

GESPIELTE ANIMATIONEN: MOTION CAPTURE

Nachdem sich die vorangegangenen Abschnitte mit der Animation des Bildraums durch die virtuelle Kamera oder virtuelle Kamerabewegungen und vollständig animierten Sequenzen auseinandergesetzt haben, beschäftigen sich die folgenden Abschnitte mit animierten Figuren. Digitale Compositing-Verfahren erlauben sowohl die nahtlose Integration von animierten Figuren in Live-Action-Material als auch jene von Schauspielerkörpern in Animationsfilmen. Im Zuge der Digitalisierung der Filmproduktion kommt es auf diese Weise zu neuen Arten der ›Verkörperung‹ von Wesen, die zuvor nicht oder nur mit Einschränkungen von Schauspielern dargestellt werden konnten.

Im Spielfilm tauchen vor allem im Science Fiction-, Horror- oder Fantasy-Film schon immer fantastische Kreaturen auf, die mit Hilfe filmischer Techniken und Tricks visualisiert werden. Um Monster, außerirdische Wesen, ausgestorbene oder nicht-existierende Tiere und andere Fantasiefiguren auf der Leinwand zu realisieren, können Schauspieler live am Set in Kostüm und Spezialmaske die Rolle übernehmen, was sich allerdings nur für Figuren und Kreaturen mit menschenähnlicher Anatomie anbietet.

Eine andere Möglichkeit ist der Einsatz lebensgroßer, von Puppenspiellern mechanisch ferngesteuerter Puppen (Animatronics), die ebenfalls gemeinsam mit den restlichen Darstellern am Set gefilmt werden können. So waren z. B. viele der eindrucksvoll lebendig erscheinenden Saurier aus *Jurassic Parc* – deren Realitätsnähe zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Films besonders hervorgehoben wurde – keine computergenerierten Animationen, sondern sehr glaubwürdig in Szene gesetzte Animatronics.¹

Eine weitere Möglichkeit, gebaute Puppen oder Kreaturen mit filmischen Mitteln in Bewegung zu setzen und mit Schauspielern interagieren zu lassen, ist die Stop-Motion-Technik, mit deren Hilfe an sich unbewegte

1 In *Jurassic Parc* kam insgesamt nur in gut sechseinhalb Filmminuten computergeneriertes Material zum Einsatz, alle anderen Effekte wurden mit herkömmlichen filmischen Effekttechniken gelöst (vgl. Hoberg 1999: 175).

Trickfiguren einzelbildweise animiert und in Simultanmontagen mit dem Live-Action-Material kombiniert werden.

Heute wird die Stop-Motion-Technik in der Spielfilmproduktion nicht mehr eingesetzt, sondern die meisten Wesen und Kreaturen, die nicht von Schauspielern am Set gespielt oder als Animatronics realisiert werden können, werden als computergenerierte Figuren animiert. Während solche Computeranimationen vor allem aus technischen Gründen zunächst nur in kleineren Rollen und kurzen Sequenzen eingesetzt wurden, tauchen in Spielfilmen seit Anfang dieses Jahrzehnts immer öfter vollständig computeranimierte Figuren auch in größeren Rollen auf.

»Digital performers [...] are now so prevalent they no longer merit remark unless they hold a major character role. While the debate as to whether a digital performer will ever hold a starring role is moot, given the achievements of characters in the *Star Wars* and *Lord of the Rings* films, the question of whether such a character could ›pass for real‹ remains.« (McClean 2007: 57)

Viele computeranimierte Figuren in Spielfilmen bestehen diesen Glaubwürdigkeitstest gegenüber ihren ›wirklichen‹ Schauspielerkollegen: Dobby, der Hauself aus den *Harry Potter* Filmen (UK 2001–2007), der computergenerierte Yoda und die Figur des Jar Jar Binks aus den neuen *Star Wars* Episoden (USA 1999–2005) sowie die Kreatur Gollum aus der *Lord of the Rings*-Trilogie (NZ/USA/D 2001–2003), der Riesenaffe Kong aus *King Kong* (USA 2005) oder auch der untote Kapitän des Geisterschiffs *The Flying Dutchmen*, Devi Jones, aus *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest* (USA 2006). Vor allem die drei letztgenannten Figuren verdanken ihre visuelle Überzeugungskraft dabei einer engen Verknüpfung von klassischen Animationstechniken mit digitalen Technologien, sowie dem Einsatz ›realer‹ Schauspielerkörper in der Phase der Animation durch den Einsatz von Motion Capture. Diese veränderten Produktionsmethoden haben auch folgenreiche Auswirkungen auf die Wahrnehmung der Arbeit der Schauspieler. Längst muss nicht mehr mit einer materiellen Kamera gefilmt werden, um Bewegungsbilder von Schauspielern zu produzieren.

Bewegungsaufzeichnung mit Motion Capture

Man könnte annehmen, dass der Schauspieler Andy Serkis jedem regelmäßigen Kinogänger bekannt ist. Die Figuren, die er in mehreren weltweit höchst erfolgreichen Spielfilmen ›verkörperte‹, waren in diesen Filmen zentral, Serkis' Name stand auf Filmplakaten und wurde als einer der ersten im Abspann genannt. Das mit einer Kamera aufgezeichnete

Bild seines Körpers spielt jedoch in keinem der Filme eine Hauptrolle – weder verborgen hinter einer Maske noch versteckt in einem Kostüm. Vielmehr konnte Serkis seine Rollen erst durch den Einsatz von Aufnahmetechnologien jenseits des Prinzips der Filmkamera verkörpern. Im Remake des Filmklassikers *King Kong* spielte er auf diese Weise den riesigen Gorilla Kong, in der *The Lord of the Rings*-Trilogie die zwergenhafte Kreatur Gollum. Beide computeranimierten Figuren verkörperte er mit Hilfe von Motion Capture, in dem er zu ihrer Animation digitalisierte Körper- sowie Bewegungsdaten beisteuerte.

