

2014 · 2

FILM-KONZEPTE 33



Johannes Wende (Hg.)

John Lasseter

et+k

edition text + kritik

FILM-KONZEPTE

Begründet von Thomas Koebner

Herausgegeben von Michaela Krützen, Fabienne Liptay und Johannes Wende

Heft 33 · Februar 2014

John Lasseter

Herausgegeben von Johannes Wende

Redaktion: Ulrike Hoier

ISSN 1861-9622

ISBN 978-3-86916-333-8

E-ISBN 978-3-86916-329-1

Umschlaggestaltung: Thomas Scheer

Umschlagabbildung: TOY STORY 3 (2010).

Das Titelbild und die Abbildungen sind Screenshots von DVDs.

Die Reihe »Film-Konzepte« erscheint mit vier Nummern im Jahr.

Die Hefte können einzeln oder im vergünstigten Abonnement für € 56,00 oder

im UN!-Abo für € 39,00 durch jede Buchhandlung oder über den Verlag bezogen werden.

Die Kündigung des Abonnements ist bis zum Oktober eines jeden Jahres für den folgenden Jahrgang möglich.

Preis für dieses Heft € 20,-

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über www.dnb.de abrufbar.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlages. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

© edition text + kritik im Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG, München 2014

Levelingstraße 6a, 81673 München

www.etk-muenchen.de

Satz: Satz+Layout Fruth GmbH, München

Druck und Buchbinder: e. kurz + co gmbh, Kernerstraße 5, 70182 Stuttgart

John Lasseter

Herausgeber: Johannes Wende

- 003 *Vorwort*
- 006 *Peter Krämer*
Disney, George Lucas und Pixar. Animation und die
US-amerikanische Filmindustrie seit den 1970er Jahren
- 022 *David Steinitz*
»Überraschen Sie mich!« Die Pixar-Studios im Spiegel
der Filmkritik
- 029 *Jens Schröter*
Narration und Bildlichkeit in MONSTERS, INC.
- 043 *Malte Hagener*
Das Leben der Dinge. Pixar und die digitalen
Transformationen des Films
- 058 *Johannes Wende*
Spielzeug und Vergänglichkeit – letzte Dinge in den Filmen
der TOY-STORY-Reihe
- 074 *Christian Stewen*
»What kind of toy are you?« Zu Identitäten von Spielfiguren
und digitalen Bildern in John Lasseters TOY-STORY-Filmen
- 085 *Tobias Scheffzick*
TOY STORY – Die Reise des Helden zur Freundschaft

101 Biografie

102 Filmografie

103 Autoren

Vorwort

Sheriff Woody ist traurig: Ein letztes Mal musste er gerade, zu Beginn von *TOY STORY 3* (2010), seine Spielzeugfreunde zum *staff meeting* um sich versammeln. Sie sollten sich keine Sorgen machen, beschwichtigt er sie, ihr Besitzer Andy hätte sie schließlich über all die Jahre behalten, er werde sich auch in Zukunft um sie kümmern. Nun hebt er das Foto von Andys Schulabschluss hoch und schaut wehmütig auf ein Bild dahinter, aus glücklicheren Tagen – Andy als kleiner Junge, umringt von seinen Spielzeugfreunden, wie es 1995 Teil eins der *TOY-STORY*-Reihe gezeigt hatte.

Ein Schauspieler, der den Woody geben sollte, würde in dieser Einstellung (wie sie auf dem Umschlagbild zu sehen ist) die Anweisung bekommen, ganz knapp an der Kamera vorbeizusehen; dorthin, wo die gesamte Filmcrew stünde, die für dieses Bild notwendig ist. Dieser Schauspieler würde dann in die Richtung schauen, in der der Regisseur dieses Films zu vermuten wäre. Dessen Arbeit, das Werk von »Menschen hinter der Kamera« – von Regisseuren, Kamerafrauen, Autoren, Produzentinnen und anderen – möchte die Reihe »Film-Konzepte« beleuchten, so ihr erklärtes Programm. Ein Darsteller des Sheriffs Woody würde also genau dorthin blicken, wo die »Film-Konzepte« ihren Ausgang nehmen. Nicht so jedoch in diesem Film. Denn dieser »Darsteller« hat nicht länger eine Existenz *off-screen*, diese Spielzeugaugen blicken auf keine Crew mehr, auf keinen Filmapparat und Regisseur, die ihn gerade frontal ablichten.

