

WILDWOOD





WILDWOOD

Ein Film von Travis Knight

Animation, Fantasy | USA 2026

Laufzeit: ca. 136 Minuten

Kinostart: 5. November 2026

Im Schweizer Verleih von Praesens-Film

Presseheft

Pressebetreuung

ProFilm

Münchhaldenstrasse 10
8008 Zürich

presse@praesens.com

Schweizer Verleih

Praesens-Film AG

Münchhaldenstrasse 10
8008 Zürich

info@praesens.com

STAB

Regie	TRAVIS KNIGHT
Drehbuch	CHRIS BUTLER
Nach den Büchern von	COLIN MELOY
Produktion	TRAVIS KNIGHT
	SAM WILSON
Kamera	CALEB DESCHANEL
Szenenbild	NELSON LOWRY
Kostüme	DEBORAH COOK
Spezialeffekte	STEVE EMERSON
Schnitt	CHRISTOPHER MURRIE-GREEN
Musik	DARIO MARIANELLI
Head of Character and Practical Effects	OLIVER JONES
Director of Rapid Prototyping	BRIAN McLEAN
Principal Character Designer	THIBAUT LECLERCQ
Head of Animation	BRAD SCHIFF
Head of CG Animation	BENOIT DUBUC
Head of Story	EMANUELA COZZI

SYNOPSIS

Nachdem ihr kleiner Bruder von einem Schwarm Krähen entführt worden ist, begibt sich die 12-jährige Prue auf eine abenteuerliche Rettungsmission in die „Undurchdringliche Wildnis“ – einen verzauberten Wald, der sich am Rande von Portland, Oregon, verbirgt. Gemeinsam mit ihrem tollpatschigen Mitschüler Curtis betritt sie eine Welt voller sprechender Tiere, Magie und uralter Mächte. Als die beiden in einen Konflikt geraten, der das Gleichgewicht des Waldes bedroht, entdeckt Prue eine innere Stärke, von der sie niemals geahnt hätte, dass sie in ihr steckt. Wenn sie ihren Bruder retten und das Schicksal von **WILDWOOD** verändern will, muss sie alles aufs Spiel setzen.

LAIKA, das vielfach Oscar®-nominierte und BAFTA®-prämierte Erfolgsstudio hinter CORALINE, präsentiert **WILDWOOD**, ein mitreißendes und bildgewaltiges Stop-Motion-Animationsabenteuer über Liebe, Verlust, Aufopferung und Geheimnisse – und über die Magie, die sich einem offenbart, wenn man bereit ist, sich ihr zu öffnen. Die berührende Geschichte von Prue, die für die Rettung ihres Bruders alles riskiert, basiert auf den gleichnamigen Jugendbuchbestsellern von Colin Meloy.

NACHRICHT VON LAIKA

Zwanzig Jahre künstlerische Entwicklung, geleitet von einer einfachen Überzeugung: Geschichten sind wichtig.

Von Anfang an waren wir davon überzeugt, dass Geschichten uns helfen, die Welt zu verstehen. Sie verleihen unseren Ängsten und Hoffnungen Gestalt. Sie erinnern uns daran, dass Mut selten mit Furchtlosigkeit gleichzusetzen ist, dass Liebe oft hohe Anforderungen an uns stellt und dass selbst in unseren dunkelsten Momenten die Möglichkeit der Gnade besteht.

Das sind die Geschichten, die wir schon immer erzählen wollten. Auch wenn sich die Filme, die wir in den letzten zwanzig Jahren gedreht haben, in Stil, Ton und Schauplatz stark unterscheiden mögen, so teilen sie doch eine gemeinsame Überzeugung: Die außergewöhnlichsten Welten sind nur dann von Bedeutung, wenn sie etwas Wahres über unsere eigene Welt offenbaren.

WILDWOOD setzt diese Tradition fort.

Oberflächlich betrachtet ist **WILDWOOD** ein grandioses Fantasy-Abenteuer, doch wie alle Geschichten, die uns am meisten inspiriert haben, sind seine eigentlichen Themen zutiefst menschlich. Es ist eine Geschichte über Trauer und Liebe. Über die unüberwindbare Spannung zwischen Festhalten und Loslassen. Darüber, zu entdecken, dass die Welt komplizierter, schöner und vernetzter ist, als wir es uns vorgestellt haben. Es ist eine Geschichte über Hoffnung, Mut und Angst – und über die unmöglichen Entscheidungen, zu denen uns die Liebe manchmal zwingt.

Auch wenn sich in den letzten zwei Jahrzehnten viel verändert hat, haben wir diese Geschichte mit derselben grundlegenden Methodik zum Leben erweckt, die wir bereits bei unserem allerersten Film CORALINE verwendet haben: Stop-Motion-Animation, ein Medium, das seine Menschlichkeit offen zur Schau stellt.

Wir glauben, dass der Akt, etwas mit großer Sorgfalt von Hand zu schaffen, etwas zutiefst Menschliches an sich hat. Jeder Film, den wir drehen, entsteht durch die geduldige Arbeit von Hunderten von Künstlern, die Bild für Bild gestalten. Jedes Einzelbild trägt den Abdruck der Künstler, die es zum Leben erweckt haben. Jede Puppe ist ein greifbares Objekt. Jedes Set existiert wirklich. Jedes Kostüm wurde von Menschenhand genäht. Jeder Gesichtsausdruck erforderte, dass sich jemand über eine Puppe beugte, den Atem anhielt, einen Gegenstand um einen Bruchteil eines Millimeters bewegte und daran glaubte, dass die Summe aus Tausenden fast unmerklicher Gesten eines Tages einen Fremden davon überzeugen könnte, dass eine Ansammlung aus Stahl und Silikon eine Seele besitzt.

Das ist eine lächerliche Vorstellung. Aber wir glauben daran.

Und doch ist der handwerkliche Charakter unserer Arbeit kein Selbstzweck. Er ist Ausdruck der Hingabe, der Neugier und der Menschlichkeit, die jeder Künstler auf die Leinwand bringt. Seit mehr als zwei Jahrzehnten ist das unverändert geblieben. Die Technologie entwickelt sich weiter. Die Techniken verbessern sich. Werkzeuge kommen und gehen. Aber das Ziel ist immer dasselbe.

Geschichten zu erzählen, die den Menschen noch lange nach dem Erlöschen der Lichter im Gedächtnis bleiben. Geschichten, die uns daran erinnern, dass Dunkelheit und Licht keine Gegensätze, sondern Begleiter sind, dass gewöhnliche Menschen zu außergewöhnlichen Taten fähig sind und dass die Liebe nach wie vor die kraftvollste Kraft ist, die wir kennen. Diese Geschichten sind wichtig.

Wir glauben, dass **WILDWOOD** eine davon ist.

STATEMENT VON REGISSEUR TRAVIS KNIGHT

Wenn mich Leute fragen, seit wann ich an WILDWOOD arbeite, antworte ich meist: seit 16 Jahren. Das ist streng genommen richtig. Die ehrlichere Antwort lautet jedoch: Ich arbeite schon mein ganzes Leben lang daran.

Lange bevor es ein Drehbuch, eine Puppe oder eine Kamera gab, gab es die Geschichten, die mir meine Mutter vorlas. Tolkien. Lewis. Baum. Carroll. Geschichten, die uns einflößten, dass die gewöhnliche Welt nur deshalb gewöhnlich ist, weil wir noch nicht gelernt haben, sie aus dem richtigen Blickwinkel zu betrachten. Dass irgendwo jenseits der Grenze des Vertrauten, versteckt hinter den Bäumen oder gleich um die nächste Ecke, das Wunderbare geduldig wartete.

Das Wunderbare wartete tatsächlich auf mich, als ich zum ersten Mal auf Colin Meloy's unvollendetes Manuskript zu „WILDWOOD“ stieß. Lange bevor es als veröffentlichter Roman seinen Weg in die Welt fand, zog mich Colins wunderschöne Prosa in ihren Bann. Schon nach wenigen Seiten erlebte ich dieses seltene, unverkennbare Gefühl, das jeder kreative Mensch insgeheim fürchtet.

„Oh nein. Das gehört mir.“

Natürlich nicht rechtlich gesehen. Sondern im übertragenen Sinne. So, als würde man versehentlich Blickkontakt mit einer ausgesetzten französischen Bulldogge aufnehmen. Man nimmt sie mit nach Hause. Man weiß nicht, wo sie schlafen wird. Oder wie viel sie kosten wird. Oder ob sie die Möbel zerstören wird. Aber die Entscheidung ist bereits gefallen.

Ich habe mich sofort verliebt.

Dann sah ich die Illustrationen von Carson Ellis. Niemand sieht die Welt so wie Carson. Sie scheint die Welt nicht so zu illustrieren, wie sie ist, sondern so, wie es sich anfühlt, sich an sie zu erinnern. Bäume ragen höher empor. Die Winter fühlen sich kälter an. Die Sommer sind goldener. Die Kindheit streckt sich in Richtung Mythos, ohne jemals den Schmutz unter den Fingernägeln aus den Augen zu verlieren. Erinnerung und Fantasie existieren gleichzeitig nebeneinander. Es ist herrlich, und irgendwie hat es **WILDWOOD** noch cooler gemacht.

Und dann wurde mir klar, dass die Geschichte in Portland, Oregon, spielt. Meiner Heimatstadt. Das ist ein bisschen so, als würde man „Der Herr der Ringe“ entdecken und dann erfahren, dass Rivendell direkt an der Burnside Street liegt, der Balrog gelegentlich auf Indie-Folk-Festivals auftritt und Aragorn darauf besteht, seinen eigenen, ethisch einwandfrei bezogenen Single-Origin-Kaffee zu brühen.

Es war außergewöhnlich. Es war zu schön, um wahr zu sein. Wir mussten diesen Film unbedingt drehen.

Natürlich haben wir uns die Rechte an dem Buch gesichert. Natürlich mussten wir feststellen, dass wir absolut keine Ahnung hatten, wie wir ihn umsetzen sollten. Denn etwas machen zu wollen und dazu in der Lage zu sein, sind zwei völlig verschiedene Dinge. Ich nehme an, das ist eine der weniger erfreulichen Erkenntnisse des Erwachsenenlebens.

Also wartete **WILDWOOD**.

