

TRICKTECHNIK

Herr der Bilder

Für die Fortsetzungen des Kultfilms „Matrix“ entstanden Spezialeffekte, wie sie die Welt noch nicht gesehen hat. Die Grenze zwischen echter und virtueller Welt löst sich auf.

Die Alameda Naval Air Station liegt öde und verlassen in der Bucht von San Francisco. Der Flugzeugträger USS „Hornet“ ragt empor am Kai, außer Dienst gestellt, ein Abenteuerspielplatz für Pfadfinder. Sonst gibt's hier nichts. Keine Restaurants und keine Soldaten, viel Beton, Riesenhallen und kaputte Maschinen. Das Gelände sieht sterbenslangweilig aus – aber das ist es nicht.

Denn ausgerechnet diese Ex-Navy-Basis ist der heimliche Geburtsort für eines der aufregendsten Filmspektakel des Jahres. Die gammeligsten Navy-Baracken und der Kontrollturm des stillgelegten Marine-Flugplatzes sind jetzt der Sitz des Unternehmens „Esc Entertainment“. Hier wacht John Gaeta über die Spezialeffekte für die zwei Fortsetzungen von „Matrix“, dem epochalen Werk der Brüder Andy und Larry Wachowski aus dem Jahr 1999.

Gaeta ist so gut wie fertig: „Reloaded“ kommt nächste Woche in die deutschen Kinos – und schon am 6. November „Revolutions“, der dritte und letzte Teil der Science-Fiction-Kung-Fu-Saga um den Helden Neo, der entdecken muss, dass die Wirklichkeit, wie er sie kennt, nichts weiter ist als eine Computersimulation. In der Welt von „Matrix“ werden die Menschen von intelligenten Maschinen als Energie-

spender in Nährtanks gehalten – währenddessen träumen die Tag und Nacht Schlafenden, sie lebten in einer heilen Welt. Und Neo (Keanu Reeves) ist auserwählt, die versklavte Menschheit zu befreien.

Willkommen in der wirklichen Welt.

Gaeta, 37, sieht müde aus. Seit acht Jahren macht er nichts anderes als „Matrix“ I, II und III („bescheuert, oder?“). Die Arbeit hat ihm einen Oscar eingebracht für die besten Spezialeffekte, weltweiten Ruhm und einen kleinen Bürobauch.

Gaeta wurde selbst Sklave des Zeitplans, der Hochgeschwindigkeitskameras, der Grafikcomputer und des Ehrgeizes; denn wie beim Erstlingswerk mussten auch die Fortsetzungen das Wort „Spezialeffekte“ neu definieren. „Es war brutal“, sagt er. Die Regisseure und Drehbuchautoren – die mysteriösen Gebrüder Wachowski aus Chicago, die sich weder Journalisten noch Fotografen stellen – wussten genau, welche bewegten Bilder sie wollten. Und Gaeta wusste genau, dass sie mit bestehender Technik nicht zu machen waren.

Aber weil der erste „Matrix“-Film über 450 Millionen Dollar eingespielt hat (bei Herstellungskosten von etwa 65 Millionen Dollar), durfte Gaeta aus dem Vollen schöpfen. Er hat junge Wissenschaftler eingestellt, Computergrafiker, Software-Entwickler, Animateure und Designer, zum



FOTOS: WARNER BROS.

„Matrix“-Star Reeves (r.), Mitstreiter Sklaven des Computerprogramms

Teil hat er sie abgeworben von George Lucas' Industrial Light + Magic oder Steven Jobs' Pixar Studios.

Über 120 Millionen Dollar konnte Gaeta für die Spezialeffekte ausgeben, mehr als ein Drittel des Gesamtbudgets beider Filme. Monatlang hat die Crew nicht direkt am Film gearbeitet, sondern geforscht und raffinierte Einstellungen geplant wie einen militärischen Schlachtplan. „Wir haben Forschung und Entwicklung betrieben“, sagt Gaeta. Und dieser Teil der Arbeit habe ihm am meisten Spaß gemacht.

Das Ergebnis ist noch streng geheim. In Cannes im alten Europa soll der Film diese Woche erstmals öffentlich gezeigt werden. Aber die wenigen Minuten, die Journalisten bisher von dem Großprojekt haben sehen dürfen, lassen erahnen, dass Gaeta mit seinem Technik-Marathon die digitale Cinematografie tatsächlich neu erfunden haben könnte – zumindest hat er



Kampfszene aus „Matrix Reloaded“: Die Gesichter der Kung-Fu-Gegner wurden digital durch die immer gleiche Visage ersetzt

neue Maßstäbe gesetzt bei der Manipulation der Bilder.

Das war nicht leicht. Kaum ein anderer Film der Neunziger war so einflussreich wie „Matrix“. Die einzigartige Ästhetik des Films wurde vielfach kopiert, atemraubende Kameratricks wie das so genannte Bullet Time – eine extreme Zeitlupe mit gleichzeitig rasanter Kamerafahrt um einen Darsteller herum – gehören heute fast schon zum Standardhandwerk der Filmkunst.

