

PRESSEHEFT



# MONSTER HUNTER

CONSTANTIN FILM PRESENTS: TENCENT PICTURES AND TOHO PRESENTS THE CONSTANTIN FILM / AD DIGITAL PICTURES PRODUCTION FILM BY PAUL W.S. ANDERSON. MILLA JOVOVICH  
MONSTER HUNTER. TONY JAA, TIP 'T' HARRIS, MIFAN GOU, DIEGO BONETA, JOSH HEDMAN, JIN AU-YEUNG AND HOH PERLMAN. CASTING: TAMARA-LEE NOTOFF. MONSTER WRITERS:  
RYOZO TSUNAMOTO, KAYIAMI FUKUDA, AND AMI X. MUSIC: PAUL HASLINGER. ANIMATED: DANIELLE KAYE. SCRIPT: DOUGIE WHITE. SYNOPSIS: EDWARD THOMAS. KAMERA: GLEN MACPHERSON, ASC, CSC.  
EDITED: EDUARDO CHENG, HOWARD CHEN, HIRO MATSUOKA. PRODUCTION DESIGNER: JEREMY BELL. PRODUCED BY: PAUL W.S. ANDERSON, DENNIS BEHARRY, ROBERT KILLEN, MARTIN MISZKOWICZ. DIRECTED BY: PAUL W.S. ANDERSON

TOHO ab FBA #MonsterHunterFilm Constantin Film

Constantin Film  
präsentiert

# MONSTER HUNTER

Darsteller

**Milla Jovovich**  
**Tony Jaa**  
**Tip „T.I.“ Harris**  
**Meagan Good**  
**Diego Boneta**  
**Josh Helman**  
**Jin Au-Yeung**  
**Ron Perlman**  
**Jannik Schümann**  
u.v.a.

Produzenten

**Jeremy Bolt**  
**Paul W.S. Anderson**  
**Dennis Berardi**  
**Robert Kulzer**  
**Martin Moszkowicz**

Drehbuch, Regie

**Paul W.S. Anderson**

Länge 103 Min.

## VERLEIH

Praesens-Film AG  
Münchhaldenstrasse 10  
8008 Zürich  
info@praesens.com  
+41 44 422 38 32



## PRESSE

Pro Film GmbH  
Tamara Araimi  
ta@praesens.com  
+41 44 325 35 20

Pressematerial und weitere Infos zum Film unter [www.praesens.com](http://www.praesens.com)

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>BESETZUNG (AUSZUG)</b> .....	<b>4</b>
<b>STAB (AUSZUG)</b> .....	<b>4</b>
<b>KURZINHALT &amp; PRESSENOTIZ</b> .....	<b>5</b>
<b>ÜBER DIE PRODUKTION</b> .....	<b>6</b>
<b>FIGUREN IN PARALLELWELTEN</b> .....	<b>8</b>
Die Soldaten.....	8
Die Monsterjäger .....	9
<b>VERWANDLUNG IN DIE FIGUREN</b> .....	<b>11</b>
<b>ÜBER DIE MONSTER</b> .....	<b>13</b>
Die Schwarze Diablos .....	15
Rathalos.....	16
Nerscylla .....	16
Apceros .....	17
Cephalos.....	17
Miauskulärer Koch (Palico).....	17
<b>WAFFEN UND KOSTÜME</b> .....	<b>18</b>
<b>DAS DESIGN DER MONSTERWELT</b> .....	<b>21</b>
<b>DREHORTE</b> .....	<b>23</b>
<b>ÜBER DIE DARSTELLER</b> .....	<b>26</b>
Milla Jovovich (Artemis).....	26
Tony Jaa (Hunter).....	27
Tip „T.I.“ Harris (Link) .....	28
Meagan Good (Dash) .....	29
Diego Boneta (Marshall).....	30
Josh Helman (Steeler).....	32
Jin Au-Yeung (Axe) .....	32
Ron Perlman (The Admiral) .....	33
Jannik Schümann (Aiden) .....	33
<b>ÜBER DEN STAB</b> .....	<b>35</b>
Paul W.S. Anderson (Regie, Produktion, Drehbuch).....	35
Jeremy Bolt (Produzent) .....	37
Dennis Berardi (Produzent).....	38
Robert Kulzer (Produzent).....	39
Martin Moszkowicz (Produzent).....	40
Edward Cheng (Executive Producer).....	40
Howard Chen (Executive Producer) .....	41
Hiro Matsuoka (Executive Producer) .....	42
Glen Macpherson (Kamera).....	42
Edward Thomas (Szenenbild) .....	42
Doobie White (Schnitt).....	44
Danielle Knox (Kostümbild) .....	44
Paul Haslinger (Musik).....	45

# BESETZUNG (AUSZUG)

<b>Artemis</b>	Milla Jovovich
<b>Hunter</b>	Tony Jaa
<b>Link</b>	Tip "T.I." Harris
<b>Dash</b>	Meagan Good
<b>Marshall</b>	Diego Boneta
<b>Steeler</b>	Josh Helman
<b>Axe</b>	Jin Au-Yeung
<b>Der Admiral</b>	Ron Perlman
<b>Aiden</b>	Jannik Schümann
<b>Lea</b>	Nanda Costa
<b>Handler</b>	Hirona Yamazaki
u.v.a.	

# STAB (AUSZUG)

<b>Regie, Drehbuch</b>	Paul W.S. Anderson
<b>Produzenten</b>	Jeremy Bolt Paul W.S. Anderson Dennis Berardi Robert Kulzer Martin Moszkowicz
<b>Executive Producers</b>	Edward Cheng Howard Chen Hiro Matsuoka
<b>Kamera</b>	Glen MacPherson
<b>Szenenbild</b>	Edward Thomas
<b>Schnitt</b>	Doobie White
<b>Kostümbild</b>	Danielle Knox
<b>Musik</b>	Paul Haslinger

# KURZINHALT & PRESSENOTIZ

Hinter unserer Welt verbirgt sich noch eine weitere, eine Welt voll gefährlicher und mächtiger Monster, die ihr Territorium mit tödlicher Grausamkeit regieren. Als ein unerwarteter Sandsturm Captain Artemis (Milla Jovovich) und ihre Einheit (T.I. Harris, Meagan Good, Diego Boneta) in eine neue Welt katapultiert, müssen die Soldaten schockiert feststellen, dass in diesem feindlichen und unbekanntem Land gigantische und schreckliche Monster leben, die gegen ihre Feuerkraft immun sind. In ihrem verzweifelten Kampf ums Überleben trifft die Einheit auf den mysteriösen Hunter (Tony Jaa), dessen einzigartige Fähigkeiten es ihm ermöglichen, den mächtigen Kreaturen immer einen Schritt voraus zu sein. Als Artemis und Hunter langsam Vertrauen zueinander aufbauen, entdeckt sie, dass er Teil eines Teams ist, das vom Admiral (Ron Perlman) angeführt wird. Angesichts einer Gefahr, die so groß ist, dass sie ihre Welt zu zerstören droht, schließen sich die tapferen Krieger mit ihren außergewöhnlichen Fähigkeiten zusammen, um Seite an Seite im ultimativen Showdown zu kämpfen.

Der Fantasy-Actionthriller basiert auf dem globalen Videospiele-Serienerfolg MONSTER HUNTER.

Neben Milla Jovovich (RESIDENT EVIL Franchise) standen Tony Jaa (xXx: DIE RÜCKKEHR DES XANDER CAGE), Tip 'T.I.' Harris, Meagan Good („Star“, „Code Black: Ärzte am Limit“), Diego Boneta (WENN DU STIRBST, ZIEHT DEIN GANZES LEBEN AN DIR VORBEI, SAGEN SIE), Josh Helman (MAD MAX: FURY ROAD, X-MEN: ZUKUNFT IST VERGANGENHEIT) und Ron Perlman (HELLBOY, PHANTASTISCHE TIERWESEN UND WO SIE ZU FINDEN SIND) vor der Kamera.

Das Drehbuch zu MONSTER HUNTER stammt von Paul W.S. Anderson, der auch Regie führte. Produziert wird MONSTER HUNTER von Jeremy Bolt und Paul W.S. Anderson von Impact Pictures, Robert Kulzer sowie Martin Moszkowicz von Constantin Film. Dennis Berardi, Head of VFX, fungiert ebenfalls als Produzent. Die Dreharbeiten fanden im Oktober 2018 in Südafrika und Namibia statt.

Die Videospielereihe MONSTER HUNTER entstand unter dem Dach des renommierten japanischen Videospieleentwicklers CAPCOM. Seit der erste MONSTER HUNTER-Titel 2004 debütierte, hat die Serie eine engagierte Fangemeinde an sich gebunden und ist zu einem Megahit ausgewachsen.



# ÜBER DIE PRODUKTION

Fast 20 Jahre sind vergangen, seit sich Autor und Regisseur Paul W.S. Anderson und sein Star Milla Jovovich mit der Videogame-Firma Capcom und Constantin Film, Deutschlands führendem unabhängigen Filmkonzern, zusammenschlossen, um RESIDENT EVIL (2002) zu drehen, der auf dem sensationell erfolgreichen Videogame basierte. Sechs Filme und 1,2 Milliarden Dollar Boxoffice-Einnahmen später, kann sich die Filmreihe rühmen, die erfolgreichste Videospieladaption aller Zeiten zu sein; eine Franchise, das sich überall auf der Welt großer Beliebtheit erfreut, vor allem in Asien. Die Popularität und der überwältigende Erfolg zogen zahl-

zu einem meiner Lieblingsländer, ich konnte es gar nicht oft genug besuchen. Das ist der Grund, warum ich schon 2008 damit begann, ‚Monster Hunter‘ zu spielen – und schon 2009 erstmals bei Capcom vorstellig wurde, um ihnen eine erste Idee für eine Verfilmung zu präsentieren.“

Im Lauf der nächsten neun Jahre spielte Anderson das Game während seiner zahlreichen Reisen nach Japan, immer und immer wieder – es wurde so etwas wie eine geheime Leidenschaft für ihn. „Ich war hingerissen, regelrecht verliebt, in die Bilder, die Landschaften, die Magie des Spiels“,



reiche Promotourne in der Region nach sich, die wiederum das Fundament für die neueste Zusammenarbeit legten.

Für MONSTER HUNTER hat sich das Team jetzt wieder zusammengefunden. Die Ursprünge des Projekts, das auf dem Capcom-Erfolgsspiel „Monster Hunter: World“ basiert, finden sich in der Zeit, die Anderson in Japan verbracht hat. „Tatsächlich war ich bereits ein Fan des Games, bevor die meisten Menschen in Amerika oder Europa darauf aufmerksam wurden, weil ich oft in Japan war“, erklärt Anderson. „Es wurde schnell

berichtet er. „Während ich spielte, begann ich, es mir mehr und mehr in Filmbildern vorzustellen.“ Weil das Game nicht auf einem klassischen Narrativ fußt, hatte Anderson freie Hand, eine Geschichte zu erfinden. „Das fühlte sich für mich wie eine unglaubliche Gelegenheit an, eine komplette Welt für die Kinoleinwand zu gestalten. Innerhalb dieser Welt lassen sich zahllose Geschichten erzählen. Je mehr ich darüber nachdachte, desto mehr begannen Handlung und Figuren für eine Verfilmung vor meinem geistigen Auge Form anzunehmen.“

Anderson setzte sich wieder mit dem Visual

Effects Supervisor von RESIDENT EVIL zusammen, Dennis Berardi, der diesmal auch als Produzent mit an Bord kam, um seine Vision der Monster zu entwerfen. „Dennis hat bei fast allen unseren Filmen mitgemacht“, sagt Produzent Jeremy Bolt. „Er konnte seine ganze beachtliche Erfahrung bei der Entwicklung von MONSTER HUNTER in die Waagschale werfen, der über eine ganz entscheidende VFX-Komponente verfügt: die Monster. Von Anfang an war die Arbeit von Paul und Dennis die Triebfeder: Sie bewies allen Beteiligten, dass eine Adaption von MONSTER HUNTER einen spannenden, gruseligen und fesselnden Film ergeben würde.“

Viele Jahre war das Spiel in Asien populärer als in den USA und Europa. Dann kam im Frühjahr 2018 die Veröffentlichung von „Monster Hunter: World“, der jüngsten Folge der Reihe – und mit einem Schlag war sie da, die weltweite Begeisterung. Das Game verkaufte sich so gut, dass es mit 16,4 Millionen verkauften Einheiten zum erfolgreichsten Spiel in der Geschichte von Capcom wurde. Die Zeit des Films hatte endlich geschlagen.

Andersons Drehbuch hatte einen betont gradlinigen Ansatz bei der Beschreibung der wilden Fantasy-Elemente der Monsterjagd – sowohl beim Erzählen der Geschichte wie bei der visuellen Ausgestaltung. Auf diese Weise macht er es auch einem uneingeweihten Publikum leicht, sich in der sehr spezifischen Welt des Games zurecht zu finden. „Es war uns wichtig, einen geerdeten Film zu machen. Wenn das Publikum die Monsterwelt

betritt, begleitet es dabei die Figuren ganz unmittelbar auf ihrer Reise“, sagt Produzent Robert Kulzer.

In seiner Geschichte rückt Anderson ein Team aus der realen Welt in den Fokus, das in der Monsterwelt gefangen ist. Die Kulissen in der Monsterwelt basieren auf vielleicht eigenartigen und ungewöhnlichen, aber unbedingt realen Orten. „Mein Ansatz ist es eigentlich immer, die Orte und Dinge in meinen Filmen so echt und wahrhaftig wie möglich erscheinen zu lassen“, berichtet Paul W.S. Anderson. „Die umwerfenden Landschaften im Spiel inspirierten uns dazu, für MONSTER HUNTER die unfassbarsten Landschaften unserer realen Welt zu finden. Wenn wir nicht gerade in der Natur filmten, drehten wir zumindest auf sehr, sehr großen Sets. Nur im Ausnahmefall stellten wir einen Schauspieler vor einen Green-Screen, um eine Außenwelt um ihn herum entstehen zu lassen. 80 Prozent des Films sind echt. Und die 20 Prozent, die nicht echt sind, das sind die Kreaturen.“

Wichtig war es Anderson und den anderen Filmemachern, den Originalspielen, die sie inspiriert hatten, gerecht zu werden. „Der Film verneigt sich nicht nur vor dem ‚Monster Hunter: World‘-Spiel, sondern vor dem gesamten Franchise, das ich seit mittlerweile zehn Jahren liebe“, meint Anderson. „Die Schöpfer des Spiels haben eine üppig ausgestaltete Welt erschaffen, und wir haben aus dem Vollen geschöpft.“



# FIGUREN IN PARALLELWELTEN

## DIE SOLDATEN

An der Spitze steht in der Rolle der Captain Artemis, eine erfahrene Army Rangerin und Anführerin einer gemeinsamen Sicherheitsoperation der UNO, Milla Jovovich, die damit wieder mit ihrem RESIDENT EVIL-Regisseur – und Ehemann! – arbeitet.

Als er das Drehbuch fertiggestellt hatte, war Paul W.S. Anderson klar, dass seine erste Wahl für die Hauptrolle bei ihm zu Hause wohnte. Ein bisschen Überzeugungsarbeit war dennoch vonnöten. „Mein erster Gedanke war: Ernsthaft, erst Zombies und jetzt Monster? Du willst mich wohl veräppeln“, lacht Milla Jovovich. „Er sagte nur: Jetzt lies doch erst einmal. Zum Glück habe ich auf ihn gehört. Weil das Drehbuch alles hat, was in meinen Augen zu einem guten Actionfilm gehört. Außerdem fand ich die Figur spitze, Captain Artemis. Sie fühlte sich richtig und echt an. Ich dachte, dass es wunderbar sein würde, jemanden zu spielen, der so diszipliniert ist.“

„Kann man sich jemand besseren vorstellen zum Vollgasgeben und Monsterkillen als Milla Jovovich?“, meint Paul W.S. Anderson. „Sie ist nicht nur eine Actionkone, sie hat auch genau das richtige Temperament für diese Rolle: eine Soldatin, verheiratet, viel-

leicht eine Mutter. Milla stürzte sich Hals über Kopf in ihre Vorbereitung, um aus Artemis eine Figur zu machen, die echt ist. Sie trainierte sogar mit dem US-Militär – Milla verbrachte Zeit mit einer von nur 18 weiblichen Army Rangers auf der Welt und freundete sich richtig gut mit ihr an. Schließlich konnten wir sie sogar als unsere Militärberaterin für den Film gewinnen. Millas Figur, Natalie Artemis, hat sogar ihren Namen von unserer neuen Freundin. Das Publikum kommt richtig nah ran an diese Figur!“

„Die Rangers gehören zu den härtesten und zähsten Mitgliedern des Militärs“, betont Milla Jovovich. „Das Team, das ich anführe, besteht aus sechs bestens ausgebildeten Elitesoldaten. Sie sind hervorragend aufeinander eingespielt, eine bestens geölte Maschine, sehr hart. Es trifft sie wie ein Schlag, als sie sich in einer anderen Realität wiederfinden und mit etwas konfrontiert werden, womit sie es noch nie zu tun hatten.“

Der Hiphop-Künstler und Schauspieler Tip „T.I.“ Harris spielt Link, einen höchst erfahrenen Ranger und Artemis' rechte Hand. „Artemis und Link sind zusammen schon mehrfach durch die Hölle gegangen – als sie jetzt mit dieser neuen Krise konfrontiert werden, können sie auf ihre gemeinsame Chemie vertrauen“, erklärt Harris. „Mein Sohn spielt mit



Leidenschaft Videogames. Als ich ihn fragte, ob er schon einmal von einem Game mit dem Titel ‚Monster Hunter‘ gehört hätte, fing er an zu strahlen und sagte mir, ich solle bei dem Film unbedingt mitmachen.“

Ein weiteres Mitglied der Gruppe ist Sergeant Marshall, ein ausgewiesener Kommunikationsspezialist, gespielt von dem mexikanischen Schauspieler Diego Boneta. „Als ich zuerst von dem Filmprojekt hörte, steckte ich mitten im Dreh von TERMINATOR: DARK FATE („Terminator: Dark Fate“, 2019), einem Film mit vielen visuellen Effekten. Paul zeigte mir die Storyboards und erklärte mir, dass er einen Film machen wollte, dessen CGI sich auf die Monster beschränken sollte. Die Schauspieler sollten sich an realen Drehorten aufhalten. Da war ich sofort mit an Bord!“

