

Interview mit Jada Pinkett-Smith (Niobe, beste Pilotin in der Matrix) und Anthony Wong (Ghost, draufgängerischer Zen-Buddhist), Lachy Hulme (Sparks, Operator der Logos), über den Film, das Spiel und über ihre Erfahrungen mit den Wachowski-Brüdern.

Wann - während der Zeit, als Ihr die Verträge für den Film unterzeichnet habt - hat man Euch von der Idee des Videogames erzählt und dass dafür ein extra Shooting anstehen würde?

Jada Pinkett-Smith: Erst nachdem ich für den Film unterschrieben hatte, sagte man mir: „Ach ja, es wird ein Videogame dazu geben, hier ist das Skript.“ Ich wusste von nichts: Was für ein Videogame, was für ein Skript? Wollen die jetzt, dass ich für die Aufzeichnung von Soundeffekten kranke Geräusche von mir gebe? So nach dem Motto: „Und jetzt stöhnst Du ganz furchtbar, wenn Dich der Schlag trifft!“, oder „Halt, nicht da lang gehen!“

Also hab ich mir dieses Skript, welches vor neuen Action-Szenen nur so strotzte, durchgelesen und dachte: Moment mal, machen wir einen neuen Film? Das Drehbuch war irre. Schließlich habe ich mit den Jungs lange telefoniert, und sie haben mir alle Einzelheiten ihrer Idee erklärt, sodass ich es einigermaßen nachvollziehen konnte. Obwohl ich von dem möglichen Ergebnis keinerlei Vorstellung hatte, wusste ich, dass ich vollkommen auf die Wachowskis vertrauen konnte – egal, ob es sich nun um einen Film oder um ein Videospiel handelt. Ich war überzeugt, dass alles, was sie machen, von höchster Qualität ist und für die übernächste Generation Bestand hat. Da wollte ich dabei sein.

Lachy Hulme: Von der Idee eines Videospieles hatte ich keinen blassen Schimmer. Ich hatte soeben den Vertrag für den Einsatz in zwei oder drei Szenen im Film unterschrieben und war zufrieden damit. Als ich dann in Alameda (In der Nähe von San Francisco, Anm. des Autors) beim Set ankam, fragten sie mich: „Du weißt über das Videospiel Bescheid, oder?“ Da ging's mir wie anfangs Jada: ein paar Soundeffekte, ein Tag Arbeit und fertig. Also fragte ich Andy Wachowski: „Wie groß wird die Rolle sein, die ich spielen soll?“, und Andy lehnte sich tief in seinen Sessel zurück und sagte mit ausgebreiteten Händen: „Groß!“

Ich ging also ins Hotel zurück, bekam das Drehbuch zum Film, in dem ich in ein paar kleinen Szenen mitwirke, und dann das Drehbuch zum Spiel, in dem ich mich zu meiner Überraschung auf jeder einzelnen Seite wieder fand. Ich spiele den Operator der „Logos“, und meine Aufgabe ist es, sie am Leben zu halten. Schließlich bekam ich Anthonys und auch Jadas Skript, dazu mein eigenes, dann noch das zum Film und als Zugabe das *Enter The Matrix*-Drehbuch mit allen Regieanweisungen. So habe ich von der Umsetzung des Videospieles erfahren. Am nächsten Morgen ging's schon mit der Arbeit los.

Anthony Wong: Mich hat man schon vor Unterzeichnung des Vertrags informiert. „Du wirst eine Hauptrolle spielen.“ Wegen des vertraulichen Abkommens, dem jeder Schauspieler unterliegt, wenn er einen Vertrag unterzeichnet, wurde mir, was in der Branche üblich ist, zu diesem Zeitpunkt noch kein Drehbuch übergeben.

Ich sagte trotzdem zu, weil ich die Arbeit der Wachowskis bewundere und wusste, dass ich ihnen vertrauen konnte.

