

Der magische Ring zum Gesamtblendwerk

Autor(en): **Knorr, Wolfram**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Film : die Schweizer Kinozeitschrift**

Band (Jahr): **53 (2001)**

Heft 8

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-932531>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Der magische Ring zum Gesamtblendwerk

Von «Planet of the Apes» über «Final Fantasy» bis zu «Harry Potter» und «The Lord of the Rings» befindet sich der internationale Film in einem wahren Wettbewerbstaumel optischer Völlereien. Der Drang, auch noch die letzten Traumfetzen zu nutzen, ist freilich so alt wie das Kino. Eine Geschichte der Leinwandzauberei und ihrer Vor-Bilder in der Literatur.



D

Wolfram Knorr

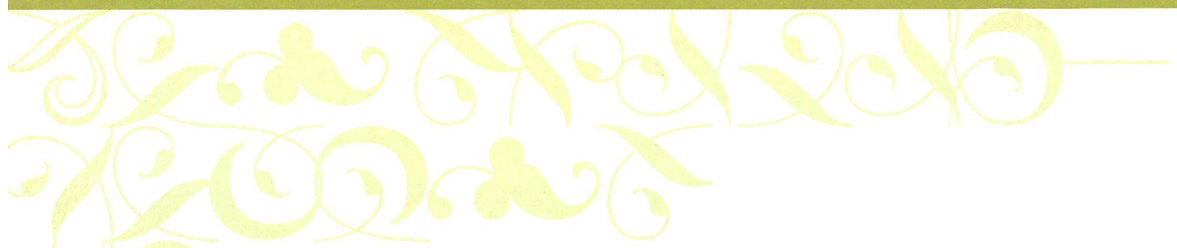
er Goldrausch um die Rheintöchter, der Feuerzauber am Brünhildenfelsen, das Versteckspiel mit der Tarnkappe, der Firlfanz um den Gral, die Regenbogenbrücke nach Walhall – alles Fantasy oder was? Tatsächlich hört es sich an, als blättere man im Katalog für filmischen Eskapismus. In Tat und Wahrheit aber handelt es sich um Richard Wagners Bühnenweihfestspiel «Parsifal»; und das gehört zum Kanon der hehren Künste.

Wer Wagners Oper der Fantasy zurechnet, hat die Bayreuther Gemeinde am Hals wie die Zombies aus «The Mummy Returns». Neigt die Oper grundsätzlich zur Wohlklangsnarkose, so das Phantastische zum optischen Mummenschanz, zur alles überrollenden Bildernarkose. Aber beide entfliehen der Wirklichkeit; denn die ist keine so tolle Erfindung. Aus ihr kann man nicht wie aus einem Gebäude raus und wieder rein. Man steckt bis über den Kopf in ihr fest und bleibt Gefangener der Schwerkraft.

Das Verlangen nach Alternativen ist also riesig. Wenigstens ein Bild von einer anderen Realität will man sich machen und mit Emotionen so nahe bringen, dass die Illusion einer anderen Wirklichkeit entsteht. Die ersten Sehnsuchtschritt machten die Maler, Illustratoren und selbst die Zeitungsmacher. Mit ihrer Titelseiten-Gestaltung versuchten sie das Panorama der Geschehnisse und Ereignisse theatralisch zu veranschaulichen; und je bizarrer die Nachrichten waren, desto phantastischer die Aufmachung. Doch die eigentliche Entfesselung von den Zwängen des «Handwerks» erfolgte durch die geniale Erfindung der bewegten Bilder. Jetzt konnte das Firmament geschlachtet und ein bengalisches Gesamtblendwerk entzündet werden.