Mit Hilfe des Motion-Capture-Verfahrens können aufgezeichnete Bewegungsabläufe auf computergenerierte Figuren oder Objekte übertragen werden. Üblicherweise werden Schauspieler, Gegenstände, Szenarien in der Filmproduktion mit Kameras aufgezeichnet, die ein Maximum an visueller Information – abhängig von Lichtverhältnissen, Objektwahl, Körnung des Filmmaterials oder Auflösung der elektronischen Bildspeicherung – entweder ikonisch als Bild oder numerisch als Bilddatei speichern. Die Aufzeichnung von Bewegung ist hier an das Bild des sich bewegenden Körpers oder Objektes gebunden. Andere Aufzeichnungsverfahren dagegen trennen Bild und Bewegung, um die Bewegungsdaten frei zugänglich zu machen und auf andere Figuren oder Objekte zu übertragen. Nach diesem Prinzip verfahren schon die frühesten automatischen Bewegungsaufzeichnungen Jules Mareys. Marey entwickelte eine Apparatur, die – angeschlossen an die vier Extremitäten von Tieren – deren Bewegungen aufzeichnen konnten. Dieses Gerät hatte keine Ähnlichkeit mit einer Kamera, sondern arbeitete mit einem Schreibstift und einer gleichmäßig bewegten Papierwalze. Die Bewegungsinformation wurde als fortlaufender Graph getrennt von der Bildinformation gespeichert. Die Ergebnisse seiner Messungen ließ Marey anschließend visualisieren und mit Hilfe von Zeichnungen in Bilderreihen des Bewegungsablaufs übersetzen (vgl. Kittler 2002: 210ff.).² Auch beim Rotoscoping-Verfahren, das von den Fleischer-Brüdern Anfang des 20. Jahrhunderts zur Erleichterung der Bewegungskonzeption im Zeichentrick entwickelt wurde, wird die Bewegungsinformation vom Bild des sich bewegenden Körpers getrennt und mit gezeichneten Phasenbildern verknüpft. Dazu wird ein Darsteller mit einer filmbasierten Kamera auf-

- 2 Mareys Aufzeichnungen des Bewegungsablaufs von galoppierenden Pferdebeinen brachten in den Zeichnungen anschließend zu Tage, dass es beim Galopp einen Augenblick gibt, wo nur noch ein einziges Pferdebein den Boden berührt. Um diese Messung zu überprüfen, beauftragte der Millionär, Pferdenarr und Gouverneur von Kalifornien Leland Stanford Eadward Muybridge, einen fotografischen Beweis für diese Beinstellung zu erbringen (vgl. Kittler 2002: 211f.).

genommen. Die aufgezeichneten Bewegungsmuster werden dann mit Hilfe eines Projektors einzelbildweise auf den Zeichentisch projiziert, wo sie »abgepaust« werden und als Vorlage für die Animation einer gezeichneten Figur dienen. Die gefilmte Bewegung wird auf diese Weise zur Grundlage der Bewegungsanimation einer gezeichneten Figur.³

Computergenerierte Figuren werden oft ebenfalls mit Hilfe von Bewegungsdaten animiert, die mit dem sogenannten Motion-Capture-Verfahren erhoben werden. Ähnlich wie bei Mareys Bewegungsanalysen wird bei der Motion Capture keine komplette Bildinformation aufgezeichnet und digitalisiert (im Gegensatz zur Film- oder Videokamera), sondern nur Positionsveränderungen von Markern, die an bestimmten Körperteilen der Darsteller angebracht sind. Diese senden entweder aktiv einen Impuls aus – einen akustischen, einen magnetischen bzw. eine bestimmte Funkfrequenz – oder reflektieren bestimmte Wellenlängen des Lichts. Am häufigsten werden optische Systeme eingesetzt, die mit Infrarotkameras als Sensoren arbeiten und Bewegungsbilder erstellen, auf denen lediglich die Marker zu sehen sind: »Diese reduzierten Bilddaten werden nun von einem Computer analysiert, und dabei wird die Bewegung jedes einzelnen Balles (auch oft Marker genannt) nachvollzogen. Daraus kann anschließend eine Bewegung rekonstruiert werden [...]« (Bertram 2005: 56) Motion Capture wurde zunächst als Analyse-Tool im Bereich der biomechanischen Forschung eingesetzt, entwickelte sich jedoch schnell zu einer wichtigen Quelle zur Gewinnung von Bewegungsdaten im Bereich der Computeranimation. Seit Mitte der 1990er Jahre wird es vor allem als Alternative zur Keyframe-Animation von computergenerierten Figuren eingesetzt: Während bei der Keyframe-Animation Figuren per Hand animiert und die Zwischenschritte vom Computer errechnet werden, werden bei Motion Capture digitalisierte Bewegungsdaten eines »wirklichen« Lebewesens oder einer Sache auf ein computergeneriertes Objekt oder eine synthetische Figur angewendet. Auf einer praktischen Ebene liegen die Vorteile dieser Methode auf der Hand: Glaubwürdige Bewegungsmuster müssen auf diese Weise nicht mühsam Bild für Bild animiert werden, sondern können direkt und automatisch gespeichert oder sogar in Echtzeit auf computergenerierte Figuren übertragen werden.

-
- 3 Auf dieselbe Weise wurden lange Zeit verschiedene Animationseffekte in Live-Action-Filmen hergestellt wie z. B. die Lichtschwerter der ersten Folgen von *Star Wars* (Episode IV-VI). Die Technik dazu entsprach mehr oder weniger der von den Fleischer-Brüdern 1917 zum Patent angemeldeten (vgl. zum gesamten Abschnitt Giesen 2001: 258).

Die Bewegungsaufzeichnung per Motion Capture findet in einem speziell ausgestatteten Studio statt. Anstelle einer einzelnen Kamera wird ein Verbundsystem aus mehreren unbewegten, festinstallierten Sensoren eingesetzt, die Bewegungsdaten des Körpers getrennt von der visuellen Information der Körperoberfläche registrieren und speichern. Es wird mit bis zu 34 oder mehr Sensoren gleichzeitig gearbeitet – einige Systeme installieren inzwischen sogar 64 oder 128. Die Anzahl der Sensoren ist abhängig von mehreren Faktoren: der Grundfläche des Raumes, in dem das Capturing stattfindet, der Anzahl der Bewegungsebenen im Raum, der Anzahl der Darsteller, deren Bewegung gleichzeitig aufgezeichnet werden soll und der Anzahl der Gegenstände, mit denen die Darsteller interagieren und deren Bewegung ebenfalls digitalisiert gespeichert werden soll.

