

Gefördert durch
**Film und Medien
Stiftung NRW**

CAPTAIN
HOG
& seine Freunde



Captain Hog und die Karibikpiraten

Genre: Abenteuer-Animationsserie über den Klimawandel
Zielgruppe: Kinder (6-10 Jahre)
Facts: 12 x 23 Minuten
Setting: In der heutigen Zeit auf einer kleinen Insel der Bahamas in einer Welt ohne Menschen

Synopsis

Als drei Tierkinder auf ihrer Karibikinsel über einen alten Piratenhut und den berühmten Piratengeist Salzeria stolpern, stellt sich ihr Leben auf den Kopf: Plötzlich können sie überall Naturgeister sehen, die durch den zunehmenden Umweltkollaps in Gefahr schweben! Als frischgebackene, waschechte Piraten wollen das erfindungsreiche Ferkel Hog, das vorwitzige Baumrattenmädchen Nuts und der lebensfrohe Flamingo Pinky die Welt retten und stürzen sich in ein witziges Abenteuer nach dem anderen. Schaffen sie es gemeinsam mit ihrem Einfallsreichtum den Naturgeistern und ihrer Insel zu helfen?



Die Insel und die Piratenbanden

Fernab der Zivilisation, mitten im blauen Meer der Karibik liegt die idyllische Insel Piradies. Die Insel wird umgeben von gefährlichen Riffen: Schiffe ist es fast unmöglich, auf die Insel zu gelangen – oder wieder von ihr weg. Einst gab es viele Gerüchte, dass eine berühmte Piratin dort einen gewaltigen Schatz versteckt habe. In der Hoffnung, diesen Schatz, Reichtum und Ruhm zu erlangen, versuchten viele Piraten auf die Insel zu gelangen. Doch all ihre Schiffe kenterten an den Riffen und sie waren fortan auf der Insel gestrandet. Deswegen kann man auch heute noch die Wracks der verschiedenen Piratenschiffe aus dem Wasser ragen oder am Strand liegen sehen.

Keiner der Piraten konnte jedoch jemals den besagten Schatz finden. Und da sie nun auf der Insel gefangen waren, machten sie das Beste draus und begannen, die Insel zu ihrem Zuhause zu machen. Sie bauten aus den Wracks Häuser, zogen in Höhlen oder fanden in den Wäldern ein neues Zuhause.

Als eines Tages das Pferd Ross Caballero auf die Insel kam und den Tieren auch Wissen und Kultur mitbrachte, bauten sie aus einem alten Segelschiff am Strand eine Schule für die Kinder. So vergingen die Jahre auf der Insel und die Tiere taufte sie auf den Namen Piradies.

Und obwohl sie nicht mehr in See stechen, blieben die Tiere ihren Piratentraditionen treu. So formierten sich viele verschiedene Piratenfraktionen auf der Insel, die sich auf bestimmte Aufgaben spezialisierten. Ab einem gewissen Alter schließt sich jedes Inselmitglied einer von ihnen an.

Auf dem weißen, traumhaften Strand, wo die alten Schiffswracks liegen, leben die „Star-Piraten“. Sie sind die berühmten schwimmenden Schweine, die sich auf Unterhaltungsshows für die ganze Insel spezialisiert haben. Am Strand veranstalten sie große Schwimmshows, stellen historische Seeschlachten nach und haben verschiedene Wassersportwettkämpfe.

Indessen - im üppigen, dichten Wald der Insel - verrichten die verschiedensten Nager Arbeiten und Aufgaben. Es sind Mäuse, Baumratten, Dachse und andere Kleinsäugetiere, die zusammen den „Nagerflotten-Konzern“ bilden. Sie sind zuständig für die Logistik, Nahrungsbeschaffung und andere Arbeiten. Der Dachs DonCoon ist der Kapitän dieser Piratenbande und will, dass seine Piratencrew die beste auf der Insel wird. Deswegen ist es im Wald niemals ruhig und ständig wuselt jemand herum.

Auf der Suche nach Entspannung findet man diese tief im Wald an einem See. Ausgestattet mit Fruchtcocktails, Singvögeln und Massagen kann man im dort befindlichen Spa „Zur singenden Nixe“ entspannen. Geleitet wird diese von der Seekuhdame Gloria und den „Glorreichen Piraten“, einer Bande, die aus verschiedenen Vögeln und Insekten zusammengesetzt ist. Aufregender sind die Höhlensysteme der Insel. Man muss vorsichtig sein, da man sich allzu leicht in den unübersichtlichen Gängen und Grotten verlaufen kann. Doch folgt man der fetzigen Musik, die in den Höhlen zu hören ist, kann man die „Stylez-Piraten“ treffen.

Mode, Trends, Parties, einfach alles was angesagt ist und Spaß macht – dafür ist diese Piratenbande bekannt. In den Grotten veranstalten sie die besten Parties und machen Musik, die jedes Tier zum Tanzen bringt.

Trotz der vielen Piratenbanden gibt es Regeln und Gesetze auf Piradies. Wenn sich wer streitet und eine Lösung gebraucht wird, ist der westliche Strand der wichtigste Ort.

Die Geisterwelt

Die Insel ist umgeben von Naturgeistern. Sie sind kleine, unscheinbare Wesen - manche klein wie Glühwürmchen, andere groß wie Tennisbälle. Selten hat man von größeren Exemplaren gehört, aber solche soll es auch geben. Dabei haben sie alle dieselbe Form: Rund wie ein Ball schweben sie herum und blicken neugierig auf alles.

