

PRESSEHEFT



Das Sandmännchen Abenteuer im Traumland

Eine Produktion der scopas Medien AG

Regie
Sinem Sakaoglu und Jesper Møller

Produzent
Jan Bonath

Deutscher Kinostart:
30. September 2010

Im Verleih von Falcom Media

Inhalt

Besetzung, Stab, Technische Daten	4
Logline, Kurzinhalt und Pressenotiz	6
Langinhalt	7
Produktionsnotizen	10
Interview mit Produzent Jan Bonath	17
Interview mit Regisseurin Sinem Sakaoglu	19
Der Sandmann – Hintergrund	20
Besetzung	
Bruno Renne (Miko)	21
Ilja Richter (Mikos Vater / Habumar)	21
Volker Lechtenbrink (Sandmännchen)	22
Julia Richter (Mikos Mutter)	22
Anke Engelke (Lied „Dein Traum ist wahr“)	23
Stab	
Sinem Sakaoglu (Regie)	25
Jesper Møller (Regie)	25
Helmut Fischer (Ko-Regie Realfilm)	25
Jan Bonath (Produzent)	26
Katharina Reschke (Drehbuch)	26
Jan Strathmann (Drehbuch)	26
Oliver Heuss (Musik)	26
Angela Poschet (Kamera)	27
Ringo Hess (Schnitt)	27
Nicola Wulf (Line Producer)	27
Anne Hofmann (Produktionsdesign)	28
Gerlinde Godelmann (Character Design)	28
Das Hörspiel zum Film	28
Das Buch zum Film	29
Kontakt	30

Besetzung

Miko
 Mikos Vater / Habumar
 Sandmann
 Nepomuk

Bruno Renne
 Ilja Richter
 Volker Lechtenbrink
 Marc Wehe

Mikos Mutter
 Lina

Julia Richter
 Valeria Eisenbart

Stab

Regie

Sinem Sakaoglu
 Jesper Møller
 Helmut Fischer

Ko-Regie Realfilm

Produzent
 Ko-Produzent

Jan Bonath
 Roch Lener
 Mark Drahmi
 Michael Schmetz
 Nicola Wulf

Executive Producer
 Line Producer

Drehbuch

Katharina Reschke
 Jan Strathmann
 Stefan Wellner

Dialog Punch

Kamera
 Schnitt

Angela Poschet
 Ringo Hess

Musik
 Mischtonmeister
 Sounddesign

Oliver Heuss
 Bernd Popella
 Emil Klotzsch

Produktionsdesign
 Character Design
 Animation

Anne Hofmann
 Gerlinde Godelmann
 Zlatin Radev

Produktionsfirma

scopas medien AG

Koproduktion

rbb, MDR, NDR, KI.KA,
 Amuse Films S. A. R. L.

Redaktion

Anne Knabe rbb
 Sabine Preuschhof rbb
 Ulrike Götze MDR
 Dr. Birgit Ponten NDR
 Jens Opatz KI.KA

Herstellungsleitung rbb

Torsten Klein

Filmförderungen

Medienboard Berlin-Brandenburg
Hessen Invest Film
Mitteldeutsche Medienförderung (MDM)
FFA – Filmförderungsanstalt
MFG Baden-Württemberg
Ministère de la culture et de la communication
Minitraité (FFA)
Filmförderung Hamburg-Schleswig-Holstein
(FFHSH)

Deutscher Filmförderfonds (DFFF)

Technische Daten

Länge: 72 Min. (inkl. Vor- u. Abspann 83 Min.)
Farbe/sw: Farbe
Leinwandformat: 1:1,85 (1107x2048)
Ton: Dolby 5.1
Animation: Stop-Motion Animation mit 3D + CGI VFX,
3D + 2D Animation und Realfilmteil

Logline

Dem Sandmann wurde der Traumsand gestohlen, doch das verrückte Schlafschaf Nepomuk und der kleine Junge Miko helfen ihm, die Träume der Kinder zu retten.

Kurzinhalt

Große Aufregung im Traumland: Dem Sandmann wurde der Traumsand gestohlen! Dahinter steckt der gemeine Wirbelsturm Habumar, der allen Menschen schlechte Träume bringen will. Der Sandmann braucht Hilfe, und so schickt er das Schlafschaf Nepomuk mit einer wichtigen Mission in die Wachwelt: Nepomuk soll den berühmten Käpt'n Scheerbart aufspüren und zur Hilfe holen. Aber statt des furchtlosen Seemannes bringt Nepomuk dessen sechsjährigen Enkel Miko mit ins Traumland. Was nun? Kein Problem, denn der Sandmann erkennt große Träumer, wenn sie vor ihm stehen. So engagiert er den kleinen Miko als seinen Helfer – denn er ahnt, dass der schüchterne Junge das Zeug zum Helden hat. Gemeinsam ziehen sie los, um die Träume zu retten ...

Pressenotiz

50 Jahre nach seinem ersten Auftritt kommt Deutschlands Einschlafhelfer Nr. 1 endlich auch auf die große Leinwand – denn es gibt ein großes Abenteuer zu bestehen! „Das Sandmännchen – Abenteuer im Traumland“ ist eine temporeiche, lustige und spannende Geschichte, in der aus dem kleinen und ängstlichen Miko ein mutiger Junge wird. Miko und das verrückte Schlafschaf Nepomuk helfen dem Sandmann dabei, den Traumsand zurückzuholen, der ihm von dem Bösewicht Habumar gestohlen wurde...

Unter der Regie von Sinem Sakaoglu, die mit diesem Film ihr Kinodebüt gibt, und Jesper Møller („Asterix und die Wikinger“, „Mullewapp – Das große Kinoabenteuer der Freunde“), schuf ein weit über 300 Mann starkes Team aus Animatoren und Bühnenbildnern, Puppenbauern und Puppenspezialisten sowie Computer- und Effektspezialisten in einer anderthalbjährigen Produktionszeit im Filmpark Potsdam-Babelsberg, in Frankfurt am Main, sowie in Leipzig, Halle, Weimar, Hamburg und Stuttgart einen abendfüllenden Puppentricksfilm. Die Realfilm-Sequenzen entstanden auf Rügen mit einem rund 80-köpfigen Drehteam. Sie alle schufen gemeinsam einen Film der die kleinen und großen Fans des Sandmanns begeistern wird. Den Sandmann spricht Volker Lechtenbrink, seinem Gegenspieler Habumar verleiht Ilja Richter prägnante Stimme Leben.

Die deutsch-französische Koproduktion entstand unter Federführung der scopas medien AG, einer der führenden deutschen Produktionsfirmen im Stop-Motion-Bereich. Als Koproduzenten fungieren rbb, MDR, NDR, KI.KA und der französische Partner Amuse Films S.A.R.L. Gefördert wurde die Produktion vom Medienboard Berlin-Brandenburg, Hessen Invest Film, der Mitteldeutschen Medienförderung (MDM), der FFA – Filmförderungsanstalt, im Bereich Produktionsförderung sowie „Minitraité“, der MFG Baden-Württemberg, der Filmförderung Hamburg-Schleswig-Holstein, des Ministère de la culture et de la communication und des Deutschen Filmförderfonds.

Langinhalt

Jahrelang hat uns der Sandmann besucht und Generationen von Kindern zu Bett gebracht. Zum ersten Mal wird in dem Film „Das Sandmännchen – Abenteuer im Traumland“ eine Geschichte erzählt, in der ein kleiner Junge, stellvertretend für alle Kinder, das Sandmännchen besucht. Wir begleiten den kleinen Jungen Miko auf seiner Abenteuerreise mit dem Sandmann durchs Traumland.

Der Sandmann lebt wie eh und je im Traumland – wo alles das, was die Menschen auf der Erde träumen, weiterlebt, sobald die Menschen aufwachen. Jeden Abend, wenn im Traumland die Mondhunde an den Himmel steigen, macht sich der Sandmann auf den Weg in die Wachwelt, verteilt dort seinen magischen Traumsand und bringt damit die Kinder zum Einschlafen. Eines Tages aber ist alles anders. Und das beginnt mit einer Kleinigkeit: Er bittet das Schlafschaf Nepomuk, auf den Sack mit dem Traumsand aufzupassen...

Ausgerechnet Nepomuk! Denn dieses Schlafschaf hat nie die Grundregeln seines Daseins verstanden: immer gleichförmig und möglichst eintönig soll er stets über einen Zaun springen, so langweilig jedenfalls, dass alle, die das beobachten, einschlafen: Nepomuk – naiv, chaotisch, enthusiastisch – liebt jedoch den Spaß, die Herausforderung und das Abenteuer und macht aus dem Über-den-Zaun-Hüpfen so eine Show und richtet ein solches Chaos an, dass am Ende alle hellwach sind, statt zu schlafen.. Nepomuk wäre sowieso viel lieber der Assistent des Sandmanns und würde ihm zu gerne beim Verteilen des Traumsandes helfen...!

Als nun der Schafskopf Nepomuk oben auf dem Leuchtturm, in dem der Sandmann sein Hauptquartier hat, den Sand bewacht, geschieht das Unfassbare: Dem bösen Traum Habumar –gelingt es, Nepomuk den Traumsand abzuluchsen. Und er hat einen gemeinen Plan: Er will den Traumsand in Albtraumsand verwandeln, damit alle Kinder nur noch üble Träume haben. Als der Sandmann versucht einzugreifen, ist es jedoch bereits zu spät. Im letzten Moment entwischt ihm der Übeltäter.

Um jetzt gegen den mächtigen Habumar anzukommen, muss sich der Sandmann etwas einfallen lassen. Er braucht Hilfe aus der Wachwelt, von einem Menschen, der träumen kann: am besten ein Kapitän, ein echter Seebär, der schon tausende von Stürmen überstanden hat und den Habumar nicht schrecken kann. Und weil der Sandmann alle Hände voll zu tun hat, das Traumland vor Habumar und seiner Gang zu schützen, ist es für Nepomuk die perfekte Gelegenheit, dem Sandmann auszuweichen. Und Nepomuk macht sich, als Schafsfagent in geheimer Mission, auf in die Wachwelt zu den Menschen – ob das wohl gut geht?

Der sechsjährige Miko ist zwar der Enkel des berühmten Käpt'n Scheerbart, die Furchtlosigkeit seines Opas hat sich aber auf den Jungen nicht übertragen. Die anderen Kinder aus seinem Dorf am Meer hänseln ihn wegen seiner Ängstlichkeit. Denn nur in seinen Träumen und in seiner Phantasie, wenn er auf dem alten, am Strand liegenden Boot seines Großvaters Kapitän spielt, ist Miko ein unerschrockener Seemann. In Wirklichkeit aber hat er Angst vor Wasser, ist ziemlich schüchtern und seine große Schwester Lina muss ihn immer wieder aus der Klemme helfen..

Auf der Suche nach einem Kapitän stößt der Schlafschafagent Nepomuk zuallererst auf den spielenden Miko und ist begeistert davon, so schnell erfolgreich zu sein.

