

Jörg Helbig, Andreas Rauscher (Hg.)

Zeitreisen in Zelluloid

Das Motiv der Zeitreise im Film

focal point

Arbeiten zur anglistischen und amerikanistischen Medienwissenschaft
Studies in English and American Media

Herausgegeben von
Edited by
Jörg Helbig, Angela Krewani

Band
Volume
18

Jörg Helbig, Andreas Rauscher (Hg.)

Zeitreisen in Zelluloid

Das Motiv der Zeitreise im Film

 **Wissenschaftlicher Verlag Trier**

Zeitreisen in Zelluloid. Das Motiv der Zeitreise im Film /

Jörg Helbig, Andreas Rauscher (Hg.). -

Trier : WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2022

(focal point ; vol. 18)

ISBN 978-3-86821-967-8

Cover Illustration: Anja Gwendolyn Schlimp

Cover Design: Brigitta Disseldorf

© WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2022

ISBN 978-3-86821-967-8

No part of this book, covered by the copyright hereon,
may be reproduced or used in any form or by any means
without prior permission of the publisher.

WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier

Bergstraße 27, D - 54295 Trier

Postfach 4005, D - 54230 Trier

Tel.: (0651) 41503, Fax: 41504

Internet: <http://www.wvttrier.de>

E-Mail: wvt@wvttrier.de

Inhalt

Jörg Helbig, Andreas Rauscher

Einleitung 1

Das Kino als Zeitmaschine

Matthias Hurst

Zurück in die Vergangenheit. Regressive Reisen durch die Zeit 11

Zeitreisefilme – Klassiker und Kuriosa

Hans J. Wulff

Zeiten, Reisen und Fiktionen. Das motivische Feld der Zeitreise-Filme 37

Arno Rußegger

THE TIME MACHINE. Erinnerungen an einen Klassiker
des Science-Fiction-Genres im Wandel der Filmgeschichte 49

Marcus Stiglegger

Flucht in die Zukunft. Filmische Zeitreisen in der Steampunk-Ära 63

Zeitschleifen

Jörg Helbig

"Was, wenn es kein morgen gibt?"
GROUNDHOG DAY und das Genre des Zeitschleifenfilms 77

Tobias Helbig

Play, Die, Repeat.
Zeitschleifen in Videospiele / Videospiele als Zeitschleifen 95

Die Vergangenheit – Nostalgie und Desillusionierung

Angela Krewani

Nostalgie und Selbsterkenntnis. Woody Allens MIDNIGHT IN PARIS 111

Susanne Bach

Retrotopia? BACK TO THE FUTURE und die verlorene Unschuld
der 1950er Jahre 123

Susanne Reichl

"Die Liebe ist ein Sprung."
Postfeministische Beziehungswirren in Zeitreise-Romcoms 141

Zeitreise und Zeitstillstand

Klaudija Sabo

Die eingefrorene Zeit – Bilder der Erinnerung
in Chris Markers LA JETÉE und Terry Gilliams TWELVE MONKEYS 161

Zeitumkehr und Palindrome

Sabrina Gärtner

Richtung Zukunft durch die Vergangenheit.
Palindromisches Erzählen im Film 173

Désirée Kriesch

"Let's look at time differently." Zeitumkehr, Palindrome
und das Bootstrap-Paradoxon in Christopher Nolans TENET 185

Kausale Schleifen

Simon Spiegel

Die immobile Vierfältigkeit.
Zu THE TERMINATOR und TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY 203

Martin Hennig

Geschlecht als Schicksal?
Gender in Zeitreisenarrativen am Beispiel von PREDESTINATION 217

Zeitreisen in den Marvel- und STAR TREK-Multiversen

Hanns Christian Schmidt

Via Zeitreise durchs Multiversum –

Metachronotopische Glättungsstrategien im seriellen Blockbuster-Franchise 235

Andreas Rauscher

Days of Franchise Past. Zeitreisen im STAR TREK-Universum 249

Filmografie 264

Die Autor:innen 275

Einleitung

Jörg Helbig, Andreas Rauscher

Das Kino und der Prototyp der modernen Zeitmaschine betraten nahezu gleichzeitig die kulturelle Bühne. Herbert George Wells veröffentlichte 1895 seinen Roman *The Time Machine*. Im selben Jahr präsentierten die französischen Filmpioniere Louis und Auguste Lumière ihre ersten bewegten Bilder, und ein Jahr später experimentierten sie bereits mit der Manipulation der Zeit im Medium des Films (z.B. DÉMOLITION D'UN MUR, 1896).

Rückblickend könnte man diese Gleichzeitigkeit geradezu als einen frühen Fall von Medienkonvergenz betrachten. Erwin Panofsky diskutierte in seinem Aufsatz "Style and Medium in the Motion Picture" die Dynamisierung des Raums und die Verräumlichung der Zeit als grundlegende Eigenschaften des Mediums Film, und nicht ohne Grund wurde das Kino selbst oft als eine Art Zeitmaschine bezeichnet (vgl. den Beitrag von **Matthias Hurst** in diesem Band). Diese Kennzeichen des Kinos ergänzen sich nahtlos mit den Passagen durch Raum und Zeit. Mittels Zeitreise werden die unterschiedlichsten Epochen zu benachbarten 'Zeiträumen' und zu dynamischen Projektionsflächen für die Probleme der Gegenwart.

