BESUCH IN DEN STUDIOS VON CYBERTOPIA, HOLLYWOOD

Fliegende Untertassen, Monster und Illusionsmaschinen

Die neuen visuellen Effekte aus der Hauptstadt des Spielfilms kommen heute als perfekte optische Täuschungen daher. Mit «Jurassic Park» zeigte die durch den Computer geschaffene Bilderwelt CGI (Computer generated imagery) 1993 erstmals ihre Zähne, mit «Independence Day» erklärt sie uns nun den Krieg.

PETER KAMBER

«Independence Day»: Computer-Graphics-Elemente, Feuerwerk und kleine Extras

Wenn die digitale Revolution Sie überrollt, dann sind Sie entweder Teil der Dampfwalze oder Teil der Strasse.» So inserierte die amerikanische Monatszeitschrift «Wired» im Programmheft der Siggraph 96. An dieser Internationalen Konferenz für Computergraphik und Interaktive Techniken, die vom 6. bis 8. August dieses Jahres in New Orleans stattfand, fehlte keiner der klingenden Namen der Visual-Effects-Industrie, welche im Augenblick dabei ist, das Kino ins dritte Jahrtausend zu schiessen.

Für diese Effects, oft salopp nur FX geschrieben, sind bereits die Firmenbezeichnungen ein Programm: Industrial Light+Magic, Dream Quest Images, Digital Domain, Digital Muse, Digiscope, Sony Pictures Imageworks, Warner Digital, Pacific Data Images, Avid Media Illusion und so fort. Ganze neue Berufsgruppen sind entstanden – 3D Animators, 3D Modelers, 2D Compositors, 3D/2D Software Developers, und wer an einer Hochschule für Film oder Gestaltung die entsprechenden Fächer belegt, für den hat dieses jüngste aller Handwerke einen goldenen Boden. Die Branche CG (Computer Graphics) boomt derart, dass die Computerfilm-Kids vom Fleck weg engagiert werden. Silicon Graphics, der Hersteller der marktführenden Graphik-Computersysteme (Indy, Indigo, Indigo Impact, Onynx Infinite Reality), bietet in Los Angeles, London, Berlin, Palma de Mallorca und der indischen Filmhochburg Madras umfassende Ausbildungsprogramme an. In drei bis vier Monaten oder – für Eingeweihte – bereits nach einigen Wochen kann sich da eine jede und ein jeder gegen Kursgebühren zwischen ein paar tausend oder für zehn- bis fünfzehntausend Dollar zum «2D/3D Artist» ausbilden lassen und mit dem Demo-Tape unter dem Arm bei Spielberg, Emmerich & Co. anheuern. Denn kaum noch eine Film-Crew glaubt in Hollywood, ohne die neuen synthetischen Bilder auskommen zu können.

GEWITTER AM HIMMEL

Auch der Rest der Welt zieht mit: «Wir wünschen Zauberer, welche die Linie zwischen Phantasie und Realität ausradieren», formulierte es das Digital Film Centre Asia in einer Stellenausschreibung im Juli in der «Post», dem internationalen Magazin für Post Production Professionals. In der Post Production, der Nachbearbeitung des gedrehten Films, geht sowieso nichts mehr ohne Computer. Mit Verfahren wie «Cineon» von Kodak oder «Extreme» von Celco kann der mit der Kamera gedrehte Film ohne Qualitätsverlust digitalisiert und über Glasfaserkabel in die Silicon-Graphics-Computersysteme eingespeist werden. Mit einem Mausklick wird dann aus einem blauem Himmel ein Gewitterhimmel, können Statisten in jeder Anzahl geklont, das heisst auf ununterscheidbare Weise künstlich vermehrt werden: so geschehen in «Braveheart», 1995.

Bilder werden lagenweise übereinandergeschoben und wie Rosinen und Spezereien einem süssen Kuchen beigefügt; unbefangen, bis zur Grenze des Erträglichen und – wer je echte amerikanische Doughnuts versucht hat, weiss das – weit über das Bekömmliche hinaus. Nichts ist mehr unmöglich. In «The Rock» fliegt dann etwa der entgleiste Cable Car, das denkmalgeschützte San-Francisco-Trambähnchen, haushoch durch die Luft, und in «Mission Impossible» – immerhin ist der Filmtitel eine Vorwarnung – steuert Jean Reno im Helikopter wenigstens ein paar Sekunden lang ohne grössere Probleme durch ein Nadelöhr besonderer Art, den TGV-Tunnel unter dem Ärmelkanal ...

