

Szene aus „Hugo Cabret“ vor der digitalen Bearbeitung: Eingebung ist ein Schimpfwort

PIXOMONDO/GK FILMS/PARAMOUNT

KINO

Die Ausputzer

Hollywood setzt zunehmend auf spektakuläre Bilder aus dem Computer. Paradoxerweise aber geraten die Firmen, die sich auf visuelle Effekte spezialisiert haben, in die Krise.

Kaum etwas hasste Alfred Hitchcock so sehr wie den ersten Drehtag eines Films. Er hatte jede Szene bis ins Detail durchdacht und Bild für Bild vorzeichnen lassen, in seinem Kopf war der Film schon fertig. Doch nun musste er sich mit widerspenstigen Schauspielern herumschlagen und mit der launischsten aller Diven, der Wirklichkeit.

Über seine Schauspieler würde sich Hitchcock auch heute noch ärgern, die Wirklichkeit aber hätte er längst durch digitale Kulissen ersetzt. Der britische Regisseur, der die Unberechenbarkeit als seinen größten Feind betrachtete, ist so etwas wie der Schutzpatron der Animations- und Effektebranche, die für Hollywood die spektakulärsten Bilder herstellt.

„Man wünschte sich, jeder Regisseur würde so arbeiten wie er“, sagt Volker Engel. Der Oscar-Gewinner und sein Partner Marc Weigert haben mit ihrer Firma Uncharted Territory gerade die visuellen Effekte von Roland Emmerichs Thriller „White House Down“ hergestellt. Der Film (Kinostart: 5. September) erzählt von einer Terrorattacke in Washington.

Wie viele Männer würde man wohl brauchen, um das Weiße Haus zu stürmen, zu besetzen und in die Luft zu jagen? Engel und Weigert heuerten 12 Firmen mit rund 700 Mitarbeitern an, um das Gebäude und Teile von Washington am Computer nachzubauen und anschließend zu zerstören.

Bei Blockbustern wie „White House Down“, „Man of Steel“ oder „Pirates of the Caribbean“, die zwischen 150 und 300 Millionen Dollar kosten, fließt bis zu einem Drittel des Budgets in die visuellen Effekte. Und doch steckt die Branche für die sogenannten VFX (das Kürzel für „visual effects“) in der größten Krise seit ihrem Bestehen – genau 20 Jahre nachdem sie mit den computeranimierten Dinosauriern in Steven Spielbergs Film „Jurassic Park“ den Durchbruch schaffte.

In den vergangenen Monaten gingen einige VFX-Hersteller pleite. Als die in Los Angeles ansässige Firma Rhythm & Hues im Februar den Oscar für die Romanverfilmung „Life of Pi“ gewann, war die Freude verhalten. Kurz zuvor waren 250 Angestellte entlassen worden.

Die deutsche Firma Pixomondo, voriges Jahr für Martin Scorseses Film „Hugo Cabret“ mit dem Oscar ausgezeichnet, musste mehrere Filialen schließen, unter anderem in Berlin und in Burbank.

Vor zwei Wochen meldete das Münchener Unternehmen CinePostproduction Insolvenz an. Es hatte zuletzt an Detlev Bucks Romanadaption „Die Vermessung der Welt“ und Jim Jarmuschs Vampirfilm „Only Lovers Left Alive“ mitgewirkt.

