sind Idole. So ergeht es auch Niko am Anfang dieser Geschichte. Speziell sein Vater, den er nie kennen gelernt hat, hat in seiner Phantasie wahre Superhelden-Qualitäten. Die Abwesenheit eines Elternteils hat große Auswirkungen auf Nikos Gefühle. Und auf seine Taten. Durch einen kleinen Fehler, nämlich den arglosen Versuch, die vermeintlich heldenhaften Taten seines Vaters zu imitieren, lockt Niko die Wölfe in das Tal seiner Herde. Niko hat damit das erste kleine Stückchen seiner Unschuld verloren. Er muss sich die Welt von nun an neu erobern. Und so macht er sich zu dem großen Abenteuer auf, dass wir in NIKO miterleben dürfen.

„Unterhaltung und Dramatik, Spaß und Ernsthaftigkeit – nur wenn all diese Elemente gleichermaßen in einem Film vorhanden sind, wird der Zuschauer ein echtes emotionales Erlebnis beim Betrachten haben.“

- Hannu Tuomainen, Autor und Produzent

Hannu Tuomainen genoss sein erstes Animationsfilm-Projekt als Autor enorm: Endlich durfte er atemlose, halsbrecherische Actionszenen schreiben. Als Drehbuchautor eines sehr kleinen Landes stand er bis dahin stets unter dem Druck des überschaubaren Budgets. Immer wieder waren Szenen, die er sich ausmalte, nicht realisierbar. In einem Animationsfilm aber ist jeder noch so tollkühne Einfall umsetzbar.

Obwohl Hannu Tuomainen vor Ideen nur so strotzte, waren er und Produzent Pasanen sich schnell einig, dass es besser wäre, ab einem gewissen Punkt einen zweiten Autor mit an Bord zu holen. Zwei Köpfe können doppelt so viel denken wie einer. Und speziell Humor ist als Kunstform so fordernd, dass ein Schreiben im Team Sinn machte.

„Einer der großen Glücksfälle des Projekts war, dass wir nach der fünften Drehbuchfassung den Iren Martein Thorisson fanden, der als Co-Autor gewonnen werden konnte. Marteinns grandioses Gespür für Charakterentwicklung brachte sehr viel Tiefe in die Geschichte. Unsere absolute Einigkeit darüber, wie wichtig eine solide dramatische Struktur ist, machte den Schreibprozess zu einer unvergesslich erfreulichen Erfahrung.“

- Hannu Tuomainen, Autor und Produzent

Der Entwicklungsprozess

„Diesen Film zu machen, hat drei Jahre gedauert. Wie immer, wenn man einen Film produziert, gab es dabei Millionen kleiner Hindernissen aus dem Weg zu räumen. Doch sobald sie verschwunden waren, hatten wir sie auch schon vergessen. Wen ich aber nie vergessen werde, sind die unermüdlichen und talentierten Menschen, die diese Hindernisse beseitigt haben. Es war eine Ehre, dieser Gruppe angehören zu dürfen, und ich bin stolz, das wir am Ende ohne Abstriche und Kompromisse den Film gemacht haben, den wir uns vorgenommen hatten.“

- Kari Juusonen, Regisseur

Das Projekt NIKO – EIN RENTIER HEBT AB tauchte im Jahre 2004 auf dem Schreibtisch von Antti Haikala auf, dem Chef der Animationsabteilung von Anima Vitae. Er war sofort Feuer und Flamme und konnte es kaum erwarten, mit der Arbeit zu beginnen. Er brannte darauf, den Stil des Films zu konzipieren. Doch bis dahin musste er sich noch gedulden. Denn wenn man eine europäische Co-Produktion in Angriff nimmt, gibt es nur eine Art der Vorgehensweise: ein Schritt nach dem anderen!

Der erste Schritt war, einen Produktionsplan aufzustellen und das Budget zu kalkulieren. Während der nächsten Jahre nahmen diese Aufgaben für Haikala den Großteil seiner Arbeitszeit ein – in enger Zusammenarbeit mit den europäischen Co-Produzenten.

Eine weitere Aufgabe, die Haikala unermüdlich und begeistert erledigte, war das minutiöse Studieren der exakten Arbeitsabläufe bei einer 3D-Spielfilmproduktion. Er las nicht nur alles, was zu diesem Thema veröffentlicht wurde, er schaute sich auch alle Making-Ofs an, die er auf den DVDs computeranimierter Filme finden konnte. Dabei stellten sich schnell gravierende Unterschiede zu den einzelnen Arbeitsschritten bei konventionellen 2D-Trickfilmen heraus. Es waren erheblich mehr und zudem andere Aufgaben, die nacheinander erledigt werden mussten. Im Falle NIKO war dieser Ablauf sogar noch komplizierter als etwa bei einer Hollywood-Produktion, da die einzelnen Aufgaben zusätzlich noch aufgeteilt und in verschiedenen europäischen Ländern parallel erledigt wurden. Eine einzelne Datei, die bearbeitet werden musste, legte nicht selten folgende Route zurück, bevor sie endlich fertig war: Finnland-Dänemark-Finnland-Deutschland-Finnland-Deutschland-Irland-Deutschland.

Das Know-how für hochwertige 3D-Animationen existiert in Europa schon lange. Doch einen ganzen Spielfilm in dieser Technik herzustellen, stellt hier noch immer eine große Herausforderung dar. Die europäischen Studios sind relativ klein und eine Kooperation mit anderen Studios erfordert eine gute Organisation und tadellose Kommunikation.

Bei NIKO gab es ein reges Miteinander vieler verschiedener Partner, damit das Endprodukt eine Qualität besitzen würde, die sich mit den Filmen der großen Hollywood-Studios messen kann.

„Wir brauchten viel Übung, tausende E-Mails, hunderte Konferenzschaltungen, dutzende Treffen und einige Liter Bier, bis wir alle auf demselben Stand waren.“

- Antti Haikala, Produktionsleiter

NIKO – EIN RENTIER HEBT AB ist ein gutes Beispiel dafür, dass gute Vorbereitung Zeit und Geld sparen kann. Anima Vitae hatte eine Software entwickelt, mit der sich Tierfell und Fußabdrücke sehr gut simulieren ließen. Es gibt zwar bereits fertige Programme dafür, doch die Lizenzen sind so teuer, dass die Produzenten es sinnvoller fanden, eine eigene Software zu entwickeln. Da die ersten Entwicklungsschritte dafür bereits 2004 stattfanden, war die Technologie rechtzeitig zum Drehbeginn fertig. Das hat die Produktionskosten merklich verringert. Durch geschickte Planung und vorausschauendes Denken wurden bei NIKO nur ein Zwanzigstel der Ausrüstung und Software benutzt, die bei großen internationalen Projekten zum Einsatz kommen.

Ein Drehbuch in einen Animationsfilm zu verwandeln, erfordert zehn große Arbeitsschritte: einige davon schon während der zweijährigen Vorbereitungsphase, den Rest aufgeteilt zwischen den einzelnen beteiligten Studios. Natürlich gilt es dabei immer wieder auch Hindernisse zu überwinden. Speziell gegen Ende der Produktion müssen alle Beteiligten noch einmal zu Hochform auflaufen, was sich sehr zeitintensiv gestalten kann.

„Nachdem nun einige Monate vergangen sind und die letzte Phase der Post-Produktion abgeschlossen ist, tut es gut, die glücklichen Menschen auf den Fluren zu sehen. Menschen, die jetzt endlich so weit zur Ruhe gekommen sind, dass sie begreifen, was sie Großartiges geleistet haben. Sie haben die finnische Trickfilmszene revolutioniert.“

- Antti Haikala, Produktionsleiter

Anmerkungen der Regisseure

Kari Juusonen

Als ich das Drehbuch zu NIKO zum ersten Mal las, gefielen mir sowohl die Geschichte, als auch die Charaktere. Es war leicht, sich mit Niko und Julius zu identifizieren. Ich verstand ihre Träume und ihre Schwächen. Das Wichtigste waren für mich die Warmherzigkeit und die großen Gefühle in dieser Geschichte.

