

**Zeitschrift:** Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino  
**Herausgeber:** Stiftung Filmbulletin  
**Band:** 42 (2000)  
**Heft:** 228

**Artikel:** Auf dem Weg zum virtuellen Schauspieler : Gespräch mit Paul Verhoeven  
**Autor:** Lachat, Pierre / Verhoeven, Paul  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-865548>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 12.04.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# Auf dem Weg zum virtuellen Schauspieler

Gespräch mit Paul Verhoeven

**FILMBULLETIN** HOLLOW MAN enthält ein seltenes Maximum an Bildern, die mit Tricktechnik erzeugt wurden. Was haben Sie da als Regisseur noch zu tun, wo Sie doch die Animation nicht selber ausführen?

**PAUL VERHOEVEN** Es beginnt damit, dass ich ein komplettes Storyboard des Films zusammenstelle. Ich zeichne alles, es entstehen Tausende von Entwürfen, die dann an einen professionellen Zeichner gehen. Er verschönert sie dann erheblich, und zumal verleiht er den Skizzen mehr Klarheit, als ich ihnen geben kann, denn ich bin ja kein bildender Künstler. So kommen als Erstes meine Vorstellungen von jeder einzelnen Einstellung des Films zu Papier, und erst dieses Storyboard geht dann weiter an die eigentlichen Animationstechniker.

**FILMBULLETIN** Mit andern Worten: Sie behalten die Übersicht über das Ganze?

**PAUL VERHOEVEN** Ja, und so kommt eine künstlerische Gesamtschau des Films zustande, die absolut unerlässlich ist, gerade etwa wenn es um die Kern-Szenen geht: wenn etwa der Held, Sebastian Caine, sich verwandelt oder wenn das gleiche mit einem Gorilla geschieht. Wir sehen, wie ein unsichtbarer Gorilla sichtbar wird, wie die verschiedenen Schichten des Körpers zum Vorschein kommen, beziehungsweise wie sie, bei Sebastian Caine, verschwinden: die Haut, die Muskeln, die Sehnen, das Gerippe. Das Herz schlägt noch, dann verschwindet auch das Herz, und alles wird unsichtbar.

**FILMBULLETIN** Haben Sie zu diesem Zweck in die Anatomielehrbücher geschaut?

**PAUL VERHOEVEN** Die sind viel zu kompliziert. Den Anstoss gab etwas, was meine Tochter zufällig entdeckt hat. In Florenz gibt es ein Museum, es heisst «La Specula». Es ist ein Wachs-

figurenkabinett aus dem späten achtzehnten Jahrhundert, das von hervorragenden italienischen Künstlern kreiert wurde. Sie taten genau das, was wir jetzt auch im Film machen. Man sieht die Muskeln und wie sie am Knochen kleben: die Sehnen und das Skelett.

**FILMBULLETIN** Und weiter, wie wurden dann die eigentlichen Tricks produziert?

**PAUL VERHOEVEN** Es stellte sich heraus, dass es leichter ist, dreitausend Insekten in ein Filmbild hinein zu kopieren als jetzt eine einzelne Figur aus einem Filmbild heraus. Aber wir haben's nicht zuletzt darum gemacht, weil ich den physischen und psychologischen Kontakt zwischen den Schauspielern auch dann wahren wollte, wenn Sebastian Caine unsichtbar ist. Darum musste Kevin Bacon alle seine Szenen selber spielen und sämtliche Bewegungen konkret ausführen. Wir hüllten ihn in Grün, Blau oder Schwarz, um ihn nachher leichter wegretuschieren zu können.

Zuerst entsteht ein schwarzes Loch, wo er zuvor im Bild war, das man dann wieder ausfüllen muss: je nachdem mit jenen (wechselnden) ganz bestimmten Teilen seiner Figur, die jeweils nicht unsichtbar sind. Wenn er zum Beispiel durch den Regen geht, sieht man seine Umrisse im Wasser. Wenn er in ein Schwimmbecken taucht, sieht man eine Art Luftblase, die die Gestalt des Schauspielers Kevin Bacon hat. Und wenn ihn Lin, seine gewesene Freundin, mit Blut überschüttet, zeichnet er sich unter Blut ab. Nachträglich wird also Kevin Bacon sozusagen durch einen dreidimensionalen, digitalen Klon seiner selbst ersetzt, der ihn als Wasserfigur, als Rauchfigur oder als blutüberströmte Figur zeigt.

Ohne die Auftritte Kevin Bacons hätten wir so etwas nicht tun können, weil die Szenen steif und unnatürlich herausgekommen wären. Der Kontakt mit den andern Darstellern wäre verloren gegangen. Sie hätten an eine Stelle blicken müssen, wo niemand gewesen wäre, und sie hätten dann einen ganz leeren Gesichtsausdruck bekommen.

Die Pantomime, die Kevin Bacon zu spielen hatte, wurde samt Gesichtsausdruck – mit den Mundbewegungen, den Augenbrauen, den Wangen –, in die Animation übernommen: von ihm, vom Original.

**FILMBULLETIN** Das alles klingt, als wären Sie bei diesem Film, vielleicht

als erster, der Technik des virtuellen Schauspielers schon sehr nahe gekommen.

**PAUL VERHOEVEN** Wenn wir jetzt dahinter gehen und uns von einem bestimmten Moment an vornehmen: ja, wir arbeiten mit virtuellen Schauspielern, wie das James Cameron und andere in Hollywood tun, selbst dann müssen wir uns fragen: werden wir nicht in jedem Fall noch Schauspieler brauchen? Die Bewegungen des menschlichen Körpers beim Gehen, Springen oder Küssen sind von so eigentümlicher Art, dass sie sich nur schlecht "erfinden" und dann animieren lassen.

**FILMBULLETIN** HOLLOW MAN greift das alte Motiv des verrückten Wissenschaftlers auf. Wie ernst ist es Ihnen mit den ethischen Implikationen des Themas?

**PAUL VERHOEVEN** Zuerst schmeissen wir die Bombe, dann bereuen wir's. Wir erzeugen Klons, dann finden wir's bedenklich. Und mit der gesamten Gentechnik überhaupt wird es dasselbe sein. Hinterher erst werden wir sagen: das hat jetzt aber sehr unangenehme ethische Folgen. Wir sind immer etwas im Rückstand mit der Ethik.

**FILMBULLETIN** Wenn nun aber das Labor am Ende von HOLLOW MAN in die Luft fliegt – ist das dann die Lösung des Problems?

**PAUL VERHOEVEN** Das glaube ich persönlich nicht. Ich bin gegen derartige Zerstörungen, auch wenn mein Film jetzt eine solche zeigt. Aber von einem narrativen Gesichtspunkt aus gesehen funktioniert die Sache auf diese Weise eben ganz leidlich. Der Unterschied zwischen meiner Ansicht und der Aussage des Films bleibt einfach bestehen. Es geht schliesslich in den Hollywood-Filmen immer zuerst um eines: funktioniert etwas im Sinn einer Story?

Wissen Sie, die ganze Geschichte von HOLLOW MAN geht auf Plato zurück, der schon vor ein paar tausend Jahren sagte: wenn ein Mensch unsichtbar wird, wird er kriminell, weil ihn die Gesellschaft nicht mehr bremsen kann. Er kommt mit allem davon, und weil er mit allem weg kommt, wird er alles Üble, das ihm in den Sinn kommt, auch wirklich tun.

Das Gespräch mit Paul Verhoeven führte Pierre Lachat