Nicht passiv. Wälder sind niemals passiv. Sie wachsen, während sie regungslos erscheinen. Sie sammeln unter der Erde Kraft, lange bevor sich ihre Äste dem Himmel zuwenden. Die Jahreszeiten ziehen wie langsame Gedanken an ihnen vorbei. Alles Wichtige geschieht zuerst unter der Oberfläche.

Also wartete **WILDWOOD**.

Nicht, weil es nicht bereit für uns war, sondern weil wir noch nicht würdig genug dafür waren. Manchmal wissen Geschichten Dinge, bevor wir sie wissen. Manche kommen genau dann, wenn man sie braucht, andere kommen Jahrzehnte, bevor man in der Lage ist, zu verstehen, was sie einem sagen wollten.

In diesen sechzehn Jahren drehten wir weitere Filme. Jeder einzelne lehrte uns etwas. Jeder erweiterte unseren Horizont auf offensichtliche wie auch auf unsichtbare Weise. Wir lernten neue Techniken. Lösten alte Probleme. Erfanden neue. Scheiterten oft genug, um unsere Angst vor dem Scheitern ein wenig zu überwinden.

Und dennoch wartete **WILDWOOD** weiter.

Fast ohne es zu merken, allmählich, mühsam, wurden wir zu den Filmemachern, die **WILDWOOD** von uns verlangte. Das lag nicht daran, dass wir geschickter wurden – obwohl ich hoffe, dass wir das wurden. Vielmehr lag es daran, dass wir lernten, wirklich darauf zu hören, was die Geschichte von uns verlangte. Auf diesem Weg habe ich, glaube ich, endlich ein klares Verständnis dafür gewonnen, was den LAIKA-Prozess so besonders macht und was Stop-Motion so einzigartig macht.

Ich könnte über Skelette und austauschbare Gesichter, Silikonhäute, Miniaturkostüme, Motion-Control-Kameras oder den erstaunlichen Einfallsreichtum der Künstler sprechen, die ganze Zivilisationen erschaffen, die nicht größer sind als ein Esstisch. All das ist wahr. Aber es ist nicht die eigentliche Antwort.

Die eigentliche Antwort lautet: Sorgfalt.

Das Besondere an Stop-Motion ist, dass jedes einzelne Detail, das man sieht, existiert, weil es einem anderen Menschen wichtig genug war, es zu erschaffen. Jedes Einzelbild zeugt von einer menschlichen Entscheidung. Jemand hat diesen Baum modelliert. Jemand hat diesen winzigen Mantel genäht. Jemand hat genau den richtigen Grünton für ein Blatt gemischt, das weniger als eine Sekunde lang durch die Ecke des Bildes schwebt, bevor es für immer verschwindet. Nichts ist einfach so passiert. Alles wurde mit Sorgfalt ins Leben gerufen.

Das hat etwas sehr Bewegendes an sich.

In einer Zeit, die zunehmend von Geschwindigkeit geprägt ist, in der bewegte Bilder mit wenigen Tastenanschlägen heraufbeschworen werden, in der ganze Welten mit einem Mausklick entstehen und die Vorstellungskraft selbst automatisiert wird, verspricht Stop-Motion etwas anderes. Sie erinnert uns daran, dass manche Dinge es wert sind, sich Zeit dafür zu nehmen. Dass Aufmerksamkeit einen Wert hat. Dass Hingabe Spuren hinterlässt. Manchmal sogar im wahrsten Sinne des Wortes.

Die meisten davon haben wir wegetuschelt.

Aber ihre Präsenz bleibt trotzdem bestehen. Ich bin fest davon überzeugt, dass der Prozess des Kunstschaffens in der Kunst selbst weiterlebt. Und in **WILDWOOD** steckt in jedem Einzelbild die Menschlichkeit derer, die es geschaffen haben. Auf seltsame Weise ist jedes Einzelbild jeder Einstellung in jedem Film ein außergewöhnlicher Akt des Vertrauens. Hunderte von Menschen haben sich versammelt, um darauf zu bestehen, dass winzige, handgefertigte Puppen völlig Fremde zum Lachen, Weinen, Hoffen, Trauern und vielleicht dazu bringen können, die Welt ein wenig anders zu sehen. Wenn man das laut ausspricht, klingt es völlig lächerlich.

Und doch ...

Da sind sie. Und genau das tun sie. Und nachdem ich über zwanzig Jahre lang in den Marionettenminen geschuftet habe, bin ich zu der Überzeugung gelangt, dass die Welt von Menschen zusammengehalten wird, die mit unvernünftiger Überzeugung lächerliche Dinge tun. Die Bäume pflanzen, in deren Schatten sie niemals sitzen werden. Die Kathedralen bauen, deren Fertigstellung sie niemals erleben werden. Die sechzehn Jahre damit verbringen, Marionetten jeweils um weniger als einen Zoll zu bewegen, weil sie glauben, dass sich irgendwo jemand vielleicht ein bisschen weniger allein fühlen könnte.

Lächerlich. Großartig. Möglicherweise ein und dasselbe.

Sechzehn Jahre vergingen. Der Wald wuchs. Wir auch. Rückblickend glaube ich nicht, dass wir sechzehn Jahre damit verbracht haben, dem Film Leben einzuhauchen. Ich glaube, der Film hat sechzehn Jahre damit verbracht, uns Leben einzuhauchen.

Das klingt nach etwas, das man auf einem teuren Kissen gestickt finden könnte.
Aber manchmal hat das teure Kissen recht.

Willkommen in Wildwood.

Und falls euch zufällig eine Krähe begegnet, die euch mit distanzierter Überlegenheit anblickt ...
Macht euch keine Sorgen.

So waren sie schon immer.

Travis Knight

Präsident und CEO, LAIKA

Regisseur und Produzent

Es gibt einen Ort auf der Welt, an den Menschen sich niemals begeben sollten.
Dunkle Wälder, in denen die Bäume noch dunklere Geheimnisse verbergen.
Und dieser Ort heißt ... Wildwood.

DIE CHARAKTERE

Prue McKeel

Prue wirkte schon immer älter als sie ist. Klug, äußerst tüchtig und mit einer Selbstsicherheit ausgestattet, die manchmal als Gewissheit täuschen kann, kann sie es kaum erwarten, die Kindheit hinter sich zu lassen. Doch als ihr kleiner Bruder von einem Schwarm Krähen entführt und in die verbotene Wildnis jenseits von Portland verschleppt wird, wird ihr sorgfältig aufgebautes Selbstbewusstsein auf eine harte Probe gestellt. Bei Prues Reise geht es nicht nur darum, ihren Bruder zu retten. Es geht darum zu entdecken, dass Mut nicht die Abwesenheit von Angst ist, dass Reife nicht die Ablehnung der Kindheit bedeutet und dass Liebe weitaus mehr von uns verlangt als Kompetenz es jemals könnte.

Curtis Mehlberg

Curtis ist die Art von Kind, die lieber über Abenteuer liest, als selbst welche zu erleben. Aufrichtig, unbeholfen, unendlich neugierig und insgeheim in Prue verliebt, scheint er für eine gefährliche Reise in einen verzauberten Wald völlig ungeeignet zu sein. Genau das macht ihn

jedoch unverzichtbar. Während Prue voranstürmt, beobachtet Curtis. Er hört zu. Er stellt Fragen. Unterwegs entdeckt er, dass Heldentum selten so aussieht, wie wir es uns vorstellen, und dass Freundlichkeit, Empathie und Überzeugung die stärkste Waffe sein können.

Alexandra

Lange bevor sie als Bösewichtin gebrandmarkt wurde, war Alexandra einfach nur eine Mutter. Der Tod ihres kleinen Sohnes erschütterte ihre Welt so sehr, dass sie sich weigerte, dessen Endgültigkeit zu akzeptieren. Bei dem Versuch, den Tod selbst zu besiegen, sperrte sie sich stattdessen in ihre Trauer ein und opferte Mitgefühl, Vernunft und schließlich ihre eigene Menschlichkeit im Streben nach dem Unmöglichen. Alexandra wird nicht von Grausamkeit getrieben. Sie wird von einer Liebe getrieben, die sich in Besessenheit verwandelt hat – eine Mahnung daran, dass unsere tiefsten Tugenden, wenn man ihnen freien Lauf lässt, zu unseren größten Tragödien werden können.

Brendan

Brendan führt die Banditen nicht aus Machtgier an, sondern weil andere darauf vertrauen, dass er sie weise ausübt. Er ist zwar furchteinflößend, wenn es sein muss, versteht aber, dass Stärke weniger an Dominanz als an Zurückhaltung gemessen wird. Als Alexandras Ambitionen jeden Winkel von Wildwood bedrohen, wird Brendan zu einem von Prues wichtigsten Verbündeten, da er in ihr die seltene Bereitschaft erkennt, das Richtige dem Einfachen vorzuziehen.

Die Generalin

Die Herrscherin des Vogelfürstentums flößt sofort Respekt ein. Majestätisch, äußerst intelligent und von einem kompromisslosen Pflichtbewusstsein beseelt, regiert sie mit Autorität und Weisheit. In einer Welt, die in Fraktionen zerfällt, ist sie eine der wenigen Persönlichkeiten, die über die Politik hinaus das Allgemeinwohl im Blick behalten.

Septima

Klein, ruppig und stets unterschätzt, überlebt Septima dank ihres Witzes, ihres Mutes und einer fast übernatürlichen Begabung, sich aus unmöglichen Situationen herauszureden. Sie ist zu gleichen Teilen Schelm, Wegweiserin und komische Figur, doch hinter ihrem Sarkasmus verbirgt sich eine bemerkenswerte Loyalität. Septima erinnert uns daran, dass einige der mutigsten Seelen in Wildwood diejenigen sind, denen am wenigsten Statuen zu Ehren errichtet werden.

Mrs. McKeel

Angenehm, künstlerisch begabt und unkonventionell. Mrs. McKeels Haus platzt nur so vor Büchern, Musik, selbstgemachter Marmelade und bedingungsloser Liebe. Sie ist überzeugt, dass die Welt ein besserer Ort ist, wenn man sie mit Neugier statt mit Gewissheit betrachtet. Auch wenn Prue die Güte ihrer Mutter für Naivität hält, entdeckt sie schon bald, dass Mitgefühl genauso widerstandsfähig wie Stärke sein kann.