Ohne zu zögern bringt er Miko über den Lichtstrahl eines Leuchtturms hinüber ins Traumland. Dort auf dem Marktplatz herrscht großes Chaos: Habumars Albtraumbande ärgert die Traumländer mit ihren fieseren Streichen. Der Schlüpf, ein dickes Ungetüm mit Elefantenrüssel und die Ärgerlinge, Habumars Bande von fieseren Mensch-ärgere-dich-nicht-Figuren, bringen alles durcheinander. Erst der Sandmann, der in seiner Rakete angefliegen kommt, kann sie fürs erste vertreiben.

Nepomuk stellt dem Sandmann und den Traumländern stolz Miko als Käpt'n Scheerbart vor. Die Traumländer sind entsetzt. Um Habumar zu besiegen braucht es einen großen und starken Kapitän und gewiss kein Kind! Miko kann nicht anders, und gibt zu, dass er nur Kapitän gespielt hat und nur der Enkel des berühmten Käpt'n Scheerbart ist – geknickt wendet er sich zum Gehen. Doch der Sandmann erkennt in Miko einen guten Träumer hält ihn zurück und wählt zur Überraschung aller ihn als Helfer, um den Traumsand zurückzuholen. „Ich könnte mir keinen besseren Kapitän vorstellen“, sagt er und setzt ihm die Kapitänsmütze wieder auf. „Ein Kapitän im Traumland ist allein, wer träumt Kapitän zu sein“ Miko soll Habumar mit der Macht seiner Träume besiegen!

Währenddessen feiern Habumar und seine Albtraumbande ihren Sieg in ihrem Hauptquartier, der Düster-Bar in einem Zeppelin. Um den Traumsand in Albtraumsand zu verwandeln, braucht Habumar allerdings noch die eine alles entscheidende Zutat: Angst! Er versucht aus seinen Gehilfen Angst herauszupressen, zu schütteln und zu drücken, aber als geträumte Wesen können sie einfach keine echte Angst empfinden.

Währenddessen machen sich der Sandmann, Miko und Nepomuk in „Rosinante“, dem neuesten Fahrzeug des Sandmanns, das allerlei Tricks auf Lager hat, auf die Suche nach Habumar. Dabei soll ihnen der Mini-Wirbelsturm Wusch helfen, ein Stück von Habumar, das der Sandmann beim Kampf um den Traumsand erwisch hat, als er versuchte, ihn beim Diebstahl festzuhalten. Eingesperrt in ein Einweckglas, soll Wusch sie zu seinem Herrn und Meister führen.

Nach einer langen Reise durch das wunderbare Traumland – durch das Kopfkissenland mit den seilschlagenden Bären und einer Begegnung mit Igor dem Trapezkünstler, sowie durch das Kirschblütenland, in dem die Kirschbäume von oben aus dem Himmel wachsen – kündigen Baumstümpfe und ein dunkelroter Himmel an, dass sie in Habumars Nähe sein müssen. Und richtig: Über ihnen schwebt das düstere Luftschiff! Sie klettern die Strickleiter zum Zeppelin hinauf, wo Habumar gerade damit beschäftigt ist, seine Bande zu beschimpfen, weil einfach keiner die von ihm so dringend benötigte Angst hat, als die drei Freunde plötzlich in der Düster-Bar stehen. Sie können Habumar, dessen Bande in die letzten Ecken flüchtet, zunächst stellen. Nach dem ersten Schock trumpft Habumar schnell wieder auf, denn ohne seinen Sand ist der Sandmann ja machtlos! Dann aber zieht der Sandmann zu Habumars Entsetzen seine letzten beiden Körner Traumsand hervor – und streut eines davon in Mikos Augen. Sofort beginnt dieser zu träumen. Doch das Unterfangen geht schief: Miko schafft es noch nicht, gegen Habumar anzuträumen. Somit endet der Traum in einer wilden Flucht, auf der sich „Rosinante“ von einem Auto in eine Lokomotive verwandelt, und die schließlich im Eiscremeland endet. Dank des Traums sind sie zwar aus der Düster-Bar entkommen, aber Habumar konnte mit dem Traumsand fliehen.

Der Sandmann übergibt Miko das allerletzte Körnchen Traumsand – beim zweiten Versuch soll er es besser machen. Miko nimmt es sich ganz fest vor, denn sonst könnte kein einziges Kind jemals wieder träumen...!

Um ihn wieder aufzuspüren, brauchen die drei Freunde die Hilfe von Professor Träumchen. Dieser Schneckerich, ein berühmter Traumdeutungs-Experte, soll Wusch untersuchen und so herausbekommen, wo Habumar sich versteckt hält.

Angekommen im Flüsterwald, wo Professor Träumchen auf dem Grund eines Sees in einem U-Boot praktiziert, fragt der Sandmann nach einem Termin. Weil Miko jedoch sich aus Angst vor Wasser nicht unter Wasser traut, taucht der Sandmann mit Professor Träumchen allein wieder ab, während Miko und Nepomuk am Seeufer zurückbleiben. Der Professor beginnt in seinem Laboratorium, Wusch zu untersuchen. Nepomuk wird es unterdessen am Ufer langweilig. Er macht Faxen, fällt in den See und taucht unter Wasser fröhlich herum – als Traumschaf kann man das. Leider vergisst er völlig seinen Auftrag: auf Miko aufzupassen. Der ist allein; das heißt: nicht ganz! Denn hinter den Bäumen am Seeufer lauert Habumar, der in Miko seine Chance sieht: ein *echtes* Kind mit *echter* Angst vor Wasser – kann Habumar von Miko das bekommen, was es braucht um aus dem Traumsand Albraumsand zu machen?. Habumar bläst Miko den Kapitänshut vom Kopf und lockt ihn so immer tiefer in den Wald hinein. Schließlich wirbelt Habumar so viel Wasser aus den umliegenden Teichen vor Miko auf, dass dieser von seiner Angst übermannt wird. In seiner Not holt er das Sandkorn aus der Tasche, doch es wird vom rasenden Wind weggeweht und landet in Habumars Traumsandsack. Hilflos beginnt Miko zu weinen. Geschickt fängt Habumar die Tränen auf, lässt sie in den Sack tropfen, und der golden schimmernde Sand verfärbt sich grün-schwarz – Habumar hat es geschafft: Er hat mit Mikos unfreiwilliger Hilfe den Traumsand in Albraumsand verwandelt!

Endlich tauchen der Sandmann und Nepomuk in der zum Flugzeug umgebauten Rosinante auf, doch es ist zu spät: Habumar hat sich auf und davon gemacht. Sie nehmen Miko mit an Bord und noch bevor der ihnen sagen kann, dass er auch das letzte Sandkorn verloren hat, nehmen sie die Verfolgung von Habumar auf.

Währenddessen ist Habumar bereits auf dem Weg zum Leuchtturm, über dessen Lichtstrahl er in die Wachwelt gelangen und den Kindern schlechte Träume bringen will. Vor lauter Übermut richten er und seine Spießgesellen auf dem Weg gehörige Unordnung im Traumland an. Miko, der Sandmann und Nepomuk jagen ihnen in der Rosinante, die jetzt ein fliegendes Boot ist, hinterher. Über dem Marktplatz des Traumlands stellen sie Habumar. Miko nimmt all seinen Mut zusammen und fordert ihn mit lauter Stimme auf, den Sand zurückzugeben. Erst ist Habumar konsterniert, doch dann fasst er sich und posaunt heraus, dass es Mikos Tränen waren, die ihm erst ermöglichten, den Albraumsand herzustellen. Die Traumländer sind ein weiteres mal entsetzt: Sollten sie am Ende recht behalten, dass ein Kind viel zu klein ist um Habumar zu besiegen? Doch die Hartnäckigkeit des Jungen ärgert Habumar. „Du willst den Traumsand zurück? Da hast du welchen ...“, schreit er und bläst Miko Albraumkörner ins Gesicht. Sofort beginnt Miko zu träumen – natürlich einen Albraum, in dem Habumar so groß und mächtig ist wie nie zuvor...! Doch der Sandmann schreitet ein und ruft dem schlafenden Miko zu, dass ein Albraum, vor dem man keine Angst hat, kein Albraum mehr ist. – Kann Miko den Rat des Sandmanns beherzigen und es schaffen, seinen Traum noch zum Guten zu wenden und Habumar zu besiegen?

Produktionsnotizen

Der Freund der Kinder als Leinwandheld: das Sandmännchen kommt ins Kino

„Sandmann, lieber Sandmann, es ist noch nicht so weit...“ Doch: jetzt ist es so weit – das Sandmännchen wird nach über 50 Jahren im Fernsehen endlich auch zum Kinohelden!

Die Idee liegt eigentlich nahe, doch trotz seiner riesigen Popularität bei Kindern hatte der Sandmann es bis heute nie auf die große Leinwand geschafft; dabei gibt es die Märchenfigur seit 1841 und das Fernseh-Sandmännchen seit 1959. Schließlich nahm sich die Frankfurter Produktionsfirma scopas medien seiner an. Produzent Jan Bonath schlug dem Rechteinhaber, dem Rundfunk Berlin-Brandenburg (RBB), bereits 1999 einen Sandmann-Kinofilm vor, doch dort wurde die Idee zunächst sehr zurückhaltend aufgenommen. Ihm blieb also nichts anderes übrig, als die Verantwortlichen durch ein großartiges Konzept zu überzeugen, dass der Sandmann einen perfekten Kinohelden abgeben würde – und dass scopas der richtige Partner dafür wäre.

Denn Jan Bonath war von Anfang an klar: Ein Sandmann-Film kann nur als Puppentrick, von den Animationsspezialisten auch Stop-Motion genannt, funktionieren, da die Figur seit nunmehr 50 Jahren in dieser Technik animiert wird. So kamen zwei Dinge zusammen: Einerseits würde man so der Welt der Fernsehfigur treu bleiben, andererseits könnte scopas medien damit ihre ganze Erfahrung im Bereich der Stop-Motion-Technik ausspielen.

Während des Marathons der Storyentwicklung blieb immer eines im Mittelpunkt: Der Sandmann muss der gute, verlässliche Freund der Kinder sein. Die Geschichte zur Drehbuchreihe brachten dann schließlich die Autoren Katharina Reschke („Hanni & Nanni“) und Jan Strathmann („OLIs wilde Welt“, „Löwenzahn“). Sie schufen die Grundzüge der Handlung und die Hauptfiguren: den Bösewicht Habumar, der den Traumsand stehlen will, den kleinen Jungen Miko, der als Helfer des Sandmanns seine Ängste überwindet und zum echten Helden wird – und das chaotische Schlagschaf Nepomuk, das mit seinen Faxen als Liebling des jungen Publikums geradezu prädestiniert ist.

