

Disney  
DIE  
**EISKÖNIGIN**  
Olaf TAUT AUF

IM KINO NUR VOR

Disney PIXAR  
**COCO**



Disney · PIXAR  
**COCO**  
LEBENDIGER ALS DAS LEBEN!

3D f Disney Pixar  
Deutschland  
coco-3d.de

© 2017 Disney Pixar  
Alle Rechte vorbehalten



**Regie: Lee Unkrich & Adrian Molina**

**Produzentin: Darla K. Anderson**

**Kinostart: 30. November 2017**

**im Verleih von The Walt Disney Company (Austria) GmbH**

**Auch in Disney Digital 3D™**

## **DISNEY•PIXAR FEIERT MIT COCO DIE FAMILIE UND DIE KUNST DER ERINNERUNG**

“COCO handelt von einem 12-jährigen Jungen mit großen Träumen”, sagt Regisseur Lee Unkrich. “Es geht um eine hart arbeitende Familie mit tiefen Traditionen und viel Liebe. Was allerdings so toll an COCO ist, ist die Tatsache, dass Miguel auch mein Sohn sein könnte. Die Familie könnte bei mir nebenan wohnen. Die liebenswert herrische Großmutter, die mit Nachdruck auf noch einen weiteren Bissen beharrt, könnte auch meine sein. Was diese Geschichte so besonders macht, ist das Vertraute, in dem sich jeder wiederfindet.”

Das universelle Thema „Familie“ sprach die Filmemacher besonders an. “Wir sind alle Teil einer Familie”, sagt Ko-Regisseur und Autor Adrian Molina. “Diese Beziehungen sind schön und kompliziert zugleich. Aber unsere Familien formen unseren Charakter, weswegen wir uns fragten: Wenn man die Gelegenheit hätte seine Vorfahren zu treffen, was würde man dann in ihnen erkennen, das einen selbst ausmacht?”

Unkrich fügt hinzu, “Wir erkannten das gemeinsame Bedürfnis, erinnert zu werden. Das Gefühl auch lang nach unserer Zeit hier, noch von Bedeutung zu sein. Gleichmaßen gibt es die große Sehnsucht die Erinnerung an unsere Angehörigen am Leben zu halten. Indem wir ihre Geschichten teilen und unsere eigene schaffen, bauen wir eine Verbindung auf die größer ist als unser Alltag und sich über Generationen erstreckt.”

Im Mittelpunkt des 19. Kinofilms der Pixar Animation Studios steht Miguel Rivera, der sich selbst Gitarre spielen beigebracht hat und als Sänger seinem Idol Ernesto de la Cruz nacheifert – dem größten Star, den Mexiko je hervorgebracht hat. Doch bei Miguel zu Hause ist Musik strengstens verboten, und das schon seit Generationen. Vor vielen Jahren steckten seine Urgroßmutter und

sein Urgroßvater in einer ausweglosen Situation: Sie wollte die Familie gemeinsam in Santa Cecilia großziehen, er konnte allerdings seinen Traum ein Musiker zu sein nicht aufgeben und verließ seine Familie. Die konsequente Verbannung der Musik wurde zum Leidwesen Miguels, von Urgroßmutter Imelda über Generation weitergetragen und strikt eingehalten. „Als Miguel meint ein Familiengeheimnis aufgedeckt zu haben, welches Ernesto de la Cruz einschließt, möchte er es so schnell wie möglich mit seiner Familie teilen, um ihm seinen Weg zum Musiker freizumachen,“ sagt Drehbuchautor Matthew Aldrich. „Zu seiner Überraschung, macht das alles nur noch schlimmer.“

„So ist Miguel gezwungen, sich zwischen seiner Passion und der Liebe zu seiner Familie zu entscheiden“, erläutert Ko-Regisseur Adrian Molina. „Dabei würde er seine große Leidenschaft so gern mit der Familie teilen und allen beweisen, wie schön und durchaus ehrenhaft es ist, Musik zu machen. Aber er stellt es falsch an.“

Und dann geschieht etwas Magisches: Mexiko feiert den traditionellen „Día de los Muertos“, den Tag der Toten. Plötzlich steht der impulsive Teenager den Geistern der Verblichenen gegenüber, die aus dem Land der Toten zu Besuch gekommen sind. Und sie können Miguel auch sehen! Diese äußerst lebhafteste, farbenfrohe Parallelwelt wird von Generationen über Generationen von Menschen bevölkert, die das Land der Lebenden schon vor langer Zeit verlassen haben. Dazu gehören auch Miguels Vorfahren, die ihn sofort erkennen und ihm helfen wollen. Allerdings nur unter der Bedingung, dass er die Musik endgültig aufgibt. „Das kommt für Miguel auf keinen Fall in Frage“, betont Produzentin Darla K. Anderson. „Also tut er sich mit einem quirligen, gewitzten Skelett namens Hector zusammen. Gemeinsam machen sie sich auf die Suche nach dem legendären Ernesto de la Cruz. Denn er könnte der Schlüssel zu dem Geheimnis sein, das die entschieden unmusikalische Familie Rivera hütet.“

Glücklicherweise setzt sich das Musikverbot der Familie Rivera nicht bis in den Film hinein fort. „Ich liebe diese Ironie der Dinge“, sagt Anderson. „Wir haben hier eine Familie mit einer unerklärlichen Abneigung gegen Musik, die aber in einem Land lebt, das wiederum tief in dieser Musik verwurzelt ist. Mit COCO wollen wir allen möglichen Stilen mexikanischer Musik Tribut zollen.“

Laut Anderson war Authentizität besonders wichtig. Die Filmemacher wollten sicherstellen, dass die Filmmusik nicht nur überzeugend klang, sondern auch aussah. „Wir benutzten Filmmaterial von Musikern zum Vergleich, damit es auch echt aussieht, wenn Miguel Töne auf seiner Gitarre anschlägt. Wir haben eine ganze Reihe talentierter Musiker aus Mexiko engagiert, deren Fähigkeit ihr ganzes Herzblut in die Musik fließen zu lassen, den entscheidenden Unterschied ausmacht.“

COCO zeigt Mexiko mit seinen zwei unterschiedlichen Welten: als das Land der Lebenden und als das Land der Toten. Miguel und seine Familie stammen aus Santa Cecilia, einer bezaubernden Stadt mit einem vor Leben sprühenden Platz, auf dem die ganze Stadt zusammenkommt. Das Aussehen und die Atmosphäre von Santa Cecilia sind inspiriert von mexikanischen Dörfern, die die Filmemacher auf ihren Recherchetouren besucht haben – aber die Anregungen reichen noch viel weiter. „Die Geschichte von COCO ist durch Mexikos Kultur, die Traditionen und die Menschen des Landes inspiriert“, so Unkrich. „Die Mexikaner brachten uns erst richtig zum Nachdenken über unsere eigenen Familien, unsere eigenen Geschichten und wie sie uns zu dem gemacht haben, was wir heute sind. Wir sind alle dankbar für die Möglichkeiten, die uns diese Arbeit eröffnet hat, und können heute ehrlicherweise behaupten, dass uns diese Erfahrung zu anderen Menschen gemacht hat.“

Die Sprecherriege beinhaltet in der Originalfassung Figuren aus dem Land der Lebenden und dem der Toten. Im Land der Lebenden sind Anthony Gonzalez („The Bridge – America“) als Miguel, Ana Ofelia Murguía als seine Urgroßmutter Coco, Renée Victor („Weeds“) als strenge Abuelita, Jaime Damil („Jane the Virgin“) als Papá und Sofía Espinosa (GLORIA) als Miguels liebevolle Mamá zu hören. Luis Valdez („Cisco Kid – Auf der Jagd nach dem Goldjungen“, Regisseur von LA BAMBA) spricht Onkel Berto und Lombardo Boyar (PLANET DER AFFEN: REVOLUTION, HAPPY FEET) einen Mariachi.

Im Land der Toten leiht Gael García Bernal („Mozart in the Jungle“) dem charmanten Gauner Hector seine Stimme und Benjamin Bratt (DOCTOR STRANGE) Miguels Idol Ernesto de la Cruz. Zum Cast zählen außerdem Edward James Olmos (BLADE RUNNER 2049) als Chicharrón, Alanna Ubach (MEINE FRAU, IHRE SCHWIEGERELTERN UND ICH) als Miguels Ururgroßmutter Imelda, Selene Luna (MY BLOODY VALENTINE 3D) als Tante Rosita, Alfonso Arau (DREI AMIGOS!, Regie DEM HIMMEL SO NAH) als Miguels verstorbener Urgroßvater Papá Julio. Herbert Siguenza (LARRY CROWNE) spricht gleich zwei Onkel, die Zwillinge Onkel Oscar und Onkel Felipe. Der Bühnenautor Octavio Solis, Gabriel Iglesias (MAGIC MIKE XXL), Kultstar Cheech Marin (Cheech & Chong, MACHETE) und Blanca Araceli („The Bridge – America“) runden die Besetzung ab.

Regie führte Lee Unkrich (TOY STORY 3) zusammen mit Adrian Molina (DIE MONSTER UNI) nach einem Skript von Matthew Aldrich (SPINNING MAN) und Molina. Als Produzentin zeichnet Darla K. Anderson (TOY STORY 3) und als ausführender Produzent John Lasseter verantwortlich. Die Filmmusik schrieb Oscar®-Preisträger Michael Giacchino (OBEN, STAR WARS: ROGUE ONE), Kristen Anderson-Lopez und Robert Lopez (Oscar® für DIE EISKÖNIGIN) steuerten einen Song bei, weitere Songs wurden von Germaine Franco und Molina gemeinsam geschrieben. Camilo Lara (Mexican Institute of Sound) fungierte als musikalischer Berater sowie Lalo Alcaraz, Marcela Davison Avilés und Octavio Solis als Kulturberater.

**COCO startet am 30. November 2017 in den Kinos.**

### **JENSEITS DES TRAMPELPFADES**

#### **Das COCO-Team findet seine Geschichte in Mexiko**

Die Pixar Animation Studios erkunden ein breites Spektrum an unterschiedlichen Welten in ihren Filmen – von Paris bis zum Great Barrier Reef, vom Weltraum bis zu Monstropolis. Eine genaue Recherche ist der Grundstein für die Erschaffung dieser fantastischen, aber doch glaubwürdigen Welten und all die Figuren, die sie bewohnen – egal ob das bedeutet klassisches Spielzeug zu dekonstruieren oder herauszufinden, wie viele Luftballons nötig sind, um ein Haus abheben zu lassen.

Bei COCO wollten die Filmemacher dem Publikum die Möglichkeit geben, vollkommen in jene mexikanische Kultur einzutauchen, die auch der Anker ihrer Geschichte sein sollte. Daher sind sie während ihrer Recherche von ganz verschiedenen Richtungen aus angegangen: Sie haben einen Stab an Beratern und Experten verpflichtet, sich in mexikanische Kunst, Film und Musik vertieft und sind durch ganz Mexiko gereist, um die Menschen und ihre Traditionen mit eigenen Augen zu erleben und zu sehen, wo und wie ihre Figuren leben würden.

#### **KULTURELLE BERATER**

Die Filmemacher haben mit einem Team kultureller Berater zusammengearbeitet, zu dem unter anderem auch der politische Karikaturist Lalo Alcaraz, der Dramatiker Octavio Solis sowie die Independent-Produzentin und Aktivistin Marcela Davison Avilés gehörten, die zudem als Autorin und Kennerin des kulturellen Erbes von Mexiko bekannt ist. Diese Beraterinnen und Berater, deren Familien aus Mexiko stammen, haben sich von der Kleidung der Figuren und der Ausstattung der Kulisse bis zur allgemeinen Farbpalette oder den Dialogen in alle Belange des Films eingebracht und so innerhalb des Drehbuchs eine Verschmelzung des Spanischen mit dem Englischen ermöglicht, die keine Übersetzung mehr erforderte. „Das ist es“, sagt Solis, „was unsere Erziehung genau widerspiegelt, denn wir sind ja in zweisprachigen Haushalten aufgewachsen. Auf dem Schulhof haben wir spanisch und englisch natürlich im fliegenden Wechsel gesprochen.“

Solis, der drei Jahrzehnte lang in der Kulturszene der Bay Area gearbeitet hat, erzählt, dass die Filmemacher seinen Kommentaren gegenüber sehr aufgeschlossen waren. „Ich ordne mich nicht gerade oft der Parteilinie unter“, sagt er, „sondern bin mir sehr bewusst, wonach sich die Menschen meiner Kultur sehnen, um sich weiterzuentwickeln und teilzuhaben am Konstrukt des amerikanischen Traums.“

Solis hat die Filmemacher darin bestärkt, die Figuren im Land der Toten nicht zu ernst zu nehmen. „Unsere Art und Weise unsere Vorfahren zu ehren, ist eher heiter und unbeschwert. Wenn jemand im Leben eine Nervensäge war, ist er es wahrscheinlich auch im Tod. Ich glaube der Film fängt das sehr gut ein.“

Alcaraz, einer der führenden und mit seinem Comicstrip La Cucaracha im ganzen Land gelesenen Karikaturisten, unterstützte die Filmemacher sehr in ihrem Vorhaben, sich näher auf das Thema Familie einzulassen. „Latinos“, meint er, „haben oft eine starke Familienstruktur – die Familie kommt immer an erster Stelle. Und das ist es auch, was ich an COCO so liebe“.