Hollywood ist zu einem Cyberparadies geworden, und auf seltsamen welthistorischen Umwegen, die weder Karl noch die Gebrüder Marx überrascht hätten, ist die Losung «Die Phantasie an die Macht!», welche 1968 noch ganz irdische Dinge beschwor, ausgerechnet in der Metropole aller Illusionen zur Wirklichkeit geworden. Nicht verwunderlich, dass vor allem der Nachwuchs zeigt, wo's lang geht. «Mit dreissig Jahren bin ich einer der old guys», sagt Bud Byrick, der Artdirector der in L. A. niedergelassenen Firma Rhythm & Hues (Hues: Synonym für Colors), die an den Visual Effects von «Babe», «Kazaam» und «The Nutty Professor» mitgearbeitet hat. Das Durchschnittsalter in der Firma betrage so um die 25 Jahre.

ACHT MEILEN GLASFASERKABEL FÜR SONY

Don Levy, der Pressesprecher von Sony Pictures Imageworks, führt mich durch das neuerbaute «Filmstudio der Zukunft» im Stadtteil Culver City von Los Angeles: «Die Linie zwischen Realität und digitaler Kreation ist jetzt mikroskopisch. Das einzige, was eine Visual-Effect-Aufnahme noch zum Vorschein bringt, ist, wenn dein Verstand dir sagt, dass dies im wirklichen Leben unmöglich zu erreichen ist.» Blaze Callahan vom Silicon-Graphics-Ausbildungsstudio in Santa Monica sagt der Pixel-Magie Ähnliches nach: «Es handelt sich um ein Regiewerkzeug, das nur durch die eigene Phantasie begrenzt wird.» Jim Ludtke, der in New Orleans am Apple-Stand vor grossem Publikum referierte, bekannte danach: «Die Gefahr besteht darin, dass du zu denken beginnst, du seist Gott, du könnest alles tun mit Multimedia, und wahrscheinlich kannst du das nicht. Du denkst: Ich kann eine Welt entstehen lassen, Regisseur sein, eine Bühne bauen, die SchauspielerInnen kontrollieren, die Marionetten, und sie zu tun heissen, was immer ich wünsche.» Der abgekämpfte Ludtke schüttelte sich vor Lachen.

Die Begeisterung, die nicht nur an der Fachmesse, sondern auch in Los Angeles diesen Sommer überall zu spüren war, wurde durch die Kassenerfolge der jüngsten CGI-Kinoproduktionen noch geschürt. Tricia Ashford, die als Digital Visual Effects Supervisor/Producer von Roland Emmerichs «Independence Day» die bislang aussichtsreichste Kandidatin für den nächsten Filmtrick-Oscar ist, meint im Pressehefl, sie «liebe es, CG-Elemente zusammenzumischen und dann mit Feuerwerk und kleinen Extras zu garnieren».

«Die Grammatik des Films wird gegenwärtig neu geschrieben», sagt Sony-Pictures-Imageworks-Sprecher Don Levy. Mit Pentium-Prozessoren und Windows NT haben sie für die berühmte Schmetterlingsszene im Hexenfilm «The Craft» (1996; Regie: Andrew Fleming) erstmals mit digitalen Mitteln Fotoqualität erreicht.

