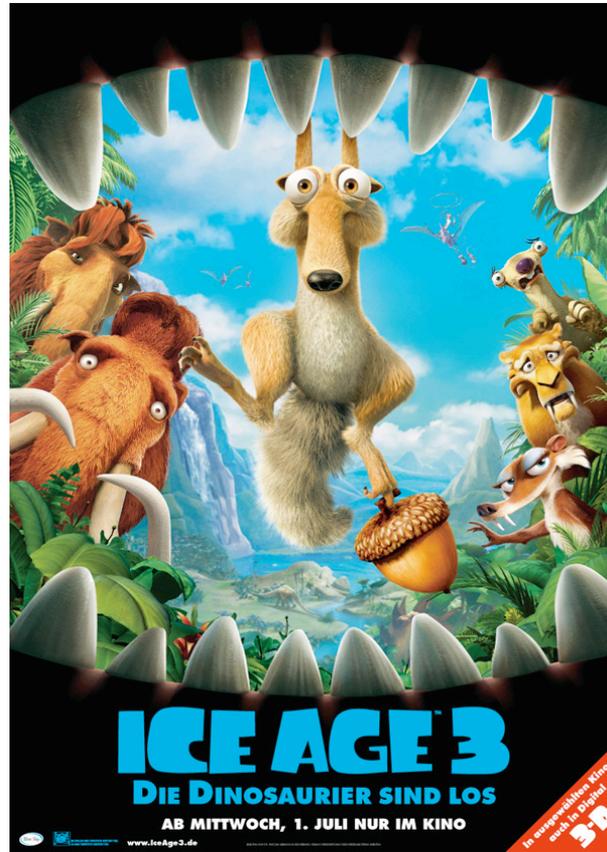


TWENTIETH CENTURY FOX ANIMATION präsentiert  
eine BLUE SKY STUDIOS Produktion

## „ICE AGE 3 DIE DINOSAURIER SIND LOS“



### Otto Waalkes spricht SID

US-Stimmen: Ray Romano, John Leguizamo, Denis Leary, Simon Pegg, Seann William Scott,  
Josh Peck und Queen Latifah

Regisseur	Carlos Saldanha
Ko-Regisseur	Michael Thurmeier
Produzenten	Lori Forte, John C. Donkin
Ausführender Produzent	Chris Wedge
Drehbuch	Michel Berg & Peter Ackerman und Mike Reiss und Yoni Brenner
Story	Jason Carter Eaton
Musik	John Powell
Characters Design	Peter de Sève
Künstlerische Leitung	Michael Knapp
Schnitt	Harry Hitner
Besetzung	Christian Kaplan, CSA

**Länge: ca. 96 Minuten**

**Kinostart: 1. Juli 2009**



# ICE AGE 3

## DIE DINOSAURIER SIND LOS



Die Helden der Eiszeit-Kassenschlager ICE AGE und ICE AGE 2 („Ice Age: The Meltdown“) sind als Stars eines unglaublichen neuen Abenteuers endlich zurück auf der Leinwand. Natürlich versucht Scrat noch immer die schwer fassbare Nuss zu schnappen (und findet dabei vielleicht die große Liebe), Manni und Ellie erwarten die Geburt ihres Mini-Mammut, Sid, das Faultier, bekommt Ärger, als er sich mit gefundenen Dino-Eiern seine eigene Ersatzfamilie schaffen will und Diego der Säbelzahn tiger fürchtet, dass er vielleicht zu „soft“ werden könnte, wenn er immer mit seinen Kumpels rumhängt.

Bei dem Versuch, Sid aus einer unglücklichen Situation zu befreien, gerät die Truppe in eine mysteriöse Unterwelt tief unter dem Eis, in der sie einige überraschende Begegnungen mit Dinosauriern haben. Sie müssen sich mit einer Flora und Fauna auseinandersetzen, die Amok zu laufen scheint und schließlich treffen sie auf ein unbarmherziges, einäugiges Wiesel namens Buck, das den Dinosauriern ewige Rache geschworen hat und sie mit wenig Erfolg jagt.

ICE AGE 3 – DIE DINOSAURIER SIND LOS hat alles, was Millionen Zuschauer an den ersten beiden Filmen liebten und dazu jede Menge Comedy, Action und spektakuläre Bildsequenzen – und den beeindruckenden Zauber der 3-D Filmtechnik. Die viel geliebten Helden leben weiter, zusammen mit einigen bemerkenswerten neuen Typen, die hier im ICE AGE-Gemenge erstmals auftauchen.

Ebenfalls neu in diesem dritten Teil der ICE AGE-Saga ist eine unbekannte, riesengroße Unterwelt, die von Dinosauriern bevölkert wird. Diese üppige, fruchtbare Welt bietet einen herben Kontrast zu der frostigen Umgebung der ersten beiden ICE AGE-Filme und überbietet sogar die ungeheure Leere und Weite der überirdischen Eiszeit-Welten. Es ist eine Welt voller Gefahren, riesiger Wesen und fleischfressender Pflanzen, in der das draufgängerische Säbelzahnneichhörnchen Scrat seine romantische Liebe zu Scratte entdeckt. Es ist eine Welt, in der Landstriche so anheimelnde Namen wie Erdspalte des Todes oder Kontinentalplatte des Schreckens tragen. Selbst Manni das stattliche Mammut fühlt sich mickrig in dieser Welt. „Wenn Dinosaurier auftauchen ist Manni plötzlich nicht mehr der „King of the Jungle“, sagt Comedy-Legende Ray Romano, der dem wolligen Mammut in der Originalfassung die Stimme leiht.

Diese neue Umgebung entspricht dem Bedürfnis der Filmemacher, die ICE AGE-Figuren in unterschiedliche Situationen zu versetzen und ihnen in jedem Film unerwartete Aufgaben zu

verpassen. „Wir wollen immer ausprobieren, wie weit wir die Protagonisten treiben können“, sagt Lori Forte, die 1999 die Idee zu ICE AGE vorgestellt hatte und alle drei Filme produzierte. Regisseur Carlos Saldanha, der bereits ICE AGE 2: JETZT TAUT'S inszenierte, meint: „ICE AGE 3 – DIE DINOSAURIER SIND LOS ist der bei weitem ambitionierteste der drei Filme. Wir verpflanzen unsere Helden, die nur die Eiszeit und eine abschmelzende Eiszeit kennen, in eine Welt, mit der sie nicht umzugehen wissen.“

Ko-Regisseur Michael Thurmeier ergänzt, dass dieser neue Film auch einen neuen, üppigeren Look hat. „Er wirkt fast wie ein Genre-Film, und das hat mich an dem Projekt begeistert. Es ist und bleibt eine hinreißende Komödie, aber unter der Oberfläche und in den Figuren entwickelt sich ein epischer Schwung und eine Spannung, die neu ist für die ICE AGE-Reihe.“

Das neue große Abenteuer beginnt auf bekanntem Terrain: Die Ersatzfamilie bestehend aus Manni, seiner Frau Ellie (die gerade ein Mini-Mammut erwartet), Sid dem Faultier, Diego dem Säbelzahn tiger und den beiden Opossumbrüdern Crash und Eddie, ist immer in Bewegung, weil alle ständig auf der Suche nach ihrem Platz in der Familie sind. „Wir wollten die emotionalen Beziehungen der früheren Filme in dem Sinne fortschreiben, dass Manni, Sid und Diego großen Veränderungen ausgesetzt sind und ihr Verhältnis weiter entwickeln müssen“, meint Ko-Autor Michael Berg. „Wir sind den Figuren über die Jahre so nahe gekommen, dass wir uns wirklich um sie sorgen und alles dafür tun, dass es ihnen gut geht, egal welche Veränderungen sie durchlaufen“, ergänzt Bergs Drehbuchpartner Peter Ackerman.

Manni, der Anführer der Herde, bereitet sich auf eine neue Herausforderung vor: Die Vaterschaft. Und die nimmt er sehr, sehr ernst. Er geht so weit, dass er die Natur selbst „babytauglich“ macht, indem er die unzähligen Steine, Zweige und andere möglichen „Gefahrenquellen“ aus seinem Umfeld entfernt. Intensive Vorbereitungen auf die Vaterschaft sind etwas, mit dem sich Mannis alter Ego Ray Romano bestens identifizieren kann. „Es war nicht so viel anders als in meinem Leben“, erinnert er sich. Verrückt zu werden, wenn man Nachkommen erwartet, ist einfach normal.“

Heiraten ist ganz in Mannis Sinn, der schrecklich verliebt ist in seine Braut Ellie, nachdem beide einen steinigen Start hatten in ICE AGE 2-JETZT TAUT'S. „Es ist eine gute, ganz typische Heirat“, sagt Romano. „Manni und Ellie sind bereit eine Familie zu gründen, was ja nur natürlich ist.“

Romano war von Mannis Entwicklung im Verlauf der drei ICE AGE-Filme sehr angetan. „Im ersten Teil war er eher ein Misanthrop der eine gewaltige Last auf den Schultern mit sich rumschleppte“, meint er. „Ganz allmählich ging Manni Freundschaften ein, verliebte sich schließlich und wurde ein recht angenehmer Zeitgenosse.“

Nach der für Mammuts typischen Schwangerschaft von 6 Trimestern freut Ellie sich tierisch auf die Ankunft ihres Babys. Als aktive und unabhängige Frau fällt es ihr ausgesprochen schwer, einen Gang zurück zu schalten, auch wenn Manni ihr ins Gewissen redet, die Dinge entspannter anzugehen. „Manni und Ellie sind im Umgang mit ihrer bevorstehenden Elternrolle sehr

gegensätzlich“, meint Queen Latifah, die nach ICE AGE 2: JETZT TAUT’S bereits zum zweiten Mal Ellies Stimme in der Originalfassung spricht. „Manni ist nervös und neurotisch und versucht alles so einzurichten, dass es perfekt und sicher für das Baby ist. Ellie entwickelt eindeutig mütterliche Gefühle und führt das Matriarchat in ihrem familiären Freundeskreis ein.“ „Manni ist ganz klar der starke Kerl in der Beziehung, aber Ellie weiß ihr Hirn zu nutzen“, bemerkt Romano.

Die Animatoren, die Ellie Leben einhauchten, diskutierten lange wie sie Ellies Schwangerschaft darstellen sollten. „Wir wollten nicht, dass sie sich richtig schwer fühlt“, erinnert sich Lead Animator Juan Carlos Navarro-Carrión. „Sie ist weiterhin das Energiebündel, das sie in ICE AGE 2: JETZT TAUT’S war und wir wollten ihr diese Energie nicht nehmen. Wir beschlossen, dass ihr Bauch sich nicht viel bewegen sollte, er würde einfach da sein, ohne sie einzuschränken oder zu verlangsamen. Eine Schwangerschaft im Animationsfilm setzt eine sorgfältig geplante Vorstellung von Raum und Bewegung voraus und wir waren uns dessen sehr wohl bewusst.“

Manni ist so sehr mit Ellies Schwangerschaft beschäftigt, dass er nicht sieht, dass seine Freunde eigene Herausforderungen bestehen müssen. Sid, der so etwas wie ein Verhältnis von jüngerem zu älterem Bruder mit Manni entwickelt hat, merkt, dass Manni ihn nicht teilhaben lassen will an seiner aufkeimenden Familie. Als Sid in einer Höhle drei riesige Eier entdeckt, entschließt er sich daher seine eigene Familie zu gründen. Manni bekniert Sid, die Eier den biologischen Eltern zurück zu geben, aber Sid besteht darauf, sie zu adoptieren und plötzlich sind drei hinreißende Dinosaurierbabys ausgebrütet. Obwohl die Babys doppelt so groß sind wie Sid selbst, akzeptieren sie ihn sofort als ihre Mutter, imitieren jede seiner Bewegungen und werden so zu Mini-Sids. Dessen Mutter-Instinkte laufen sofort zu Höchstform auf, aber die wirkliche Mutter der Babys, ein gewaltiger T-Rex, ist keineswegs zufrieden mit der Situation. Komplikationen drohen - wie immer in Sids Leben - und führen alle Beteiligten in ein unglaubliches Abenteuer in einer unterirdischen Welt. Während sich seine Beziehung zu Manni und dessen neuer Familie verändert und sich seine abenteuerlichen Erlebnisse hauptsächlich in einer neuen Umgebung abspielen, bleiben doch einige Konstanten in Sids Leben bestehen: Seine Vorliebe für ausgesprochen gewöhnungsbedürftige Scherze, sein Bedürfnis Ernst genommen zu werden – und sein Herz. „Bei Sid geht es immer um Herzensangelegenheiten ... und Verrücktheiten – und genau so gefällt er uns“, sagt Queen Latifah mit einem Lächeln.