„Es ist“, ergänzt Avilés, „eine universelle Geschichte von der unerschütterlichen Liebe einer Familie füreinander. Während am Día de los Muertos natürlich eine tiefgreifende kulturelle Hommage stattfindet, ist es wichtig, die feierlichen Aspekte dieses Festtags richtig einzuschätzen und zu verstehen, dass die Kinder in dem Film voller Freude an den Feierlichkeiten teilhaben.“

„Die Menschen werden diese Kultur und diese Tradition sehr viel besser verstehen können, wenn sie diesen Film gesehen haben. Denn Pixar“, sagt Alcaraz, „hat seine Hausaufgaben gemacht.“

Laut Avilés, die sich in ihrer Arbeit oft dem kulturellen und auch filmischen Erbe Mexikos widmet, war es das wichtigste, dass die Filmemacher in ihrer Suche nach einer möglichst genauen und respektvollen Repräsentation der mexikanischen Kultur in COCO ein Bewusstsein dafür entwickelten, dass diese Kultur darin auch stattfinden musste. „Und dann haben sie entsprechend dieses Bewusstseins gehandelt“, sagt sie. „Sie haben sich einfach die Zeit genommen, um überhaupt verstehen zu können. Sie haben sowohl den Experten so unterschiedlicher Fachbereiche wie der Archäologie und der Musik Gehör geschenkt wie auch den Exponenten der mexikanischen Kultur selbst. Und all das mit größtmöglicher Aufrichtigkeit, Respekt und Bescheidenheit.“

## **RECHERCHE**

„Kaum war beschlossen, dass unser Film in Mexiko spielen sollte, buchten wir auch schon unsere erste Recherche-Reise. Im Verlauf von drei Jahren besuchten wir Museen, Märkte, Plätze, Werkstätten, Kirchen, Haciendas und Friedhöfe in Mexiko-Stadt, Oaxaca und Guanajuato.

In Xochimilco sahen wir uns ein Theaterstück an. In Tlacolula, El Tule, San Marcos Tlapazola und Abasolo lernten wir großartige Familien kennen. Sie luden uns zu sich nach Hause ein und wir erfuhren alles über ihr Lieblingsessen, ihre Lieblingsmusik, ihre Traditionen und ihren Arbeitsalltag. Aber vor allem erfuhren wir, wie wichtig ihnen die Familie ist. In COCO wollen wir zeigen, wie viel uns mit den Generationen verbindet, die vor uns kamen“, führt Unkrich aus. „Und dass wir die Vergangenheit feiern sollten – auch wenn wir in die Zukunft blicken.“

## **2011**

Unkrich reiste bereits 2011 mit der Produzentin Darla K. Anderson, dem Produktionsdesigner Harley Jessup und dem Story Supervisor Jason Katz nach Mexiko City. Dort besuchte das Team das Museo Dolores Olmedo, um sich den Altar anzusehen, der dort Pedro Linares gewidmet ist, jenem einheimischen Künstler, der in den späten 1930er Jahren nach einem bizarren Fiebertraum die berühmten „Alebrijes“ erfand, tierähnliche Fantasiefiguren aus Pappmaché. Die Filmemacher waren so gefesselt von diesen lebhaft bunten Figuren, dass sie sich schworen, sie auf die eine oder andere Weise in den Film miteinzubeziehen.

Außerdem führte sie die Reise auch nach Oaxaca, wo sie neben der Kirche Santo Domingo de Guzmán und dem kulturellen Zentrum auch den Tlacolula Markt und El Árbol del Tule besuchten, eine riesige Montezuma-Zypresse, die 3000 Jahre alt sein soll. Die Filmemacher bereisten außerdem kleine Dörfer wie Teotitlán del Valle und besuchten das Atelier des Alebrije-Künstlers Jacobo Angeles. Ein Höhepunkt war der Monte Albán, wo sie die Ruinen großer Plätze, Pyramiden und Grabmäler besichtigten, die als Vorlage für die in die Höhe wachsende Architektur im Land der Toten dienten.

In Morelia besichtigte das Team die Plaza Morelos, den Tarascas Brunnen und den Aqueduct Morelia, der wiederum die Inspiration war für die imposante Brücke aus Ringelblumen, die in COCO das Land der Lebenden mit dem Land der Toten verbindet.

Außerdem besuchten sie noch den Palacio de Gobierno und die Kathedrale in Guadalajaras historischem Zentrum, um dann am Día de Muertos von Pátzcuaro nach Santa Fe de la Laguna zu fahren, um dort die berühmte „Casa del Muerto del Año“ in Augenschein zu nehmen. Hier wurden sie auch von einer einheimischen Familie zum Abendessen eingeladen und machten einige Abstecher zu den wunderschönen, aufwendig dekorierten Friedhöfen von Tzintzuntzán.

Obwohl der Film zu dem Zeitpunkt noch in seinen Kinderschuhen steckte, erwiesen sich all diese Eindrücke später als überaus wertvoll. „Wir waren durch und durch inspiriert“, sagt Jessup. „Wir waren noch ganz am Anfang und haben einfach alles an Bildern in uns aufgesogen, von dem wir wussten, dass wir es später irgendwie in die Geschichte einfließen lassen würden. Die mexikanischen Himmel, die Straßen mit Kopfsteinpflaster, die traumhaft schön bestickten Stoffe, das Essen auf den Ofrendas – wir haben all diese Eindrücke mitgenommen.“

## **2012**

Zu Unkrich, Anderson und Jessup stießen nun unter anderem Director of Photography-Lighting Danielle Feinberg und Sets Art Director Nat McLaughlin in Mexico City, Oaxaca, Tlacolula, Tlalixtác, Abasolo, Guanajuato und Santa María del Tule dazu. „Auf unserer zweiten Reise konzentrierten wir uns vor allem auf Oaxaca und Guanajuato“, sagt Anderson, für die es auf diesen Reisen das Schönste war, Zeit mit den Familien dort zu verbringen. „Diese Familien haben uns bei sich aufgenommen. Sie sind die aufgeschlossensten und großzügigsten Menschen, die ich je getroffen habe. Wir wurden behandelt wie jeder andere Dorfbewohner oder jedes andere Familienmitglied. Immer wieder hieß es ‚Hey, kommt rein, esst und lacht mit uns.‘ Sie machten Tamales und eine traditionelle Suppe namens Pozole. Es war einfach wundervoll.“

Das Team besichtigte noch unzählige weitere Altäre, Märkte, Haciendas, Gärten, Kirchen und andere Plätze, war bei Mariachi-Aufführungen im Salón Tenampa in Mexico City, stolperte mitten in eine „Comparsa“, einen Umzug, in Oaxaca, suchte – abermals am Día de Muertos – die berühmten Friedhöfe von San Juanito, San Felipe del Agua und Atzompa auf, verliebte sich in die Hunderasse der Xolos und begegnete immer wieder beschwingten, ganz von Musik erfüllten Menschenmengen. All dies ist als Inspiration in die fiktive Stadt Santa Cecilia eingeflossen.

## **2013**

Feinberg kehrte 2013 unter anderem mit Co-Regisseur und Drehbuchautor Adrian Molina, Character Art Director Daniel Arriaga, Kameramann Matt Aspbury, den Story Artists Manny Hernandez und Octavio Rodriguez sowie Story Lead Dean Kelly nach Mexiko zurück. Diese Reise diente nun der Konzentration auf Oaxaca, wo die Filmemacher einerseits zu ihren Lieblingsorten zurückkehrten, andererseits aber auch neue Schätze wie eine Schokoladenmühle entdeckten oder an einem Huarache-Seminar zur Herstellung von Schuhen teilnahmen, um weitere Eindrücke für die Schuhmacherei der Familie Rivera zu gewinnen.

### **EINE GESCHICHTE AUS ZWEI WELTEN**

**Von dem Land der Lebenden zum Land der Toten:  
COCO präsentiert kontrastierende Welten und farbenfrohe Figuren**

COCO spielt in Mexiko – und in zwei parallel existierenden Welten: dem Land der Lebenden und dem Land der Toten. Die Künstler der Pixar Animation Studios waren von den Recherche-Reisen zutiefst inspiriert. „Mexiko ist ein Traum für Designer“, äußert sich Produktionsdesignerin Harley Jessup. „Mir war klar, dass wir die reichen Farben und Texturen, die wir dort sahen, einbauen würden.“

Die Designer hatten zur Aufgabe zwei komplett unterschiedliche Welten zu kreieren. Für den größten Teil des Jahres gibt es zwischen beiden keine Berührungspunkte. Nur einmal im Jahr kommen sie auf magische Weise zusammen. „Día de Muertos ist im Grunde ein riesiges Familientreffen, das die Brücke zwischen den Lebenden und den Toten schlägt“, erklärt Regisseur Lee Unkrich. „Das ist kein Trauertag, sondern eine Party, bei der sich die Leute an Angehörige und geliebte Menschen erinnern, die nicht mehr da sind. Als wir zum Día de Muertos in Mexiko eingeladen waren, sahen wir auch die typischen, aus Ringelblumenblättern gestreuten Pfade, die von der Straße bis zu den Ofrendas führen. Das sind Altäre mit Familienfotos, Leibspeisen und Erinnerungsstücken. Diese Wege sollen die Geister der Verstorbenen zu den Häusern ihrer Lieben führen.“

Laut Ko-Regisseur Molina sollten die beiden Welten in starkem Kontrast zueinander stehen, sich aber gleichzeitig ergänzen, da sie wichtige Charakteristika teilten. „Beide Welten sind mit Farbe, Musik und Freude gefüllt. Ob lebendig oder tot: Die Figuren sind optimistisch und aufopferungsvoll zu ihren Familien.“

Produzentin Darla K. Anderson ist seit langem Bewunderin der Fähigkeit des Teams die Welten mit Leben zu füllen. „Irgendwann zwischendurch wurden die Figuren wirklich real für mich“, sagt sie. „Die Welten sind einzigartig und durchtränkt von diesen speziellen Figuren. Es wäre unmöglich gewesen, sich nicht in sie zu verlieben. Wir nahmen uns vor Figuren zu kreieren, die glaubwürdig und empathisch, transzendent und interessant sind. Sie sind herausragend. Real, doch auch unglaublich märchenhaft.“

## **GEGENSÄTZE ZIEHEN SICH AN**

Laut Unkrich, war ein starker Kontrast zwischen den zwei Welten das Ziel. „Wir suchten nach Wegen, die Welten zu unterscheiden. Ein Weg war die Tageszeiten. Während fast alle Handlungen in Santa Cecilia tagsüber stattfinden, ist es im Land der Toten stets dunkel,“ erklärt Unkrich. „Ein weiterer Weg die Welten zu trennen war durch die Farbgestaltung. Durch den Feiertag und seine Ikonographie, wussten wir, das Land der Toten müsse dieser visuell entsprechen. Dies gelang durch lebhaftere Farben im Land der Toten und einem etwas gedämpften Santa Cecilia. Allerdings ist es bei weitem nicht bedrückend oder farblos, allein schon wegen der Tatsache, dass die Handlung ja an diesem Feiertag stattfindet. Wir wussten einfach, dass wir den Día de los Muertos und alles was damit zu tun, vollumfänglich gerecht werden wollten.“

Die Filmemacher bevölkerten jede Welt mit einer Vielzahl bunter Figuren, die alle einen gemeinsamen Herzenswunsch haben: dass man sich an sie erinnert.