Die Drehbücher bekam ich dann nach meiner Ankunft in Alameda, und was ich über das Game hörte, klang für mich eher nach der Produktion eines Zweite-Liga-Online-Games, was nur im Internet veröffentlicht werden soll.

Von PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC und weiteren Plattformen hatte ich keine Ahnung. Als ich dann aber sah, um was es sich dabei handelte, konnte ich nicht glauben, dass ich eine führende Rolle spielen dürfen. Mein Gott, das meinten sie also mit „meine Rolle sei

eine Hauptrolle'. Das war meine erste Konfrontation mit dem Thema. Es war irgendwie ein Schock, aber gleichzeitig auch eine Riesenüberraschung.

Wie unterscheidet sich die Arbeit an einem Wachowski-Videospiel von der an einem Wachowski-Film?

JPS: Es gibt keinen Unterschied.

LH: Na ja, Du arbeitest an einem Wachowski-Produkt.

JPS: Es ist harte Arbeit – die Art, wie Du gehst, der Klang Deiner Stimme, die Aussprache einzelner Wörter, Deine ganze Arbeitseinstellung wird gefordert. Die gleiche Intensität, die sie für den Film aufgebracht haben, haben sie auch bei der Umsetzung des Spiels gezeigt. Es gab da keine wirkliche Trennung. Es war einfach ein einziges gigantisches Projekt.

LH: Morgens, nach zwei Stunden Arbeit am Game, gehst Du rüber zum Filmset, um die Szenen für den Film zu drehen, dann wieder zurück zum Game-Set. Es macht keinen Unterschied. Man denkt nicht mehr im Rahmen eines Spiels.

Wir haben oft alle in Sydney zusammen gegessen, und schon ging unser Spiel wieder los. Fishburne fragte: „Was passiert vor dieser Szene?“ Er richtete die Frage grundsätzlich an uns, weil er sich auf eine Szene im Spiel bezog, dessen Drehbuch er nicht kannte und von dessen Aufbau er keine Ahnung hatte.

JPS: Wir haben diese Fragen immer an Lachy weitergereicht. Ich selbst hatte keine Ahnung. Ich wusste es nie, sind wir jetzt im Spiel oder im Film?

LH: Ich hatte mich so intensiv damit beschäftigt und die Scripts so oft gelesen, dass ich langsam zum Lexikon für Matrix-Fragen mutierte.

Wie war das allererste Treffen mit den Wachowskis für Euch?

JPS: Ich habe die Beiden das erste Mal während der Arbeiten zu *The Matrix* getroffen. Anfänglich waren sie an Will (Smith) interessiert. Will kam mit all diesen Zeichnungen nach Hause. Die erste Zeichnung, die ich mir genauer ansah, beschrieb die allererste Szene mit Trinity in *The Matrix*. Ich war gleich Feuer und Flamme. „Will“, sagte ich, „das ist großartig! Das hat was.“ Er entgegnete: „Die haben noch keine Ahnung, wie sie das im Film umsetzen sollen.“ Ich aber wusste, dass sie das hinbekommen würden.

Später wurde ich für die Trinity-Rolle eingeladen und durch ein zweiwöchiges Training geschickt. Damals war noch Val Kilmer für die Morpheus-Rolle vorgesehen. Keanu war bereits fest dabei, und in dieser Zeit traf ich die Brüder einige Male.

Ich wusste vom ersten Treffen an, dass ich es mit schlaunen Köpfen zu tun hatte. Sie lieben den japanischen Animationsstil (Anime) genau wie ich. Sie sind begeisterte Videogame-Spieler – wie ich. Ich wusste gleich, wonach sie suchten und worum es ging. Als sie den Charakter der Niobe definierten, war mein Einsatz beschlossene Sache.

