

CINEMAPS



CINE

MAPS

EIN ATLAS DER 35 GROSSARTIGSTEN
FILME ALLER ZEITEN

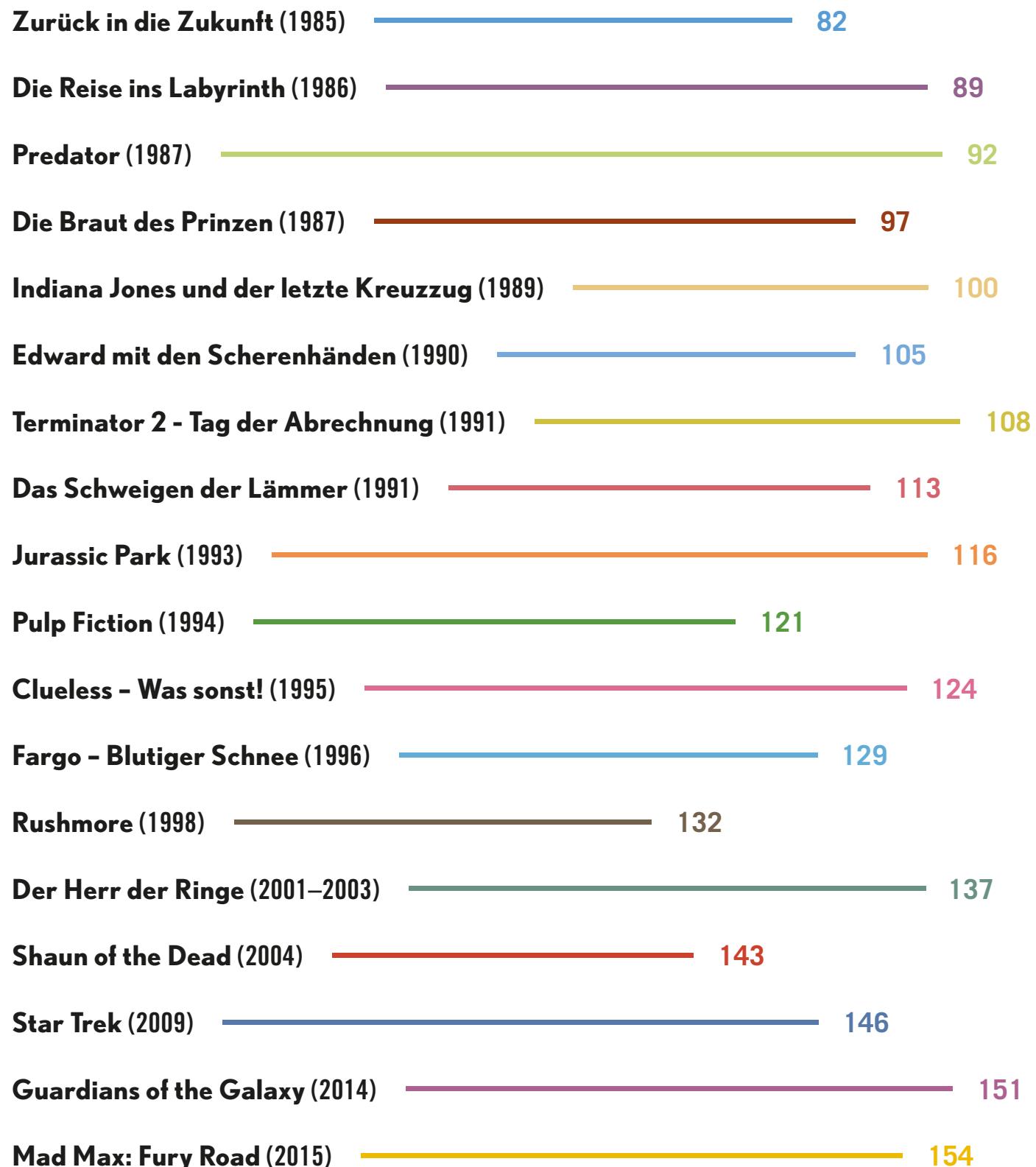
Aus dem Amerikanischen
von Berni Mayer

Karten von Andrew DeGraff
Essays von A. D. Jameson

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Inhalt

Vorwort	7
Metropolis (1927)	11
King Kong und die weiße Frau (1933)	14
Der Zauberer von Oz (1939)	19
Der unsichtbare Dritte (1959)	24
Zwei glorreiche Halunken (1966)	29
Die Ritter der Kokosnuss (1975)	32
Der weiße Hai (1975)	37
Krieg der Sterne (1977)	40
Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt (1979)	45
Shining (1980)	48
Das Imperium schlägt zurück (1980)	53
Jäger des verlorenen Schatzes (1981)	58
Star Trek II: Der Zorn des Khan (1982)	63
Die Rückkehr der Jedi-Ritter (1983)	66
Ghostbusters – Die Geisterjäger (1984)	71
Indiana Jones und der Tempel des Todes (1984)	74
Breakfast Club – Der Frühstücksclub (1985)	79





In Pursuit of Willy (2010), Gouache auf Papier (56 x 56 cm).

Vorwort

Ich liebe Filme. Blockbusterfilme, Indiefilme, Schwarzweißfilme, Zeichentrickfilme, Filme mit Untertiteln – ich liebe sie alle. Da ich mit der ersten Generation von Videorekordern und Videotheken aufgewachsen bin, konnte ich mir meine Favoriten immer und immer wieder ansehen. Heute klingt das völlig selbstverständlich, aber Mitte der Achtziger war »on demand« ein revolutionäres Konzept. Zum ersten Mal in der Geschichte des Kinos konnten sich die Zuschauer Filme zu Hause anschauen, wann sie wollten und wie sie wollten.

Als Teenager widmeten wir unseren Lieblingsfilmen geradezu manische Aufmerksamkeit und drückten sehr oft die Pause-Taste, um Dialoge zu analysieren, das Design von Raumschiffen zu bewundern oder die Marotten der Regisseure zu studieren. Wir spulten *Krieg der Sterne* zurück, um noch einmal zu sehen, wie der ungeschickte Stormtrooper sich den Kopf stößt, wir suchten im Abspann nach vertrauten Namen und lachten über die versteckten und oft absurd Anspielungen in Disney-Trickfilmen.

Ende der Siebziger, Anfang der Achtziger durfte es den meisten Filmfans so ergangen sein. Die Ära der Sommer-Blockbuster begann. All die Tricks der großen Regisseure wie Kurosawa, Hitchcock, Lang und Bergman fanden sich völlig neu und erfrischend interpretiert in unterhaltsamen Popcorn-Movies wieder, die auf die Generation der Babyboomer zugeschnitten waren. Es gab Millionen von uns, ausgestattet mit reichlich Fantasie, jeder Menge Freizeit und gerade genug Taschengeld, um alles davon fürs Kino auszugeben. Wir wuchsen mit *Star Wars* und *Indiana Jones* auf, und wir wollten mehr: mehr Aliens, mehr Monster und mehr fremde Welten, die wir erkunden konnten. Und wenn wir nicht mehr davon bekamen, schauten wir uns einfach denselben Film immer wieder an. Am Eröffnungswochenende standen wir Schlange für die Fortsetzungen von *Ghostbusters*, *Zurück in die Zukunft* oder *Star Trek*.