DIE SCHLIMMSTMÖGLICHE WENDUNG

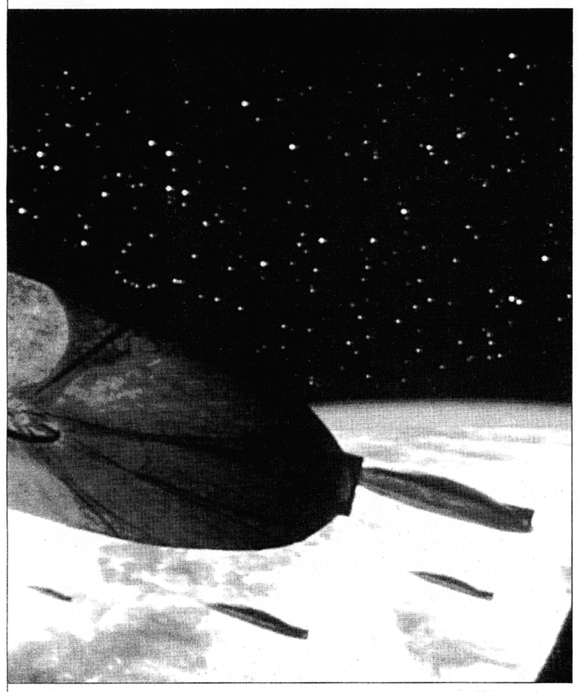
Was auch immer gegen die inhaltliche Oberflächlichkeit der meisten dieser Filme eingewendet werden kann (und trotz des Marketing-Rummels um «Twister» und «Independence Day» zuallererst auch in den USA selbst fast einhellig eingewendet wird), wir müssen ihren SchöpferInnen vermutlich dankbar sein, dass sie uns auf so verspielte Weise vorzeigen, dass nichts mehr ist, wie es einmal war. Diese Filme sind nur die letzte Warnung, wenn sie uns ohne Schnittstellen zeigen, wie eine Person sich vor unseren Augen in eine andere verwandelt («The Craft»), ihr Aussehen vollständig verändert («The Nutty Professor», 1996) oder die Köpfe der Helden – etwa Sylvester Stallones in «Judge Dredd» (1995) – umstandslos auf die Körper von Stuntmen «gemorpht» werden – «to morph out, to morph in» heisst soviel wie rein- und rausschneiden.

Um die «Objektivität» oder «Authentizität»[1] des filmischen Bildes, so relativ diese auch immer gewesen sein mögen, ist es endgültig geschehen. Unser Auge versagt und amüsiert sich noch dabei. Wieviel Zeit bis zum Ernstfall noch ist, wissen wir noch nicht, aber schon jetzt ist klar: Auf unsere optische Wahrnehmungsfähigkeit ist kein Verlass mehr. Und indem wir es sagen, vergessen wir es auch schon. Denn was uns vorgespielt wird, dürften wir – eigentlich schon seit dem Golfkrieg – nicht mehr glauben, und trotzdem schauen wir stets von neuem gebannt hin. *Können gar nicht* anders.

Da zählt es wohl noch zu den harmloseren Folgen, dass nicht nur in «Independence Day», sondern beiläufig auch im Schlussdialog von «The Rock» unbekümmert an der Legende eines angeblich 1947 in Roswell/New Mexico abgestürzten und von der US-Regierung geborgenen Ufos weitergebastelt wird. Selbst kritische und künstlerisch sehr anspruchsvolle Leute wie Abdi Sami, der Präsident von Dream Quest Images, des Visual-Effects-Unternehmens, das mit «The Abyss» (1989) und «Total Recall» (1990) schon zwei Oscars einheimste, zeigen sich in Sachen Ausserirdische nachsichtig und wehren den Vorwurf ab, es würden mit den plastischen Darstellungsmitteln der rechenstarken Computer neue Mythologien geschaffen: «Im Bereich der Phantasie ist es gut, zu phantasieren und diese Art Welten zu erschaffen. Ich denke, das ist Fun und sollte nicht beschränkt werden. In einem Film wie 'Total Recall' können Sie die Grenze dessen, was wirklich ist, immer weiter ausdehnen. Aber in Filmen, die sich mit der Realität beschäftigen, ist es gut, mit den Füssen auf dem Boden zu bleiben. Da dürfen wir die Wirklichkeit nicht verdrehen.»

«Mit dreissig Jahren bin ich einer der old guys», sagt der Artdirector von Rhythm & Hues.

