

Science Fiction

Reclam Filmgenres

Science Fiction

Reclam Filmgenres

Filmgenres

Herausgegeben von
Thomas Koebner

Abenteuerfilm
Animationsfilm
Fantasy- und Märchenfilm
Film noir
Horrorfilm
Kinder- und Jugendfilm
Komödie
Kriegsfilm
Kriminalfilm
Liebesfilm und Melodram
Musical und Tanzfilm
Science Fiction
Sportfilm
Western

Philipp Reclam jun. Stuttgart

Filmgenres

Science Fiction

Herausgegeben von
Thomas Koebner

Philipp Reclam jun. Stuttgart

Alle Rechte vorbehalten

© 2003, 2012 Philipp Reclam jun. GmbH & Co., Stuttgart

Durchgesehene und aktualisierte Auflage 2007

Gesamtherstellung: Reclam, Ditzingen. Made in Germany 2012

RECLAM und UNIVERSAL-BIBLIOTHEK sind eingetragene Marken der Philipp Reclam jun. GmbH & Co., Stuttgart

ISBN 978-3-15-960134-2

ISBN der Buchausgabe 978-3-15-018401-1

www.reclam.de

Inhalt

Vorbemerkung
Empfehlenswerte Literatur

Die Reise zum Mond
Metropolis
Die Frau im Mond
Frankenstein
Frankensteins Braut
Mary Shelleys Frankenstein
F. P. 1 antwortet nicht
Der Unsichtbare
Was kommen wird
Das Ding aus einer anderen Welt (1951)
Das Ding aus einer anderen Welt (1982)
Der Tag, an dem die Erde stillstand
Kampf der Welten
Gefahr aus dem Weltall
Formicula
Die Dämonischen
Die Körperfresser kommen
Body Snatchers
Alarm im Weltall
Die unglaubliche Geschichte des Mr. C
Blob – Schrecken ohne Namen
Die Fliege
Das letzte Ufer
Die Zeitmaschine
Das Schreckenshaus des Dr. Rasanoff

Kleiner Laden voller Schrecken
Das Dorf der Verdammten
Der Mann mit den Röntgenaugen
Dr. Seltsam oder wie ich lernte, die Bombe zu lieben
The War Game
Fahrenheit 451
Die phantastische Reise
Batman hält die Welt in Atem
Batman
Batmans Rückkehr
Batman Forever
Batman und Robin
Batman Begins
Barbarella
Planet der Affen
2001: Odyssee im Weltraum
Colossus
THX 1138
Andromeda – Tödlicher Staub aus dem All
Uhrwerk Orange
Lautlos im Weltraum
Solaris
Phase IV
West World
Zardoz
Der phantastische Planet / Der wilde Planet
... Jahr 2022 ... die überleben wollen
Finsterer Stern
Die Frauen von Stepford
Flucht ins 23. Jahrhundert
Der Mann, der vom Himmel fiel
Unheimliche Begegnung der dritten Art
Die letzte Flut

Operation Ganymed

Star Wars IV – Krieg der Sterne – Eine neue Hoffnung

Star Wars V – Das Imperium schlägt zurück

Star Wars VI – Die Rückkehr der Jedi-Ritter

Star Wars I – Die dunkle Bedrohung

Star Wars II – Angriff der Klonkrieger

Star Wars III – Die Rache der Sith

Superman

Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt

Aliens – Die Rückkehr

Alien 3

Alien 4 – Die Wiedergeburt

Mad Max

Mad Max II – Der Vollstrecker

Mad Max III – Jenseits der Donnerkuppel

Star Trek – Der Film

Star Trek II – Der Zorn des Khan

Star Trek III – Auf der Suche nach Mr. Spock

Star Trek IV – Zurück in die Gegenwart

Star Trek V – Am Rande des Universums

Star Trek VI – Das unentdeckte Land

Star Trek VII – Treffen der Generationen

Star Trek VIII – Der erste Kontakt

Star Trek IX – Der Aufstand

Star Trek X – Nemesis

Flash Gordon

Die Klapperschlange

Malevil

Der Blade Runner

E. T. – Der Außerirdische

Wir

The Day After – Der Tag danach

Projekt Brainstorm

War Games – Kriegsspiele
1984
Terminator
Terminator 2 – Tag der Abrechnung
Terminator 3 – Rebellion der Maschinen
Enemy Mine – Geliebter Feind
Zurück in die Zukunft
Brazil
Briefe eines Toten
Critters – Sie sind da!
Wenn der Wind weht
Robocop – Das Gesetz in der Zukunft
Abyss – Der Abgrund
Total Recall – Die totale Erinnerung
Delicatessen
Strange Days
The Twelve Monkeys
Independence Day
Mars Attacks
Contact
Gattaca
Cube
Akte X – Der Film
Matrix
X-Men
X-Men 2
X-Men 3 – Der letzte Widerstand
Spider-Man
Spider-Man 2
Avalon
Per Anhalter durch die Galaxis
Sky Captain and the World of Tomorrow

*Verzeichnis der Autorinnen und Autoren
Register der Filmtitel*

Vorbemerkung

Science Fiction ist ein ursprünglich literarisches Genre des technikbegeisterten 19. Jahrhunderts (Jules Verne, H. G. Wells), das im 20. Jahrhundert im Film, später auch im Fernsehen oder in Computerspielen ein eigenes Leben und häufig zwiespältige Einstellungen zum Fortschritt entwickelt: Die Ansicht des »fernen Fremden« lässt Zuschauer mit wohlwollendem, prüfendem oder fasziniert entsetztem Blick der Verlockung folgen, sich auf ganz andere, vielleicht prinzipiell nie betretbare Schauplätze zu wagen und in eine ganz andere Zeit einzutauchen: die Zukunft. Nicht unwichtig ist dabei, dass dieser räumliche und zeitliche Transfer mit Hilfe neuester oder phantastischer technischer Apparate möglich scheint.

Immer wieder hat man versucht, die wichtigen Motive der Science-Fiction-Phantasie in Gruppen zu versammeln.

Erstens: Vorstellungen einer von geschichtlicher Herrschaft abweichenden oder sie zuspitzenden Modell-Gesellschaft, die seit der Renaissance als Utopien entworfen wurden und spätestens seit hundert Jahren als Schreckprophetien von allumfassender Diktatur oder steinzeitlicher Anarchie den Ausblick auf morgen verdüstern.