Jahrmarkt der Gaukler

Der Film wurde, noch ehe er richtig laufen konnte, zur mächtigen Traummaschine. Es wurde gezaubert und getrickst, was Technik und Mensch hergaben, vom Slapstick über die Magie bis zu märchenhaften Fluchten in malerische Vergangenheiten. Schon 1902 eroberte der gewitzte Trickspieler Georges Méliès den Mond («Voyage dans la lune»), und später folgten die Pole («La conquête du pôle», 1912). Andere holten die Vergangenheit zurück und liessen die Antike wieder auferstehen («Quo vadis?», 1912; «Cabiria», 1914), erfanden diabolische Dunkelmänner («Fantômas», 1913), maskierte Rächer («The Mark of Zorro», 1920), Mutanten («Golem», 1920), Vampire («Nosferatu», 1922), Verbrecher («Dr. Mabuse», 1922) und elegante Schaumschläger («Robin Hood», 1922).



Wer Wagners Oper der Fantasy zurechnet, hat die Bayreuther Gemeinde am Hals wie die Zombies aus «The Mummy Returns»

Auf einmal war das neue technische Medium auf Umwegen wieder dort gelandet, wo die Sehnsucht nach dem Überwirklichen ihren Ursprung hat: auf dem Jahrmarkt der Gaukler, Trickkünstler und anderer Kuriosa. Denn was einst die Entfesselungsmeister, Faltmenschen, Frauen ohne Unterleib, Artisten und Magier vorführten, fand sich auf der Leinwand wieder. Mit einem entscheidenden Unterschied: Die wundersamen Gaukeleien waren nun endlich Teil komplexer Geschichten. Das Kino vermochte den Zuschauer in eine Art Trance zu versetzen, in einen Zustand reiner Abwesenheit und höchster emotionaler Anteilnahme zugleich. Phantastisch war alles, aber war es auch das, was wir heute unter Fantasy verstehen?

In unserem unstillbaren Hang, alles zu parzellieren und zu etikettieren, wurde rasch mit Gattungen operiert, um der Flut der Leinwandzaubereien Herr zu werden. Hilfestellung kam von einem kuriosen Druckwerk, das sich durch kleine, sorgsam abgezielte Phantasiebilder auszeichnete und zum erstaunlichen Bindeglied wurde: die Comic Strips. Das gedruckte Bastardgeschöpf vermochte mit der Strichelei noch mehr ins Irreale auszukeilen als der Film. So schuf Winsor McCay (der davor Zirkusplakatmaler war!) mit «Little Nemo in Slumberland» ein Meisterwerk der Fantasy, das zahlreiche andere Zeichner zu noch verrückteren Geschichten inspirierte. Und je erfolgreicher das Kino wurde, desto wilder schoss die Phantasie der Zeichner

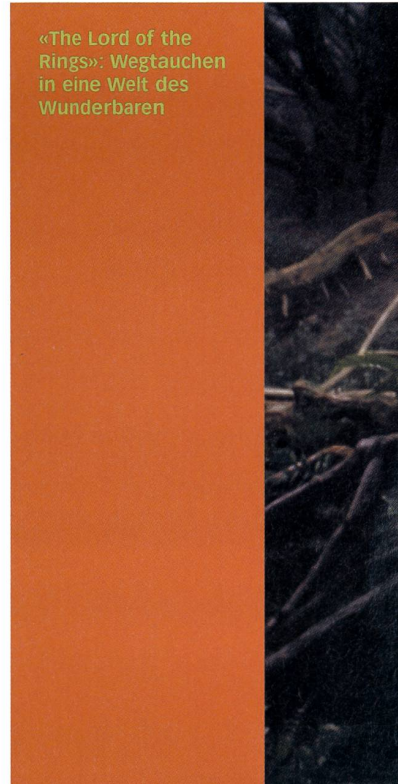
ins Kraut. Es entstanden Figuren wie «Mandrake», «Phantom», «Flash Gordon», «Buck Rogers», «Tarzan», «Prinz Eisenherz» und schliesslich «Superman», dem eine ganze Heerschar von Superhelden folgte.

Und so wie Winsor McCay als erster die Synergien zwischen Comic und Film nutzte und erste Zeichentrickfilme herstellte («Gertie, the Dinosaur»), griff bald auch umgekehrt das Kino nach erfolgreichen Strichern, um ihnen auf der Leinwand ein «anständiges» Leben zu ermöglichen. Die Comics bereicherten die Mythen, Märchen und Legenden, die vom Heimholungswerk Kino in ihre geschützte Werkstatt geholt wurden. Aber wo haust dort die Fakultät Fantasy, die ohnehin durch alle Fachbereiche marodiert wie eine antiautoritäre Rabaukentruppe?