John Lasseter ist der Erste, auf den dieses sehr konkrete Bild von »Menschen hinter der Kamera« genau genommen nicht länger zutrifft. Schließlich ist *TOY STORY* (1995) der allererste Langfilm der Filmgeschichte, der vollständig am Computer animiert worden ist. Seine »écriture«, seine Handschrift als Autor ist also physikalisch in diesem komplett digitalisierten Werk nicht länger zu finden. Gleichzeitig erweist sich seine eigene Geschichte, die Geschichte seiner Firma Pixar und die Geschichte seiner Filme als eine der widersprüchlichsten und interessantesten, die im Hollywood der letzten 30 Jahre zu finden sind: Der Autor, Animationsfilmer, Produzent und Unternehmer, den 2004 und 2006 das *Premiere-Magazin* (neben Steve Jobs) auf Platz eins der mächtigsten Akteure Hollywoods wählt – dessen Geschichten von Vergänglichkeit handeln, Ausgeliefertsein und der Angst vor dem Tod als ungeliebte, funktionslose Puppen. Der Produzent und *Chief Creative Officer* der großen Walt Disney

Company – der jahrzehntelang an der Idee eines vollständig computeranimierten Spielfilms festhält und dafür einen sicheren Job bei eben dieser Firma abgelehnt hatte, um bei einem weitgehend erfolglosen Software- und Hardwareunternehmen zu arbeiten. Der Teamarbeiter und Produzent bei Pixar, Mitbegründer einer der in jüngster Zeit beispiellosen Erfolgsgeschichten Hollywoods – dessen erste Filme von Kritikern und Publikum gleichermaßen als besonders und einzigartig geliebt werden.

Lasseters Biografie und die seiner Firma sind bereits in kundigen Büchern beschrieben, die Erfolgsgeschichte seiner Filme ist noch lange nicht abgeschlossen. Aus Sicht der Medienwissenschaft ist dieser Zeitpunkt allerdings gut gewählt, um die Frage aufzugreifen, die der Blick von Sheriff Woody zu stellen scheint: Was passiert mit unserem Konzept, mit diesem griffigen Bild, wenn der besprochene Filmautor ausgerechnet der Allererste ist, der hinter keiner einzigen »echten« Kamera mehr steht, nicht einmal hinter einer Kamera über dem Tricktisch? Was ist mit dem Spielfilm geschehen, in den letzten beinahe 20 Jahren, seit dem Erscheinen von TOY STORY? Welche Zukunft könnten diese Spielzeug-Pioniere noch haben? Die Autoren dieses Bandes befragen in erster Linie Lasseters Filme und ihre Figuren selbst danach, was sie uns sagen können über die neue Art filmischen »Lebens«, das hervorgeht aus digitaler Animation.

Zwei kursorische Blicke auf den Verlauf dieser vergangenen 20 Jahre geben Peter Krämer und David Steinitz: Ersterer forscht und publiziert in England unter anderem zur Geschichte der Walt Disney Company. Er wird aus einer zuerst wirtschaftlichen Perspektive Lasseters und Pixars Filme in den historischen Kontext der Animation im Hollywoodkino einordnen. David Steinitz ist Medienwissenschaftler und Filmkritiker; an eben dieser Schnittstelle liegt auch sein Beitrag über die Geschichte der Pixarfilme im Spiegel der Filmkritik – vom Kritikerliebling zu Disney 2.0? Jens Schröters Fokus liegt dagegen auf den Kontinuitäten der vermeintlich grundstürzenden Revolution. Wie sehr die nicht mehr fotografischen Bilder immer noch auf die Konventionen des »alten Kinos« bauen und diese fortführen, wird sein Artikel aufzeigen. Malte Hagener vertritt gleich danach eine Gegenposition dazu: Das Neue am digitalen Bild, den Bruch zwischen Disney und Pixar, die neue Medienwelt nimmt er sich zum Thema und fragt sich, was eigentlich passiert, wenn Pixel sich berühren.

Johannes Wende widmet sich dann wieder einer Frage der analogen Welt. Endlichkeit und Vergehen – Probleme, die dem Kinderfilm, zumal

dem digitalen, eigentlich fremd sein müssten, findet er allerorten in den drei Filmen der TOY-STORY-Reihe und diskutiert dieses scheinbare Paradoxon. Christian Stewens Artikel erscheint wie eine Replik darauf: Er wird zeigen, wie die alten und analogen Gegensätze von Tod und Leben, von Subjekt und Objekt, von Mensch und Maschine gerade im digitalen Spielfilm wenn nicht überwunden werden, dann wenigstens aber zu verschwimmen beginnen. Tobias Scheffzick endlich unternimmt ein *close reading* der Dramaturgie von TOY STORY und findet, ähnlich wie Schröters Ansatz, überraschend viele Kontinuitäten zum klassischen Erzählen. Darin gespiegelt wird es ihm zudem noch gelingen, auch die anfangs beschriebene Geschichte der Firma Pixar zu finden. Auch wenn ein Darsteller des Sheriff Woody also nicht länger auf einen »Menschen hinter der Kamera« blickt – die interessanten Fragen, so scheint es, werden dadurch nicht weniger, sondern mehr.

