Film

Bis später, Terminator!

Claudius Seidl über „Toy Story“ und die Kinozukunft aus dem Computer

Es ist eine gewaltige Enttäuschung für einen Weltraumfahrer, wenn er aufgebrochen ist, um ferne Sterne zu erkunden – und dann steigt er aus seinem Raumschiff, und die neue Welt, in der er da gelandet ist, sieht aus wie das Kinderzimmer eines Siebenjährigen.

„In die Unendlichkeit und noch weiter!“ heißt eigentlich das Motto von Buzz Lightyear, der gegen alle Gefahren des Weltalls bestens gerüstet ist. Jetzt aber hockt er auf dem Kinderbett, und eine Cowboypuppe, ein Sparschwein und ein Plastikdinosaurier sagen zur Begrüßung freundlich „Hallo“. Und dann berichten sie, daß sie nichts weiter als Spielzeuge seien, Kunststoffwesen, Ware aus der Fabrik, deren Existenz nur durch einen Zweck gerechtfertigt sei: ihrem Besitzer gute Laune zu machen. Und er, Buzz Lightyear, sei auch zu nichts anderem gut.

Mit diesem Schock der Selbsterkenntnis fängt „Toy Story“ an, und die Identitätskrise des Weltraumhelden aus Plastik treibt auch den Rest der Handlung voran – womit Buzz Lightyear so beschäftigt bleibt, daß er nicht erkennt, was für jeden Zuschauer offensichtlich ist: Dieser Film spielt tatsächlich in einer fernen Welt, einem Universum, das für Menschen so unerreichbar ist wie der hinterste Planet am Rande der Galaxis.

Denn „Toy Story“ ist der erste Spielfilm, der komplett und direkt aus dem Computer kommt: Er zeigt Räume, auf die niemals eine Kamera gerichtet wurde, weil sie nur in der Phantasie einer klugen Software existieren. Er zeigt Figuren, die weder Produkte des Modellbaus noch Werke eines Trickzeichners sind. Das Licht kommt nicht von der Sonne und auch nicht aus den Scheinwerfern; es leuchtet von der Festplatte her, und selbst die Schatten sind hier digital. Nur die Stimmen, mit denen die Computer sprechen, klingen noch zu blechern und mechanisch, weshalb echte Stars wie Tom Hanks und Tim Allen die Spielzeughelden synchronisieren mußten.

Kein Film war je so künstlich, und keiner sah so echt aus dabei – in den USA, so berichten Kritiker, vergaß das Publikum nach spätestens fünf Minuten die Genese dieses Films und ließ sich nur noch von der Story rühren. So kamen knapp 200 Millionen Dollar in die Kinokassen, was bei geschätzten Produktionskosten von 30 Millionen (die genaue Zahl wird nicht verraten) eine Gewinnspanne ergibt, wie sie selten vorkommt im Filmgeschäft: Das ist der erste Grund dafür, weshalb man in „Toy Story“ die Zukunft des Kinos schon besichtigen kann. Ein Erfolg hat in Hollywood immer Folgen.

Der zweite Grund hat damit zu tun, daß in den industriellen Künsten, im Kino etwa oder in der Popmusik, der technische Fortschritt fast immer der ästhetischen Innovation vorausgeht: Erst wurden Wahwah und Verzerrer erfunden. Dann stöpselte Jimi Hendrix seine Gitarre ein und probierte aus, welchen Lärm die Dinger machen konnten. Erst gab es billige Sampler und Synthesizer. Dann stellten bleiche Jungs, die keine Noten lesen konnten, die Geräte in ihren Wohnzimmern auf und bastelten sich ihre eigenen Techno-Hits.

Das Kino wird von den gleichen Kräften bewegt; es fällt hier nur nicht so auf: Ob Stanley Kubrick bei Kerzenlicht filmt, Michael Ballhaus seine Kamera tanzen, torkeln, durchdrehen läßt oder John Woo das Tempo seiner Filme mit Bomben und Raketen beschleunigt – erst haben Techniker die Mittel bereitgestellt, dann haben Künstler damit zu spielen begonnen.



EVERETT COLLECTION

„Toy Story“-Hauptdarsteller Buzz, Woody:

Jetzt also stehen bei der Firma Pixar in Nordkalifornien jene Computer herum, die einen ganzen Film animieren können. Und an den Monitoren sitzen junge Männer und Frauen, die wissen, wie man die Programme startet. Die Maschinen werden nicht verstauben, ihre Nutzer werden weiter Arbeit finden. Denn auf einen Film wie „Toy Story“ lief die Entwicklung seit langem hinaus.