Um die Positionsveränderungen im Raum zu registrieren, wird beim optischen System aus mehreren Quellen infrarotes Licht auf die Bühne geworfen. Die Darsteller tragen einen dunklen Latexanzug, der möglichst viel der einfallenden Strahlung absorbiert und diese nur an bestimmte, für die gewünschte Bewegungsinformation wichtigen Körperstellen (wie z. B. Gelenken, Arme und Beine, Rumpf, Kopf) über die Marker reflektiert. Infrarotkameras, die um die Motion-Capturing-Bühne angebracht sind, zeichnen in bestimmten Zeitintervallen die Position der einzelnen Marker auf. Auf diese Weise wird anhand der Positionsveränderungen der Marker ein Bewegungsbild erstellt, gespeichert und kann später weiterverarbeitet werden. Motion Capture nutzt dazu das prozessuale Prinzip digitaler Bewegungsbilder, das es möglich macht, Bewegungsinformation unabhängig von der Bildinformation zu speichern: Einmal erstellt, können die per Motion Capture digitalisierten Bewegungsmuster mit anderen Datensätzen verbunden und in hybriden Bewegungsbildern für die Animation beliebiger Objekte oder Figuren angewendet werden.⁴

Das Prinzip der Motion Capture zieht eine Veränderung im Verhältnis von Schauspielerkörper, Aufnahmeapparat und Publikum nach sich. Vor einer einzelnen Kamera spielt ein Schauspieler weniger, als dass er sich selbst darstellt. Die Leistung des Filmdarstellers ist es, sich dem forschenden Blick einer Kamera auszusetzen und sich diesem selbst

-
- 4 Das prozessuale Prinzip spiegelt sich auch in der Situation der Datengewinnung: Vergleichbar mit der Sonografie werden hier digitale Kamerasysteme eingesetzt, die ein Signal aussenden, um dann dessen Interaktion mit der Umgebung – im Falle der Infrarotkameras optisch – zu messen (vgl. zum gesamten Abschnitt auch Bertram 2005: 54ff.; einen sehr detaillierten Überblick über das Verfahren der Motion Capture bietet auch die englische Ausgabe von Wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_capture [zuletzt geprüft am 22.04.2007]).

entgegen zu setzen. Um im Bild sichtbar zu werden, muss sich der Darsteller einer Kamera präsentieren, die zu seinem Bild ständig Stellung nimmt. Die Kamera erkundet den Körper, indem sie ihn in seine Einzelteile zerlegt. Sie nähert sich dem Darsteller aus verschiedenen Perspektiven, kann Details hervorheben und in Großaufnahmen präsentieren. Die Leistung des Darstellers wird auf dieser Weise »einer Reihe von optischen Tests unterworfen« (Benjamin 2003: 24).

Der Filmdarsteller agiert immer im Bewusstsein, dass es nicht nur die Kamera ist, die seinen Körper, seine Bewegungen, seine Mimik mit ihrem apparativen Blick testet. Begutachtet wird sein Bild vielmehr auch durch das Publikum, das den Blick der Kamera übernimmt: »Das Bewusstsein davon verläßt den Filmdarsteller nicht einen Augenblick. Der Filmdarsteller weiß, während er vor der Apparatur steht, hat er es in letzter Instanz mit dem Publikum zu tun« (Benjamin 2003: 27f.; Herv. i. Org.). Wird der Schauspieler nun aber nachträglich zum Gegenstand von Animationen und grafischer Bearbeitung, spielt er nicht mehr in der Gewissheit, es in letzter Instanz mit dem Publikum zu tun zu haben. Der Blick des Facettenauges aus Sensoren und Kameras testet den Körper nicht, sondern tastet ihn ab und vermisst ihn, damit seine Daten weiterverwendet werden können. So steht die Schauspielerleistung am Set in diesem Fall nicht mehr in einer direkten Verbindung zu jener im Bild sichtbaren: Während die Filmkamera das Bild des Schauspielerkörpers auf dem materialen Bildträger fixierte, um es als ikonischen Code zu speichern, ist die Datenspeicherung per Motion Capture nicht auf Fixierung oder Bewahrung der schauspielerischen Leistung des Darstellerkörpers ausgelegt. Die Bildinformation wird hier nicht still gestellt, sondern vielmehr zur grafischen Be- oder Verarbeitung frei gesetzt.

Animierte Schizophrenie: Gollum (*The Lord of the Rings*)

Im zweiten Teil der *The Lord of the Rings*-Trilogie kommt es zum ersten längeren Auftritt des vollständig animierten Filmgeschöpfes Gollum. Der Weg der beiden Hobbits Frodo und Sam führt durch eine felsige Gebirgslandschaft, in der sie sich verlaufen. Als sie ihr Nachtlager aufschlagen, sieht die Kreatur, die sie bislang unbemerkt verfolgt hatte, ihre Chance gekommen. Sie hat es auf den Ring abgesehen, der an einer Kette um Frodos Hals hängt und den Filmen ihren Titel gibt. Die Vernichtung dieses Rings, der große Macht und ewiges Leben verleiht, seinen Träger aber gleichzeitig auf die dunkle Seite zieht, ist das Ziel der Mission der beiden Hobbits. Die Kamera blickt aufsichtig auf die schlafenden Hob-

bits, als sich ihnen die bleiche, fast nackte Kreatur nähert. Kopfüber kriecht sie, die nur aus Haut und Knochen zu bestehen scheint, den Felsen wie eine Spinne hinunter. Als sie nach dem Ring greift, erwachen die beiden – und es kommt zu einem Kampf zwischen Gollum und den Hobbits.

Gollum ist ein menschenähnliches Wesen, das wie die Hobbit-Figuren des Films nur eine Körpergröße von etwas über einem Meter erreicht. Sein ektomorph gebauter Körper – lange Arme, kaum angelagertes Fett über den Knochen, schmale Schultern – ist den gesamten Film über bis auf einen Lendenschurz unbekleidet. Meist hüpfet er mit schlenkernden Armen und gebeugtem Rücken voran oder schleicht auf allen Vieren vorwärts. Seine Art sich fortzubewegen erinnert dabei an eine Mischung aus den Bewegungsmustern eines Affen, eines Raubtiers und eines spinnenartigen Insekts. Immer wieder entwickelt er wie aus dem Nichts riesige Kräfte und Schnelligkeit, die kaum zu seinem blassen, kränklichen Erscheinungsbild zu passen scheinen: dem schwächtigen Körper, der fahlen Haut, die mit Narben und Altersflecken übersät ist, und den dünnen Armen und Beinen mit viel zu langen Fingern und riesigen Füßen. Besonders auffällig ist sein überproportional großer Kopf, der wie eine Mischung aus dem eines alten Mannes, einem Totenschädel und dem Kopf eines Fötus wirkt.

Die Kreatur Gollum ist schon in der Buchvorlage eine sehr komplexe Figur, die immer wieder unter schizophrenen Anfällen leidet. Durch die dunklen Mächte des Rings korrumpiert, dessen Träger er selbst lange war, ist der dominierende Teil seiner Persönlichkeit grundlegend böse geworden. Er ist bereit, für seinen ›Schatz‹ alles zu tun. Doch auch ein Rest seiner alten Persönlichkeit hat in seinem Körper überlebt: Sméagol, der gutmütige und hilfsbereite Hobbit, der er war, bevor er in den Bann des Rings gezogen wurde. Diese Zwiespältigkeit spiegelt sich auch in der Visualisierung Gollums/Sméagols in der Filmfassung wider, die darauf angelegt ist, sowohl Gefühle zwischen Ekel und Ablehnung als auch Mitleid und Zuneigung hervorzurufen.