Nun ging es an die Besetzung. Zunächst einmal galt es, die Crew zusammenzustellen. Als Regieteam wurden Sinem Sakaoglu und Jesper Møller verpflichtet, Sinem Sakaoglu die bereits stark in die Entwicklung des Films eingebunden war, gibt mit dem Sandmann ihr Kinofilm-Regiedebüt. Der Däne Jesper Møller ist ein ausgewiesener Animationsprofi, der im Studio von Don Bluth und für das Animationsstudio A.Film in Kopenhagen gearbeitet und zuletzt Regie bei den Trickfilmen „Asterix und die Wikinger“ und „Mullewapp“ geführt hat. Jan Bonath: „Ich selber bin in Hannover aufgewachsen – dort hatten wir das Ost- und das West-Sandmännchen, und irgendwie, ohne das ich noch genau sagen könnte warum, erschien uns damals der Ost-Sandmann immer viel cooler. Jesper Møller wiederum ist im Süden Dänemarks aufgewachsen, im Grenzgebiet zu Deutschland, und er hatte dort auch Zugriff auf beide Figuren, und ihm war das in seiner Kindheit ganz genauso gegangen – da gab es schon einmal die erste Gemeinsamkeit.“ Weitere Unterstützung fand das Regieteam in Zlatin Radev als Director of Animation, der für das Briefing der 18 Animatoren verantwortlich war.

Møller und Sakaoglu hatten als Regisseure für die Umsetzbarkeit der Drehbuchideen zu sorgen, mussten dabei das Budget im Blick haben und schließlich darauf achten, dass die Länge des Films 75 Minuten nicht überschreitet.

Es stellte sich schnell heraus, dass es notwendig werden würde, die Geschichte zu verknappen, wie Sakaoglu sagt: „Als wir das Buch bekommen haben, war uns klar, dass es im Hinblick auf die Stop-Motion-Technik und die geplante Gesamtlänge schwierig werden würde. Da fingen für uns ein paar intensive Tage gemeinsamer Arbeit an; wir haben uns quasi eingeschlossen und einfach auf einem Whiteboard noch einmal alle Essentials überschaut.“ Die Nebenhandlung wurde stark gekürzt. „Die Geschichte ist aber dieselbe geblieben; das dramaturgische Gerüst, die Konstellation der Hauptfiguren und deren Motivationen haben sich nicht verändert“, sagt Bonath: „Wir haben alles noch einmal auf Machbarkeit überprüft, die Bauleute immer dabei gehabt – und wir haben die Bilder optimiert.“ So wurde, um ein Beispiel herauszugreifen, aus einem alten Stiefel, in dem sich Habumar mit seiner Bande ursprünglich treffen sollte, in der letztgültigen Whiteboardfassung ein Zeppelin mit „Bar“-Leuchtreklame und großem gelben Propeller – für eine Windhose wie Habumar einfach die stimmigere Umgebung.

Nachdem die regieliche Einrichtung der Geschichte abgeschlossen war, zog sich Møller, wie verabredet, aus dem täglichen Geschäft zurück und überließ Sakaoglu die Umsetzung. Die Regisseurin arbeitete eng mit Produktionsdesignerin Anne Hofmann zusammen. Hofmann hatte bereits für die Trickfilme „Der kleine Eisbär 2 – Die geheimnisvolle Insel“ (2005) und „Die drei Räuber“ (2007) das Szenenbild entworfen. Und aus der gemeinsamen Arbeit an „Die drei Räuber“ wusste Sakaoglu, dass sie mit Hofmann eine äußerst zuverlässige Mitarbeiterin hatte: „Ich arbeite mit ihr seit zweieinhalb Jahren hervorragend zusammen. Wenn ich einen Vorschlag mache, liefert sie am nächsten Tag ein tolles, inspirierendes Bild.“ So entwickelten Sakaoglu und Hofmann gemeinsam die Optik der Handlungsorte und gaben dem Traumland seine einzigartige Form.

Was das Äußere der Puppe betraf, war es allen Beteiligten wichtig, dieses an das Design der traditionellen Sandmann-TV-Figur anzulehnen. Das so entwickelte Designkonzept wurde dann auf die Nebenfiguren übertragen. Dazu gehörte auch, die Puppen nicht bloß mit einer wie Stoff wirkenden Kunststoffhülle auszustatten, sondern sie tatsächlich mit echten Kleidungsstücken auszustatten. Jan Bonath: „Uns war klar: Der Sandmann ist eine so bekannte Figur, die sich nicht ohne Weiteres verändern lässt. So arbeiteten wir sehr nah am Original, konnten das bekannte Design aufgreifen und behutsam weiter entwickeln.“

Für das Aussehen von Habumar, sagt Bonath, hatten sich die Filmemacher „einen Windschlauch vor einem Supermarkt“ als Vorbild genommen; der grüngesichtige, gemeine Wirbelsturm hat konsequenterweise statt Füßen und Beinen einen (für den fertigen Film digital hinzugefügten) Mini-Tornado als Fortbewegungsapparat. Die Schlafschafe bekamen ein einheitliches Aussehen; Nepomuk dagegen tanzt, wie nicht anders zu erwarten war, schon vom Äußeren her aus der Reihe. Er geht auf zwei Beinen statt auf vieren und ergänzt seine natürliche Wollbekleidung durch eine kecke Elvis-Tolle. Im Fall von Miko bekamen die Puppen erst später ihr endgültiges Aussehen, weil sie nach dem Schauspieler modelliert werden sollten. Mikos Outfit stand jedoch bereits fest: zur viel zu großen Kapitänsmütze seines Opas trägt Miko einen marineblauen Schlafanzug und gelbe Gummistiefel – kein Wunder, dass Nepomuk ihn mit einem echten Seemann verwechselt.

Natürlich gab es nicht nur *eine* Miko- und *eine* Sandmann- Puppe. Es wurden Puppen in verschiedenen Maßstäben gebaut - und zwar von jeder Größe gleich mehrere, als Ersatz in Notfällen und schlicht deswegen, weil viele Szenen parallel gedreht wurden. Insgesamt wurden um die 220 Puppen angefertigt. Für einen reibungslosen Ablauf war ständig die „Puppet Maintenance Crew“ in der Werkstatt und am Set beschäftigt, damit stets alle benötigten Puppen auch zur Verfügung standen. Bei plötzlichen Unfällen war ein „Puppet Doctor“ dort, und es gab auch eine „Notaufnahme“ für Puppen, die dringend repariert und schnell wieder am Set gebraucht wurden.

Der Aufbau der Puppen ist dabei immer derselbe: Es gibt einen komplexen Unterbau aus Metall, der ganz wie bei einem Skelett aus Knochen und Gelenken besteht. Auf dieses Grundgerüst kommen die Aufbauten: die Grundform des Körpers aus leichtem Füllmaterial (z.B. Styrodur), darauf zur Stabilität eine Schicht Spezialkunststoff, die schließlich in der Oberflächenstruktur gestaltet und danach bemalt wird. Für manche Puppen, wie den Sandmann oder Miko, wird zu guter Letzt noch maßgeschneiderte Miniaturkleidung genäht, die auch gewechselt werden kann. Die Figuren als solche sind aber natürlich noch nicht alles. Sie müssen schließlich auch „spielen“ können, und dazu brauchen sie verschiedene Gesichtsausdrücke. Bei den Gesichtern wurde die sogenannte Replacement-Technik angewandt. Die Köpfe der Figuren sind „tranchiert“, also in zwei Hälften zerlegbar: Das heißt, die Augen bleiben im Kopf, und es wird jeweils nur das Gesicht ausgetauscht, von dem es unterschiedliche Versionen gibt. Bis zu 30 verschiedene Gesichtsausdrücke können die Puppen z. B. neutral, lächelnd, fröhlich, ängstlich oder wütend aussehen lassen. Auch für das Sprechen ist der Ausdruck fein säuberlich getrennt nach Vokalen und verschiedenen Konsonantengruppen angelegt, damit die „Lippenbewegungen“ auch synchron wirken.

Diese bis in letzte Detail gehende Technik wurde beim Sandmann, bei Miko und Habumar sowie Nepomuk und den Traumschafen verwendet. Bei alle anderen konnte mit weniger Gesichtsausdrücken gearbeitet werden. Auch Rosinante, das so unglaublich wandlungsfähige Fahrzeug des Sandmanns, wird mittels Replacement von der Raumkapsel (in der in seiner ersten Szene der Sandmann angefliegen kommt) in diverse andere Erscheinungsformen umgeformt: „Transformers-mäßig“, wie Jan Bonath sagt, wandelt es sich vom Schiff zum Flugzeug, zur Lokomotive und weiter zum Boot – in alle nur erdenklichen Transportmittel.

Nach Entwürfen der Produktionsdesignerin Anne Hofmann entstanden die ersten Skizzen für die Sets, in denen jeweils unterschiedliche Locations zu finden waren. So nahm die Traumwelt nach und nach Gestalt an. Aus dem Traumland, das Miko, Nepomuk und der Sandmann auf ihrer Jagd nach Habumar durchheilen, wurde nach und nach das flauschige Kopfkissenland, das Eiscremeland und andere Orte im Traumland. Jede einzelne Bildidee musste in ihrer Anmutung zur Traumwelt passen. Denn wo sich musikalische Mondhunde, fliegende Fische, die Seemannslieder singen und Schafe, die sich für Geheimagenten halten, ein Stelldichein geben, da kann auch die Landschaft nicht normal sein... Jan Bonath beschreibt die „verniedlichten“ Proportionen der Dinge, Landschaften und Personen als „verbindendes Element der Sandmann-Welt“. Die Welt, die Habumar als Gegenspieler des Sandmännchens bewohnt, muss natürlich einen starken Kontrast zum freundlichen Traumland bilden. Der Zeppelin, Habumars Hauptquartier, ist halb transparent, so dass die Figuren darin von außen als Schatten sichtbar sind. Und im

Inneren wird das Luftschiff zum Beispiel von Katzen-Kronleuchtern mit glühenden Augen beleuchtet – alles also nicht ganz so süß wie im schönen Traumland, aber selbstverständlich nicht so unheimlich, dass Kinder sich ängstigen müssten.

Heiße Köpfe, hüpfende Sets – und drei Sekunden Film pro Tag: der Dreh

Der Stop-Motion-Dreh begann am 1. April 2009 in der „Caligari“-Halle im Filmpark Babelsberg mit den Animationssequenzen. Er dauerte plangemäß bis Ende August. Fünf volle Monate, die vom Vorfrühling bis zum Hochsommer reichten – was für die Produktion eine zusätzliche Herausforderung darstellte. Jan Bonath erzählt: „Als wir anfangen zu drehen, war es in den Nächten noch um die null Grad kalt. Deswegen haben wir die Halle auch nachts beheizt, um Temperaturschwankungen auszugleichen, die dazu führen können, dass sich das Material der Stop-Motion-Produktion verzieht. Das fällt bei bloßem Auge nicht auf, aber wenn man dann die Sequenz der einzeln gedrehten Bilder ablaufen lässt, verursacht ein sogenannter „Set Shift“ über Nacht oder übers Wochenende plötzliche Sprünge – nicht gerade solche, wie sie Nepomuk gern vollführt, aber doch Verschiebungen, die auch für das ungeübte Auge sichtbar sind. Bei den (glücklicherweise wenigen) wirklich ernstesten Fällen blieb nichts anderes übrig, als die Szene von Anfang an neu zu drehen; kleinere Set Shifts konnten in der Postproduktion bereinigt werden.“

Für Sinem Sakaoglu war es immer ein guter Tag, wenn die Arbeit ohne die Meldung eines Set Shifts begann. Was aber nicht gleichzeitig „stressfrei“ hieß. „Man muss bei einer Produktion oft jede Minute neue Entscheidungen treffen“, sagt Sakaoglu: „Es galt, die Storyboarder zu briefen, den Design- und Set-Bau zu beaufsichtigen, zu schauen, ob die Beleuchtung der Sets stimmt und bei Puppenproblemen zu entscheiden, was zu tun ist.“ In der Hochphase waren 18 Animatoren gleichzeitig am Werk. Hinzu kamen drei bis vier Sets, die noch im Aufbau waren. Auch hier gab die Drehlogistik die Arbeit vor: Hätte man alle Sets schon vor Drehstart fertig haben wollen, hätte man viel zu viel Platz gebraucht. In dieser „heißen Phase“ der Produktion waren ständig über 100 Leute in der Halle an der Arbeit, darunter natürlich die Animatoren, ein Extra-Setbau-Team und ein Extra-Puppenbau-Team.

