

und Pappmaschee linste als inoffizielles Maskottchen von Gilder Publishing bedrohlich über unser verstaubtes Holz-Treppenhaus hinweg. Wir nahmen ihn nie richtig ernst, obwohl er sich schließlich während einer Regentschaft von gut 16 Jahren als Publikumsliebling zeitreisender Touristen in den Themenparks von Orlando, Hollywood und Osaka bewährte.

Trumbull verstand sich selbst als Zeitreisender. Berühmt geworden für seine Spezialeffekte in der „Star Gate“-Sequenz am Ende des Films *2001: Odyssee im Weltraum* von Stanley Kubrick aus dem Jahr 1968, hatte er Hollywood den Rücken gekehrt und eine Kleinstadt in Massachusetts als Exil gewählt, wo er bald den Argwohn hegte, man habe sich gegen sein analoges Genie verschworen. Nach seinem Triumph in *2001* produzierte Trumbull Spezialeffekte für viele bahnbrechende Filme,

einschließlich Steven Spielbergs *Unheimliche Begegnung der dritten Art* (1977) und Ridley Scotts *Blade Runner* von 1982.

Doch inzwischen war die Welt digital geworden und Trumbull nahezu vergessen. In den frühen 1990ern plante er sein Comeback als Erfinder eines immersiven Filmverfahrens namens Showscan (70 Millimeter, 60 Bilder pro Sekunde) und einer 3D-Simulatorfahrt. Heraus kam dabei ein Erlebnis, das wir heute „virtuelle Realität“ nennen. Trumbulls analoge 3D-Technik machte ein vollständiges Eintauchen in das Filmgeschehen ohne 3D-Brillen oder VR-Helme möglich. Da würde das Silicon Valley vor Neid erblassen.

Michael J. Fox' ursprüngliches Abenteuer – der Erfolgsfilm von 1985, der rund 500 Millionen Dollar einspielte – war ein triviales Gedankenspiel im Vergleich zu Trumbulls Simulatorfahrt. Steven Spielberg, Produzent

des Filmstudios Universal, vermutete, dass der Handlungsablauf von *Zurück in die Zukunft* die Anregung für eine Simulatorfahrt geben könnte, die Disneylands *Star Tours*, von George Lucas erschaffen und auf seinen *Star Wars*-Filmen beruhend, überflügeln würde. Lucas hingegen hielt es für nicht wahrscheinlich, dass Universal mit dem *Star-Tours*-Spektakel gleichziehen würde.

„Wollen wir wetten?“, erwiderte Spielberg und hob das Projekt aus der Taufe.

Zukunft und Vergangenheit im Spiel, ein entfesselter Tyrannosaurus, ein „futuristischer“ DeLorean, Doc Brown mit seinen wirren Haaren und weit aufgerissenen Augen, das idyllische kalifornische Städtchen Hill Valley mit der Rathausuhr, der Fiesling Biff – vielleicht erinnern Sie sich. Sie alle trafen als Zeitreisende in unserem dreistöckigen Backsteingebäude ein, den Rex, die Karosserie

des DeLorean und ein provisorisches Kino im Schlepptau. Die Dreharbeiten dauerten länger als ein Jahr.

Trumbull unterbot das Hollywoodstudio Boss Films, um die vierminütige, dreidimensionale Simulatorfahrt drehen zu können, die am Ende 40 Millionen Dollar kostete. Im Lauf von 15 Jahren spielte sie das Vielfache dieser Summe an Erlösen ein und verhinderte damit, dass Universals Themenpark in Orlando von Disney World verdrängt wurde. Die Simulatorfahrt wurde zu allererst für drei meiner Kinder und mich in dem Gebäude in Szene gesetzt, in dem wir unsere Büros gemietet hatten. Meine jüngste Tochter Nannina war zu diesem Zeitpunkt sechs Jahre alt und wurde von der Fahrt ausgeschlossen, weil wir befürchteten, dass sie es nicht schaffen würde, zwischen den furchterregenden Bildern und der Wirklichkeit zu unterscheiden.

Es stellte sich aber heraus, dass *keiner von uns dazu in der Lage war*. Festgeschmalt in den Sitzen des DeLoreans unter der Kuppel einer Omnimax-Leinwand und mit allen Sinnen gefordert, vergaßen wir schnell, dass sich das Auto nur einen guten Meter in jede Richtung bewegen konnte. Das genügte vollkommen, um unseren überlasteten Gehirnen die Illusion einer düsengetriebenen Bewegung vorzugaukeln. In dem Moment, als die Lichter ausgingen, waren wir mittendrin. Wir jagten „Biff“ durch die Zeit, zoomten uns heraus und hinein in das Modell von Hill Valley, zertrümmerten das rote Texaco-Schild, zischten durch die kurvigen Straßen, krachten in den Uhrenturm des Rathauses und rasten durch ihn hindurch in die Eiszeit hinein.

Vom frostigen Anblick einer überzeugenden dreidimensionalen Tundra taumelten wir in einen aktiven Vulkan hinab und über eine