In Michael Crichtons Thriller „Westworld“ (1972) war zum erstenmal eine computeranimierte Hand zu sehen; in George Lucas' „Star Wars“ (1977) sorgten die Computer dafür, daß die Weltraumeffekte und interstellaren Explosionen so bunt und futuristisch wirkten. Fasziniert von diesen Möglichkeiten gründete Lucas das Unternehmen Lucasfilm Ltd., aus dem, auf Umwegen und unter anderen, auch die Firma Pixar hervorging (die heute, zum größten Teil jedenfalls, dem Computerpionier und Apple-Begründer Steven Jobs gehört).

Daß die Rechner dreidimensionale Grafiken erschaffen und bewegen können, das war schon in den siebziger Jahren klar – das Problem bestand vor allem darin, daß das altmodische Verfahren, eine Filmemulsion zu belichten, noch jahrelang viel leistungsfähiger blieb: Ein einziges Filmbild im 35-Millimeter-Format kann 18 Megabyte speichern, ein Spielfilm zeigt 24 Bilder in der Sekunde – das sind Datenmengen, die bis vor kurzem noch die größten und die schnellsten Rechner überforderten.

Doch die Computer haben aufgeholt; in der Entwicklungsgeschichte der Spezialeffekte verbirgt sich auch das Protokoll ständig wachsender Rechenkapazitäten: 1985, in Barry Levinsons „Young Sherlock Holmes“, waren die Computeranimationen nicht viel mehr als ein kurzer, böser Spuk: Scheinbar aus dem Nichts kroch da plötzlich eine gläserne Gestalt hervor, die wüst und wütend um sich schlug.



Plastikpuppen in der Identitätskrise



CINETEXT

„Toy Story“-Szenenfoto: Der Kampf geht weiter

James Camerons „Terminator 2“ führte 1991 schon einen Bösewicht vor, den die Rechner vor den Augen des fassungslosen Publikums in jede denkbare Gestalt verwandeln konnten. Und die computergenerierten Dinosaurier in Steven Spielbergs „Jurassic Park“ (1993) stahlen den Menschen die Schau, trampelten auf Männern und Frauen herum, verspeisten schon zum Frühstück einen Erwachsenen und trugen, unter Verletzung aller Genre-Regeln, den Showdown gegeneinander aus, ganz ohne menschliche Beteiligung: Insofern läßt sich die jüngere Filmgeschichte durchaus als Verdrängungswettbewerb deuten, Maschinen gegen Menschen.

See you later, Terminator: Der Kampf geht weiter, auch wenn „Toy Story“ eher harmlos aussieht, eine hübsche, kleine Geschichte erzählt und vom Disney-Studio, der Zentrale zeitgemäßer Nettigkeit, produziert wurde und verliehen wird. Denn „Toy Story“ hat nichts mehr gemein mit herkömmlicher Kinoanimation.

Wenn früher Zeichner einen Film erschufen, dann belohnten sie sich für ihre strapaziöse Kleinstarbeit, indem sie die Schwerkraft verhöhnten und alle Gesetze der Wahrscheinlichkeit vergaßen: In den kurzen Cartoons des Warner-Studios, in langen Disney-Filmen wie „Fantasia“ oder „Dschungelbuch“ tobten und delirierten die festen Formen, und die Drehbücher wurden vom puren Wahnsinn unterwandert. In seinen besten Werken war der Trickfilm ein irrer und anarchischer Doppelgänger des großen Kinos – und manchmal auch dessen dunkler Traum: Die Perversionen, welche Tom und Jerry oder den großen, bösen Wolf bewegten, hätten reale Schauspieler niemals ausleben dürfen.

John Lasseter hingegen, der Regisseur von „Toy Story“, ist stolz darauf, daß er sein Werk so inszeniert hat, als filmte er die Wirklichkeit: Es gab keine Kamera, doch der Computer simuliert jeden Schwenk, jede Fahrt, die auch eine Kamera hätte ausführen können. Es gab keine Lampen, doch die Software simuliert ein Licht, als ob die echte Sonne schiene oder echte Glühbirnen an der Atelierdecke hingen. Die Schwerkraft wird immer respektiert, und die Story wagt keinen Verstoß gegen jene Regeln, die im Realfilm gelten.

