

Lizentiatsarbeit der Philosophischen Fakultät der Universität Zürich

# Weisen der Welt Darstellung

Zu einer Theorie wunderbarer Filmgenres

Simon Spiegel  
Dezember 2002

Prof. Dr. Christine N. Brinckmann  
Seminar für Filmwissenschaft

„Auch das Ungewöhnliche muss Grenzen haben.“  
(Franz Kafka, *Blumfeld ein älterer Junggeselle...*)

Mein Dank gilt Susanne Reichlin, Franz Rottensteiner und meinem Vater für Unterstützung, Anregungen und Korrekturlesen. Ganz besonderer Dank gebührt Till Andreas Heilmann, ohne den diese Arbeit anders aussehen würde.

# INHALT

<b>Einleitung</b> .....	3
<b>1 Zur Literaturlage</b> .....	10
1.1 Die angelsächsische Literaturwissenschaft .....	10
1.2 Die deutschsprachige Literaturwissenschaft .....	13
1.3 Die englischsprachige Phantastikforschung .....	16
1.4 Die Filmwissenschaft.....	16
<b>2 Zum Genrebegriff</b> .....	19
<b>3 Phantastik</b> .....	25
3.1 Realitätsbegriff und narrativer Modus .....	25
3.2 Phantastischer Bruch und implizierter Leser .....	31
3.3 Das Phantastische und das Wunderbare .....	35
3.4 Definition des Phantastischen .....	36
3.5 Pseudophantastik.....	40
3.6 Historischer Exkurs.....	42
<b>4 Das Wunderbare</b> .....	44
4.1 Von Göttern und Geistern .....	44
4.2 Mythos.....	48
4.3 Märchen und Fantasy .....	50
<b>5 Science Fiction</b> .....	54
5.1 Wissenschaft und Magie .....	54
5.2 Die Ikonographie der Science Fiction.....	59
5.3 Exkurs: Zwei Definitionsvorschläge .....	62
5.4 Definition der Science Fiction .....	65
<b>6 An den Grenzen der Science Fiction</b> .....	69
6.1 Utopie/Dystopie.....	69
6.2 Horror .....	73
<b>7 Genre und Subgenre</b> .....	81
7.1 Science Fiction, ein Genre?.....	81
7.2 Die Subgenres der Science Fiction .....	83
<b>Schlusswort</b> .....	90

<b>Filmographie</b> .....	93
<b>Bibliographie</b> .....	100
a) Erwähnte Primärliteratur.....	100
b) Sekundärliteratur.....	101
Lexika, Nachschlagewerke und Datenbanken .....	101
Newsgroups .....	102
Aufsätze, Einzelstudien und Monographien.....	102
<b>Lebenslauf</b> .....	111

## EINLEITUNG

Was *Science Fiction* (SF)<sup>1</sup> ist, weiss jedes Kind: SF, das sind Filme mit Raumschiffen, ekligen, schleimigen Monstern, Schlachten zwischen Menschen und Androiden, furiosen Lasergefechten, Zeitreisen und verrückten Wissenschaftlern, die in hinterlistiger Weise die Weltherrschaft an sich reißen wollen. Auch völlige Kinolaien haben meist eine – vermeintlich – genaue Vorstellung, was sich hinter dem Begriff SF verbirgt, nicht selten unabhängig davon, ob sie die entsprechenden Filme überhaupt kennen. So bekannt SF aber beim Publikum ist, so schwer tut sich die Wissenschaft mit einer genauen Bestimmung dieses Genres.<sup>2</sup> Die Herausgeber des *Heyne Lexikon des Science Fiction Films* etwa geben in der Einleitung zu, dass sie nicht in der Lage sind, den Gegenstand ihres Lexikons sinnvoll zu definieren, und schlagen deshalb – eher scherzhaft – vor, alles SF zu nennen, was als SF verkauft wird.<sup>3</sup> Das *Heyne Lexikon* ist ein populäres und kein streng wissen-

- 
- 1 1926 verwendete der Verleger Hugo Gernsback in seiner Zeitschrift *Amazing Stories* erstmals den Begriff „scientifiction“, um damit „the Jules Verne, H. G. Wells, and Edgar Allan Poe type of story“ zu bezeichnen (zitiert nach Moskowitz 1974a; 226). Die heute gebräuchliche Schreibweise „science fiction“ wurde erstmals 1929 in einem Editorial der Zeitschrift *Science Wonder Stories* verwendet – ebenfalls von Gernsback. Die aktuelle Ausgabe des Rechtschreibbedudens gibt als korrekte deutsche Schreibweise „Sciencefiction“ an. In der deutschen Fachliteratur hat sich aber die englische Variante *Science Fiction* und die Abkürzung *SF* durchgesetzt. In englischsprachigen Fankreisen – vor allem in den USA – wird SF oft auch als Kürzel für den durch Robert A. Heinlein geprägten Begriff *speculative fiction* verwendet (Heinlein 1959). Seltener sind *science fantasy* (s. u.a. Attebery 1992; 105-125) und *structural fabulation* (Scholes 1975). Mancherorts wird zusätzlich noch zwischen ‚ernsthafter‘ (*hard*) *SF* und weniger technikorientierter *Sci Fi* unterschieden (s. Asimov 1983 und „SCI FI“ in der *Encyclopedia of Science Fiction (ESF)*; 1078f.), *Sci Fi* wird dabei in der Regel als minderwertige Kategorie verstanden.
  - 2 Der Begriff ‚Genre‘ wird in dieser Arbeit vorwiegend für den Film, ‚Gattung‘ für die Literatur verwendet.
  - 3 Diese ‚Definition‘ wird dem englischen SF-Autoren und -Theoretiker Brian Aldiss zugeschrieben und geistert seit Jahren durch die deutschsprachige SF-Publizistik (neuester Fundort ist Feige 2001) – allerdings stets ohne Quellenangabe. Da Aldiss in seinen eigenen Büchern eine sehr klare Bestimmung der SF entwickelt (s. Aldiss 2001), scheint es mir zumindest zweifelhaft, dass dieser Ausspruch tatsächlich auf ihn zurückgeht. Möglicherweise liegt hier eine Verwechslung mit einer häufig zitierten Definition von Norman Spinrad vor: „Science fiction is anything published as science fiction.“ (Zitiert nach Hartwell 1984; 120)

schaftliches Nachschlagewerk, dennoch ist die Haltung der Autoren bezeichnend für die SF-Forschung insgesamt.

Die Frage, wie SF sinnvoll definiert werden könnte, beschäftigt Literatur- und Filmwissenschaft schon lange, eine allgemein akzeptierte Definition fehlte aber bisher. Dabei mangelt es keineswegs an kreativen Ansätzen; in der SF-Literatur gehörte es für einen Autoren zeitweise fast zum guten Ton, eine eigene Theorie der Gattung zu entwickeln.<sup>4</sup> SF-Anhänger betonen meist die naturwissenschaftliche Komponente der Gattung; in diesem Verständnis ist SF

[a] realistic speculation about possible future events, based solidly on adequate knowledge of the real world, past and present, and on thorough understanding of the nature and significance of the scientific method.  
(Heinlein 1959; 28)

Eine solche Definition lässt SF mehr als naturwissenschaftliche Disziplin denn als literarische Gattung erscheinen und ist insgesamt fragwürdig (s. Kapitel 5.1). Von den zahlreichen im Laufe der Zeit entstandenen Definitionen konnte sich bis heute keine wirklich durchsetzen; viele Ansätze sind auch zu abstrakt oder zu weit gefasst und somit ungeeignet für den wissenschaftlichen Alltag. So etwa Vivian Sobchacks Definition, die wie eine einzige Aneinanderreihung von Fremdwörtern erscheint:

The SF film is a genre which emphasizes actual, extrapolative or speculative science and the empirical method, interacting in a social context with the lesser emphasized, but still present, transcendentalism of magic and religion, in an attempt to reconcile man with the unknown.  
(Sobchack 1987; 63)<sup>5</sup>

Wer sich heute intensiver mit SF auseinandersetzen will, sieht sich – vor allem in der Filmwissenschaft – mit einem eigentlichen definatorischen Notstand kon-

---

4 Gökçe (2002) führt auf seiner Website 52 verschiedene Definition für SF an, Wolfe (1986) deren 33 (ebd.; 109-111).

5 Sobchacks Buch *Screening Space. The American Science Fiction Film* ist zwar nach wie vor eine der grundlegenden filmwissenschaftlichen Studien zum Thema SF, die von ihr entwickelte Definition ist aber zu kompliziert, um noch von praktischem Wert zu sein. Man kann sich auch guten Gewissens fragen, inwiefern ein Film wie *STAR WARS* stärker Wissenschaft, soziale Interaktion und die Versöhnung des Menschen mit dem Unbekannten thematisiert als jeder beliebige Hollywood-Kassenschlager.

frontiert. Zwar hat jeder eine Vorstellung davon, was SF sein könnte, und die Sekundärliteratur zu einzelnen Filmen wie 2001: A SPACE ODYSSEY oder BLADE RUNNER ist längst unüberschaubar geworden, die Frage aber, was SF denn nun wirklich ist, bleibt nach wie vor unbeantwortet.

Das Hauptproblem beim Versuch, die SF zu bestimmen, ist die unglaubliche Vielfalt des Genres: Von BARBARELLA, THE MATRIX und BRAZIL über BRIDE OF THE MONSTER, STAR WARS und CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND bis zu EXISTENZ reicht die Palette der Filme, die wohl jeder unbestritten zur SF rechnen wird. Zählt man noch Grenzfälle wie E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL und A CLOCKWORK ORANGE hinzu – letzterer ist auf der ewigen Bestenliste der Internet Movie Database immerhin als neuntbester SF-Film aufgeführt –, wird die Spannweite so gross, dass es schlechterdings unmöglich scheint, ein einziges, all diesen Filmen gemeinsames differenzierendes Merkmal zu finden. So ziehen denn viele Autoren eine Aufzählung gängiger Motive einer scharfen Definition vor. Rein motivische Genreditionen sind aber generell untauglich, da sie Gefahr laufen, beliebig zu werden.<sup>6</sup> Zwar gibt es typische SF-Motive, sie alleine reichen aber nicht für eine trennscharfe Definition aus.<sup>7</sup> Gerade das wandelbare Genre der SF erweist sich als besonders widerspenstig gegen eine blosser Reduktion auf eine überschaubare Anzahl typischer Motive. Vergleicht man beispielsweise DESTINATION MOON und APOLLO 13, so lassen sich auf einer rein motivischen Ebene kaum Unterschiede ausmachen: Beide Filme zeigen mit grosser Genauigkeit die Schwierigkeiten und Hindernisse einer amerikanischen Mondmission, weisen also das typische SF-Motiv Raumflug auf. Der entscheidende Unterschied: DESTINATION MOON ist 1950 entstanden und somit SF reinsten Wassers, APOLLO 13 dagegen wurde 45 Jahre später gedreht und stellt eine historisch verbürgte Episode nach.

---

6 Bereits Vladimir Propp kam in seiner 1928 erstmals veröffentlichten Untersuchung *Morphologie des Märchens* zur Erkenntnis, dass Motive alleine nicht ausreichen, um eine Gattung hinreichend zu bestimmen. (Propp 1975; 11-24) Peter von Matt unterstrich in seiner Vorlesung zur Theorie der phantastischen Literatur im Sommersemester 2002 ebenfalls, dass ein motivischer Ansatz nicht fruchtbar ist, da sich jedes Motiv bei genauerer Betrachtung in unzählige Untermotive zergliedern lässt (s. auch Wunsch 1991; 9).

7 Wolfe (1979) untersucht typische SF-Ikonen. Zwar gilt sein Hauptinteresse der Literatur, er erwähnt aber auch filmische Beispiele.

Eine möglichst exakte Terminologie muss Grundlage jeder Wissenschaft sein; solange wir selbst nicht genau wissen, wovon wir sprechen, können wir auch nicht erwarten, dass unser Gegenüber uns versteht. Wenn der Begriff *Science Fiction* in der wissenschaftlichen Diskussion sinnvoll eingesetzt werden soll, muss er sich auch definieren lassen. Andernfalls wäre es besser, vollkommen auf ihn zu verzichten, denn vermeintlich intuitive Kategorien, unter denen dann doch jeder etwas anderes versteht, erschweren die Verständigung mehr, als dass sie sie gewährleisten. Tatsächlich bin ich der Meinung, dass sich SF definieren lässt, und in dieser Arbeit soll der erneute Versuch unternommen werden, eine möglichst praktikable und dennoch trennscharfe Terminologie zu entwickeln. Ziel ist hier weder ein umfassender historischer Abriss noch eine allgemeine Theorie zu Wesen und Ideologie der SF, sondern eine übersichtliche Klassifikation, die auch im wissenschaftlichen Alltag sinnvoll eingesetzt werden kann.