Diese Filme waren handwerkliche Meisterleistungen, angefertigt von außergewöhnlich talentierten Menschen. Unsere Monster wurden von H. R. Giger und Jim Henson erfunden, unsere Kulissen von Syd Mead, Ron Cobb und Ralph McQuarrie entworfen. Unsere

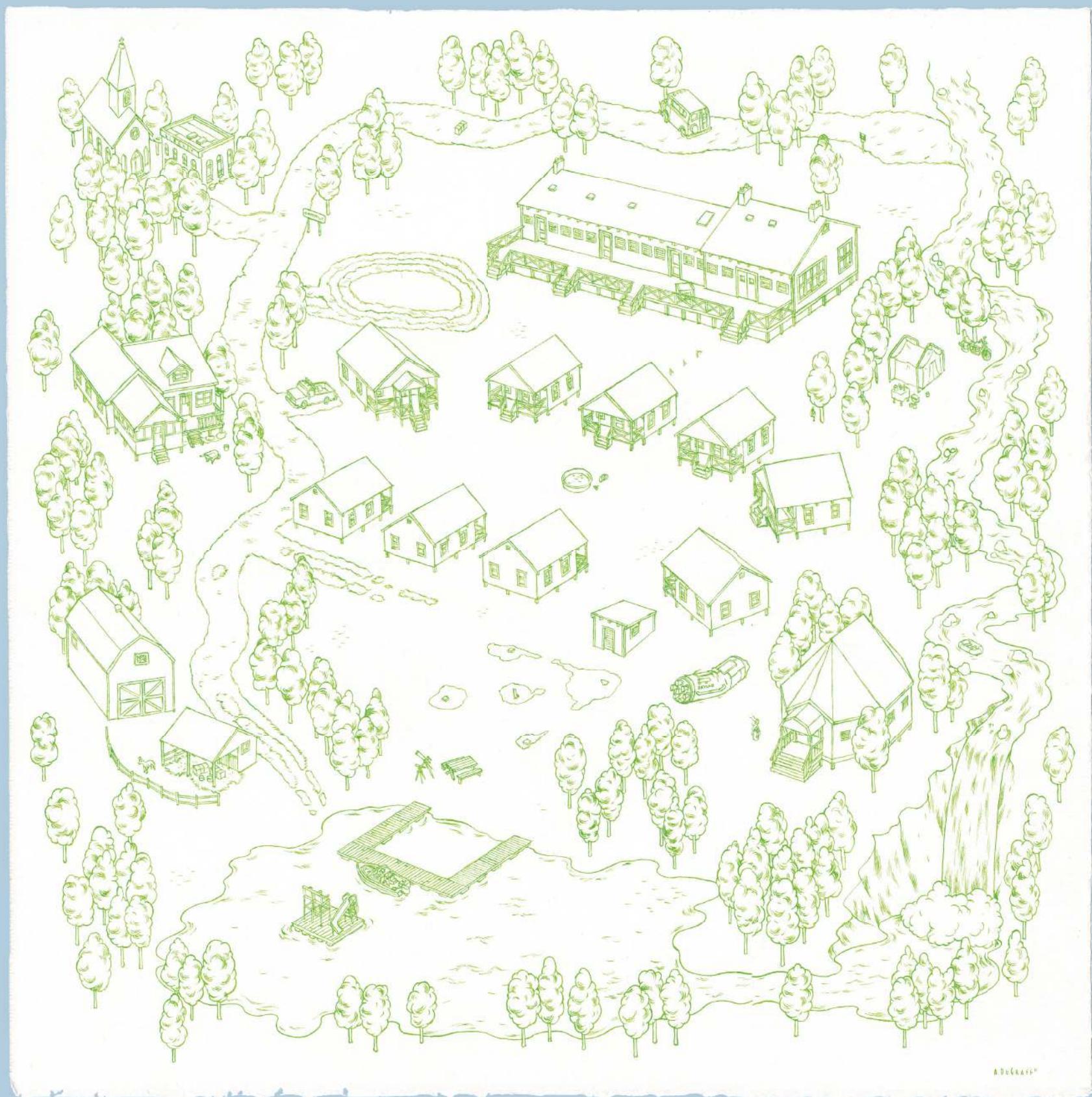
Komödien waren clever und einfühlsam und stammten von Regisseuren wie John Hughes und Rob Reiner oder später dann aus den geschmeidigen Händen von Edgar Wright und Wes Anderson. Unsere Comic-Helden zeichnete Jim Steranko. Unsere Filmplakate malten Drew Struzan und John Alvin. Als Kind war mir nicht bewusst, welches Glück ich hatte. Erst als Erwachsener weiß ich das alles in vollem Umfang zu schätzen, und dieses Buch ist der Beleg dafür. Die aufgezählten Illustratoren, Designer, Zeichner und Kreativen gehören zu meinen frühesten Einflüssen, selbst wenn ich damals ihre Namen noch nicht kannte. Dieses Buch und seine Bilder sind eine Art Hommage an all die talentierten Menschen hinter den Kulissen meiner Lieblingsfilme. Bevor ich wusste, was ich einmal werden würde, wusste ich, dass ich so sein wollte wie sie.

Jetzt, da ich demütig vor dem heiligen Altar des Popcorn-Kinos niederknie, fragen Sie sich vielleicht, warum ich so seltsame Opfergaben mitgebracht habe.

Oder anders gefragt: Warum habe ich all diese Landkarten gemalt?

Die Antwort liegt vermutlich in meiner Kindheit. Damals waren die Wände meines Zimmers mit bunten Karten aus den *National Geographic*-Ausgaben meines Vaters bedeckt. Auf meiner Bettdecke waren alle Bundesstaaten und ihre Hauptstädte abgebildet; ich schließ praktisch in eine Landkarte eingewickelt. Mich faszinierte die Mischung aus Geografie und Grafikdesign. Ich fuhr mit dem Finger über Flüsse und Straßen und stellte mir die Menschen vor, die an diesen fremden und weit entfernten Orten lebten.

Harter Schnitt, zwanzig Jahre später: Ich arbeitete gerade als freiberuflicher Illustrator, als mich ein Reisemagazin bat, einige Landkarten zu erstellen. Es war eine unwiderstehliche Gelegenheit, aber ich erkannte schnell, dass es wesentlich schwieriger war, eine Karte zu erstellen, als eine zu lesen. Für eine gute Landkarte muss man sich mit den Fakten wirklich auskennen und Prioritäten setzen. Falls Sie jemals mit der Hand ein Schild beschriftet haben und Ihnen beim letzten Wort der Platz ausging, wissen Sie ungefähr, wie sich ein Kartenzeichner fühlt. Vorausplanung ist essenziell, denn Beschriftung und geografische Feinheiten machen einem immer wieder einen Strich durch die Rech-



Camp Firewood (2011), Gouache auf Papier (56 x 56 cm).

nung. Doch letztlich genoss ich die Herausforderung und bekam nach und nach immer mehr dieser Aufträge.