Die Geister sind überlebenswichtig für die Natur, die Insel und die gesamte Welt. Jeder Naturgeist hat eine bestimmte Aufgabe, damit die natürliche Balance gewährleistet bleibt: Sei es das Wachstum von Pflanzen, die Formen der Wolken, die Wärme der Luft, die Entwicklung von Gestein und Mineralien. Ihre Wichtigkeit geht so weit, dass es sogar Geister gibt, die sich um die Temperatur des gesamten Planeten kümmern. Sie arbeiten häufig zusammen und haben untereinander ein Ökosystem entwickelt, wodurch sie sich gegenseitig beeinflussen.

Der Strand ist felsig und steinig und hier leben die beiden Leguane Basi und Lisk mit ihrem Adoptivsohn Pinky. Die Leguane lebten schon auf der Insel, bevor die Piraten kamen.

Deswegen werden sie wie Könige behandelt, sie regeln die Vorgänge auf der Insel, erlassen Gesetze und urteilen bei Streitigkeiten.



Die Geister sind für die Tiere unsichtbar. Deswegen merken sie auch nicht, welche feine Symbiose die Geister mit der Natur eingehen. Wenn zum Beispiel Unmengen an Bäumen abgeholzt werden, haben die Baumgeister keinen Lebensraum mehr und können die Bäume nicht mehr zum Wachsen bringen. Dadurch staut sich in den Baumgeistern ihre Energie, sie schwellen an und werden krank. Diese kranken Geister beginnen zu glühen und erhöhen die Temperatur oder sind nicht mehr in der Lage zu schweben und kullern ins Meer – dadurch steigt der Wasserspiegel an.

Hog, Nuts und Pinky können als einzige Tiere die Naturgeister sehen. Sie haben es sich zur Aufgabe gemacht, die Naturgeister zu schützen, gesund zu pflegen und zu retten, falls mal ein Tier diese unabsichtlich bedroht. Die drei Tierkinder wissen nämlich: Ohne die Naturgeister gibt es keine Umwelt, keine Insel und auch keine Tiere.

Hog

Hog ist ein junges Ferkel mit einem sanften Fell und braunen Flecken. Er hat große Augen, die neugierig auf die Welt und ihre verborgenen Geheimnisse schauen – doch häufig blickt er auch ein wenig besorgt drein.

Er gehört zur Familie der Schwimm-Schweine, die auf Piradies ihr halbes Leben im Wasser verbringen. Aber als Hog schwimmen lernen sollte, verletzte er sich schwer an einer Koralle. Seitdem hat er große Angst vor dem Meer – die er erst lernen muss, zu überwinden.

Hog ist überaus einfallsreich und kreierte am laufenden Band Erfindungen. Ihm fallen dabei Sachen ein, auf die sonst kein anderes Tier kommen würde.

Er träumt davon, diese Erfindungen auf all seinen Abenteuern auszuprobieren, Neues und Unbekanntes zu entdecken und davon zu lernen. Und die Welt vollends zu verstehen und vielleicht etwas besser zu machen.

Hog's größte Stärke ist seine Vorstellungskraft – doch alles Schlimme, was passieren könnte, kann er sich dadurch leider auch lebhaft vorstellen. Zum Glück hat er seine beiden Freunde Nuts und Pinky, die ihn immer zu neuen Abenteuern ermuntern und mitnehmen.

Wenn er dann mit ihnen zusammen ist und mit ihnen die Welt erkundet, dann wird seine Neugier und seine Abenteuerlust so stark, dass er sogar seine eigenen Schwächen und Ängste vergisst.

Als ihn der Piratengeist Salzeria zum neuen Piratenkapitän ernennt und seine Freunde die Crew sein sollen, steht er vor viel Verantwortung, Gefahren und Situationen, vor denen er sich immer gefürchtet hat. Er lernt, mehr an seine Fähigkeiten, Talente und vor allem an sich selbst zu glauben.

„Wenn wir diesen Weg nehmen wollen, dann habe ich noch eine Seilwinde dabei. Aber Vorsicht, es könnten noch Steine herabfallen und wer weiß, was für gefährliche Fallen uns erwarten und dann Oh, ihr seid schon vorgegangen. Wartet auf mich! Das ist der falsche Weg!“



Nuts

Nuts ist ein selbstbewusstes Baumrattenmädchen mit kämpferischem Blick und strubbeligem Fell. Immer ein Stöckchen im Mundwinkel kauend, schreckt sie vor keiner Arbeit oder Gefahr zurück. Ganz im Gegenteil: Aufgewachsen im Wald – der nie schlafenden Metropole der Insel – verspürt Nuts immer den Drang, etwas tun zu müssen und liebt darum Spannung und Aufregung über alles.

Doch viel zu oft handelt sie zu schnell und ohne darüber nachzudenken. Ihr Motto ist: „Lieber jetzt handeln, statt es später zu bereuen!“

Auch ihr Selbstvertrauen und ihre Furchtlosigkeit stehen ihr manchmal selbst im Weg, denn dann überschätzt sie ihre Fähigkeiten oder glaubt, sie könne es ganz allein bewerkstelligen.

Doch wenn sie mit ihren Freunden Hog und Pinky unterwegs ist, ist alles anders. Ihnen muss sie nichts beweisen, bei ihnen kann sie frei lachen oder auch mal traurig sein und getröstet werden. Deswegen hütet sie jede Erinnerung an ihre gemeinsamen Abenteuer, Ausflüge und Unternehmungen wie einen Schatz und will immer mehr dieser Erinnerungen sammeln.