AW: Für mich war das erste Treffen sehr aufregend. Ich war von ihrer Arbeit bei den Filmen *Bound* und *The Matrix* begeistert und fühlte mich wie ein kleiner Junge im Süßigkeitengeschäft. Ich ging mit der Begrüßung, „Hi, ich finde Eure Arbeit super!“, auf sie zu, und sie antworteten in dieser trockenen und relaxten Art: „Schön, Dich kennen zu lernen! Danke, dass Du da bist!“

LH: So ging's mir auch. Ich war aufgeregt, die beiden berühmten Matrix-Macher kennen zu lernen. Ich bin bestimmt der größte *Matrix*-Fan.

Mit dieser Einstellung habe ich sie dann auch bei unserem ersten Kennenlernen begrüßt: „Ihr seid also diese beiden Verrückten, die mit uns den Vertrag für das hier gemacht haben.“ Sie haben mich nur angestarrt, und Larry sagte dann: „Du bist Australier, oder? Wir kommen da immer ein bisschen durcheinander, weil Ihr alle so gleich ausseht.“ Großes Gelächter.

JPS: Sie sind absolut sie selbst geblieben. Als es losgehen sollte, hatten sie noch nicht einmal eine Kamera für ihr Konzept entwickelt. Ich meine, sie mussten extra für diese Sache eine Kamera erfinden. Als ich sie also das erste Mal traf, gab es nach wie vor nur grobe Skizzen und immer noch keine Kamera – und das, nachdem die Beiden schon dermaßen erfolgreiche Filme gemacht hatten.

AW: Da gibt es noch ein Beispiel, anhand dessen man die Beiden beschreiben kann. Es gibt da im Spiel eine Szene, in der ein Bücherregal mit allen großen Werken der Literatur zu sehen ist. „Oh Klasse, das hier ist ein tolles Buch! Shakespeare – fantastisch! Kierkegaard – wundervoll! Hast Du das hier gelesen, Larry?“ Ich meine, sie haben wirklich jedes dieser Bücher gelesen. Wenn man sie das erste Mal trifft, kann man sich kaum vorstellen, wie belesen die Beiden sind.

JPS: Belesen ist noch untertrieben.

LH: Ich würde meine Hand dafür ins Feuer legen, dass sie selbst all diese Bücher für die Szene im Spiel ausgewählt haben.

AW: Haben sie. Sie hatten sogar eine Ausgabe von *Art of The Matrix* dazwischen gemogelt – nur zum Spaß.

Konnte sich zwischen den Darstellern überhaupt eine Kameradschaft entwickeln, obwohl doch nicht alle von der Crew im Spiel auftreten? Oder gab es Sticheleien in der Art: Wenn Du cool genug für eine Rolle im Spiel gewesen wärst, dann wüsstest Du jetzt, was kommt?

JPS: Nein, ganz und gar nicht.

LH: Nein, so funktionierte das nicht.

JPS: Wir haben alle so hart gearbeitet, da war kein Platz für Rivalitäten. Und wenn man die Arbeit von Keanu, Carrie-Anne und Laurence während der Vorbereitungen und Aufnahmen der Action-Szenen beobachtet hatte, wusste man, wie „leicht“ der eigene Job ist.

War denn keiner von den anderen neidisch und hätte sich gewünscht, auch Bestandteil des Spiels zu sein?

JPS: Nein, wirklich nicht.

LH: Wie Jada zu Beginn bereits sagte: Es war ein zusammenhängendes großes Projekt. Da kann ich nur noch mal Andy und Larry zitieren. Andy sagte mir: „Was Ihr alle kapieren müsst, ist, dass ihr wie ein Basketball-Team seid. An einem Tag bist Du auf der Bank, an einem anderen auf dem Spielfeld. Wir sind ein Team. Einmal sind die einen dran und die anderen schauen zu, und am nächsten Tag ist es umgekehrt.“

AW: Es war eine unglaublich gute Gemeinschaft zwischen all diesen unterschiedlichen Menschen, die für dieses Projekt zusammengekommen waren. Es gab überhaupt keine egozentrischen Zwischenfälle während der Dreharbeiten.

