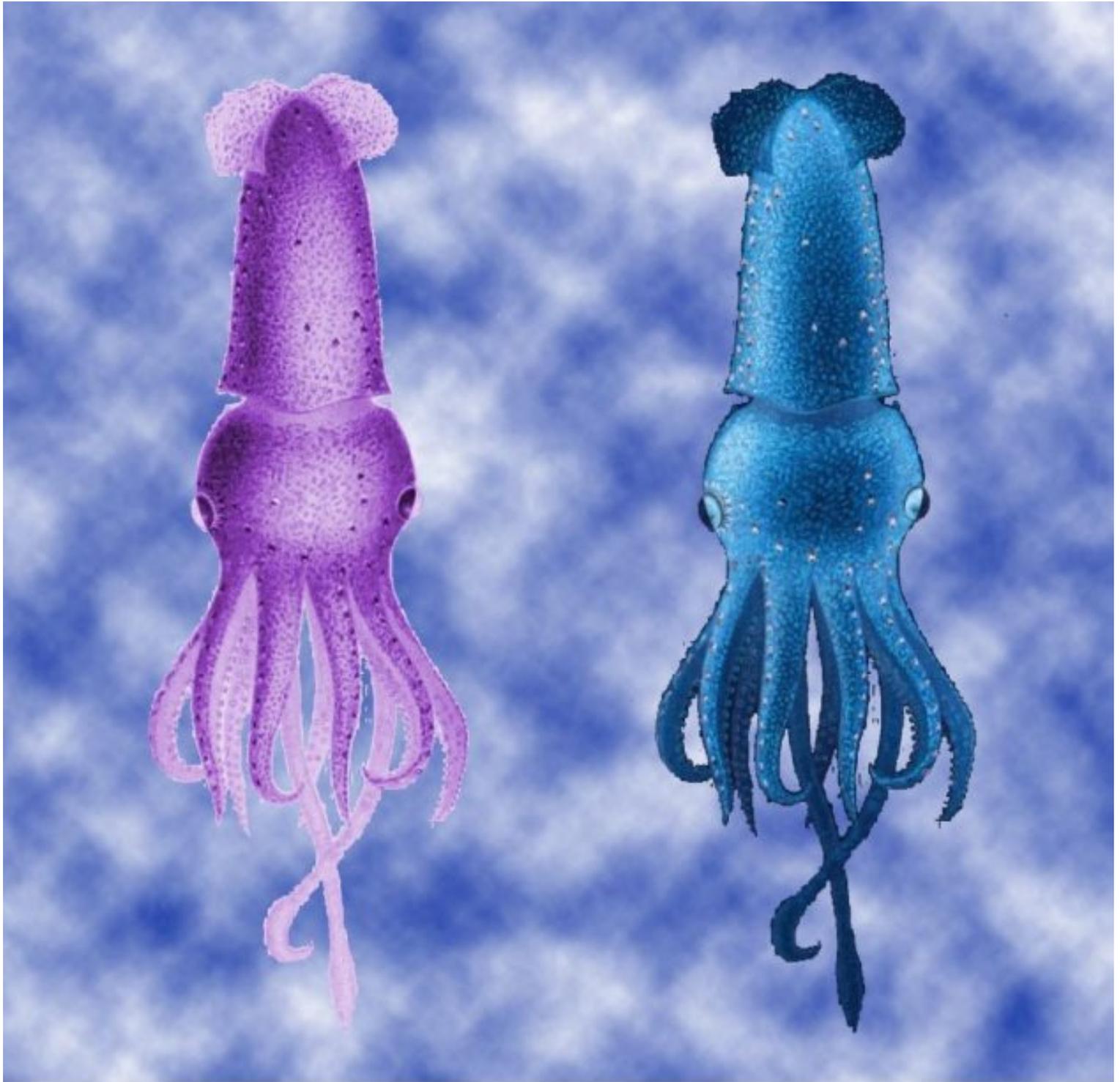


# First Contact: Arrival

Author : Spax

Categories : [Betrachtungen](#)

Date : 21. November 2017



Gestern habe ich mir einen Film angeschaut, der heißt *Arrival* und dreht sich um den Besuch von Außerirdischen.<sup>1</sup> Natürlich wieder mit viel Militär und kurz vorm Weltkrieg – das zeigt, daß wir noch lange nicht bereit sind für Kontakt. Ansonsten ging es um Kommunikation. Im Film hatten die ETs eine graphische Schriftsprache, die aus Kreisen bestand, welche mit Tintenspritzern und -klecksen versehen waren. Die Fremden sahen aus wie Kalmare, sie hatten sieben „Beine“ oder „Fangarme“, daher wurden sie „Heptapoden“ genannt. Sie gaben so „Grunzlaute“ von sich, wie es oft dargestellt wird bei Kommunikationen unter Wasser.