## **DAS LAND DER LEBENDEN**

Als Vorbild für Miguels Heimatdorf Santa Cecilia dienten reale Orte in Mexiko, führt Jessup aus. „Das Land der Lebenden ist fest in der Realität verankert. Es ist staubig und die Farbpalette eher gedämpft. Es gibt einen Marktplatz, wo sich alle treffen. Das Rivera-Grundstück, auf dem Miguels Urgroßmutter einst das Schuhmachergeschäft der Familie gründete, und der Friedhof sind weitere wichtige Schauplätze.“

Santa Cecilia ist übrigens nach der Schutzheiligen der Musik benannt. Das Städtchen ist zwar klein, aber dennoch im ganzen Land bekannt. „Denn der berühmteste Musiker Mexikos war ein Sohn dieser Stadt“, erläutert Ko-Regisseur Adrian Molina. „Genau hier auf dem kleinen Marktplatz begann seine Karriere. Vor vielen Jahren stieg Ernesto de la Cruz zur Ikone auf. Seither kommen Musiker aus ganz Mexiko nach Santa Cecilia, um den Weltstar zu huldigen, der lange über seinen tragischen Tod hinaus verehrt wird.“

Jessup und sein Team wurden zu wahren Stadtplanern. Sie schufen einen Lageplan für Santa Cecilia, der typischen mexikanischen Dörfern nachempfunden war. Chris Bernardi beschreibt Santa Cecilia als ein gutes Beispiel für dafür, inwiefern eine Handlung den Look eines Films beeinflusst. „Es musste einfach eine Kleinstadt sein, weil es ja der Eindruck entstehen soll, dass Miguel sich eingeeengt fühlt“, sagt Bernardi. „Er sehnt sich danach in die Fußstapfen seines Idols zu treten und in die Welt hinaus zu gehen.“

Laut Danielle Feinberg, Director of Photography-Lighting, wollten die Filmemacher Santa Cecilia mit dem lebhaften Land der Toten kontrastieren, ohne Miguels Heimatstadt allzu sehr die Farben zu entziehen. „Wir sind am Ende bei einem Look gelandet, der heißer und staubiger ist“, sagt Feinberg. „Anstatt die Farben herunterzufahren, haben wir uns dafür entschieden es so aussehen zu lassen, als wäre ein vormals farbenfroher Anstrich über die Zeit einfach von der Sonne ausgebleichen worden. Wir wollten die Dinge auf keinen Fall versehentlich trostlos aussehen lassen, denn es sollte ja trotz allem noch eine großartige und ansprechende Stadt bleiben.“

Der Grundriss des Städtchens ist in großen Teil flach und beinhaltet ein- bis zweistöckige Gebäude. Dies hatte auch Einfluss darauf, wie die Szenen gedreht wurden, sagt Kameramann Matt Aspbury. „Grundsätzlich war die Kameraführung in Santa Cecilia einfacher und zurückhaltender als im Land der Toten. Mit Ausnahme ein paar Kranfahrten der wichtigsten Orte, wie dem großen Platz und dem Friedhof, war die Kamera hauptsächlich bodennah und geprägt von intimen Inszenierungen von Miguel und seiner Familie in Santa Cecilia.“

Jedes Setting, das auf der Leinwand erscheint, musste von Grund auf entworfen werden – von architektonischen Details über sämtliche Einrichtungsgegenstände bis zu den Requisiten. Aber natürlich war der ganze Look noch nicht vollständig, bevor nicht auch das Licht und andere Effekte komplett waren und so das gewünschte Ambiente für jede Szene kreiert war.

Miguels Versteck ist ausgestattet mit lauter Gegenständen, von denen sich die Filmemacher vorstellten, dass er sie über viele Monate aus sämtlichem Müll zusammengesucht hat. Daraus baut er sich dann eine improvisierte Gitarre, die mithilfe eines schwarzen Filzstifts schon fast aussieht wie Ernestos unverwechselbare Totenkopfgitarre. Ein ramponierter Schwarzweißfernseher und ein Videorekorder erlauben Miguel sogar Videoausschnitte seines Idols zu sehen. „Tatsächlich lernte er Gitarre zu spielen, indem er sich diese Aufnahmen wieder und wieder ansah“, sagt Unkrich, der hinzufügt, dass Miguels Gitarrenspiel außerdem technisch ganz fehlerfrei sei. „Jedes Stück Musik, das auf der Leinwand gespielt wird, ist authentisch“, sagt Unkrich. „Wir haben die Musiker bei jedem Song und jeder Melodie gefilmt und ihnen zusätzlich GoPros auf die Gitarren geschnallt, sodass wir den Animatoren genügend Material dafür geben konnten wie sich die Finger beim Spielen bewegen.“

„Für diesen Moment, in dem wir Miguel in seinem Versteck sehen, wollten wir sehr elegante, gefühlvolle Kamerabewegungen“, berichtet Aspbury über diese mit großer Sorgfalt gedrehte Szene. „Wir filmen Miguel beim Gitarrespielen in vorsichtigen, weichen Kamerafahrten und wenig Tiefenschärfe, was die Schönheit des im Vordergrund stehenden Kerzenlichts noch unterstreicht.“

Laut Paul Mendoza, der im Film für die großen Menschenansammlungen zuständig war, spiegeln selbst die Leute, die auf dem Platz zusammenkommen, das mexikanische Setting des Films wider. „In den USA“, meint Mendoza, „tendieren wir ja eher dazu, Abstand zu anderen Menschen zu halten, während in Mexiko ziemlich eifrig umarmt wird. Also mussten wir sicherstellen, dass wir dieses Gefühl von Zusammengehörigkeit auch im Film transportieren.“

Feinberg, die auch nach Mexiko gereist ist, um dort Inspiration für das Licht insgesamt zu sammeln, berichtet davon, wie zauberhaft zwar das Kerzenlicht ist, dass es aber ein ganz anderes Licht war, das ihr ganz unerwartet ins Auge gefallen sei. „Überall wo wir hinkamen, sahen wir diese flackernden Lichter. Es mag sich zwar jetzt auf den ersten Blick fürchterlich anhören, denn Halogenlampen können ja durchaus etwas von einer dunklen Vorahnung haben, aber mir erschien dieses Licht magisch, wie von einer romantischen Qualität, nach der ich sofort verrückt war und die sich für mich ganz nach Mexiko anfühlte. Es gibt eine Szene unmittelbar nach dem Sonnenuntergang“, fährt Feinberg fort, „mit sehr schönem Licht, ein bisschen Orange, ein bisschen Pink und Lila. Aber dann gibt es in der Küche ein grünes Halogenlicht. Ich wollte das unbedingt in die Szene integrieren, war mir aber nicht sicher, ob ich alle anderen auch davon würde überzeugen können. Aber es sah so gut aus, dass ich es Lee [Unkrich] einfach zeigen musste – und Gott sei Dank fand er es auch so toll.“

## **DIE FIGUREN IM LAND DER LEBENDEN**

Die wichtigsten Charaktere im Land der Lebenden umfassen mehrere Generationen der Familie Rivera, die alle zusammenleben.

**Miguel** ist zwölf Jahre alt und lehnt sich gegen das Musikverbot auf, das seine Familie vor langer Zeit verhängt hat. „Er liebt die Musik über alles und geht seinem Hobby heimlich nach“, sagt Lee Unkrich. „Deshalb hat sich Miguel in seinem Familienhaus ein Versteck eingerichtet. Hier, auf

dem Dachboden, bewahrt er seine Plattensammlung, Poster und Figurinen seines Idols Ernesto de la Cruz auf.“

„Miguel ist ein guter Junge, der die Wünsche seiner Familie respektieren möchte“, fährt Story Supervisor Jason Katz fort. „Sie bedeutet ihm sehr viel, aber seine Leidenschaft für die Musik ist genauso stark. Miguel kann nicht anders: Er muss seinen großen Traum verfolgen.“

Miguel findet bald heraus, dass er mit Ernesto de la Cruz verwandt ist. Und als er durch ein magisches Malheur im Land der Toten landet, wird ihm klar, dass nur Ernesto ihm helfen kann.

Anthony Gonzalez leiht Miguel seine Stimme. „Anthony ist ein Traum“, schwärmt Produzentin Darla K. Anderson. „Er hat schon als Vierjähriger Mariachi-Musik gespielt und versteht vollkommen, wie viel die Musik Miguel bedeutet und dass er unbedingt spielen muss.“

„Bei unserer ersten Studio-Session fragte Anthony, ob er für uns singen dürfe“, ergänzt Lee Unkrich. „Und schon legte er einfach los, a capella. Es war umwerfend, er hat eine tolle Stimme.“

Miguels geliebte Urgroßmutter **Coco** ist schon sehr alt und gebrechlich. Trotzdem ist sie seine wichtigste Vertraute, der er alles erzählt. In Mexiko ist es immer noch üblich, dass mehrere Generationen unter einem Dach leben, berichtet Unkrich und erinnert sich an seine Recherchen vor Ort. „Da passen die Urgroßmütter zu Hause auf die Babys auf. Diesen Familienzusammenhalt wollten wir auch in COCO zeigen. Urgroßmutter Cocos Gedächtnis mag stark nachlassen, aber ihre Angehörigen werden sie niemals allein lassen.“

Ana Ofelia Murguía spricht die titelgebende Coco. Die mexikanische Schauspielerin steht seit über 50 Jahren vor der Kamera und gilt in ihrer Heimat als Nationalheiligtum. „Als resolute Matriarchin ist Ana die Idealbesetzung“, freut sich Produzentin Darla K. Anderson. „Sie ist die mexikanische Katharine Hepburn.“

Miguels Großmutter **Abuelita** sorgt dafür, dass sich alle Riveras an die Regeln halten. Sie liebt ihre Familie über alles und würde alles tun, um sie zu beschützen. Aber wenn sie wütend wird, kann sie sehr ungemütlich werden. „Abuelita setzt das Musikverbot mit aller Strenge durch“, so Regisseur Lee Unkrich. „Sie ist warmherzig, liebevoll und dann, von einem Moment zum nächsten, spitzzüngig und strikt. Das macht diese Figur sehr unterhaltsam: Man weiß nie, woran man bei ihr ist.“

Ko-Regisseur Adrian Molina erkennt in Abuelita seine eigene Mutter wieder: „Sie ist ganz vernarrt in ihre Kinder. Aber sie sagt uns auch ganz klar, wo es lang geht!“

Renée Victor verleiht Abuelita in der englischen Fassung von COCO den autoritären Ton.

**Papá** Rivera (Stimme: Jaime Camil) hofft, dass Miguel eines Tages das Schuhmachergeschäft der Familie übernehmen wird. Miguels sanftmütige **Mamá** (Sofía Espinosa) bringt ihrem Sohn die Familientraditionen nahe, jedoch ohne Druck auf ihn auszuüben. **Onkel Berto**, Miguels fleißiger Onkel, wird von Luis Valdez gesprochen.

**Dante** ist ein Xolo Hund: kurz für Xoloitzcuintle, auch Mexikanischer Nackthund – der Nationalhund Mexikos. Er ist vielleicht nicht der Hübscheste, Dante hat kein Fell und außerdem fehlen ihm ein paar Zähne, weshalb er seine lange Zunge schlecht unter Kontrolle hat. Aber er ist Miguel ein treuer Freund. „Wir haben tatsächlich ein paar Xolos ins Studio geholt“, erzählt Character Art Director Daniel Arriaga. „Es hat großen Spaß gemacht, Dante zu kreieren. Wir haben ihm eine gefleckte Haut und ein Knick-Ohr verpasst. Er schielt ein bisschen und ständig hängt ihm die Zunge raus.“

Diese Rasse, die seit 3.500 Jahren nachgewiesen ist und deren Name sich ableitet von dem aztekischen Gott Xolotl und dem aztekischen Wort für Hund, Itzcuintli, schützte nicht nur Haus und Hof vor bösen Geistern und Eindringlingen, sondern bekam auch heilende Kräfte zugeschrieben. „Manchmal“, sagt Supervising Animator Mike Venturini, „ist es eben doch so, dass etwas merkwürdig Ungeschicktes auf seltsame Weise ansprechend wirkt. Und so war es mit Dante. Wir haben alle Möglichkeiten ausgeschöpft, um Dantes Tollpatschigkeit zu zeigen – und er scheint ja auch immer ein breites Grinsen im Gesicht zu haben.“

## **DIE BLUMENBRÜCKE**

Bei der Erschaffung der zwei Welten war den Filmemachern klar, dass sie etwas Magisches brauchten, um die zwei Welten zu verbinden. Die Recherche-Reisen brachte eine spektakuläre Idee hervor, erzählt Regisseur Lee Unkrich. „Als wir zum Día de Muertos in Mexiko eingeladen waren, sahen wir auch die typischen, aus Ringelblumenblättern gestreuten Pfade, die von der Straße bis zu den Ofrendas führen. Das sind Altäre mit Familienfotos, Leibspeisen und Erinnerungsstücken. Diese Wege sollen die Geister der Verstorbenen zu den Häusern ihrer Lieben führen.“

Die Blütenblätter hinterließen bei den Filmemachern großen Eindruck. Als sich dann die Frage stellte, wie man das Land der Lebenden und das der Toten miteinander verbinden könnte, kamen sie auf die Idee einer Brücke aus leuchtend orangefarbenen Blütenblättern. „Eine elegante und zauberhafte Lösung“, findet Produktionsdesigner Harley Jessup. „Die Brücke erinnert an die Aquädukte, die wir in Mexiko sahen. Die leuchtend-orange Farbe symbolisiert dabei die Verbindung zur Familie.“

Danielle Feinberg, die sich als Director of Photography-Lighting verantwortlich zeichnet, hatte gemischte Gefühle hinsichtlich dieser Brücke aus magischen Ringelblumenblüten. „Das ist einfach eine dieser Sachen, bei denen du genau weißt, dass es zwar extrem schwierig werden wird, aber ganz sicher auch ziemlich cool.“, sagt sie und fügt noch hinzu, dass diese Blütenblätter sogar Lichtquellen waren. „Es gibt nämlich eine neue Art von Licht, sogenanntes Partikellicht, das sehr sehr viele einzelne Lichtpunkte enthalten kann. Unser Spezialeffekte-Team gab uns eine Möglichkeit an die Hand, mit der wir automatisch nachvollziehen konnten, auf welche der Blütenblätter eine Person beim Überqueren der Brücke trat, um so das Aufglühen bestimmter Blütenblätter zu kontrollieren, die wiederum kleine Lichttupfer erzeugten, wenn jemand durch sie hindurchging.“

„Das war eine echte technische Herausforderung für uns“, berichtet Effects Supervisor Michael K. O'Brien, dessen Team ausgiebig Videomaterial von Rosenblüten studierte, das es online gefunden hatte. „Es ist visuell wahnsinnig aufregend, wenn all die Blütenblätter von der Brücke fallen, aber künstlerisch war das eine gewaltige Aufgabe. Wie wollten, dass es dabei glüht und leuchtet – es sollte sich lebendig anfühlen. Wir haben selbst über die Oberflächen der Blätter nachgedacht, denn wenn man durch sie hindurchgeht, wirbelt man sie natürlich mit dem Fuß unwillkürlich auf.“

Laut O'Brien enthält der äußere Teil der Brücke Blütenblätter, die herunterregnen können. Ein ganzer Satz von Lichtern und Schattensignalen pulsiert gewissermaßen durch die Brücke hindurch, um sie so lebendig wie möglich aussehen zu lassen.

