

DER BEGRIFF DER VERFREMDUNG IN DER SCIENCE-FICTION-THEORIE. EIN KLÄRUNGSVERSUCH*

Simon Spiegel

Der Terminus *Verfremdung* gehört zum festen Vokabular der SF-Forschung, seit Darko Suvin den Modus¹ in seiner *Poetik der Science Fiction* als „kognitive Verfremdung“ definiert hat.² Fast alle Autoren sind sich einig, dass SF die von ihr dargestellten Dinge in irgendeiner Weise verfremdet. Darüber hinaus herrscht aber wenig Einigkeit; wie so oft bei scheinbar allseits akzeptierten Begriffen versteht jeder etwas anderes unter Verfremdung. Dies ist auch nicht weiter erstaunlich, denn nicht nur Suvin verwendet den Terminus widersprüchlich, Verfremdung ist auch ausserhalb der SF-Theorie ein alles andere als einheitliches Konzept. In diesem Artikel versuche ich, einige Aspekte des Verfremdungsbegriffes in Bezug auf die SF zu klären.

* Der vorliegende Artikel ist eine komprimierte Fassung eines Kapitels meiner Dissertation *Die Konstitution des Wunderbaren. Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films*, die Ende des Jahres bei Schüren erscheinen wird.

1 Suvin selbst spricht nicht von Modus, sondern von Gattung respektive Genre; zur Unterscheidung Modus/Genre siehe Spiegel (2003).

2 Suvin benutzt den Terminus *estrangement*; je nach Autor und Kontext wird Verfremdung in der englischsprachigen Literatur auch mit *alienation* oder *defamiliarization* übersetzt, der Sprachgebrauch ist hier leider alles andere als einheitlich.

Dazu werde ich zuerst den Begriff der Verfremdung generell diskutieren und dann genauer auf Suvins Verwendung eingehen.³ Ich stütze mich dabei wesentlich auf meine in *Wege der Weltdarstellung* (2003) erarbeitete Definition der SF; Meine Überlegungen beziehen sich in erster Linie auf den SF-Film, doch lassen sie sich größtenteils auf die Literatur übertragen.

Verfremdung

Im deutschen Begriff „Verfremdung“ treffen sich zwei unterschiedliche Traditionslinien, nämlich jene des *ostranenie*-Konzepts von Viktor Šklovskij und das Brechtsche Konzept des *V-Effekts*. Obwohl es zwischen diesen Ansätzen Überschneidungen und Berührungspunkte gibt, sind sie nicht identisch.⁴ Im deut-

3 Ich gehe hier nur auf den Begriff der Verfremdung, nicht aber auf den der Kognition ein, der bei Suvin ebenfalls eine zentrale Rolle spielt. Dieser Artikel ist deshalb auch nicht als umfassende Kritik des Suvin'schen Ansatzes zu verstehen.

4 Brecht kam zwar mit den Konzepten der Russischen Formalisten, zu deren Kreis Šklovskij gehört hat, in Berührung, ein direkter Einfluss Šklovskijs auf Brecht ist aber nicht nachweisbar – wohl aber waren Brechts Überlegungen zum Epischen Theater

schen Begriff Verfremdung werden die beiden Konzepte aber meist unterschiedslos vermischt; dies nicht zuletzt, weil die Rezeption der Russischen Formalisten im deutschen Sprachraum relativ spät einsetzte und die *ostranenie* deshalb lange fast ausschliesslich vor dem Hintergrund der Brecht'schen Theorie diskutiert wurde.

Das Konzept der Verfremdung nimmt einen prominenten Platz in zahlreichen ästhetischen Theorien des 20. Jahrhunderts ein: Für die Russischen Formalisten ist es ebenso zentral wie für die Surrealisten und viele postmoderne Autoren oder – im Bereich der Filmtheorie – für den Neoformalismus. In der theoretischen Diskussion wurde Verfremdung deshalb immer weiter gefasst und ständig auf neue Gebiete ausgeweitet, so dass sie heute als allgemeines kunsttheoretisches Prinzip erscheint. Eine ausführlichere Diskussion dieses Begriffsfeldes würde den Rahmen dieses Artikels sprengen und wäre auch nicht sehr hilfreich,⁵ hier muss es vielmehr darum gehen, den Begriff der Verfremdung möglichst eng zu fassen, so dass er sich als analytisches Instrument einsetzen lässt.

Das Konzept der *ostranenie* – wörtlich: „Seltsammachen“ (Lachmann 1970: 228) – wurde von Šklovskij 1916 in dem Aufsatz *Kunst als Verfahren* eingeführt (Šklovskij 1969). Šklovskij bezeichnet damit das Aufbrechen etablierter Sehgewohnheiten: Im Alltag nehmen wir die meisten Gegenstände nur oberflächlich wahr, *sehen* sie aber eigentlich nicht mehr als das, was sie wirklich sind. Damit wir die Dinge wieder sehen können,

müssen wir unsere automatisierte ‚blinde‘ Wahrnehmung überwinden, und dies gelingt uns nur, wenn uns die Gegenstände zuerst ‚fremd gemacht‘ werden. Dieser Vorgang, das ‚Fremdmachen des Bekannten‘, ist gemäss Šklovskij die wesentliche Aufgabe von Kunst.

Wie Renate Lachmann (Lachmann 1970) und Frank Kessler (Kessler 1996) beide anmerken, ist *ostranenie* schon bei Šklovskij ein mehrschichtiger, schwer zu fixierender Begriff, der Vorgänge auf unterschiedlichen Ebenen beschreibt. So versteht er *ostranenie* zum einen als Unterscheidungskriterium zwischen Kunst und Nicht-Kunst. „Diese Differenzierung findet allerdings zunächst in der Rezeption zuzuordnen“ (Kessler 1996: 54). Gleichzeitig beschreibt Šklovskij *ostranenie* aber auch spezifische formale Verfahren und siedelt sie somit auch als stilistisches Mittel *innerhalb* eines Textes an – zum Beispiel durch neue Sprachbilder oder ungewohnte Erzählstrategien. Ein dritter Aspekt ist die Rolle von *ostranenie* in der Kunstgeschichte: Jeder noch so revolutionäre Stil verliert einmal seinen Neuheitscharakter, wird kanonisiert und ‚normal‘. Durch bewusstes Abrücken von der etablierten Norm werden erstarrte künstlerische Verfahren ihrerseits wieder fremd gemacht und ent-automatisiert. Kunstgeschichte präsentiert sich demnach als eine ständige Abfolge von Erstarrung und Ent-Automatisierung. Wie Kessler schreibt, ist *ostranenie* somit bereits bei Šklovskij ein Konzept, das unterschiedliche Phänomene benennt:

Zwar geht es immer um dasselbe Prinzip – den abweichenden Charakter einer Form in Hinsicht auf eine gegebene Norm –, doch es tritt auf verschiedenen Ebenen in Erscheinung. Gerade weil es

für den späten Šklovskijs von Bedeutung (Lachmann 1970: 246–248).

5 Siehe dazu auch die Beiträge in Helters (1984b).

so vielseitig ist, einmal als ästhetisches Verfahren innerhalb eines Textes auftritt, dann als allgemeines Gesetz der historischen Formentwicklung, schließlich als Mittel, um Kunst und Nicht-Kunst voneinander zu unterscheiden, besteht die Gefahr, dass es zu einer Art Passepartout-Begriff wird (Kessler 1996: 56).

Bertolt Brechts Definition von *Verfremdung* entspricht zwar weitgehend Šklovskijs *ostranenie* – „Eine verfremdende Abbildung ist eine solche, die den Gegenstand zwar erkennen, ihn aber gleichzeitig fremd erscheinen lässt“ (Brecht 1964: 32) –, bei ihm erhält der Begriff aber zusätzlich eine dezidiert diktatorische und politische Note und wird klar auf die Rezeption bezogen: Der Verfremdungseffekt, *V-Effekt*, verhindert eine Einfühlung des Publikums. In Brechts Epischem Theater darf der Zuschauer nicht in das Dargestellte ‚eintauchen‘ und es als ‚natürlich gegeben‘ betrachten, vielmehr soll das Geschehen auf der Bühne – und analog dazu die gesellschaftlichen Verhältnisse – als etwas von Menschen Gemachtes sichtbar werden. Im Sinne des dialektischen Materialismus werden auf diese Weise „gesellschaftliche Zustände als Prozesse“ (Brecht 1964: 34) erkennbar; *V-Effekte* dienen dazu, den kritischen Blick des Publikums zu schärfen und es für gesellschaftlich-politische Vorgänge zu sensibilisieren. Anders als Šklovskij versteht Brecht Verfremdung auch weniger als allgemeines Kunst-Prinzip, sondern mehr als einen gezielten Effekt, ein Unterschied, auf den auch Peter Brooker hinweist:

A distinction should be made, however, between this [Šklovskij's] view of art and strategies employed by Brecht and other modernist and avant-garde artists

of the early decades of the century. In this art [...] the aesthetic and perceptual effects identified by Shklovsky were radicalized, both in the sense that the languages and forms employed were more conspicuously ‚estranged‘ than in previous art, and in the general intention to exert a profound psychological or ideological effect upon its readers or audiences (Brooker 2003: 90).

Ist Verfremdung bei Šklovskij primär ein formales Phänomen auf der Ebene des Textes,⁶ hat es bei Brecht auch eine metafiktionale Dimension: Nicht nur der dargestellte Gegenstand soll fremd gemacht werden, sondern auch die fiktionale Illusion an sich soll durchbrochen werden. Bei beiden Autoren ist Verfremdung aber ein im weitesten Sinne stilistisches Verfahren, das die Art und Weise beschreibt, wie bestimmte fiktionale Inhalte vermittelt werden; Šklovskij spricht unter anderem von ungewohnten Sprachbildern und Erzählstrategien, Brecht in Bezug auf das Theater von eher handwerklich-technischen Elementen wie einer distanzierten Spielweise und Spruchbändern, die alle das Ziel haben, die diegetisch-realistische Illusion zu unterlaufen.

Suvin, der selbst auch Deutsch spricht, geht nun zwar – ohne die beiden Traditionslinien in irgendeiner Form zu unterscheiden – explizit von Šklovskij und Brecht aus (Suvin 1979: 26),⁷ führt den

6 Von Šklovskijs Verwendung der *ostranenie* zur Definition von Kunst überhaupt möchte ich hier absehen, denn wenn es sich bei der *ostranenie* um ein Merkmal jeder Form künstlerischen Ausdrucks handelt, wird es äusserst problematisch, damit gleichzeitig auch ein isolierbares Phänomen auf der Ebene des Textes zu bezeichnen.

7 Ein weiterer Autor, dessen Werk für Suvin

Begriff der Verfremdung aber in ein neues Gebiet ein, indem er ihn als *Gattungsmerkmal* versteht: „In der SF ist die Haltung der Verfremdung – die von Brecht anders verwendet wird, nämlich innerhalb eines noch immer vorwiegend ‚realistischen‘ Parabelkontextes – zum *formalen Rahmen* des Genres geworden (Suvin 1979: 26).

Was bei Šklovskij und Brecht noch ein stilistisches Mittel ist, das an bestimmten Stellen eines an sich realitätskompatiblen Textes auftreten kann, ist gemäss Suvin in den verfremdeten Gattungen – zu denen er neben der SF auch Märchen und Mythos zählt – zum formalen Gattungsrahmen geworden. Suvin verkelt sich an dieser Stelle gleich in mehrere Widersprüche: Eine wesentliche Erkenntnis von Šklovskij und den Russischen Formalisten ist gerade, dass sich auch vorderhand ‚realistische‘ Texte fortlaufend Verfremdungseffekte bedienen (Parrinder 2001: 37), die Gegenüberstellung von verfremdeten und – in Suvins Terminologie – naturalistischen

einen wichtigen Ausgangspunkt darstellt. Die Unterscheidung von Verfremdung und Entfremdung übernimmt Suvin von Bloch, wobei er Verfremdung mit *estrangement* und Entfremdung mit *alienation* übersetzt (siehe dazu die von Suvin besorgte Übersetzung eines kurzen Blochschen Textes: Bloch 1970). Wie Brecht steht auch Bloch in der Tradition des dialektischen Materialismus, was für den erklärten Marxisten Suvin von grosser Bedeutung ist. Für unsere Zwecke ist Blochs Ansatz allerdings nicht sehr hilfreich, denn er versteht Verfremdung sehr allgemein als Effekt: „ihr genuines Feld ist und bleibt in der Zurüstung eines epatierenden Fernspiegels über allzu Vertrautem“ (Bloch 1962: 89); konkrete Wirkungsweisen und Mechanismen der Verfremdung in Texten oder Filmen untersucht Bloch nicht.