Beim Versuch, SF genau zu bestimmen, liegen die Schwierigkeiten weniger beim ‚Kern‘ des Genres – diesbezüglich herrscht ein gewisser Konsens –, sondern in der Abgrenzung zu verwandten Genres wie *Horror* und *Fantasy*, und genau in diesem Punkt weisen die meisten bestehenden Untersuchungen grosse Mängel auf. Eine Schlüsselposition kommt dabei dem Begriff der *Phantastik*<sup>8</sup> zu. In der Phantastikforschung ist die Situation noch unübersichtlicher als in der SF. Unterschiedliche theoretische Konzepte und nationale Traditionen prallen aufeinander, eine gemeinsame Grundlage fehlt weitgehend. Die Frage, ob die Phantastik ein gesondertes Genre ist, das mit der SF nur wenige Berührungspunkte hat, oder ob SF vielmehr eine besondere Variante der Phantastik darstellt, wird je nach theoretischem Hintergrund unterschiedlich beantwortet. Eine ausgereifte Theorie der SF muss aber auch benachbarte Gebiete behandeln; erst durch klare Abgrenzungen wird eine Definition wirklich interessant für den Forschungsalltag.<sup>9</sup> Am Ende meiner Überlegungen muss deshalb eine vollständige Theorie *wunderbarer* (s. Kapitel 3) Genres stehen. Der Umfang dieser Arbeit gebietet, dass diese nur grob skizziert werden kann. Das Hauptaugenmerk gilt der SF und der Phantastik, alle

---

8 Im Deutschen sind sowohl die Schreibweisen „Phantastik“ als auch „Fantastik“ gebräuchlich. In dieser Arbeit werde ich aber – nicht zuletzt, um „Phantastik“ klar von „Fantasy“ zu unterscheiden – mit Ausnahme von direkten Zitaten „Phantastik“ und „phantastisch“ verwenden.



anderen Genres werden nur oberflächlich und summarisch behandelt. Auch am Ende meiner Untersuchung wird noch mancher weisse Fleck auf der Genrelandkarte bleiben, die Himmelsrichtungen sollten aber eingezeichnet sein.

Mein Unterfangen mag angesichts der Masse an Literatur, die bereits zum Thema veröffentlicht wurde, vermessen erscheinen. Es wird sich aber zeigen, dass ich in erster Linie bestehende Konzepte neu kombiniere und präzisiere. Es geht mir nicht darum, in einer revolutionären Geste alles umzuwerfen, was bislang über SF geschrieben wurde, sondern um die Neuordnung und Zuspitzung bestehender Ideen.

Jeder Versuch einer Genrebestimmung hat mit einem grundlegenden erkenntnistheoretischen Problem zu kämpfen: Untersuchen lässt sich nur ein zuvor festgelegtes Korpus; dieses zu bestimmen erfordert aber seinerseits Auswahlkriterien. Streng genommen wird ein Zirkelschluss vollzogen, bei dem am Ende nur die Kategorien entdeckt werden können, die beim Zusammenstellen des Korpus bereits mehr oder weniger bewusst zum Einsatz kamen. Dieses grundsätzliche Paradox – im Englischen oft *empirical dilemma* genannt – lässt sich nicht auflösen, im Falle der SF kann es aber immerhin relativiert werden: Bei aller theoretischer Uneinigkeit herrscht doch eine Art Grundkonsens über das Filmkorpus; kaum jemand wird bestreiten, dass die vorhin angeführten Titel in einer Abhandlung über die SF berücksichtigt werden müssen. Natürlich muss ich mich im Rahmen dieser Arbeit auf eine überschaubare Anzahl von Beispielen beschränken; mein Untersuchungskorpus umfasst rund zweihundert Filme, darunter vor allem jene, die in der Literatur gemeinhin als Klassiker oder als filmhistorisch besonders wichtig bezeichnet werden. Ich konzentriere mich dabei auf das europäische und nordamerikanische Kino nach dem Zweiten Weltkrieg.<sup>10</sup> Dies geschieht nicht nur, weil ich diese Filme besser kenne, sondern auch, weil die von mir verwendeten Kon-

---

9 Wenn hier von Abgrenzung und exakten Bestimmungen die Rede ist, heisst das keineswegs, dass am Ende dieser Arbeit jeder Film eindeutig einem einzigen Genre zugeordnet werden kann. Sinnvolle Definitionskategorien müssen nicht alle beobachtbaren Phänomene vollständig und eindeutig erfassen, sondern sollen vielmehr Grenzfälle als solche kennzeichnen. Gerade im Bereich der Filmgenres sind Mischungen und Grenzfälle gang und gäbe, und dieser Tatsache muss eine Genretheorie Rechnung tragen. „[I]t is the condition of the adequacy of a precise theory of an indeterminate phenomenon that it should precisely characterize that phenomenon as indeterminate; and a distinction is no less a distinction for allowing for a family of related, marginal, diverting cases.“ (Searle 1993; 182)

zepte von SF und Phantastik stark kulturgebunden sind. Nichtwestlichen Kinematographien, die teilweise ganz eigenen erzählerischen Traditionen verpflichtet sind, würde kaum Recht getan, wenn man ihnen eine europäische Vorstellung von Phantastik überstülpen würde. Desweiteren werde ich nur Filme berücksichtigen, die einem konventionellen narrativen Modell folgen. Experimentalfilme oder Filme, die bewusst mit erzählerischen Konventionen brechen, können hier nicht in ihrem Wesen erfasst werden (s. Kapitel 3.2).

Nach einem groben Überblick über den aktuellen Stand der SF- und Phantastikforschung werde ich den schillernden Begriff des *Genres* diskutieren. Aus Gründen, die noch darzulegen sind, werde ich mich in einem ersten Schritt von der traditionellen filmischen Genretheorie lösen. Tzvetan Todorovs Theorie der phantastischen Literatur bildet die Grundlage meiner Überlegungen und wird deshalb zu Beginn des Hauptteiles ausführlich referiert. Aufbauend auf Todorovs Modell werde ich meine Theorie des phantastischen Filmes entwickeln. Anschliessend folgt der eigentliche Kern der Arbeit: Die SF wird innerhalb des zuvor errichteten Gerüsts plaziert und von verwandten Genres abgegrenzt. Zum Schluss werde ich skizzieren, wie sich der zuvor enggeführte Genrebegriff wieder mit der traditionellen Genretheorie vereinigen lässt.

Ein besonderes Charakteristikum der SF ist ihre treue Fangemeinde. Das sogenannte *Fandom* war schon lange vor dem Internet sehr gut organisiert.<sup>11</sup> In zahlreichen Zeitschriften führen die Fans seit den dreissiger Jahren lebhaft Diskussionen rund um die SF. Auch die literarische Produktion selbst wurde vom *Fandom* beeinflusst, waren doch die meisten SF-Autoren in ihrer Jugendzeit begeisterte Fans.<sup>12</sup> Obwohl ich schon lange ein Interesse für SF – sowohl filmische als auch literarische – hege, würde ich mich selbst nicht als echten Fan bezeichnen.

---

10 Viele Autoren erwecken den Anschein, dass vor 1950, abgesehen von prominenten Ausnahmen wie *LE VOYAGE DANS LA LUNE*, *METROPOLIS*, *DIE FRAU IM MOND* und *THINGS TO COME*, gar keine SF-Filme produziert wurden. Tatsächlich gab es aber bereits in den zwanziger und dreissiger Jahren Serials, die zahlreiche SF-Motive aufweisen (s. u.a. Giesen 1980; 92-96, Nagl 1981; 70-79). Da diese Filme aber zumeist schwer zugänglich sind, kann ich sie nicht berücksichtigen.

11 Zur Geschichte des frühen *Fandom* bis zu Beginn der fünfziger Jahre siehe Moskowitz (1974b). Eine Einführung ins Wesen des *Fandom* gibt James (1994); 130-166.

12 „Since the late 1920s sf fandom – the body of enthusiastic and committed readers of sf – had an appreciable and unique, if unmeasurable impact upon the evolution of sf, influencing writers, producing the genre’s historians, bibliographers and many of the best critics and, above all, many of the writers themselves.“ (James 1994; 130)

Bei manchen Diskussionen in Newsgroups musste ich auch erkennen, dass mein Bestreben, die SF zu kategorisieren, von vielen Fans als sinnlose Erbsenzählerei und reine Beschäftigungstherapie betrachtet wurde. Nicht selten wurde mir wegen mangelnder Kanonkenntnis auch jede Berechtigung für ein solches Unternehmen abgesprochen.

Das *Fandom* ist kein homogenes Gebilde, sondern eine Ansammlung verschiedenster Interessengruppen, die sich untereinander keineswegs immer einig sind. Das traditionelle *Fandom* ist auf Literatur ausgerichtet und betrachtet filmische SF misstrauisch. In den Augen vieler Fans gibt es hier mit wenigen Ausnahmen gar keine echte SF, sondern nur wenig anspruchsvolle *Sci Fi*.<sup>13</sup> Ob dies tatsächlich stimmt, sei dahingestellt, der Vorwurf gemahnt aber an das alte Stereotyp, dass ein Film nie die intellektuelle Tiefe eines Buches erreichen könne.

Eine Schwäche meines Vorhabens ist, dass ich mich mehrheitlich auf Arbeiten beziehe, die die literarische SF behandeln. Dies geschieht vor allem, weil die Forschung zur geschriebenen SF sehr viel reichhaltiger ist als jene zum SF-Kino und es höchste Zeit ist, ihre Ergebnisse für die Filmwissenschaft fruchtbar zu machen. Dadurch gerät meine Untersuchung aber in eine gewisse Schiefelage, denn wo SF-Film und -Literatur Gemeinsamkeiten aufweisen, werde ich die Ergebnisse der Literaturwissenschaft einfach übernehmen, auf Unterschiede kann ich dagegen höchstens am Rande eingehen. Ich glaube allerdings, dass der mögliche Erkenntnisgewinn dieses Vorgehen rechtfertigt. Dass Kino und Literatur unterschiedliche Kunstformen mit jeweils eigenen Gesetzmässigkeiten sind, ist wohlbekannt, inwiefern sich diese Differenzen auch und gerade in der SF niederschlagen, kann im Rahmen dieser Arbeit nicht im Detail erörtert werden.

---

13 Natürlich gibt es mittlerweile auch ein grosses *Fandom* der filmischen SF. Beredtes Zeugnis legen etwa die STAR TREK-Conventions ab, an denen sich regelmässig Tausende von Fans treffen. Obwohl es zwischen den verschiedenen Fangruppen sicher zahlreiche Überschneidungen gibt, werden sie von sehr unterschiedlichen Interessen geleitet. Wer in der Newsgroup news.arts.sf.written einen Beitrag zu STAR TREK postet, wird sehr wahrscheinlich umgehend darauf aufmerksam gemacht, dass sich die Serie bestenfalls als Sci Fi, niemals aber als echte SF qualifiziert. In der Newsgroup news.arts.sf.movies wird er dagegen kaum mit solchen Belehrungen rechnen müssen.

## 1 ZUR LITERATURLAGE

Die Bücher zur SF sind längst Legion. Die SF-Literatur kann für sich sogar einen Sonderstatus reklamieren: Der Akribie und Sammelwut der Fans ist es zu verdanken, dass keine andere Paraliteratur<sup>14</sup> auch nur annähernd so gut erforscht und aufgearbeitet ist. Für die filmische SF gilt dies nicht; vielmehr tritt hier ein in der Filmwissenschaft bekanntes Problem besonders deutlich zu Tage: Unter der Menge der rein kommerziell orientierten Fan- und Merchandisingartikel drohen die ernsthafteren Titel unterzugehen. Alleine die Begleitbücher zu STAR WARS und STAR TREK füllen ganze Bibliotheken, und die Zahl der an ein nicht-wissenschaftliches Publikum gerichteten Enzyklopädien und Lexika zu SF, Fantasy und verwandten Genres scheint grenzenlos. Der hier angestrebte Überblick über die Forschungsgeschichte der deutsch- und englischsprachigen Literaturwissenschaft sowie über den aktuellen Stand der Filmwissenschaft ist deshalb nur grob und lückenhaft.