„Aber darüber hinaus“, sagt O'Brien, „haben wir ja auch noch diese Heldenmomente. Miguel zum Beispiel wirbelt gleich eine Handvoll Blüten von der Brücke, während Héctor, der – bei seinem Versuch ins Land der Lebenden zu gelangen, obwohl niemand sein Foto auf einer Ofrenda hat – auf die Brücke rennt, nur um dann sofort in den Blüten zu versinken.“

Diesen Heldenmomenten wurde tatsächlich eine besondere Aufmerksamkeit zuteil, denn nicht nur bei der Ausstattung, sondern auch bei den Effekten waren zusätzliche Anstrengungen vonnöten – und das wiederum bedurfte einiges an zusätzlicher Zeit und Präzisionsarbeit.

## DAS LAND DER TOTEN

Für das Land der Lebenden und für Santa Cecilia konnten die Filmemacher leicht Inspiration in den pulsierenden Städten Mexikos finden. Aber als es galt, das Land der Toten zu erschaffen, gab es plötzlich keine ganz so klaren Vorgaben mehr. „Ich wollte keine verrückte oder gesetzesfreie Zone“, sagt Regisseur Lee Unkrich, „sondern auch hier sollte alles einer gewissen Logik unterliegen. Wir erkannten schnell, dass das Land der Toten natürlich immer größer werden müsste, weil immer wieder neue Bewohner hinzukommen würden. Also fragten wir uns ‚Wie würde eine Welt aussehen, zu der ständig etwas hinzugefügt werden würde?‘“. Und so verfielen die Filmemacher der antiken Geschichte Mexiko Citys, denn die Stadt wurde ursprünglich auf dem Gebiet der aztekischen Stadt Tenochtitlán errichtet, die von Wasser umgeben war. Auch wenn das Wasser mittlerweile größtenteils verschwunden war, fanden Künstler diese Idee ziemlich faszinierend, eine Stadt, die buchstäblich dem Wasser entsprungen war. „Und das wiederum führte zu dieser Idee von Türmen“, sagt Unkrich. „Fast wie bei Korallen, die immer weiter in alle Richtungen wachsen wie sich ständig überlagernde Schichten von Geschichte.“

Die Türme symbolisieren die Landesgeschichte: Auf präkolumbianischen Pyramiden wurde spanische Kolonialarchitektur errichtet. Und so geht es immer weiter, Zeitalter für Zeitalter. Jede Generation von Neuankömmlingen fügt eine weitere Schicht hinzu.

„Im Land der Lebenden findet ein Großteil der Handlung bei Tageslicht statt, MIGUELS wundersame Reise ins Land der Toten dagegen spielt sich nachts ab. „Wenn er diese magische neue Welt betritt, soll auch das Publikum eine wahre Explosion der Farben und Strukturen erleben“, veranschaulicht Produktionsdesigner Harley Jessup. „Das Land der Toten ist übrigens vertikal, nicht horizontal und flach wie MIGUELS Heimat Santa Cecilia.

Entsprechend wimmelt es im Land der Toten von interessanten Einwohnern jeder Couleur. Allerdings müssen diese Figuren ohne gewisse körperliche Merkmale auskommen – denn sie sind ja alle Skelette! „Wir mussten uns also gut überlegen, wie wir jeder einzelnen Persönlichkeit verleihen können – so ganz ohne Haut, Muskeln, Nasen und Lippen“, erzählt Daniel Arriaga. „Wir spielten mit Formen, fertigten viele Bilder an und studierten Schädel aus jedem erdenklichen Winkel, um so herauszufinden, wie wir unsere Toten trotzdem sympathisch und ansprechend gestalten können.“

Laut Danielle Feinberg, Director of Photography-Lighting, war der erste flüchtige Blick auf das Land der Toten gleich das erste, was das Team anging. „Dort gibt es mit einem Mal so viel Geometrie auf der Leinwand, das ist schon wirklich atemberaubend. Außerdem haben wir noch die Straßenbeleuchtung hinzugefügt und die Lichter auf den großen Plätzen, die Fassadenbeleuchtung, die blauen Lichter entlang der Straßenbahnschienen und die Stecknadellichter als Umrandung vieler Gebäude sowie all die Lichter an Fahrzeugen oder auf Baukränen. Da ist einiges los.“

Supervising Technical Director David Ryu erklärt, wie es seinem Team gelang die Millionen einzelner Lichter zu rendern, nach der diese Szenen verlangten. „Wir fanden zuerst heraus, wie man ein einziges Licht einführt, ihm aber Millionen von Punkten gibt“, erklärt er. „Der Renderer sieht dies als ein einziges Licht, aber wir sehen Millionen von Lichtern.“

Ryus Team fand außerdem nicht nur eine Lösung dafür, wie man Lichter in Gebäude einbetten kann, sondern auch dafür, wie man diese Prozesse so automatisieren kann, dass der Computer

den Gebäuden diese Lichter auch in festgelegten Farbkombinationen einfach automatisch hinzufügen kann.

Während die technische Seite immer weiter Gestalt annahm, standen Feinberg und ihr Team vor der Aufgabe, einen Weg zu finden, einerseits deutlich zu machen, dass das Land der Toten ins Unendliche reicht, es aber gleichzeitig in den Hintergrund rücken zu lassen. Indem sie Farben mit dem vom Effekte-Team zur Verfügung gestellten Nebel mischten, gelang es schließlich, auf erstaunliche Weise Dimension und ein Gefühl von Ausmaß und Tiefe zu vermitteln.

Den Kameramann Matt Aspbury stellte das Land der Toten vor die Aufgabe, noch dramatischere Bilder zu finden. „Die Vertikalität des Landes der Toten steht in scharfem Kontrast zum eher horizontal angelegten Städtchen Santa Cecilia“, führt er aus. „Es besteht aus riesigen Stadttürmen, die ins Endlose ragen, von allen möglichen fliegenden Kreaturen (den Alebrijes) bevölkert werden und durch Seil- und Straßenbahnen miteinander verbunden sind. Um das Ausmaß dieser Welt einzufangen, musste ich immer wieder auf Weitwinkelobjektive, große Kranfahrten und Luftaufnahmen zurückgreifen.“

Die engen Kopfsteinpflasterstraßen (in denen mancher Pflasterstein eine Knochenform hat), die sich diese Türme hinaufschlängeln, und all die Gondeln und Straßenbahnen machen aus dem Land der Toten dabei eine wunderschöne, lebendige Welt voller Bewegung, in der sich zahllose beeindruckende Locations finden lassen.

Der Ringelblumen-Zentralbahnhof etwa ist ein ebenso riesiger wie geschäftiger Verkehrsknotenpunkt, der von den Filmemachern so gestaltet wurde, dass dort alle Seil- und Straßenbahnen zusammenlaufen. „Als Inspiration für diesen Komplex diente der Palacio de Correos, das Haupt-Postamt in Mexiko City“, berichtet Jessup. „Das ist ein wunderschönes Jahrhundertwende-Gebäude mit vergoldetem, gusseisernem Gerüst. Auch der Mercado Hidalgo in Guadalajara oder das Bradbury Building in Los Angeles waren Vorbilder für den Bahnhof, wie überhaupt uns diese viktorianische Zeit der Gusseisen-Architektur sehr inspiriert hat.“

„Wir haben uns viel mit José Guadalupe Posada auseinandergesetzt, der wunderbare Gravuren geschaffen hat, die die viktorianische Gesellschaft in Mexiko aufs Korn nahmen“, fährt Jessup fort. „Sein Blick auf die mexikanische Kultur des frühen 20. Jahrhunderts hatte großen Einfluss auf zahlreiche Figuren.“

Innerhalb des Ringelblumen-Bahnhofs befindet sich auch das Amt für Familienzusammenführungen, in dem sämtliche Ahnen-Unterlagen aufbewahrt werden. Laut Jessup wurde dieses Büro im Stil einer „viktorianische Zulassungsbehörde“ entworfen, inklusive Totenschädel- und Skelett-Motiven in der Architektur. Im Amt für Familienzusammenführungen vorstellig wird unter anderem, wer vor Problemen beim Übertritt ins Land der Lebenden steht. Auch Miguel und seine Verwandten finden sich in diesem unordentlichen, aber gemütlichen Büro wieder, wo ein Beamter versucht, in ihrer Angelegenheit weiterzuhelfen.

Dagegen ist das Anwesen von Ernesto de la Cruz im Land der Toten eine Ausgeburt der Liebe seiner Fans für ihn. „Er hat einen wunderschönen Ofrenda-Raum mit riesigen Wendeltreppen voller Musikinstrumente sowie Essen und anderem, was ihm die Menschen auf ihren Altären dargeboten haben“, berichtet Set-Supervisor Chris Bernardi. „Überhaupt steckt das ganze Gebäude voller architektonischer Details. Als Inspiration dienten uns herrschaftliche Anwesen wie etwas das Hearst Castle, mit hektargroßen Gärten, Swimming Pools und dutzenden verschnörkelten Räumen. Ernesto hat sogar seinen eigenen Polo-Platz, also kann wohl sagen, dass sein Leben im Land der Toten ziemlich verschwenderisch ist.“

## DIE FIGUREN IM LAND DER TOTEN

Bevölkert wird das Land der Toten von einer sehr vielseitigen und lebhaften Gemeinschaft. Doch natürlich mussten all diese Figuren ohne die üblichen Charaktermerkmale auskommen, da es sich nun einmal um Skelette handelte. „Wir mussten einen Weg finden, ihnen auch ohne Haut, Muskeln, Nasen oder auch nur Lippen Persönlichkeit zu verleihen“, erklärt Character Art Director Daniel Arriaga. „Wir experimentierten mit ganz vielen Formen und fertigten unglaublich viele Zeichnungen an. Wir formten und untersuchten Totenschädel aus jedem erdenklichen Blickwinkel um herauszufinden, wie wir ihnen noch einen gewissen Reiz und Charme verleihen können.“

Schon früh stieß Global Technology Supervisor J.D. Northrup zum Team, um bei besonderen Schwierigkeiten von COCO behilflich zu sein. Und zu denen gehörte das Kreieren unterschiedlicher Skelette auf jeden Fall. „Die Skelette können ihre Knochen abnehmen und damit Scherze treiben. Selbst ihre Wirbelsäule lässt sich auseinandernehmen“, berichtet Northrup. „Jedes Einzelteil musste individuell gestaltet werden, was natürlich einen Arbeitsaufwand bedeutete, wie wir ihn so noch nie gesehen hatten.“

Laut Michael Honsel, dem Leiter der Abteilung Character Modeling & Articulation, waren allerlei zusätzliche Kontrollwerkzeuge nötig, um ansprechende Skelette zu erschaffen: „Sie müssen sich auf eine Art und Weise bewegen können, wie es Menschen nicht möglich ist. Deswegen fügten wir an den Körpern der Skelette neue Kontrollpunkte hinzu, die den Animatoren erlaubten, sie zu wackeln, die Brustkörbe hin- und her zu bewegen und die Knochen zu biegen.“

Die Modeling-Künstler experimentierten mit Kieferbewegungen (so, dass etwa buchstäblich die Kinnlade herunterfallen kann) ebenso wie mit Kontrollpunkten um die Augen und an den Augenhöhlen, um ein Gefühl von bewegten Augenbrauen zu erzeugen. „Es war ein dauerndes Hin-und-Her mit der Animationsabteilung, damit wir das wirklich hinbekommen“, erinnert sich Honsel. „Am Ende ist es uns aber gelungen, dass sich unsere Skelette auf ziemlich coole Art und Weise bewegen können.“

Supervising Animator Gini Santos berichtet, dass schon früh gewisse Regeln für die Bewegungen der Skelette aufgestellt wurden. „Bevor wir mit dem Animieren beginnen, werden wir gerne ein bisschen wissenschaftlich“, erzählt sie. „Uns wurde zum Beispiel klar, dass die Figuren ohne ihre Organe, Muskeln und Haut nur ungefähr ein Fünftel ihres normalen Gewichts wiegen. Das veränderte natürlich unsere üblichen Regeln fürs Timing gehörig. Und wir wollten die Skelette biegen, zerren und quetschen so gut wir konnten, weil uns ohne Haut in dieser Hinsicht natürlich plötzlich keine Grenzen gesetzt waren.“

