



Animationsmärchen „Shrek“, Schauspielerin Jolie in der Computerspiel-Verfilmung „Tomb Raider“, Digital-Actionfilm „Final Fantasy“, Dreharbeiten

KINO

Real, digital, schnurzegal

Viele Filme dieses Sommers – darunter der Überraschungserfolg „Shrek“ – verwischen die Grenze zwischen Wirklichkeit und Virtualität. Die Zuschauer scheint es nicht zu stören.

Okay, da gibt es eine digitale Märchenbraut, die nach einer echten Darstellerin geformt wurde; eine computergenerierte Filmheldin, die aus einem Videospiel auf die Leinwand versetzt wurde, und eine reale Darstellerin, die in einem Actionfilm eine digitale Computerspiel-Heldin verkörpert.

Dann wären da noch ein echter Kinderstar, der einen Roboter verkörpert, der gern ein kleiner Junge aus Fleisch und Blut wäre – und eine Comic-Figur, die in die Wirklichkeit aufbricht und ihrem menschlichen Erfinder Ärger macht.

Schon verwirrt?

In den Filmen dieses Sommers – vom Digitalmärchen „Shrek“ über die Computerspiel-Verfilmung „Tomb Raider“ und den virtuellen Actionfilm „Final Fantasy“ bis zu Steven Spielbergs futuristischem Drama „A.I.“ und dem Chaos-Klamauk „Monkeybone“ – lässt sich kaum noch feststellen, was da oben auf der Leinwand eigentlich was ist: Real, digital, schnurzegal?

Für die Zuschauer offensichtlich ja: Sie haben in den USA die komplett am Computer erstellte Unholdsaga „Shrek“ zum Sommerhit des Jahres erkoren (bisherige Einspielsumme: 215 Millionen Dollar), obwohl

kein einziger Star mitspielt, die Welt nicht in die Luft fliegt und der Titelheld Shrek so hässlich ist, dass er in Hollywood vermutlich sofort auf der Straße verhaftet würde.

Jeffrey Katzenberg, 50, Co-Chef von DreamWorks, hat „Shrek“ produziert und dürfte den Erfolg seines poltrigen Unholds besonders genießen: Katzenberg schied 1994 im Streit beim Zeichentrick-Giganten Disney aus und versucht seither, mit dem von

ihm mitgegründeten Studio die Trick-Vormacht seines Ex-Arbeitgebers zu brechen. Seine Versicherung, er sehe „den Film nicht als Attacke“ gegen Disney (siehe Interview Seite 164), klingt darum stark nach Hollywood-Diplomatie.

Ganz am Rande beweist „Shrek“ – der in dieser Woche auch in Deutschland startet – noch, was Computeranimation inzwischen alles kann. Die DreamWorks-Mannschaft hat

eine lebensecht wirkende 3-D-Märchenwelt erschaffen. Filme wie „Shrek“, aber auch das im August in Deutschland startende Konkurrenzdrama „Final Fantasy“, machen augenfällig, wie rasant sich derzeit die Grenzen zwischen abgefilmter Wirklichkeit und virtuell geschaffenen Kunstwelten auf der Leinwand verwischen.

Immer häufiger haben die Zeichen keine Entsprechung mehr in der Realität. Die

„Shrek – Der tollkühne Held“

hat das Gesicht einer Bulldogge, die Hautfarbe eines Laubfrosches, die Statur von Helmut Kohl und die Manieren einer antiautoritär erzogenen Wildsau. Kurz, er ist ein Typ, den man eher nicht zu einer Party einladen würde. Dafür kommen plötzlich, o Shrek, alle zu ihm. Eines Tages, damit beginnt der Ärger, lässt Lord Farquaad, ein kleinwüchsiger Despot, alle Fabelwesen aus seinem Reich abschieben – und zwar ausgerechnet in Shreks Sumpf. Die kesse postmoderne Märchentravestie, in der es unter anderem um einen quasselnden Esel und die Rettung einer wohl proportionierten, der Schauspielerin Cameron Diaz nachempfundenen Prinzessin geht, kombiniert deftigen Slapstick, Furzgags und Haudrauf-Witze für die präpubertäre Zielgruppe mit – wohl nur Erwachsenen verständlichen – clever-charmanten Persiflagen auf alles, was der Disney-Welt



zur Robotersaga „A.I. – Künstliche Intelligenz“*: Das Kino wird zum Maschinentraum

Bilder entmaterialisieren sich. Das Kino selbst wird so zum Maschinentraum, zur digitalen Wunscherfüllungsmaschine – und die Zuschauer, die mit bloßem Auge den Unterschied kaum noch (oder gar nicht mehr) erkennen können, gewöhnen sich vor der Leinwand an eine Welt, in der die Frage nach dem Authentischen keine Rolle mehr spielt – mehr noch, in der sie gar nicht mehr gestellt werden kann.