Die Werkzeuge und Techniken, um diese Wirklichkeit nach Belieben zu verbiegen, sind nun aber Allgemeingut. Da passt es auch, dass die «Washington Post» gerade eben den Buchautor Alvin A. Snyder («Warriors of Disinformation») zu Wort kommen liess, der als direkt Beteiligter – er war Direktor des Fernsehens der U.S. Information Agency – ein Geständnis ablegte: 1983 hatten die Sowjets über einer geheimen russischen Raketenanlage ein koreanisches Passagierflugzeug abgeschossen, was zu heftigen Spannungen führte. Die USA hatten daraufhin dem UN-Sicherheitsrat ein frisiertes Videoband übergeben, aus welchem jeder Hinweis darauf getilgt worden war, dass das Flugzeug erstens nach internationalen Vorschriften gewarnt und zweitens fälschlicherweise für eine amerikanische Aufklärungsmaschine gehalten worden war.



Der Ausspruch, «Ich sah's im Fernsehen, es muss also wahr sein», verrät nur noch Naivität. Wie schon bei Tondokumenten und Fotografien taugt auch Gefilmtes nicht mehr als Wahrheitsbeweis. Nicht auszudenken, was in einem nächsten Krieg an Bildmanipulationen und Propaganda möglich wäre. Die Modelle für die F-18-Kampfjäger in «Independence Day» stammen aus dem Spielzeuggeschäft, wurden eingescannt, digital überarbeitet, vervielfältigt und dann in Flugordnung gebracht: «Ausserdem entwarf ich eine Programmroutine, mit der wir in einer Einstellung automatisch 25 Prozent der Schiffe hinzufügen oder entfernen konnten», erklärt Tricia Ashford freimütig.

Wenn wir uns wie der französische Urbanist Paul Virilio in seinem letzten Buch «Cybermonde – la politique du pire» angewöhnen, bei der Einführung jeder neuen Technik zu fragen, zu welchem grösstanzunehmenden «Unfall» sie führen könnte, dann müssen wir in Sachen Bild-Desinformation mit dem Schlimmsten rechnen.

ESKALATION UND ABSURZ

Darüber, warum uns ausgerechnet jetzt eine Science-fiction-Welle ins Haus steht, kann nur spekuliert werden. Neben «Alien 4: Ressurection» mit Sigourney Weaver in der Hauptrolle, «Contact» von Robert Zemeckis mit Jodie Foster sowie «Sphere» von Barry Levinson gehen derzeit einige hochkarätig besetzte Filme in Produktion. Vieles deutet darauf hin, dass insbesondere Tim Burtons «Mars attacks!» mit Jack Nicholson in einer der Hauptrollen sowie Paul Verhoevens «Starship Troopers» um einiges anspruchsvoller sein werden als das, was derzeit im Kino an Alien-, Tornado-, Terroristen- und sonstigen Jagdszenen zu sehen ist.

Bei Verhoevens Projekt soll es sich um den Abwehrkampf gegen raffinierte Riesninsekten handeln, die sich die Kontrolle über das Universum sichern. Die Visual Effects überwacht kein Geringerer als Ken Ralston, der 42jährige neue Präsident von Sony Pictures Imageworks, der vorher bei Industrial Light+Magic war und dort für seine Arbeit fünf Oscars erhalten hatte («The return of the Jedi», 1983; «Cocoon», 1985; «Who framed Roger Rabbit», 1988; «Death becomes her», 1992, und «Forrest Gump»,1994). Ralston, ein erklärter Gegner von Visual Effects, deren einzige Berechtigung darin liegt, eine sonst lahme Story zu retten, sagte in einem Interview mit dem «Hollywood Reporter»: «Wenn da keine Kunst hinter der Bilderwelt ist, dann schafft mich bitte raus aus diesem Geschäft.»

Einer der Gründe für das nachhaltige Interesse an Fantasy und Science-fiction – in amerikanischen Buchhandlungen überquellen die Regale mit Werken dieser beiden Genres – hat sicherlich mit der Schwierigkeit zu tun, in Zeiten mühselig erkämpfter politischer Korrektheit noch Geschichten mit «Guten» und «Bösen» zu erfinden, ohne letzteren nicht zumindest psychologisch nachvollziehbare Motive und Konfliktlagen zu bescheinigen.