Mr. McKeel

Bodenständig, humorvoll und eindeutig aus Portland: Mr. McKeel hat Freude an den kleinen Ritualen des Familienlebens. Er tut nicht so, als hätte er immer auf alles eine Antwort parat, aber er ist stets mit Geduld, Optimismus und grenzenloser Liebe zur Stelle. In einer Geschichte

voller Krieger und Mystiker zeigt seine unerschütterliche Hingabe, dass ganz gewöhnliche Gesten der Fürsorge auf stille Weise heldenhaft sein können.

Dimitri

Ein Soldat, der eigentlich keiner sein sollte. Ständig übersehen, immer zerzaust und ein Pechvogel, wie er im Buche steht. Einen Großteil seiner Zeit ist er damit beschäftigt, nicht von jemand anderem gefressen zu werden. Doch unter all der Ängstlichkeit und seiner schier unglaublichen Pechsträhne verbirgt sich eine Grundanständigkeit, die Bestand hat, ganz gleich, wie gnadenlos die Welt auch wird.

Maksim

Die Uniform ist allzeit auf Hochglanz poliert. Jeder Befehl wird befolgt. Jede Schwäche wird verachtet. Maksim verkörpert die verführerische Sicherheit autoritärer Macht. Disziplin ist seine Religion, Gehorsam seine Tugend und Gnade ein Luxus, der nur Narren vorbehalten ist. Er dient Alexandra mit absoluter Hingabe und ist überzeugt, dass Ordnung jeden Preis wert ist.

Uhu Rex

Verborgen in einem heruntergekommenen Herrenhaus hat der Uhu Rex jahrelang Wildwood beobachtet, sich gleichzeitig aber auf eigenartige Weise davon ferngehalten. Er ist kultiviert, exzentrisch und verfügt über eine herrlich theatralische Intelligenz. Er weiß, dass das Schicksal von Königreichen manchmal von den Taten der Kinder abhängt.

Niamh

Furchtlos im Kampf und unendlich loyal zu ihrem Volk. Niamh hat ihr komplettes Leben mit der Verteidigung von Wildwood verbracht. Ihr Mut, ihre Robustheit und ihre Kampfkunst inspirieren andere, doch es ist ihr großes Herz, das sie unvergesslich macht.

Iphigenia

Die älteste Seele in Wildwood versteht, dass Weisheit nicht angesammelt, sondern angenommen wird. Geduldig, zutiefst einfühlsam und innig im Einklang mit den Lebensrhythmen des Waldes, erkennt Iphigenia Verbindungen, wo andere Konflikte sehen. Sie versteht, dass jedes Ende den Keim eines Neuanfangs in sich birgt.

Der Postmeister

Niemand kennt die versteckten Wege und Routen besser als der Postmeister General. Teils Seefahrer, teils widerwilliger Geschichtenerzähler, befördert er weit mehr als nur Briefe. Er transportiert Nachrichten, Geheimnisse und gelegentlich auch junge Helden genau dorthin, wo sie gebraucht werden.

Lars Svik

Im Gegensatz zu Alexandra sehnt sich Lars nicht nach Liebe. Er sehnt sich nach Kontrolle. Mit seiner völligen Gelassenheit und seiner kalten Rationalität glaubt er, dass Zivilisation nichts anderes ist, als die erfolgreiche Steuerung der Ambitionen anderer Menschen. Während Krieger ihre Schlachten im Freien austragen, ist Lars der Überzeugung, dass das Schicksal von Nationen oft in stillen Räumen von Menschen entschieden wird, die gelegentlich ihre Stimme erheben.

EIN BLICK HINTER DIE KULISSEN

WILDWOOD beginnt mit einem erschütternden Vorfall: Ein Schwarm Krähen entführt Prue McKeels kleinen Bruder Mac in die „Undruchdringliche Wildnis“ jenseits von Portland. Prue tut das, was die Liebe manchmal von uns verlangt: Sie folgt ihm.

Diese Entscheidung führt sie über die Grenze der ihr bekannten Welt hinaus nach Wildwood, einem Ort voller Schönheit und Gefahr, alter Trauer und eines heraufziehenden Krieges. Was als verzweifelte Rettungsmission beginnt, wird zu einer Reise in das verborgene Leben des Waldes und in die Dunkelheit und das Licht, die in uns allen wohnen.

Prues Reise entfaltete sich erstmals auf den Seiten von Colin Meloy's *New York Times*-Bestseller-Roman, der durch Carson Ellis' außergewöhnliche Illustrationen zum Leben erweckt wurde. Gemeinsam schufen sie eine Welt, die den pazifischen Nordwesten in ein beeindruckendes Land der Märchen und Mythen verwandelte. In diese Welt wagt sich Prue, begleitet von ihrem liebenswert unbeholfenen Klassenkameraden Curtis Mehlberg, nur um zu entdecken, dass der Wald weit mehr ist als ungezähmte Wildnis. Es ist eine uralte Zivilisation am Rande eines Konflikts, geprägt von der Gouvernante Alexandra, deren überwältigende Trauer über den Tod ihres Sohnes ein ganzes Reich auf einen tragischen Kurs gebracht hat.

Während Prues Suche nach Mac immer dringlicher wird, wird ihr klar, dass sie ihr eigenes Leben riskieren muss, um das ihres Bruders zu retten.

Colin Meloy's Roman, der sich auf die zeitlose Tradition der Fantasy-Literatur stützt und zugleich unverkennbar zeitgemäß ist, begeisterte die Leser mit seiner fantasievollen Welt und seiner emotionalen Ehrlichkeit. Zu ihnen gehörte auch Travis Knight, Präsident und CEO des in Portland ansässigen Stop-Motion-Animationsstudios *LAIKA*.

Mit seiner fesselnden Heldin, einer schillernden Vielfalt an unvergesslichen Figuren und Schauplätzen sowie einer atemberaubenden erzählerischen Bandbreite war Knight fest davon überzeugt, dass der Roman ein ideales Projekt für *LAIKA* wäre, und schon lange vor dessen Veröffentlichung schwebte Knight vor, ihn für die Leinwand zu adaptieren.

„Was mir daran besonders gut gefallen hat, war, wie zeitlos und zugleich absolut zeitgemäß das Buch wirkte“, erinnert sich Knight. „Es hatte die Weite und die Eigenartigkeit der großen Abenteuer und Märchen, die ich als Kind geliebt habe, aber darunter lag etwas erfrischend Zeitgenössisches. Es war lustig und beängstigend, lyrisch und ungezügelt. In einem Moment konnte es eine Öko-Fabel sein, im nächsten eine politische Satire, und dann plötzlich zu einem atemlosen Abenteuer oder zu etwas Intimem und zutiefst Emotionalem werden. Man spürte den entfernten Einfluss von Autoren wie Tolkien und Roald Dahl, aber Colin und Carson hatten eine Welt mit ganz eigenen Rhythmen und einer ganz eigenen Persönlichkeit geschaffen. Ich wusste sofort, dass ich das verfilmen wollte. Der beängstigende Teil kam kurz darauf ... als mir das Ausmaß dessen bewusst wurde, was sie sich ausgedacht hatten, und ich mich fragte, wie um alles in der Welt wir das auf die Leinwand bringen könnten, ohne etwas von seiner Wildheit, Schönheit oder Seele aufzugeben.“

Knight erkannte, dass der Umfang der Erzählung über das hinausging, was damals mit Stop-Motion filmisch möglich war, auch wenn diese beträchtliche Herausforderung zweifellos den Reiz ausmachte. Gemeinsam mit einer kleinen Gruppe von Künstlern und Technikern entwickelte er das Projekt weiter, während *LAIKA* in der Filmwelt durch weitere Veröffentlichungen immer bekannter wurde. Diese sechzehnjährige kreative Entwicklungsphase ermöglichte es LAIKA, die Sprache handgemachter Geschichten zu perfektionieren, angetrieben durch eigene Erfindungen, die entscheidend für den Beschluss einer Umsetzung des ehrgeizigsten Stop-Motion-Projekts des Studios waren: **WILDWOOD**.

Für das Drehbuch wandte sich Knight an seinen langjährigen Partner Chris Butler, der bereits die Drehbücher zu *PARANORMAN* (2012), *KUBO: DER TAPFERE SAMURAI* (2016) und *MISTER LINK – EIN FELLIG VERRÜCKTES ABENTEUER* (Missing Link, 2019) verfasst hatte und selbst als Regisseur tätig war (*PARANORMAN*, *MISTER LINK – EIN FELLIG VERRÜCKTES ABENTEUER*). Als Butler den Roman 2013 zum ersten Mal las, war er von den detailverliebten Welten sowohl vereinnahmt als auch eingeschüchtert. „Bei jedem Film versuchen wir, die Grenzen zu erweitern, aber dieses Buch hatte einen gewaltigen Umfang und war, ehrlich gesagt, als filmisches Vorhaben sehr beängstigend“, sagt Butler. Da **WILDWOOD** das allererste adaptierte Drehbuch seiner Karriere sein würde, hielt Butler es für wichtig, sich so nah wie möglich an die Vorlage zu halten. Außerdem wollte er dieses moderne Märchen von seinen vielen berühmten Vorgängern abheben – seien es nun literarische Klassiker wie „Alice im Wunderland“ oder eher Science-Fiction-lastige Favoriten wie „Eine Falte in der Zeit“; allesamt Geschichten über mutige Heldinnen, die durch ihre Erfahrungen in fremden Welten reifen.

In Anlehnung an die 20-jährige Philosophie von *LAIKA*, mit jedem Film neue Pfade zu beschreiten, vertrat Butler die Ansicht, dass **WILDWOOD** nicht den Konventionen des Fantasy-Genres untergeordnet werden sollte.