Zweitens: die Begegnung mit außerirdischem Leben, das aus dem Weltraum zu uns dringt, feindlich oder wohlgesonnen, von unglaublicher Gestalt oder assimiliert an unsere Körper.

Drittens: die künstlichen Menschen, die sich deutlich vom Prometheus-Komplex und seiner modernen Variante, dem Frankenstein-Komplex, ableiten lassen: unzweideutige Roboter, die als brave oder aufsässige Knechte den »Herrenmenschen« dienen, oder Duplikate, Ebenbilder, Humanoide, bei denen man kaum mehr bestimmen kann, worin sie sich von echten Menschen unterscheiden.

Viertens: die vor allem nach dem Zweiten Weltkrieg um sich greifende Angst vor der durch Atomexplosionen herbeigeführten Apokalypse und dem kärglich-erbärmlichen Leben danach, wenn es

denn Leben danach noch gibt – hier überschneiden sich die anti-utopischen Voraussagen von Terrorsystemen mit dramatischen Endzeitvisionen.

Fünftens: Expeditionen ins All, Fahrten in den unermesslichen Weltraum als eine Variante der Abenteuerreise ins Unbekannte, die zu fernen Sternen und Wesen führt, die manchmal einen eher grotesken und böartigen, dann wieder einen gemäßigt bizarren Eindruck erwecken, bisweilen so kommensurabel erscheinen, dass man sie im Sinn einer globalen Versöhnungsbereitschaft, die die gesamte Weltraumbevölkerung umfasst, auch in den eigenen Raumschiffen anstellen kann.

Sechstens: Reisen durch die Zeit, Traumvorstellungen vom Leben in einer anderen Ära, die in Alptraumerlebnisse umschlagen können, manchmal Rettungs-Aktionen künftiger Helden, die auf der Zeitachse zurückrutschen, um in der Vergangenheit die verhängnisvolle Geschichte zu verändern, damit große Katastrophen vermieden würden usw.

Natürlich grenzt das Science-Fiction-Genre an Horror-Szenarien, wenn etwa die Naturordnung auf den Kopf gestellt wird, das sonst Kleine als riesig erscheint, Ameisen zu Elefantengröße aufwachsen, pflanzliche Wesen das Blut der Tiere und Menschen trinken, Menschenmassen beinahe optisch verlorengehen in überdimensionalen Architekturen. Es grenzt auch an die politische Parabel, wenn das Ende des Humanismus in die Zukunft verlagert wird und gewalttätige Regimes die Würde der Einzelnen vernichten, die selbst durch den Widerstandsakt der Liebe nichts gegen »Big Brother« ausrichten können: Die schlimmstmögliche Wendung der Geschichte wird so vorweggenommen. Schließlich dringen selbst mystische Manifestationen in die typischen futuristischen Erzählungen ein, wenn sich, unterwegs zu Welten am Rande unseres Kosmos, das normale Sehvermögen verändert und visionsähnliche Licht- und Dunkelereignisse den Menschen überwältigen.

Das Science-Fiction-Genre im Film ist fast immer gezwungen, mit Tricks zu arbeiten, um dem Publikum den Anblick ungewohnter Verhältnisse zu verschaffen, das noch nie Erlebte in einer »demonstratio ad oculos« vor Augen zu führen. Das Publikum erhebt offensichtlich Anspruch darauf, von der Gegenständlichkeit der fernen und fremden Welt überzeugt zu werden, als müsse deren

Realität unter Beweis gestellt werden – als gäbe es sie wirklich. Also braucht es Schminke und Maskenbildnerie, Einzelbildaufnahmen mit beweglichen Puppen, gemalte Hintergründe, Auf- und Rückprojektionen, Simulationseffekte aller Arten, die uns Abbilder von Dingen verschaffen, die so, wie wir sie sehen, gar nicht vorhanden sind: Modelle von kleinem Umfang erscheinen plötzlich als Riesenbauten. Dementsprechend sind die meisten Science-Fiction-Filme mit einem nicht unbeträchtlichen Budget ausgestattet. Bisweilen gelingt es jedoch einigen Regisseuren und Special-Effects-Fachleuten mit geringen Mitteln, erstaunlich spektakuläre Wirkungen herbeizuführen: Was in den 1950er-Jahren oft noch mit Hilfe simpler Tricktechniken zustande kam, wird heute durch raffinierte Digitalbearbeitung der Bilder erreicht. Selbst wenn Science-Fiction-Fabeln ins Revier der *fantasy* hinübergleiten, also Märchen sind – erfundene Helden oft heroisch-pathetischen Charakters, die Abenteuer in erfundenen, manchmal archaischen Zeitaltern bestehen –, können sie einen philosophischen Kern enthalten, über die Beschaffenheit der eigenen Existenz und deren Grenzen nachgrübeln lassen, auch über Ängste und Sehnsüchte in einer tieferen Schicht unserer seelischen Verfassung, nicht zuletzt über Moral und Verbrechen des Fortschritts.

Natürlich sind nicht alle Filme dazu geeignet, solche Reflexionen auszulösen; sie erschöpfen sich unter bestimmten Spielvoraussetzungen in spannender Handlung oder im Spiel mit technischen Phantasiegeräten, bieten nicht mehr als maskierte alte Konfliktmuster, die sich auch in vertrauten Verhältnissen oder zumindest auf dieser Erde ähnlich entfalten könnten. Nicht immer wird das Extreme im Design der Welt jenseits unserer Erfahrungsgrenzen gewagt, in der Verwandlung der Anschauungsformen, in der Optik, die dem noch nie Gesehenen gilt. Wie in anderen Genres gibt es »Meisterwerke«, die zu wiederholter Betrachtung einladen, immer noch Rätsel aufgeben und stets neue Perspektiven erschließen: Stanley Kubricks *2001* oder Ridley Scotts *Alien* und *Blade Runner*, vielleicht sogar ein so frühes Exempel wie Fritz Langs *Metropolis* gehören zu dieser kleinen Kategorie. Ein Genre konstituiert sich jedoch nicht nur aus Meisterwerken, sondern auch aus den vielen einzelnen Produktionen, die Varianten durchspielen.

