

Die Welt : eine Spielzeugkiste

Autor(en): **Everschor, Franz**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Film : die Schweizer Kinozeitschrift**

Band (Jahr): **52 (2000)**

Heft 2

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-932692>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Die Welt – eine Spielzeugkiste

Steve Jobs, der die Computerfirma Apple aus der Krise geführt hat, ist der Mann hinter dem verblüffenden Trickfilm «Toy Story 2». Er und seine Firma Pixar verbinden wie sonst niemand Innovation und Fantasie.

Franz Everschor

In Robert Altmans «The Player» (1992) sagt Tim Robbins an einer Stelle: «Ich dachte gerade, was für ein interessantes Konzept es wäre, im kreativen Prozess die Schauspieler endlich loszuwerden.» Steve Jobs hat den Wunsch des imaginativen Studiochefs in die Tat umgesetzt. Mit der kleinen Firma Pixar machte er aus Filmen ohne Schauspieler eine grosse Kunst. Er modelliert seine Figuren im Computer. Das Gesellenstück war «Toy Story», an dem er 1995 noch die Walt Disney Company das meiste Geld verdienen liess. Dann kam «A Bug's Life» (1998) und nun folgt sein Meisterstück «Toy Story 2», bei dem Pixar bereits gleichberechtigt mitkassiert.

Der Mann hinter «TS2», wie der Film von seinen Fans liebevoll genannt wird, ist derselbe, der den Computerhersteller Apple binnen weniger Monate aus einer Krise führte, in der keine Erholung mehr möglich schien. Steve Jobs gilt in Amerika als gleichermassen selbstbewusster, unangepasster und genialer Manager. Der Mann, der einst mit Bill Gates, dem heutigen Microsoft-Milliardär, in zäher Heimarbeit an den ersten PCs für den Heimgebrauch bastelte, von Apple gefeuert wurde, mit Pixar ganz von vorn anfang, bloss um im Augenblick der grössten Gefahr seinem undankbaren Firmenkind mit der Entwicklung des buntfarbigen, idiotensicheren iMac zum neuen Höhenflug zu verhelfen, trägt prinzipiell nur Tennisschuhe und Freizeithemden. Er verzichtet freiwillig auf hochtrabende Titel und benimmt sich auch unter Studiochefs und Industriekapitänen wie sein Cowboyheld Woody aus den «Toy Story»-Filmen.

In die Fantasie vernarrt

Steve Jobs hatte Pixar 1986 von George Lucas gekauft, als die Firma ein unbedeutendes Anhängsel des «Star Wars»-Imperiums war. Er hat nie Anstrengungen unternommen, sie ins Zentrum der Filmproduktion, nach Hollywood, zu verlegen. Pixar arbeitet nach wie vor ein paar Dut-

zend Meilen südlich von San Francisco, in der idyllischen Hochburg der Computerindustrie, dem sonnig-grünen Silicon Valley. «Es ist schön, frische Luft zu haben und weit weg von den anderen Studios zu sein», kommentiert Jobs. Die frische Luft scheint seinen Mitarbeitern gut zu tun. Herz, Humor, Action- und Bilder, wie man sie im Kino nie zuvor gesehen hat, darum geht es John Lasseter, dem Hausregisseur von Pixar. Noch arbeitet er in einem kleinen Büro, das voll gestopft ist mit Puppen, Marionetten und knallbunten Action-Figuren. Bald soll er mit seinen Angestellten in einen neuen Firmenkomplex im nahe gelegenen Emeryville umziehen.

Man kann das Team um Steve Jobs durchaus mit George Lucas und seinen besessenen «Star Wars»-Bastlern verglei-

chen. Es ist nämlich nicht nur der Erfindungsreichtum im technischen Bereich, durch den sie sich von der Konkurrenz unterscheiden, sondern auch die fast kindlich zu nennende Begeisterung, mit der sie Figuren und Storys entwickeln. Die Querverweise, die «TS2» auf «Star Wars» enthält, dürften nicht zufällig sein. Wie Lucas ist auch John Lasseter in Spielzeuge und Fabelwesen vernarrt. Wie R2-D2, Yoda und Darth Vader bei Industrial Light and Magic (ILM) haben Woody und Buzz Lightyear, Slinky Dog und Mr. Potato Head bei Pixar ein Eigenleben entwickelt, das durchaus nicht mehr auf die Arbeitsräume der Firma beschränkt ist. Lasseter, Ed Catmull, Ash Brannon und wie die Leute vor den Computern alle heissen, leben mit ihren Kreationen längst wie mit lieb gewordenen guten Freunden. Daheim spielen Lasseters Kinder mit Woody-Puppen, und die beiden Frauen im Team – Helene Plotkin und Karen Robert Jackson – gaben keine Ruhe, bis für «TS2» ein starkes weibliches Gegengewicht, das Cowgirl Jessie, erfunden war, mit dem sie und das weibliche Kinopublikum sich identifizieren können.