John Leguizamo gab Sids Stimme in der Originalfassung von ICE AGE einen unvergesslichen einseitigen Lislpler, nachdem er erfahren hatte, dass Faultiere ihr Fressen in ihren Backentaschen horten. Im neuen Film erfindet der Schauspieler sprachliche Besonderheiten, die der Figur ganz neue Dimensionen geben. „Sid möchte Ernst genommen und respektiert werden und erwartet, dass man ihn wie einen Erwachsenen behandelt“, sagt Leguizamo. In diesem Film stellt sich Sid der reizvollen Herausforderung ein Trio von T-Rex-Jungen aufzuziehen. „Tatsächlich sind die Eier größer als er, der sie durch die Gegend tragen muss“, sagt Leguizamo. „Und die Jungen essen nicht was er isst; Sid ist Vegetarier und die Dino-Kids sind Fleischesser. Es

ist, als würde man versuchen, Nachkommen irgendeiner unbekanntes Spezies groß zu ziehen. Viel Glück!“

Mannis bester Kumpel, der Säbelzahniger Diego, sieht sich mit einer ganz anderen Krise konfrontiert: In letzter Zeit fühlt er sich eher als Kuschelkätzchen, denn als Furcht erregende Katze und er fürchtet seine Autorität gänzlich zu verlieren, wenn er sich in die Herde integriert. Anstatt an den Vorbereitungen zur Ankunft des Babys teilzunehmen, geht er auf eigene Faust los und sucht das Abenteuer. Er fragt sich, ob es nicht Zeit ist, der Herde den Rücken zu kehren. „Er bricht alleine auf“, sagt Schauspieler, Comedian und Synchronsprecher Denis Leary, der Diego bereits zum dritten Mal seine Stimme leiht. „Diego hat auch ein paar große Szenen mit Ellie, als sie gerade eine schwierige Zeit durchmacht - und das zu spielen hat viel Spaß gemacht.“

Leary ist immer noch verwundert über die breite Akzeptanz der ICE AGE-Reihe, die er in Vorführungen der ersten beiden Filme erlebt hat. „Ich saß zwischen Erwachsenen, Teenagern und Kindern und alle haben sich bestens vergnügt“, erinnert er sich. Die Frage war: Wie würde wohl die Idee von einer geheimen Welt unter dem Eis angenommen werden? Bestens meint Leary, der ein begeisterter Amateur-Eishockeyspieler und -fan ist: „Aber ich persönlich bin lieber auf dem Eis als darunter.“

Der Nächste in unserem familiären Helden-Quartett ist Scrat, das unglückselige doch unermüdliche prähistorische Säbelzahneichhörnchen, dessen Lebenszweck eine unter den gegebenen Umständen schwer zu handhabende Eichel zu sein scheint. Kurz gesagt: Er ist verrückt nach einer Nuss. Für sein entnervendes Quietschen, Kreischen, Schreien, Stöhnen und Ächzen ist wieder die Stimme von Chris Wedge verantwortlich, dem Regisseur des ersten ICE AGE-Films, der bei den folgenden beiden als Ausführender Produzent fungierte.

Ursprünglich eher als Randfigur entwickelt, kam Scrat im Teaser-Trailer für den ersten ICE AGE-Film derartig gut an, dass die Filmemacher sich entschlossen, die Rolle deutlich auszubauen. ICE AGE 2: JETZT TAUT'S brachte einige Veränderungen und auch Frustrationen für Scrat mit sich, doch seine Lebensaufgabe wird auch diesmal unerfüllt bleiben. Scrat war nicht nur für die große Eisschmelze mitverantwortlich, die die nachfolgende Flut auslöste, er schaffte es auch, die Lage wieder in den Griff zu kriegen. Und ganz nebenbei führte er noch einige beeindruckende Martial Arts-Figuren vor, als er mit Killerfischen kämpfte, die ihm in den Weg schwammen.

ICE AGE 3 – DIE DINOSAURIER SIND LOS setzt für Scrat noch eins drauf und stellt ihm einen Rivalen für seine Nuss an die Seite – ein schlaues und attraktives Weibchen der gleichen prähistorischen Art namens Scratte. Ihr Kampf der Geschlechter führt nur zu noch mehr Spaß, Action und vor allem romantischen Gefühlen für das gebeutelte Hörnchen. Ihre aufkeimende Liebe und der Kampf um die Nuss geht für das Nagerpärchen Hand in Hand, ganz besonders in einer Szene, die sie erst in ein komplettes Wirrwarr stürzt, aus dem sie sich schließlich Tango tanzend befreien – zu der Musik des Lou Rawls-Klassikers „You'll Never Find Another Love Like Mine“. „Als wir begannen die Szene zu entwickeln“, erinnert sich Regisseur Carlos Saldanha, „sagten wir ‚Okay, sie streiten sich wegen der Nuss. Was können wir über die

typische Standard-Streitszene noch kreieren, dass die Geschichte romantisch und actionreich macht?“ Die fertige Sequenz reflektiert – wie so viele andere – das Bedürfnis der Filmemacher, mit jedem ICE AGE-Film Neuland zu betreten. (Selbst das Objekt der Begierde, die Nuss, erhält eine erweiterte Rolle in diesem Film und trällert eine herzerwärmende Melodie, die an Gilbert O’Sullivans „Alone Again (Naturally)“ erinnert und von Drehbuch-Ko-Autor Yoni Brenner mit einem neuen Text versehen wurde.)

Scratte wurde wie alle ICE AGE-Figuren von dem bekannten Designer Peter de Sève gestaltet, einem Mann der ersten ICE AGE-Stunde. Er gab den beiden Nagern ein ähnliches Aussehen, aber mit entscheidenden Unterschieden. „Scratte ist schlauer als er“, erläutert er sein Konzept. „Und sie ist kultivierter und erwachsener.“

Karen Disher, die die Drehbuchabteilung des Films leitet, spricht Scratte in der Originalfassung. In enger Zusammenarbeit mit Saldanha entwickelte ihre Abteilung die Scrat/Scratte-Szenen zusätzlich zu der eigentlichen Geschichte, die von Michael Berg & Peter Ackerman und Mike Reiss und Yoni Brenner, nach einer Story von Jason Carter Eaton geschrieben wurde. Disher und ihr Team waren glücklich über die Aufgabe, neue Herausforderungen für ihren geliebten Scrat zu erfinden. „Die Arbeit an den Scrat-Scratte-Szenen ist die reinste Form der Animation“, meint Karen Disher.

Eine weitere neue Figur im ICE AGE-Universum ist Buck, ein verwegenes und etwas verrücktes einäugiges Wiesel, das aus Versehen in die „Unterwelt“ geraten ist. Dort hatte Buck ein schicksalhaftes Zusammentreffen mit Rudy, einem angsteinflößenden Dinosaurier, der dem Wiesel das Auge nahm - und Buck dem Dino dafür einen Zahn. Alles während ihres ersten schicksalhaften Aufeinandertreffens. Ähnlich Kapitän Ahab in *Moby Dick* hat Buck sein Leben der Rache an der Riesenkreatur gewidmet, die ihn verunstaltet hat. „Uns gefiel die Idee von einem Abenteurer – jemandem, der aus Versehen in die falsche Welt gefallen ist, dessen Schicksal aber von einem weißen Dinosaurier namens Rudy bestimmt wird“, sagt Saldanha. „Das gibt ihm eine Bestimmung, Ecken und Kanten – und ein gute Portion Humor.“ Drehbuch-Ko-Autor Michael Berg ergänzt: „Buck hat die Fähigkeit, sich selbst zu mythologisieren und das macht Spaß und ihn letztlich unsterblich.“

Als einsames Säugetier in einer Welt gigantisch großer Eidechsen war Buck eine lange Zeit isoliert – vielleicht zu lang: Etwas kauzig unterhält er sich mit Bäumen und Büschen, die ihn umgeben. Ko-Drehbuchautor Yoni Brenner erzählt, dass Bucks unübertreffliche Komik erste Priorität hatte. „Carlos [Saldanha] wollte unbedingt, dass wir einen Grund für Bucks Verrücktheit definieren sollten. Wir wollten sein Verhalten erden so gut es geht. Er sollte nicht nur witzig sein, sondern es musste auch zu seinem Charakter passen.“

Ko-Autor Peter Ackerman ergänzt, je länger er mit der Figur lebte, desto mehr Fragen kamen auf, die dringend beantwortet werden wollten. „Man fragt sich, wer ist dieser Typ eigentlich? Was macht er hier unten in der Unterwelt? Was machen die neuen, gerade angekommenen ICE AGE-Figuren mit ihm? Möchte er sich ihnen anschließen?“

Buck hat einen anatomischen Vorteil – sowohl im Umgang mit der gefährlichen Umwelt als auch mit seinem Erzfeind Rudy: Figuren-Designer Peter de Sève und die Animatoren mit ihrem Chef Galen Tan Chu, machten Buck superbeweglich in jede Richtung. „Buck ist ein bisschen verrückt und sehr, sehr athletisch, also unterstützten wir seine Fähigkeiten sich zu drehen, zu strecken und zu winden“, erklärt de Sève.

Für Rudys Stimme suchten die Filmemacher nach Schauspielern, die nicht schon in anderen Filmen zu bekannt geworden waren. „Jede Figur in den ICE AGE-Filmen hat seine eigene Stimme, aber sie passen alle gut zueinander“, sagt Producer Lori Forte. Schließlich bekam der britische Schauspieler Simon Pegg den Zuschlag als Bucks englischer Synchronsprecher. „Simon hat großes komödiantisches Timing und seine Arbeit brachte Buck eine ganz andere Wirkung ein“, meint Forte weiter. Pegg, der gerade als der Starship-Ingenieur Scotty in J.J. Abrams' Neustart „Star Trek“ zu sehen ist, gab ihm einen Cockney-Akzent. „Buck sprudelt über vor Energie und ist einfach überlebensgroß. Ich sah ihn als Kreuzung zwischen „Indiana Jones“ und dem kraftvollen aber leider durchgeknallten Col. Kurtz aus „Apocalypse Now“.