Eines Tages kam mir die Idee, die beiden Hauptinteressen meiner Kindheit – Landkarten und Filme – miteinander zu verbinden. Meine ersten Versuche bestanden darin, das Höhlensystem aus Richard Donners *Die Goonies* und das Sommercamp aus *Wet Hot American Summer* von David Wain zu zeichnen. Doch keiner davon reichte an den Detailgrad der Karten dieses Buches heran. Mein Ansatz war ziemlich schlicht, es existierten noch keine Richtungspfeile für die Charaktere, die Zeichnungen waren menschenleer und einfarbig. Trotzdem gab es schon viele kleine Details wie den Eimer von Troy aus *Die Goonies* oder die Heuballen-Straßensperre aus *Wet Hot American Summer*. Zu meiner großen Freude kamen die Zeichnungen bei den Leuten wirklich gut an. Sie erkannten die Locations wieder und dachten sich den Rest dazu – die Geschichte, die Dialoge und die bekannten Figuren. Bald wollten sie mehr.

Dann folgte *Der unsichtbare Dritte* mit Richtungspfeilen für die Hauptfigur, die von Saul Bass inspiriert waren, danach kamen *Krieg der Sterne* und *Indiana Jones* mit Pfeilen für alle wichtigen Charaktere. Dann *Shaun of the Dead*, *Star Trek* und *Zurück in die Zukunft*, *Shining*, *Der Herr der Ringe* und andere. Für mich ist jede dieser Karten das maßstabsgerechte Modell eines Blockbusters, ein Diagramm der ungefähr hundertzwanzig Minuten zwischen Vor- und Abspann. Als Zuschauer und Fans haben wir jeden Zentimeter dieser Landschaften bereist. Wir haben uns durch die Wälder und den Dschungel geschlagen, wir sind zu den Planeten und Weltraumstationen geflogen. Und dennoch kehren wir immer wieder dahin zurück. Diese Karten geben uns die Möglichkeit, unsere Lieblingsfilme noch einmal aus einem völlig neuen Blickwinkel zu betrachten. Die Reise bleibt dieselbe, doch die Pfade sind neu und aufregend.

Diese Karten zu erstellen ist ein langwieriger und aufwendiger Prozess. Es dauert mehrere Wochen oder sogar Monate, bis eine von ihnen fertig ist. Die bisher komplexeste war meine Karte zu der *Herr der Ringe*-Trilogie; sie erforderte eine Arbeitszeit von mehr als tausend Stunden. In der Regel schaue ich mir den zugehörigen Film mindestens zwanzig-, manchmal sogar fünfzigmal an. Über Wochen hinweg bestimmt er dann meinen Alltag, und der Soundtrack verfolgt mich bis in meine Träume. Ich verbringe außerdem eine Menge Zeit mit der Recherche von Set-Fotos, Produktionsnotizen und den irrsinnig detaillierten LEGO-Modellen, die Fans online stellen. (Unglaublich, was es alles gibt.)

Manchmal recherchiere ich sogar Orte, die im Film gar nicht vollständig gezeigt werden. Wenn möglich, möchte ich sie in ihrem vollen Umfang darstellen, wie zum Beispiel das Soldiers-and-Sailors-Denkmal in Pittsburgh, das eine wichtige Rolle in *Das Schweigen der Lämmer* spielt, dort aber nur flüchtig in einer Nachtaufnahme auftaucht. Oder den alten Bahnhof LaSalle Street Station in Chicago, wo Cary Grant sich in *Der unsichtbare Dritte* hinter einer Tarnung aus Rasierschaum versteckt. Hitchcock zeigt nur das Innere, aber der Bahnhof gehört ganz einfach auf die Karte und ist zudem sehr ansehnlich.

Überraschenderweise – und zu meiner großen Freude – haben diese Karten ein begeistertes Publikum im Internet gefunden. Vor allem denjenigen, die schon früh Bilder und Drucke gekauft und online gepostet haben, bin ich auf ewig dankbar. Von großen Regisseuren wie J. J. Abrams (der meine Karte seines ersten *Star Trek*-Films erworben hat) und renommierten Produzenten bis hin zu Kollegen aus der Kartografie, Designern, Autoren und Filmfans spricht meine Arbeit eine breite Auswahl von Interessierten an. Popkultur und

Hollywood sind wie ein Zirkuszelt, in das von Jahr zu Jahr mehr Menschen hineinpassen.

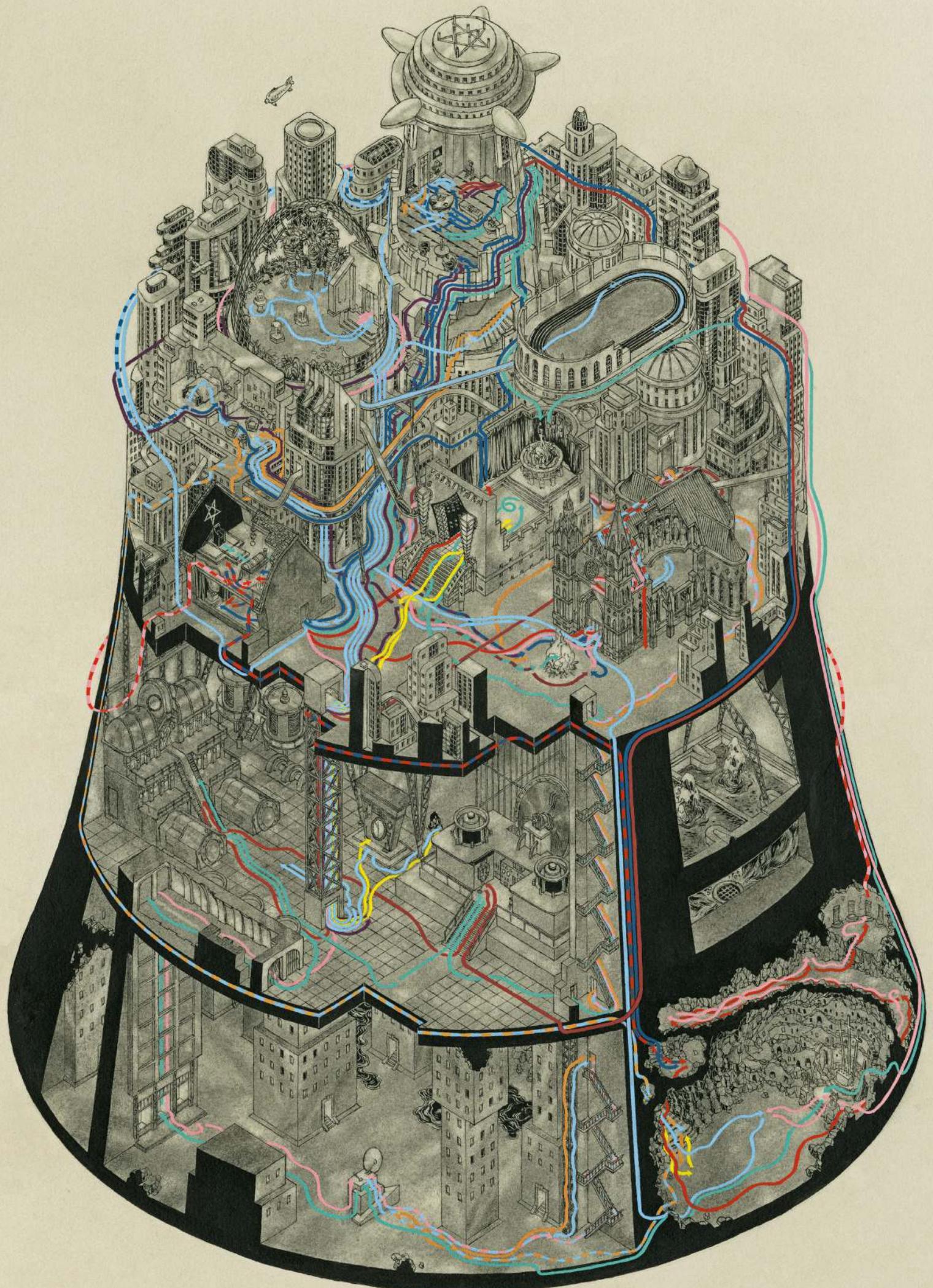
Es war immer mein Wunsch, die Karten eines Tages gesammelt zu präsentieren, und je mehr es wurden, desto ernsthafter dachte ich über die Erscheinungsform nach. Ich wollte weder ein typisches Filmbuch noch einen konventionellen Bildband herausbringen. Es sollte eine Mischung aus beidem sein. Hier kamen Quirk Books und mein Verleger Jason Rekulak ins Spiel. Sie sind Meister des Crossovers zwischen Popkultur, Kunst und Intellekt, und ich bin ihnen von Herzen dankbar. Gleichzeitig wurde mir bewusst, dass ich einen Autor benötigte, der Kontexte schaffen und im Detail vermitteln konnte, warum wir diese Filme so sehr lieben und aus welchen Gründen sie uns ansprechen. Dieser cineastische Barde sollte aber nicht nur Gedankenanstöße geben, sondern außerdem den Leser inspirieren, sich die Filme noch einmal (oder vielleicht sogar zum ersten Mal) anzuschauen. Neben dieser Herkules-Arbeit wäre es auch seine Aufgabe, frische Perspektiven auf einige der am meisten analysierten, diskutierten und sezierten Filme aller Zeiten zu eröffnen. Auftritt A. D. Jameson – auch ihm gilt mein ewiger Dank.