### 1.1 Die angelsächsische Literaturwissenschaft<sup>15</sup>

Die ersten theoretischen Texte zur SF sind bereits in den zwanziger Jahren innerhalb des *Fandom* entstanden und wurden in Fanzeitschriften veröffentlicht. In den folgenden drei Jahrzehnten blieb die Diskussion über das Wesen der SF vor allem eine *fandominterne* Angelegenheit, die zwar wenig wissenschaftlich, dafür mit umso grösserer Begeisterung betrieben wurde.<sup>16</sup> Da die SF nicht anerkannter

---

14 SF ist bis auf wenige Ausnahmen nicht Teil der anerkannten Hochliteratur, sondern ausgesprochen kommerziell orientierte Massensliteratur. Da ich wertende Begriffe wie *Trivial-* oder *Schundliteratur* vermeiden möchte, benütze ich in dieser Arbeit den Begriff der *Paraliteratur* (s. auch Schulz 1986; 1-6).

15 Ich beziehe mich in diesem Kapitel wesentlich auf Wolfe (1986); xxv-xxxv, und Schulz (1986); 10-117. S. auch „DEFINITIONS OF SF“, *ESF*; 311-314.

16 Grundlegende Texte der *fandominternen* ‚Wissenschaft‘ sind Knight (1967), Amis (1963), Moskowitz (1974a) und Moskowitz (1967).

Teil der Hochliteratur war und von der Wissenschaft kaum beachtet wurde, waren viele der frühen SF-Apologeten darum bemüht, die SF vom Ruch des Schundes zu befreien und als ernsthafte, der normalen Literatur – der *mainstream* oder *mundane literature* – ebenbürtige oder sogar überlegene Literatur zu etablieren. SF wurde als fortschrittlich und pädagogisch wertvoll betrachtet, als die wahre Literatur des naturwissenschaftlichen Zeitalters:

It [sf] is the most alive, the most important, the most useful, and the most comprehensive fiction being published today. It is the only fictional medium capable of interpreting the changing, head-long rush of modern life. (Heinlein 1959; 53)

Wie Heinlein in diesem Zitat verfahren viele der frühen SF-Theoretiker weniger deskriptiv als vielmehr präskriptiv. Interessant war nicht, wie sich die SF in der Realität präsentierte, sondern wie sie sein sollte (James 1994; 1). Die Begeisterung der Fans trieb mitunter seltsame Blüten: Im Bemühen, die SF wenigstens über ihre literarischen Vorfahren zu nobilitieren, wurde der historische Bogen nicht selten von Verne, Wells und Poe über Shakespeare und mittelalterliche Reiseberichte bis zu Lucian, der Odyssee und dem Gilgamesch-Epos geschlagen.<sup>17</sup> Der Verleger John W. Campell Jr. ging sogar so weit, die gesamte Hochliteratur unter dem Begriff der SF zu subsumieren:

The group of writing which is usually referred to as ‚mainstream literature‘ is, actually, a special subgroup of the field of science fiction – for science fiction deals with all places in the Universe, and all times in Eternity, so the literature of here-and-now is, truly, a subset of science fiction. (zitiert nach James 1994; 57)

Als sich in den sechziger Jahren die Geisteswissenschaften vermehrt für populäre Phänomene zu interessieren begannen, setzte auch die akademische SF-Forschung ein. Sie sah sich aber vor massive Probleme gestellt: Viele Fans betrach-

---

17 „Auf der einen Seite ist Science Fiction als Gattung ohne Frage jung, im wesentlichen eine Erscheinung des 20. Jahrhunderts. [...] Auf der anderen Seite ist Science Fiction nicht nur strukturell eine Form der Historienliteratur, sondern auch voll von offensichtlichen Anknüpfungen (und unbewussten Anklängen) an ältere Traditionen, dass man sie nicht allein aus dem Kontext der Gegenwart erklären kann, sondern weiter in die Historie zurückgreifen muss.“ (Suerbaum et al. 1981; 37f.)

teten das Treiben der Wissenschaftler argwöhnisch; wie sollte jemand, dem jeder affektive Bezug zur SF fehlte, kompetent über dieses riesige Feld urteilen können? Ausserdem war der Abwehrreflex von seiten der ‚ernsthaften‘ Literaturwissenschaft vehement, der literarische Status der SF wurde auch hier zur zentralen Frage. Die SF-Forschung hatte von Beginn an mit einem Legitimationsproblem zu kämpfen und akzeptierte als Folge daraus nur die wenigen wirklich aussergewöhnlichen Beispiele als ‚wahre SF‘. Der ganze Rest wurde entweder ignoriert oder als bedeutungslose Massenware abqualifiziert.<sup>18</sup> Solchermassen konnte zwar ein SF-Korpus gewonnen werden, das auch in den Augen des schärfsten Kritikers als anspruchsvolle Literatur gelten konnte, gleichzeitig wurden aber gerade jene Texte, die das eigentliche Gros der Gattung ausmachen, unter den Teppich gekehrt. Der Versuch, SF in die Hochliteratur ‚einzugemeinden‘, kann heute endgültig als fehlgeschlagen betrachtet werden; zwar gibt es zahlreiche literarisch hochstehende Werke innerhalb der SF, als ausgesprochen kommerziell orientierte Paraliteratur widersetzt sich die Gattung solchen Adelungsversuchen aber grundsätzlich.<sup>19</sup>

Diese Einsicht und der starke Zuspruch, den insbesondere die amerikanische SF seit den siebziger Jahren von feministisch und dekonstruktivistisch orientierter Seite erfährt,<sup>20</sup> führte auch dazu, SF immer weniger als literarische oder filmische Gattung im herkömmlichen Sinn zu verstehen, sondern als gesamtulturellen, medienübergreifenden Wahrnehmungsmodus.<sup>21</sup> Postmoderne Theoretiker wie Delany sehen in dem nicht-literarischen Status der SF gerade ihre eigentliche Stär-

---

18 Suvin, ein Pionier der SF-Forschung, moniert in der Einleitung seines Buches, dass eine Literaturwissenschaft, die 90% ihres eigentlichen Forschungsfeldes, nämlich die gesamte populäre Literatur, einfach ignoriert, gewaltige Mängel aufweist (Suvin 1979; 11). Diese Einsicht hindert ihn nicht daran, eine äusserst rigide, forschungsgeschichtlich aber sehr wirksame Definition von SF als Gattung der „kognitiven Verfremdung“ zu entwerfen (s. Kapitel 5.1). Gemäss diesem Ansatz, der das Genre in einer Brechtschen Tradition sieht, sind „in der SF rund 90% verdummende Konfektion“ (ebd.; 61). Man kann sich fragen, ob Suvin mit seiner – im Grunde streng normativen – „Poetik“ der Gattung wirklich einen Dienst erweist.

19 „Diese Bemühungen, der kommerziellen SF einen Platz im System hochliterarischer Gattungen zu verschaffen, müssen als prinzipiell gescheitert angesehen werden [...] Die Eigenart der paraliterarischen, d.h. der ‚eigentlichen‘ SF lässt sich daher mit den qualitativen, formalen und geisteswissenschaftlichen Normen der traditionellen Literaturwissenschaft nicht erfassen.“ (Schulz 1986; 1f.)

20 „That science fiction is a particularly attractive genre for feminist writers and critics is by no means surprising, considering its ability to challenge received notions of contemporary reality.“ (Armitt 1996; 28)

ke. SF ist gemäss dieser Überlegung eine subversive Gegenliteratur ausserhalb des etablierten literarischen Diskurses.

Mittlerweile haben sich die Fronten zwischen *Fandom* und Wissenschaft aufgeweicht. Es wird allgemein anerkannt, dass der Status von SF als Massensliteratur eines ihrer wesentlichen Merkmale ist, sie aber dennoch literarisch hochstehende Werke hervorgebracht hat. Auch kann keine Studie zur SF den Einfluss des *Fandom* auf Produktion und Rezeption verleugnen. Trotz aller theoretischer Differenzen hat sich auch ein Kanon an wissenschaftlicher Literatur herausgebildet. Eine überragende Stellung nehmen hierbei die *Encyclopedia of Science Fiction (ESF)* und die *Encyclopedia of Fantasy (EoF)* ein, zwei umfassende Lexika, die als Standardwerke gelten. Obwohl sich beide in erster Linie auf die Literatur konzentrieren, weisen sie auch zahlreiche Einträge zum SF- respektive Fantasy-Film auf und übertreffen in diesem Bereich qualitativ viele rein filmwissenschaftliche Arbeiten.

## 1.2 Die deutschsprachige Literaturwissenschaft

Im deutschsprachigen Raum hat sich die SF-Forschung – nicht zuletzt wegen eines fehlenden *Fandom* – anders entwickelt. Auffallend ist vor allem der mangelnde Austausch zwischen Germanistik und Anglistik: Die Ergebnisse der englischsprachigen SF-Forschung werden im deutschen Sprachraum bis zum heutigen Tage weitgehend ignoriert.

In der Frühphase der deutschsprachigen Forschung wurde SF vor allem als moderne Fassung der Utopie, als Literatur des wertfreien utopischen Denkens verstanden (Schwonke 1957). Es folgte eine intensive Phase der Ideologiekritik, in der die – in erster Linie westliche – SF als reaktionäre und rückwärtsgewandte Trivalliteratur attackiert wurde (Pehlke/Lingfeld 1970).

---

21 „For SF, as a genre, is a language, a set of conventions, a reading protocol – and it must be learned by exposure and application.“ (Delany 1980; 179, Hervorhebungen sind, wo nicht anders angegeben, aus dem Original übernommen.) „Counter-intuitively, SF is a *historiographic* mode, a means of symbolically writing about history.“ (Roberts 2002; 36) „Nor is sf just a collection of texts to many of those who read it; it offers a different way of looking at the world, a substitute for, or complement to, religion and, like religion a sense of community and of purpose.“ (James 1994; ix)

Parallel zu dieser Forschungsrichtung und teilweise auch mit ihr überlappend entwickelte sich ein SF-Begriff, der die Gattung im Kontext der *Phantastik* ansiedelte. Allerdings herrscht bis heute Unklarheit, was unter diesem Begriff eigentlich zu verstehen ist. Der grundlegende Text in dieser Debatte ist Tzvetan Todorovs *Introduction à la littérature fantastique*.<sup>22</sup> Als Todorovs Buch 1970 erschien, konnte es sich bereits auf eine Anzahl früherer – ausschliesslich französischer – Arbeiten stützen (u.a. Caillois 1966, Castex 1971, Vax 1970), die alle von einem ähnlichen Phantastik-Begriff ausgingen. In diesem Verständnis ist Phantastik die Bezeichnung für eine kleine Gruppe von Texten – vorwiegend aus dem 19. Jahrhundert –, die den Einbruch eines übernatürlichen Ereignisses in die bekannte Weltordnung zum Thema haben.<sup>23</sup> Todorovs Verdienst ist es, diese ‚französische‘ Konzeption von Phantastik auf eine wissenschaftlich fundierte und methodisch reflektierte Basis gestellt zu haben. In der Germanistik war der Begriff *Phantastik* zu diesem Zeitpunkt noch nicht als wissenschaftliche Kategorie etabliert (Wörtche 1987; 36-40). Texte, die bei Todorov unter dem Begriff *phantastisch* figurieren, wurden bis dahin relativ unsystematisch als *Schauer-*, *Geister-*, *Spukgeschichten* und dergleichen bezeichnet. *Phantastisch* wurde meist im alltagssprachlichen Sinn ganz allgemein als ‚nicht-real‘ verstanden, als Oberbegriff, der vom Märchen bis zur SF die verschiedensten Gattungen umfasst. Todorovs eng gefasster Phantastikbegriff, bei dem die *Unschlüssigkeit* des Lesers das zentrale Kriterium darstellt (s. Kapitel 3), widersprach dem vorwissenschaftlichen Verständnis und hatte so gut wie nichts mit SF zu tun.<sup>24</sup> Entsprechend heftig war der Widerspruch, den Todorovs Buch im deutschsprachigen Raum provozierte.<sup>25</sup> Die deutschsprachige Phantastikforschung kann in der Folge unter dem Stichwort

---

22 Da in der Germanistik ausschliesslich aus der deutschen Übersetzung von Todorovs Werk zitiert wird und sich dementsprechend auch eine eingedeutschte Terminologie durchgesetzt hat, werde ich ebenfalls nicht aus dem französischen Original zitieren.

