



presenta

IMPY SUPERSTAR (MISSIONE LUNA PARK)

un cartone animato di
Reinhard Klooss
Holger Tappe

Ufficio stampa

BIANCO  NERO

di Corsano e Peritore
Piazza Cavour 19
00193 ROMA

Uscita 23 gennaio 2009

CAST TECNICO

Produzione e regia	Reinhard Klooss Holger Tappe
Sceneggiatura	Oliver Huzly Reinhard Klooss Sven Severin
Produttore esecutivo	Martin Moszkowicz Sebastian Riemen
Produttore	Bernhard Thür
Manager di produzione	Fabian Müller
Supervisore tecnico	Haggi Flöser- Krey
Supervisore animazione	Benedikt Niemann Nicolai Tuma
Disegni personaggi	Oliver Kurth
Scenografo	Henning Ahlers Jens Benecke
Illustrazioni originali	Erich Hoelle
Musica	Jim Dooley
Sound Design	Stefan Busch Nico Krebs
Sound Effects	Michael Kranz

Durata: 84'

Nazionalità: Germania

SINOSI

Oggi è un giorno speciale sull'isola di HulaHula, l'idilliaca isola da sogno del Pacifico, abitata dal professor Siebenstein e dai suoi animali parlanti. È il compleanno di Impy, e il piccolo e curioso dinosauro è molto eccitato. Quando si intrufola nella dispensa della mamma Piggy per dare una sbirciatina alla sua torta di compleanno, è scioccato dal trovare solo briciole. Ancora peggio, Impy scopre che la ladra è Baboo, un tenero e piccolo Panda e... altri non è che la sua nuova sorellina. Impy è molto lontano dall'essere felice per l'arrivo della nuova palla di pelo bianco e nero; non solo gli ha divorato la torta, ma è al centro delle attenzioni di tutti. Questo non è un compleanno, è un incubo!

Molto lontano dall'isola di HulaHula, l'impresario Barnaby si sta preparando ad inaugurare al pubblico il suo parco divertimenti "Il Mondo di Barnaby". I suoi finanziatori, tre sceicchi arabi, sono venuti ad ispezionare i loro investimenti prima della grande apertura. Gli sceicchi, però, non restano molto impressionati dalle Montagne Russe più grandi del mondo, e dal Castello dei fantasmi scozzese, in cui c'è anche Eddy, un fantasma suonatore di cornamusa. Quando un gigantesco dinosauro si rompe alla sua primissima dimostrazione d'uso, i tre sceicchi sono enormemente dispiaciuti e contrariati. A Barnaby vengono dati sette giorni per trovare un vero dinosauro, altrimenti i finanziamenti cesseranno.

Gira voce che un dinosauro in carne ed ossa viva da qualche parte su un'isola dell'oceano Pacifico. Barnaby parte immediatamente per l'isola del Pacifico chiamata HulaHula, aspettandosi di trovare un mostro gigante. Incontra, invece, Impy e crede di aver scoperto un canguro esotico. Ma quando il canguro gli dice di essere, in effetti, l'unico e il solo dinosauro su HulaHula, Barnaby capisce che vale oro. Farà di Impy una star, l'attrazione di punta de "Il Mondo di Barnaby"! Ma Piggy non vuol sentir parlare del progetto di Impy e gli proibisce di lasciare l'isola.

Impy allora fugge da HulaHula sullo yacht di Barnaby, promettendo di tornare una volta diventato ricco e famoso. Ma presto scopre che "Il Mondo di Barnaby" non è per niente divertente: viene, infatti, messo in catene. Fortunatamente Baboo, si è nascosta nello yacht e, facendo squadra con tutti gli altri animali dell'isola accorsi a cercare Impy, cerca di portare in salvo l'amico. Ma prima che possano salvarlo dovranno sfidare avventure turbolente come una corsa sulle montagne russe.

Uno dei personaggi provenienti dal libro per bambini più amato in Germania arriva sul grande schermo con "Impy 2". Dopo che il piccolo e amorevole dinosauro Impy era stato portato al pubblico tedesco dai famosi Augsburger Puppenkiste, Impy approda al grande schermo con tante nuove avventure in un film di animazione ricco di ritmo, divertimento e azione, con numeri musicali brillanti e con tanto calore.

