

TRIFF DIE STIMMEN
IN DEINEM KOPF.



WUT



ANGST



FREUDE



EKEL

KUMMER



Disney · PIXAR
**ALLES
STEHT KOPF**

Disney · PIXAR ALLES STEHT KOPF

Regie: Pete Docter & Ronnie del Carmen

Produzent: Jonas Rivera

Kinostart: 01. Oktober 2015

im Verleih von Walt Disney Studios Motion Pictures Germany

In Disney Digital 3D™

AllesStehtKopf.tumblr.com

*Hast Du jemals jemanden angesehen
und Dir die Frage gestellt,
was in seinem Kopf vorgehen mag?*

*Disney•Pixars neuer Film ALLES STEHT KOPF
wagt sich ins Innere des Verstands,
um das herauszufinden*

Im Hauptquartier, dem Kontrollzentrum mitten im Verstand der elfjährigen Riley, sind fünf Emotionen stets unentwegt mit Hochdruck bei der Arbeit. Angeführt werden sie von der unbeschwerten Optimistin FREUDE, deren einzige Mission es ist dafür zu sorgen, dass Riley immer glücklich ist. ANGST kümmert sich um die Sicherheit, WUT sorgt dafür, dass alles immer gerecht abläuft, und EKEL hält Riley davon ab, sich zu vergiften – körperlich ebenso wie mental. KUMMER ist sich noch nicht ganz sicher, was ihre Aufgabe ist. Aber das macht nichts, den anderen ist ebenso nicht so recht bewusst, wofür sie gut sein soll.

„Die Emotionen kann man sich ein bisschen als die Stimmen in unserem Kopf vorstellen“, sagt Regisseur Pete Docter. „Als wir mit der Arbeit an diesem Film begannen, warfen wir alle einen Blick um uns - auf unsere Kinder, Freunde, Arbeitskollegen. Und wir stellten fest, dass jeder von uns ein vorab eingestelltes Temperament hat. Wir alle machen Abschnitte mit, in denen wir glücklich sind oder traurig, aber manche Leute sind einfach automatisch glücklich oder wütend oder sonst etwas. Riley ist eines der glücklichen Kinder. Also war FREUDE die erste Emotion in ihrem Leben, weshalb sie sich dem Mädchen ganz besonders eng verbunden fühlt.“

„FREUDE hat genau 33 Sekunden, in denen sie zu Beginn von Rileys Leben allein mit ihr ist“, meint Amy Poehler, die Joy in der Originalfassung ihre Stimme leiht. „Dann beginnt Riley zu weinen und KUMMER taucht auf. In diesem Moment wird Freude bewusst, dass sie Riley mit all diesen Emotionen teilen muss.“

Als Rileys Familie in eine große, neue Stadt umzieht, müssen die Emotionen Überstunden machen und Riley dabei helfen, diese schwierige Übergangszeit unbeschadet zu meistern. Aber dann werden FREUDE und KUMMER gemeinsam mit ein paar der Kernerinnerungen versehentlich in die entlegeneren Ecken von Rileys Verstand gespült. Und auf einmal geht es drunter und drüber im Hauptquartier, denn nun sind EKEL, WUT und ANGST auf einmal erstmals völlig auf sich allein gestellt. „Stellen Sie sich das einmal vor“, so der ausführende Produzent John Lasseter. „Eine Elfjährige, der FREUDE und KUMMER fehlen? Und nur EKEL, WUT und ANGST sind noch an Bord? Klingt das nach irgendeiner Elfjährigen, von der Sie schon einmal gehört haben?“

FREUDE und KUMMER müssen sich den Weg durch ihnen unbekannte Orte bahnen, wie das Langzeitgedächtnis, das Fantasieland, Abstraktes Denken und die Traum Studios, um mit wachsender Verzweiflung zurück zum Hauptquartier – und Riley! – zu finden. Unterwegs treffen sie eine Reihe bunter Figuren, von den Vergessern, die als Löscharbeiter zuständig für die Verwaltung von Rileys Erinnerungen sind, hin zu Rileys eingebildetem Freund BING BONG, der nach einem Weg sucht, dass Riley sich wieder an ihn erinnert. „Er war ein Favorit, als Riley noch ein kleines Kind mit einer überbordenden Fantasie war“, erzählt Docter. „Aber mittlerweile ist er wie ein arbeitsloser Schauspieler, der verzweifelt an seinem Comeback arbeitet.“

ALLES STEHT KOPF ist prall gefüllt mit dem Zauber, der die Filme von Pixar stets hinreißend macht, und steckt zum Bersten voll von unvergesslichen Figuren, zu Herzen gehenden Momenten und großartigem Humor. „Unser Ziel war es, ganz grundsätzlich gesprochen, dem Publikum Freude zu bereiten“, meint Produzent Jonas Rivera. „Meine Kinder haben den Film gesehen und reden nur noch über WUT. Sie halten ihn für aberwitzig. Und die Reise, die FREUDE und KUMMER gemeinsam unternehmen, ist ein riesiges, richtig cooles Abenteuer.“ „Ich glaube, Erwachsene – Eltern! – werden den Film ganz anders erleben“, fährt Rivera fort. „Auch ihnen wird er Spaß machen, aber wahrscheinlich werden sie auch etwas Tiefgründigeres darin entdecken. Und das ist etwas, das Walt Disney immer am Herz gelegen war.“

„Ich bin einfach begeistert von diesem riesigen Herzen, das in diesem Film schlägt“, erklärt Amy Poehler. „Von einem Augenblick zum nächsten kann man herzhaft lachen und muss dann weinen. Und er sieht einfach so unglaublich wunderschön aus. Er ist wie eine Welt, die sich vertraut anfühlt, aber gleichzeitig voller Magie steckt.“

Die Filmemacher versammelten eine großartige Besetzung für den Film, die sich durch ihr komödiantisches Talent und ihre Kreativität auszeichnet. Zu ihnen gehören neben Amy Poehler („Parks and Recreation“) als FREUDE auch noch Bill Hader („Saturday Night Live“) als ANGST, Mindy Kaling („The Mindy Project“) als EKEL, Lewis Black („The Rant Is De: Part Deux“-Tour) als WUT und Phyllis Smith („The Office“) als KUMMER. Riley wird von Kaitlyn Dias („The Shifting“) gesprochen, und die Stimmen von Mama und Papa stammen von Diane Lane (Theaterstück „The Mystery of Love and Sex“) und Kyle MacLachlan („Agents of S.H.I.E.L.D.“). „Wir haben eine Traumbesetzung“, sagt Docter. „Wir konnten ihnen zunächst unser Material zeigen und erklären, wie wir uns diese Szene vorgestellt haben, um dann mit ihnen in Workshops zu erarbeiten, wie sie das Ganze umsetzen könnten. Wir haben viele verschiedene Alternativen entwickelt, völlig neue Dialogzeilen. Das hat Spaß gemacht.“

ALLES STEHT KOPF wurde von Pete Docter (OBEN, DIE MONSTER AG) inszeniert. Sein Ko-Regisseur ist Ronnie del Carmen („Dug's Special Mission“). Produzent ist Jonas Rivera (OBEN), als ausführender Produzent fungiert John Lasseter (TOY STORY, CARS). Die Musik wurde von Michael Giacchino (DIE UNGLAUBLICHEN – THE INCREDIBLES, RATATOUILLE, OBEN) geschrieben. Der Film kommt am 01. Oktober 2015 in die deutschen Kinos.

KURZINHALT

Im Hauptquartier, dem Kontrollzentrum im Kopf der elfjährigen Riley, leisten fünf Emotionen Schwerarbeit: Angeführt von der optimistischen FREUDE, die Riley immer nur glücklich sehen möchte, sorgt sich ANGST ständig um Rileys Sicherheit, während WUT auf der Suche nach Gerechtigkeit bisweilen die Hutschnur platzt. Und die aufmerksame EKEL schützt den Teenager davor, sich zu vergiften – körperlich oder mental. Nur die unglückliche KUMMER weiß nicht so Recht, was ihre Aufgabe ist – nun ja, die anderen offensichtlich aber auch nicht.

Als Rileys Familie eines Tages vom Land in eine fremde große Stadt zieht, sind die Emotionen gefragt, Riley durch die bislang schwerste Zeit ihres Lebens zu helfen. Aber als FREUDE und KUMMER durch ein Missgeschick tief im Gedächtnis des Mädchens verschwinden, liegt es an den anderen drei Emotionen, das Chaos in den Griff zu bekommen. Dummerweise haben FREUDE und KUMMER versehentlich wichtige Kernerinnerungen von Riley mitgenommen und müssen diese nun unbedingt ins Hauptquartier zurückbringen, wenn sie nicht für immer verloren gehen sollen. Es beginnt eine aufregende Reise durch ihnen unbekannte Hirnregionen wie das Langzeitgedächtnis, das Fantasieland, das Abstrakte Denken und die Traum Studios, die von den beiden Emotionen alles abverlangt – auch, über den eigenen Gefühlsrand hinauszuwachsen...

PRESSENOTIZ

Freuen Sie sich auf ALLES STEHT KOPF von Regisseur und Oscar®-Preisträger Pete Docter („Die Monster AG“, „Oben“), Ko-Regisseur Ronnie Del Carmen („Oben“), Produzent Jonas Rivera („Oben“) und mit dem Soundtrack von Oscar®-Preisträger Michael Giacchino („Die Unglaublichen“, „Ratatouille“, „Oben“). Ab dem 1. Oktober 2015 in den deutschen Kinos!

LANGINHALT

Nur 33 Sekunden sind der Emotion FREUDE ganz allein mit der kleinen Riley vergönnt, als das Mädchen gerade auf die Welt gekommen ist. Sie reichen aus, um eine ganz besondere Verbindung zu besiegeln. Schnell kommen die weiteren Emotionen dazu und bevölkern mit FREUDE das Hauptquartier inmitten des Verstands von Riley, wo sie täglich an die Arbeit gehen: der stets übervorsichtige ANGST, der explosive WUT, die skeptische EKEL und die lethargische KUMMER. Alle Rollen sind klar verteilt, mit FREUDE als unermüdliche und ewig gut gelaunte Anführerin. Nur bei KUMMER sind sich die Emotionen nicht ganz sicher, wozu sie eigentlich gut sein soll. Das sieht sie selbst so, was nicht gerade dazu beiträgt, ihre ohnehin nicht so prickelnd gute Stimmung zu verbessern. Aber immerhin hat KUMMER eines mit den anderen Emotionen gemein: Sie wollen nur das Beste für Riley, sie sind immer um ihr Wohlergehen besorgt. Sie wollen, dass das Mädchen glücklich ist und ein erfülltes Leben führt.

Täglich sammeln die Emotionen im Hauptquartier die neuen Erinnerungen von Riley. Nicht ohne Stolz stellt FREUDE fest, dass die Kugeln mit den Erinnerungen, die zunächst in einem Wandregal aufbewahrt werden, meist ihre Farbe tragen – Gelb! –, weil es überwiegend, sonnige glückliche Erinnerungen sind. Denn Riley ist ein fröhliches Kind. Sie liebt ihre Eltern, Mom und

Dad, sie liebt es, Schlittschuh zu fahren und Eishockey zu spielen. Sie liebt ihre Freunde, sie liebt es herumzualbern, und Ehrlichkeit liegt ihr ebenfalls am Herzen. Jeden Abend, wenn Riley schlafen geht, werden die Erinnerungen des Tages abgeholt und in einem ausgeklügelten Röhrensystem ins Langzeitgedächtnis verfrachtet. Die besonders wichtigen Erinnerungen jedoch bleiben im Hauptquartier: Das sind die Kernerinnerungen, die wichtig für Rileys Persönlichkeitsentwicklung sind. Vom Hauptquartier aus sieht man, wie aus ihnen in der Entfernung fünf Persönlichkeitsinseln entstehen. Es handelt sich um die Eishockey-Insel, die Freundschafts-Insel, die Familien-Insel, die Quatschmach-Insel und die Ehrlichkeits-Insel, die allesamt Rileys Persönlichkeit ausmachen und formen.

Als Riley elf Jahre alt ist, könnte sie eigentlich gar nicht zufriedener sein. Bis der Vater der Familie eröffnet, einen neuen Job angenommen zu haben, am anderen Ende des Landes - in San Francisco. Für Riley bedeutet das, dass sie ihr gesamtes bisheriges Leben in Minnesota zurücklassen muss. Kein Wunder, dass sie die neue Stadt als bedrohlich empfindet: Sie kennt niemanden dort, und die neue Wohnung gibt auch keinen Anlass zur Hoffnung. Sie wirkt einsam und heruntergekommen auf das Mädchen, zumal nicht mal die Möbel den Weg aus der alten Heimat in die große Stadt geschafft haben. Auch die Pizzas schmecken hier nur halb so gut wie in Minnesota. Findet sie. Die Emotionen sind in Aufruhr, nur FREUDE gibt sich alle Mühe, mit ihrem unerschütterlichen Optimismus für gute Laune zu sorgen. Kurzfristig gelingt ihr das sogar, als sie Riley dazu animieren kann, mit ihren Eltern ein spontanes, improvisiertes Hockeyspiel mit einer Papierkugel in der leeren Wohnung anzuzetteln. Aber dann wird ihr Vater zu einem dringenden Termin gerufen, und Riley bleibt zurück und muss in ihrem Zimmer auf dem Boden schlafen.

Auch die Emotionen wissen nicht weiter. Die Dinge im Hauptquartier scheinen aus den Fugen zu geraten, als KUMMER eine der Kernerinnerungen berührt und diese sich von Gelb zu Blau verfärben beginnt. FREUDE ist entsetzt. Sie versucht, KUMMER mit neuen Aufgaben abzulenken, aber immer wieder kehrt diese wie magisch zu den Kernerinnerungen zurück und will sie berühren. FREUDE will sie davon abhalten. Es kommt zum Gerangel, und FREUDE und KUMMER werden mitsamt der Kernerinnerungen in das Röhrensystem Richtung Langzeitgedächtnis gesaugt. WUT, ANGST und EKEL bleiben alleine zurück. Sie haben nun das Kommando über die Steuerung im Hauptquartier und das kann nicht lange gutgehen... Die Dinge für Riley werden nicht einfacher. Der erste Schultag ist eine Katastrophe: Vor versammelter Klasse bricht Riley in Tränen aus, beim Abendessen herrscht sie ihre Eltern an und stapft wütend in ihr Zimmer. Das hat sie noch nie getan. Die Dinge geraten aus dem Gleichgewicht. Riley will sich auch nicht von ihren Eltern beruhigen lassen, sie ist todunglücklich.

FREUDE findet sich mittlerweile im Langzeitgedächtnis wieder. Sie muss mitansehen, wie die erste der Persönlichkeitsinseln ins Wanken gerät und schließlich sogar einstürzt. Alarmiert sammelt sie die völlig mutlose KUMMER und die Kernerinnerungen ein und überlegt fieberhaft, wie sie schnellstmöglich ins Hauptquartier zurückkehren kann, bevor es zu spät ist, bevor weitere Persönlichkeitsinseln einstürzen und nichts mehr übrig ist von der Riley, wie sie sie kennt. Furchtlos stürzt FREUDE sich in ein unglaubliches Abenteuer, in dem sie auf Rileys lange vergessenen imaginären Freund Bing Bong trifft, den Vergessern und witzigen Löscharbeitern bei der Arbeit zusieht und sich ins tiefste Innere des Verstands vorwagt, durchs Fantasieland, das Abstrakte Denken, die Traum Studios, ins Unterbewusstsein, und schließlich in der Erinnerungsdeponie landet, immer in der Hoffnung, doch noch auf den Gedankenzug aufspringen zu können, der ihr die einzige Möglichkeit scheint, wieder ins Hauptquartier zu kommen. Doch erst als FREUDE erkennt, dass Riley künftig nicht mehr ohne KUMMER auskommen kann und diese Emotion genauso wichtig ist wie die anderen Emotionen, findet sie den Schlüssel zur Rettung – wenn es denn noch nicht zu spät ist.

PRODUKTIONSNOTIZEN

AM ANFANG WAR FREUDE

Oscar®-Gewinner Pete Docter lässt sich von Zuhause inspirieren

Was mag sie wohl gerade denken?

Diese Frage hat wohl alle Eltern schon einmal beschäftigt, die versuchen, einen Teenager groß zu ziehen – dazu gehört auch der Oscar®-prämierte Filmemacher Pete Docter, als er zusah, wie seine eigene Tochter Ellie zu einer jungen Frau heranwuchs.

„Meine Tochter lieh der kleinen Ellie in OBEN („Up“, 2009) ihre Stimme, Sie wissen schon, dieses quicklebendige, resolute Kind mit den wilden Haaren – und damals war sie dieser Figur auch ungemein ähnlich“, erzählt Docter. „Als wir mit der Arbeit an ALLES STEHT KOPF begannen, war Ellie bereits etwas älter, ungefähr elf Jahre, und sie hatte sich wahnsinnig verändert, sie war still und in sich zurückgezogen. Damals fragte ich mich, was wohl gerade in ihrem Kopf vor sich ging und warum sie sich so sehr veränderte.“

Aber dann erinnerte sich Docter daran, wie es war, als er sich in derselben Phase befand. „Das ist eine mächtig große Sache“, meint er. „Die unschuldige Blase der Kindheit platzt und man hat das Gefühl, als würde man ungeschützt der Erwachsenenwelt ausgesetzt werden und müsste sich auf eine gewisse Weise benehmen. Man möchte gerne cool sein, weiß aber gar nicht so genau, was das eigentlich bedeutet.“

Bühne frei für die Emotionen...