23 „In [dieser] Bedeutung war und ist ‚fantastique‘ eine Genrebezeichnung, fungiert als Sammelname für eine Gruppe von Texten, die vornehmlich im 19. Jahrhundert entstanden und u. a. mit den Namen Jan Potocki, Jacques Cazotte, Charles Nodier, E. T. A. Hoffmann, Edgar Allan Poe, Robert Louis Stevenson und Henry James verbunden sind.“ (Jehmlich 1980; 13)

24 Zusätzlich verkompliziert wird die Situation durch die Tatsache, dass in Osteuropa noch ein anderer Phantastikbegriff vorherrscht. „In der Literaturkritik und Literaturwissenschaft der sozialistischen Länder wird gegenwärtig unter ‚Phantastik‘ immer ‚Wissenschaftliche Phantastik‘ verstanden, und dieser Begriff (russisch: ‚nautschnaja fantastika‘) ist nichts anderes als die Übertragung des in der westlichen Hemisphäre verbreiteten ‚Science Fiction‘.“ (Fischer 1980)



„Streit um Todorov“ zusammengefasst werden.<sup>26</sup> Die mitunter hitzig geführte Debatte zwischen Gegnern und Anhängern seiner Theorie konnte allerdings nur wenig zu einer begrifflichen Klärung beitragen. Die verschiedenen Phantastikkonzeptionen, die sich teilweise ausschlossen, blieben nebeneinander bestehen, auch wenn es immer wieder Versuche gab, die unterschiedlichen Ansätze zu vereinen – Rottensteiner (1987) spricht beispielsweise vom „umfassenden Begriff von phantastischer Literatur“ und von „Phantastik im engeren Sinne“ (ebd.; 7). Fast alle seither entstandenen Untersuchungen setzen sich jeweils von neuem grundsätzlich mit Todorovs Kategorisierung auseinander.<sup>27</sup> Somit ist Todorovs Text zwar der Ausgangspunkt der deutschsprachigen Forschung, für eine gemeinsame Terminologie konnte er aber nur ansatzweise sorgen. Auch die beiden neuesten Arbeiten zur Phantastik, Wünsch (1991) und Durst (2001), auf die ich mich wesentlich stütze, diskutieren Todorovs Konzeption jeweils grundlegend und bauen sie auf unterschiedliche Weise aus.

- 
- 25 Die heftigste Attacke gegen Todorov stammt wohl vom polnischen SF-Autoren Stanislaw Lem (Lem 1974). Lem nahm in der deutschen SF- und Phantastikdiskussion eine wichtige Rolle ein: Sein Werk wurde nicht nur vielerorts als rares Beispiel hochstehender SF angesehen, seine theoretischen Texte beeinflussten die deutsche Diskussion auch wesentlich. Für *Quarber Merkur*, eine der wichtigsten deutschsprachigen Zeitschriften zur SF-Forschung, schrieb Lem verschiedene Texte auch direkt auf deutsch. Lems Erwiderung auf Todorov ist allerdings von einer unnötigen Schärfe, die ihrer Qualität insgesamt abträglich ist. Die stichhaltigen Argumente gehen in der allgemeinen Polemik gegen den Strukturalismus fast unter. Im Grunde sprechen die beiden Autoren auch über ganz unterschiedliche Literaturgattungen. Lem ist primär an wissenschaftlicher Phantastik, also an SF, interessiert, wie sein eigenes theoretisches Opus Magnum, das zweibändige *Phantastik und Futurologie* (Lem 1977, 1980), zeigt. Todorov dagegen erwähnt SF nur ganz am Rande (zur Todorov-Lem-Debatte s. Wörtche 1987; 40-46).
- 26 Zu einem Überblick über die Phantastikforschung und einem Versuch, die verschiedenen Ansätze auf einen gemeinsamen Nenner zu bringen, siehe Penning (1980). Eine Reihe grundlegender Texte (sowohl Primär- als auch Sekundärliteratur) sind in der von Franz Rottensteiner betreuten *Phantastischen Bibliothek* des Suhrkamp Verlages erschienen (Die Zusammenstellung der *Phantastischen Bibliothek* orientierte sich an einem weiten Phantastikbegriff: Neben Büchern genuiner SF-Autoren wie Lem und Philip K. Dick erschienen in ihr auch Werke von Edgar Allan Poe und H. P. Lovecraft). Besonders wichtig war die von Rain A. Zondergeld herausgegebene *Phaicon*-Reihe, in der viele theoretische Texte zur Phantastik erstmals – und teilweise auch zum einzigen Mal – auf Deutsch erschienen. (Zondergeld 1974, 1975, 1978, 1980, 1982).
- 27 Insgesamt scheint der ‚umfassende‘ Phantastikbegriff zu dominieren. Bücher wie das *Lexikon des phantastischen Films* oder die *Enzyklopädie des phantastischen Films* behandeln sowohl Fantasy als auch SF.

### 1.3 Die englischsprachige Phantastikforschung

Als die englische Übersetzung von Todorovs Buch 1973 erschien, hatte sich im angelsächsischen Raum bereits ein Phantastik-Begriff etabliert, der jenem Todorovs zuwiderlief.<sup>28</sup> Texte, die bei Todorov unter dem Gattungsbegriff *fantastique* figurieren, werden in der Anglistik normalerweise als *gothic novel*, *weird story* oder *supernatural horror story* bezeichnet. *Fantasy* dagegen dient gewöhnlich als Bezeichnung für eine relativ eng gefasste Gattung in der Tradition von J. R. R. Tolkiens *The Lord of the Rings* (Attebery 1992). Die Übersetzung von Todorovs Buch trägt diesem Umstand insofern Rechnung, als sie den Titel *The Fantastic* trägt und den bereits besetzten Begriff ‚Fantasy‘ vermeidet.<sup>29</sup>

Neben der an Tolkien orientierten Forschung gibt es auch Theoretiker, für die ‚Fantasy/Fantastic‘ ganz generell das Verhältnis eines literarischen Werkes zur ‚Realität‘ beschreibt (u.a. Hume 1984). Rabkin (1976) wiederum untersucht in einer einflussreichen Studie Texte wie Lewis Carrolls *Alice in Wonderland*, in denen die Regeln der fiktionalen Welt auf den Kopf gestellt werden. Entsprechend marginal behandelt er Tolkien.<sup>30</sup> In diesem Forschungsumfeld fand Todorovs Ansatz wenig Anklang, er setzte sich mit seinem Buch praktisch zwischen Stuhl und Bank.<sup>31</sup>

### 1.4 Die Filmwissenschaft

Hatte die Literaturwissenschaft anfangs Mühe, sich adäquat mit SF auseinanderzusetzen, so galt dies erst recht für die Filmwissenschaft. Die junge Wissenschaft hatte zusätzlich mit dem Problem zu kämpfen, dass es in den Augen vieler SF-Anhänger gar keine echten SF-Filme gab und die filmische Produktion nur in weni-

28 Zur Entwicklung der englischsprachigen Phantastikforschung siehe Wolfe (1986); xv-xxv, „FANTASY“, *EoF*; 337-339, und „FANTASTIC“, *EoF*; 335.

29 Die Bedeutung von ‚Fantastic‘ ist im Englischen weniger eindeutig; mancherorts wird ‚Fantastic‘ als Adjektiv zu ‚Fantasy‘ verwendet, andere Autoren verstehen darunter eine gesonderte Gattung.

30 Zum Verhältnis Todorov/Rabkin siehe Collins (1982).

31 Jackson (1981) – und in ihrem Gefolge auch Armitt (1996) – lehnt sich sehr stark an Todorov an und versucht, dessen Theorie mit psychoanalytischen Ansätzen zu verbinden. Texte zur SF-Literatur, die Todorov nicht nur am Rande erwähnen, sind u.a. Brooke-Rose (1981) und Broderick (1995). Die einzige mir bekannte englischsprachige Arbeit zum SF-Film, die wesentlich auf Todorovs Theorie aufbaut, ist Telotte (2001). Telottes Verwendung von Todorovs Terminologie muss aber wohl in die Kategorie *creative misreading* eingeordnet werden (s. Kapitel 5.3).

gen Ausnahmefällen das Niveau der geschriebenen SF erreichte. Wie zuvor die SF-Literatur waren nun auch die Filme dem Trivialitätsvorwurf ausgesetzt; dieser Vorwurf war umso schwerer zu entkräften, als das SF-Kino bis Ende der sechziger Jahre mit wenigen Ausnahmen tatsächlich aus wenig elaborierten B-Filmen bestand.

Wie stark sich das SF-Kino in den vergangenen vierzig Jahren gewandelt hat, illustriert Susan Sontags *The Imagination of Disaster*, ein 1961 veröffentlichter Text zum SF-Film, der noch heute regelmässig zitiert wird. Sontag benennt die Freude des Zuschauers an Zerstörung und Chaos als wesentliches Element des SF-Kinos (Sontag 1987). Da sie aber nur die durch ‚Katastrophen- und Invasions-SF‘ geprägten fünfziger Jahre untersucht, zeichnet sie ein Bild des Genres, das längst nicht mehr zutrifft. Diese Phase war durch Billigproduktionen geprägt, für welche die meisten Anhänger literarischer SF nur Spott und Häme übrig hatten. Spätestens 1968 änderte sich die Situation grundlegend: In diesem Jahr erschienen mit *2001: A SPACE ODYSSEY*, *PLANET OF THE APES* und *CHARLY* drei sehr unterschiedliche SF-Filme, die eindrücklich vorführten, dass SF-Kino lukrativ *und* intelligent sein konnte.

Mit dem riesigen Erfolg von *STAR WARS* wurde SF dann endgültig zum Genre, über das kein Kritiker mehr desinteressiert hinweggehen konnte. Zwar waren viele traditionelle Fans noch nicht ganz von den Qualitäten des SF-Kinos überzeugt – manche sind es bis heute nicht<sup>32</sup> –, die neuen Filme zogen aber solche Zuschauermassen an, dass Vergleiche zwischen Film und Literatur kaum noch interessierten. Allgemein setzte sich die Erkenntnis durch, dass der SF-Film nicht an seinem literarischen Gegenstück gemessen werden sollte, sondern es vielmehr darum gehen musste, seine spezifische Charakteristik zu erfassen. Es folgten zahlreiche Einzel- und Gesamtstudien.

Mittlerweile hat die SF nicht nur das Image des reinen B-Genres abgelegt, sie wird mancherorts sogar als besonders filmisches Genre verstanden. Da SF-Kino fast immer mit *special effects* operiert, führt es dem Publikum stets die neuesten

---

32 So schrieb James Gunn, ein SF-Autor und -Kritiker, noch 1980: „As a matter of fact, printed science fiction and science fiction film seem to have little to do with each other, and there are virtually no good films that are also good science fiction.“ (Gunn 1992; 101) S. auch den Eintrag „CINEMA“ in der *ESF*; 219-226.

technischen Errungenschaften der Filmtechnik vor. SF-Filme erhalten durch ihr explizites Zurschaustellen der Technik ein starkes selbstreflexives Moment.<sup>33</sup>

Generell überwiegen in den Publikationen zum SF-Film die historischen Studien und allgemeine Betrachtungen zu Ästhetik und Ideologie. Mit klassifikatorischen Fragen beschäftigen sich die wenigsten Autoren. Dies gilt auch für das deutschsprachige Trio Giesen/Roloff/Seesslen, das in wechselnden Kombinationen verschiedenen Bücher rund um Phantastik und SF veröffentlicht hat.

---

33 „[T]hey [the SF films] are also *presentations* of the techno-scientific achievements of the filmmaking and special-effects industries to cinema audiences.“ (Pierson 1999; 161). „Movies about the future tend to be about the future of movies.“ (Stewart 1985; 159) „Simply put, these [SF] films, more than any others, reflect the technology that makes them possible.“ (Telotte 2001; 25)

## 2 ZUM GENREBEGRIFF

So unterschiedlich die verschiedenen Positionen in der SF- und Phantastikforschung auch sein mögen, eines haben fast alle Ansätze gemeinsam: Die grundsätzliche Feststellung, dass SF ein Genre oder eine Gattung ist.<sup>34</sup> Es gilt meist die unhinterfragte Annahme, dass Genres existieren und dieser Begriff unproblematisch und selbstevident ist, so dass er nicht weiter diskutiert werden muss. Tatsächlich offenbaren aber bereits die wenigen Texte, die das Konzept des Genres überhaupt problematisieren,<sup>35</sup> erhebliche theoretische Differenzen, und die vielen Auseinandersetzungen, die um den literarischen Status der SF geführt wurden, gründen nicht zuletzt auf divergierenden, oftmals nur implizit ausgeführten Gattungsbegriffen.<sup>36</sup>

Der Begriff ‚Genre‘ ist ein wahrer ‚Klassiker‘ im filmwissenschaftlichen Vokabular und kommt seit Jahrzehnten in verschiedenen theoretischen Kontexten zum Einsatz. Hinter dem Begriff steht die Vorstellung, dass sich Filme anhand gewisser gemeinsamer Merkmale zu Gruppen zusammenfassen lassen. Diese können – zumindest auf den ersten Blick – unterschiedlicher Art sein: Der Western spielt im Amerika der Pionierzeit, im Musical wird gesungen und getanzt, der Horror-Film jagt dem Zuschauer Angst ein, und im Krimi steht die Auflösung eines Verbrechens im Mittelpunkt. Anders als in der literarischen Gattungstheorie wurde in

---

34 Die beiden Begriffe *Genre* und *Gattung* sind in ihren jeweiligen Herkunftssprachen mehrdeutig, bezeichnen unterschiedliche Arten von Textgruppen, mithin verschiedene Ebenen gleichzeitig: Beide benennen ‚grosse‘ Textgruppen wie Lyrik, Drama und Epik, Erscheinungsformen wie Roman und Novelle, aber auch ‚kleine‘ Einheiten wie Utopie, Krimi oder Briefroman (s. auch Suerbaum 1998). Für zusätzliche Verwirrung sorgt die Tatsache, dass ‚Genre‘ im Deutschen fast ausschliesslich für die ‚kleinen‘ Einheiten verwendet wird. Niemand spricht hier vom Genre der Poesie, während im Englischen *poetry* oder *novel* sehr wohl ein Genre bilden. Dies führt nicht selten zu Missverständnissen, etwa wenn in englischen Texten vom Genre des *non-fiction film* die Rede ist. Delany versteht Genre sogar explizit als ‚grosse Form‘ und setzt SF mit Gattungen wie Poesie oder Prosa auf eine Stufe (Delany 1980; 176f.).