Meagan Good beschreibt ihre Figur, Dash, als „meisterhafte Mechanikerin, unglaubliche Fahrerin, blitzschnell und immer in Bewegung. Ich konnte das Drehbuch einfach nicht mehr aus der Hand legen. Ich ging mit den Figuren auf Reise und sah alles förmlich vor mir.“

Der australische Schauspieler Josh Helman, der als Steeler zu sehen ist, meint: „Ein großes Plus für mich war, dass es sich um eine australische Figur handelt. Ich spiele oft Amerikaner. Jetzt einen australischen Special Forces Soldaten darzustellen, war eine großartige Herausforderung und ein großes Privileg.“

Das Team wird komplettiert von Jin Au-Yeung, dessen Figur Axe zum ersten Team der Terrorabwehr in den chinesischen Special Forces zählte, den sogenannten Night Tigers. „Sein Hintergrund hat mehr zu bieten als einfach nur militärische Erfahrung“, sagt er. „Es war mir eine große Ehre, zu diesem Team zu gehören und zur Sicherheit der gesamten Welt beizutragen. Es interessierte mich, wie ich ihn über den militärischen Aspekt hinaus zu Leben erwecken könnte.“

## DIE MONSTERJÄGER

Nachdem sie in der Parallelwelt landen, findet Artemis in dem mysteriösen Hunter, gespielt von dem legendären Kampfkünstler Tony Jaa, einen Lehrer und Verbündeten. „Paul gefiel die Idee, den Hunter von einem Darsteller mit perfekter Körperbeherrschung spielen zu lassen, und von denen gibt es nicht viele, die auch als Kämpfer absolut glaubwürdig sein könnten“, erinnert sich Robert Kulzer. „Sollte man Tony zum ersten Mal in unserem Film sehen, werden alle, die nicht vertraut sind mit seinen Martial-Arts-Künsten, ebenso schockiert sein wie Artemis.“

„Als Paul sagte: ‚Willkommen zu MONSTER HUNTER!‘, war das, als würde ein Traum wahr werden“, merkt Tony Jaa an. „Er zeigte mir die Storyboards, die verschiedenen Figuren, und wir redeten über meine Figur – mein Gott, diese Figur, vollkommen irre!“





Anderson war nicht nur beeindruckt von Jaas Können und Schauspieltalent, sondern auch von dem Einsatz, den er am Set beim Spiel der Figur lieferte – auch wenn der Einsatz bei MONSTER HUNTER nicht ganz so irrwitzig sein musste wie bei der einen oder anderen Rolle, die er in der Vergangenheit gespielt hat. „Ich bin ein Riesenfan von Tony Jaa – ONG BAK („Ong Bak“, 2003), REVENGE OF THE WARRIOR („Tom Yum Goong“, 2005), eigentlich alle seine Filme“, erklärt Paul W.S. Anderson. „Der Mann liefert sich seinen Filmen aus, gibt alles, und natürlich ist nichts gestellt: Alles ist immer echt in den Filmen mit Tony Jaa. In ONG BAK gibt es eine irre Kampfszene, in der seine Beine in Flammen stehen. Ich musste ihn natürlich fragen, wie sie das gedreht hatten. Und er sagte: ‚Oh, das war ganz einfach. Wir gossen Benzin über meine Beine, zündeten meine Beine an, und dann drehten wir so schnell, wie wir konnten, und bemühten uns, dass es nur bei einer Klappe blieb.‘“

„Es war ein einziges großes Vergnügen, mit Tony zu arbeiten – ein phänomenaler Kampfkünstler, ein toller Schauspieler und ein wunderbarer Komödiant obendrein“, fährt Anderson fort. „Die Chemie zwischen Milla und Tony ist fabelhaft; sie sind beide einfach großartige Kämpfer, aber eben auch sehr witzig, wenn sie zusammen sind.“

„Die Arbeit mit Tony ist verrückt, weil er nicht einfach nur seine Stunts selbst durchführt – das ist sein richtiges Leben“, sagt Milla Jovovich. „Er muss nicht an Drähten aufgehängt werden. Er springt einfach von unglaublichen Höhen herunter, er macht Saltos und Kicks, während er sein Schwert herum-

wirbeln lässt. Uns fiel einfach die Kinnlade runter. Tony ist ein echter Superheld – er ist der ungewöhnlichste Mensch, mit dem ich je bei einem Film zusammengearbeitet habe.“

Der erfahrene Schauspieler Ron Perlman, eine Legende des Monsterfilmgenres, stieß zum Cast als Admiral, der Anführer einer Gruppe von Monsterjägern. „Ron bringt echt Gewicht mit, er ist eine Ikone für diese Art von Filmen“, erläutert Jeremy Bolt. „Er spielt seine Rollen mit großer Intelligenz – ihm nimmt man den Anführer sofort ab.“

„Admiral ist sein ganzes Leben lang schon Krieger; die Menschen verlassen sich auf ihn, wissen, dass ihr Leben und ihre Sicherheit bei ihm in guten Händen liegen“, erzählt Perlman. „Ihm ist immer bewusst, dass eine riesige Verantwortung auf seinen Schultern lastet. Er ist zwar mitfühlend, aber zugleich auch zutiefst autoritär. Paul hat gut daran getan, leichtere Momente in seine Adaption einfließen zu lassen. Das sorgt für eine gewisse Lockerheit angesichts durchgängiger Anspannung, wenn man mit dem Bewusstsein lebt, jeder Tag könnte dein letzter sein. Der Admiral geht mit der Situation um, indem er alles als ein großes Spiel ansieht.“

Zur Crew stoßen zudem der deutsche Schauspieler Jannik Schümann, der als der junge Monsterjäger Aiden zu sehen ist, die brasilianische Schauspielerin Nanda Costa als Wissenschaftlerin Lea, Aidens bessere Hälfte, und die japanische Schauspielerin Hirona Yamazaki als Handler.

# VERWANDLUNG IN DIE FIGUREN

Um eine Gruppe von UN-Soldaten spielen zu können, unterzog sich der Cast einem rigorosen Training unter Aufsicht von Natalie Mallue, der militärischen Beraterin des Films.

„Ich kannte Milla als Alice in *RESIDENT EVIL*, und ich war völlig überrascht, als ich aus heiterem Himmel eine Textnachricht von ihr erhielt“, erinnert sich Mallue, die sich die Gelegenheit nicht entgehen lassen wollte, ihr Fachwissen in die Produktion einzubringen. „Ich war schwer beeindruckt, wie interessiert und engagiert Milla bei der Entwicklung ihrer Figur war. Ich glaube, viele Leute haben Angst, Fragen über das Militär zu stellen, aber das war bei Milla anders – sie hat großartige Fragen gestellt.“

Nachdem Paul W.S. Anderson mit Mallue darüber geredet hatte, wie er sich Artemis vorstellte, gab sie Milla Jovovich Ratschläge, wie sie am besten vorgehen sollte, um den Charakter aufzubauen, und erarbeitete zusammen mit der Schauspielerin einen Hintergrund der Figur. „Wir sind regelrecht Jahr für Jahr durchgegangen und haben uns genau überlegt, was sie mit ihrem Team schon alles erlebt hat“, sagt Natalie Mallue.

Zusätzlich zu der körperlichen und taktischen Ausbildung benötigte Jovovich auch psychologisches Training, um das Leben im Militär besser zu verstehen. „Artemis muss körperlich stark wie ein Bär sein, aber ein Army Ranger muss auch smart und sozial nahbar sein, um als Pionier erfolgreich seinen bzw. ihren Weg zu gehen“, meint Mallue. „Army Ranger müssen blitzschnell entscheiden, was die nächsten Handlungen sein werden. Als Anführerin muss Artemis ein Vorbild für die ganze Truppe sein, das ist die Verantwortung ihrer Position. Milla war bereit – sie ist eine Draufgängerin mit der Mentalität einer Soldatin.“

Für die Ausbildung der anderen Darsteller

im Special Forces Team war Mallue ebenfalls zuständig. „Natalies Ratschläge versetzten die Darsteller bestens in die Lage, als schlagkräftige Einsatztruppe eine gute Figur zu machen“, sagt Paul W.S. Anderson. „Sie ging mit jedem Schauspieler seine Figur durch, damit auch jeder verstand, was sein Rang bedeutete. Ihr Einsatz war vorbildlich; sie kommunizierte sogar mitten in der Nacht



auf WhatsApp mit mir und Diego Baretta und gab uns Ratschläge wie: ‚Stellt sicher, dass die Hemden ordentlich in die Hosen gesteckt sind.‘“

Das Training bestand selbstverständlich nicht nur darin, spät nachts Textnachrichten zu verschicken. Milla Jovovich wurde im Fort Irwin National Training Center in San Bernardino County, Kalifornien, einer der führenden Ausbildungsstätten der US-Army, in ein fünfwöchiges Ausbildungslager geschickt. Dort

wurde sie unterrichtet, wie man auf feindselige und aufständische Bedrohungen reagiert, damit ihre Reaktionen auf die Monster wie ganz natürliche, instinktive Reflexe wirken.

In Fort Irwin erhielt Jovovich das gleiche Training wie die Army Rangers. Sie merkt an, dass diese Ausbildung für sie die Grundlage dafür war, ihre Darstellung so wahrhaftig wie nur möglich gestalten zu können. „Da ist eine Wüste, ein Dorf, ein Markt, und es gibt Menschen, die mit einem interagieren“, erzählt sie. „Die Ausbilder geben sich alle Mühe, den Soldaten einen Eindruck zu geben, wie es sich anfühlen wird, wenn sie zu Einsätzen in Übersee geschickt werden und welcher Art von Stress man dort womöglich ausgesetzt sein wird.“

Die Disziplin des Trainings setzte sich für Jovovich beim Dreh nahtlos fort. „Ich habe mich gesund ernährt und ließ meinen Körper konstant auf Hochtouren laufen. Jeden Tag

bin ich zwischen drei und vier Uhr morgens aufgestanden, habe eine Stunde lang mein Workout gemacht und bin dann in die Maske gegangen“, berichtet sie. „Beim Militär macht man die körperliche Anstrengung für sich selbst – man will der Beste sein, und um der Beste zu sein, muss man gewisse Dinge tun, für die andere Menschen nicht die Kraft besitzen. Das half mir, mich in meine Figur zu finden, Captain Artemis zu sein – dieses Gefühl der Unbesiegbarkeit. Ich brauchte die Disziplin – das war eine mentale Sache, zu wissen, dass mein Körper und Verstand so gesund waren, wie es mir möglich ist.“

Die Co-Stars von Milla Jovovich durchliefen ihrerseits ein strammes Training, nachdem sich die Darsteller in Südafrika versammelt hatten. Meagan Good sagt, dass das Coaching allumfassend war. Sie lernten, wie man eine Waffe hält, wie man sich in einer Bedrohungssituation verhält, wie man als Einheit fungiert. „Die kleinsten Details wurden berücksichtigt. So lernten wir, wie man richtig hintereinander marschiert: Man macht niemals genau das, was derjenige vor einem macht“, führt sie aus.

Harris erinnert sich, was zum Ausbildungslager gehörte: „Taktisches Training, wie man gewährleistet, dass ein Raum sicher ist und wie man von seiner jeweiligen Position aus eingreifen kann. Das passierte alles so schnell. Ich vergleiche es damit, in einen Mixer geworfen zu werden. Sie warfen mich in einen Mixer, gefüllt mit all diesen verschiedenen taktischen Anweisungen, und unsere Aufgabe war es, so viel wie möglich davon in uns aufzunehmen.“

Die intensive Vorbereitung, die Jovovich bereits durchlaufen war, war Inspiration für die anderen Schauspieler, es ihr gleichzutun. „Milla weiß in jedem Moment genau, was sie macht“, sagt Helman. „Das ermutigte uns, hart an uns zu arbeiten.“



# ÜBER DIE MONSTER



Die Co-Stars der menschlichen Darsteller sind, logisch, die Monster. Co-Stars? Verdammt noch mal, sie stehen ja sogar im Titel des Films!

Bei Adaptionen, ob es nun Bücher, Bühnenstücke oder Videospiele sind, dient das Ausgangsmaterial üblicherweise als Inspiration, aber Filmemacher haben stets die kreative Freiheit, die Dinge so für ihren Film zu ändern, wie sie es am besten finden. Für MONSTER HUNTER war es den Filmemachern ebenso wie Capcom wichtig, dass man bei der Umsetzung nicht leichtfertig mit den bei den Fans so sehr geliebten Monstern umgehen durfte. „Die Monster sind in diesem Film eine ebenso große Attraktion wie die Geschichte oder die Stars“, sagt Paul W.S. Anderson. „Das sind wir vor allem den Fans des Games schuldig – sie wollen sehen, wie ihre Lieblinge zu Leben erweckt werden. Mir geht es genauso. Ich mag der Autor und Regisseur des Films sein, aber in erster Linie war und bin ich Fan.“

Die Schöpfer der Games und die Filmemacher brachten viele Stunden damit zu, an den kleinsten Details der Monster zu feilen, bis hin zu ihrer Augenfarbe und den Nägeln ihrer Klauen. Capcom liefert immer schon zu den Filmadaptionen ihrer Games

umfassenden Input, aber was das Design der Monster in MONSTER HUNTER anbetraf, übertraf ihre Beteiligung alles bisher Dagewesene. „Wir haben viel Zeit mit den Filmemachern verbracht, um sicherzustellen, dass die Details der Monster voll und ganz den Maßgaben aus den Spielen entsprachen“, lässt Ryoza Tsujimoto, Produzent der „Monster Hunter“-Spiele, wissen.

Und Kaname Fujioka, Executive Director/Art Director des Games „Monster Hunter: World“, sagt, dass sich der Einsatz bei der Zusammenarbeit ausgezahlt hätte: „Als wir den fertigen Film schließlich sahen, waren wir ungemein beeindruckt, wie wunderbar sich die Welt von ‚Monster Hunter‘ in die Welt des Realfilms fügte“, sagt er. „Die Monster in voller lebendiger Pracht auf einer riesigen Kinoleinwand zu sehen, mit all den visuellen Details und Sounds, war für uns ein ganz besonderer Moment. Es war, als wären die Monster vom Game in die Filmwelt transportiert worden. Ganz stark fühlte ich den Enthusiasmus und die Leidenschaft der Filmemacher bei ihrem Bemühen, die Stärke und Vitalität der Monster darzustellen. Ich glaube, dass Fans es lieben werden, wenn sie sehen, wie großartig die Monster in dem Film dargestellt sind, wie wunderbar sie rüberkommen.“

„Es war eine unglaubliche Zusammenarbeit“, findet Paul W.S. Anderson. „Mein größtes Ziel war es, es richtig hinzubekommen. Capcoms intensive Beteiligung war nicht einfach nur hilfreich – es war der einzige Weg für uns, das zu erreichen, was uns vorgeschwebt hatte.“

Das Design war nur ein Teil der Herausforderung: Die Figuren mussten auch wie Monster agieren. Und weil zu den großen Attraktionen der Game-Serie die große Vielzahl verschiedener Monster zählt, musste jedes einzelne von ihnen eine eigene Physiognomie, Haltung, Kampftechnik besitzen und obendrein noch über individuelle Fähigkeiten verfügen, die es von den anderen Monstern abhob. Berardi und die begabten Animatoren seiner VFX-Firma Mr. X gingen an die Adaption der Monster für den Film heran, als wären sie richtige Darsteller. „Unsere Animatoren bei Mr. X spielten ohne Unterlass die Videospiele, um die Bewegungen der Kreaturen besser zu verstehen, wie sie angreifen würden, wann sie angreifen würden und wann nicht. Sie haben es sich sozusagen in den Köpfen der Monster bequem gemacht.“

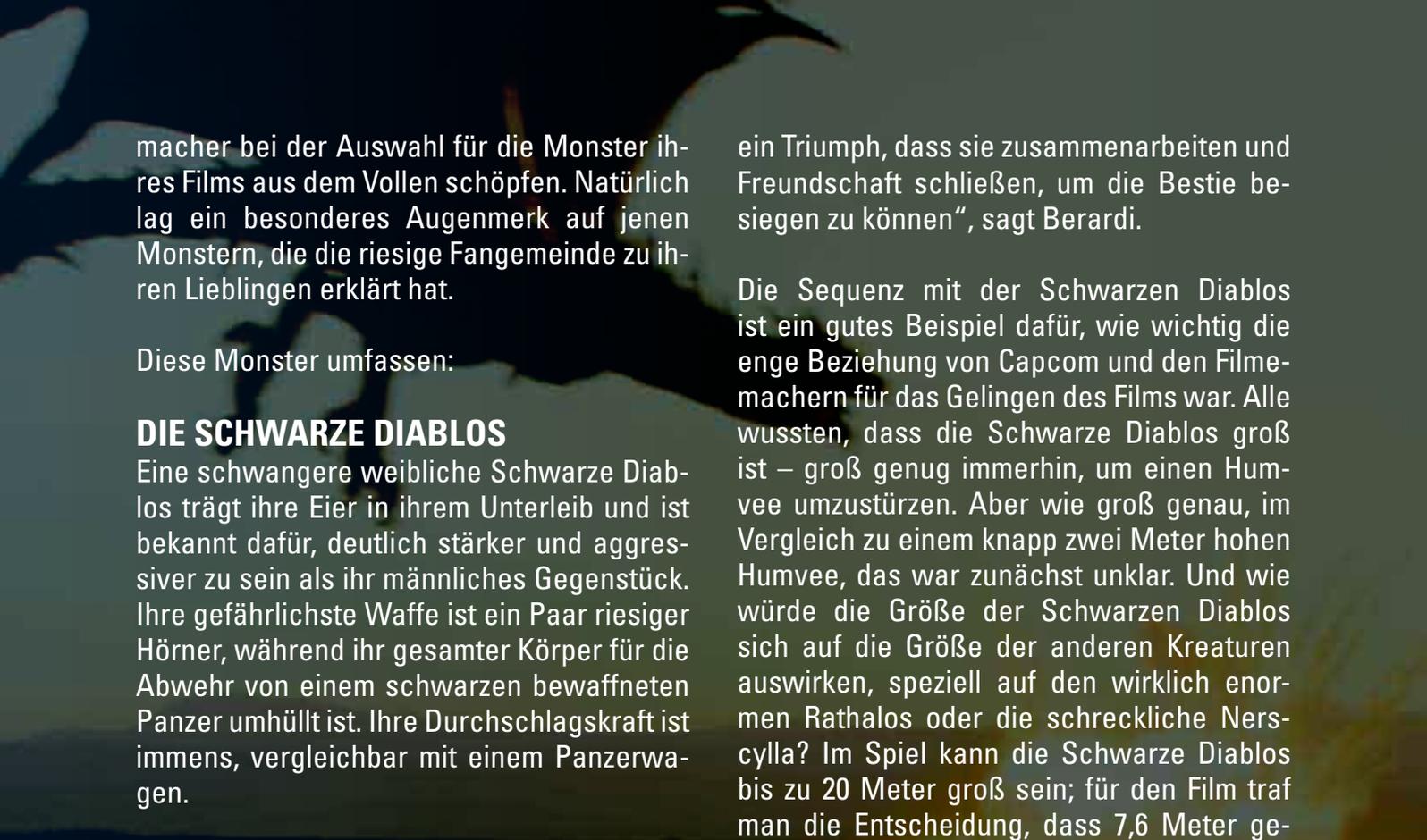
Und nicht nur in den Köpfen – zeitweise in den Körpern ebenfalls. „Bei Mr. X haben wir tatsächlich Videos von uns gemacht, wie wir einzelne Szenen durchspielen, und sie dann zusammengeschnitten, bevor wir uns daran machten, die Kreaturen zu animieren“, erklärt Berardi. „Eine digitale Figur darzustel-

len, hat viel mit Schauspielerei zu tun. Man muss den jeweiligen Moment genau verstehen. Wie ein Schauspieler Proben und Leinwandtests durchläuft und eng mit dem Regisseur arbeitet, haben eben auch wir einen Prozess, bis wir ein Ergebnis präsentieren können. Nur auf diese Weise erhält man eine authentische Darstellung.“