Nun hatte ich einen großartigen Verlag, einen großartigen Autor und einen Haufen Landkarten von Filmen, die für das Buch infrage kamen. Da ich mit den Blockbustern der 1970er- und 80er-Jahre begonnen hatte, konzentrierte ich mich hauptsächlich auf diese Ära. Doch natürlich wollte ich auch Klassiker wie *King Kong* und *Metropolis* berücksichtigen, genau wie zeitgenössische Meisterwerke à la *Mad Max: Fury Road*. Also wählten wir aus mehr als zweihundert Karten fünfunddreißig Exemplare aus, die einen guten Querschnitt des Mainstream-Kinos bilden. Vom Prototyp über den klassischen Blockbuster bis hin zur postmodernen Variante. Warum nur fünfunddreißig? Nun, zu den wichtigsten Erkenntnissen meines Lebens als Filmfan gehört es, dass man sich immer die Möglichkeit einer Fortsetzung offenhalten sollte.

Mittlerweile könnten Sie zu der Meinung gelangt sein, dass ich ein ziemlich nostalgischer Typ bin, und ich möchte Ihnen da gar nicht widersprechen. Vielleicht ist dieses ganze Unterfangen auch einfach der eigenständige Versuch, die wunderbaren Erfahrungen meiner Kindheit noch einmal neu zu erleben. Betrachten Sie es als eine Art Einladung. Oder, ohne die Metapher überstrapazieren zu wollen: eine Eintrittskarte für unsere kollektiven Kindheitserinnerungen, egal, welcher Altersgruppe wir angehören. Es sind Karten zu Orten, die wir alle gemeinsam besucht haben. Es ist ein popkulturelles Familienalbum. Also nehmen Sie Platz, und erinnern Sie sich – nicht nur an die fiktiven Welten der Filme, sondern auch an Ihre ganz reale Welt, als Sie sie zum ersten Mal sahen. Den klebrigen Fußboden im Kino, den fleckigen Wohnzimmerteppich, den alten Fernsessel mit der Tagesdecke. Den ersten Weihnachtsfeiertag. Die Nacht im Autokino. Die Stunden, die Sie in der Videothek verbrachten. Die Menschen, die neben Ihnen saßen. Vielleicht war es ja Ihre Mutter oder Ihr Vater. Großeltern oder Geschwister. Freundin oder Freund. Ehefrau oder Ehemann. Oder es waren Ihre Kinder.

Cineastische Nostalgie besteht zu großen Teilen aus der Erinnerung an die Lebensumstände, unter denen wir einen Film gesehen haben, und an die Menschen, mit denen wir sie teilten. Ich hoffe, dass diese Karten und Essays es ermöglichen, zu diesen Momenten zurückzukehren. Und dass sie unsere Liebe zu jenen Filmen vielleicht noch vertiefen, indem sie uns vor Augen führen, warum sie so gut sind.