35 S. u.a. Nagl (1981), Suerbaum (1981), Suvin (1979) und Todorov (1992).

36 S. dazu auch den Eintrag ‚GENRE SF‘ in der *ESF*; 483f.

der Filmwissenschaft die wirtschaftliche Bedeutung von Genres von Anfang an betont. Genres dienen der Industrie als ideales Marketing- und Steuerungsinstrument und geben dem Zuschauer die Gewissheit, dass seine Erwartungen erfüllt werden. Wer sich eine romantische Liebeskomödie mit Julia Roberts ansieht, betritt das Kino mit klaren Vorstellungen und wird nur selten enttäuscht. Genres leisten ausserdem durch konventionalisierte narrative Strukturen und Motive einen wichtigen Beitrag zum Verständnis von Filmen. Genrespezifische Topoi ermöglichen ökonomischeres Erzählen, da das Publikum bereits entsprechendes Vorwissen mitbringt. Genres sind ausserdem filmhistorisch relevant, da sie sich im Laufe der Geschichte entwickeln und wandeln; es gibt beispielsweise eine Frühphase des Westerns: den klassischen Western; ausserdem den Spätwestern, den Indianerwestern, den Problemwestern, den Anti- und den Spaghettwestern. Bereits diese kurze Aufzählung macht deutlich, wie problematisch das Konzept des Genres ist: Einerseits dient es als Erklärung für sehr verschiedenartige Phänomene, andererseits werden unterschiedliche Kriterien zu seiner Bestimmung herangezogen.

Dass die theoretische Begründung eines derart überfrachteten Begriffes Probleme bereitet, kann nicht überraschen, und dekonstruktivistisch orientierte Theoretiker vertreten sogar die Ansicht, dass es zum Wesen von Genres gehört, dass sie sich nicht definieren lassen.<sup>37</sup> Die Filmtheorie hat sich ausgiebig mit der Frage auseinandergesetzt, wie Genres theoretisch zu begründen sind (Schweinitz 1994). Als Hauptproblem erwies sich hierbei der Widerspruch zwischen dem Wunsch des Wissenschaftlers nach übersichtlichen, klar unterscheidbaren Klassen und der filmhistorischen Realität: Streng abgegrenzte Gruppen, die sich einwandfrei herleiten lassen, finden keine konkrete Entsprechung in der Filmgeschichte. In der Praxis ist der reine Genrefilm, der nur vorgefertigten Mustern folgt, eine Ausnahme, die sich – wenn überhaupt – nur in billigen Massenproduktionen finden lässt. Es überwiegen mit grosser Mehrheit ‚verunreinigte‘ Beispiele und Mischformen. Das Erkennen dieser Tatsache hat zu einer Vorstellung von Genres geführt, die nicht von festen Kategorien, sondern von dynamischen Merkmalsfel-

---

37 „All formal genres resist definition: Intersubjective objects can not be defined; and genres are nothing but socially shared codes – however partial the sharing – by which readers read them.“ (Delany 1994; 191)

den ausgeht. Genre wird als offenes Konzept verstanden, als Menge von Filmen, die sich um ein prototypisches Zentrum im Sinne von Lakoff (1987) scharen und/oder in familienähnlicher Beziehung (Wittgenstein 1984; 276-281) zueinander stehen.<sup>38</sup>

Altman 1995 folgt diesem Ansatz und schlägt in Anlehnung an die Linguistik einen *semantisch/syntaktischen* Genrebegriff vor. Genres konstituieren sich demnach aus einem Set von Motiven und Strukturen, von denen jeder einzelne Film mehr oder weniger viele aufweisen kann. Diese duale und prototypische Definition ermöglicht es, die unterschiedlichen Beziehungen und Abhängigkeiten unter Genres besser und vielfältiger zu erfassen, als es rein strukturelle Kategorien oder blosse Motivsammlungen ermöglichen. Selbst die Verwandtschaft zweier so unterschiedlicher Filme wie *HIGH NOON* und *STAR WARS* kann mit Altmans Ansatz beschrieben werden: *HIGH NOON* ist zwar vom Setting her unverkennbar ein Western, weist aber nicht den für das Genre typischen Konflikt zwischen dem weisen Abenteurer und der unzivilisierten Wildnis auf. Anders Lucas' *Space Opera*, die sich strukturell stark an anderen Western anlehnt: In *STAR WARS* werden die endlose Prärie einfach durch den Weltraum und die Indianer durch Ausserirdische ersetzt. Beide Filme besitzen also typische Merkmale des Westerns, ohne dass sich diese überschneiden. Gemäss dem semantisch/syntaktischen Konzept präsentiert sich ein Genre nicht mehr als fest begrenzbare Gruppe, sondern als Netz vielfältiger Ähnlichkeitsbeziehungen.

In seinem späteren Buch *Film/Genre* (2000) unterzieht Altman seine eigene Theorie einer grundsätzlichen Revision. Ausschlaggebend für diese Neuorientierung ist die Einsicht, dass Genrebezeichnungen historisch variabel sind, dass sich unterschiedliche Interessensgruppen zu verschiedenen Zeiten stark divergierender Begriffe bedienen und sie neu prägen.<sup>39</sup> Genres unterliegen perma-

---

38 Familienähnlichkeit heisst, dass zwei Dinge – über ein drittes Objekt – in Ähnlichkeitsbeziehung stehen können, ohne eine gemeinsame Eigenschaft aufzuweisen. Beispiel: Die Mutter hat rote Haaren und blaue Augen. Eine Tochter hat die roten Haare geerbt, die andere die blauen Augen. Die beiden Töchter sind sich *familienähnlich*; ihre Ähnlichkeit resultiert aber nicht aus einem gemeinsamen Merkmal, sondern aus ihrer Verwandtschaft zur Mutter. Altman kritisiert das Wittgensteinsche Konzept, denn „he [Wittgenstein] takes for granted a single, uniform process of analysis leading everyone unerringly from looking to knowing.“ (Altman 2000; 98). Hier liegt allerdings ein Missverständnis seitens Altmans vor. Er unterschiebt Wittgenstein fälschlicherweise ein universalistisches Sprachverständnis. In Wirklichkeit trifft sich Altman in vielen Punkten mit Wittgensteins Ansatz.

nenter *regenrification*,<sup>40</sup> sie sind „multi-discursive“ und „multi-coded“ (Altman 2000; 208). Vermeintlich stabile ‚klassische‘ Genres wie Western oder Musical sind nicht musterhafte Idealformen, sondern insgesamt selten auftretende Ausnahmen.<sup>41</sup> Altmans ursprünglicher Ansatz geht unausgesprochen davon aus, dass Semantik und Syntax grundsätzlich stabil sind. Genres sind aber keine festen Einheiten, sondern werden ständig um- und neudefiniert. Der pragmatische Aspekt, das heisst der konkrete Umgang verschiedener Gruppen und Institutionen mit Filmen – seien es gewöhnliche Zuschauer, Kritiker, Geisteswissenschaftler oder die Filmindustrie –, ist für Genres von zentraler Bedeutung. Altman erweitert deshalb seinen ursprünglichen Ansatz zu einem *semantisch/syntaktisch/pragmatischen* Modell, das dem diskursiven Charakter von Genres Rechnung trägt. Er sieht sein Buch in einem grösseren theoretischen Zusammenhang, als Teil einer Erkenntnistheorie, die Bedeutung nicht mehr als etwas Stabiles, einfach Gegebenes versteht, sondern als das Ergebnis einer Auseinandersetzung zwischen konkurrierenden Sichtweisen (ebd.; 214f.). Insofern bildet sein Buch auch den Schlusspunkt der traditionellen Genretheorie: Genres sind keine klar umrissenen, rein ‚textliche‘ Einheiten mehr, die per se existieren und vom Publikum erkannt werden; sie sind vielmehr das Ergebnis eines fortlaufenden Prozesses, an dem Industrie, Publikum, Wissenschaft und Kritik gleichermaßen beteiligt sind.

Todorov unterscheidet in einer vielzitierten Passage zwischen *systematischen* und *historischen Gattungen* (Todorov 1992; 16-24), wobei erstere in gut strukturalistischer Manier nach rein theoretischen, apriorischen Gesichtspunkten gebildet werden, während letztere Textgruppen beschreiben, wie sie sich in der

---

39 „[T]he semantic/syntactic approach may serve analytical purposes admirably, offering a satisfying descriptive vocabulary useful for interpreting individual texts and relating them to existing generic groupings. [...] I underemphasized the fact that genres look different to different audiences, and that disparate viewers may perceive quite disparate semantic and syntactic elements in the same film.“ (Altman 2000; 207)

40 Paradebeispiel ist das Melodrama, eine Genrebezeichnung, deren Bedeutung sich im Laufe der Filmgeschichte praktisch ins Gegenteil verkehrt hat. „[I]n the early years of cinema melodrama was specifically associated with action, adventure and working-class men.“ (Altman 2000; 71f.) „Until the 70s the term family melodrama was rarely used, and the term woman’s film was never associated with the genre of melodrama. Yet during the 80s, critics regularly conflated the two categories, eventually styling the woman’s film and family melodrama as the very core of melodrama as a genre.“ (ebd.; 77)

41 Letztlich sind auch diese Genres nicht so geschlossen und kompakt, wie oft suggeriert wird. „Aber selbst oder gerade der Western zeigt solche Flexibilität; er war nie in sich homogen, und die für ihn charakteristischen Motive waren und sind bis heute in ständiger Verschiebung.“ (Schweinitz 1994; 107)



literarischen Praxis präsentieren. So einleuchtend diese Unterscheidung auf den ersten Blick scheinen mag, so problematisch ist sie im konkreten Gebrauch. Sie ist illusorisch, denn auch der Theoretiker steht nicht ausserhalb der historischen Entwicklung, sondern ist Teil von ihr und gestaltet sie mit.<sup>42</sup> Je nach Untersuchungsgegenstand und -ziel kann es durchaus sinnvoll sein, rein apriorische Kategorien zu erstellen, um dann deduktiv zu untersuchen, ob und wie sie in der Realität auftreten. Wenn Todorov aber wie im Falle der Phantastik ein bestehendes Genre untersucht, entwirft er seine Definition immer im Hinblick auf ein existierendes Korpus phantastischer Texte, verfährt also letztlich doch induktiv. Todorov erkennt das *empirical dilemma* durchaus und fügt an, dass Gattungsdefinitionen immer zwischen Theorie und Empirie oszillieren müssen (ebd.; 23).

Todorovs systematische Gattung ist gemäss Altman ein *critic's genre*, eine Kategorie, die primär für den wissenschaftlichen Gebrauch gebildet wird und nicht mit ausserwissenschaftlichen Kategorien übereinstimmen muss.<sup>43</sup> Da die systematische Gattung der Phantastik bei Todorov also eine theoretische Kategorie ist, die anhand eines kleinen Korpus von Texten des 19. Jahrhunderts gebildet wurde,<sup>44</sup> erstaunt es nicht, dass er mit modernen Texten – Paradebeispiel ist Franz Kafkas *Die Verwandlung* – erhebliche Mühe bekundet und deshalb den ‚Tod der Phantastik‘ postuliert.<sup>45</sup> Die paradoxe Behauptung, dass eine systematische Gattung, die gemäss Todorov ja zeitübergreifend existiert, ‚sterben‘ kann, wird durch

42 „In spite of the repeated pronouncements of Todorov and others, there is no place outside of history from which purely ‚theoretical‘ definitions of genre might be made. In substituting his so-called ‚theoretical‘ definition of the fantastic for a series of historical categories [...], Todorov is only substituting *current historical* understanding of literature [...] for a *former historical* definition of literature [...]. ‚Theoretical‘, when opposed to ‚historical‘, defines a utopian space, a ‚no place‘ from which critics may seemingly justify blindness to their own historicity.“ (Altman 2000; 9)

43 Entscheidend für Altmans Theorie ist, dass auch eine solche Definition keineswegs ‚falsch‘ ist. Jeder Genrebegriff ist interessengeleitet und nicht ‚natürlich gegeben‘. Damit wird auch klar, dass die Definition von SF als „alles, was als SF verkauft wird“ durchaus Sinn machen kann; zum Beispiel wenn SF in erster Linie als sozio-ökonomische Kategorie untersucht werden soll, wenn also beispielsweise die Vermarktung von SF zur Debatte steht. Eine solche Definition, wie sie ja auch Nagl (1981) vorschlägt, macht aber für Untersuchungen, die textinterne Eigenschaften im Visier haben, wenig Sinn.