Bucks abenteuerlustige Persönlichkeit und sein draufgängerisches Verhalten werden bereitwillig von den Opossum-Geschwistern Crash und Eddie aufgenommen, die beide schon in ICE AGE 2: JETZT TAUT'S mit von der Partie waren. Crash ist immer noch das großmäulige Beuteltier, das sich für Extremsport und jede Form von Ärger begeistert. Gemeinsam mit seinem Bruder Eddie gesellt er sich zu Buck um zu dritt die Welt unter dem Eis zu erkunden und ein paar Dinos zu ärgern. „Crash und Eddie sind verrückt wie immer, nur dass sie mit dem Alter immer verrückter werden“, sagt Josh Peck, der Synchronsprecher von Crash in der Originalfassung. Peck der in der populären Fernsehserie „Drake & Josh“ mitspielt, sagt auch, dass er sich keinen besseren Film-Bruder als Seann William Scott wünschen könnte. Scott, zu dessen vielen großen Filmen auch die Komödie AMERICAN PIE und zuletzt VORBILDER ?! („Role Models“, 2008) zählen, hatte viel Spaß daran, das Brüder-Duell mit Peck wieder aufleben zu lassen. Seit ICE AGE 2: JETZT TAUT'S leiht Scott Eddie seine Stimme. Nach seiner Aussage hat er den ersten Film für seine Nichte und seinen Neffen gemacht hat und er sagt nun: „ICE AGE 3 – DIE DINOSAURIER SIND LOS habe ich nur für mich gemacht!“

Crash, Eddie, Mani, Ellie und Diego folgen ihrem Kumpel Sid – und dem Mamma-Dinosaurier, der ihn fortgetragen hat – in eine mysteriöse Welt unter dem Eis, von deren Existenz sie bislang keine Ahnung hatten. Die von Dinos bevölkerte Unterwelt ist völlig neu im ICE AGE-Universum. Sie ist unendlich groß und tückisch, dabei doch wunderschön und friedvoll. In ihr lauern tödliche Gefahren und bezaubernde Überraschungen gleichermaßen.

Gareth Porter, Chef des Assembly Department, erklärt die Schwierigkeiten bei der Erschaffung dieser Welt: „Es sollte ein gefährlicher Ort zum Verhandeln werden, damit unsere Figuren ein weiteres Problem hatten, das ihrem Ziel im Wege stand. Wir arbeiteten sehr eng mit dem Design Department zusammen um weite Blicke über das Land zu schaffen, als Kontrast zu den intimeren Sets, in denen wir unseren Figuren während ihrer Reise ruhige

Entwicklungsmöglichkeiten lassen konnten. In so einer weiten Landschaft hilft die fein austarierte Balance zwischen dem großen Spannungsbogen und den intimeren Momenten dem Zuschauer, an der Geschichte dran zu bleiben, den Figuren nahe zu sein und der Spannung der Actionszenen zu folgen.“

Art Director Michael Knapp entwickelte eine visuelle Sprache, basierend auf Farben, Licht und Umrissen, um die Unterwelt darzustellen. „Die Farben und ihre Tönungen in dieser Welt sind satt“, erklärt er. „Man kann die Luftfeuchtigkeit geradezu spüren und sieht, wie das Sonnenlicht dadurch gefiltert wird. Es wirkt wie ein riesiges unterirdisches Terrarium.“

Die Ausleuchtung dieser Welt war eine weitere anspruchsvolle Aufgabe. „Ich wollte nicht, dass es sich anfühlt wie eine Höhle, also suchten wir nach Wegen, Licht da hinunter zu bekommen, damit man denkt, man ist draußen und bekommt mit, wie sich die Zeit verändert“, ergänzt Knapp. Der „Himmel“ dieser unterirdischen Welt ist genau genommen eine enorm dicke Schicht aus Fels und Eis, durch die das Licht aus der Welt darüber herein strömt. „Unser Himmel ist eher die Decke“, sagt Lighting Supervisor Haji Uesato. „Also gaben wir der Decke eine bläuliche Anmutung.“

Die Ureinwohner dieser Welt bereiteten den Filmemachern einiges Kopfzerbrechen. Eine Filmlandschaft für Dinosaurier nach „Jurassic Park“ zu schaffen, war laut Peter de Sève eine besondere Schwierigkeit. „Wir sind alle mit filmischen Kopien von T-Rex, Brachiosaurus und anderen Riesenechsen aufgewachsen.“ Aber de Sève, Regisseur Saldanha und die vielen Mitarbeiter der künstlerischen und technischen Crew arbeiteten engagiert daran, neue Spezies von Dinosauriern auf die Leinwand zu bringen, darunter Guanlongs, etwa drei Meter große, bösartige Fleischfresser, die in Gruppen jagen eine Art Kamm auf der Schnauze und Stacheln auf dem Hinterkopf tragen.

De Sève arbeitete eng mit dem Modeling Department und seinem Chef David Mei zusammen, um die Detailarbeit der alten und neuen Figuren abzustimmen. In Bezug auf die Dinosaurierkreationen meint Mei, sie seien „echt und Angst einflössend, aber sie gehören in unseren Film und nicht in die reale Welt.“

Über dieser filmischen Unterwelt existiert eine bekanntere Umgebung – die weite, gefrorene Tundra, die bereits in den beiden vorherigen Filmen zu sehen war. Dieser Look wurde größtenteils wieder hergestellt, auch wenn ICE AGE 2: JETZT TAUT'S eine Umwelt zeigte, in der das Eis bereits am Schmelzen war. „In ICE AGE 3 – DIE DINOSAURIER SIND LOS hat man das Gefühl, dass die Welt wieder leicht überfrozen ist“, erklärt Michael Knapp. „Die Schmelze ist wieder gefroren. Was die Jahreszeiten betrifft, spielte der erste Film von Herbst bis Winter, der zweite von Winter bis in den Frühling und in diesem Film kehrt die Eiszeit zurück.“

David Mei und sein Modeling Department arbeiteten an zwei digitalen „Studios“ – eins für die gefrorene Landschaft oben und eins für die riesige feuchte Unterwelt – alle in den Computern der Blue Sky Studios. Die Sets virtuell zu gestalten und zu bauen hatte große Vorteile: „Der Computer weiß nicht, dass er ein Computer ist, so können wir ihm sagen, dass eine Einheit einer

Meile entspricht“, führt Mei aus. „Wenn wir ein Set im Computer bauen, denken wir in Meilen, dadurch entspricht die Unterwelt in etwa der Größe von Westchester County. Und wir konnten in jede Richtung drehen, die wir wollten.“

Nachdem das Modeling Department seine Arbeit an den Sets und Figuren getan hatte, übernahm die Rigging Group (Bühnenbau) unter der Leitung von Jeff Brodsky und erarbeitete all die Knochen und Bewegungen der Figuren, schuf die Skelettstrukturen, die Muskulatur, die Gesichtsausdrücke und die Kontrolleinheiten für Kiefer, Brauen und Augenlider. Robert Cardones Layout Department war für das Skript zuständig und überwachte die Anschlüsse von Einstellung zu Einstellung, um fließende Übergänge zu garantieren. Das Animation Department, geleitet von Senior Supervisor Animator Galen Tan Chu, kümmerte sich um alles, das sich bewegt, insbesondere die Bewegungen der Figuren. Das Nadelöhr, das die Arbeit all dieser Abteilungen schließlich passieren musste, war der Schnitt, geleitet von Editor Harry Hitner.

Ein neues Element im Entstehungsprozess des Films ist 3-D. Kinogänger werden in vielen Theatern überall auf der Welt ihre Lieblingsfiguren und einige neue Hintergründe in einer 3-D Präsentation erleben können. Aber den Filmemachern von ICE AGE 3 – DIE DINOSAURIER SIND LOS ging es eher darum, ein beeindruckendes Gesamtbild zu bieten, als durch Effekte zu erschrecken. „3-D gab uns ein neues Bewusstsein für Komposition – für Kamera- und Figurenpositionen“, sagt Saldanha. „Was wir vermeiden wollten waren Einstellungen, die den Zuschauer anspringen und sagen: ‚Schau mich an!‘ Wenn wir der Meinung waren, 3-D würde eine bestimmte Szene oder einen Punkt der Handlung aufwerten, dann wurde er entsprechend gedreht, ohne jedoch die 2-D Komposition zu opfern.“

Produzent John C. Donkin ergänzt: „Wir wollten, dass 3-D ein zusätzliches Erlebnis ermöglicht und nicht das Erlebnis an sich ist. Es ist nicht nötig, dem Zuschauer Dinge ins Auge zu stechen. Der Film und die Figuren selbst sollen das Erlebnis sein.“

„Wir sind sehr selbstkritisch bezüglich der Qualität und wollen sicher stellen, das beste [3-D] anzubieten, das wir können“, sagt Stereoscopic Supervisor Jayme Wilkinson. Wilkinson bezieht sich auf einige der großen mit 3-D aufgewerteten Actionszenen, darunter Flugsequenzen sowie eine, die Sid bei seinem Versuch zeigt, die schwer zu fassenden Dino-Eier zu fangen. Aber auch weniger spektakuläre Szenen zeigen die eindringlichen und lustigen 3-D Qualitäten. „Als Scrat auf der Suche nach Scratte und seiner Eichel in der Gegend herum schnüffelt, zeigt seine Nase in den Zuschauerraum“, sagt Wilkinson. „Und als wir Scratte kennen lernen, schweben Blütenblätter im Hintergrund und man möchte nach der Leinwand greifen und sie auffangen.“

Der mit zwei Oscar® ausgezeichnete Sound Designer Randy Thom verstärkt dieses Erlebnis mit seiner Arbeit zusätzlich. Thom, zu dessen Credits so erfolgreiche animierte Filme wie RATATOUILLE, CORALINE und DR. SEUSS' HORTON HEARS A WHO! zählen, erfand den einzigartigen Dinosaurier-Sound – von den niedlichen Babydinos über Mamma-T-Rex bis zum Albino Rudy. „Wir haben uns vorgenommen, die Geräusche der Dinosaurier lauter, besser und

Angst einflößender zu machen, als man es aus früheren Dino-Filmen kennt“, sagt Thom, der bereits für das Sound Design des zweiten ICE AGE-Films zuständig war.

Thom beschreibt seine Arbeitsweise so: „Rausgehen in die wirkliche Welt und Tiere finden, die Töne machen, die man bearbeiten, manipulieren und mit anderen Geräuschen verändern kann.“ Für einige überdimensionale Riesenechsen begann Thom mit Geräuschen von Elefanten, die er in Afrika und in einem Gehege in Thailand aufnahm. Später veränderte er die Aufnahmen, indem er die Tonhöhen herunterregelte, um die Dinos noch robuster klingen zu lassen. Für den ängstlichen Rudy kam Elefanten-Gebrüll zum Einsatz, das er während der Paarungszeit aufgenommen hatte.

Für die freundlicheren, zarteren Dinos, die im Film Blätter fressen, arbeitete Thom mit Geräuschen von Kamelen. „Die geben lustige Töne von sich“, sagt Thom, „wenn sie ihre Kehlen reinigen, klingt es fast wie Husten.“ Das passte perfekt zu dieser Art Echsen.

Thom erfand auch Geräusche, deren Quelle nicht sichtbar ist, wie Vögel oder Amphibien, die wir aus der Ferne hören. Selbst das Quieken von Schweinen gelangte als verfremdetes Geräusch in den Film. „In gewisser Weise“, witzelt Thom, „können Schweine in diesem Film tatsächlich fliegen!“

Thoms Sound Design wurde voll integriert in den reichen musikalischen Score, den Komponist John Powell für den Film schrieb. Powell, der bereits die Scores der beiden ersten Eiszeit-Filme komponiert hatte, begrüßte die Möglichkeit, die musikalischen Themen der sich ständig weiter entwickelnden Helden fort zu schreiben und ihre Beziehungen untereinander musikalisch zu verknüpfen. Ellies Schwangerschaft war so eine Herausforderung, wie auch ein neues Thema für Buck.