„Die Menschen akzeptieren heute das Fake, das Gefälschte“, glaubt der Hollywood-Regisseur Andrew Niccol („Gattaca“), der gerade an einem Film namens „Simone“ arbeitet. „Simone“ erzählt von fiktiven Dreharbeiten, in deren Verlauf der

Titelgebende Star vom Set verschwindet – und unbemerkt von einer virtuellen Hauptdarstellerin ersetzt wird. „Wir werden bald nicht mehr wissen, ob ein Schauspieler oder Fernsehmoderator echt oder falsch ist“, sagt Niccol, „und ehrlich gesagt, wird es uns nichts ausmachen.“

Die US-Filmzeitschrift „Premiere“ stört das offenbar jetzt schon nicht mehr. Jedenfalls erklärt das Blatt die computergenerierten Spielfiguren Aki Ross (die Heldin aus „Final Fantasy“) und Lara Croft (aus „Tomb Raider“, SPIEGEL 26/2001) zu zwei der „heißesten weiblichen Actionstars“ Hollywoods – und unterscheidet nicht mehr, dass die eine auf der Leinwand von

einer 3-D-Schimäre und die andere von der Schauspielerin Angelina Jolie dargestellt wird. In gewisser Weise hat das Blatt auch Recht mit dieser Gleichsetzung: Sowohl Aki wie Lara sind Cyborgs, teils virtuelle, teils menschliche Figuren.

Derzeit zeigt sich die zunehmende Hybridisierung am direktesten an jenen Nahtstellen, an denen die Hollywood-Macher selbst ins Grübeln kommen: Im kommenden März wird zum ersten Mal ein Oscar für das beste „animated feature“ vergeben, eine neu eingerichtete Kategorie, die klassische Zeichentrickfilme ebenso einschließt wie solche, die mit Computeranimation entstanden sind – „Shrek“ kann sich bis jetzt beste Chancen ausrechnen. Doch die Jury wird „sich schwer tun

mit der Entscheidung, welche Filme die Kriterien für ihren neuen Oscar erfüllen und welche nicht“, prophezeit das amerikanische Nachrichtenmagazin „Newsweek“.

Der Disney-Trickfilmchef Thomas Schumacher klagt, dass „sie eine neue Kategorie genau in dem Augenblick eingeführt haben, in dem kein Mensch mehr weiß, was Trickfilm eigentlich ist“.

Denn auch in „echten“ Spielfilmen werden inzwischen so viele Computertricks, kurz CGI (für „computer-generated imagery“), eingesetzt, dass der Übergang zum Trickfilm fließend wird. Wenn der Darsteller Bill Murray zusammen mit Zeichentrickfiguren über die Leinwand tobt (in „Osmosis Jones“, US-Start am 3. August), in welche Kategorie fällt das dann?

Seit Jahren gehört es zum Standard der Industrie, dass CGI nicht nur die aufregenden Spezialeffekte liefert, etwa die Saurier in den „Jurassic Park“-Filmen, die Riesenwellen in „Der Sturm“ oder die Bomberattacken in „Pearl Harbor“, sondern auch alltägliche Mängel ausmerzt. Im „Sturm“ etwa mussten die Tätowierungen des Darstellers Mark Wahlberg am Computer wegetuschiert werden. In anderen Filmen werden Stars digital von Pickeln, kahlen Stellen auf ihrem Haupt, Falten, Nasenhaaren oder Damenbärten befreit.

Selbst in einer simplen Kuss-Szene kann der Zuschauer nicht sicher sein, ob er wirklich sieht, was gedreht wurde: Wenn beim besten Take ein Speichelfaden zwischen den Lippen des verliebten Paares hängen bleibt, wird die Spucke einfach vom Computer weggewischt.