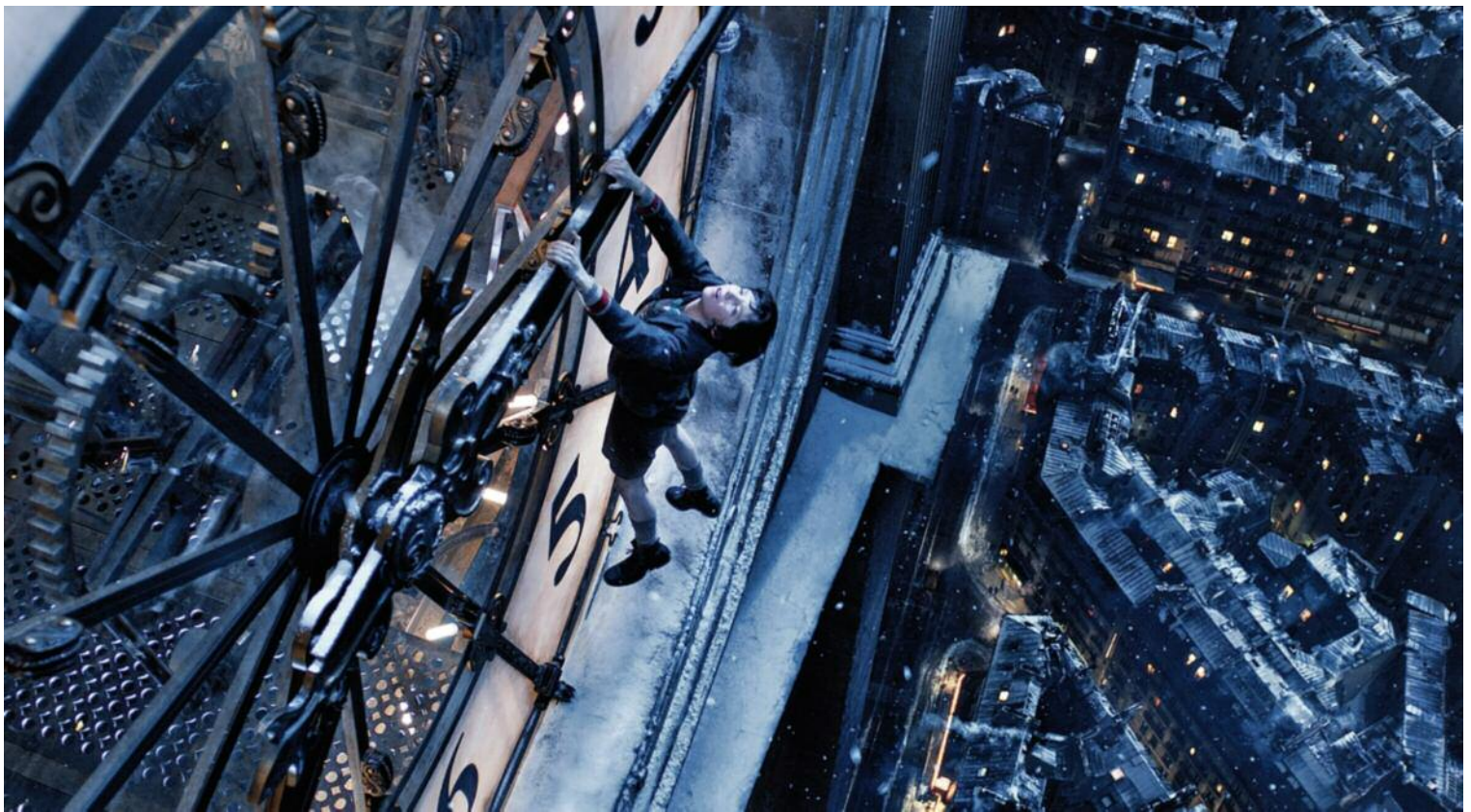
„Die Branche ist in einer paradoxen Situation“, sagt Pixomondo-Geschäftsführer Thilo Kuther. „Der digitale Bildanteil in den Filmen geht hoch, doch die Kosten müssen runter.“

Die Krise der VFX-Branche ist in Wahrheit eine Krise Hollywoods. Die Studios stellen von Jahr zu Jahr immer weniger Filme her, die immer teurer werden, weil sie immer mehr Schauwerte bieten sollen. „Alles droht in Gigantismus zu explodieren“, sagt Volker Engel.

Viele Jahre lang lief das Blockbuster-Geschäft für Hollywood glänzend, doch in diesem Sommer gab es eine ganze Reihe kostspieliger Flops. Der Western „Lone Ranger“ mit Johnny Depp etwa wird Disney geschätzte 150 Millionen Dollar Verlust einbringen.

Pixomondo-Geschäftsführer Thilo Kuther erzählt von einem Regisseur, der für einige hunderttausend Dollar einen historischen Zug zu den Dreharbeiten schafen ließ, sich aber am Ende entschloss, ihn durch einen digitalen Zug ersetzen zu lassen.

In Hollywood herrscht Einigkeit darüber, dass die Budgets sinken müssen.



Szene aus „Hugo Cabret“ nach der digitalen Bearbeitung: „Die Maschinerie effizienter nutzen“

PIXOMONDO/GK FILMS/PARAMOUNT

Aber wer dafür verantwortlich ist, dass sie weiter steigen, ist umstritten. Aktuell gelten die Regisseure als Hauptschuldige. Zuletzt überzogen Marc Forster (bei „World War Z“) und Gore Verbinski (bei „Lone Ranger“) ihre Budgets erheblich.

Die Studios wollen den Extravaganzen und Exzessen Einhalt gebieten. Bei diesem Kampf um die Macht über die Blockbuster haben die VFX-Leute eine prekäre Position, weil sie an der Schnittstelle arbeiten, an der Hollywood-Filme entstehen: zwischen künstlerischem Schaffensprozess und industrieller Fertigung.