Gegen Ende des langen und immer schwierigen Prozesses der Post-Produktion reflektiert Carlos Saldanha seine Erlebnisse mit diesen Figuren. „Ich bin froh über die Chance, diese Figuren, die Millionen zu lieben scheinen, während ihrer ganzen Entwicklung zu begleiten. Aber es ist genauso lohnenswert, eine neue Welt, Energie und Spannungsbögen für sie zu schaffen.“ Drehbuch-Ko-Autor Mike Reiss erinnert die Anziehungskraft der ICE AGE-Filme an die der Simpsons. (Nicht ganz überraschend, denn Reiss ist viermaliger Emmy®-Gewinner und wurde mit dem begehrten Peabody Award für seine Arbeit an „The Simpsons“ ausgezeichnet.) „Die ICE AGE-Filme sprechen verschiedene Zuschauergruppen auf unterschiedliche Weise an“, führt er aus. „Kids lieben die Animation, die Comedy und den Spaß, aber auch für Erwachsene gibt es viel in den Figuren zu entdecken.“

Und wie steht's mit weiteren Abenteuern von Manni, Sid, Diego, Ellie, Scrat, Scratte – und dem neu hinzu gekommenen Baby-Mammut Peaches? Werden Manni und Ellie sich mit Fragen der Elternschaft auseinandersetzen? Werden die ständigen Junggesellen Diego und Sid Partner finden und sich schließlich niederlassen? Werden Scrat und Scratte ihr Glück finden – und die verfluchte Nuss? Die Filmemacher halten sich bedeckt. Noch. Denn Produzentin Lori Forte ließ

bereits verlauten: „Es gibt eine Reihe von Geschichten, die wir mit diesen Figuren erzählen können. Und ich glaube, die Zuschauer sind bereit sie weiter zu begleiten.“

## **OTTO WAALKES SPRICHT SID**

Der aus Emden in Ostfriesland stammende Otto Waalkes ist der geborene Alleinunterhalter. Er wuchs dort wohlbehütet auf, bekam mit zwölf seine erste Gitarre, zog mit 14 und seiner eigenen Band *The Rustlers* über die ostfriesischen Dörfer und schaffte sein Abitur, in einer Zeit in der die Musik und die Frisuren aus England, und die Filme und die Komiker meist aus Amerika kamen.

Seit 1970, als er sich an der Hochschule für bildende Künste in Hamburg einschrieb, prägt Otto die Szene der „Blödelbarden“ die man heute „Comedians“ nennt. Dieses „blödeln“, war nichts anderes als der Versuch, die Tradition amerikanischer Standup-Comedians auf deutsche Bühnen zu übertragen. Komiker mit eigenen, abendfüllenden Programmen hatte es in den 50er und 60er Jahren in Deutschland kaum gegeben. Auch Heinz Ehrhard hatte, meist im Rahmen der berüchtigten „Bunten Abende“ nur Kurzauftritte oder trat als Darsteller in Boulevard-Komödien auf.

Otto belebte also ein Genre, das es im deutschsprachigen Raum kaum gab, und Komiker, die mit Ottos Shows aufgewachsen sind - von Harald Schmidt bis Michael „Bully“ Herbig, von Hape Kerkeling bis Oliver Pocher - berufen sich auf seinen Einfluss. Aber Otto für alle Risiken und Nebenwirkungen seines Treibens, die sich bei seinen Nachfolgern oft zeigen, verantwortlich zu machen, wäre unfair.

Dass seine Songs beim Publikum weniger gut ankommen als seine fahigen Ansagen, nimmt er als Zeichen: Fortan besteht sein Programm aus immer mehr Ansagen und weniger Songs.

Im Herbst 1972 hatte Otto seinen ersten großen Solo-Auftritt im Hamburger Audimax. Daraus wurde eine LP, „OTTO live“, und daraus wiederum entstand eine 1973 aufgezeichnete Fernsehsendung, die „OTTOSHOW“

Etwa ein Dutzend weiterer reiner One-Man-Shows folgten bis 1983: Auf Tourneen erprobt, fürs Fernsehen komprimiert und auf Tonträgern verewigt.

1980 veröffentlicht er „Das erste Buch OTTO“ - übrigens auch Ottos erstes Buch. „Das Zweite Buch Otto“ schließt 1984 diese literarische Phase vorläufig wieder ab, erst 1992 erscheint „Das Tennisbuch Otto“, 2002 „Das Buch des Friesen“. Das Material der ersten 30 Jahre liegt seit 2008 auch im Druck vor, zusammengefasst in „Otto – das Werk“.

Ottos Erfolg ist nicht mehr auf- und kaum noch auszuhalten: immer mehr gehörte Platten und CDs, immer mehr gelesene Bücher, immer mehr gesehene TV-Specials, immer mehr ausverkaufte Tourneen. Selbst der Versuch, Ottos spezielle Art auf die Kinoleinwand zu übertragen glückt erstaunlich gut: „OTTO – DER FILM“ bricht mit über 14,5 Millionen Zuschauern 1985 alle gesamtdeutschen Zuschauerrekorde und hält sie bis heute. Bis 1999 entstehen vier

weitere Filme, die ganz allein auf Otto zugeschnitten sind. Mit der 13-teiligen Fernsehshow „OTTO – Die Serie“ setzt er neue Maßstäbe im Ideen-Recycling: Es müssen ja nicht nur die eigenen sein. Otto bedient sich aus etwa 30 Edgar-Wallace-Filmen und vereinigt Spannung und Entspannung.

Mit seiner Band, DIE FRIESENJUNGS, beweist er auf zwei Tourneen, dass Comedy und Popmusik gut zusammen passen und geht im neuen Jahrtausend mit klassischen Soloprogrammen wieder allein auf Tournee,: „Only OTTO“ und „100 Jahre OTTO“, „101 Jahre OTTO“, „Otto - das Original“ - ein Mann allein auf der Bühne.

Im Film setzt er auf den Plural: „7 ZWERGE“ (2004). Ein neues Konzept für eine andere Art von Kinofilm wird gefunden: „Männer allein im Wald“ ist, wie der Name schon sagt, ein Ensembleunternehmen und wird ein Vergnügen für rund 7 Millionen Zuschauer. Die Arbeit am ersten Film macht allen Beteiligten so viel Spaß, dass der zweite sogleich folgt: „7 Zwerge – der Wald ist nicht genug“ lässt im Herbst 2006 die Kinokassen klingeln. Ob es einen dritten Teil geben wird – womöglich mit animierten Zwergen - ist noch offen.

Seit er 1993 in OTTOS OTTIFANTEN dem Bruno Bommel seine Stimme gab, fand auch Spaß an der Synchronarbeit. Über zehn Filme hat er inzwischen synchronisiert und seit 2002 spricht im inzwischen dritten ICE AGE-Film das Faultier Sid mit Ottos Stimme.

### **WEITERE DEUTSCHE SYNCHRONSPRECHER**

In der deutschen Fassung spricht ARNE ELSHOLTZ Manni, das Mammut, THOMAS FRITSCH leiht dem Säbelzahniger Diego seine Stimme, MICHAEL IWANNEK ist als Wiesel Buck zu hören und DANIELA HOFFMANN spricht das Mammut Ellie.

### **DIE ORIGINAL-STIMMEN**

Im Original spricht RAY ROMANO Manni, das Mammut, JOHN LEGUIZAMO spricht Sid, das Faultier, DENIS LEARY leiht dem Säbelzahniger Diego seine Stimme, SIMON PEGG ist als Wiesel Buck zu hören und QUEEN LATIFAH spricht erneut das Mammut Ellie.

### **ÜBER DIE FILMEMACHER**

#### **CARLOS SALDANHA (Regisseur)**

Der Regisseur **CARLOS SALDANHA** ist seit 1993 einer der kreativen Köpfe der Blue Sky Studios. Saldanha wurde am 20. Juli 1968 in Rio de Janeiro in Brasilien geboren. 1991 verließ er seine Heimatstadt, er folgte seinen künstlerischen Fähigkeiten und seiner Leidenschaft für Animationen. Seine Vorbildung als Programmierer und seine Begabung fanden mit New York den

idealen Ort sich zu entwickeln – er wurde Animator. Er nahm am MFA (Master of Fine Arts)-Programm der New Yorker School of Visual Arts (SVA) teil und wurde dort 1993, nach dem er zwei Kurzfilme animiert hatte, graduiert: „The Adventures of Korky, the Corkscrew“ (1992) und „Time For Love“ (1993). Die beiden Filme liefen auf Animationsfestivals in der ganzen Welt. Bei der SVA, lernte er Chris Wedge, einen der Mitgründer der Blue Sky Studios kennen, der ihn zum Mitglied seines Künstlerteams machte, das er gerade zusammenstellte.

Saldanha war Supervising Animator bei Blue Sky und in JOE'S APARTMENT („Joes Apartment – Das große Krabbeln“, 1996) für die sprechenden und tanzenden Kakerlaken zuständig. Bei A SIMPLE WISH („Der Zauberwunsch“, 1997) und FIGHT CLUB („Fight Club“, 1999) war er Director of Animation für die computergenerierten Figuren.

Neben seiner Arbeit an Spielfilmprojekten animierte er eine ganze Anzahl von Fernsehwerbespots, bei denen er auch Regie führte. „Big Deal“, ein Spot für Bell Atlantic, gewann zahlreiche Preise, einschließlich der Bronzenen Clio, 1997. Die Goldene Clio gewann er 1999 für „Re-Incarnated“, einem Werbespot für Tennents Beer, anlässlich der Fußballweltmeisterschafts-Kampagne in Europa 1998.

Zusammen mit Chris Wedge machte Saldanha die ersten animierten Langfilme von Blue Sky, nämlich ICE AGE („Ice Age“, 2002) und ROBOTS („Robots“, 2005). ICE AGE wurde 2003 für einen Oscar nominiert. 2002 führte Saldanha Regie bei dem animierten Kurzfilm „Gone Nutty“, der 2004 für einen Oscar nominiert wurde. Nach dem Erfolg von ICE AGE war er Regisseur von ICE AGE: THE MELTDOWN („Ice Age 2 – Jetzt taut's“, 2006), dem dritten computer-animierten Spielfilm von Twentieth Century Fox und Blue Sky Studios, der zum erfolgreichsten Animationsfilm des Jahres wurde und einer der größten geschäftlichen Erfolge der Fox-Geschichte.

### **MICHAEL THURMEIER (Ko-Regisseur)**

Der Ko-Regisseur Michael Thurmeier machte 1997 seinen Abschluss in klassischer Animation am Sheridan College und kam 1998 als Animator zu Blue Sky. Dort arbeitete er bei mehreren preisgekrönten Werbespots mit und trug zu den Animationen in FIGHT CLUB („Fight Club“, 1999) ebenso bei, wie zu einiger unvergesslichen Episode in „The Sopranos“ („Die Sopranos“, 2000 ff.) Als Blue Sky begann voll animierte Spielfilme zu machen war Thurmeier Chefanimator bei deren Debüt ICE AGE, der 2002 heraus kam und prompt für einen Annie® in der Kategorie Best Character Animation nominiert wurde.

Nach ICE AGE war Thurmeier Supervising Animator bei ROBOTS („Robots“, 2005) und ICE AGE: THE MELTDOWN („Ice Age 2 – Jetzt taut's“, 2006). Nebenbei führte er Regie beim Kurzfilm „No Time for Nuts“ (2006), wurde dafür für einen Oscar nominiert und gewann eine Annie. Beim nächsten Blue Sky Film DR. SEUSS' HORTON HEARS A WHO! („Horton hört ein Hu“, 2008) war er bereits Senior Supervising Animator.

### **MICHAEL BERG (Drehbuch)**

Michael Berg machte 1992 seinen Bachelor of Arts (B.A.) am Rutgers College. Danach nahm er am Drehbuch-Kurs des vom American Film Institute ausgerichteten MFA-Programms teil. Er verkaufte sein Original-Drehbuch "The New Jersey Turnpikes" an Universal und wurde im Alter von 26 Jahren bei der Writers Guild West zugelassen, deren aktives Mitglied er seit 13 Jahren ist.