Bei der kreativen Führung eines derart großen Produktionsteams hatte Sakaoglu hervorragende Unterstützung durch die Kamerafrau Angela Poschet und den Animationsregisseur Zlatin Radev. Beide filterten die Fragen, so dass die Regisseurin nur bei größeren kreativen Entscheidungen befragt werden musste. Manche der Probleme waren allerdings hausgemacht, wie Sakaoglu lachend erzählt, etwa wenn es hieß: „Sinem hat sich ein fliegendes Boot ausgedacht, das wiegt mit den Characters aber 2 ½ Kilo und bleibt nicht von allein in der Luft – was mache ich da?“

Dabei ist das Fliegen in einem Stop-Motion-Film gar kein grundsätzliches Problem: Wenn die Puppe – oder auch ein fliegendes Boot – nicht auf eigenen Füßen stabil steht, werden kleine Metallstützen zur Hilfe genommen, sogenannte „Rigs“ – die dann in der Postproduktion aus den Bildern herausretuschiert werden. Allerdings fliegt in diesem Film alles und bewegt sich ständig im Raum – und zwar dauernd! – was eine große Herausforderung für das Rigging-Team und die VFX-Supervisoren (die für die Trickeffekte zuständig waren) darstellte.

Sakaoglu ist nach eigener Schätzung „12 bis 13 Stunden am Tag“ die 2500 Quadratmeter der Halle abgelaufen. Über die sehr gute Planung ihres Kernteams

von fünf Leuten ist sie jetzt noch begeistert, aber als der Dreh losging, zeigte sich, dass auch eine noch so gründliche Vorbereitung nicht bedeutet, dass alles nach Plan verläuft: „Natürlich haben wir uns über alle Details des Setaufbaus einen Kopf gemacht, über jeden einzelnen Shot, jedes einzelne Layer. Aber wenn es gebaut ist, sieht man leider, dass eine Figur einen Schatten auf eine andere Figur wirft. Oder wenn ich gesagt habe: Ich will mehr Tiefenschärfe, dann hieß es, tja, geht nicht, das Set ist zu klein!“

Neben allen Schwierigkeiten gab es aber immer wieder auch Glücksmomente – „aber viel zu selten“, wie Sakaoglu lachend hinzufügt.

Die zahlreichen Szenen mit durch die Luft fliegenden Sachen und Szenen mit vielen Figuren, die gleichzeitig in Bewegung waren, stellten besondere Herausforderungen an den Einfallsreichtum der Animatoren – und auch an ihre Geduld. Bei einer Szene auf dem Marktplatz des Traumlandes mussten zwischen 18 und 27 Figuren parallel von Shot zu Shot bewegt werden; in der Bar waren es sogar bis zu 32 in einem Shot – unter diesen Voraussetzungen schafft auch der gewiefteste Animationsprofi nicht mehr als anderthalb bis zwei Sekunden Film pro Tag. Und als es schließlich Sommer wurde, kam trotz der eigens installierten Klimaanlage zu dem Problem der hohen Außentemperatur an den mit Theatermolton abgedunkelten einzelnen Sets noch die Hitze der ständig leuchtenden Scheinwerfer und laufenden Computer hinzu, mit denen die Kameras kontrolliert und auf die die einzelnen Bilder gespeichert wurden. „Ich kann mich an Tage erinnern“, sagt Sakaoglu, da kam jede Viertelstunde ein hochroter Kopf japsend aus dem Set raus, um Luft zu schnappen!“ Dies war im wahrsten Sinne des Wortes die heiße Phase der Dreharbeiten.

Mit der mühevollen Arbeit der Animatoren und des Studiotteams allein waren die Filmbilder aber längst noch nicht fertig, denn in vielen Einstellungen gibt es „Composite Shots“, Bilder also, in denen das real aufgenommene Motiv nachträglich digital verändert wird oder wenn separat gedrehte Bildelemente zunächst vor einer Blue- oder Greenscreen aufgenommen, im Computer „ausgeschnitten“ und dann zu einem Bild zusammengefügt werden. „Wir haben auch Wassereffekte „in camera“, also ohne den nachträglichen Einsatz von Computern, gemacht“, sagt Jan Bonath, „oder auch wirbelnde Blätter, was beides in der Stop-Motion-Technik ein Problem darstellt. Es war machbar, also haben wir es auch gemacht – aber irgendwo ist dann auch die Grenze.“

Der Einsatz von Blue- und Greenscreens ermöglicht es, auch ganze Hintergründe oder Teile davon, Landschaften oder Himmel beispielsweise, digital zu erstellen und so unmerklich in das Bild einzusetzen, als ob sie tatsächlich ins Set eingebaut gewesen wären. Diese so genannten „Set Extensions“ kamen immer dann zum Einsatz, wenn die Größe des Studios nicht ausreichte. So wurden im Compositing, im Zusammenspiel der einzelnen Elemente, wahre Wunderwelten erschaffen, die nur durch die Kombination aus realen Stop-Motion-Elementen und digital gemalten Hintergründen, sogenannten Matte-Paintings, möglich waren.

Eine Set Extension wurde auch bei den Realfilmsequenzen benötigt, und zwar für den Leuchtturm, der als verbindendes Element zwischen Wach- und Traumwelt eine zentrale Rolle spielt. Denn trotz langer, intensiver Motivsuche fand sich keine Kombination aus Leuchtturm, Küste und Strand, die alle Voraussetzungen zu hundert Prozent erfüllt hätte. Jan Bonath berichtet: „Die echten Leuchttürme, die es gab, waren entweder in Naturschutzgebieten, für die man keine Drehgenehmigung bekommt, oder sie hatten keinen Balkon oder sie waren zu weit vom Strand entfernt. Und selbst wenn man sagte, vergessen wir mal die Umgebung, dann waren es nicht

die richtigen Signalfire, die uns vorschwebten, oder es war immer ein Kiosk oder ein Restaurant drin, was größere Umbauten bedeutet hätte.“

Schließlich drehte man für die Außenaufnahmen in Lobbe auf der Insel Rügen, wo es einen schönen Sandstrand und eine schöne Steilküste gab, wenn auch keinen Leuchtturm. Der wurde dann digital eingefügt; in einer Industriehalle bei Binz wurde die Dachkuppel des Leuchtturms mit umlaufenden Balkon gebaut und darauf real gedreht. Nach zehn Drehtagen im Juli waren die Realfilm-Aufnahmen im Kasten.

Schließlich wurden in der digitalen Nachbearbeitung noch kleine Schmankerl hinzugefügt, wie z.B. kleine Blasen im Wasserhahn auf dem Marktplatz, zusätzliche Blätter an den Bäumen, bewegte Wolkenfetzen, die im Wind ziehen, Traumsandstaub oder Wasserelemente. Nach der grundsätzlichen Komposition und dem Zusammenfügen der Bildelemente zum letztendlichen Filmbild stand dann noch die Farbkorrektur der Filmsequenzen an.

Menschen, Schafe, Wirbelstürme: die Besetzung

Im Hinblick auf die Hauptfigur Miko konnten Jan Bonath und sein Team schon weit vor Drehstart eine Entscheidung treffen. Ihr Miko – im Realfilm wie auch als Mikos Stimme im Animationsteil – wurde Bruno Renne, ein damals sechsjähriger Junge aus Brandenburg. „Bruno ist uns bei einem Casting für eine Serie, die wir für das ZDF vorbereitet haben, aufgefallen“, erzählt Jan Bonath: „Aus einer Rolle in der Serie wurde letztendlich nichts, wir haben ihn uns dafür aber für den ‚Sandmann‘ gesichert. Er ist ein wirklich toller Junge. Das besonders charmante an ihm ist, dass er noch ganz unbedarft und unverstellt ist. Was er sagt, meint er auch. Bruno spielt Miko authentisch. Und genau das macht den großen Charme der Figur Miko im Film aus.“

Den Gegenspieler des Sandmännchens, den Wirbelsturm Habumar, spricht Ilja Richter. Bonath sah ihn als sehr erfahrenen Synchronsprecher und wegen seiner besonderen Sprachfärbung her als perfekte Besetzung an und kann im Nachhinein sagen: „Er hatte Habumar sofort drauf. Weil er Habumar mit einer leicht kieksigen Stimme ausstatten und zur Hysterie aufschwingen kann, wird dies ein Bösewicht, der eben nicht ernsthaft furchteinflößend ist, sondern über den man sich auch lustig machen kann.“

Ilja Richter spielt in den Realfilmsequenzen auch Mikos Vater. „In der Rolle des Vaters hat er zwar relativ wenig Screen Time“, sagt Bonath, „aber er hat der Rolle wirklich Tiefe verliehen.“ Als Habumar spricht er natürlich anders als der Vater; aber dass er diese Doppelrolle inne hat, ist nicht bloß ein Gag, sondern vielmehr eine Folge der Drehbuchbearbeitung. Es wird deutlich, dass die Angst des Jungen eine übertragene ist, wie Bonath erklärt: „Er hat diese Angst eigentlich von seinem Vater geerbt, der als Kind einen Wirbelsturm miterlebt hat.“

Tests mit unterschiedlichen Stimmversionen für den Sandmann hatten ergeben, dass Kinder einen Sandmann mit einer jungen Stimme nicht glaubwürdig fanden. Ohne explizite Erklärung, war dies eine emotionale Reaktion auf den Test und ergab sich aus einer vorherrschenden Erwartungshaltung: Der Sandmann ist ein weiser Zwerg – und ein solcher braucht offensichtlich eine Stimme, die Weisheit vermittelt.

Als Synchronstimme des Sandmanns konnte Volker Lechtenbrink gewonnen werden. „Er hat eine bekanntermaßen tiefe, warme Stimme“, erklärt Jan Bonath die Besetzungsentscheidung: „Es ist eine sanfte Stimme, eine, der man intuitiv vertraut.“

Das Sandmännchen hat er unaufgeregt und trotzdem dynamisch gesprochen. So, wie wir uns das vorgestellt haben.“

Das Schlagschaf Nepomuk wird von Marc Wehe gesprochen. Wehe hatte als Crewmitglied eigentlich einen Job im Datenmanagement, aber da das Produktionsteam in der Vorbereitung mit vorläufigen Layoutstimmen arbeitete und dafür einige Leute aus der Crew bemühte, kam Wehe als Stand-in zur Rolle des Schlagschafs. Es stellte sich aber sehr schnell heraus, dass Wehe, der mal als Radiosprecher gearbeitet hatte, das „großartig machte“, wie Bonath sagt. Wehe bekam, bevor es an die richtigen Aufnahmen im Tonstudio ging, einen Sprachcoach zur Seite gestellt. So kam Nepomuk rasch zu seiner Stimme, und Marc Wehe zu einer be-mäh-rkenswert neuen Karriere.