Erzählt wird die Geschichte zweier Puppen, des Cowboys Woody und des Weltraumfahrers Buzz, die einander erst anfeinden, beneiden, bekämpfen. Bis sie vom Schicksal hinausgeworfen werden in eine spielzeugfeindliche Welt, in der sie nur bestehen können, wenn sie einander unterstützen. Naturgemäß ist der Schluß des Films zugleich der Beginn einer wundersamen Freundschaft.

Das ist keine originelle, aber auch keine überholte Geschichte, und wie Lasseter sie inszeniert, voller Lust an kleinen, bizarren Details und mit soviel Herzenswärme, wie das in diesem Genre nur möglich ist, verdient Respekt und Bewunderung. Aber gerade indem er so eine normale Story so scheinbar nahe an der Wirklichkeit erzählt, formuliert dieser Film schon den künftigen Machtanspruch des Computerkinos.

Erst haben die Rechner nur eine Hand ausgestreckt, dann haben sie syn-



WALT DISNEY PICTURES

Synchronsprecher Allen, Regisseur Lasseter: Rechner reden blechern

thetische Gespenster ins Kino der lebendigen Menschen geschickt. In „Toy Story“ beherrscht jetzt der Computer zum erstenmal die ganze Leinwand – und es sieht nicht so aus, als ob er das Terrain wieder räumen wollte.

Eine Computersimulation von Marilyn Monroe, die demnächst lebendige Schauspielerinnen arbeitslos machen könnte, sei technisch noch lange nicht möglich und auch nicht wünschenswert, sagt Lasseter; schließlich habe er für „Toy Story“ knapp ein Dutzend Animatoren engagiert, damit die Computergrafiken beseelt würden mit deren Witz und Individualität.

Die Zukunft bringt das Techno-Kino aus der Garage

Doch die Vorgeschichte von „Toy Story“ lehrt, daß auch die synthetische Monroe am Ende nur ein Problem von Arbeitsspeicher und Prozessorgeschwindigkeit sein wird – und die Regisseure könnten ganz gewiß nicht der Versuchung widerstehen, endlich die widerspenstigen Schauspieler abzuschaffen, die Unwägbarkeiten von Wetter und Landschaft völlig auszuschließen und ihre Visionen bequem und störungsfrei am Monitor zu inszenieren. Womit wohl auch gleich der größte ästhetische Reiz der Kinokunst verlorenginge: daß ein Film nämlich immer etwas anderes (und im Glücksfall etwas größeres) ist als bloß die Verwirklichung einer künstlerischen Absicht.

Der Funke etwa, der übersprang, als Lauren Bacall in „Haben und Nichthaben“ ihren Partner Humphrey Bogart um ein Streichholz bat, der stand nicht im Drehbuch, und kein Computer wird ihn jemals simulieren können. Und doch brachte er den Film zum Glühen.

Es gibt auch Kritiker, die sich schon freuen aufs Computerkino. Vor kurzem hat einer die Hoffnung formuliert, daß jene teuren Rechner, die „Toy Story“ erschaffen haben, bald so billig sein werden, daß nicht nur große Firmen sich die Maschinen leisten können. Vermutlich warten schon die Spinner, Spieler und Phantasten, die demnächst, wenn sich jeder die entsprechenden Computer leisten kann, viel schönere und wildere Filme als „Toy Story“ damit basteln könnten. Das wäre dann die Versöhnung des Kinos mit der Popmusik, wo die Entwicklung von preiswerten Synthesizern den Konzernen die Kontrolle über die Produktionsmittel entrissen hat: Techno-Kino aus der Garage.

Diese Utopie ist nicht ganz so verwegen, wie sie zunächst erscheinen mag – was man schon daran erkennen kann, daß „Toy Story“ die Furcht vor solchen Zuständen eingeschrieben ist: Den Schurken des Films spielt ein kleiner Junge, der mit seinem und mit anderer Kinder Spielzeug ständig ordnungswidrige Dinge tut. Der Kleine zerlegt und zersägt die Puppen, baut zusammen, was eigentlich nicht zusammengehört, und schafft sich seine eigene Spielzeugwelt, die von wüster und beunruhigender Schönheit ist. Aber natürlich wird dieses unfolgsame Kind am Ende gnadenlos fertiggemacht.

Denn nichts fürchten mächtige Firmen wie Disney und Pixar so sehr wie jene Leute, die ihre Gebrauchsanleitungen sofort in den Papierkorb werfen und womöglich die Produkte gegen deren Produzenten richten.