Das Gesicht Gollums wird beherrscht von riesigen blauen Augen, einer kleinen Nase und einem kaum ausgeprägten Kinn, was ihm eine kindliche, unschuldige Note verleiht. Hohe Wangenknochen, eingefallene Wangen und große spitze Segelohren betonen gemeinsam mit den wenigen langen Haarsträhnen, die über den ansonsten kahlen Schädel fallen, den ältlichen, kranken Aspekt der Figur. Sein großer Mund kann je nach Situation beide Seiten seiner Persönlichkeit bedienen: Reißt er ihn auf, sind seine wenigen kaputten spitzen Zähne zu sehen, was abstoßend wirkt. Verzieht er ihn zu einem breiten unschuldigen Lächeln, wird die kindliche Seite der Figur betont.

Die Glaubhaftigkeit seiner verschiedenen emotionalen Zustände sowie die »körperliche« Präsenz, die der computergenerierte Gollum/Sméagol in der *The Lord of the Rings*-Trilogie erreicht, wurden in einer engen Verbindung aus Live Action und verschiedenen Animations- und Bildbearbeitungstechnologien erzielt. Der Schauspieler Andy Serkis ließ Gollum nicht nur seine Stimme. Auch Modellierung und Animation der Figur wurden mit der Arbeit des Schauspielers verknüpft. Serkis lieferte zum einen über Cyberscans Körperdaten, die in die Modellierung der Figur einfließen.⁵ Zum anderen spielte er aber auch die Rolle des Gollum während der Aufzeichnung der Szenen am Set, damit die anderen Darsteller einen realen Spielpartner hatten. Viele der Interaktionen der animierten Figur mit den Schauspielern, die diese mit einer regelrecht physischen Präsenz ausstatten, sind auf Serkis' Verkörperung der Figur am Drehort zurückzuführen. Die Reaktionen auf sein Spiel, aber z. T. auch direkte Einwirkungen seines Körpers auf die Körper seiner Spielpartner bzw. die Szenerie werden in den hybriden Bewegungsbildern später der computeranimierten Figur zugeschrieben. In Kampfszenen zwischen Gollum und den Hobbits kämpfen diese so nicht lediglich mit »Luft«, sondern können mit Serkis interagieren. Zudem werden Fußabdrücke, sichtbarer Atem und in einer Szene auch die Spucke des Schauspielers in die hybriden Bewegungsbilder übernommen.

Serkis' Schauspiel diente den Animatoren in vielen Fällen gleichzeitig als Vorlage zur Animation. Jede Szene wurde auf diese Weise in verschiedenen Versionen mehrfach aufgezeichnet. Zunächst agierte Serkis zusammen mit den anderen Schauspielern am Set. Dann wurde die Szene ohne Serkis gespielt, der seinen (Gollums) Text aus dem Off sprach, um auch Bildmaterial zu haben, in das Gollum hineinkopiert werden konnte, ohne dass Serkis vorher hinausgerechnet werden musste. Zuletzt wurden in zusätzlichen Motion-Capture-Aufnahmen mit Serkis der jeweiligen Sequenz zudem Bewegungsdaten erhoben, die direkt in die Animation Gollums einfließen.

-
- 5 Der Prozess, in welchem das Modell der Figur erstellt wurde, gliederte sich in mehrere Stadien. Hierbei ist bemerkenswert, dass die Modellierung wie bei vielen Animationsprozessen synthetischer Figuren keineswegs am Computer begann, sondern mit vielen verschiedenen aus Wachs oder synthetischen Materialien modellierten Trickfiguren. Diese wurden zudem in verschiedenen Vergrößerungen hergestellt, um auch noch kleinste Oberflächendetails darstellen zu können. Die fertigen Modelle wurden schließlich mit einem Handscanner eingescannt und bildeten als computergeneriertes 3D-Modell die Grundlage für alle weiteren Animationsschritte (vgl. dazu und zu weiteren technischen Aspekten der Kreation der Figur Gollum Fordham 2003: 74ff. und auch Rosenberger 2003).

Seinen bemerkenswertesten Auftritt hat die Figur Gollum in der Mitte des zweiten Teils der Trilogie (*The Lord of the Rings: The Two Towers*), als die beiden Seiten ihrer Persönlichkeit in einen Streit darüber geraten, ob Gollum/Sméagol die zwei Hobbits, mit denen er seit einiger Zeit unterwegs ist, verraten oder ob er sie auf ihrem Weg unterstützen soll. Die Sequenz erzählt ausschließlich über das Gesicht der animierten Kreatur eine komplexe psychische Entwicklung, an deren Ende das ›Gute‹ der Figur (vorerst) siegt (Abb. 46–49). Die Figur pendelt in dieser Szene in einem Selbstgespräch übergangslos zwischen den unterschiedlichen Seiten ihrer gespaltenen Persönlichkeit hin und her und spielt dabei eine überraschend große Bandbreite an Gesichtsausdrücken und Emotionen aus. Das Selbstgespräch ist in Großaufnahmen der Figur inszeniert – zunächst ohne Schnitt, dann mit gezielt zwischen den Persönlichkeitswechseln gesetzten Schnitten.

Gollum versucht in dieser Sequenz Sméagol davon zu überzeugen, dass er die Hobbits loswerden muss, um wieder an seinen Schatz zu kommen. Die Hobbits würden ihn nur belügen und betrügen. Doch Sméagol will seine neuen Freunde nicht verraten und schickt seine dunkle Seite am Ende der Szene in die Tiefen seines Unbewusstseins. Über eine Zeit von fast drei Minuten wird der Film hier ausschließlich durch die emotionale Zwiespaltenheit einer animierten Figur, deren wechselnde Gefühlszustände zwischen Aggression, Wut, Boshaftigkeit auf der einen und Unschuld, kindlicher Naivität und wachsender Zuneigung für einen der Hobbits auf der anderen Seite, in einem tiefen, glaubhaften Widerstreit stehen.

Anhand der oben beschriebenen Sequenz lässt sich die enge Verbindung von der Darstellung Gollums durch Andy Serkis und dem Mienenspiel der computeranimierten Figur aufzeigen. Ein Vergleich zwischen der fertigen Filmsequenz und den Aufnahmen am Set, in denen der Schauspieler in einem weißen Anzug Gollum verkörpert, zeigt, wie sehr Serkis' Physiognomie und Mimik als visuelle Referenz in die Inszenierung der Figur einfließen (vgl. *The Lord of the Rings: The Two Towers – Special-Edition*, DVD). Da die Motion-Capture-Daten nur auf den Körper der Figur angewendet werden konnten, musste das Gesicht vollständig animiert werden. Trotzdem gleichen sich Kopfbewegungen, Ausdruck der Augen, die sich bewegendes Augenbrauen und das Mienenspiel der schauspielerischen Vorlage und Animation extrem – obwohl es keine direkte aufnahmetechnische Verknüpfung gab. Doch ganz deutlich wurden das Timing, der Ausdruck und die schauspielerische Interpretation der Rolle durch Andy Serkis auf die Gesichtsanimation der Figur übertragen. Dazu wurde die Gesichtsmuskulatur Gollums an das menschliche Gesicht angelehnt und die Muskelstränge unter der Haut einzeln animiert.