I PERSONAGGI

IMPY

Rappresentando l'anello zoologico di congiunzione tra i mammiferi e i dinosauri, Impy è la cosa più vicina a un dinosauro vivente sulla Terra. È verde, può essere a volte un po' capriccioso e decisamente è una macchina da divertimento! È dispettoso, curioso, un eccellente giocatore di beach volley e ha un grande sogno: vuole essere una superstar, un idolo! E gli piacerebbe avere un buon amico, un compagno, ma decisamente niente di simile a una sorellina...

BABOO

È il più carino, coccoloso, cucciolo di Panda mai esistito! È anche la più recente arrivata sull'Isola di HulaHula e l'esuberante regalo di compleanno di Impy! Con i suoi grandi e begli occhi e la sua amabile camminata a balzi diventa in un lampo la beniamina di tutti. Solo Impy non è divertito, soprattutto quando lei continua a chiamarlo IPPY, cosa che lui semplicemente odia.

PROFESSOR SIEBENSTEIN

Se cercate in un'enciclopedia "Professore con la testa tra le nuvole", troverete un'immagine di Albert Siebenstein; il suo genio gli ha permesso di insegnare a tutti gli animali sull'isola di HulaHula a parlare, quasi perfettamente... tranne per qualche accenno di balbuzie, biascichio e pronunce scorrette qui e là... del resto nessuno è perfetto!

PIGGY

Questa maialina è la più pulita della sua specie. È sempre impegnata a tenere pulita la casa del professore ed è praticamente la mamma di Impy, fin da quando il piccolo birbante è uscito dal suo uovo. Con Baboo come nuovo elemento della famiglia degli animali, Piggy è ancora più contenta ed impegnata che mai.

MONTY

La lucertola ha imparato a parlare, certo con qualche difettuccio di pronuncia, nella scuola per animali del professor Siebenstein, insieme al suo miglior amico Paki e a Ping. Monty è sempre in prima linea in ogni situazione, specialmente se uno dei suoi amici è in pericolo!

PAKI

Il pellicano Paki, come lo chiamano i suoi amici, è un vero uccello, come gli piace puntualizzare, non come Ping che non può volare. In effetti è un maestro delle acrobazie, e ogni tanto un po' saccente. Ama ricordare ai suoi amici i loro difetti,

specialmente quando riguardano il loro modo di parlare, mentre ama pensare che la sua stramba pronuncia sia impeccabile!

PING

Quindi, ok, i pinguini non possono volare, ma sono molto in gamba! Specialmente quando si tratta di nuotare! Ping è acuto e veloce e nemmeno Paki riesce a stargli dietro. Anche se, è vero e va riconosciuto, le parole pronunciate da Ping tendono a scivolare come un pinguino sul ghiaccio.

SOLOMONE

È grande, vigoroso, è un fratello con una grande passione. Fuori sulla sua scogliera, da dove fa la guardia, canta le sue ballate e, anche se si tratta sempre e solo di blues, tutti lo amano lo stesso.

BARNABY

Non è davvero una brutta persona in fondo al cuore, è solo un po' troppo ansioso di avere un dinosauro per il suo parco - anche se si tratta solo di uno molto piccolo, che sembra una canguro verde - per far piacere ai suoi investitori e per fare più denaro possibile.

OTTO

È un bulldog. E ciò significa che è leale nei confronti del suo padrone Barnaby. Non è molto brillante, ma non gli importa, dato che è un bulldog con un padrone che gli dice esattamente cosa fare...

EDDY

È scozzese, è un fantasma, suona la cornamusa, e non vede uno spazzolino da denti da 500 anni. Ciononostante è romantico, e anche se senza speranza, è follemente innamorato di Miss Lee. È sicuro che anche lei debba provare qualcosa per lui, perché quando lui le si avvicina, c'è sempre una strana atmosfera nell'aria!

MISS LEE

L'austera ed asiatica bellezza con l'atteggiamento freddo e la presa karate d'acciaio è l'*arma letale* degli sceicchi. Qualsiasi sia il problema, lei lo risolve. Il solo problema che sembra non riuscire a risolvere è quello del fantasma scozzese...

GLI SCEICCHI

Per gli sceicchi, la taglia è ciò che conta. Viaggiano sulla più grande limousine del mondo, vogliono che il "Il Mondo di Barnaby" sia il parco di divertimenti più grande dell'universo e non badano a spese. Quindi, cosa si aspetteranno da Impy, il dinosauro? Provate ad indovinare!