44 „His [Todorov's] pure fantastic is a theoretical model found, with more or less predominance, in a given historical set.“ (Brooke-Rose 1981; 71) Siehe auch Brooke-Rose (1976).

45 Wohl kaum ein Punkt in Todorovs Buch wurde derart heftig angegriffen wie seine Behauptung, dass die Phantastik Ende des 19. Jahrhunderts zu ihrem Ende käme, dass „man in den Novellen Maupassants die letzten ästhetisch befriedigenden Beispiele der Gattung [findet].“ (Todorov 1992; 148). Diese Behauptung wurde nicht nur widerlegt – denn es gibt auch im 20. Jahrhundert Texte, die Todorovs Phantastikbegriff entsprechen –, sie wurde vielerorts auch als eigentlicher Beweis für die Unbrauchbarkeit seiner Theorie verstanden.

Altmans Theorie verständlich. Ein rein strukturelles *critic's genre* und eine dem historischen Prozess unterworfenen Textgattung können längerfristig gar nicht deckungsgleich sein. Damit drängt sich aber die Frage auf, welchen Wert Todorovs Unterscheidung hat, oder vielmehr, was er in seinem Buch eigentlich untersucht. Todorov postuliert eine systematische Gattung, verifiziert sie an wenigen konkreten Beispielen und ‚beerdigt‘ sie in dem Augenblick wieder, da er keine Vertreter mehr für sie findet. Todorov ist sich dieses Problems bewusst und gibt zu, dass die systematische Gattung eine „blosse Konstruktion“ ist und ein Werk durchaus mehreren Gattungen angehören kann (ebd.; 23). Im Grunde verfährt er, ohne es je deutlich auszusprechen, prototypisch: Die systematische Gattung ist der theoretische Idealtyp, der sich in der künstlerischen Praxis mehr oder weniger rein als historische Gattung manifestieren kann (Brooke-Rose 1981; 66). Der Widerspruch zwischen Theorie und Praxis, den Todorov an dieser Stelle offenbart, beschränkt sich keineswegs auf die Gattungstheorie, sondern durchzieht sein ganzes Buch.<sup>46</sup>

Die Kluft, die sich zwischen Todorovs systematischer Gattung und Altmans triadischem Genreverständnis auftut, kann also überbrückt werden: Todorov beschreibt nicht eine historisch gewachsene Gattung, sondern destilliert aus einer kleinen Gruppe ausgewählter Texte ein prototypisches *critic's genre* heraus. Da die vorliegende Arbeit ganz wesentlich auf Todorovs Theorie aufbaut, setze ich für die folgenden Kapitel ‚Genre‘ mit ‚systematischer Gattung‘ gleich, wohl wissend, dass Todorov mit einem prototypischen *critic's genre* operiert. In Kapitel 7 werde ich nochmals auf den Genrebegriff zurückkommen und Todorovs Ansatz noch enger mit jenem Altmans verbinden.

---

46 In einem späteren Text revidiert Todorov seinen Gattungsbegriff und betont die historische Wandelbarkeit von Genres. Obwohl er nicht explizit auf seinen früheren Ansatz eingeht, scheint er die Unterscheidung systematische/historische Gattung zugunsten eines sehr viel differenzierteren, primär historischen Genrebegriffs fallen gelassen zu haben, der jenem Altmans nahe kommt (s. Todorov 1976).

### 3 PHANTASTIK

Dass Todorovs Phantastikbegriff eng gehalten und zumindest für deutschsprachige Leser kontraintuitiv ist, wurde bereits erwähnt (s. Kapitel 1). Dennoch werde ich seinen Ansatz im Grossen und Ganzen übernehmen, da er – allen Schwächen zum Trotz – eine sinnvolle Grobeinteilung ‚nicht-realistischer‘ Gattungen ermöglicht. Folglich kommt in der vorliegenden Arbeit ein Begriff von Phantastik zur Anwendung, der dem alltagssprachlichen Verständnis widerspricht. In diesem Kapitel werde ich nun Todorovs Theorie darlegen und stellenweise modifizieren. Dabei geht es nicht darum, seine Auffassung von Phantastik in allen Details zu überprüfen und ein weiteres Mal ihre „geringe Tauglichkeit“ (Brittnacher 1994; 86) zu demonstrieren. Ich werde vielmehr seinem Modell grundsätzlich folgen und in erster Linie auf jene Punkte eingehen, die für meine Fragestellung von Interesse sind.

#### 3.1 Realitätsbegriff und narrativer Modus

Alle Theorien der Phantastik, auch jene, die weniger rigide sind als die Todorovs, gehen von einem Ereignis aus, ‚das in unserer Welt nicht möglich ist‘. Grundlegende Bedingung für Phantastik ist gemäss breitem Konsens die Darstellung ‚nicht-realistischer‘ Geschehnisse. Allerdings verschleiern derartige Formulierungen fast mehr, als sie erhellen, denn auch ohne Exkurs in Fragen der Erkenntnistheorie lässt sich feststellen, dass es *die eine Realität* nicht gibt. Was als real, realistisch oder wahrscheinlich angesehen wird, ist hochgradig kulturell bedingt und unterliegt dem historischen Wandel.<sup>47</sup> Auch literatur- und kunsttheoretische Begriffe wie *realistisch*, *mimetisch* oder *naturalistisch* helfen in dieser Frage nicht

---

47 „No doubt the difficulties of establishing a definition of fantasy-as-genre can be traced in large part to the problem of defining the real.“ (Collins 1982; 119)

weiter, da sie historisch vorbelastet sind und je nach Autor und Epoche sehr unterschiedliche Bedeutungen erlangen können. Todorov selbst entzieht sich diesem Problem weitgehend durch sehr allgemein gehaltene, aber wenig aussagekräftige Wendungen.<sup>48</sup> Dass er gerade in diesem entscheidenden Punkt derart vage bleibt, ist wohl kein Zufall. Bereits das angeführte Zitat zeigt, dass er hier gegen seine eigene theoretische Prämisse verstösst, die besagt, dass „der literarische Text [...] nicht in einem Referenzverhältnis zur ‚Welt‘ [steht].“ (Todorov 1992; 13) Als Strukturalist will sich Todorov nur auf den Text konzentrieren und keine ausser-literarischen Bezüge zulassen. Formulierungen wie „In einer Welt, die durchaus die unsere ist“, und „Naturgesetze [...], wie wir sie aus Erfahrung kennen“ (ebd.; 28), lassen sich aber nur als Verweis auf eine textexterne Realität verstehen.

Im Gegensatz zu Todorov, der die Frage nach der Realität nicht weiter diskutiert, stützt sich Wünsch (1991) explizit auf textexterne Kategorien, wenn sie den Begriff des *kulturellen Wissens* einführt. Das kulturelle Wissen einer Epoche umfasst sowohl spezifisches wissenschaftliches Wissen als auch Alltagswissen sowie allgemeine Annahmen über die Beschaffenheit der Welt (Annahmen über Wahrscheinlichkeit, Gesetzmässigkeiten, das Verhalten von Menschen etc.). Das kulturelle Wissen kann nach einzelnen sozialen Gruppen spezifiziert werden; so werden die Teilnehmer eines Physikkongresses andere Grundannahmen teilen als die Mitglieder einer religiösen Sekte. Der *Realitätsbegriff* ist jener Teil des kulturellen Wissens, der alle bekannten Gesetze und Annahmen über die Realität enthält, wie sie in einer bestimmten Epoche und/oder von einer bestimmten Gruppe angenommen und erlebt wird. Wüschs nicht sehr elegante Wortschöpfungen „*realitätskompatibel/nicht-realitätskompatibel*“ beschreiben das Verhältnis eines Textes oder eines Filmes zu dem vorherrschenden Realitätsbegriff.<sup>49</sup> Für die Bestimmung der Realitätskompatibilität eines Textes ist jeweils der Realitätsbegriff

---

48 Zum Beispiel: „In einer Welt, *die durchaus die unsere ist, die wir kennen*, eine Welt ohne Teufel, Sylphiden oder Vampire, geschieht ein Ereignis, das sich aus den Gesetzen eben dieser vertrauten Welt nicht erklären lässt.“ (Todorov 1992; 25, meine Hervorhebung). Aufschlussreich an dieser Stelle ist auch, dass Todorov den implizierten Leser eindeutig durch einen realen ersetzt (s. Kapitel 3.4).

49 Siehe dazu ausführlich Wünsch (1991); 17-25. Wünsch unterscheidet verschiedene Abstufungen und Ausprägungen des kulturellen Wissens. Für diese Arbeit sind ihre detaillierten Unterscheidungen aber nicht nötig.

zur Zeit seiner Entstehung entscheidend. Mondfahrt ist beispielsweise seit 1969 realitätskompatibel.

Ander als Wünsch, deren Realitätsbegriff ausdrücklich textextern bestimmt wird, besteht Durst auf der Eigengesetzlichkeit von Kunst und betont, dass jeder Text sein eigenes Realitätssystem erstellt. Realismus ist demnach eine rein literarische Konvention, die sich weitgehend unabhängig von textexternen Faktoren etabliert. Ein realistischer Roman baut genauso sein Realitätssystem auf wie ein Märchen oder ein *Tom und Jerry*-Cartoon. (Durst 2001; 80-110). Dursts Buch ist ein Versuch, Todorovs Theorie von allen textexternen ‚Verunreinigungen‘ zu säubern und dem strukturalistischen Credo zu seinem Recht zu verhelfen.

Durst hat sicher Recht, wenn er die Konventionalität und Eigengesetzlichkeit von Kunst betont, denn auch ein Film wie *SCHINDLER'S LIST*, der eine historische Begebenheit nacherzählt, erschöpft sich keineswegs in reiner Referenzialität auf die Aussenwelt. Er folgt vielmehr in vielen Belangen Gesetzen und Konventionen, die sowohl medien-, als auch genre- und filmgebunden sein können. Auch wenn die Handlungen unseres täglichen Lebens nicht von einem permanenten Musikteppich begleitet sind, nehmen wir extradiegetische Musik höchst selten als ‚unrealistisch‘ wahr. Die Tatsache, dass die Hauptdarsteller in den allermeisten Filmen überdurchschnittlich gut aussehen, wird vom Publikum ebenso bereitwillig akzeptiert wie die Zielsicherheit der Cowboys im Western. Je nach Genre und einzelнем Film sind Abweichungen vom vorherrschenden Realitätskonzept mehr oder weniger gravierend.<sup>50</sup> Die Untoten in einem *Dracula*-Film sind zwar ein eklatanter Verstoss gegen unser Weltbild, aber auch in den meisten Horror-Filmen ist die Erde rund und sind zwei plus zwei gleich vier. Regelverstösse sind meist partiell und innerhalb eines Film konsistent: Genauso wenig wie in einem Western plötzlich Vampire auftauchen, kann Sherlock Holmes seine Fälle mittels Magie lösen. Derartige Genverbindungen und Regelüberschreitungen sind

---

50 Wünsch unterscheidet zwischen „quantitativer“ und „qualitativer Realitätsinkompatibilität“ (Wünsch 1991; 25), eine Unterscheidung, die naturgemäss fließend ist. Stellt der Riesenaffe in *KING-KONG* eine quantitative oder qualitative Realitätsinkompatibilität dar? Bereiche der quantitativen Inkompatibilität, die ich hier nicht weiter behandeln werde, sind Satire und Grotteske, die beide mit der Übertreibung und Überzeichnung existierender Phänomene und Eigenschaften operieren (s. auch das „hyperbolisch Wunderbare“ bei Todorov 1992; 52).

zwar nicht unmöglich, wenn sie aber nicht von Beginn an eingeführt sind, werden sie fast unweigerlich als ‚Betrug am Zuschauer‘ wahrgenommen.<sup>51</sup>

Dass Realismus immer auch Konvention ist, ist wohl unbestritten,<sup>52</sup> als Leser nehmen wir aber dennoch intuitiv einen grundlegenden Unterschied zwischen der Welt von *Madame Bovary* und jener eines Grimmschen Märchens wahr; für Durst existiert diese Differenz anscheinend nicht (Durst 2001; 75). Ihm gelingt es aber nicht, das – wie er es nennt – *Reguläre* überzeugend zu definieren. Neben der tautologischen Definition des Regulären als Abweichung vom Wunderbaren spricht er nur davon, dass die Phantastik „tatsächlich eine innerliterarische Normrealität in Zweifel [setzt], die zumeist realistischer Konventionsprägung ist“ (ebd.; 87). Eine Definition, die insgesamt wenig aussagt.