Gattungen, ist somit aus formalistischer Sicht äusserst fragwürdig.⁸ Der Widerspruch zwischen der formalistischen *ostranenie* und Suvins Ansatz entsteht, weil Suvin in seinem Verfremdungskonzept zwei unterschiedliche Aspekte vermischt, nämlich die Beschaffenheit der fiktionalen Welt – Suvins verfremdete Gattungen sind nichts anderes als wunderbare, ‚nicht-realistische‘ Gattungen⁹ – und die stilistischen Mittel, derer sich ein Text bedient; Verfremdung beschreibt für Suvin somit sowohl formale als auch fiktionale Aspekte. Suvin spricht zwar vom formalen Rahmen eines Genres und zitiert auch die hier bereits angeführte brechtsche Verfremdungsdefinition, bei ihm ist Verfremdung jedoch eindeutig kein rein formales Phänomen. Folgt man dem Brecht’schen Ansatz – „Eine verfremdende Abbildung ist eine solche, die den Gegenstand zwar erken-

8 Suvin schreibt zur Verfremdung, dass „[d]ieses Konzept [...] zuerst anhand nichtnaturalistischer Texte von den russischen Formalisten entwickelt [wurde] (Šklovskijs ‚ostranenie‘, 1917)“ (Suvin 1979: 25 f.). Zumindest in Bezug auf den zitierten Šklovskij-Text stimmt das aber nicht: Šklovskij geht bei seiner Darlegung der *ostranenie* keineswegs nur von wunderbaren Texten aus. Vielmehr entwickelt er den Begriff anhand von Texten Leo Tolstoj’s (Šklovskij 1969: 13–23), der gemeinhin als Realist gilt. Zwar führt Šklovskij auch Beispiele aus Märchen an, er betont aber immer wieder, dass die *ostranenie* ein Merkmal dichterischer Sprache überhaupt ist und keineswegs nur dem Märchen vorbehalten ist. Es ist unklar, wie Suvin dazu kommt, verfremdet als nicht-realitätskompatibel zu verstehen, Šklovskijs Text legt diese Verbindung auf jeden Fall nicht nahe.

9 Zur Unterscheidung von realitätskompatiblen und wunderbaren Welten siehe Spiegel (2003).

nen, ihn aber gleichzeitig fremd erscheinen lässt“ (Brecht 1964: 32) –, dann würde daraus folgen, dass Märchen, Fantasy und SF ihre wunderbaren Elemente permanent fremd machen. Dies trifft freilich nicht zu; im Märchen treten zwar nicht-reali-tätskompatible Figuren auf, diese sind aber nicht ‚fremd‘ in dem Sinne, dass sie den Rezipienten überraschen und das Gelesene oder Gesehene entautomatisieren würden. Verfremdung besteht sowohl bei Šklovskij als auch bei Brecht darin, dass etwas Alltägliches seiner Gewöhnlichkeit enthoben wird. Eine Fee oder ein sprechendes Tier im Märchen sind aber keine alltäglichen Gegenstände, besitzen keinen Referenten in der empirischen Realität und können deshalb schwerlich eine verfremdete Ab-bildung eines existierenden Gegenstandes sein. Gerade das klassische Volks-märchen ist eine der typisiertesten, in Šklovskijs Sinne kanonisiertesten Gat-tungen.¹⁰

So unterschiedlich und vieldeutig Ver-fremdung bei Šklovskij und Brecht auch angelegt ist, der Begriff benennt bei bei-den primär rhetorische Verfahren, „die Spezifik jeder poetischen Sprache in ih-rer Abweichung von der pragmatischen Sprache des Alltags“ (Helmers 1984a: 26 f.). Suvin dagegen bezeichnet damit – wenn er „naturalistische und verfremde-te Gattungen“ unterscheidet – das Ver-

hältnis der fiktionalen Welt zur empiri-schen Realität. Dies ist umso wider-sprüchlicher, als Suvin zwar davon spricht, dass Verfremdung den „formalen Rahmen“ von SF, Märchen, Mythos etc. bildet, er damit aber offensichtlich keine formale Kategorie, sondern die Be-schaffenheit, die Ontologie der fiktiona-len Welt bezeichnet.

In „Spiegel“ (2003) habe ich SF als das *technizistische Wunderbare* definiert, in ihr erhalten wunderbare, unmögliche Dinge – im Gegensatz zum Märchen oder zur Fantasy — ein (pseudo-)realistisches Gewand. Ein Beamer ist nicht ‚wahr-scheinlicher‘ oder plausibler als eine zaubernde Fee, da er sich aber einer *technisch-wissenschaftlichen Ikonographie* bedient, erscheint er mit unserer Welt kompatibel. Versteht man Verfremdung nun als rhetorisch-stilistisches Verfah-ren, so ergibt sich ein offensichtlicher Widerspruch zwischen Suvins Feststel-lung, Verfremdung bilde den formalen Rahmen der SF, und meiner Definition, die ja gerade davon ausgeht, dass die spezifische Rhetorik der SF Realitäts-kompatibilität suggerieren soll. Die for-male Grundoperation der SF ist das Ge-genteil dessen, was Šklovskij und Brecht unter Verfremdung verstehen: Auf for-maler Ebene *macht die SF primär nicht das Vertraute fremd, sondern das Fremde vertraut.*

Die Feststellung, dass SF auf formaler Ebene nicht verfremdet, bedeutet nun aber nicht, dass Verfremdung der SF völ-lig fremd wäre, denn von der SF geht durchaus eine der Verfremdung zumin-dest analoge Wirkung aus: Wenn in ei-ner SF-Erzählung Menschen zu unbe-kannten Planeten fliegen oder durch die Zeit reisen, wenn neuartige Erfindungen die bekannte Welt umkrepeln, Monster die Erde verwüsten, kurz: Wenn in einer

10 Natürlich ließe sich argumentieren, dass ein sprechendes Tier die verfremdete Dar-stellung eines realen Tiers ist, aber auch da-mit ließe man die Konventionalität eines Märchens außer Acht (ganz abgesehen da-von, dass es sich auch hier weniger um einen formalen als einen fiktionalen Aspekt han-delt). In einem Märchen sind sprechende Tie-re eben gerade nichts Ungewöhnliches und bewirken deshalb auch keinen *V-Effekt*.

vordergründig realitätskompatiblen Welt wunderbare Elemente auftreten, dann führt der Zusammenprall der beiden Realitätssysteme zu einer verfremdenden Wirkung: Das Bekannte erscheint in einem neuen Umfeld, wird rekontextualisiert.

Als Beispiel hierfür möchte ich eine Szene aus *SOYLENT GREEN* (1973) von Richard Fleischer analysieren, die auch Vivian Sobchack in ihrem Standardwerk *Screening Space* anführt (Sobchack 1987: 131 f.): Im New York des Jahres 2022 ist Überbevölkerung zum Hauptproblem geworden; die Stadt platzt aus allen Nähten. Die Menschen ernähren sich von synthetischen Energieriegeln, natürliche Nahrung ist ein Luxusgut geworden. Die Hauptfigur Thorn (Charlton Heston) muss in einem Mordfall ermitteln und kommt bei dieser Gelegenheit in ein Luxusappartement. Mit fast schon an Ekstase grenzender Begeisterung dreht er den Wasserhahn auf, lässt sich das Wasser über die Hände fließen und riecht an der Seife. „[He] is so entranced with the taken-for-granted sensual pleasures of a middle class bathroom that it is impossible to look at the bathroom in the film as a familiar place“ (Sobchack 1987: 132). Ein prosaischer und für den Zuschauer alles andere als ungewöhnlicher Ort wird in *SOYLENT GREEN* zur Quelle der Freude verfremdet; dem Zuschauer wird auf diese Weise bewusst gemacht, dass auch sein ganz alltäglicher Luxus keineswegs selbstverständlich ist.

Dies ist wohl die Form von Verfremdung, die Suvin im Auge hat, allerdings beruht sie auf einem anderen Prinzip als Šklovskijs *ostranenie*, denn das Badezimmer in *SOYLENT GREEN* wird primär nicht formal verfremdet. Zwar fließt das Wasser in Zeitlupe und verhartet die Kamera ungewöhnlich lange auf unspekta-

kulären Gegenständen wie einer Seife, doch ist es in erster Linie Thorns Verhalten, das die Verfremdungswirkung erzielt. Ohne seine überschwängliche Freude würde die Szene kaum ihre Wirkung entfalten. Formale Verfremdungstechniken wie das ausführliche Zeigen der Seife unterstützen dies zwar noch, für sich allein würden sie aber nicht gleich irritierend wirken.¹¹ In *SOYLENT GREEN* beruht die Verfremdung wesentlich auf dem Verhalten der Figuren und ist somit auf der Ebene der Diegese, der Fiktion, anzusiedeln. Die Verfremdung entsteht in diesem Fall, weil sich Thorn in einem scheinbar realistischen Rahmen ungewöhnlich verhält.

Wenn Suvin von Verfremdung spricht, meint er in den meisten Fällen nicht *ostranenie*, sondern *diegetische Verfremdung*, das Zusammenprallen widersprüchlicher Elemente *auf der Handlungsebene*. Dies kann ungewöhnliches Verhalten der Figuren sein wie in *SOYLENT GREEN*, aber auch ungewohnte, ‚unmögliche‘ Bilder wie zum Beispiel die in der Wüste gestrandeten Schiffe in *CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND* (1977) (Abb. 1). Auch in diesem Fall ist die Verfremdung nicht das Ergebnis eines formalen Verfahrens, sondern resultiert aus der Tatsache, dass Schiffe an einem Ort sind, *an dem sie nicht sein können*, und dass diese unmögliche Begebenheit realistisch dargestellt wird.

Verfremdung bildet also, im Gegen-

11 In *MAD MAX BEYOND THUNDERDOME* (1985) gibt es eine analoge Szene: Max (Mel Gibson) werden frisches Wasser und Früchte angeboten, und ohne dass diese Nahrungsmittel formal besonders auffallend inszeniert werden, wird aus dem Verhalten der Figuren deutlich, dass es sich hierbei um Kostbarkeiten handelt.

satz zu Suvins Ausführungen, keineswegs den *formalen* Rahmen der SF. Tatsächlich widerspricht sich Suvin an einigen Stellen auch selbst und stellt – entgegen der Behauptung, dass Verfremdung den formalen Rahmen der SF bilde – fest, dass die für die SF typischen „*faktischen Darstellungen von Fiktionen* [...] als Konfrontation eines gegebenen normativen Systems [...] mit einem Standpunkt oder Blick [wirken], der ein neues System von Normen impliziert“ (Suvin 1979: 25, meine Hervorhebung). Für die SF ist somit auch in Suvins Augen wesentlich, dass sie ihre wunderbaren Elemente als realitätskompatibel darstellt – „die für die SF typischen Darstellungen von Fiktionen“ (Suvin 1979: 25). Die Verfremdungswirkung der SF beruht somit genau auf dem Gegenteil der *ostranenie*, nämlich auf der *Naturalisierung des Wunderbaren*.¹²

Suvin dehnt das Verfremdungskonzept, das schon bei Šklovskij vieldeutig angelegt ist, also noch weiter aus und zwingt alle Aspekte, die ihm für die SF zentral erscheinen – fiktionale, gattungsmäßige, stilistisch-formale und rezeptive – in einen Begriff hinein,¹³ er benennt damit sechs unterschiedliche Aspekte:

- Die *Beschaffenheit fiktionaler Welten*, ihr Verhältnis zur empirischen Realität.
- Daraus abgeleitet die *Gattungszugehörigkeit* des Filmes/Textes.
- Ein formales Verfahren zur Rechtfertigung des Novums, die *Naturalisierung des Wunderbaren*.
- Ein gegenläufiges formales Verfahren, nämlich das *Fremdmachen des Bekannten*.
- Ein dazu analoges Verfahren auf fiktionaler Ebene, das *Fremdmachen des Bekannten auf der Handlungsebene*.
- Beide Verfahren streben die gleiche – oder zumindest eine analoge – *Wirkung seitens des Rezipienten* an, nämlich die *Ent-Automatisierung der Wahrnehmung*, das Neu- und Wiedererkennen des Bekannten.