Der Science-Fiction-Film erscheint vornehmlich als amerikanisches Genre, betrachtet man die Vielzahl der einschlägigen Produktionen aus Hollywood, zumal nach dem Zweiten Weltkrieg. Der ist, soweit es den Kampf im Pazifik mit Japan betrifft, durch die technische Innovation der bis dahin größten Vernichtungswaffe, der Atombombe, beendet worden. Der Ehrgeiz der neuen militärischen und wirtschaftlichen Großmacht, im Kalten Krieg, der bis 1990 währte, die Sowjets zu übertrumpfen, aus strategischen Gründen vor der östlichen Weltmacht den Mond zu erreichen, trug mit der Furcht vor unerbetenen Eindringlingen und Saboteuren, vor der heimlichen Infiltration des sozialen Körpers durch ideologische Vergiftungen – also im Extremen auch vor Ufos und unsichtbaren »Körperfressern« – zu einer öffentlichen Sensibilisierung für Phantasien bei, in denen außerirdische Phänomene die Abwehrbereitschaft, die Immunisierungskräfte des »American way of life« prüfen. Natürlich befördern auch der auffällig zwanghafte Puritanismus und Konformismus der amerikanischen Gesellschaft Kreationen der Einbildungskraft, die hintergründig das Verbotene oder Befürchtete vergegenwärtigen: Die unrein schleimigen Monster und Doppelgänger, Cyborgs, Replikanten und andere Quasi-Menschen entstammen auch diesen Quellen. Allesamt Motive, die Psychoanalytiker entzücken können.

Merkwürdig: Fast jedes Mal, wenn sich das Science-Fiction-Genre in populären Trivialmustern zu erschöpfen oder nur noch als Spielfläche für karnevalistische Satire zu dienen schien, gab es neue Anschübe: bohrende Fragen zur »alternativen« Ethik und Existenz eines Wunsch- oder Angstlebens in der Zukunft (wie in: *2001*, *Solaris*, *Alien*, *Blade Runner* oder *Contact*), wagemutige Brüche mit Erzählkonventionen, Erfindungen suggestiver Bilder des noch nie Angeschauten.

Das früher eher einfältige Genre öffnete sich philosophischer Spekulation. Das eher »männliche«, lange Zeit vorwaltende Interesse am technischen Experiment oder am kräftemessenden Spiel um Sieg und Übermacht ließ sich zum Teil zurückdrängen, um Frauenperspektiven Platz zu machen (etwa in der *Alien*-Reihe oder in *Contact*). Oder es stellten sich überraschende Amalgame mit anderen Genres ein: die Weltraum-Western, eine nicht unwesentliche Komponente in *Star Wars*, oder die fernsehgeprägten

Weltraum-Soaps der *Star Trek*-Serie. Weitere Verzweigungen sind denkbar. Ein Ende für Science-Fiction-Inventionen ist nicht abzusehen. Schließlich hat sich der Glaube, da drinnen, da draußen müsse ein Mysterium wohnen, über oder in uns, nicht wegrationalisieren lassen. Auch Science Fiction lebt von der unerschöpflichen Bannkraft des Numinosen, des unerklärlich ›Göttlichen‹, das fasziniert und zittern lässt.

Das vorliegende Buch versucht, einen Querschnitt durch die Entwicklung des Genres zu bieten. Bei der Auswahl und Würdigung der Filme haben besonders viele junge Autoren mitgewirkt. Das war Absicht, damit selbst die seit je und vielfach diskutierten Werke unter kundigem, aber auch frischem Aspekt besichtigt werden.

Wie immer lässt sich über die Liste der behandelten Werke streiten. Ich denke, dass sich die Aufnahme von jedem der hier interpretierten Filme rechtfertigen lässt, weil sie wiederkehrende Formen oder Motive prägnant vergegenwärtigen, weil sie künstlerisch, auch tricktechnisch besonders einprägsam sind oder andere Produktionen angeregt haben. Es fällt nicht schwer einzuräumen, dass es weitere Filme gibt, die derselben Behandlung wert wären, etwa japanische Produktionen – die eine eigene Art bilden.

Bei der Beschaffung von Videoverversionen sind wir etlichen Sammlern zu Dank verpflichtet, vor allen Dingen Frank Arnold und Sascha Emmel. Dorothee Ott hat die vielen großen und kleinen Mühen der Redaktion auf sich genommen. Ihr gilt mein besonderer Dank.

Frühjahr 2003

Thomas Koebner

Hinweis

Die Szenenfotos der Buchausgabe werden aus urheberrechtlichen Gründen nicht in der E-Book-Version wiedergegeben.

Folgende Abkürzungen wurden verwendet: R = Regie, B = Buch, K = Kamera, SE = Spezialeffekte (auch auf die Maske und auf visuelle oder digitale Effekte bezogen), M = Musik, D = Darsteller; s/w = schwarzweiß, f = farbig, min = Minuten; USA = Vereinigte Staaten von Amerika, AUS = Australien, CS = Tschechien, D = Deutschland, DDR = Deutsche Demokratische Republik, E = Spanien, F = Frankreich, GB = Großbritannien, I = Italien, IR = Irland, JAP = Japan, KA = Kanada, PL = Polen, SU = Sowjetunion, YU = Jugoslawien.

