



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 61, Nr. 3, 2023
doi: 10.21243/mi-03-23-03
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Rezension: Zeitreisen in Zelluloid.
Das Motiv der Zeitreise im Film
von Jörg Helbig und Andreas Rauscher (Hg.)

Michael Burger

Jörg Helbig und Andreas Rauscher vereinen in ihrem Sammelband vielfältige Zugänge zum Motiv der Zeitreise im Film: neben klassisch narratologischen Herangehensweisen werden auch filmisch-mediale sowie identitätsphilosophische Fragen erörtert. Der Band besticht zudem mit Querverweisen auf Literatur, Game Studies und Geschlechterforschung und bettet die Zeitreise dadurch in einen umfassenderen Kontext ein.

In their anthology, Jörg Helbig and Andreas Rauscher combine diverse takes to the subject of time travel in film: in addition to classical narratological approaches, they also discuss cinematic issues and ask questions about the philosophy of identity. The volume also impresses with references to literature, game stu-

dies and gender studies and thus embeds time travel in a broader context.

Verlag: Wissenschaftlicher Verlag Trier

Erscheinungsort: Trier

Erscheinungsjahr: 2022

ISBN: 978-3-86821-967-8

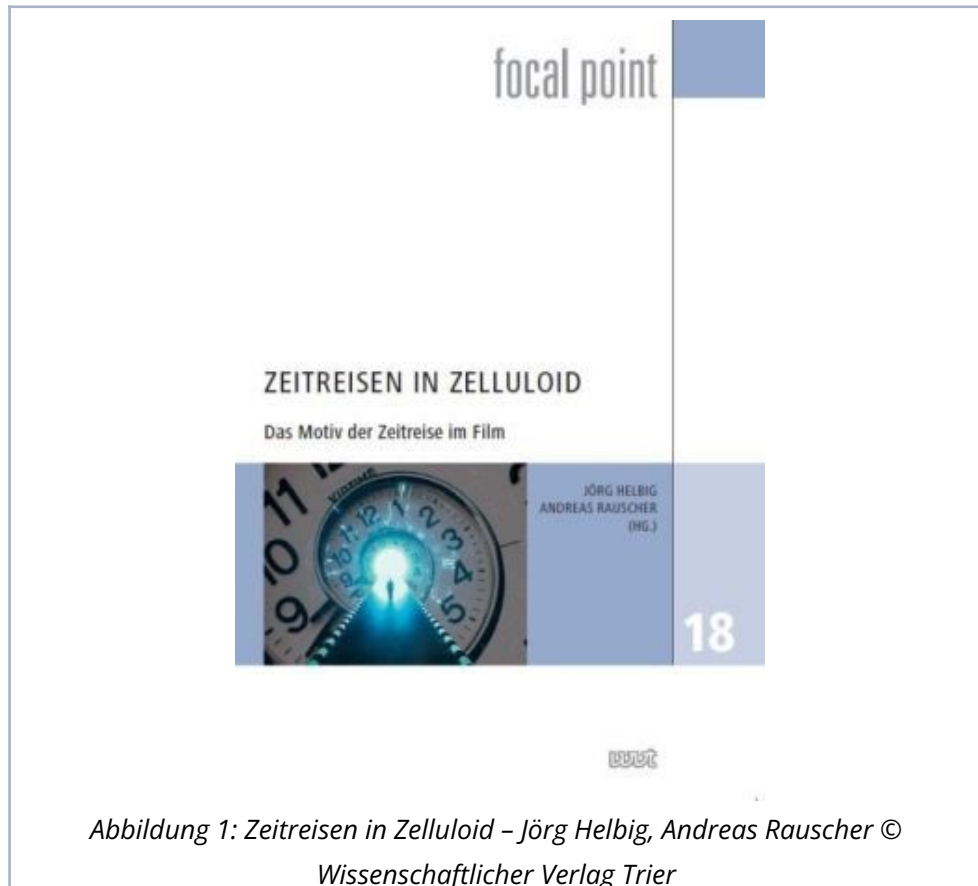


Abbildung 1: *Zeitreisen in Zelluloid* – Jörg Helbig, Andreas Rauscher ©
Wissenschaftlicher Verlag Trier