Etwa 80 Minuten von MONSTER HUNTER sind gespickt mit visuellen Effekten, insgesamt sind es mehr als 1300 Effektaufnahmen. Ein Team von 300 Mitarbeitern war ein komplettes Jahr eingespannt, die Monster zum Leben zu erwecken. Als visueller Geschichtenerzähler arbeitete Berardi eng mit Autor/Regisseur Anderson, um für die fantastischen Monster Darstellungen zu erzielen, die man als geerdet und aufrichtig ansehen würde. „Wir wollten, dass die Fans die Monster und ihre Welt wiedererkennen. Wir wussten, dass sie uns keine halben Sachen durchgehen lassen würden. Und wir lieferten eine Arbeit ab, die genauso überzeugend war wie das, was wir bei SHAPE OF WATER: DAS FLÜSTERN DES WASSERS („The Shape of Water“, 2017) geleistet hatten. Der Film fühlt sich an wie eine Kulmination der Technologie für Animation und Rendering, die Mr. X in den letzten 20 Jahren entwickelt hat.“

Fünf Spiele gibt es bisher im „Monster Hunter“-Franchise sowie zehn weitere Spinoffs und Erweiterungen, die international erhältlich sind. Also konnten die Filme-





macher bei der Auswahl für die Monster ihres Films aus dem Vollen schöpfen. Natürlich lag ein besonderes Augenmerk auf jenen Monstern, die die riesige Fangemeinde zu ihren Lieblingen erklärt hat.

Diese Monster umfassen:

## **DIE SCHWARZE DIABLOS**

Eine schwangere weibliche Schwarze Diablos trägt ihre Eier in ihrem Unterleib und ist bekannt dafür, deutlich stärker und aggressiver zu sein als ihr männliches Gegenstück. Ihre gefährlichste Waffe ist ein Paar riesiger Hörner, während ihr gesamter Körper für die Abwehr von einem schwarzen bewaffneten Panzer umhüllt ist. Ihre Durchschlagskraft ist immens, vergleichbar mit einem Panzerwagen.

„Diese Kreatur ist so gut wie nicht zu töten, sie spielt eine große Rolle in unserem Film“, berichtet Paul W.S. Anderson.

Berardi sagt, dass es sich bei der Schwarzen Diablos um das furchterregendste Monster des gesamten Films handelt. Dieses mächtige Wesen übernimmt auch die Einführung von Artemis und ihren Truppen in die Monsterwelt, als es aus heiterem Himmel bei einem Angriff ihren Humvee umstürzt. Bei dieser Gelegenheit treffen sie auch erstmals auf den Hunter, der als Verbündeter von unschätzbarem Wert ist, wenn sie überleben wollen. „Für Artemis und den Hunter ist es

ein Triumph, dass sie zusammenarbeiten und Freundschaft schließen, um die Bestie besiegen zu können“, sagt Berardi.

Die Sequenz mit der Schwarzen Diablos ist ein gutes Beispiel dafür, wie wichtig die enge Beziehung von Capcom und den Filmemachern für das Gelingen des Films war. Alle wussten, dass die Schwarze Diablos groß ist – groß genug immerhin, um einen Humvee umzustürzen. Aber wie groß genau, im Vergleich zu einem knapp zwei Meter hohen Humvee, das war zunächst unklar. Und wie würde die Größe der Schwarzen Diablos sich auf die Größe der anderen Kreaturen auswirken, speziell auf den wirklich enormen Rathalos oder die schreckliche Nerscylla? Im Spiel kann die Schwarze Diablos bis zu 20 Meter groß sein; für den Film traf man die Entscheidung, dass 7,6 Meter genau die richtige Größe wäre – groß genug, um den Kinogängern ein erstes Gefühl dafür zu geben, mit welchem Umfang man bei den Monstern rechnen kann; und kraftvoll genug, um einen Humvee beiseite zu wischen, ohne jedoch an einen 14 Meter hohen Rathalos heranzureichen.

Während die Schauspiel-Crew sich zumeist auf die Referenzpunkte der Techniker und Andersons Beschreibungen der Monster verlassen mussten, gab es ein paar Fälle, in denen Berardis Team einen handfesteren Schauspielpartner vorlegen konnte. Dazu gehört die Szene, in der der Hunter und Ar-



temis die Schwarze Diablos gemeinsam zur Strecke bringen. Berardis Crew baute im Originalmaßstab den oberen Teil des Kopfs der Schwarzen Diablos, der auf einer frei kontrollierbaren Vorrichtung angebracht wurde, auf der die Schauspieler agierten. Später, in der Postproduktion, wurden das Modell und die Vorrichtung durch CG-Animation ersetzt. Berardi sagt, dass es allemal entscheidend war, auf einem realen Set gedreht zu haben. „Die schiere Größe des Modells unterstrich für Milla und Tony, wie gewaltig diese Kreatur ist – und wie man auf sie reagieren muss“, sagt er.

## RATHALOS

Im Film sieht man einen überaus seltenen gewaltigen Rathalos, komplett bedeckt mit einem undurchdringlichen Panzer, den man an seiner speziellen blutroten und pechschwarzen Färbung erkennt. Der Rathalos ist eine Feuer-Wyvern und kontrolliert Flammen mit einem Geschick und einer Genauigkeit, die ihresgleichen suchen. Mithilfe seiner tödlichen Feuerbälle, beeindruckenden Kraft und gewaltigen Flügelspanne überwältigt der Rathalos seine Beute mit Angriffen aus dem Hinterhalt. Dabei profitiert er von seinem Flugeschick und stürzt aus den Weiten des Himmels herab. Seinen Ruf als „König

des Himmels“ hat er mehr als verdient.

Bei der Arbeit an Rathalos, einem der meistgefeierten Gegenspieler des Games, stellte Berardi sicher, dass dieses Monster eine besonders ausdrucksstarke und furchterregende Darstellung abliefern würde. „Wir legten unseren Fokus auf die Wildheit und schiere Kraft der Kreatur“, sagt Berardi. „Viel davon spielt sich in den Augen des Rathalos ab. Es sollte unbedingt überkommen, dass es sich um eine persönliche Angelegenheit zwischen dem Hunter und der Bestie handelt.“

## NERSCYLLA

Dieser verstohlene Jäger verfügt über spinnenschnelle Fähigkeiten und attackiert überraschend, mit langen und scharfen Klauen und einem Giftstachel, ähnlich wie bei einem Skorpion. Danach wird die Beute in das labyrinthartige Nest der Nerscylla geschleppt. Dabei verfügt sie über eine außergewöhnliche Verteidigungsmaßnahme: Sie trägt das Äußere eines anderen Monsters auf ihrem Rücken. Dabei ragen riesige, nadelartige Stacheln mit kristallisiertem Gift durch den Schutzschild. Die Nerscylla ist ein wandelnder Albtraum und zieht es vor, ihre Beute im Schutz der Nacht zu verfolgen und zu jagen.



## **APCEROS**

Apceros sind große Pflanzenfresser, bedeckt mit einem fortschrittlichen Panzer, an denen sich mit Ausnahme der allermächtigsten Jäger alle Feinde ihre Zähne ausbeißen. Der Schwanz mündet an seinem Ende in eine gewaltige, von spitzen Stacheln besetzte Keule, die alle entmutigt, die närrisch genug sind, die Apceros wirklich anzugreifen. Wenn sich Feinde zum Angriff bereitmachen, versammelt sich eine ganze Herde und bildet eine unüberwindbare Verteidigungsmauer.

## **CEPHALOS**

Cephalos fallen auf durch ihren ungewöhnlich flachen Kopf und riesigen Flossen, die an einen Hammerhai erinnern. Sie schwimmen förmlich durch den Wüstensand, komplett verborgen. Hin und wieder sieht man bestenfalls eine Rückenflosse, die still und leise an die Oberfläche blitzt. Es heißt, das Fleisch sei ziemlich lecker, wenn man es entsprechend zubereitet.

## **MIAUSKULÄRER KOCH (PALICO)**

Der ergebenste ehemalige Jagdpartner (Pa-

lico) und gegenwärtige Chefkoch der Forschungskommission. Wie der Admiral, der größer ist als durchschnittliche Menschen, überragt auch der miauskuläre Koch die meisten Palicos. Er wird als ausgesprochen ruppig und wild angesehen und besitzt ein ungewöhnliches Talent: Er liebt es zu kochen, mit zarter Hand und ungewöhnlicher Liebe für Details.

„Er ist ein Meisterkoch, aber auch ein zynischer, von zahllosen Schlachten vernarbter Krieger“, beschreibt Berardi. „Er ist sehr ironisch und schlagfertig, lässt sich nichts gefallen. Und er entwickelt eine Verbindung zu Artemis, die besonders und sehr komisch ist. Es hat Spaß gemacht, den trockenen Sinn für Humor und die Sprüche klopfende Persönlichkeit dieser ledrigen alten Seele zum Leben zu erwecken.“



# WAFFEN UND KOSTÜME

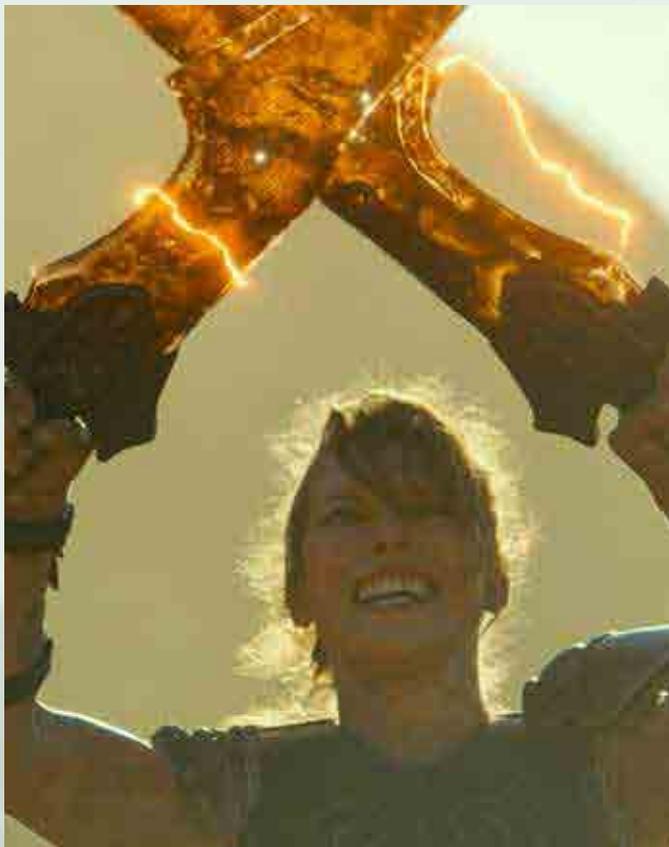
Ein elementarer Bestandteil des Games sind übergroße Waffen, die aus erlegten Monstern gefertigt werden: Siegreiche Spieler erhalten eine Belohnung, zu der auch Teile von Monstern gehören, die man zu Waffen oder Rüstungen umfunktionieren kann, damit man noch erfolgreicher und besser geschützt weiter auf Jagd auf noch gefährlichere Monster gehen kann.

Requisiteur Kerry von Lillienfeld sagt: „Paul setzte uns das Ziel, das Spiel mehr oder weniger authentisch nachzubauen – allerdings mussten wir die Größe einzelner Requisiten etwas nach unten schrauben. Die Monster in unserem Film sind so kolossal, dass die Ausrüstung und Gegenstände einfach zu übertrieben enorm ausgefallen wären, wenn wir sie eins zu eins übernommen hätten. Aber wir haben uns bemüht, so nahe am Ausgangsmaterial zu bleiben, wie es uns möglich ist. Gute Beispiele sind das Knochenbeil des Hunters, sein ‚großer Jägerbogen‘ und die ‚Großschwerter‘, die wohl die ikonischsten Waffen im Spiel sind.“

Um sicherzustellen, dass die Kostüme die ungewöhnlichen und übergroßen Waffen auch beherbergen konnten, arbeitete von Lillienfeld eng mit Kostümbildnerin Danielle Knox zusammen. „Wir trafen uns vor den Anproben und überprüften noch einmal, ob unsere Berechnungen und Materialien über-

einstimmen würden, wenn wir alles zusammensetzten“, sagt sie. „Tony zum Beispiel schraubten wir eine Klammer unter sein Kostüm – das war wie ein Geschirr, mit dessen Hilfe wir gewährleisten konnten, dass sein großes Schwert an seinem Rücken auch wirklich fest saß.“

Von Lillienfeld erklärt: „Traditionell ist es so, dass sich die Requisite um die harten Elemente kümmert und die Garderobe um die weichen Elemente. Aber bei diesem Film gab es ständig Überlappungen, es war eine sehr komplexe Angelegenheit. Den Gürtel des Admirals stellten beispielsweise wir her.“



Um zu gewährleisten, dass der Look der Kostüme stets den Vorgaben aus dem Spiel entsprach, heuerte Knox einen eigenen, mit dem Game bestens vertrauten Berater an. „Er bekleidete Avatare für uns“, erinnert sie sich. „Wenn man bedenkt, wie viele Monster er bereits

getötet hat in seinem Leben, war er genau der Richtige, um uns verschiedene Möglichkeiten aufzuzeigen und uns in die Lage zu versetzen, eine kompetente Auswahl zusammenzustellen, auf die wir zurückgreifen konnten.“

Von Lillienfeld und Knox erklären, dass praktische Gründe den Ausschlag dafür gaben, Milla Jovovichs Artemis mit Doppelklingen auszustatten. „Zwei Klingen sind ein bis-

schen kleiner, also lässt sich einfacher damit umgehen“, berichtet von Lillienfeld. Auch Artemis' Waffen wurden an ihrer Lederrüstung festgeschraubt – wie im Spiel stecken sie bei ihr nicht in einer Scheide.

Ein weiterer direkter Verweis auf das Spiel ist der Brustpanzer, den Artemis für sich auswählt, sagt Paul W.S. Anderson. „Die Doppelklingen sind ihre Lieblingswaffen aus ‚Monster Hunter: World‘, und bei der Rüstung ist es genauso“, berichtet der Autor und Regisseur. „Wenn sie das Game spielt, dann sind das die Stücke, die sie für ihre Figur auswählt. Wie sie das Game spielt, spiegelt sich ganz direkt in unserem Film wider.“

Eine weitere Figur, deren Tiefgründigkeit sich im Design ihrer Waffen und Kleidung reflektiert, ist Admiral, gespielt von Ron Perlman. „Wir haben viel Arbeit reingesteckt, den Admiral durch sein Kostüm direkt mit seinem Schiff zu verbinden, wie man es auch aus dem Game kennt“, sagt Thomas. „Je genauer man die Lederarbeiten, die Bandanas und die Dekoration des Kostüms studiert, desto klarer wird einem, dass er zur ersten Flotte

gehörte. Wir nahmen uns diese Motive vor und begannen sie auch in das Set miteinzuarbeiten. Wir konnten uns glücklich schätzen, uns auf eine solche Hintergrundgeschichte aus dem Game berufen zu können. Das meiste Leder, das man zu sehen bekommt, inklusive der Haut des Rathalos, stammt von den Monstern.“

„Die Kostüme, wie man sie aus dem Game kennt, an einen menschlichen Körper anzupassen, ist eine interessante Angelegenheit, weil es so viele spannende Details zu beachten gilt“, findet Danielle Knox. „Nehmen Sie die Schulterplatten, die Ron trägt. Wie findet man das Tier, von dem sie stammen, und wie passt man die Texturen an, wo sie doch von Monstern stammen, die es in der realen Welt nicht gibt? Alles musste aussehen, als wäre es direkt dem Spiel entsprungen. Der Film vereint Figuren aus fünf verschiedenen Flotten, die sich durch ihre Flaggen zu erkennen geben. Die Feinheiten von Rons Schulterstück und eine Schärpe ordnen ihn seiner Flotte zu. Als Ron sein Kostüm anprobierete“, inklusive der großen Axt, die Kerry von Lillienfelds Team für ihn gemacht hatte,



wie sie anmerkt, „sagte er, dass er sich darin mächtig fühlte.“

Es war zwingend, dass die Schauspieler beim Umgang mit den Waffen immer sicher, aber auch immer glaubwürdig waren. Von Lillienfeld beschreibt den Arbeitsprozess mit Stuntkoordinator Kerry Gregg. „Wir brauchten eine Weile, bis wir ihre Größe verinnerlicht hatten und lernten, wie man mit ihrem beträchtlichen Gewicht arbeitet“, sagt von Lillienfeld. „Die Jungs aus der Stuntabteilung erhielten Kopien von allem, was wir hergestellt hatten. Wenn sie zufrieden damit waren, holten sie die Schauspieler zu einem intensiven Training dazu. Tony Jaa brachte freilich seinen eigenen Stil ein und interpretierte die Action auf seine Weise.“

„Das war meine erste von drei Fragen: Wie viele Waffen soll ich verwenden? Paul zählte sie auf: Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben. Sieben Waffen. Wow!“, erinnert sich Jaa. „Ein großes Schwert, eine Morph-Axt, die ‚Insektenglefe‘ – das ist ein Stab mit einer Klinge-, ein großer Bogen, Knochenbeile, die Doppelklingen und eine riesige Klinge, gemacht aus einem Kiefer. Ich habe mich mit jeder einzelnen Waffe intensiv befasst und gut vorbereitet.“

Von Lillienfeld sagt, dass seine Abteilung die Waffen und Requisiten zwar gefertigt hätte, es aber die Schauspieler waren, „die sie zum Leben erweckten. Es ist alles eine Frage des Charakters. Jeder denkt, dass diese Waffen schwer sind, aber Tony Jaa kam einfach rein und wirbelte sie auf unvergleichlich leichte Weise herum. Milla war ebenfalls großartig. Sie kam in mein Büro und fing einfach an, die Schwerter durch die Luft sausen zu lassen.“

Selbstverständlich hatte Jovovich hart geübt. Knox erzählt, dass sie mit den Klingen probte, während sie mit Paul W.S. Anderson ihre Hunde in ihrer Nachbarschaft spazieren führte.