„Unsere Fähigkeit, Betrügereien auszuführen“, sagt Filmemacher Niccol, „über-



„Shrek“-Prinzessin Fiona, Vorbild Diaz
Lebensechte Mimik

heilig ist. Gewitzt drehen die Macher (Regie: Vicky Jenson und Andrew Adamson) jede Menge Märchenmythen durch den Wolf. Das Ende, so viel sei verraten, ist brav märchenhaft: Shrek findet seine Shrek-Schraube.

* Mit Regisseur Spielberg (M.), Darsteller Haley Joel Osment, Jude Law.

„Raus aus der Kinderecke“

Hollywood-Produzent Jeffrey Katzenberg über „Shrek“ und die Zukunft des Trickfilms

SPIEGEL: Mr. Katzenberg, Sie behaupten laufend, dass Sie mit Ihrem Computermärchen „Shrek“ keine Rache an Ihrem früheren Arbeitgeber Disney üben wollten, mit dem Sie jahrelang im Streit lagen. Warum enthält Ihr Film dann so viele Anti-Disney-Spitzen?

Katzenberg: „Shrek“ enthält Spitzen gegen alles und jeden, und außerdem sind alle Angriffe oberhalb der Gürtellinie, sie sind nicht böse, sondern lustig und geschmackvoll.

SPIEGEL: Der „Shrek“-Regisseur Andrew Adamson hat gesagt, dass Sie alle Szenen, die Disney betreffen, den DreamWorks-Anwälten vorgelegt hätten, um keinen Ärger zu bekommen.

Katzenberg: Das ist nicht wahr, und das hat Andrew nie gesagt. Wissen Sie, Journalisten sind die Einzigen, die dauernd auf dieser Disney-Nummer herumhacken. Ich sehe den Film nicht als Attacke, und ich habe „Shrek“ als Zeichen des guten Willens schon Monate vor seinem Start zu Disney geschickt.

SPIEGEL: Jahrzehntlang besaß Disney quasi das Weltmonopol für Zeichentrick – nun lässt „Shrek“ das Mauseis-Haus ziemlich alt aussehen. Gleicht die neue Computertechnologie den Erfahrungsvorsprung Disneys aus?

Katzenberg: Nein, das ist keine Frage der Technologie. Andere Anbieter hatten immer die Chance, in den Trickfilmmarkt zu gehen. Man braucht nur unglaublich viele gute Leute, unglaublich viel Zeit und unglaubliche Ressourcen.

SPIEGEL: All das hatte bisher nur Disney.

Katzenberg: Das hatten auch andere. Aber was man wirklich braucht, ist einen Irren – jemanden wie mich. Ich stehe jeden Morgen auf und versuche, mich durch eine stahlverstärkte Zementwand zu bohren. So jedenfalls erscheint mir der Versuch, ein erfolgreiches Trickfilmstudio aufzubauen. Seit 75 Jahren hat das niemand geschafft.

SPIEGEL: Computerdesigner sind besonders stolz darauf, dass sie inzwischen nahezu realistische, lebensgroße Figuren digital erschaffen können. Das mag eine technische Leistung sein, aber was ist daran ästhetisch so aufregend?

Katzenberg: Gar nichts. Fotorealismus ist nicht unser Ziel bei DreamWorks. Wenn man eine fotorealistische Abbil-

dung will, kann man auch losgehen und in der Wirklichkeit drehen, das ist einfacher und billiger. Alles, was ich an Fotorealismus bis jetzt gesehen habe, lässt eine emotionale Essenz vermissen, das ist seine große Schwäche. Ein lebensgroßes Aussehen dagegen streben wir durchaus an. Die Prinzessin in „Shrek“ war zwischenzeitlich noch realistischer, aber wir haben ihren Look zurückgeschraubt, weil sie nicht mehr in unsere Welt passte.

SPIEGEL: Die Schauspielerin Cameron Diaz, nach der die Prinzessin modelliert ist, soll angesichts ihrer digitalen Kopie geradezu erschrocken sein.

Katzenberg: Sie war geschockt, wie lebensgroß wir ihre Gestik, Mimik und Ausstrahlung eingefangen haben. Die Prinzessin sieht ihr gar nicht ähnlich, aber sie bewegt sich wie Cameron.

SPIEGEL: In den letzten Jahren ist der Trickfilm erwachsener geworden: Mit anspruchsvolleren Themen werden ältere Zuschauer angesprochen. „Shrek“ lief sogar, als erster Animationsfilm seit 48 Jahren, im Wettbewerb von Cannes, eine große Auszeichnung.