Berg war Ko-Autor bei ICE AGE, der als Bester Animationsfilm für einen Oscar nominiert wurde. Er adaptierte Michael Chabons *Summerland* für Miramax und arbeitete an Drehbüchern für Universal, Warner Bros. und Revolution Studios. Neben den Drehbüchern hat er Artikel und Kurzgeschichten für die Magazine *Details* und *Rosebud* geschrieben

### **PETER ACKERMAN (Drehbuch)**

Auch Peter Ackerman war Ko-Autor bei ICE AGE. Er verkaufte den Original-Stoff "The Animated-American" an Disney, schrieb das Schauspiel "Things You Shouldn't Say Past Midnight", das von Broadway Play Publishing verlegt und in der ganzen Welt gespielt wurde. Er bearbeitete die Broadway Wiederaufnahme von "The Pajama Game" mit Harry Connick Jr., und gewann damit einen Tony für Best Revival, Im Auftrag von National Public Radio schrieb Ackerman das Hörspiel "I'd Rather Eat Pants", das als Serie in der "Morning Edition" gesendet wurde. Sein Kinderbuch *The Lonely Phonebooth* erscheint in diesem Herbst bei Godine. Im Moment schreibt Ackerman am Buch für ein Broadway-Musical mit Dame Edna und Michael Feinstein.

### **MIKE REISS (Drehbuch)**

Mike Reiss hat in den 18 Jahren in denen er schon für „The Simpsons“ („Die Simpsons“, 1991 ff.) schreibt, vier Emmys und einen Peabody Award gewonnen. 2006 erhielt Reiss für sein Lebenswerk den Preis der Animation Writers Caucus.

Reiss hat animierte Serien wie „The Critic“ (1994) mit entwickelt und erfand für Showtime den Cartoon-Hit über eine schwule Ente „Queer Duck“ (1999 ff.). Die BBC nahm „Queer Duck“ in die Liste der 100 Größten Cartoons aller Zeiten auf. QUEER DUCK: THE MOVIE („Queer Duck: The Movie“, 2006) kam 2006 in die Kinos und wurde begeistert aufgenommen. Der Film gewann Preise in New York, Chicago, Schweden, Deutschland und Großbritannien.

Auch an Fernseh-Formaten wie „It's Garry Shandling's Show“ (1986), „ALF“ („Alf“, 1986 ff.) und „The Tonight Show Starring Johnny Carson“ (1962) hat Reiss mitgearbeitet.

MY LIFE IN RUINS („My Life in Ruins“, 2009) ein Film, der von Reiss' Reisen in 58 Länder dieser Welt inspiriert ist, kommt durch Fox Searchlight Pictures im Juni in die Kinos. Reiss war auch Ko-Autor bei THE SIMPSONS MOVIE („Die Simpsons –Der Film“, 2007)

Seine Höhlenmenschen-Detektiv-Geschichte *Cro-Magnon P.I.* gewann einen Edgar Award der Mystery Writers of America. Reiss hat elf Kinderbücher geschrieben, darunter die Bestseller *How Murray Saved Christmas* und *Late for School*. Reiss erfindet und entwickelt auch Rätsel für das National Public Radio und das *Games Magazine*.

An über 100 Schulen und Institutionen auf fünf Kontinenten hat Reiss gelehrt. Seine Themen sind natürlich die Simpsons, Komödie (comedy), das Judentum und der elende Zustand des Fernsehens. Reiss war Präsident von *The Harvard Lampoon* und Herausgeber von *The National Lampoon*.

Reiss war über zwanzig Jahre glücklich verheiratet; und wie die meisten Kinderbuchautoren hat er keine Kinder.

### **YONI BRENNER (Drehbuch)**

Yoni Brenner ist in Ann Arbor, Michigan aufgewachsen. Er besuchte die University of Michigan, belegte die Hauptfächer Englisch und Vergleichende Literaturwissenschaften, spielte Jazz- und klassische Trompete und war Redakteur bei dem Satireblatt *The Every Three Weekly*.

Neben dem Verfassen von Drehbüchern bringt er Humor in den *New Yorker*. Seine Arbeiten dafür waren auch Teil des 2008 erschienenen und von Henry Finder und David Remnick herausgegebenen Sammelbandes *Disquiet, Please: More Humor Writing From the New Yorker*.

Brenners Humor wird auch in *The New York Times*, *The New Republic*, im *Smithsonian Magazine* und auf *Deadspin.com*. verbreitet. Er lebt in New York.

ICE AGE: DAWN OF THE DINOSAURS („Ice Age 3 – Die Dinosaurier sind los“, 2009) ist sein erster Spielfilm.

### **JASON CARTER EATON (Story)**

Jason Carter Eaton begann seine Filmkarriere als Chef der Stoffentwicklung für Scott Rudin. Er gab diesen Job auf, um mehr zu schreiben und veröffentlichte 1997 das politische Satirebuch *Chelsea Clinton's Freshman Notebook* bei Hyperion. Zum Ausgleich begann er Kinderbücher zu schreiben. Sein Bilderbuch *The Day My Runny Nose Ran Away* wurde 2003 bei Dutton verlegt und 2008 erschien sein Kinderroman *The Facttracker* bei HarperCollins.

Eatons Fernseh- und Filmkarriere begann mit Internet-Shows für den Sci-Fi Channel und Showtime. 2003 wurde er von Blue Sky Studios/Twentieth Century Fox Animation engagiert um

ein Treatment für den Animations-Spielfilm "Imaginary Friend" zu schreiben. Anschließend beauftragten sie ihn mit einem Buch für einen Animations-Film nach seinem eigenen Stoff: "Spartacus Lobster" (2004). Und 2006, kurz vor der Geburt seines ersten Kindes, bekam er den Auftrag die Geschichte von ICE AGE: DAWN OF THE DINOSAURS DINOSAURS („Ice Age 3 – Die Dinosaurier sind los“, 2009) zu entwickeln.

Mit seinem Schreibpartner Ian Lendler, verkaufte Eaton 2006 sein Live-Action- Drehbuch "The Snitts" an Cartoon Network. Im Moment adaptieren Eaton und Lendler den Roman *The Facttracker* zu einem weiteren Live-Action-Film den MGM und 21 Laps Entertainment ("Night at the Museum") produzieren und bei dem David Silverman ("The Simpsons Movie") Regie führt.

### **LORI FORTE (Produzentin)**

Lori Forte begann ihre Karriere bei der Spielfilmanimation von Disney, wo sie künstlerische Leiterin der Oscar-nominierten Filme TOY STORY („Toy Story“, 1996) und RUNAWAY BRAIN („Micky Monster Maus“, 1995) war. Während ihrer Disney-Zeit hat sie auch an "The Lion King" and "Pocahontas" mitgearbeitet.

Später wurde Forte Produzentin bei den Fox Animation Studios, wo sie verschiedene Stoffe entwickelte und immer von der Welt der Eiszeit fasziniert war. So kam sie auf die Idee über diese Zeit und ihre besonderen Bewohner einen Film zu machen.

Als ICE AGE mit seinen frostigen Helden Manny, Sid und Scrat und ihrer außergewöhnlichen Welt die Kinos der ganzen Welt eroberten, war eine Marke geschaffen. Lori Forte machte sich sofort an die Arbeit für die Fortsetzung ICE AGE: THE MELTTOWN („Ice Age 2 – Jetzt taut's“, 2006) und produzierte darüber hinaus zusammen mit John Donkin den Oscar-nominierten Kurzfilm "No Time For Nuts" (2006).

Im Moment arbeitet sie an verschiedenen CGI-Filmen für die Fox. Davor war Lori Forte Produzentin bei NBC-TV für verschiedene Comedy-Serien wie "Dear John" („Mein lieber John“, 1988) und "Empty Nest" („Harry's Nest“, 1988) Sie war auch für die Serien "The Days and Nights of Molly Dodd" 1987 ff.) und "ALF" („Alf“, 1986 ff.) mitverantwortlich. Bei Columbia Pictures Television war sie Vice President of Comedy Development und betreute mehrere Piloten und Serien, darunter "Parker Lewis Can't Lose" („Parker Lewis – Der Coole von der Schule“, 1990 ff.)

Lori Forte lebt in Los Angeles, wohnt aber während der Produktionszeit in den Blue Sky Studios in Connecticut.

### **JOHN C. DONKIN (Produzent)**

John C. Donkin wurde in seiner Funktion als Produzent 2003 für den Oscar nominiert. "Gone Nutty" (2004) ist ein animierter Kurzfilm der Blue Sky Studios, in dem die populäre Figur Scrat aus den ICE AGE-Filmen die Hauptrolle spielt.

1998 kam John C. Donkin als Technischer Direktor zu den Blue Sky Studios. Eines seiner ersten Projekte war 1998 die Endfertigung des Oscar-Preisträgers "Bunny" (Kurzfilm). Bevor er Ko-Produzent von ICE AGE wurde, entwickelte er mit 160 Leuten die technischen Produktionsabläufe für diesen ersten, vollständig computeranimierten Langfilm der Blue Sky Studios.

Seither hat John C. Donkin einige Blue Sky Studios-Filme produziert: ROBOTS („Robots“, 2005), Regie Chris Wedge und Blue Skys Oscar-Nominierung „No Time for Nuts“ (ein Kurzfilm den er mit Lori Forte produzierte), „Aunt Fanny’s Tour of Booty“ (2005), ebenfalls ein Kurzfilm wie SURVIVING SID (2008).

Donkins Weg zur Computer-Animation begann schon 1983 als er zu der weltbekannten CGRG (Computer Graphics Research Group) an der Ohio State University stieß. Kurz danach war er schon Senior Animator bei den Cranston/Csuri Productions.

Er leitete die Animation des IMAX Films ANTARCTICA („Antarctica“, 1991) und war Teil des Entwicklungsteams für Visualisierungs-Software *apE* an der Ohio State University.

John C. Donkin machte seinen Bachelor of Fine Arts in Cinematography und den Master of Arts in Computer-Animation und Kunsterziehung an der Ohio State University.

### **CHRIS WEDGE (Ausführender Produzent)**

Chris Wedge hat als Regisseur einen Oscar gewonnen, ist Produzent, einer der beiden Blue Sky-Gründer und bis heute die treibende Kraft hinter den hohen kreativen Standards des Studios, was die Dramaturgie und Figuren-Animation betrifft. Neben dem großen Engagement des Studios für die Recherche und die Stoffentwicklung machte er die Blue Sky Studios zu einem der renommierten Computeranimation-Studios der Welt.

Chris Wedge fing als Stop-Motion-Animator an, kam bald zu MAGI/SynthaVision und wurde dort einer der wichtigsten Animatoren für den bahnbrechenden Disney-Film TRON („Tron“, 1982). Er führte Regie bei den Sequenzen mit Charakter-Animationen bei der Warner Bros./Geffen Films Produktion JOE’S APARTMENT („Joes Apartment – Das große Krabbeln“, 1996) und arbeitete als Creative Supervisor an zahlreichen Spielfilmen und Werbespots.

Beim Blue Sky-Film Kurzfilm "Bunny" (1998) schrieb Wedge nicht nur das Buch, sondern führte auch Regie und gewann auf Anhieb einen Oscar für den Best Animated Short Film. "Bunny" war der erste Film bei dem *Radiosity* bei der Bildsynthese eingesetzt wurde, ein Verfahren das Blue Sky wesentlich weiter entwickelt hat. Neben dem Oscar hat "Bunny" noch mehr als 25 internationale Preise für die hervorragende Animation erhalten. Danach machte Wedge die ersten beiden vollständig computer-animierten Langfilme der Blue Sky Studios: ICE AGE (2002), der für

die Beste Animation für den Oscar nominiert wurde und ROBOTS (2005). Chris Wedge war Ausführender Produzent bei ICE AGE: THE MELTDOWN („Ice Age 2 –Jetzt taut’s“, 2006), der weltweit mehr als \$ 638 Millionen Kasse machte und bei DR. SEUSS' HORTON HEARS A WHO! („Horton hört ein Hu“, 2008), der erste Dr. Seuss, der mit Computergrafik animiert wurde. Chris Wedge machte 1981 seinen Abschluss an der SUNY (State University of New York) im Fachgebiet Filmvertrieb. Seinen Master of Arts in Computergrafik und Kunsterziehung machte er am Advanced Computing Center for the Arts und an der Ohio State University.