NOTE DI PRODUZIONE

È stato solo quattro anni fa che la compagnia di produzione Ambient Entertainment, con base ad Hannover, ha finanziato il primo film tedesco di animazione completamente computerizzato, "Back to Gaya" (2004). Nel frattempo il genere è cresciuto e ha mostrato le proprie potenzialità con successi al botteghino come il "Lissi und der wilde Kaiser" di Michael "Bully" Herbig, nel 2007. Questo sviluppo sorprendente è in parte dovuto al coinvolgimento di Holger Tappe e Reinhard Klooss. Il contributo di Tappe a "Back to Gaya" l'ha reso uno dei pionieri dell'animazione tedesca, e fin dal film d'animazione di Klooss "Impy e il Mistero dell'Isola magica" del 2006 i due hanno collaborato con grande successo.

Adesso i registi si sono riuniti ancora per IMPY 2 (IMPY'S WONDERLAND), un film d'animazione e avventura basato sul famoso libro per bambini di Max Kruse. Fin dal loro primo film con Impy, lo scrittore Max Kruse e il produttore e regista Reinhard Klooss si sono tenuti in contatto. "È diventata un'amicizia nel corso degli anni, e ne sono molto felice" dice Klooss. "Ci incontriamo regolarmente e Max è qualcosa di simile all'angelo custode che veglia su Impy, senza mai insistere, sempre un po' distaccato, senza pretese. Fantastico!"

La fiducia tra loro è la ragione principale che spiega il fatto che Max Kruse abbia dato a Klooss e ai suoi collaboratori nella stesura Oliver Huzly e Sven Severin la possibilità di creare la loro avventura di Impy.

Il primo ostacolo che hanno dovuto affrontare era trovare una buona trama. Sviluppare una storia per un film d'animazione è molto diverso da scrivere un film in live action, la differenza più importante è che una volta che la produzione è cominciata, il lavoro sullo script non è finito.

"Mentre un film in live action viene girato per 2 o 3 mesi, un film d'animazione spesso richiede due anni per essere completato" spiega Klooss. "In questo lungo periodo di tempo lo script cambia continuamente. Questo può essere estenuante, ma per la maggior parte del tempo è molto eccitante, perché l'immagine e la sceneggiatura si modificano l'un l'altra e interagiscono".

Ma all'inizio il processo dello sviluppo di uno script è praticamente lo stesso. Gli scrittori riflettono su ogni aspetto della trama, le sue svolte e i suoi cambiamenti - come spiega Klooss - "È come provare ad andare a sedersi in una stanza con tutti i personaggi e immergersi in questo altro mondo, quello in cui vivono i personaggi. Oliver Huzly, Sven Severin ed io abbiamo trovato quel posto in un luogo da qualche parte tra Monaco, Berlino e HulaHula". Mentre stavano sviluppando lo script, Klooss, Huzly e

Severin hanno dovuto trovare una storia che utilizzasse le possibilità tecniche della CGI, rimanendo però fedele all'enorme fascino e all'intelligenza dei personaggi senza tempo di Max Kruse. "Come prima cosa abbiamo cercato di trovare una base che ritraesse l'incorrotta visione del mondo di Impy, anche se nel frattempo lui era maturato" dice Klooss. "Per questo adesso abbiamo Baboo, la sorellina panda, che è stato anche un personaggio nelle ultime *Avventure di Impy* di Max Kruse".

Lo sviluppo della sceneggiatura, dei personaggi e della location insieme allo sviluppo del digital design e il finanziamento hanno richiesto circa 10 mesi per essere completati. Nelle parole di Klooss "Un'impresa ambiziosa". Fatto questo, il vero processo di animazione è iniziato. Il disegnatore, Oliver Kurth, aveva già disegnato i personaggi, seguendo le descrizioni della sceneggiatura. "Baboo dovrebbe essere un panda," dice Kurth. "Siamo partiti quindi dall'aspetto del vero panda per poi incorporare le caratteristiche del personaggio per creare il miglior Baboo possibile per il nostro film". Alla fine di questo processo c'è un disegno frontale e laterale del personaggio, che sarà poi la base per il modellista dei personaggi, Sven Kroog. "Lui poi costruisce Baboo come una rappresentazione tridimensionale *wire frame* al computer" spiega poi Tapper, "in modo che il modello in 3D corrisponda esattamente al disegno sulla carta".

Poi il *texturer* dei personaggi Marek Bieneda crea la pelle, la punta del muso, il colore degli occhi, e tutto ciò che sta sotto la pelliccia. La pelliccia stessa è un lavoro per lo specialista di pellicce Ruben Hohndorf, che determina quale parte della pelliccia si muove e in che modo, quanto lunga la pelliccia stessa sia, di che colore, ecc....

