

Simon Spiegel

DIE KONSTITUTION DES WUNDERBAREN

ZU EINER POETIK DES SCIENCE-FICTION-FILMS

SCHÜREN

Inhalt

Vorwort	i
Einleitung	1
1 Forschungsgeschichte	9
I Science Fiction – drei Annäherungen	17
2 Definitionen	21
2.1 Probleme des Genrebegriffs	22
2.2 Phantastik – Wunderbares – Unheimliches	29
2.3 Science Fiction	42
2.4 Angrenzende Felder	56
3 Historisches	71
3.1 Modus und Genre in historischer Perspektive	71
3.2 Die Geburt der SF aus dem Geiste der <i>Gothic Novel</i>	78
3.3 Scientific Romance – Scientifiction – Science Fiction	84
3.4 Méliès und seine Erben	91
4 Philosophisches	101
4.1 Science Fiction – ein moderner Mythos?	104
4.2 Das Fandom: Science Fiction als Religion	113
II In Search of Wonder – Bausteine einer Poetik des Science-Fiction-Films	121
5 Die Möglichkeit wunderbarer Welten	127
5.1 Mögliche und unmögliche Welten	127
5.2 Die Welten der Science Fiction	142
6 Welten erzählen	153
6.1 SF und narrative Modi	153
6.2 An den Rändern der Welt	164

7 Bedeutende Bilder	177
7.1 Wörtliches	177
7.2 Bildliches	183
7.3 Metapher und Erkenntnis	193
8 Naturalisierung – Verfremdung	197
8.1 Die realistische Irrealität	197
8.2 Verfremdung	201
8.3 Naturalisierung und <i>ostranenie</i>	209
8.4 Verfremdung im SF-Film	216
8.5 Fremde Klänge	229
8.6 Effekte des Fremden	234
9 Durchbrüche	243
9.1 Conceptual Breakthrough	246
9.2 Storytwists	256
9.3 Exkurs: Was ist der Mensch?	265
10 Erhabenes – Groteskes	275
10.1 Erhabene Positionen	276
10.2 «Delightful Horror» und «lustvolle Unlust»	281
10.3 <i>Big Dumb Objects</i>	286
10.4 Groteskes	292
11 Effektvolle Spektakel	301
11.1 Das Kino der Attraktionen	301
11.2 Special Effects	308
11.3 Digitale Welten	315
12 Altes und Neues	321
Schlusswort	331
Bibliographie	335
Verwendete Abkürzungen	335
Primärliteratur	335
Nachschlagewerke	337
Sekundärliteratur	337
Filmographie	357
Bildnachweis Filmausschnitte	369
Index	371

Vorwort

Am Anfang war die Unzufriedenheit, die Unzufriedenheit mit einem Seminar, das ich im Wintersemester 2000/2001 an der Humboldt-Universität zu Berlin besuchte. Thema war der phantastische Film – für mich damals gleichbedeutend mit Science Fiction –, und zu Beginn wurden, wie in Seminaren üblich, einige grundlegende Begriffe diskutiert. In diesem Zusammenhang hörte ich erstmals von Tzvetan Todorovs Theorie der phantastischen Literatur, die mir damals wirr erschien und meiner Meinung nach nichts mit Science Fiction zu tun hatte. Meinen Kommilitonen muss es ähnlich ergangen sein, denn im Laufe des Semesters kam immer wieder die Frage auf, worüber wir eigentlich sprachen, was Phantastik, Science Fiction, Utopie etc. seien, und je öfter die Frage gestellt wurde, desto unklarer schien die Antwort. Im Frühling des Kubrickjahrs 2001 begann ich damit, weitere Fachliteratur zu studieren, überzeugt, dass sich schon jemand Gedanken zu diesem Thema gemacht haben musste – mit dem Ergebnis, dass die Situation noch viel unübersichtlicher wurde ...

Seither sind fünf Jahre vergangen, und viele Dinge haben sich – zumindest für mich – geordnet. Dass es dazu kam, verdanke ich der Unterstützung hilfreicher Geister, allen voran meiner Referentin Prof. Dr. Margrit Tröhler, deren konstruktive Kritik stets äusserst anregend war und die mich immer wieder sanft, aber bestimmt darauf hinwies, dass die Zeit der grossen Theorie-Entwürfe vorbei ist. Meinem Korreferenten Prof. Dr. Christian Kiening, der für mich den Sprung vom Mittelalter in die Zukunft wagte, und Prof. Dr. Christine N. Brinckmann, die mit der Betreuung meiner Lizentiatsarbeit zur Grundlage dieser Untersuchung beitrug, sei ebenfalls herzlich gedankt; ebenso der Janggen-Pöhn-Stiftung, ohne deren grosszügige Unterstützung diese Studie nicht möglich gewesen wäre.

Franz Rottensteiner stand mir mit seinem umfangreichen Fachwissen hilfreich zur Seite, ohne ihn hätte ich auf viele grundlegende Texte verzichten müssen. Dank gebührt auch Andy Sawyer von der Science Fiction Library der University of Liverpool, der in vielen Fällen aushalf, sowie Wolfgang Jeschke für die Durchsicht des Manuskripts. Den Teilnehmern der Newsgroups `de.rec.sf.misc`, `rec.arts.sf.movies` und

rec.arts.sf.written danke ich für die hitzigen und lehrreichen Diskussionen sowie die vielen Hinweise auf mir bis dahin unbekannte Filme.

Danken möchte ich auch den Teilnehmern meines Proseminars zum SF-Film im Wintersemester 2004/05, die mich nicht nur dazu zwangen, meine eigenen Vorstellungen und Ideen präzise zu formulieren, sondern die mir auch viele Anregungen gaben. Des Weiteren bedanke ich mich bei den Teilnehmern des Forschungskolloquiums und dem ganzen Seminar für Filmwissenschaft Zürich für Kritik, Unterstützung und Hilfe aller Art sowie bei Nikolaj Ivanovitsch Lobatschewskij für grundsätzliche Einsichten in das Wesen wissenschaftlicher Arbeit.

Angesichts meines Themas erscheint es mir auch angebracht, all den Programmierern zu danken, deren Software es mir ermöglichte, mich auf meine Arbeit zu konzentrieren, anstatt mich mit Computerproblemen herumzuschlagen. Ohne Donald E. Knuths wundervolles Satzsystem $\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ hätte ich diese Arbeit gar nicht schreiben können. Dank gebührt ausserdem den Mitgliedern der *TeX on Mac OSX Mailing List*, die mir immer mit Ratschlägen zur Seite standen, insbesondere Gerben Wierda und Richard Koch sowie dem BibDesk-Team, das nicht selten in bester Science-Fiction-Manier meine Wünsche und Anregungen innerhalb weniger Tage umsetzte.

Ohne Till Andreas Heilmann würde diese Arbeit anders aussehen, ihm bin ich ebenso zu Dank verpflichtet wie Juan Colmenero, Susanne Reichlin und allen anderen treuen Seelen des Deutschen Seminars, die mir während drei Jahren zur Seite standen und geduldig meinen täglichen Ausführungen lauschten. Ebenso danken möchte ich meinen Mitbewohnern Stefan Staub und Pascal Berger, meiner Muse Lea Goldblum und meiner Familie für alle Formen der moralischen und kulinarischen Unterstützung – besonders meinem Vater, dessen scharfem Auge kein Tippfehler entging. Und schliesslich geht grenzenloser Dank an Nadine für den Sinn und den Zweck und noch viel mehr.