LH: ... was schon bemerkenswert ist, wenn man sich uns drei ansieht.

AW: Wenn man sich aber auch die zeitlichen Geschehnisse von damals ansieht, versteht man, warum wir so ein gutes Team geworden sind. Ich meine, die Dreharbeiten fanden mitten im Trubel um den 11. September statt. Dann starb Aaliyah, danach Gloria Foster. Später starb noch ein Mitglied der Crew. Hinter vorgehaltener Hand sagten viele, auf Matrix laste ein Fluch.

JPS: Pssst, sag so was nicht!

AW: Nein, es ist natürlich kein verfluchtes Projekt. Es gab da einige Zyniker, die sich damals so äußerten und jetzt von uns vom Gegenteil überzeugt werden. Wir sind schon ein starkes Team, aber das hat uns noch mehr zusammengeschweißt.

Was war das für ein Gefühl, sich selbst im Game das erste Mal zu spielen?

JPS: Ich finde es unglaublich nervenaufreibend. Ich gewinne sehr gerne und man steht unter großem Druck, wenn man sich selbst als Charakter in einen Kampf führen soll. Aber es macht riesigen Spaß. Es ist irre, sein Alter-Ego auf dem Schirm leben und atmen zu sehen. Man sieht sich aber auch in manchen Situationen als „Miststück“. Obwohl das ja nur die Rolle und nicht ein realer Teil des eigenen Charakters ist. Diesen Teil finde ich persönlich wirklich sehr spannend.

AW: Auch ich war begeistert, schon weil mein Charakter Ghost so hartgesotten ist. Sein martialisches Auftreten hat mir gefallen – sehr überzeugend. Ich bin ja auch ein starker Typ – es ist schon vorgekommen, dass ich im Restaurant ein Steak habe zurückgehen lassen (lacht). Aber im Ernst: Dieser *Yuen Wo Ping*-Style und diese *Crouching Tiger, Hidden Dragon*-Moves, die ich so mache, sind schon toll.

LH: Ich meine, stell Dir einfach mal vor, wie Du Dich fühlen würdest, wenn Du all diese Dinge real beherrschen würdest – diese akrobatischen Flickflacks, die Fähigkeit, Wände herunterlaufen zu können, Vampire zu töten und vieles mehr. Diese Frage ergibt sich automatisch. Wie würdet Ihr Euch denn fühlen?

Müde.

LH: Nein, Moment! Nicht, wie ich mich fühlen würde ...

Jada, da Du davon sprachst, dass Du ein Videospiele-Fan bist: Welche Games habt Ihr alle denn bisher so gespielt?

AW: Bei mir ist das schon lange her. Ich war eher in der Zeit der Arcade-Games zuhause.

LH: *Galaga* war mein Arcade-Spiel...

Wie lange hat der Dreh für den Film und für das Videospiele gedauert?

JPS: Es wurde simultan gearbeitet, deshalb kann ich das gar nicht genau sagen.

Wie lange haben die Dreharbeiten für das ganze Projekt gedauert ?

JPS: Die meisten kamen, glaube ich, im September zum Drehort, ich bereits im Juli.

LH: Ich bin im September los...

AW: Ich war 15 Monate dabei, aber Carrie-Anne und Hugo waren noch längere Zeit dabei.

JPS: Anfangs bin ich nur für zwei Wochen nach Australien geflogen, war dann einige Monate zu Hause, bin dann wieder zurück und bis zum Ende dageblieben. Nur an den Wochenenden und für die Oscars flog ich nach Hause.

LH: Oh ja, das ging uns allen so!

Habt Ihr während der Dreharbeiten nicht doch manchmal den Überblick verloren und Euch gefragt: „Ist das jetzt fürs Spiel oder für den Film?“

JPS: Lachy hat als einziger den Durchblick gehabt. Wenn ich ihn fragte, sagte er mir immer: „Jada, schau im Drehbuch nach!“