„Ha! Die Schlangen von heute sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. Kaum hat man sie verknotet, geben sie schon auf.“

Nuts hat eine stark idealistische Einstellung und möchte, dass es allen Tieren auf der Insel gut geht. Sie glaubt, dass sie dies am besten erreichen kann, wenn die Insel so bleibt, wie sie ist. Deshalb setzt sie sich dafür ein, die Insel sauber zu halten und sträubt sich vor neuen Dingen, die vielleicht die Insel verändern könnten – oder ihre Freunde verändern könnten. So misstraut Nuts erst einmal allem, was neu scheint.

Ihre gemeinsamen Abenteuer als Piraten zeigen ihr, dass auch Veränderungen und Unbekanntes gut sein können und ihre gemeinsame Welt sogar besser machen können.



Pinky

Als junger Flamingo ist Pinky noch nicht komplett rosa, sondern grau. Nur eine einzelne Feder, die Pinky auf dem Kopf trägt, erstrahlt in einem prachtvollen Pink. Sie ist Pinkys ganzer Stolz und er schwingt sie mit jeder Kopfbewegung grazil herum.

Als Ziehsohn der Leguane, die auf der Insel als Adlige angesehen werden, hat Pinky eine glamouröse Ausstrahlung, ein gepflegtes Erscheinungsbild und Auftreten. Dadurch ist Pinky auch sehr eitel. Ständig achtet er darauf, wie er aussieht und ob seine Feder noch richtig steht.

Pinky ist ein Flamingo, der nur im Hier und Jetzt lebt: Er möchte eine unkomplizierte und entspannte Zeit mit seinen Freunden und Familie verbringen und einfach nur Spaß haben, ohne sich um etwas Sorgen machen zu müssen.

Deswegen bemüht er sich immer drum, seine Freunde mit Witzen und Abenteuern zum Lachen zu bringen. Seine lebenslustige und optimistische Einstellung kann jeden Frust und Trauer wieder in Heiterkeit verwandeln und den Glauben an das Ziel zurückgeben.

Seine Schwächen sind, dass er mit seiner guten Laune manchmal die Gefahren übersieht und auch ein wenig faul ist.

Die gemeinsamen Abenteuer als Piraten zeigen Pinky, dass man aus Fehlern lernen und sich für die Zukunft vorbereiten muss – da es sonst vielleicht kein Morgen geben könnte, in dem man Spaß mit Hog und Nuts Spaß haben kann.

„Wow, seht ihr diesen Lavageist?! Ich will ihn anfassen! Auuuu, heiß! Hey, wir könnten Pilze auf ihm braten!!“



Salzeria de Suerte Magneficia Peiran, oder auch einfach Sally

Salzeria ist eine Piratin durch und durch. Aber sie ist auch ein Geist - mit ihrem durchsichtigen Körper schwebt sie stets eine Handbreit über dem Boden. Salzeria war einst eine der berühmtesten Piratinnen auf den großen Weltmeeren, bis sie ein Fluch in einen Geist verwandelte - seitdem geistert sie in einer Höhle auf der Insel Piradies. Eines Tages wird sie von Hog, Nuts und Pinky gefunden. Mit den drei Tierkindern wittert Salzeria endlich die Chance, sich ihren Traum zu erfüllen: Wieder das Leben - also das „Un“-leben eines Piraten zu führen - in See zu stechen, aufregende Abenteuer zu erleben, Schätze zu entdecken und Ruhm zu ernten. Salzeria ist in jeder noch so aufregenden Situation komplett entspannt und ruhig, nichts kann sie aus der Ruhe bringen. Nun ja, als Geist kann einem ja auch kaum etwas passieren. Zudem ist sie bei allem leidenschaftlich dabei und spornt Hog, Nuts und Pinky an, mit genauso viel Elan an eine Sache heranzugehen, wie sie selbst.

Doch als Lehrerin der drei wird Salzeria auch mit Fragen konfrontiert, die sie nicht beantworten kann: Obwohl sie mehr als 300 Jahre alt ist, weiß Salzeria nicht viel über die heutige Welt. Doch ihr Piratenstolz erlaubt es ihr nicht, dass die Kinder sie für unwissend und schwach halten. Also lügt Salzeria, dass sich die Balken biegen. Dabei ist sie sich für keine Lüge zu schade, auch wenn das vielleicht manchmal bedeutet, durch diese Lügen erst die Probleme zu verursachen.

„DAS erinnert mich glatt an meine ruhmreiche Zeit, als ich auf einer Kanonenkugel reitend gegen sieben Riesen gekämpft habe!“

Doch hier kommt Salzerias Fluch ins Spiel: Immer, wenn sie lügt, fängt ihr Körper an grün zu leuchten. Bislang kann sie sich immer herausreden - doch eines Tages werden die Tierkinder herausfinden, dass Salzeria sie ständig anflunkert. Und obwohl sie aus Hog, Nuts und Pinky wirklich gerne Piraten machen will, ist die Verantwortung für ihre drei Auszubildenden ihr so manches Mal zu viel, weswegen sie dann einfach verschwindet und die drei sich selbst überlässt. Doch die drei Tierkinder sind starke und echte Piraten und bestehen trotzdem alle Abenteuer und Strapazen.