Zürich, im September 2006

Einleitung

An der Kinokasse gehört die *Science Fiction* (SF)¹ seit Jahren zu den erfolgreichsten Genres überhaupt,² dennoch weist die filmwissenschaftliche Literatur kaum eine Handvoll Grundlagenwerke dazu auf. Zwar gibt es eine Fülle von Studien zu einzelnen Filmen – wobei allerdings ein starkes Ungleichgewicht festzustellen ist: Ein Grossteil der Literatur beschränkt sich auf ein paar wenige Filme. Annette Kuhn hat diesen Umstand bereits 1990 in der Einleitung des von ihr herausgegebenen Sammelbandes *Alien Zone* bemängelt (Kuhn 1990b: 5), geändert hat sich seither aber wenig. In jüngster Zeit sind, im Zuge der Tendenz zu einer fächerübergreifenden Kulturwissenschaft, zwar zahlreiche Arbeiten erschienen, die SF nicht mehr als primär filmisches oder literarisches, sondern als kulturübergreifendes Phänomen verstehen, fundierte theoretische Auseinandersetzungen fehlen aber – besonders in der Filmwissenschaft – nach wie vor.

Das Grundlagenwerk zum SF-Film, Vivian Sobchacks *Screening Space*, wird bald seinen zwanzigsten Geburtstag feiern. Sobchacks Buch ist bis heute die umfassendste Untersuchung zum Thema und eine der wenigen, die sich nicht – wie viele SF-Lexika, -Enzyklopädien und -Geschichten – auf eine Aneinanderreihung von Filmen und Fakten beschränkt, sondern einen theoretischen Rahmen für das SF-Kino als Ganzes entwickelt. Doch so wichtig Sobchacks Untersuchung für die SF-Forschung ist, die filmische Entwicklung hat sie überholt. Sobchack beendete ihren Überblick Mitte der 1970er Jahre und kam zum Schluss, dass die SF als Filmgenre kurz vor dem

- 1 Bereits die Schreibweise von Science Fiction ist umstritten; gemäss aktuellem Duden sind «Sciencefiction» und «Science-Fiction» korrekt, in der deutschsprachigen Wissenschaft hat sich aber die dominante englische Schreibweise «Science Fiction» weitgehend durchgesetzt. Als Abkürzungen sind sowohl «SF» als auch «Sci-Fi»/«SciFi» gebräuchlich, wobei letztere oft nur «nicht-ernsthafte» Science Fiction bezeichnet (siehe Asimov 1983 und den Eintrag zu «SCI FI» in der *Encyclopedia of Science Fiction*, 1078 f.). «SF» wiederum wird auch als Kürzel für den durch Robert A. Heinlein geprägten Begriff *speculative fiction* verwendet (Heinlein 1959); weniger gebräuchlich sind *science fantasy* (u. a. Attebery 1992: 105–125) und *structural fabulation* (Scholes 1975).
- 2 Ich spreche an dieser Stelle noch ganz allgemein von «Genre», werde den Begriff im Laufe der Arbeit aber spezifizieren.

Kollaps stehe. Nichts könnte weiter von der tatsächlichen Entwicklung entfernt sein! Die Defizite von *Screening Space* betreffen aber nicht nur die falschen Zukunftsprognosen; was Sobchack in ihrem Buch gar nicht behandeln konnte, ist die für das SF-Kino wichtigste Entwicklung der letzten zwanzig Jahre: der Einsatz digitaler Tricktechnik.

Der Mangel an aktueller wissenschaftlicher Literatur zum SF-Film ist umso erstaunlicher, als es an Untersuchungen zur literarischen SF nicht fehlt. Dennoch wurden bislang kaum Versuche unternommen, die Erkenntnisse der Literaturwissenschaft für den Film zu diskutieren. Zwar herrscht auch in der Literaturwissenschaft keine Einigkeit darüber, was SF ist und wie sie operiert, doch wird immerhin eine entsprechende Diskussion geführt; es gibt eine theoretische Tradition, unterschiedliche Lager, und regelmässig werden neue Einführungen und Übersichtsarbeiten veröffentlicht. Beim SF-Film dagegen scheint die Hauptherausforderung darin zu liegen, *noch* ein Buch zur Geschlechterkonstruktion in *ALIEN* (1979) oder zur Hyperrealität in *THE MATRIX* (1999) zu veröffentlichen. Kuhns Einschätzung, die Forschung sei weniger am *SF-Film* insgesamt als an einigen wenigen *Filmen* interessiert (1990b: 5), ist auch fünfzehn Jahre später noch gültig. Kommt hinzu, dass bei vielen Untersuchungen die Frage, was denn die spezifisch *filmische* Qualität des SF-Kinos ausmacht, von untergeordnetem Interesse ist. Der SF-Film dient oft nur zur Illustration nicht-filmischer Theorien.

Diese Untersuchung trägt den Begriff «Poetik» im Untertitel; damit bezieht sie sich ausdrücklich auf Darko Suvin's *Poetik der Science Fiction* (1979). Obwohl Suvin's theoretisches Modell teilweise heftigen Attacken und zahlreichen Modifikationen ausgesetzt war – nicht zuletzt durch ihn selbst –, bildet es in der Literaturwissenschaft nach wie vor die Basis jeder Beschäftigung mit SF; umso erstaunlicher ist es, dass Suvin für die Studien zum SF-Film bislang kaum von Bedeutung war. Mit der Referenz auf Suvin möchte ich deutlich machen, dass sich meine Studie anders als die meisten Untersuchungen zum SF-Film stark auf literaturwissenschaftliche Theorien stützt. Dabei möchte ich die Unterschiede der beiden Medien keineswegs nivellieren oder den SF-Film einfach als verfilmte Literatur verstehen und ihm literaturtheoretische Konzepte überstülpen; diese dienen vielmehr nur als Ausgangspunkt und Gedankenanstoss. Denn «Poetik» verweist auch auf das von David Bordwell propagierte Projekt einer «historical poetics of film» (Bordwell 1989a und 1999). Auch für mich steht die Frage im Vordergrund, wie Filme als Prozess funktionieren, welche Konstruktionsleistungen wir als Zuschauer vollbringen müssen, um einen Film zu verstehen. Gerade die Frage, wie die filmische SF formal und kognitiv operiert, ist von der Wissenschaft bislang vernachlässigt worden.

Mit der Konzentration auf formal-ästhetische Aspekte wird den zahlreich auf Interpretation ausgerichteten Arbeiten keineswegs das Existenzrecht abgesprochen; die vorliegende Untersuchung ist vielmehr als Ergänzung gedacht, gewissermassen als nachgeschobener Unterbau. Mit dem gewählten Ansatz bewege ich mich etwas abseits des wissenschaftlichen Mainstreams, denn viele Autoren tendieren heute dazu, SF als gesamtkulturelles Phänomen, als einen eigenen Modus der Wahrnehmung zu betrachten. So meint etwa Istvan Csicsery-Ronay: «SF has ceased to be a genre of fiction *per se*, becoming instead a mode of awareness about the world, a complex, hesitating orientation toward the future» (Csicsery-Ronay 1991: 308). Im Gegensatz dazu konzentriere ich mich ganz auf SF als *fiktionale Erscheinung*, Gegenstand meiner Untersuchung ist ausschliesslich der *Spielfilm*. Selbst die Literatur ist in diesem Zusammenhang nur so weit von Interesse, als sie es ermöglicht, das *SF-Kino* besser zu verstehen.

Film und Literatur folgen eigenen Regeln, bieten unterschiedliche medienspezifische Möglichkeiten im Umgang mit ihrem Material. Wenn hier versucht wird, literaturwissenschaftliche Erkenntnisse zur SF auf den Film zu übertragen, so muss «übertragen» immer «anpassen, transformieren» bedeuten. Die Literaturtheorie kann nur als Ausgangs-, nicht aber als Endpunkt für ein Nachdenken über den Film dienen. Eine Folge dieses Vorgehens ist, dass immer wieder von nicht-filmischen Beispielen und Sachverhalten die Rede sein wird; dies ist aber nur Mittel zum Zweck, der Fokus liegt eindeutig auf dem Film.