Der Beginn einer großen Reise: die Resonanz auf „Das Sandmännchen“

Mit der Filmmusik wurde Oliver Heuss von den Grammy-Studios in Hamburg betraut. Seine Testkomposition überzeugte die Filmemacher. „Wir hatten die ziemlich klare Vorstellung, das wir einen charmant-schrägen Sound haben möchten, eher ein Zirkusorchester als das London Symphony Orchestra“, sagt Bonath – und Heuss gelang es am besten, diese Grundidee in seinen Kompositionen lebendig werden zu lassen.

Mit der Fertigstellung kam eine über zehnjährige Geschichte an ihr glückliches Ende. Was Bonath umso mehr freut, als er sich noch deutlich an die Widerstände erinnert, die es zu überwinden galt: „Was ich auf der Strecke der Finanzierung immer wieder besonders auffällig fand, war die Skepsis der deutschen Marktteilnehmer und Geldgeber. Man muss sich doch im Klaren sein, dass der Sandmann die Hauptmarke der ARD im Pre-School-Bereich ist und von 1,5 Millionen Zuschauern pro Tag gesehen wird. Pro Tag! Solche Zahlen schafft so manche Serie in ihrem ganzen TV-Leben nicht!“ Die vorgefasste Meinung, der Sandmann sei nicht kinotauglich, auf die Bonath immer wieder traf, ärgerte ihn, stachelte ihn aber auch immer wieder an, das Projekt weiterzuverfolgen. Zumal es außerhalb Deutschlands ein deutlich positiveres Echo gab: „Ich habe auf verschiedenen Messen und Präsentationen im Ausland gelernt, dass ein großes Interesse für die Figur da ist – in vielen Ländern sieht man den Sandmann als relevante Figur, gerade in Frankreich und in Skandinavien. Da ist man auch, anders als bei uns, nicht so sehr auf ein bestimmtes Erscheinungsbild festgelegt, so dass wir mit unserer Version auf der allgemeinen Bekanntheit der Figur aufbauen können, aber nicht befürchten müssen, mit kulturellen Unterschieden zu kollidieren.“

Bonaths Zuversicht hatte ihre Berechtigung: Bereits vor Drehbeginn war der Film nach ganz Skandinavien verkauft, und für den Weltvertrieb fand sich der französische Partner BAC Films. Auf französischer Seite war der Glaube an das Projekt so groß, dass man fragte, ob es nicht die Möglichkeit gäbe, als Koproduzent einzusteigen, um so die Verbreitungsmöglichkeiten in Frankreich zu optimieren. Und so wurde mit der – genauso wie BAC Films zur französischen Milimages Gruppe gehörenden – Amuse Films ein passender Koproduzent hinzugenommen. Ohne dass Amuse Films auf die wesentlichen kreativen Entscheidungen Einfluss nahm, hatten die Filmemacher so die willkommene Möglichkeit, einen erhöhten Aufwand in der Postproduktion zu betreiben. So ist der Kino-Sandmann als Star einer deutsch-französischen Koproduktion nicht nur ein Kinderfreund, Schlagschaf-Chef und Wirbelsturm-Bezwinger, sondern eben auch ein echter Europäer.

Interview mit Jan Bonath

Herr Bonath, wie würden Sie „Das Sandmännchen – Abenteuer im Traumland“ beschreiben?

Jan Bonath: Es ist ein Puppenfilm, aber es ist in hohem Maße auch ein Visual-Effects-Film. Bei Effekten wie Set Extensions und Wetterphänomenen greift sehr stark der Computer ein. Letztendlich ist es eine Mischung aus Puppentrick, 2-D-Animation, also klassischem Zeichentrick, und CGI. Das ist aber nie Selbstzweck, sondern unterstützt das vorherrschende Element, die Stop-Motion-Technik, und dient nicht zuletzt der Absicht, eine Geschichte so optimal wie möglich zu erzählen. Der Stop-Motion-Technik ist es dabei zu verdanken, dass Oberflächen und Beleuchtung nie künstlich, sondern sehr materialhaft und real aussehen. Man sieht, dass die Sets gebaut sind, und das soll auch so sein.

Wie weit reichen die Anfänge des „Sandmännchen“-Films zurück?

Bonath: Die Idee, dass man mit der Sandmannfigur ein Langformat machen könnte, war bei uns bei scopas schon lange in der Diskussion. Der Ausgangspunkt war zunächst einfach der, dass wir als Studio sehr stark auf Stop-Motion spezialisiert waren. Wir haben uns im Frankfurter Raum Anfang der 90er Jahre gegründet, haben anfangs hauptsächlich Werbung gemacht, uns dabei viel Knowhow angeeignet und das verdiente Geld dann in die Entwicklung eigener Projekte gesteckt. Unser erster großer Erfolg war „Dragon“, was vielen gezeigt hat, dass man Stop-Motion-Animation machen kann, die nicht verstaubt oder gestrig wirkt und dabei auch noch kommerziell erfolgreich sein kann. Die Idee, dass man eigentlich mal was mit dem Sandmann machen müsste, haben wir dann an den rbb herangetragen.

Welche Reaktion gab es?

Bonath: Dort war man erst einmal skeptisch. Man hat sich dort verständlicherweise die Frage gestellt, ob damit eventuell die Marke beschädigt würde. Insbesondere dadurch, dass das Sandmännchen sprechen wird. Das gibt es ja im TV nicht. Wir mussten Überzeugungsarbeit leisten, und haben dann beim Sender auch schnell Freunde für die Idee gewonnen und uns nach und nach mit verschiedenen Konzepten herangerobbt. Ende 2007 haben wir schließlich mit der Finanzierung begonnen. In der Summe hat das Ganze jetzt zehn Jahre gedauert, unseren ersten Kinofilm auf die Beine zu stellen.

Wie ist die Besetzung der Hauptrollen zustande gekommen?

Bonath: Unser Miko ist Bruno Renne; ein Junge aus Brandenburg. Er ist uns bei einem Casting für eine Fernsehserie aufgefallen. Aus einer Rolle in der Serie wurde letztendlich nichts, wir haben ihn uns dafür aber für den „Sandmann“ gesichert. Er ist echt ein toller Junge. Das besonders charmante an ihm ist, dass er noch ganz uneitel und unverstellt ist. Bei Volker Lechtenbrink als Sandmann und bei Ilja Richter als Habumar und Mikos Vater war er natürlich die ungeheure Erfahrung der beiden als Schauspieler und Synchronsprecher, die den Ausschlag gegeben hat.

Was muss bei einer solchen Produktion alles schon erledigt sein, wenn der erste Drehtag beginnt?

Bonath: Vorher werden die Sets und die Puppen gebaut, und ebenfalls vorm Dreh werden die Sprachaufnahmen gemacht, so dass die Animatoren die Bewegungen der Figuren an die Dialoge anpassen können. Bis kurz vor Drehstart wurde auch noch am Drehbuch gearbeitet. Schließlich wird neben den Designs ein detailliertes

Storyboard gemacht, das dann mit einem Schnittcomputer „verfilmt“ wird. Was dabei herauskommt, nennt man Animatic: Wir hatten vor dem Drehstart ein 72-Minuten-Animatic, und im Verlauf des Drehs haben wir nach und nach die Storyboard-Bilder gegen die finalen Bilder ausgetauscht.

Interview mit Sinem Sakaoglu

Was für eine Geschichte erzählt „Das Sandmännchen – Abenteuer im Traumland“?

Sinem Sakaoglu: Es ist die Geschichte von einem Kind, das an der Seite des Sandmanns lernt, mit seiner Angst umzugehen und sie am Ende überwindet. Die Geschichte ist darüber hinaus wie eine Art Roadmovie erzählt. In Träumen ist man ja sehr pragmatisch, man macht eine Tür auf und ist plötzlich im Wald. Um das zu erhalten, war es für uns ein wichtiges Prinzip, dass im Film niemals ein normaler, banaler Weg von A nach B führt.

Was gehört dazu, kindgerecht zu erzählen?

Sakaoglu: Kinder brauchen eine eindeutige Identifikationsfigur, die für sie durchs Feuer geht, sozusagen, und das ist hier natürlich Miko. Und der Konflikt muss zwar klar herausgearbeitet sein, aber er darf nicht so dramatisch sein, dass er jüngere Kinder zu sehr ängstigt. Außerdem muss man für „comic relief“, also für lustige Verschnaufpausen sorgen; dafür ist bei uns Nepomuk mit seinen Albernheiten zuständig. Und schließlich ist noch ganz wichtig: die Kerngeschichte musste unter 75 Minuten bleiben! Kinder im Kino haben eben nur eine bestimmte Konzentrationskapazität, und die sollte man nicht überschreiten. Wir wollen ja, dass die Kinder den Film als Ganzes und am Stück genießen können.

Sie hatten sich durch ihre Arbeit an der Tomi-Ungerer-Verfilmung „Die drei Räuber“ für die Regie des „Sandmanns“ empfohlen...

Sakaoglu: Das stimmt, aber ich habe mit Stop-Motion schon lange vorher, im Jahr 2000 angefangen. Ich habe, als Privatproduktion sozusagen, Puppen und Sets gebaut und in Super-16 gedreht – amateurhaft, aber mit viel Liebe! Ich war in einer komplett anderen Branche tätig gewesen, im Business Consulting, aber ich merkte irgendwann, dass ich mit meinem Leben noch etwas anderes vorhatte.

Wovon handelte Ihr erster Animations-Versuch?

Sakaoglu: Der „hausgemachte“ Film heißt „Eva“, dauert knapp zehn Minuten und hat visuell einen cartoonigen Stil. Eva ist eine Roboterin, die sich in eine Straßenlampe verliebt. Die Geschichte hat wirklich nur zufällige Ähnlichkeit mit „Wall-E“, ganz ehrlich. Ein guter Freund bei Pixar, einer der Produktionsdesigner dort, fiel aus allen Wolken, als ich ihm den Plot meines kleinen Filmchens erzählte...

Woran arbeiten Sie seit dem Ende der „Sandmann“-Produktion?

Sakaoglu: Ich habe mit zwei befreundeten Kreativen Nicola Wulf und Martin Quaden und dem Produzenten Jan Bonath an dem Konzept für eine TV-Serie gearbeitet, deren Pilotfolge gerade gedreht wird. Sie heißt „Klara'n'Rumms“ und handelt von einem Roboter und einem kleinen Mädchen – irgendwie habe ich's mit Robotern...! Diese Serie wird hoffentlich so etwas wie ein Anschlussprojekt sein. Außerdem schreibe ich seit zwei Jahren an einem Projekt, das in Istanbul spielt und eine realistisch-skurrile Geschichte erzählt. Das steckt aber noch in der Entwicklungsphase; ich habe noch nicht konkret nach Produzenten gesucht.

