

Jan-Jürgen Eden

Zeitreise im Kino

Zeitmaschinen, Zeitreisen und ihre Auswirkungen im Film

1 Einleitung

Die Zeitreise spielt in vielen Kinofilmen eine Rolle. Manchmal gibt es aufwendige Maschinen, in anderen Fällen ist es ein unerklärliches natürliches Phänomen. Es sollen Zeitmaschinen und ihre Eigenheiten beleuchtet werden. Die Auswirkungen der Zeitreise auf die Umwelt werden ebenso vorgestellt wie die unterschiedlichen Theorien, die dem zugrunde liegen. Interessant sind auch die Widersprüche, die sich im Verlauf der Filme zeigen.

In diesem Artikel liegt der Schwerpunkt auf den Zeitreisen selbst. Dabei wird auf die verschiedenen Filmtypen eingegangen und darauf, wie die Zeitreisen von statten gehen. Es wird dargestellt, wie sich die Zeitreisen auf den Zeitfluss auswirken und wo es Paradoxien gibt. Die angesprochenen Filme spielen alle mehr oder weniger in der Gegenwart. Futuristische Filme, die in einer fernen Zukunft spielen, sind weniger Gegenstand dieser Betrachtungen. Die eigentliche Handlung der Filme wird nur so weit beleuchtet, wie sie die Zeitreise betrifft. Es geht weniger darum, die Filme als Ganzes zu betrachten, als vielmehr um das Phänomen der Zeitreise. Vergleiche zwischen den einzelnen Filmen werden begrenzt vorgenommen.

2 Typen von Zeitreisefilmen

Die Reise bzw. der Sprung durch die Zeit kann grundsätzlich auf zwei verschiedene Arten und Weisen erfolgen: Zum einen ist es möglich, sich mit einer Zeitmaschine durch die Zeit zu bewegen, zum anderen kann der Zeitsprung durch ein natürliches Phänomen erfolgen. Darüber hinaus gibt es noch die vielen verschiedenen Varianten, die keine echten Zeitreisen sind.

2.1 Reise in einer Zeitmaschine

Einer der Hauptdarsteller konstruiert eine Maschine, mit der durch die Zeit gereist werden kann. Die Maschinen können in unterschiedlichsten Gestalten vorkommen:

- handgroßes, tragbares Gerät
 - faustgroßer Kristall in *Die Zeitfalle*
 - in Form eines Buches in *Zeitreise in die Katastrophe*
- Größe eines kleinen Helikopters
 - gerahmter Stuhl mit großem Zeitrad im Rücken in *Die Zeitmaschine*
 - hochgestellter Stuhl mit mehrfachen Zeiträdern vorne und hinten in *The Time Machine*
 - kleine Helikopter ohne Rotoren in *Flucht in die Zukunft* ein gänzlich anderes Gefährt
- Auto in unterschiedlichen Ausbaustufen in der *Zurück in die Zukunft*-Trilogie
- unbekannte Technologie für den Zeitsprung in der *Terminator*-Trilogie

Die meisten der Zeitmaschinen führen nur eine Bewegung durch die vierte Dimension aus; der Reisende bleibt an seinem Ort. In *Flucht in die Zukunft* jedoch verändert der Reisende seinen Ort, er hat aber keinen Einfluss auf das Ziel. Interessanterweise landet er genau in einer zukünftigen Fassung derselben Zeitmaschine, die sich in einem Museum befindet. Bei *Zeitreise in die Katastrophe* springt der Reisende nur in die Vergangenheit oder in „seine“ Gegenwart. Er springt dann an die Stelle, die mit dem Reiseziel verknüpft ist. So springt der Reisende beispielsweise zeitlich wie auch örtlich zu einem Zugangsglück. Bei einigen Filmen wird auch der Begriff „Zeitreise“ wörtlich genommen. So „fährt“ der Reisende sowohl im Film *Die Zeitmaschine* als auch in dessen Remake *The Time Machine* durch die Zeit; mit Hilfe eines Steuerhebels kann der Reisende wie mit einem Joystick vorwärts und rückwärts durch die Zeit reisen.

2.2 Natürliches Phänomen

Natürliche Phänomene treten überraschend und von den Betroffenen manchmal sehr unerwünscht auf. Eine Sonderrolle hat der Film *12:01*, in dem der Zeitsprung durch ein missglücktes wissenschaftliches Experiment ausgelöst wird. In *Und täglich grüßt das Murmeltier* wird der Hauptdarsteller immer wieder an den Morgen eines bestimmten Tages katapultiert. Er ist nicht in der Lage, in den Folgetag zu kommen. Egal, ob er einschläft oder sogar Selbstmord begeht, er landet immer wieder um 6 Uhr Morgens in seinem Bett in einem kleinen Hotel. In *Der letzte Countdown* fährt der ganze Flugzeugträger USS Nimitz in einen Sturm, der das Schiff samt Besatzung in das Jahr 1941 katapultiert und gegen Ende des Filmes wieder in die Gegenwart der Handlung zurückbringt.