*

Die vorliegende Untersuchung gliedert sich in zwei Teile: Den Anfang macht eine Eingrenzung und Charakterisierung. Was ist SF, wie lässt sie sich sinnvoll definieren, und wo liegen ihre kulturhistorischen Wurzeln? Diese Kapitel sind zum grossen Teil wenig filmspezifisch, viele der Überlegungen gelten sowohl für Filme als auch für Literatur; hier wird vor allem der aktuelle Forschungsstand referiert.

Es folgt das Kernstück meiner Studie: Aufbauend auf der zuvor entwickelten Definition werde ich versuchen, einige Elemente einer Poetik des SF-Films zu skizzieren. Zu diesem Zweck wird die Tauglichkeit verschiedener literaturtheoretischer Ansätze für den Film geprüft. Dabei werde ich zuerst eher klassische narratologische Aspekte untersuchen und das Augenmerk vor allem auf das Zusammenspiel zwischen der Erzählweise des Films und dem Charakter der dargestellten fiktionalen Welt richten. Anschliessend stehen mit den Themen «Verfremdung», «Erhabenes», «Groteskes» und «Spektakel» ästhetische und rezeptive Fragen im Vordergrund.

*

Bevor ich mich nun daran wage, die Science Fiction genauer zu definieren, gilt es, einige grundsätzliche methodische Fragen zu diskutieren. Da es nicht möglich ist, alle existierenden SF-Filme anzusehen,³ muss sich meine Untersuchung auf eine Auswahl beschränken; es wird also zuerst ein – möglichst repräsentatives – Korpus erstellt, das dann den Gegenstand der weiteren Analyse bildet. Dieses Vorgehen birgt ein grundsätzliches Problem, da jede Korpusauswahl bereits nach bestimmten, wenn auch oft unbewussten Kriterien erfolgt. Letztlich besteht die Gefahr des Zirkelschlusses, bei dem am Ende nur aufgedeckt werden kann, anhand welcher – mehr oder weniger bewusster – Leitlinien das Untersuchungskorpus zusammengestellt wurde.

Dieses Paradox, das *empirical dilemma*, lässt sich streng genommen nicht auflösen. Seine praktische Bedeutung ist aber im Falle der SF nicht allzu gross, denn jenseits aller theoretischen Differenzen scheint es einen Konsens darüber zu geben, welche Filme zur SF zu rechnen sind. So sehr die Meinungen auseinandergehen, *was SF ist*, so existiert doch eine breite Übereinstimmung darüber, *welche Filme SF sind*. Wenn ich bei der Auswahl meines Korpus also von dem ausgehe, *was normalerweise als SF bezeichnet wird*, so ist das keine Folge methodischer Ungenauigkeit, sondern – im Gegenteil – ein bewusst gefällter Entscheid.

Ein weiteres, vielleicht gravierenderes Problem ist das der *Repräsentativität*. Natürlich sollte das verwendete Korpus möglichst viele *typische* SF-Filme enthalten. Nur so lässt sich gewährleisten, dass die gewonnenen Ergebnisse über die untersuchten Beispiele hinaus Geltung besitzen. Was aber ist ein typischer SF-Film? Hier klingt bereits die Streitfrage nach dem Wesen ‹wahrer› SF an, die die SF-Forschung seit langem beschäftigt (→ *Kapitel 1*). *MATRIX* ist sicher typischer als etwa *BACK TO THE FUTURE* (1985) oder *THE ABSENT-MINDED PROFESSOR* (1961), aber ist er auch repräsentativer als *INDEPENDENCE DAY* (1996)? Diesbezüglich gibt es in der wissenschaftlichen Literatur keine Übereinstimmung, denn mit der Frage der Repräsentativität geht immer auch ein Werturteil einher.

Ich möchte dies an einem konkreten Beispiel erläutern: In seinem Aufsatz *Figures of Estrangement in Science Fiction Film* versucht Philippe Mather,

3 Gemäss *Internet Movie Database* wurden von 1950 bis 2005 4585 SF-Filme produziert. Diese Zahl ist mit Vorsicht zu geniessen, da die Genreangaben bei der *IMDB* nicht nach einheitlichen Kriterien erfolgen; auch ist es mit den vorhandenen Suchoptionen nicht möglich, Kurzfilme auszuschliessen (wohl aber Fernsehserien und *direct-to-video*-Produktionen). Die Zahl gibt dennoch eine ungefähre Vorstellung vom Umfang der weltweiten SF-Produktion.

literaturtheoretische Ansätze auf den SF-Film zu übertragen. Als Beispiele für seine Überlegungen führt er allerdings nur eine kleine Anzahl herausragender Filme an, allen voran Stanley Kubricks 2001: A SPACE ODYSSEY (1965–68). Nun ist 2001 zweifellos ein für die SF stilbildendes und als solches auch repräsentatives Werk; gleichzeitig ist er aber auch ein Film von ungewöhnlicher formaler Perfektion, der allgemein als ‹Meisterwerk› anerkannt wird. In welchem Masse aber kann ein Meisterwerk repräsentativ sein, also für eine grössere Anzahl von Filmen stehen? Hat Suvin Recht, dass die SF ‹von den Höhen herab bewertet werden muss und bewertet werden kann, unter Anwendung der Massstäbe, die sich aus den Meisterwerken gewinnen lassen› (Suvin 1979: 61), oder zeichnet sich ein Film wie 2001 nicht gerade dadurch aus, dass es die grosse Masse in vielerlei Hinsicht übertrifft, dass es eben nicht etablierten, typischen Mustern folgt, sondern sie bricht und erweitert? Sind nicht Filme wie PLAN 9 FROM OUTER SPACE (1958), THE AMAZING COLOSSAL MAN (1957) oder EARTH VS. THE FLYING SAUCERS (1956), also schnell abgedrehte Billigproduktionen ohne besondere formale Raffinesse, typischer für die Gesamtheit der SF? Überspitzt formuliert: Wie repräsentativ für die SF im Allgemeinen können Aussagen sein, die aufgrund einiger handverlesener Meisterwerke gemacht werden?

Die Frage, wie man mit der grossen Menge der SF umgehen soll, die weder formal noch inhaltlich herausragt, beschäftigt die Wissenschaft schon lange. Eine typische, in diversen Abwandlungen immer wieder vorgebrachte Antwort lautet, dass ein Film wie PLAN 9 eben bloss *schlechte SF* repräsentiert, dass die SF-typischen Eigenschaften hier nicht oder nur in verkümmelter Form zutage treten. Diese Begründung ist in mehrfacher Hinsicht fragwürdig, nicht nur weil sie von einem essenzialistischen Konzept des Genres und einem elitären Kunstbegriff ausgeht, sondern auch deshalb, weil sie auf einem Geschmacksurteil basiert. Dabei ist weniger die Tatsache stossend, dass der Wissenschaftler ein Werturteil fällt, als die, dass dieses Werturteil direkt mit einer Definition verknüpft wird. Dass PLAN 9 ein schlecht gemachter, mitunter lachhafter Streifen ist, wird niemand bestreiten, seine mangelnde Qualität katapultiert ihn aber nicht aus dem Genre. Die Behauptung, schlechte SF-Filme seien nicht repräsentativ für das gesamte Genre, bedeutet letztlich nichts anderes, als dass schlechte SF gar keine SF ist. Doch ein schlechter SF-Film ist ja nicht zwangsläufig auch schlechte SF, seine Qualität hängt nicht ausschliesslich von den spezifischen Genre-Elementen und deren Umsetzung ab. Ein Film kann ganz unterschiedliche qualitative Mängel aufweisen, vom Drehbuch über die Schauspieler zu Kamera, Regie oder Schnitt. Zu behaupten, PLAN 9 sei nur auf dem Gebiet der SF unterdurchschnittlich und 2001 lediglich als

Vertreter des SF-Kinos herausragend, würde den Filmen in keiner Weise gerecht.