ANDREW DeGRAFF





DEUTSCHER TITEL: **Metropolis**

REGIE: **Fritz Lang**

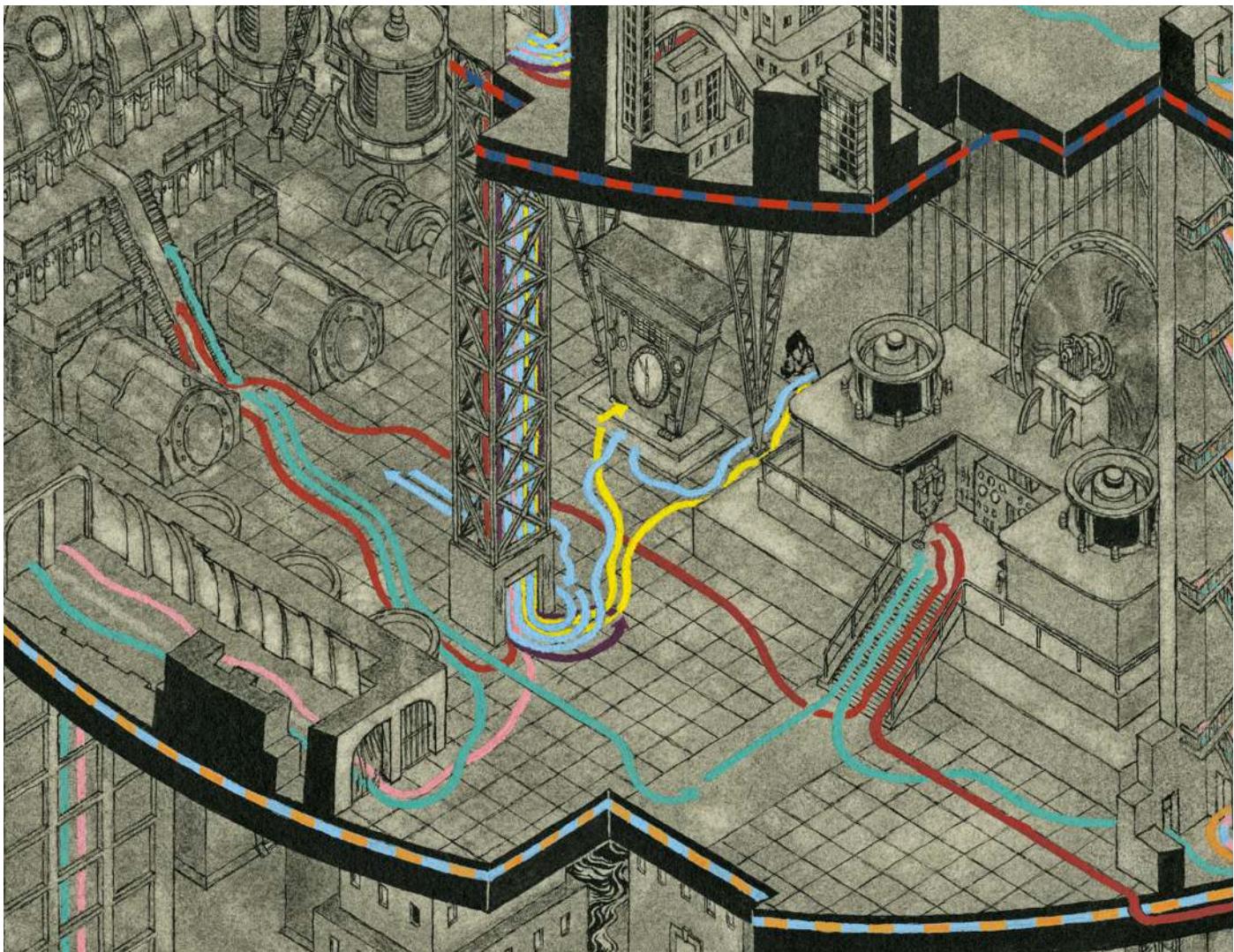
JAHR: **1927**

- **FREDER**
 - **JOH FREDERSEN**
 - **MARIA**
 - **C. A. ROTWANG (DER ERFINDER)**
 - **GROT**
 - **JOSAPHAT**
 - **DER SCHMALE**
 - **DER MASCHINENMENSCH**
 - **11811 (GEORGY)**
-

Paths of the Metropolis (2017)
Gouache und Zeichenkohle auf Papier
(41 x 56 cm)

Hat Fritz Lang Metropolis erfunden oder nur entdeckt? Als er 1924 in Manhattan eintraf – oder »Neuyork«, wie er es nannte –, wusste er gleich, dass er die vitalen und radikal symmetrischen Art-déco-Wolkenkratzer zu Protagonisten eines Kinofilms machen wollte. Er sprach mit seiner Frau Thea von Harbou über die Idee, und sie schrieb einen Roman dazu, den sie gemeinsam adaptierten. Inmitten der Wolkenkratzer errichtete Lang seinen Turm zu Babel, daneben lag Yoshiwara, das Rotlichtviertel Tokios. Dazwischen verliefen Schnellstraßen und Hochbahnen, und darüber erhoben sich Flugzeuge als Modelle an Drähten, die grazil ihre bedächtigen Runden drehten. Im Schatten der Wolkenkratzer platzierte er das Haus des Erfinders Rotwang, eine schlichte Hütte, in der sich Vergangenheit und Zukunft begegnen. Im Innern, hinter einem schweren Vorhang, steht ein Schrein, der Rotwangs unerwiderter Liebe, der verstorbenen Hel, gewidmet ist. In einem anderen Raum sitzt ein Roboterwesen im Stuhl unter einem Pentagramm. Der Maschinenmensch, entstanden durch die Symbiose aus Technik und Magie, wartet geduldig auf das Kommando, das ihn die Augen öffnen und aufstehen lässt – und damit auch Hel wieder zum Leben erweckt.

Metropolis ist melodramatisch, fieberhaft, theatralisch und durchdrungen von Neurosen und Ängsten, ohne sich dafür zu schämen. Als albtraumhafte Dystopie, in der Menschen auf ihre Funktionsweise beschränkt werden, während Roboter zum Leben erwachen, ist diese Vision alles andere als subtil. Zu Beginn des Films führt die Sozialarbeiterin Maria einen Haufen Waisen und Herumtreiber wie aus einem Dickens-Roman in den reichen Teil der Stadt, um ihnen zu zeigen, wie die Oberschicht lebt. Dort, in den ewigen Gärten, faulenzen die Kinder der Privilegierten



VERRAUCHTE ATMOSPHÄRE (oben)

DREW: *Metropolis* ist mehr Oper als Kino und steckt doch voller filmischer Virtuosität. Ich wollte die dampfende Atmosphäre einfangen, also habe ich mit Kreide über die Gouache gemalt, so die Kontraste verringert und eine sanfte Patina aus nebelverhangenen Formen erzeugt.

vor sich hin und jagen einander in Fantasiekostümen um die Zierbrunnen, während stolze Pfaue ihre Federkleider präsentieren. Freder, der Sohn von Joh Fredersen (dem Meister von Metropolis), verliebt sich auf den ersten Blick in Maria. Das wissen wir, weil er wie vom Blitz getroffen stehen bleibt, während er ergriffen die Hand auf sein Herz legt. Typisch für *Metropolis* und seine wild gestikulierenden Schauspieler, die Lang (am Set offenbar ein ziemlicher Tyrann) in großen Posen inszeniert. Schauspiel bedeutet hier Tanz, es ist eine Choreografie für die Kamera: Die Augen der Akteure sind weit aufgerissen, die Gesichter stark geschminkt, die Frisuren reinste Skulpturen. Mancher mag das als überdreht empfinden, aber die

Unruhe hat Methode, der Film folgt einer inneren Logik. Im Untergrund der Stadt leben die Arbeiter im Rhythmus der Stechuhr, bewegen sich in domestizierten Grüppchen fort und bilden brav eine Schlange vor den Aufzügen, die sie lautlos nach unten bringen. Sie wirken unnatürlich, weil die Stadt selbst unnatürlich ist – unüberschaubar und gewaltig. Sie sind ihr Produkt.

Wir sehen, wie ein Arbeiter beinahe von einer Uhr gekreuzigt wird, deren Zeiger außer Kontrolle geraten sind. Die Zeit ist in Metropolis weder linear noch rational, sondern brutal und aus den Fugen geraten. Obwohl der Mann zusammenbricht, als Freder die Szene betritt, bleibt er seiner Aufgabe verpflichtet: »Jemand MUSS die Maschine bedienen.« Doch wer bedient hier wen? Im dampfenden Unterbauch der Stadt erfährt Freder schließlich, dass die anonymen Massen von den Apparaturen seines Vaters verklagt werden. Entsetzt muss er dann mit ansehen, wie ausgerechnet die Herzmaschine (die Stadt ist ein Organismus) kollabiert und explodiert, wobei sie Menschen reihenweise verbrüht und schreiend und taumelnd in

alle Richtungen versprengt. In Freders Augen wird die Maschine damit zum Moloch, einer monströsen Visage, deren behelmte Hohenpriester die angstvoll kauernden Menschen die Stufen hinauftrieben, um sie an das unersättliche Stahlmaul zu verfüttern.