Abb. 1: *Close Encounters of the Third Kind*

Es ist unumgänglich, Suvins vieldeutigen Verfremdungsbegriff einzuschränken und seine verschiedenen Aspekte klar zu unterscheiden. Dabei kann als erstes auf den Begriff der verfremdeten Gattungen verzichtet werden: Suvin benennt damit wunderbare Gattungen/Modi, seine Nomenklatur sorgt aber nur für Verwirrung, ohne einen echten Vorteil zu bringen. Des Weiteren sind die formalen und fiktionalen Verfahren, mittels denen sich eine Verfremdungswirkung erzielen lässt, zu unterscheiden: Für das Norma-

12 Ich verstehe Naturalisierung als rein formale Operation und nicht im ideologiekritischen Sinne von Roland Barthes (Barthes 1964).

13 Gleichzeitig gelingt ihm damit das Kunststück, eine Kontinuität zwischen Brecht – welcher ihm als Fürsprecher eines „Theater des wissenschaftlichen Zeitalters“ natürlich besonders nahe steht – und der SF zu postulieren. Diese Verbindung ist nun aber definitiv eine Konstruktion Suvins und lässt sich empirisch nicht stützen.

lisieren des Fremden verwerde ich Terminus der *Naturalisierung*, das formal-rhetorische Fremdmachen des Bekannten im Sinne Šklovskijs werde ich im Weiteren als *ostranenie* bezeichnen. Für die Verfremdung auf der Ebene der Handlung führe ich den Begriff der *diegetischen Verfremdung* ein. Den rezeptiven Aspekt, also die Wirkung auf den Zuschauer, werde ich als *Verfremdung* oder *Verfremdungswirkung* bezeichnen. Diese Verfremdungswirkung kann in der SF grundsätzlich auf zwei Arten erzielt werden, mittels *ostranenie* oder diegetischer Verfremdung.

Suvin trennt in seiner Definition der SF nicht klar zwischen fiktionaler, stilistisch-formaler und rezeptiver Aspekte. Solange diese verschiedenen Ebenen aber nicht unterschieden werden, kann auch die Frage, ob und wie die SF verfremdet, nicht klar beantwortet werden. So reicht es eben nicht, Verfremdung als „a rhetorical effect created by the use of specific stylistic devices“ (Mather 2002: 2002) zu definieren, wie es beispielsweise Philippe Mather tut. Dies zeigt sich in zahlreichen Beispielen, die Mather anführt: Die verlassenen Grossstädte in *OMEGA MAN* (1961) oder *ON THE BEACH* (1959) wirken nicht deshalb fremd und unheimlich, weil ihre Bewohner mittels „specific stylistic devices“ unsichtbar gemacht wurden, sondern weil sie tatsächlich menschenleer sind. Ob die Bevölkerung gestorben oder – wie in *THE DAY OF THE TRIFFIDS* (1963) – erblindet ist, die Verfremdung vollzieht sich immer auf der Ebene der Handlung; auch die seltsame Schönheit des eingefrorenen Manhattans in *THE DAY AFTER TOMORROW* (2004) ist nicht Ergebnis einer formalen Operation, sondern Folge eines Ereignisses in der Handlungswelt.

Naturalisierung und *ostranenie*

Im Folgenden werde ich auf das Verhältnis von Naturalisierung, *ostranenie* und diegetischer Verfremdung eingehen und ihre Funktionen im SF-Film ausführlicher diskutieren. Dazu muss zuerst das Wechselspiel von Naturalisierung und *ostranenie* genauer betrachtet werden.

Die formale Grundoperation der SF ist die *Naturalisierung*, sie ist wie die *ostranenie* auf formaler Ebene angesiedelt; anders die diegetische Verfremdung, die ein fiktionales Phänomen auf Handlungsebene darstellt. Diegetische Verfremdung und Naturalisierung hängen aber eng zusammen; erst wenn das Novum naturalisiert ist, kann sich die Verfremdungswirkung auf diegetischer Ebene entfalten. Die diegetische Verfremdung ist somit logisch auf einer späteren Stufe anzusiedeln als die Naturalisierung (und die *ostranenie*): Die SF stellt zuerst das Novum als realitätskompatibel dar, diese Naturalisierungsoperation ist primär, und eine allfällige Verfremdungswirkung erfolgt erst, wenn sich der Rezipient der Rekontextualisierung bewusst wird; im Gegensatz dazu ist die *ostranenie* eine rein formale Angelegenheit.

Ich werde das Zusammenspiel dieser Mechanismen im Folgenden am Beispiel des in der SF beliebten Motivs der Größenveränderung untersuchen: In *THE INCREDIBLE SHRINKING MAN* (1957) und *AMAZING COLOSSAL MAN* (1957) verändert sich der Körper des Protagonisten nach einer radioaktiven Kontamination jeweils: Im einen Film schrumpft er unaufhörlich, im anderen wird er immer größer. In beiden Fällen führt die dramatische Veränderung der Körpergrösse dazu, dass vertraute Alltagsgegenstände

in völlig neuem Licht erscheinen. Für den Däumling im *SHRINKING MAN* wird ein gewöhnliches Wohnhaus zur lebensgefährlichen Falle, eine Katze und später eine Spinne erweisen sich als tödliche Bedrohung. Das einstige Heim ist unwohnbar und feindlich, ein Puppenhaus wird zum einzigen sicheren Ort. Analog verhält es sich mit dem Riesen in *AMAZING COLOSSAL MAN*: Schon bald passen ihm keine Kleider mehr, kann er sich nur notdürftig in Zeltplanen wickeln. Fässer werden zu Trinkbechern und Zärtlichkeiten zum Gesundheitsrisiko für seine Geliebte.

In beiden Filmen haben wir es auf einer ersten Ebene *nicht* mit *ostranenie* zu tun: Die veränderten Größendimensionen sind kein rein formaler Kunstgriff, kein – im Sinne Šklovskijs – rhetorisches Verfahren, das Vertrautes fremd macht. Wenn Tolstoj – um ein Beispiel Šklovskijs anzuführen – das Auspeitschen eines Kindes oder eine napoleoni-sche Schlacht auf ungewöhnliche Weise schildert, macht er zwar den Gegenstand der Beschreibung fremd, verändert aber den Gegenstand selbst nicht. Eine Schlacht bleibt auch dann eine Schlacht, wenn sie auf unkonventionelle Weise in Szene gesetzt wird. Der gigantische Mann in *AMAZING COLOSSAL MAN* dagegen ist kein auf ungewöhnliche Weise dargestellter ‚normaler‘ Mensch, sondern tatsächlich ein Riese. Die Verfremdung erfolgt auf diegetischer Ebene, und der formale Kunstgriff besteht bei den beiden Filmen darin, dass der Schrumpfungs- beziehungsweise Wachstumsprozess ‚realistisch‘ dargestellt wird.

Die Tatsache, dass SF in erster Linie auf der Naturalisierung des Wunderbaren beruht, heisst nicht, dass ihr die *ostranenie* völlig fremd wäre. In den bei-

den Filmen werden zahlreiche Alltagsgegenstände fremd gemacht: In *SHRINKING MAN* erscheinen Menschen und Möbel riesig groß, eine Katze wird zum gigantischen Monster, im Kampf gegen eine Riesenspinne wird ein Nagel zur Lanze umfunktioniert; gewöhnliche Gegenstände erscheinen plötzlich in einem neuen Licht. Scheinbar lauter Paradebeispiele für *ostranenie*, doch unterscheidet sich *SHRINKING MAN* in einem wesentlichen Punkt von Šklovskijs Beispielen: Die Gegenstände in *SHRINKING MAN* wirken nur deshalb fremd, weil der Film sie aus der Perspektive des Protagonisten zeigt, weil er seine Erzählperspektive auf diesen *fokalisiert*.¹⁴ Der ungewöhnliche Blickwinkel ist jener der Hauptfigur und nicht der eines mehr oder weniger neutralen Erzählers oder einer anderen, nicht-wunderbaren Figur. Wäre der Film nicht mehrheitlich auf den Protagonisten *fokalisiert*, sondern zum Beispiel auf dessen Verlobte, wären keine riesenhaften Möbel und keine gigantische Katze zu sehen, sondern nur ein winzig kleiner Mann in gewohnter häuslicher Umgebung.

Die ungewöhnliche Perspektive kann nur deshalb eingenommen werden, weil der Film zuvor eine Naturalisierung vorgenommen hat, weil wir als Zuschauer das Novum – den schrumpfenden Men-

14 Zum Konzept der Fokalisierung siehe Genette (1994), 134–138; Anders als in der Literatur müssen beim Film zwei Formen der *inneren Fokalisierung* unterschieden werden: Ist die Narration *auf* eine Figur fokalisiert, dann folgt die Kamera dieser lediglich. Bei der Fokalisierung *durch* einen Protagonisten sehen wir, was dieser sieht; dies kann unter anderem in Form von subjektiven Einstellungen und Traum- oder Erinnerungssequenzen geschehen (Vanoye 1989: 144–152).

schen – akzeptiert haben; der Film vollzieht also eine Fokalisierung *auf* und/oder *durch* das naturalisierte Novum. Diese Fokalisierung lässt sich als Teil der gesamten rhetorischen Strategie der SF verstehen: Der Film ‚tut so‘, als sei das dargestellte Novum normal und plausibel, und er tut dies nicht nur auf der ‚oberflächlichen‘ Ebene des Aussehens, sondern auch auf der Stufe der Narration. Die Narration akzeptiert das Novum ebenfalls, sie nimmt dessen Perspektive ein und vollzieht auf diese Weise eine *narrative Naturalisierung*.

Das Resultat dieser narrativen Naturalisierung ist gewissermassen eine ‚*ostranenie* zweiter Ordnung‘, die ihre Wirkung erst nach erfolgreicher Naturalisierung entfalten kann. Diese Form von *ostranenie*, die aus der diegetischen folgt, scheint mir in der SF weitaus häufiger zu sein als ‚normale‘, primäre *ostranenie*. Auch bei dem von Sobchack und Freedman angeführten Beispiel von SOYLENT GREEN, wenn fließendes Wasser, ein Apfel oder ein Stück Fleisch ungewöhnlich lange zu sehen sind und so ihrer Gewöhnlichkeit enthoben werden, haben wir es mit *ostranenie* zweiter Ordnung zu tun: Die Erzählung ist auf den Protagonisten fokalisiert, und die Kamera staunt gemeinsam mit ihm über das Wunder des fließenden Wassers.

Das Zusammenspiel von Naturalisierung und *ostranenie* kann unterschiedliche Formen annehmen, das äußerste Mass an narrativer Naturalisierung liegt vor, wenn der Film die subjektive Sicht eines Außerirdischen zeigt. Mather (2002) führt hierfür die Beispiele WESTWORLD (1973), ROBOPOLICE (1987) und PREDATOR (1987) an; daneben gibt es noch zahlreiche weitere, zum Beispiel THE TERMINATOR (1989), ALIEN 3 (1992) und natürlich 2001: A SPACE ODYSSEY (1965–68),

in dem wir die Geschehnisse immer wieder aus HALs Perspektive sehen. Auch die Facetten-Sicht mutierter Insekten ist beliebt: THE FLY (1958), PHASE IV (1974). In diesen Beispielen wird ganz durch das Novum fokalisiert, wir sehen regelrecht mit fremden Augen.

Primäre *ostranenie*, die nicht auf einem naturalisierten Novum beruht, ist in der SF dagegen viel seltener und läuft dem Modus bis zu einem gewissen Grad auch zuwider: Wenn das Novum nicht naturalisiert, sondern fremd gemacht wird, wird die Kernfunktion der SF aufgehoben: das Plausibelmachen des Wunderbaren. Dies ist ein Grund, warum SF im Allgemeinen einen wenig experimentellen, klassischen Erzählmodus bevorzugt. Die meisten nicht-klassischen Erzählformen zielen in ihrer Wirkung – wie Šklovskij ja auch ausführt – auf Verfremdung ab; damit treten sie mit der naturalisierenden Tendenz der SF in Konflikt, das Ergebnis wäre eine ‚verfremdete Verfremdung‘.