Ein Raumschiff in Camelot

Sprague de Camp, ein führender Fantasy-Autor und -Theoretiker, versuchte ihr in seinem Buch «Sword and Sorcery» (eine weitere Bezeichnung der Gattung) einen Platz zuzuweisen: «Es sind phantastische Abenteuer-geschichten, die sich in imaginären prähistorischen oder mittelalterlichen Welten abspielen, als alle Männer stark, alle Frauen schön, alle Probleme einfach waren und die Welt ein einziges Abenteuer war.» Das freilich schrieb er 1963, als es noch saubere Gattungen wie Western, Krimi, Horror oder Sciencefiction gab. Heute, in einer Zeit der postmodernen Beliebtheit, werden neue optische und inhaltliche Reize schan-

«The Lord of the Rings»: Wegtauchen in eine Welt des Wunderbaren



Fantasy-Highlights

Voyage dans la lune (1902)

Georges Méliès' bekanntester Film, der technisch von erstaunlichem Standard war. Eine Parodie auf das typische SF-»Bilderbuch-Durcheinander« (Rolf Giesen), voller Magie und grotesker Wesen.

Homunculus (1916)

Sechstelliger Fortsetzungsfilm von Otto Rippert. Anders als bei «Golem» (1914), treibt hier eine «echte» Retortenkreation ihr Unwesen und wird sogar Diktator(!).

Die Nibelungen (1922)

Ein erster deutscher Mammutfilm in zwei Teilen («Siegfrieds Tod» und «Kriemhilds Rache») von Fritz Lang. Nordischer Mythos, germanische Recken, schreckliche Hunnen.

The Lost World (1923)

Erster grosser amerikanischer Special-effects-Film mit Monstern, Riesenechsen, Vulkanausbrüchen und bösen Wissenschaftlern.

Metropolis (1925)

Ein Klassiker. Herren und Knechte. Aufstand gegen die Maschinen, am Ende Versöhnung (mit Doppelgänger-Motiv). Präfaschistisch.



King Kong (1933)

Die Brüchigkeit der Zivilisation. Erforschung unbekannter Regionen und der Atavismus bricht durch: Riesengorilla lehrt alle das Fürchten. Zahllose Nachfolger



Alfred Böcklin
 («Die Lebensinsel»
 1888): Tableau der
 Verzauberung



«Fantasia»:
 Wirbelnder
 Hokuspokus



ghait und unbekümmert gemixt. Auch ein Raumschiff kann in Camelot landen.

Wenn es stimmt, was allgemein behauptet wird, dass die Suche nach dem Gral, dem Inbegriff dessen, was Hitchcock den «MacGuffin» nannte, eines der wichtigsten Elemente der Fantasy sei, dann müsste auch Alexandre Dumas' «Die drei Musketiere» (die einem Schmuckstück nachjagen), zur Fantasy gerechnet werden. Denn Dumas' Abenteuer erfüllt Voraussetzungen des Phantastischen: Es hat mit Historie nichts am Hut. Klirrende Heldentaten gibt es en masse, dafür hapert es mit dem magischen Brimborium, das wiederum für die Fantasy unerlässlich ist.

Ronald M. Hahn und Rolf Giesen, zwei ausgewiesene Spezialisten im Gehege des Phantastischen, schreiben im Vorwort ihres fundierten «Lexikon des Fantasy-Films»: «Zusammenfassend versteht man unter Fantasy Filme, die das ‚Übernatürliche‘, das Märchenhafte, das Mythische, das Fabelhafte, das religiöse Wunder, die Erscheinung, die Legende, Spuk und Zauber, aber auch Surreales und kafkaeskes Labyrinth in den Mittelpunkt des Erzählens stellen.» Schön und einleuchtend; nur führt es dazu, dass selbst Filme des Spaniers Luis Buñuel («Le charme discret de la bourgeoisie», 1972) in ihr Lexikon mit aufgenommen wurden und andererseits die märchenhaften «Dracula»-Filme von Terence Fisher aus der britischen Hammer-Produktion ebenso ignoriert werden wie Mario Bavas fabulöser Vampirfilm

Flash Gordon (1936)

Serial-Produktion von Superhelden. Je phantastischer, desto reizvoller (von «Buck Rogers» über «Tarzan» bis zu «Batman»).