So konnten deren Bewegungen miteinander zu unzähligen Varianten verbunden werden.⁶ Anhand von Fotografien, genauer Beobachtung, Spiegelstudien und der schauspielerischen Vorlage von Andy Serkis wurden 675 Gesichtsausdrücke für die Figur entwickelt, die beliebig miteinander kombiniert oder abgewechselt werden konnten. »Mit ihrer Software hatten die Animation Artists dann die Möglichkeit, die Mimik von Serkis im animierten Gollum zu verstärken. Wenn Gollum heimtückisch lächelt, sind seine Züge stärker verzerrt als dies die menschliche Gesichtsmuskulatur je ermöglichen würde.« (Rosenberger 2003: 54)

Obwohl Serkis' Darstellung der Figur Gollum/Sméagol nur als Basis oder Anregung diente und an anderen Stellen des Films vollkommen verfremdet oder über den Haufen geworfen wurde – die auf der Leinwand sichtbare Animation wäre ohne die Performance des Schauspielers nicht denkbar gewesen. »Serkis' spirited portrayal had a significant influence on the creature's look, behavior and personality, and led Peter Jackson to enhance Gollum's role.« (Fordham 2003a: 78) In *The Lord of the Rings* kommt es so zu einer engen und zuvor in dieser Weise nicht da gewesenen Verknüpfung von Schauspielerarbeit und Animation. Obwohl schon analoge Filmtechniken wie das Rotoscoping Live-Action-Elemente (Bewegungsabläufe) in die Animation einbrachten und animierte Figuren oft als Karikaturen bestimmter Personen entworfen oder mit Merkmalen von Hollywood-Stars ausgestattet werden, ist hier eine neue Qualität im Animationsprozess zu beobachten.

Im Falle der Figur des Gollum/Sméagols macht es Sinn, darüber nachzudenken, ob der Begriff der ›Verkörperung‹ nicht um die Möglichkeit, einen computeranimierten Charakter zu spielen, ergänzt werden muss. Diese Frage stellt sich verstärkt, wenn man sich mit jenem Filmprojekt Peter Jacksons beschäftigt, das auf die *The Lord of the Rings*-Trilogie folgte – dem Remake des Filmklassikers *King Kong* (USA 1933). Hier ist es die Titelfigur des Films, der Riesengorilla Kong, dessen Inszenierung – neben anderen wegweisenden Entwicklungen in Bezug auf den Einsatz animierter Figuren im Spielfilm – vor allem durch ein besonders großes Repertoire an emotionalen Ausdrücken auffällt.

-
- 6 Es gibt zwei Möglichkeiten, Gesichter zu animieren – entweder schafft man eine Simulation, die ein unterliegendes Skelett und darüber liegende Muskeln umfasst, in der die Gesichtsausdrücke von einem Programm gesteuert werden, das die jeweiligen Muskelgruppen zusammenfasst, die zu einem Ausdruck gehören. Die zweite Variante wurde hier gewählt: Die Ausdrücke werden nicht von einem Programm, sondern die möglichen Varianten von gemeinsam aktiven Muskeln werden von Animatoren per Hand gesteuert (vgl. Fordham 2003: 78).

Den Affen machen: *King Kong*

Obwohl zwischen den beiden Versionen des Films über 70 Jahre und mehrere Fortsetzungen liegen, lohnt sich ein Rückblick auf das Original von 1933 – dessen Bilder von Jackson immer wieder zitiert oder als Motiv aufgegriffen und weiterentwickelt werden –, um die Besonderheiten der computeranimierten Hauptfigur Kong aus Jacksons Film *King Kong* (NZ/USA 2005) deutlich werden zu lassen. Schon die erste Verfilmung besticht durch ihre mit optischen Mitteln in Schwarz-Weiß realisierten Trickaufnahmen. Zwar sind die per Stop-Motion-Technik animierten Figuren – der Gorilla Kong und diverse monströse Urzeittiere der Insel ›Skull Island‹, auf welcher ein Hauptteil der Handlung spielt – aus heutiger Perspektive ganz eindeutig als Puppentrick zu erkennen (und waren das wohl auch für zeitgenössische Kinobesucher): Die Bewegungen fließen nicht, sondern wirken immer leicht abgehackt, mechanisch und scheinen im Vergleich zu aktuellen Animationen vor allem unendlich langsam. Trotzdem gelingt es dem Film, mit aufwändigen optischen Kompositionsbildern unter Einsatz von Spiegeltricks, Rückprojektion, Maskenverfahren und Matte Paintings eine dichte Atmosphäre und einen kohärenten Handlungsraum für seine Geschichte zu erzeugen. Er schafft es, Bildräume zu kreieren, in denen die Grenzen zwischen Animation und Bewegungsaufzeichnung verschwimmen, wenn auch nicht vollkommen verschwinden.

Mit diesen im Vergleich zu heute beschränkten Mitteln animiert die Fassung von 1933 einen Riesengorilla, der im Zusammenspiel mit seiner Filmpartnerin (Fay Wray) eine – wenn auch sehr begrenzte – Ausdruckskraft des Gesichts entwickelt. In jener emblematischen Szene, in der Kong mit der von ihm gekidnappten blonden Ann Darrow auf einem Felsvorsprung hoch über dem Meer sitzt, um seine Beute zu untersuchen, wird in der Animation des Riesengorillas eine Ahnung der Neugierde Kongs vermittelt. Trotz aller Beschränkungen der Animationstechnik – die Szene ist aus einer Stop-Motion-Animation des Affen im Vordergrund und einer Live-Action-Ebene im Hintergrund zusammengesetzt, die mit Maskenverfahren in das Bild integriert wurde⁷ – scheint der Gorilla hier zum ersten und fast einzigen Mal im Filmoriginal so etwas wie

- 7 Der Affe im Vordergrund ist in Einzelbildern aufgenommen, um in der Projektion einen Bewegungseindruck zu erzielen. Er ist vollständig animiert bis auf seine rechte Pranke, in der die Schauspielerin Fay Wray liegt. Dieser Teil des Bildes wurde als Live Action im Studio realisiert, wo die Schauspielerin im lebensgroßen Modell der rechten Hand des Gorillas sitzt. Die beiden Aufnahmen wurden schließlich so kombiniert, dass die Größenrelationen und Blickachsen stimmen.

eine Emotion zu zeigen, die über seine Inszenierung als furchterregendes, sich auf die Brust trommelndes Monster hinausweist: Vorsichtig nimmt er die ohnmächtige Frau wie eine Puppe in seine rechte Pranke, um sie mit den Fingern der anderen Hand zu berühren und an ihr zu riechen. Er legt den Kopf schief, ist erstaunt über ihr Schreien, als sie aus ihrer Ohnmacht erwacht – und es macht ihm sichtlich Spaß, sie mit seinem Finger wieder und wieder zu stupsen, um ein erneutes Aufschreien zu provozieren.