Primäre *ostranenie* ist im SF-Film selten in Reinform anzutreffen, sondern unterstützt meist die diegetische Verfremdung: PISMA MYORTVOGO CHELOVEKA/BRIEFE EINES TOTEN (1986) entwirft eine düstere Post-Doomsday-Welt, Menschen vegetieren in einer verseuchten Ruinenstadt vor sich hin. Auch hier gibt es zahlreiche Beispiele diegetischer Verfremdung, etwa den kümmerlichen Weihnachtsbaum gegen Ende – einige dürre Äste, spärlich behängt mit Drähten und Kerzenstummeln –, der eben nicht eine formal verfremdete Abbildung eines normalen Tannenbaums ist, sondern dessen ärmliche Imitation. Neben solchen Momenten diegetischer Verfremdung ist der gesamte Film in ein dreckiges Braun-Gelb getaucht, stellenweise, bei Innenaufnahmen, durch ein kränkliches Blau unter-

brochen. Hierbei handelt es sich um einen Fall von *ostranenie*: Das Bild wird formal verfremdet, doch soll diese Tönung wohl nicht suggerieren, dass die gezeigte Welt tatsächlich einfarbig ist, vielmehr wird damit der morbide und degenerierte Charakter der verwüsteten Stadt auf formaler Ebene zusätzlich unterstrichen (das gleiche Verfahren ist auch in Lars von Triers *FORBRYDELSENS ELEMENT/THE ELEMENT OF CRIME* (1984) zu finden). Der Film vollzieht hier eine formale Verfremdung auf der Ebene des Bildes. Vom technischen Verfahren her identisch, aber mit einem anderen Zweck, operiert *THE ANGRY RED PLANET* (1959), in dem die Szenen auf dem Mars rot getönt sind. Die Färbung wirkt ebenfalls verfremdend, allerdings liegt hier eine diegetische Verfremdung vor, denn die Einfärbung soll das Licht auf dem ‚roten Planeten‘ wiedergegeben, die rote Farbe ist diegetisch. Eine dritte Variante zeigt *PHASE IV*, in dem die Landschaft mit einem gelben Insektizid überzogen wird. Zwar ist das Ergebnis in allen Beispielen eine Einfärbung der Szenerie, bei *PHASE IV* wird aber die fiktionale Welt innerhalb der Diegese eingefärbt. Im Unterschied zu *ANGRY RED PLANET* findet diese Einfärbung in *PHASE IV* tatsächlich statt, die profilmische Realität ist gelb ange malt, während in den beiden anderen Beispielen eine (nachträgliche) Tönung des Filmbildes vorgenommen wird.

Hat die *ostranenie* in *BRIEFE EINES TOTEN* in erster Linie die Funktion, die diegetische Verfremdung zu unterstützen, so setzt *PHASE IV* *ostranenie* auch ein, um diegetische Verfremdung überhaupt erst zu erzeugen. Dies ist ein Verfahren, das im SF-Film relativ selten vorkommt und deshalb ausführlicher betrachtet werden soll: Saul Bass' einziger Spielfilm handelt von mutierten intelligenten Ameisen, die

sich daran machen, die Erde zu erobern. Im Unterschied zu anderen SF-Filmen mit mutierten Insekten wie *TARANTULA* (1954), *THEM!* (1955), *THE BEGINNING OF THE END* (1957) oder *THE DEADLY MANTIS* (1957) sind die Ameisen in *PHASE IV* äußerlich unverändert; kleine Insekten, die sich einzig durch ihre ungewöhnliche Intelligenz auszeichnen. Da sich Ameisen nicht dressieren lassen und künstliche Ameisen Mitte der 1970er Jahre wohl kaum überzeugend hätten realisiert werden können, blieb den Filmemachern nichts anderes übrig, als gewöhnliche Ameisen bei ihren mehr oder weniger normalen Tätigkeiten zu filmen. Zahlreiche Sequenzen des Films sind mittels extremer Makroaufnahmen, wie man sie aus biologischen Lehrfilmen kennt, gefilmt. Anders als in Naturkundefilmen werden die Ameisen in *PHASE IV* aber bewusst menschlich inszeniert: Bedrohliche Musik und eine unnatürliche, teilweise fast expressionistische Beleuchtung suggerieren, dass diese Tierchen etwas im Schilde führen. Relativ früh im Film sind Vertreter verschiedener Ameisenspezies versammelt und halten Kriegsrat. Der Film wechselt hier wie bei einer gewöhnlichen Dialogszene zwischen Grossaufnahmen der einzelnen Köpfe hin und her und legt damit nahe, dass sich die Insekten miteinander unterhalten. Zu hören ist hier freilich nichts außer lauter Zirp- und Schnarrgeräusche. Dennoch vermittelt diese Szene durch den Schnitt und das ‚Gestikulieren‘ der Ameisen mit ihren Fühlern, dass hier ein aufgeregtes Gespräch im Gange ist. Auch an anderen Stellen wird primär mittels Großaufnahme suggeriert, dass die Ameisen miteinander kommunizieren. In diesen Szenen agieren die Tiere keineswegs ungewöhnlich, sie tun all jene Dinge, die Ameisen auch in Biologiefil-

men tun. PHASE IV gelingt es aber mittels formaler Mittel wie Großaufnahmen, Licht, Musik und Schnitt, den Eindruck zu erwecken, dass diese Ameisen alles andere als gewöhnlich sind – ein Paradebeispiel für *ostranenie*, die in diesem Fall jedoch nicht dazu führt, die Ameisen wieder oder neu zu sehen, sondern die ihr Wesen insgesamt verändert. Die *ostranenie* bewirkt keine Ent-Automatisierung unserer Wahrnehmung, sondern erzeugt eine Täuschung.

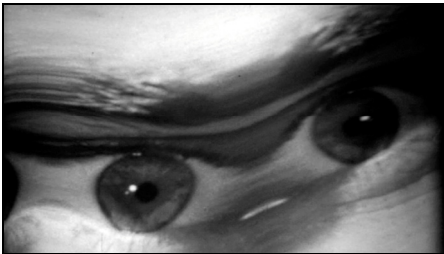


Abb. 2: Seconds

Diegetische Verfremdung und *ostranenie* können auch mehr oder weniger ungestört nebeneinander in einem Film auftreten: In *SECONDS* (1966) von John Frankenheimer erhält Arthur, ein wohl-situierter Mann in den Fünfzigern, die Gelegenheit, seine völlig durchschnittliche Existenz mit einem Leben seiner Wahl zu vertauschen. Eine geheimnisvolle Organisation bietet ihm die Möglichkeit an, ein anderes Leben mit neuer Identität und verändertem Aussehen zu führen. Alles scheint perfekt, doch kann sich Arthur – der nun Tony heisst und aussieht wie Rock Hudson – nicht an sein neues Leben gewöhnen, nicht zuletzt deshalb, weil er merkt, dass seine neuen Freunde alle der Geheimorganisation angehören, dass er Teil einer riesigen Inszenierung und weiter denn je von der Erfüllung seines ‚wahren Ichs‘ entfernt ist.

Die Titelsequenz von *SECONDS* zeigt Tonys Gesicht in Großaufnahme; mit extremem Weitwinkel gefilmt erscheint es grotesk verzerrt, unmenschlich und fremd (Abb. 2). Dieser Einstieg ist *ostranenie* in Reinkultur: Einer der uns vertrautesten Gegenstände, das menschliche Gesicht, wirkt unheimlich und fremdartig – dieses Gesicht sehen wir in der Tat neu. Ansonsten ist *SECONDS* über weite Strecken hinweg in nüchternem, eher flachem Schwarzweiss gefilmt. Spektakuläre Spezialeffekte fehlen, das Novum wird gänzlich naturalisiert; die radikale Veränderung des Protagonisten (die auch mit einer Verjüngung einhergeht) erscheint als aufwändige, im Grunde aber normale medizinische Operation. Zwar kommt es zum Schluss, wenn Tony realisiert, was mit ihm geschehen soll, noch einmal zum Einsatz extremer Weitwinkellinsen, doch bleiben derartige Einstellungen die Ausnahme. Normalität herrscht vor, und gerade aus dieser – scheinbaren – Normalität bezieht der Film seine Wirkung, denn der Zuschauer – und mit der Zeit auch Tony – weiss, dass hier nichts normal ist. In diesem Film ist nichts, wie es scheint, sind selbst vermeintliche Freunde und Geliebte Teil eines abgekarteten Spiels. Sogar Tony selbst wird sich fremd: Er muss feststellen, dass er eigentlich gar nicht weiss, wer er ist, dass er seine eigenen Wünsche nicht kennt und seine Entscheidungen letztlich alle von unbekanntem Mächten gesteuert werden. *SECONDS* ist ein Beispiel für das in der SF häufig anzutreffende Paranoia-Thema: Was, wenn die ganze Welt um uns herum nur eine Inszenierung ist, wenn unser Wille nur vermeintlich frei ist, wenn die Normalität nur eine Lüge ist?

In *SECONDS* wechseln sich *ostranenie* und diegetische Verfremdung ab und er-

gänzen sich gegenseitig. In der Titelsequenz wird der menschliche Körper so fremd wie möglich gemacht; dies ist an dieser Stelle möglich, da die Titelsequenz noch nicht wirklich Teil der Filmdiegeese ist, sondern eher eine Kommentar- oder Metaebene darstellt. Hier spricht gewissermaßen der Film selbst, und es besteht keine Gefahr, dass *ostranenie* und Naturalisierung miteinander kollidieren könnten, da der Film noch nicht in seine fiktionale Welt eingetaucht ist. Die Botschaft dieses Einstiegs ist jedoch klar: Der Mensch ist sich selbst fremd. Der eigentliche Film führt dies auf der Handlungsebene aus; nicht nur der Körper des Menschen, auch seine gesellschaftliche Existenz, sein Wille und seine Hoffnungen werden im Laufe des Films als Illusion dargestellt. *SECONDS* ist ein Beispiel dafür, wie sich die beiden Verfremdungstechniken ergänzen, wie rein formale *ostranenie* auf fiktionaler Ebene weitergeführt wird. Eine ähnliche Aufteilung zwischen *ostranenie* und diegetischer Verfremdung ist auch in *THE DAY THE EARTH CAUGHT FIRE* (1962) zu finden, in dem sich die Umlaufbahn der Erde nach zwei gleichzeitig erfolgten Wasserstoffbombendetonationen Richtung Sonne verschiebt: Der grösste Teil des Filmes ist eine Rückblende, in der die Geschehnisse, die zur Katastrophe führen, aufgerollt werden. Wir sehen, wie sich das Klima weltweit verändert und insbesondere in London die Temperatur sukzessive ansteigt. Während dieser Hauptteil in nüchternem Schwarzweiss gehalten ist, ist der Rahmen des Filmes, also die im zeitlichen Ablauf nachfolgenden Ereignisse, rot getönt, womit die Hitze und der bevorstehende, im Filmtitel erwähnte Weltenbrand angedeutet wird.

Fremde Klänge

Bislang habe ich die verschiedenen Verfremdungsverfahren nur auf der Ebene des Bilds und der Narration untersucht, so gut wie gar nicht angesprochen wurde die Tonspur. Der Ton ist traditionell ein Stiefkind der Filmwissenschaft, dem wenig Aufmerksamkeit geschenkt wird. Hauptgrund hierfür ist wohl, dass Ton, Geräusche und Musik viel schwieriger präzise erfass- und beschreibbar sind als visuelle Information. Die einzige mir bekannte Untersuchung zum Ton im SF-Film stammt von Till Brockmann (Brockmann 1999). Brockmann kommt zum Schluss, dass sich der SF-Film insgesamt durch eine besonders sorgfältig gestaltete Tonspur auszeichnet.