# DAS DESIGN DER MONSTERWELT

Die Aufgabe, Andersons Vision für seinen Film umzusetzen, fiel Szenenbildner Edward Thomas zu. Thomas hatte mit dem Filmemacher bereits an einer Reihe von Projekten gearbeitet und war deshalb bestens vertraut mit dessen Flair fürs Visuelle. „Als Paul mich fragte, ob ich mit ihm an MONSTER HUNTER arbeiten wollte, war mir klar, worauf ich mich einließ“, sagt der Szenenbildner. „Aber ich glaube, er hat ein bisschen untertrieben, was die schiere Größe anbetraf.“

Thomas sah sich bei der Umsetzung seiner Aufgabe mit einer zusätzlichen Herausforderung konfrontiert – ihm war bewusst, dass er es am Premierenabend mit einem Publikum voller Experten zu tun bekommen würde. Ein Schlüsselement des Games besteht darin, dass die Spieler die Monster studieren können, ihr Verhalten, ihre Persönlichkeiten, ihre Angriffsweise, ihre Stärken und Schwächen. Daher kennen Fans viel mehr Details über die Monster, als es in anderen Videogames der Fall wäre – und sind entsprechend kritisch. „Die Fans des Videogames sind sehr leidenschaftlich, was ‚Monster Hunter‘ angeht“, sagt er. „Die Latte lag also hoch: Wir

mussten uns Mühe geben, alles richtig zu machen.“

In einer frühen Phase der Vorproduktion holte Thomas eine Gruppe von Hardcore-Gamern und einen Zeichner ins Art-Department. „Als eingefleischter Fan konnte er mich immer direkt auf die Teile des Games verweisen, die gerade relevant für meine Arbeit waren“, erklärt Thomas. „Wir arbeiteten Dinge ein, die man vielleicht nicht sofort erkennt, wie zum Beispiel die Hieroglyphen auf den Felsen. Im Game sind sie überall verstreut. Es ist ein subtiles Detail, aber wenn man es im Film sieht, zusammen mit all den Dingen, die mit den Monstern zu tun haben, wie die Knochen und ihre Formen, dann wird es den Fans viel Freude machen.“

Im gleichen Maße, wie Anderson und Bernardi freien Zugriff auf die zahllosen Monster aus dem Franchise hatten, konnte auch Thomas für den Film aus dem Vollen schöpfen. Er bezog sich auf zwei der beliebtesten Kulissen der Games, den Sky Corridor und die Sky Viewing Plattform, und fügte sie zum Sky Tower zusammen, ein Überbleibsel ei-



ner längst untergegangenen altertümlichen Zivilisation, die in den Games immer wieder angesprochen wird.

„Das sieht einfach richtig toll aus“, findet Thomas. „Wenn wir dem Admiral begegnen, erfahren wir, dass der Sky Tower, der seit Generationen stillgelegt war, wieder zu Leben erwacht ist. Und diese Lebenszeichen könnten alles verändern. Es ist eine perfekte Kulisse für den Showdown des Films.“

Ein weiterer Favorit unter den Kulissen ist das Nest der Nerscylla – eine Kulisse, bei der die Kreativität von Thomas und seinem Team ganz besonders gefragt war. Thomas' Design ist ein Hammer, so dornig und erschreckend wie die Monster selbst. „Wir erschufen eine VR-Landschaft davon, wie das Set aussehen sollte, und ließen Milla dann die Brille aufsetzen“, erzählt er. „Sie nahm sie gleich wieder ab, weil es so angsteinflößend ist.“

Thomas ermutigte das Team, ungewöhnliche Materialien zu verwenden. „Wir wussten wirklich nicht, ob es funktionieren würde“, sagt er. „Wir holten ein Team von spezialisierten Metallarbeitern dazu, um die äußere Form zu machen, dann wickelten wir einen Dornenbusch, Schaumgummi und Stoff um die Struktur und sprühten sie komplett

schwarz an. So etwas Erschreckendes hat man noch nicht gesehen!“

Ein weiteres besonderes Set ist der Schiffsfriedhof, ein eindrucksvoller Beweis für die unfassbare Zerstörungskraft der Schwarzen Diablos, wenn sie Schiffe angreift, die durch den Sand segeln. „Das Layout und der Look sind so nah am Game dran, wie es uns möglich war“, sagt Thomas.

Edward Thomas arbeitete mit Kameramann Glen MacPherson zuvor schon bei RESIDENT EVIL: THE FINAL CHAPTER („Resident Evil: The Final Chapter“, 2016) zusammen. Bei diesem Film, so sagt er, setzte das Team gezielt bestehende Lichtquellen ein. MONSTER HUNTER verfolgte einen anderen Ansatz. „Wir haben in einen anderen Gang geschaltet. Hier kommen Kerzenlicht und Holz zum Einsatz, um ein Gefühl für die alte Welt zu evozieren. Die Monsterwelt hat zwei Sonnen, also gaben wir uns Mühe, unsere Schauspieler immer von hinten auszuleuchten. Für den ersten Regieassistenten war es eine höllische Herausforderung, das alles zu bewerkstelligen. Aber es sieht irre schön aus.“



# DREHORTE

Die Kreaturen wurden im Computer zu Leben erweckt. Aber sonst war Paul W.S. Anderson klar in seiner Anweisung, seine Schauspieler nicht vor einen Green-Screen zu stellen und nach Möglichkeit nicht in Studiohallen zu drehen. Anderson schwebten dramatische Kulissen vor, in denen er das Universum von MONSTER HUNTER ansiedeln wollte, von felsigem Terrain über sattgrüne Dschungel und endlose Wüsten hin zu gruseligen Höhlen tief unter der Erde. Südafrika und Namibia sind nicht von ungefähr gefragte Reiseziele für Filmemacher auf der Suche nach vielfältigen und unterschiedlichen Landschaften – und waren auch für diesen Film genau das, was sich die Produktion vorgestellt hatte.

„Beim Spielen des Videospiele begeisterten mich gleich beim ersten Mal neben den Monstern die Landschaften ganz besonders“, sagt Anderson. „Wir suchten einige der außergewöhnlichsten Flecken der Erde auf, um diese Landschaften auch in unserem Film zum Leben erwecken zu können. Viele dieser Kulissen gab es noch nie in einem Film zu sehen, was mich als Filmemacher natürlich ganz besonders ansprach: Wer liebt es nicht, etwas Neues, Unverbrauchtes zu ma-

chen! Wir lebten in der Mitte von Nirgendwo in Zeltdörfern, die wir 250 bis 350 Kilometer von der nächsten Stadt entfernt errichteten. Die Sonne ist echt, der Wind ist echt, die Blendenflecke sind echt. Auf diese Weise sehen auch die Monster realer aus. Weil die Landschaften echt sind, sind es auch die Monster. Dieser Realismus hilft beträchtlich, den Film zu einem immersiven Erlebnis für das Publikum zu machen. Der Film wird auf diese Weise noch greifbarer und aufregender.“

Zu den fantastischen Kulissen dieser von Monstern bevölkerten Welt gehört das Sandmeer, unter dem die Schwarze Diablos lebt. Hier wird die Truppe der Sicherheitsoperation unter Leitung von Artemis erstmals von diesem Monster angegriffen. Gedreht wurde in der Nähe von Kapstadt in dem spektakulären Dünengebiet Atlantis Dunes, das berühmt ist für seinen unverkennbar weißen Sand.

„Paul war sehr spezifisch, wie man den Unterschied zwischen den beiden Welten etabliert – die Monsterwelt sollte ganz natürlich grimmiger wirken, während unsere Welt



im Vergleich sehr sauber erscheint“, erklärt Special Effects Supervisor Jonathan Barras. „Wenn wir durch die Wüste fahren, setzen wir natürlichen Staub ein – Paul will immer Textur in der Luft spüren, speziell wenn Milla und Tony im Bild sind.“

Bis zu sieben Windmaschinen mussten deshalb zu teilweise schwer erreichbaren Drehorten gebracht werden, eine nicht ganz einfache Aufgabe für das SFX-Team. Aber es gab eine noch größere Herausforderung: Ein Humvee musste herumgeschleudert werden, um die einzigartige Wucht der Schwarzen Diablos zu unterstreichen. „Amerikanische

ein komplettes Vehikel auf zwei Kugellagern“, erklärt Barras. „Wir konnten es in beliebiger Geschwindigkeit drehen und rollen. Milla und der Rest der Besetzung befanden sich mittendrin. Es war wie ein gigantischer Wäschetrockner, in dem Gegenstände hin und her fliegen. Bequem war es nicht, aber sie haben sich prima geschlagen.“

Drei Stunden von Kapstadt entfernt kamen einige geschützte Gebiete des CapeNature Reservats als Island of Rock zum Einsatz, wo Artemis und der Hunter Zuflucht suchen. Das Zederberg Naturreservat ist berühmt für seine prähistorischen Felsformationen. „Diese



Humvees wiegen etwa vier Tonnen und sind sehr schwerfällig, lassen sich nicht so leicht bewegen“, berichtet Barras. „Jedes Mal, wenn ein Vehikel getroffen wird, mussten wir Hochdruck-Kanonen einsetzen, die 50 Bar Druck abfeuern können. Wir füllten sie mit Sand und lenkten den Druck nach unten anstatt nach oben. So wurden auf einen Schlag 220-Liter-Fässer geleert, die 30 bis 40 Meter weggeschleudert wurden.“

Um das Innere des Humvees zu zeigen, wenn die Figuren in einem Sandsturm gefangen werden, baute das Team eine Vorrichtung, die gerollt werden konnte. „Wir balancierten fast

roten Steinstrukturen sind unfassbar – dort sieht es aus wie in einem riesigem Amphitheater einer außerirdischen Art“, sagt Produzent Jeremy Bolt. Weitere Schlüsseinstellungen der Island-of-Rock-Sequenz wurden nördlich von Südafrika im benachbarten Namibia gedreht, vor allem in den Stranddünen des Landes und dem Sesriem Canyon.

Die Filmemacher fühlten sich privilegiert, dass sie außerdem in den sonst strikt abgeschirmten Stadsaal Caves drehen konnten, die berühmt ist für die Felsbilder der San, der indigenen Menschen in Südafrika, sind. Thomas nahm Abdrücke der Höhle mit, damit das

Art-Department die Felsbeschaffenheit für ein Studioset der Höhle des Hunters angleichen konnte. „Ich war richtig aufgeregt, als ich die leibhaftigen Stadsaal Caves mit eigenen Augen sehen durfte“ sagt Edward Thomas. „Jeder, der ein bisschen Zeit mit dem Spielen des Games verbracht hat, wird den Eindruck haben, dass es sich um die richtige Kulisse des Spiels handelt.“

Die „reale Welt“ brauchte ebenfalls einen Drehort. Dafür traten die Filmemacher die Reise in den Tankwa-Karoo-Nationalpark in der Provinz Nordkap an. Entlegen und unwirtlich, mit zackigen schwarzen Felsen, ist es ein Ort, an den sich nur wenige Menschen verirren – mit Ausnahme des jährlichen AfrikaBurn, die lokale Variante des Burning-Man-Events. „Wenn man in die eine Richtung blickt, ist alles schwarz – wenn man in die andere Richtung blickt, ist alles braun. Es kommt immer auf die Sonneneinstrahlung an“, sagt Thomas. „Eine unwirkliche, unglaubliche Landschaft. Es kommt einem so vor, als hätten die Schöpfer von ‚Monster Hunter‘ genau diese Landschaft vor Augen gehabt, als sie das Spiel entwickelten.“

Natürlich gab es beim Dreh in einigen der entlegensten Landschaften der Erde zahlreiche Herausforderungen zu bewältigen. „Wir mussten alles anliefern“, sagt Paul W.S. Anderson. „Wir mussten Zeltdörfer für 350 Menschen errichten, und wir lebten dort mehrere Monate lang. Es war richtig aufregend, aber nicht immer einfach, oft anstrengend. Wir hatten mit Sturmböen zu kämpfen. Wir mussten Temperaturstürze verkraften. Es war ausgesprochen unbequem. Aber für die Schauspieler hatte es auch einen positiven Effekt, weil sie richtig in die Welt unseres Films eintauchen konnten.“

Das Zeltdorf kam auch bei dem peinigenden Vier-Tage-Dreh in Tankwa zum Einsatz, wo die Temperaturen zwischen 45 Grad am Tag und 5 Grad in der Nacht schwankten. „Wir hatten kein WLAN, wir aßen draußen im Sand, lebten in Zelten, mussten uns Skorpionen und Schlangen erwehren, vor Spinnen Reißaus nehmen, wir litten in brutaler Hitze, extremer Kälte, Regen und unablässigen Windböen“, sagt T.I. Harris. „Aber es ist einer der unvergleichlichen Orte dieser Erde, Natur pur. Und er bietet eine Kulisse, wie man sie noch nie gesehen hat.“



# ÜBER DIE DARSTELLER

## MILLA JOVOVICH (ARTEMIS)

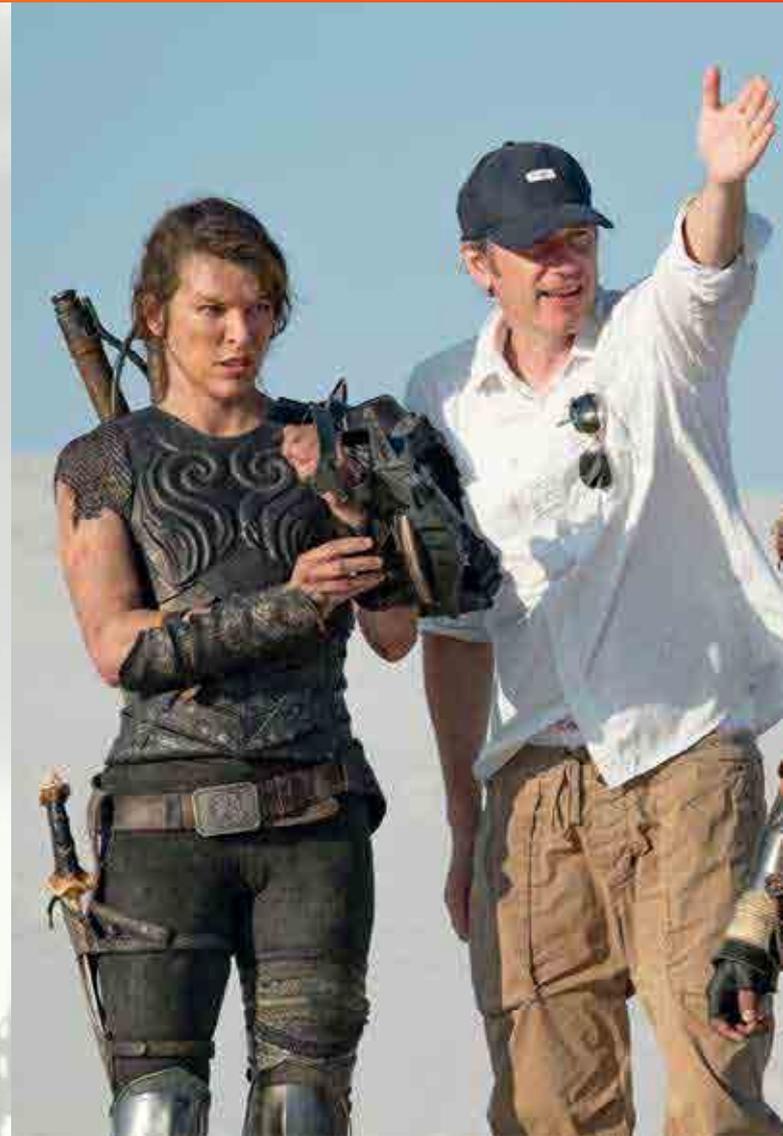
MILLA JOVOVICH hat sich einen Namen als angesehene, international erfolgreiche Schauspielerin, Model und Wortführerin gemacht.

Der Star der RESIDENT EVIL-Reihe war 2016 im sechsten und abschließenden Film, RESIDENT EVIL: THE FINAL CHAPTER („Resident Evil: The Final Chapter“) in den Kinos zu sehen. Das extrem erfolgreiche Franchise macht Jovovich zur einzigen Schauspielerin, der es ermöglicht wurde, ein und dieselbe Figur in einer so langlebigen und geliebten Serie zu spielen, die auf der ganzen Welt Boxoffice-Rekorde in den Kinos aufstellte.