Der Sandmann – Hintergrund

Der Sandmann ist einer der frühesten deutschen Fernsehstars – und sicherlich der mit der längsten Karriere: 2009 konnte er sein 50. Bildschirmjubiläum feiern.

Am 22. November 1959 hatte er seinen Debütauftritt in der Puppentrick-Sendung „Unser Sandmännchen“, die der Deutsche Fernsehfunk (DFF) in Ostberlin ausstrahlte. Nur wenige Tage später folgte das West-Sandmännchen, produziert vom SFB. Die erste Folge von „Sandmännchens Gruß für Kinder“ wurde am 1. Dezember 1959 gezeigt.

Das literarische Vorbild für den Sandmann ist die Hauptfigur in Hans Christian Andersens Märchen „Ole Lukøje“, wörtlich übersetzt „Ole Augenschließer“, das 1841 erschien. In Andersens Original verwendet der schlafbringende Kobold allerdings keinen Sand, sondern süße Milch, von der er den Kindern ein wenig in die Augen sprüht. In Andersens Märchen erzählt Ole Lukøje dem kleinen Jungen Hjalmar vor dem Schlafen eine Woche lang jeden Abend eine Geschichte. Ole Lukøjes Rolle als Geschichtenerzähler wurde als Rahmenhandlung für die Sandmännchen-Folgen übernommen.

Nachdem das Sandmännchen seine ersten Folgen erfolgreich absolviert und sich eine begeisterte Fangemeinde von Kindern erworben hatte, wurde die Figur im Sommer 1960 umgestaltet und in die Form gebracht, die sie bis heute behalten hat. Ab 1966 war das Sandmännchen erstmals auch in Farbe zu sehen.

Im Zuge der Wiedervereinigung stellte der DFF zum Jahresende 1991 seinen Sendebetrieb ein; die Rechte am Sandmännchen gingen auf die Nachfolgesender ORB (seit 2003 rbb) und MDR über. Gleichzeitig erzählte das Ost-Sandmännchen nunmehr seine Gute-Nacht-Geschichten für Kinder in ganz Deutschland. Von 1992 an zeigten auch mehr und mehr weitere Dritte Programme der ARD die Sandmännchen-Folgen, 1997 kam auch der KI.KA hinzu. Seit 1999 ist zum reinen Puppentrick auch digitale Animation als Technik der Sandmännchen-Filme dazugekommen.

Das Sandmännchen war auch ein Exportschlager des DFF: Es war in weiteren europäischen Ländern, v. a. in Skandinavien, in mehreren arabischen Staaten sowie in Vietnam zu sehen. Der globale Erfolg seiner Abenteuer passt sehr gut zur Reiselust des Sandmännchens: Mit einer überwältigenden Vielfalt von Fortbewegungsmitteln hat es im Lauf seiner Karriere viele exotische Länder bereist: Auf Grönland fuhr er Hundeschlitten, in Ägypten ritt er auf einem Kamel und im Irak benutzte er einen fliegenden Teppich. 1961 flog das Sandmännchen erstmals mit einer Rakete ins All, 1967 hatte es sich bereits eine eigene Raumstation zugelegt, und 1973 landete es auf dem Mond. 1978 flog es auch ganz real in den Weltraum: Der erste Deutsche im All, der Kosmonaut Sigmund Jähn, hatte auf seinem Flug zur sowjetischen Raumstation Saljut 6 eine Sandmännchen-Puppe dabei.

Aber auch der irdische Fuhrpark des Sandmännchens ist beeindruckend – vom Mofa bis zum Flugzeug, von der Kutsche bis zum Solarmobil ist einfach alles dabei.

Zu den treuesten Freunden des Fernseh-Sandmännchens gehören der Kobold Pittiplatsch, auch kurz Pitti genannt, die Ente Schnatterinchen, Herr Fuchs und Frau Elster, der Wasserkobold Plumps und der Hund Moppi, die alle in hunderten von Folgen ihre lustigen Abenteuer erlebten.

Besetzung

Bruno Renne (Miko)

Bruno Renne, geboren 2002, kommt aus Brandenburg. Für die Rolle des Miko wurde er entdeckt, als er an einem Casting für eine Fernsehserie teilnahm. „Das Sandmännchen – Abenteuer im Traumland“ ist sein erster Kinofilm.

Ilja Richter (Mikos Vater / Habumar)

Ilja Richter, geboren 1952 in Ostberlin, wuchs in Köln und in Westberlin auf. Bereits 1961 hatte er eine erste Hörspielrolle für eine Produktion des Westberliner Senders RIAS von Ephraim Kishons „Schwarz auf weiß“. Es folgten über 60 weitere Hörspielrollen für den RIAS und bald auch diverse Kinderrollen an Berliner Theatern; sein Bühnendebüt hatte Richter 1961 am Berliner Renaissance-Theater an der Seite der Kinolegende Victor de Kowa. Zu Richters weiteren prominenten Ko-Stars gehörten Heidi Brühl, Vico Torriani und Martin Held. 1968 war Richter Mitglied des Ensembles von „Gerettet!“ an der Freien Volksbühne Berlin – Peter Zadeks Inszenierung von Edwards Bonds Sozialschocker sorgte für einen Theaterskandal.

Richter trat auch früh im Fernsehen auf, so 1963 in der TV-Fassung von „Schwarz auf weiß“ und 1967 in der ZDF-Jugendserie „Till, der Junge von nebenan“.

Im Februar 1969, mit 17 Jahren, übernahm Richter die Moderation (zunächst noch gemeinsam mit der Schlagersängerin Suzanne Doucet) die ZDF-Musikshow „4-3-2-1 Hot & Sweet“, aus der zwei Jahre später „Disco“ wurde. Als „Disco“-Moderator mit dem Spruch „Licht aus – Spot an!“ und als Darsteller in den Sketchen, die zwischen den Musikauftritten gezeigt wurden, wurde Richter zum Fernsehstar und Teenie-Idol. Parallel dazu wirkte Richter bis Mitte der 70er in einer Vielzahl deutscher Filmproduktionen mit, von Peter Zadeks Berlinale-Gewinner „Ich bin ein Elefant, Madame“ (1969) über den Schlagerfilm „Unsere Pauker gehen in die Luft“ mit Wencke Myhre und Chris Roberts (1970) bis zur Militärklamotte „Die Kompanie der Knallköpfe“ (1971). „Disco“ lief, jahrelang mit Traumquoten, bis 1982.

Nach der „Disco“-Zeit widmete Richter sich wieder hauptberuflich dem Theater. Zu den herausragenden Auftritten gehören Parts in „Treppauf – treppab“ an der Berliner Komödie und in Bodo Kirchhoffs Einpersonenstück „Der Ansager einer Stripteasenummer gibt nicht auf“ am Düsseldorfer Schauspielhaus, mit denen Richter auch auf Tournee ging. Daneben trat Richter auch mit Kabarett-Soloprogrammen auf, u. a. an der Münchner Lach- und Schießgesellschaft. Zu seinen jüngsten Bühnenrollen gehören die Titelrolle in „Richard III.“ am Deutschen Theater Göttingen und die Hauptrolle in der deutschen Erstaufführung der Komödie „Die Socken Opus 124“ an der Seite von Dieter Hallervorden am Berliner Schloßparktheater (Regie: Katharina Thalbach).

Neben zahlreichen Fernsehauftritten seit Mitte der 80er – von „Drei Damen vom Grill“ über die Serie „Sylter Geschichten“ (1992) bis jüngst in „Romeo und Jutta“ (2009) – hat Richter auch immer wieder Synchronrollen, insbesondere für Trickfilme, übernommen. Dazu gehören die Zeichentrickserie „Graf Duckula“ (1989), „Der König der Löwen“ (1994) und „Die Monster AG“ (2001), in dem Richter das einäugige Monster Mike Glotzkowski sprach.

Richter ist Autor mehrerer Bücher: „Der deutsche Jude“ (1989; gemeinsam mit seiner Mutter Eva Richter) und der Autobiographie „Spot aus! Licht an!“ (1999). 2007 erschien das Kinderbuch „Bruno – von Bären und Menschen“.

Volker Lechtenbrink (Sandmann)

Volker Lechtenbrink, geboren 1944 in Cranz/Ostpommern, wuchs in Bremen und Hamburg auf. Mit acht Jahren sprach er im NDR-Kinderfunk, mit zehn stand er – 1954 als Darsteller im Weihnachtsmärchen des Deutschen Schauspielhauses Hamburg – erstmals auf der Theaterbühne. Bereits 1959 gab er sein Kinodebüt mit einer Rolle in Bernhard Wickis Antikriegsfilm „Die Brücke“, weitere Fernsehrollen folgten. Nach seiner Mittleren Reife besuchte Lechtenbrink die Hamburger Staatliche Hochschule für bildende Künste und arbeitete im Anschluss daran an verschiedenen Theaterbühnen. 1967 wurde er Ensemblemitglied der Landesbühne Hannover; es folgten Engagements in Köln und München, bevor er 1969 ins Ensemble des Deutschen Schauspielhauses Hamburg wechselte. Dort blieb er bis 1983 und führte bei einzelnen Inszenierungen auch Regie. Seitdem ist Lechtenbrink freier Schauspieler, der auch immer wieder mit Stücken auf Tournee geht, etwa mit David Hares „Skylight“ (2001) und Pierre Sauvils „Einmal Sonne für zwei“ (2002 bis 2004). 1995 bis 1997 war Lechtenbrink Intendant der Bad Hersfelder Festspiele, 2004 bis 2006 am Ernst-Deutsch-Theater.

Im September 2009 hatte an den Hamburger Kammerspielen die Bühnenfassung von Ron Howards aufsehenerregendem Kinofilm „Frost/Nixon“ Premiere. Lechtenbrinks Darstellung des US-Präsidenten Nixon (unter der Regie von Michael Bogdanov) brachte ihm glänzende Kritiken ein.

Seit Mitte der 70er Jahre ist Lechtenbrink auch als Sänger und Liedermacher bekannt. Seit seinem Debüt „Der Macher“ (1976), das sogleich zu einem Erfolg wurde, nahm er elf weitere Alben auf, darunter „Alltagsgeschichten“ (1977), „Leben so wie ich es mag“ (1980) und „Wer spielt mit mir“ (1982). Zuletzt erschien 1989 „Herzschlag“. Darüberhinaus schrieb Lechtenbrink auch Texte für andere Künstler, darunter Peter Maffay („Weil es dich gibt“, „Du hattest keine Tränen mehr“, „Dafür“). Zu Lechtenbrinks größten Erfolgen zählen die Songs „Der Macher“ (1976, Top 20-Hit), „Der Spieler“ (1978, „Meine Tür steht immer offen“), „Leben so wie ich es mag“ (1980) und „Ich mag“ (1981, vom Album „Schon möglich“).

Als Fernsehschauspieler hat Lechtenbrink eine Vielzahl von Rollen gespielt, so in „Der Kommissar“, „Ein Fall für zwei“, „Derrick“, „Die Männer vom K3“, „Großstadtrevier“, „Glückliche Reise“, „Der Alte“, „Tatort“ und „SOKO Leipzig“. Zu seinen jüngsten Parts gehört eine Hauptrolle in der ZDF-Fernsehserie „M.E.T.R.O. – Ein Team auf Leben und Tod“ (2006) an der Seite von Ursula Karven und Michael Roll.