Filme, die große Gefühle transportieren, drohen allerdings leicht ins Sentimentale oder Kitschige abzugleiten. Das kann man meiner Meinung nach nur verhindern, wenn man als Filmemacher all die Gefühle, um die es geht, absolut ernst nimmt und sie im besten Fall sogar teilt. Meine große Herausforderung war, die Zuneigung, die ich beim Lesen sofort für Niko und Julius empfunden hatte, auch den Zuschauer spüren zu lassen.

Ich empfand es von Anfang an als großes Glück, diese Geschichte verfilmen zu dürfen. Doch erst im Laufe der Zeit stellte sich heraus, wie viel Glück ich tatsächlich hatte. Das größte Glück bestand darin, in einer Firma arbeiten zu dürfen, in der Dutzende von Leuten genauso empfanden wie ich. Wir alle wollten mit großer Ernsthaftigkeit und Sorgfalt einen witzigen und rührenden Film drehen. Und uns alle verband die große Zuneigung, die wir für die Figuren Niko und Julius empfanden.

Jemand sagte mal, das einzige Thema, das wirklich groß genug für einen Film ist, sei die Liebe. NIKO – EIN RENTIER HEBT AB ist voll davon! Es ist die Geschichte zweier liebenswürdiger Kreaturen, die eine atemberaubende Reise erleben, die sie verändert

und reifer werden lässt. Und ihr Verhältnis zueinander wird auf den Kopf gestellt. Aus dem Mentor wird der Lehrling und umgekehrt.

Vielleicht ist das der Grund, warum mir Julius von allen Figuren im Film am nächsten ist. Ich bin Vater von Teenagern und beginne mich darauf vorzubereiten, sie irgendwann loszulassen. So zu tun, als sei ich tapfer, während ich sie lächelnd und winkend in ihr eigenverantwortliches Leben entlasse.

Michael Hegner

Als ich im September 2005 das Drehbuch zu NIKO – EIN RENTIER HEBT AB zugeschickt bekam, war ich noch sehr beschäftigt mit der Arbeit an „*Das hässliche Entlein*“. Doch nachdem ich das Skript gelesen hatte, wusste ich, dass ich an diesem Film unbedingt mitarbeiten wollte. Es war ein klassisches Abenteuer mit einem starken emotionalen Hintergrund. Und es war gleichzeitig eine moderne Geschichte über das Aufwachsen außerhalb der traditionellen Familienstrukturen. Damit würden sich viele Kinder identifizieren können – genauso wie ich es beim Lesen konnte.

Einige Wochen später tauchte ein Haufen Finnen bei A.Film auf, um sich den Laden und die Leute anzuschauen und eine mögliche Co-Produktion zu besprechen. Ich musterte die Leute genau – speziell meinen potentiellen Ko-Regisseur Kari Juusonen – und fragte mich, wie es wohl wäre, mit ihnen zu arbeiten. So ein Projekt kann sich weit über zwei Jahre hinziehen. Und das ist eine unerträglich lange Zeit, wenn die Chemie nicht stimmt.

Rückblickend kann ich sagen, dass diese verrückten Finnen sehr angenehme Kumpanen waren und unsere gemeinsame Reise jeden Schritt wert war. Es war inspirierend, lehrreich und ein großer Spaß!

Zu meiner Überraschung erfuhr ich gleich zu Beginn, dass meine Mitstreiter üblicherweise kein Storyboard anfertigen, sondern sich gleich auf 3D-Skizzen konzentrieren. Sie schlugen vor, dass wir das auch bei NIKO so machen sollten. Ich sagte: „Auf keinen Fall!“. Nach einigen Diskussionen und Erklärungen ließ ich mich dann aber doch auf diese Herangehensweise ein und brachte meine eigenen Erfahrungen mit ein.

Während der nächsten Monate hatten unser Autor Martein, Produzent Hannu, mein Regie-Kollege Kari und ich unzählige Telefongespräche, E-Mail-Korrespondenzen und Treffen, in denen wir das Drehbuch besprachen. Das war eine wirklich inspirierende Zeit. Alle steuerten etwas bei. Es herrschte eine unheimlich positive Energie.

Nachdem Martein das Drehbuch fertig hatte, fuhren wir alle zur irischen Produktionsfirma Magma nach Galway. Hier hatte Co-Produzent Moe Honan drei Schauspieler engagiert, die das Buch lasen, mit dem Text improvisierten, ihn immer wieder anders interpretierten und betonten und in gewisser Weise auch verbesserten.

Da Kari und ich die meiste Zeit getrennt von einander in unseren eigenen Studios arbeiteten, versuchten wir, dieser räumlichen Trennung auch einen positiven Aspekt abzugewinnen. Wir trennten deshalb sehr klar die Aufgabenbereiche und jeder berichtete dem anderen das, was er in seinem Feld erarbeitet hatte.

In Helsinki fertigte Kari eine Audioversion der Geschichte an, basierend auf den Aufnahmen mit den Schauspielern. Die wurde mit einer Vorab-Musik und noch sehr

simplen Soundeffekten angereichert. Wir nannten es unser „Hörspiel“. Das war ein wirklich wichtiger Schritt, da er die geschriebenen Worte zum Leben erweckte und uns auch das spätere Timing sehr erleichterte. Es ist unglaublich, was solch eine Audioversion bereits offenbart. Dinge, die sich noch wunderbar gelesen hatten, wirkten plötzlich schwach.

Nach der Diskussion, was wir an unserem „Hörspiel“ noch verbessern konnten, gaben wir die überarbeitete Version an die 3D-Storyboarder weiter. Die benutzten eine noch sehr simple Form der Animation, die aber schon maßstabsgerecht war und dem geschulten Auge einen guten ersten Eindruck ermöglichte. Per und ich versuchten dieses animierte Storyboard dann durch Schnitt, Bewegungsmodifikationen und Änderungen im Timing zu verbessern. Dann schickten wir es zurück zu den Storyboardern, die es weiter verfeinerten. So ging es diverse Male hin und her.

Dieser ganze Prozess entpuppte sich als langwieriger als erwartet. Aber als wir uns mit unseren neuen Tools eingearbeitet hatten, lief alles besser. Storyboarding – ganz gleich ob in 2D oder 3D – ist ein essentieller Teil der Arbeit, wobei die Arbeit in 3D einen ganz besonderen Vorteil bot: Man konnte die Geschichte bereits „am Set“ darstellen. Arbeitet man mit konventionellen Zeichnungen, ist die Diskrepanz zwischen dem Entwurf und der fertigen Animation zwangsläufig viel größer. Diese Diskrepanz auszubügeln kostet Zeit. Zeit, die wir wiederum einsparen konnten. Wir konnten mit unserer Methode Kamerapositionen, Bewegungsabläufe und Perspektiven viel präziser planen.

Eine neue Erfahrung war es auch, einen leidenschaftlichen Art Director im Team zu haben, der sich um jeden visuellen Aspekt des Films kümmerte – von den ersten Charakterentwürfen bis hin zum letzten Farbtupfer.

Als wir die Figuren entwarfen, waren wir unter uns und hatten reichlich Zeit, zu diskutieren und immer wieder etwas zu verändern. Später, als das Set Design und das Licht konzipiert wurden, mussten die Arbeiten von vier großen Teams in vier verschiedenen Ländern koordiniert werden. Es war eine Herausforderung für mich, Arbeit abzugeben und nicht mehr die vollständige Kontrolle zu haben. Ich versuchte ruhig zu bleiben, während ich acht oder zehn Monate lang nur bedingt Einfluss hatte und erst wieder das fertig gestaltete und ausgeleuchtete Set sah. Glücklicherweise sahen die meisten Sets noch besser aus, als ich es zu hoffen gewagt hatte.