Empfehlenswerte Literatur

- Ballard, James G.: A User's Guide to the Millenium. New York 1996.
- Berger, Jürgen (Hrsg.): Production Design: Ken Adam. Meisterwerke der Filmarchitektur. München 1995.
- Brittnacher, Hans Richard: Der künstliche Mensch. Die Revision der Utopie. In: Ästhetik des Horrors. Frankfurt a. M. 1994.
- Brosnan, John: Future Tense. The Cinema of Science Fiction. London 1978.
- Corman, Roger / Jerome, Jim: »How I Made a Hundred Movies in Hollywood and Never Lost a Dime«. New York 1990.
- Giesen, Rolf: Lexikon des phantastischen Films. 2 Bde., Frankfurt a. M./Berlin/Wien 1984.
– Special Effects. München 1985.
– Sagenhafte Welten – Der Trickspezialist Ray Harryhausen. Frankfurt a. M. 1988.
– Sagenhafte Welten. Der phantastische Film. München 1990.
- Hahn, Ronald M. / Jansen, Volker / Stresau, Norbert: Lexikon des Fantasy-Films. München 1986.
- Hahn, Ronald M. / Jansen, Volker: Lexikon des Science Fiction Films. München ³1995.
- Hardy, Phil (Hrsg.): Science Fiction: The Aurum Film Encyclopedia. London ⁴1991.
- Hutchins, Peter: Hammer and Beyond: The British Horror Film. Manchester/New York 1994.
- Johnson, William (Hrsg.): Focus on the Science Fiction Film. Englewood Cliffs (New Jersey) 1972.
- Koebner, Thomas (Hrsg.): Filmklassiker. Beschreibungen und Kommentare. Stuttgart 1998.
– Wovon träumen die Geschöpfe des Prometheus? Künstliche Menschen im Film; Herr und Knecht. Mensch und Maschinenmensch; Schaulust am Fremden. Vermischte Beobachtungen zu Horror-Phantastik und Zukunftsvisionen im Film. In: Halbnah. Schriften zum Film. 2. Folge. St. Augustin 1999.
- Luciano, Patrick: Them or Us! Archetypal Interpretations of Fifties Alien Invasion Films. Bloomingdale (Indianapolis) 1987.
- Nicholls, Peter: Fantastic Cinema. London 1984.
– The Encyclopedia of Science Fiction. London 1979.
– The World of Fantastic Films. New York 1994.
- Penley, Constance / Lyon, Elizabeth [u. a.] (Hrsg.): Close Encounters. Film, Feminism, and Science Fiction. Minneapolis, University of Minnesota Press 1991.
- Schoell, William: Comic Book Heroes On the Screen. London 1991.
- Seeßlen, Georg: Kino des Utopischen. Geschichte und Mythologie des Science-Fiction-Films. Reinbek bei Hamburg 1980. [Neuaufl. i. Vorb.]
- Senn, Bryan / Johnson, John: Fantastic Cinema Subject Guide: A Topical Index to 2500 Horror, Science Fiction and Fantasy Films. London 1992.
- Sobchack, Vivian Carol: Child / Alien / Father: Patriarchical Crisis and Generic Exchange. In: Constance Penley / Elizabeth Lyon [u. a.] (Hrsg.): Close Encounters. Film, Feminism, and Science Fiction. Minneapolis; University of Minnesota Press 1991.
– The Limits of Infinity: The American Science Fiction Film. New York/London 1980.

- Sontag, Susan: »The Imagination of Disaster«. In: Hal in the Classroom. Science Fiction Films. Hrsg. von Ralph J. Ameilo. Dayton, Ohio, 1974. S. 22–38. (Dt. u. d. T.: Die Katastrophenphantasie. In: S. S.: Kunst und Antikunst. Reinbek bei Hamburg 1968. S. 232–250.)
- Stresau, Norbert / Wimmer, Heinrich (Hrsg.): Enzyklopädie des phantastischen Films. (Sammelwerk in Einzellieferungen.) Meitingen 1986ff.
- Strick, Philip: Science Fiction Movies. London 1976.
- Telotte, J. P.: Replications. A Robotic History of the Science Fiction Film. Urbane/Chicago. 1995.

Die Reise zum Mond

Le voyage dans la lune

F 1902 s/w (koloriert) 16 min

R: Georges Méliès

B: Georges Méliès (nach den Romanen *De la terre à la lune* von Jules Verne und *The First Men in the Moon* von H. G. Wells)

K: Lucien Tainguy

Bauten: Georges Méliès

Kostüme: Georges Méliès, Jehanne d'Alcy

D: Georges Méliès (Chef der Expedition), Victor André / Brunnet / Depierre / Farjaux / Kelm (seine Mitarbeiter), Bleurette Bernon (der Mond), Tänzerinnen des Châtelet-Balletts (die Mädchen, die die Kanone anschieben sowie die Sterne), Akrobaten von Folies-Bergère (Seleniten)

Eine Außerordentliche Versammlung des »Inkohärenten Astronomie-Instituts«. Gelehrte aus aller Welt erwarten den Vortrag des Professors Barbenfouillis. Er schlägt seinen Kollegen vor, mit Hilfe eines von einer Kanone aus abgefeuerten Geschosses auf den Mond zu reisen. Dieser Plan löst bei den Wissenschaftlern sogleich das absolute Chaos aus. Schließlich werden doch fünf Kollegen ausgewählt, die den Professor begleiten sollen. Kleiderwechsel der ausgewählten Wissenschaftler. Bau von Geschoss und Kanone in einer Fabrik. Schließlich der Start: Parade der Grenadiere, Fahnenappell und Abflug. Die Reise zum Mond: direkt auf den Trabanten zu und hinein in sein rechtes Auge! Landung auf dem Mond und Ausstieg. Ein kurzer Rückblick auf die Erde und dann Schlaf der Wissenschaftler: Träume (von Meteoriten, dem Großen Bären, Saturn usw.). Ein Schneesturm und minus 40° wecken die Mondfahrer. In einer Mondgrotte voller Riesenpilze kommt es zum

Kampf mit den Mondmenschen, den Seleniten. Kampf, Verhaftung der Wissenschaftler und Auftritt des Mondkönigs. Flucht der Mondfahrer und Rückflug zur Erde. Sturz in den Ozean. Bilder vom Meeresgrund – Rettung. Festlichkeiten zur Rückkehr der Astronomen. Auszeichnung und Parade.

»Die Reise zum Mond – Zehn außergewöhnliche und phantastische kinematographische Serien in 30 Bildern« – so pries der Katalog der Firma Méliès Star Film, Paris, den Film an. Er wurde ein Welterfolg, immer wieder nachgeahmt, doch selten erreicht. Als Inspiration sollen Georges Méliès Jules Verne (*Von der Erde zum Mond*, 1865) und H. G. Wells (*Die ersten Menschen auf dem Mond*, 1901) gedient haben. Doch Méliès, der erste Filmmacher der Synthese, nutzte die gesamte Kultur des ausgehenden 19. Jahrhunderts als Anregung, die großen Erfindungen wie die phantastischen Bildererzählungen, aktuelle politische Vorgänge (Dreyfus-Affäre) wie die utopischen Pläne eines Kanaltunnels als Inspiration.