2019 sah man die Schauspielerin in Alice Waddingtons PARADISE HILLS („Paradise Hills“) auf der großen Leinwand. Der Film feierte seine Weltpremiere beim Sundance Film Festival. Jovovich war zudem in HELLBOY – CALL OF DARKNESS („Hellboy“, 2019) von Neil Marshall in der Rolle der Blutkönigin Nimue an der Seite von Titelheld David Harbour zu sehen.

Internationale Anerkennung erhielt sie für die ihren Durchbruch markierende Rolle als Lee-Lo in Luc Bessons DAS FÜNFTE ELEMENT („The Fifth Element“, 1997). Mittlerweile umfasst ihre Filmografie über 40 Titel, darunter Richard Attenboroughs CHAPLIN („Chaplin“, 1992) mit Robert Downey Jr., Wim Wenders' THE MILLION DOLLAR HOTEL („The Million Dollar Hotel“, 2000) mit Mel Gibson, IN DER LÜGE GEFANGEN („Stone“, 2010) mit Robert De Niro und Edward Norton sowie ZOO-LANDER („Zoolander“, 2001) mit Ben Stiller, Owen Wilson und Will Ferrell.

In der Modewelt ist Milla Jovovich sicherlich am besten bekannt als Muse des legendären Fotografen Peter Lindbergh. Im Lauf der Zeit sah man sie in weltweiten Werbe-



kampagnen für Chanel, Dior, Versace, Prada, Armani, Calvin Klein, Tiffany & Co., Jimmy Choo, Blumarine, Hugo Boss, Isabel Marant, Anna Molinari, Alberto Biani, Etro, Marella, Escada, Gap, Mango, Damiani, El Corte Ingles, ICB, Sisley, H&M und für verschiedene Labels von Donna Karan wie DKNY. 17 Jahre lang fungierte sie als Marken-Botschafterin von L'Oréal, womit sie einen der am längsten laufenden Verträge in der Beauty-Industrie hatte. Überdies war sie mehrere Male im jährlich erscheinenden Pirelli-Kalender abgelichtet – was für jedes Model ein Sechser im Lotto ist. Auch in japanischen Werbekampagnen war Jovovich zu sehen, unter anderem für Honda und Canon IXY-Kamera.

Neben ihrer eklektischen und eindrucksvol-

len Auswahl an Filmrollen ist Jovovich auch eine begabte Singer/Songwriter. Sie brachte ihre erste EP mit dem Titel „The Devine Comedy“ 1994 auf den Markt und performte ihr „Electric Sky“ zum ersten Mal beim Life Ball, der AIDS Charity Gala.

Jovovich ist die Tochter eines serbischen Kinderarztes und einer berühmten russischen Schauspielerin. Nachdem ihre Familie 1981 in die USA gezogen war, startete Jovovich im Alter von neun Jahren ihre beeindruckende Karriere als Hauptdarstellerin in Disneys NIGHT TRAIN TO KATMANDU („Das Geheimnis der unsichtbaren Stadt, 1988). Als Elfjährige wurde sie von Herb Ritts ins Rampenlicht katapultiert, nachdem er sie für die Titelseiten von „Face“ und „Lei“ fotografierte. Ein Jahr später stand sie vor der Kamera des legendären Fotografen Richard Avedon,

der Jovovich im Rahmen der „Most Unforgettable Women in the World“-Reihe für Revlon ins rechte Licht rückte. Kurz darauf schoss Avedon sie für den Titel der „Mademoiselle“ und machte sie damit zum jüngsten Model, das jemals auf dem Cover eines Frauenmagazins abgelichtet wurde.

Neben ihrer Karriere als Schauspielerin betätigt sich Milla Jovovich auch als Designerin. 2006 wurde ihr Label Jovovich-Hawk von der CFDA mit einer Nominierung als „best new designer“ gewürdigt.

Jovovich setzt sich aktiv für Wohltätigkeitsorganisationen ein und ist Botschafterin von amfAR, der African Wildlife Foundation, dem Dian Fossey Gorilla Fund, dem Grassroots Law Project und Love.Org.

## TONY JAA (HUNTER)

TONY JAA ist eine der aufregendsten Actionfilm-Attraktionen auf der Welt. Jaa, der über exzellente Kenntnisse in Muay Thai, Tae Kwon Do, Jiu Jitsu, Schwertkampf und Gymnastik verfügt, wurde berühmt mit seiner Rolle in ONG-BAK („Ong-bak“, 2003), die ihm eine Nominierung als bestes Nachwuchstalent bei den Online Film Critics Society Awards einbrachte. Im Anschluss daran betätigte sich Jaa als Regisseur, Produzent und Verantwortlicher für die Action-Choreographie bei den folgenden Teilen ONG-BAK 2 & 3 („Ong-bak 2 & 3“, 2008/2010). Überdies steuerte Jaa die Story für Teil zwei bei sowie Story und Drehbuch für Teil drei. Zu seinen zahlreichen weiteren Erfolgen zählen TOM YUM GOONG: THE GAME (2005, Videospiel) und LETHAL WARRIOR („Saat po long 2“, 2015). In den USA erhielt er Rollen in Kinserfolgen wie FAST & FURIOUS 7 („Furious 7“, 2015) oder XXX: DIE RÜCKKEHR DES XANDER CAGE („xXx: The Return of Xander Cage“, 2017). Demnächst wird er in Teil drei des chinesischen Hits DETECTIVE CHINA-TOWN (2021) erwartet.



## TIP „T.I.“ HARRIS (LINK)

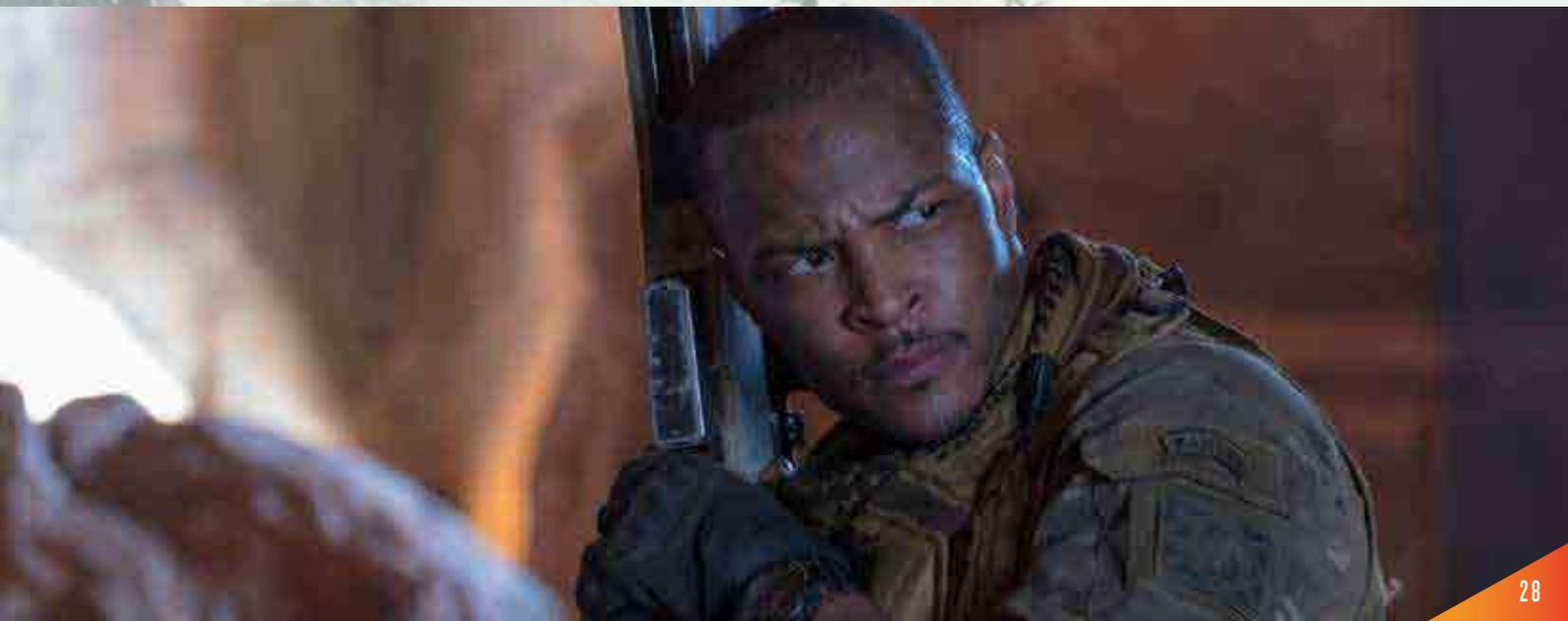
Weltweit wird TIP „T.I.“ HARRIS als visionärer und bahnbrechender Unternehmer gefeiert, der als eine der Galionsfiguren des Hip-Hop oder, genauer gesagt, Trap im Süden der USA gilt und seiner Musik zum Durchbruch in den Mainstream verhalf. Unverändert stößt er neue aufregende Projekte an, die ihn als führenden magnetischen Rapper, Schauspieler, Kunstkurator, Unternehmer, Philanthrop und Aktivist erstrahlen lassen.

15 Jahre sind vergangen, seitdem T.I. seinen Durchbruch feierte mit seinem Album „Trap Muzik“, das das beliebte Hip-Hop-Subgenre an den Start brachte. Gerade erst erhielt der vielseitige Künstler den Voice of the Culture Award der ASCAP. Zudem veröffentlichte er jüngst sein zehntes Album, „Dime Trap“, und einen Kurzfilm mit Teyana Taylor; eröffnete das Trap Music Museum und schoss wieder einmal an die Spitze der Charts, diesmal der Podcast-Charts, mit „expeditiously“, das im Apple-Podcast-Charts Platz eins für alle Podcast-Kategorien belegte. Produziert in Partnerschaft mit PodcastOne, verdiente sich „expeditiously“ eine Fünf-Sterne-Bewertung der Fans und schoss binnen 48 Stunden nach der Veröffentlichung an die Chartspitze.

T.I. ist ein gefeierter Innovator, der Millionen von Alben und 35 Millionen Singles verkaufen konnte. Er wurde ausgezeichnet mit drei Grammy Awards, elf Billboard Awards, drei

BET Awards, zwei American Music Awards und mehr. Er wird als kollegialer Mitstreiter angesehen, zu dessen zahlreichen musikalischen Paarungen Zusammenarbeiten mit Künstlern wie Drake, Beyoncé, Pharrell Williams, Rihanna, Jay-Z, Lil Wayne, Robin Thicke, M.I.A., Lady Gaga und mehr zählen. Seine jüngste, politisch aufgeladene Zusammenarbeit mit Kanye West bei „Ye Vs. The People“ schlägt hohe Wellen. Seine eineinhalb Jahrzehnte umfassende Verantwortung für Grand Hustle Records sorgte für den Durchbruch zahlreicher aufstrebender Talente, darunter Iggy Azalea und Travis Scott. Seine 2016 veröffentlichte E.P. „Us or Else“ thematisiert mutig Polizeibrutalität und Ungleichheit in den USA. „Rolling Stone“ feierte die Songs als „weiteren entscheidenden Punkt in der Timeline des wachsenden sozialen Bewusstseins des Rappers“.

T.I.s einzigartige Perspektive und standhafte Beharrlichkeit im Verlauf seismischer Veränderungen der Popkultur ließen sein in Atlanta ansässiges Grand-Hustle-Imperium zu einem vielfältig ausgerichteten Konzern von Marken und Geschäftszweigen anwachsen. Seine erfolgreichen Vorstöße in die Welten Musik, Film, Mode, Bücher, Scripted und Unscripted Television, Technologie, Sport, Lifestyle und Immobilien haben ihm weltweites Ansehen als Multi-Plattform-Katalysator hinter einigen der interessantesten Unternehmungen der Unterhaltungsindustrie eingebracht. Jüngst schloss er Deals ab als Künstler/Mitbesitzer des globalen



Streamingdienstes Tidal sowie als Mitschöpfer, Produzent und Star der BET-Reality-Serie „The Grand Hustle“, in der T.I. 16 geschäftstüchtige Wettstreiter anspricht, sich ein sechsstelliges Jahresgehalt und die Gelegenheit, in sein begehrtes Imperium mitzusteigen, zu sichern. T.I. wiederholte zudem seine Rolle in dem Marvel-Sequel **ANTMAN AND THE WASP** („Antman and the Wasp“, 2018), der weltweit mehr als 600 Millionen Dollar an den Kinokassen umsetzen konnte, und war Koproduzent des Musicals „Glow Up“ als Teil der PepsiCo’s Creators League. Seine musikalischen Talente haben mittlerweile den Broadway erreicht. Er erhielt eine Tony-Award-Nominierung für das Best Original Score (Music and/or Lyrics) Written for the Theatre für „SpongeBob Square Pants: The Musical“. T.I. ist einer der Stars der mit Spannung erwarteten Musik-Wettbewerb-Serie „Rhythm and Flow“ an der Seite der weiteren Celebrity-Juroren Cardi B und Chance the Rapper. Dabei handelt es sich um den ersten Vorstoß von Netflix in diesem Bereich. Zudem wird es eine neue Staffel von „T.I. & Tiny: Friends & Family Hustle“ auf VH1 geben.

Unlängst konnte T.I. Kunstkurator in seine lange Liste von kreativen Betätigungen aufnehmen. Er ist der Visionär und Schöpfer des ersten Pop-Up-Trap-Music-Museum, für das er seine visuelle und künstlerische Weisheit sowie seine kreative Energie einbringt, um die Beiträge der Trap Music aufzuzeichnen und zu feiern. Seit seiner Eröffnung hat sich das Trap-Music-Museum zu einer der meistbesuchten Attraktionen Atlantas entwickelt.

Weitere neue und aufregende Film- und Fernsehprojekte sind bereits angestoßen, sein Nummer-eins-Podcast und eine Reihe anderer Kreativ- und Geschäftsunternehmungen laufen weiterhin: Mit diesem furchtlosen Game-Changer wird auch in der Zukunft zu rechnen sein.

## MEAGAN GOOD (DASH)

MEAGAN GOOD war zuletzt unter anderem in der DC-Comics-Verfilmung **SHAZAM!** („Shazam!“, 2019) zu sehen. Ferner spielte sie an der Seite von Dennis Quaid und Michael Ealy in dem Thriller **THE INTRUDER – LASS IHN NICHT REIN** („The Intruder“, 2019) und gab ihr Debüt auf dem Regiestuhl: Bei **IF NOT NOW, WHEN?** (2019) fungierte sie als Co-Regisseurin sowie Co-Produzentin und übernahm zudem einen Part vor der Kamera.

Sie zählte zur Besetzung von **A BOY. A GIRL. A DREAM: LOVE ON ELECTION NIGHT**, der 2018 beim Sundance Film Festival Premiere feierte, und hatte Rollen in der Showtime-Serie „White Famous“ neben Jay Pharoah und in dem TV-Movie „Love by the 10th Date“. 2016 erschien ihr erstes Buch, „The Wait: A Powerful Practice for Finding the Love of Your Life and the Life You Love“, das sie gemeinsam mit ihrem Ehemann DeVon Franklin



verfasste. In der Arztserie „Code Black“ erlebte die von ihr gespielte Gastfigur wiederkehrende Auftritte über drei Folgen hinweg. 2015 spielte Good eine tragende Rolle in der Serie „Minority Report“. Für eine ihrer ersten großen Kinofilmrollen, in dem Familiendrama *EVE'S BAYOU – IM BANN DER LÜGEN* („Eve's Bayou“, 1997) mit Samuel L. Jackson, erhielt sie viel Kritikerlob und gewann einen NAACP Image Award und eine Nominierung im „Hollywood Reporter“.

Bereits als Vierjährige war sie in Werbespots zu sehen und hat seither über 60 Spots für das amerikanische Fernsehen gedreht. Ihre erste große Fernsehrolle war die der Nina aus der Kabelserie „Cousin Skeeter“, die 1998 startete und drei Staffeln lang ausgestrahlt wurde. 2001 wechselte sie zu Formaten für die Hauptsendezeit und erhielt eine wiederkehrende Rolle in „Raising Dad“. Zu Goods weiteren Fernseharbeiten zählen „Deception“, „Californication“, „Moesha“, „The Steve Harvey Show“, „The Division“, „The Parent 'Hood“, „My Wife & Kids“ („What's Up, Dad?“), „All of Us“ sowie „Mr. Robinson“, die – im Vergleich der vier größten nationalen TV-Sendern – erfolgreichste Sommerkomödie seit 2007 wurde.

Neben ihrer Arbeit als Schauspielerin, engagiert sich Good auch als Produzentin eigener unabhängiger Filmprojekte. So übernahm sie neben einer Rolle auch die Funktion der ausführenden Produzentin bei *MILES FROM HOME* aus dem Jahr 2006. Der von Kritikern geschätzte Film feierte beim Pan African Film & Arts Festival Premiere und lief zudem auf dem DC Independent Film Festival und dem Atlanta Film Festival, wo er schließlich die Hauptpreise abräumte: bester Film, bester Schauspieler, beste Schauspielerin (Good) und beste Regie. Zu ihren Produktionen zählt auch „Video Girl“, in dem sie ebenfalls mit spielte.

Weitere Filme in ihrer Filmografie sind: *A GIRL LIKE GRACE* (2015), *DENK WIE EIN MANN* („Think Like a Man“, 2012), *DENK WIE EIN MANN 2* („Think Like a Man Too“,

2014), *ANCHORMAN – DIE LEGENDE KEHRT ZURÜCK* („Anchorman 2“, 2013), *THE UNBORN* („The Unborn“, 2008), *DER LOVE GURU* („The Love Guru“, 2008), *JUMPING THE BROOM* („Jumping the Broom“, 2011), *STOMP THE YARD* („Stomp the Yard“, 2007), *BRICK* („Brick“, 2005), *STREET STYLE* („You Got Served“, 2004), *SPY GIRLS - D.E.B.S.* („D.E.B.S.“, 2004), *BIKER BOYZ* (2003), *DELIVER US FROM EVA* (2003) sowie *SAW V* („Saw V“, 2008). Good lebt mit ihrem Mann in Los Angeles.