Jetzt nachdem ich erstmals den Luxus genossen habe, einen Art Director an Bord zu haben, werde ich wohl nie wieder ohne einen arbeiten. Natürlich war es ein besonderes Glück, dass dieser Art Director Mikko Pitkänen war, der nicht nur all sein Talent, sondern auch all seine Zeit in dieses Projekt investierte. Er war einfach immer da!

Wenn man dann den fertigen Film auf der Leinwand sieht, wird einem klar, wie viel Einsatz jedes Team und jeder Mitarbeiter gezeigt hat, wie viel Leidenschaft und Zeit sie investiert haben. Meine größte Sorge war, ob die Teams den Figuren Charme, Glaubwürdigkeit und eine Seele würden einhauchen können, während jeder Animator unter dem Druck stand, 15 Sekunden Animation pro Woche abzuliefern. Doch auch diese Sorge erwies sich als unbegründet.

Es gibt ein wunderbares Phänomen, das der Zuschauer vielleicht gar nicht bemerkt, das er aber schmerzlich vermissen würde, wenn es nicht da wäre: Jeder an dieser Produktion beteiligte Mitarbeiter hat verstanden, worum es bei dem Film ging - wie sein Tonfall sein sollte, sein Look, sein Seele. Jeder zog am exakt selben Strang. Deshalb war auch die Arbeit mit meinem Co-Regisseur Kari ein reines Vergnügen.

Das visuelle Konzept

„Vom ersten Entwurf an, war die eindeutigste Figur im Film der schwarze Wolf. Er ist einfach ein klassischer Bösewicht.“

- Mikko Pitkänen, Art Director

Art Director Mikko Pitkänen war fest entschlossen, den schwarzen Wolf recht düster darzustellen. Deshalb hat diese Figur so bizarre Proportionen (einen riesigen Oberkörper und ein mageres Hinterteil), eine derart kantige Optik (es gibt so gut wie keine Rundung am gesamten Körper des Tieres) und – als unübersehbare Hommage an die bösen Wölfe der großen Trickfilm-Klassiker – auch noch eine extrem lange Schnauze. Pitkänen ging so weit, die Schnauze in ihren Proportionen fast wie die eines Krokodils wirken zu lassen.

Die Hauptfigur Niko zu erschaffen, war dagegen deutlich komplizierter. Glücklicherweise hatte Mikko Pitkänen zahlreiche Skizzen und Entwürfe von Animatoren und Illustratoren vorliegen, die ihm halfen, die richtige Richtung zu finden. Nikos Figur brauchte viel mehr Tiefe. Sein Gesicht musste in der Lage sein, die komplette Bandbreite an Emotionen darzustellen.

Mikko Pitkänen gab ihm große Augen und Proportionen, die eher an einen Menschen erinnern. Dadurch würde es für die Animatoren leichter sein, ihm eine glaubwürdige und nuancierte Mimik zu geben. Niko sollte das genaue Gegenteil des schwarzen Wolfes sein. Deshalb ist diese Figur voller Rundungen und geschwungener Umrisse. Pitkänen wollte, dass Niko süß und niedlich ist, gleichzeitig aber sollte er auch eine glaubwürdige Energie und Entschlossenheit besitzen. Schließlich bringt Niko den Mut auf, seine Herde zu verlassen.

„Lange Zeit stimmte immer irgendetwas nicht mit Niko. Doch als wir eine erste animierte Version mit Fell hatten, verschwanden all die Probleme plötzlich. Niko zu erschaffen, war einer der langwierigsten Prozesse bei diesem Film, aber meiner Meinung nach darf es bei der Hauptfigur eines Films keine Kompromisse geben.“

- Mikko Pitkänen, Art Director

Der leitende Animator bei Anima Vitae, Luca Bruno, probierte unzählige Varianten im Hinblick darauf, wie sich die Charaktere bewegen sollten. Die Bewegungen sollten einerseits wie bei echten Tieren wirken, andererseits aber auch dem Charakter der jeweiligen Figur entsprechen. Die Animatoren studierten Videoaufnahmen von Rentieren und Wölfen und kombinierten deren Bewegungsabläufe mit dem Design der Trickfilm-Figuren.

Eine ebenfalls große Aufgabe war es, Lappland im Film darzustellen. Über 40 Schauplätze mussten für diesen Film konzipiert werden.

„Ich wollte, dass die Landschaft im Film realistisch und voller Details ist. Ich wollte Finnland so zeigen, wie ich selbst es kenne und liebe. Eine Welt, die für das Publikum in aller Welt einzigartig, verblüffend, vielleicht sogar ein wenig exotisch anmuten sollte.“

- Mikko Pitkänen, Art Director

Wenn man eine Trickfilmwelt gestaltet, muss alles vereinfacht und stilisiert werden. Nicht nur aus ästhetischen Gründen, sondern auch aus technischen. Die Geographie eines

Areals unterliegt gewissen Einschränkungen, damit die Größe der Dateien nicht ins Uferlose steigt und die Zeit, die zum Rendern der Bilder benötigt wird, in einem erträglichen Rahmen bleibt.

In einer frühen Phase der Produktion gab es noch die Sorge, dass die Welt im Film fad und karg aussehen könnte. Zumal die winterliche Welt Lapplands in der Realität auch noch sehr dunkel ist. Die Geschichte spielt in einer Jahreszeit, in der die Sonne zwei Monate lang gar nicht aufgeht. Diese Tatsache wurde von den Designern aber sehr schnell einfach ignoriert. Im Film-Finnland ist es hell.

Das führte dazu, dass die Designer für die unterschiedlichen Tageszeiten verschiedene Farben benutzten. Hunderte Fotografien der finnischen Natur dienten als Inspiration. Erst jetzt wurde dem Team klar, welch vielfältige Gesichter Lappland hat. Je nach dem Stand der Sonne und der Art der Wolkenbildung, gibt es eine unglaubliche Bandbreite an Farben und Licht. Von wegen fad und karg!

„Ich versuchte, möglichst viele meiner eigenen Erfahrungen in das Design einfließen zu lassen. Ein gutes Beispiel ist der Unterschlupf, in dem Niko schläft. Er sieht aus wie die Baumhöhlen, die wir als Kinder im Winter im Wald bauten.“

- Mikko Pitkänen, Art Director

Eine der großen Überraschungen im Film ist der riesige Weihnachts-Tannenbaum, der ursprünglich gar nicht in der Story vorgesehen war. Pitkänen hatte aber das Gefühl, dass in Santas Welt der größte und prächtigste Baum, praktisch die Mutter aller Weihnachtsbäume, stehen müsste. Da die fliegende Rentier-Truppe eine große Rolle im Film spielt, platzierte er diesen Baum am Ende von deren Start- und Landebahn. Damit gab es nun auch eine offizielle Sehenswürdigkeit im Reich des Weihnachtsmanns.

Die Animationen

Nachdem die Planungs- und Testphase endlich beendet war, begann die eigentliche Animationsarbeit. Ludovic Savonniere leitete das dänische Team, Peter Bohl das deutsche. Luca Bruno begann, die so genannte „Bibliothek“ aufzubauen. Das heißt, jede Figur bekam seine Auswahl an festen Bewegungsabläufen: gehen, laufen, galoppieren, kriechen, fliegen... Diese Standards dienten allen Teams in allen Ländern als Vorbild und Grundlage für ihre Animationen. Das erleichterte die Arbeit enorm und sorgte außerdem für eine große Kontinuität innerhalb des Films.

Die Animatoren machten erste grobe Entwürfe der Szenen, basierend auf den Vorgaben der Regisseure. Zahlreiche Animationen wurden bereits zu diesem Zeitpunkt integriert, nicht aber beispielsweise die Mimik der Figuren sowie die kleinen Details. Basierend auf der Resonanz der Regisseure wurden diese Szenen dann immer wieder verfeinert.