Things to Come (1936)

Düstere Untergangsvision. Grossartig die futuristischen Dekorationen (Harry Zech) und Tricks (Ned Mann). Von William Cameron Menzies.

Snow White and the 7 Dwarfs (1937)

Erster abendfüllender Zeichentrickfilm von Walt Disney. Opulente Bilder mit ungeheurem Aufwand (1 Mio. Einzelbilder) und enormen Kosten (1,5 Mio. Dollar).

The Wizard of Oz (1939)

Nach dem Kinderbuch von Frank L. Baum. Regisseur Victor Fleming gelang das Fantasy-Musical schlechthin. Die Welt als reine Zauberei.

The Thief of Baghdad (1940)

1001 Nacht. Hinreissende Tricks, vor allem der fliegende Teppich und der Riesengeist Djinn. Erhielt vier Oscars (auch für die Farbfilm-Kamera).

Münchhausen (1943)

Hans Albers' Ritt auf der Kanonenkugel ist der Höhepunkt der Lügenbaron-Abenteuer. Aufwendig und ausgelassen. Regie: Josef von Baky.

La belle et la bête (1946)

Jean Cocteaus poetische Phantasie über die Schöne und das Biest. Verknüpft eine Menge Fantasy-Motive zu einem magischen Reigen.

Dracula (1958)

Fast 30 Jahre nach der ersten Fassung (mit Bela Lugosi) entstanden in der britischen Hammerproduktion skurril-schaurige Dracula-Filme mit Christopher Lee. Regie: Terence Fisher.



«Shrek»: Spuk und Zauber



«La maschera del demonio» (1960). Ohne Willkür, so scheint es, lässt sich Fantasy nicht in den Griff bekommen.

Die Merlins der Traumfabrik

Vielleicht lässt sich dem Phänomen am ehesten bekommen, wenn man auf den Ursprung zurückgreift, auf einen gewissen Geoffrey of Monmouth, der vor rund 860 Jahren eine Geschichte Britanniens schrieb und dabei – zu Homer schielend – zwei Riesen an den Anfang setzte (Gog und Magog), die eine Reihe Könige hervorbrachten, bis sich die Gene zum herrlichen Artorius hochmendelten. Der, prophetisch beraten vom Zauberer Merlinus, jagte erfolgreich alle Eindringlinge von der Insel und gründete mit Camelot und seiner Rittertafel eine Art sagenhafte Nato. Eine Story, wild erfunden, die zahllose Autoren beflügelte, den Plot fortzuschreiben mit immer neuen und verwegenen Varianten, bis daraus ein Mythos wurde, von dem sich schliesslich das Kino mästete (von «Ivanhoe», 1952, bis «Excalibur», 1981, und «Highlander», 1985).

In den Fünfzigerjahren wuchtete wieder ein Brite, John Ronald Reuel Tolkien, ein Epos auf den Markt, das zum Ursprung moderner Fantasy wurde und etliche Epigonen hervorbrachte (etwa Michael Ende mit «Momo» und «Die unendliche Geschichte» und George Lucas mit «Star Wars», 1977): «The Lord of the Rings». Das fabelhafte «Hobbit»-Universum löste in den sechziger Jahren eine geradezu epidemische Modewelle aus und

aktivierte sofort die Merlins der Traumfabrik zu eigenen neuen Zaubereien.