Mit jedem Abenteuer erkennt Salzeria mehr, dass sie eigentlich nicht nach Ruhm oder Abenteuer sucht, sondern nach einer Familie – und sie auch Verantwortung für diese Familie übernehmen muss.



Episoden Staffel 1

1 Eine neue Piratenbande

Der große Tag der Entscheidung ist da: Heute sollen die drei Tierkinder Hog, Nuts und Pinky in einer Zeremonie endlich eine der Piratenbanden von Piradies wählen. Doch dies bedeutet gleichzeitig, dass die Freunde fortan getrennte Wege gehen würden. Als die drei gerade dabei sind, ein ausgetrocknetes Waldgebiet zu untersuchen, finden sie eine alte Schatzkarte. Diese führt sie in eine geheime und gefährliche Grotte, wo die Kinder den lang eingesperrten Geist der Piratin Salzeria befreien. Salzeria wittert die Chance, mit ihnen zusammen endlich wieder eine Piratenbande zu gründen, doch die Kinder lehnen ab. Sie entdecken, dass sie plötzlich in der Lage sind, Naturgeister zu sehen: Kleine schwebende Kugeln, die für die Balance der Natur zuständig sind. Mit dieser Fähigkeit können sie einen großen, erbosten Naturgeist aufspüren, der den ganzen Wald zu entzünden droht. Hog schafft es, den Geist zu besänftigen, indem sie das ausgetrocknete Waldgebiet mit Wasser versorgen. Die Kinder begreifen, dass sie die Macht haben, die Welt zu verändern und sie gründen ihre eigene Piratenbande – mit Salzeria als ihrer Mentorin und Hog als ihrem Kapitän.

2 Die Piratenprüfung

Als Salzeria von ihren abenteuerlichen Geschichten erzählt, beginnt Hog daran zu zweifeln, ob er selbst als Piratenkapitän geeignet ist. Zum Beweis dessen schlägt Salzeria drei Prüfungen vor. Um seinen Mut zu testen, soll er einer riesigen Schlange ihr Ei stehlen - doch Hog traut sich nicht und Pinky erledigt die Aufgabe stattdessen. Als Hog seine Stärke beweisen soll, scheitert er auch am kleinsten Stein, während Nuts sogar einen Felsen mit links in die Ferne schleudern kann. Bei der dritten Prüfung geht es um die Freiheit als Pirat: Lärm machen und richtig feiern! Doch als Hog sieht, dass der Lärm den Naturgeistern schadet, weigert er sich. Hog scheint wohl kein geborener Kapitän zu sein. Aber als die große, gehörnte und verärgerte Schlange den Kindern nachläuft und sie angreift, beweist Hog seine wahren Stärken: Mit seiner Klugheit kann er einen schlaunen Plan austüfteln, der die Schlange besiegt. Mithilfe seiner Empathiefähigkeit erkennt Hog, dass die Schlange eigentlich nur ihr Ei zurück haben wollte. Und mit viel Herz, gibt er der Schlange ihr Ei zurück und entschuldigt sich, wodurch die Schlange die Kinder in Frieden lässt. Nun sind sich alle einig: Hog ist der beste Piratenkapitän überhaupt!

3 Auf das Öl, fertig, los!

Wie es für Piraten so üblich ist, beauftragt Salzeria die Kinder damit, einen Schatz zu finden. Doch stattdessen stoßen die Kinder auf eine Ölquelle. Und in diese fällt ausgerechnet die Spinnenkrabbe Mario mitten hinein. Mario gehört zu den „Landsegler-Piraten“, die sich auf den segelbetriebenen Transport von Tieren und Waren spezialisiert haben. Doch Mario ist mittlerweile zu alt und zu langsam für seinen Job und keiner möchte mehr mit ihm mitfahren. Als Mario entdeckt, dass er mit dem Öl einen Motor betreiben kann, scheinen seine Probleme gelöst zu sein und er ist wieder die schnellste Krabbe von allen. Aber die Motoren produzieren schwarzen Rauch, welcher die Tiere, den Wald und auch die Naturgeister krank macht. Dagegen wollen Hog, Nuts und Pinky etwas tun und fordern die Krabbenbrüder zu einem Rennen heraus. Zwar kann Nuts mit den Krabben mithalten, indem sie auf die Hilfe der anderen Waldtiere setzt, aber es scheint, als würden trotzdem die Spinnenkrabben gewinnen. Erst als sein Bruder Luigi durch den Rauch krank zusammenbricht, sieht Mario seinen Fehler ein. Gemeinsam mit den Kindern entwickeln sie ein gemeinschaftliches Transportsystem, welches schneller und spannender ist und vor allem niemandem schadet.

4 Die goldene Kokosnuss

Pinky ist auf der Suche nach seiner Identität in der Piratenbande. Er möchte gerne der Kanonier werden, dafür braucht er Obst als Munition für sein Katapult. Aber alle Obstbäume und Sträucher sind komplett abgeerntet worden! Schuld daran ist die Seekuh Gloria mit ihrem Kolibrischwarm - sie will den alljährlichen Kochwettbewerb gewinnen. Damit Gloria damit nicht durchkommt, treten die drei Freunde im Wettbewerb gegen sie an. Ihr Weg zum Sieg führt sie zu einer Palme mit goldenen Kokosnüssen. Doch kurz vor dem Ziel kommt ihnen Gloria in die Quere und kann mit den goldenen Kokosnüssen entkommen. Nur noch schwarze Kokosnüsse sind übrig, die auf dem Boden liegen. Durch einen Zufall entdeckt Pinky, dass das Innere der schwarzen Kokosnüsse köstlich ist – so können die Kinder den Kochwettbewerb doch noch für sich entscheiden. Pinky bringt Gloria bei, wie man aus alten und unschönen Lebensmitteln beeindruckende Mahlzeiten zubereiten kann – der Smutje der Crew ist geboren!