## **JOHN POWELL (Komponist)**

John Powell wurde in Großbritannien geboren. Die Liste seiner Filme zeigt, dass er keinem Genre zuzuordnen ist. Seit er vor über zehn Jahren in die USA gegangen ist, hat er seine einmalige Begabung schon allein dadurch bewiesen, dass er für über 40 Filme die Musik geschrieben hat: Komödien, Action-Filme, Dramen, Animationsfilme.

Powells Talent für verschiedene Genres und Stile zu komponieren hängt ursächlich mit seinen frühen musikalischen Erfahrungen zusammen. Schon in seiner Kindheit war er von klassischer Musik umgeben, denn sein Vater war Musiker bei Sir Thomas Beechams Royal Philharmonic Orchestra in London. In seinen Jugendjahren befasste er sich mit Jazz, Soul, Rock und der Musik der ganzen Welt. 1986 fing er mit dem Kompositionsstudium am Londoner Trinity College of Music an. Dort schon wurde sein Talent erkannt, denn er gewann den John Halford Preis und den Boosey and Hawkes Bursary Music College Preis.

Am Trinity studierte Powell neben Komposition, Percussion und Elektronische Musik und experimentierte in dem noch neuen Medium der Performance Art. Er schloss sich der Gruppe Media Arts an und komponierte mit seinem langjährigen Mitarbeiter Gavin Greenaway Musik und den Sound für die Performances der Gruppe. Nachdem sich die Gruppe aufgelöst hatte, setzten Powell und Greenaway ihre Zusammenarbeit fort und schufen mit dem Künstler Michael Petry viele mixed-media Installationswerke.

Powells erster Ausflug als berufsmäßiger Komponist kam kurz danach als er bei Air-Edel Music in London landete und Musik für Werbespots und Fernsehtrailer schrieb. Bei Air-Edel Music lernte er auch die Komponisten Hans Zimmer und Patrick Doyle kennen.

Schließlich gründeten Powell und Greenaway in London die Independently Thinking Music (ITM), eine Firma die sich auf Werbespots spezialisierte. Für mehr als 100 Spots und Independent-Filme haben die beiden die Musik geschrieben.

Powell verlagerte jetzt seinen Schwerpunkt von den Werbespots zu den längeren Kompositionen. Zusammen mit Greenaway und Petry schuf er die Oper „An Englishman, Irishman and Frenchman“. Nach einer ganzen Reihe von erfolgreichen Aufführungen in der Bundeskunsthalle in Bonn, ging Powell nach Los Angeles und übernahm zusätzlich Filmprojekte.

Als er 1997 in die U.S.A. kam, schaffte er es gleich in zwei Dream Works Fernsehprojekte einzusteigen: in die zweite Staffel von Steven Spielbergs "High Incident" („High Incident – Die Cops von El Camino“, 1996 f.) und den Piloten "For the People". Für den DreamWorks Animationsfilm PRINCE OF EGYPT („Der Prinz von Ägypten“, 1998) arrangierte er die Songs, die Stephen Schwartz komponiert hatte.

Von Powells furchterregender Musik zu John Woos Blockbuster FACE/OFF („Im Körper des Feindes“, 1997) war die Presse begeistert. Er komponierte eine Stunde und 55 Minuten fesselnder Musik; mit offenen Harmonien, tragischen Melodien und donnernden Percussions-Schlägen versetzte er sein Publikum in Hochspannung.

Seither hat er eine ganze Menge Filme aller Genres gemacht, darunter: die Animationsfilme ANTZ („Antz“, 1998), CHICKEN RUN („Chicken Run – Hennen rennen“, 2000), ROBOTS („Robots“, 2005), SHREK "Shrek – Der tollkühne Held“, 2001), ICE AGE: THE MELTDOWN („Ice Age 2 – Jetzt taut's“, 2006) und HAPPY FEET („Happy Feet“, 2006). Dazu kommen die Action-Filme MR. AND MRS. SMITH („Mr. and Mrs. Smith“, 2005), THE ITALIAN JOB („The Italian Job – Jagd auf Millionen“, 2003), THE BOURNE IDENTITY („Die Bourne Identität“, 2002) und THE BOURNE SUPREMACY („Die Bourne Verschwörung“, 2004). Der vielfältigen Möglichkeiten des Musicals reizten ihn und er komponierte "Drumline", "I Am Sam" und "Alfie", das letztere mit Dave Stewart and Mick Jagger. Schließlich komponierte er den Megabuster X-MEN: THE LAST STAND („X-Men – Der letzte Widerstand“, 2006) und UNITED 93: THE FAMILIES AND THE FILM (2006).

Auch der letzte Teil der Bourne Trilogie THE BOURNE ULTIMATUM („Das Bourne Ultimatum“, 2007) enthält sein Werk ebenso wie STOP LOSS („Stop Loss“, DVD, 2008), P.S. I LOVE YOU („P.S. Ich Liebe Dich“, 2007), JUMPER („Jumper“, 2008) und die drei Animationsfilme: DR. SEUSS' HORTON HEARS A WHO! („Horton hört ein Hu“, 2008) für Twentieth Century Fox, KUNG FU PANDA („Kung Fu Panda“, 2008) für DreamWorks Animation und BOLT („Bolt – Ein Hund für alle Fälle“, 2008) für Disney Animation. Auch die Musik zum Blockbuster des Sommers 2008 HANCOCK („Hancock“) mit Will Smith für Sony Pictures, stammt von ihm.

Powell bekam zwei Ivor Novello Awards der British Academy of Composers and Songwriters für die Beste Originalmusik, einen für SHREK 2001 und den anderen 2006 für ICE AGE 2: JETZT TAUT'S. 2008 gab es eine Grammy-Nominierung für HAPPY FEET, 2001 gewann er einen Annie Award für SHREK und 2009 gleich zwei Annie Awards für KUNG FU PANDA.

## **PETER de SÈVE (Character Design)**

Peter De Sève wurde 1958 in Queens, New York geboren. Schon als Kind wurde er von den Comic-Büchern, die er sammelte und von den SF- und Fantasy-Illustrationen zum Zeichnen angeregt. Auf der Parsons School of Design machte er sich mit den amerikanischen und

europäischen Illustrationen des 19. und 20. Jahrhunderts vertraut, die seinen eigenen Stil stark beeinflussten.

In den zwanzig Jahren seiner Karriere wurde er von fast allen großen amerikanischen Magazinen gedruckt, von *Time*, *Newsweek*, *Atlantic Monthly*, *Smithsonian*, *Premiere* bis *Entertainment Weekly*, und viele Titel des *New Yorker* stammen von ihm. 2002 illustrierte er Mark Twains *A Murder, a Mystery and a Marriage*, der von W.W.Norton zum ersten Mal veröffentlicht wurde.

De Sève hat Plakate für Broadway Shows entworfen und viele Figuren für Trickfilme erfunden, die von Disney, DreamWorks, Pixar und Twentieth Century Fox (Blue Sky Studios) produziert wurden, für *THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME* („Der Glöckner von Notre Dame“, 1996), *THE PRINCE OF EGYPT* („Der Prinz von Ägypten“, 1998), *MULAN* („Mulan“, 1998), *A BUG'S LIFE* („Das große Krabbeln“, 1998), *TARZAN* („Tarzan“, 1999) und den Kassenschlager *ICE AGE*, für den er alle Figuren entworfen hat. In seinem umfangreichen Werk finden sich auch Werbespots, darunter der für Nike "Destination Moon", mit dem er einen Silbernen Clio® Award gewann. 2002 erhielt er den angesehenen Hamilton King Award der Society of Illustrators.

### **MICHAEL KNAPP (Art Director)**

Michael Knapp ist Absolvent der Ringling School of Art and Design und kam im Herbst 2000 als Figuren- und Hintergrund-Designer für *ROBOTS* („Robots“, 2005) zu den Blue Sky Studios. Er entwarf Dekorationen und Bauten für *ICE AGE: THE MELTDOWN* („Ice Age 2 – Jetzt taut's“, 2006) und *DR. SEUSS' HORTON HEARS A WHO!* („Horton hört ein Hu“, 2008) und mehrere Matte Paintings für den ersten *ICE AGE*. Knapps erster Film als Art Director war der Oscar-nominierte Scrat-Kurzfilm "No Time For Nuts" (2006).

### **HARRY HITNER (Schnitt)**

Harry Hitner weiß nach mehr als zwanzig Jahren Erfahrung als Cutter mit Live-Action- und Animations-Filmen wie man Geschichten erzählen muss. Er stammt aus Süd Afrika und lebte und arbeitete in Los Angeles bis er für *ICE AGE: THE MELTDOWN* („Ice Age 2 – Jetzt taut's“, 2008) nach New York und zu den Blue Sky Studios kam.

©2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Property of Fox. Permission is hereby granted to newspapers and periodicals to reproduce this text in articles publicizing the distribution of the Motion Picture.

All other use is strictly prohibited, including sale, duplication, or other transfers of this material.

This press kit, in whole or in part, must not be leased, sold, or given away.

TWENTIETH CENTURY FOX ANIMATION präsentiert  
eine BLUE SKY STUDIOS Produktion

**„ICE AGE 3  
DIE DINOSAURIER SIND LOS“**

Regisseur .....CARLOS SALDANHA  
Ko-Regisseur .....MICHAEL THURMEIER  
Produzenten .....LORI FORTE  
.....JOHN C. DONKIN  
Ausführender Produzent .....CHRIS WEDGE  
Drehbuch .....MICHAEL BERG & PETER ACKERMAN  
.....und MIKE REISS und YONI BRENNER  
Story .....JASON CARTER EATON  
Musik .....JOHN POWELL  
Characters Design .....PETER DE SÈVE  
Künstlerische Leitung .....MICHAEL KNAPP  
Schnitt .....HARRY HITNER  
Besetzung .....CHRISTIAN KAPLAN, CSA

RAY ROMANO  
JOHN LEGUIZAMO  
DENIS LEARY  
SIMON PEGG  
SEANN WILLIAM SCOTT  
JOSH PECK  
and QUEEN LATIFAH

BILL HADER  
KRISTEN WIIG

Production Manager .....Michael J. Travers  
Supervising Sound Designer .....Randy Thom  
CG Supervisors .....Bryan Useo, Michael Eringis  
Co-Editor .....James M. Palumbo  
Sculpting Supervisor .....Michael DeFeo  
Modeling Supervisor .....David Mei  
Character Technical Direction Supervisors .....  
.....Stephen Unterfranz, Adam Burr  
Materials Supervisor .....Brian Hill  
Fur Supervisor .....Jamie Williams  
Layout Supervisor .....Robert Cardone  
Supervising Animator .....Galen Tan Chu  
Lighting Supervisor .....Haji Uesato  
Head of Lighting .....Andrew Beddini  
Effects Supervisor .....Kirk Garfield  
Stereoscopic Supervisor .....Jayme Wilkinson  
Research and Development Director .....Carl Ludwig  
Chief Scientist .....Eugene Troubetzkoy

**Voice Cast** (alphabetical)

Diatryma Girl .....Eunice Cho  
Scratte .....Karen Disher  
Glypto Boy .....Harrison Fahn  
Aardvark Mom .....Maile Flanagan  
Adult Molehog Male .....Jason Fricchione  
Gazelle .....Bill Hader  
Molehog Mom / Shovelmouth Mom .....Kelly Keaton  
Beaver Girl .....Joey King  
Ellie .....Queen Latifah  
Diego .....Denis Leary  
Aardvark Girl .....Allegra Leguizamo  
Sid .....John Leguizamo  
Aardvark Boy / Beaver Kid 2 .....Lucas Leguizamo  
Start Mom .....Clea Lewis  
Diatryma Mom .....Jane Lynch  
Eddie .....Josh Peck  
Buck .....Simon Pegg  
Little Johnny (Aardvark Kid) .....Christian Pikes  
Beaver Kid 1 .....Avery Christopher Plum  
Ronald (Shovelmouth Boy) .....Joe Romano  
Manny .....Ray Romano  
Dinosaur Babies / Flightless Bird .....Carlos Saldanha  
Molehog Girl 1 .....Manoela Scarpa Saldanha