Von Anfang an war Docter fasziniert von der Idee, wie es wohl sein würde, eine Reise in das Bewusstsein zu unternehmen und damit viele jener Filmemacher herauszufordern, die das Publikum zuvor bereits nach Monstropolis entführt oder in einem Bouquet aus bunten Luftballons in den Himmel geschickt hatten. „Ich dachte, dass das doch lustig sein müsste“, erzählt Docter. „Ich wollte diese abstrakte Vision ein bisschen genauer unter die Lupe nehmen – nicht das Gehirn, sondern den Verstand. Ich fand, dass sich Animation dafür perfekt eignen würde. Und wenn es sich um eine Geschichte über Emotionen handeln sollte und sie von demselben Team erzählt werden würde, das bereits OBEN gemacht hat, dann musste sie auch emotional sein.“

Schließlich war es die Idee, die unterschiedlichen Emotionen als Figuren darzustellen, die den Ausschlag für die Geschichte von ALLES STEHT KOPF gab – und Docters Tochter Ellie war die Inspiration für Riley, eine Hockey begeisterte Elfjährige aus dem amerikanischen Mittleren Westen, deren glückliches Leben ordentlich durcheinander gewürfelt wird, als ihre Familie in eine unüberschaubare, riesige Großstadt – San Francisco! – umzieht. Ihre Emotionen, angeführt von der Energie geladenen FREUDE, müssen Überstunden machen und Riley dabei helfen, diese schwierige Übergangszeit unbeschadet zu meistern. Obwohl es natürlich Rileys Leben ist, das den Emotionen einen Sinn gibt, betonen die Filmemacher, dass in ALLES STEHT KOPF nicht nur Rileys Geschichte erzählt wird.

„Es ist eine sehr persönliche Geschichte darüber, was es bedeutet, Kinder zu haben“, merkt Produzent Jonas Rivera an. „Als Vater erlebe ich so viele perfekte Augenblicke, in denen ich mir bisweilen wünschte, ich könnte die Zeit für immer und ewig anhalten. Aber das ist nicht richtig, das ist auch nicht unsere Aufgabe. Unsere Aufgabe ist es, unseren Kindern Wege aufzuweisen.“

„Wenn unsere Kinder langsam älter werden, neigen wir dazu, die Zeiten zu vermissen, in denen sie auf unserem Schoß saßen und uns umarmt haben“, fügt Docter hinzu. „Natürlich wollen Eltern auch, dass ihre Kinder erwachsen werden und ihren Weg im Leben machen – ich freue mich für meine Kinder und über das, was sie gerade erleben und erfahren – und doch ist es ein bittersüßes und manchmal etwas trauriges Gefühl, wenn sie die Kindheit langsam hinter sich lassen. Das ist eines der entscheidenden Elemente unseres Films.“

Also übertrugen die Filmemacher die immer schwieriger werdende Aufgabe, Riley großzuziehen, der Emotion FREUDE, die kaum zu bändigen ist und von innen heraus buchstäblich zu leuchten scheint, weil sie von unerschütterlichem Optimismus angetrieben wird. „FREUDE ist schon am längsten mit an Bord – Riley kam als glückliches Mädchen auf die Welt“, erzählt Rivera. „Aber der Umzug an die andere Seite des Landes bringt Vieles aus dem Gleichgewicht, und FREUDE stellt fest, dass sie immer weniger das Steuer in den Händen hält. Sie kann es KUMMER einfach nicht erlauben, all die harte Arbeit zunichte zu machen, die sie im Laufe der Jahre geleistet hat.“

Die Reise, die FREUDE mit KUMMER unternimmt, fördert wichtige Erkenntnisse zu Tage. „FREUDE realisiert, dass KUMMER womöglich doch eine wichtige Rolle in Rileys Leben spielt“, meint Docter.

Docter sagt, dass der Schlüssel zum Glück – im Film wie im wahren Leben – davon abhängig ist, wie man Glück für sich selbst definiert. „FREUDE ist in der Lage, zu lernen und zu wachsen und sich neue Gedanken dazu zu machen, was Glück für sie bedeutet“, meint er. „Am Anfang des Films geht es ihr nur um Spaß und Eiscreme – und daran ist ja auch nichts falsch. Aber das Leben zeigt uns, dass da noch wesentlich mehr ist.“

„Als ich den Film gemacht habe, stellte ich für mich fest, dass meine Familie und meine engen Freunde das sind, was mich glücklich macht“, fährt er fort. „Klar, das sind die Menschen, mit denen ich meine schönsten Momente teile. Aber sie sind auch die Menschen, auf die ich sauer bin, um die ich Angst habe und um die ich mir Sorgen mache. Diese Tiefe und Komplexität der Emotionen ist es, die eine echte Verbindung zwischen Menschen ermöglicht.“

DIE HAUSAUFGABEN ERLEDIGEN

Die Filmemacher von Pixar sind bekannt dafür, dass Recherche das A und O bei der Vorbereitung auf ihre Filme ist. Um CARS („Cars“, 2006) machen zu können, wurden sie erst einmal Experten auf dem Gebiet des Karosseriedesigns. Für MERIDA – LEGENDE DER HIGHLANDS („Brave“, 2012) reisten sie nach Schottland und studierten die spektakuläre Landschaft der Highlands. Damit ALLES STEHT KOPF realisiert werden konnte, mussten die Künstler und Geschichtenerzähler regelrecht Hirnforscher werden: Intensiv studierten sie den Verstand, das Wesen der Erinnerung, menschliche Emotionen und deren Entwicklung im Verlauf des Erwachsenwerdens.

Sie arbeiteten mit Wissenschaftlern, Neurologen, Psychologen und weiteren Experten, um zu begreifen, wie der Verstand funktioniert. Dr. Dacher Keltner, Ko-Direktor des Greater Good Science Center, ist Professor der Psychologie an der University of California, Berkeley, wo er

dem Berkeley Social Interaction Lab vorsteht. „Ich habe 25 Jahre meines Lebens damit zugebracht, alles über menschliche Emotionen in Erfahrung zu bringen, was man nur in Erfahrung bringen kann“, beschreibt Keltner seine Arbeit. „Ich bin interessiert daran, wie wir Emotionen in unseren Gesichtern, Stimmen und durch Berührung ausdrücken.“

Unter anderem war Keltners Expertise ausgesprochen hilfreich dabei, die Emotionen auszuwählen, die im Mittelpunkt der Geschichte stehen. „Forscher haben unterschiedliche Ansichten, wie viele Emotionen wir wirklich haben – die Zahl reicht von vier bis siebenundzwanzig. Es hängt immer davon ab, wen man gerade fragt“, sagt Pete Docter. „Dr. Keltner redet in seiner Arbeit von 21 Emotionen – dazu zählt er unter anderem Langeweile, Verachtung und peinlich Berührtsein. Unsere Auswahlmöglichkeiten für die Figuren waren gewaltig. Es hat Spaß gemacht, sich intensiv damit zu befassen. Schließlich entschieden wir uns für unsere fünf Emotionen – diese Fünf finden sich eigentlich auf allen relevanten Listen der unterschiedlichen Forscher.“

Keltner war außerdem von enormer Hilfe bei der Definition der Verstandeswelt. Es musste ja auch festgelegt werden, wie die Emotionen zusammenarbeiten, um Riley dabei zu helfen, die Veränderungen in ihrem Leben zu bewältigen. „Ich habe den fertigen Film gerade erst gesehen und bin noch völlig hin und weg“, gesteht der Wissenschaftler. „Ich denke, dass es extrem schwierig ist, in Worte zu fassen, wie die Emotionen unseren Verstand beeinflussen, wie wir uns in der Welt benehmen und wie wir selbst die Welt wahrnehmen. Dem Film gelingt das außergewöhnlich gut. Besonders gefiel mir die dynamische Spannung zwischen dem, was in der Psyche geschieht, und dem, was in der Außenwelt vorfällt.“

Die Filmemacher studierten das Erwachen der Pubertät und beschäftigten sich damit, wie sich ein junger Mensch im Vor-Teenageralter mit traumatischen Ereignissen auseinandersetzt. Es war also kein Zufall, dass FREUDE und KUMMER als die beiden Emotionen ausgewählt wurden, die aus dem Hauptquartier abhanden kommen und ein gemeinsames Abenteuer erleben. „Das alles hängt eng mit der aufkeimenden Jugend zusammen“, sagt Ko-Regisseur Ronnie Del Carmen. „Riley verändert sich und fühlt sich nicht mehr glücklich – es ist ihr auf einmal nicht mehr möglich, Mitgefühl auszudrücken. Sie entwickelt sich zu einem typischen, in sich gekehrten Teenager.“

Und Keltner, der Vater zweier Töchter ist, die diese Entwicklungsphase bereits überstanden haben, sagt: „Teil der Jugend – und des Erwachsenwerdens - hat mit Verlust zu tun. Verlust von Freunden, Verlust der Kindheit – das ist eine Notwendigkeit der menschlichen Entwicklung. Wie sich ALLES STEHT KOPF ganz unmittelbar und aufrichtig mit Rileys Verlustgefühlen auseinandersetzt und wie ihre Familie ihr schließlich dabei hilft, diese Phase zu überwinden, fand ich sehr bewegend.“

Keltner findet, dass Akzeptanz eine wichtige Erkenntnis ist, die man sowohl aus dem Film wie auch aus der wissenschaftlichen Studie von Emotionen mit nach Hause nimmt. „Ich glaube, dass unsere Emotionen oszillieren“, erklärt er. „Es gibt Momente, da ist unser Verstand völlig eingenommen von Angst. Das dauert ein oder zwei Sekunden, dann wird die Angst mit einem Mal ersetzt durch Wut. Im Film wird dieser Kampf zwischen den einzelnen Emotionen um die Kontrolle über die Steuerung gezeigt, und ich denke, dass das wissenschaftlich belegbar ist. Eine der Schlüsselbotschaften des Films ist es, dass man sich mit allen seinen Emotionen aussöhnen muss. Man muss realisieren, dass jede einzelne von ihnen ein Teil eines ganz normalen Verstandes ist – und dass das völlig in Ordnung ist.“

WER IST WER IN "ALLES STEHT KOPF"

Eine emotionale Geschichte wird aus Sicht von fünf Emotionen erzählt

Im Mittelpunkt von ALLES STEHT KOPF steht eine Truppe von Emotionen, die der elfjährigen Riley dabei hilft, mit einer beunruhigenden Veränderung in ihrem Leben fertig zu werden. Bei der Entwicklung der Geschichte waren sich die Filmemacher zunächst allerdings nicht sicher, welche Emotionen das sein sollten. „Manche Psychologen behaupten, dass es bis zu 27 Emotionen gibt“, sagt Regisseur Pete Docter. „Wir spielten mit der Überlegung, STOLZ mit in unser Team aufzunehmen. Oder SCHADENFREUDE, die sich am Unglück anderer erfreut. Aber irgendwie fanden wir, dass es anfangs, ein bisschen eng im Kopf unserer Hauptfigur zu werden. Also fassten wir den Beschluss, dass es nicht mehr als fünf Emotionen sein sollten.“

Im nächsten Schritt definierten die Filmemacher jede einzelne Emotion und wiesen ihnen Aufgaben in Rileys Verstand zu. Und dann stand die überaus schwierige Aufgabe auf dem Plan, für jede dieser Emotionen ein passendes Aussehen zu finden. „Das Aussehen und das Design der Emotionen sollten das Publikum daran erinnern, dass sie die Verkörperung von Gefühlen sind“, sagt Docter. „Sie sind keine kleinen Menschen. Sie sind Emotionen. Sie bestehen aus Energie. Das heißt, sie sind aus tausenden von Partikeln gemacht, die ihnen eine Anmutung von Energie verleihen. Wir wollten einfangen, wie sich Emotionen anfühlen - die Formen, die Farben - und was ihre jeweilige Persönlichkeit ist.“

Aber genau den richtigen Look für die Emotionen zu finden, erwies sich als richtige Kopfnuss. Character Supervisor Sajan Skaria erklärt: „Das war vermutlich die härteste Aufgabe, die wir in unserer Abteilung bislang zu bewältigen hatten. Als wir angingen, stand überhaupt noch nicht fest, welche Richtung wir einschlagen würden. Pete (Docter) sagte einfach nur: ‚Lasst Euch 'was einfallen, was meine Mutter noch nie gesehen hat!‘ Das war's. Das war die komplette Information, mit der wir arbeiten konnten.“

„Als wir schließlich ein paar ziemlich coole und witzige Designs kreiert hatten, mussten wir nur noch herausfinden, wie man sie technisch umsetzen kann und ob sie dann funktionierten“, fährt Skaria fort. „Wir mussten erst einmal prüfen, ob wir überhaupt die Technologie besaßen, um die neu erschaffenen Figuren tatsächlich zu rendern.“

Was FREUDE und die anderen Emotionen anbetraf, wurden keine Mühen gescheut, sie mit allen notwendigen Mitteln, Technologien, Recherchen und dem entsprechenden Maß an Vorstellungskraft perfekt zu inszenieren. „Mit den Emotionen steht und fällt der Film, sie halten die Zügel in ihrer Hand“, meint Docter. „Wir können kontrollieren, wie wir handeln. Aber wir können uns nicht aussuchen, wie wir uns fühlen.“

„Wir waren hingerissen von der Idee, dass sie jeden Tag zur Arbeit auftauchen“, erzählt Produzent Jonas Rivera. „Für sie ist es ein Job und für sie ist klar, dass sie ihn so gut wie möglich machen werden, weil sie alle völlig vernarrt sind in dieses Mädchen. Der Schlüssel bestand selbstverständlich darin, dass jeder von ihnen einen anderen Job hat – und dass jeder Job gleich wichtig ist.“

„Was mir an Animation besonders gut gefällt, sind die unendlichen Ausdrucksmöglichkeiten des Mediums“, sagt Pete Docter. „Man kann eine Figur glaubwürdig auf eine Weise bewegen, die körperlich völlig unmöglich ist, aber trotzdem ganz genau überbringt, wie sie sich fühlt. In diesem Film konnten wir die Möglichkeiten von Bewegung auf eine Weise ausreizen, wie es uns noch in keinem Film davor möglich gewesen war.“

Tony Fucile, zu dessen Arbeiten für Disney Titel wie KÖNIG DER LÖWEN („The Lion King“, 1994) und ALADDIN („Aladdin“, 1992) gehören, kam als Animation Sketch Artist an Bord. Seine Aufgabe war es, das Beste aus der Welt der handgezeichneten Animation in die Welt der CG-Animation zu überführen. Fucile besuchte die täglichen Konferenzen, in denen die neu entstandenen Aufnahmen kontrolliert und kritisiert wurden, und zeichnete oftmals direkt über die Computerbilder drüber, um dem jeweiligen Animator entsprechende Anregungen zu geben. „Ich habe mit dem Animationsteam gearbeitet, um die Posen insgesamt ein bisschen aufzumotzen“, sagt Fucile. „Ich mag es, Posen oder Gesichtsausdrücke immer ein wenig auf die Spitze zu treiben. Von mir wird man als Vorschlag selten hören, man solle sich zurückhalten.“

„Die Emotionen sind die cartoonhaftesten, am meisten stilisierten Figuren, die wir bei Pixar jemals in einem abendfüllenden Film hatten“, fügt der Supervising Animator Victor Navone hinzu. „Sie sind die Art von Figuren, die sich auf dem Papier leichter zeichnen, dafür umso schwieriger in drei Dimensionen umsetzen lassen. Diese Figuren sind etwas ganz Besonderes, völlig einzigartig – wir wollten den Elfmeter einfach todsicher versenken.“

DIE AUFSTELLUNG

Das Ziel von FREUDE ist immer, Riley glücklich zu sehen. „In dem Moment, in dem Riley geboren wird, ist FREUDE da. Sie ist die Erste“, sagt Pete Docter. „Sie verspürt eine ganz besondere Verbindung zu Riley – diese Verbindung ist ihr heilig.“

Docter berichtet, dass FREUDE als Hauptemotion Rileys gewählt wurde, weil die Filmemacher den Eindruck hatten, dass das Mädchen die Art von Mensch sei, der einfach immer glücklich ist – von ein paar Holperern auf dem Weg einmal abgesehen. Sie fanden auch, dass sie ein Abbild des Wunschtraums aller Eltern ist: Das ist es, was sie sich am sehnlichsten für ihr Kind wünschen. „Wir wollen, dass unsere Kinder glücklich sind, dass sie das Leben genießen, dass sie neugierig durch die Welt gehen“, bringt er es auf den Punkt. „Das Leben läuft nur leider nicht immer, wie man sich das wünscht, und wir müssen uns anpassen und auf Veränderungen einstellen. Das ist eine Lektion, die wir alle lernen müssen. FREUDE ergeht es nicht anders.“

FREUDE ist stets von einem sonnigen Strahlen umgeben. Sie ist unbeschwert, optimistisch und fest entschlossen, jeder Situation etwas Positives abzugewinnen. Die Herausforderungen im Leben von Riley begreift sie als Möglichkeiten – und die weniger glücklichen Momente betrachtet sie als Problemchen auf dem Weg zu etwas Großartigem. Wenn Riley glücklich ist, ist FREUDE das auch.