5 Erinnerungsreisen und andere Gefahren

Salzeria will den drei Kindern beibringen, wie man an Schiffstau hochklettert. Dafür wollen sie an einem alten, großen Baum üben, doch DonCoon hat den Baum in ein Hotel umgestaltet. Nuts ist über diese Veränderung erbost und möchte mit ihren Freunden gerne Orte auf der Insel besuchen, die mit gemeinsamen Erinnerungen verbunden sind. Doch auch diese Orte haben sich verändert - durch die Tiere und auch den steigenden Wasserspiegel. Nuts hat Angst, dass selbst ihre Freunde sich verändern werden. Hog schlägt vor, neue Erinnerungen zu kreieren: Durch ein Abenteuer, woran sie früher schon einmal gescheitert sind - die Kinder wollen mit dem Boot durch die Felsen und Riffe aufs weite Meer gelangen. Durch den angestiegenen Wasserspiegel können die Freunde die Felsen unter Wasser nicht sehen und drohen zu kentern. Erst als Hog eine seiner neuen Erfindungen einsetzt, schaffen die Kinder es bis hinter die Felsen. Nuts sieht ein, dass nicht alle neuen Dinge und Veränderungen schlecht sein müssen.

6 Styles, Mode und Fledermäuse

Salzeria besucht zum ersten Mal die Schule von Hog, Nuts und Pinky, wo gerade der neueste Trend rumgeht: die Fledermäuse der „Stylez-Piraten“ tragen skurrile, schwarze Plastikgewänder und werden dadurch zu den coolsten Schülern auf der Schule. Pinky möchte ebenso trendy sein und will sich und seinen Freunden von den Fledermäusen Piratenkleidung schneidern lassen. Unterwegs treffen sie die Hexenmotte Bill, den Besitzer eines Second Hand Ladens, der nicht mehr gut läuft. Auch Pinky hat kein Interesse daran. In den Höhlen der Fledermäuse sehen die Kinder, dass die Fledermäuse ihre Kleidung aus Öl herstellen und Unmengen von Müll einfach ins Meer werfen. Die Kinder wollen diese Verschwendung stoppen, doch dies gelingt erst, als sie mit viel Kreativität und Bills gebrauchten Materialien, Federn und Stoffen einen Modewettbewerb gegen die Fledermäuse gewinnen.

Episoden Staffel 1

7 Nuts gegen die singende Nixe

Nuts möchte Hog beibringen, wie man schwimmt und ihm helfen, seine Angst zu überwinden. Sie will ihm zeigen, welche wunderschönen Korallen man im Meer entdecken kann. Doch sie muss mit Erschrecken feststellen: Die Korallen sind krank und sterben ab – überhitzte Naturgeister kullern von der Insel ins Wasser und schaden den Korallen. Grund dafür ist Gloria und ihr neues Spa. Sie hat erwärmte Bäder, die durch einen Holzofen angefeuert werden. Die verbrannte Asche und die erhitzten Geister werden einfach ins Meer gepumpt. Nuts ist aufgebracht und fordert die Schließung des Spas. Doch Gloria weigert sich und Nuts beginnt, das Spa zu sabotieren. Es entfacht ein Kampf zwischen den beiden und es kommt zu einem großen Wassertornado, welcher alle Tiere in Gefahr bringt. Erst als Gloria und Nuts zusammenarbeiten, können sie die Katastrophe verhindern. Die beiden Sturköpfe finden einen Weg, wie das Spa geöffnet bleiben kann, ohne dass dabei die Korallen und Naturgeister leiden müssen.

8 Eine kühle Brise

Die Sommertage auf Piradies sind unerträglich heiß geworden und die Wassershows der „Stars-Piraten“ bleiben unbesucht. Hogs Eltern müssen darunter leiden. Aus Sorge heraus will Hog etwas dagegen unternehmen: Er baut für jeden Gast eine kleine Kühlkiste, die durch einen integrierten Windgeist frische Luft erzeugt. Die Kisten sind ein voller Erfolg, doch Hog fällt auf, dass nach einer Weile die Luftgeister darin anfangen zu glühen und in den Himmel zu steigen. Er ignoriert es, da er mit allen Mitteln seinen Eltern helfen möchte. Erst als Pinky und Nuts entdecken, dass die glühenden Luftgeister eine heiße Decke bilden und drohen, auf die Insel zu fallen, sieht Hog seinen Fehler. Zusammen mit seinen Eltern müssen die Kinder im Wettlauf gegen die Zeit die Kühlkisten zerstören. Hogs Eltern versichern ihm, dass er keine großen Leistungen bewerkstelligen muss, damit sie auf ihn stolz sind. Zusammen mit den „Stars-Piraten“ entwickelt Hog einen Generator, der durch die Bewegungen der Schweine in den Shows gleichzeitig für Abkühlung sorgt und den Luftgeistern nicht schadet.