Als die Zuschauer der bewegten Bilder eines Louis Lumière überdrüssig wurden, der ständigen Straßen- und Städtebilder, der Militärparaden und Babyfütterungen, rettete der Direktor des Pariser Théâtre Robert-Houdin, der Méliès auch während all seiner Filmjahre blieb, mit seinen phantastischen Filmen das Kino. Am späten Morgen und Mittag (der Sonne wegen) drehte er in seinem 1897 erbauten Studio in Montreuil sous Bois bei Paris die Filme, am späten Nachmittag ging er, der zeitweise auch als Karikaturist tätig war, in sein Büro, um neue Ideen zu skizzieren, am Abend überwachte er das Programm seines Theaters. Und am Morgen fuhr er wieder nach Montreuil. Die Akteure vor der Kamera waren zumeist dieselben wie auf der Bühne des Theaters. Die Geschichten, die Nummern, die Tricks auch. Sein »Atelier« war eine Mischung aus Theaterbühne und großem Fotostudio – in seiner Größe entsprach es fast haargenau der Bühne des Théâtre Robert-Houdin. Die Kamera stand starr und unbeweglich vor dem Geschehen – genauso wie der an seinen Platz im Theater gefesselte Zuschauer. Die Bewegung fand ausschließlich vor der Kamera statt. Und so war es keinem Akteur bei Méliès gestattet, auch nur mal einen kurzen Moment lang sich nicht zu bewegen. Selbst die Mitglieder des

Astronomen-Kongresses mussten beim Vortrag des Professors beständig gestikulieren und herumfuchtelten.

Nie versuchte er zu verbergen, dass er ein Mann des Theaters war. So hatte er gar keine Scheu, manchmal deutlich sichtbar ein Stück Dekoration aus dem Bild tragen zu lassen. Und mitunter wurde eine riesige Champagner-Flasche mit genau lesbarem Etikett über die Bühne gewuchtet – der Beginn der Schleichwerbung im Kino. Bei Méliès verschwinden Menschen und andere verdoppeln, vervielfachen sich. Als er unter beträchtlichem Aufwand einen Monat lang *Die Reise zum Mond* produzierte, hatte er seine wesentlichen Entdeckungen und Tricks allerdings fast alle schon gemacht. In *L'homme orchestre* (1900) verkörperte er, der Chef, ganz allein ein sechsköpfiges Orchester. In *Le Mélomane* (1903) riss er sich selbst seinen Kopf vom Körper und warf ihn nach oben auf ein Seil. Das wiederholte sich noch mehrmals, und am Ende hatte man eine Zeile mit lauter Noten – lauter wackelnde Méliès-Köpfe. Er ließ Frauen verschwinden und wieder auftauchen, warf Körperteile durch die Luft und fügte alles wieder zusammen. Und da ein Trick auch schon damals nicht alles war, vergaß er selbst »die Augenweiden« nicht: Viele Jahre vor Mack Sennetts *Bathing Beauties* ließ auch Méliès zu allen möglichen passenden und unpassenden Gelegenheiten eine Mädchengruppe mit knappen Höschen durchs Bild trippeln, ob nun während des Astronomen-Kongresses bei der *Reise zum Mond* oder zum Anschieben des Geschosses! Méliès hatte dafür Mitglieder vom Corps de Ballet des Pariser Châtelet engagiert.

Die Zaubertricks probierte er vorher im Theater aus oder entdeckte sie zufällig bei der Arbeit wie z. B. den Stoptrick, der auf ein technisches Versagen, eine blockierte Kamera zurückging. Er arbeitete mit Doppel- und Mehrfachbelichtungen, er machte Collagen und kolorierte einige Filme (Bild für Bild mit einem Pinsel aus Marderhaaren). Seine erste Kamera war ein umgebauter Projektor.

Georges Méliès war der erste Autorenfilmer des Kinos, der nahezu alles selbst machte – selbst als Schauspieler trat er immer wieder auf. Seine bevorzugte Rolle vor der Kamera: der Teufel bzw. Mephistopheles (viermal befasste er sich allein mit dem Faust-Thema). Der Solitär Méliès hatte außerordentlich viele Begabungen. Doch er war kein Geschäftsmann, im Gegensatz zur Konkurrenz, den

Brüdern Lumière in Paris, und Oskar Meißter in Berlin. Als dann, von Frankreich ausgehend, die cleveren Geschäftsleute die Szene betraten, Léon Gaumont und Charles Pathé, die im Kino ein profitträchtiges Massenprodukt sahen, gab es für die einfallsreichen Pioniere wie Méliès in Frankreich keinen Platz mehr. Trotz Eröffnung eines eigenen Büros in Amerika (durch seinen Bruder), wo einerseits der Schutz der echten Méliès-Filme sichergestellt werden sollte und andererseits bald auch eigene Filme gedreht wurden, konnte er nicht verhindern, dass er mehr und mehr an den Rand gedrängt wurde. Ähnlich wie die Deutschen Max und Emil Skladanowsky (die freilich nicht einen Bruchteil von Méliès' Ideen hatten): Gegen einen Edison in den USA oder gegen Unternehmen wie Pathé und Gaumont in Europa konnte sich der ideenreiche Magier des Kinos nicht mehr lange halten.

Er war ein außerordentlich phantasiebegabter Einzelgänger, der mit umwerfender Naivität ein ganzes Imperium der Phantasie errichtete. Viel von dem, was sich später *special effects* nannte, baute auf den Entdeckungen des Georges Méliès auf. Sein lachender und nach der Landung des Geschosses mitten in seinem rechten Auge weinender Mond ist eine der ersten Ikonen des Kinos.

Michael Hanisch

Literatur: Rolf Giesen (Hrsg.): King Kong, Orphée und die Reise zum Mond. Berlin 1985. – Georges Méliès. Magier der Filmkunst. Basel 1993. – Elizabeth Ezra: Georges Méliès. The Birth of the Autor. Manchester 2000.

Metropolis

D 1927 s/w etwa 140 min

R: Fritz Lang

B: Thea von Harbou

K: Karl Freund, Günther Rittau

M: Gottfried Huppertz

SE: Eugen Schüfftan, Ernst Kunstmann

D: Gustav Fröhlich (Freder Fredersen), Brigitte Helm (Maria / die zweite Maria, der Maschinenmensch), Alfred Abel (Johann Fredersen), Heinrich George (Werkmeister Groth), Rudolf Klein-Rogge (Rotwang).