Stanley Kubrick und John Boorman sollen ihr heisses Interesse bekundet haben. Doch ihre Realfilm-Vorstellungen scheiterten am barocken Einfallsreichtum der Vorlage. So entstand immerhin 1977, unter der Regie von Ralph Bakshi, eine Zeichentrickversion, die jedoch der Vorlage nicht gerecht wurde. Erst jetzt, dank der überwältigenden Computertricks, ist es dem neuseeländischen Regisseur Peter Jackson («Braindead», 1991) gelungen, das überbordende Opus als Realfilm umzusetzen. Premiere des ersten Teils der Trilogie (wobei alle drei Teile schon abgedreht sind), ist im kommenden Dezember. Die neu ausgebrochene Fantasy-Welle («Mummy», «Jurassic Park III», «Shrek», «Planet of the Apes», «Spy Kids», «A.I.», «Harry Potter» etc.) hat sicher eine Menge Ursachen, von der Übersättigung tradierter Reize bis zur kommerziell bedingten Angst vor filmischem Neuland.

Grabbeltisch der Phantasie

Am Wesentlichsten aber scheint die zunehmende «Vergessenskomponente» (Harald Weinrich) in einer überinformierten Gesellschaft zu sein. Hat man früher Informationen herbeigeschafft, geht es heute nur noch darum, Informationen abzuweisen. Die Folge dieser Informationsabweisung spiegelt sich im Trend der Crossover-Kultur. Sie pflügt sich geschichtsvergessen durch den reinen Mehrwert. Auf den Brettern, die



«Spy Kids»: Auf dem Rummelplatz des

Mary Poppins (1964)

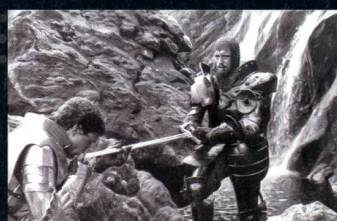
Mit Purzelbäumen, Kapriolen aller Art wird durch Trick- und Realfilm geturnt. Hemmungslos und schräg.

Star Wars (1977)

George Lucas Weltraumopus schlug alle Rekorde und war überall ein Hit (selbst in China). Das Rezept war genial: im Fundus aller Genres zu kramen.

Excalibur (1981)

Artus-Sage, nicht nur mit Aufwand, auch mit überzeugender Ernsthaftigkeit von John Boorman inszeniert. Ein rauschhaftes Bilder-Opiat.



E.T. (1982)

Steven Spielbergs formidables Schrumpelwesen aus dem All, das sich auf der Erde mit einem Jungen befreundet. Raffinierte Gratwanderung zwischen Märchen und Gesellschaftskritik.



Edward Scissorhands (1990)

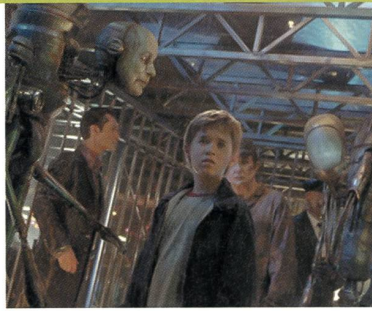
Bizarre Groteske um einen künstlichen Menschen mit Scherenhänden. Von Tim Burton melancholisch und witzig erzählt.





«A.I.»: Künstliche Intelligenz im Diesseits

«E.T.»: Wahre Liebe aus dem Jenseits



Verbindet man die Gralssuche mit Disneys tanzenden Nilpferden, hat man vermutlich die beste Definition von Fantasy



einstmals die Welt bedeuteten, werden kaum noch Stücke gespielt, sondern «Projekte» aufgeführt, die mit modischen «Reizen» getrüffelt werden. Die Musik verpoppt Klassiker, «Compilation» genannt (wahlloses Schnipselwerk), und der Film, dieser Jumbo der Gefühle, will vor allem high machen mit betörendem Augenfutter-Gift.

Der Startschuss für diesen Kuddelmuddel-Trend fiel früh. Im Jahre 1940 liess Walt Disney «Fantasia» produzieren, ein monströser Hokuspokus aus dem Reich der klingenden Muse. Da tanzen zur «Nussknacker-Suite» Goldfische, Feen und Orchideen, und zu Beethovens «Pastorale» tummeln sich Zentauren, Einhörner und Pegasusse auf der bonbonschachtelfarbigen Leinwand. Kitsch? Heilige Einfach? Verwegene Avantgarde? Auf jeden Fall ein voller Griff auf den Grabbeltisch der Fantasy.