Molehog Girl 2 .....Sofia Scarpa Saldanha  
Crash .....Seann William Scott  
Bird .....Cindy Slattery  
Scrat .....Chris Wedge  
Pudgy Beaver Mom .....Kristen Wiig  
Additional Voices .....Matt Adler, Steve Alterman  
.....Anthony Amorim, Claudia Besso, June Christopher  
.....Holly Dorff, Nicole Ehinger, David H. Kramer, Selenis Leyva  
.....Matthew P. McCarthy, David McCharen, Beatrice A. Miller  
.....Regan Mizrahi, Tim Nordquist, Devika Parikh  
.....Alexandra Pisacane, Jake Schwencke, Amanda Scott  
.....Johnathan Tchaikovsky, Pamala Tyson

**Story Department**

Production Supervisor .....Patrick Worlock  
Storyboard Artists .....Jeff Biancalana, Jony Chandra  
.....Jerod Chirico, Karen Disher, Eric Favela, Martin Lee Fuller  
.....Sam Hood, John Hurst, Trevor Jimenez, Tony Maki, Moroni  
.....Stephen P. Neary, Rafael Zentil  
Additional Storyboard Artists .....Michael Borkowski  
.....William H. Frake III, Wilbert Plijnaar, Chris Renaud  
.....Jeff Siergey, Adam Van Wyk  
Story Animatics .....Andrew H. Leung  
.....Christopher Siemasko  
Storyboard Colorists .....Jesse Bourdon, Josh Breidbart  
.....Max Garcia, Gordon Goane, Paris R. Hall Jr.  
.....Shushaank Khanna  
Production Coordinator / Script Supervisor .....Cindy Slattery  
Production Assistant .....Edward Kallab Corcoran

**Editorial Department**

Editorial Manager .....Jason Fricchione  
First Assistant Editor .....Erin Crackel  
Second Assistant Editors .....Kathy Graves, Chad N. Walker  
.....Justine Warwick  
Video Systems Engineer .....Gerard Sam-Zee-Moi  
Assistant Video Systems Engineer .....David Coulombe  
Production Coordinator .....Amanda Deering Jones

**Design and Previsualization**

Associate Production Manager .....Angela Calimag Macias

**Design**

Conceptual Designer .....Peter Clarke  
Sculptors .....Shaun Cusick, Vicki Sauls, Alena Wooten  
Set Design .....Arden Chan, Nash Dunnigan, Tom Humber  
.....Guillermo "Willie" Real, Clayton Stillwell  
.....Jon Townley, Lizette Vega  
Additional Set Design .....Jake Parker  
Color Design .....Ron DeFelice, Mike Lee  
.....Robert MacKenzie, Di (Peter) Nguyen  
Additional Color Design .....Vincent Di Nguyen  
.....Xiangyuan Jie, Sang Jun Lee  
Design Intern .....Wendy Park

**3D Previsualization**

Previsualization Lead .....Bryan Useo  
Previsualization Artists .....Joan Cabot, Sheng-Fang Chen  
.....Thomas Leavitt, Ed Robbins  
Design and Previz Production Coordinator .....Lisa Durr  
Design and Previz Production Assistant .....Catherine Dinh  
Additional Associate Production Manager .....Brian Grimenstein  
Additional Production Assistants .....Jacqueline Jones  
.....Gregory A. Lewis

**Modeling and Rigging**

Associate Production Managers .....Elizabeth Malpelli  
.....Chris Kuwata

**Modeling**

Character Modeling Lead .....Shaun Cusick  
Environmental Modeling Lead .....Brien Hindman  
Sr. Modelers .....Alexander Levenson, Salvatore Melluso  
.....Daniel Williams  
Modelers .....Ian M. Burkard, Juan Pablo Chen

.....Cleveland Hibbert, Tony Jung, Sook Yeon Lee  
.....Adam McMahon, Ed Robbins, Dave Strick  
.....Sabina Suarez Basanta, Motoko Wada, Brent Wong  
Additional Modelers ..... Daveed Kaplan, Jenga Mwendu

#### Rigging

Sr. Character Technical Directors ..... Stephen Gressak  
.....Benjamin Kilgore, Erik Ortega Malvarez, Scotty Sharp  
.....Aaron "Noodles" Walsman  
Character Technical Directors ..... Jeff Brodsky  
.....Brendan Condit, Casey Dame, Jason Davies, Mark Edwards  
.....Ian Etra, James Gu, Todd E.J. Hill, Yu-Li Liao  
Environmental Rigger / Character Technical Director .....  
.....Jane Chatot  
Additional Character Technical Director .....  
.....Ignacio "Nacho" Barrios  
Modeling and Rigging  
Production Coordinator ..... Rachel Kate Miller  
Modeling and Rigging  
Production Assistant ..... Julia Reeves

#### Materials and Fur

Associate Production Managers ..... Denise L. Rottina  
.....Mark Jacyszyn

#### Materials

Lead Materials TD ..... Keith Stichweh  
Sr. Materials Technical Directors ..... Ian Butterfield  
.....Josh Smeltzer, Nikki Tomaino  
Materials Technical Directors ..... Diana Diriwaechter  
.....Christopher Moore, Baaron Schulte, Daniel Ken Shimmyo  
.....Radhika Thirunarayanan  
Jr. Technical Director ..... Heather M. Brown

#### Fur

Lead Fur Technical Directors ..... Sheldon H.M. Chow  
.....Aamir Tarin  
Fur Technical Directors ..... David Barksdale  
.....Tamara Garabedian, Monika Sawyer  
Fur Development Leads ..... Eric Maurer, Mark Bajuk  
.....Kaho Albert Yu  
Fur Development Technical Directors ..... Jon Campbell  
.....Paul-Jozef "PJ" Macoy Torrevillas  
Materials and Fur Production Assistants ..... Daren Tillinger  
.....Joshua Spencer

#### Layout

Associate Production Managers ..... Chris Kuwata  
.....Fred Weinberg  
Lead Camera Operator ..... James Campbell  
Layout Consultant ..... Arden Chan  
Staging / Composition ..... William H. Frake III  
Sr. Workbook Artist ..... Jeff Beazley  
Workbook Artists ..... David Figliola, Bill Hodman, Ken Lee  
.....Alex Li, Kevin Thomason  
Additional Workbook Artist ..... Thomas Leavitt  
Previz Layout ..... Gregory Rizzi  
Camera TD ..... Thomas A. Hurlburt  
Layout Technical Lead ..... Karyn V.B. Monschein  
Sr. Final Layout Artist ..... Daniel Barlow  
Final Layout Artists ..... Aaron DiMunno, Kimberly Gilbert  
.....Karyn V.B. Monschein, Gary Telfer  
Technical Assistants ..... Kevin Higuera, Jennifer Brola  
Production Coordinator ..... Miranda Jackson  
Production Assistant ..... Bryan Graves

#### Assembly, Lighting Prep and Production Engineering

Associate Production Manager ..... Irka B. Seng-Bloom

#### Assembly

Lead Assembly Technical Director ..... Gareth Porter  
Assembly Technical Directors ..... Inna Agujen  
.....Melanie Martini, Kyle E. Smith, Antelmo Villarreal  
Additional Assembly Technical Directors ..... Haji Uesato

.....Harold Fraga

#### Production Engineering

Production Engineering Lead ..... Michael Toriello  
Additional Production Engineering Lead ..... Tim Speltz  
Production Engineers ..... Justin Leach, Gates Roberg-Clark  
.....Joseph "Jerril" Yoo  
Assembly and Lighting Prep Coordinator ..... Gina Grasso  
Additional Production Coordinator ..... Jacob Carlson  
Additional Production Assistant ..... Bryan Graves

#### Animation

Production Supervisor ..... Anthony Nisi  
Lead Animators ..... James Bresnahan, Hans Dastrup  
.....Juan Carlos Navarro-Carrión  
Sr. Animators ..... Nick Bruno, Jeff Gabor, Mika Ripatti  
.....Melvin Tsing Chern Tan  
Lead Character Development ..... David Gallagher  
Technical Animation Lead ..... Matthew D. Simmons  
Animators ..... Joseph Antonuccio, Dan Barker, Tony Bonilla  
.....Tab Burton, Scott Carroll, Andrew Coats, Paul F. Diaz  
.....Matthew Doble, Paul Downs, Nathan Jared Engelhardt  
.....Scott Farrell, Lance Fite, Jackie Fortin, Richard A. Fournier  
.....Adam Green, Ryan Hobbiebrunken, Robert Huth  
.....Sheldon Kruger, Bryan Larson, Scott Lemmer, Lluís Llobera  
.....Chip Lotierzo, Venece Lyman, Brian F. Menz  
.....Kyle "Cheeto" Mohr, Louis Mousseau, Keith Paciello  
.....Pete Paquette, Malcon Pierce, Robyne Powell, Amila Puhala  
.....Patrik Puhala, Michael Philip Richard, Gregory Rizzi  
.....Thom Roberts, Raymond Ross Jr., Derek Rozmes  
.....Henry Sanchez, Juan Pablo Sans, Stewart Shaw  
.....Garrett Shikuma, David R. Sloss, Nate Wall  
.....Michael C. Walling, Justin Weg  
Additional Animators ..... Abraham Aguilar, Jeff Almquist  
.....Jeff Beazley, James Campbell, Bevin Carnes, AJ Conrad  
.....Andy Conroy, Kent Culotta, Tom Danen, Rylan Davies  
.....Ryan Denniston, Sean Erme, Gordana Fersini, David Figliola  
.....David Gallagher, Ryan Glovka, Phillip Hall, Aaron Hartline  
.....Tim Hatcher, Leif Jeffers, Eric Johnson, Nicole Min Kang  
.....Brandon Kern, Aaron Kirby, Janet Lau, Wesley Mandel  
.....Jason S. Martinsen, Rich McKain, Alexiss Dawn Memmott  
.....Valerie Morrison, Chris Mullins, Mir Ural Noorata  
.....Teresa Nord, Michelle Ohana, Gwynne Olson-Wheeler  
.....David S. Peng, Van Phan, Tyler Phillips, Antonin Plante  
.....Alan Rogers, Kevin Rucker, Michael Sabalvaro  
.....Jessica Sances, Tom Saville, Matthew D. Simmons  
.....Jason Taylor, David Torres, Ricardo A. Vicens, Jeff Weidner  
Animation Production Engineer ..... Oliver Staebli  
Animation Technical Assistants ..... Jen Woodbury Downs  
.....Gwynne Olson-Wheeler, Heath A. Hollingshead  
.....Ricardo A. Vicens  
Production Coordinator ..... Kristin Labriola  
Production Assistants ..... Mir Ural Noorata  
.....Kristen Drewski

#### Effects

Associate Production Manager ..... Jennifer Kagel  
Sequence Leads ..... Alen Lai, Elvira Pinkhas, Mark Adams  
Effects Technical Directors ..... Hugo M. Ayala  
.....David Barksdale, Christopher Chapman, Rhett Collier  
.....Jamie B. Kirschenbaum, Sean Palmer, James Parente  
.....David Ryan Phalen, Matt Roach, Andrew Schneider  
.....Taylor Shaw  
Effects Animators ..... John David Thornton, Dan Chaika  
Additional Effects ..... Alex Frenklakh, Gates Roberg-Clark  
.....Antelmo Villarreal  
Production Coordinator ..... Jinyi Baird  
Production Assistant ..... Brendan Yi-Fu Tay

#### Lighting and Compositing

Associate Production Manager ..... Sean M. Murphy

#### Lighting

Additional Lighting Direction ..... David Esneault  
Lighting Leads ..... Jeeyun Sung Chisholm, Eldar Cholich