Johannes Wende

Januar 2014

Peter Krämer

Disney, George Lucas und Pixar

Animation und die US-amerikanische Filmindustrie seit den 1970er Jahren

Im November 1999 rezensierte das Fachmagazin *Variety* den Disney/Pixar-Film *TOY STORY 2* (1999) mit dem folgenden Vergleich: »Im Bereich der Fortsetzungen ist *TOY STORY 2* zu *TOY STORY* das, was *THE EMPIRE STRIKES BACK* zu seinem Vorgänger war – ein Film mit mehr Facetten, ein befriedigenderer Film in jeder Hinsicht.«¹ Dass der Rezensent George Lucas' *STAR-WARS*-Saga als Bezugspunkt wählte, war kein Zufall; vielmehr wird diese Referenz von den *TOY-STORY*-Filmen selbst aufgerufen. Bereits im ersten Film der Reihe aus dem Jahr 1995 gab es zahlreiche Hinweise auf *STAR WARS* (*KRIEG DER STERNE*, 1977 ff.). Denn eine der wichtigsten Triebfedern in der Geschichte ist Buzz Lightyears Weigerung, die Tatsache zu akzeptieren, dass er lediglich ein Spielzeug ist – und nicht ein Space Ranger, der geheime Informationen über die einzige Schwäche der ultimativen Waffe hat, die der böse Imperator Zurg baut. Mit dieser Waffe wird Zurg in der Lage sein, alle seine Feinde zu vernichten und das gesamte bekannte Universum zu beherrschen. Klingt bekannt? Genau diese Situation bestimmt auch die *STAR WARS* zugrunde liegende Handlung: mit Buzz als einer stark militarisierten parodistischen Version von Prinzessin Leia und Luke Skywalker.

Der Plot der *STAR-WARS*-Saga wird in *TOY STORY 2* wieder aufgegriffen, wenn Buzz in einer Szene im Spielzeugladen mit einem der tausend anderen Buzz Lightyears, die dort in den Regalen stehen, seinen Platz tauscht. Der »neue« Buzz lebt noch immer in seinem imaginären *STAR-WARS*-Universum. Und als er kurz darauf Zurg gegenübersteht, wirft er ihm vor, seinen Vater getötet zu haben, worauf Zurg natürlich antwortet: »I am your father«.

Beide spielen so die Begegnung des Höhepunkts von *STAR WARS: EPISODE V – THE EMPIRE STRIKES BACK* (*STAR WARS: EPISODE V – DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK*, 1980) nach, in der Luke herausfindet, dass Darth Vader tatsächlich sein Vater ist. Doch anders als in der *STAR-WARS*-Trilogie, wo es noch einen ganzen Film lang dauert, bis dieser Vater-Sohn-Konflikt gelöst wird, präsentiert *TOY STORY 2* sofort eine Lösung. »I have a lot of catching up to do with my dad«, sagt Buzz und beginnt



STAR WARS: EPISODE V – THE EMPIRE STRIKES BACK: »I am your father, Luke.«

mit Zurg ein fröhliches Ballspiel. In der Welt von Toy Story gilt, wie wir hier und anderswo sehen können: Spielen ist alles, nicht zuletzt ist es ein Ausdruck von Liebe.

In diesem Aufsatz möchte ich, dieser kleinen Erörterung von Toy Story 2 folgend, die komplexen Wechselwirkungen zwischen drei der wichtigsten Namen im Hollywoodkino seit den späten 1970er Jahren erforschen: Disney, George Lucas und Pixar. Ihre drei Geschichten sind, wie ich zeigen werde, eng miteinander verbunden. Zeichentrick- oder Computeranimation spielt eine wichtige Rolle innerhalb dieser Entwicklungen – und somit auch im zeitgenössischen Hollywoodkino im Allgemeinen.