2.3 Keine wirkliche Zeitreise

Schließlich gibt es noch die Filme, in denen die Darsteller auch mehrere Zeitepochen besuchen, was aber mit einer Zeitreise nichts zu tun hat. In *Matrix* existiert eine künstliche Welt, die unsere Gegenwart darstellt, in die die Menschen geistig hineinprojiziert werden. Tatsächlich leben die Menschen in der Zukunft als Batterien für Roboter. Menschen, die aus dem „Batterie-Dasein“ befreit wurden, können sich aber immer wieder in die künstliche Welt projizieren lassen. Der Film *The 13th Floor* gestaltet sich ähnlich wie *Matrix*; auch hier können sich die „reisenden“ Menschen in eine virtuelle und sehr real wirkende Welt hineinprojizieren lassen. In dieser übernehmen sie dann für die Dauer ihres Aufenthaltes den Körper einer Figur, die in dieser Welt lebt. Partner und Freunde dieser Figur sind dann sehr verwirrt, da die Figur sich dann völlig anders verhält, nämlich eben wie der Reisende. Für die Zeitspanne, während der die Figur von dem Reisenden beherrscht wird, kann sich die Figur selbst an nichts erinnern. Die Figuren in dieser virtuellen Welt halten ihre Welt für die Realität. Der Film spielt in der Gegenwart, aber auch diese entpuppt sich am Ende nur als virtuelle Welt einer Zukunft.

3 Zeitmaschinen und ihre Eigenheiten

Im Folgenden sollen die Zeitmaschinen aus den Filmen betrachtet werden, in denen tatsächlich eine Zeitreise stattfindet.

3.1 Die Zeitmaschine (Ur-Fassung von 1960)

Die Zeitmaschine ist ein klassischer gepolsterter Stuhl, der sich auf einer Art Schlitten befindet. Etwa 50 Zentimeter über dem Boden ist der Stuhl mit einem etwa fünf Zentimeter starken Messingrohr eingefasst. Hinter dem Stuhl ist eine rotierende Scheibe mit einem Durchmesser von etwa 1,5 Meter aufgehängt. Je nach Reiserichtung dreht sich die Scheibe in unterschiedlichen Richtungen. Die Steuerung der Maschine erfolgt über einen abnehmbaren Steuerhebel. Links daneben befindet sich eine Anzeige, welche das aktuelle Datum wiedergibt. Die Richtung des Ausschlags des Hebels gibt die Reiserichtung, die Stärke des Ausschlags die Geschwindigkeit bei der Zeitreise vor. Der Reisende kann aus der Zeitmaschine heraus seine Umwelt sehen und wie dabei die Zeit vergeht. Die Umwelt hat aber nur eingeschränkte Auswirkungen auf die Zeitmaschine und den Reisenden. So kann er zwar Geräusche und Temperaturen wahrnehmen, äußere Einflüsse aber bleiben ohne Wirkung. Beispielsweise fließt das

Magma bei einem Vulkanausbruch um die Zeitmaschine herum und bleibt ohne Wirkung. Die Hitze des Magmas bringt den Reisenden aber stark zum Schwitzen.

Für die Umwelt der jeweiligen Gegenwart verschwindet die Zeitmaschine nach kurzer Zeit aus dem Raum und ist auch nicht mehr fühlbar. Einen Augenblick vor und nach ihrem Erscheinen in der Gegenwart macht sich die Maschine durch Vibrationen, die beispielsweise Gläser zum Klirren bringen, bemerkbar. Für den Zeitreisenden selbst bleibt die Maschine immer am selben Standort und nimmt immer den Raum ein, an dem sie sich befindet. Der Erfinder erklärt zu Anfang des Films die Zeit als vierte Dimension. Und da wir uns nicht sprunghaft durch die uns drei bekannten Dimensionen bewegen, bewegt sich auch die Zeitmaschine kontinuierlich durch die Zeit, statt zu springen, wie es in den meisten Zeitreisegeschichten der Fall ist.

3.2 *The Time Machine* (Remake von 2002)

Da es sich bei diesem Film um eine Neufassung des Films *Die Zeitmaschine* von 1960 handelt, ist die Technologie der Zeitmaschine und die Interaktion zwischen Umwelt und Zeitreisendem mit dieser Ur-Fassung vergleichbar. Die Zeitmaschine macht allerdings einen wesentlich komplexeren und durchdachteren Eindruck. Es gibt nicht nur eine Zeitscheibe hinter dem „Fahrsitz“, sondern auch eine etwas kleinere vor dem Sitz. Die Zeitanzeige besteht aus mehreren Aluminiumwalzen. Während des Betriebs deuten die beiden Zeitscheiben eine Kugel an, welche die gesamte Zeitmaschine umschließt. So ist eine Abgrenzung der Maschine zur Umwelt klar erkennbar. Darum werden auch die Standfüße der Zeitmaschine für die Zeitreise eingefahren, damit sie sich während der Reise innerhalb der imaginären Kugel befinden. Die Maschine schwebt dann in der Luft.

3.3 *Flucht in die Zukunft* (*Time after Time*)

Die Form der Zeitmaschine erinnert in diesem Film stark an einen kleinen Hubschrauber ohne Rotoren. Der Reisende sitzt in einer geschlossenen Kabine. Die Zeitanzeige erlaubt neben der Datumseingabe auch eine grobe Uhrzeitvorgabe. Die Uhrzeit ist mindestens auf 15 Minuten genau. Die Zeitmaschine besitzt einen sogenannten Auflösungs-Egalisator, der den Reisenden mit der Zeitmaschine verbindet. Sobald dieser gezogen wird, bilden der Zeitreisende und die Zeitmaschine keine Einheit mehr, und der Reisende verschwindet in Zeit und Raum. Des Weiteren hat die Zeitmaschine einen Sicherungsschlüssel, der verhindert, dass die Zeitmaschine an ihre Ursprungszeit zurückkehrt. Nur bei gestecktem Schlüssel bleibt die Zeitmaschine an der Zielzeit stehen und reist nicht wieder zum Startzeitpunkt zurück.