Amy Poehler wurde an Bord geholt, um FREUDE zum Leben zu erwecken. „Sie ist so etwas wie der Motor des Films: Ihre Arme sind geöffnet, ihr Gesicht ist offen, immer dem zugewandt, was als Nächstes kommt“, beschreibt die Komikerin die Figur, deren Stimme sie in der Originalfassung leiht. „Sie ist einfach wunderbar und wunderschön und begibt sich auf eine große Reise – buchstäblich ebenso wie emotional. Sie macht eine große Veränderung durch - für mich als Schauspielerin war das eine ebenso aufregende wie coole Herausforderung.“

Animation Supervisor Shawn Krause merkt an, dass Poehlers Besetzung als Stimme von FREUDE dem Animationsteam unschätzbare Dienste erwies: Mit ihr als Referenz konnte die Figur perfekt auf den Punkt gebracht werden. „Pete (Docter) wollte, dass FREUDE geerdet ist, athletisch, ein Wildfang, eine Anführerin und Antreiberin. Sie sollte nicht so süßlich sein, kein Mädchen vom Typ Cheerleader. Die Art, wie Amy als Darstellerin in den jeweiligen Situationen reagiert hat, gaben den Animatoren den Weg vor, wie sie die Figur umsetzen wollten.“

Krause erzählt weiter: „FREUDE steckt voller Energie, liebt den Spaß und wirkt immer, als hätte sie ein paar Tassen Kaffee zu viel intus. Sie ist immer in Bewegung, prallt förmlich von den Wänden ab. Sie mogelt manchmal, aber sie ist nicht bössartig oder niederträchtig. Sie inspiriert zu Frohsinn und Glücksgefühl. Ihre Lebenseinstellung ist absolut ansteckend. Als wir Amy besetzt hatten, wussten wir, welchen Weg wir in der Animation einschlagen würden.“

Character Art Director Albert Lozano ließ sich von den frühen Vorschlägen des Produktionsdesigners Ralph Eggleston inspirieren. „Wenn man sich ansieht, wie Ralph bei seinen Pastellen die Kreide spritzen lässt, fühlt man sich an Bubbelpfesen erinnert. FREUDE ist vor Temperament übersprudelnd. Wenn man zur Feier eine Flasche Schampus köpft – so musste sich FREUDE anfühlen. Ich arbeite gerne an Collagen. Also nahm ich das Bild einer Wunderkerze und fügte ein Gesicht, Beine und Arme hinzu – auch so fühlte sich FREUDE für mich an. Ich wusste, dass sie mit jeder Faser ihres Körpers Freude ausstrahlen sollte.“

„FREUDE ist fidel und quietschvergnügt, sie strahlt und funkelt ein bisschen wie ein Stern“, findet Produzent Jonas Rivera. „Sie steckt voller Leben und Energie, was uns zur körperlichen Zusammensetzung der Emotionen brachte. Wir beschlossen, dass sie alle aus Energie bestehen sollten.“

Die Filmemacher wandten sich an den Effects Supervisor Gary Bruins. Mit seinem Team sollte er herausfinden, wie sich diese Energie am besten rüberbringen ließe. „Pete wollte, dass FREUDE aus Partikeln besteht, die funkeln und während des gesamten Films von ihrer Haut abstrahlen sollten“, sagt Bruins. „Das bedeutete, dass wir einen Effekt erschaffen mussten, der in aberhundertern von Aufnahmen zu sehen sein würde. So etwas hat noch nie jemand gemacht.“

Als Hauptfigur der Geschichte ist FREUDE nicht nur in ziemlich vielen Szenen zu sehen. Ihre Aktivitäten in diesen Szenen umfassen das komplette Handlungsspektrum - sie muss gehen, laufen, wild und enthusiastisch gestikulieren. Das Effektteam musste eine Lösung finden, die in jeder Situation gleich gut zu funktionieren hatte. „Ich war jederzeit bereit, den Stecker zu ziehen, wenn das nicht hingehauen hätte“, erinnert sich Bruins. „Aber jede einzelne Einstellung funktionierte so gut, dass uns alsbald klar wurde, dass wir den Nagel tatsächlich auf den Kopf getroffen hatten.“

Die von ihnen entwickelte Vorrichtung, die wechselnde Farben und Lichtundurchlässigkeit benutzt, um die Bewegung von Partikeln anzudeuten, übertraf alle Erwartungen. „Sie unterstrich die Idee, dass sie so voller Freude steckt, dass man ihre Energie unmöglich eindämmen kann“, sagt Bruins. „Dann hatten wir noch den glorreichen Einfall, sie kleine Partikel in die Luft abstoßen zu lassen, die aus ihrer Silhouette herausbrechen und einen Schweif hinterlassen, wenn sie geht oder eine schnelle Bewegung macht.“

FREUDE, deren Augen mit mindestens zweimal so vielen Kontrollpunkten ausgestattet wurden wie irgendeine Pixar-Figur vor ihr, dient auch als Lichtquelle und lässt die Luft um sich herum gelb-blau erstrahlen. Bill Reeves, ein absoluter Technologie-Profi, berichtet, dass ein komplettes System errichtet werden musste, damit der Effekt erzielt werden konnte, den sich die Filmemacher vorgestellt hatten. „Wir haben dutzende Wege ausprobiert, FREUDE zum Strahlen zu bringen, und entschlossen uns schließlich für eine maßanalytische Lösung. Aber weil sie in so vielen Szenen zu sehen ist, mussten wir die Software neu konfigurieren, um sie überhaupt im Computer umsetzen zu können.“

Die Hauptaufgabe von ANGST ist es, Riley zu beschützen und dafür zu sorgen, dass sie sich in Sicherheit befindet. Er ahnt ständig potenzielle Katastrophen und verbringt seine Zeit damit, mögliche Gefahren, Fallgruben und Risiken bei Rileys alltäglichen Aktivitäten einzuschätzen. Wie sich erahnen lässt, gibt es nicht allzu viele Tätigkeiten und Ereignisse, die ANGST nicht als gefährlich oder vielleicht sogar todbringend erachtet.

Storyman Josh Cooley erzählt, dass die Filmemacher sofort einen Draht zu ANGST hatten. „Er war eine der Figuren, die sich am einfachsten schreiben ließ, weil jeder seine Aufgaben nachvollziehen kann: Wer ist nicht mehrmals am Tag zumindest kurz von Ängsten erfüllt? Es fiel uns nicht schwer, uns auszumalen, wie ANGST auf jede erdenkliche Situation reagiert: Er überreagiert.“

Die Filmemacher entdeckten im drahtigen, lilafarbenen Körperbau von ANGST viele Gelegenheiten für knackigen Slapstick. Character Artist Chris Sasaki ging bei seinem Look von einem sehr simplen Gedanken aus. „Ziemlich früh fragte ich mich, wie es denn aussähe, wenn er im Grunde nicht mehr wäre als ein Strich mit zwei Augen. Extremer konnten wir nicht an die Figur rangehen, und von da an entwickelte er sich im Grunde wie von selbst.“

Schließlich wurden ANGST doch noch etwas mehr Möglichkeiten gegeben, sich darstellerisch auszudrücken, aber im Grunde veränderte sich seine Form nicht mehr stark. „Er ist wie ein zerfetzter, frenetischer, überstrapazierter Nerv“, findet Pete Docter.

Und Navone fügt hinzu: „Er hat eine nette, nudelartige Körperform mit seinem langen und dünnen Rückgrat, das wir stauchen und strecken und biegen und beugen konnten. Seine Persönlichkeit ließ Raum für eine ziemlich abstrakte Darstellung. Er wird geplättet und zerknüllt. Er ist ein Angsthase, aber er hat seine Würde. Er ist für befreiende Komik zuständig.“

Navone fährt fort: „ANGST hat ein gelocktes Haar, mit dem wir alle möglichen Dinge anstellen können, um seinen Gemütszustand anzuzeigen. Wir können es behandeln wie einen Hundeschwanz: Wenn er traurig ist, senkt es sich. Wenn er Schmerzen hat, verhält es sich wie ein Blitz.“

„Für mich wird er immer der schräge lila Kerl mit der Fliege sein“, merkt Komiker Bill Hader an, der ANGST in der Originalfassung von ALLES STEHT KOPF seine Stimme leiht. „Ich stelle ihn mir als ziemlich ausgenutzten Typen aus dem mittleren Management vor, der immer verzweifelt versucht, jeder Situation acht Schritte voraus zu sein. Er muss jede Situation immer überanalysieren, um Riley beschützen zu können.“

Und Hader meint: „Was den Film so brilliant macht, ist, dass die Dialoge der Emotionen miteinander ziemlich genau so sind wie die Gespräche, die man in seinem Kopf führt.“

WUT glaubt sehr leidenschaftlich daran, dass es im Leben von Riley stets gerecht zugehen soll. Er hat ein feuriges Temperament und neigt dazu – buchstäblich! – zu explodieren, wenn die Dinge nicht so laufen, wie sie geplant waren. Er schießt schnell übers Ziel hinaus und hat keine Geduld für die weniger perfekten Momente des Lebens. „Von Anfang an konnte ich mir WUT vor meinem geistigen Auge vorstellen, sowohl beim Schreiben als auch vom Design her“, erinnert sich Pete Docter. „Wir wussten, was wir mit ihm anstellen wollten und wie wir ihn lustig machen konnten.“

„Rot drängte sich einfach auf, die Farbe fühlte sich richtig an“, erzählt der ausführende Produzent John Lasseter. „Er geht vor lauter Wut ständig förmlich an die Decke, also fanden wir es lustig, dass aus seinem Kopf Flammen schießen würden, wenn er sauer wird.“

„WUT hat sofort richtig gut funktioniert“, sagt Navone. „Als wir die viereckige Form gefunden hatten und seine zornigen Brauen und Augen, wussten wir, mit wem wir es zu tun hatten. Er hat stoppelige Arme und stoppelige Beine und er kann im Grunde seinen Kopf nicht drehen, weil er keinen Hals hat. Also verleihen wir ihm konstant Energie, indem wir ihn wackeln und vibrieren lassen. Er stampft viel wütend in der Gegend herum – wie das Lewis Black auch macht. Dass wir dann wirklich Lewis Black als Sprecher für die Stimme gewinnen konnten, machte die Sache natürlich extra gut.“

In frühen Ideensammlungen für den Film wurde der Komiker tatsächlich als Beispiel dafür genannt, wie eine ikonische Stimme wie die von Black dabei helfen würde, eine Figur wie WUT zum Leben zu erwecken. „Ich nannte ihn als Möglichkeit, um auszudrücken, wie viel Spaß wir bei der Besetzung des Films haben könnten“, sagt Docter.

Black, der ein Riesenfan von allem ist, was mit Pixar zu tun hat, begreift WUT als Rolle, die seine Karriere definieren könnte. „Ich wusste gleich, dass das etwas ganz Besonderes werden würde“, sagt er. „Man wird sich an mich erinnern als dieser kleine rote Stumpf, der immer herumbrüllt und dessen Kopf in Flammen ausbricht.“

Das Aussehen dieses Feuers wurde erst gefunden, erzählt Bruins, nachdem zahlreiche frühe Tests aufgezeigt hatten, was alles nicht funktionieren würde. „Wir begannen mit einem traditionellen, eher realistisch aussehenden Feuer, das aus dem Kopf von WUT schießt. Aber die Figur ist dafür viel zu stilisiert – er besteht aus Partikeln! Er lebt im Hauptquartier, das ebenfalls sehr stilisiert und so farbenfroh ist. Ein realistisches Feuer hätte einen nur aus der Geschichte gerissen. Also beschlossen wir, uns nach einer anderen Lösung umzusehen.“

Als kleiner Verweis auf die Partikel, aus denen die Emotionen bestehen, fügte das Effektteam Partikel zu dem Feuer von WUT hinzu und ließ die Farbe der Figur nahtlos in die Farbe des Feuers übergehen. „Das Feuer selbst ist sehr stilisiert“, berichtet Bruins. „Es lässt all die traditionellen Details vermissen, wie man sie in einem Realfilm sehen würde.“

EKEL hat zu allem immer eine dezidierte Meinung, ist ausgesprochen ehrlich und sie ist ständig darum bemüht, dass Riley nicht vergiftet wird – körperlich wie auch sozial. Immer hat sie ein Auge auf andere Menschen, Orte und all die verschiedenen Dinge, mit denen Riley in Berührung kommt – ob das nun Broccoli ist oder der Modetrend vom letzten Jahr. „Sie will gewährleisten, dass andere Menschen Riley mit ihrem toxischen Verhalten keinen Schaden zufügen oder sie in Modefragen schlecht beraten. Und natürlich will sie sicherstellen, dass sie sich von unerprobten Speisekombinationen fern hält“, sagt Ko-Regisseur Ronnie Del Carmen.

EKEL verfolgt immer nur die besten Absichten und weigert sich, ihre Standards zu senken. „Sie hat feste Ansichten und zögert nicht, sie anderen mitzuteilen“, fügt Del Carmen hinzu.

Die Filmemacher fanden, dass Grün die perfekte Farbe für EKEL ist – nicht der einzige Hinweis auf das Gemüse, auf das sie bei ihrer Schöpfung immer wieder zurückgriffen. „Ein bisschen ist sie geformt wie ein Broccoli“, gesteht Docter, der sein Team von Emotionsexperten zusammenrief, um die Persönlichkeit von EKEL perfekt abzustimmen. „Im Grunde entsteht sie aus Verbitterung“, meint er. „Wenn Babys bitteres Essen gefüttert bekommen, verziehen sie ihr

Gesicht und strecken ihre Zungen heraus, um es wieder auszuspuken. Das ist die Wurzel von EKEL."

Die populäre Komikerin Mindy Kaling war sofort mit dabei, als man sie fragte, ob sie es sich vorstellen könne, EKEL zu sprechen: „Ich denke, mir geht es nicht anders als anderen Schauspielern auch. Wenn man an einen Anruf von Pixar erhält, ist man sofort dabei. Die Filme von Pixar sind einfach unglaublich gut gemacht, also war ich Feuer und Flamme. Ich bin ganz überrascht, wie lustig der Film geworden ist, wenn man bedenkt, dass ALLES STEHT KOPF im Grunde ein ergreifendes Thema behandelt."

Kaling verstand schnell, was die Motivation ihrer Figur ist. „EKEL will Riley einfach nur beschützen", sagt sie. „Sie will sie vor Situationen bewahren, die heikel oder uncool sein könnten."

Die Filmemacher empfanden die Darstellung Kalings als echte Inspiration. Krause erklärt: „EKEL ist ziemlich penibel und ein bisschen zurückhaltend in ihren Bewegungen. Sie ist die letzte Emotion, die an Bord kommt. Sie ist stark und selbstsicher. In der Highschool wäre sie der beliebte Cheerleader."

Und Navone fügt hinzu: „Ihre Bewegungen sind anmutig. Ihre Gangart ist entschlossen, sie setzt ihren Hüftschwung ein. Von allen Figuren ist es EKEL, die so wirkt, als hätte sie ein Mädchenpensionat besucht, wo sie ihren Gang geübt hat, indem sie Bücher auf ihrem Kopf balancierte."

Keine der Emotionen versteht so recht, was die Aufgabe von KUMMER sein könnte. „KUMMER stellt ihre Rolle ja sogar selbst in Frage", sagt Del Carmen. „Wozu könnte sie gut sein? Sie ist unsicher, sie will nur helfen, aber sie wird damit konfrontiert, dass sie womöglich schlecht für Riley sein könnte." Rivera meint: „Sie will Riley nicht unglücklich sehen, aber sie hat einen guten Instinkt. Sie ahnt genau, wann sie einschreiten muss – auch wenn sie die Einzige ist, die das erkennt."

Die Filmemacher mochten die Emotion sofort, auch wenn sie sich oftmals in einer trist-blauen Stimmung befindet. „KUMMER will keine Entscheidungen treffen und ist zögerlich, aber gleichzeitig auch so liebenswert und liebend", sagt Docter. „Sie liebt Riley und will immer nur das Beste für sie."

Als Sprecherin für KUMMER wurde die Komikerin Phyllis Smith ausgewählt. „Ich hatte noch nie zuvor an einem Animationsfilm gearbeitet. Zuerst habe ich also versucht, einfach immer traurig zu sein", sagt sie. „Aber am Ende der ersten Aufnahmerunde habe ich ihre Stimme auf einmal gefunden. Es ging wie von allein. Sie hat keinen besonders großen Antrieb. FREUDE muss sie buchstäblich durch die Gegend schleifen."

KUMMER wirkt oft wie ein kleines Kind. Und Krause erzählt, dass das Animationsteam das Tempo immer dann herausnahm, wenn die Figur in den Mittelpunkt rückt. „Sie ist definitiv zurückhaltender, lethargisch – nicht übermäßig motiviert. Weniger ist mehr bei KUMMER."

Ihr bläulicher Schimmer und ihre Form, die an eine auf den Kopf gestellte Träne erinnert, sind absolut passend. KUMMER wäre ja gerne selbst optimistischer und hilfreicher bei den Bestrebungen der Emotionen, Riley immer glücklich zu stimmen. Aber sie findet es unglaublich schwierig, positiv eingestellt zu sein. Manchmal scheint es ihr am besten, sich einfach nur hinzulegen und ein bisschen vor sich hinzuweinen.