George Lucas' Filme ebenso wie sein Geschäftsbetrieb seit den späten 1970er Jahren sind von Disney inspiriert genauso wie die Computere-



TOY STORY 2: »I am your father.«

wickler und Zeichentrickfilmer, die in den 1970er und 1980er Jahren die Computeranimation erfanden. In dieser Zeit fanden viele von ihnen vorübergehend ein Zuhause bei Lucasfilm, bevor Steve Jobs im Jahr 1985 ihre Hardware aufkaufte und ihre kreativen Dienste, um dieser neuen Unternehmenseinheit den Namen Pixar zu verleihen. Bald darauf betrat Lucas (in Zusammenarbeit mit Steven Spielberg) als Produzent das Terrain des analogen Trickfilms. Und in den 1990er Jahren – zusammen mit Spielberg und James Cameron – trieb er federführend die Einführung von *computer-generated imagery* (CGI) in fotorealistischen Filmen voran. Zur gleichen Zeit begann Pixar mit der Produktion von vollständig computeranimierten Langfilmen unter einem Finanzierungs- und Distributionsvertrag mit Disney. Angesichts dieser verflochtenen Geschichten, war es keine Überraschung, dass Pixar und Lucasfilm schließlich ein Teil des Disney-Imperiums wurden (Pixar im Jahr 2006, Lucasfilm 2012).² Beginnen wir also mit einem genaueren Blick auf Disney.

I. Die Walt Disney Company und das zeitgenössische Hollywood

Der enorme Einfluss, den die Walt Disney Company auf den Rest der Filmindustrie seit den 1970er Jahren ausgeübt hat, beruht unter anderem auf ihrer Profitabilität. Tatsächlich schrieb Disney, im Gegensatz zu den meisten anderen großen Hollywoodstudios, in den 1950er, 1960er und 1970er Jahren durchgängig schwarze Zahlen.³ Columbia, Fox, MGM, United Artists und Warner Brothers machten alle Verlust in einigen Jahren der späten 1950er und frühen 1960er und noch einmal in den späten 1960er und frühen 1970er Jahren.⁴ Nicht einmal während ihrer erfolgreichen Jahre konnte eins dieser fünf Studios, ebenso wenig wie Paramount oder Universal, mit Disney in Sachen Profitabilität konkurrieren. Vier Elemente unterschieden Disney dabei von seinen Konkurrenten, und ein Blick auf sie kann dabei helfen, Disneys Überlegenheit zu erklären.⁵

Erstens war das Unternehmen seit der Eröffnung von Disneyland im Jahr 1955 stark im Geschäft mit Freizeitparks. Nach der Eröffnung von Disneyworld im Jahr 1971 wurde es sogar zu seiner Haupteinnahmequelle. Im Gegensatz dazu generierten die anderen Studios bis in die 1980er Jahre hinein den Großteil ihrer Einnahmen mit Kinofilmen.

Zweitens veröffentlichte Disney weit weniger neue Filme als seine Konkurrenten (etwa ein halbes Dutzend pro Jahr) und vermied dabei weitgehend Produktionen mit einem übermäßig großen Budget. Das Unternehmen war darüber hinaus erfolgreich mit regelmäßigen Wieder-

veröffentlichungen aus dem Katalog seiner Filme; die erfolgreichsten von ihnen waren Animationen. Im Gegensatz dazu hatten die anderen Studios, abgesehen von wenigen Ausnahmen wie MGMs *GONE WITH THE WIND* (VOM WINDE VERWEHT, 1939), keine Filme in ihrem Katalog, die sie regelmäßig wiederveröffentlichen konnten, und so investierten sie jedes Jahr enorme Summen in die Produktion und Vermarktung Dutzender neuer Filme, darunter extrem teure Blockbuster-Produktionen, die nicht selten flopten.

Drittens waren Disney-Geschäfte synergetisch, das heißt, die unterschiedlichen Abteilungen des Unternehmens (Freizeitparks, Kinofilme, Fernsehshows und die Lizenzierung von Produkten) bewarben ihre Produkte gegenseitig und generierten damit zusätzliche Einnahmen. Während der 1960er und 1970er Jahre wurden die anderen Hollywoodstudios entweder von Konzernen übernommen, die in vielen verschiedenen Branchen aktiv waren, oder sie diversifizierten selbst ihre Geschäfte durch Übernahmen von Unternehmen in mehr oder weniger eng verwandte Branchen. Aber im Gegensatz zu Disney erreichte keine dieser Fusionen starke Synergieeffekte, wenn es denn überhaupt welche gab.

Schließlich: Während die anderen Studios oft – und vor allem in den späten 1960er und frühen 1970er Jahren – vom traditionellen Ideal Hollywoods, der Unterhaltung für die ganze Familie, abwichen, adressierte Disney alle seine Produkte an Kinder und ihre Eltern, in der (stellenweise gerechtfertigten) Hoffnung, dass dies auch Jugendliche und junge Erwachsene nicht fernhalten würde.