Viele Definitionsversuche verfolgen tatsächlich vor allem das Ziel, die Beschäftigung mit SF zu legitimieren, indem sie zu ‚beweisen‘ versuchen, dass SF eine ernstzunehmende Kunstform ist. Um dies zu erreichen, wird die Definition direkt mit einem Werturteil verbunden und somit normativ (→ S. 24).⁴

Das Repräsentativitätsproblem lässt sich nicht vollständig lösen, aber bis zu einem gewissen Masse einschränken. So gehe ich nicht von der Vorstellung aus, dass sich *das Wesen* und die spezifischen Funktionsweisen der SF definitiv fixieren lassen, vielmehr bemühe ich mich, gewisse im gewählten Korpus existierende Tendenzen aufzuzeigen. Dass dabei vereinfacht und generalisiert werden muss, versteht sich von selbst, dass aber ein möglichst breit angelegtes Korpus untersucht werden sollte, ebenso. Wissenschaft bewegt sich immer im Spannungsfeld zwischen der notwendigen Vereinfachung des Modells und der enormen Vielfalt der Realität.

Persönliche Vorlieben machen sich oft auch bei Autoren bemerkbar, die sich selbst als streng objektive Wissenschaftler verstehen. So hat Suvin eine offensichtliche Vorliebe für das Werk des polnischen SF-Autors Stanisław Lem und musste sich deshalb den Vorwurf gefallen lassen, seine Theorie der SF sei ein «menu for writing like Lem» (Clute 1992: 13). In ähnlicher Weise kann man Mather vorwerfen, dass er in seinem Artikel lediglich eine ‚Poetik von 2001‘ entwirft. Dabei ist es keineswegs verwerflich oder unwissenschaftlich, Filme mit einem Werturteil zu versehen. Im Rahmen einer Poetik ist die Frage, was gute von schlechten Filmen unterscheidet, vielmehr hochinteressant, und im zweiten Teil werde ich dieser Frage auch nachgehen. Doch selbst wenn sich die Qualität eines Films auf gewisse formale oder narrative Parameter zurückführen lässt, hat dies nichts mit einer Genredefinition zu tun. Und ganz unsinnig wäre eine Konzentration auf einige wenige herausragende Beispiele, denn eine solche ‚Poetik der

4 Als Beispiel sei hier Suvin genannt, dem oft vorgehalten wurde, er verfare in seiner einflussreichen *Poetik der Science Fiction* rein normativ (z. B. Friedrich 1995: 67 f.). Suvin selbst widerspricht diesem Vorwurf entschieden: ««A teacher should not be dumb» means «a dumb teacher is a bad teacher» and further, «the less dumb a teacher, the better he is». The normative maxim [...] posits a basic value for its domain. «SF should be cognitive» [...] means that an SF text is good in proportion to, among other factors, its cognitiveness. Technically, this is not prescriptive, but of course it *is* judgemental» (Suvin 1988a: xii f.). Mit dieser Erwiderung entkräftet Suvin die gegen ihn erhobenen Vorwürfe aber nicht; im Gegenteil macht er deutlich, dass er nur an klugen Lehrern, also an *guter* SF interessiert und somit in hohem Masse auf subjektive Kriterien angewiesen ist.

Meisterwerke» sagt ebenso wenig – oder sogar noch weniger – über die SF als ganze aus als eine umfangreiche Ansammlung von Filmen ohne theoretische Leitlinien. Gerade wenn es um die Beschreibung von Funktionsweisen geht, sind «missglückte» Beispiele oft besonders aufschlussreich. Ich bemühe mich deshalb, mein Korpus so breit wie möglich anzulegen und auch einige allgemein als minderwertig erachtete Filme zu berücksichtigen.

Aus Gründen, die im Laufe der Arbeit ersichtlich werden sollten, beschränke ich mich im Wesentlichen auf Beispiele nach 1950.⁵ US-amerikanische Produktionen werden klar dominieren, da die SF im europäischen Kino bislang eine Randerscheinung geblieben ist. In verschiedenen asiatischen Kinokulturen – etwa Hongkong und Japan – hat sie zwar eine prominente Stellung; da die behandelten Konzeptionen von SF und Phantastik aber stark kulturgebunden sind, werde ich mich im Wesentlichen auf das westliche Kino beschränken. Ebenso werde ich auf Animations- und *Alternate-History*-Filme⁶ verzichten und Fernsehserien nur am Rande streifen. Die Verfügbarkeit älterer Werke ist in der Filmwissenschaft generell ein Problem. Zwar hat sich die Situation dank DVD und Internetversandhäusern deutlich verbessert, aber nach wie vor ist es schwierig, unbekanntere Filme, die vor 1970 produziert wurden, zu beschaffen. Mein Korpus von rund 300 Titeln umfasst deshalb mehrheitlich jüngere Filme.

Filmtitel werden in KAPITÄLCHEN dargestellt und bei ihrer Erstnennung mit dem vollen internationalen Verleihtitel und dem Erscheinungsjahr angegeben, bei späterer Nennung nur noch mit dem Kurztitel. Ausnahmen bilden Remakes mit identischem Titel, die jeweils mit Erscheinungsjahr

- 5 Obwohl der SF-Film erst ab 1950 als eigenständige Erscheinung existiert, gab es bereits vorher zahlreiche Filme mit SF-Elementen, vor allem unter den US-amerikanischen *Serials* der 1930er und 1940er Jahre (→ Kapitel 3.4). Der *Reference Guide to American Science Fiction Films* führt für die Jahre 1897–1929, also die Zeit von den ersten Filmen bis zur Einführung des Tonfilms, über 200 Filme an. Sieht man vom wenig systematischen Charakter dieses Werks ab, ist für die Wissenschaft das Hauptproblem, dass die wenigsten der angeführten Filme greifbar sind und somit die Diskussion, ob sie wirklich bereits als eigenständige filmische Kategorie betrachtet werden können, nicht entschieden werden kann. Zur Frühphase des SF-Films bis 1950 siehe auch Benson (2000).
- 6 Unter *Alternate History* (AH) versteht man Erzählungen, die von der Frage ausgehen, wie sich die Geschichte entwickelt hätte, wenn bestimmte historische Ereignisse anders verlaufen wären; zum Beispiel: «Was wäre geschehen, wenn Nazideutschland den Krieg gewonnen hätte?» AH wird in der Regel als Untergattung der SF verstanden (oft sind AH-Erzählungen mit Zeitreisen oder der Idee paralleler Welten verknüpft). Im Film kommt diesem Genre im Gegensatz zur Literatur keine grosse Bedeutung zu; zwar gibt es Beispiele – etwa *IT HAPPENED HERE* (1966), *QUEST FOR LOVE* (1971), *RED DAWN* (1984), *THE PHILADELPHIA EXPERIMENT 2* (1993), *FATHERLAND* (1994) –, sie bilden aber eine Randerscheinung.

aufgeführt werden. Weitere Angaben finden sich in der Filmographie. In manchen Fällen – vor allem bei nicht-westlichen Produktion – sind, um Unklarheiten zu vermeiden, bei der ersten Nennung der internationale und der Originaltitel angegeben. Titel literarischer Werke sind *kursiv* gesetzt und bei der Erstnennung ebenfalls mit der Jahreszahl der Erstveröffentlichung aufgeführt. Da Standbilder oft nur einen unvollständigen Eindruck vermitteln können, sind mehrere der im Text erwähnten Sequenzen in voller Länge auf der beiliegenden DVD zu finden. Die entsprechenden Abbildungen im Text sind jeweils mit einem Filmstreifensymbol  markiert. Der sprachlichen Einfachheit halber werde ich immer von Regisseuren, Autoren, Zuschauern und Lesern sprechen; Regisseurinnen, Autorinnen, Zuschauerinnen und Leserinnen sind dabei mitgedacht.

erstaunlich oft mit einem metafiktionalem Bruch verbunden. Im Moment des Grenzübertritts legt der SF-Film nicht selten seine eigenen Verfahren offen und riskiert damit auch, die fiktionale Illusion des Zuschauers zu zerstören. Der *CB* funktioniert dann als V-Effekt (→ *Kapitel 8.2*) und bewirkt somit gemäss Brecht auch einen Erkenntnisgewinn beim Zuschauer.