Katzenberg: Ja, das war ein absoluter Höhepunkt meiner Karriere. Seit 20 Jahren widme ich mich dem Trickfilm, und dass er jetzt als richtiges Kino behandelt wird und nicht als Kinderkram, bedeutet für mich eine unglaubliche Ehre. „Shrek“ wurde in Cannes in einer Galavorstellung am Samstagabend im Festivalpalais gezeigt, vor dem kultiviertesten, kenntnisreichsten Publikum der Welt, das in Smoking und Abendkleid erschien – wenn das nicht beweist, dass wir raus aus der Kinderecke sind, was dann?

SPIEGEL: Warum sollen Erwachsene sich einen Trickfilm anschauen, wenn sie im Multiplex zwischen zehn „richtigen“ Spielfilmen wählen können?

Katzenberg: Ganz einfach: Er muss eine gute Geschichte erzählen. Und er muss in den Leuten die Erwartung wecken, dass sie sich in diesem Film mindestens genauso gut amüsieren werden.

SPIEGEL: Hollywood klagt gern über seine teuren, anspruchsvollen Stars. Werden virtuell geschaffene Figuren irgendwann echte Darsteller ersetzen?

Katzenberg: Ich glaube nicht. Schauspieler schaffen glaubhafte Gefühle...

SPIEGEL: ... das gelingt auch Ihrem Helden Shrek. Er ist sehr anrührend...

Katzenberg: ... ja, aber bei Trickfiguren sind Gefühle immer übertrieben, nie authentisch. Ich glaube auch nicht, dass man am Computer eine Stimme erzeugen kann, die eine menschliche Stimme ersetzen kann.

SPIEGEL: Ist das nicht nur eine Frage des technischen Fortschritts?

Katzenberg: Nein, es ist der Unterschied zwischen etwas, das in einem Rechner entstanden ist, und etwas Organischem. Man kann den Unterschied nicht recht erklären, weil er rein gefühlsmäßig ist.

SPIEGEL: Viele „richtige“ Spielfilme arbeiten massiv mit Computereffekten, während ein digital erstellter Film wie „Final Fantasy“ darauf erpicht ist, möglichst fotorealistisch zu wirken. Glauben Sie, dass die Grenze zwischen virtuellen und echten Welten im Kino bald völlig verschwimmen wird?

Katzenberg: Die Frage beschäftigt mich seit einigen Jahren so sehr, dass alle Filme, die ich im Moment entwickle, sich stärker auf das Konzentrieren, was einzigartig am Trickfilm ist. Ich wähle Geschichten aus, die man real nicht verfilmen kann – oder nur für giganti-



DreamWorks-Studiochef Katzenberg
„Ein Irrer wie ich“

sche Summen. Unser nächstes Projekt heißt „Spirit: Stallion of the Cimarron“, es ist die Geschichte eines Hengstes im Wilden Westen, und der ganze Film wird ausschließlich aus der Perspektive des Pferdes erzählt.



CINETEXT

Computertrickfilm „Toy Story 2“ (1999)
Freundliche Anlehnung ans Bekannte

steigt jetzt unsere Fähigkeit, sie zu entdecken.“

Über die Retuschen wird ungern gesprochen in einer Branche, die das Makellose als Norm zu verkaufen versucht; meist werden sie einfach abgetan als „das neueste Werkzeug in der Werkzeugkiste“, wie ein Regisseur sagt.

CGI kann aber nicht nur reale Darsteller durch eine Perfektionsdusche schleusen, sondern auch virtuelle Darsteller erschaffen. Längst gibt es den „synthespian“, eine Wortverschmelzung aus „synthetic“ und „thespian“, was schlicht „synthetischer Schauspieler“ bedeutet. Solche „synthespians“ werden heute vor allem als billige Statisten eingesetzt: In der Toga-Saga „Gladiator“ (2000) füllten sie die Ränge der antiken Kampfbahnen, im Schiffbruchdrama „Titanic“ (1997) versanken sie in den kalten Fluten. Auch bei gefährlichen Stunts greifen Produzenten inzwischen gern zu Helden, die sich garantiert keine Knochen brechen: In der neuen „Spiderman“-Verfilmung (US-Start am 3. Mai 2002) wird ein digitaler Spinnenmann auf digitale Wolkenkratzer kraxeln.