Zu seinen Filmen gehören Wolfgang Staudtes „Der eiserne Gustav“ (1979) und Hans-Christoph Blumenbergs „Der Sommer des Samurai“ (1986).

Auch als Synchronsprecher ist Lechtenbrink seit langer Zeit aktiv: Er ist die deutsche Synchronstimme u. a. von Kris Kristofferson und Dennis Quaid.

2010 ist Lechtenbrinks erstes Buch „Gib die Dinge der Jugend mit Grazie auf! – Mein Leben“ erschienen, das er als „Mischung aus Autobiografie, Erinnerungen und philosophischen Betrachtungen“ beschreibt.

Julia Richter (Mikos Mutter)

Julia Richter, geboren 1970 in Berlin, spielte seit ihrem siebten Lebensjahr fast ein Jahrzehnt im Kinderensemble des Berliner Friedrichstadtpalastes. Nach ihrer Schauspielausbildung übernahm sie erste Bühnen- und Filmrollen, darunter in der Serie „Freunde fürs Leben“. Richter spielte u. a. am theater 89 und am Podewil in Berlin sowie am Nationaltheater Weimar und dem Münchner Volkstheater. Im

Weimar war sie u. a. als Effi Briest zu sehen, in München als Elisabeth in Ödön von Horváths „Glaube Liebe Hoffnung“. Sie trat auch mehrfach bei den Bad Hersfelder Festspielen auf, darunter als Julia in Shakespeares „Romeo und Julia“ unter der Regie von Volker Lechtenbrink. Jüngst übernahm Richter eine der Hauptrollen in Christopher Hamptons „Herrenbesuch“ am Hamburger Ernst-Deutsch-Theater.

Seit ihrer ersten Hauptrolle in der Coming-Out-Komödie „Kommt Mausi raus?“ von Alexander Scherer und Angelina Maccarone (1995) hat Richter außerdem in Dutzenden von Film- und Fernsehproduktionen mitgewirkt und sich einen Namen als vielseitige Darstellerin gemacht. Zu ihren Kinofilmen gehören Pierre Franckhs „...und das ist erst der Anfang“ (2000), Lenard Fritz Krawinkels Komödie „Sumo Bruno“ (2000), Carlo Rolas „Sass“ (2001), Marcus Lenz' „Close“ (2004), Rafael Kühns „Das Verhör“ (2006) und Christoph Röhls „Ein Teil von mir“ (2009). Im Fernsehen war sie in einer Vielzahl von Filmen und Serien zu sehen. Neben Gastauftritten in „Derrick“, „Dr. Sommerfeld – Neues vom Bülowbogen“, „Doppelter Einsatz“, „Der Bulle von Tölz“, „SOKO Leipzig“, „Pfarrer Braun“, „Ein Fall für zwei“, „Notruf Hafenkante“ und vielen anderen mehr war sie regelmäßig in der Krimiserie „Im Visier der Zielfahnder“ (2002) zu sehen. Außerdem spielte sie von 1996 bis 2004 in „Polizeiruf 110“ die Rolle der Nina Hinrichs, die Frau von Hauptkommissar Jens Hinrichs (Uwe Steimle). Zu Richters weiteren wichtigen Fernsehrollen zählen Auftritte in den „Tatort“-Folgen „Schwarzer Advent“ (1998), „Der Duft des Geldes“ (1999) und „Todesstrafe“ (2008) sowie in Christoph Schrewes „Die Nacht, in der ganz ehrlich überhaupt niemand Sex hatte“ (2002) und in der Serie „Politbongo“ (2003-4). 2010 wird Julia Richter u. a. in der Serie „Der letzte Patriarch“ unter der Regie von Michael Steinle an der Seite von Mario Adorf und Hannelore Elsner zu sehen sein.

Anke Engelke (Lied: „Dein Traum ist wahr“)

Anke Engelke wurde 1965 in Montréal geboren und zog 1971 mit ihrer Familie in die Nähe von Köln. Sie begann ihre Fernsehkarriere mit zwölf Jahren, als sie Kindersendungen bei Radio Luxemburg moderierte. 1979 führte sie mit Désirée Nosbusch durch die ZDF-Show „Spielexpress“, es folgten Moderationen für das ZDF-Ferienprogramm und „Pfiff“, eine Sportsendung für Kinder. Ab 1986 machte Engelke eine Ausbildung beim Südwestfunk zur Redakteurin und arbeitete dort bis 1998 als Moderatorin, etwa für die „Pop Shop“ auf SWF 3. Parallel dazu sammelte sie bei der Gruppe „SWF 3 Gagtory“ erste Comedy-Erfahrungen.

Der Sprung ins Fernsehen gelang ihr 1996 mit Auftritten in der „Wochenshow“ auf Sat 1. Mit Sketchen wie „Rickys Popsofa“ lernte ein großes Publikum sie als neues Comedy-Talent kennen. Mit dem ganz auf sie zugeschnittenen Comedy-Format „Anke“ (ab 1999) und der Nachfolge-Serie „Ladykracher“ etablierten sie sich als Publikumsliebling.

Von 2000 bis 2002 wurde Anke Engelke dreimal in Folge mit dem Deutschen Comedypreis als Beste Komikerin ausgezeichnet. „Ladykracher“ war 2003 für den internationalen Fernsehpreis Emmy nominiert; im selben Jahr gewann Engelke für „Taxi nach Schweinau“ der zweiten Folge ihrer Improvisations-Serie „Blind Date“ mit Olli Dittrich, neben vielen weiteren Auszeichnungen auch den renommierten Adolf-Grimme-Preis.

Als weltweit erste Frau stellte Anke Engelke 2004 über 78 Folgen hinweg ihr Talent als Moderatorin einer Late Night Show unter Beweis, als sie mit „Anke Late Night“ die Nachfolge von Harald Schmidt antrat. 2006 startete ihr neues Comedyformat „Ladyland“, für das sie mit einem weiteren Deutschen Comedypreis ausgezeichnet wurde. Seit 2007 ist Engelke auch regelmäßig mit einer ständigen Rubrik in der

„Sendung mit dem Elefanten“ zu sehen. Darüber hinaus ist sie weiterhin Ensemblemitglied der Krimiserie „Kommissarin Lucas“.

Anke Engelkes Kinokarriere begann 2000 mit der Rolle der biedereren Ehefrau Christine in Detlev Bucks Komödie „Liebesluder“. Seither spielte sie in mehreren weiteren Filmen, wie etwa „Der Wixxer“ (2004), Helmut Dietls „Vom Suchen und Finder der Liebe“ (2005), „Vollidiot“ (2006), „Freche Mädchen“ (2008) und „Lippels Traum“ (2009); für zahlreiche andere Kinoproduktionen stand sie im Synchronstudio – darunter „Disney’s Tarzan“, „Der kleine Eisbär“, „Findet Nemo“, als Marge Simpson in „Die Simpsons – der Film“ und zuletzt als herrschsüchtiges Känguru in „Horton hört ein Hu“. Seit Anfang 2007 leiht sie Marge Simpson auch in der Fernsehserie „Die Simpsons“ ihre Stimme.

Stab

Sinem Sakaoglu (Regie)

Sinem Sakaoglu, geboren in Istanbul, besuchte in der Türkei eine amerikanische Schule und studierte anschließend Linguistik. Nach journalistischen Nebenjobs wechselte sie ins Business Consulting und zog nach Los Angeles. Dort begann sie auf eigene Faust mit einem Stop-Motion-Trickfilm; 2004 nahm sie ein Studium an der Hamburg Animation School auf. Ihr Abschlussfilm mit dem Titel „Bo“, bei dem Sakaoglu für die Geschichte, die Storyboards und die Character Designs zuständig war, gewann den Hamburg Animation Award. Noch während der Studienzeit arbeitete sie am Trickfilm „Die drei Räuber“ nach Tomi Ungerers Kinderbuch mit; sie hatte die Produktionsleitung inne und die Supervision der Animation der philippinischen Produktions-Unit.

Zwischen den Produktionsphasen von „Das Sandmännchen – Abenteuer im Traumland“ arbeitete Sakaoglu außerdem an „Jasper und das Limonadenkomplott“ (2008) mit. Sakaoglus jüngste Projekte sind die geplante TV-Serie mit dem Titel „Klara'n'Rumms“ (ebenso wie der „Sandmännchen“-Film eine Produktion der scopas medien) sowie die Drehbuchentwicklung einer Geschichte, die in ihrer Heimatstadt Istanbul spielt.

Jesper Møller (Regie)

Der Däne Jesper Møller führte vor „Das Sandmännchen – Abenteuer im Traumland“ bereits Regie bei den Trickfilmen „Asterix und die Wikinger“ (2006) und „Mullewapp – Das große Kinoabenteuer der Freunde“ (2009).

Als Animator ist Møller schon seit Anfang der 90er Jahre tätig gewesen, u. a. bei Michael Schaaks „Der kleene Punker“ (1992), „Felidae“ (1994) und „Asterix in Amerika“ (1994). Bei Zeichentrick-Legende Don Bluth war Møller als Animator außerdem für den Film „Der Zaubertroll“ (1995) beschäftigt. Zudem wirkte Møller in seinem Heimatland bei diversen Produktionen für die Kopenhagener A.Film mit, darunter „Hugo, das Dschungeltier“ (1993) „Hugo, das Dschungeltier – Filmstar wider Willen“ (1996), „Das magische Schwert – Die Legende von Camelot“ (1998), „Hilfe! Ich bin ein Fisch“ (2000) und „Hugo, das Dschungeltier – Auf und davon“ (2007). Mit A.Film war Møller auch an der Internationalen Koproduktion „Charlie – ein himmlischer Held“ (1996) und dem Trickfilm „Adam Sinders acht verrückte Nächte“ (2002) beteiligt.

Helmut Fischer (Ko-Regie Realfilm)

Helmut Fischer wurde 1961 in Bad Homburg geboren und studierte Theater Film und Fernsehwissenschaft. Seit 1989 ist er in der Filmbranche tätig, arbeitete zunächst als Kameramann, später als Produzent. 1994 war er Gründungsmitglied der scopas Film GmbH, die 1999 zur scopas Medien AG wurde und ihn 2001 zum Vorstandsmitglied bestellte. Er leitet die Abteilung Realfilm und ist verantwortlich für die Produktion von Reportagen, Dokumentationen und Spielfilmen. Fischer arbeitete bereits für TV-Formate wie Titel Thesen Temperamente, Frontal 21, Explosiv und Focus TV. Er hat diverse Reportagen und Dokumentationen für n-tv, arte und Vox realisiert. Bei der TV-Animations-Serie Dragon I – III war er als Executive Producer tätig. Neben Image-, Industrie- und Werbefilmen entwickelt und produziert er Spielfilme.