„Für mich ging es immer darum, die Realität in der Fantasie zu finden.“

Chris Butler

Diese Philosophie prägte jeden Aspekt der Adaption. Anstatt **WILDWOOD** wie eine Realitätsflucht zu behandeln, verankerte Butler die Geschichte in einer wiedererkennbaren emotionalen Wahrheit, wodurch sich diese außergewöhnliche Welt lebendig, bedeutsam und zutiefst menschlich anfühlt. Butler erinnert sich: „Ich begann darüber nachzudenken, wie diese Fantasiewelt wohl aussehen würde – nicht so, wie man sie aus einem typischen Animationsfilm kennt. Wenn eine Fantasiewelt real wäre, wie würde sich das anfühlen? Plötzlich gibt es sprechende Tiere, und man weiß nicht so recht, wie man sich ihnen gegenüber verhalten soll. Es sind nicht alles niedliche Wesen mit Rehaugen, die Lieder singen, und genau das hat mich interessiert. Wenn ein Kojote sprechen könnte, was würde er sagen?“

Bei der Untergrabung einiger der abgedroschensten Klischees des Fantasy-Genres hatte Butler eine wichtige Verbündete – die Figur der Prue selbst. Anstelle der typischen jungen Protagonistin mit großen Augen ist Prue eine gewitzte Heldin, die sich bestens mit den Mechanismen von Märchen auskennt. Sobald sie auf der Suche nach Mac die „Undurchdringliche Wildnis“ betritt, konzentriert sie sich ganz auf ihre Mission, ihren Bruder zu befreien, anstatt sich von den Seltsamkeiten der Welt ablenken zu lassen, in die sie geraten ist.

„Bei Prue habe ich mich wirklich auf die Idee gestützt, dass sie eine junge Teenagerin ist, die diese Art von Geschichten kennt – sie ist eine Teenagerin in einem Märchen, aber sie glaubt nicht an Märchen“, sagt Butler. „Das unterscheidet sie stark von der Heldin, die von einem magischen Ort verzaubert ist. Doch obwohl sie gut informiert und ziemlich gewitzt ist, muss sie auch lernen, dass sie nicht alle Antworten hat, die sie zu haben glaubt.“

Im Gegensatz dazu hat ihr scheinbar unglückseliger Begleiter Curtis zunächst gar keine Antworten parat. Nachdem er Prue in einem örtlichen Café begegnet ist und sie zu dem Park begleitet hat, in dem Mac entführt wird, treibt ihn seine Faszination für sie dazu, ihr in den verbotenen Wald zu folgen. Dort ist er verblüfft, sich in einer Welt wiederzufinden, die von sprechenden Tieren, Banditen und einer ruchlosen Matriarchin bevölkert ist, die ihre einst mächtige Stellung zurückerobern will. „Curtis ist eine sehr liebenswerte Figur, aber er ist ein Begleiter, den Prue zunächst nicht will“, sagt Butler. „Sie hat kein Interesse daran, dass er ihr folgt, aber sie sind zwei Seiten derselben Medaille, da sich ihre Wahrnehmung dessen, was Fantasie und was Realität ist, im Laufe des Films verändert.“

Genauer gesagt: Gerade als Prue erkennt, dass es in der Welt vielleicht mehr Wunder gibt, als ihr bewusst war, entdeckt Curtis, dass der Nervenkitzel und die Aufregung, seine kindlichen Fantasien zu verwirklichen, einen schrecklichen Preis haben können. „Es ist sehr einfach, einen Comic zu lesen oder ein Kartenspiel zu spielen, in dem es Helden mit Schwertern gibt – aber wozu dient dieses Schwert eigentlich?“, bemerkt Butler. „Die Realität dieser Kämpfe hat weitaus schwerwiegendere Folgen.“

Die treibende Kraft hinter der Gewalt, die die unterschiedlichen Wälder von **WILDWOOD** zu überrollen droht, ist die Dowager-Gouvernante Alexandra, eine Frau, deren traumatische Vergangenheit sie dazu treibt, schreckliche Gräueltaten zu begehen. Doch genau wie bei Prue und Curtis wollte Butler, dass die Figur dieselbe Vielschichtigkeit und Komplexität besitzt wie jeder menschliche Charakter. Sie mag den bösen Königinnen aus alten Märchen ähneln, doch sie wird von mehr als bloßer Macht angetrieben.

Vielmehr sucht sie verzweifelt nach einem Weg, eine Tragödie aus ihrer Vergangenheit wiedergutzumachen. „Das schien mir eine viel menschlichere Motivation für sie zu sein“, sagt Butler. „Das machte sie sympathischer, auch wenn sie schreckliche Dinge tut; man kann zumindest ihre wahre Seite erkennen. Sie ist nicht nur ein Klischee. Sie ist ein echter Mensch.“

Knight fügt über die Figur der Alexandra hinzu: „Äußerlich mag sie der Silhouette einer Märchenbösewichtin ähneln, aber ich habe Alexandra nie so gesehen. Die fesselndsten ‚Bösewichte‘ sind nicht wirklich böse, sondern Menschen, deren Schmerz sich in etwas Gefährliches verwandelt hat. Alexandra hat den Menschen verloren, den sie am meisten auf der Welt geliebt hat, und sie kann diesen Verlust nicht akzeptieren. Sie kommt nicht darüber hinweg. Also macht sie sich daran, die Welt ihrem Kummer unterzuordnen. Ich verstehe sie. Ich glaube, die meisten von uns können das. Trauer kann das Unmögliche verhandelbar erscheinen lassen. Sie kann uns davon überzeugen, dass wir mit genügend Zeit und Macht das Geschehene vielleicht rückgängig machen könnten. Alexandras Tragödie besteht darin, dass sie diesem Glauben bis an seinen dunkelsten Ort folgt. Sie tut schreckliche Dinge, aber diese entspringen etwas zutiefst Menschlichem: Liebe, Verlust und der verzweifelten Weigerung, loszulassen.“

Umgeben von einer bunten Schar aus Banditen, Bürokraten, Schleppern, sprechenden Vögeln und einer gutmütigen Ratte bildeten Prue, Curtis und Alexandra das Rückgrat von Butlers fertigem Drehbuch, das die besten Themen aus Meloy's Werk aufgriff. Storyboard-Künstler begannen 2018 damit, Butlers Worte in Bilder umzusetzen. Anfang 2020 ging der Film in die Vorproduktion, nur wenige Wochen vor dem Ausbruch der Corona-Pandemie, die die Welt in den Lockdown zwang.

Nachdem die Crew verschiedene Elemente der Vorproduktion von zu Hause aus bearbeitet hatte, kehrte sie im Juli 2020 ins Studio zurück, und die Dreharbeiten begannen offiziell im Jahr 2021 mit dem Ziel, **Wildwood** zur bislang umfangreichsten, atemberaubendsten und mitreißendsten Produktion von *LAIKA* zu machen.

DIE KUNST DES VERSCHWINDENS

Die größte Errungenschaft handgemachter Filme ist, wenn das Publikum das Handwerk nicht mehr wahrnimmt und anfängt, an die Darstellung zu glauben.

Seit Jahrzehnten schätzen die Zuschauer die Stop-Motion-Technik wegen der sichtbaren Handschrift des Künstlers. Mit **WILDWOOD** verfolgte *LAIKA* einen anderen Ansatz. Die Handschrift verschwand nie aus der Filmproduktion. Sie trat lediglich in den Hintergrund, sodass nicht die Technik, sondern die darstellerische Leistung zum emotionalen Anknüpfungspunkt wurde.

Travis Knight: „Wir wollten, dass sich die Emotionen in **WILDWOOD** authentisch und unverkennbar menschlich anfühlen. Tiefes Gefühl entsteht nicht durch Spektakel. Es entsteht durch Ehrlichkeit. Diese Überzeugung fließt in jede Szene, jede Geste, jeden Lichtwechsel ein. Unser Film wurde von Hand gefertigt, Bild für Bild, und ich glaube, dass das Publikum diese Arbeit von Menschenhand im Bild spüren kann. Aber das handwerkliche Können steht nie im Vordergrund. Es geht im Wesentlichen um das Gefühl. Die Technik ist lediglich das Mittel, mit dem wir etwas Intimes und Lebendiges zum Ausdruck bringen. Wir machen diese Filme nicht, damit die Arbeit dahinter sichtbar wird. Sondern dafür, dass man für kurze Zeit die Arbeit vollkommen vergisst und an die Lebendigkeit dessen glaubt, was sich auf der Leinwand abspielt.“

Das Figurendesign

Anfang 2020, nachdem Travis Knight beschlossen hatte, dass **WILDWOOD** der offizielle Nachfolger von *MISTER LINK – EIN FELLIG VERRÜCKTES ABENTEUER* werden sollte, begann der Kreativchef, sich mit dem leitenden Charakterdesigner Thibault Leclercq zu treffen, der seinen Vornamen als Künstlernamen verwendet. Ihre Gespräche konzentrierten sich zunächst auf die Entwürfe für Prue und Curtis.

Trotz ihrer Jugend hat Prue ihre Umgebung fest im Griff, während Curtis kaum etwas im Griff hat – abgesehen vielleicht von ein paar Hausaufgaben und seinen jugendhaften Freizeitbeschäftigungen. „Wenn man die Silhouette von Prue sieht, nimmt man diese Vertikalität wahr, dieses Gefühl der Kontrolle“, sagt Thibault. „Obwohl sie jung ist, spürt man ihren Mut und ihr Selbstbewusstsein. Curtis hingegen hat viele Rundungen, er ist in seiner

Körpersprache sehr flexibel. Er wächst noch etwas unbeholfen, und seine Kleidung sitzt nicht perfekt.“

Über die Antagonistin Alexandra sagt Thibault: „Wir wollten ihre Gesichtszüge nicht zu scharfkantig gestalten, damit sie etwas Mütterliches behält. Sie sollten aber auch nicht zu weich sein, da sie zugleich ein starker und einschüchternder Charakter ist.“

Für den Banditenkönig Brendan schuf Thibault eine kräftige, eindrucksvolle Figur mit einem massigen Körperbau und unerschütterlichen Moralkodex. Thibault wollte die Naturverbundenheit der Figur, sowie seine Robustheit und Verlässlichkeit betonen. „Er ist ein extrem mächtiger Krieger, aber die Idee war, in ihm einen majestätischen und edlen König zu erkennbar zu machen“, sagt er. „Was die Silhouette angeht, habe ich mich von einer Eiche inspirieren lassen, um ihn mit der Kraft des Waldes zu assoziieren.“