„Da sitzen oft ganz verschiedene Parteien im Schneiderraum, Cutter, Regisseur, Studiolleute, Produzenten“, erzählt Engel. „Bis die sich geeinigt haben, kann es dauern. Ist der Regisseur unerfahren, nimmt ihm das Studio möglicherweise den Schnitt aus der Hand.“

Robert Pinnow von der Berliner Firma Rise Effects, die an „Cloud Atlas“ und „Iron Man 3“ mitarbeitete, glaubt, dass die Möglichkeit, bereits gedrehte Bilder durch visuelle Effekte nachträglich noch einmal zu verändern, Regisseure dazu verführen kann, Entscheidungen aufzuschieben, die schon bei den Dreharbeiten hätten gefällt werden sollen.

Doch für die visuellen Effekte und die digitalen Nach- und Ausbesserungsarbeiten bleibt immer weniger Zeit. Um die hohen Kosten ihrer Filme schnell zu amortisieren, versuchen die Studios, die Zeitspanne zwischen Drehschluss und Kinostart auf wenige Monate zu verkürzen.

Startermine von Blockbustern werden heute Jahre vorher festgelegt und sind

selbst dann fast unumstößlich, wenn die Dreharbeiten länger dauern als geplant. „Wir müssen das ausbaden“, sagt Engel. „Uns läuft am Ende die Zeit davon.“

Die VFX-Firmen müssen in kurzer Zeit viel Personal anstellen, um die Bilder rechtzeitig fertigzubekommen. Dabei wäre es günstiger, weniger Leute länger zu engagieren. Die Firmen werden für die Anzahl der Bilder bezahlt, die sie herstellen, nicht für die Anzahl der Mitarbeiter, die sie anstellen.

Die VFX-Leute vergleichen Filme mit Gebäuden. Kein Architekt würde erst auf der Baustelle entscheiden, wo Fenster und Türen hin sollen, sagen sie. Eingebung ist für sie ein Schimpfwort.

Doch tatsächlich hat Hollywood mit seinen Blockbustern ähnliche Probleme wie Bauträger mit ihren Großprojekten. Die Kosten explodieren, weil zu viele verschiedene Interessen vereinbart werden müssen und zu viele nachträgliche Änderungen vorgenommen werden.

Die VFX-Leute glauben, dass sie die Lösung für viele dieser Probleme gefunden haben. Sie nennen sie „previsualization“. Kuther sagt: „Wir könnten den Film heute komplett vorvisualisieren und würden die ganze Maschinerie viel effizienter nutzen. Wir könnten schon vor dem Drehstart nahezu finale Bilder haben.“

Der alte Hitchcock-Traum also, ein Film, der fertig ist, bevor er gedreht wird. Die Regisseure würden im Studio in kleiner Kulisse oder vor einer grünen Wand reale Puzzlestücke der Einstellungen drehen, die dann ins große digitale Bild eingefügt werden könnten.

So ähnlich haben Engel und Emmerich das bei „White House Down“ gemacht. Weil es in weiten Teilen von Washington nicht erlaubt ist zu drehen, mussten Engel und seine Mitarbeiter die Stadt am Computer nachbauen. Emmerich konnte bei den Dreharbeiten auf einem Monitor beobachten, wie das reale Bild mit dem digitalen Hintergrund zusammenpasste.

Emmerich sei ein sehr präziser Planer, erzählt Engel, seit über zwei Jahrzehnten arbeiten die beiden zusammen. Da der Regisseur die VFX-Bilder von Beginn an mitgestaltet habe, habe er sich bei den Dreharbeiten auch nicht eingeeengt gefühlt.

In Hollywood sehen das manche Regisseure anders. Als der Holländer Paul Verhoeven den Horrorfilm „Hollow Man“ über einen Wissenschaftler drehte, der sich unsichtbar machen kann, stand er jeden Morgen vor einer Tafel. Darauf waren die Einstellungen vorgezeichnet, die er am Tag drehen musste. Hatte er eine Einstellung im Kasten, kreuzte er die entsprechende Zeichnung durch.

„Das ist mein Job hier: Zeichnungen durchkreuzen“, sagte er sarkastisch. Wegen der visuellen Effekte könne er keinen Zentimeter vom Plan abweichen, das sei einfach frustrierend. „Bin ich deshalb Regisseur geworden?“ Es ist 13 Jahre her, dass Verhoeven „Hollow Man“ drehte. Seither versucht er, bei seinen Filmen visuelle Effekte zu vermeiden. LARS-OLAV BEIER



Video: So funktionieren visuelle Effekte

spiegel.de/app352013specialeffects
oder in der App DER SPIEGEL