Es verwundert nicht, dass *King Kong* von 2005, was die Glaubwürdigkeit der Integration von animiertem und aufgezeichnetem Bildmaterial angeht, das Original von 1933 spielend übertrifft. Während der Riesengorilla des Originals als eine von Hand animierte Puppe in seinen Bewegungsmöglichkeiten relativ eingeschränkt ist, realisiert die computerbasierte Animation des Riesenaffen Bewegungseindrücke bis hinunter auf die kleinste Ebene der Figur. So wurde z. B. zur Simulation des Fells eine Software eingesetzt, die bis zu fünf Millionen im Bild sichtbare Haare unter Berücksichtigung von Verschmutzung und Lichteinfall in ihren Bewegungen steuert (vgl. Robertson 2006: 19).

Erstaunlich ist jedoch, wie sehr der animierte Kong als schauspielerischer Filmpartner von Naomi Watts besteht, die in Jacksons *King Kong* die Schauspielerin Ann Darrow spielt. Bemerkenswert daran ist nicht unbedingt die ununterscheidbare Integration von animiertem und gefilmtem Material. Vielmehr ist es die Mimik von Kongs Gesicht, die in Jacksons *King Kong* so ausgeprägt und nuanciert ist, dass man vor allem in den Großaufnahmen fast vergisst, dass es sich hier um eine Animation handelt und nicht um einen gefilmten Menschenaffen. Der computergenerierte Riesengorilla besticht durch ein komplexes schauspielerisches Vokabular, das den Eindruck entstehen lässt, dass es sich bei diesem Kong tatsächlich um ein fühlendes Wesen handelt. Was in der oben kurz beschriebenen animierten Sequenz der Originalversion an imaginiertem ›Seelenleben‹ des Riesengorillas lediglich als kurzer Einblick angelegt ist, wird in Jacksons Film ausgiebig und in eindringlicher Weise visualisiert (Abb. 52–56).

Ann Darrow (Naomi Watts) versucht ihrem Kidnapper zu entkommen. Während Kong auf einem Felsvorsprung hoch über der Insel sitzt und an ein paar bambusähnlichen Pflanzen kaut, stiehlt sich Darrow durch einen schmalen Durchlass in der Felswand davon. Doch Kong bemerkt ihre Flucht und stellt sich ihr nach kürzester Zeit in den Weg. Nachdem zunächst nur seine beiden Pranken im Bild zu sehen sind, die vor der Flüchtlenden auf den Waldboden einschlagen, um ihr den Weg abzuschneiden, ist in der folgenden Einstellung erst sein riesiger Körper bis zur Hüfte zu sehen, bis dann sein Gesicht ins Bild genommen wird.

Wütend blickt er auf seine Beute, die ihm entkommen wollte. Seine Gesichtsmuskeln sind angespannt, der Mund verkniffen und die Augen zu Schlitzeln verengt. Die Stirn ist in Falten gelegt, die Brauen sind zusammengezogen und die Nasenflügel vibrieren. Die Muskeln rund um seine Augen scheinen in ständiger Bewegung wie auch die Augen selbst, die sein menschliches Gegenüber taxierend im Blick behalten. Dann öffnen sich seine Lippen und Kong bleckt seine Zähne, während er einen warnenden Laut ausstößt. In einer Totalen sieht man in Aufsicht, wie sich der Gorilla drohend langsam auf seine Gefangene zubewegt, die schrittweise zurückweicht. Im Gegenschritt ist Anns angsterfülltes Gesicht zu sehen. Sie überlegt kurz, löst sich dann jedoch aus ihrer defensiven Haltung und startet einen erneuten Fluchtversuch an Kong vorbei. In einer Großaufnahme des Gesichts des Riesenaffen spiegelt sich seine Überraschung über das Verhalten seines Opfers – fassungslos blicken seine Augen kurz auf den leeren Platz, wo Ann eben noch gestanden hatte. Dann wendet er seinen Kopf mit einem Ausdruck zwischen Wut und Neugierde darüber, was seine Gefangene vorhat.

Er springt los, stellt sich ihr erneut in den Weg und treibt sie mit aggressiven Lauten und wütender Mimik zurück. Als Ann auf einem Plateau in Rückwärtsbewegung zu Fall kommt, baut sich Kong unbeherrscht vor ihr auf. Der im Vergleich zu ihr etwa fünfmal so große Gorilla zeigt der Frau deutlich, dass seine Geduld zu Ende ist und sie sich keinen weiteren Fluchtversuch leisten kann. Anns Angst zeigt sich deutlich in ihrem Gesicht. Kong bewegt sich im Halbkreis um sie herum, und versucht mit Gebrüll zu zeigen, wer hier zu bestimmen hat. Gleichzeitig wahrt er Abstand, was verdeutlicht, dass er Respekt vor der Frau und im Moment zumindest nicht vor hat, ihr etwas anzutun.

Er beruhigt sich ein wenig, auch wenn seiner Mimik zu entnehmen ist, dass er immer noch wütend ist. Ann erkennt ihre Chance und rappelt sich langsam wieder auf. Sie und Kong stehen sich kurz Auge in Auge gegenüber – soweit dies bei ihrem Größenunterschied möglich ist. Der Gorilla merkt, dass Ann etwas im Schilde führt. Er weicht kurz zurück, legt den Kopf schief und kneift die Augen zusammen. Sein Mund ist leicht geöffnet und er scheint zu überlegen, was sie plant. Kongs Züge zeigen Verunsicherung darüber, dass eine solch kleine Person es wagt, gegen ihn aufzubegehren. Gleichzeitig wirkt er beeindruckt, so dass sein Brüllen, das Einzige, was ihm als Antwort einzufallen scheint, halberzig klingt.