Per i personaggi umani abbiamo Bernd Bohnter, il nostro "sarto digitale" o specialista di abbigliamento, che ha creato le magliette e i pantaloni. Anche questi devono essere sottoposti alla *texture* e simulati, in modo che tutto si sposti nel modo corretto, quando i personaggi di muovono.

I movimenti del personaggio sono stati coordinati dal nostro *team di set-up* dei personaggi: Jens Harter, Florian Linner e Haggi Flöser-Krey. Hanno avuto la responsabilità di dare a Baboo (e a tutti gli altri personaggi) scheletri e giunture, e di costruire un "controllo remoto" per gli animatori, in modo che facendo pressione su una chiave, il personaggio fosse capace di realizzare approssimativamente 100 diverse espressioni facciali precedentemente disegnate.

Questa messa in scena dell'animazione ha impiegato da sola circa due/tre mesi, nel caso di IMPY 2. Poi sono stati fatti dei test per trovare i difetti e migliorare la qualità e, solo dopo quest'altro passaggio, il processo di animazione reale è cominciato. Che in poche parole significa far recitare ai cartoon ciò che le voci degli attori hanno registrato. Holger Tappe descrive il lavoro degli animatori come segue, "I nostri animatori sono dei maestri dei pupazzi. Animazione si traduce con "dare un'anima", o

"dare vita". Con noi, però, non c'erano fili attaccati agli arti dei pupazzi, i nostri animatori hanno altri strumenti per far muovere i personaggi". Nel caso di IMPY 2 ci sono voluti 16 animatori e approssimativamente un anno di lavoro per avere dei pupazzi che recitassero le loro parti in modo convincente.

Parallelamente a questa impresa, tutti i set, gli scenari e gli oggetti sono stati creati, sottoposti a *texture* e illuminati. "È praticamente la stessa cosa di un film *live action*" dice Tappe. "La differenza è che non dobbiamo portarci in giro il nostro equipaggiamento, non ci sono restrizioni e possiamo mettere tutte le luci che vogliamo".

Dato che i moderni computer non hanno ancora la potenza di calcolo necessaria per tutte le luci e l'azione, i frame vengono divisi in diversi strati, che sono riuniti successivamente in ciò che viene chiamato *compositing*, quando luce e colore sono messi a punto. Oltre agli effetti visivi, c'è anche il *design* del suono, che ha importanza critica nei film d'animazione. Qui, proprio come nei disegni, tutto deve essere creato da zero. Il *design* del suono, la musica e l'*editing* del suono hanno richiesto altri sei mesi. In questo processo il produttore e il regista sono chiamati a collaborare molto più da vicino che in un film in *live action*.

Le innovazioni tecniche sono state molte, dall'ultima collaborazione tra Reinhard Klooss e Holger Tappe. "I computer stanno facendo passi da gigante. Si può vederne la qualità in ogni fotogramma, tutto è più realistico e fluido possibile." Tappe sa perfettamente che, nonostante i passi da gigante della computer grafica, il risultato è comunque diverso dalla realtà, data la complessità della natura; con la nostra conoscenza siamo lontani dal poterla riprodurre perfettamente.

La realizzazione di IMPY 2 ha coinvolto tanti talenti europei. La sceneggiatura è nata a Monaco alla Constantin Film, il doppiaggio è stato registrato a Berlino, l'animazione è stata creata alla Ambient Entertainment ad Hannover, la musica a Los Angeles ma registrata a Bratislava. Il *sound design* e gli effetti sono stati elaborati a Monaco e le vendite internazionali hanno avuto luogo tramite la Odyssey Entertainment a Londra.

Più di 60 persone hanno collaborato per due anni alla realizzazione della sola parte grafica, per non parlare quindi di tutte le persone coinvolte in sceneggiatura, suono, marketing ed altro. "Alla fine di questo duro lavoro tutte le energie spese hanno portato ad un prodotto di cui siamo orgogliosi. Ogni singolo elemento, ogni pixel, ogni suono è fondamentale, ma la storia che c'è dietro è ciò che davvero conta. Senza dimenticare che senza il pubblico tutto questo rimarrebbe solo celluloido, per questo il momento più bello", aggiunge Tappe, "è quando il film è finito, ti siedi in platea e senti le risate dei bambini".