In seinem Bemühen, die Widersprüche von Todorov aufzulösen, schießt Durst übers Ziel hinaus. Seine Reduktion von Realismus auf formale Aspekte und erzählerische Konventionen kann nicht überzeugen. Jenseits seiner Eigengesetzlichkeit bezieht sich nämlich jedes Kunstwerk nicht nur auf andere Kunstwerke und deren Konventionen, sondern immer auch auf die externe Welt.<sup>53</sup> Zwar kann Kunst die Realität nicht objektiv abbilden – eine Behauptung, die weder Wunsch noch Todorov bestreiten würden –, sie kann aber mehr oder weniger explizit auf sie referieren. Durst hat insofern Recht, als auch ein Märchen oder ein *Tom und Jerry*-Cartoon ihre eigenen Realitätssysteme entwerfen, er lässt aber ausser Acht, dass sie nicht nur formal keinen Realismus markieren, sondern auch auf einer rein inhaltlichen Ebene vom Zuschauer nicht als realistisch wahrgenommen werden.<sup>54</sup> Auch wenn Durst dies bestreitet, besteht sehr wohl ein grundsätzlicher Unter-

---

51 Ein prominentes Beispiel jüngeren Datums wäre *FROM DUSK TILL DAWN*, der völlig unerwartet von einer überdrehten Gangstergeschichte in einen äusserst blutrünstigen Splatterfilm umschlägt.

52 „Darüberhinaus bezeichnet schon der Begriff der ‚Ähnlichkeit‘, der so unmittelbar verständlich und auf die Zuschauer zugeschnitten scheint, in Wirklichkeit ein Faktum der Kultur, abhängig von der historischen vorausgehenden künstlerischen Erfahrung und den unter bestimmten historischen Bedingungen üblichen Typen künstlerischer Codes.“ (Lotman 1977; 33)

53 „Kunst ist immer funktional, immer Relation. Das, was nachgebildet worden ist (die Darstellung), wird wahrgenommen in der Relation zu dem, was nachgebildet wird (dem Darzustellenden), und zu dem, was nicht nachgebildet worden ist, sowie in unzähligen anderen Verbindungen.“ (Lotman 1972; 27).

54 Letztlich referiert natürlich auch ein *Tom und Jerry*-Cartoon und selbst Fantasy im Stile von *LORD OF THE RINGS* auf unsere Welt. Grundlegende Gesetze der Logik sind in diesem Film ebensowenig ausser Kraft gesetzt wie ethische, moralische und zwischenmenschliche Normen. Dies ist auch unumgänglich, denn eine vollkommen referenzfreie Fiktion wäre weder konzipierbar noch verständlich.

schied zwischen *Madame Bovary* und einem Märchen, und dieser Unterschied kann am besten mit Wünschs Konzept des kulturellen Wissens beschrieben werden.<sup>55</sup>

Für Todorovs Konzeption von Phantastik ist entscheidend, dass das jeweilige Weltbild als in sich geschlossen dargestellt und wahrgenommen wird. In einer Welt, in der ohnehin alles unklar und rätselhaft ist, sind übernatürliche Phänomene nicht mehr als solche auszumachen. Erstaunlicherweise thematisieren die meisten Theorien zur Phantastik die Frage der Realität nur auf einer inhaltlichen Ebene und übersehen narratologische Parameter vollkommen. Eine in sich geschlossene fiktionale Welt bedingt nämlich auch entsprechende narrative Strukturen. In Filmen wie *LA STRATEGIA DEL RAGNO*, *L' ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD* oder *ZERKALO* ist eine solche geschlossene, durchschaubare Welt von Anfang an nicht gegeben. Die Betonung der Narration liegt bei diesen Beispielen – auch wenn sie inhaltlich realitätskompatibel sind – im Gegenteil auf der Unergründlichkeit und Subjektivität der Realität.

Ganz allgemein gesprochen ist die Realität, welche Todorov vorschwebt, nur bei einer Erzählweise gegeben, die sich an das anlehnt, was Bordwell als „classical narration mode“ beschreibt (Bordwell 1997; 156-204). Anders als das Genre, das permanentem historischem Wandel unterliegt, ist ein *Modus* eine grundlegendere Kategorie, die über grössere Zeiträume und verschiedene Kinokulturen hinweg relativ stabil ist.<sup>56</sup> Die klassische Narration orientiert sich zwar am *klassischen Hollywood*, wie es sich zwischen 1917 und 1960 herausgebildet hat, sie beschränkt sich aber nicht darauf. Der klassische Modus beschreibt eine Art Film, dessen

---

55 Durst kennt Wünschs Arbeit zwar, folgt ihrem Ansatz aber nicht; dies, obwohl Wunsch eben nicht dem „Aberglauben [anhängt,] wonach es einer bestimmten Art von Literatur [...] vergönnt sei, eine objektive Wirklichkeit durch objektive Verfahren in vollkommener Weise abzubilden.“ (Durst 2001; 65) Wunsch betont vielmehr, dass der Realitätsbegriff in hohem Grade konventionell ist. Tatsächlich widerlegt sich Durst selbst, wenn er als Beispiel die Darstellung von rennenden Pferden in der Malerei anführt (ebd.; 107-110). Die Einführung der Photographie hatte zur Folge, dass jahrhundertalte Traditionen von neuen Darstellungsformen verdrängt wurden. „Die Konvention [...] verlor ihre realistische Einschätzung und wurde durch eine Konvention ersetzt, die die Beine rennender Pferde in jeweils verschiedenen Bewegungsphasen zeigt.“ (Durst 2001; 108). Was Durst damit sagt, ist nichts anderes, als dass der Realitätsbegriff eine Veränderung erfuhr und dass sich diese Veränderung in neuen künstlerischen Konventionen niederschlug.

56 „A genre varies significantly between periods and social formations; a mode tends to be more fundamental, less transient, and more pervasive. In this spirit, I will consider modes of narration to transcend genres, schools, movements, and entire national cinemas.“ (Bordwell 1997; 150)

Narration allwissend ist, der seine Figuren in den Vordergrund stellt und eine eindeutige Auflösung anstrebt. Diese Erzählform ist gemäss Bordwell – nicht zuletzt dank der weltweiten Dominanz von Hollywood – in fast allen Kinokulturen präsent.<sup>57</sup> Im Gegensatz zu anderen Filmströmungen, die Subjektivität und die Unsicherheit der Welt betonen oder die Künstlichkeit eines Filmes selbst thematisieren, konstruiert die klassische Erzählweise eine geschlossene, erfassbare und in sich logische Welt. Der klassische Modus ist keine absolute Grösse mit klaren Grenzen. Der Übergang zu dem, was Bordwell als „art-cinema narration“ bezeichnet, aber auch zu anderen Erzählformen, ist fließend, und gerade im letzten Jahrzehnt sind viele Elemente des *art-cinema* wie Selbstreferenzialität und nicht-chronologisches Erzählen in das Mainstream-Kino eingeflossen.

Auch wenn die fiktionale Realität im Sinne Todorovs nach einer klassischen Narration verlangt, ist diese nicht ‚realistischer‘ als andere Erzählformen. Viele realistische Bewegungen betonen gerade die subjektive Erfahrung und die Ambiguität der realen Welt. Wenn aber die Realität als Ganze in Frage gestellt wird, greifen weder Wüschs noch Todorovs Unterscheidungen, denn beide gehen von einem zumindest oberflächlich konsistenten Realitätskonzept aus.

In diesem Kontext wird auch Todorovs Feststellung verständlich, dass die Phantastik nach einer nicht-metaphorischen, nicht-poetischen Leseweise verlangt (Todorov 1992; 32f.).<sup>58</sup> Natürlich kann jeder Zuschauer und jede Zuschauerin individuell entscheiden, wie er oder sie einen Film verstehen will, im allgemeinen gibt der Film aber eine bestimmte Leseweise vor. Die „art-cinema narration“ favorisiert oft eine metaphorische Leseweise: Wenn Mark (Ewan McGregor) in *TRAINSPOTTING* während einer Überdosis in den Boden versinkt, wird damit kein Realitätsbruch inszeniert, sondern Marks psychische Verfassung illustriert. Die klassische Narration verzichtet in der Regel auf derartige Darstellungen innerer Zustände und zeigt die Geschehnisse so, ‚wie sie sind‘. Formen wie der *magische*

---

57 „As a narrational mode, classicism clearly corresponds to the idea of an ‚ordinary film‘ in most cinema-consuming countries of the world.“ (Bordwell 1997; 166)

58 „Ein Ereignis, das gegen den Realitätsbegriff verstösst, kann nur dann ein fantastisches Ereignis sein, wenn es weder einen Indikator für Nicht-Wörtlichkeit, noch für Nicht-Realität, noch für Übersetzbarkeit gibt: denn in jedem dieser Fälle wird das potentiell fantastische Ereignis beseitigt.“ (Wüsch 1991; 42)



*Realismus* spielen wiederum bewusst mit den unterschiedlichen Leserwartungen.<sup>59</sup>

Todorovs Phantastikkonzept bedingt ein klassisches Erzählen, und dies erklärt auch, warum er den ‚Tod der Phantastik‘ auf den Beginn des 20. Jahrhunderts ansetzt. Der Grund hierfür liegt primär nicht bei textexternen Faktoren wie dem Aufkommen der Psychoanalyse oder dem Verschwinden gesellschaftlicher Tabus (Todorov 1992; 42f.), sondern in der Etablierung neuer Erzählkonventionen. Die literarische Moderne, die wie die von ihr stark beeinflusste „art-cinema narration“ multiperspektivische und subjektive Erzählweisen bevorzugt,<sup>60</sup> passt ebenso wenig in Todorovs theoretisches Raster wie der magische Realismus.

### 3.2 Phantastischer Bruch und implizierter Leser

Das Phantastische manifestiert sich durch einen Bruch mit den Regeln der bekannten Welt, durch ein nicht-realitätstkompatibles Ereignis. Anders als Caillois, für den sich das Phantastische bereits durch die „rupture de la cohérence universelle“ (Caillois 1966; 16) definiert, tritt für Todorov die Reaktion des Lesers in den Vordergrund. Die grundlegende Bedingung für das Phantastische ist die *Unschlüssigkeit* („*l'hésitation*“) des Lesers, seine Unentschiedenheit, ob das Erlebte natürlichen oder übersinnlichen Ursprungs ist. Dieses ‚metaphysische Gruseln‘, eine grundlegende Verstörung über die Beschaffenheit der Welt, kennzeichnet das Phantastische, und sobald sie aufgelöst wird, verlassen wir seine Domäne wieder.<sup>61</sup> Wird die Unschlüssigkeit rational aufgelöst – was für ein Gespenst gehalten wurde, war in Wirklichkeit eine Sinnestäuschung –, befinden wir uns in den Sphä-

59 In Kusturicas *ARIZONA DREAM* gibt es beispielsweise eine Szene, in der Axel (Johnny Depp) und Elaine (Faye Dunaway) im Gespräch plötzlich zu schweben beginnen. Diese Szene liesse sich entweder als Bild für ‚sie schweben vor Glück‘ lesen oder als konkretes übernatürliches Ereignis. Den ganzen Film hindurch kommt es immer wieder zu derartigen unentscheidbaren Vorkommnissen, und ein grosser Teil seines Reizes liegt gerade in diesen Doppeldeutigkeiten.

60 „Indeed, early-twentieth-century literature is a central source for art-cinema models of character causality and syuzhet construction.“ (Bordwell 1997; 207f.)

61 „Das Fantastische liegt im Moment dieser Ungewissheit; sobald man sich für die eine oder andere Antwort entscheidet, verlässt man das Fantastische und tritt in ein benachbartes Genre ein, in das des Unheimlichen oder des Wunderbaren. Das Fantastische ist die Unschlüssigkeit, die ein Mensch empfindet, der nur die natürlichen Gesetze kennt und sich einem Ereignis gegenüber sieht, das den Anschein des Übernatürlichen hat.“ (Todorov 1992; 26)

ren des *Unheimlichen* („*l'étrange*“); ist die Erklärung des phantastischen Ereignisses aber übernatürlich – das Gespenst ist die gequälte, ruhelose Seele eines verfluchten Grafen –, muss die Geschichte dem *Wunderbaren* zugerechnet werden („*le merveilleux*“). Das Phantastische ist eine Gattung des Übergangs, ein Grenzphänomen, und ständig von Auflösung bedroht.