Brockmann unterscheidet zwei gegensätzliche Strategien bei der Gestaltung des Tons im SF-Film: Die Tonspur kann einerseits dazu beitragen, das Fremde und Unbekannte zugänglich zu machen. „Für diese didaktische Aufgabe greift der Ton gerne auf – im Alltag oder in anderen Filmgenres – etablierte Muster zurück. Leitmotiv ist aber immer ‚Verständlichkeit‘, weniger ‚Realitätsnähe‘,“ (Brockmann 1999: 100). Als Beispiele führt Brockmann unter anderem die Raumschiffe in *STAR WARS* an, deren Geräusche an Flugzeugtriebwerke erinnern. Die Triebwerksgeräusche haben hier eine naturalisierende Funktion, sie sollen dem Raumschiff die Fremdheit nehmen. Dabei ist auffallend, dass die Naturalisierung hier in hohem Masse unrealistisch verfährt, denn im Vakuum des Alls können sich keine Schallwellen ausbreiten. Und selbst wenn das Raumschiff hörbar wäre – etwa wenn es in die Atmosphäre eines Planeten eintritt –, wäre es eigent-

lich nahe liegend, dass der Antrieb eines Überlichtgeschwindigkeitsschiffs anders klingt als ein Düsentriebwerk. Oberstes Ziel ist hier eindeutig nicht Realismus, sondern Vertrautheit.

Der Ton kann in der SF aber auch eine gegenteilige, verfremdende Wirkung haben:

Destabilisierende Züge sind im narrativen (z. B. Raum-Zeit-Gefüge, Kausalbeziehungen) und psychologischen Bereich (Mensch/Maschine-Problematik, Identitätsverlust, Reizüberflutung) zu erkennen, sie erfassen die fiktionalen Figuren ebenso wie die empathisch mitfühlenden und mitdenkenden ZuschauerInnen (Brockmann 1999: 100).

Brockmann unterscheidet also ebenfalls zwischen einer verfremdenden und naturalisierenden Tendenz. Interessant ist hierbei, dass sich die beiden Wirkungsweisen der Tonspur nicht mit der bisher gemachten Unterscheidung von Naturalisierung, *ostranenie* und diegetischer Verfremdung decken, denn im Grunde ist jede Form von extradiegetischer Musik ein Beispiel für *ostranenie*, während diegetische Geräusche eigentlich nur als diegetische Verfremdung wirken können; beim Ton verschwimmen diese Kategorien allerdings. So sind im SF-Film manigfaltige ‚elektronische‘ Flirr-, Biep- und Zischgeräusche üblich, die zwar in einem anderen Kontext verfremdend wirken würden, innerhalb der SF aber die Tätigkeit elektronischen Geräts markieren sollen. Ähnlich verhält es sich mit den verschiedenen Varianten von Roboter- und Computerstimmen, die technisch gesehen zwar verfremdete menschliche Stimmen sind, aber in der Filmhandlung verankert werden.

Die Unterscheidung der formalen und diegetischen Ebene, die sich für das Bild

als fruchtbar erwiesen hat, ist beim Ton wenig hilfreich. Wir sind es gewohnt, dass Filme mit einem Soundtrack unterlegt sind, und nehmen diesen meist erst dann als verfremdend wahr, wenn er aus dem üblichen Rahmen fällt oder ganz fehlt. Für die Zuschauer, die 1968 2001 sahen, waren die Walzerklänge, die die Weltraumaufnahmen begleiten, zweifellos eine Neuerung, ebenso die später folgende vollkommene Stille. Obwohl die Stille des Alls im Grunde ganz realistisch ist, sind, wie bereits erwähnt, in einem Grossteil der SF-Filme Triebwerksgeräusche von Raumschiffen und Explosionen im All zu hören. Es ist nun mal eine Konvention des kommerziellen Kinos, dass ein Film nicht über längere Zeit vollkommen still sein darf, und ein Abweichen von dieser Konvention ist in den Augen – oder vielmehr: Ohren – vieler offenbar schwerwiegender als eine widersinnige Geräuschkulisse im luftleeren Raum.¹⁵

Ein grundsätzliches Problem, das in SF-Filmen besonders oft auftritt, ist die

15 DESTINATION MOON (1950), der großen Wert auf technische Genauigkeit legt, zieht sich diesbezüglich elegant aus der Affäre, indem er bei Szenen im All teilweise den Soundtrack als Geräuschkulisse einsetzt. In einer Szene muss ein ins All abgedrifteter Astronaut zur Rakete zurückgeholt werden. Zu diesem Zweck wird eine Druckluftflasche als Antrieb eingesetzt, durch gezieltes Entweichenlassen der Luft kann der Astronaut im All die Richtung wechseln. Dieser Vorgang verläuft an sich geräuschlos, doch ist den Einstellungen, in denen die aus der Flasche entweichende Luft zu sehen ist, eine Art Tusch unterlegt, der wie ein Zischen klingt. Die Musik ahmt das Geräusch nach und verleiht dem lebensrettenden Luftstoß damit deutlich mehr Präsenz, gleichzeitig findet kein Verstoß gegen die physikalischen Gesetze statt.

häufig schwer zu ziehende Grenze zwischen diegetischem und nicht-diegetischem Ton und – damit verbunden – zwischen Musik und Geräusch. Seit den 1980er Jahren ist das Sounddesign im Hollywoodfilm generell viel komplexer geworden, auf der Tonspur ist oft eine Vielzahl von Geräuschen und Melodien zu hören, die einen dichten, kaum noch klar unterscheidbaren Klangteppich bilden. Typisch hierfür ist *BLADE RUNNER* (1982), in dem sich die Synthesizermusik von Vangelis, die diegetischen Geräusche und nicht eindeutig identifizierbare Tonschnipsel zu einer dichten akustischen Kulisse verbinden, die den Zuschauer regelrecht einlullt.

Der oft unklare Status der Tonspur ist keine neue Erscheinung, sondern auch in älteren SF-Filmen anzutreffen, die im Einsatz des Tons von der Norm abweichen. So ist es schwierig zu beurteilen, ob die in 2001 an zentralen Stellen eingesetzten modernen Kompositionen von György Ligeti eigentlich Musik oder Geräusch sind. Bei diesen Stücken handelt es sich nicht um Musik im klassischen Sinn mit Melodie, Harmonie und Rhythmus, sondern um komplexe Klangcluster, die mehr wie eine sphärische Geräuschkulisse wirken; wenn während der *Stargate*-Sequenz *Atmosphères* erklingt, ist kaum noch auszumachen, ob wir hier (extradiegetische) Musik oder (diegetische) Sphärenklänge hören. 2001 führt in dieser Hinsicht eine Tendenz fort, die bereits in den Fünfzigerjahren zu beobachten ist: SF-Filme bedienen sich schon früh ‚seltsamer‘ Musik, um den fremdartigen Charakter ihrer Welten zu betonen.

Philip Hayward unterscheidet für den Einsatz von Musik im SF-Film grob fünf Phasen, wobei sich der SF-Film seiner Ansicht erst nach 1945, also mit der ei-

gentlichen Geburt des SF-Kinos, musikalisch vom übrigen Kino zu unterscheiden beginnt.¹⁶ Musik wurde von nun an vermehrt dazu verwendet, Andersartigkeit zu evozieren. Die Soundtracks blieben vorläufig zwar orchestral, wurden aber mit Dissonanzen und elektronisch verfremdeten Instrumenten angereichert. 1950 wurde für die Musik von *ROCKETSHIP X-M* (1950) erstmals ein Theremin eingesetzt, ein 1919 entwickeltes elektronisches Musikinstrument, das den typischen SF-Sound der 1950er maßgeblich prägte: „Its eerie wailing glissando seems to capture a sense of otherwordliness and was often used to accompany the presence of aliens“ (King 2000: 69). *FORBIDDEN PLANET* (1956) gilt sogar als erster Film, der ausschliesslich elektronisch erzeugte Musik verwendet. Trotz solcher Pionierleistungen bleiben wirklich gewagte musikalische Experimente in der SF aber eher die Ausnahme. Die Entwicklung der Musik im SF-Film unterscheidet sich insgesamt nicht grundlegend vom übrigen Hollywood-Kino. Meist werden die dominierenden Trends übernommen und nur leicht abgewandelt; „the music used in SF cinema overwhelmingly draws on recognisable and well-known conventions and associations“ (Hayward 2004: 25).

Zum Schluss möchte ich noch einen Film genauer diskutieren, der die Tonspur auf sehr ungewöhnliche Weise

16 Haywards *Off the Planet* ist ein Sammelband, dessen Beiträge ausschließlich den Einsatz von Ton und Musik in SF-Filmen behandeln. In der Einleitung gibt Hayward einen kurzen Überblick über die allgemeine Entwicklung der Tonspur im SF-Film (Hayward 2004), die einzelnen Artikel dagegen konzentrieren sich jeweils auf einzelne Filme und machen kaum allgemeinere Aussagen.

verwendet, und zwar Rainer Werner Fassbinders Ausflug in die SF, der eher unbekannte Fernseh-Zweiteiler WELT AM DRAHT (1974). Der Film handelt ähnlich wie MATRIX (1999) und 13TH FLOOR (1999) von computersimulierten Welten. Die Hauptfigur Stiller (Klaus Löwitsch) ist Leiter eines Forschungszentrums, das ein Simulationssystem entwickelt hat, welches man heute wohl als virtuelle Realität bezeichnen würde, eine elektronisch erschaffene künstliche Welt, in die sich die echten Menschen beliebig ein- und ausklinken können. Nach mehreren rätselhaften Ereignissen beginnt Stiller allmählich zu ahnen, dass auch er nur Teil einer Simulation ist, dass er in Wirklichkeit also gar kein Mensch aus Fleisch und Blut, sondern bloß ein elektronisch erzeugtes Bewusstsein ist. Interessant hierbei ist nun, dass der Film ‚ontologische Unsicherheiten‘, also Szenen, in denen der Status von Stillers Welt ins Wanken gerät, akustisch markiert. Immer, wenn Stiller auf etwas stößt, das auf den künstlichen Status seiner Welt hinweist, sind durchdringende ‚synthetische‘ Geräusche zu hören – Flirren, Surren, Schnarren, Quietschen. Diese Geräusche sind eindeutig extra-diegetisch, denn niemand innerhalb der Filmhandlung scheint sie zu bemerken, sie sind eine akustische Markierung für den Zuschauer. Bei diesen Markern handelt es sich um eine sehr präzise Form von akustischer *ostranenie* – mittels formaler Mittel wird ein verfremdender Kommentar zur Handlungsebene abgegeben.

Fassbinders Werk zeichnet sich insgesamt durch eine starke Betonung der Tonspur aus, Musik und Geräusch spielen in seinen Filmen oft eine wichtige Rolle und sind ungewöhnlich präsent. So sind viele Szenen in WELT AM DRAHT durch markante, oft ‚unpassend‘ laute

Musik unterlegt. Doch selbst in diesem Umfeld stechen die akustischen Marker klar heraus, und obwohl ihre Funktion schnell klar wird, wirken sie doch sehr ungewohnt.

Verfremdung im SF-Film

In PHASE IV und ANGRY RED PLANET dient die *ostranenie* zur Erzeugung der diegetischen Verfremdung, in SECONDS dagegen werden die beiden Verfahren getrennt voneinander eingesetzt. Die Kombination von *ostranenie* und diegetischer Verfremdung in einer Szene ist selten, da die SF ja immer auf eine Naturalisierung angewiesen ist und eine verfremdete Verfremdung die Realitätsillusion der SF in Frage stellen würde. Es kann in einem SF-Film durchaus einzelne Szene mit primärer *ostranenie* geben, doch über die Länge eines ganzen Filmes hinweg ist diese Konstellation sehr selten. Ein Film, der die beiden Verfahren stellenweise mischt, ist THX 1138 (1971); in George Lucas' erstem Langspielfilm gibt es eine längere Szene in einer Art Gefängnis, ein scheinbar endloser weißer Raum, in dem weder Wände, noch Boden, noch Decke auszumachen sind. Alles ist in der gleichen (Nicht-)Farbe gehalten, die Protagonisten sind ebenfalls weiß gekleidet und haben alle rasierte Schädel. Vollkommen weiße und somit in hohem Grade unnatürliche Räume sind in der SF immer wieder anzutreffen, etwa in *Mission to Mars* (2000) oder MATRIX.