Mit einer fast kubistischen Verkreuzung von futuristischen Stadtansichten und riesenhaften Kolben, die sich auf und ab bewegen, beginnt der Film: nicht realistisch, sondern bildkünstlerisch im Stil der zeitgenössischen Avantgarde. Die visuelle Imagination in *Metropolis* lässt den Film bis heute als außerordentliches Kunstwerk erscheinen, die Science-Fiction-Spekulation, die melodramatische Handlung, der oft überzogene ›händeringende‹ Schauspielstil der Protagonisten markieren dagegen seinen Konservativismus.

Um den Glanz einer Oberstadt zu erhalten, den Verkehrsstrom zahlreicher Autos, deren Insassen man allerdings nie kennen lernt, das emsige Durcheinander von Flugzeugen, die wie Reststücke aus dem Ersten Weltkrieg wirken, ist eine riesige unterirdische Arbeiterstadt eingerichtet worden, in der Tausende von uniform angezogenen, nur gebückt und im Gleichschritt trottenen Arbeitssklaven untergebracht sind, die die Maschinen am Laufen halten. Was eigentlich die Maschinen produzieren außer elektrischem Strom, wird indes nie klar. Eine Stadtstruktur der

Gegensätze: Die Söhne der Reichen leben in der Oberstadt, in einem gartenähnlichen künstlichen Paradies, das in der Ausstattung an die Rokocoszenarien des feudalistischen 18. Jahrhunderts erinnert. Wenn nicht eines Tages Maria, ein Engel der Unterstadt, gemeinsam mit einigen armen Kindern durch Zufall mit dem Fahrstuhl zu weit nach oben gefahren wäre und sich plötzlich in das Luxusleben der Reichen verirrt hätte, wobei sie wiederum vom Sohn des allmächtigen Fabrikherren, von Freder Fredersen, mit neugierig entzücktem Blick wahrgenommen worden ist, hätte die stabilisierte Ausbeutung in *Metropolis* noch weiter bestehen können.

So aber macht sich der junge Mann, bis dahin ein typisches Produkt der *jeunesse dorée*, auf den Weg in die Unterstadt. Er entdeckt die gewaltige, pyramidenähnlich aufgetürmte Maschine, die ihm, dem arglosen und arbeitsfernen Romantiker, wie ein Moloch erscheint, der ganze Kohorten von demütigen Opfern verschlingt. Er selbst stellt sich an eine Zeigeruhr unbestimmbarer Funktion, die er bis zur Erschöpfung bedient, um einmal zu erfahren, wie elend das Leben des Proletariers auch in »Futuretown« ist. Immerhin entdeckt er Maria wieder, in den Katakomben, die noch unter der Arbeiterstadt gelegen sind. Die sanfte Jungfrau predigt den erschöpften Arbeitern die Legende vom Turmbau zu Babel, wo einst die Weisen sich bemüht hatten, mit der Hilfe unzähliger Sklaven einen höchsten Turm zu errichten – was nicht gelang: Vermutlich eine Parabel, die das Scheitern verstiegener Zukunfts-Projekte in einer Sklavenhaltergesellschaft verdeutlichen soll. Auf Maria wird indes auch Vater Fredersen, der Fabrikherr, aufmerksam gemacht durch seinen mysteriösen Freund Rotwang, einen Erfinder, der mitten in der neumodischen Stadt ein altes windschiefes Häuschen bewohnt, das aus dem Mittelalter zu stammen scheint. Unter diesem Häuschen allerdings breitet sich das Labor aus, in dem Rotwang einen (weiblichen) Roboter gebaut hat, einen künstlichen Arbeiter, der nie Fehler macht und immer gehorsam ist. Um dem Roboter ein Gesicht zu verleihen, fängt Rotwang – in einer düsteren Horror-Sequenz – die in den unterirdischen Höhlen schreckhaft davonflatternde Maria ein und bändigt sie.

Als Maria, die sich heftig wehrt, ins Labor verschleppt werden soll und dabei schreit, vernimmt es just der junge Freder Fredersen, der in diesem Augenblick an der trübsinnig machenden Hütte

vorbeikommt. Er drängt auf Einlass, wird jedoch auf magische Weise in einem kreisrunden Kellerraum eingesperrt, so lange jedenfalls, wie Rotwang braucht, um mit sehr viel Elektrik – Leuchtringe wandern auf und ab, Strahlen durchmessen den Raum – das Bild der lebenden Maria auf den Roboter zu übertragen.

Die böse Maria wird nun von Vater Fredersen als *agent provocateur* unter die Arbeiter geschickt, um – im Gegensatz zu Maria, die Frieden und Versöhnung predigt – zum Aufruhr und zum Maschinensturm aufzustacheln. Bevor der junge Freder Fredersen dies mit eigenen Augen und Ohren erleben kann, verfällt er jedoch – wegen der ungewohnten Strapazen in der Unterstadt – einer hochfieberigen Krankheit, die ihn ans Bett fesselt: Währenddessen träumt er, wie die falsche Maria durch obszöne Tänze die Gesellschaft der noblen Frackherren erfreut, die Brigitte Helm in der Doppelrolle als naive und raffinierte Maria geschmeidig und schlangengleich vorführt. Erst als der junge Fredersen die falsche Maria an dem Altar geifern und hetzen sieht, an dem zuvor ihr Ebenbild die Augen fromm gegen den Himmel gerichtet hat, erkennt er messerscharf, dass es nicht ein und dieselbe Frau sein kann. Doch da ist es schon zu spät. Als Sohn des Fabrikherren identifiziert, muss er die wütenden Arbeitermassen abwehren. Die stürmen die Aufzüge, toben in den Maschinenraum und zerstören gegen den Protest des Werkmeisters den riesigen Apparat, das monumentale Götzenbild ihrer Unterjochung. Daraufhin kommt es zu einer Überflutung der Unterstadt: einer Katastrophe, die Lang in eindringlichen Bildern vor Augen stellt. Aus den Ritzen im Boden dringt wie dunkles Blut das Wasser, das sich allmählich verbreitet, es rauscht die Straßenschächte hinunter und bedroht vor allem die Kinder, die von den revoltierenden Arbeitern und Arbeiterinnen im Stich gelassen worden sind. Das ist der Fluch der von der bösen Maria entfesselten Revolte, dass die Revoltierenden sich ins eigene Fleisch schneiden.