9 Der Federball

Bei Salzerias Fechtkurs bemerken Hog und Nuts, dass Pinky neue pinke Federn bekommen hat. Dieser ist völlig außer sich vor Freude und läuft zu seinen Eltern, den königlichen Leguanen Basi und Lisk. Sie haben ihm eine Überraschung versprochen: Als Basi und Lisk Pinkys neue Federn sehen, verkünden sie, dass Pinky nun als Kronprinz mehr Verantwortung tragen soll. Er soll einen Ball veranstalten und Pinky bittet hilflos seine Freunde um Unterstützung. Doch die beiden haben ganz unterschiedliche Vorstellungen, wie der Ball auszusehen hat: Während Nuts ihn ganz traditionell gestalten will, möchte Hog den Ball modern gestalten. So arten die Planungen in einem großen Streit aus. Pinky weiß nicht, was er selbst eigentlich möchte und flüchtet lieber. Erst als im Streit der königliche Thron in zwei Teile bricht und Pinky ihn wieder flickt, findet er zu seiner Identität: Er möchte trotz seiner neuen Federn noch ein Kind bleiben und diese Zeit genießen. Die Feierlichkeiten enden mit einer großen Essensschlacht.

10 Ansteigende Gefahr

Damit sie ihr Piratenschiff bauen können, brauchen die Kinder Holz. Im Wald treffen sie DonCoon, der gerade Bäume fällt, um Unterkünfte für die vor dem ansteigen den Meeresspiegel fliehenden Tiere zu bauen. Um an einen Baum für ihr Schiff zu kommen, erfindet Hog eine Entwurzelungsmaschine. Dadurch kann DonCoon die Bäume schneller fällen und hat schon bald einen großen Teil des Waldes abgeholzt. Hog bemerkt einige Baumgeister, die aus den gefällten Bäumen ins Meer kullern. Doch aus Angst vor dem Meer will Hog das Problem nicht genauer untersuchen. In der Nacht wird Hog unsanft aus seinem Schlaf geweckt – sein Haus steht unter Wasser, der Meeresspiegel ist noch weiter angestiegen. Wieder sieht Hog Baumgeister, die ins Meer kullern. Diesmal traut er sich, springt ins Meer und findet den Grund für den Anstieg in den aufblähenden Geistern. Die drei Freunde machen sich sofort auf den Weg, die mittlerweile unkontrollierbare Entwurzelungsmaschine zu stoppen. Nach der ganzen Aufregung pflanzen sie neue Bäume, damit die Baumgeister wieder ein neues Zuhause haben können.

11 Das Kraftwerk der Zukunft

Hog, Nuts und Pinky bauen an ihrem Piratenschiff. Hog möchte eine Turbine auf dem Schiff installieren, wodurch das Schiff auch bei Windstille vorankommt. Nuts ist dagegen, da sie seine Erfindungen immer noch kritisch sieht. Plötzlich fängt die Insel an zu beben und die Kinder rennen zum Vulkan. DonCoon hat Hogs Erfindungen kopiert, einen Generator gebaut und erzeugt mithilfe des Vulkans Strom für die Tiere. Im Vulkan entdecken die Kinder einen großen Lavageist, der verletzt und wütend ist. Sie wollen DonCoon warnen, doch der ignoriert sie und betreibt den Generator weiter. Die Kinder beschließen, ins Kraftwerk einzubrechen, aber DonCoon hält sie mit Sicherheitsrobotern auf. Die Katastrophe nimmt ihren Lauf und der Lavageist bricht aus dem Vulkan aus. Wie gut, dass Hog seine Turbine einfällt, mit deren Hilfe der Geist abgekühlt und besänftigt und gleichzeitig sauberer Strom erzeugt werden kann!

12 Der Umweltpreis

Das Piratenschiff der Freunde ist endlich fertig und bald schon wollen sie in See stechen. Doch Hog hat Zweifel und Sorgen um Insel und Natur, die sie dann allein lassen müssen. Nuts und Pinky wollen ihm zeigen, dass er sich keine Sorgen machen muss: Die Tiere auf der Insel haben viel gelernt und versuchen, umweltbewusst zu leben. Es wird sogar ein Umweltpreis ausgelobt und jedes Tier präsentiert Erfindungen dazu. Doch die Tiere konkurrieren gegeneinander und wollen die beste Erfindung haben - für Hog ein Beweis, dass sie noch nicht soweit sind. Plötzlich bricht ein gewaltiger, schwimmender Müllberg durch die Felsenkette im Meer und schwimmt auf die Insel zu. Hog kann erkennen, dass sich darunter ein verschmutzter Geist verbirgt. Er macht sich allein auf, diesen zu säubern. Doch erst als die anderen Tiere Hog auf Schiffen zu Hilfe kommen, gelingt dies. Der gereinigte Geist stellt sich als der Geist des Meeres vor und erzählt den Kindern von anderen Inseln, die von sieben bösen Piratengeistern heimgesucht werden. Für die Kinder ist klar: Sie müssen diese bösen Geister aufhalten! So stechen Hog, Nuts, Pinky und Salzeria in See und auf zu neuen Abenteuern.

Ausblick Staffel 2

Hog, Nuts und Pinky konnten mithilfe der Bewohner von Piradies den großen Meergeist reinigen und besänftigen. Dieser erzählt ihnen von den anderen Inseln auf den Bahamas: Sieben böse Piratengeister verschmutzen die Inseln, die Natur und die Gedanken der Inselbewohner.

Die drei Piratenkinder und Salzeria begeben sich auf ein großes Abenteuer, die sieben Piratengeister aufzuhalten.