Als die kleine Person vor seiner Nase dann einen Luftsprung macht, um anschließend wie tot vor ihm auf den Boden zu fallen, springt er, der acht Meter große Menschenaffe, erschrocken einen Schritt zurück. Dann steht er unentschlossen da und hat auch seine Mimik kaum noch unter

Kontrolle – Wut und Unverständnis spiegeln sich in seinen Zügen. Er nähert sich der Frau vorsichtig und beugt sich langsam zu ihr hinunter. Deutlich versucht er zu verstehen, was hier eigentlich gerade passiert. In diesem Moment springt Ann auf, dreht sich einmal um sich selbst und landet wieder auf ihren Füßen. Kong weicht überrascht zurück und bewegt sich noch unentschlossener und fassungsloser tänzelnd vor ihr hin und her. Dass er mit der Situation nicht klar kommt, ist ihm deutlich anzumerken.

Seine Verwirrung steigert sich, als Ann – die als Vaudeville-Aktrice schon in ihrem ersten Aufspringen an eine ihrer clownesken Bühnenummern anknüpfte – schließlich auch noch vor ihm zu tanzen beginnt. Als sie kurz darauf wieder hinfällt, schüttelt Kong allerdings nur den Kopf und lässt seine Nasenflügel beben – noch einmal fällt er nicht auf den gleichen Trick herein. Allerdings beugt er sich dann doch deutlich neugierig zu Ann hinunter und reagiert auf deren abermaliges Aufspringen wiederum mit Zurückweichen und Brüllen. Als Ann jedoch beginnt, nacheinander einige ihrer Bühnenkunststücke vorzuführen, lässt er sie gewähren. Ihr Radschlagen quittiert er mit überdrüssigem Brüllen, ein Salto wiederum überrascht ihn so sehr, dass er sich rückwärts auf seinen Hintern fallen lässt. Doch diesmal ist er nicht verärgert, sondern schlägt sich sichtlich amüsiert auf die Brust und ermuntert Ann zum Weitermachen.

Ann kann ihn mit ihren folgenden Kunststücken nicht beeindruckten. Ihre Versuche entlocken ihm nur noch verächtliches Schnauben und gelangweilte Blicke zur Seite. Erst als sie mit einem Stock vor ihm tanzt, auf den sie sich mit ausladender Geste zum Abschluss ihrer Nummer stützt, scheint ihm ein amüsanter Einfall zu kommen. Er bewegt sich auf Ann zu und stupst den Stock mit seinem Finger weg, so dass die Schauspieler*in unsanft zu Boden fällt. Diese Art von Clownerie scheint Kongs Humor zu treffen – er bricht in brüllendes Gelächter aus. Wieder und wieder stößt er Ann wie ein Stehaufmännchen zu Boden und freut sich fast kindisch über sein neues Spiel – unbeeindruckt davon, dass sein menschliches Spielzeug Schmerzen leidet. Als er abermals die Hand hebt, um Ann erneut umzuwerfen, stellt sich diese vor ihn hin und schreit ihn an, dass er aufhören soll. Erst ist Kong deutlich konsterniert, dann folgt jedoch ein furchtlicher Wutausbruch. Seine Aggression lässt er allerdings nicht an der Frau aus. Vielmehr reißt er Bäume aus, schmeißt Felsblöcke den Abhang hinunter und trommelt sich auf seine Brust. Als er schließlich einen großen Felsen an den Kopf bekommt, der sich am Berghang durch seine Raserei gelöst hat, beendet der Schmerz seinen cholerischen Anfall. Er schüttelt den Kopf – und zieht, ohne die Frau weiter zu beachten, davon.

Das hier geschilderte komplexe Zusammenspiel von animierter Figur und Naomi Watts als Ann Darrow entbehrt nicht der Komik und kommt fast vollkommen ohne Worte aus. Trotzdem erweist sich der computer-generierte Kong als ebenbürtiger Partner, was seine ›Schauspielerleistung‹ angeht. Die Szene konnte in dieser Weise inszeniert werden, weil hier – wie schon bei der Figur des Gollum in der *The Lord of the Rings* Trilogie – sowohl Animation als auch die Arbeit eines Schauspielers, der Kong verkörpert, eng ineinander greifen.

Ein großer Teil der Kong-Sequenzen ist vollständig animiert. Die per Motion Capture aufgezeichnete Schauspielerarbeit des Kong-Darstellers Andy Serkis ist jedoch in jedem Fall für die komplexe Visualisierung der Titelfigur des Films mit verantwortlich. Im Gegensatz zur Figur Gollum, die als sprechender, menschenähnlicher Charakter angelegt war, zeichnete sich die Rolle des Kong als riesenhaftes Tier, das nicht spricht und eine grundsätzlich andere Statur als ein Mensch besitzt, nicht durch besondere Nähe zu Serkis' Körperbau aus. Serkis trug bei den Motion-Capture-Aufnahmen deshalb einen speziellen Anzug, an dem nicht nur die Reflektoren angebracht waren, sondern der auch entsprechend der Muskulatur eines Affen ausgepolstert und geformt war. Um seine Körperhaltung jener eines Gorillas anzunähern, war die Bauchpartie zudem mit Gewichten beschwert. Um den Knöchelgang der Menschenaffen nachahmen zu können, in dem sie sich auf die mittleren Fingerglieder stützen, wurden Serkis' Arme mit prothesenartigen Verlängerungen ausgestattet. Zudem agierte er oft zwischen Podesten oder durch einen speziell ausgeschnittenen Tisch hindurch, so dass seine Körperlänge auf die Relationen eines Gorillas verkürzt wurde. Zur Anpassung seiner Gesichtsform trug Serkis im Mund eine Zahnprothese und zudem einen Stimmverzerrer – den sogenannten »Kong-a-lizer«, der die Vibrationen seiner Stimme veränderte. Serkis lieferte auf diese Weise Bewegungsdaten, die als Grundlage der Animation dienten und stattete den Gorilla zudem mit einer großen Variationsbreite an Lauten aus, die er während der Motion-Capture-Aufzeichnungen am Set ausprobieren und entwickeln konnte – ein großer Vorteil gegenüber bloßer Nachvertonung (Abb. 50/51).

Die technische Verzahnung von Aufzeichnung und Animation war im Fall von *King Kong* dabei noch enger angelegt als bei *The Lord of the Rings*. Konnten zur Animation von Gollum lediglich relativ grobe Bewegungsdaten des Körpers als Grundlage aufgezeichnet werden, so ermöglichte eine Weiterentwicklung von Soft- und Hardware bei *King Kong* auch das Erfassen kleiner Muskelbewegungen im Gesicht des Schauspielers. So konnte Serkis den Gorilla samt gewünschter Mimik am Set spielen und das Ergebnis in Echtzeit begutachtet, verändert und weiterentwi-

ckelt werden.⁸ Er konnte auf diese Weise einen Riesenaffen verkörpern und ihm mit einer einheitlichen Körpersprache ausstatten, die der Filmfigur eine Individualität verleiht. Dies wäre schwer zu erreichen gewesen, wenn Kong ausschließlich von Animatoren belebt worden wäre, die immer jeweils nur eine kleine Sequenz bearbeitet hätten.