## **DIEGO BONETA (MARSHALL)**

**DIEGO BONETA** ist ein schnell aufstrebender Stern unter den Nachwuchstalenten Hollywoods, der sich nicht nur in den USA hervortut, sondern auch beim spanischsprachigen Publikum ankommt. Nachdem er von der Los Angeles Times als eines der „Faces to Watch“ auserkoren wurde und in Bruce Webers Kampagne mit Nachwuchstalenten Eingang fand, geht es mit seiner Karriere weiterhin stark steil bergauf.



In der Serie „Luis Miguel, La Series“ spielt er nicht nur den international berühmten mexikanischen Sänger, sondern fungierte auch als ausführender Produzent. Die Produktion, die sowohl auf Netflix als auch Telemundo Premiere feierte, zählte zu den erfolgreichsten Netflix-Serien in der Geschichte des Streamers. Boneta hatte zudem eine Rolle in TERMINATOR: DARK FATE („Terminator: Dark Fate“, 2019) unter der Regie von Tim Miller („Deadpool“), produziert von James Cameron.

In Michel Francos dystopischem Thriller NUEVO ORDEN („New Order“, 2020) ist Boneta als Hauptdarsteller zu erleben. Der Film lief im diesjährigen Wettbewerb von Venedig und gewann dort mit dem Großen Preis der Jury einen der Hauptpreise. Zu seinen anstehenden Projekten zählt das Apple-Projekt „El Gato Negro“, in dem er die Titelrolle spielen soll. Der Stoff basiert auf Richard Dominguez' Comicbuchreihe und soll 2021 in Dreh gehen.

Diego Boneta nahm nicht den traditionellen Weg nach Hollywood, sondern legte den Grundstein seiner Karriere in spanischsprachigen Fernsehserien und arbeitete sich von dort zum amerikanischen Fernsehen mit Rollen in Hitserien wie „Scream Queens“, „Beverly Hills 90210“ oder „Pretty Little Liars“. Seinen Durchbruch feierte er mit der Musicaladaption ROCK OF AGES („Rock of Ages“, 2012) mit Tom Cruise, Catherine Zeta-Jones und Paul Giamatti. Für seine schauspielerische Leistung wurde er im Rahmen der CinemaCon als bestes Nachwuchstalents geehrt

und ferner mit einem Alma Award als bester Schauspieler ausgezeichnet.

Boneta ist nicht nur ein begabter Schauspieler, sondern auch Musiker. Seine ersten Schritte im Rampenlicht machte er als Zwölfjähriger als Teilnehmer der mexikanischen Sing-Contest-Show für Kinder „Codigo Fama“. Nachdem er es dort unter die letzten Fünf schaffte, erhielt er seine erste Fernsehrolle in „Alegrijes y rebujos“, in der auch eine Musical-Gruppe mitspielte. Als Teil dieser Musical-Gruppe wurde Boneta im Rahmen der Latin Grammys im Jahr 2004 in der Kategorie Best Children's Group nominiert. Ein Jahr später stand er für den Soundtrack von „Misión S.O.S“ zum zweiten Mal auf der Nominiertenliste der Latin Grammys.

Kurz darauf wurde er für die Serie „Rebelde“ gecastet, die zu einer der beliebtesten und am längsten laufenden Telenovela in Lateinamerika avancierte. 2006 erschien sein Debütalbum „Más Diego“ bei EMI Mexico. Zwei Songs der Platte schafften es in die mexikanischen Top-10-Hits und die Platte selbst erreichte Goldstatus in Chile und Brasilien. Gemeinsam mit der Musikgruppe von „Rebelde“, RBD, tourte er als Solokünstler durch Lateinamerika, Europa und die USA. 2006 wurde Boneta als Bester neuer Künstler bei den MTV Awards Lateinamerikas nominiert. 2008 erschien sein zweites Album, „Indigo“, das er auch als ausführender Produzent betreute. Boneta schrieb neun der gesamten elf Songs auf der Platte, die innerhalb eines Monats nach Erscheinen Gold-veredelt wurde.



## JOSH HELMAN (STEELER)

Der Australier JOSH HELMAN spielte unlängst eine Rolle in FEAST OF THE SEVEN FISHES (2019) an der Seite von Skyler Gisondo und Madison Iseman. Davor gehörte er zum Cast von MY NAME IS LENNY (2017), in dem er einen der meistberüchtigten britischen Bare-Knuckle-Fighters aller Zeiten, Lenny McLean, spielte.

Sein Regiedebüt KATE CAN'T SWIM (2017), bei dem er auch als Ko-Autor und als Schauspieler mitwirkte, erhielt beim letztjährigen Slamdance Film Festival eine lobende Erwähnung.

Helman hat sich vor allem einen Namen gemacht in der Rolle des Bill Stryker aus den Kinoerfolgen X-MEN: ZUKUNFT IST VERGANGENHEIT („X-Men: Days of Future Past“, 2014) und X-MEN: APOCALYPSE („X-Men: Apocalypse“, 2016) an der Seite von Hugh Jackman und Jennifer Lawrence. Die Filme spielten zusammen über eine Milliarde Dollar weltweit ein. Helman gehörte auch zum Cast von George Millers Oscar-gekröntem Film MAD MAX: FURY ROAD („Mad Max: Fury Road“, 2015) neben Tom Hardy, Nicholas Hoult und Charlize Theron. Der Film gewann beachtliche sechs Academy Awards®.

Im Fernsbereich ist seine wichtige Rolle in der bei den Golden Globes nominierten

Serie „Flesh and Bone“ von David Michod (KÖNIGREICH DES VERBRECHENS („Animal Kingdom“, 2010)) hervorzuheben. Zu seinen anderen Fernseharbeiten gehören die Emmy-gekrönte Miniserie „The Pacific“ sowie M. Night Shyamalans „Wayward Pines“.

Bevor seine Karriere vor der Kamera abhob, ging Helman nach seiner Ausbildung in Australien zunächst noch für neun Monate nach New York, um dort zu studieren und am Theater zu arbeiten, unter anderem bei einer Inszenierung von „Play with the Penguin“, mit der er in der Branche auffiel. In Los Angeles spielte er in der Uraufführung des Stücks „Small Engine Repair“ die Rolle des Chad an der Seite von Jon Bernthal und erhielt großartige Kritiken. Das Stück wurde anschließend auch am MCC in New York inszeniert.

## JIN AU-YEUNG (AXE)

JIN AU-YEUNG, auch bekannt als MC Jin, wird als asiatisch-amerikanischer Pionier der Mainstream-Hiphop-Szene angesehen. Man kennt ihn vor allem für seine bahnbrechenden Auftritte bei den „Freestyle Fridays“ auf BET in den frühen 2000er-Jahren und hat sich längst eine Karriere als All-Around-Entertainer aufgebaut. Bis heute hat er einen beachtlichen Musik-Katalog sowohl



auf Englisch wie auch Chinesisch erarbeitet, eine Anzahl von Fernsehshows in Asien moderiert und in einer Reihe von Filmen mitgespielt, darunter 2 FAST 2 FURIOUS („2 Fast 2 Furious“, 2003) und REVENGE OF THE GREEN DRAGONS (2014). Er lebt in den USA und Asien und ist weiterhin bestrebt, für ein Publikum auf der ganzen Welt aufzutreten.

## **RON PERLMAN (THE ADMIRAL)**

Der mit einem Golden Globe preisgekrönte Schauspieler Ron Perlman drehte unlängst mit Guillermo Del Toro den Thriller NIGHTMARE ALLEY (2021), der ein stargespicktes Ensemble mit Bradley Cooper, Cate Blanchett, Rooney Mara, Toni Collette und Richard Jenkins vor der Kamera versammelt. Davor hatte Perlman eine Rolle im sehr erfolgreichen, in der Harry-Potter-Welt angesiedelten PHANTASTISCHE TIERWESEN UND WO SIE ZU FINDEN SIND („Fantastic Beasts and Where to Find Them“, 2016) nach einer Vorlage von J.K. Rowling.

Perlman ist ein klassisch ausgebildeter Schauspieler, der auf eine über 30-jährige Karriere blicken kann. Er arbeitete mit George R.R. Martin bei der Serie „Beauty and the Beast“ und mit Nicolas Winding Refn beim Kinoerfolg DRIVE („Drive“, 2011). Perlman war der berühmte Titelheld in Guillermo Del Toros erfolgreichem HELLBOY („Hellboy“, 2004)-Franchise und drehte mit dem Regisseur auch PACIFIC RIM („Pacific Rim“, 2013), der weltweit über 400 Millionen Dollar einspielte. Neben seinen Erfolgen mit Studiofilmen findet man Perlman auch in gefeierten unabhängigen Produktionen wie STONEWALL – WHERE PRIDE BEGAN („Stonewall“, 2015) von Roland Emmerich über den Beginn der Schwulenbewegung in der Christopher Street nach einem Drehbuch von Jon Robin Baitz.

Im Fernsbereich war Perlman bei vielen erfolgreichen Projekten beteiligt, unter anderem dem Spionagethriller „The Capture“ sowie Kurt Sutters Hit-Serie „Sons of Anarchy“, von der sieben Staffeln gedreht wur-



den. Perlman zählte auch zur Stammbesetzung von Sony Crackles „Startup“ neben Adam Brody und Martin Freeman. Seine Rollen reichert er jedes Mal mit einer Frische und Einzigartigkeit an, und seine Leidenschaft für Film ist es, die ihn nach wie vor zu einem der meistgefragten Schauspieler macht. Er beeindruckt mit seiner Fähigkeit, vom Superhelden zum Alltagsmenschen zu wechseln und reißt das Publikum nicht nur durch seine schauspielerische Leistung mit, sondern ermöglicht ihm, richtig in die Filme einzutauchen.

## **JANNIK SCHÜMANN (AIDEN)**

Der 1992 in Hamburg geborene JANNIK SCHÜMANN entdeckte seine Leidenschaft für Spiel und Tanz schon früh. Im Alter von neun Jahren nahm er an einem Casting für das Musical „Mozart“ in der Neuen Flora Hamburg teil und wurde daraufhin für den kleinen Amadé besetzt. Er spielte die Rolle von 2001 bis 2002 und begann parallel mit Schauspielunterricht bei Patrick Dreikuss an der New Talent Schauspielschule.

Auf Kampnagel in Hamburg spielte er 2004 in „Oliver Twist“, 2008 am Operettenhaus Hamburg in der Welturaufführung des Udo-Jürgens-Musicals „Ich war noch niemals in New York“.

Die Film- und Fernsehbranche wurde schnell auf das junge Talent aufmerksam. Es folgten u. a. erste Auftritte in TV-Krimis wie „Tatort“ (2007), „Stubbe“ (2009) und „Kommissarin Lucas“ (2010). Für die beiden Kinofilme DIE DREI ??? – DAS GEHEIMNIS DER GEISTERINSEL (2007) und DIE DREI ??? – DAS VERFLUCHTE SCHLOSS (2009) synchronisierte Schümann die Figur des Justus Jonas. Mit dem vielfach preisgekrönten Fernsehfilm „Homevideo“ (Regie: Kilian Riedhof) wurde er 2011 einer breiten Öffentlichkeit bekannt. Seine Interpretation des diabolischen Henry brachte ihm nicht nur Anerkennung in der Presse, sondern auch die Nominierung zum BUNTE New Faces Award ein.

In „Mittlere Reife“ (Regie: Martin Enlen) überzeugte er 2012 als unverstandener, hyperaktiver Tim, dessen Lebenswelt nicht einmal seine Eltern interessiert. Für diese Rolle wurde Jannik Schümann im selben Jahr mit dem Hessischen Filmpreis ausgezeichnet.

Ebenfalls 2012 war Jannik Schümann in dem vielfach ausgezeichneten Film von Christian Petzold, BARBARA, zu sehen. In Gregor Schnitzlers Drama-Thriller-Mix SPIELTRIEB (2013) nach dem gleichnamigen Roman von Juli Zeh war Jannik Schümann in seiner ersten Hauptrolle auf der großen Leinwand zu sehen.

2016 war Jannik Schümann nicht nur in dem Coming-of-Age-Drama DIE MITTE DER WELT in einer Hauptrolle zu sehen, sondern auch im Mobbing-Drama LENALOVE (Regie: Florian Gaag). Im Herbst 2017 folgten JUGEND OHNE GOTT von Alain Gsponer sowie Anika Deckers zweite Regiearbeit, HIGH SOCIETY, in der er unter anderem an der Seite von Emilia Schüle und Jannis Niewöhner spielte.

2018 spielte Schümann in Wim Wenders' internationaler Produktion GRENZENLOS, die nicht zuletzt mit James McAvoy und Alicia Vikander prominent besetzt ist. Zudem stand er für den zweiten Spielfilm von Regisseurin Maria Diane Ventura, DEINE FARBE, vor der Kamera.

Neben der Verfilmung DEM HORIZONT SO NAH nach dem Bestseller von Jessica Koch sah man Schümann 2019 in der internationalen Produktion NIEMANDSLAND – THE AFTERMATH („The Aftermath“) von James Kent in einer Nebenrolle an der Seite von Keira Knightley, Alexander Skarsgard sowie Jason Clarke zu sehen sein. Zudem übernahm er in der zweiten Staffel der historischen Fernsehserie „Charité“ eine der Hauptrollen. Dazu kommen das TV-Movie „9 Tage wach“ und die Serie „Die Diplomatin“.



# ÜBER DEN STAB

## **PAUL W.S. ANDERSON (REGIE, PRODUKTION, DREHBUCH)**

PAUL W.S. ANDERSON hat es zu internationaler Bekanntheit gebracht als Regisseur von actiongeladenen und ausgesprochen aufregenden Filmen. Zusammen haben seine Arbeiten weltweit mehr als zwei Milliarden Dollar eingespielt, oft starten sie in allen denkbaren Territorien auf Platz eins der Kinocharts – eine Leistung, die nicht viele Filmemacher für sich verbuchen können. Anderson macht aus epischen Geschichten Must-See-Events. Er hat bereits vier erfolgreiche Franchises lanciert und in seinen Filmen so unterschiedliche Genres bearbeitet wie klassische Literatur, Science-Fiction, Videogame-Franchises und historische Fiktion. Seine Talente stellt er außerdem in den Dienst der Werbewirtschaft. Er ist Regisseur preisgekrönter Werbespots für Audi, Volkswagen und Deutsche Telekom.

Anderson wurde in Newcastle-upon-Tyne in England geboren, wo er auch aufwuchs. Er machte seinen Abschluss an der University of Warwick mit einem Bachelor of Arts in Film & Literatur; im Anschluss studierte er weiter und war der jüngste Student der Universität, der jemals einen MBA machte.

Andersons erster Film war 1994 der Low-

Budget-Erfolg **SHOPPING** („Shopping“), den er mit Sadie Frost und Jude Law in den Hauptrollen (sowie einem Gastauftritt der legendären Sängerin Marianne Faithfull) schrieb und inszenierte. Dieser düstere Film über britische Jugendliche, die Autos stehlen, um sie für ihre gewagten Raubzüge zu nutzen, wurde in einigen Kinos im Vereinigten Königreich nicht gezeigt, machte Anderson allerdings einen Namen als spannender Filmemacher mit einer Vorliebe für High-Impact-Action.

**SHOPPING** ebnete Anderson denn auch den Weg nach Hollywood. **MORTAL KOMBAT** („Mortal Kombat“) war 1995 sein erster Nummer-eins-Kinohit in den USA. Es war außerdem die erste erfolgreiche Filmadaption eines Videospiele. Der Triumph von **MORTAL KOMBAT** etablierte Anderson als Mann, der Games vom Bildschirm übernehmen und sie zu erfolgreichen Franchises auf der Leinwand übersetzen kann. Dennoch lehnte er Angebote für eine Fortsetzung von **MORTAL KOMBAT** ab und wandte sich vorerst lieber der Science-Fiction zu. Seine nächsten Regieprojekte waren **STAR FORCE SOLDIER** („Soldier“, 1998), geschrieben von David Peoples als ein „Sidequel“ seines düsteren Drehbuchs für **BLADE RUNNER** („Blade Runner“, 1982), und **EVENT HORIZON: AM RANDE DES UNIVERSUMS** („Event Horizon“,



1997) mit Laurence Fishburne, Sam Neill, Jason Isaacs und Joely Richardson in den Hauptrollen, der längst als Klassiker gilt.

Anderson kehrte zurück zur Adaption von Videogames für die Kinoleinwand mit dem Survival-Horrorfilm RESIDENT EVIL („Resident Evil“, 2002) mit Milla Jovovich und Michelle Rodriguez. Anderson schrieb, inszenierte und produzierte den Film, der sich als weltweiter kommerzieller Erfolg erwies und sein zweites erfolgreiches Franchise hervorbrachte, zu dem außerdem RESIDENT EVIL: APOCALYPSE („Resident Evil: Apocalypse“, 2004), RESIDENT EVIL: EXTINCTION („Resident Evil: Extinction“, 2007), RESIDENT EVIL: AFTERLIFE („Resident Evil: Afterlife“, 2010) und RESIDENT EVIL: RETRIBUTION („Resident Evil: Retribution“, 2012) zählen. Anderson schrieb und produzierte die Fortsetzungen mit seinem Partner bei Impact Pictures, Jeremy Bolt. Für AFTERLIFE und RETRIBUTION kehrte er auch selbst wieder zurück in den Regiestuhl.

Anderson unterstrich seine Boxoffice-Power mit dem von ihm geschriebenen und inszenierten AVP: ALIEN VS. PREDATOR („AVP: Alien vs. Predator“, 2004). Diese Marke erwies sich als sein drittes, erfolgreiches Franchise. Der Film startete auf Platz eins und avancierte zum umsatzstärksten Film der ALIEN- sowie PREDATOR-Reihe.

2008 kam Andersons DEATH RACE („Death

Race“) mit Jason Statham und Joan Allen in die Kinos, ein Remake des Kultklassikers FRANKENSTEINS TODESRENNEN („Death Race 2000“, 1975), der von Universal ausgewertet und von Anderson mit Bolt durch Impact Pictures produziert wurde. 2009 produzierte Anderson mit Bolt zudem den Science-Fiction-Horrorfilm PANDORUM („Pandorum“) mit Dennis Quaid und Ben Foster, erneut eine Produktion der Impact Pictures.