„Die größte Herausforderung besteht darin, den Figuren eine echte Persönlichkeit zu geben. Das Publikum muss Niko und seine Freunde als echte Wesen begreifen, mit realen Gefühlen. Die Charaktere sind das Zentrum des Films. Es geht um ihre Geschichte.“

- Luca Bruno, Leiter der Animationsabteilung

Eine weitere Herausforderung bestand darin, die mitunter sehr kreative Art des Charakterdesigns in Bewegungen umzusetzen. Die Hufe der Rentiere etwa sind im Film

viel größer als die echten Rentiere. Trotzdem sollten die Bewegungen der Figuren denen von echten Rentieren möglichst ähnlich sein. Die Tatsache, dass die Animationen von fünf Teams in fünf verschiedenen Ländern ausgeführt wurden, machte diese Aufgabe natürlich nicht leichter.

„Julius war die Lieblingsfigur der Animateure. Er ist ein munteres kleines Fellknäuel, das gleichzeitig aber eine Menge Verantwortung auf seinen kleinen Schultern tragen muss. Er macht die verrücktesten Dinge und zeigt am Deutlichsten von allen Figuren seine Gefühle.“

- Luca Bruno, Leiter der Animationsabteilung

Julius ist auch die menschlichste der Figuren. Er geht auf zwei Beinen und gestikuliert mit seinen Armen und Fingern. Das erleichtert Animatoren die Arbeit sehr. Die Rentiere und Wölfe gehen auf allen Vieren, deshalb müssen die Gesten fast ausschließlich über den Körper und den Kopf transportiert werden. Der vierbeinige Gang erfordert auch erheblich kompliziertere Bewegungsanimationen. Gleichzeitig aber waren die Wölfe auch witzige Figuren und wurden somit zur erfreulichen Herausforderung.

Musik und Sound

Von Anfang an waren die Produzenten von NIKO fest entschlossen, trotz des Budgets, das naturgemäß nicht an die Finanzierung einer großen Hollywood-Produktion heranreichen kann, keine qualitativen oder künstlerischen Kompromisse einzugehen. Das galt auch für den Sound und die Musik. Es war klar, dass die Tonspur bombastisch sein musste, um den aufwändigen Bildern gerecht zu werden. Die Musik musste außerdem auf internationalem Niveau liegen.

Die irische Produktionsfirma Magma Films konnte in diesem Bereich die größte Erfahrung sowie die besten Beziehungen vorweisen. In Irland spielt Musik schließlich traditionell eine große Rolle. Man beschloss, eine klassische, traditionelle Filmmusik als Basis zu nehmen, sie aber teilweise mit gesungenen oder „ethnischen“ Elementen zu bereichern, um die ruhigeren Szenen und die doch sehr speziellen Landschaften Lapplands im Film eindrucksvoll zu untermalen.

„Nachdem wir uns auf Stephen McKeon als Komponisten geeinigt hatten, machten wir mit ihm und den Regisseuren in seinem Studio ein Brainstorming. McKeons Studio befindet sich in totaler Einsamkeit mitten in den Wicklow Mountains. Das war das wohl idyllischste und besinnlichste Meeting der gesamten Produktion.“

- Moe Honan, Produzent

Stephen brachte Unmengen an Energie und Können ein. Er versetzte dem Projekt einen neuen Schub und das zu einem Zeitpunkt, als bei einigen Mitarbeitern bereits eine leichte Erschöpfung einsetzte. Zusammen mit seinem unermüdlichen Techniker Mark Armstrong nahm er schließlich in Prag mit einem 70-köpfigen Orchester den Soundtrack auf.

Auch die Postproduktion des Sounds stellte noch einmal eine aufwändige Arbeit dar. Im „Ardmore Sound“-Studio in Irland wurde der prächtige Soundtrack für den Film maßgeschneidert und eingepasst. Diese Arbeit übernahm Patrick Drummond, der bereits auf eine langjährige Erfahrung in amerikanischen Filmstudios zurückblicken kann.

Die Finanzierung und die Co-Produzenten

Lange nachdem bereits eifrig am Drehbuch gearbeitet wurde, musste sich Anima Vitae noch immer dem Thema eines nahezu unmöglich hohen Budgets widmen. Neben seiner Tätigkeit als Autor nahm sich Hannu Tuomainen des Finanzierungsplans an und rechnete aus, dass man für einen europäisch-finanzierten Film maximal vier Millionen Euro aufbringen könne. Es dauerte nicht lange, bis er davon überzeugt war, dass man für die Produktion von NIKO – EIN RENTIER HEBT AB allerdings sechs Millionen veranschlagen müsse.

„Ziemlich lange blieb die Summe unser Geheimnis. Damals antworteten wir auf die Frage 'Wie hoch ist eigentlich euer Budget?' immer mit: 'Kommt darauf an, wer fragt'.

- Petteri Pasanen, Produzent

Das Projekt wurde schließlich 2005 beim Cartoon Movie Event in Potsdam gepitcht.

Die deutschen Co-Produzenten

Emely Christians von Ulysses Film hörte in Potsdam von dem Pitch und war prompt angetan von der Geschichte und der Art, wie deren Realisation geplant war. Für sie war die Perspektive, diesen Film als internationale Co-Produktion zu realisieren, sehr vielversprechend.

Von Anfang an war geplant, dass fast die Hälfte der Animationen, der Special Effects sowie des Compositings in den Animationsstudios in Hamburg hergestellt werden sollten. Glücklicherweise waren sich alle Beteiligten in den entsprechenden Ländern einig, dass sie an einem hervorragenden Skript arbeiteten und dass dessen Umsetzung schnell erfolgen sollte. Als alle co-produzierenden Firmen mit an Bord waren, begann man daher, die Finanzierung massiv zu forcieren. Alle waren begeistert von der Geschichte: TV-Sender, Verleiher und Filmförderer. Nach etwas mehr als einem Jahr – für einen europäischen Animationsfilm eine recht kurze Zeitspanne – waren alle Verträge ausgearbeitet und die Finanzierung des Projekts in trockenen Tüchern.

„Nachdem die Finanzierung feststand, hatten wir genau 18 Monate Zeit, den kompletten Film zu produzieren. Der Zeitplan war sehr eng und wir konnten uns keine Verzögerung leisten, weil der Starttermin fest stand: Weihnachten“

- Emely Christians, Ausführende Produzentin

Nicht nur aus kreativer Sicht, sondern auch aus der des Produktionsmanagements waren 18 Monate ein sehr sportlicher Zeitraum. Die Koordination aller Produktionsschritte, die teilweise in den Studios verschiedener Länder erledigt wurden, des Teams und des Datenaustauschs stellte den Produktionsmanager vor immense Herausforderungen. Der Zeitplan und die Anforderungen an die Arbeitsleistung der Animatoren mussten ständig im Auge behalten werden. Aber das deutsche Team machte einen exzellenten Job und arbeitete Hand in Hand mit den anderen Studios. Am Ende des Tages wurden alle mit einem großartigen Film in der höchsten technischen und künstlerischen Qualität belohnt.

„Ich muss sagen, dass wir einen tollen Film produziert haben. Wir haben es geschafft, die komplette Produktion in der vorgegebenen Zeit zu beenden, der internationale

Verkauf lief prima, und wir sind sehr stolz darauf, dass dieser Film komplett in Europa produziert wurde – was etwas sehr Besonderes ist. Ich bin der Meinung, dass der Film die besten Chancen hat, ein echter Weihnachts-Klassiker zu werden.“

- Emely Christians, Ausführende Produzentin

Die dänischen Co-Produzenten

„Ich habe eines Tages zwei Rentiere gesehen. Es waren allerdings keine Vierbeiner, sondern Petteri Pasanen und Hannu Tuomainen – unsere beiden wunderbaren und hart arbeitenden finnischen Produzenten –, die beim Cartoon Movie Event 2005 ein Filmprojekt pitchten. Sie trugen Plastikgeweihe mit blinkenden Lichtern. Damit haben sie das Publikum wirklich gepackt.“

- Irene Sparre Hjorthøj, Produzentin

Nach diesem Pitch traf sich Irene Sparre mit eben den beiden Herren. Sie zeigten ihr ein wundervolles und sehr beeindruckendes Artwork und führten sie durch die Geschichte: die klassische Saga eines Jungen, der seinen Vater sucht, kombiniert mit dem sehr modernen Aspekt der Mutter, die nach einem One Night Stand schwanger wird und nun das Leben einer Alleinerziehenden führt. Diese Geschichte berührte Sparre, sie mochte das Artwork und fand Pasanen und Tuomainen sehr sympathisch.