9.3 Exkurs: Was ist der Mensch?

Bevor ich mich der Frage zuwende, welche Bedeutung das Erhabene für die SF hat, wage ich einen essayistischen Ausflug, der mit der weiteren Untersuchung nicht in direktem Zusammenhang steht: Wie in *Kapitel 8.6* bereits angedeutet, ist die Verfremdung des Menschen in der SF besonders beliebt. Zwar müssen wir immer darauf gefasst sein, dass sich die fiktionale Welt von unserer Referenzwelt unterscheidet, aber auch wenn wir mit einer gewissen Flexibilität an einen Film herantreten, gehen wir unausgesprochen davon aus, dass nicht alle Parameter gleich variabel sind, dass gewisse Schemata und Regeln allgemeinere Gültigkeit besitzen als andere: Wir sind zwar gewohnt, dass Filme zu unterschiedlichen Zeiten in unterschiedlichen Kulturkreisen spielen und dass Erscheinungen wie Architektur, Kleidung, Sprache und Verhaltensweisen stark variieren. Trotz aller kultureller und historischer Relativität gehen wir aber auch von anthropologischen Konstanten aus, zum Beispiel, was den Bau des menschlichen Körpers und dessen fundamentale Bedürfnisse betrifft. Elementare emotionale Regungen wie Liebe, Mitgefühl oder Neid und Hass werden wohl die wenigsten als rein kulturell bedingte Verhaltensweisen ansehen.

Wenn nun ein SF-Film derart grundlegende menschliche Triebe und Gefühle in Frage stellt und damit an einigen Axiomen der Referenzwelt rüttelt, ist die Verfremdungswirkung umso grösser. Umgekehrt lassen sich daraus aber auch Rückschlüsse ziehen, was die jeweiligen Filme und wir als Zuschauer als fundamental menschliche Eigenschaften erachten. Indem sie den Menschen in Frage stellt, macht die SF Aussagen darüber, was den Menschen eigentlich ausmacht. SF-Filme untergraben unser Selbstverständnis, indem sie die Frage, was menschlich ist und was nicht, immer wieder neu stellen: In *THE 6TH DAY* (2000) kehrt Adam Gibson am Abend seines Geburtstages nach Hause zurück, nur um zu sehen, dass dort bereits ein anderer, nämlich er selbst, von Freunden und Familie gefeiert wird. Ist dieser Klon ein Mensch, hat er das gleiche Recht auf Leben wie sein Original? Lassen sich die beiden überhaupt auseinanderhalten? Die

Fähigkeit, einen Menschen von einer Kopie zu unterscheiden, entscheidet nicht selten über Leben und Tod. Im Folgenden möchte ich einen kleinen Überblick darüber geben, wie die SF ‹Menschlichkeit› – meist in negativer Form – definiert.

Unmenschlichkeit ist oft eine Frage des Aussehens: Je weniger ein Monster äusserlich dem menschlichen Körper gleicht, umso gruseliger ist es. SF-Monster sind schleimig, besitzen Tentakel, ähneln Insekten oder bestehen wie im Falle von *THE BLOB* (1958) aus einer riesigen gallertartigen Masse. Der Blob ist wohl die extremste Form der De-Anthropomorphisierung, denn er besitzt weder Gliedmassen noch ein Gesicht und erinnert in nichts an einen Menschen, eher an eine Amöbe oder an Bakterien.⁸ Er entzieht sich – ähnlich wie die amorphen Kreaturen in *QUATERMASS 2* (1957) und der intelligente Ozean in *SOLJARIS* – einer einfachen Kategorisierung: Ist er ein Tier, verfügt er über Intelligenz, kann er kommunizieren? Mutierte oder prähistorische Tiere wie in *KING KONG*, *THEM!*, *THE DEADLY MANTIS*, *BUG* (1975), *EMPIRE OF THE ANTS* (1977), *THE SWARM* (1978) oder *GODZILLA* (1998) sind diesbezüglich leichter zu handhaben; sie können aufgrund ihrer Körpergrösse und ihrer speziellen Fähigkeiten zwar grossen Schaden anrichten, folgen aber ihren tierischen Instinkten. Die Frage, ob man diese Kreaturen töten soll oder nicht, stellt sich gar nicht erst, sie sind Schädlinge, die ausgemerzt gehören. Doch sobald Tiere unübliches Verhalten zeigen, reagiert der Mensch ratlos. Was bringt die Vögel in *BIRDS* dazu, Menschen anzugreifen? Sind sie böartig, folgen sie einem Plan? Gezielte, nicht auf Nahrungsbeschaffung oder Verteidigung ausgerichtete Aggressivität ist eine dem Menschen vorbehaltene Eigenschaft, und wir haben Mühe zu akzeptieren, dass Tiere plötzlich (negative) Absichten an den Tag legen.

Menschen scheinen auf intelligente Tiere besonders empfindlich zu reagieren: Der Insektenforscher in *PHASE IV* ahnt zwar, dass die Ameisen intelligent geworden sind, denkt aber nie daran, friedlich mit ihnen zu kommunizieren. Die Kontaktaufnahme ist von Beginn an feindselig, eigentliches Ziel ist es, die Ameisen zu besiegen und den Status des Menschen als Beherrscher der Erde zu verteidigen. Tiere, die menschliches Verhalten an den Tag legen, oder umgekehrt Menschen, die zu Tieren werden, sind uns ein Greuel. Was H. G. Wells' Dr. Moreau mit seinen Tieren

8 Das Remake *THE BLOB* (1988) ist diesbezüglich weniger konsequent, denn der Blob bildet hier je nach Situation Tentakel, mit denen er seine Opfer ergreift, und in einer Szene sogar eine mundähnliche Öffnung. Das Monster wird durch die Fangarme zwar agiler und kann auch Menschen in einigem Abstand attackieren, gleichzeitig wirkt es aber auch konventioneller.

treibt – er will sie zu Menschen machen –, ist ein Frevel, ein Unterfangen, das auf Dauer nicht gutgehen kann. Wer wie der wahnsinnige Doktor Tieren zu Verstand verhelfen will, muss mit dem Schlimmsten rechnen. Die animalischen Instinkte ergreifen über kurz oder lang wieder Besitz von den Tiernmenschen des Doktors, und auch der <intelligenzverstärkte> Affe in *MONKEY SHINES* (1988) wird zur mordenden Bestie. Sind die intelligenten Tiere für einmal harmlos und friedfertig wie die Delphine in *THE DAY OF THE DOLPHIN* (1973), taucht sicher bald ein schurkischer Mensch auf, der Übles mit ihnen im Schilde führt. – Intelligenz unterscheidet uns von den Tieren, und wir wachen eifersüchtig darüber, dass uns niemand diese Gabe streitig macht. Gerade weil wir Menschen so stolz auf unsere intellektuellen Fähigkeiten sind, wirkt die Umkehrung der Verhältnisse in *PLANET OF THE APES* derart stark; nun sind Affen die intelligente Spezies, während die Menschen zu dumpfen Zweibeinern verkümmert sind.⁹

Intelligenz unterscheidet uns von den Tieren, doch wie lächerlich mutet der Stolz des Menschen auf seine begrenzten intellektuellen Fähigkeiten an, verglichen mit ausserirdischen Geistern! Wie oft muss der Mensch in der SF erkennen, dass er anderen Bewohnern des Alls hoffnungslos unterlegen ist? In Filmen wie *2001, CONTACT* oder *MISSION TO MARS* hat er zu akzeptieren, dass er nur eine unwichtige Nebenrolle im intergalaktischen Theater spielt, und manchmal muss er wie ein kleines Kind Belehrungen und Tadel über sich ergehen lassen. Der Ausserirdische Klaatu droht in *THE DAY THE EARTH STOOD STILL* (1951) unmissverständlich mit der Zerstörung des Planeten Erde, falls die Menschen ihre Aggressionen nach aussen tragen sollten; die marsianische Stimme, die am Ende von *ANGRY RED PLANET* ertönt, bringt auf den Punkt, was die Menschen im kosmischen Vergleich sind: «Technological adults, but spiritual and emotional infants». Menschen sind irrationale, streitsüchtige Wesen, die mit dem Wissen und der Macht, die sie besitzen, nicht verantwortungsvoll umgehen können und deshalb an die Kandare genommen werden.