Der Glanz der Knochen ist dabei außerdem ein Indikator, wie sehr man sich im Land der Lebenden an diese Personen erinnert. Dafür wurde, wie Character Supervisor Christian Hoffman berichtet, eigens ein Knochen-Schattierer entwickelt. „Die Schattierungen reichen dabei von ganz hell – wie bei Ernesto de la Cruz, der unvergessen und damit am makellosesten ist – bis hin zu Héctor und Chicharrón, an die sich kaum noch jemand erinnert“, erklärt er. „Der Knochen-Schattierer halt dabei, die verschiedenen Abstufungen dazwischen zu finden. Je präsenter jemand noch in der Erinnerung im Land der Lebenden ist, desto klarer treten seine oder ihre Gesichtsbemalungen zu Tage und desto sauberer und heller sind die Knochen. Am anderen Ende des Spektrums sind die Knochen deutlich gelber und ramponierter und die Gesichtsbemalung ist abgeblättert. Da hatten wir unglaublich viel Spielraum.“

Ein echter Charmeur ist der Gauner **Hector**, der Miguel helfen soll, ins Land der Lebenden zurückzukehren. „Hector möchte unbedingt am Tag der Toten auf die andere Seite der Brücke, um seine Verwandten zu besuchen“, erläutert Ko-Regisseur Adrian Molina. „Aber das Gesetz besagt: Wenn sich kein Lebender an dich erinnert und dein Foto auf keiner Ofrenda zu finden ist, dann wartet da drüben auch niemand auf dich. Also darfst du die Brücke gar nicht erst überqueren.“

Hector verspricht Miguel, Ernesto de la Cruz zu finden. Im Gegenzug willigt Miguel ein, Hectors Foto auf der Familien-Ofrenda der Riveras aufzustellen. Die Suche gestaltet sich allerdings nicht gerade einfach. „Miguel ist ja ein lebendiger Junge und erregt im Land der Toten entsprechend große Aufmerksamkeit. Und Ernesto de la Cruz ist nach wie vor ein Megastar, was die Sache noch verkompliziert.“

Gael García Bernal leiht dem pffiffigen Hector seine Stimme. „Wir sind schon seit Langem große Fans von Gael“, sagt Regisseur Lee Unkrich. „Er hat in einigen super Filmen mitgespielt. Als wir ihn dann in der Serie ‚Mozart in the Jungle‘ wiedersahen, wussten wir, dass wir unseren Hector gefunden hatten. Gael ist witzig und unglaublich charmant – ein absolut unwiderstehlicher Typ.“ MIGUELS IDOL **Ernesto de la Cruz** ist der berühmteste mexikanische Musiker aller Zeiten und wird auf der ganzen Welt verehrt. Und nach seinem frühen Tod hat der charismatische Superstar im Land der Toten erst recht Legionen von Fans. „Ernestos Motto war: ‚Nutze deinen Augenblick!‘“, erzählt Lee Unkrich. „Das hat sich Miguel zu Herzen genommen.“

Der attraktive Film- und TV-Star, geliebt für seine seidenweiche Stimme, seine unvergleichliche Ausstrahlung und einprägsamen Texte, spielt eine ganz besondere Gitarre mit Perlmutter-Inlay und aufgemalten Totenköpfen. Sein größter Hit ist „Denk stets an mich“.

Benjamin Bratt verleiht Ernesto de la Cruz das nötige Charisma. „Die Rolle verlangte nach einem Sympathieträger mit schillernder Persönlichkeit“, sagt Adrian Molina. „Benjamin hat genau diese Präsenz – vor allem, wenn er in die Rolle eintaucht und sich aufplustert. Er besitzt die richtige Portion Machismo, das entwaffnende Lächeln und die funkelnden Augen. Auch wenn in COCO nur seine Stimme zu hören ist: Seine Performance hat die Animatoren und somit die Figur wirklich inspiriert.“

**Urugroßmutter Imelda** ist MIGUELS Urgroßmutter, Matriarchin der Familie Rivera und Gründerin des erfolgreichen Schuhmachergeschäfts der Familie. Miguel trifft Urgroßmutter Imelda im Land der Toten und muss feststellen, dass sie seine Passion für die Musik keineswegs teilt. „Imelda ist nämlich diejenige, die das Musikverbot eingeführt hat“, erklärt Lee Unkrich. „Vor langer Zeit war sie mit einem Musiker verheiratet und er hatte völlig andere Prioritäten im Leben als sie. Imelda wollte eine Familie, aber die Liebe ihres Mannes zur Musik war stärker.“

Alanna Ubach spricht Urgroßmutter Imelda. „Und sie singt im Film das bekannte mexikanische Volkslied ‚La Llorona‘“, berichtet Darla K. Anderson. „Dieses Lied hat Alannas Mutter ihr früher schon vorgesungen. Solche unsichtbaren Bande zwischen den Generationen machen COCO so besonders.“

**Pepita** ist Urgroßmutter Imeldas treuer Geistführer, eine farbenprächtige, äußerst beeindruckende Erscheinung im Land der Toten. Die imposante Wildkatze hat Schwingen wie ein Vogel – ein zum Leben erwachter Alebrije. „Alebrijes sind folkloristische, knallbunte Figuren aus Mexiko mit langer Kunsthandwerkstradition“, erläutert Story Supervisor Jason Katz. „Sie sehen aus wie Fantasietiere aus einem Traum: Eidechsen mit Hasenohren, Elefanten mit

Schmetterlingsflügeln – feine Handarbeit, in leuchtenden Farben. Als wir zum ersten Mal solche Alebrijes sahen, war klar, dass wir sie unbedingt in unseren Film einbauen müssen.“

Zu Miguels Vorfahren, die der Junge im Land der Toten trifft, gehören außerdem seine verstorbene Tante **Tante Rosita** (Selene Luna), sein Urgroßvater **Papá Julio** (Alfonso Arau) sowie die eineiigen Zwillinge **Onkel Oscar** und **Onkel Felipe** (Herbert Siguenza).

**Chicharrón** (Edward James Olmos) ist Hectors griesgrämiger Freund, der leider vergessen ist – das Traurigste, was einem Verschiedenen passieren kann. „Chicharrón ist einsam“, sagt Darla K. Anderson. „Also sammelt er die Dinge um sich, an denen er hängt. Dazu gehört auch eine Gitarre...“

Zum illustren Ensemble zählen des Weiteren ein Beamter der Einreisebehörde (Octavio Solis) am Hauptbahnhof des Land der Toten, der Bürovorsteher der Abteilung für Familienzusammenführung (Gabriel Iglesias), ein Gefängniswärter (Cheech Marin) und der Conférencier eines schillernden Talentwettbewerbs (Blanca Araceli).

### **DIE MAGIE DER MUSIK**

#### **Der Soundtrack von COCO vereint Originalsongs, einen einprägsamen Score und typisch mexikanische Klänge**

Laut Regisseur Lee Unkrich ist Familie das Thema von COCO, dass wir unserer Lieben gedenken und unsere Träume verwirklichen. Und die Musik ist der Ursprung. „Musik liegt quasi in der DNA von COCO“, so Unkrich. „Mexikos Musik gibt den Rhythmus des Films vor. Einige Figuren sind selbst leidenschaftliche Musiker, andere wollen nichts mit Musik zu tun haben.“

„Wir wünschten uns für den Film authentische mexikanische Musik und eigene Songs“, fährt der Regisseur fort. „Also ermutigten wir das Team, sich an traditioneller mexikanischer Musik zu orientieren, aber auch neue Klänge einzubauen.“

### **DER SCORE**

Michael Giacchino, für Disney•Pixars OBEN mit dem Oscar® ausgezeichnet, komponierte die Filmmusik für COCO. „Wenn sie aus dem Kino kommen, sollen die Zuschauer das Gefühl haben, dass sie tatsächlich einen Ausflug nach Santa Cecilia und ins Land der Toten gemacht haben“, sagt Tom MacDougall, Executive Vice President of Music bei Disney. „Das war unser wichtigstes Ziel. Wenn die Musik stimmt, taucht das Publikum erst so richtig in die Filmwelt ein.“

Für die Orchestrierung von Giacchinos Score engagierten die Filmemacher Germaine Franco. „Originalmusik angereichert mit typisch mexikanischen Klängen, ohne dass das Ergebnis total nach Folklore klingt: Das war meine Aufgabe“, erklärt Franco.

Die profilierte Komponistin und Musikproduzentin Germaine Franco (RIO, DER LORAX) ist Latina und wuchs an der Grenze zwischen Mexiko und Texas auf – mit der entsprechenden Musik. Sie gab Giacchinos Kompositionen die authentische Instrumentierung à la Mexiko: mit Guitarrón, Harfe, Quijada (ein Schlaginstrument aus Knochen), Sousaphone (Tuba), Charcetas (Hörner), Jaranas und Requintos (Gitarren), Marimba (Schlagstabspiel), Trompeten und Violinen.

### **TRADITIONELLE MEXIKANISCHE MUSIK**

In COCO sind auch jede Menge traditionelle mexikanische Songs zu hören, die ein fester Bestandteil des Alltags in Miguels Heimatstadt Santa Cecilia sind. „Beim ihm Zuhause ist Musik zwar verboten, doch Miguel findet Inspiration bei den Musikern, die in dem Örtchen öffentlich spielen“, erklärt Ko-Regisseur und Drehbuchautor Adrian Molina. „In Santa Cecilia, das ja auch die Heimatstadt des Superstars Ernesto de la Cruz ist, ist Musik allgegenwärtig, was Miguel natürlich dazu verleitet, selbst Musiker werden zu wollen.“

Auf der Plaza der Stadt etwa spielen Mariachis, in einem Musikpavillon tritt eine Jarocho-Gruppe auf und überall stehen Gitarrenspieler, die Miguel anspricht, um sein Talent unter Beweis stellen zu dürfen. Eine Mischung aus traditioneller und zeitgenössischer mexikanischer Musik verleiht diesen Szenen Atmosphäre.

Die Aufgabe, die Klanglandschaft von Miguels Welt zu entwerfen, fiel Franco sowie dem musikalischen Berater Camilo Lara vom Projekt Mexican Institute of Sound zu, wobei sie von den kulturellen Beratern Benjamín Juárez Echenque und Marcela Davison Avilés unterstützt wurden. Lara stieß schon früh zum Musik-Team des Films und half den Filmemachern dabei, sich für zahlreiche Schlüsselszenen durch die ganze Bandbreite der mexikanischen Musik zu bewegen, von Cumbia bis Mariachi. „Von Anfang an war die Maxime, so authentisch wie möglich zu sein“, gibt Lara zu Protokoll. „Wir hörten uns die unterschiedlichste Musik an, anspruchsvolle genauso wie solche, die man auf der Straße hört. Am Ende konnten wir so ein meiner Meinung nach wunderschönes Musik-Mosaik voller Vielfalt gestalten.“

„Auch eine geradezu magische Session in Mexico City fiel in meine Verantwortung“, fährt er fort. „Wir nahmen Musik mit einer ganzen Reihe der besten Musiker Mexikos auf, wobei die unterschiedlichsten Genres zusammenkamen: Banda, Marimba, Mariachi und Son Jarocho. Dazu kamen die besten Dirigenten des Landes. Es war eine überwältigende Erfahrung.“ Zu den besagten Künstlern und Gruppen gehörten unter anderem Banda Tierra Mojada, Marimba Nandayapa und Mono Blanco.