Bereits André Bazin stellte in seinem wegweisenden Essay *Zur Ontologie des photographischen Bildes* (1945) fest, dass das wesentliche Spezifikum des Films in seinem Bezug zur Zeitlichkeit besteht. Gilles Deleuze, durchaus in der Tradition von Bazin stehend, sah in der Sichtbarmachung der Zeit sogar die *conditio sine qua non* der filmischen Erfahrung. Ausgehend von diesem Umstand entwickelte Deleuze ein komplexes Geflecht sogenannter Zeit-Bilder, die seinen Ursprung im Film haben und dieses Medium maßgeblich prägen. Dem Film gelingt es durch seine medialen Verfahren wie kaum einer anderen Kunstform, unterschiedliche Zeiten und

Epochen aufeinander zu beziehen: Flashbacks und Flashforwards sind hierbei nur die gängigsten Formen; im neuen Jahrtausend haben sich mannigfaltige Erzählformen der sog. Mindgame Movies entwickelt, die ihre Geschichten a-chronologisch oder multiperspektivisch erzählen und lineare Handlungsabfolgen bewusst unterwandern. Jörg Helbig und Andreas Rauscher widmen sich in dem von ihnen herausgegebenen Sammelband einem Phänomen temporalen Erzählens im Film: den Zeitreisen.

Dass die Zeitreise kein genuin filmischer Topos ist, machen die beiden Herausgeber gleich zu Beginn in der Einleitung klar und viele der Autor*innen verweisen in ihren Beiträgen immer wieder auf vorwiegend literarische Vorbilder – allen voran H. G. Wells' *The Time Machine*, das die Zeitreise populär gemacht hat und 1895 veröffentlicht wurde, demselben Jahr, in dem auch die Gebrüder Lumière den Kinematografen präsentierten. Dennoch scheint gerade der Film mit seinen medialen Möglichkeiten prädestiniert dafür zu sein, Zeitreisen zu thematisieren und sie zu veranschaulichen, gehört ja die Erfahrung von Zeit zu einer der grundlegendsten der filmisch-medialen Rezeption. Der Schnitt und seine vielfältigen Optionen, wie Cross-Cutting und Jump Cuts, machen Zeitlichkeit selbst thematisch, setzen unterschiedliche Zeitebenen zueinander in Beziehung und hinterfragen kritisch die alltägliche Wahrnehmung der Trias Vergangenheit-Gegenwart-Zukunft.

Programmatisch stehen deshalb auch zwei Beiträge am Beginn des Sammelbandes, die die Spannungsfelder der weiteren Artikel auf einer Metaebene zur Sprache bringen: Matthias Hurst fragt in

Zurück in die Vergangenheit nach dem Film als Zeitmaschine und der Art und Weise, wie der Film die Art und Weise, wie Zeit wahrgenommen wird, präfigurieren kann. Hans J. Wulffs Beitrag *Zeiten, Reisen und Fiktionen* beschäftigt sich mit den „Fundamentalfiktionen“ von Zeitreisen. Anhand von 16 fast schon stichpunktartig vorgebrachten Thesen wird dem Wesen der Zeit im Allgemeinen und dem Motivkomplex der Zeitreise in Film und Literatur im Speziellen nachgegangen. Damit bereitet der Beitrag den impliziten wie expliziten theoretischen Boden für die weiteren Studien, die klassische Zeitreisethematiken (*The Time Machine*, *Back to the Future*), den Schmetterlingseffekt (*The Butterfly Effect*), das Bootstrap-Paradoxon (*Tenet*) und die Zeitschleifenproblematik (*Groundhog Day*) umfassen. Der Sammelband spannt in weiterer Folge einen weiten thematischen Bogen, die behandelten Filme sind vorwiegend US-amerikanische Produktionen ab den 1980er-Jahren.