Auf ihrer Reise landen sie auf verschiedenen Inseln, die vom Umweltkollaps betroffen sind oder der Umwelt schaden: Sei es eine riesige mechanische fliegende Insel, welche die Luft und die Luftgeister verpestet oder eine von einem Piratengeist besessene Schildkröteninsel.

Es sind gewaltige Abenteuer und Hog, Pinky und Nuts müssen schwere Herausforderungen bestehen - vor allem als sie erfahren, dass Salzeria, ihre Mentorin und Freundin, eine der bösen Piratengeister ist.

Die erste Staffel beschäftigt sich damit, wie Umweltverschmutzung und der Klimawandel zustande kommen und was konkrete Lösungsansätze dagegen sind. Die zweite Staffel treibt das ganze ins Extrem: Wie schlimm kann die Welt aussehen, wenn man den aktuellen Weg weiterverfolgt?

Ein Beispiel ist die Katzeninsel, auf der alles und jeder in Plastik verpackt wird und die ganze Insel nur noch aus einem großen Müllberg besteht. Aber die Hoffnung darauf, dass der Planet, die Tiere und die Umwelt noch gerettet werden kann, bleibt auch in Staffel Zwei ein wichtiges Element der Serie.

Natürlich kommen auch die Piratenabenteuer nicht zu kurz: Die drei Piratenkinder müssen auf dem Wasser Seeschlachten gegen Goldhai- piraten und in der Luft gegen Smogquallen ausfechten. Neue Schätze müssen geborgen und Fallen überwunden werden. Viele Feinde lauern überall auf den verschmutzten Inseln – aber auch neue Freunde, wie das sarkastische und vorlaute Katzenmädchen Feline, die sich sogar Hog's Piratenbande anschließt.



Producers Note

„Captain Hog und die Karibikpiraten“ ist eine Abenteuerserie für Kinder, die mit viel Humor und konkreten Lösungsansätzen dem Ohnmachtsgefühl in aktuellen Zeiten von Klimawandel und Umweltkollaps etwas entgegenzusetzen weiß. Wir leben in einer Zeit, in der die Gesellschaft bewundernd zu Kindern aufschaut, die die Veränderung der Welt selbst in die Hand nehmen – um das zu retten, was die Erwachsenen vorher verbockert haben.

Unsere Serie eröffnet die Möglichkeit, über den eigenen Horizont hinauszublicken – zu Orten, die am stärksten vom Klimawandel betroffen sind, obwohl die Menschen dort gar nicht unbedingt die Schuld dafür tragen. Unsere Geschichte spielt auf den Bahamas, einem Inselstaat, der im wahren Leben in den nächsten Jahrzehnten dem steigenden Wasserpegel zum Opfer fallen wird.

Unsere Serie richtet sich durch die Figurenwahl und das Grundsetting an Mädchen und Jungen gleichermaßen. Unsere Hauptzielgruppe sind Kinder im Grundschulalter, da diese gerade beginnen, sich mit der etwas weiteren Außenwelt auseinander zu setzen, bereits erste komplexere Zusammenhänge begreifen können und stark mit ihrer Wirksamkeit in der Welt experimentieren. Zudem brauchen sie auf ihr Alter abgestimmte Möglichkeiten, sich mit Themen wie dem Klimawandel und Umweltzerstörung – Themen, die auch in ihrer Welt schon allgegenwärtig scheinen - auseinander zu setzen und damit ihren ganz eigenen Umgang zu finden. Unsere Figuren, Geschichten und Grafiken entstehen in enger Abstimmung mit Vertreter*innen unserer Zielgruppe.

Ohne erhobenen Zeigefinger und „Erklärbar“-Charakter entsteht eine humorvolle, leicht verpackte und emotional berührende Geschichte über die für Kinder besonders wichtigen Themen Freundschaft, Vertrauen, Mut, Zusammenhalt und eben Veränderung. Gemeinsam können wir es schaffen – das ist der Grundtenor der Serie und setzt damit einen willkommenen Gegenpol zu panikverbreitenden Horror-Szenarien aus den Nachrichten. Statt einer kollektiven Ohnmacht durch schwer auf- und auszuhaltende Veränderungen unserer Welt, lechzen gerade Kinder danach, Anregungen zu lösungsorientiertem Handeln zu erhalten und damit das Gefühl von Selbstwirksamkeit wiederzuerlangen.

In „Captain Hog und die Karibikpiraten“ sind endlich mal die Kinder an der Macht und können spüren, dass sie ihre Zukunft selbst verändern können und dass sie zusammen stark sind. Dabei identifizieren sich unsere Zuschauenden mit den Charakteren, deren Persönlichkeiten und auch deren Alltagsherausforderungen. Eine besondere Stufe der Authentizität erreichen wir, indem Setting, Flora und Fauna in unserer Serie möglichst den realen Tatsachen auf den Bahamas entsprechen. Auf den Bahamas gibt es tatsächlich schwimmende Schweine, dort trocknen die Mangrovenwälder aus und auch einige der in den Vordergrund gerückten Tierarten sind wahrheitsgemäß vom Aussterben bedroht.

Wichtig ist für unsere Welt gerade jetzt, dass wir neue Geschichten erzählen: Positive und handlungsorientierte Narrationen, die Hoffnung machen!

Transmediales Potenzial

Die Serien-Stoffentwicklung bietet vielerlei Potenzial, das Projekt zusätzlich auf weitere Formate zu übertragen bzw. Geschichten in derselben Storyworld zu erzählen.