BING BONG ist Rileys imaginärer Freund. Man darf nicht vergessen, dass Tiere gerade total angesagt waren, als Riley drei Jahre alt war. Zu seinem Bedauern ist er seit ihrem vierten Geburtstag nicht mehr sonderlich gefragt. Verzweifelt versucht er, nicht zurückgelassen zu werden, während Riley zu einem immer größeren Mädchen heranwächst.

Richard Kind übernahm die Aufgabe, BING BONG zu sprechen. „Bevor ihr Verstand völlig entwickelt ist, erfinden viele Kinder eigene Freunde, mit denen sie reden können, wenn sie allein sind oder sich fürchten“, sagt Kind. „Für sie fühlen sich diese Freunde völlig echt an, es sind richtige Vertraute. Gibt es eine vernunftmäßige Erklärung dafür? Absolut nicht, aber ein imaginärer Freund kann eine beruhigende Wirkung haben. Und er ist immer da, wenn man ihn braucht.“

BING BONG wandert seit einiger Zeit ziellos durch die entlegensten Winkel von Rileys Verstand, als FREUDE und KUMMER ihn antreffen. „Er ist eine Art Streuner geworden, seitdem Riley ihn nicht mehr braucht“, erklärt Richard Kind. „Er ist überglücklich, wieder Gesellschaft zu haben und führt die beiden Emotionen herum.“ Wie alle guten imaginären Freunde ist auch BING BONG ziemlich kreativ. „Bing Bong besteht aus Zuckerwatte“, berichtet Pete Docter. „Sein Kern ist aus Nougat, den bekommen wir aber nie zu sehen. Und was sein Aussehen anbetrifft, so ist er eine Mischung aus einer Katze, einem Elefant und – wie er zumindest selbst sagt – einem Delfin. Aber so genau kann man das nicht sagen. Er ist im Grunde eine Zusammenstellung aus all den Dingen, die man als kleines Kind in sein Herz geschlossen hat.“

Die Künstler waren zunächst inspiriert von dem eigenen imaginären Freund, den der Regisseur in seiner Kindheit hatte. Und der war zumindest in Teilen ein Elefant, sagt Sasaki. „Als kleiner Junge habe ich Butterkekse in Tierform geliebt. Man konnte einen Kopf abbrechen und an einen anderen Körper dranhängen. Das ist irgendwie sehr lustig. Daraus entstanden weitere Einfälle für BING BONG: ‚Wie würde er denn mit Katzenschnurrhaaren aussehen?‘ oder ‚Verpassen wir ihm doch Hundeohren und einen Waschbärschwanz!‘.“ „Alle wollten unbedingt an BING BONG arbeiten“, erinnert sich Navone. „Er ist einfach eine durch und durch spaßige, ganz simpel angelegte Figur wie aus dem Vaudeville-Theater. Damit wollte jeder bei uns gerne herumspielen. Die Grundidee war es bei allen Versuchen, seinen kindhaften Reiz beizubehalten.“

Als Referenz dienten dem Animationsteam bei seinem Schöpfungsprozess legendäre Komödianten wie Oliver Hardy, Jackie Gleason und John Candy. „Bei Bing Bong bestand der Trick darin herauszufinden, wie sein Mund aussehen sollte“, erklärt Navone. „Sein Mund musste wirklich groß sein und seine Lippen mussten quasi komplett um den Kopf führen, wie eine Lakritzstange. Man könnte ihn mit Art in DIE MONSTER UNI ("Monsters University", 2013) vergleichen. Es war eine Herausforderung, das Gerüst simpel zu halten. Als wir den Rüssel noch dazu packten, wurde es gleich deutlich komplizierter.“

Das Team ließ sich für die Umsetzung des ausgesprochen beweglichen Rüssels in der Tat eine frühe Version einer Technologie aus, die für einen Tintenfisch entwickelt wird, der in FINDET DORIE ("Finding Dory", 2016) zu sehen sein wird.

Riley Andersen ist ein unentwegt glückliches Kind. Zumindest bis sie elf Jahre alt wird und ihr Vater einen Job auf der anderen Seite des Landes annimmt und die Familie nach San Francisco umsiedeln muss. Während sie lernen muss, sich in einem neuen Zuhause und einer neuen Schule zurechtzufinden, erlebt Riley eine ihr bislang unvertraute Zusammenstellung von ganz neuen Emotionen.

„Wenn man sich seine eigenen Kinder anschaut oder die Kinder von Freunden und in der Familie, dann gewinnt man den Eindruck, dass jeder ein festgelegtes Temperament besitzt“, sagt Docter. „Manche Menschen sind im Kern traurig oder wütend. Riley ist glücklich. Die große Veränderung, die sie in diesem Alter durchläuft, erweist sich also als grundlegend große Geschichte für sie und ihre Umwelt.“

Lozano merkt an, dass das Aussehen von Riley sehr stark geprägt wurde von dem Abschnitt, an dem sie sich gerade in ihrem Leben befindet. „Sie kommt gerade in das Alter, in dem man anfängt, langsam erwachsen zu werden“, sagt er. „Irgendwie passt sie nicht mehr in ihren Körper. Sie ist schwächling und ein bisschen schlaksig, sie fühlt sich nicht so richtig wohl.“

Kaitlyn Dias ist die Stimme von Riley. Zunächst hatte man sie nur dazu geholt, um ein paar vorläufige Aufnahmen zu besprechen, aber ihr Auftritt war so überzeugend und bewegend, dass die Filmemacher auf der Stelle beschlossen, sie in der Rolle zu besetzen. „Sie war perfekt für die Rolle“, sagt Rivera. „Ihre Stimme hat eine Ehrlichkeit, die einem das Herz brechen lässt. Sie ist richtig gut.“

Mom würde für ihre Familie alles machen. Als sie also nach San Francisco umzieht, gibt sie sich alle erdenkliche Mühe, dass sich alle in dieser merkwürdigen neuen Welt wohlfühlen.

Lozano sagt, dass es den Künstlern wichtig war, Mom ein bisschen peppig aussehen zu lassen. „Wir wussten aus dem Drehbuch ja, dass sie die Art von Person ist, die sich in einen brasilianischen Hubschrauberpilot genauso verlieben kann wie in einen vermeintlich etwas langweiligen Schreibtischtäter. Wir wollten rüberbringen, dass sie vielleicht sesshaft geworden sein mag, sich ihren Freigeist aber dennoch bewahrt hat.“

Das Publikum erhält auch einen kurzen Einblick in den Verstand von Mom, wo ihre Emotionen die gleichen roten Brillen tragen wie sie auch. Die Filmemacher entwarfen für Moms Hauptquartier auch völlig eigene Kulissen.

Diane Lane leiht Mom in der Originalfassung ihre Stimme: „Ich bin selbst Mutter, ich habe das Konzept sofort verstanden. Man kann es gar nicht verhindern, dass man die Stadien der eigenen Kindheit noch einmal durchlebt, wenn man Kinder großzieht. Die eigenen Erinnerungen poppen hoch, während man miterlebt, wie sich die eigenen Kinder durch die jeweiligen Kindheitsabschnitte schlagen. Riley ist ein Einzelkind. Das war ich auch, und ich bin auch die Mutter eines Einzelkinds. Also konnte ich mich gut mit dem Szenario identifizieren.“

Dad ist ein großer Fan von Familie, Hockey, Fußball und neuen Abenteuern. Als sich also die Gelegenheit ergibt, kann er nicht ablehnen, auch wenn das bedeutet, mit der gesamten Familie an die andere Seite des Landes ziehen zu müssen. Er kann zugegebenermaßen nicht immer zuverlässig sagen, was die Frauen in seinem Leben denken, aber er liebt sie so oder so von ganzem Herzen.

In Dads Verstand neigen seine Emotionen – wie Dad selbst auch – dazu, sich leicht ablenken zu lassen, speziell wenn gerade ein Fußballspiel läuft. Sie alle tragen außerdem den gleichen unverkennbaren Schnurrbart wie er.

Der Schnurrbart war ursprünglich mal als Ziegenbärtchen geplant, aber die Filmemacher entschieden sich dann noch einmal um, weil sie auch visuell betonen wollten, dass Dad nicht unbedingt für die große Stadt geschaffen ist. „Wir wollten sie ein wenig als etwas konservativere Familie auffallen lassen, die gerade frisch in San Francisco gelandet ist“, erzählt Sasaki, der noch

hinzufügt, dass die Menschenmengen, die man in San Francisco zu sehen bekommt, im Gegensatz dazu ziemlich stylish daherkommen. „Unsere kleine Familie aus Minnesota sticht hervor wie ein wunder Daumen, das steht fest.“

Dad wird im Original von Kyle MacLachlan gesprochen, der selbst Vater eines sechsjährigen Sohnes ist. „Ich bin als Elternteil noch nicht ganz so weit. Mir bleibt noch ein bisschen Zeit, bis er in die Vor-Teenager-Phase kommt“, berichtet MacLachlan. „Aber es wird bestimmt spannend werden, sich da in ein paar Jahren hindurch zu manövrieren, ihn dabei zu unterstützen, vielleicht auch ein bisschen Einfluss darauf zu haben, wie er mit all den neuen Herausforderungen umgeht. Als Vater will man einfach nichts sehnlicher, als sie ihren Weg durch die Klippen des Erwachsenwerdens finden zu lassen. Und natürlich will man ihnen mit Rat und Tat beiseite stehen.“

Die VERGESSER haben die Kontrolle übers – nun ja – Vergessen. Sie sind Gedankenarbeiter im Langzeitgedächtnis und durchkämmen Rileys Erinnerungen und löschen die, von denen sie glauben, dass sie überflüssig geworden sind. Wie die Erinnerung daran, wer all die amerikanischen Präsidenten waren, die sie in der Grundschule auswendig lernen musste, oder was sie auf dem Klavier gelernt hat (außer „Heart and Soul“ und „Chopsticks“).

Paula Poundstone und Bobby Mounihan fiel die Aufgabe zu, den VERGESSERN ihre Stimme zu leihen.

DREHORT, DREHORT, DREHORT

Die Filmemacher wagen sich vor in die menschliche Fantasie und erschaffen eine komplexe neue Welt

Für die Filmemacher erwies es sich gleichermaßen als Segen und als Fluch, dass ALLES STEHT KOPF in einer noch nie zuvor so gesehenen Welt spielt. „Mehr und mehr einzuengen, wie wir die Welt visualisieren wollten, wie wir die Emotionen visualisieren wollten, hat viel Spaß gemacht“, sagt der ausführende Produzent John Lasseter. „Aber es war auch eine gewaltige Herausforderung.“

Obwohl die Möglichkeiten endlos erschienen, kamen die Filmemacher schnell auf einen grünen Zweig. „Der Film spielt im Verstand, nicht im Gehirn“, betont Regisseur Pete Docter. „Wir waren von Anfang an sehr spezifisch, was wir zeigen wollten. Wir wollten keine Blutgefäße oder Dendriten. Der Verstand ist eher ein metaphorisches Konstrukt. Wir stellten uns unsere Gedankengänge, Erinnerungen, Gefühle vor.“

Gleichzeitig, sagt Sets Art Director Daniel Holland, nutzte man die menschliche Physiognomie sehr wohl als Referenz. „Wir ließen uns von Formen inspirieren – dem Hypothalamus, der Hirnanhangdrüse, Zellen unter einem Mikroskop. Alles wurde extrem karikiert, aber wir wollten einen Anfangspunkt haben, der in der Realität fußt und Sinn ergibt.“

Die Filmemacher hatten es nicht zuletzt mit zwei Welten zu tun – der wahren Welt, in der Riley ihre entscheidenden Lebensveränderungen durchlebt, und der Welt in ihrem Verstand, wo ihre Emotionen zu Hause sind. „Es war, als würden wir zwei Filme machen“, sagt Szenenbildner Ralph Eggleston. „Eine kleine Veränderung in der wahren Welt bedeutet massive Veränderungen in der Welt des Verstands – und umgekehrt.“

Die Welt des Verstands wird in grellen, satten Farben gezeigt. „Wir haben uns diese Welt als Broadway-Musical der Fünfzigerjahre vorgestellt“, sagt Docter. „Karikatur und Überzeichnung

spielt hier eine große Rolle. Die menschliche Welt stellen wir viel echter dar: Holz sieht aus wie Holz, Zement wie Zement. Und die Farben haben wir deutlich zurückgenommen."

Die Filmemacher stellten in der Tat für beide Welten separate Regelwerke auf, als es darum ging, einen Kameraplan zu entwickeln. „Es war wichtig, zwei verschiedene unverkennbare Stile für die Kameras im Verstand und in der wahren Welt zu erschaffen, damit das Publikum auf den ersten Blick immer genau weiß, wo es sich befindet“, sagt Kameramann Patrick Lin. „In der Welt des Verstands ist alles etwas perfekter. Unsere Objektive sind weniger verzerrt. Und die Kamerabewegungen erinnern an den Studiostil der Vierzigerjahre. Er ist mechanischer. In der Menschenwelt sollte alles etwas realer aussehen, also sind die Objektive etwas verzerrter, und der Kamerastil erinnert an Handkameras oder Steadicams."

Um den gewünschten fotorealistischen Look zu erzielen, setzte das Team in der Menschenwelt Camera-Capture-Technologie ein. Die Technologie kam davor bereits perfekt in dem Disney / Pixar-Kurzfilm DER BLAUE REGENSCHIRM („The Blue Umbrella“, 2013) zum Einsatz. Lin sagt: „Wenn wir mit der Kameraarbeit beginnen, steht immer die zu erzählende Geschichte im Vordergrund."

Docter sagt, dass das Team von Designern und Künstlern hunderte verschiedener Wege mittels tausender Zeichnungen vorschlug, um die Kulissen in Rileys Verstand und darüber hinaus festzulegen und zu entwickeln. „Die Auswahl, die wir letzten Endes trafen, hatte wenig mit Wissenschaft zu tun, sondern viel mit unserem Bauchgefühl. Wir wählten aus, was uns richtig erschien. Und wahrhaftig."

DER LAGEPLAN

Das HAUPTQUARTIER ist das Kontrollzentrum in Rileys Verstand. Hier leben und arbeiten die fünf Emotionen, hier verfolgen sie Tag für Tag die Erlebnisse im Leben von Riley, von hier aus führen sie das Mädchen auf seinem Weg.

„Die Idee zum Hauptquartier hatten wir schon ziemlich früh“, erinnert sich Docter. „Wir wussten, dass es ein Arbeitsraum sein sollte, in dem sich eine Steuerung befinden würde. Aber dann benötigten wir ein paar Anläufe, bis wir für uns geklärt hatten, was genau von dieser Steuerung aus gelenkt werden sollte. Letztendlich beschlossen wir, die Sache so einfach wie möglich zu gestalten, damit immer klar ist, dass Riley wirklich diejenige ist, die ihr Verhalten kontrolliert."

Ralph Eggleston fügt hinzu: „Die Formen des Hauptquartiers basieren auf dem Hypothalamus, also dem kognitiven Zentrum des Verstands, rein theoretisch gesprochen."

Shading Art Director Bert Berry und sein Team erhielten die Aufgabe, dafür zu sorgen, dass man sich im Hauptquartier wie zuhause fühlen kann. „Ralph (Eggleston) und Pete (Docter) war sehr daran gelegen, das Hauptquartier weich und einladend wirken zu lassen. Es gibt also kaum reflektierende Oberflächen oder scharfe Kanten. Wir haben Teppiche verlegt sowie Stoff und durchscheinende Materialien verwendet. Einige der Wände wurden aus einem Material gefertigt, das wie Neopren wirkt."

Das Shading-Team fügte schließlich noch ein paar scheinende und reflektierende Elemente hinzu, um für ein bisschen Abwechslung zu sorgen. „Wenn alles weich und matt gewesen wäre, wäre da nichts gewesen, was das Licht hätte einfangen können“, meint Berry. „Es musste eine gewisse Variation geben, um Dynamik zu gewährleisten."

Im Hauptquartier befinden sich auch die Regale, in denen die Erinnerungen an Rileys Tag aufbewahrt werden. Die Erinnerungen selbst sind empfindliche Kugeln, in denen die Erinnerungen abgespielt werden können. Eggleston sagt: „Zunächst spielte ich mit der Idee, sie wie Tautropfen aussehen zu lassen. Langzeiterinnerungen stellte ich mir wie Spinnweben vor und Erinnerungen wie Tautropfen auf den Spinnweben. Dann wurden sie aber kugelförmig, wie Sphären. Und wir projizierten Bilder in sie, die die Erinnerungen darstellen sollten – wie ein toller Tag auf dem Eis mit Mom und Dad.“

Jede Erinnerung schimmert in der Farbe der Emotion, die sie ausgelöst hat. Der tolle Tag auf dem Eis ist dann beispielsweise Gelb wegen FREUDE, die am Ende eines Arbeitstages nichts lieber sieht als eine Wand voller gelber Erinnerungen.