Neu aber sind Synthespians in Hauptrollen, etwa die Prinzessin aus „Shrek“

oder die Astronautin Aki Ross aus „Final Fantasy“. Die Zuschauer sollen „innerhalb der ersten zehn Minuten vergessen, dass sie einen computergenerierten Film sehen“, wünscht sich Hironobu Sakaguchi, Regisseur dieses fotorealistischen Welttraumdramas, „sie sollen das Gefühl haben, dass sie lebendige Menschen auf der Leinwand sehen, und nichts Unnatürliches an den computergenerierten Figuren wahrnehmen“.

Ähnlich wie reale Stars hat mancher Digitaldar-

steller inzwischen ein Leben außerhalb seiner Rollen: Zur Marketing-Kampagne von „Final Fantasy“ gehört eine Fotostrecke mit Aki Ross im Männerblatt „Maxim“, für die das virtuelle Starlet – das sonst nur im Astronautenanzug auftritt – in einen Stringbikini gesteckt wurde.

Hollywood-Macher müssen die virtuellen Stars schon aus ganz pragmatischen Gründen attraktiv finden: Wer aus Algo-



SOEREN STACHE / AP

rithmen besteht und jederzeit umprogrammierbar ist, der kann weder Riesengagen fordern noch lästige Streiks anzetteln, und alt, fett und faltig wird er auch nicht.

„Wird Tom Cruise bald die Rechte an seinem Körper verkaufen können?“, fragt der britische „Independent“, „sich gemütlich zur Ruhe setzen und sich selbst dabei zusehen, wie er im Zustand ewiger Jugend die nächsten Jahrzehnte Hauptrollen in diversen Blockbustern spielt?“

Auch wenn es nicht *Mister Mission Impossible* ist: Die Zuschauer scheinen willens zu sein, digitale Replikanten zu feiern. Der amerikanische Science-Fiction-Autor William Gibson hat davon gesprochen, dass sie sich auf eine „einverständige Halluzination“ einlassen: Sie wissen, dass ihre Stars nicht echt sind, aber es stört sie nicht. Denn auch echte Stars wirken längst unwirklich – eine Person wie Madonna erfindet sich so unermüdlich neu, dass sie „wie eine virtuelle Figur erscheint“, so die kalifornische Professorin Marsha Kinder.

Ray Kurzweil, Vordenker in Sachen künstliche Intelligenz, geht davon aus, dass die Maschinenhelden „irgendwann so realistisch wie reale Menschen sein werden“. Er würde sich sogar auf „eine philosophische Debatte darüber einlassen, ob sie ein Bewusstsein haben“, sagt Kurzweil.

Ähnlich wie den Menschen im 19. Jahrhundert relativ schnell klar war, dass mit der Erfindung des Kinematografen eine völlig neue Welterfahrung möglich wurde, so scheinen sie nun zu begreifen, dass das gegenwärtige Weltbild durch die Entwicklung digitaler Technologien, im Kino und anderswo, ins Wanken gerät.

In den neuen virtuellen Wunderwelten stehen der Subjektbegriff und die Definition von Wirklichkeit in Frage. Das ist bedrohlich – und erklärt vielleicht, warum die Hollywood-Filme, die am Computer hergestellt wurden, großen Wert darauf legen, jeden Anschein von Bedrohlichkeit zu vermeiden.

Die Digitaldramen handeln ganz harmlos von Spielsachen („Toy Story“, 1995), Insekten („Das große Krabbeln“, 1998, und „Antz“, 1998) und Fabelwesen („Shrek“), ihre vertrauten Erzählmuster spulen sie innerhalb freundlicher, bonbonbunter Welten ab – und lenken konsequent davon ab, dass sie mit modernsten Mitteln hergestellt wurden: der charakteristische Versuch einer neuer Technologie, sich durch Anlehnung ans Bekannte zu legitimieren.

Bislang nutzt Hollywood den Tanz der Pixel also nur dazu, mit größtem Aufwand vertraut wirkende Bilder herzustellen. Wie viel spannender aber wäre es, das Falsche, das Erfundene, das Künstliche zu fantasieren – eine Welt, wie sie die Welt tatsächlich noch nicht gesehen hat.

SUSANNE WEINGARTEN