Die Erscheinung der Raumschiffe war *sehr* an den StarTrek-Film angelehnt, wo das Raumschiff mit den Walen kommuniziert (*Zurück in die Gegenwart*). Sehr ähnlich. Überhaupt sehr schlicht umgesetzt, der Film. Da ging es dem Regisseur vorwiegend darum, die Idee zu verwirklichen, denke ich, oder er hatte kein großes Budget. Obwohl, es waren natürlich eine ganze Legion Grafiker beteiligt. Dennoch, insgesamt etwas phantasielos, die ganze Machart des Films, wo doch sonst gerade bei solchen Filmen kein Register ausgelassen wird. Macht nichts, war okay.

Sehr gut dargestellt war die Idee mit der *Zeit*. Die Hauptdarstellerin (Louise) hat ständig „Flashbacks“. Da der Film mit der Geburt ihrer Tochter beginnt, kurz das Aufwachsen zeigt und daß die Tochter als junge Frau (vielleicht um die zwanzig) an einer Krankheit stirbt, glaubt man die ganze Zeit, diese Flashbacks wären eine Rückschau. Vielleicht aber sind sie die ganze Zeit eine *Vorschau*, also quasi „Flashfowards“ gewesen. Vor allem hat Louise intensive Flashbacks während der direkten Interaktion mit den Außerirdischen. Man bekommt ein wenig den Eindruck, als stünden die Außerirdischen in Kontakt mit der Tochter oder als sei die Tochter vielleicht sogar als Heptapode „wiedergeboren“ oder stünde in Verbindung mit dieser Zivilisation.



Doch eigentlich geht es um die „Öffnung der Zeitportale“, das ist aber der Plot am Ende des Films: Die Außerirdischen bringen eine „Universalsprache“, welche die „Tore der Zeit“ zu öffnen vermag. Die Protagonistin kann zum Schluß diese komplexe Sprache lesen, und man erfährt, daß sie die gesamte „Zukunft“ sehen kann. Dabei ist nicht klar, ob sie diese Fähigkeit nun durch die Beschäftigung mit der neuen Sprache erhält oder ob Louise diese Fähigkeit vorher schon hatte. Auch das macht den Film interessant – daß man dies nicht weiß. Auf diese Weise wird im Film das Element der linearen Zeit aufgehoben. Das ist toll gemacht, wie ich finde. Denn erst am Ende der Geschichte, wenn die außerirdischen Besucher die Erde wieder verlassen, wird klar, daß Louise während dieser Arbeit ihren Mann erst kennenlernt, der dann der Vater ihrer Tochter sein wird. Doch wieder wird das Lineare darin verwischt, indem sie denkt: „Ich hatte vergessen, wie gut es sich anfühlt, in deinen Armen zu liegen.“ Das deutet wiederum darauf hin, daß sie die „Zukunft“ bereits vorher kennt. Toll gemacht, dieses Spiel mit der Zeit.

Die Fremden sagen, Louise könne „die Zukunft sehen“, und die fremde Zivilisation würde in dreitausend Jahren mit der Menschheit kommunizieren oder interagieren. Auch, daß diese Zusammenarbeit mit den Menschen wichtig sei – für beide Zivilisationen vermutlich, aber auch dies bleibt offen. Im Moment bringen die Fremden erstmal die Universalsprache, anhand derer die Welt der Menschen sich entwickeln kann, neue Impulse bekommt und durch dieses Sprachsystem in der Lage ist, die Zeit „aufzubrechen“. Wirklich toll gemacht, eine tolle Idee.

All der „einfältige Klump“, wie diese Militäreinsätze oder diesem idiotischen Lapsus, daß zwar alle Grafiken der Universalsprache irgendwann scheints „müheles“ verstanden werden, dann aber – hups – ein Übersetzungs“fehler“ auftaucht für das essentielle Wort „Sprache“ und zum Zweck eines dramatischen Handlungsstrangs als „Waffe“ übersetzt wird, sei mal außen vor gelassen.

(Spax 21.11.17)

1. Die Story basiert auf einer Kurzgeschichte von **Ted Chiang**: *Story of Your Life* (1998); diese ist als [PDF](#) (engl.) im Internet zu finden.