Gleichzeitig schwand die Kraft, sich Fremde aus dem All – wie noch in «E.T.» (1982) oder «Cocoon» (1985) – noch positiv vorzustellen. Ob in «Species» (1995) – der Geschichte einer jungen Frau, die nach einem aus dem Weltall empfangenen Code gentechnisch erzeugt wird, zur gefrässigen Geschlechtsbestie mutiert und mit allen Mitteln zur Strecke gebracht werden soll – oder in «Independence Day» – da sorgt eine atomar bestückte Cruise Missile, die dem regierenden Obermonster höchstpersönlich in den Leib gefeuert wird, für ein Ende des Spuks –: Auf der Leinwand triumphiert nur noch der Vernichtungswunsch. Das Dasein stellt sich Mitte der neunziger Jahre auf phantasmagorischer Ebene als gnadenloser Kampf ums Überleben dar. Die Ausserirdischen – auf deren Seite sich nur Elvis-Fans und Pazifisten stellen, die Roland Emmerich als erste wegpusten lässt – kommen da gerade recht, um den heiligen Hass, der sich ja in dieser komplizierten Welt nirgends sonst mehr entladen kann, auf sich zu ziehen. Die Realität wird nach überstandenem Alptraum um so dankbarer wieder akzeptiert.

Hollywood scheint nachgerade zu jubilieren, dass die neuen visuellen Gestaltungsmittel es erlauben, die Science-fiction-Stories aus der Schmuddelecke des B-Films hervorzuholen. Zwar belebt die digitale Revolution des Kinos auch alle anderen Genres[2]. Aber gerade im Action/Adventure-Bereich stiess die Branche doch spürbar an ihre Grenzen. Verfolgungsjagden, bei denen wie in «The Rock» ohne ersichtlichen Grund ganze Strassenzüge in die Luft gejagt werden, nur weil eine gewisse Anzahl Explosionen eben dazugehört, wirken bald nur noch lächerlich. Wie sich Regisseur Jan de Bont und Hauptdarstellerin Sandra Bullock nach dem Erfolg von «Speed» im Jahr 1994, nun mit «Speed 2», für den die Dreharbeiten diesen Monat beginnen, aus der Affäre ziehen werden, wird sich auch noch erst zeigen müssen.

Die heutzutage gezeigten Stunt-Szenen hängen in wachsendem Mass vom Einsatz digitaler, das heisst erst im Computer modellierter und animierter SchauspielerInnen ab. «Hollywood hat einen unersättlichen Appetit nach immer phantastischeren Effekten», meinte Jeffrey B. Light von Industrial Light+Magic am Podiumsgespräch in New Orleans. Die Spirale der Steigerung und des ständigen Übertreffens der Vorlagen führt da fast selbstverständlich von den Actionstreifen hin zum grossen Katastrophenfilm. Nach dem Windhosen-Tango «Twister» ist jedenfalls als natürliche Fortsetzung ein «Hurricane» in Produktion (Regie: Morgan J. Freeman). Bereits zu sehen war der eher dürftige Post-Apokalypse-Film «Escape from L.A.», der das nach einem grossen Erdbeben in eine Strafkolonie verwandelte Los Angeles zur Hälfte unter Wasser zeigt. Wenn die Science-fiction-Abenteuer, welche die Vernichtungsorgien auf einen planetarischen Massstab erweitern, dann auch noch das, was von der Erde übriggeblieben ist, unter sich begraben, dürfte das Ende der grossen filmischen Zerstörungskisten vorläufig abzusehen sein.

Irgendwann bricht eben jede Welle in sich zusammen. Aber die langen Strände von Los Angeles wären nicht, was sie sind, wenn Hollywoods Zeitgeist-Surfer nicht schon längst die nächstfolgende Woge gesichtet hätten.