Langspielfilm

Ab der zweiten Staffel besteht die Möglichkeit, die Tierkinder in längere Abenteuer zu schicken. Viele der bereits angedachten Inseln können so als längere Geschichten mit größerem Spannungsbogen erzählt werden, um ihnen die Zeit zu geben, die manch komplexere Themen benötigen.

Mini-Games

Zu jeder Folge könnte ein Mini Game produziert werden, was am Smartphone/Tablet von Kindern ggfs. mit ihren Freunden oder Eltern gespielt werden kann. Ideen für Games:

1. Hilf den Freunden auf ihrem Abenteuer, durch die Fledermaus-Höhle an den Schatz zu kommen und Sally zu befreien.
2. Schaffst du die drei Prüfungen, um ein echter Pirat zu werden?
3. Baue das Transportmittel der Zukunft zusammen, was ohne fossile Brennstoffe auskommt.
4. Sammle die matschigsten Früchte und kreierte aus ihnen das allerbeste Rezept, um den Kochwettbewerb zu gewinnen.
5. Kombiniere Bilder aus der Vergangenheit mit denen der Gegenwart.
6. Gewinne den Modewettbewerb, indem du das tollste und lustigste Second Hand-Outfit zusammenstellst.
7. Reduziere den Energieverbrauch des Spas und verhindere, dass die Naturgeister ins Meer kullern.
8. Baue mithilfe der Naturgeister eine nachhaltige Kühlmaschine für die Schwimmshow der Schweine.
9. Schlage mit deinen Freunden eine Essensschlacht auf dem Maskenball.
10. Stoppe die Holzfällermaschine, um den Anstieg des Meeres zu verhindern.
11. Baue eine Maschine, mit der man die Energie der Sonne nutzen kann.
12. Besänftigt alle gemeinsam den wildgewordenen Naturgeist.

Diese Games können auf einer Interaktiven Karte von Piradies verortet werden, wo es noch weitere Elemente zu entdecken gibt, wie z.B. kurze, verspielte Animationen oder Edutainment-Inhalte.

Hörspielserie

Ebenfalls ist der Aufwand, die Episoden in das Hörspielmedium zu adaptieren, überschaubar und verspricht einen weiteren Zugang zu der Welt von Captain Hog.

Kinderbücher

Der Stoff bietet sich an, pro Folge ein kurzes, illustriertes Kinderbuch herauszubringen. Die Kinderbücher würden größere Illustrationen der wichtigsten Szenen beinhalten. Der Aufwand der Adaption würde sich in Grenzen halten, dafür aber eine jüngere Zielgruppe erreichen.

Social Media

Unsere Charaktere haben eigene Facebook-Seiten, auf denen sie mit den Kindern, die ihnen schreiben, in den Dialog gehen können: Endlich werden alle Fragen beantwortet, die sich Kinder über unsere manchmal angstmachende Welt stellen. Außerdem können hier auch die Mini-Games verbreitet werden.

Merchandising

Unsere Charaktere können als Stofftiere vermarktet werden, die natürlich aus ökologischen Materialien hergestellt sind und wo jeder Charakter kleine, kindgerechte Handlungshinweise für ein nachhaltigeres Leben in seiner Bauchtasche versteckt.

Bildungskontext

In Schulen und anderen Einrichtungen kann anhand der Serie, der Bücher oder der Spiele mit begleitenden Informations-Materialien das Thema Klimawandel und Umweltkollaps nähergebracht werden.

Adventure Game

Nach Beginn der zweiten Staffel, sobald die Tierkinder Piradies verlassen haben und von Insel zu Insel reisen, um dort Abenteuer zu erleben, kann eins dieser Abenteuer exklusiv als Adventure Game erzählt werden. Die fremde Insel ist der Schauplatz, jeder der Piraten hat eine besondere Fähigkeit. Nur mit der Hilfe von allen können sie die Rätsel der Insel lösen.

Kindermagazine

Kurze, witzige Bilder in bekannten Kindermagazinen oder Magazinen mit Kinderseiten können Kindern die Geschichte und die Informationen von Captain Hog näherbringen. Kurze Rätsel, Spiele, Quizze und Kurzgeschichten stellen hier interessanten Content dar, kleine Comic-Strips mit kurzen Handlungen sind ebenfalls denkbar.

Museumsinstallation

Die Insel kann als großes Modell für ein interaktives Ausstellungsstück in Museen zum Thema Klimawandel dienen. Anhand von Touchpoints oder AR-Markern auf der Inseloberfläche können durch unsere Charaktere Informationen vermittelt werden, Ausschnitte der Geschichten erlebt oder die Mini-Games gespielt werden. Es kann live erlebt werden, wie der projizierte Meeresspiegel um die Insel herum ansteigt und dass jede Aktion und jedes erfolgreich gespielte Spiel oder jede zu Herzen genommene Information einen Einfluss in diesem Spiel gegen die Zeit hat. Je weniger Naturgeister ins Meer kullern oder die Insel erhitzen, desto besser!



Interesse geweckt? Sprechen Sie uns an!

🌐 www.ungerfiedler.de

✉ mail@ungerfiedler.de

☎ +49 2161 9620294

📍 August-Pieper-Straße 10
41061 Mönchengladbach

Gefördert durch

**Film und Medien
Stiftung NRW**

UNGER | FIEDLER

A CREATIVE TRANSMEDIA STUDIO

 www.ungerfiedler.de

 mail@ungerfiedler.de

 +49 2161 9620294

 August-Pieper-Straße 10
41061 Mönchengladbach