In dieser Zeit war ihre Firma A.Film bereits an der Co-Produktion eines großen europäischen animierten Films beteiligt: *Das hässliche Entlein & ich* (The Ugly Duckling and Me, 2006). Das war auch der ursprüngliche Grund, aus dem Pasanen und Tuomainen bei dem Cartoon Movie Event auf Sparre zugekommen waren. Sie wussten, dass A.Film höchst erfolgreich eine Abteilung für Computeranimationen betrieb. Kurz nach dem Event 2005 sprachen Anima Vitae und A.Film bereits über die Möglichkeiten der Arbeitsteilung, das Budget, mögliche Partner und Finanzierungspläne. Die Produktion nahm langsam Formen an.

Nachdem die Produktionsstruktur feststand, sprach Irene Sparre mit dem Dänischen Film Institut (DFI), dänischen TV-Sendern und skandinavischen Vertriebsfirmen. DFI hatte den Pitch in Potsdam ebenfalls verfolgt, und die beiden menschlichen Rentiere hatten auch dort einen hervorragenden Eindruck hinterlassen. Die Finanzierung in Dänemark verlief darum schnell und reibungslos. Die starke Geschichte, das wunderschöne Artwork und die Tatsache, dass nicht nur einige der besten europäischen Teams an der Produktion beteiligt waren, sondern dass diese Teams bereits an einigen anderen Projekten zusammengearbeitet hatten und darum auf höchst wertvolle Erfahrung zurück greifen konnten – all das machte dies möglich. Die Produktion wurde auf fünf Länder aufgeteilt, was einen komplizierten ständigen Datentransfer zur Folge hatte. Aber bei der Administration und dem Management unter dem Druck der Deadline verloren die Teams das eigentliche Ziel nie aus den Augen.

„Ich konnte Weihnachten gar nicht abwarten!“

- Irene Sparre Hjorthøj, Produzentin

Die irischen Co-Produzenten

Die irische Co-Produktionsfirma Magma Films suchte beim Irish Film Board Unterstützung. Das Irish Film Board war sehr kooperativ und leidenschaftlich, und bereits nach einigen Monaten konnte Magma Films die Finanzierung abschließen und mit der Vorproduktion beginnen. Der Teil, der in Irland hergestellt wurde, beinhaltete Drehbucharbeit, Casting, Synchronisationsarbeiten, einen kleinen Teil der Animation, Musik und Post-Produktion beim Ton.

Magma Films hatte vorher bereits bei *Das hässliche Entlein & ich* erfolgreich mit der dänischen A.Film und ihrer Tochterfirma Ulysses Film in Hamburg zusammengearbeitet, insofern bestand hier bereits eine starke Partnerschaft. Als das finnische Team von Anima Vitae vorbeischaute und darauf bestand, dass man vor Beginn der Arbeit erstmal mit einem Wodka anstoßen müsse, wurde auch hier der Grundstein für ein starkes Band gelegt.

Für Magma Films war eine freundschaftliche Arbeitsbeziehung Grundbedingung für eine Beteiligung an NIKO – EIN RENTIER HEBT AB.

„Wir wussten, dass die Geschichte einen universellen Zugang hat, aber sie transportiert auch ein sehr zeitgemäßes Gefühl, das man in typischen, traditionellen Familienfilmen selten findet.“

- Moe Honan, Produzent

„Die meisten Kinder heutzutage verstehen es, was es bedeutet, ein Prominenter zu sein. Viele von ihnen wollen selbst berühmt werden. Niko ist in dieser Beziehung wie jedes andere moderne Kind - er erzählt den Leuten, dass sein Vater dieser sehr berühmte Typ ist. Es ist ungefähr so, als würde man auf den Schulhof gehen und sage: Mein Vater ist Mick Jagger! Kein Wunder, dass ihm keiner glaubt.“

- Ralph Christians, Ausführender Produzent

Magma Films hat im Bezug auf Storyentwicklung und Drehbucharbeit eine lange, erfolgreiche Unternehmensgeschichte. Eine der wichtigsten Aufgaben der Firma war die enge Arbeit mit dem ebenfalls in Irland lebenden Autor Martein Thorisson sowie mit Hannu Tuomeinen und den Regisseuren Michael Hegner und Kari Jusonen. So konnte das Beste des Drehbuchs herausgearbeitet werden.

Lange nachdem die Arbeit am Drehbuch offiziell beendet war, diskutierte man endlos neue Ideen und das Feintuning, und das Skript wurde schließlich verfeinert und bis ins kleinste Detail ausgearbeitet, bevor man mit der Synchronisation und dem Storyboarding begann.

Die Stimmen

Barbara Schöneberger

Die Moderatorin, Schauspielerin und Sängerin Barbara Schöneberger kam 1974 in München zur Welt. Nach Abitur, Volontariat bei einem Modemagazin und ihrem – abgebrochenen – Studium der Soziologie, Kommunikationswissenschaft und Kunstgeschichte begann sie ihre TV-Karriere als Assistentin des Moderators Elmar Hörig bei der Sat.1-Game-Show „Bube, Dame, Hörig“.

Nach ersten kleineren Moderationen führte sie von 1999 bis 2003 bei Sat.1 zusammen mit Matthias Opdenhövel durch die Sendung „Weck Up“ und zusammen mit Kena Amoa durch die Reality-Show „Girlscamp“. Mit ihrer eigenen Show „Blondes Gift“, die von 2001 an auf diversen lokalen Privatsendern in Hamburg, München und Berlin zu sehen war, avancierte Barbara Schöneberger zum Kultstar – die Sendung war so erfolgreich, dass sie zunächst zum WDR und dann zu Pro Sieben wechselte. Die ZDF-Late-Night-Sendung „Die Schöneberger-Show“, in der sie in Spielfilmen auch als Schauspielerin reüssierte, war ganz auf ihren Charme und ihre schlagfertige, humorvolle und respektlose Art ausgerichtet. Seit Januar 2008 moderiert sie zusammen mit Hubertus Meyer-Burckhardt die renommierte „NDR Talk Show“. Darüber hinaus nahm bzw. nimmt sie als Gast an Panelshows wie „Blond am Freitag“, „Genial daneben – Die Comedy Arena“ (Sat.1), „Frei Schnauze“ (RTL) und „Typisch Mann – typisch Frau“ (RTL) teil.

Nach ersten Gehversuchen als Sängerin brachte Barbara Schöneberger im November 2007 ihr erstes Album „Jetzt singt sie auch noch!“ heraus. Aus der CD wurden die beiden Singles „Männer muss man loben“ und – im Februar 2008 – „Zu hässlich für München“ ausgekoppelt. Bereits im September 2007 war sie mit ihrem selbstironischen Musikprogramm im Rahmen einer erfolgreichen Tournee in ganz Deutschland unterwegs. Auch 2008 trat sie mit „Jetzt singt sie auch noch!“ auf.

Neben kleineren Rollen in TV-Serien wie „Das Amt“ und „Balko“ spielte Barbara Schöneberger in Kinofilmen wie *Komiker* (1999), *Der Räuber Hotzenplotz* (2005) und *Herr Bello* (2007). Fürs Fernsehen stand sie außerdem im TV-Movie „Crazy Race“ (2002) und in einer Theaterproduktion von „Urmel aus dem Eis“ (2005) vor der Kamera. Auch als Synchronsprecherin sammelte sie vor NIKO – EIN RENTIER HEBT AB bereits Erfahrung: Sie stand für den Disney-Film *Die Unglaublichen – The Incredibles* (The Incredibles, 2004) und für *Lucas, der Ameisenschreck* (The Ant Bully, 2006) am Mikrofon.