Ausserirdische wie Klaatu verkörpern Eigenschaften, die den Menschen verloren zu gehen drohen, sie funktionieren als Gegenbild zu einer als unmenschlich empfundenen Gesellschaft. Dass gerade Rationalität und Vernunft jene bedrohten Eigenschaften sind, ist aber ungewöhnlich; oft zeigt die SF ein sehr zwiespältiges, wenn nicht sogar ablehnendes Verhältnis zu übermässig intelligenten Figuren. Intelligente Maschinen wie die

9 Tim Burtons Remake *PLANET OF THE APES* (2001) ist in dieser Hinsicht weniger wirkungsvoll: Hier sind die Menschen unverändert und somit wie die Affen intelligente, des Sprechens kundige Wesen. Mit dieser Entschärfung verliert der Film einen grossen Teil seines Verfremdungspotenzials.

Supercomputer in *THE INVISIBLE BOY* (1957), *COLOSSUS* oder 2001 haben die Tendenz, durchzudrehen und sich über ihre Schöpfer erheben zu wollen, und auch beim Menschen führt zu viel Intelligenz nicht selten zu Hybris, zu einer grössenwahnsinnigen Verachtung für «gewöhnliche» Menschen und zu einer gefährlichen Missachtung emotionaler Regungen. Bei zu raschem Anwachsen der Intelligenz kann die Entwicklung des Gefühlslebens nicht mithalten; der geistig zurückgebliebene Protagonist von *ЧАРЯЛЫ* (1968) wird dank einer Gehirnoperation im Zeitraum weniger Wochen zum Genie, emotional bleibt er ein Kind: Er hat unkontrollierte Wutanfälle und kann seine sexuellen Begierden kaum unter Kontrolle halten. Alles in allem kommt Charly glimpflich davon, sein Intelligenzschub ist nur von kurzer Dauer, am Ende ist er wieder der gleiche Simpel wie zu Beginn. Für andere sind die Folgen von zu grosser Intelligenz tödlich: Morbius steigert in *FORBIDDEN PLANET* seine geistigen Fähigkeiten dank ausserirdischer Technologie um ein Vielfaches und entfesselt damit die Monster des Unbewussten; der geistig zurückgebliebene Protagonist von *LAWNMOWER MAN* wird dank Gehirnstimulation zum Übermenschen und hält sich am Ende für Gott.

Übermässige Intelligenz geht oft Hand in Hand mit Gefühlskälte. Schon H. G. Wells beschrieb die ausserirdischen Invasoren in *The War of the Worlds* als «minds that are to our minds as ours are to those of the beasts that perish, intellects vast and cool and unsympathetic» (Wells 1983: 111) – ein Zitat, das sowohl Byron Haskin als auch Steven Spielberg für den Prolog ihrer Versionen des Stoffes übernommen haben. Während ein Ausserirdischer wie Klaatu im Grunde ein besonders vernünftiger und gütiger Mensch ist, erweisen sich die Invasoren aus *WAR OF THE WORLDS* als Monster, mit denen keine Verständigung möglich ist.

Intelligenz allein reicht also nicht aus, um den Menschen zu definieren, andere Dinge sind mindestens ebenso wichtig, zum Beispiel der menschliche Körper mit all seinen Schwächen und Beschränkungen. SF-Monster zeichnen sich oft durch einen entanthropomorphisierten Körper aus, und die virtuellen Wesen in *WELT AM DRAHT* und *VIRTUOSITY* (1995) drängen darauf, sich in einem Körper zu materialisieren. Umgekehrt werden Menschen, die ihre sterbliche Hülle hinter sich lassen, schnell zu Unmensen; bereits Unsichtbarkeit verleitet zu kriminellern Verhalten: Das Erste, was die Titelfigur in *INVISIBLE BOY* tut, ist, seinen Mitmenschen Streiche zu spielen. Sind die Folgen hier noch harmlos, werden aus den unsichtbaren Wissenschaftlern in *THE INVISIBLE MAN* und *HOLLOW MAN* (2000) wahnsinnige Mörder. Aber nicht nur die Sichtbarkeit unseres Körpers, auch seine Empfindungen definieren uns; Menschen – oder menschenähnliche Geschöpfe –, die keinen Schmerz verspüren oder sogar unsterblich sind,

wirken in hohem Masse unmenschlich, und oft erkennen wir einen Roboter erst als solchen, wenn seine Schmerzunempfindlichkeit offensichtlich wird: zum Beispiel dann, wenn sich der Terminator im ersten Teil der TERMINATOR-Reihe sein defektes Auge aus dem Gesicht schneidet oder wenn eine künstliche Hausfrau auch mit einem Messer im Bauch ihre Hausarbeit fortsetzt (STEPFORD WIVES). Der Terminator sieht nicht nur aus wie ein Mensch, er ist uns auch in fast jeder Hinsicht überlegen – sowohl intellektuell als auch körperlich –, aber er kann keinen Schmerz empfinden und ist deshalb nicht menschlich.

Menschlichkeit ist spätestens dann keine Frage der Intelligenz mehr, wenn sich ein SF-Protagonist mit einer Spezies konfrontiert sieht, die ebenfalls intelligent ist. Die Borg in STAR TREK sind aus zwei Gründen unmenschlich: Sie zeigen keine Emotionen und sind keine Individuen, sondern Teil eines grossen Kollektivs. Diese beiden Eigenschaften ziehen sich als Insignien des Nichtmenschlichen durch die ganze SF und kommen dort am deutlichsten zum Ausdruck, wo Menschen von Ausserirdischen gesteuert oder ausgewechselt werden: Die verschiedenen BODY-SNATCHERS-Versionen, BEAST WITH A MILLION EYES (1956), THE BRAIN EATERS (1958), THE PUPPET MASTERS (1994).

In Don Siegels INVASION OF THE BODY SNATCHERS von 1956 haben die Ausserirdischen das Aussehen grosser Samenkapseln, bevor sie Menschen kopieren und ersetzen; im Remake INVASION OF THE BODY SNATCHERS (1978) von Philip Kaufman «regnen» sie zuerst als gallertige Masse vom Himmel, schlagen Triebe, blühen wie Pflanzen und werden schliesslich ebenfalls zu Samenkörnern, in denen dann die Duplikate entstehen. Die kopierten Menschen unterscheiden sich äusserlich in nichts von den Originalen, Menschlichkeit ist hier eine nur noch schwer beschreib- und nachweisbare innere Qualität – eine Geisteshaltung, eine emotionale Grundeinstellung. Letzte Gewissheit bringt meist nur körperliche Nähe: Als die männliche Hauptfigur in Siegels Version seine Fluchtgefährtin küsst, weiss er sofort, dass auch sie von einem Alien übernommen wurde. An ihrem Aussehen, ihrem Verhalten hat sich nichts geändert, er spürt einfach, dass sie nicht mehr dieselbe ist. Ähnlich in THE BRAIN FROM PLANET AROUS (1957): Hier wird der Mann von einem ausserirdischen Riesengehirn übernommen, und die Frau merkt an seinen Zärtlichkeiten, dass etwas nicht stimmt. Menschlichkeit ist hier keine rationale oder objektiv messbare Qualität, sondern etwas, das gefühlt werden muss. Es sind unsere Emotionen und nicht der Verstand, die uns zum Menschen machen.