Auffallend ist dabei, dass die Beiträge weniger thematisieren, wie die Protagonist*innen die Zeitreisen wahrnehmen, sondern es geht vielmehr darum, wie durch bewusste und unbewusste Eingriffe die Zeit manipuliert wird, wodurch die Hauptpersonen selbst auf ihre eigene Geschichte einwirken. Die Zugänge der einzelnen Beiträge sind deshalb auch multiperspektivisch und thematisch breit angelegt: so gibt es neben klassisch narratologischen Zugängen (beispielsweise der Beitrag von Sabrina Gärtner zu palindromischem Erzählen, auch Simon Spiegel hinterfragt die Konstruktion der Fabula in den ersten beiden *Terminator*-Filmen, indem statt einer Kausalkette von Ereignissen der Film einen

Loop ohne Anfang und Ende entwirft) auch identitätsphilosophische Erörterung zum Thema der Zeit, in dem der Frage nachgegangen wird, inwiefern Zeit ein wesentliches Konstituens einer personalen Identität ist. Andere Beiträge wiederum bewegen sich stärker auf der filmisch-medialen Ebene.

So thematisiert Jörg Helbig in seinem Beitrag nicht nur die Zeitschleifenproblematik in *Groundhog Day*, sondern sieht in diesem Film darüber hinaus die Initialzündung für einen schieren Boom an Zeitschleifenfilmen, die in den 2010er-Jahren in zumindest 40 Mindgame Movies resultierte. Anhand dieses Tatbestands entwickelt Helbig eine Systematisierung der Zeitschleifenthematik im Film: neben der „singulären Zeitschleife“ in *Groundhog Day* gibt es die „simulierte Zeitschleife“, eine Manipulation der Zeit mittels Zeitmaschine und die „imaginäre Zeitschleife“, in der die Zeitreisenden alternative Zeitverläufe erleben und sich derer bewusst sind.

Der Sammelband wagt zugleich einen Blick über den filmischen Tellerrand hinaus. Neben den bereits angesprochenen Bezugnahmen zur Literatur werden auch Videospiele in den Fokus genommen, die aufgrund ihrer ludischen Medialität permanent Zeitschleifen inszenieren. Tobias Helbig argumentiert in *Play, Die, Repeat*, dass eine Zeitschleife den meisten Games inhärent ist, allerdings gibt es seit ein paar Jahren Videospiele, die die Zeitschleife als zentrales ludisches Element in das Gameplay integrieren und sie somit unmittelbarer und spielerisch-individuell erfahrbar machen.

Lesenswert sind ebenfalls die beiden Aufsätze, die die Zeitreisetematik mit Gender Studies verknüpfen. Susanne Reichl nimmt die Zeitreise-Romcoms *Kate & Leopold* und *The Knight Before Christmas* unter dem Aspekt des Postfeminismus unter die Lupe und konstatiert, dass die weiblichen Heldinnen jegliche Selbstbestimmung abgeben und die Zeitreise dadurch zur Metapher einer vorbestimmten ewigen Liebe wird. Martin Henning zeigt anhand des Films *Predestination*, wie sich die weibliche Hauptfigur mit Hilfe einer Zeitreise als Mann neu entwirft, zugleich aber daran scheitert, die patriarchal überformten gesellschaftlichen Normierungen zu unterlaufen.

Mit *Zeitreisen in Zelluloid* haben Jörg Helbig und Andreas Rauscher einen thematisch vielfältigen Sammelband vorgelegt, dessen Beiträge durch die unterschiedlichen Zugangsweisen zur Thematik bestechen und diesen aus einem rein filmischen Diskurs lösen. Die Qualität der einzelnen Artikel ist durchgehend hoch, wobei nicht immer alle Argumente schlüssig aufgehen bzw. teils sehr vieles an Vorwissen vorausgesetzt wird. Deshalb eignet sich der Sammelband auch nur für ein akademisches Publikum, das sich mit Zeitreisen in der einen oder anderen Form bereits beschäftigt hat. Die Illustrationen sind nicht immer von der besten Qualität, genügen aber zur Bebilderung des Ausgeführten. Am Ende bleibt ein vielschichtiges Werk, das man gerne öfters zur Hand nimmt.