## **DIE SONGS**

Für den größten Hit von Miguels Idol Ernesto de la Cruz, „Denk stets an mich“, zeichnet das Erfolgsduo Kristen Anderson-Lopez und Robert Lopez verantwortlich (Oscar® für „Let It Go“ aus Disneys DIE EISKÖNIGIN). Der Evergreen ist in COCO mehrfach zu hören. „Die Kollegen von Pixar gaben einen Song bei uns in Auftrag, der an den mexikanischen Bolero-Ranchero-Stil der 1920er und 30er Jahre erinnern sollte“, berichtet Kristen Anderson-Lopez. „Der Film, seine Charaktere und die mexikanischen Schauplätze waren die perfekte Inspiration. Wir legten sofort los. Unser Ziel war, ein Lied zu schreiben, das damals tatsächlich ein Hit in Mexiko geworden wäre.“

Darüber hinaus schrieb Germaine Franco gemeinsam mit Ko-Regisseur und Drehbuchautor Adrian Molina mehrere Songs für den Film – wie „Poco Loco“ im Stil des mexikanischen Son Jarocho, mit dem Miguel und Hector im Land der Toten auftreten. „Son Jarocho ist eine meiner liebsten Stilrichtungen“, sagt Franco. „Das ist ein Mix aus indigener Musik, mit afrikanischen und spanischen Elementen.“

Für Hectors alten Freund Chicharrón schrieben Molina und Franco „Everyone Knows Juanita“. „Chicharrón läuft Gefahr, in Vergessenheit zu geraten, deshalb bittet er um einen letzten Song“, erläutert Molina. „Ich habe den Text verfasst. Es ist ein Schlaflied, sentimental und ironisch zugleich. Der Song sollte die Emotionen, aber auch den Humor der Szene widerspiegeln.“

## **Original Songs – “Un Poco Loco”, “Die ganze Welt kennt Juanita“, “Die Welt ist meine Familia“, “Stolzes Corazón”**

Franco tat sich mit Molina zusammen um einige ganz neue Songs eigens für den Film zu schreiben, darunter „Un Poco Loco“. Der Song, den Miguel und Héctor auf einer Bühne im Land der Toten zum besten geben, ist im Son Jarocho-Stil gehalten, einer folkloristischen mexikanischen Musikart. „Für mich war das eine wunderbare Gelegenheit, meine Liebe für lateinamerikanische und speziell mexikanische Musik ebenso mit der Welt zu teilen wie meine ganz persönliche Kultur“, berichtet Franco. „Es war uns wirklich wichtig, unsere Originalkompositionen mit typisch mexikanischen Musikelementen zu verknüpfen, um eine einzigartige Balance aus Sound, Mehrklang und Rhythmus zu schaffen.“

Für eine Szene mit Chicharrón, einem alten Freund von Héctor, schrieb Molina gemeinsam mit Franco außerdem den Song „Everyone Knows Juanita“. „Chicharrón ist so gut wie vergessen, deswegen erbittet er sich einen letzten Song“, erzählt Molina. „Ich schrieb den Text als eine Art Nachtlied, das durchaus sentimental, aber eben auch ganz schön ironisch ist. Wir wollten in dieser Szene sowohl den Witz als auch die Emotionen in den Vordergrund rücken.“

Relativ spät im Film singt Miguel außerdem den Song „The World Es Mi Familia“, mit dem er die Aufmerksamkeit von Ernesto de la Cruz erregen will. „Beim Schreiben stellte ich mir vor, dass dies eines der Lieder war, die Ernesto in seinen Filmen gesungen hatte“, fährt Molina fort. „Es ist eine Art Proklamation: Musik ist meine Sprache, sie verbindet mich mit der weiten Welt. Das ist doch ein sehr inspirierender Gedanke.“

Für die letzte Szene des Films wurde, so Molina, schließlich der Song „Proud Corazón“ geschrieben: „Der Text dieses Liedes ist für mich vermutlich der persönlichste des ganzen Films. Er handelt davon, sein Herz zu füllen mit dem Stolz für seine Familie und seine Herkunft. Es geht darum, was uns über Generationen hinweg miteinander verbindet, das Land der Lebenden und das der Toten. Unsere Gedanken und die Erinnerungen in unseren Herzen machen es schließlich möglich, dass wir unsere Lieben immer bei uns haben.“

## **DIE AUTHENTIZITÄT UNTERSTREICHEN**

Ebenfalls Teil des COCO-Teams ist der musikalische Berater Camilo Lara, bekannt für das Projekt Mexican Institute of Sound. Lara stieß schon früh zur Produktion, um den Filmemachern das breite Spektrum mexikanischer Musik nahezubringen – von Cumbia bis zum Mariachi-Sound. „Außerdem durfte ich eine fantastische Aufnahmesession in Mexiko-Stadt leiten, bei der wir mit mexikanischen Top-Musikern Stücke verschiedener Genres einspielten: Banda, Marimba, Mariachi, Trio und Son Jarocho. Da waren echte Maestros im Studio dabei – es war wirklich überwältigend.“

„So authentisch wie nur möglich: Das war vom ersten Tag an oberstes Gebot“, berichtet Lara weiter. „Wir haben uns eine Menge Musik angehört, eher anspruchsvolle Stile genauso wie Straßenmusik. Und ich würde sagen: Es ist uns gelungen, ein schönes Mosaik zusammenzustellen, das die ganze Vielfalt unserer Musik präsentiert.“

## **DIE FILMEMACHER**

**LEE UNKRICH (Regie)** gehört seit über 20 Jahren zu den kreativen Köpfen der Pixar Animation Studios und fungiert als Vice President der Abteilung Editorial & Layout. Als ausführender Produzent verantwortete der Oscar®-Preisträger zuletzt DIE MONSTER UNI („Monsters University“, 2013) und Disney•Pixars ARLO & SPOT („The Good Dinosaur“, 2015).

Als Ko-Regisseur war Unkrich an FINDET NEMO („Finding Nemo“, 2003) beteiligt, dem ersten Film des Studios, der den Oscar® in der Kategorie bester Animationsfilm gewann. Das gelang auch TOY STORY 3 („Toy Story 3“, 2010), bei dem Unkrich Regie führte. Eine weitere Oscar®-Nominierung erhielt er dank seines Story Credits für das beste adaptierte Drehbuch. TOY STORY 3 wurde zudem mit dem Golden Globe® und dem BAFTA ausgezeichnet.

Unkrich stieß im April 1994 zu Pixar und hatte seitdem bei fast allen Produktionen des Studios kreative Schlüsselpositionen inne. Vor FINDET NEMO trug er als Ko-Regisseur zum Erfolg des Golden-Globe®-Gewinners TOY STORY 2 („Toy Story 2“, 1999) und DIE MONSTER AG („Monsters, Inc.“, 2001) bei.

Seine Laufbahn begann im Schnitt von TOY STORY („Toy Story“, 1995) und zahlreicher weiterer Pixar-Filme. Bei DAS GROSSE KRABELN („A Bug's Life“, 1998) sowie FINDET NEMO beaufsichtigte er den Endschnitt. 2009 wurden Unkrich und seine Regiekollegen bei Pixar im Rahmen der 66. Filmfestspiele in Venedig mit einem Goldenen Löwen für ihr Lebenswerk geehrt. Lee Unkrich stammt aus Chagrin Falls, Ohio, und verbrachte einen Großteil seiner Jugend auf der Bühne des Cleveland Playhouse, bevor er als Cutter und Regisseur in die TV-Branche einstieg. 1991 schloss er die School of Cinematic Arts der University of Southern California ab. Während seines Studiums drehte er mehrere preisgekrönte Kurzfilme.

Unkrich hat drei Kinder und lebt mit seiner Familie im kalifornischen Marin County.

**ADRIAN MOLINA (Ko-Regie, Drehbuch)** öffneten sich sämtliche Türen der Pixar Animation Studios, als er im Sommer 2006 ein Praktikum in der Story-Abteilung absolvierte. Schon im Herbst wurde Molina angestellt, arbeitete an den Oscar®-prämierten Animationsfilmen RATATOUILLE („Ratatouille“, 2007) sowie TOY STORY 3 („Toy Story 3“, 2010) mit und verstärkte als Story Artist das Team von Disney•Pixars DIE MONSTER UNI („Monsters University“, 2013). Als solcher skizzierte er verschiedene Filmsequenzen. Der Arbeitsprozess im Team erfordert, dass so lange Alternativen ausgearbeitet werden, bis sich die beste Story herauskristallisiert.

Molina wuchs in Grass Valley, Kalifornien, auf und drehte schon früh mit seinen drei Geschwistern Amateurfilme. Dass er seine künstlerischen Ambitionen weiterverfolgte, verdankt er seinen Eltern und dem Literaturkurs seiner Highschool, wo Adrian lernte, sich kritisch mit Erzählformen und -strukturen auseinanderzusetzen. Schon während seines Studiums am renommierten California Institute of the Arts (CalArts) spezialisierte er sich auf Figurenanimation. Adrian Molina lebt in Kaliforniens East Bay.

**DARLA K. ANDERSON (Produktion)** ist seit 1993 bei Pixar und sie hat seither einige der größten Animationshits des Studios produziert, darunter DAS GROSSE KRABELN („A Bug's Life“, 1998), DIE MONSTER AG („Monsters, Inc.“, 2001), den Golden-Globe®-Gewinner CARS („Cars“, 2006) und den Oscar®-prämierten TOY STORY 3 („Toy Story 3“, 2010). Für letztere kürte die Producers Guild of America (PGA) Anderson zwei Mal zur Produzentin des Jahres (in der Kategorie Animated Theatrical Motion Pictures). Für TOY STORY 3 konnte sie zudem Nominierungen der PGA und der Academy of Motion Picture Arts and Sciences für den besten Film verbuchen.

Bevor sie sich auf das Kinogeschäft konzentrierte, betreute Anderson als ausführende Produzentin den Werbefilmzweig der Pixar Animation Studios. Erste Erfahrungen sammelte sie in gleicher Funktion bei den Angel Studios (ansässig in Carlsbad, Kalifornien), wo Anderson die Welt der 3D-Computeranimation entdeckte. Als sie in die Bay Area übersiedelte, hatte sie ein festes Ziel vor Augen: eine Position bei Pixar zu bekommen.

Im Juli 2008 wurde die versierte Produzentin ins Gremium der Producers Guild of America berufen, als erste Vertreterin aus der Animationsbranche überhaupt.

Darla K. Anderson wurde im kalifornischen Glendale geboren, studierte Umwelttechnik an der San Diego State University und fand über Film- und Fernsehproduktionen den Einstieg in ihre beachtliche Karriere. Sie lebt in der San Francisco Bay Area, Heimat der Pixar Animation Studios.

**MICHAEL GIACCHINO (Musik)** komponierte die Musik für einige der beliebtesten und erfolgreichsten Filme der jüngeren Kinogeschichte. Dazu zählen Disney•Pixars RATATOUILLE („Ratatouille“, 2007), DIE UNGLAUBLICHEN – THE INCREDIBLES („The Incredibles“, 2004), MISSION: IMPOSSIBLE – PHANTOM PROTOKOLL („Mission: Impossible – Ghost Protocol“, 2011), PLANET DER AFFEN: REVOLUTION („Dawn of the Planet of the Apes“, 2014), JURASSIC WORLD („Jurassic World“, 2015) und Disney•Pixars ALLES STEHT KOPF („Inside Out“, 2015). Seine Filmmusik zu Disney•Pixars OBEN („Up“, 2009) wurde mit einem Oscar®, Golden Globe®, BAFTA, dem Broadcast Film Critics' Choice Award und zwei Grammys® bedacht.

Giacchino startete seine Laufbahn als Filmmacher mit zehn Jahren im Garten seines Elternhauses in Edgewater Park, New Jersey. Später studierte er dann 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 der Filmkomposition, zunächst an der Juilliard School und dann an der UCLA. Er wechselte von der Marketingabteilung zur neuen Interactive Division von Disney, die damals noch in den Kinderschuhen steckte, und komponierte Musik für Videospiele.

Michael Giacchino wechselte anschließend als Produzent zur neu gegründeten Interactive Division bei DreamWorks, wo er die Chance erhielt, die vorläufige Musik für die Videospieladaption 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 Videospiel erhielt als erstes PlayStation-Spiel überhaupt live aufgenommene Orchestermusik. Giacchino komponierte noch für weitere Videospiele und machte sich vor allem durch seine Scores für „Medal of Honor“ einen Namen.

Giacchinos Arbeit im Videospiele-Bereich machte auch J.J. Abrams auf ihn aufmerksam: Eine dauerhafte Arbeitsbeziehung bahnte sich an, die zu Scores für Top-Serien wie „Alias“ und „Lost“ und für Blockbuster 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) führte.

Auch mit Disney Imagineering realisierte Giacchino diverse Projekte. So schrieb er Begleitmusik für Space Mountain, Star Tours (gemeinsam mit John Williams) oder der Ratatouille-Attraktion im Disneyland Paris. Giacchino zeichnete überdies als musikalischer Direktor der 81. Academy Awards verantwortlich. Seine Musik wurde zuletzt auch in verschiedenen internationalen

Konzerthallen gespielt, bei mit Orchester begleiteten Vorführungen von RATATOUILLE bis STAR TREK INTO DARKNESS.

Allein 2016 waren seine Kompositionen in Disneys ZOOMANIA („Zootopia“), STAR TREK BEYOND („Star Trek Beyond“), DOCTOR STRANGE („Doctor Strange“) und STAR WARS: ROGUE ONE („Rogue One“) zu hören – übrigens der erste STAR WARS-Film, zu dem nicht John Williams die Musik schrieb. Giacchinos aktuelle Arbeiten umfassen, neben Disney•Pixars COCO, PLANET DER AFFEN: SURVIVAL („War for the Planet of the Apes“), SPIDER-MAN: HOMECOMING („Spider-Man: Homecoming“) sowie THE BOOK OF HENRY („The Book of Henry“, alle 2017).

Michael Giacchino hat den Vorsitz im Gremium Musik der Academy of Motion Picture Arts and Sciences und sitzt im Beirat der Organisation Education Through Music in Los Angeles.

**JASON KATZ (Story Supervisor)** begann seine Laufbahn in den Pixar Animation Studios als Storyboard Artist mit TOY STORY („Toy Story“, 1995) und wirkte auch bei DAS GROSSE KRABBELN („A Bug’s Life“, 1998; inklusive zusätzlicher Figurenentwürfe), TOY STORY 2 („Toy Story 2“, 1999) sowie DIE MONSTER AG („Monsters, Inc.“, 2001) mit. Bei den Oscar®-prämierten Produktionen FINDET NEMO („Finding Nemo“, 2003) und RATATOUILLE („Ratatouille“, 2007) stieg Katz zum zweiten Story Supervisor auf. Bei dem mit einem Golden Globe® sowie zwei Oscars® ausgezeichneten TOY STORY 3 („Toy Story 3“, 2010) und dem Kurzfilm „Toy Story Toons: Urlaub auf Hawaii“ („Hawaiian Vacation“, 2011) fungierte er dann als Story Supervisor.