Einerseits lässt sich Film im Sinne André Bazins als "Vollendung der photographischen Objektivität in der Zeit" (Bazin 2004, 39) verstehen. Andererseits erlaubt die Schnitttechnik, dass filmische Fragmente aus unterschiedlichen Zeiten zu neuen Bedeutungseinheiten zusammengefügt werden. In einem Aufsatz über Zeitreisen im Film schrieb der Filmtheoretiker Thomas Elsaesser über die Möglichkeiten der Montage: "Editing (the elision of time) and cross-cutting (the duplication or paralleling of timelines) made time be experienced as malleable and multiple, extensible and contracting: speeded up or slowed down, cinematic time became the opposite of time measured in exactly equal units." (Elsaesser 2021, 114) Neben der veränderten Raumwahrnehmung Ende des 19. Jahrhunderts durch Auto- und Zugfahrten macht Elsaesser die medienspezifischen Techniken des Films als kulturelle Basis für die Inszenierung von Zeitreisen aus. Auf der inhaltlichen Ebene findet sich hingegen immer wieder der Konflikt zwischen freiem Willen und deterministischer Bestimmung als zentrales Thema.

Georg Seeßlen weist in seiner umfassenden Geschichte des Science-Fiction-Films treffend auf die Parallelen zwischen der Kinoerfahrung und der Zeitreise hin: "Natürlich ist jeder Film so etwas wie eine Zeitreise. Sie führt uns aus unserer eigenen in eine vergangene oder zukünftige und von dort aus in eine imaginäre Zeit, und manchmal geht die Reise sogar über das, was man überhaupt in der Dimension der 'Zeit' beschreiben kann, hinaus." (Seeßlen 2003, 648)

Wie der in seiner Zeitmaschine sitzende Reisende bei H.G. Wells sehen die Kinoszauer:innen den Strom der Zeit vorbeiziehen. Die Betrachtung einer alternativen Zeitlinie ermöglicht zugleich eine Erweiterung der möglichen Perspektiven, wie Geoff King und Tanya Krzywinska in einem Einführungsband zum Science-Fiction-Film pointiert feststellen:

A key ingredient of science fiction cinema is travel through space or time. The ability to visit other or alternative worlds is a major appeal of the genre. Journeys into space or through time – or both – provide the opportunity to explore a range of issues. A shift into another galaxy or the past is a way to gain a different perspective on the concerns of our place and time. (King/Krzywinska 2000, 22)

Die Veränderung der Perspektive beschränkt sich in den meisten Zeitreisefilmen nicht alleine auf die Wahrnehmung, sondern bringt bewusste oder indirekte Eingriffe in die Geschichte durch die Reisenden mit sich. Die daraus resultierenden Risiken der Zeitreisen haben im Lauf der Literatur-, aber eben auch der Filmgeschichte einen umfassenden Katalog an Motiven und Topoi hervorgebracht (vgl. den Beitrag von **Hans J. Wulff**). Die Nebenwirkungen von Zeitreisen reichen vom Großvater-Paradoxon, nachdem der Reisende zum eigenen Vorfahren werden kann, über den Schmetterlingseffekt, der bereits durch geringfügige Veränderungen ein ganzes System und dessen Ursache-Wirkung-Relationen aushebeln kann, bis hin zum Bootstrap-Paradoxon, das in einen endlosen, auf sich selbst bezogenen Kreislauf mündet.

Auf der formalen Ebene bringen die erzählerischen Experimente der Zeitreise neue Standards bis hin zu Multiversen und Parallelwelten hervor. Auf der inhaltlichen Ebene können die Reisen in die Zukunft oder die Vergangenheit zur Reflexion des eigenen Genres und dessen gesellschaftlicher Kontexte dienen (vgl. den Beitrag von **Andreas Rauscher**). Die Auseinandersetzung mit potentiellen Problemlösungen, die sich durch Zeitreisen ergeben, verbindet sie mit der kulturellen Aufgabe von Mythen in der Tradition des Strukturalismus: "Time travel thinks it provides the imaginary answer/substitute resolution to a problem revolving around *regret* and *repetition*, *rescue* and *redemption*, *resistance* and *reversal*." (Elsaesser 2021, 117)

Parallel zur gesellschaftskritischen Auseinandersetzung in H.G. Wells' Roman und dessen Verfilmungen (vgl. den Beitrag von **Arno Rußegger**) ergab sich parallel eine weitere Tradition der Zeitreise im Film. Anstelle der Möglichkeiten des allegorischen Kommentars betonen vor allem Abenteuerfilme die Schauwerte und Attraktionen, die sich auf einer Zeitreise ergeben. Mit stilprägenden analogen Effekten erzählt Karel Zemans tschechoslowakischer Film *CESTA DO PRAVĚKU* (1955, dt. REISE IN DIE URWELT) von einer Reise entlang des Flusses der Zeit, auf der vier Jungen Dinosauriern und anderen Kreaturen aus der Urzeit begegnen. Die Verknüpfung von visuellen Effekten und Zeitreise setzt sich unmittelbar in den Filmen des von Karel Zeman beeinflussten Regisseurs Terry Gilliam – etwa in der anarchischen Zeitreise-Groteske *TIME BANDITS* (1982) – oder in den Spezialeffekten der Trickwerkstatt ILM in der *BACK TO THE FUTURE*-Trilogie von Robert Zemeckis fort.