Computerheld findet Familie

Diese starke emotionale Bindung des Teams an die Figuren unterscheidet die

Es ist nicht nur der technische Erfindungsreichtu



Pixar-Filme deutlich von den sterilen Reissbrett-Entwürfen ihres Vertriebspartners Disney. Das war nicht immer so. Auch Disney besass einmal eine Tradition liebevoll charakterisierter und mit echtem Leben erfüllter Figuren. Doch lange schon hat die industrialisierte Fertigung in den Burbank-Studios den Funken der naiven Freude an Fantasiewesen und Märchenfiguren ausgelöscht. Ganz zu schweigen vom Sinn für die Kindertauglichkeit der Geschichten, für die Walt Disney einst berühmt war.

Selbst die enthusiastischsten Bewunderer von «Toy Story» hatten nicht zu denken gewagt, dass Pixar mit seiner Fortsetzung den ersten Film übertreffen könnte. Der Ausgangspunkt ist ebenso simpel wie genial. Hatte Woody in «Toy Story» darunter zu leiden, dass er ein altmodisches Spielzeug war, mit dem sich niemand mehr beschäftigen wollte, so ist er in «TS2» zur heiss umworbenen Antiquität geworden. Plötzlich stösst er sogar auf eine richtige Familie aus seiner Vergangenheit, auf eine Fernsehfamilie, mit der er ein jahrelanges erfolgreiches Serienleben geführt hatte. Jessie, das Cowgirl, Stinky Pete, der Goldschürfer und sogar sein treuer Vierbeiner Bullseye flehen ihn an, mit ihnen nach Japan ins Spielzeugmuseum zu gehen. Ohne Woody will sie dort nämlich kei-

ner haben. Woody ist die Hauptfigur, er macht die Familie erst komplett. Doch die Entscheidung ist nicht so einfach. Da sind schliesslich auch noch Buzz Lightyear und seine Freunde, die ihr Spielzeugleben dafür riskieren, den von einem habgierigen Sammler entführten Woody unbeschadet in die Wühlkiste des sechsjährigen Andy zurückzubringen. Im Gegensatz zum ersten «Toy Story»-Abenteuer oder dem Kinderfilm «The Indian in the Cupboard» (1995) sind die Spielzeugfiguren in «TS2» alleinige Auslöser und Helden des Dramas, das sich aus diesen Konstellationen entwickelt. Und was für ein Drama das ist: sich entscheiden zu müssen zwischen Freundschaft, Treue, Ruhm und Unsterblichkeit!

Mit der Leistung von 2'200 iMacs

Mit Warner Bros.' «The Iron Giant» und Pixars «TS2» hat das Jahr 1999 noch kurz vor dem Millenniumswechsel dem Animationsfilm andere Perspektiven eröffnet. Es war die Technik, die eine solche Erneuerung möglich machte. Aber wie sich an Disneys «Tarzan» (1999) unschwer erkennen lässt, nützt auch die Entwicklung von Deep Canvas mit ihren verblüffenden Tiefen-Effekten nichts, solange keine kreative Fantasie die Story beflügelt. Pixars Computerprozessoren sollen angeblich die Leistungsfähigkeit von 2'200 iMacs besitzen.

Beeindruckend, aber angesichts des fertigen Films kaum so beeindruckend wie das innovative Konzept, das hinter der Idee und der Geschichte der «Toy Story»-Filme steht. Dieses Jahr stehen interessante Trickfilmprojekte an. ILM möchte mit seinem für Universal produzierten «Frankenstein»-Film die Erinnerung an eine Kinolegende überholen. Die Walt Disney Company will nach zehnjähriger Entwicklungszeit mit «Dinosaurs» ein neues Kapitel des Trickfilms einläuten: den fotorealistischen Animationsfilm. Erste Aufnahmen, die Disney kürzlich für einen Werbetrailer freigab, verblüfften das Publikum. Sie lassen die Saurierszenen in Spielbergs «Jurassic Park» wie ein Bilderbuchabenteuer erscheinen.

Doch offen bleibt angesichts solch überwältigender Effekte und der damit verbundenen Investitionen, die sogar die Herstellungskosten von «Titanic» (1997) übertreffen könnten, ob die Zukunft des Animationsfilms wirklich in der unaufhörlichen Perfektionierung der Technik liegt oder vielleicht doch eher in der Besinnung auf die «altmodischen» Tugenden von Fantasie, Stil und Fabulierkunst, die schon Filme von Lotte Reiniger, John Hubley und Jirí Trnka als unvergessliche Kinoerlebnisse in unserem Gedächtnis verankert haben. ■

Warum Pixar von der Konkurrenz unterscheidet, sondern auch die kindliche Begeisterung