Das Langzeitgedächtnis ist eine riesige Lagerhalle, in der Millionen von Rileys Erinnerungen gelagert werden. Im Langzeitgedächtnis arbeiten die Gedankenarbeiter, darunter die Vergesser, die die Nützlichkeit jeder einzelnen Erinnerung abwägen und all die eliminieren, die nicht mehr weiter relevant erscheinen.

„Bei Tag werden die Erinnerungen im Kurzzeitgedächtnis im Hauptquartier gesammelt“, erzählt John Lasseter. „Aber nachts, wenn man schläft, wird das Kurzzeitgedächtnis geleert, und nur Erinnerungen, denen eine Emotion zugewiesen ist, werden gerettet. Alles andere wird in der Erinnerungsdeponie abgeladen. So haben uns das die Wissenschaftler erklärt, mit denen wir gesprochen haben.“

Um das Aussehen für das Langzeitgedächtnis auf die Reihe zu bekommen, besuchten die Filmemacher Fabriken und Lagerhallen. „Wir haben es mit Millionen von Erinnerungen zu tun und waren uns einfach nicht sicher, wie man sie am besten lagert und bewegt“, sagt Produzent Jonas Rivera. „Wir wollten, dass sich alles korrekt und glaubhaft anfühlt, was das Gewicht und die Bewegung und die Struktur anbetrifft. Also statteten wir der Jelly-Belly-Süßigkeitenfabrik einen Besuch ab und verbrachten einige Zeit in einer Fabrik, die Eier verarbeitet.“

Holland sagt, dass die Tour durch die Jelly-Belly-Fabrik mehr war als nur eine gängige Führung. „Wir wurden in die richtigen Anzüge gesteckt und konnten den Abläufen aus nächster Nähe zusehen“, erzählt er. „Es gibt da interessante Maschinen, mit denen die Verpackung vollkommen automatisiert wurde. Mir blieb vor allem im Gedächtnis, wie toll die Farben aussahen, wenn die Sachen durch die Röhren geschickt werden. Das war inspirierend.“

Holland sagt außerdem, dass der Besuch in der Eierfabrik wichtig war, um herauszufinden, wie man die Erinnerungskugeln am besten und schnellsten von einem Ort an den nächsten bringt. „Die Eier sind zerbrechlich, können aber mit dem richtigen System problemlos bewegt werden.“

Die Traum Studios sehen aus wie eine richtige Hollywood-Studiohalle. Hier werden Rileys Träume (und Alpträume) erschaffen. Die Autoren hatten keine Angst davor, Risiken einzugehen, und tanzten am Rand der Logik, als es daran ging, sich die Träume von Riley auszudenken.

„Es ist einfach eine riesige Studiohalle mit Kulissen und Requisiten“, sagt Docter, der der Einladung von Bill Hader folgte, hinter den Kulissen eine Woche bei der Herstellung einer Folge von „Saturday Night Live“ zuzusehen. „Die Traumproduktion kann alles herstellen, was sich die Autoren einfallen lassen. Nichts ist zu verrückt oder zu abgefahren. Es ist eine Art Mischung aus ‚Saturday Night Live‘ und klassischer Hollywood-Magie.“

Im Fantasieland geht es nur ums Vergnügen. John Lasseter merkt an: „Pete Docter und Jonas Rivera sind zwei der größten Disneyland-Fans, die jemals einen Fuß auf unseren Planeten gesetzt haben. Sie haben sich also die Gelegenheit nicht entgehen lassen, das Land der Imagination wie einen Themenpark aussehen zu lassen.“

Alles ist erlaubt: Lieben Sie Pommes Frites so sehr, dass Sie sich wünschen, einen ganzen Wald mit ihnen zu errichten? Erledigt. Wünschen Sie sich, auf Couchkissen durch ein mit Lava gefülltes Wohnzimmer zu schwimmen? Willkommen in Lavaland!

„Das Fantasieland ist der Ort, in dem Rileys verrückteste Schnapsideen und Tagträume Gestalt annehmen und in Lebensgröße errichtet werden“, erzählt Docter. „Das ist der Ort, den man besucht, wenn man spielen will.“

Wie bei allen guten Themenparks gibt es Attraktionen, die ein ganzes Leben lang halten, während andere von neuen und besseren Angeboten ersetzt werden: Prinzessinnen-Fantasien aus der Kindergartenzeit werden ersetzt durch Generatoren, die Traumjungs herstellen. „Von Anfang an überlegten wir uns, wie wir die Idee vom Erwachsenwerden so deutlich wie möglich im Film unterbringen konnten“, berichtet Docter weiter. „Wenn es also Fantasien gibt, aus denen Riley herauswächst, sieht man im Land der Imagination, wie sie ingerissen werden.“

Verborgen im Unterbewusstsein finden sich die größten Ängste von Riley. Kim White, Leitung der Lichtgestaltung, lässt wissen, dass man sich bei der Ausleuchtung des Unterbewusstseins tatsächlich an Klassikern des Horrorfilms orientierte. „Es ist düster, und wir verwenden viele leuchtende Farben“, meint er. „Das ist richtig theatralisch - wir treiben das so weit auf die Spitze, bis es sich ein bisschen gruselig anzufühlen beginnt. Das ist eine Sequenz, an die sich die Menschen erinnern werden.“

Eine der ungewöhnlichsten und gewagtesten Kulissen in Rileys Verstand ist das abstrakte Denken. Dabei handelt es sich um ein Gebiet, in dem Ideen, Emotionen und imaginäre Freunde in zweidimensionale Formen oder Linien gewandelt werden. Docter glaubt, dass es sich dabei um ein relativ neues Feld in Rileys Verstand handelt: „Abstraktes Denken wird erst im Alter von etwa zehn Jahren entwickelt.“

Die Welt des abstrakten Denkens ist noch im Aufbau begriffen, unterstreicht aber auch in dieser Form bereits, dass sich Riley von einem Mädchen in eine Jugendliche zu wandeln beginnt und die Dinge nicht mehr einfach nur so begreift, wie sie sich ihr präsentieren.

Der Gedankenzug wird in Form einer kleinen Spielzeugeisenbahn dargestellt, die auf Gleisen fährt, die sie selbst generiert. Auf ihnen werden Tagträume, Ideen und andere Gedanken direkt ins Hauptquartier befördert. Außerdem kann er benutzt werden, Erinnerungen in verschiedene Regionen von Rileys Verstand zu bringen. Aber Achtung: Wenn Riley schläft, dann schlafen auch die Lokführer. Die Designer besuchten ein Zugmuseum, um sich inspirieren zu lassen. Außerdem stand ihnen John Lasseter stets zur Verfügung: Er ist Zeit seines Lebens Spielzeugzugsammler und verfügt über eine beachtliche Sammlung.

Rileys Persönlichkeitsinseln werden betrieben von den Kernerinnerungen, bei denen es sich um besonders wichtige Erinnerungen aus Rileys Leben handelt, die prägend für ihre Entwicklung waren. Docter sagt: „Die Inseln stehen ganz handfest für Rileys Persönlichkeit. Und die steht auf dem Spiel und muss in unserem Film von FREUDE gerettet werden. Kernerinnerungen sind die Dinge, an die man zurückdenkt, wenn man auf dem Sterbebett liegt und sein Leben Revue passieren lässt. Sie sind die großen Momente, die uns zu dem gemacht haben, der wir sind.“

Jede der Inseln definiert einen anderen Aspekt von Rileys Persönlichkeit:

- die Hockey-Insel
- die Freundschafts-Insel
- die Familien-Insel
- die Quatschmach-Insel
- die Ehrlichkeits-Insel

Die Inseln befinden sich genau 11,7 Kilometer vom Hauptquartier entfernt, sagt Eggleston: „Jede der Inseln hat ihre eigenen ikonischen Bauten, die dem Publikum auffallen sollen. Sie durften nicht zu nahe sein, sonst hätten sie zu groß gewirkt. Und zu weit durften sie auch nicht weg sein, sonst wären sie nicht mehr aufgefallen. Wir hatten ja nur wirklich sehr wenig Zeit zur Verfügung, um unsere Informationen visuell zu transportieren.“

Die Erinnerungsdeponie erstreckt sich scheinbar endlos, sie ist ein gewaltiges Ödland verblichener und vergessener Erinnerungen. Können Sie sich manchmal auch nicht an das Passwort für ihren Computer erinnern? Wahrscheinlich ruht es in den unendlichen Tiefen der Erinnerungsdeponie.

Minnesota ist, wo Riley sich Zuhause fühlt. Zumindest tat sie das, bevor sie und ihre Familie an die andere Seite des Landes gezogen sind. In Minnesota hat sie ihre Liebe fürs Hockeyspiel entdeckt, dort leben alle ihre Freunde.

Docter, der selbst in Minnesota groß geworden ist, fand, dass dieser Ort eine gute Entsprechung für den Zustand des Kindseins ist: „Selbst wenn ich heute zurückreise, bin ich überrascht, mich hinzustellen, in die Ferne zu blicken und absolut nichts am Horizont zu entdecken - keine Berge, keine Gebäude. Und doch kann ich das merkwürdige Gefühl nicht abschütteln, als würde ich mich unter einer riesigen Haube befinden – ich fühle mich geschützt und sicher.“

Der große Umzug verlangte nach einer Reihe von detaillierten Kulissen, die Riley - und mit ihr das Publikum – an einen anderen Ort transportieren. Sets Supervisor Robert Moyer sagt: „Als sie Minnesota verlassen, sieht man Sonnenblumen, Weizenfelder und die Einblendung einer Kreuzung. Darauf folgen Aufnahmen von Bergen, der Wüste und Marin County. Wir zeigen die Golden Gate Bridge, das Embarcadero und ein oder zwei kurze Bilder der Lombard Street. Als sie sich ihrem neuen Zuhause nähern, sieht man die Hyde Street. Es handelt sich im Grunde um eine Montage von 13 Bildern, die eine Reise umreißen, die das Leben unserer kleinen Heldin von Grund auf verändert.“

Für Riley – und damit auch ihre Emotionen – steht San Francisco für das große Unbekannte, das Panik bei ANGST, WUT, EKEL und KUMMER auslöst, während FREUDE verzweifelt versucht, alle wieder zu beruhigen. Die Filmemacher wählten die Stadt an der Westküste aufgrund ihrer ureigenen Qualitäten. „Anstatt eine x-beliebige Stadt in den U.S.A. zu wählen, wollten wir spezifisch sein“, erklärt Docter. „San Francisco ist einfach so unfassbar malerisch.“

Gleichzeitig wollten sie die Stadt, zumindest teilweise, auch aus Rileys Blickwinkel zeigen. „Für Riley ist San Francisco nicht ihr Zuhause“, sagt Berry. „Aus ihrer Sicht wirkt die Stadt ein bisschen dreckig und heruntergekommen. Gleichzeitig wollten wir diesen Ansatz auch nicht übertreiben, aber wir wollten die Stadt so rüberkommen lassen, als würden hier Leben gelebt werden, die nichts mit Rileys Existenz zu tun haben.“

Eggleston wollte den groben, überlappenden Malstil von Disneys Zeichentrickklassiker 101 DALMATINER („101 Dalmatians“, 1961) mit der Textur von San Francisco vermischen. „Wir

wollten den Film nicht sklavisch nachmachen", meint er. „Aber wir nahmen ihn als Referenz, um einen vereinfachten Weg zu finden, das nachzustellen, was wir in der Stadt sehen - zugemauerte Fenster, übermalte Graffiti und gedeckte, zurückhaltende Farben, die noch verstärkt werden konnten durch das trübe, neblige Licht, das wir einsetzen wollten.“

WIE BRINGT MAN EINE GLÜHBIRNE ZUM LEUCHTEN?

Das Team der Lichtspezialisten lässt FREUDE erstrahlen und hilft bei der Definition sekundärer Welten

Die Filmemacher brannten darauf, das Kinopublikum in die Gedankenwelt der elfjährigen Riley mitzunehmen – indem sie eine komplett neue Welt erschufen, die es so noch nie zuvor gegeben hat. Eine Herausforderung stellte allerdings die parallele Existenz der Gedankenwelt und der „realen“ Welt draußen dar. „Wir mussten uns überlegen, wie wir dem Zuschauer klar machen können, wann er in welcher Welt ist“, sagt Kim White, Bild- und Lichtgestalterin. „Außerhalb der Gedanken haben wir helle Farben benutzt sowie eine geringe Sättigungsspanne und wenig Kontrast. Dagegen ist die Gedankenwelt theatralischer. Die Farben sind satt, voll mit extremem Kontrast. Dadurch ist bei Filmschnitten sofort ersichtlich, in welcher Welt man sich gerade befindet.“

Um die Geschichte insgesamt zu unterstützen, spielten White und ihr Team mit dem erklärten Grundprinzip der Farbgestaltung. Ein Beispiel: Zu Beginn ist Riley glücklich. Die Filmemacher beschlossen deshalb, die menschliche Welt für diese Sequenzen farblich gesättigter wirken zu lassen – beinahe im Einklang mit der Gedankenwelt. „Dann zieht das Mädchen nach San Francisco und die Dinge ändern sich“, so White. „Für Riley ist die Welt nicht mehr in Ordnung – das sieht man an den weniger gesättigten Farben. Ihre Gedankenwelt hingegen bleibt gesättigt. Wir haben es hier also mit einer gezielten Abtrennung zu tun.“

White erklärt weiter, dass ihr Team die Lichtgestaltung in Rileys Gedankenwelt angepasst hat, als ihre Welt auseinander zu bröckeln beginnt. Die Gedankenwelt ähnelt plötzlich dem Licht und den Farben eines heranziehenden Sturmes. Die grübelnde, bedrohliche Stimmung der Licht- und Farbgestaltung unterstreicht den Fortlauf der Handlung, stellt exemplarisch heraus, wie schlimm die Situation geworden ist. „Natürlich wollten wir, dass unsere Sets, unsere Figuren und unsere Welten ansprechend aussehen“, fährt White fort. „Aber unser allererstes Ziel war es, die Handlung dahingehend zu unterstützen, dass das Publikum die Kulissen spürt, aber wahrscheinlich bewusst niemals wirklich erfasst.“

SIE BRINGT EINEN RAUM WIRKLICH ZUM LEUCHTEN

Die wohl größte Herausforderung bei der Lichtgestaltung von ALLES STEHT KOPF betraf jedoch die ewige Optimistin FREUDE. Den Filmemachern war klar, dass eine Emotion, die Glückseligkeit darstellt, einen Raum zum Leuchten bringen muss – im wahrsten Sinne des Wortes. Deshalb machte man FREUDE – die in fast allen Sequenzen der Gedankenwelt zu sehen ist – selbst zu einer Lichtquelle. „Das Problem allerdings ist, wenn man sich eine Glühbirne vorstellt, dass sie lediglich wie ein glatter, heller Gegenstand aussieht“, so White. „Sie hat nichts Greifbares. Wir wollten aber, dass das Gesicht von FREUDE rund und reizvoll dargestellt wird.“

Um diese Herausforderung zu meistern, wurde Angelique Reisch, eine der führenden technischen Künstlerinnen im Lichtgestaltungsteam, früh in die Produktion miteingebunden. Reisch holte sich ihre Anweisungen von Produktionsdesigner Ralph Eggleston und dem Art Department. „Es gab ein Pastell, das Ralph früh aufgetragen hat – und es war absolut

atemberaubend“, sagt sie. „Er schuf ein inneres Leuchten, das wirklich strahlend ist – strahlender als ihr äußeres Leuchten – und malte eine Seite rosa und eine Seite weiß. Es war schön.“

Das Pastell diente als Inspirationsquelle für das Team im Gebrauch von Färbung im Vergleich zur Wirkung, um die anvisierte Modellierung von den Gesichtszügen von FREUDE zu erreichen. Der Farbgebrauch – von Hellgelb über satte Orangetöne hin zu sogar Rot – erledigt bei FREUDE, was bei Figuren normalerweise Justierungen in Sättigung übernehmen.

Mit FREUDE als Lichtquelle kamen auf das Team Herausforderungen zu, die nach neuen Technologien riefen. ALLES STEHT KOPF ist der erste Film, der den Gebrauch eines Geometrie-Lichts nutzt. Reisch erklärt: „Anstatt aufgerichtete Lichter zu benutzen oder eine Reihe von Lichtkugeln, haben wir tatsächlich ein Teil aus der Geometrie verwendet, das in eine Lichtquelle verwandelt wird. In diesem Fall ist FREUDE tatsächlich ein Licht. Dadurch erhalten wir eine ganz natürliche Ausleuchtung: Wenn sie Papier berührt, wird es an der Stelle hell.“

Interessant ist, dass FREUDE keinen Schatten wirft. Reisch erklärt diesbezüglich: „Wir haben uns für sie eine andere Herangehensweise ausgedacht. Die anderen Gefühle nehmen Licht an wie es jede andere Figur normalerweise erhalten würde – das Hauptlicht vom Set und zusätzliches Licht für ihr Leuchten und ihre Schattierungen. FREUDE hat ihre eigene, ganz spezielle Ausstattung, mit der sie Licht auf die anderen ausstrahlt. Und sie empfängt kein Licht – wie vom Bildschirm im Hauptquartier. Andere Lichtquellen berühren sie nicht, weil sie selbst die hellste aller Lichtquellen ist.“

„Was ich richtig toll finde ist, wenn sie mit einer anderen Figur wie zum Beispiel KUMMER interagiert“, fährt Reisch fort. „Wir konnten dann ihr Leuchten auf KUMMER legen, um auf diese Weise auch etwas über ihre Beziehung zu erzählen.“

Wie ein gutes Glas Champagner ist auch FREUDE überschäumend. Unter der leuchtenden Masse – jenen Partikeln, aus denen die Emotionen gemacht sind – existiert eine Körperoberfläche. „Wie haben ihre Oberfläche schattiert, um ihr diesen überschäumenden Look zu geben“, erklärt Reisch. „Wir ließen uns auch Werkzeuge und Ausleuchtung einfallen, damit die Lichtgestalter mit der Version von FREUDE, die aus der harten Oberfläche besteht, im Vergleich zur Version von FREUDE, die ihre komplette strahlende Masse ausmacht, arbeiten konnten. So ging das Ausleuchten schneller.“

GEFÜHLVOLL WERDEN

FREUDE ist nicht das einzige Gefühl, das leuchtet.