Das Publikum, 1999 gerade gewöhnt an den Digitalzauber im Alltag und die ausufernde Virtualisierung, liebte die intelligente Geschichte über die doppelbödige Scheinwelt. Sie war konsumierbar wie ein Popcorn-Movie – und konnte trotzdem zu hirnsplattendebatten anregen über die Freiheit des Menschen, die Macht der Maschinen und natürlich über die Frage: Ist die Welt echt? Oder sieht sie nur so aus?

Echt oder nicht – das zu entwirren ist kaum noch möglich in Gaetas neuem Werk. Viele Gebäude, Fahrzeuge und Menschen wurden ganz am Computer erschaffen, ebenso viele Kamerafahrten. Dass all dies so vollkommen realistisch wirken kann, liegt nicht nur am Fleiß der Beteiligten und an immer schnelleren Computerprozessoren. Es liegt auch daran, dass mittlerweile eine gewaltige Industrie Leuten wie Gaeta zur Hand geht.

Die Firma Mental Images aus Berlin etwa hat ein Programm namens „mental ray“ entwickelt, mit dem sich das Verhalten von Lichtstrahlen in computergenerierten Räumen nahezu perfekt simulieren lässt. Zum Einsatz brachte Gaeta auch ein Instrument, das besonders exakt die Reflexion von Licht auf Oberflächen messen kann. Dieses Gerät spielt normalerweise eine Rolle bei der Wartung von Amerikas Stealth-Bombern. Gaetas Ingenieure nahmen an Fachkonferenzen teil zu High-tech-Themen, an denen auch Rückungsforscher, Autobauer und AKW-Designer Gefallen fanden.

Filmtricks sind längst nichts mehr für Garagentüftler. Nicht einmal ein Unternehmen wie Esc ist ihnen allein gewachsen. Neun Firmen für Spezialeffekte mit mehr als tausend Angestellten hat Gaeta beschäftigt. Arbeiten wurden ausgeführt in Paris, Australien und Kalifornien. Und das Schwierigste, sagt Gaeta, war die Koordination der vielen Informationsströme und Einzelprojekte. „Manchmal hat es sich angefühlt“, stöhnt der Meister, „als müsste ich New York City regieren.“



Digitale Verwandlungsszene aus „Matrix Reloaded“
„Es wird eine Rebellion gegen die Spezialeffekte geben“

In einer der spektakulärsten Szenen aus „Reloaded“ trifft Neo auf seinen Gegenspieler Agent Smith (Hugo Weaving), der mittlerweile wie ein Computervirus die Fähigkeit hat, sich zu vervielfältigen. Superheld Neo muss in einer Szene gegen mehr als hundert wild fuchtelnde Agent-Smiths gleichzeitig antreten.

Hinter der Agent-Smith-Hundertschaft verbirgt sich eine leibhaftige Kung-Fu-Truppe des Hongkonger Kamp choreografen Yuan Woo-ping („Tiger & Dragon“).

Ihre Gesichter jedoch haben Gaetas Leute digital ausgeradiert und durch die immer gleiche Agent-Smith-Visage ersetzt.

Mit Hochleistungskameras haben Gaetas Mannen zuvor das Gesicht von Agent Smith aus allen möglichen Perspektiven digitalisiert – und zwar in bisher unerreichter Präzision: Selbst Hautporen und einzelne Haare lassen sich darstellen.

Gaeta hat die Fähigkeit erlangt, Schauspieler am Computer wie Puppen nach seinem Belieben tanzen zu lassen. Er kann sie sogar zu Bewegungen zwingen, die sie nie wirklich getan haben. So wie ein Architekt mit einem CAD-Programm ein virtuelles Haus dreidimensional von innen erforschen kann, so kann Gaeta mit seinen Digitalmenschen verfahren.

Sie tun alles – nur eines nicht: schauspielern. „Die Intensität einer echten schauspielerischen Leistung“, sagt er, „ist digital niemals zu erreichen.“ Dennoch erscheint selbst Gaeta die Technik, volligitale, manipulierbare Menschen zu erschaffen, unheimlich. Vor Jahren hat er sogar dem damaligen US-Präsidenten Bill Clinton geschrieben, um ihn vor den vielen Möglichkeiten des Missbrauchs zu warnen. Clinton ließ den Brief unbeantwortet.

Aber auch Gaeta ist noch kein allmächtiger Gott über die Bilder. Für die wohl spektakulärste Autojagd der Kinogeschichte wollte selbst er sich nicht allein auf digitale Kunstwelten verlassen. Gleich neben seinem Hauptquartier auf der Alameda Naval Air Station hat Gaeta stattdessen extra einen Highway bauen lassen, einen Rundkurs von zwei Meilen Länge. Baukosten von mindestens zwei Millionen Dollar für ein paar Minuten Film hat er nicht gescheut.

Tricktechniker Gaeta sagt, er wisse noch nicht, was er nach der „Matrix“-Trilogie machen werde. Vielleicht geht er mal wieder ins Kino, wo er die letzten vier Jahre

selten war. Wenn er sich selbst einen Film anschaut, dann meidet er die Spezialeffekte, wie er nur kann: „Sie langweilen mich.“

Dramen und psychologische Skripts gefallen ihm besser. „Irgendwann“, sagt der große Bildermanipulator, „wird es eine Rebellion des Publikums gegen die Spezialeffekte geben.“

Gaeta wirkt fast ein wenig enttäuscht, als er sagt: „Aber so weit sind wir noch nicht.“

MARCO EVERS