Auf jeden Trend kommt nämlich mindestens ein Gegentrend. Während die Studios mit einer Hand für ein vorwiegend junges männliches Publikum mit dem Untergang der menschlichen Zivilisation herumspielen, bedienen sie die anderen Publikumssegmente bereits schon wieder mit zum Teil äusserst gekonnten Liebesgeschichten und Komödien. Mit digitalen Mitteln gegeizt wird auch da nicht. In «Multiplicity» von Harold Ramis lässt sich Michael Keaton gleich mehrfach klonen, um den Anforderungen an einen Mann gerecht zu werden, der neben dem Beruf auch Haushalt, Kinder und Gattin (Andie MacDowell) nicht zu kurz kommen lassen will. In der Kinderkomödie «Mathilda» von Danny de Vito wird gezaubert und gehext, dass sich die Balken biegen, aber mit soviel Witz und Gleichmut, dass der Film in den USA selbst die Erwachsenen ins Kino zog.

Auch in «Tin Cup», einer Romanze über einen Underdog-Golfprofi, gespielt von Kevin Costner, hilft das Visual-Effects-Team nach Kräften, damit die Golfbälle auch bestimmt dahin fliegen, wo sie nach Drehbuch hingehören, ähnlich wie bei den sagenhaften Pfeilen der englischen Bogenschützen in Mel Gibsons «Braveheart», die in Zeitlupe am Himmel schwebten, ehe sie auf die Schilder der beherzten schottischen Aufständischen niederregneten. Genauso sparsam und daher um so verblüffender inszeniert Jon Turteltaub die Effekte in «Phenomenon», einem bewegenden Liebesfilm um einen zunächst völlig unerklärlichen Fall plötzlicher Genialität und übersinnlicher Fähigkeiten, der den Schauspieler John Travolta von einer wieder neuen Seite zeigt.

MINIATURMODELL UND COMPUTER-KAMERA

Erstmals wieder seit der Einführung des Tonfilms und des Farbfilms revolutioniert also eine technische Innovation grundlegend das Kino und damit unser Wahrnehmungsschema. Angebahnt hat sich die Umwälzung allerdings bereits 1968 mit dem erstmaligen Einsatz der Motion Control in «2001: A Space Odyssee» durch Stanley Kubrick. Wie mir Dan McLaughlin, Professor für Animation an der School of Theater, Film & Television der UCLA, geduldig erklärt, schuf die erschütterungsfreie Steuerung der Kamera durch Computer, an Miniaturmodellen riesiger Raumschiffe vorbei, damals eine völlig neue Illusion von Bewegung und Weite. Die Technik selbst war gegen Ende des Zweiten Weltkriegs zur automatischen Anvisierung feindlicher Flugzeuge für Fliegerabwehrkanonen konzipiert worden, was wiederum den Cyberwelt-Skeptiker Paul Virilio nicht überraschen dürfte, den der Wortursprung kybernan (griechisch: steuern, lenken) seit langem beschäftigt. Zusammen mit der sogenannten Animatronics (von: animation/electronics), der Fernsteuerung von täuschend echten Filmwesen – sei's ein Spielbergscher Dinosaurier oder der Alien in einer der Schlüsselszenen von «Independence Day» –, spielen die Motion Control und der raffinierte Modellbau auch noch in den heutigen Kinogrossproduktionen eine wichtige Rolle.

Bei einem Besuch in den Studios der seit diesem Jahr neu zu Disney gehörenden Dream Quest Images konnte ich mich davon überzeugen, dass diese traditionellen Techniken und die allerneusten Formen der Computer generated imagery (CGI) neben- und miteinander verwendet werden. Aufgebaut war – in völliger Trockenheit – ein «unter Wasser» liegendes Felsenriff, das im Actionthriller «Deep Rising» von Stephen Sommers eine entscheidende Rolle spielen wird. Den Massstab für unser ja so leicht hinters Licht zu führende Auge bilden «auf Grund» liegende Miniatur-Wracks: ein gesunkenes U-Boot und ein verrosteter Schiffsrumpf. Bei den Dreharbeiten würde, wie mir Michael Heimos sagte, die ganze Szene in blaues Licht und in Rauch getaucht, der den Strahl der Taucherlampen wie im Wasser breche. Die Taucher würden als an Marionettenschnüren gelenkte Puppen im Stop-Motion-Verfahren gefilmt und die Luftblasen erst bei der digitalen Nachbearbeitung hinzugefügt. Die wegen der Dunkelheit und der gewünschten Tiefenschärfe erforderliche lange Belichtungszeit bringe es manchmal mit sich, dass Stunden vergingen, ehe die 24 Bilder, die es pro Sekunde Kinofilm braucht, im Kasten seien.