- KUMMER hat ihr blaues Leuchten – das zwar nicht so hell sein mag wie das Leuchten von FREUDE, erklärt Reisch, jedoch genauso speziell ist.
- EKEL und ANGST leuchten ebenfalls, aber weniger ausgeprägt. Und das einzige Haar von ANGST verlangte sogar nach seinem eigenen Licht.
- WUT fehlt es an Leuchten, lodert jedoch wie ein Feuer auf, wenn er richtig wütend wird.

DIE MUSIK AUF DEN KOPF STELLEN

Michael Giacchino komponiert eine intime Musik für ALLES STEHT KOPF

ALLES STEHT KOPF verlangte nach einem Soundtrack, der die emotionale Stimmung der Geschichte einfängt – und Regisseur Pete Docter kannte genau den Mann, der dieses Kunststück vollbringen konnte. „Michael Giacchino ist so talentiert und vielseitig. Außerdem ist er unglaublich kooperativ“, sagt Docter.

Giacchino hat mit Docter bereits bei OBEN („Up“, 2009) zusammen gearbeitet (und dafür den Oscar® für die beste Filmmusik gewonnen) und zählt auch die Disney/Pixar-Filme CARS 2 („Cars 2“, 2012), RATATOUILLE („Ratatouille“, 2007) und DIE UNGLAUBLICHEN – THE INCREDIBLES („The Incredibles“, 2004) zu seiner Filmographie. Allerdings sei die Arbeit an ALLES STEHT KOPF anders gewesen, sagt der Komponist. „Pete wollte die Musik so klingen lassen, als würde sie von Innen kommen – aus der inneren Gedankenwelt“, erklärt Giacchino. „Uns schwebte etwas Atmosphärisches vor. Klänge, die nicht traditioneller Filmmusik entsprachen.“

Der Komponist erzählt, dass das Ziel der Musik das Ziel des Films spiegelte. „Ich musste sehr emotional herangehen“, so Giacchino. „Ich war mir nicht sicher, wie die Musik zu klingen hat – ich wusste jedoch, wie sie sich anfühlen sollte. Dieser Film ist sehr persönlich.“

Giacchino, der wie Docter eine Tochter im Teenager-Alter hat, schrieb eine zwölfminütige Suite, die die erforderliche Intimität einfing. Innerhalb dieser zwölf Minuten erklingt eine einfache und zeitlose Melodie, die Giacchino vor allem FREUDE zuschreibt. Für KUMMER setzte der Komponist Instrumente wie Bass-Klarinette oder Tuba ein – oder bei bestimmten emotionalen Momenten auch Klavier. „KUMMER ist nicht auf ein einziges Instrument festgelegt“, erklärt Giacchino. „Eigentlich keine der Emotionen. Gefühle sind eben keine Ein-Ton-Geschichten – sie haben Größe und Tiefe.“

Die Filmmusik wurde schließlich mit einem 70-köpfigen Orchester aufgenommen, zu dem auch eine Orgel sowie Gitarren und Schlagzeuge umfassende Rhythmusgruppe gehörte. „Was die Orchestrierung anbetraf, war alles etwas eigentümlich – aber es passte wie angegossen“, so Giacchino. Der Regisseur und der Komponist sprachen erstmals auf einer Baustelle über den Score, und zwar dort, wo Docter gerade ein Haus baute. „Da lagen lauter Metallteile herum und mein Sohn fragte mich, ob er davon welche mit nach Hause nehmen dürfte“, erinnert sich Giacchino. „Wir begannen, auf diese Metallteile mit verschiedenen Gegenständen zu schlagen, und fanden, dass dadurch schöne Töne erzeugt wurden. Deshalb haben wir sie in die Filmmusik gleich mit eingebaut. Die Musiker der Percussion-Gruppe spielten auf ihnen mit Metallzangen. Man hört sie gleich beim ersten Einsatz, direkt nachdem die Kugel mit der ersten Erinnerung runter kommt.“

Giacchino spielte auch mit riesigen eisernen Gussformen herum, aus denen Blumenkübel hergestellt werden. „Wenn man auf sie schlägt, erzeugen sie diese wunderbare Resonanz. Wir haben den Klang aufgenommen und dann rückwärts abgespielt. Es fühlte sich genau so an, als wenn einem Erinnerungen durch den Kopf gehen. Wir haben etliche lustige Sachen hinter den Szenen ausprobiert, um der Musik zusätzliche Textur zu verleihen.“ „Ich hatte irre viel Spaß beim Komponieren“, fährt Giacchino fort. „Es gibt bei den VERGESSERN eine jazzige Sektion, die an die Dreißigerjahre erinnert, und wir lassen klassischen Horror beim Unterbewusstsein erklingen. Musikalisch waren uns keine Grenzen gesetzt. Aber was ich am aller meisten daran liebe ist, dass wir dennoch niemals aus den Augen verloren haben, dass hier eine emotionale Geschichte erzählt wird.“

DIE EMOTIONEN - Figurenbeschreibung

FREUDE (im Original gesprochen von Amy Poehler)

FREUDE kennt nur ein Ziel: Sie will, dass Riley glücklich ist und glücklich bleibt. Sie ist unbeschwert, optimistisch und fest entschlossen, aus jeder Situation immer das Beste zu machen. FREUDE sieht die Herausforderungen in Rileys Leben als Gelegenheiten. Weniger glückliche Momente versteht sie als kleine Holperer auf dem Weg zu etwas wirklich Wunderbarem. Wenn Riley glücklich ist, ist FREUDE es auch.

ANGST (im Original gesprochen von Bill Hader)

Die Hauptaufgabe von ANGST ist es, Riley zu beschützen und sie in Sicherheit zu wiegen. Er hält immer Ausschau nach potenziellen Katastrophen und verbringt seine Zeit damit, mögliche Gefahren, Fallstricke und Risiken, die mit Rileys alltäglichen Aktivitäten verbunden sind, abzuwägen. Es gibt allerdings nur wenige Tätigkeiten und Ereignisse, die ANGST nicht als gefährlich und womöglich lebensgefährdend einschätzt.

WUT (im Original gesprochen von Lewis Black)

WUT brennt für die Idee von Gerechtigkeit – im wahrsten Sinne des Wortes – und legt alles daran, dass Riley fair behandelt wird. Er hat ein feuriges Wesen und neigt dazu, buchstäblich zu explodieren, wenn sich die Sachen nicht so entwickeln, wie er es geplant hat. Er überreagiert sehr schnell und hat wenig Geduld für die Unvollkommenheit des Daseins.

EKEL (im Original gesprochen von Mindy Kaling)

EKEL hat eine Meinung zu allem, ist äußerst ehrlich und sorgt sich darum, dass Riley nicht vergiftet wird – körperlich oder mental. Sie wirft immer ein argwöhnisches Auge auf andere Menschen, Orte und Dinge, mit denen Riley in Kontakt kommt – ob das nun Brokkoli ist oder der jüngste Modetrend. EKEL hat immer nur die besten Absichten und weigert sich standhaft, ihre Standards runterzuschrauben.

KUMMER (im Original gesprochen von Phyllis Smith)

Die anderen Emotionen verstehen nicht so richtig, welche Rolle KUMMER spielt. KUMMER wäre ja liebend gerne optimistischer und will unbedingt helfen, dass Riley glücklich ist, aber es fällt ihr so unglaublich schwer, positiv gestimmt zu sein. Manchmal scheint es einfach am besten zu sein, nur am Boden zu liegen und herzhaft zu weinen.

FUN FACTS

EINBILDUNG – Die Hintergrund-Erinnerungen auf den Regalen in und um das Hauptquartier sind Bilder aus dem „Eheleben“-Szenario aus OBEN.

ROAD TRIP – Bei ihrer Fahrt nach San Francisco kommen Riley und ihre Eltern an einer Telefonleitung vorbei, auf der Vögel sitzen – die stammt aus dem Kurzfilm „For the Birds“ aus dem Jahr 2000 von Szenenbildner Ralph Eggleston.

GLOBALES DÉCOR – Der Globus in Rileys Klassenzimmer kam in allen drei TOY STORY-Filmen zum Einsatz.

VERSPIELTE MODE – Einer von Rileys Mitschülern trägt ein Tarnmuster, das aus Figuren aus TOY STORY besteht.

SELBSTKLEBEND – Einige der Autos im Hintergrund in San Francisco werden von Aufklebern aus CARS geschmückt.

HIGH TECH – Die Firma des Vaters heißt Brang - ein völlig frei erfundenes Wort ohne Bedeutung, das so klingen soll, wie man es sich von einem Startup in der Technikszenen in San Francisco vorstellen würde.

ZEICHENSPRACHE – Auf einem Zeichen auf einer Parkuhr in San Francisco steht: „Ein Vierteldollar, Dollarmünzen oder Feilschen während des Burning Man.“

AUF DIE LOCATION KOMMT ES AN – Als Tribut an das Walt Disney Family Museum verpflanzten die Filmemacher Rileys Hockeysporthalle an genau die Stelle in San Francisco, wo sich eigentlich das Museum befindet.

DIE DEUTSCHEN STIMMEN

HANS-JOACHIM HEIST (Wut)

HANS-JOACHIM HEIST, Jahrgang 1949, ist seit mehr als 30 Jahren tätig als Schauspieler und Comedian. Seinen Durchbruch feierte er in den Achtzigerjahren mit populären Rollen in den Serien "Diese Drombuschs" sowie "SOKO Köln". Das aktuelle Publikum kennt ihn vor allem als cholerischen Kommentator Gernot Hassknecht aus der vielfach preisgekrönten ZDF-Satiresendung "heute-show", den er seit 2009 spielt. In „Alles steht Kopf“ leiht H.-J. Heist seine Stimme der Figur ANGER. In der Originalfassung wird Anger von dem amerikanischen Komiker Lewis Black von der "Daily Show" gesprochen

Im Lauf seiner Karriere hat es Heist auf mehr als 70 Auftritte in Film und Fernsehen gebracht. Der Darmstädter studierte Anfang der Achtzigerjahre Schauspiel in Wiesbaden. Darauf folgten zahlreiche Auftritte auf Bühnen in u. a. Marburg, Krefeld, Frankfurt am Main, Darmstadt, Zürich und Mannheim. 1999 erhielt er den Fachmedienpreis in der Kategorie "Comedy" für seinen Soloauftritt in "Dinner for One". Erfolge feierte er überdies mit zahlreichen Bühnenprogrammen wie "Allein in der Sauna", „Die Sternstunde des Josef Bieder“, „Der Kontrabaß“ sowie „Noch'n Gedicht“ - der große Heinz Erhardt Abend und „Gernot Hassknecht – LIVE!“.

Im Kino sah man Heist in Filmen wie JOHN RABE (2009) oder SUSHI IN SUHL (2012). Zu seinen Fernseharbeiten zählen "Klassentreffen" (2004), "Liebe hat Vorfahrt" (2005), "Götter wie wir" (2011), "Kückückskind" (2013) und "Zwei Esel auf Sardinien" (2015) und „Ein Sommer in Masuren“ (2015)

OLAF SCHUBERT (Angst)

OLAF SCHUBERT, Jahrgang 1967, ist ein überaus beliebter Komiker und Kabarettist. Er studierte Architektur und Musik in Berlin und Minsk. 1993 trat er zunächst als Schlagzeuger in der bekannten Band Dekadance in Erscheinung, die vor allem im Osten der Republik auftrat. Die Formationen „Die Rockys“ sowie „Olaf Schubert und seine Freunde“ folgten.

Gleichzeitig engagierte sich Schubert im Comedy-Fach. Regelmäßige Auftritte im "Quatsch Comedy Club", "TV Total", "heute-show" und "Neues aus der Anstalt" verhalfen ihm zu Popularität, die er mit Bühnenprogrammen wie "Ich bereue nichts", "Boykott", "Ich bin bei Euch", "Meine Kämpfe" und "So!" konstant steigerte. 2001 wurde er für "Echte Menschen" mit dem Cabinet Kabarett Preis ausgezeichnet. 2008 gewann Schubert den RTL Deutscher Comedy Preis als "Bester Newcomer"; vier Jahre später erhielt er den Preis in den Kategorien "Beste Comedyshow" mit der heute.show und "Bestes Soloprogramm" für „Meine Kämpfe“ und ein Jahr später wurde er als "Bester Komiker" geehrt. 2010 gab es zudem einen Deutschen Kleinkunstpreis.

2010 drehte er die ersten vier Folgen des halbstündigen Programms "Olaf TV - Von Schubert zu Mensch", das auf 3sat ausgestrahlt wurde. Eine folgten 3 weitere Staffeln in 2011/12 und 2013. Seit Januar 2014 läuft die TV-Show "Olaf verbessert die Welt!", zunächst regional beim MDR, doch mittlerweile im Ersten.

BETTINA ZIMMERMANN (Mom)

BETTINA ZIMMERMANN hat schon häufiger als Synchronsprecherin in Animationsfilmen mitgewirkt und ihnen ihre persönliche Handschrift verliehen. Die gefragte Schauspielerin sprach die Porsche-Dame Sally Carrera in den Pixar-Filmen CARS ("Cars", 2006) und CARS 2 ("Cars 2", 2011) und war die Meister Tigress in KUNG FU PANDA ("Kung Fu Panda", 2008) und KUNG FU PANDA 2 ("Kung Fu Panda 2", 2011). Mit Kai Wiesinger, Sprecher von Rileys Vater, stand sie in der erfolgreichen Trilogie „Die Jagd nach dem Schatz der Nibelungen“ (2008), „Die Jagd nach der heiligen Lanze“ (2010) sowie "Die Jagd nach dem Bernsteinzimmer" (2012) vor der Kamera. Gemeinsam sind sie aktuell außerdem in der zehnteiligen Webserie "Der Lack ist ab" zu sehen.

Innerhalb kurzer Zeit entwickelte sich Zimmermann von einer talentierten Newcomerin zu einer der meistbeschäftigten Fernsehschauspielerinnen Deutschlands. Nach ihrer Schauspielausbildung und ersten kleineren Rollen und Auftritten in Werbespots gelang ihr als Verführerin des Klassenstrebens in ihrem ersten Kinofilm SCHULE (2000) der Durchbruch. Aus der deutschen TV-Landschaft ist Bettina Zimmermann nicht mehr wegzudenken. Sie wirkte in zahllosen hochkarätigen Fernsehproduktionen und Quotenhits mit, darunter „Geliebte Diebin“ (2002), wofür sie den Jupiter-Award gewann, und die beiden Event-Zweiteiler „Die Sturmflut“ mit Nadja Uhl, Benno Fürmann und Jan Josef Liefers und „Die Luftbrücke – Nur der Himmel war frei“ mit Heino Ferch und Ulrich Tukur, beide aus dem Jahr 2005. Für letzteren Film wurde Bettina Zimmermann bei der DIVA-Verleihung als Schauspielerin des Jahres ausgezeichnet. Weitere TV-Hauptrollen spielte sie unter anderem in „2030 – Aufstand der Alten“ (2007) sowie der Fortsetzung „2030 – Aufstand der Jungen“ (2010), dem deutsch-deutschen Thriller „Es war Mord und ein Dorf schweigt“ (2006), „Vermisst – Liebe kann tödlich sein“ (2007), in der ZDF-Produktion „Familie macht glücklich“ (2010) und in dem Sat.1-Thriller „Die Verführung – Das fremde Mädchen“ (2010). Darauf folgten Projekte wie der Umweltthriller „Bermuda Dreieck – Nordsee“ (2010) von Regisseur Nick Lyon, "Verbrechen" (2012) nach den Kurzgeschichten von Ferdinand von Schirach, "Trennung auf Italienisch" (2014) von Florian Gärtner sowie "Zum Teufel mit der Wahrheit" von Granz Henman.

Im Kino war Bettina Zimmermann in MONDSCHIEINTARIF (2001) und ERKAN & STEFAN GEGEN DIE MÄCHTE DER FINSTERNIS (2002), für den sie den „News Faces Award“ gewann, zu sehen.

KAI WIESINGER (Dad)

KAI WIESINGER zählt seit nunmehr einem Vierteljahrhundert zur deutschen Schauspielerelite. In der zweiten Hälfte der Neunzigerjahre war er einer der großen Stars des Neuen Deutschen Kinobooms, mittlerweile zählt er zu den gefragtesten Fernsehspielern des Landes. Mit Bettina Zimmermann, Sprecherin von Rileys Mutter, stand er in den erfolgreichen Abenteuerfilmen „Die Jagd nach der heiligen Lanze“ (2010) sowie "Die Jagd nach dem Bernsteinzimmer" (2012) vor der Kamera. Gemeinsam sind sie aktuell außerdem in der zehnteiligen Webserie "Der Lack ist ab" zu sehen, die Wiesinger überdies schrieb und inszenierte.