Jan Bonath (Produzent)

Jan Bonath, geboren 1965 in Gießen, studierte visuelle Kommunikation an der Hochschule für Gestaltung in Offenbach und arbeitete nach seinem Abschluss als diplomierter Bühnenbildner 1992 zunächst als freier Grafiker, bevor er 1994 zu den Gründern der scopas Film GmbH gehörte, aus der 1999 die scopas medien AG hervorging, deren Vorstandsmitglied er seit 1999 ist. Bei der scopas Film GmbH produzierte Bonath Image- und Werbefilme für Arte, BMW, ZDF, Braun, Daimler Chrysler, Deutsche Telekom u. a. Als Produzent bei scopas medien war Bonath für die Realisierung diverser Stop-Motion-Kurzfilmformate und international ausgewerteter TV-Serien zuständig, darunter „Frau Holle“ (2004) und drei Staffeln von „Dragon“ mit je 26 Folgen (2004-2006). Weiterhin produzierte Bonath einer der 26 Folgen der internationalen Koproduktion „Animated Tales of the World“ (2004), die Fußball-Comedy „Deutsche Elf Backstage“ (2007) sowie die davon abgeleitete Formel-1-Comedy „Ecclesteins“ im Auftrag von RTL. Aktuell in Produktion bzw. jüngst fertig gestellt sind bei scopas medien unter der Verantwortung von Bonath u. a. eine 26-teilige, international koproduzierte Animationsserie mit dem Titel „Ludovic“ und die 13-teilige Serie „Jonalu“ für das ZDF. In Entwicklung befinden sich, neben Realfilm-Formaten für das Fernsehen, auch die Stop-Motion-Serie „Klara'n'Rumms“ mit 26 Folgen und der 3D-Kinofilm „Mikisoq“ und eine Kinofassung der erfolgreichen TV-Figur „Dragon“.

Katharina Reschke (Drehbuch)

Katharina Reschke wurde 1968 in Mühlheim (Ruhr) geboren. Reschke studierte Germanistik und Romanistik an der Kölner Universität und besuchte die New York Filmacademy. Seit 1996 arbeitet sie als freie Drehbuchautorin. Neben dem Drehbuch zum Sandmännchen-Film schrieb sie Bücher für die Serien „Vorsicht keine Engel“, „TKKG“ und „Rennschwein Rudi Rüssel“ sowie den Kinofilm „Hanni & Nanni“. 2008 gewann Reschke gemeinsam mit ihrem „Sandmännchen“-Ko-Autoren Jan Strathmann den Hessischen Drehbuchpreis für „Das Sandmännchen – Abenteuer im Traumland“ und wurde dafür auch für den Deutschen Animationsdrehbuchpreis 2009 nominiert. Darüber hinaus ist Katharina Reschke Mitglied im Verband Deutscher Drehbuchautoren und Vorstandsmitglied im Förderverein Deutscher Kinderfilm e.V.

Jan Strathmann (Drehbuch)

Jan Strathmann, 1967 in Düsseldorf geboren, studierte Germanistik, Anglistik, Neuere Geschichte und Pädagogik an der Universität Köln. Seit 1991 arbeitet er als Drehbuchautor, Regisseur und Dramaturg. Im Fernsehreich ist er regelmäßig u. a. für die KI.KA-Serien „OLIs wilde Welt“ und „Morgen OLI“ tätig, für die er seit 2004 diverse Drehbücher geschrieben hat. Hinzu kommen Drehbücher für „Die Tigerentenbande“, den „Tigerentenclub“, „Löwenzahn“ und weitere Animations- und Kinderfilme. 2003 veröffentlichte Strathmann den Roman „Albertine und das Haus der 1000 Wunder“; zwei Bilderbücher sind in Vorbereitung.

Oliver Heuss (Musik)

Oliver Heuss, geboren 1961 in Sao Paulo, arbeitet als freischaffender Komponist und Produzent, Pianist und Keyboarder. Heuss studierte am Berklee College of Music in

Boston, an der Jazz Schule des Pianisten Amilton Godoy in Sao Paulo, bei Walter Norris in Berlin sowie an der Musikhochschule Köln bei Rainer Brüninghaus. In Köln absolvierte er auch die künstlerische Reifeprüfung. Als Songwriter und Keyboarder der Band „Trio Rio“ gelang Heuss 1986 mit „New York-Rio-Tokio“ ein internationaler Charterfolg. Er arbeitete mit Jazzmusikern wie Toots Thielemans und Künstlern wie Randy Crawford und Jack Radics zusammen. Heute liegt sein Arbeitsschwerpunkt auf der Komposition von Film- und TV-Musiken. Seit 2007 lebt Heuss in Hamburg, wo er das Grammy Tonstudio betreibt. Zu seinen Arbeiten gehören Musik für diverse Fernsehproduktionen, darunter „Terra X“ (ZDF), das „Tor des Monats“ in der ARD-„Sportschau“, „Die Anrheiner“ (WDR), die „Tatort“-Folge: „Der schwarze Troll“ (2003) und „Upps! Die Pannenshow“ (Super RTL). Weiterhin hat Heuss für zahlreiche Werbespots u. a. von Joop, Seat, Smart und Montblanc die Musik komponiert.

Angela Poschet (Kamera)

Angela Poschet, 1965 geboren, studierte in Köln Fotoingenieurwesen und arbeitete zunächst als Kameraassistentin beim WDR. Seit 1992 ist sie als freie Kamerafrau tätig und arbeitet seit 1995 in der Animationsbranche. So war sie u.a. als lichtsetzende Kamerafrau für die weltweit erfolgreichen Vorschulserien „Bob der Baumeister“, „Miffy“ und „Dragon – Der kleine blaue Drache“ verantwortlich. Poschet wirkte als Kameraassistentin bei Hardy Martins’ „Cascadeur – Die Jagd nach dem Bernsteinzimmer“ (1998) mit, bevor sie die Kamera bei den Kurzfilmen „Der Schüler“ (2003) und „Triumph des Nichtschwimmens“ (2005) verantwortete. Mit dem britischen Fernseh-Halbständern „Haunted Hogmanay“ (2007) und „Glendogie Bogey“ (2008) für BBC Scotland widmete sie sich erneut verstärkt der Kameraarbeit bei Animationsfilmen; „Das Sandmännchen – Abenteuer im Traumland“ ist nun ihre erste abendfüllende Kinoproduktion.

Für ihre Arbeit erhielt Poschet zahlreiche internationale Preise in Annecy, Zagreb, und Leipzig sowie einen Kamerapreis des Bayerischen Ministerpräsidenten für „Glaskant“ (1996), einen BAFTA Award für ein „Bob der Baumeister“-Special (2003) und einen Deutschen Kurzfilmpreis für „Der Schüler“.

Ringo Hess (Schnitt)

Ringo Hess hat als Cutter jahrelange Erfahrung in Trickfilm- und Animationsbereich. Hess schnitt zahlreiche Kinoproduktionen, darunter „Asterix in Amerika“ (1994), „Benjamin Blümchen – Seine schönsten Abenteuer“ (1997), „Werner – Volles Rooää!!!“ (1999) und „Es war k’einmal im Märchenland“ (2007). Darüberhinaus schnitt er die 26-teilige TV-Zeichentrick-Serie „SimsalaGrimm“ für die ARD (1999-2000).

Nicola Wulf (Line Production)

Nicola Wulf, 1964 in Hamburg geboren, studierte Design und arbeitet seit 1992 freiberuflich in der Animationsbranche. Zunächst war sie als Produzentin und Head of Production bei der Herstellung zahlreicher TV- und Kinotrailer, TV-Serien, und Werbespots tätig. Parallel dazu baute sie die CGI-Abteilung bei ASL Hamburg auf und war Mitbegründerin der Animagix media AG Köln.

Seit 1999 ist Nicola Wulf an elf Kinofilmprojekten beteiligt gewesen. Dazu zählen unter anderem im Bereich 2D-CGI Regie bei „Der kleine Eisbär“ (2001), CGI Supervision bei „Globi und der Schattenräuber“ (2003), „Lauras Stern“ (2004) und

„Der kleine Eisbär 2 – Die geheimnisvolle Insel“ (2005) sowie Line Producer (Herstellungsleitung) bei den Filmen „Die drei Räuber“ (2007) und „Das Sandmännchen – Abenteuer im Traumland“.

Anne Hofmann (Produktionsdesign)

Anne Hofmann ist seit 2001 im Bereich Animation tätig. Hier zeichnete sie unter anderem für das Character- und Set- sowie das Background-Design verschiedener Produktionen wie der TV-Serie „Jasper, der Pinguin“ und der Kinofilme „Der kleine Eisbär 2 – Die geheimnisvolle Insel“ (2005) und „Die drei Räuber“ (2007). Zuletzt gestaltete sie die Hintergründe für „The Illusionist“, den neuen Trickfilm des französischen Regisseurs Sylvain Chomet („Das große Rennen von Belleville“).

Gerlinde Godelmann (Character Design)

Gerlinde Godelmann wurde 1967 geboren und studierte in Darmstadt Kommunikationsdesign. 1999 machte sie ihren Abschluss an der Animation School Hamburg. Anschließend arbeitete sie bei verschiedenen Animationsprojekten im Bereich Storyboard und Character Design. Neben den TV-Produktionen „Jasper, der Pinguin“ und „Die faule Paula“ gehören zu Godelmanns Filmen „Werner – gekotzt wird später“ (2003), „Derrick – Die Pflicht ruft“ (2004), „Die drei Räuber“ (2007) und „Jasper und das Limonadenkomplott“ (2009).

Das Hörspiel zum Film

Seit 1994 veröffentlicht das Label EUROPA sehr erfolgreich „Unser Sandmännchen“ CDs und DVDs. Und natürlich darf da auch „Das Original Hörspiel zum Kinofilm“ nicht fehlen. Dieses erscheint am 01. Oktober 2010 bei EUROPA.



Das Buch zum Film

Sandmann, lieber Sandmann ...

Für alle großen und kleinen Sandmännchen-Fans, die nach dem Kinobesuch noch ein bisschen weiter in der Traumwelt vom Sandmann und seinen Freunden verweilen möchten, gibt es beim CARLSEN Verlag das Buch zum Kinofilm "Das Sandmännchen – Abenteuer im Traumland". In zwölf lebenswerten neuen Geschichten werden in diesem Buch die Inhalte des Films noch einmal nacherzählt und mit Fotos aus dem Film illustriert.

L.Fischer / K.Reschke / J. Strathmann

Das Sandmännchen – Abenteuer im Traumland Gebunden, vierfarbig

144 Seiten, 20 x 24,5 cm

Ab 4 Jahren

€ (D) 12,90 / € (A) 13,30 / sFr 23,90

ISBN 978-3-551-73793-9

Mehr unter: www.carlsen.de



CARLSEN

Kontakt

Verleih:

FALCOM MEDIA
Christiane Sommermeier
Monbijouplatz 2
10178 Berlin

Tel.: 030-695 188 28
Fax: 030-443 270 85
Email: office@falcom.ch
Web: www.falcommedia.de

PR-Agentur:

PUBLICS
Nicole Giesa
Wilhelmsaue 111a
10715 Berlin

Tel.: 030-86 200 400
Fax: 030-86 200 420
Email: info@publics-pr.de
Web: www.publics-pr.de

Pressematerial online unter

www.falcommedia.de