Im Vergleich zu diesen beiden Filmen geht THX 1138 aber noch einen Schritt weiter, da er gegen die in Hollywood gebräuchlichen Regeln der Bildkomposition und des ‚unsichtbaren‘ Schnitts verstößt: Manche Bilder sind fast leer, die Figuren nur an den Rändern sichtbar, in anderen

Einstellungen stehen unscharfe Gestalten im Vordergrund und verdecken die momentan sprechende Figur. Die Orientierung fällt in dem konturlosen Raum ohnehin schon schwer, doch der Film ist in dieser Sequenz ausserdem noch nicht auf Anschluss geschnitten, sondern springt mit fast jeder Einstellung im Raum, Achsensprünge und ‚Anschlussfehler‘ sind die Regel. Dieser Schnittstil wirkt in Kombination mit den fast gänzlich weissen Bildern desorientierend und verstörend, man hat als Zuschauer so gut wie keinen Anhaltspunkt und findet sich kaum zurecht. Derart konsequent verfährt THX 1138 allerdings nur an wenigen Stellen, was auch nicht weiter erstaunlich ist, denn der desorientierende Erzählstil führt einem zwar die Fremdheit der gezeigten Welt äusserst wirksam vor Augen, eignet sich aber schlecht, um eine Geschichte zu erzählen. Immer wenn die insgesamt recht konventionelle Handlung im Vordergrund steht, wird auch die Erzählweise des Films ‚normaler‘.

Der klassische Stil Hollywoods ist nicht statisch; viele formale und narrative Spielereien, die heute auch in Grossproduktionen üblich sind, wären noch in den 1950er und 1960er Jahren in Hollywoodfilmen undenkbar gewesen. Obwohl der SF-Film diesbezüglich wohl noch konservativer ist als das übrige Hollywood, sind auch hier Veränderung zu beobachten. So wird in *EVENT HORIZON* (1997) und *FANTASTIC FOUR* (2005) an zentralen Stellen die als *Vertigo-Effekt* bekannte Kombination aus Zoom und gegenläufiger Kamerafahrt eingesetzt; dieser Kunstgriff führt zu einer auffälligen Veränderung der Bildgeometrie und ist ein Beispiel für *ostranenie*. Zwar werden damit in beiden Filmen psychische Vorgänge dargestellt – es besteht also kein

direkter Konflikt mit der Naturalisierung eines Novums –, etwas Entsprechendes wäre im SF-Film der 1950er Jahre aber undenkbar gewesen.

Der Wandel der erzählerischen Gepflogenheiten lässt sich beispielhaft am Motiv der Schwerelosigkeit zeigen: Fehlende Schwerkraft, schwebende Menschen, das Vertauschen von oben und unten, ist ein typisches Mittel diegetischer Verfremdung und wurde im Film erstmals in *DIE FRAU IM MOND* (1929) gezeigt (Abb. 3). Allerdings beschränkt sich die Darstellung der „Schwerefreiheit“ in Langs Film auf eine kurze humoristische Sequenz. Die fehlende Schwerkraft scheint sich hier nicht überall gleich auszuwirken: So schwebt zwar eine Maus in ihrem ebenfalls schwebenden Käfig, ihr Futternapf steht aber fest auf dem Käfigboden. Dank Schlaufen im Boden kann das Leben in der Rakete ohne große Störungen weitergehen. Die Kamera ist weitgehend statisch und markiert deutlich, wo Oben und Unten sind, auch wenn diese Kategorien im All im Grunde hinfällig werden.



Abb. 3: *Die Frau im Mond*

DESTINATION MOON (1950) inszeniert die fehlende Schwerkraft nur unwesentlich spektakulärer. Zwar können die Astronauten in Pichels Film dank Magnet-

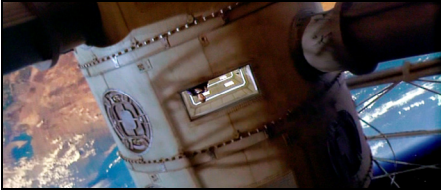


Abb. 4.1–4.6: *Event Horizon*

schuhen an die Wände hoch gehen, aber auch hier ist die Kamera weitgehend unbewegt; trotz Schwerelosigkeit bleibt der Bildaufbau herkömmlich, gewissermaßen zur Erde ausgerichtet.

Während fast zweier Jahrzehnte ändert sich an dieser Darstellungsweise wenig. Viele Weltraumfilme ignorieren die fehlende Schwerkraft völlig oder gehen unausgesprochen von künstlich erzeugter Gravitation aus. Geradezu zelebriert wird die Schwerelosigkeit dann in 2001, der zahlreiche verblüffende Arrangements präsentiert und die gewohnten Verhältnisse buchstäblich auf den Kopf stellt. Allerdings bezieht auch 2001 seine Effekte in erster Linie daraus, dass Menschen ‚auf dem Kopf‘ stehen, die Kamera drängt sich nicht in den Vordergrund.

Zwar arbeiten viele der Schwerelosigkeitszenen in 2001 damit, dass sich die Kamera und nicht die Figur dreht, die Bewegungen der Kamera dienen aber dazu, die ungewohnte Position der Figuren zu betonen, und sind in diesem Sinn nicht als Kamerabewegungen sichtbar. Anders *EVENT HORIZON*: Hier beginnt eine Szene sehr ungewohnt mit dem Protagonisten auf dem Kopf, dann dreht sich die Kamera allmählich um 180 Grad und fährt gleichzeitig zurück, bis erkennbar wird, dass wir die Figur durch eine Scheibe der Raumstation gesehen haben (Abb. 4.1–4.6). In dieser Einstellung wird deutlich, dass es im All keine festen Bezugspunkte mehr gibt; ausserdem wird die Kamera und somit die Filmtechnik selbst in einem Masse in den Vordergrund gerückt, das sogar noch jenes von 2001 übersteigt. Eine ganz ähnliche Einstellung mit einem ähnlichen Dreheffekt findet sich drei Jahre später in *MISSION TO MARS* (2000); hier nähert sich die drehende Kamera dem Fenster einer Raumstation, die Szene aus *EVENT HORIZON* wird

gewissermassen umgekehrt (Abb. 5.1–5.4). Der SF-Film Ende der 1990er Jahre scheint also – wie das Hollywoodkino insgesamt – eine stärkere Tendenz zu formalen Spielereien zu haben, wenn diese auch wie in den beiden genannten Beispielen meist auf einzelne Einstellungen oder Szenen beschränkt bleiben.

Dass formale Verfremdungseffekte, die nicht diegetisch begründet sind, im SF-Modus allmählich häufiger werden, zeigt sich exemplarisch an *MATRIX*, dem wohl einflussreichsten SF-Film der letzten zehn Jahre. Über weite Strecken dienen verfremdende Spezialeffekte auch in *MATRIX* dazu, die fiktionale Welt glaubhaft darzustellen. In einer relativ frühen Szene wird Neo eine Art elektronisches Insekt aus dem Bauchnabel operiert, kurz darauf berührt er einen Spiegel, der flüssig wird und sich verzieht. Hier haben wir es noch mit einem ganz klassischen Einsatz verfremdender Effekte zu tun: Die Spezialeffekte liefern die Ausstattung, die ansonsten nicht realisierbar wäre.

Einer der spektakulärsten Effekte, der in *MATRIX* zum Einsatz kommt, ist der so genannte *Bullet-Time*-Effekt; hierbei wird eine Szene extrem verlangsamt oder sogar ganz angehalten, so dass der Zuschauer auch Bewegungsabläufe und Ereignisse beobachten kann, die normalerweise zu schnell sind, um wahrgenommen zu werden, beispielsweise fliegende Kugeln, gleichzeitig bleibt die Kamera in Bewegung und dreht sich um die in der Bewegung verharrenden Szenerie.¹⁷ Der *Bullet-Time*-Effekt wird in

MATRIX auf verschiedene Weise eingesetzt; SF-typisch ist die Verwendung, wenn Neo (Keanu Reeves) herannahenden Kugeln ausweicht (Abb. 6.1–6.3). Ein in hohem Masse verfremdender Spezialeffekt dient hier dazu, einen in der fiktionalen Welt realen Sachverhalt darzustellen, nämlich die Tatsache, dass Neo übermenschliche Kräfte hat und Kugeln ausweichen kann.

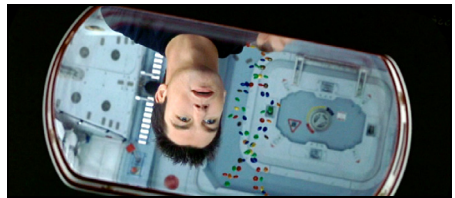


Abb. 5.1–5.4: *Mission to Mars*

17 Es herrscht eine gewisse Verwirrung, was genau *Bullet-Time*-Effekt ist, ob er nur die Verlangsamung der Szene umfasst oder auch die Bewegung der Kamera in derselben. Ich meine hier beide Elemente.

Eine andere Verwendung hat der Effekt, wenn Trinity (Carrie-Anne Moss) während einer Kampfszene in der Luft innehält und sich die Kamera um sie

herum dreht (Abb. 7.1–7.3). Im Gegensatz zu Neo besitzt Trinity keine übermenschlichen Kräfte und die Szene soll auch nicht zeigen, dass hier tatsächlich die Zeit angehalten wird – zumindest würde das innerhalb der Handlung keinen Sinn ergeben –; der *Bullet-Time*-Effekt dient einzig und allein dazu, die Tricktechnik des Films zur Schau zu stellen und den Zuschauer zu verblüffen.



Abb. 6.1–6.3: *Matrix*

In *MATRIX* beginnen sich *ostranenie* und diegetische Verfremdung zu vermischen. Der Film tut etwas, was eigentlich ‚verboten‘ ist, er setzt den identischen Effekt gleichzeitig für diegetische und formale Verfremdung ein und schafft damit ein Durcheinander: Was für den Zuschauer gleich aussieht – die Zeit hält an –, ist innerhalb der Handlungswelt keineswegs das Gleiche. Ich möchte nicht behaupten, dass *MATRIX* der erste Film ist, der dies tut. Sicher hat der Erfolg von

MATRIX aber dazu beigetragen, dass an dem unausgesprochenen ‚Verbot‘, formale und diegetische Verfremdung zu mischen, zusehends gerüttelt wird. So weist zum Beispiel *SLIPSTREAM* (2005) ähnliche Tendenzen auf: Der Protagonist des Films besitzt eine Art Zeitmaschine, mit der er Ereignisse wie mit einer Rewind-Taste eines Videorecorders zurückspulen kann. Um dies darzustellen, bedient sich der Film unterschiedlicher Verfahren: das Bild oder Teile der Szenerie ‚frieren ein‘, und andere Szenen werden im Schnelllauf rückwärts abgespielt. Neben diesen diegetisch eingesetzten Zeitmanipulationen setzt *SLIPSTREAM* formale Verfremdungstechniken auch an Stellen ein, die nicht von der Handlung her motiviert sind: Während einer Schießerei dreht sich die Kamera schnell im Kreis und zeigt die verschiedenen Kombattanten, die, ebenso wie der Hintergrund, zu verschwimmen beginnen. Am Ende scheint sich nur noch der Hintergrund hinter den statischen Figuren zu bewegen, was innerhalb der Handlung unsinnig ist, da sich niemand während der Schießerei von der Stelle rührt. In einer späteren Szene wird ein Gespräch zwischen beiden Hauptfiguren in einer ungewohnten Parallelmontage gezeigt; der Film schneidet zwischen zwei Schauplätzen – im Innern eines Autos und wenige Meter davor – hin und her, der Dialog läuft aber konstant weiter, ein einziges Gespräch findet also an zwei Orten und zeitlich versetzt statt. Man könnte diese beiden Szenen als Zeichen dafür verstehen, dass die Zeit der Filmwelt ganz aus den Fugen geraten ist, allerdings wird dies nur dem Zuschauer vermittelt und entspricht nicht der Wahrnehmung der Protagonisten. Der Film betreibt *ostranenie*, ohne damit einen diegetischen Sachverhalt darzustel-

len; dies kumuliert dann gewissermaßen im Abspann, der zuerst in Zeitraffer gezeigt, dann ‚zurückgespult‘ und schließlich in normaler Geschwindigkeit abgespielt wird.