Neben ihrer Arbeit als Schauspielerin und Moderatorin – auch bei Events, Galas und Preisverleihungen wie dem Deutschen Filmpreis, dem Echo oder dem Adolf-Grimme-Preis – schrieb Barbara Schöneberger Kolumnen für Magazine wie „Maxim“, „Jolie“ und „Woman“. Im Jahr 2002 wurde sie mit dem New Faces Award der Zeitschrift „Bunte“ ausgezeichnet und für den Deutschen Fernsehpreis nominiert, ein Jahr später für den Adolf-Grimme-Preis. Zusammen mit dem Ensemble von „Frei Schnauze XXL“ bekam sie 2007 den Deutschen Comedypreis in der Sparte „Beste Comedy-Show“. Außerdem engagiert sie sich für Terre des Hommes und andere Wohltätigkeitsorganisationen.

Barbara Schöneberger lebt in Berlin.

Über die Filmemacher

Anima Vitae

Anima Vitae wurde im Jahr 2000 gegründet und ist ein im finnischen Helsinki ansässiges 3D-Animationsstudio. Mit einem Personal von rund 40 Mitarbeitern ist es das größte Animationsstudio in Finnland. Als Auftragsunternehmen war Anima Vitae an sechs 45minütigen und einem 22minütigen TV-Film beteiligt sowie an Finnlands erstem Animationsfilm in Spielfilmlänge: *Keisarin salaisuus* (2006). Ebenfalls auf Auftragsbasis stellte die Firma 233 Episoden einer wöchentlichen Primetime-Satire her. Anima Vitae produzierte darüber hinaus über 200 Werbespots, die zum größten Teil preisgekrönte High-end-Produktionen waren.

Ihr Animationsnetzwerk baute Anima Vitae seit dem Jahr 2003 stetig aus, als die Firma begann, sich dem Studium des europäischen Filmmarktes zu widmen. Von 2005 an kooperiert die Firma auch in asiatischen und amerikanischen Filmmärkten. Der größte Wettbewerbsvorteil der Firma ist die weltweit schnellste Produktions-Pipeline für eine wöchentliche TV-Serie, die sich seit 2001 bewährt hat.

Sämtliche fünf Anteilseigner von Anima Vitae arbeiten auch in dem Studio. Der Vorstandsvorsitzende ist der Produzent Petteri Pasanen.

Petteri Pasanen – Produktion

Petteri Pasanen, geboren 1965 im finnischen Jyväskylä, studierte zunächst an der London International Film School und dann an der Universität von Jyväskylä und schrieb seine Abschlussarbeit zum Thema Filmmarketing. An der Animation Business School in Lübeck nahm er ebenso an einem Aufbaustudium teil wie an der TE-Center & Seppo Hoffren Consultancy, wo er sich im Rahmen einer Masterclass als Managing Director ausbilden ließ.

Seit 1994 arbeitet Pasanen als Produzent, zunächst bei der Kinoproduction Ltd., danach freiberuflich und seit 2002 bei der finnischen Produktionsfirma Anima Vitae Ltd. Dort ist er auch als Managing Director tätig, nachdem er diese Position vorher bei den Firmen Animaker Ltd. und Helsingin Kubla Ltd. ausgefüllt hatte.

„Der erste animierte Kurzfilm, den ich produziert habe, gewann einen Preis in Cannes: Pizza Passionata (2001) wurde mit dem Prix du Jury ausgezeichnet. Der erste Spielfilm, den ich produziert habe, hat sich in über 100 Länder verkauft: NIKO – EIN RENTIER HEBT AB. Ja, ich bin glücklich.“

- Petteri Pasanen, Produzent

Cinemaker

Cinemaker Oy ist eine finnische, unabhängige Filmproduktionsfirma, die 1990 von dem Regisseur und Produzenten Hannu Tuomainen gegründet wurde. Während der Neunziger Jahre stellte die Firma 14 Kurzfilme her, fünf davon als internationale Co-Produktionen, was schließlich zur Spezialität der Firma wurde. Das Unternehmensziel von Cinemaker ist die Herstellung von kinder- und jugendorientierten, qualitativ hochwertigen Unterhaltungsfilmen. In den Neunzigern wurde Cinemaker sechs Mal mit dem State Quality Award ausgezeichnet – ein nationaler Rekord, der das Unternehmen immer wieder anspornt, sein Qualitätsniveau zu halten.

Die erste Spielfilm-Produktion von Cinemaker war das Familienabenteuer *Tommy und der Luchs* (Poika ja ilves, 1998), die für Wildcat Productions hergestellt wurde – einem Unternehmen, das allein für diesen Film gegründet wurde. *Tommy und der Luchs* war der bis dato teuerste finnische Film aller Zeiten und avancierte mit über 400.000 Zuschauern zu einem der größten Kinoerfolge des Landes. Die Rechte wurden in über 40 Länder verkauft und der Film wurde mit zahlreichen internationalen Preisen ausgezeichnet. Der zweite Film von Cinemaker, *Menolippu Mombasaan* (2002), verzeichnete 150.000 Besucher in Finnland und gewann 26 internationale Preise. Auch die Kurzfilme der Produktionsfirma wurden über die Jahre mit etlichen Awards ausgezeichnet.

NIKO – EIN RENTIER HEBT AB führt nun die Ambitionen von Cinemaker fort: Qualitätsproduktionen mit Herz und Seele herzustellen, die keinerlei territorialen Beschränkungen unterliegen.

Hannu Tuomainen - Drehbuch, Produktion

Hannu Tuomainen studierte an der Universität für Kunst und Design im Fachbereich Film & TV in Helsinki und schloss im Jahr 1991 als Regisseur und Drehbuchautor ab. Seine Produktionsfirma Cinemaker gründete er bereits während seiner Zeit an der Filmschule. Seine Lehrzeit komplettierte er durch ein internationales Aufbaustudienprogramm der Europäischen Produzenten EAVE, das er 1994 abschloss.

Während der Neunziger Jahre produzierte Tuomainen 14 Kurzfilme – die meisten für ein junges Publikum – und inszenierte acht weitere Kurzfilme, für die er größtenteils auch die Drehbücher schrieb. Sein erster Spielfilm als Produzent war *Tommy und der Luchs*, der zum zweiterfolgreichsten finnischen Film dieses Jahrzehnts avancierte und sich international hervorragend verkaufte. Für seine Leistung wurde Hannu Tuomainen als „Produzent des Jahres“ von der Finnish Distributors Association ausgezeichnet.

Im Jahr 2002 inszenierte er seinen ersten Spielfilm: *Menolippu Mombasaan*, für den er auch als Co-Autor und Produzent verantwortlich zeichnete. Der Film wurde mit 26 internationalen Preisen ausgezeichnet. Sowohl *Tommy und der Luchs*, als auch *Menolippu Mombasaan* gewannen den Preis als „Bester Film des Jahres“ bei der Publikumswahl des finnischen Filmpreises „Jussi“.

Darüber hinaus gibt Hannu Tuomainen Kurse als Dozent für Filmproduktion in finnischen Filmschulen.

Im Mai 2004 gründete er zusammen mit dem Animations-Produzenten Petteri Pasanen von Anima Vitae die neue Firma Animaker für die Produktion des computeranimierten Spielfilms NIKO – EIN RENTIER HEBT AB, einem Abenteuer-Märchen für ein Familienpublikum. Neben der Arbeit als Produzent von NIKO schrieb Hannu Tuomainen zusammen mit Marteen Thorisson das Drehbuch, das auf seiner eigenen Originalgeschichte basiert.

Ulysses Filmproduktion

Die Ulysses Filmproduktion GmbH wurde als Produktionsfirma 2004 in Hamburg und München gegründet. Ulysses, ursprünglich eine Tochterfirma der irischen Magma Films, ist unabhängig und mit eigener Management-Struktur, die es der Firma ermöglicht, eigenständig Co-Produktionen ausführen und Finanzierungen zu sichern. Die Geschäftsführer sind Emely Christians und Dr. Klaus Wagner.