James Gettinger, Rosalinda Malibiran, Dan O'Brien  
 Aaron Ross  
 Sr. Lighting Technical Directors Lynn Bacino  
 Svetla Gressak, Jacob Richards, Jon Schroth  
 Skies Matthew Wilson  
 Lighting Technical Directors Jodi Lyn Bade, Clifford Bohm  
 Joan Cabot, Angel Camacho-Torres, Sheng-Fang Chen  
 Cheryl Davis, Jonathan Davis, Brian P. Dean  
 Nancy Thanh Dinh, Harold Fraga, Christine Gatchalian  
 Edward "Ted" Helmers, Youngwoong Jang, Chris Jolly  
 David M. Jordan, Lisa Kalmanson, Jina Kang,  
 P. Jasmine Katatikarn, Yuko Okumura, Stewart Pomeroy  
 Monika Sawyer, Wonchan Song, Quan Tran, Sergei Volkov  
 Matthew Wilson, Jay Jungmu You  
 Additional Lighting Technical Directors Michael Tanzillo  
 Gabriel "Zen2" Portnof, Terry Ziegelman

#### Compositing

Compositing Lead Dan Cayer  
 Sr. Compositor Ari Rubenstein  
 Compositor Greg Anderson

#### Finish Compositing

Finish Compositing Lead John Siczewicz  
 Sr. Finish Compositor Victor Banks  
 Finish Compositors Marion Engelbach-Ennis, Jud Estes  
 David E. Franks, Justin Gladis, Rohini Una Montenegro  
 Kristen Millette, David W. Reynolds  
 Additional Finish Compositor Ari Rubenstein  
 Lighting and Compositing Production Coordinator  
 Jacqueline Jones  
 Additional Production Coordinator Kevin R. Daly  
 Lighting and Compositing Production Assistant Sophia Ohara

#### Render and Data Management

Render and Data Management Technical Lead  
 Michael Kingsley  
 Technical Assistants Jinyi Baird, Alex Frenklakh  
 Justin Gladis, Brian R. Handler, Brandon Hugo May  
 Jacquelyn "Jac" Piette, Michael Tanzillo  
 Additional Technical Assistants Heather Raven Bradford  
 Paul-Jozef "PJ" Macoy Torrevillas

#### Stereoscopic

Production Supervisor Samantha Berg  
 Stereoscopic Technical Directors Daniel Abramovich  
 Elvis Au, Brian Cooper, Jud Estes, Stephen Jenkins  
 Jay-Vincent Jones, Jonathan King, Scott Minter  
 Stewart Pomeroy, Tridip Ray, Tim M. Townsend  
 Additional Stereoscopic Finishing Veronica Hernandez  
 Erica Hornung, Trish Van't Hul  
 Production Assistant Deborah R. Scott  
 Additional Production Assistant Kristina Hall

#### Software Development

Software Manager Maurice van Swaaij  
 Sr. Research Associates Hugo M. Ayala, Adam Burr  
 Richard Hadsell, Michael K. Reed, Trevor G. Thomson  
 Research Associates Justin Bisceglia, Jitendra "G2" Borse  
 Sean Palmer, Vinoad Senguttuvan  
 Information Systems Heather Raven Bradford  
 Jennifer Brola  
 Software Tools Lead Joe Higham  
 Additional Research Associate Doug Letterman

#### Systems

Head of Systems Andrew Siegel  
 Systems Administrators Joe Bonomo, Alex John Cuthbert  
 Tanika Grant, Jack Ham, George Jacobs, Mary Lynn Kirby  
 Cody Wexler

#### Production

Associate to the Producers Stephanie Swengel  
 Production Accountant Alexis Jallad  
 Scheduling Coordinator Tansal Arnas

Assistants to the Directors and Producers Michelle Lauricella  
 Miriam Wallen, Chloe Dahlborg, Jessica Spencer  
 Casting Associate Micah Dahlberg  
 Assistant to Mr. Wedge Victoria Dedvukaj  
 Production Support Dave LaMattina

#### Post Production

Re-Recording Mixers Randy Thom, Lora Hirschberg  
 Colette Dahanne  
 Supervising Sound Editor Gwendolyn Yates Whittle  
 Effects Editors Kyrsten Mate, Colette Dahanne  
 Andre Fenley  
 ADR Editors Richard Hymns, Marshall Winn  
 Dialogue Editor Cheryl Nardi  
 Foley Editors Suzanne Fox, E. Larry Oatfield  
 Supervising Sound Assistants Josh Gold, Leff Lefferts  
 Mix Support Nathan Vance, James Spencer  
 Foley Artists Jana Vance, Denise Thorpe  
 Foley Mixer Frank Rinella  
 Foley Recordist Sean England

Post Production Sound Services by  
 SKYWALKER SOUND  
 a Lucasfilm Ltd. Company  
 Marin County, California

Digital Support David Hunter, Tim Burby, Julie Soucek  
 Dino Tomelden  
 Video Edward Dunkley, J.T. Torrijos  
 General Manager Glenn Kaiser  
 Production Services Josh Lowden, Phil Benson  
 Jamison Empey, Jon Greber, Carrie Hundt  
 Client Services Eva Porter, Susan Leahy  
 Restoration and Library Services Casey Langfelder  
 Michael Levine  
 Engineering Support Steve Morris, Doug Ford  
 Howard Hammerman, James Austin

#### Music

Music Editor Tom Carlson  
 Score Performed by The Hollywood Studio Orchestra  
 Orchestrations by John Ashton Thomas, Kevin Kliesch  
 Dave Metzger, Randy Kerber, Rick Giovanazzo  
 Pete Anthony, Conrad Pope  
 Additional Arranging,  
 Midi Orchestration and Programming James McKee Smith  
 Paul Mounsey, Simon Greenaway  
 Orchestra Conducted by Pete Anthony  
 Concert Master Bruce Dukov  
 Guitar and Dulcimer George Doering  
 Orchestral Contractor Gina Zimmitti  
 Music Preparation Mark Graham, JoAnn Kane Music Service  
 Choir Contractor & Conductor Edie Lehmann Boddicker  
 Recorded and Mixed by Shawn Murphy  
 Score Recorded at The Newman Scoring Stage,  
 Twentieth Century Fox Studios  
 Score Mixed at 5 Cat Studios, Los Angeles, CA  
 Recordist Tim Lauber  
 Engineer Denis St. Amand  
 Stage Managers Tom Steel, Dominic Gonzales  
 Scoring Editor David Channing  
 Scoring Digital Recordist Erik Swanson  
 Score Technical Consultant Koji Egawa  
 Digital Score Production Michael Mollo  
 Score Production Coordinator Germaine Franco  
 Music Production Assistant Beth Caucci



**Songs**

"You'll Never Find Another Love Like Mine"  
 "You'll Never Find Another Love Like Mine"  
 Written by Kenneth Gamble and Leon Huff  
 Written by Kenneth Gamble and Leon Huff  
 Performed by Lou Rawls  
 Solo Violin performed by Roger Wilkie  
 Courtesy of Philadelphia International Records  
 Solo Accordion performed by Frank Marocco  
 By arrangement with Sony Music Entertainment  
 Solo Piano performed by Randy Kerber

"Walk The Dinosaur"  
 "The Whiffenpoof Song"  
 Written by Donald E. Fagenson, Randall Keith Jacobs  
 and David Jay Weiss  
 Written by Tod B. Galloway, Meade Minnigerode,  
 Performed by Queen Latifah  
 George S. Pomeroy, Rudy Valée and Moss Hart  
 Produced by Cool and Dre  
 Queen Latifah performs courtesy of Flavor Unit Records

"The Chipmunk Song (Christmas Don't Be Late)"  
 "Alone Again (Naturally)"  
 Written by Ross Bagdasarian  
 Written by Gilbert O'Sullivan  
 Performed by Chad Fischer  
 Produced by Hugo Nicolson

"Adagio" from Spartacus  
 by Aram Khachaturian  
 Dialogue and ADR Recording ..... Peter Gleaves  
 ..... Jeff Gomillion, Roy Latham, Peter Mendonca, George Thompson

Digital Intermediate by EFILM

Digital Intermediate Colorist ..... Natasha Leonnet  
 Digital Intermediate Project Manager ..... Eileen Godoy  
 Digital Intermediate Editor ..... Amy Pawlowski  
 Color Timer ..... Chris Regan  
 Titles by ..... Scarlet Letters

Rendered with CGISudio™

Render Servers and Workstations ..... Sun Microsystems  
 Edited using ..... AVID Technology  
 Compositing Software Support ..... The Foundry

**Blue Sky Studios**

Chief Operating Officer ..... Brian Keane  
 Director of Finance ..... Jason Wasserman  
 General Manager ..... Bruce Anderson  
 Director of Human Resources ..... Travis Griffith  
 Studio Production Manager ..... Maria Criscuolo  
 Director of Facilities ..... Linda Zazza  
 Manager Marketing and Communications ..... Christina Witoshkin  
 Licensing and Marketing Coordinator ..... Michelle Lauricella  
 Recruiter ..... Sabrina de los Rios  
 Human Resources ..... Christopher A. Kappler, Kim Chase  
 Accounting ..... Puru Patnekar, Courtney Hazel  
 ..... Marie D. Dorval-Barnes  
 Executive Assistant ..... Theresa Brower  
 Studio Operations ..... Diane Shasta-Dominguez, Andres Lavin  
 ..... Quitten Johnson, Lauren Conway Weber  
 Production Interns ..... Kathryn Durfee, Dawn Fidrick  
 ..... Kate Guenther, Ian Higgenbotham, Brett Hirschberg  
 ..... Erica D. Maldonado, Sarah Millet, Gianna Orzo, Dana Piazza  
 ..... Jake Rugino, Kaitlin Sullivan  
 Blue Sky Hatchlings ..... Martin Huxley Ayala  
 ..... Neko Rae Bade, Kyra Lyn Bonilla, Clara Madeleine Bonomo  
 ..... Jacob Wulf Brodsky, Jackson Scott Campbell

.....Lilah Avery Carroll, Ida Rectra Cogan, Ronan Collier  
 ..... Eli & Enoch Dastrup, Zef Dedvukaj, Isabella Sofia Diaz  
 ..... Eric Christopher Downs, Morgan Sage Eaton  
 ..... Gwen Casey Grace Eringis, Cyrus Q. Etra  
 ..... Lucille Walker Figliola, Veronica Rae Frenklakh  
 ..... Hannah Rose Gettinger, Grier Harrison-White  
 ..... Erik Tristan Helmers, Alexandra Leigh Hill  
 ..... Chloe Jacqueline Knapp, Lucy June Leavitt  
 ..... Sophia Rose Levenson, Jackson Mackenzie  
 ..... Tyler Gwynne Calimag Maurer  
 ..... Halle Catherine "Rahr II" Monschein, Allison Jeesoo Park  
 ..... Allison Grace Pomeroy, Julia Scarpa Saldanha  
 ..... Westley Dov Soreff, Layla Tan, Sadie Louise Trager  
 ..... Phoebe Tran, Ava Vicens, Sloan Pauline Wasserman

The Producers wish to thank the families of our dedicated crew for their support in making this Production possible.



**Kodak**

Motion Picture Products

Approved No. 45289



Copyright © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation in all territories except Brazil, Italy, Japan, Korea and Spain.

Copyright © 2009 TCF Hungary Film Rights Exploitation Limited Liability Company and Twentieth Century Fox Film Corporation in Brazil, Italy, Japan, Korea and Spain.

The events and characters depicted in this photoplay are fictitious. Any similarity to actual persons, living or dead, or to actual events or firms is purely coincidental.

Ownership of this motion picture is protected by copyright and other applicable laws, and any unauthorized duplication, distribution or exhibition of this motion picture could result in criminal prosecution as well as civil liability.