Mitte der 1970er Jahre begannen andere Hollywoodstudios mit dem Versuch, das Disney-Modell zu imitieren, zuallererst mit einer Reihe von familienfreundlichen Science-Fiction-Filmen. Zwei davon – Warners *SUPERMAN* (1978) und Paramounts *STAR TREK: THE MOTION PICTURE* (*STAR TREK: DER FILM*, 1979) – bezogen ihre Vorlagen aus anderen Abteilungen desselben Unternehmens (D.C. Comics und Paramount Television), auch um Synergieeffekte zu nutzen. Doch die erfolgreichsten dieser Filme – George Lucas' *STAR WARS* und Steven Spielbergs *CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND* (*UNHEIMLICHE BEGEGNUNGEN DER DRITTEN ART*, beide 1977 veröffentlicht) – basierten auf Original-Drehbüchern führender junger Filmemacher. Diese freilich maßen dem Einfluss von Disney-Filmen, besonders den Animationen, große Bedeutung bei. Tatsächlich zogen die Rezensenten dieser beiden Filme häufig Vergleiche zu Disneys Vermächtnis. Dies setzte sich fort in den anderen Megahits von Lucas und Spielberg der nächsten Jahre – die zwei Sequels von *STAR WARS* (1980 und 1983), *RAIDERS OF THE LOST ARK* (*JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES*,

1981) und E. T. THE EXTRA-TERRESTRIAL (E. T. – DER AUSSERIRDISCHE, 1982).⁶ Und diese Filme von Lucas und Spielberg wiederum markierten einen fundamentalen Wandel in der Geschichte Hollywoods.

In auffallendem Gegensatz zu dem Jahrzehnt 1967–1976⁷ waren die größten Kinoerfolge seit 1977 in den Vereinigten Staaten und weltweit das, was ich an anderer Stelle als »family-adventure movies« (»Familienabenteuerfilme«) bezeichnet habe; das heißt Filme, die – wie Disneys traditionelle Erzeugnisse – an Kinder und ihre Eltern, aber auch an Jugendliche und junge Erwachsene adressiert waren.⁸ Die erfolgreichsten Familienabenteuerfilme tun dies in der Regel, indem sie Geschichten über spektakuläre, oft fantastische Abenteuer von jungen oder jung gebliebenen männlichen Protagonisten und über ihre emotional aufgeladenen und zutiefst problematischen familiären oder quasifamiliären Beziehungen erzählen (oft mit einem besonderen Fokus auf die abwesenden oder dysfunktionalen Väter und auf der Liebe zwischen Familienmitgliedern sowie auf Freundschaft); durch Zitate aus Unterhaltungsformaten, die mit der Kindheit assoziiert werden (wie Kinderbücher, Märchen, Geistergeschichten, Comics, Spielzeug, Filmserien und Kinderfernsehen, Achterbahnfahrten und andere Attraktionen aus Freizeitparks, und, nicht zuletzt, Animationsfilme); schließlich, indem sie im Vorfeld oder während der Sommer- und Weihnachtsferien veröffentlicht werden. Mit anderen Worten, Familienabenteuerfilme nehmen ein Familienpublikum mit auf filmische Abenteuer, die in der Regel von den *on-screen*-Abenteuern einer Familie oder einer familiären Gruppe handeln.

Familienabenteuerfilme – oft direkt inspiriert von STAR WARS sowie Lucas' und Spielbergs anderen Blockbustern der späten 1970er und frühen 1980er Jahre – sind zum zentralen Betätigungsfeld aller großen Studios geworden. Dies wird offensichtlich, wenn man sich einige der großen Franchises der Studios vor Augen führt: Bis vor Kurzem hatte Fox noch STAR WARS (bis 2005 sechs große Hits; die Nachfolger wird Disney veröffentlichen) und jetzt hat es AVATAR (AVATAR – AUFBRUCH NACH PANDORA, ein Rekorderfolg im Jahr 2009, mindestens drei weitere Filme sollen folgen); Paramount hat INDIANA JONES (vier Filme bisher zwischen 1981 und 2008) und seit der zeitweiligen Übernahme von DreamWorks im Jahr 2005, SHREK (vier Filme zwischen 2001 und 2010) und TRANSFORMERS (drei Filme, 2007–2011); Warner Bros. hat BATMAN (sieben Filme 1989–2012), die LORD-OF-THE-RINGS-Saga (DER HERR DER RINGE und DER HOBBIT in bisher fünf Filmen, von 2001 bis 2013) und HARRY POTTER (acht Filme zwischen 2001 und 2011); Universal hat BACK TO THE FUTURE (ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT, drei Filme, 1985–1990), JURASSIC