Kai Wiesinger wurde 1966 in Hannover geboren. Schon als Teenager nahm er den ersten Schauspielunterricht. Nach dem Abitur und Zivildienst absolvierte er seine Schauspiel-Ausbildung in München. 1990 hatte er im Stück "Harold & Maude" seinen ersten Bühnenauftritt am Münchner Teamtheater. 1991 besetzte ihn Sönke Wortmann in der Kino-Komödie KLEINE HAIE. Wiesingers Darstellung des Schauspielerschülers Johannes bescherte dem Nachwuchstar den Durchbruch und brachte ihm den Bayerischen Filmpreis ein.

Mit Auftritten in den Kinoerfolgen FRAUEN SIND WAS WUNDERBARES (1994) und STADTGESPRÄCH (1995) vergrößerte er seine Popularität. 1996 spielte er in dem Thriller 14 TAGE LEBENSLÄNGLICH von Roland Suso Richter, in dem er unter Beweis stellte, dass er zu den besten Darstellern seiner Generation zählt. Die Rolle brachte Wiesinger eine Nominierung für den Bundesfilmpreis sowie den zweiten Bayerischen Filmpreis für als bester Darsteller für 14 TAGE und HUNGER - SEHNSUCHT NACH LIEBE. 1997 folgte der dritte für seine Rolle in Joseph Vilsmayers COMEDIAN HARMONISTS. 1998 drehte Wiesinger erneut mit Regisseur Suso Richter den kontroversen Kinofilm AFTER THE TRUTH, in dem er den Verteidiger des KZ-Arzttes Mengele in einem fiktiven Prozess spielte. Weitere Kinofilme umfassen POPPITZ (2002), HONEY BABY (2004), UNSCHULD (2008) und WUNDERKINDER (2011). In der Folge stand Wiesinger vermehrt vor der Fernsehkamera. So unter anderem im "Tatort" oder Großproduktionen "Dresden" (2006) und "Die Gustloff" (2008). 2007 war Wiesinger in der RTL-Serie "Die Anwälte" zu sehen. Starke Auftritte hatte Wiesinger in den letzten Jahren in Dieter Wedels Zweiteiler "Gier" (2009), Urs Eggers Katastrophenthriller "Restrisiko" (2011), Florian Froschmayers "Mit geradem Rücken" (2012) oder Niki Steins Familiendrama "Der Tote im Eis" (2013). Für seine Rolle in "Der Rücktritt" (2014), in dem es um die letzten 68 Tage der Amtszeit von Bundespräsident Christian Wulff geht, erhielt Wiesinger den Bayerischen Fernsehpreis als bester Schauspieler in der Kategorie Fernsehfilm.

KATJA VON GARNIER (Traumregisseurin)

KATJA VON GARNIER, geboren in Wiesbaden, wuchs im nahe gelegenen Taunusstein auf. Nach dem Abitur belegte sie ab 1985 an der Johann-Wolfgang-Goethe-Universität in Frankfurt am Main die Fächer Kunstgeschichte, Germanistik, Theater- und Filmwissenschaft, ehe sie von 1989 bis 1994 an der Hochschule für Film und Fernsehen in München Regie studierte. Gemeinsam mit ihrer Kommilitonin Ewa Karlström gründete sie 1990 die Produktionsfirma Vela-X, mit der ihren ersten Kurzfilm „Lautlos“ (1991) und 1993 den Überraschungserfolg ABGESCHMINKT! (1993) realisierte. ABGESCHMINKT! avancierte zum Millionenhit in den deutschen Kinos, von Garnier wurde sowohl mit dem amerikanischen Studenten-Oscar, dem Bayerischen und Deutschen Filmpreis sowie dem Ernst-Lubitsch-Preis ausgezeichnet.

1993 drehte sie einen Dokumentarfilm über die Dreharbeiten zu Wolfgang Petersen IN THE LINE OF FIRE (1993), dem der mit großer Spannung erwartete zweite Spielfilm BANDITS (1997) folgte. Mit knapp einer Millionen Besuchern entwickelte sich der Film zum Kinohit. Der Soundtrack wurde sogar zum erfolgreichsten deutschen Soundtrack aller Zeiten. Katja von Garnier zog in die USA. 2003 drehte sie für HBO das Drama „Alice Paul – Der Weg ins Licht“, in dem Hilary Swank, Frances O'Connor, Julia Ormond und Anjelica Huston die Hauptrollen spielten. Anjelica Huston wurde für ihre Leistung als beste Nebendarstellerin in einem TV-Movie mit ihrem ersten Golden Globe ausgezeichnet; überdies erhielt der Film zwei weitere Golden-Globe-Nominierungen – für den besten Film und Hilary Swank als beste Darstellerin. Außerdem sicherte sich der Film fünf Emmy-Nominierungen. 2007 ließ von Garnier die Verfilmung des Werwolf-Kult-Klassikers BLOOD & CHOCOLATE für MGM folgen, in dem Agnes Bruckner, Hugh Dancy, Olivier Martinez die Hauptrollen spielten.

2012 kehrte sie mit OSTWIND – ZUSAMMEN SIND WIR FREI filmisch nach Deutschland zurück. OSTWIND erhielt 2014 den Deutschen Filmpreis für den Besten Kinderfilm 2014, wurde als bester Familienfilm mit dem Bayrischen Filmpreis 2014 ausgezeichnet, und erhielt u.a. den „Best Film Award“ 2014 beim Berlin & Beyond Festival in San Francisco. Aktuell läuft mit großem Erfolg die Fortsetzung OSTWIND 2 (2015) in den Kinos. Zwischen den beiden OSTWIND-Filmen widmete sich Kaja von Garnier einem ganz anderem Thema: Die Musikdokumentation FOREVER AND A DAY (2015) folgt den Scorpions auf ihrer Abschluss-Welttournee.

DIETMAR BÄR (Unterbewusstseins-Wächter Dave)

DIETMAR BÄR, 1961 geboren, entdeckte sein Interesse für die Schauspielerei bereits in der Schule und ging nach dem Abitur zur Ausbildung an die Westfälische Schauspielschule Bochum. Ab Mitte der 80er-Jahre war er zunehmend in Fernsehrollen zu sehen, blieb dem Theater jedoch stets treu. Aktuell ist Dietmar Bär im Schauspielhaus Bochum zu sehen.

Als Kommissar Freddy Schenk ist er seit 1997 im Kölner *Tatort* in über 60 Fällen im Einsatz und wurde 2000 gemeinsam mit Klaus J. Behrendt mit dem Deutschen Fernsehpreis ausgezeichnet. 2012 wurde Dietmar Bär mit der Goldenen Kamera von *HÖRZU* als Bester deutscher Schauspieler für den Film, *Kehrtwende* geehrt. Dietmar Bär gründete mit Kollegen des *Tatort* Teams den Verein „Tatort-Straßen der Welt e.V.“, der sich für die Belange benachteiligter Kinder einsetzt und erhielt 2015 zusammen mit Klaus J. Behrendt für seine ehrenamtliche Arbeit den Landesverdienstorden Nordrhein-Westfalen.

KLAUS J. BEHRENDT (Unterbewusstseins-Wächter Frank)

KLAUS J. BEHRENDT kennt man als Ermittler aus dem "Tatort": Seit 1997 löst er äußerst erfolgreich als Max Ballauf neben seinem Kollegen Diemar Bär in der Kölner Ausgabe der Reihe Kriminalfälle. Im Jahr 2000 wurden Behrendt und Bär für ihre Darstellung der Kölner Ermittler mit dem Deutschen Fernsehpreis ausgezeichnet.

Behrendt wurde 1960 in Hamm geboren und wuchs im westfälischen Ibbenbüren auf. Er absolvierte zunächst eine Lehre als Bergmechaniker, bevor er 1981 eine Ausbildung an der Schauspielschule Hedi Höpfner in Hamburg begann. Es folgte ein Engagement am Schauspielhaus Bremen sowie erste Fernsehrollen. Als Jupp Kowalla in Klaus Emmerichs Fernsehserie "Rote Erde II" gelang Behrendt der Durchbruch. Es folgten zahlreiche Auftritte in Fernsehfilmen und -serien. Für seine Arbeit wurde Behrendt vielfach geehrt. 2000 wurde ihm der Deutsche Fernsehpreis als bester Schauspieler verliehen. 2003 folgten ein Adolf-Grimme-Preis, ein Bayerischer Fernsehpreis, ein International Emmy, ein Fipa d'Or beim Internationalen Filmfest Biarritz sowie ein Spezialpreis beim renommierten Fernsehfestival in Banff. Eine Nominierung zur Goldenen Kamera als bester Schauspieler gab es 2009, zwei Jahre folgte eine Sonderpreis bei der Eins-Live-Krone. Über eine besondere Ehrung konnte sich Behrendt in diesem Jahr freuen: Ihm wurde der Verdienstorden des Landes Nordrhein-Westfalen zuteil.

Klaus J. Behrendt ist Vater von vier Kindern und lebt mit seiner Familie in Berlin. Seit den Dreharbeiten zu der "Tatort"-Folge "Manila" engagiert sich Behrendt im Verein "Tatort – Straßen der Welt e. V." für Kinderrechte auf den Philippinen.

PHILIPP „PHIL“ LAUDE (der Traummann aus Rileys Unterbewusstsein) und MATTHIAS „TC“ ROLL (die Ratte aus Rileys Alpträumen)

Die Wahlkölnler sind die Gründungsmitglieder des deutschen Comedytrios Y-Titty, das vor allem auf dem Videoportal YouTube aktiv ist. Gemeinsam mit Oğuz „OG“ Yilmaz produzieren sie für ihre diversen Kanäle hauptsächlich Sketches, Parodien und Songparodien. Das Trio betätigt sich in seinen verschiedensten Projekten als Darsteller, Musiker, Moderatoren, Videospielkommentatoren, Produzenten, Autoren und Designer. Ende 2012 erreichte Y-Titty, als erster deutschsprachiger Kanal überhaupt, mit eigenem Content die magische Grenze von einer Million Abonnenten. Mittlerweile hat die Gruppe über drei Millionen treue Anhänger. Auch als Musiker sind sie erfolgreich: So gewannen die Jungs im Jahr 2014 in der Kategorie „Bestes Video National“ den Echo für das Lied „Halt dein Maul“. Ihr Debüt Album „Stricksocken Swagger“ erreichte Platz drei der deutschen Charts. Aktuell arbeitet das Trio an seinem ersten Kinofilm.

DIE FILMEMACHER

PETE DOCTER (Regie/Idee/Drehbuch)

PETE DOCTER ist der Oscar®-ausgezeichnete Regisseur von DIE MONSTER AG („Monsters, Inc.“, 2001) und OBEN („Up“, 2009) und zeichnet bei Pixar Animation Studios als Vizepräsident verantwortlich.

Docter stieß 1990 als dritter Animator zu Pixar, wo er gemeinsam mit John Lasseter und Andrew Stanton die Story und Figuren von TOY STORY („Toy Story“, 1995) entwickelte und die Produktion zugleich als Supervising Animator begleitete. TOY STORY war der erste Langspielfilm von Pixar. Bei DAS GROSSE KRABBELN („A Bug’s Life“, 1998) diente er als Storyboard Artist, und er schrieb die ursprünglichen Handlungsbücher von TOY STORY 2 („Toy Story 2“, 1999) und WALL•E – DER LETZTE RÄUMT DIE ERDE AUF („Wall•E“, 2008). Ferner fungierte Docter als ausführender Produzent von MERIDA – LEGENDE DER HIGHLANDS („Brave“, 2012) und DIE MONSTER UNI („Monsters University“, 2013).

Sein Interesse für Animation erwachte, als er acht Jahre war und sein erstes Daumenkino machte. Später studierte er Figurenanimation am California Institute of the Arts (CalArts) in Valencia, Kalifornien. Dort produzierte er bereits einige Kurzfilme, von denen einer den Studenten-Oscar® gewinnen konnte. Diese Filme werden seither auf Animationsfestivals weltweit präsentiert und sind Teil der „Pixar Short Films Collection Volume 2“. Nachdem Pete Docter bei Pixar angeheuert hatte, animierte und inszenierte er mehrere Werbespots und wurde im Lauf der Zeit für sechs Oscars® nominiert – darunter OBEN, der den Preis schließlich auch als bester Animationsfilm gewonnen hat, DIE MONSTER AG und, in der Kategorie bestes Originaldrehbuch, erneut OBEN und WALL•E – DER LETZTE RÄUMT DIE ERDE AUF.

RONNIE DEL CARMEN (Ko-Regie, Idee)

RONNIE DEL CARMEN arbeitet seit dem Jahr 2000 bei den Pixar Animation Studios und wirkte bei hauseigenen Projekten wie den Oscar®-prämierten Filmen FINDET NEMO („Finding Nemo“, 2003), RATATOUILLE („Ratatouille“, 2007) und OBEN („Up“, 2009) als Mitglied des Story Teams mit. Bei OBEN zeichnete er überdies als Story Supervisor verantwortlich.

Neben seinem Beitrag bezüglich der Kinofilmproduktionen war Del Carmen bei dem Oscar®-nominierten Kurzfilm „One Man Band“ als Szenenbildner im Einsatz. Sein Regiedebüt gab er mit dem Kurzfilm „Dug’s Special Mission“, der auf der DVD und Blu-Ray von OBEN zu finden ist. Seine künstlerischen Talente kamen auch als Illustrator des Kinderbuchs „My Name is Dug“ von Kiki Thorpe zum Tragen.

Seine Liebe zu animierten Filmen trägt Del Carmen seit seiner Kindheit mit sich, als er auf den Philippinen, wo er aufgewachsen ist, andächtig Cartoons im Fernsehen geguckt hat, vor allem Disneys „Wonderful World of Color“. Auch Disneys FANTASIA („Fantasia“, 1940) und DUMBO, DER FLIEGENDE ELEFANT („Dumbo“, 1941) befeuerten sein frühes Interesse an Animation, dem eine vielgestaltige Karriere als Künstler und Filmemacher folgen sollte. Besonders beeinflusst wurde Del Carmen von den Comicbüchern von Carl Barks, Monster- und Science-Fiction-Filmen, Alfred Hitchcock und David Lean sowie von Illustratoren, Grafikdesignern und Künstlern wie Bill Peet, Ollie Johnston und Mary Blair. Als 15-Jähriger ergatterte er sogar einen

Job als Maler am Set von APOCALYPSE NOW („Apocalypse Now“, 1979), der auf den Philippinen gedreht wurde.

Del Carmen studierte an der University of Santo Tomas auf den Philippinen und machte seinen Bachelor of Fine Arts im Fach Werbewesen. Anschließend arbeitete er als Art Director für Print- und Fernsehkampagnen in der Werbeindustrie, wusste aber immer, dass sein Herz fürs Filmemachen schlägt. 1989 zog er in die USA und war als Storyboard Artist bei „Batman: The Animated Series“ tätig und heuerte bei DreamWorks als Story Supervisor an. Gelegentlich versucht er sich als Comicbuch-Autor für DC, Marvel und Dark Horse. Hin und wieder veröffentlicht er seine Arbeit im Alleingang.

JONAS RIVERA (Produktion)

JONAS RIVERA kam 1994 zu den Pixar Animation Studios, um an TOY STORY („Toy Story“, 1995) mitzuarbeiten – und zwar als erster und einziger Praktikant zu jener Zeit. Mit jedem folgenden Projekt kletterte er die Leiter weiter nach oben, bis er bei dem Oscar®-Gewinner OBEN („Up“, 2009) schließlich erstmals einen Produzenten-Credit hatte. Gerade durfte Rivera bei ALLES STEHT KOPF erneut mit OBEN-Regisseur Pete Docter zusammen arbeiten.

Zu seinen vergangenen Funktionen gehören Art Department Koordinator bei DAS GROSSE KRABBELN („A Bug's Life“, 1998), Marketing und Creative Resources Koordinator bei TOY STORY 2 („Toy Story 2“, 1999), Art Department Manager bei Docters Oscar®-nominiertem DIE MONSTER AG („Monsters, Inc.“, 2001) sowie Herstellungsleiter bei Pixars Golden-Globe-Gewinner CARS („Cars“, 2006). Für seine Arbeit an OBEN erhielt Rivera den Preis Produzent des Jahres im Bereich Animationsfilm von der Producers Guild of America und wurde von der Academy of Motion Picture Arts and Sciences für einen Oscar® in der Kategorie bester Film vorgeschlagen.

Seine Inspiration und Liebe zum Film, vor allem zum Animationsfilm erwachte, als Rivera ein Junge war. Zu seinen ersten Kindheitserinnerungen gehören der Tiki Room in Disneyland sowie die Kinobesuche von SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN ZWERGE („Snow White and the Seven Dwarfs“, 1937) und KRIEG DER STERNE („Star Wars“, 1977). Bevor Rivera zu Pixar kam, arbeitete er unter anderem in Musikläden und in Spielzeuggeschäften und spielte in verschiedenen Hard Rock Bands mit – was er ironisch als „das perfekte Training für die Arbeit bei Pixar“ bezeichnet.