RESIDENT EVIL: AFTERLIFE, der vierte Teil der immer erfolgreichereren Reihe, kam 2010. Milla Jovovich spielte einmal mehr die Hauptrolle in dem Film, in dem das für James Camerons AVATAR: AUFBRUCH NACH PANDORA („Avatar“, 2009) entwickelte Vincent-Pace-3D-System zum Einsatz kam. Der Titel war Andersons erste globale Nummer eins und hielt sich einen Monat lang an der Spitze des internationalen Boxoffice.

Dem einsamen Höhepunkt der sich unaufhaltsam weiter entwickelnden RESIDENT EVIL-Franchise ließ Anderson etwas ganz Anderes folgen und kündigte ein stylisches und actiongeladenes Update des Alexandre-Dumas-Klassikers DIE DREI MUSKETIERE („The Three Musketeers“, 2011) für Constantin Film und Summit Entertainment an. Gedreht in 3D, konnte das Spektakel einen All-Star-Cast mit Milla Jovovich, Orlando Bloom, Christoph Waltz und Logan Lerman sowie Luke Evans, Ray Stephenson und Matthew Macfadyen als charismatische Titelfiguren



vereinen. Der Film wurde weltweit gefeiert und spielte 150 Millionen Dollar ein.

Noch im selben Jahr kehrte Anderson zu seinem Blockbuster-Franchise zurück und schrieb, produzierte und inszenierte RESIDENT EVIL: RETRIBUTION, der mit Spannung erwartete fünfte Teil der RESIDENT EVIL-Marke. Die clevere Metamorphose der Serie mischte bekannte Gesichter mit heißen Newcomern und konnte nach seinem Kinostart im September 2012 satte 240 Millionen Dollar weltweit umsetzen.

2014 brachte Anderson POMPEII („Pompeii“) an den Start, mit Kit Harrington aus „Game of Thrones“, Kiefer Sutherland, Emily Browning, Adewale Akinnuoye-Agbaje, Carrie-Anne Moss und Jared Harris herausragend besetzt. POMPEII erzählt eine klassische Geschichte über Liebe, Freundschaft, Gier und Verrat vor der Kulisse des spektakulären Ausbruchs des Vesuvs. Die visuell überwältigende Extravaganz spielte mehr als 120 Millionen Dollar ein.

Im Anschluss wandte sich Paul W.S. Ander-

son wieder seinem Paradedfranchise zu und nahm den Abschluss der Milliarden-Dollar-Saga von RESIDENT EVIL in Angriff, RESIDENT EVIL: THE FINAL CHAPTER („Resident Evil: The Final Chapter“, 2016). Auf intelligente Weise werden die Handlungsfäden der letzten 15 Jahre zusammengeführt, müssen sich die lieb gewonnenen Figuren neuen monströsen Gegenspielern stellen, um der unvergleichlichen Alice einen würdigen Abschied zu verpassen. In Südafrika gedreht, kam das mit Spannung erwartete, randvoll mit Action gepackte Finale im Januar 2017 in die Kinos und spielte mehr als 315 Millionen Dollar weltweit ein. THE FINAL CHAPTER war damit der umsatzstärkste aller RESIDENT EVIL-Filme, die insgesamt mehr als 1,2 Milliarden Dollar umsetzen konnten.

2018 ging bei YouTube Red die Sci-Fi-Horrorserie „Origin“ an den Start, bei der Anderson als ausführender Produzent wirkte. Zudem drehte er den Pilotfilm sowie ein paar weitere Folgen. Left Bank Pictures war Koproduzent. Die Hauptrollen spielen Tom Felton und Natalia Tena aus „Game of Thrones“.

## JEREMY BOLT (PRODUZENT)

JEREMY BOLT startete Impact Pictures im Jahr 1992. Bolts erster Film, SHOPPING („Shopping“, 1994) mit Jude Law war ein packender Actionfilm über britische Jugendliche, die Autos stehlen, um große Raubzüge unternehmen zu können, erwies sich als regelrechter Hochstart für den jungen Produzenten und etablierte seine Vorliebe für schnelle Autos und todesverachtende Rennen. Hollywood wurde schnell auf ihn aufmerksam, und Bolt produzierte Big-Budget-Projekte wie EVENT HORIZON: AM RANDE DES UNIVERSUMS („Event Horizon“, 1997) und STAR FORCE SOLDIER („Soldier“, 1998). 2002 war RESIDENT EVIL („Resident Evil“) die erste Produktion im Rahmen eines Joint-Venture-Deals mit Constantin Film, dem führenden unabhängigen Filmun-



ternehmen in Deutschland. Der Film spielte mehr als 100 Millionen Dollar ein.

Im Rahmen des Joint-Ventures produzierte Bolt außerdem RESIDENT EVIL: APOCALYPSE („Resident Evil: Apocalypse“, 2004), den psychologischen Horror THE DARK („The Dark“, 2005), den Teen-Actionfilm D.O.A.: DEAD OR ALIVE („D.O.A.: Dead or Alive“, 2006), eine Adaption des erfolgreichen Videogame-Franchise von Tecmo, sowie RESIDENT EVIL: EXTINCTION („Resident Evil: Extinction“, 2007), der in den USA auf Platz eins startete und weltweit 150 Millionen Dollar einspielte. 2007 produzierte Bolt außerdem DEATH RACE („Death Race“, 2008) mit Jason Statham, Joan Allen und Ian McShane, eine neue Adaption des Roger-Corman-Klassikers von 1975. Im Herbst 2009 ging der Science-Fiction-Horror PANDORUM („Pandorum“) mit Dennis Quaid und Ben Foster für Overture Films und Constantin Film an den Start. Der vierte Film des RESIDENT EVIL-Franchise folgte im Herbst 2010 und setzte 300 Millionen Dollar weltweit um: RESIDENT EVIL: AFTERLIFE („Resident Evil: Afterlife“, 2010) wurde in 3D mit Milla Jovovich und Ali Larter in den Hauptrollen gedreht. Darauf folgte ein Update von Alexandre Dumas’

Klassikers DIE DREI MUSKETIERE („The Three Musketeers“, 2011) in 3D für Constantin Film und Summit Entertainment (150 Millionen Dollar Einspiel weltweit).

2013 dominierte RESIDENT EVIL: RETRIBUTION („Resident Evil: Retribution“) die Welt. Der Film startete auf Platz eins in Amerika und erzielte Rekordergebnisse in Japan, Indonesien, Malaysia, den Philippinen, Taiwan, Thailand, Hong Kong, Korea, Russland und Lateinamerika. Danach kam POMPEII („Pompeii“, 2014), ein episches Abenteuer in 3D vor der Kulisse des Ausbruchs des Vesuvs im Jahr 79 vor Christi. Er kam im Februar 2014 für Constantin Film in die Kinos und spielte weltweit 120 Millionen Dollar ein.

RESIDENT EVIL: THE FINAL CHAPTER startete auf Platz eins im Dezember 2016 in den japanischen Kinos und folgte dann im Januar 2017 im Rest der Welt. Der Film erwies sich als Toptitel der gesamten Franchise, das insgesamt 1,25 Milliarden Dollar umsetzen konnte.

Jüngst produzierte Bolt für Netflix POLAR (2019) mit Mads Mikkelsen, Vanessa Hudgens und Katheryn Winnick. Der Film



war ein Sensationserfolg für Netflix und setzte sich weltweit an die Spitze der Charts des Streamers.

Aktuell folgt eine neue Fassung von BLACK BEAUTY („Black Beauty“, 2020), basierend auf dem Roman von Anna Sewell. Der Film von Regisseurin Ashley Avis mit Kate Winslet und Mackenzie Foy geht bei Disney+ an den Start.

## DENNIS BERARDI (PRODUZENT)

DENNIS BERARDI ist der Gründer von MR. X und gilt als kreativer Visionär in der Visual-Effects-Industrie. Er kann auf fast drei Jahrzehnte Erfahrung verweisen und sieht sich als passionierter Filmmacher und kreativer Löser von Problemen. Seine unerschütterliche Hingabe zu seinem Handwerk spiegelt sich in der hohen Qualität wider, für die sein Studio bekannt ist.

Das Studio ist seit seinen bescheidenen Anfängen vom Acht-Personen-Betrieb zur globalen Unternehmung angewachsen. Seit einem Zusammenschluss von MR. X mit Mill Film ist Berardi in der Lage, die kreative Richtung aller Projekte komplett zu steuern. Gleichzeitig unterstützt er eine neue Generation von Effektkünstlern, die in den Büros in Toronto, Montreal und Adelaide ausgebildet werden.

Im Lauf der Jahre haben sich Berardi und sein Team zahlreiche Auszeichnungen und Nominierungen für ihre Leistungen auf dem Gebiet der Visual Effects gesichert. Besonders stolz ist er auf die langjährige kreative Zusammenarbeit mit filmischen Visionären wie Guillermo Del Toro bei Filmen wie CRIMSON PEAK („Crimson Peak“, 2015) und SHAPE OF WATER: DAS FLÜSTERN DES WASSERS („The Shape of Water“, 2017).

## ROBERT KULZER (PRODUZENT)

ROBERT KULZER ist ein weltweit respektierter Filmproduzent und -manager, der seit fast drei Jahrzehnten die Geschäfte für Constantin Film in den USA vertritt. Seit 2005 ist Kulzer Co-President of Constantin Film Development in Los Angeles. Dort war er seit 2000 als Produktionschef tätig. Von 1991 bis 2000 leitete er die Entwicklungs- und die Akquisenabteilung.

Als Produzent des RESIDENT EVIL-Franchise spielte Kulzer eine entscheidende Rolle bei der Entwicklung und Produktion des weltweiten Kinoerfolgs. Mit einem globalen Gesamteinspiel von mehr als 1,2 Milliarden Dollar ist das Franchise die erfolgreichste Filmreihe, die auf einem Videogame basiert.

Zusätzlich zu den RESIDENT EVIL-Filmen arbeitete Kulzer wiederholt mit Regisseur/Produzent Paul W.S. Anderson und Produzent



Jeremy Bolt, u. a. an POMPEII („Pompeii“, 2014) mit Kiefer Sutherland, DIE DREI MUSKETIERE („The Three Musketeers“, 2011) mit Milla Jovovich, Orlando Bloom und Christoph Waltz; D.O.A.: DEAD OR ALIVE („D.O.A.: Dead or Alive“, 2006) von Corey Yuen; THE DARK („The Dark“, 2005) mit Sean Bean; dem Science-Fiction-Horror PANDORUM („Pandorum“, 2009) mit Dennis Quaid; und dem Neo-Noir-Actionfilm POLAR (2019), der von Netflix ausgewertet wurde.

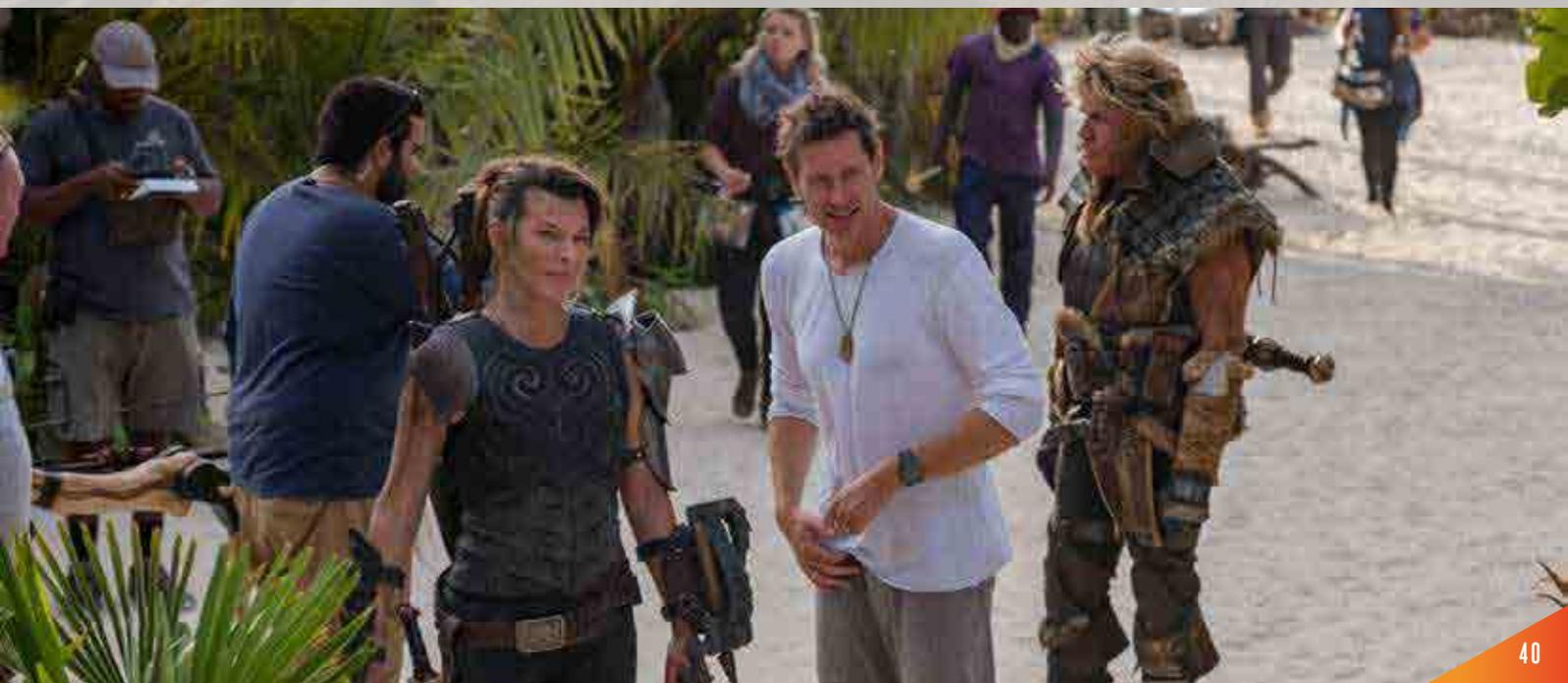
Zu den Preisen, die sich Kulzer als Produzent mit Jeremy Bolt und Don Carmody teilt, gehören ein Cineplex Golden Canadian Screen Award für RESIDENT EVIL: RETRIBUTION („Resident Evil: Retribution“, 2014) und ein Golden Reel Genie Award für RESIDENT EVIL: AFTERLIFE („Resident Evil: Afterlife“, 2011). Zum umfassenden Werk von Kulzer als Produzent gehören zudem THE SILENCE („The Silence“, 2019) mit Stanley Tucci und Kiernan Shipka, die Marvel-Comics-Adaption FANTASTIC FOUR („Fantastic Four“, 2015), LOVE, ROSIE – FÜR IMMER VIELLEICHT („Love, Rosie“, 2014) mit Lily Collins und Sam Claflin, der in 3D und mit Motion-Capture realisierte Animationsfilm TARZAN („Tarzan“, 2013), basierend auf „Tarzan of the Apes“ von Edgar Rice Burroughs, CHRONIKEN DER UNTERWELT – CITY OF BONES („The Mortal Instruments“, 2012), basierend auf dem Roman von Cassandra Clare; und die deutsche Komödie MANTA, MANTA (1991).

Kulzer ist Produzent des Horrorklassikers WRONG TURN („Wrong Turn“, 2003) und begleitete fünf Fortsetzungen als ausführender Produzent.

## **MARTIN MOSZKOWICZ (PRODUZENT)**

MARTIN MOSZKOWICZ ist Vorstandsvorsitzender der Constantin Film AG und verantwortet neben der Unternehmensführung und -strategie unter anderem die Bereiche Produktion Film, Weltvertrieb, Filmeinkauf, Marketing & Presse sowie Unternehmenskommunikation und Recht.

Als Produzent, Executive Producer, Co-Produzent hat Martin Moszkowicz zahlreiche national und international erfolgreiche Spielfilme und Fernsehproduktionen verantwortet und war an über 300 Produktionen beteiligt. Zu seinen jüngsten Projekten zählen die FACK JU GÖHTE - Trilogie (2013, 2015, 2017), ER IST WIEDER DA (2015), die „Shadowhunters“-Serie (2016), DIESES BESCHEUERTE HERZ (2017), RESIDENT EVIL: THE FINAL CHAPTER (2017), DER VORNAME (2018), POLAR (2019), DER FALL COLLINI (2019), THE SILENCE (2019), DAS PERFEKTE GEHEIMNIS (2019) und DRACHENREITER (2020). In Kürze startet OSTWIND – DER GROSSE ORKAN (2020), der Abschluss der erfolgreichen Kinoreihe.



## **EDWARD CHENG (EXECUTIVE PRODUCER)**

EDWARD CHENG stieß 2009 zu Tencent. Er ist der Vizepräsident von Tencent und der CEO von China Literature Limited und Tencent Pictures. Zudem ist er verantwortlich für das

Im April 2018 formulierte Cheng auf Basis der Pan-Entertainment-Strategie die Idee der Neo-Culture Creativity. Sie bewirbt die gegenseitige Ermächtigung kultureller Werte und Industriewerte durch eine breitere Verbindung. Neo-Culture Creativity bildet mittlerweile die Kernstrategie von Tencent und wurde vom Liaoweng Institute of Xinhua



Marketing und die Öffentlichkeitsarbeit der Tencent Group sowie anderer Firmen. Außerdem trägt er die Verantwortung für die Marketingabteilungen der Tencent Interactive Entertainment Group.

2011 initiierte Cheng die Pan-Entertainment Strategy in der Industrie. Dank seiner visionären Leitung war Tencent nach und nach in der Lage, sein Geschäft auf Comics, Literatur, Film & Fernsehen und E-Sports auszuweiten, die zusammen mit Online-Games ein solides Portfolio für die Pan-Entertainment-Geschäfte ergaben und ermöglichten, dass Tencent in all diesen Bereichen zum Industrieführer wurde.

Im September 2013 förderte Cheng die Etablierung von Tencent Literature. Nachdem Tencent den Zusammenschluss und die Akquisition mit der Clouday Corporation komplettierte und 2015 China Literature Limited etablierte, fungierte er als Direktor dieser Firma. Im April 2020 wurde er zum CEO ernannt.

News Agency als einer von sechs Schlüsseltrends im chinesischen Internet gelistet.

Im Dezember 2019 wurde die Global Esports Federation (GEF) aus der Taufe gehoben. Tencent ist der globale Gründungspartner der GEF, und Cheng fungiert als ihr Vizepräsident.