Das hauptsächliche Unternehmensziel der Ulysses Filmproduktion ist die Entwicklung, Finanzierung und Produktion von animierten TV-Serien, sowie animierten und Live-Action-Spielfilmen für den internationalen Markt. Der Fokus liegt dabei auf Kinder- und Familienprogrammen. In der Ausführung der Produktionen arbeitet die Firma eng mit dem Animationsstudio Pictorion Animation in Hamburg zusammen. Dank dieser permanenten Partnerschaft realisiert Ulysses die Projekte zielorientiert und in einer sehr hohen Qualität. Der in 3D computeranimierte Film *Das hässliche Entlein & ich* (The Ugly Duckling and Me, 2006), den Ulysses mit der dänischen A.Film, der französischen Futurikon sowie mit Magma Films produziert hat, kam in Deutschland im Dezember 2006 in die Kinos und wurde erfolgreich in über 28 Länder verkauft.

Ulysses Filmproduktion arbeitet derzeit zusammen mit der isländischen Firma Caoz an der Entwicklung und Produktion des Animationsfilms *Thór: The Edda Chronicles* (2010), mit Magma Films an einem TV-Film und der dazu gehörigen Serie „Oops! Noah is gone...“ sowie an einigen anderen TV-Serien.

Emely Christians - Ausführende Produzentin

Emely Christians machte ihren Abschluss im Fach Medienproduktion an der Handelskammer Hamburg, hinzu kamen eine Ausbildung zur Fotoredakteurin und ein weiterer Abschluss als Wirtschaftswissenschaftlerin an der Universität Hamburg. Sie arbeitete als Leiterin der Werbe-Abteilung in einer Fotoagentur, managte das Hamburger Büro einer weiteren Agentur und war Leiterin des künstlerischen Einkaufs in einer Werbeagentur, bevor sie als Partner bei Neupert Foto Film Service einstieg.

Seit 2005 ist Emely Christians Head of Legal and Business Affairs bei der Magma Group und agiert in dieser Funktion seit 2006 auch als Managing Director der Ulysses Filmproduktion GmbH in Hamburg. Zu ihren Produktionen zählen *Das hässliche Entlein & ich*, die TV-Serien „Norman Normal“ und „Loggerheads“ für Magma Films, und der Kinofilm NIKO – EIN RENTIER HEBT AB für Ulysses. Derzeit entwickelt sie für Ulysses die beiden Projekte „Oops! Noah is gone...“ und *Thór: The Edda Chronicles*.

A.Film A/S

A.Film A/S ist eine der größten Animationsfirmen Skandinaviens mit einem festen Mitarbeiterstab von 15 Profis, der bei laufenden Produktionen um 30 Mitarbeiter oder mehr aufgestockt wird. A.Film hat diverse bekannte Spielfilme produziert, unter anderem *Hilfe! Ich bin ein Fisch* (Hjaelp, jeg er en fisk, 2000), *Terkel in Trouble* (Terkel i knibe, 2004), *Asterix und die Wikinger* (Astérix et les Vikings, 2006) für die Pariser Firma M6 und *Das hässliche Entlein & ich*.

A.Film hat darüber hinaus über 200 halbstündige Episoden von TV-Serien wie „Troll Tales“, „Benjamin Blümchen“, „Das hässliche Entlein & ich“ und „The Fairytaler“, basierend auf den Märchen von Hans Christian Andersen, sowie fünf Kurzfilme, über 500 Werbespots und etliche andere Projekte produziert.

Zu den aktuellen Projekten von A.Film A/S zählen der computeranimierte Spielfilm *Rejsen til Saturn* (2008) und die Co-Produktion von NIKO – EIN RENTIER HEBT AB. Darüber hinaus war die Firma an *Kurt blir grusom* (2008) beteiligt und arbeitet an *Bibi Blocksberg* (2010), *Pettersen & Findus: Glømligheter* (2009) sowie zahlreichen Werbespots.

A.Film wurde am 1. August 1998 von den vier Animatoren Hans Perk, Karsten Küllerich, Jørgen Lerdam und Stefan Fjeldmark und dem Produzenten Anders Mastup gegründet,

die sich bei der Produktion des dänischen Animationsfilms *Walhalla* (Valhalla, 1986) kennen gelernt hatten. Die Animatoren waren für rund 60 Prozent der Animationen von Walhalla zuständig.

Die finale Phase bei der Produktion von Walhalla wurde unglücklicherweise durch die Ansicht einiger Verantwortlicher getrübt, der Besitz eines Studios sei wichtiger und interessanter als die Herstellung einer Qualitätsproduktion. Als Reaktion darauf, erklärten die Gründer von A.Film ihren Anspruch auf Qualität zur obersten Priorität.

Anders Mastrup - Ausführender Produzent

Anders Mastrup ist seit 2000 Senior Vice President of Financing & Business Development bei A.Film. Er studierte Geschichts- und Politikwissenschaften an der Universität von Kopenhagen und arbeitete zunächst als Producer bei Radio Graffiti und als Production Manager von Swan Film Productions in Kopenhagen, bevor er mit seinen Partnern A.Film gründete.

Seit der Gründung von A.Film im Jahr 1988 war Anders Mastrup als Produzent an Animationsfilmen wie *Hugo, das Dschungeltier* (Jungledyret, 1993), *Hugo, das Dschungeltier – Filmstar wider Willen* (Jungledyret 2 – den store filmhelt, 1996), *Hilfe! Ich bin ein Fisch*, *Asterix und die Wikinger*, *Das hässliche Entlein & ich* und zuletzt an NIKO – EIN RENTIER HEBT AB beteiligt. Darüber hinaus produzierte er die Serien „Troll Tales“, „The Fairytaler“, „Das hässliche Entlein & ich“ und „Rocky“. Derzeit arbeitet er an weiteren neuen Produktionen im Kino- und TV-Serienbereich.

Neben seiner Tätigkeit bei A.Film ist Anders Mastrup Vorstand bei den A.Film-Divisionen in Estland, Deutschland und Lettland sowie bei der Trekroner Freinet School. Außerdem ist er Managing Director von The Animationhouse in Kopenhagen.

Magma Films

Magma Films ist eine unabhängige Produktionsfirma, die Live-Action-TV-Filme, Kinofilme, Dokumentationen, Komödien, Dramen, Unterhaltungsprogramme sowie Zeichentrickserien und -Filme für eine Vielzahl von Sendern und Vertriebsfirmen weltweit produziert.

Sowohl im Animations- als auch im Live-Action-Bereich hat sich Magma im Gesamtmarkt eine starke Nischenposition geschaffen, in der die Firma qualitativ sehr hochwertige Produkte kreiert. Sie ist bekannt dafür, humorvolle, schräge Ideen zu generieren, die ein breites internationales Publikum ansprechen. Magma hat darüber hinaus einen exzellenten Ruf, innerhalb eines vorgegebenen Budgets und Zeitrahmens qualitativ hochwertige Programme abzuliefern.

Magma Films wurde vor zwölf Jahren in Irland von Ralph Christians gegründet, einem etablierten deutschen Produzenten, der für deutsche TV-Sender arbeitete, bevor er im Jahr 1984 Magma Films in Deutschland und Island aus der Taufe hob. Magma konzentriert seine Aktivitäten mittlerweile auf das irische Galway, besitzt aber auch die Film- und TV-Produktionen Ulysses in Hamburg und Belfast sowie Pictorion Magma Animation in Hamburg.

Magma Films ist mittlerweile das Zentrum eines internationalen Netzwerks von starken, kreativen Mitarbeitern aus verschiedenen Kulturkreisen, darunter Drehbuchautoren, Designer, Dramaturgen, Produzenten, Storyboard-Zeichner, Synchronsprecher und Regisseure.