INTERVISTA CON IL PRODUTTORE E REGISTA REINHARD KLOOSS

La storia di Impy ha affascinato molte generazioni. Ti ricordi il tuo primo incontro con Impy?

Ho conosciuto Impy guardando il programma televisivo "Augsburger Puppenkiste" alla fine degli anni '60. È stato il corrispettivo per i bambini dei movimenti studenteschi per i più grandi, è stato ciò che ha portato una ventata di aria fresca e ha spazzato via il vecchio modo di intrattenere i bambini.

Perché secondo te Impy è ancora così popolare?

Quando esce dal suo uovo, Impy è curioso di tutto, è positivo, allegro ed ha un'irrefrenabile voglia di scoprire, di imparare cose nuove. È figlio del suo tempo e contemporaneamente è senza tempo, è autentico e disarmante nella sua ribellione, non segue regole e ruoli.

Qual è stata la sfida più grande nel creare una nuova storia con Impy come protagonista?

La sfida più grande del primo film di Impy è stata quella di non deludere le aspettative del pubblico e contemporaneamente essere fedele al personaggio creato da Max Kruse. Questa volta, con IMPY 2 la sfida è stata quella di far coesistere le enormi possibilità tecniche aperte dallo sviluppo della animazione computerizzata con il fascino senza tempo delle classiche storie per bambini. Abbiamo cercato di mantenere lo stesso sguardo sul mondo tipico di Impy. Impy è cresciuto, così abbiamo dato quel ruolo completamente ingenuo e infantile a Baboo, il piccolo panda (che è anch'esso un personaggio di Max Kruse). Con la sua presenza si sono aperte molte possibilità narrative: la storia di Impy e Baboo vede le tipiche problematiche che si creano tra fratelli ed apre anche la possibilità ad una serie di eventi che porta alla realizzazione che è sempre meglio essere se stessi.

I film di animazione come IMPY 2 hanno modificato i gusti dei bambini. Qual è il vantaggio di questa tecnologia, in opposizione al tradizionale disegno animato?

La cultura ed il gusto dei bambini è cambiata in tutto il mondo grazie a film come "Toy Story", "L'Era Glaciale", "Shrek", "Alla Ricerca di Nemo," "Madagascar" o "Happy Feet". Se oggi parli di film di animazione ti riferisci principalmente a film creati al computer con una tecnica completamente diversa da quella tradizionale. Hanno anche bisogni diversi in termini di storia e personaggi.

Perché secondo te l'animazione sta avendo questo sviluppo e questa crescita di interesse?

Perché i film di animazione hanno possibilità illimitate, le leggi fisiche sono sospese, un piccolo essere può avere poteri illimitati e si può ridere di un personaggio e delle sue

disavventure senza sentirsi in colpa, la vita stessa diventa un esperimento. In altre parole, i grandi possono essere ciò che vogliono, cioè bambini.

Come hai lavorato gli attori che hanno dato la loro voce ai personaggi?

Le voci caratterizzano e sono caratterizzate al tempo stesso dai personaggi. Noi abbiamo registrato le voci prima di iniziare l'animazione, gli attori sono stati costretti a dare il meglio.

Se fosse per te, ci sarebbero nuove avventure di Impy? Hai già qualche idea nel cassetto, esiste già qualche avventura con gli amici di Hula Hula?

Diversamente dalla televisione, i film non prevedono la serialità. Poi ovviamente ci sono i sequel, ma è molto diverso. Certo! Abbiamo un'altra avventura in mente, che può essere considerata unica e a sé stante. Ma dipenderà anche da ciò che il pubblico desidera!

INTERVISTA CON MAX KRUSE, AUTORE E CREATORE DI IMPY

Come si sente nel vedere il suo personaggio più famoso rivivere grazie al computer sul grande schermo?

Questa possibilità mi è sembrata fantastica! E poi pensare a quante persone cercavano di superare tutti i problemi nel creare un'immagine di Hula Hula e dei suoi abitanti è stato terribilmente divertente!

Ha creato Impy quasi 40 anni fa, quale pensa sia il motivo di tanto successo e popolarità dopo così tanti anni?

I personaggi sono stati modificati varie volte, pur mantenendo lo spirito intatto. Il famoso Puppet Theatre "Augsburger Puppenkiste" lo ha adattato per primo e nonostante l'iniziale scetticismo, fu un enorme successo. Tutto nasce da lì.

Da quale idea nascono il personaggio di Impy, l'isola di Hula Hula e gli animali parlanti?