Katz wuchs in Torrance, Kalifornien, auf. Seine Großmutter weckte Jasons Interesse an Kunst, Popkultur sowie Filmklassikern und brachte ihrem Enkel das Zeichnen bei. Gemeinsam sahen sie sich Trickserien an und zeichneten die Figuren aus dem Fernsehen.

Jason Katz studierte Figurenanimation am California Institute of the Arts (CalArts) und eiferte Vorbildern wie Bill Peet, Marc Davis und Joe Ranft nach, als er sich direkt nach seinem Abschluss als Storyboard Artist bewarb. Seine erste Arbeit war der Animationsfilm DANNY, DER KATER – VIER PFOTEN EROBERN HOLLYWOOD („Cats Don’t Dance“, 1997) für Turner Pictures.

**HARLEY JESSUP (Produktionsdesign)** gab seinen Einstand in den Pixar Animation Studios 1996 als Produktionsdesigner von DIE MONSTER AG („Monsters, Inc.“, 2001). Seine Credits umfassen des Weiteren den Oscar®-gekrönten RATATOUILLE („Ratatouille“, 2007), den Golden-Globe®-nominierten CARS 2 („Cars 2“, 2011) und ARLO & SPOT („The Good Dinosaur“, 2015). Als Produktionsdesigner leitet Jessup ein Team von Pixar-Künstlern, die die Sets und Figuren für jeden Film entwerfen.

Jessups Karriere in der Animationsbranche begann mit „The Adventures of Thelma Thumb“ für die „Sesamstraße“ – die ideale Übung für seine Arbeit als Art Director bei der Lucasfilm-Produktion TWICE UPON A TIME (1983). Es folgten diverse Spielfilme für Lucasfilm, bis Jessup 1986 zu Industrial Light and Magic wechselte. In seiner Funktion als Art Director Visuelle Effekte bei ILM erhielt Jessup einen Oscar® für DIE REISE INS ICH („Innerspace“, 1987) und konkurrierte für HOOK („Hook“, 1991) abermals um die Trophäe. Von 1991 bis 1994 fungierte er bei ILM als Creative Director und ging anschließend zu Disney, um als Produktionsdesigner JAMES UND DER RIESENPFIRSICH („James and the Giant Peach“, 1996) zu betreuen.

Parallel zu seiner Filmarbeit hat Jessup drei Kinderbücher geschrieben und illustriert: „What's Alice Up To?“ und „Grandma Summer“ (Viking Children's Books) sowie „Welcome to Monstropolis“ (Disney Publishing).

Harley Jessup wurde in Oregon geboren, wuchs jedoch im kalifornischen San Joaquin Valley und der Bay Area auf. Er studierte Grafikdesign an der Oregon State University und vervollständigte seine Ausbildung in Stanford.

Jessup lebt mit seiner Frau in Marin County. Das Paar hat drei erwachsene Kinder.

**GINI SANTOS (Supervising Animator)** arbeitet seit September 1996 für Pixar Animation Studios. Ihr erstes Projekt war TOY STORY 2 („Toy Story 2“, 1999), gefolgt von DAS GROSSE KRABBELN („A Bug's Life“, 1998), DIE MONSTER AG („Monsters, Inc.“, 2001) und den Oscar®-Gewinnern FINDET NEMO („Finding Nemo“, 2003), DIE UNGLAUBLICHEN – THE INCREDIBLES („The Incredibles“, 2004), RATATOUILLE („Ratatouille“, 2007) sowie OBEN („Up“, 2009). Darüber hinaus leitete Santos die Animation des Pixar-Kurzfilms „Lifted“ (2006).

Bevor sie zu Pixar stieß, war Santos als Art Director für die Werbeagentur Bush & Bishop Advertising tätig, wo sie für die Gestaltung von Anzeigen über Broschüren bis hin zu Logos zuständig war und dabei ihre Zeichenfähigkeiten anbringen konnte.

Santos stammt von den Philippinen und wuchs ab dem dritten Lebensjahr in Guam auf. Sie absolvierte ein Werbedesign-Studium an der University of Santo Tomas (Philippinen) und machte, nach fünf Berufsjahren in der Werbebranche, einen zweiten Abschluss in Computerdesign an der School of Visual Arts in New York City.

Gini Santos lebt in San Francisco.

**DANIELLE FEINBERG (Director of Photography – Lighting)** ist seit 20 Jahren bei Pixar Animation Studios und hat in dieser Zeit an zehn Filmen mitgearbeitet. Neben COCO sind dies DAS GROSSE KRABBELN („A Bug's Life“, 1998), TOY STORY 2 („Toy Story 2“, 1999), DIE MONSTER AG („Monsters, Inc.“, 2001) und die mit Oscars® ausgezeichneten Meisterwerke 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) sowie MERIDA – LEGENDE DER HIGHLANDS („Brave“, 2012).

Mit 23 Jahren sammelte Feinberg als Lead Render Technical Director der Produktion DAS GROSSE KRABBELN erste Erfahrungen. Damals leitete sie ein Team von neun Mitarbeitern, acht davon waren älter als sie. Bald darauf entdeckte Feinberg ihre Vorliebe für Lichtgestaltung – die ideale Kombination aus Technik und Kunst. Beginnend mit TOY STORY 2 stieg sie von Film zu Film zur gefragten Lichtspezialistin auf. Bei FINDET NEMO etwa war sie als Teamleiterin für die Unterwasserszenen zuständig: das perfekt ausgeleuchtete Meer aus rosa Quallen oder die rasante Surftour mit Crush und den Schildkröten.

Bei WALL•E – DER LETZTE RÄUMT DIE ERDE AUF fungierte Feinberg erstmals als Director of Photography – Lighting und führte ein Team von über 30 Mitarbeitern, um jene fotorealistische, „filmische“ Optik zu erzielen, die dem Regisseur vorschwebte. Bei MERIDA – LEGENDE DER HIGHLANDS hatte sie dieselbe Position inne.

Danielle Feinberg aus Boulder, Colorado, begeisterte sich schon als Achtjährige für Computer und erstellte mit Turtle-Grafik von Logo (*in den 80ern weitverbreitete Programmiersprache*) erste

digitale Zeichnungen. Ein Informatikstudium an der Universität Harvard war die logische Konsequenz. Fotografie mit Schwerpunkt Licht bleibt ihr Hobby. In ihrer Freizeit gibt Feinberg Workshops für Mädchen und hält sie dazu an, sich mit Mathematik und Naturwissenschaften zu beschäftigen. Bei Feinberg lernen die Teenager, wie einfach sich mit Hilfe von Technologie schöne Ergebnisse erzielen lassen – so wie es ihr damals mit Turtle-Grafik von Logo gelang.

**DANIEL ARRIAGA (Character Art Director)** war als Produktionsassistent für die Simulationen und Effekte in DIE MONSTER AG („Monsters, Inc.“, 2001) zuständig und wirkte als Produktionsassistent und Künstler an DIE UNGLAUBLICHEN – THE INCREDIBLES („The Incredibles“, 2004) mit. Bei RATATOUILLE („Ratatouille“, 2007) stieg er in die Figuren- und Set-Animation auf, verfeinerte seine Fertigkeiten bei WALL•E – DER LETZTE RÄUMT DIE ERDE AUF („Wall•E“, 2008) sowie OBEN („Up“, 2009) und wurde schließlich bei TOY STORY 3 („Toy Story 3“, 2010) zum Character Art Director befördert. Somit arbeitete er an vier Oscar®-prämierten Filmen in Folge mit.

2009 war Arriaga für die Walt Disney Animation Studios an der visuellen Entwicklung von RALPH REICHT'S („Wreck-It Ralph“, 2012) beteiligt und zeichnete bei dem Kurzfilm „Prep & Landing: Naughty vs. Nice“ (2011) erstmals als Art Director verantwortlich. Für ALLES STEHT KOPF („Inside Out“, 2015) – ein weiterer Oscar®-Triumph – kehrte Arriaga zu Pixar zurück, um an der Figurengestaltung mitzuwirken.

Daniel Arriaga stammt aus Oakland, Kalifornien, und studierte Kunst sowie Illustration am Academy of Art College in San Francisco. Er lebt mit seiner Familie im kalifornischen Dublin.

**CHRISTIAN HOFFMANN (Characters Supervisor)** fing 1996 direkt nach seinem College-Abschluss in den Pixar Animation Studios an. Eigentlich sollte er seinerzeit Pixars Interactive Division (Videospiele) verstärken, wurde dann jedoch für DAS GROSSE KRABELN („A Bug's Life“, 1998) an die Animationsabteilung ausgeliehen – und blieb.

Bei DAS GROSSE KRABELN und DIE MONSTER AG („Monsters, Inc.“, 2001) war Hoffmann erstmals für das Character Rigging (also Charakteristiken/Ausgestaltung der Figuren) zuständig, bei den Oscar®-Gewinnern DIE UNGLAUBLICHEN – THE INCREDIBLES („The Incredibles“, 2004), RATATOUILLE („Ratatouille“, 2007) und TOY STORY 3 („Toy Story 3“, 2010) sogar in leitender Funktion. Bei DIE UNGLAUBLICHEN sorgte er etwa für Elastigirls Stretching-Effekt. Bei TOY STORY 2 („Toy Story 2“, 1999) übernahm Hoffmann die Lichtgestaltung. Bei dem Oscar®-nominierten Kurzfilm „La Luna“ (2011) und DIE MONSTER UNI („Monsters University“, 2013) leitete er erstmals die Figurengestaltung, vom „Modell“ bis zum fertigen Look.

Christian Hoffmann wuchs in den Vororten von Pittsburgh, Pennsylvania, auf und war immer ein Fan von Animation, Computerspielen und Programmieren. Bei seinem Studium der Mathematik und Informatik an der Carnegie Mellon University konnte er all diese Interessen vereinen.

**CHRIS BERNARDI's (Sets Supervisor)** erstes Projekt für die Pixar Animation Studios war FINDET NEMO („Finding Nemo“, 2003). Seine Spezialität ist das sogenannte Shading (also die Gestaltung und Nuancierung) der Sets. Hierfür war er, in variierenden leitenden Positionen, auch bei CARS („Cars“, 2006), DIE MONSTER UNI („Monsters University“, 2013) und den Oscar®-prämierten Produktionen WALL•E – DER LETZTE RÄUMT DIE ERDE AUF („Wall•E“, 2008), TOY STORY 3 („Toy Story 3“, 2010) sowie ALLES STEHT KOPF („Inside Out“, 2015) zuständig.

Als Sets Supervisor leitet Bernardi in Abstimmung mit anderen Abteilungsleitern, Kameralenten und dem Produktionsdesigner ein Team von Künstlern und Programmierern, das die Lebenswelt bzw. das „Milieu“ des Films gestaltet.

Chris Bernardi aus St. Louis, Missouri, hat einen interessanten Lebenslauf: Er studierte zunächst Biologie und Physik an der Washington University in seiner Heimatstadt, arbeitete als Komponist und Musiker, spezialisierte sich auf elektronische Musik und unterrichtete Sound Design.

Bernardi lebt in Alameda, Kalifornien.

**DEAN KELLY (Lead Story Artist)** stieg 2009 als Story Artist für DIE MONSTER UNI („Monsters University“, 2013) bei Pixar ein. Derzeit entwirft er die Storyboards für das nächste Projekt INCREDIBLES 2 (2018).

Kelly war zunächst für ein auf Werbung spezialisiertes Animationsstudio in Minneapolis tätig, zog dann aber im Jahr 2000 nach Los Angeles, wo er mit den Serien „Die Simpsons“, „Avatar – Der Herr der Elemente“ und „Die Pinguine aus Madagascar“ in der TV-Branche Fuß fasste.

Dean Kelly stammt aus Chelmsford, Massachusetts, und absolvierte die Rhode Island School of Design. Er lebt mit seiner Frau und vier Kindern in Oakland, Kalifornien.

**NICKOLAS ROSARIO (Directing Animator)** zählt seit 2006 zum Animatoren-Team der Pixar Animation Studios und hat an DIE MONSTER UNI („Monsters University“, 2013) und den Oscar®-Hits WALL•E – DER LETZTE RÄUMT DIE ERDE AUF („Wall•E“, 2008), TOY STORY 3 („Toy Story 3“, 2010), MERIDA – LEGENDE DER HIGHLANDS („Brave“, 2012) sowie ALLES STEHT KOPF („Inside Out“, 2015) mitgearbeitet. Zu seinen Credits zählen außerdem die Kurzfilme „Burn•E“ (2008), „Rileys erstes Date?“ („Riley's First Date?“, 2015) und der Oscar®-gekrönte „Piper“ (2016).

Als Directing Animator berät und unterstützt Rosario das Team bei sämtlichen Problemen, die im Verlauf der Produktion auftreten, und sorgt dafür, dass die Animation des gesamten Films „aus einem Guss“ und durchgehend hochwertig bleibt.