Anschließend widmete sich Thibault den unzähligen tierischen Charakteren, die sich als eine der größten Herausforderungen erwiesen, denen sich der Illustrator jemals gestellt hatte. Die Tiere durften nicht wie Karikaturen wirken. Stattdessen versuchte Thibault, die wirkliche Anatomie der Tiere widerzuspiegeln, und nahm nur notwendige Anpassungen vor, damit die Figuren die richtigen Handlungen in der Geschichte ausführen und Emotionen vermitteln konnten. „Wir mussten uns einige Freiheiten gegenüber den echten Tieren nehmen, denn als Menschen fällt es uns immer leichter, Empathie für Tiere zu empfinden, die uns ähnlich sind.“

Die Kostümierung half Thibault dabei, die Figuren zu vermenschlichen und gleichzeitig auch ihre tierischen Eigenheiten zu betonen. „Die Kojoten, aus denen Alexandras Truppen bestehen, wirken mit ihrer sehr furchteinflößenden, wilden Form imposant“, sagt Thibault. „Und doch sind sie nicht größer, als sie sein sollten, und ihre Anatomie entspricht der eines Kojoten. Sie haben keine Schultern, sondern extrem abgewinkelte Schulterblätter.“

Obwohl Alexandras rechte Hand Maksim eine perfekt sitzende Militärjacke mit goldenen Brokat-Schulterklappen und Dekorationselementen trägt, spürt man bei den anderen Kojoten in Alexandras Regiment das Unbehagen in ihren Uniformen. „Der Rest der Truppe trägt Kostüme, die etwas zu groß sind und absichtlich nicht ganz richtig sitzen“, erinnern sich Thibault und Cook. „Die Idee dahinter war, zu zeigen, dass den Kojoten diese Rollen aufgezwungen wurden. Sie wollen diese napoleonisch anmutenden Outfits gar nicht tragen.“ Im Gegensatz dazu schränkte Septimas winziges Mieder ihre geschmeidige Nagetier-Anatomie kaum ein, sodass die Animatoren die Figur in komische Posen verrenken konnten, die ihre schelmische Persönlichkeit zur Geltung brachten. „Septima hat uns viel Spaß gemacht“, sagt Thibault. „Ratten haben sehr biegsame Wirbelsäulen, was uns schöne, verspielte Kurven bei dieser Figur ermöglicht hat.“

Doch nicht alle Tierfiguren tragen Kostüme. Im Fall der Generalin waren sich Thibault und Knight beispielsweise einig, dass für die beeindruckende, riesige Adleranführerin der Vogelstreitkräfte keine zusätzlichen Verzierungen notwendig waren. „Die Tatsache, dass sie kein Kostüm trägt, lässt sie noch realistischer wirken“, sagt Thibault. „Sie ist das größte Tier in unserem Film, der größte Vogel dieser Welt, daher war es nicht nötig, etwas hinzuzufügen, um ihre Statur zu unterstreichen. Allein ihre Stimme, ihre Ausstrahlung, ihre Haltung – all das macht deutlich, wer sie ist und dass sie hier das Sagen hat.“

Thibaults Charakterentwürfe wurden digital mit Programmen wie Z-Brush und Houdini modelliert. Diese Entwürfe, oder digitalen *Maketten*, dienten als Vorlage für die physischen

Puppen und auch die computergenerierten Figuren, die durch die Animatoren zum Leben erweckt wurden. „Alles basierte auf denselben Daten, daher sehen die CG-Kojoten genauso aus wie die realen Kojoten – das ist für uns eine neue Arbeitsweise“, sagt der Oscar®-nominierte VFX-Supervisor Steve Emerson und fügt hinzu, dass die digitalen Kojoten in die beeindruckenden Massenszenen des Films eingefügt wurden, wodurch der Eindruck entsteht, dass ihre Herrin über nahezu grenzenlose Kräfte verfügt.

Die Entstehung von WILDWOOD: Ein Liebesbrief an Portland, Oregon

Für den Produktionsdesigner Nelson Lowry gab es einen besonders spannenden Aspekt bei der filmischen Umsetzung der Welt von **WILDWOOD**: die Stadt Portland mit all ihren typischen Eigenarten und der Exzentrizität, und ihrer majestätischen Pracht. „Wir wollten die Einzigartigkeit und Eigenheiten von Portland als Drehort wirklich in den Vordergrund stellen“, sagt Lowry, der aus Oregon stammt, in der Nähe der Hauptstadt Salem aufgewachsen ist und als *LAIKA*-Veteran unter anderem an *KUBO: DER TAPFERE SAMURAI* und *PARANORMAN* mitgewirkt hat. „Portland hat den Ruf, schräg zu sein, und das wollten wir aufgreifen, ohne dabei zu aufdringlich zu wirken. Außerdem hat Travis immer wieder davon gesprochen, wie schön die Natur in Portland ist“, so Lowry. „Er wollte die Natur ‚aufwerten‘, um alles besonders schön darzustellen. Auch wenn die Geschichte in Portland beginnt, zeigen wir also ganz Oregon: den Forest Park, die Painted Hills im Osten Oregons, den Opal Creek, den Mount Hood und die Wüste.“

Das Haus der Familie McKeel rückte schon früh in Lowrys Fokus. In Colin Meloy's Romanvorlage lebt die Familie im historischen Viertel St. Johns im Norden von Portland, das zufällig direkt an das Viertel angrenzt, in dem der Produktionsdesigner in Wirklichkeit lebt. Lowry durchstreifte das Viertel auf der Suche nach Inspirationsquellen, fotografierte verschiedene Häuser und griff dann Elemente aus jedem einzelnen auf – die Architektur des einen, die Farbe des anderen –, um das perfekte Haus für die Familie McKeel zu entwerfen. „Ich habe zunächst Hunderte von Häusern fotografiert, die Auswahl eingegrenzt und Travis meine Ideen gezeigt“, sagt Lowry. „Wir haben uns für ein Robin-Egg-Blau entschieden, das etwas heller und außergewöhnlicher ist als alle anderen Häuserfarben, damit es auffällt. Es gibt ein Haus in Portland, das diese Farbe hat – es ist vielleicht nicht exakt dieselbe, aber als Passante könnte man ins Grübeln kommen, ob es nicht das Haus aus dem Film sein könnte.“

Als Prue mit dem Fahrrad durch Portland fährt, um sich einen Kaffee zu holen, bevor sie Mac zum Spielplatz bringt, durchquert sie die Innenstadt – eine Szene, für die Lowry und sein Team mehrere Kulissen mit Miniaturnachbildungen berühmter Sehenswürdigkeiten Portlands bauten, ohne sie jedoch genau wie in echt anzuordnen. „Wir haben ein wenig mit dem Stadtplan von Portland gespielt“, gibt Lowry mit einem Lächeln zu.

Obwohl der Film im späten Frühling in Portland beginnt, sind die Wälder in herbstliche Farbtöne gehüllt, sobald Prue und Curtis die Grenzen von Wildwood überschreiten. Für Lowry war diese künstlerische Entscheidung in dem Wunsch begründet, die Welt wie in einem Farbrausch zu gestalten. Butlers Drehbuch beschreibt es so: „Es ist wirklich eine andere Welt: eine Üppigkeit aus sattem Grün, leuchtend smaragdgrünen Farnen, fahlen olivfarbenen Flechten und graugrünen Tannen. Sonnenlicht strömt von oben durch Lücken im dichten Wald.“

Um realistische Waldgebiete zu schaffen, die vor der Kamera nicht flach wirken, ließ sich Lowry maßgeblich von der Zeit inspirieren, die er selbst in der Natur verbracht hatte, um die Architektur des Waldes zu beobachten. „Die Natur birgt so viel verborgene Ordnung, die man gar nicht wahrnimmt“, sagt Lowry. „Da sind diese wilden, organischen Formen, Bäume in so vielen verschiedenen Arten, die Dichte der Bäume, die Formensprache all der Blätter. Wir mussten die Natur so darstellen, dass sie organisiert wirkt und eine großartige Kulisse für die Erzählung bildet – man sollte beim Anblick dieser Wälder ein Gefühl der Geborgenheit verspüren, kein Chaos.“

Anstatt beispielsweise einen Waldboden mit einer einzigen Schicht aus Blättern zu gestalten, die den Boden bedeckt, konzentrierten sie sich darauf, die Illusion zu erzeugen, dass der Waldboden wellig verläuft, um der echten Natur zu ähneln. „Der Wald erzählt eine Geschichte aus umgestürzten Bäumen und Felsen“, sagt Lowry. Doch innerhalb der Wälder selbst mussten Lowry und sein Team separate und klar voneinander abgegrenzte Regionen schaffen, um die verschiedenen Bereiche des Märchenreichs voneinander abzugrenzen. Der Nordwald mit seinem heiligen Ratsbaum sollte sich anders anfühlen als der Süden, wo Alexandras Streitkräfte stationiert sind. Obwohl für jedes Gebiet viele der gleichen Materialien verwendet wurden, verlieh die Art und Weise, wie die Elemente kombiniert und anschließend beleuchtet wurden, der jeweiligen Umgebung ihr ganz eigenes, einzigartiges Aussehen.

„Wir haben dieses riesige Set aus natürlichen Elementen wie Basalt, Grundgestein, Granit und von Gletschern verstreuten Steinen zusammengestellt und verfügten über eine Auswahl an Bäumen, Nadelbäumen und Pappeln“, sagt Lowry. „Je nach Farbpalette habe ich all diese verschiedenen Elemente verwendet und auf unterschiedliche Weise kombiniert. Bei South Wood habe ich zum Beispiel viel Espen- und Birkenholz, Stroh und Gras verwendet. Wie die einzelnen Teile angeordnet waren trug zur Charakterisierung des Gebiets bei.“

South Wood ist die geschäftige Hauptstadt von Wildwood, eine alltägliche Märchenstadt mit Geschäften, Tavernen und Imbisswagen, in der Dachse und Rehe ihrem Alltag nachgehen und Waschbären an Kreuzungen um Futter betteln. Die Long Road führt durch die Stadt hinauf zur imposanten Pittock Mansion, dem Zentrum der Regierungsmacht. Das hoch aufragende Bauwerk besticht durch Türmchen mit roten Dächern, goldene Statuen, eine Jade-Terrasse und einen großen Balkon, von dem aus man die weiten Landschaften des Waldes überblicken kann. Das Gebäude trägt denselben Namen wie das historische Schloss im Stil der französischen Renaissance in den West Hills von Portland, und Lowry würdigte diesen Ort mit seinem Entwurf für die Pittock Mansion in Wildwood. Die Haupthalle der Villa sollte so wirken, als sei sie aus Granit und Glas erbaut worden, mit einer prächtigen Treppe, die vom Erdgeschoss in die beiden darüber liegenden Stockwerke führt. Dort befanden sich auch das Büro des Gouverneurs – belegt von Lars Svik, seinem Handlanger Roger und Mastiff als Wachhund – sowie ein Raum im Nordturm, in dem Prue kurzzeitig als Geisel festgehalten wird.