Obwohl ein Großteil der Actionszenen des Gorillas von Grund auf per Hand animiert wurden, wurde Kong auf diese Weise gerade in den ruhigeren Szenen mit Naomi Watts als komplexe Figur angelegt, deren Grundeigenschaften und Verhaltensweisen durch die schauspielerischen Leistungen Andy Serkis bestimmt wurden. Vor allem die Mimik des Affen – die im Fall von Gollum z. T. noch über den Umweg der Auswertung von Videomaterial mit Serkis' Performance erstellt worden war – konnte auf diese Weise so komplex angelegt werden, wie es in der oben geschilderten Sequenz deutlich wird. Gerade in Großaufnahmen des Affengesichts steht viel auf dem Spiel, da hier der Ausdruck vollständig auf die Physiognomie reduziert ist und alle Aufmerksamkeit auf das Mienenspiel gelenkt wird. Jedes Fältchen des Gesichts kann zum entscheidenden Charakterzug werden, »und jedes flüchtige Zucken eines Muskels hat ein frappantes Pathos, das große innere Ereignisse anzeigt.« (Balázs 2001a: 49)

Die für das Mienenspiel ohne Worte so wichtigen Partien um Augen und Mund herum konnten mit dem Gesichts-Motion-Capturing gut erfasst werden. Anhand einer Auswertung der Muskelbewegungen rund um die Augen des Schauspielers konnte die Bewegung der Augen nachvollzogen und auf Kong angewendet werden – eine wichtige Voraussetzung für den Eindruck von Lebendigkeit gerade in den ruhigen Szenen, in denen kleinste Bewegungen die Präsenz eines Schauspielers oder einer animierten Figur bestimmen. Wie gut dies im Falle von Kong gelingt, wird in einer anderen Szene besonders deutlich. Kong hat Ann wiederum auf ein Plateau hoch über dem Meer mitgenommen. Es scheint der Ort zu sein, zu dem die Vorfahren Kongs gingen um zu sterben – riesenhafte Primatenskelette in einer Höhle vor dem Aussichtsfelsen deuten dies an und lenken den Fokus auf das Thema der Einsamkeit, die Kong als letzter seiner Art verspürt.

In einer emotional hoch aufgeladenen, an Kitsch grenzenden Szene sitzen Ann und Kong vor einem in warme Farben getauchten Himmel im Sonnenuntergang und schauen über das Meer. Farbigkeit, Kamerabewegungen und Musik unterstützen die Melancholie der Situation, die

8 Insgesamt war ein Kamerasystem mit über 70 Kameras im Einsatz – 52 Kameras waren auf Serkis Körper gerichtet, 20 Kameras registrierten die Positionsveränderungen der 125 Marker in seinem Gesicht.

schließlich in einer kleinen Kopfbewegung des Riesenaffen und ein paar wenigen unscheinbaren Bewegungen der Muskelgruppen rund um die Augen kumuliert – in diesem Moment wird durch subtile Darstellungskunst im Ausdruck des Gesichts des Gorillas die Einsamkeit und Traurigkeit deutlich, die den Mittelpunkt dieser Figur bildet. Um für eine Sequenz wie diese die Mimik des Schauspielers auf das Gesicht des Affen zu übertragen, mussten die unterschiedlichen Strukturen und Funktionen der Muskelgruppen in Betracht gezogen werden. In Zusammenarbeit mit Primatenforschern und Psychologen wurde ein analytisches Modell des Gesichts eines Gorillas entwickelt, auf das die Mimik des Darstellers angewendet werden konnte. So wurde Andy Serkis' Schauspielerarbeit förmlich in das Mienenspiel eines Gorillas übersetzt. Zusätzlich konnten die Animatoren jeden Muskel im Gesicht des Affen auch einzeln per Hand manipulieren. So konnten Ausdrücke verstärkt, verändert oder auch vollkommen unabhängig von der Performance des Schauspielers kreiert werden.

Gollum und Kong, so unterschiedlich sie sind, verbindet die Eigenschaft, dass sie zwar menschenähnliche Kreaturen sind – Gollum als entstellte humanoide Fantasiegestalt, Kong als überdimensionierter Menschenaffe –, aber keine menschlichen Figuren. Ihre Inszenierung wird, obwohl sie von einem Schauspieler mit Hilfe von Motion-Capture- und Animationstechniken verkörpert werden, gerade durch eine Differenz zu menschlichen Akteuren bestimmt. So hebt Adriano Sack in seiner Kritik des Films *King Kong* hervor, dass im animierten Gesicht des Riesenaffen immer wieder die Mimik Andy Serkis' sichtbar wird:

»Wichtiger als alle anderen Schauspieler scheinen Jackson Leistung und Rolle von Andy Serkis zu sein, der King Kong in einem aufwendigen Trickverfahren Augen, Mimik und Seele einhauchte. [...] [W]enn Kong grollt, flirtet oder schmolzt, dann ist in seinem Affengesicht noch so viel von Serkis zu erkennen, daß seine Frau bei der Premiere aus dem Staunen kaum heraus kam.« (Sack 2005)

Serkis' Mienenspiel ist in der Animation zu erkennen – gleichzeitig ist die Differenz zwischen dem Schauspieler und der Figur für die Glaubwürdigkeit ausschlaggebend. Da Kong wie auch Gollum als animierte Figuren wahrgenommen werden – der Zuschauer bzw. die Zuschauerin erliegt nicht der Illusion, Gollum sei ein mit einer Kamera aufgezeichnetes Wesen oder Kong ein dressierter Riesenaffe –, wird die Animation nicht nach den Kriterien der Übereinstimmung, sondern eher nach Kriterien der Wahrscheinlichkeit und Ähnlichkeit beurteilt. Die Arbeit des Schauspielers funktioniert als Realismuseffekt – sie hilft, die animierten Figuren tatsächlich zu »beleben«. So macht für Hubert Spiegel in der

Frankfurter Allgemeinen Zeitung »das computergenerierte Mienenspiel des Affen diese Liebesgeschichte zum Ereignis«. Kong sei »die perfekte, beeindruckendste und berührendste Figur, die je mit Hilfe eines Computers zum Leben erweckt wurde, viel mehr als nur ein Gollum mit Fell. [...] Mehr kann man nicht wagen, besser, in technischer Hinsicht, kann man dergleichen nicht machen.« (Spiegel 2005)