Trotz der genannten Beispiele und obwohl die formalen Regeln im neueren Hollywoodkino viel lockerer sind, bleibt primäre *ostranenie* im SF-Film die Ausnahme, die dominante Operation des Modus ist die Naturalisierung. Der Naturalisierungsprozess muss dabei keineswegs immer über technische Gadgets funktionieren, im Falle von *SECONDS* ist das eigentliche Novum die Operation, mittels derer Arthurs Aussehen verändert wird; was wir von diesem Eingriff zu sehen kriegen, unterscheidet sich aber in nichts von irgend einem anderen im Kino gezeigten chirurgischen Eingriff. Das Novum ist hier im Off und wir sehen in erster Linie seine Folgen.

Ein ähnlicher Fall liegt bei *INVASION OF THE BODY SNATCHERS* (1956) vor, in dem die Bewohner einer amerikanischen Kleinstadt sukzessive durch Ausserirdische, sogenannte *Pods*, ersetzt werden. Äusserlich sind die *Pods* nicht von Menschen zu unterscheiden, die Übernahme des Städtchens geht unbemerkt vor sich, das Leben scheinbar normal weiter. *INVASION OF THE BODY SNATCHERS* kommt fast vollständig ohne die für die 1950er Jahren typischen Horrorelemente aus, die Außerirdischen sind keine schleimtriefenden grünen Männchen. Vor der Assimilation haben sie die Gestalt überdimensionaler Samenkörner, nachher sind sie identische Kopien der assimilierten Menschen. Die Naturalisierung des Novums ist hier fast vollständig, und es ist der Widerspruch zwischen der harmlosen Oberfläche und dem Wissen um die ungeheuerlichen Vorgänge, die sich in Wirklichkeit vollziehen, der hier

verfremdend wirkt. Die Kleinstadt lebt scheinbar normal weiter, ihre Bewohner zeigen kein aussergewöhnliches Verhalten; anders als in anderen Invasionsfilmen, in denen die von den Ausserirdischen übernommenen Figuren erraticches Verhalten zeigen – etwa wenn der Vater in *INVADERS FROM MARS* (1986) fast eine ganze Packung Süßstoff in seinen Café schüttet und die Mutter rohes Fleisch mit Zucker isst.



Abb. 7.1–7.3: Matrix

Weil das Publikum von *INVASION OF THE BODY SNATCHERS* jedoch weiß, dass in Tat und Wahrheit nichts normal ist, erscheint jede noch so banale Handlung verdächtig: Gewöhnliche Orte wie die Arztpraxis des Protagonisten, anfangs seine natürlich-heimische Umgebung, werden zu Stätten des Schreckens, in denen er um sein Leben kämpfen muss. Die Normalität der Kleinstadt erscheint auf einmal höchst suspekt, verfremdet.

Diese Variante diegetischer Verfremdung wirkt besonders unheimlich, da sie nicht auf einem Kontrast mit einer wunderbaren Gegenwelt beruht, sondern ganz alltägliches Verhalten fremd und bedrohlich erscheinen lässt.



Darko Suvin

Man kann im Falle von *INVASION OF THE BODY SNATCHERS* nicht wirklich von *ostranenie* sprechen, da die alltäglichen Handlungen der Einwohner nicht in ungewöhnlicher Weise wiedergegeben werden. Ungewöhnlich ist höchstens, dass sie überhaupt gezeigt werden, dass die Kamera etwas länger als normal auf einer scheinbar harmlosen Strassenszene verweilt. Aber selbst wenn man hier *ostranenie* am Werk sieht, so wirkt diese nur, weil wir wissen, dass unter der kleinbürgerlich-ordentlichen Oberfläche schreckliche Dinge vor sich gehen.

Beim Rezipieren von Filmen gehen wir gewöhnlich von unserer Referenzwelt aus, deshalb zwingt uns jede Abweichung von deren Normen dazu, neue

provisorische Welten zu entwerfen. Wir sind also konstant damit beschäftigt, die von uns entworfene mögliche Welt mit der Information, die uns der Film vermittelt, abzugleichen. Je deutlicher sich die fiktionale Welt von der gewohnten unterscheidet, desto aufwendiger gestaltet sich dieser Abgleich und umso stärker ist die Verfremdungswirkung; maximal ist sie dann, wenn es uns nicht gelingt, eine in sich konsistente Welt zu entwerfen, ein Fall, der im SF-Kino allerdings kaum existiert und – wie das Beispiel *THX 1138* zeigt – im Rahmen eines narrativen Films über längere Zeit hinweg kaum durchzuhalten ist.

Zu Beginn eines Filmes verfügen wir noch über keinerlei Informationen zur Beschaffenheit seiner Welt und müssen deshalb noch ganz von den Gesetzmäßigkeiten unserer Referenzwelt ausgehen. Im Moment, in dem uns der Film seine Welt zum ersten Mal zeigt, setzt sich der Abgleichs- und Konstruktionsprozess in Gang.¹⁸ Hier sind zwei verschiedene Varianten möglich: Der Film kann in einer grundlegend anderen Welt als der unseren angesiedelt sein – beispielsweise in der Zukunft oder auf einem fernen Planeten. In diesem Fall ist die anfängliche Verfremdungswirkung besonders ausgeprägt. Da wir ja quasi ‚bei Null‘ beginnen, ist die Diskrepanz

18 Ich vernachlässige hier bewusst die Tatsache, dass wir in aller Regel bereits im Voraus etwas über den Film wissen. Dank Werbung, Filmkritiken, persönlichen Empfehlungen etc. verfügen wir meistens schon über Vorinformation und betreten das Kino nicht gänzlich ahnungslos. Schon allein das Wissen, dass wir einen SF-Film sehen werden, aktiviert entsprechende Schemata, die uns darauf vorbereiten, dass die fiktionale Welt stark von der Referenzwelt abweichen wird.

zwischen der von uns konstruierten möglichen Welt und der fiktionalen Welt zu diesem Zeitpunkt am größten. Beispiele hierfür wären etwa die dystopischen Gesellschaften von *LOGAN'S RUN* (1976), *THX 1138* oder *CLOCKWORK ORANGE* (1971), in der uns ohne weitere Erklärung Welten präsentiert werden, deren soziales System, Architektur, Kleidung – und im Falle von *CLOCKWORK ORANGE* auch die Sprache – sich deutlich von unserer Welt unterscheiden. Es gilt nun, alle ungewöhnlichen Erscheinungen möglichst schnell zu einer konsistenten Welt zu vereinen. Ist dies einmal geschehen, können wir die Konstruktionsarbeit deutlich reduzieren. Dies erklärt, warum die Verfremdungswirkung in SF-Filmen in der Regel zu Beginn am ausgeprägtesten ist und dann stark nachlässt. Haben wir eine mögliche Welt entworfen, die alle Abweichungen von der Referenzwelt in sich integriert, müssen wir in der Folge nur noch geringen gedanklichen Aufwand leisten. In den meisten Fällen ist die SF-Welt eines Filmes stabil und keinem dauernden Wandel unterworfen, folglich müssen nur noch kleine Anpassungen vorgenommen werden, wenn die mögliche Welt einmal etabliert ist.

Ein Film kann auch in einer Welt, die im Wesentlichen mit der unsrigen übereinstimmt, beginnen und sich erst sukzessive, durch Einführung eines Novums, zu einer wunderbaren wandeln. So zum Beispiel in *DEMON SEED* (1977) und *ELECTRIC DREAMS* (1984): In beiden Fällen wird die Steuerung eines Haushalts einem Computer übergeben, der sich allmählich der gesamten technischen Einrichtung bemächtigt, um dann schliesslich auf Konfrontationskurs mit dem Protagonisten zu gehen. In *DEMON SEED* wandelt sich das intelligente Haus allmählich zur Folterkammer; tragen voll-

automatische Türen und Kühlschränke am Anfang noch zur Erleichterung des Hausfrauenlebens bei, wird die Küche schließlich zur Sauna umfunktioniert. Mittels verriegelter Türen, aufgedrehter Bodenheizung und dem gezielten Einsatz von Herd und Ofen wird die Hauptfigur einer Hitzefolter unterzogen, bis sie schliesslich in die Forderungen des Computers – der Zeugung eines gemeinsamen Kindes – einwilligt. Die Verfremdung geht hier langsam vor sich, das intelligente Haus erscheint anfänglich als logische Weiterentwicklung automatischer Haushaltsgeräte und wandelt sich nur schleichend zur tödlichen Bedrohung. Die Verfremdungswirkung basiert hier auch darauf, dass wir uns lange nicht bewusst sind, dass der Film allmählich in eine wunderbare Welt abdriftet. Anfangs sieht alles ganz vertraut aus und die Veränderungen sind nur klein, bis wir dann auf einmal erkennen, dass scheinbar harmlose Alltagsgegenstände zu gefährlichen Waffen mutiert sind. Mit einem Schlag wird uns die Diskrepanz zur Referenzwelt bewusst. Die Verfremdungswirkung basiert bei *DEMON SEED* sicher auch auf der Einsicht, dass wir die Veränderung anfangs nicht als solche wahrgenommen haben.

Beginnt ein SF-Film in einer mehr oder weniger realitätskompatiblen Welt, die sich erst allmählich zu einer wunderbaren wandelt, findet sich der Protagonist in einer ähnlichen Rolle wie der Zuschauer wieder. Auch er muss sein Weltbild neu konzipieren und erlebt ähnliche Verfremdungseffekte wie das Publikum, er lebt dem Zuschauer also gewissermassen die adäquate Reaktion vor. Noël Carroll hält zum Horrorfilm fest, „[that] the emotions of the audience are supposed to mirror those of the positive human characters, in certain but not all re-

spects“ (Carroll 1990: 18); der Film gibt also über das Verhalten seiner Figuren vor, wie der Zuschauer im Idealfall reagieren sollte. Auch wenn Carroll vom Schrecken im Horrorfilm schreibt, scheint mir diese Beobachtung ähnlich für viele Fälle von Verfremdung zu gelten; die horrifizierende und die verfremdende Wirkung eines Filmes hängen ohnehin oft zusammen.



Bertolt Brecht

Wenn die Figuren im Film dem Rezipienten gewissermassen vorspielen, wie er sich zu verhalten hat, dann tun sie dies meist in einem übertriebenen Masse. Kaum ein Zuschauer wird im Kinosaal so gellend schreien wie die sprichwörtlichen *scream queens* der Horrorfilme, analog zeigen SF-Protagonisten ein viel größeres Erstaunen über die wunderbaren Ereignisse in ihrer Welt als der Zuschauer, denn sie sind informationstechnisch benachteiligt: Wir wissen meist lange vor den Protagonisten von dem schrecklichen Monster oder der

heillosen Erfindung. Es scheint zudem eines der ungeschriebenen Gesetze des Kinos zu sein, dass SF-Protagonisten, wenn sie nicht von vornherein eine wunderbare Welt bewohnen, wenig über SF wissen, und Indizien, die der Zuschauer als eindeutige Hinweise auf SF wertet, übersehen oder falsch interpretieren. Der nichtsahnende Held steht für den genreunkundigen Zuschauer, der lange mit den Gegebenheiten der neuen Welt nicht zurecht kommt. Die Funktion einer solchen Figur ist eine doppelte: Es können ihr – und somit dem Zuschauer – ausführliche Erklärungen zum jeweiligen Novum gegeben werden, und ausserdem kann der begriffsstützige Held die von Carroll beschriebene Rolle übernehmen und die Reaktionen auf den Film ‚vorleben‘.

Die Figuren des SF-Kinos leben die Verfremdungswirkung für den Zuschauer primär in Filmen vor, die in einer realitätskompatiblen Welt beginnen. Luke Skywalker ist über die seltsamen Gestalten in der Welt von STAR WARS nur selten erstaunt, und niemand scheint in CLOCKWORK ORANGE Probleme zu haben, Alex zu verstehen. Ganz anders Ray Ferrier (Tom Cruise) und seine Tochter in WAR OF THE WORLDS (2005): Mit offenem Mund beobachten sie, wie sich ein geheimnisvoller Sturm zusammenbraut und pausenlos Blitze in ihrer Nachbarschaft niedergehen; der Zuschauer kann sich leicht ausrechnen, dass diese Blitze nicht natürlichen Ursprungs sind, er ahnt, was es mit ihnen auf sich hat, und doch schaut er ihnen gemeinsam mit den Figuren des Films fasziniert zu.