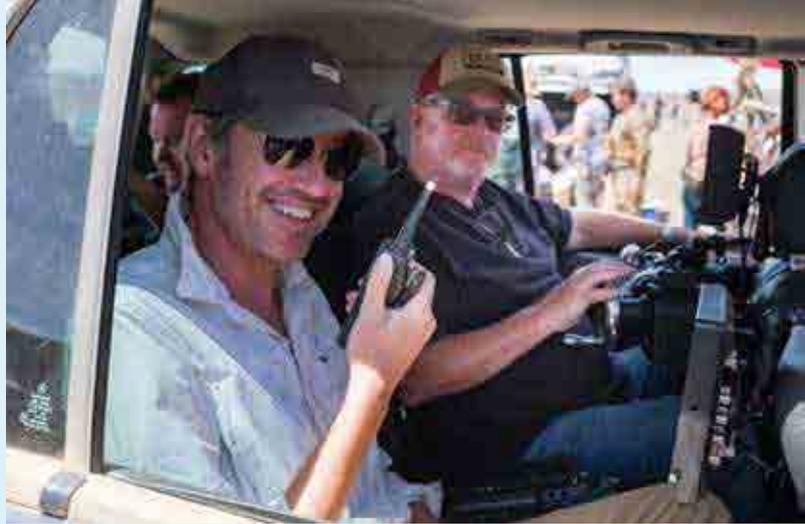
Cheng graduierte an der Tsinghua University mit einem Bachelor in Wissenschaften im Fachbereich Physik. Außerdem sicherte er sich einen EMBA an der Olin School of Business der Washington University. Als ehemaliges Teammitglied der Drama Group der Tsinghua University Arts Troupe ist er der Überzeugung, dass die perfekte Integration von Kunst und Wissenschaft die höchsten Werte schaffen kann.

## **HOWARD CHEN (EXECUTIVE PRODUCER)**

Der ehemalige Vizepräsident von Tencent Pictures und ehemalige Vize-General Manager von Wanda Pictures, HOWARD CHEN, zeichnet für eine Vielzahl von Filmen aus unterschiedlichen Genres verantwortlich. Die Filmversion von BEI JING AI QING GU SHI (2014) spielte rekordverdächtige 400 Millionen RMB für einen am Valentinstag gestarteten Film ein. GUN DAN BA! ZHONG LIU JUN (2015) brachte es auf 500 Millionen RMB, ein bahnbrechendes Ergebnis für einen Genrefilm, den China dann auch ins Oscarrennen schickte. Chen war zudem ausführender Produzent der Reihe SHIWAN GE LENGXIAO-HUA (2014), die den 100-Millionen-Boxoffice-Rekord für eine Mainstream-Adaption eines Web-Comics knackte. Auch internationale Produktionen brachte er mit auf den Weg, unter anderem VENOM („Venom“, 2018), der weltweit über 856 Millionen Dollar einspielte.

## **HIRO MATSUOKA (EXECUTIVE PRODUCER)**

HIRO MATSUOKA, geboren 1966, ist Managing Director von Toho Co. Ltd, Präsident von Toho International Inc. und Vorsitzender der Toho-Towa Company und Towa Pictures Company. Er ist verantwortlich für das Filmgeschäft der Toho Group, das heimische Produktionen, Akquisitionen und internationale Koproduktionen ebenso umfasst wie den Verleih aller Universal- und Paramount-Titel in Japan. Als ausführender Produzent war er involviert in Produktionen wie POKEMON MEISTERDETEKTIV PIKACHU („Pokémon Detective Pikachu“, 2019) und GODZILLA II: KING OF THE MONSTERS („Godzilla II: King of the Monsters“, 2019). Er ist unter anderem Mitglied der Japanischen Filmakademie und der Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS).



## **GLEN MACPHERSON (KAMERA)**

GLEN MACPHERSON ist ein kanadischer Kameramann, der in Los Angeles lebt. Zu seiner Filmographie gehören RESIDENT EVIL: THE FINAL CHAPTER („Resident Evil: The Final Chapter“, 2016), RESIDENT EVIL: RETRIBUTION („Resident Evil: Retribution“, 2012), DIE DREI MUSKETIERE („The Three Musketeers“, 2011), RESIDENT EVIL: AFTERLIFE („Resident Evil: Afterlife“, 2010), MOMENTUM („Momentum“, 2015), POMPEII („Pompeii“, 2014), FINAL DESTINATION 4 („Final Destination 4“, 2009), JOHN RAMBO („Rambo“, 2008), TRICK'R TREAT – DIE NACHT DER SCHRECKEN („Trick 'r Treat“, 2007), 16 BLOCKS („16 Blocks“, 2006), TÖDLICHER ANRUF („One Missed Call“, 2008), VOLLTR-EFFER – EIN SUPERCOACH GREIFT DURCH („Rebound“, 2005), WALKING TALL – AUF EIGENE FAUST („Walking Tall“, 2004), ROMEO MUST DIE („Romeo Must Die“, 2000), FRIDAY AFTER NEXT („Friday After Next“, 2002), ALL ABOUT THE MONEY („All About the Benjamins“, 2002), EXIT WOUNDS („Exit Wounds – Die Copjäger“, 2001) sowie LESLIE NIELSEN IST SEHR VERDÄCHTIG („Wrongfully Accused“, 1998). MacPherson gewann zwei Preise der Canadian Society of Cinematographers und darf Genie, Gemini, Leo, Emmy und BAFTA Awards sein Eigen nennen. MacPherson bezieht in seine Arbeit neue digitale Technologien und 3D-Capture mit ein als neue Tools, die dem Einfangen fesselnder Geschichten auf der großen Leinwand zugutekommen.



## EDWARD THOMAS (SZENENBILD)

EDWARD THOMAS, in Swansea, South Wales geboren, hatte schon von Kindheit an ein starkes Interesse an Kunst und Theater und trat als Teenager dem The West Glamorgan Youth Theatre bei. Er absolvierte 1989 einen Grundkurs in Kunst am Swansea College of Art und graduierte anschließend 1992 an der Wimbledon School of Art mit einem mit „sehr gut“ bewerteten Bachelor of Arts im Fach Dreidimensionales Theater-Design. Seine Karriere am Theater startete er am Royal Opera House als Assistenz-Szenenbildner bei der Inszenierung von „Turandot“.

Bevor er in den Filmbereich ging, arbeitete Thomas an verschiedenen Werbespots mit. Seine erste Erfahrung in der Filmproduktion machte er im Historienfilm („The Mystery of Edwin Drood“), der Adaption von Charles Dickens' unvollendeter Detektivgeschichte. Mit seiner entfachten Leidenschaft für den Filmbereich arbeitete Thomas in den folgenden sechs Jahren an zwölf weiteren Produktionen mit, die aus den Genres Historie, Science-Fiction und Fantasy stammten. Während dieser Arbeit, die sich hauptsächlich in Südafrika abspielte, sammelte er viel Erfahrung und festigte seinen guten Namen unter den Szenenbildnern.

Nach der Rückkehr nach Wales erfüllte er sich seinen Traum mit der Zusammenarbeit mit Russell T. Davies für die Serie „Doctor

Who“ (Staffel eins bis fünf), der Spin-off-Serie „Torchwood“ (Staffel eins bis drei) sowie „The Sarah Jane Adventures“ und dem Piloten von „Sherlock“. Sein guter Ruf im Erschaffen neuer Welten führte ihn 2010 zurück nach Südafrika, wo er an der britischen Science-Fiction-Serie „Outcasts“ arbeitete. Mit World Productions realisierte er „United“ sowie „Line of Duty“.

2012 trug er viel dazu bei, Hollywood mit der Produktion der historischen Fantasyserie „Da Vinci's Demons“ nach Swansea zu locken, die David Goyer für Starz TV entwickelt hatte. Er half beim Aufbau des Studios und betätigte sich als assoziierter Produzent und Szenenbildner für die Staffeln eins bis drei. Im Anschluss daran kam SET FIRE TO THE STARS (2014), das Biopic über Dylan Thomas mit Elijah Wood. Überdies war er ausführender Produzent des Dokumentation JACK TO A KING: THE SWANSEA STORY (2014). 2014 schaffte er es 18 Mal auf die Nominierungsliste der BAFTA Cymru Awards (BAFTA Cymru ist der BAFTA-Ableger in Wales) für seine Beteiligung an den zuvor erwähnten Produktionen.

Er war Designberater von Bad Wolf Studio in Cardiff, bevor er wieder nach Südafrika reiste, um dort an mehreren Projekten zu arbeiten wie RESIDENT EVIL: THE FINAL CHAPTER („Resident Evil: The Final Chapter“, 2016), ESCAPE ROOM („Escape Room“, 2019) und dem kommenden ESCAPE ROOM 2 (2021) mit Adam Robitel und Produzent Neal H. Moritz,

sowie der YouTube-Thrillerserie „Origin“.

Derzeit ist Thomas in Prag mit den Dreharbeiten der Netflix-Serie „Magic Order“ für Atomic Monster beschäftigt.

Seine Arbeit wurde vielfach gewürdigt, so etwa mit mehreren Nominierungen für das beste Szenenbild bei den BAFTA Cymru Awards und den RTS Awards und als bestes Nachwuchstalents bei den National BAFTA Awards. 2006 gewann er einen BAFTA Cymru Award für das beste Szenenbild für seine Arbeit an „Torchwood“ und 2010 folgte einer für „Doctor Who: Waters of Mars“. Sein Szenenbild von SET FIRE TO THE STARS bescherte ihm nicht nur einen BAFTA Cymru Award, sondern auch (in der Kategorie Arts & Culture) einen IWA Inspire Wales Award. Zudem erhielt er die beste Note bei der WalesOnline Arts Power List 2015.

Edward Thomas engagiert sich schon immer als Talentförderer. Er gründete das Adjacent Educational Project, das mittlerweile in der Screen Alliance Wales aufgegangen ist. Zudem ist er Leiter des Trainingsprogramms Its My Shout. Er ist Vizepräsident und Mitglied des Royal Welsh College of Music and Drama sowie Mitglied der University of Wales Trinity St David. Wenn er gerade keine neuen Welten rund um den Globus entwirft, lebt er mit seiner Frau und seinen Töchtern in Swansea.

## DOOBIE WHITE (SCHNITT)

DOOBIE WHITE ist ein preisgekrönter Editor und Sound Designer, der im Bereich Film, Werbung, Trailer und Musikvideos arbeitet. Detailverliebtheit, Erfindungsreichtum und leidenschaftliche Hingabe sind sein Markenzeichen. Insgesamt hat er bereits neun Auszeichnungen für seine Editoren-Leistung gewonnen und wurde viele weitere Male mehr für seine Arbeit im Schnitt und Ton nominiert. Zu seinen Trophäen zählen Hollywood Post

Alliance Awards für den besten Schnitt, den er vier Mal hintereinander gewonnen hat (2013-2016), begehrte AICP Awards (2015 & 2019) und zwei AICE Awards (2011 & 2014), ebenfalls jeweils für den besten Schnitt.

White ist Mitbegründer von Therapy Studios. Das voll integrierte Postproduktionsunternehmen, das 2007 an den Start ging, steht für einzigartige, preisgekrönte Arbeiten im Werbebereich für Firmen wie Pepsi, Nissan oder Google, im Filmbereich mit Produktionen wie SOUND CITY (2013) oder GAMER („Gamer“, 2009) und im Bereich Musikvideos für Bands wie Gnarl Barkley, Soundgarden oder Eminem. Therapy Studios hat sich zu einem Team von in der Branche sehr geschätzten Künstlern erweitert, die in einem kreativen, gemeinschaftlichen Umfeld zusammenarbeiten. Zu Whites jüngsten Filmarbeiten zählen RESIDENT EVIL: THE FINAL CHAPTER („Resident Evil. The Final Chapter“, 2016) und POLAR (2019).



## DANIELLE KNOX (KOSTÜMBILD)

DANIELLE KNOX kann auf eine über 20-jährige erfolgreiche Karriere in der Filmindustrie zurückblicken, die sie nach ihrem Abschluss in Kunst und ihren Reisen nach Europa und dem Osten, die ihre große Liebe für das Entdecken fremder Länder entzündeten, startete.

Bevor sie ihre Nische beim Kostüm fand, testete Know alle nur erdenklichen Bereiche beim Film aus. Beim Kostümbild konnte sie schließlich ihre Leidenschaft für kreative Herausforderungen ausleben, die durch die Arbeit in verschiedenen Genres hinsichtlich Zeit, Fantasy, Mode, Street-Style oder Science-Fiction gegeben waren.

Ihre Liebe für Reisen und ihre Liebe zur Kunst prägten ihren Arbeitsstil in Richtung „edgy“ Street-Style, dokumentarischem Realismus und dystopisch-futuristischem Grunge.

Sie arbeitete mit vielen Filmemacherin aus dem Underground, in den Genres Grindhouse, Horror, Kultklassikern und Videospielen, mit Schauspielern wie Milla Jovo-

vich, Omari Hardwick oder Loretta Divine beim kommenden Horrorfilm SPELL (2020), mit Luke Goss, Danny Trejo, Ving Rhames, Michael Gross, Corey Feldman, Maisie Williams, Alan Ritchson, Marama Corlett, Colin Cunningham, Christina Ochoa, Luca Pasqualino und dem britischen Darling Michelle Keegan. Die Projekte waren alle ganz unterschiedlicher Natur, etwa BLUE CRUSH 2 – NO LIMITS („Blue Crush 2“, 2011), der Horrorklassiker LOST BOYS: THE THIRST („The Lost Boys 3“, 2010), der dystopische Actionfilm DEATH RACE 3: INFERNO („Death Race 3“, 2012), die Grindhouse-Serie „Blood Drive“, TV-Fiction-Dokus wie „Jonestown: Paradise Lost“, TV-Militärdramen wie „Eine Frau an der Front“ oder der historische Art-housefilm DIE VERBORGENE WELT („The World Unseen“, 2007), der ihr einen SAFTA für das beste Kostümbild bescherte.

Danielle Know arbeitete zudem während ihrer Zeit als Assistentin von Kostümbildnern wie Michele Clapton („Game of Thrones“) und Kasia Walicka-Maimone (AMELIA („Amelia“, 2009), CAPOTE („Capote“, 2005)) mit Berühmtheiten wie Jamiroquai, T.I., Michael Fassbender, Hilary Swank und Richard Gere zusammen.

Zu ihren jüngsten Arbeiten zählt die romantische Komödie „The Afterlife of the Party“ für Netflix mit Victoria Justice, und sie bereitet sich gerade für die „Resident Evil“-Serie vor, die ebenfalls für Netflix entsteht.

## PAUL HASLINGER (MUSIK)

Nach seinem Musikstudium an der Akademie in Wien, schloss sich PAUL HASLINGER den Kosmische-Musik-Legenden von Tangerine Dream an, mit denen er an den gefeierten Soundtracks von NACHT DER ENTSCHEIDUNG – MIRACLE MILE („Miracle Mile“, 1988), NEAR DARK – DIE NACHT HAT IHREN PREIS („Near Dark“, 1987), SHY PEOPLE – BEDROHLICHES SCHWEIGEN („Shy People“, 1987), LEGENDE („Legend“, 1985) und



dem 1991 bei den Grammy nominiertem „Canyon Dreams“ zusammenarbeitete.

Nachdem er die Band verlassen hatte, um eine Solokarriere in seiner Wahlheimat L.A. einzuschlagen, begann er an Filmen wie CHEATERS („Cheaters“, 2000), VERRÜCKT/SCHÖN – CRAZY/BEAUTIFUL („Crazy/Beautiful“, 2001) und BLUE CRUSH („Blue Crush“, 2002) mit John Stockwell zu arbeiten sowie an UNDERWORLD – AUFSTAND DER LYKANER („Underworld: Rise of the Lycans“, 2009), UNDERWORLD: AWAKENING („Underworld: Awakening“, 2012), DIE DREI MUSKETIERE („The Three Musketeers“, 2011) sowie RESIDENT EVIL: THE FINAL CHAPTER („Resident Evil: The Final Chapter“, 2016). Im Fernsbereich zählen die Serien „Halt and Catch Fire“ und „Fear the Walking Dead“ zu seinem Schaffen, ebenso wie die bei den Golden Globes nominierte Serie „Sleeper Cell“, die Haslinger in der Kategorie Outstanding Music Composition im Bereich Miniserie/Film/Special zum ersten Mal auf die Nominierungsliste bei den Primetime Emmy Awards brachte.

Zu seinen Arbeiten im Videospieldbereich gehören Titel wie „Far Cry: Instincts“, „Rainbow Six: Siege“, „Wolverine“ und „Need for Speed“.

Paul Haslinger wuchs in einer musikalischen Familie im österreichischen Linz auf. Den Klavierunterricht gab er schnell wieder auf und

lernte lieber die Geheimnisse der Musikkomposition, indem er die Alchemie des Songwritings eingehend untersuchte, bevor er ein Musikstudium an der Akademie in Wien aufnahm und als Session-Musiker jobbte.

Nach seinem Umzug nach Los Angeles blühte er in der aufkeimenden amerikanischen Elektroszene auf. Er arbeitete mit Jon Hassell zusammen, den berühmten französischen Elektro-Experimentalisten von Lightwave und dem Dark-Ambient-Pionier Lustmord, bevor er mit Filmkomponist Graeme Revell zahlreiche berühmte Scores und Soundtracks hervorbrachte. Bald danach startete Haslinger alleine durch und durchschritt ein eklektisches Jahrzehnt an Arbeiten für Videospiele und Fernsehproduktionen. Inmitten dieser Soundtrack-Phase begann Haslinger, an seinem eigenen Solomaterial zu arbeiten, wobei ihm seine klassische Ausbildung und seine Liebe zum Experimentieren wunderbar zugutekam.

Haslingers Hunger auf alles Experimentelle und der Wunsch, seine musikalische Reise fortzusetzen, kennt keine Grenzen. Neben einem neuen Projekt mit dem britisch-nigerianischen Sänger Ade Omotayo bereitet er sich auch auf weitere Kooperationen und Experimente im Bereich künstliche Intelligenz vor, wobei die Arbeit an Film-Soundtracks anhält. Seine Musik wird demnächst in der CBS-Serie „Interrogation“ zu hören sein.