Jahrzehnte später nannte Fritz Lang den Film im Gespräch mit Peter Bogdanovich ein »albernes und dummes Märchen«. Er hatte schließlich auf die Kritiker gehört, die den Film bei seinem Erscheinen als naiv und dummlich, ja sogar herzlos bezeichnet hatten. Doch Lang und von Harbou waren damals nun mal in der Stimmung für Märchen gewesen, immerhin hatten sie gerade erst ihre großartige zweiteilige Adaption des *Ring der Nibelungen* fertiggestellt. *Metropolis* ist das futuristische Gegenstück dazu. Genau wie Rotwang fand sich das Paar in einem Wettschreit der Visionen zwischen Vergangenheit und Zukunft wieder.

Fredersen zwingt nun Rotwang, seinem Maschinenmenschen das Aussehen Marias zu verleihen, um ihn anschließend Unfreien unter den Arbeitern stifteten zu lassen. Ihr lasziver Tanz, bei dem ihre Gliedmaßen un-



LUSTGÄRTEN (oben)

A. D.: Der Oberbau von Metropolis ist die Heimat der Schönen und Reichen, ein Ort für Universitäten, Sportstadien, Gärten und Kathedralen. Darunter verbirgt sich der industrielle Kern der Stadt, ein weitverzweigtes Netz aus Maschinen, die das Luxusleben der Müßiggänger ermöglichen.

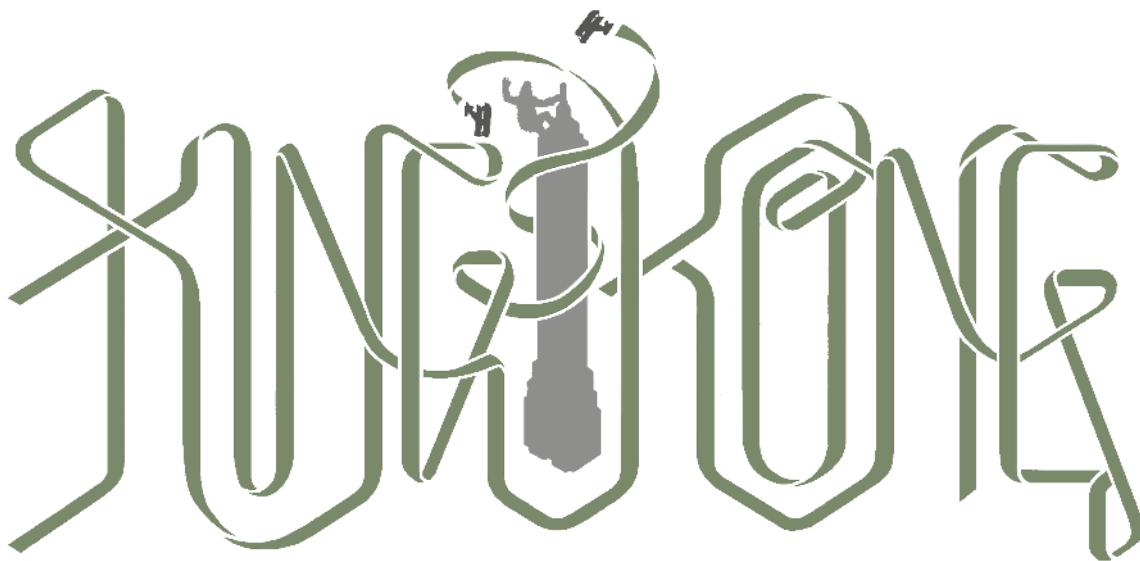
kontrolliert (wie die Zeiger der Uhr) zucken, beschwört einen Mob, der die Herzmaschine zerstört und dabei unfreiwillig die Stadt flutet. Die Menschen begreifen, dass sie betrogen wurden, und verbrennen die falsche Maria, entlarven sie als Roboter. Freder verfolgt Rotwang auf das Dach der Kathedrale und tötet dort den verrückten Wissenschaftler. Zusammen mit Maria handelt er schließlich eine Waffenruhe zwischen den Arbeitern und seinem Vater aus und wird zum neuen Herzstück der Stadt. Okay, das ist wirklich ein bisschen kitschig. Aber die wahre Leistung von *Metropolis* liegt auch eher in der unverblümten Dringlichkeit seiner Bilder. Jede Einstellung und jede Szene ist so

eindeutig und direkt wie ein Wolkenkratzer.

Nach *Metropolis* drehten Lang und von Harbou noch einen weiteren Science-Fiction-Film namens *Frau im Mond*. 1931 erschien *M*, der Tonfilm-Klassiker mit Peter Lorre. Zwei Jahre später wurde Adolf Hitler Reichskanzler, und Goebbels wollte von Lang wissen, ob er sich vorstellen könne, für ihn zu arbeiten. Statt zu antworten, flüchtete er über Paris nach Hollywood und drehte dort etwa dreißig weitere Filme, hauptsächlich Noirs wie *Gefährliche Begegnung*, *Straße der Versuchung*, *Heißes Eisen* und *Die Bestie*. Thea von Harbou blieb in Deutschland, trat in die NSDAP ein, und *Metropolis* – von Kritikern zerrissen und von Zensoren verstümmelt – geriet beinahe in Vergessenheit. Zum ersten Mal sah ich ihn auf VHS in einer nachkolorierten 80-Minuten-Version, die Hälfte der originalen Länge. Der Soundtrack war von Giorgio Moroder produziert worden, und man hörte Bonnie Tyler, Pat Benatar, Freddie Mercury und Adam Ant. Was natürlich *großartig* war, aber sicher nicht im Sinne Fritz Langs. Erst 2010 gab es wie-

der eine Version, die dem Original nahekam.

Doch obwohl der Film lange aus dem Bewusstsein der Öffentlichkeit verschwunden war, wuchs die Stadt darin immer weiter. Neue Viertel entstanden, Stadtteile wie Coruscant (aus den *Star Wars*-Prequels), Gotham City (aus Tim Burtons *Batman*) oder die wüst zusammengewürfelte urbane Kulisse aus George Millers *Schweinchen Babe in der großen Stadt*. Vom regen Nachtleben angezogen siedelten sich neue Bewohner wie Clark Kent, Darth Vader, C-3PO, Dr. Seltsam, die Replikanten aus *Blade Runner*, Sam Lowry aus *Brazil* und zahlreiche andere hier an. Während das Kino wuchs, nahm *Metropolis* immer mehr Gäste auf, umhüllte uns, schuf noch mehr Platz in seinen Türmen und finsternen Seitengassen. Dort leben wir immer noch. Schaut auf die bunten Lichter, aber denkt lieber nicht an die vielen Menschenopfer, die ihnen gebracht wurden. •



» Ist das das Schiff der Filmleute?«, fragt ein Mann einen New Yorker Hafenwächter. »Ja, das ist das Filmschiff«, lautet die Antwort. »Gehen Sie etwa mit auf diese verrückte Fahrt?« Gemeint ist ein Schiff, das von Carl Denham gechartert wurde, einem »Wahnsinnigen«, der »nichts fürchtet«. Denham ist Filmregisseur, bekannt für seine aufsehenerregenden Dokumentationen über Rhinozerosse, Tiger und Löwen, die er auf der ganzen Welt gedreht hat. Doch jetzt hat er eine noch viel größere Trophäe vor Augen.