Während die meisten Zuschauer das Kino mit einem großen Vorwissen betreten, scheinen fiktionale Figuren oft wenig über typische Filmhandlungen zu wissen. Wenn sich in einem SF-Film eine

Figur sattelfest in Filmgeschichte zeigt, dann hat dies meist einen satirischen Effekt, so etwa in *FACULTY* (1998): In Roberto Rodriguez' Film wird eine Highschool in Body-Snatcher-Manier von Außerirdischen übernommen, und wie schon in *SCREAM* (1996), dessen Drehbuch wie jenes von *FACULTY* von Kevin Williamson stammt, zeichnet sich der Film dadurch aus, dass er die Konventionen des SF/Horror-Films gleichzeitig plündert und parodiert und auf diese Weise deutlich sichtbar macht. So ist einer der jugendlichen Helden erklärter SF-Fan und hält gegen Ende einen kurzen Vortrag über die Geschichte des Body-Snatcher-Motivs in der Literatur. Indem er über die Herkunft eines beliebten SF-Motivs referiert, macht er gleichzeitig deutlich, dass er als Filmfigur eigentlich nicht über dieses Wissen verfügen sollte.

Die Tatsache, dass die Figuren in *FACULTY* filmkundig sind, heisst allerdings nicht, dass sie deswegen aller Konventionen enthoben werden, dass sie auf alle Situationen abgeklärt reagieren; das Spiel wird einfach auf höherer Ebene weitergetrieben. Auch in *FACULTY* reagieren die Protagonisten mit Unglauben und Entsetzen, wenn das ganze Schulhaus gleich geschaltet ist, alle Schüler in Reih und Glied die Gänge entlang marschieren, beim Glockenton jeder an seinem Platz sitzt und auf eine Frage des Lehrers alle Hände gleichzeitig in die Höhe fahren. Der Film gibt sich auch hier bewusst ironisch: Das unnatürlichste Verhalten für Schüler ist Disziplin, und spätestens, wenn die gesamte Schülerschaft aus Strebern besteht, ist jedem klar, dass etwas nicht stimmt. Für den Zuschauer ist die Verfremdungswirkung eher gering; da er bereits weiss, was es mit den Außerirdischen auf sich hat, sind diese Szenen wenig überraschend.

Die Figuren, die eigentlich ebenfalls Bescheid wissen, reagieren mit panischem Entsetzen und demonstrieren, dass die üblichen Mechanismen aller Parodie zum Trotz nach wie vor funktionieren.

Schlusswort

Wie ich zu Beginn bemerkt habe, weisen gerade allseits akzeptierte und breit verwendete Begriffe bei genauerem Hinweisen eine breite Palette von Bedeutungen auf, so auch die Verfremdung. Šklovskij, Brecht, Bloch und Suvin sprechen zwar alle von Verfremdung, jeder meint aber etwas anderes damit. Während Šklovskij mit *ostranenie* primär eine formale Operation Phänomen beschreibt, bezeichnet Suvin damit ein Phänomen auf der Handlungsebene – auch wenn er sich dessen nicht klar zu sein scheint. Dass diese Unterscheidung nicht rein akademischer Natur ist, sondern vielmehr ins Herzen der SF zielt, konnte dieser Artikel hoffentlich zeigen. Das Zusammenspiel von Naturalisierung und Verfremdung scheint mir für die Wirkungs- und Funktionsweise des Modus von zentraler Bedeutung, und ich glaube, dass die von mir vorgeschlagenen Unterscheidungen wesentlich zu seinem Verständnis beitragen kann. Ich habe mich hier auf den Film beschränkt, einem Medium, das aus verschiedenen Gründen insgesamt konservativer ist als die Literatur. Es wäre interessant zu untersuchen, inwiefern meine Überlegungen auch für literarische Bewegungen wie die *New Wave*, die eine Erneuerung auf formaler Ebene anstrebte, Bestand haben, oder ob SF und Verfremdung hier eine neue Beziehung eingehen.

Bibliographie

- Barthes, Roland: *Mythen des Alltags*. Übers. aus dem Französischen von Scheffel, Helmut. Frankfurt a. M. 1964. (Original: *Mythologies*. Paris 1957.)
- Bloch, Ernst: „Entfremdung, Verfremdung“. In: Ders.: *Verfremdungen I*. Frankfurt a. M. 1962, 81–90.



Rainer Werner Fassbinder

- Bloch, Ernst: „Entfremdung, Verfremdung“. In: Ders.: *Verfremdungen I*. Frankfurt a. M. 1962, 81–90.
- Brockmann, Till: *In Space No One Can Hear You Scream. Stimmen und Geräusche in neueren Sciencefiction-Filmen*. Universität Zürich 1999. (Unveröffentlichte Lizentiatsarbeit.)
- Brooker, Peter: *A Glossary of Cultural Theory*. London 2003.
- Carroll, Noël: *The Philosophy of Horror. Or: Paradoxes of the Heart*. New York/London 1990.
- Genette, Gérard: *Die Erzählung*. Übers. aus dem Französischen von Andreas Knop. München 1994 (=Uni-Taschenbücher. Grosse Reihe, Literatur- und Sprachwissenschaft). (Original: *Discours du récit*, Paris 1972. *Nouveau discours du récit*, Paris 1983.)
- Hayward, Philip: „Sci-Fidelity. Music, Sound and Genre History“. In: Ders. (Hg.) *Off the Planet. Music, Sound and Science Fiction Cinema*. London/Paris 2004, 1–29.
- Helmers, Hermann: „Einleitung“. In: Ders.: *Verfremdung in der Literatur*. Darmstadt 1984a (=Wege der Forschung; 551), 21–31.
- Helmers, Hermann: *Verfremdung in der Literatur*. Darmstadt 1984b (=Wege der Forschung; 551).
- Kessler, Frank: „Ostranenie. Zum Verfremdungsbegriff von Formalismus und Neoformalismus“. In: *montage/av*, Jg. 5, Nr. 2, 1996, 251–65.
- King, Geoff/Krzywinska, Tanya: *Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace*. London 2000.
- Lachmann, Renate: „Die ‚Verfremdung‘ und das ‚Neue Sehen‘ bei Viktor Šklovskij“. In: *Poetica*, Nr. 3, 1970, 226–249.
- Mather, Philippe: „Figures of Estrangement in Science Fiction Film“. In: *Science-Fiction Studies*, Jg. 29.2, Nr. 87, 2002, 186–201.

- Parrinder, Patrick: „Revisiting Suvin’s Poetics of Science Fiction“. In: Ders.: *Learning From Other Worlds: Estrangement, Cognition, and the Politics of Science Fiction*. Durham 2001, 236–50.
- Seed, David: „Alien Invasions by Body Snatchers and Related Creatures“. In: Sage, Victor/Smith, Allan Lloyd (Hgg.): *Modern Gothic: A Reader*. Manchester/New York 1996, 152–170.
- Šklovskij, Viktor: „Kunst als Verfahren“. Übers. aus dem Russischen von Rolf Fieguth. In: Striedter, Jurij (Hg.): *Texte der Russischen Formalisten*. Bd. 1. Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa, München 1969, 13–35. (Original: *Искусство как прием/Iskusstvo kak priem*. Moskau 1929.)
- Sobchack, Vivian Carol: *Screening Space. The American Science Fiction Film*. 2. Aufl., New York 1987. (Original: *The Limits of Infinity: The American Science Fiction Film, 1950–1975*. New York 1980.)
- Spiegel, Simon: „Wege der Weltdarstellung. Zu einer Theorie wunderbarer Filmgenres“. In: *Quarber Merkur*. Franz Rottensteiners Literaturzeitschrift für Science Fiction und Phantastik, Nr. 97/98, 2003, 225–78.
- Suvin, Darko: *Poetik der Science Fiction. Zur Theorie einer literarischen Gattung*. Übers. aus dem Englischen von Franz Rottensteiner. Frankfurt a. M. 1979 (=Phantastische Bibliothek; 31). (Original: *Metamorphoses of Science Fiction*. Yale 1979.)
- Vanoye, Francis: *Cinéma et récit*. Bd. I, *Récit écrit. récit filmique*, *Cinéma et image*. Paris 1989.

Filmographie

- THE 13TH FLOOR (The 13th Floor – Bist du was du denkst?). Josef Rusnak, D/USA 1999.
- 2001: A SPACE ODYSSEY (2001: Odyssee im Weltraum). Stanley Kubrick, GB/USA 1965–68.
- ALIEN3 . David Fincher, USA 1992.
- THE AMAZING COLOSSAL Man (Der Koloss). Bert I. Gordon, USA 1957.
- THE ANGRY RED PLANET (Weltraumschiff MR 1 gibt keine Antwort). Ib Melchior, USA 1959.
- THE BEGINNING OF THE END. Bert I. Gordon, USA 1957.
- A CLOCKWORK ORANGE (Uhrwerk Orange). Stanley Kubrick, GB 1971.
- CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND (Unheimliche Begegnung der dritten Art). Steven Spielberg, USA 1977.
- THE DAY AFTER TOMORROW. Roland Emmerich, USA 2004.
- THE DAY OF THE TRIFFIDS (Blumen des Schreckens). Steve Sekely, GB 1963.
- THE DAY THE EARTH CAUGHT FIRE (Der Tag, an dem die Erde Feuer fing). Val Guest, GB 1962.
- THE DEADLY MANTIS. Nathan Juran, USA 1957.
- DEMON SEED (Des Teufels Saat). Donald Cammell, USA 1977.
- DESTINATION MOON (Endstation Mond). Irving Pichel, USA 1950.
- ELECTRIC DREAMS (Heisse Computerspiele). Steve Barton, GB/USA 1984.
- EVENT HORIZON (Event Horizon – Am Rande des Universums). Paul W. S. Anderson, GB 1997.

- THE FACULTY (Faculty – Trau keinem Lehrer). Robert Rodriguez, USA 1998.
- FANTASTIC FOUR. Tim Story, USA 2005.
- THE FLY (Die Fliege). Kurt Neumann, USA 1958.
- FORBIDDEN PLANET (Alarm im Weltall). Fred M. Wilcox, USA 1956.
- FORBRYDELSENS ELEMENT/THE ELEMENT OF CRIME. Lars von Trier, DK 1984.
- DIE FRAU IM MOND. Fritz Lang, D 1929.
- THE INCREDIBLE SHRINKING MAN (Die unglaubliche Geschichte des Mister C.). Jack Arnold, USA 1957.
- INVADERS FROM MARS (Invasion vom Mars). Tobe Hooper, USA 1986.
- INVASION OF THE BODY SNATCHERS (Die Dämonischen). Don Siegel, USA 1956.
- LOGAN'S RUN (Flucht ins 23. Jahrhundert). Michael Anderson, USA 1976.
- MAD MAX BEYOND THUNDERDOME (Mad Max – Jenseits der Donnerkuppel). George Miller/George Ogilvie, AU/USA 1985.
- THE MATRIX (Matrix). Andy Wachowski/Larry Wachowski, USA 1999.
- MISSION TO MARS. Brian De Palma, USA 2000.
- THE OMEGA MAN (Der Omega-Mann). Boris Sagal, USA 1961.
- ON THE BEACH (Das letzte Ufer). Stanley Kramer, USA 1959.
- PHASE IV. Saul Bass, USA 1974.
- PISMA MYORTVOGO CHELOVEKA/BRIEFE EINES TOTEN. Konstantin Lopushanskij, SU 1986.
- PREDATOR. John McTiernan, USA 1987.
- ROCKETSHIP X-M (Rakete Mond startet). Kurt Neumann, USA 1950.
- ROBOCOP. Paul Verhoeven, USA 1987.
- SCREAM. Wes Craven, USA 1996.
- SECONDS (Der Mann, der zweimal lebte). John Frankenheimer, USA 1966.
- SLIPSTREAM. David van Eyssen, USA 2005.
- SOYLENT GREEN (Jahr 2022 ... die überleben wollen). Richard Fleischer, USA 1973.
- TARANTULA. Jack Arnold/Donn W. Hayes, USA 1955.
- THE TERMINATOR (Terminator). James Cameron, USA 1984.
- THEM! (Formicula). Gordon Douglas, USA 1954.
- THX 1138. George Lucas, USA 1971. WELT AM DRAHT. Rainer Werner Fassbinder, BRD 1974.