Jonas Rivera stammt gebürtig aus der Bay Area. Er wuchs in Castro Valley auf und studierte Filmproduktion an der San Francisco State University.

JOHN LASSETER (Ausführende Produktion)

JOHN LASSETER hat die kreative Aufsicht über alle Filme und gemeinschaftlichen Projekte von Walt Disney Animation Studios, Pixar Animation Studios und Disneytoon Studios. Nebenbei kümmert er sich um seine zahlreiche Aktivitäten bei Walt Disney Imagineering.

John Lasseter feierte sein Regiedebüt 1995 mit TOY STORY („Toy Story“, 1995), der als erster Spielfilmlanger computeranimierter Film einen Meilenstein in der Kinogeschichte darstellt. Für diese Arbeit erhielt Lasseter den Special Achievement Oscar®, mit dem seiner inspirierenden Führung des TOY STORY-Teams gehuldigt wurde. Er und die restlichen TOY STORY-

Drehbuchautoren gingen überdies mit einer Nominierung in der Kategorie bestes Originaldrehbuch ins Rennen um einen Academy Award® – damit war zum ersten Mal in der Geschichte der Oscars® ein Animationsfilm in dieser Kategorie berücksichtigt. John Lasseter inszenierte auch DAS GROSSE KRABELN („A Bug’s Life“, 1998), TOY STORY 2 („Toy Story 2“, 1999), CARS („Cars“, 2006) und CARS 2 („Cars 2“, 2011).

Lasseter fungierte als ausführender Produzent bei BAYMAX – RIESIGES ROBOWABOHU („Big Hero 6“, 2014) und DIE EISKÖNIGIN – VÖLLIG UNVERFROREN („Frozen“, 2013), die beide bei Walt Disney Animation Studios entstanden sind und jeweils mit einem Oscar® als bester Animationsfilm ausgezeichnet wurden (FROZEN für das Lied „Let It Go“ obendrein auch in der Kategorie bester Originalsong). Seit 2006 hat Lasseter das kreative Management beider Animationsstudios inne und zeichnet seither als ausführender Produzent aller bei Walt Disney Animation Studios entwickelten Projekte verantwortlich, einschließlich BOLT – EIN HUND FÜR ALLE FÄLLE („Bolt“, 2008), KÜSS DEN FROSCH („The Princess and the Frog“, 2009), RAPUNZEL - NEU VERFÖHNT („Tangled“, 2010), WINNIE PUUH („Winnie the Pooh“, 2011) und RALPH REICHT’S („Wreck-It Ralph“, 2012). Ferner ist er ausführender Produzent der Filme von Disneytoon Studios wie TINKER BELL UND DIE PIRATENFEE („The Pirate Fairy“, 2014), PLANES 2: IMMER IM EINSATZ („Planes: Fire & Rescue“, 2014) sowie TINKER BELL UND DIE LEGENDE VOM NIMMERBIEST („Tinker Bell and the Legend of the Neverbeast“, 2014).

Seit MONSTERS, INC. hat Lasseter alle Pixar-Filme als ausführender Produzent begleitet. Dazu gehören auch die sieben Filme des Studios, die bei den Oscars® abräumten, wie FINDET NEMO („Finding Nemo“, 2003), DIE UNGLAUBLICHEN – THE INCREDIBLES („The Incredibles“, 2004), RATATOUILLE („Ratatouille“, 2007), WALL•E – DER LETZTE RÄUMT DIE ERDE AUF („Wall•E“, 2008), OBEN („Up“, 2009), TOY STORY 3 („Toy Story 3“, 2010) und MERIDA – LEGENDE DER HIGHLANDS („Brave“, 2012). Ebenso tritt er in dieser Funktion bei den ganz aktuellen Filmen des Studios, ALLES STEHT KOPF und DER GUTE DINOSAURIER („The Good Dinosaur“, 2015), auf. Insgesamt haben die Pixar-Filme zusammen über 8,5 Milliarden Dollar in den Kinos weltweit eingespielt. Alle bisherigen 14 Produktionen sind auf Platz eins der Kinocharts gestartet.

Lasseter zeichnet auch als Autor, Regisseur und Animator von Pixars ersten Kurzfilmen verantwortlich wie „Luxo Jr.“, „Red’s Dream“, „Tin Toy“ und „Knick Knack“. „Luxo Jr.“ war der allererste dreidimensionale computeranimierte Film, der von der Oscar-Academy mit einer Nominierung bedacht wurde: 1986 in der Kategorie bester animierter Kurzfilm. „Tin Toy“ war schließlich der erste dreidimensionale computeranimierte Film, der die begehrte Statue dann auch abräumte, in der Kategorie bester animierter Kurzfilm im Jahr 1988. Lasseter war ausführender Produzent bei allen folgenden Kurzfilmen des Studios. Dazu gehören die Oscar®-gekrönten „Geri’s Game“ (1997) und „Der Vogelschreck“ („For the Birds“, 2000) sowie „La Luna“ („La Luna“, 2011), „Der Blaue Regenschirm“ („The Blue Umbrella“, 2013) sowie der neue Kurzfilm „Lava“, der als Vorfilm von ALLES STEHT KOPF zu sehen sein wird, und „Sanjay’s Super Team“, der mit DER GUTE DINOSAURIER gestartet wird. Auch sämtliche Kurzfilme von Walt Disney Animation Studios werden von Lasseter in der Funktion eines ausführenden Produzenten betreut. Zu diesen gehören die Oscar®-gekrönten Kurzfilme „Liebe geht durch den Magen“ („Feast“, 2014) und „Im Flug erobert“ („Paperman“, 2012) sowie „Get A Horse!“ („Get A Horse!“, 2013) und „Die Eiskönigin – Partyfieber“ („Frozen Fever“, 2014).

In seiner Rolle als hauptverantwortlicher Kreativberater von Walt Disney Imagineering war Lasseter federführend bei der Erschaffung der heißgeliebten Figuren und Bauten von Radiator Springs für Gäste des Disneyland Resort im Rahmen der erfolgreichen Eröffnung von Cars Land im Jahr 2012 – einem riesigen, drei Hektar umfassenden Geländes im Disney California Adventure Park - beteiligt.

2009 feierte ihn das Filmfestival in Venedig mit dem Goldenen Löwen für sein Lebenswerk. Im Jahr darauf erhielt er als erster Produzent von Animationsfilmen den David O. Selznick Achievement Award der amerikanischen Produzentengilde PGA. Zu Lasseters weiteren Ehrungen und Auszeichnungen gehören der Cinematic Imagery Award der Art Directors Guild im Jahr 2004, eine Ehrendoktorwürde des American Film Institute sowie der Winsor McCay Award der ASIFA-Hollywood im Jahr 2008 für seine Leistungen und Beiträge zur Animationskunst.

Bevor Lasseter 1986 die Gründung von Pixar vollzog, arbeitete er in der Computerabteilung von Lucasfilm und entwarf und animierte dort „The Adventures of André & Wally B.“, das allererste Filmchen mit Figuren, die aus einer dreidimensionalen Computeranimation entstanden sind. Überdies kreierte er den Ritter aus Buntglas in dem Film DAS GEHEIMNIS DES VERBORGENEN TEMPELS („Young Sherlock Holmes“, 1985), der von Steven Spielberg produziert wurde.

Lasseter gehörte zur Antrittsklasse der Studiengangs Charakteranimation am California Institute of the Arts und schloss sein Filmstudium 1979 mit einem BFA ab. Er hat als einziger zwei Mal den Studenten-Oscar® im Bereich Animation gewonnen: für seine Studentenfilme „Lady and the Lamp“ (1979) und „Nitemare“ (1980). Seinen allerersten Preis hat er als Fünfjähriger gewonnen: für seine Kreidezeichnung des Headless Horseman im Rahmen eines mit 15 Dollar dotierten Wettbewerbs im Model Grocery Market in Whittier, Kalifornien.

ANDREW STANTON (Ausführende Produktion)

ANDREW STANTON zählt seit 1990 zu den wichtigsten kreativen Kräften bei den Pixar Animation Studios. Damals ist er als zweiter Animator und neunter Angestellter zur elitären Gruppe der Pioniere in Sachen Computeranimation gestoßen. Als Vizepräsident der Kreativabteilung managt er sämtliche Aktivitäten, Spielfilm- und Kurzfilmproduktionen des Studios. Stanton schrieb und inszenierte den Oscar®-gekrönten Animationsfilm WALL•E – DER LETZTE RÄUMT DIE ERDE AUF („Wall•E“, 2008) von Disney/Pixar, der ihm überdies eine Nominierung in der Kategorie bestes Originaldrehbuch bescherte. Stanton ist mit der Regie des kommenden Pixar-Films FINDET DORIE („Finding Dory“) betraut, der 2016 in die Kinos kommen soll.

Sein Regiedebüt gab Andrew Stanton mit dem Rekorde brechenden FINDET NEMO („Finding Nemo“, 2003), der auf einer Originalgeschichte von ihm basiert. Am Drehbuch beteiligte er sich auch als Koautor. FINDET NEMO brachte ihm zwei Oscar®-Nominierungen ein – in den Kategorien bestes Originaldrehbuch und bester Animationsfilm. Gewonnen hat der Film schließlich als bester Animationsfilm. Es war der erste Pixar-Langspielfilm, dem diese Ehre zuteil kam.

Nach seinem Beitrag als einer der vier Drehbuchautoren des Oscar®-nominierten TOY STORY („Toy Story“, 1995) gehörte Stanton in allen darauffolgenden Pixar-Filmen ebenfalls zum Autorenteam. Dazu gehören die Filme DAS GROSSE KRABELN („A Bug’s Life“, 1998), TOY STORY 2 („Toy Story 2“, 1999), DIE MONSTER AG („Monsters, Inc.“, 2001) und FINDET NEMO. Überdies zeichnete er als Ko-Regisseur von A BUG’S LIFE verantwortlich und war ausführender Produzent von DIE MONSTER AG und DIE MONSTER UNI („Monsters University“, 2013) sowie den Oscar®-Gewinnern RATATOUILLE („Ratatouille“, 2007) und MERIDA – LEGENDE DER HIGHLANDS („Brave“, 2012).

Abgesehen von seiner vielfach preisgekrönten Arbeit im Animationsfilmbereich machte Stanton erste Schritte auch als Autor und Regisseur eines Live-Action-Films, und zwar mit Disneys JOHN CARTER – ZWISCHEN ZWEI WELTEN („John Carter“, 2012).

Stanton, der aus Rockport, Massachusetts, stammt, studierte Figurenanimation am California Institute of the Arts (CalArts), in dessen Rahmen er zwei Studentenfilme drehte. In den Achtzigerjahren startete er seine professionelle Laufbahn in Los Angeles als Animator bei Bill Kroyers Kroyer Films Studio und als Autor von Ralph Bakshis Fernsehserie „Mighty Mouse, The New Adventures“ (1987).

MEG LeFAUVE (Drehbuch)

MEG LeFAUVE hat derzeit mehrere Projekte in Arbeit – unter anderem kommende Pixar-Filme, CAPTAIN MARVEL von Nicole Perlman bei den Marvel Studios sowie die von A&E beauftragte Originalserie „Girl in a Box“.

LeFauve schreibt sowohl Drehbücher für Studioproduktionen als auch für unabhängige Projekte. Als Teilnehmerin des Sundance Screenwriters Lab hat sie mit John Morgan an THE CAVANAUGHS gearbeitet.

Ihre Filmkarriere startete LeFauve als Produzentin und Geschäftsführerin von Jodie Fosters Firma Egg Pictures. Während dieser Zeit produzierte LeFauve Filme, die bei den Emmys wie auch Golden Globes Nominierungen erhielten. Für die Showtime-Produktion „The Baby Dance“ von Jane Anderson bekam LeFauve einen Peabody Award.

LeFauve produzierte überdies für Egg Pictures auch LOST HEAVEN („The Dangerous Lives of Altar Boys“, 2001). Der Film mit Kieran Culkin, Jodie Foster und Vincent D'Onofrio in den Hauptrollen erhielt exzellente Kritiken und wurde 2003 mit dem IFP Award als bester Erstlingsfilm ausgezeichnet.

Meg LeFauve ist als Beraterin bei Screen New South Wales, Screen Australia und Film Victoria tätig. Sie unterrichtete auch am Sundance Creative Producing Lab und ist Aufsichtsratsmitglied und regelmäßige Teilnehmerin der CineStory Script Sessions. Sie war Ko-Vorsitzende des Graduate Producers Program an der School of Film and Television der UCLA und lehrte mehr als sieben Jahre in den Fächern Master-Level Story und Story-Entwicklung.

LeFauve wuchs in Warren, Ohio, auf und studierte an der Syracuse University. Sie lebt in Studio City, Kalifornien.

JOSH COOLEY (Drehbuch/ Story Supervisor)

JOSH COOLEY kam zu den Pixar Animation Studios direkt im Anschluss an seinen Studienabschluss im Mai 2003. Er fing als Praktikant im Story Department an. Seither beteiligte er sich als Geschichtenschreiber an den Oscar®-gekrönten Filmen DIE UNGLAUBLICHEN – THE INCREDIBLES („The Incredibles“, 2004), RATATOUILLE („Ratatouille“, 2007) und OBEN („Up“, 2009) sowie an CARS („Cars“, 2006), der einen Golden Globe gewonnen hat.

Cooley wurde in Berkeley, Kalifornien, geboren und wuchs in Livermore, Kalifornien, auf. Eine große Inspirationsquelle für seine Arbeit waren die Cartoons von Looney Tunes, Disneys PETER PAN („Peter Pan“, 1953) sowie die Zeichnungen und Witze im Mad-Magazin.

Josh Cooley lebt mit seiner Frau und seinen Kindern im kalifornischen Orinda.

MICHAEL GIACCHINO (Musik)

Unter MICHAEL GIACCHINOs Arbeiten finden sich einige der bekanntesten und angesehensten Filmprojekte der jüngsten Geschichte. Dazu zählen DIE UNGLAUBLICHEN – THE INCREDIBLES („The Incredibles“, 2004), RATATOUILLE („Ratatouille“, 2007), MISSION: IMPOSSIBLE – PHANTOM PROTOKOLL („Mission: Impossible – Ghost Protocol“, 2011) sowie PLANET DER AFFEN: REVOLUTION („Dawn of the Planet of the Apes“, 2014). Seine Filmmusik zu Disneys/Pixars OBEN („Up“, 2009) wurde 2009 mit einem Oscar®, Golden Globe, BAFTA, dem Broadcast Film Critics' Choice Award und zwei Grammy Awards bedacht.

Seine Karriere startete Michael Giacchino als Zehnjähriger im Garten seines Elternhauses in Edgewater Park, New Jersey. Später studierte er dann tatsächlich Filmwissenschaft an der School of Visual Arts in New York City. Nach dem College nahm er einen Job in der Marketingabteilung von Disney an und begann sein Studium in Filmkomposition, zunächst an der Juilliard School, dann an der UCLA. Er wechselte von der Marketingabteilung zu der damals in den Kinderschuhen steckenden Interactive Division von Disney, wo er die Gelegenheit bekam, Musik für Videospiele zu komponieren.

Michael Giacchino wechselte anschließend als Produzent in die neu gegründete Interactive Division bei DreamWorks, wo er die Chance erhielt, die vorläufige Musik für die Videospieldaption von VERGESSENE WELT: JURASSIC PARK („The Lost World: Jurassic Park“, 1997) zu komponieren. Steven Spielberg heuerte ihn auf der Stelle als Komponist an – und das Videospield erhielt als erstes PlayStation-Spiel überhaupt live aufgenommene Orchestermusik. Giacchino komponierte noch für weitere Videospiele und machte sich vor allem für seine Scores von „Medal of Honor“ einen Namen.

Seine Arbeit im Videospiele-Bereich machte J.J. Abrams auf ihn aufmerksam: Eine dauerhafte Arbeitsbeziehung bahnte sich an, die zu Scores für erfolgreiche Fernsehserien wie „Alias“ und „Lost“ führte und Musiken für Kinoproduktionen wie MISSION: IMPOSSIBLE III („Mission: Impossible III“, 2006), STAR TREK („Star Trek“, 2009), SUPER 8 („Super 8“, 2011) und STAR TREK INTO DARKNESS („Star Trek Into Darkness“, 2013) hervorbrachte.

Auch mit Disney Imagineering hatte Giacchino auch einige Projekte realisiert: Er schrieb Musiken für Space Mountain, Star Tours (gemeinsam mit John Williams) oder den Ratatouille-Ride in Disneyland Paris. Giacchino zeichnete überdies als musikalischer Direktor der 81. Academy Awards verantwortlich. Seine Musik war zuletzt auch in verschiedenen internationalen Konzerthallen zu hören, bei mit Orchester begleiteten Filmvorführungen von STAR TREK und STAR TREK INTO DARKNESS.

Diesen Sommer ist Giacchinos Musik in zwei weiteren großen Produktionen zu hören: in Disneys A WORLD BEYOND („Tomorrowland“, 2015) und JURASSIC WORLD („Jurassic World“, 2015) von Colin Trevorrow.

Michael Giacchino sitzt im Beratungsgremium der Organisation Education Through Music in Los Angeles.