Während das Pittock-Anwesen ein prächtiges und strahlendes Wunderwerk war, sah die Residenz von Rex, den Prue bei einem heimlichen Treffen mit dem königlichen Vogel besucht, ganz anders aus. Lowry entwarf das Haus so, dass es aussah, als sei es verlassen. Schwere Fensterläden und Holzbretter verdeckten die Sprossenfenster, während im Inneren abblätternde Tapeten und verblasste Wandteppiche die Räume schmückten, in denen die Möbel mit Spinnweben bedeckt waren.

Während viele der Gebäude in South Wood traditionellen Architekturstilen entstammten, waren Alexandras Gemächer direkt aus der Erde selbst gehauen. Für ihren unterirdischen Thronsaal

schuf das Produktionsteam einen eindrucksvollen, amphitheaterähnlichen Raum, der mit dekorativen Wurzelmustern und weichen Teppichen geschmückt war. Sein Herzstück ist ein Thron, der aus einem einzigen massiven Baumstamm geschnitzt und mit Leisten und Spindeln verziert ist, die in einer unheilvollen, mit Stacheln besetzten Krone gipfeln. „Wir wollten, dass er sowohl im Shabby-Chic-Stil als auch schön wirkt“, sagt Lowry. „Die Idee dahinter war, dass sie irgendwie viele Dinge aus ihrem früheren Leben in diesen Raum mitgebracht hatte.“

Zur Festung gehören außerdem ein Labyrinth aus Tunneln, die von ihren Kojoten-Soldaten genutzt werden, sowie ein weitläufiges Atrium, in dem die Krähen nisten. „Die Krähenkammer hatte ein Gitterwerk, wodurch sie wie ein Vogelkäfig wirkte“, sagt Lowry. „Sie ist außen mit Zweigen und Stöcken umwickelt wie ein großer Käfig, und noch dazu haben wir überall jede Menge Abfälle verstreut, um ihr einen schmutzig-grauen Anstrich zu verpassen.“

Eine weitere Herausforderung für Lowry war die Gestaltung des großen Ratsbaums, eines riesigen, uralten Baums, dessen Wurzeln sich über ganz Wildwood erstrecken und der ein heiliges Symbol für die Sekte der Ältesten Mystiker ist, zu der auch die weise Iphigenia gehört. Um den richtigen Baum als Vorbild zu finden, besuchte Lowry den Oak Island Nature Trail auf Sauvie Island und suchte Inspiration in den Beständen der Oregon-Weißleichen. Obwohl er aus dieser Erfahrung ein besseres Verständnis für die benötigte Silhouette mitnahm, gelang es dem Produktionsdesigner nicht, den richtigen Baum zu finden. Er entdeckte ihn stattdessen bei einem Spaziergang durch sein eigenes Viertel in Portland. „Ich wohne direkt am Rande des Forest Park, und dort gibt es einen Weg, der bis zum Ende einer Sackgasse führt, die ziemlich hoch liegt“, sagt Lowry. „Ich war schon oft dort oben, und dort steht eine Eiche, die so riesig ist, dass man sie sogar auf Google Earth sehen kann. Ich wusste, dass das unser Baum war.“

Storytelling mit Kostümen

„Ein Ziel des Kostümdesigns war es, dass man, sobald man Wildwood betritt und die Kojoten sieht, sofort erkennt, dass man die reale Welt verlassen hat“, erklärt Kostümdesignerin Deb Cook. „Man befindet sich an einem völlig neuen Ort, kann aber noch nicht genau bestimmen, wann oder wo man ist. Es ist eine Mischung aus verschiedenen Zeitaltern. Das viktorianische Zeitalter, das Mittelalter und das frühe 20. Jahrhundert verschmelzen miteinander, sodass es sich nicht so anfühlt, als wären Prue und Curtis einfach nur durch die Zeit gereist. Stattdessen entsteht ein eigenständiges Universum.“

Cook, die bei jeder *LAIKA*-Filmproduktion als Kostümdesignerin beteiligt war, und Anja Poland, Leiterin der Kostümabteilung, hatten bei **WILDWOOD** die Aufgabe, die Garderobe für über 200 Puppen zu entwerfen und herzustellen. Das sind doppelt so viele wie noch für *MISTER LINK*. Neben dem enormen Umfang bot die große Bandbreite an unterschiedlichen Figuren den beiden zahlreiche Möglichkeiten, sich handwerklich auszutoben.

Cook begann im Jahr 2020 während des COVID-19-Lockdowns mit einem explorativen Entwicklungsprozess und erstellte für jede Figur eine Kostümaufschlüsselung. Dabei berücksichtigte Cook wichtige Persönlichkeitsmerkmale, die Einfluss darauf haben könnten, wie sich eine bestimmte Figur kleidet, sowie deren Funktion in der Erzählung und die Handlungen, die das Drehbuch von ihr verlangt. Das Verständnis dafür, wie viele Kostümwechsel jede der Hauptfiguren benötigen würde und wie sich die Puppen bewegen

müssten, verschaffte Cook eine solide Grundlage, auf der sie dann mit dem Entwurf beginnen konnte.

Wie Charakterdesigner Thibault fand auch Cook Inspiration in den Illustrationen, die Carson Ellis für den Roman *Wildwood* geschaffen hatte. „Ihre Arbeit ist verspielt, klassisch und volkstümlich, und damit der Film dem Spektakel gerecht wird, das wir uns dramatisch vorgestellt hatten, wollten wir ihre Arbeit in unsere dreidimensionale Welt einbringen“, sagt Cook. „Das haben wir mit einigen der Linienführungen, Texturen und Silhouetten umgesetzt und dabei ihren visuellen Stil gewürdigt, indem wir den Kostümen einen Hauch von Aquarell-Look verliehen haben.“

Bei Prues auffälligem blauen Peacoat wählte Cook ein Kleidungsstück, das etwas zu groß ist und leicht von den Schultern der Figur herabhängt. Das Teil wirkt so, als hätte die junge Frau es vielleicht aus zweiter Hand gekauft, ist aber noch nicht ganz hinein-gewachsen. „Im Laufe des Films, während sie heranwächst, sitzt alles ein bisschen besser“, sagt Cook.

Für die Kostüme entwickelte das Team eine Reihe einzigartiger Stoffe, die sich für die Herstellung von Puppenkleidung eignen. Diese Stoffe müssen ein gewisses Maß an Elastizität besitzen, damit der Animator die Figur je nach den Anforderungen der Szene bewegen kann. Außerdem werden die Stoffe in einem bestimmten Maßstab hergestellt, damit Muster oder Drucke nicht unproportional wirken, wenn sie an der Figur befestigt sind. Die Farben werden meist im Sublimationsdruckverfahren aufgebracht, während Muster und Markierungen mit einer Heißpresse erzeugt werden. „Wir haben gelernt, wie man Grundstoffe herstellt, sie in der gewünschten Größe und Form veredelt und schließlich die Oberflächen strukturiert“, erklärt Cook.

Jedes fertige Kleidungsstück soll alt und abgenutzt oder mit Schweißflecken übersät aussehen. Die Kostümbildner verwendeten häufig Schleifpapier, um brandneue Stücke aufzurauen. Außerdem wurden oft Drähte in die Kleidungsstücke eingenäht, damit die Animatoren mehr Kontrolle über die Kostüme haben. So konnten sie zum Beispiel den Saum eines Mantels so drapieren, als würde er im Wind wehen, indem sie den in der Kleidung versteckten Draht entsprechend verbogen.

Das Entscheidende besteht darin, jedem Kostüm Tiefe, Dimension und Textur zu verleihen, damit es auf der Leinwand eine haptische Qualität erhält. Eines der beeindruckendsten Beispiele dafür ist Alexandras dunkelrotes Kleid, das den Eindruck vermittelt, sie befände sich in einem Zustand völliger Unordnung. Das lange Kleid, das als Anspielung auf die Beziehung der Figur zu ihrer Kojotenarmee mit Kunstfell besetzt ist, weist eine subtile, fleckige Optik auf, die durch ein als Mark Making bekanntes Verfahren entsteht, bei dem verschiedene Muster und Texturen auf den Stoff aufgetragen werden. Poland fügte Löcher am Saum hinzu, um den abgenutzten Charakter des Kostüms zu betonen. Zugleich unterstrichen aber das Kleidungsstück und die Accessoires, die die Designer für die Figur auswählten, Alexandras königliche Haltung und ihr inneres Feuer. „Es sieht ein bisschen poliert aus“, sagt Cook. „Ein Teil ihres Schmucks sieht aus wie poliertes Metall.“ Poland ergänzt: „Diese kleinen funkelnden Details, die man sieht – wir wollten einfach, dass sie das Licht einfangen, wie kleine Glühstückchen.“

WILDWOOD IN ZAHLEN

Der bemerkenswerte Umfang der bislang ambitioniertesten *LAIKA*-Produktion

Jede Zahl erzählt einen Teil der Geschichte hinter WILDWOOD. Zusammen offenbaren sie den enormen Umfang von *LAIKAs* ehrgeizigster Produktion – und die Tausenden von künstlerischen Entscheidungen, die in jedem einzelnen Bild stecken.

Überblick

- : 231 Wochen (mehr als 1 155 Tage) vom Produktionsstart bis zur Fertigstellung.
- : Der fertige Film besteht aus 2 804 Einstellungen.
- : Mehr als 1 000 Künstler, Handwerker, Techniker und Filmemacher haben dazu beigetragen, WILDWOOD zum Leben zu erwecken.
- : Die fast 12-minütige, entscheidende Kampfsequenz des Films besteht aus 411 Einstellungen – die umfangreichste, die jemals für einen Stop-Motion-Spielfilm geschaffen wurde.
- : Baby Mac wurde vom kleinen Sohn des Regisseurs Travis Knight gesprochen. Seine Schreie wurden während des Windelwechsels aufgenommen.