Doch auch körperliche Nähe bildet keine Garantie: Die Kampfroboter in SCREAMERS schlafen mit Menschen, ohne dass diese den Unterschied bemerken, und in der Welt von A. I. vergnügt man sich mit Lustrobotern.

Ist die Technik so weit fortgeschritten, sind technische Hilfsmittel nötig, um die Exklusivität des Menschen aufrecht zu erhalten. Reicht in *THEY LIVE* (1988) noch eine Spezialbrille, um Menschen und Ausserirdische auseinanderzuhalten, so gelingt das in *BLADE RUNNER* nur noch mittels eines komplizierten Tests, der emotionale Reaktionen misst. Hier verwischen sich die Grenzen endgültig, denn die Replikantin Rachael ist selbst davon überzeugt, ein Mensch zu sein. Ein Mensch mit Erinnerungen und Gefühlen, in den sich der Replikantenjäger Deckard sogar verliebt; Deckard, der – zumindest im *Director's Cut* – selbst ein Replikant ist.¹⁰

BLADE RUNNER wirft die Frage auf, ob die Androiden nicht eigentlich die besseren Menschen sind, eine Konstellation, die in der SF ebenfalls beliebt ist. Der künstliche Mensch oder Ausserirdische als reines, unschuldiges Wesen, das die Grausamkeit der menschlichen Welt sichtbar macht, wie in *THE MAN WHO FELL TO EARTH*, *THE BROTHER FROM ANOTHER PLANET* (1984), *SHORT CIRCUIT* und *A. I.* Wenn der Ausserirdische oder Roboter positive Werte verkörpert, dann nur selten in Form überlegener Rationalität wie in *THE DAY THE EARTH STOOD STILL*. Häufiger sind sie ein Gegenbild zu den kaltherzigen und profitgierigen Menschen; die Ausserirdischen aus *CLOSE ENCOUNTERS*, *E. T.* und *COCOON* (1985) sind warme, emotionale Wesen, im Grunde grosse Kinder (King/Krzywinska 2000: 30 f.). Auch Roboter haben, wenn sie dem Menschen nicht feindlich gesinnt sind, oft etwas rührend Unschuldiges und Kindliches an sich. Robbie aus *FORBIDDEN PLANET* und Vincent aus *BLACK HOLE* sind loyale Kameraden, deren einziger Wunsch es ist, den Menschen zu dienen. Obwohl beide ihren Schöpfern vielfach überlegen sind, macht es ihnen nichts aus, eine untergeordnete Position einzunehmen.¹¹ Künstliche Menschen geben nicht nur zuverlässige Arbeitskollegen ab, auch im zwischenmenschlichen Bereich können sie glänzen: Der Androide in *MAKING MR. RIGHT* (1987) wurde eigentlich für einen bemannten Langzeitraumflug gebaut, doch nachdem er sich als feinfühleriger und ausdauernder Liebhaber entpuppt hat, zieht er es vor, auf der Erde zu bleiben.

Verständigung zwischen Menschen und anderen Spezies, seien es Ausserirdische oder künstliche Geschöpfe, ist also möglich. In *ENEMY MINE*

10 Im *Director's Cut* hat Deckard einen kurzen Traum, in dem ein Einhorn auftaucht. Das ist deshalb bedeutsam, weil er am Ende des Films vor seiner Wohnung ein kleines Origami-Einhorn findet, das sein Kollege Gaff dort zurückgelassen hat. Viele Interpretationen verstehen dies als Hinweis, dass Gaff Deckards Träume kennt, was nur möglich wäre, wenn dieser ebenfalls ein Replikant mit implantierten Erinnerungen ist.

11 In *THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY* (2005) wird dieses Motiv karikiert: Der Roboter Marvin ist depressiv, weil er hochintelligent ist, aber nur mit niederen Arbeiten betraut wird.

(1985) werden zwei Todfeinde, ein Mensch und ein Drac, Freunde, nachdem sie gemeinsam auf einem abgelegenen Planeten gestrandet sind. Zwischen dem Menschen und der reptilienartigen Kreatur findet eine Annäherung statt, die zum Schluss zu einer Art Liebe wird. Mit dem nötigen Respekt vor der fremden Kultur – so die deutliche Botschaft – ist Verständigung möglich. Freilich ist diese Toleranz eine einseitige, denn letztlich geht es in *ENEMY MINE* weniger darum, die Eigenheiten des Anderen zu akzeptieren, als zu erkennen, dass auch der Drac eigentlich ein Mensch ist. Er mag anders aussehen und sich anders fortpflanzen, sein Wertesystem unterscheidet sich aber nicht allzu sehr von dem unseren.

Wie heterogene Kulturen miteinander auskommen können, ist das zentrale Thema von *STAR TREK*. An Bord der *Enterprise* tummeln sich ganz verschiedene Spezies: Menschen, Vulkanier – eine ganz auf Logik fixierte Rasse –, Klingonen – aggressive Weltraumkrieger –, Ferengi – eine Rasse von Händlern –, Androiden etc. Zahlreiche Folgen der Serie drehen sich um die Frage, wie man mit fremden, auf den ersten Blick oft barbarischen Kulturen umgehen soll, und mit wenigen Ausnahmen – die Borg sind eine – zeigt sich stets, dass ein Zusammenleben möglich ist. Allerdings kann auch *STAR TREK* nicht der relativ begrenzten menschlichen Perspektive entkommen: Das Mass aller Dinge, die goldene Mitte, das ist der Mensch. Die strenge Logik der Vulkanier ist oft nützlich, ebenso die Emotionalität und der Mut der Klingonen, doch verkörpern beide Extremformen einzelner menschlicher Charakterzüge, die zum Ausgleich einen Menschen wie Jean-Luc Picard benötigen. Damit wir den Ausserirdischen als gleichberechtigt anerkennen, müssen wir uns in ihm wiedererkennen, müssen einsehen, dass die Eigenschaften, die ihn auszeichnen, letztlich doch menschlich sind. Und unabhängig davon, für welche Werte die nicht-menschliche Figur steht, ihre Funktion liegt immer darin, bestimmte menschliche Eigenschaften zu betonen, seien sie positiv oder negativ konnotiert.

Bis jetzt war vor allem davon die Rede, wie die SF Menschlichkeit über die Abgrenzung von andersartigen Akteuren wie Tieren, Ausserirdischen und Robotern definiert, doch oft betreibt der Modus auch eine De-Humanisierung des Menschen. Die Welt im Jahr 2021 in *IT'S ALL ABOUT LOVE* (2002) unterscheidet sich – mit Ausnahme massiver Klimaschwankungen – äusserlich nur wenig von unserer Gegenwart; technisch scheint man kaum weiter, und Manhattans Taxis sind noch immer gelb. Doch das Verhalten der Menschen hat sich verändert: Plötzlicher Herzstillstand ist eine derart häufige Todesursache geworden, dass man Tote einfach ignoriert. Gleich zu Beginn von Thomas Vinterbergs Film bricht ein Mann auf einer Rolltreppe zusammen; niemand scheint gross davon Notiz zu nehmen, die Passanten steigen eilends über die Leiche hinweg und würdi-

gen sie keines Blickes. Pessimistische Zeitgenossen sind wahrscheinlich der Ansicht, dass wir von derartigen Zuständen nicht weit entfernt sind, eine verstörende Wirkung hat die Szene aber zweifellos. Ähnlich, wenn auch noch extremer, verfährt *TIME MACHINE* (1960): Kurz nach Ankunft des Zeitreisenden in der Zukunft wird er Zeuge, wie eine junge Frau zu ertrinken droht. Während er sofort einen Rettungsversuch unternimmt, betrachten die übrigen Anwesenden das Schauspiel gelangweilt und desinteressiert. Diesen Bewohnern der Zukunft sind offenbar urmenschliche Regungen wie Mitgefühl abhanden gekommen.