Verbindet man die Gralssuche mit Disneys tanzenden Nilpferden, hat man vermutlich die beste Definition von Fantasy. Einst holte der Film die Comic-Helden vom Strich («Flash Gordon», «Batman»), so befreit er heute Video- und Computer-Kreationen aus ihrer Verpixelung («Pokémon», «Lara Croft», «Final Fantasy»), um sich selbst einen noch geileren Fantasy-Schuss zu verabreichen. Ob der Einfallsreichtum dabei tatsächlich zunimmt, bleibt allerdings fraglich. Mag die Tricktechnik schwindelerregende Höhen erreicht haben, die Ideen kaum. Man klebt – wie in «The

Mummy Returns» (2001), «Tomb Raider» (2001) und anderen – am guten alten metaphysischen Osterei, dem «McGuffin», hinter dem alle her sind. Selbst Bond ist in «tödlicher Mission» unterwegs und die «Jäger des verlorenen Schatzes» wollen auch nur, wie beim Topfklopfen, das Geburtstagsgsmankerl. In Robert Rodriguez' Kinderfilm «Spy Kids» (2001), einer Popcorn-Mischung aus «Peter Pan», «Batman», Videogames und «Buck Rogers», geht es um ein «drittes Hirn», das aussieht, als stamme es aus dem Playmobil-Spielangebot.

1963 drehte Don Chaffey «Jason and the Argonauts». Höhepunkt war ein Kampf mit sieben Skeletten. Aus heutiger Sicht mögen die Stop-Motion-Tricks antiquiert wirken, inhaltlich sind all die «Mummys», «Godzillas» und «E.T.s» auch nicht weiter gekommen. Die Kritik hielt den «Jason»-Film seinerzeit für «absurd».

Heute kann man sich nur noch wundern: Ja, was denn sonst?

Ronald M. Hahn/Rolf Giesen: «Lexikon des Fantasy-Films», Berlin 2001, Schwarzkopf & Schwarzkopf, illustriert, Fr. 49.80

FUNKTION DURCHSCHNITT STARTDATE

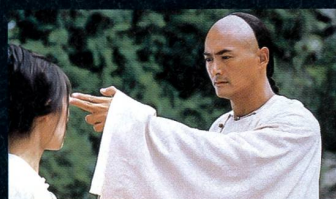
Jurassic Park (1993)

Die Diskussion um den genetischen Code, mit dem sich ausgestorbene Viecher wieder zum Leben erwecken lassen, inspirierte Autor Michael Crichton zu diesem gigantischen Trick-Traum(a). Regie: Steven Spielberg.



Crouching Tiger, Hidden Dragon (1999)

Ang Lees Martial-Arts-Phantasie aus dem fernen China. Vom Mantel-und-Degen-Motiv über «Zorro» wie mit einem feinen Pinsel hingetuschelt.



Planet of the Apes (2001)

Die Neuverfilmung des Klassikers aus dem Jahre 1967. Ein US-Astronaut muss nach 2000jähriger Reise durchs All feststellen, dass er wieder auf der Erde gelandet ist und vor einer «verkehrten» Evolution steht: «Menschgewordene» Affen regieren den Planeten und sperren die Menschen in Käfige. Start Ende August.

The Lord of the Rings (2001)

Ein Literatur-Phänomen aus den fünfziger Jahren. Tolkiens «Hobbit»-Universum schuf eine gewaltige Fangemeinde. Ein Neuseeländer (Peter Jackson) wagte sich an eine Realfilm-Umsetzung. Premiere im Dezember.





Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET

The Bouncer



PlayStation 2
THE THIRD PLACE

SQUARESOFT

™ and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. © 2000, 2001 Square Co., Ltd. All rights reserved. THE BOUNCER, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.