Der Bau von Wildwood

- : An 117 verschiedenen Drehorten wurden 132 reale Kulissen errichtet.
- : 89 Außen- und 43 Innenkulissen erweckten die Welt von Wildwood zum Leben.
- : Rund 800 Hauptrequisiten wurden angefertigt.
- : Für den Film wurden 728 handgefertigte Bäume geschaffen, die 10 Baumarten des pazifischen Nordwestens repräsentieren.
- : Das Modell der Pittock Mansion war über 4 Meter breit, 3 Meter hoch und hatte eine Tiefe von 2,7 Meter; für seine Fertigstellung waren 11,4 Wochen und 45–50 Künstler erforderlich.
- : Die größte Innenkulisse, die Haupthalle der Pittock Mansion, war 37 m² groß.
- : Die größte Außenkulisse, der Westhang der Lower Basilica, war 82 m² groß.
- : Das längste praktische Set, „Long Road – South Wood Suburbs“, erstreckte sich über 53 Fuß.

Darstellung in Zahlen

- : 142 030 Ersatzgesichter wurden erstellt, um die nuancierten Darstellungen des Films zu ermöglichen.
- : Allein für eine Szene waren 1 124 einzelne Ersatzgesichter notwendig – 555 für Prue und 569 für Curtis –, die größte Menge, die jemals in einer einzigen Stop-Motion-Aufnahme verwendet wurde.
- : Prues Gesichtsdarstellung umfasste 12 progressive Texturen für Leidensausdrücke, wobei während der entscheidenden Schlacht sieben Variationen mit zunehmenden Schäden zum Einsatz kamen.
- : Curtis wies acht Variationen der Gesichtstexturen auf.
- : Alexandras Kojoten nutzten 12 maßgeschneiderte Texturen für Kampfschäden und 29 austauschbare Schadenselemente, wodurch Hunderte möglicher Kombinationen entstanden.
- : In 67 Aufnahmen sind Tränen zu sehen – mehr als das Zehnfache des bisherigen Rekords von *LAIKA* (in *DIE BOXTROLLS* waren es nur sechs).
- : Maksims Kampfszenen enthalten 410 einzeln gefertigte Speichelfäden, die aus gedehntem Heißkleber hergestellt wurden.

Puppen & Figuren

- : 233 handgefertigte Puppen bevölkerten die Welt von WILDWOOD.
- : Die kleinste Puppe mit vollständigem Skelett, Mini Septima, war gerade einmal 4 cm groß.
- : Für die Hauptpuppen wurden 75 einzigartige Handdesigns entworfen.
- : Es wurden 83 einzigartige Puppenkonstruktionen gefertigt.
- : Der General wurde mit einer Länge von 86 cm vom Schnabel bis zum Schwanz und einer Flügelspannweite von 162 cm zur größten Puppe in WILDWOOD.
- : LAIKA entwickelte ein neues System zum Aufbringen, Entfernen und erneuten Aufbringen von Schmutz und Kampfspuren, damit dieselben Kojoten-Puppen während der gesamten Produktion wiederverwendet werden konnten.
- : WILDWOOD bietet die größte Vielfalt an Frisuren und natürlichen Haarstrukturen, die je für eine LAIKA-Produktion geschaffen wurden, darunter Zöpfe, Pferdeschwänze, Afro-Frisuren, Locken, Wellen und glattes Haar.

Das Tierreich

- : WILDWOOD ist die erste LAIKA-Produktion, in der Vogelpuppen zum Einsatz kommen, deren Flügel sich wie bei echten Vögeln vollständig ausbreiten und zusammenklappen lassen.
- : Jede General-Puppe trug 3 794 einzeln befestigte Federn; insgesamt wurden im Laufe der Produktion rund 16 500 Federn hergestellt, einschließlich Ersatzfedern.
- : Jede Rex-Puppe war mit 1 696 lasergeschnittenen Federn ausgestattet; insgesamt wurden mehr als 4 240 Federn für die fertigen Puppen und Ersatzteile hergestellt.
- : Der General wurde vom Steinadler inspiriert, der im pazifischen Nordwesten heimisch ist.
- : Rex ist vom Virginia-Uhu inspiriert, einer weiteren ikonischen regionalen Vogelart in Portland.
- : Obwohl Ember nicht auf einem bestimmten Vogel basiert, diente Charakterdesigner Thibault Leclercq die Singammer als wichtige visuelle Vorlage.

Das Unmögliche möglich machen

- : 125 000 Skelettkomponenten wurden präzisionsgefertigt.
- : Die Bearbeitungsabteilung bohrte 39 353 Kugeln aus gehärtetem Stahl.
- : LAIKA verwendete 715 Meilen Messingdraht, der nach der Produktion vollständig recycelt wurde.
- : Ein neu entwickeltes Miniatur-Scharniersystem sorgte dafür, dass Brendans Puppenhände die gesamte Produktion überstanden – möglicherweise eine Premiere im Stop-Motion-Film.
- : 1 442 Metallgerüste für Bäume wurden geschweißt.
- : Das höchste Baumgerüst war 5,7 m hoch.
- : 146 Kameras nahmen den Film auf.
- : 94 Motion-Control-Rigs und 66 Kräne unterstützten die Produktion.
- : Die Dreharbeiten fanden in 112 Studios statt, die sich über mehr als 14 000 m² erstreckten.
- : Mehr als 10 570 lineare Fuß Vorhang – über zwei Meilen – wurden in den Studios angebracht.
- : 2080 C-Ständer trugen die Beleuchtungs- und Kameraausrüstung.
- : Die Kamera-, Beleuchtungs- und Motion-Control-Abteilung bestand aus 35 Mitarbeitern.
- : 49 Animatoren erweckten WILDWOOD Bild für Bild zum Leben.

BIOGRAFIEN DER FILMEMACHER

Travis Knight: Regisseur, Producer

Der vielfach ausgezeichnete Regisseur und Producer Travis Knight ist als Präsident und CEO des Produktionsstudios *LAIKA* für dessen wichtigste kreative Entscheidungen verantwortlich. Für den Film *CORALINE* war er als leitender Animator und für *PARANORMAN* und *DIE BOXTROLLS* als Producer tätig. Er war für einen Oscar® nominiert und hat den Visual Effects Society Award sowie den BAFTA Award für die Beste Animation für *KUBO: DER TAPFERE SAMURAI* gewonnen. Unter seiner Leitung hat sich *LAIKA* zu einem der weltweit führenden Stop-Motion-Studios entwickelt. Die Filme des Studios verbinden die jahrhundertealte Animationstechnik mit den modernsten filmischen Innovationen – und wurden dafür allesamt mit einer Oscar®-Nominierung in der Kategorie Bester Animationsfilm geehrt. Knight gab 2018 mit dem Paramount-Film *BUMBLEBEE* sein Regiedebüt im Bereich Realfilm und führte ebenfalls Regie für *MASTERS OF THE UNIVERSE*, der im Sommer 2026 von Amazon/MGM veröffentlicht wurde. Er ist Mitglied des Verwaltungsrats von *LAIKA*, Nike und dem Academy Museum of Motion Pictures.

Chris Butler: Drehbuchautor

Chris Butler war als Drehbuchautor und Regisseur für *MISSING LINK* tätig, für den er einen Golden Globe® gewann. Zusammen mit Sam Fell führte er für *LAIKAs* zweiten Film *PARANORMAN* Regie und verfasste ebenfalls das Originaldrehbuch. Butler fungierte außerdem als Head of Story und Drehbuchautor bei *KUBO*, und war als Head of Story an *CORALINE* beteiligt. Vor seiner Zeit bei *LAIKA* sammelte Butler ein Jahrzehnt lang Erfahrung als Designer und Storyboard-Zeichner bei zahlreichen hochkarätigen Animationsprojekten, darunter *CORPSE BRIDE – HOCHZEIT MIT EINER LEICHE* (Tim Burton's *Corpse Bride*, 2005). Butler erhielt zwei Oscar®-Nominierungen, eine BAFTA®-Nominierung und fünf Annie Award™-Nominierungen sowie die erste GLAAD-Award-Nominierung für einen Animationsfilm. Neben der Entwicklung eines neuen Projekts für *LAIKA* verfasste er zuletzt das Drehbuch für *MASTERS OF THE UNIVERSE*.

Sam Wilson: Producer

Sam Wilson begann seine Karriere bei *LAIKA* als Teil des Produktionsassistenten-Teams bei *CORALINE* und war anschließend als Regieassistent bei *PARANORMAN*, *DIE BOXTROLLS* und *KUBO: DER TAPFERE SAMURAI* tätig, bevor er bei *MISSING LINK* zum Produktionsleiter aufstieg. Nach einer Zeit als Produktionsleiter beim Netflix-Animationsfilm *IN YOUR DREAMS* kehrte Wilson zu *LAIKA* zurück, um als Produzent an dem bislang ambitioniertesten Film des Studios, *WILDWOOD*, mitzuarbeiten.

Caleb Deschanel: Kameramann

In seiner langen und ereignisreichen Karriere ist *WILDWOOD* der erste Ausflug des Kameramanns Caleb Deschanel in die Welt der Stop-Motion-Animation. Deschanel studierte an der USC School of Cinema und gehörte zum ersten Jahrgang des American Film Institute. Sein erster Spielfilm als Kameramann war Carroll Ballards *DER SCHWARZE HENGST* (*The Black Stallion*, 1979), gefolgt von Hal Ashbys *WILLKOMMEN MR. CHANCE* (*Being There*, 1979). Daran schließt sich eine beeindruckende Liste von Arbeiten an, darunter Oscar®-Nominierungen für sechs Filme: *DER STOFF*, *AUS DEM HELDEN SIND* (*The Right Stuff*, 1983), *DER UNBEUGSAME* (*The Natural*, 1984), *AMY UND DIE WILDGÄNSE* (*Fly Away Home*, 1996), *DER PATRIOT* (*The Patriot*, 2000), „*DIE PASSION CHRISTI* (*The Passion of*

the Christ, 2004) und WERK OHNE AUTOR (Never Look Away, 2018). Zu seinen weiteren Arbeiten zählen unter anderem Jon Favreaus computeranimiertes Remake von DER KÖNIG DER LÖWEN (The Lion King, 2019), JACK REACHER (2012), DIE GEHEIMNISSE DER SPIDERWICKS (The Spiderwick Chronicles, 2008), KILLER JOE (2012), WINTER'S TALE (2014), ABRAHAM LINCOLN: VAMPIRJÄGER (Abraham Lincoln: Vampire Hunter, 2012) und DAS VERMÄCHTNIS DER TEMPELRITTER (National Treasure, 2004). Seine Arbeit wurde mit Nominierungen und Auszeichnungen der American Society of Cinematographers (ASC), der BAFTA Awards®, des National Board of Review, der Los Angeles Film Critics Association und der Visual Effects Society gewürdigt. Im Jahr 2010 erhielt er den Lifetime Achievement Award der ASC.