Die Männer gehen an Bord, um mit Denham zu sprechen, und noch eine Weile lang wird in *King Kong* wirklich viel geredet. Der Anfang bietet wenig Action, dafür jede Menge Informationen über die Reise, den mitgebrachten Sprengstoff, die Nervengasbomben und den zu erwartenden Monsun-Regen. Denham hat alles, was er für die Reise braucht, bis auf eins: Ihm fehlt eine schöne Frau. Denn er hat sich die Kritik an seinen bisherigen Filmen zu Herzen genommen und weiß, dass ihm zum großen Kassenschlager die romantische Komponente fehlt. (So ging es dem echten Regisseur Merian C. Cooper übrigens auch.)

Also begibt sich Denham auf die Suche nach einer Heldin und findet sie in Ann (Fay Wray), die neben einem Obststand vor Hunger fast zusammenbricht. Wie die biblische Eva will auch sie einen Apfel entwenden, doch Denham (die Schlange?) entwendet stattdessen sie. Er kauft ihr ein Kleid und macht Testaufnahmen mit einer Handkamera, weist sie an, verängstigt zu schauen, als würde sie etwas Furchterregendes erblicken. Zwanzig Filmminuten später wird sie das nicht mehr nur spielen.

Die Metaebene ist ganz offensichtlich. Denham will den größten Film aller Zeiten drehen, genau wie Cooper und Schoedsack. Die beiden Regisseure möchten ihr von der Wirtschaftskrise gebeuteltes Publikum mit

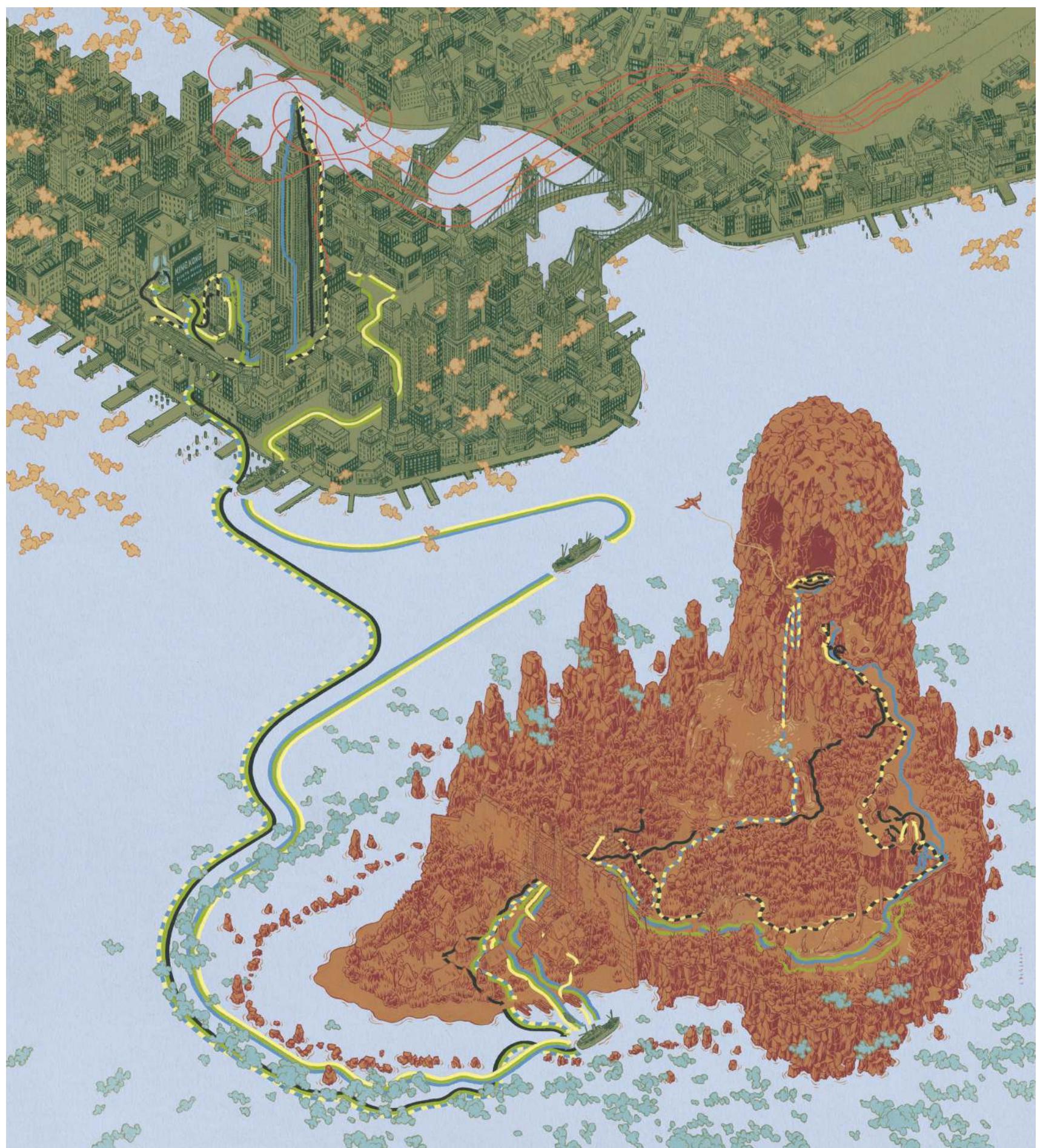
DEUTSCHER TITEL: **King Kong und die weiße Frau**

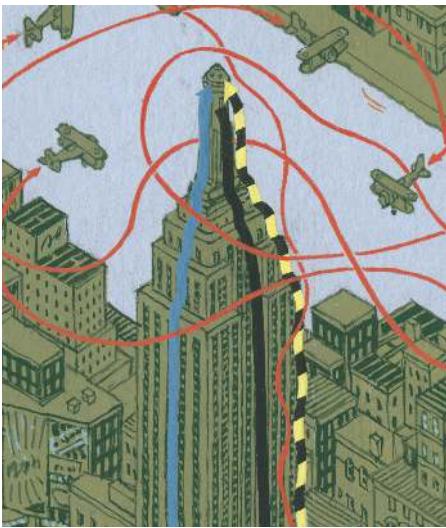
REGIE: **Merian C. Cooper & Ernest B. Schoedsack**

JAHR: **1933**

- KING KONG
- ANN DARROW
- JACK DRISCOLL
- CARL DENHAM
- JAGDFLUGZEUGE
- PTERODACTYLUS

Paths of Kong (2016)
Gouache auf Papier
(48 x 53 cm)





AUF DEM DACH DER WELT (oben)

A. D.: 1933 war das Empire State Building noch nagelneu und gerade mal zwei Jahre alt. Vermutlich klettert Kong hinauf, weil es ihn an die Berge seines heimischen Dschungels erinnert – er will Ann nach Hause bringen. Doch die moderne Welt mit ihren Wolkenkratzern und Flugzeugen schneidet ihm den Weg ab und radiert ihn schließlich einfach aus.

