

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 Soft- 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 beinah 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