Doch die echte Maria, endlich dem Gefängnis in Rotwangs Haus entsprungen, und der ihr zu Hilfe eilende Fabrikherrensohn können die Kinder vor dem allmählich ansteigenden und aus den Häuserwänden hervorbrechenden Wasserstürzen rechtzeitig noch über einen Luftschacht nach oben retten. Es kommt in diesem Teil des Films zu vehement inszenierten Massenszenen, die übrigens

nicht immer so ornamental gegliedert sind, wie oft in der Kritik behauptet. Speziell das Arrangement der nach Hilfe schreienden Kinder, die die erhöht stehende Maria als Oval umgeben, ist natürlich ein Beispiel für die effektvolle, gleichordnende Massenregie, in vielen anderen Auftritten jedoch wird das anarchische Ungestüm der Aufständischen sichtbar.

Als die entsetzten Arbeiter realisieren, dass sie ihre Kinder vergessen haben, die – so müssen sie meinen – in der Unterwelt ertrunken seien, drängt es sie, die böse Maria zu lynchen: Bei ihrem Sturm in die Oberstadt sprengen sie die Luxus-Gesellschaft auseinander, die eine Art ekstatischen Karneval, einen Tanz auf dem Vulkan vollführt und die böse Maria auf ihren Schultern umherträgt. Über einem riesigen Scheiterhaufen wird die Intrigantin angebunden und in Brand gesetzt – der Fabrikherrensohn, der fälschlicherweise vermutet, es werde gerade die echte Maria geopfert, drängt sich nach vorne. Aber da lecken die Flammen die schimmernde Metallrüstung des Roboters frei – auch die Tatsache, dass die böse Maria während dieser Exekutionsprozedur unbändig und hexenhaft lacht, soll dem Zuschauer verraten, dass es sich nicht um eine fromme Seele handelt, sondern, dass hier nur ein dienstbarer Maschinenmensch verbrannt wird.

Mittelalterliches passiert auch fernerhin, um die Spannung zu steigern. Rotwang entführt nämlich die echte Maria und wie einst der Glöckner von Notre Dame trägt er sie hinauf auf die Zinnen der gotischen Kathedrale (die übrigens auch ihren bedeutsamen Platz in dieser Zukunftsstadt einnimmt). Freder Fredersen folgt: Es kommt zu einem Zweikampf auf steilem Dach, schließlich stürzt Rotwang von der Brüstung. Schlussbild: In feierlich geordneter Prozession steigen die Arbeiter die Treppe zum Eingang der Kathedrale hinauf. Dort kommt es auf Fürsprache Marias und Freder Fredersens zum Handschlag zwischen Fabrikherren und Werkmeister, zur Versöhnung zwischen den Klassen, da ja, wie die Moral Thea von Harbous schon in ihrem Drehbuch lautet, das Herz zwischen Hirn und Hand verbinden solle (als hätte das Hirn keine Hand und die Hand kein Hirn!).

So süßlich und verlogen diese sozialpolitische Utopie ist, so sentimental und traditionell der Vater-Sohn-Konflikt abgehandelt wird, bis zu dem Punkt, da der Vater, der um das Leben des mit

Rotwang kämpfenden Sohnes fürchtet, auf die Knie fällt und flehentlich betet, so wenig logisch die Intrige des Fabrikherren ist, der einen *agent provocateur* unter die Arbeiter schickt, damit sie die Maschinen zerstören, worunter die ganze Organisation der Metropolis zu leiden hat (anders als in der historischen Wirklichkeit, fehlen hier die Soldaten, die man gegen aufständische Arbeiter einsetzte, um sie zu unterwerfen), so suggestiv sind doch die Raumphantasien des Films und die Visualisierung der Katastrophe.

Der berühmte englische Science-Fiction-Erzähler H. G. Wells hat seinerzeit kein gutes Haar an *Metropolis* gelassen. Vor allem hat ihn geärgert, dass für modern erklärte Elemente zum Teil der schon überwundenen Vergangenheit angehören, dass also der ›futuristische Stil‹ nicht gleichmäßig alle Teile der neuen Lebenswelt umfasse. Lang riskiert es, mittelalterliche Häuser in seine Zukunftsstadt hineinzubauen, die sonst doch von Türmen dominiert wird, die Manhattan übertrumpfen sollen. Die Katakomben unterhalb der Arbeiterstadt signalisieren die Fortdauer einer urchristlichen Gemeinde, die gotische Kathedrale als allegorisches Konstrukt und Schauplatz für Schlusskämpfe bildet immer noch den Kern dieser Metropole. Diese Vermischung der Stile und Zeitalter, das Nebeneinander von technischen Innovationen wie dem Bildtelefon, der Dominanz der Elektrizität als Inbegriff des technischen Fortschritts und den Restbeständen vergangener Jahrhunderte hat erstens den Reiz der ›surrealen Kohabitation‹ des anscheinend Unzusammengehörigen und zweitens die Wahrheit für sich, dass auch in der Zukunft alte Restbestände im Gefühls- und Denkhauhalt das Verhalten der Menschen beeinflussen, dass auch der ›nachmoderne‹ Mensch nicht in allen Teilen nachmodern sein wird, sondern ein gemischter Charakter, in dem Vergangenes und neu Erworbenes sich in nicht immer voraussehbarer Synthese vereinen. So verschränkt die alchemistische Prozedur Rotwangs, in der ein Roboter zum künstlichen Menschen verwandelt wird, magisch faustische und technologisch fortgeschrittene Komponenten in sich. Der einsame Gelehrte, der zwischen Schaltern hin und her läuft, scheint eine Wiedergeburt des Doktor Faustus oder des Dr. Frankenstein zu sein, die ihrem Vorbild Prometheus folgend ein neues Geschlecht erzeugen wollen, während Elektroden und Lichtaureolen tatsächlich den Technikzauber des 20. Jahrhunderts vor Augen führen.