Nickolas Rosario ist in Rancho Cucamonga und Vacaville, Kalifornien, großgeworden und absolvierte seine Ausbildung an der Academy of Art University in San Francisco. Er lebt nach wie vor in Vacaville.

**BYRON BASHFORTH (Character Shading Lead)** startete als Render Technical Director von TOY STORY 2 („Toy Story 2“, 1999) bei Pixar. Als Shading Technical Director betreute er DIE MONSTER AG („Monsters, Inc.“, 2001) sowie die Oscar®-Triumphe FINDET NEMO („Finding Nemo“, 2003), DIE UNGLAUBLICHEN – THE INCREDIBLES („The Incredibles“, 2004), OBEN („Up“, 2009), MERIDA – LEGENDE DER HIGHLANDS („Brave“, 2012) und ALLES STEHT KOPF („Inside Out“, 2015).

Bei RATATOUILLE („Ratatouille“, 2007), ebenfalls mit dem Oscar® ausgezeichnet, sowie DIE MONSTER UNI („Monsters University“, 2013) war Bashforth als Character Shading Lead auch für die Figuren verantwortlich. Seine Credits in weiteren technischen Funktionen umfassen außerdem den Kurzfilm „Lava“ (2014) und FINDET DORIE („Finding Dory“, 2016).

Als Character Shading Lead managt und unterstützt Bashforth das technische Team, das den Look sämtlicher Charaktere ausarbeitet. Unter Berücksichtigung konzeptioneller Entwürfe und

natürlich der Vorstellungen des Regisseurs simuliert das Team mittels Software und digitaler Gemälde, wie Haut, Knochen, Haar und Kleidung aussehen würden.

Byron Bashforth studierte in seiner kanadischen Heimatstadt Saskatchewan Informatik und lebt mittlerweile in Marin County, Kalifornien.

**EMRON GROVER's (Cloth and Simulation Lead)** Projekte umfassen die Oscar®-Gewinner OBEN („Up“, 2009), MERIDA – LEGENDE DER HIGHLANDS („Brave“, 2012) sowie ALLES STEHT KOPF („Inside Out“, 2015) und zuletzt FINDET DORIE („Finding Dory“, 2016).

Grover fungiert quasi als digitaler Kostümbildner und leitet die „Schneiderei“. Sein Team kleidet sämtliche Figuren ein. Zuerst werden digitale Modelle entworfen, wobei das „Verhalten“ echter Stoffe berücksichtigt werden muss (Faltenwurf, Knittern etc.), und übernimmt die entsprechende Programmierung – selbstverständlich immer mit Blick auf den Gesamtstil des Films.

Emron Grover kommt aus Utah, wo er an der Brigham Young University Animation studierte. Er lebt in Oakland, Kalifornien.

**ALONSO MARTINEZ (Technical Director, Characters)** zählt seit Juni 2008 zum künstlerischen Team der Pixar Animation Studios und gestaltete die Figuren in OBEN („Up“, 2009), CARS 2 („Cars 2“, 2011), ARLO & SPOT („The Good Dinosaur“, 2015) und ALLES STEHT KOPF („Inside Out“, 2015) mit.

Als technischer Leiter (Modeling und Rigging) setzt Martinez Skizzen in digitale Skulpturen um und fügt entsprechende Kontrollwerkzeuge hinzu, um diese digitalen Puppen zu platzieren. Zu seinen Kreationen gehören Butch, Arlo und Spot aus ARLO & SPOT, Riley, ihre Eltern und Angst aus ALLES STEHT KOPF sowie zahlreiche Charaktere aus COCO, etwa Dante, Pepita, Hector, Mamá und Papá.

Alonso Martinez stammt aus Monterrey, Nuevo León, in Mexiko. Als er 13 war, zog die Familie nach Texas. Martinez schloss das Ringling College of Art und Design in Florida ab. Er lebt heute in Berkeley, Kalifornien.

**GERMAINE FRANCO (Songs/Produktion & Arrangement)** ist Mitglied im Gremium Musik der Academy of Motion Picture Arts and Sciences – als erste lateinamerikanische Komponistin überhaupt. Ihre Musik und ihre Songs spiegeln ihre vielen Talente und umfangreiche Erfahrung wider: Franco beherrscht diverse Instrumente, spielte in Orchestern, kennt sich mit elektronischer Musik aus und liebt Weltmusik.

Franco komponiert sowohl für Studio-Blockbuster wie auch für Independent-Produktionen. Ihre Scores und Songs waren bereits in einer Vielzahl preisgekrönter Animationsfilme, Dokumentationen und Festival-Favoriten zu hören. Eine Auswahl: MARGARITA („Margarita“, 2012) sowie KEELY AND DU (2017) von Dominique Cardona und Laurie Colbert, DOPE („Dope“, 2015) von Rick Famuyiwa, der auf Sundance und in Cannes lief und Franco eine Nominierung für den Black Reel Award einbrachte, sowie SHOVEL BUDDIES (2016) des Duos Si & Ad und die Doku WALK WITH ME („Walk with Me“, 2017; Regie: Marc Francis & Max Pugh) über Zen-Buddhisten, die jeweils beim SXSW (South by Southwest) Festival Premiere feierten.

Francos Titelthema eröffnete 2015 und 2016 die im US-Fernsehen übertragene Verleihung der Hispanic Heritage Awards, gefördert von Präsident Barack Obama.

Ihr facettenreicher Soundtrack zu Disney•Pixars COCO ist das Ergebnis einer über vierjährigen Zusammenarbeit mit den Filmemachern. Gemeinsam mit Ko-Regisseur Adrian Molina schrieb Franco mehrere Songs, die im Verlauf des Films zu hören sind. Darüber hinaus zeichnet sie für Arrangement, Orchestrierung und Ko-Produktion des Originalsongs „Denk stets an mich“ von Kristen Anderson-Lopez und Robert Lopez (Disneys DIE EISKÖNIGIN; „Frozen“, 2013) verantwortlich.

Franco fungierte bei COCO als Musikproduzentin und Arrangeurin, übernahm die Orchestrierung des Scores von Komponist Michael Giacchino, lieferte zusätzliche Kompositionen und leitete vor Ort in Mexiko-Stadt ein Team von mehr als 50 Musikern aus diversen Ensembles. In Abstimmung mit Produzent Camilo Lara (Mexican Institute of Sound) entstand so authentische Musik, die wirklich mexikanisch klingt.

Franco war die erste Komponistin überhaupt, die jemals von DreamWorks Animation engagiert wurde. In den 4D- und Themenpark-Attraktionen von DreamWorks' Motiongate erklingen Francos Arrangements aus den Animationshits SHREK („Shrek“, 2001), MADAGASCAR („Madagascar“, 2005), KUNG FU PANDA („Kung Fu Panda“, 2008) und DRACHENZÄHMEN LEICHT GEMACHT („How to Train Your Dragon“, 2010). Außerdem lieferte sie die Musik für die Weihnachtsattraktion „DreamWorks DreamPlace: Adventure to Santa“, die 2015 in den USA und London Premiere feierte.

Franco ist Mitglied diverser Organisationen (Women in Film Music, Sundance Music Sound Design) und sitzt im Vorstand der Alliance for Women Film Composers. Ihr Musikstudium absolvierte sie an der Shepherd School of Music (Rice University, Houston).

Germaine Franco hat mit namhaften Filmkomponisten wie John Powell, Hans Zimmer, Randy Newman, Gustavo Santaolalla, Jeff Russo und natürlich Michael Giacchino zusammengearbeitet. Ihre Credits in verschiedenen Schlüsselfunktionen (Arrangeurin, Produzentin etc.) umfassen Top-Filme wie FARGO – BLUTIGER SCHNEE („ Fargo“, 1996), MR. 3000 („Mr 3000“, 2004), THE ITALIAN JOB – JAGD AUF MILLIONEN („The Italian Job“, 2003), MR. 3000 („Mr 3000“), DIE BOURNE VERSCHWÖRUNG („The Bourne Supremacy“, beide 2004), MR. & MRS. SMITH („Mr. & Mrs. Smith“, 2005), DAS BOURNE ULTIMATUM („The Bourne Ultimatum“, 2007), BOLT: EIN HUND FÜR ALLE FÄLLE („Bolt“, 2008), TOY STORY 3 („Toy Story 3“, 2010), DRACHENZÄHMEN LEICHT GEMACHT 1 & 2 („How to Train...“, 2010 bzw. 2014), RIO („Rio“, 2011) sowie RIO 2 – DRSCHUNGELFIEBER („Rio 2“, 2014), HAPPY FEET („Happy Feet“, 2006), HAPPY FEET 2 („Happy Feet Two“, 2011) und DER LORAX („The Lorax“, 2012).

Darüber hinaus hat Franco als Schlagzeugin mit vielen bekannten Orchestern und Künstlern gespielt, etwa mit dem Hollywood Bowl sowie dem Hollywood Symphony Orchestra, dem World Orchestra, mit Danny Elfman, Hans Zimmer, John Powell, Jack Black, Sergio Mendes und Sheila E. Bei ihrem Score zur „Kung Fu Panda Unstoppable Awesomeness“-Attraktion, der 2016 auch beim „Women Who Score“-Konzert auf der California Plaza und im gleichnamigen Kurzfilm von Sara Nesson zu hören war, übernahm sie selbst die Percussions.

**CAMILO LARA (Musikalischer Berater)** stellte eigentlich nur Mixtapes für seine Freunde zusammen, doch die überredeten ihn, mit seinen Songs ins Studio zu gehen. Lara war damals bereits im Musikgeschäft und hatte sich einen Namen als musikalischer Leiter von Filmen wie Y TU MAMÁ TAMBIÉN – LUST FOR LIFE („Y tu mamá también“, 2001) gemacht, der ihm seine erste Grammy®-Nominierung einbrachte. Zeit für eigene Aufnahmen fand er nur nachts. Aus diesen bescheidenen Anfängen entstand schließlich das Projekt Mexican Institute of Sound (M.I.S.).

Elektro trifft lateinamerikanische Musik: Dank seiner erfolgreichen Alben „Piñata“ und „Soy Sauce“ tritt der Rockstar aus Leidenschaft mittlerweile weltweit bei angesagten Festivals wie Coachella und Lollapalooza auf. In frühen M.I.S.-Songs arbeitete Lara noch vorrangig mit Samples. „Politico“ hingegen enthält ausschließlich eigene Songs, die er mit einer Live-Band einspielte. Lara arbeitet bereits an seinem nächsten M.I.S.-Album „Disco Popular“.

2012 wurde er gebeten, ein Greatest Hits-Album für Los Angeles Azules zu produzieren, das die 30-jährige Bandgeschichte umspannen sollte. In Mexiko stand „Como Te Voy a Olvidar“ 79 Wochen auf Platz 1 der Charts und wurde für einen Grammy® nominiert. Inzwischen produziert Lara ein weiteres Album für Los Angeles Azules.

Der britische Sänger Morrissey hat unter Mexikanern und Amerikanern mexikanischer Abstammung eine stetig wachsende Fangemeinde, weshalb Lara gemeinsam mit Sergio Mendoza (Calexico, Orkesta Mendoza) Morrisseys Texte ins Spanische übertrug und einige seiner größten Hits (auch mit The Smiths) neu arrangierte. Das Projekt nennt sich sehr treffend Mexrrissey. Das Album „No Manchester“ erreichte in den USA und Großbritannien die Top 15. Die Mexrrissey-Band, bestehend aus ausschließlich mexikanischen Musikern, kann mittlerweile auf vier ausverkaufte Tourneen allein in Großbritannien zurückblicken.

Lara leitet außerdem das Label Casete, das Alben internationaler Künstler wie Radiohead, Björk, Jamie XX und Nick Cave vertreibt, und hat als musikalischer Leiter an über 80 Filmen mitgewirkt, darunter auch Alejandro González Iñárritus Oscar®-gekrönter BIRDMAN („Birdman“, 2014). Als DJ legt Lara bei verschiedensten Events auf und erstellte die Playlist des fiktiven Radiosenders „East Los FM“, der im in Los Angeles angesiedelten Game „Grand Theft Auto V“ eine Rolle spielt. Als Produzent zeichnet er des Weiteren für Remixes von Johnny Cash, Morrissey, Placebo und den Beastie Boys (Mike D bezeichnet Lara als den „mexikanischen Herb Alpert“) verantwortlich und hält Expertenvorträge für TED-Talks (Technology, Entertainment, Design). Spaniens größte Tageszeitung „El País“ kürte Lara kürzlich zu einer der 20 einflussreichsten Personen spanischer Sprache.

Als wäre Camilo Lara damit noch immer nicht ausgelastet, stellte er mit Musikproduzent und DJ Toy Selectah plus 90 (!) Kollegen von Eugene Hütz (Gogol Bordello) über Nina Sky und MC Lyte bis Eric Bobo (Cypress Hill) auch noch das Album „Compass“ auf die Beine, das man als globale Jamsession bezeichnen könnte. „Compass“ wurde in sieben Städten auf der ganzen Welt aufgenommen.