Ho scritto molti libri con protagonisti animali parlanti e l'idea di Impy è nata mentre stavo pensando ad un nuovo libro. Volevo dei personaggi di fantasia, ma non fiabeschi, volevo qualcosa di diverso. Ed ho pensato che una creatura della preistoria rimasta "congelata" per anni potesse essere interessante.

Mentre si realizzava il film, il produttore e regista Reinhard Klooss è rimasto in contatto con lei. Le sue idee e i suoi consigli sono stati ascoltati?

All'inizio, durante le fasi più importanti, ci vedavamo abbastanza spesso, mi mostrava le parti appena concluse, la storia non l'ho creata io, ma Reinhard l'ha fatta come l'avrei fatta io e ne sono davvero felice.

Crede che Impy sia cambiato molto in tutti questi anni?

In questi ultimi 40 anni i bambini e la società sono molto cambiati. Ed è splendido che i personaggi si siano adeguati a questi cambiamenti. I bambini oggi amano questi personaggi come i bambini di allora amavano gli altri. Non posso immaginare nulla di più bello.

Reinhard Klooss

Regista, sceneggiatore, produttore

Reinhard Klooss ha studiato letteratura a Marburg/Lahn e Londra. Dopo il diploma ha lavorato come autore freelance di radio, tv e quotidiani. Klooss ha fatto i suoi primi passi nel mondo del cinema nel 1986 lavorando per la Constantin Film. Da allora, come produttore, autore e regista, ha contribuito alla produzione di più di 20 film. Dal 2004 al 2006 ha avuto un ruolo fondamentale nella nascita e nello sviluppo della Bavaria Pictures. Dal 2006 Klooss è produttore alla Constantin Film.

Filmografia

2008	Die Konferenz der Tiere	Screenplay, Producer, Director
	Impy's Wonderland	Screenplay, Producer, Director
2006	Impy's island	Screenplay, Producer, Director
2002	Leo & Claire	Screenplay, Producer,
2001	Buffalo Soldiers	Executive Producer
1999	Asterix & Obelix contre Cesar	Co-Producer
1998	Tach Herr Dokter	Producer
1997	Comedian Harmonists	Producer
1995	Und tschüss! (Television series)	Producer
	Abbuzze - Der Badesalz Film	Producer
1993	Charlie & Louise	Screenplay
1992	Go Trabi Go 2	Screenplay, Producer, Director
1991	Wildfeuer	Screenplay, Producer
1989	Go Trabi Go	Screenplay, Producer

Holger Tappe

Regista, produttore

Holger Tappe, nato nel 1969, si è diplomato in fotografia al Lette Verein di Berlino e ha studiato design dei nuovi media alla Fachhochschule di Hannover. Ha collaborato a molti video musicali e spot pubblicitari di clienti importanti come Volkswagen e per l'Expo 2000.

In collaborazione con Stefan Mischke e Holger Tappe ha fondato la Ambient Entertainment GmbH nel 1999, diventandone fin da subito Managing Partner. La società è specializzata in animazione 3-D, produzioni di computer grafica e post produzione digitale. Con "Back to Gaya" (2004) il primo loro film, Holger Tappe ha creato come regista il primo film tedesco di animazione digitale. Ha poi diretto "Impy e il Mistero dell'Isola Magica" (2006). Dopo Impy 2 (2008) ha collaborato con Reinhard Klooss all'adattamento del classico di Erich Kästner "La Conferenza degli Animali."

Max Kruse

Autore di classici per bambini e creatore di Impy

Max Kruse è nato a Bad Kösen, in Germania nel 1921, dalla famosa creatrice di bambole Käthe Kruse. Dopo essersi diplomato, ha studiato a Weimar e Jena, finchè le università non furono chiuse o distrutte dai nazisti nel 1943. Nel 1945, ha ricostruito la fabbrica di bambole della madre a Bad Pyrmont. Da sempre il suo sogno è stato quello di diventare scrittore; ha quindi deciso di passare l'azienda alla sorella per potersi dedicare alla scrittura e trasferirsi a Monaco, cominciando a scrivere romanzi per bambini. Il suo primo successo è "Lion on the Loose" adattato per il Puppet Theatre Ensemble, show della tv tedesca. Il libro di Impy diventa fin da subito un grande successo, arrivando a vendere circa 3 milioni di copie in tutto il mondo. Max Kruse vive vicino a Monaco. Nel 2000 è stato premiato con il premio Lifetime Achievement della Volkach Academy, nella categoria letteratura per ragazzi.