Die beiden Beispiele für «unmenschliches» Verhalten kommen in dystopischen Filmen vor, was auch kein Zufall ist: Dystopien legen besonderes Gewicht auf Veränderungen im sozialen und zwischenmenschlichen Bereich; sie warnen davor, dass die Zukunft schrecklich sein wird, wenn wir nicht rechtzeitig reagieren. Da ist es nur folgerichtig, dass jene Werte, die wir als fundamental menschlich betrachten, in Frage gestellt werden, gleichzeitig aber auch jene Verhaltensweisen, die es zu verteidigen gilt, als die ewigen und wahren Werte erscheinen. Hier zeigt sich die Dystopie von ihrer konservativen oder zumindest zutiefst nostalgischen Seite: Früher war alles besser, und Rebellentum sowie Unangepasstheit drückt sich deshalb oft in der Liebe für «alte Dinge» wie Schallplatten, Bücher, Musik, Gemälde aus. Die Rebellen in *CODE 46* besitzen ganze Trödeläden, geheime Verstecke vollgestopft mit Dingen, die an vergangene, bessere Zeiten erinnern.

LOGAN'S RUN zeigt eine Gesellschaft, in der Sex zum angenehmen, aber bedeutungslosen Zeitvertreib verkommen ist: Ohne Absicht auf tiefere emotionale Bindung holt man sich mittels einer Teleportationslotterie Bettgefährten ins Haus, um ein paar nette Stunden zu erleben, die Liebe ist abgeschafft. Dass diese «unnatürliche» Gesellschaft auf Dauer nicht funktionieren kann, ahnen wir schon zu Beginn, als Logan 6 ein wenig länger als schicklich auf seinen neugeborenen Sohn starrt: die ewige, unzerstörbare Elternliebe macht sich bemerkbar. Auch in der Gesellschaft von *EQUILIBRIUM* (2002) sind Gefühle jeglicher Art verboten, doch selbst einer der loyalsten und erfolgreichsten «Anti-Gefühlspolizisten» wird im Laufe des Films die Schönheit menschlicher Emotionen für sich entdecken. Am Ende brechen die Sexualität, die Liebe, die Gefühle durch, immer gibt es eine Figur, die sich ihre Menschlichkeit nicht rauben lässt.

Die fiktionale Welt nähert sich damit wieder der Referenzwelt an, für den Zuschauer, der zwischenzeitlich gezwungen war, grundlegende Ansichten über sich und seine Mitmenschen in Frage zu stellen, bedeutet das Erleichterung und Beruhigung; das Fremde wird wieder normal, alles bewegt sich in gewohnten Bahnen – gewisse Dinge sind eben doch ewig!

Über kurz oder lang lassen sich Werte wie Liebe und/oder Sexualität nicht völlig unterdrücken, es gibt kaum eine filmische Dystopie, in der die Liebe tatsächlich tot wäre, in der nicht ein Funken von Mitgefühl das Feuer der Revolution entfacht. Liebe und Sexualität erscheinen als ertümliche und revolutionäre Kräfte, als menschliche Urtriebe, die sich nicht unterbinden lassen: Nicht ganz zufällig bringt der Marsreisende in der sowjetischen Produktion *АЕЛИТА/ÆЛИТА* (1924) den Bewohnern des Roten Planeten zweierlei mit: das Küssen und die Revolution. Diese Verbindung von Liebe und Nonkonformismus zieht sich durch die ganze Filmgeschichte; trotz Gleichschaltung und erzwungener Drogeneinnahme finden THX und LUH in *THX 1138* zueinander. Auch der Zeitreisende in *TIME MACHINE* kann die Elois dazu bringen, gegen die Unterdrückung durch die Morlocks zu rebellieren, und zwischen ihm und einer Eloi-Frau entwickelt sich so etwas wie Liebe; und das Bücherverbot hält den Feuerwehrmann Montag in *FAHRENHEIT 451* nicht davon ab, die Lust des Lesens zu entdecken.

Da die ewigen Werte nicht bezwingbar sind, enden auch fast alle filmischen Dystopien mit der Läuterung der zu Beginn an das System angepassten Hauptfigur. Mir sind diesbezüglich nur zwei Ausnahmen bekannt: *NINETEEN EIGHTY-FOUR* folgt Orwells zutiefst pessimistischer Vorlage. Nach einer unmenschlichen Umerziehung liebt der einstige Rebell Winston Big Brother aus tiefstem Herzen. Während Winston sich jedoch vom Rebellen und Verfechter der Menschlichkeit zu einem willenlosen Untertanen wandelt, bleibt Alex in *A CLOCKWORK ORANGE* am Ende ein Mensch ohne Mitgefühl, für den Gewalt ein unterhaltsamer Zeitvertreib ist. Zwar wird ihm sein unmenschliches Verhalten im Laufe des Filmes mit einer brutalen Therapie ausgetrieben, doch erscheint der wehrlose, zu jeder Form von Gewalt unfähige Alex noch unmenschlicher. Aus dem Schläger ist ein hilfloses Ding geworden, das alles über sich ergehen lässt. Am Ende ist Alex dann wieder ganz der Alte und kann stolz verkünden: «I was cured, all right!» Der Film unterläuft hier die gängige Konvention, dass Dystopien mit einer Läuterung enden müssen, und wirkt damit umso überraschender und provozierender.¹²

Natürlich lassen sich nicht alle SF-Filme über einen Kamm scheren, *das SF-Menschenbild* gibt es nicht. Doch scheint mir die Tendenz, den Menschen

12 Der Film unterscheidet sich hierin deutlich von manchen Versionen der literarischen Vorlage. In den in England erschienenen Auflagen von Anthony Burgess' Roman erfuhr Alex im letzten Kapitel eine Läuterung. Der amerikanischen Version, die Kubrick verfilmte, fehlt dieses letzte Kapitel.

primär nicht als rationales, sondern emotionales, zur Liebe befähigtes Wesen darzustellen, klar zu dominieren. Auch darin zeigt sich die ambivalente Haltung des Modus: Technikbegeisterung und Rationalität schlagen immer wieder ins Gegenteil um, der Mensch erscheint vor allem als fühlender, weniger als denkender. Diese Tendenz variiert historisch wenig, der kühl analysierende Wissenschaftler ist zu keiner Zeit der strahlende Held des SF-Kinos. Was sich ändert, ist allenfalls der Hintergrund, vor dem sich die wahre Menschlichkeit offenbaren kann. Stehen in den 1950er und 60er Jahren vor allem Ausserirdische und gewissenlose Erfinder für das Unmenschliche, so ist in den stärker politisierten 70ern und frühen 80er Jahren eine deutliche Zunahme an Dystopien zu verzeichnen. Ausserirdische und Roboter, die die Freuden der Sexualität entdecken, sind dagegen eine Erscheinung der späten 80er. In den postmodernen 90er Jahren schliesslich scheint die Dystopie weitgehend passé; die ganz und gar unmenschlichen Schleimmonster kehren zurück, allerdings mit einem mehr oder weniger angestrengt ironischen Augenzwinkern.