Zur Filmografie von Magma Films zählen zahlreiche Spielfilme und TV-Serien für das deutsche und irische Fernsehen, unter anderem *Das hässliche Entlein & ich* (der Kinofilm und die Serie), „Loggerheads“, „Die Hexe Lilli“ und *Derrick – Die Pflicht ruft!* (2004).

Ralph Christians - Ausführender Produzent

Ralph Christians gründete Magma Films im Jahr 1984 zunächst in Deutschland und Irland und arbeitete als Produzent, Autor und TV-Journalist. Im Jahr 1994 gründete er Magma Films Irland, das zwei Jahre später zum Hauptquartier aller Magma-Aktivitäten wurde.

Christians kam 1950 in Deutschland zur Welt und studierte in den frühen Siebziger Jahren Soziologie und Kommunikationswissenschaft an den Universitäten in Wuppertal und Bochum. Darüber hinaus war er Redakteur des Frankfurter Satire-Magazins „Pardon“ und Chefredakteur einer Tageszeitung in Nordrhein-Westfalen. Im Jahr 1980 kam er als Journalist zur Filmbranche, in dem er für Nachrichtensendungen und Polit-Magazine arbeitete und seine ersten Filme produzierte – hauptsächlich investigative Dokumentationen für die Sendeanstalten der ARD.

Unter seiner Leitung erarbeitete sich Magma Films den Ruf, humorvolle bis schräge Ideen zu entwickeln, die ein globales Potenzial ausschöpfen und qualitativ sehr hochwertig sind.

Magma Film besitzt mittlerweile auch die Film- und TV-Produktionen Ulysses mit Büros in Hamburg und Belfast sowie Pictorion Magma Animation in Hamburg.

Universum Film

Koproduzent und Verleih für den deutschsprachigen Raum

Die Universum Film GmbH ist seit dreißig Jahren im Filmgeschäft tätig und einer der führenden Filmverleiher im Independent-Bereich in Deutschland. Seit dem Einstieg ins Kinogeschäft 2002 brachte Universum Film erfolgreiche Titel wie „In 80 Tagen um die Welt“, „Crank“, „Die Fälscher“, „Transporter 3“ oder „Prinzessin Lillifee“ in die Kinos. Ein besonderes Highlight war 2008 die Naturdokumentation „Unsere Erde“, die von 3,8 Millionen Besuchern gesehen wurde. Als erstes Koproduktionsprojekt der Universum Film kam 2006 der Thriller „Open Water 2“ von Hans Horn in die Kinos und wurde in über 90 Territorien weltweit verkauft. Im letzten Jahr brachte Universum Film den Animationsfilm „Der Mondbär – Das große Kinoabenteuer“ in die Kinos.

Michael Hegner - Regie

Michael Hegner, Jahrgang 1964, begann seine Laufbahn als Animator 1987 und 1988 bei der TV-Serie „Quark“.

Danach arbeitete er als Animator und Storyboard-Zeichner an Zeichentrickfilmen wie *Werner – Beinhart* (1990, Hahn Film), *Der kleine Punker* (1992, Trickcompany) und *Hugo, das Dschungeltier* (A.Film), bevor er zum Leiter von A.Film Commercials wurde. In den folgenden acht Jahren inszenierte er Werbespots für Kunden wie Lego, Fazer und Tuborg. 1997 führte er bei einem Spot mit dem Titel „Organspende“ Regie, für den er mit einem Grand Global Award ausgezeichnet wurde.

Zwischen 1998 und 2000 war Michael Hegner als Co-Regisseur an *Hilfe! Ich bin ein Fisch* (A.Film) beteiligt. Weitere drei Jahre arbeitete er an *Das hässliche Entlein & ich* und der gleichnamigen TV-Serie, bevor er sich als Regisseur NIKO – EIN RENTIER HEBT AB widmete.

Kari Juusonen - Regie

Kari Juusonen kam 1967 zur Welt, wurde als Metallarbeiter ausgebildet und arbeitete als Schmied und Möbelhersteller. Im Jahr 1990 begann er sein Studium als Filmemacher an der Lahti Polytechnic. Sein Interesse an Mechanik und Handwerk führte zunächst dazu, dass er mit Puppenanimationen experimentierte. Im Jahr 2001 machte Kari Juusonen seinen Abschluss an der Universität für Kunst und Design in Helsinki, wo er im Fachbereich Film und Television Animation studiert hatte.

In seinen Kurzfilmen spezialisierte er sich auf Puppenanimation, stellte neben dem Schreiben von Drehbüchern und der Regie für seine Filme auch die Puppen und Marionetten her und baute die Sets selbst. Als Set-Designer und Regisseur war er ebenfalls im Bereich der Werbung tätig, außerdem stellte er für Animations- und Live-Action-Filme auf Auftragsbasis Puppen und Miniatur-Modelle her.

Juusonens Kurzfilm *Pizza Passionata* (2001) wurde 2001 uraufgeführt, gewann beim Film Festival in Cannes den Prix du Jury und wurde mit weiteren Preisen ausgezeichnet. Sein nächster Kurzfilm hieß *Syntymäpäivä* (2004) und wurde zusammen mit *Pizza Passionata* im Rahmen etlicher renommierter Festivals auf der ganzen Welt gezeigt.

Seit 2005 führte Kari Juusonen die Co-Regie bei NIKO – EIN RENTIER HEBT AB. Nach diesem Projekt widmete er sich einem neuen animierten Kurzfilm.

Mikko Pitkänen - Produktionsdesign

Mikko Pitkänen, geboren 1970, studierte von 1991 bis 1997 Kunsterziehung, Bühnenbildgestaltung, Animation, Film und Grafikdesign an der Universität für Kunst und Design in Helsinki.

Seine Laufbahn begann er 1994 als Regisseur von Musikvideos. Er arbeitete mit Bands wie The Rasmus, HIM und Nightwish, die seitdem auch international erfolgreich sind, sowie mit kleineren finnischen Alternative-Bands.

Pitkänen führte seit 1998 außerdem bei rund 200 TV-Werbespots Regie. Zuerst war er bei der größten und ältesten finnischen Werbe-Produktionsfirma, Crea Film, angestellt, dann war er Partner bei Vulcan Films, die 2003 als beste Produktionsfirma Finnlands ausgezeichnet wurde. In den beiden Jahren der Produktion von NIKO – EIN RENTIER HEBT AB war er in Vollzeit bei Anima Vitae als Art Director und Supervisor angestellt.

Seine kommerzielle Arbeit rangiert von kleinen, menschlichen Dramen bis hin zu effektgeladenen Spektakeln, die sich durch eine starke Betonung auf das visuelle Erlebnis und die Ausstattung auszeichnen. Als Art Director, Character- und Grafik-Designer war Mikko Pitkänen auch für zahlreiche andere Werbespot-Regisseure im Einsatz. Zu seinen jüngsten Projekten zählen die Regie sowie das Charakter- und Konzept-Design für den größten finnischen Werbe-Kanal, bei der er das alte Maskottchen des Senders – eine Eule – wieder neu etablieren soll. Die Eule zählt zu den beliebtesten Figuren im finnischen Fernsehen. Darüber hinaus ist Pitkänen mit seinem Spot „Ants“ der Rexam-CanPaign-Award-Gewinner 2005 für die internationale Marke Battery.

Stephen McKeon - Komponist

Stephen McKeon ist einer der meistbeschäftigsten und erfolgreichsten Komponisten Irlands. Zu seinen Arbeiten zählen die Scores von etlichen Spielfilmen und TV-Serien.

Unter seinen jüngsten Filmen sind *The Tiger's Tale* (2006) von Regisseur John Boorman, der 2007 mit dem Irish Film & TV Award in der Kategorie „Best Music in Film“ ausgezeichnet wurde, *Cowboys & Angels* (Cowboys & Angels, 2003) von David Gleeson, der TV-Film „Falling for a Dancer“ („Falling for a Dancer“, 1998) von Richard Standeven mit Colin Farrell und die Serie „The Time of Your Life“ von David Blair zu finden.