Die an einem Teleskop-Arm von der Studiodecke herabhängende Kamera wird über Monitor fernbedient. Auf einem Tisch liegen ein paar unterarmgrosse, rotbemalte Skelette für eine andere Szene bereit. Im angrenzenden Studio wurde inzwischen ein mehr als fünf Meter langes Modell eines Passagierdampfers mit Fotos in den Kajütenfenstern fertiggestellt, dessen Bestimmung es ist, im gegebenen Moment – in einer anderen Lokalität – fachgerecht in die Luft gesprengt zu werden.

DIGITALE STARS

Die endgültige Herausforderung an die Sehgewohnheiten ist der Einsatz vollständig computergenerierter «menschlicher» DarstellerInnen. Wie in New Orleans zu hören war, wird fieberhaft daran gearbeitet, Augenbewegung, Haare, Haut und so weiter realistisch nachzubilden. Wenn Batman von Hochhäusern springt, wird er selbstverständlich synthetisch modelliert und animiert. Auch in Charles Russels «Erazer» sind im Showdown von einem gewissen Punkt an nur noch digitalisierte Figuren zu sehen, da die Szene selbst für Schwarzeneggers Stuntman und dessen Gegenspieler zu gefährlich ist. In «Dragonheart» und «Mission Impossible» griffen die Regisseure zur selben List.

Ausgereift wird diese Simulations-Technik nach Schätzung von Jeffrey B. Light von Industrial Light+Magic erst etwa in fünf Jahren sein. James Cameron, der gegenwärtig den Katastrophenfilm «Titanic» verfilmt, juckt es allerdings schon jetzt in den Fingern. Die Zeitschrift «Hollywood Reporter» berichtete im August, sein nächstes Projekt mit dem Titel «Avatar» – einer Geschichte um ein computergeneriertes Alter ego – bringe mindestens sechs fotorealistische CGI-«SchauspielerInnen» auf die Leinwand, die im wirklichen Leben nicht existieren. Die Firma Digital Domain, an der Cameron beteiligt ist, stellt für die dafür nötigen Entwicklungsarbeiten derzeit gleich fünfzig zusätzliche Visual-Effects-Leute ein.

Noch zwanzig Jahre wird es Jeffrey B. Light zufolge dauern, bis auch verstorbene Schauspieler-Grössen digital wieder zum Leben erweckt werden könnten[3]. Denn auch diese Möglichkeit wird seit geraumer Zeit in Hollywood ernsthaft erörtert, wie Michael A. Prohasca von der Screenactors Guild in New Orleans versicherte. Bis dahin wird die Bilderfassung und das Abspielen von Filmen mit einiger Wahrscheinlichkeit digital erfolgen. Gab vor aber im vollelektronischen Kino dieser nicht allzu fernen Zukunft immer noch Schlachten gegen Ausserirdische führen, das freilich steht noch gänzlich in den Sternen.

«In zwanzig Jahren werden verstorbene Schaupieler-Grössen digital wieder zum Leben erweckt werden können.»

[1]Unter dem Titel «True/False? – Authentizität und Information im digitalen Zeitalter des Films» findet am 25./26. Oktober in Luzern ein Podiumsgespräch und Kolloquium statt (Festival Viper, Auskunft 041/312 68 17).

[2]Die im übergrossen 70mm-Breitformat gedrehten IMAX-Filme, die auf Grossleinwand projiziert werden, machen sich neuerdings die neuen digitalen Techniken ebenfalls zunutze. Als Schweizer Premiere wird vom 9. bis 12. Oktober (jeweils 14 Uhr und 18 Uhr) im einzigen Schweizer IMAX-Theater im Schweizerischen Verkehrshaus Luzern der amerikanische Wissenschaftsfilm «Cosmic Voyage» gezeigt, der mit bahnbrechender Computersimulation die Geburt des Weltalls filmisch zur Darstellung bringt (Tel. 041/370 44 44; Fax 041/370 61 68).

[3]Diese Geschichte bildet den Inhalt einer fiktiven Erzählung, an der ich gerade arbeite.