Nelson Lowry: Szenenbild

Nelson Lowry leitete das herausragende Produktionsdesign-Team von *LAIKA* bei den Filmen *PARANORMAN*, *KUBO* und *MISSING LINK*. Zu seinen früheren Arbeiten zählen *CORPSE BRIDE – HOCHZEIT MIT EINER LEICHE* (Art Director), *DER FANTASTISCHE MR. FOX* (Fantastic Mr. Fox, 2009) (Produktionsdesigner), die Weihnachtskomödie *DIE GEBRÜDER WEIHNACHTSMANN* (Fred Claus, 2007) (Art Director für digitale Effekte) sowie Danny Boyles *SUNSHINE* (2007) (Matte Painter für visuelle Effekte). Lowrys Arbeit an Eddie Murphys Fernsehserie *HAUSMEISTER STUBBS* (The PJs, 1999-2001) brachte ihm einen Emmy Award® für herausragende individuelle Leistungen im Bereich Animation sowie eine Nominierung für den Annie Award™ ein. Für *KUBO: DER TAPFERE SAMURAI* gewann er einen Annie Award™ für herausragende Leistungen im Produktionsdesign eines Animationsfilms.

Dario Marianelli: Komponist

Nach seinem Aufbaustudium an der Guildhall School of Music and Drama absolvierte Dario Marianelli eine Ausbildung an der National Film and Television School in London. Vor *WILDWOOD* komponierte Marianelli die Musik für zwei der Oscar®-nominierten Animationsfilme von *LAIKA*: *KUBO: DER TAPFERE SAMURAI* und *DIE BOXTROLLS* (The Boxtrolls, 2014). Zu seinen weiteren Filmprojekten zählen *GHOSTBUSTERS: FROZEN EMPIRE* (2024), *EIN JUNGE NAMENS WEIHNACHT* (A Boy Called Christmas, 2021), *DER GEHEIME GARTEN* (The Secret Garden, 2020), *BUMBLEBEE* (2018), *PADDINGTON 2* (2017), *DIE DUNKELSTE STUNDE* (Darkest Hour, 2017), *JANE EYRE* (2011), *EAT PRAY LOVE* (2010) und *DER SOLIST* (The Soloist, 2009). Marianelli gewann für *ABBITTE* (Atonement, 2007) einen Oscar®, einen Golden Globe® und einen Ivor-Novello-Award. Zu seiner langjährigen Zusammenarbeit mit Regisseur Joe Wright zählen außerdem *STOLZ UND VORURTEIL* (Pride & Prejudice, 2005) und *ANNA KARENINA* (2012), die ihm mehrere BAFTA®, Golden Globes® und Ivor-Novello-Awards Nominierungen und Gewinne einbrachten. Darüber hinaus hat Marianelli Orchesterstücke für das London Symphony Orchestra, das London Philharmonic Orchestra und das BBC Symphony Orchestra komponiert. Neben seinem weltweit aufgeführten Violinkonzert *Voyager* verantwortete er zahlreiche Kompositionen für Theater, Tanz und Ballett für Institutionen wie die Royal Shakespeare Company, das Royal Opera House und das Young Vic.

Steve Emerson: VFX Supervisor

Steve Emerson ist ein Oscar®-nominiertes VFX-Supervisor. Als langjähriger Mitarbeiter von *LAIKA* hat er an allen fünf preisgekrönten Filmen mitgewirkt: *MISSING LINK*, *KUBO: DER TAPFERE SAMURAI*, *DIE BOXTROLLS*, *PARANORMAN* und *CORALINE*. Bevor er zu *LAIKA*

kam, war Emerson fast 20 Jahre lang als Künstler und technischer Leiter im Bereich Visuelle Effekte tätig. Er hat an zahlreichen Spielfilmen und Fernsehserien mitgewirkt, darunter MATRIX RELOADED (The Matrix Reloaded, 2003), TRANSFORMERS (2007), THE DARK KNIGHT (2008) und SLIDERS – DAS TOR IN EINE FREMDE DIMENSION (1995) für Universal Television. Für MISSING LINK und KUBO: DER TAPFERE SAMURAI wurde er zweimal mit dem Visual Effects Society Award für herausragende visuelle Effekte in einem Animationsfilm ausgezeichnet.

Deb Cook: Kostümbild

Deb Cook wuchs in England auf und besuchte das Londoner St. Martin's Art College mit einem Schwerpunkt auf Bildhauerei. Verschiedenste Erfahrung im Puppen- und Kostümbau und ein innovativer Ansatz beim Animations-Kostümdesign zeichnen Cooks meisterhafte Arbeiten aus. Cooks Designs erfordern präzises Wissen über Bewegungsabläufe in dem verkleinerten Stop-Motion Maßstab und über den Einsatz spezieller Stoffe, um Bewegungen in den Puppenkostümen möglichst nahtlos darstellen zu können – in jedes einzelne Kostümdesign fließen umfassende, langwierige Recherchen ein. Alle sieben Filme, an denen Cook zuletzt mitgearbeitet hat, wurden für den Oscar® nominiert: MISSING LINK, KUBO: DER TAPFERE SAMURAI, DIE BOXTROLLS, PARANORMAN, CORALINE, CORPSE BRIDE – HOCHZEIT MIT EINER LEICHE und DER FANTASTISCHE MR. FOX. Hinzu kommt eine Nominierung der Costume Designers Guild für KUBO und eine Nominierung der Visual Effects Society für CORALINE.

Oliver Jones: Head of Character and Practical Effects

Oliver Jones hat während seiner Zeit bei LAIKA ebenfalls an MISSING LINK, KUBO: DER TAPFERE SAMURAI, DIE BOXTROLLS und PARANORMAN mitgewirkt. Er leitet den gesamten Bereich der physikalischen und mechanischen Animation, einschließlich Puppen, Requisiten und Rigging. Vor seiner Zeit bei LAIKA arbeitete er unter anderem an DER FANTASTISCHE MR. FOX und CORPSE BRIDE – HOCHZEIT MIT EINER LEICHE mit. Er erwarb seinen Bachelor of Arts in Bildhauerei am Chelsea College of Art und seinen Master of Arts in Animation am Royal College of Art in London. Seit 2007 ist er bei LAIKA tätig, für seine Arbeit an KUBO: DER TAPFERE SAMURAI wurde er für einen VFX Academy Award® nominiert.

Brian McLean: Director of Rapid Prototyping

Brian McLean ist seit Anfang an Teil der Geschichte von LAIKA. Im Jahr 2016 wurde ihm für seine Pionierarbeit beim Einsatz von 3D-Druckern bei Stop-Motion-Animationsfiguren eine Oscar®-Plakette für Wissenschaft und Technologie verliehen. Im Jahr 2017 wurde er für seine Beiträge zu KUBO: DER TAPFERE SAMURAI für einen Oscar® für visuelle Effekte nominiert – erst zum zweiten Mal in der Geschichte der Academy wurde ein Animationsfilm in dieser Kategorie gewürdigt. Im Jahr 2009 gewann McLean für seine Arbeit an CORALINE einen Annie Award™ für besondere Leistungen in der Animation und wurde nach dem Kinostart von PARANORMAN von Variety zu einem der Teil der Animationselite des Jahres 2012 gekürt.

Thibault Leclercq: Principal Character Designer

Thibault Leclercq ist leitender Charakterdesigner bei LAIKA und führte Regie bei dem für den Annie Award™ nominierten CG-Kurzfilm PARANORMAN: THE THRIFTING (2025). Zuvor war Thibault in den Bereichen Charakterdesign, 2D-Animation und Storyboarding für Studios wie Mikros Animation, House of Cool, Framestore, Fortiche Productions, Passion Pictures und

Mathematics tätig und wirkte an Filmen und Serien wie *ARCANE* (2021–), *AGE OF SAIL* (2018), *STG. STUBBY: AN AMERICAN HERO* (2018) und *CHARLOTTE* (2021) mit. Vor *PARANORMAN: THE THRIFTING* führte er Regie bei mehreren preisgekrönten Kurzfilmen im Bereich Animation und Realfilm, darunter *HORS DE L'EAU* (2018), *AU LAPIN AGILE* (2016), *LES ÉVEILLE* (2020) und *IL Y A LE FEU* (2024), die weltweit auf Filmfestivals ausgezeichnet wurden.

Brad Schiff: Animation Supervisor

Brad Schiff, Leiter der Animationsabteilung von *LAIKA*, hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Kunst des Stop-Motion-Films weiter voranzutreiben. Als Animationsleiter für *LAIKA*s *WILDWOOD* sowie für die Oscar®-nominierten Filme *MISSING LINK*, *KUBO: DER TAPFERE SAMURAI*, *DIE BOXTROLLS* und *PARANORMAN* definiert er die Grenzen des Möglichen in der Stop-Motion-Animation immer wieder neu. Seine Stop-Motion-Fähigkeiten verfeinerte er ursprünglich bei beliebten Fernsehsendungen wie *CELEBRITY DEATHMATCH* (1998-2007), sowie *HAUSMEISTER STUBBS* und *GARY & MIKE* (2001). Neben allen Filmen von *LAIKA* hat Schiff auch an weiteren Spielfilmen mitgewirkt, darunter Wes Andersons *DER FANTASTISCHE MR. FOX* und *ISLE OF DOGS – ATARIS REISE* (*Isle of Dogs*, 2018) sowie *CORPSE BRIDE – HOCHZEIT MIT EINER LEICHE*. Für seinen Beitrag zu *KUBO: DER TAPFERE SAMURAI* erhielt er eine Oscar®-Nominierung in der Kategorie Beste Spezialeffekte, und gewann einen Visual Effects Society Award.