Gorillas, Eingeborenen und Dinosauriern beeindrucken. Alles, nur kein Alltag. Schon komisch: Denham will etwas erschaffen, was noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat, doch der Film, den wir sehen, könnte nicht formelhafter sein. Vom Schoßäffchen des chinesischen Kochs bis zu den ständigen Gesprächen über die »Schöne und das Biest« – Kongs erster Auftritt wirft seine Schatten weit voraus. Als Denham gefragt wird, wonach er sucht, beschreibt er ein mächtiges Monster, das von der Liebe bezaubert wird, als wüsste er längst, was passieren wird.

Doch *King Kong* wollte auch gar nicht innovativ sein. *Tarzan* war bereits ein Riesen Erfolg gewesen, genau wie diverse Filme über *Die vergessene Welt*. RKO Pictures finanzierte *Kong*, weil dem Studio klar war, dass mit einem Riesengorilla und einer kreischenden hübschen Frau nicht viel schiefgehen konnte. Was *King Kong* über die Masse erhob, war die schlichte Tatsache, dass er alles besser mache. Cooper und Schoedsack verstanden ihr Handwerk; sie waren bereits rund um die Welt gereist und hatten unter anderem das Melodram *Chang* gedreht, im nordöstlichen Thailand, wo Schoedsack beinahe von Elefanten zertrampelt worden wäre. Genau wie Denham wollten sie sich jetzt selbst übertragen. Also benötigten sie Special Effects und heuerten Willie O'Brien, den Mentor von Ray Harryhausen, für die innovativen

Stop-Motion-Kreaturen und Schnitt-Techniken an. Sie wollten, dass Kong nicht wie ein Effekt wirkte, sondern wie ein echter Affe, das »Achte Weltwunder«.

Außerdem wussten sie, wie man einem Film Struktur verleiht. Der Anfang mag sich ein wenig ziehen, aber er baut auch eine Menge Spannung auf. Bevor wir das Monster zum ersten Mal sehen, nimmt uns Denham auf eine nirgends verzeichnete Insel mit, einen nebelverhangenen Ort, an dem geheimnisvolle Trommeln erklingen. Als wir die Insel betreten, finden wir uns inmitten eines Festakts der Eingeborenen wieder, die eine Jungfrau mit Blumen weihen, während sie im wahrsten Sinne des Wortes einen Affentanz aufführen. Sie leben außerhalb einer riesigen Mauer, hinter der sich etwas verbirgt, das sie fürchten, etwas, »das kein weißer Mann je gesehen hat«.

Die Eingeborenen sind völlig begeistert von Ann und wollen sie Denham abkaufen. Sie benutzen Laute, die mich an Huttisch erinnern – die erfundene Sprache, die Jabba in *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* spricht. Aber so ist *King Kong* eben; er hat so viele Filme inspiriert, dass er mittlerweile selbst wie eine einzige Collage aus Popkultur-Zitaten wirkt. Die Insel Skull Island ist ein offensichtlicher Vorläufer des Jurassic Park und eine Inspiration für das Savage Land der Marvel-Comics. Und wer durfte nach *King Kong* nicht noch alles New York verwüsten: *Godzilla*, die *Gremlins*, die schleimigen Aliens aus *Independence Day* oder das Monster aus *Cloverfield* – um nur ein paar zu nennen.

Nach etwa zweiundvierzig Minuten hält *King Kong* zum ersten Mal seinen Schädel in die Kamera. Angekündigt von seinem Urschrei und dem Geräusch umstürzender Bäume kommt er aus dem Dschungel stolziert und glotzt Ann mit großen Augen an. Vermutlich ist er sogar noch erstaunter als sie. So etwas wie ihn hat sie noch nie gesehen, aber so etwas wie sie haut ihn um: eine schneeweisse Frau mit Haaren in der Farbe einer Banane. Sie schlägt wild um sich und wehrt sich, so gut es geht, aber er schnappt sie einfach und trägt sie davon. Wie so viele Filmmonster sehnt er sich nach einer Braut.

Denham und Driscoll nehmen sofort die Verfolgung auf und finden sich bald inmitten diverser Dinosaurier-Attacken wieder. Es wird viel herumkommandiert und gerannt, Menschen kreischen und sterben. Kong wehrt alle Angreifer ab, brüllt und trommelt auf seine Brust, wobei sein weiches Fell sich sanft kräuselt. Er mag ein Monster sein, äh-

nelt aber mehr uns als den Dinosauriern. Er liebt Ann, während die Reptilien einfach nur zu Mittag essen wollen.

Zu seiner Zeit war *Kong* eine einzigartige technische Meisterleistung, und vermutlich haben sich die Kinogänger tatsächlich vor ihm gefürchtet. Heute sieht alles sehr, sehr künstlich aus – eindeutig in Hollywood gedreht und nicht auf einer Insel westlich von Sumatra. Auch die Monster kommen mir mittlerweile eher kuschelig als gruselig vor. Mein Favorit ist das Reptil, das sich ein Seil hinaufwindet, um zu Driscoll zu gelangen. Platz zwei geht an den T-Rex wegen seines drolligen Fauchens. Es stimmt mich jedes Mal aufs Neue traurig, wenn Kong ihn tötet, indem er seine Kiefer auseinanderdrückt, bis das Blut herausläuft.

Das Artifizielle tut dem Charme aber keinen Abbruch; ich glaube nicht, dass jemals irgendjemand dachte, das sei alles echt. Egal, wie realistisch Kunst wirkt, jeder weiß, dass sie künstlich ist. Darin liegt ja das Vergnügen: Es gibt keine Monster, die wir nicht selbst erschaffen haben. Wir versetzen uns in jene Welt, erwecken sie zum Leben und machen sie damit größer, als sie ist. Auch Kong wächst im Laufe des Films, weil die Tragödie es so verlangt. Der gefangene Gott gurrt noch ein letztes Mal für Ann und streicht sich über die Einschusslöcher der Flugzeugkanonen, die sein Herz durchsiebt haben. Er starrt auf sein eigenes Blut, bevor er hinunter auf die Straße stürzt, bezwungen von der Schönheit der Liebe, genau wie von Denham vorhergesagt. Wir unterdrücken eine Träne, denn wir haben den gigantischen Grobian ins Herz geschlossen, und warum auch nicht? Wir haben ihn schließlich erschaffen.

King Kong mag für vieles stehen, aber im Grunde ist er ein Abgesang auf das Zeitalter der Abenteuer und Expeditionen. Erst die vollständige Erkundung des amerikanischen Westens hat das Western-Genre hervorgebracht, und *King Kong* konnte erst entstehen, als die Technologie endgültig die Natur unterworfen hatte. Wir durchkämmen den Globus und finden doch immer nur uns selbst. Wir leiden wie Alexander der Große, denn es gibt keine unentdeckten Länder mehr. All das ist dem Film bewusst. Das erste Bild zeigt das RKO-Logo, einen Funkturm, der den Erdball überragt und Morsezeichen sendet. Die Botschaft lautet: »Wir haben die Monster und Mythen vom Planeten verjagt und enthüllt, dass es weder Skull Island noch andere vergessene Welten gibt. Aber verzweifelt