Langs *Metropolis* beeindruckt nicht zuletzt durch die beängstigende Größendimension seiner Metropole, zumal der Unterstadt: Sie findet ihren Platz gleichsam in einer unermesslichen Höhle, die keinen Blick zum freien Himmel, sondern nur zu einer mit Leuchtkörpern versehenen hohen Decke erlaubt. Lang, der Kerkerphantasien in seinen Raumkonstrukten immer wieder durchspielt, gelingt es schon durch die Veranschaulichung des (im Atelier errichteten) Handlungsortes, Qual und Bedrückung der Arbeitssklaven sinnfällig zu machen. Selbst in der gebauten und durch das Schüfftan-Verfahren illusionierten Oberstadt (das vom Kameramann Eugen Schüfftan erfundene Verfahren spiegelt kleine Modelle in die Blickachse der Kamera hinein, so dass man Riesenbauten wahrzunehmen scheint, die gar nicht vorhanden sind) ist kein natürlicher Himmel vorgesehen. *Metropolis* bleibt in einem dicht umschlossenen Gehäuse von riesenhaftem Ausmaß eingesperrt: eine luftabklemmende Innenwelt, die als Außenwelt vorgegeben wird. Ein Zukunftsort ohne Zukunftsperspektive: Der Rettungskorridor aus der überfluteten Unterstadt führt nur in die Oberstadt, kein Weg führt ins Freie. Die Anti-Utopie als Gefängnis. Spuren hat dieser paradoxerweise Klaustrophobie erzeugende Monumentalismus in etlichen Science-Fiction-Filmen hinterlassen, nicht zuletzt in Ridley Scotts düsterer Neo-Noir-Phantasie *Blade Runner*.

Thomas Koebner

Literatur: Fritz Lang. München/Wien 1976 (Reihe Film. 7.). – Horst von Harbou / Claude-Jean Philippe: *Metropolis*. Un film de Fritz Lang. Images d'un tournage. Paris 1985. – Thomas Koebner: Halbnah. Schriften zum Film. 2. Folge. St. Augustin 1999. – Thomas Elsaesser: *Metropolis*. Der Filmklassiker von Fritz Lang. München 2001.

Die Frau im Mond

D 1929 s/w 155 min

R: Fritz Lang

B: Fritz Lang, Thea von Harbou (nach einem Roman von Thea von Harbou)

K: Curt Courant, Oskar Fischinger u. a.

D: Klaus Pohl (Professor Manfeld), Willi Fritsch (Wolf Helius), Gustav von Wangenheim (Windegger), Gerda Maurus (Friede), Fritz Rasp (Turner), Gustl Stark-Gstettenbauer (Gustav).

Prof. Manfeld zitiert auf dem Katheder, ein selbstbewusster, ein wenig eitler Gelehrter, der sein grau- und kahlköpfiges akademisches Publikum davon überzeugen will, dass man demnächst bemannte Raketen zum Mond schicken werde, um das in den Bergen verborgene Gold zu holen. Er erntet für seine Theorie nur erregtes Gestikulieren, schreiend geöffnete Münder und Pfiffe auf Schlüsseln (beides in Großaufnahme). Viel Zeit ist seitdem vergangen, der Professor ist ein halb zahnloser, klappriger Greis geworden, der Fabrikant Helius erklärt, er wolle endlich die Mondfahrt unternehmen. Er gewinnt das Interesse von Finanzmagnaten, die die Aussicht lockt, auf dem Erdtrabanten Gold abzubauen. Ziemlich langwierig und umtost von aufgeregten Zuschauermassen wird die Rakete aus der Werkshalle ins Freie gefahren und dort kurz vor dem Start in einen Wassertank versenkt. Das alles kommentiert ein Rundfunkreporter. Lang weiß um die Effizienz und Reichweite der modernen Nachrichtentechnik, so lässt er auch auf dem Mond die Astronautin einen Film drehen von der ungewohnten Kulisse.

Zwischen den Raumfahrern herrscht kein ungetrübtes Einvernehmen. Helius ist in Friede verliebt; die wiederum folgt ihrem Verlobten, dem Ingenieur Windegger, der eifersüchtig zärtliche Berührungen und Blicke zwischen Helius und der jungen

Frau beobachten muss. Schließlich gibt es neben dem alten Professor, der eine Maus in einem Käfig mit sich führt, den schnöde geldgierigen und kriminellen Turner, der seine Haare übrigens wie Adolf Hitler schräg in die Stirne kämmt (vermutlich handelt es sich bei dieser auffälligen Parallele um einen nicht bedauerlichen Zufall). Beim Start wird die Rakete wie ein Geschoss in den Weltraum gefeuert – erheblich abweichend von den Ratschlägen des deutschen Raketenforschers Hermann Oberth und seines Mitarbeiters Willi Ley, die als Naturwissenschaftler und Fachleute Lang bei der visuellen Umsetzung des Raumfahrtunternehmens beraten haben. Übrigens erklärt Lang sich selbst zum Erfinder des Countdowns, des rückwärts gerichteten Abzählens der noch verbleibenden Sekunden von 10 bis 0, da – so meint er zutreffend – das Publikum bei steigender Spannung auf den Moment hinfiebern könne, in dem der Start stattfindet.

Dank der starken Beschleunigung fallen alle nacheinander in Ohnmacht, nachdem es dem Helden Helius erst einmal gelungen ist, die Geschwindigkeit auf ein bestimmtes Maß zu drosseln, so dass die Rakete nicht am Mond vorbei in den schwarzen Raum hineinschießt. Nach Stunden rappeln sie sich wieder auf, sehen durchs Fenster auf die Erde, die sie hinter sich gelassen haben, und den großen Mond vor ihnen: Diese Fensterblicke werden künftig Stereotype in den Weltraumabenteuern der nächsten Filmgenerationen sein. Als die Rakete über die unter ihr wegschießende Mondoberfläche hinwegsaust (effektvoller Trick), überkommt noch einmal Panik die Besatzung. Gebremst, aber doch mit einiger Heftigkeit, kracht die Rakete in den Mondsand.

Auf dem Mond, das erkennt der alte Professor, der als erster hinauskraxelt, braucht man keine Weltraumanzüge, denn es herrscht dort eine gut erträgliche Atemluft. Mit einer Wünschelrute macht sich der Greis auf die Suche nach Wasser und findet in Klüften und Höhlen Gold. Als ihm der spitzbübische Turner folgt, stürzt der aufgescheuchte Professor, mit einem halben Stalagmiten aus Gold im Arm, in einen unabsehbaren Abgrund, tot. Turner kehrt zum Raumfahrzeug zurück, überwältigt den Ingenieur, der gerade mit Reparaturarbeiten beschäftigt ist, und will mit ein paar ausgesuchten Goldbrocken offensichtlich allein zur Erde zurück. Daran wird er gehindert. Ein Pistolenschuss streckt Turner nieder, ein anderer