Reine Phantastik ist nur dann gegeben, wenn die Ungewissheit bis zum Ende der Geschichte durchgezogen wird, wenn der Leser auch nach Beendigung der Lektüre nicht weiss, wie das Gelesene einzuordnen ist.

Das Fantastische [währt] nur so lange wie die Unschlüssigkeit: die gemeinsame Unschlüssigkeit des Lesers und der handelnden Personen [...] Das Fantastische ist daher stets bedroht, es kann sich jeden Augenblick verflüchtigen. Es scheint sich eher an der Grenze zwischen zwei Gattungen, nämlich zwischen dem Wunderbaren und dem Unheimlichen anzusiedeln, als dass es eine selbständige Gattung wäre. (Todorov 1992; 40)

Das Phantastische ist also ein Grenzphänomen, wie Abbildung 1 illustriert. Die schmale Linie zwischen Phantastisch-Unheimlichem und Phantastisch-Wunderbarem ist die reine, unvermischte Phantastik.

unvermisch Unheimliches	Fantastisch- Unheimliches	Fantastisch- Wunderbares	unvermisch Wunderbares
----------------------------	------------------------------	-----------------------------	---------------------------

Abb. 1 Todorovs Einteilung der Phantastischen Gattungen (Todorov 1992; 43)

Die Wendung von den geschilderten Ereignissen weg zur Reaktion des Lesers unterscheidet Todorovs Ansatz von früheren Definitionsversuchen. Mit dem Leser ist allerdings kein realer Mensch aus Fleisch und Blut gemeint. Nichts liegt dem Strukturalisten Todorov ferner, als die Reaktionen konkreter Leser zu untersuchen. Sein Leser ist immer ein *implizierter Leser*,<sup>62</sup> eine „Funktion des Lesers, die im Text impliziert ist.“ (ebd. S. 31) Der implizierte Leser ist die in einen Text

62 Todorov spricht vom „implizierten Leser“, in der Germanistik ist auch die Schreibweise „impliziter Leser“ geläufig (s. Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie; 310).

eingeschriebene Leserrolle, die sich in Lesehinweisen manifestiert. Leider ist Todorov in diesem Punkt unpräzise und führt dieses für seine Theorie zentrale Konzept kaum aus. Wörtche kritisiert zudem, dass er die Rolle des Erzählers vollkommen unterschlägt (Wörtche 1987; 48-50).<sup>63</sup> Wie Durst ausführt, ist der Leser in Todorovs Konzept ebenso wie der Erzähler Teil des strukturellen Gefüges der Literatur (Durst 2001; 105-107). Die Unschlüssigkeit, die Todorov als Kriterium der Phantastik ausmacht, ist nicht die subjektive Gemütslage eines individuellen Lesers, sondern entsteht aus widersprüchlichen, sich gegenseitig aufhebenden Hinweisen, die ein Text zum Status des phantastischen Phänomens gibt. Dieses Verständnis von Narration deckt sich weitgehend mit dem Konzept Bordwells (Bordwell 1997). Auch für ihn ist Narration in erster Linie das Interpretieren von im Film angelegten Hinweisen, sogenannter „cues“, durch den Zuschauer. Dieser ist denn auch wie bei Todorov kein realer Zuschauer, sondern ebenfalls eine Funktion des Filmes, ein theoretisches Konstrukt.<sup>64</sup> Todorovs Phantastikkonzept lässt sich also relativ problemlos auf den Film übertragen.

Wenn sich auch die meisten Autoren darin einig sind, dass zur Bestimmung der Phantastik keine rezeptionsästhetischen, sondern nur werkimmanente Faktoren verwendet werden dürfen, so ist das Konzept des implizierten Lesers doch nicht unumstritten. Dies liegt nicht zuletzt daran, dass Todorov dieses Konstrukt in seinem Buch keineswegs konsequent einsetzt. Er spricht zwar laufend vom Leser, macht aber nur selten deutlich, ob jeweils ein realer oder ein implizierter gemeint ist. An verschiedenen Stellen spricht er eindeutig von einem realen Leser, ohne diese Unterscheidung aber explizit vorzunehmen (Marzin 1982; 57-61 und Durst 2001; 105-107). Wünsch lehnt den Begriff des implizierten Lesers denn auch ab, und spricht, um weitere Verwirrung zu vermeiden, von einer „Instanz“ (Wünsch 1991; 36). Die Frage, wie diese Instanz am besten zu benennen sei, ist im Grunde

---

63 Wörtche beschuldigt Todorov, letztlich doch immer von einem realen Leser und somit von rezeptionsästhetischen Kategorien auszugehen (Wörtche 1987; 50f.); ein Vorwurf, der meiner Meinung nach aber unbegründet ist. Todorov verfährt zwar unpräzise und führt sein Konzept des implizierten Lesers zu wenig aus, er geht grundsätzlich aber dennoch von Hinweisen im Text und nicht von subjektiven Empfindungen aus.

64 „I suggest, however, that narration is better understood as the organization of a set of cues for the construction of a story.“ (Bordwell 1997; 62) „I adopt the term ‚viewer‘ or ‚spectator‘ to name a hypothetical entity executing the operations relevant to constructing a story out of the film’s representation.“ (ebd.; 30)

aber zweitrangig. Entscheidend ist vielmehr, dass Phantastik im Todorovschen Verständnis eine im Text selbst angelegte Strategie ist und nicht von der bestimmten Reaktion eines einzelnen Lesers abhängt.

Umberto Eco's *Modell-Leser* ist mit dem Konzept des implizierten Lesers, wie es Todorov vertritt, eng verwandt (Eco 1998; 61-82). Gemäss Eco's kommunikationstheoretischem Ansatz entsteht ein Text erst in der Aktualisierung durch seinen Rezipienten. Jeder Text konstruiert einen Modell-Leser, der in der Lage ist, die Zeichen richtig zu aktualisieren. Als banales Beispiel sei hier angeführt, dass ein in deutscher Sprache verfasster Text einen Modell-Leser voraussetzt, der das Deutsche beherrscht. Verlässt man aber eine derart elementare Ebene, zeigt sich bald, dass Modell-Leser, implizierter Leser und verwandte Ansätze alle mit einer gewissen Unschärfe belastet sind. Bei der Frage, was ein solcher ‚theoretischer Leser‘ alles kann und weiss, scheiden sich die Geister. Wer sich heute zum Beispiel eine grosse Hollywood-Produktion ansieht, ist durch intensive Werbung und Berichte in den Medien meist schon sehr genau über deren Inhalt informiert; die Filme selbst tragen diesem Umstand wiederum Rechnung. Ein Zuschauer, der sich *STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES* ansieht, die anderen Teile der Reihe aber nicht gesehen hat und auch sonst kein Vorwissen zu *STAR WARS* mitbringt, wird grosse Mühe bekunden: Die Hinweise im Film selbst reichen zum vollständigen Verständnis der Geschichte nicht aus. *EPISODE II* konstruiert einen Modell-Leser, der sich im Universum von *STAR WARS* auskennt.

Im Falle einer Fortsetzungsreihe mag auch diese Schlussfolgerung noch unbestritten sein, der ‚theoretische Leser‘ wird aber spätestens dann problematisch, wenn Uneinigkeit über die in einem Film eingeschriebenen Hinweise besteht. Todorov, Bordwell und Eco versuchen alle, einer vollkommen beliebigen Interpretation den Riegel zu schieben, indem sie Narrationsmodelle entwerfen, die sich ausschliesslich auf den Text beziehen; der subjektive Leser wird zugunsten einer im Text selbst eingeschriebenen Leseinstanz aufgegeben. Dieser Ansatz ist strenggenommen aber nicht umsetzbar: Auch das Entdecken von (vermeintlich) textimmanenten Hinweisen ist schon ein interpretatorischer Akt. Was dem einen (realen) Leser ein Hinweis ist, wird vom anderen vielleicht gar nicht wahrgenommen; am Ende wird ein Text immer von einem realen, individuellen Leser gelesen.

Dies ist allerdings ein grundlegendes Problem jeder Text-Interpretation, das ich nicht eingehender diskutieren kann. Es bleibt festzuhalten, dass ich Todorovs Konzept des implizierten Lesers prinzipiell übernehme, mir dessen Grenzen aber bewusst bin.

### 3.3 Das Phantastische und das Wunderbare

In den folgenden Kapiteln werde ich ausführlicher auf das Wunderbare eingehen, doch an dieser Stelle ist noch eine Differenzierung nötig: Worin unterscheidet sich die Phantastik vom unvermischt Wunderbaren, zum Beispiel vom Märchen oder der Fantasy im Tolkien-Stil? Schliesslich zeichnen sich alle drei Genres durch nicht-realitätstkompatible Ereignisse aus. Neben der motivischen Ebene liegt der Hauptunterschied darin, dass sowohl Märchen als auch Fantasy gar keinen Konflikt markieren, dass ihre Welten abgeschlossen sind und mit der unseren nichts zu tun haben. Dem Märchen fehlt der *Realitätsinkompatibilitäts-Klassifikator* (Wünsch 1991; 36), ohne den die Phantastik nicht auskommt. Eine Geschichte muss in irgendeiner Form markieren, dass das nicht-realitätstkompatible Ereignis überhaupt einen Bruch darstellt, ansonsten liegt das rein Wunderbare vor.

Nun ist auch die Situation vorstellbar, dass in einer wunderbaren Welt ein nicht erklärbares Ereignis eintritt. In einer Welt, in der Blumen sprechen, sind stumme Blumen ein Verstoss gegen die vorherrschende Weltordnung (Rabkin 1976; 3-41). Durst spricht in diesem Zusammenhang vom *Wunderbaren zweiter Ordnung* und führt es als weiteren Beweis für die pure Konventionalität von Realitätssystemen an, da es auch einen phantastischen Bruch bewirkt. In dieser Überlegung zeigt sich aber einmal mehr, wie sehr sich Durst durch seine reine Konzentration auf den Text einengt. Denn auch wenn das Wunderbare zweiter Ordnung theoretisch analog zum phantastischen Bruch operiert, hat es in der Praxis doch einen ganz anderen Effekt. Nicht Unschlüssigkeit, wie sie Todorov für die Phantastik postuliert, kennzeichnet das Wunderbare zweiter Ordnung; diese Form der Abweichung hat, anders als die Phantastik, fast immer eine satirische Wirkung und zielt ganz bewusst darauf ab, dass der Leser den innerfiktionalen Realitätsbruch als das eigentlich Normale wahrnimmt und vice versa.<sup>65</sup> Taylor (Charlton Heston) in

PLANET OF THE APES ist der einzige sprechende Mensch in einer Welt sprechender Affen. Diese Konstellation stellt zwar das Weltbild des Zuschauers auf den Kopf, Taylor wird vom Publikum aber in keinem Augenblick als phantastisches Ereignis wahrgenommen. Der Zuschauer orientiert sich vielmehr an ihm, der weitgehend der filmexternen Norm entspricht, und betrachtet den Planeten der Affen als nicht-realitätskompatibel. Natürlich entsteht die Spannung des Films gerade aus der Differenz zwischen den Erwartungen des Zuschauers und der dargestellten Welt, die Wirkung ist aber eine deutlich andere als bei der Phantastik im Todorovschen Sinn.

### 3.4 Definition des Phantastischen

Todorov besteht darauf, dass die reine Phantastik nicht nur eine seltene Spielart oder ein Ausnahmefall ist, sondern dass sie als eigenständige Gattung behandelt werden muss. Dieser Behauptung wurde oft der empirische Befund entgegengehalten, dass es abgesehen von dem paradigmatischen Beispiel *The Turn of the Screw* von Henry James kaum Texte gibt, die dieser Definition tatsächlich entsprechen. Für den Film sieht die Situation ähnlich aus: Ich selbst habe bislang nur drei Beispiele gefunden, die gemäss Todorov unvermischt phantastisch wären.<sup>66</sup> Es mag mehr geben, doch deutet meine magere Ausbeute wohl darauf hin, dass der phantastische Film im Sinne Todorovs eine seltene Spezies ist. Der Vorwurf,

---

65 Mit ‚Effekt‘ meine ich keine rezeptionsästhetische Kategorie. Wie die Unschlüssigkeit entsteht auch der satirische Effekt aus einer im Text eingeschriebenen Strategie.

66 Diese drei Beispiele sind: THE BIRDS, STALKER und THE BLAIR WITCH PROJECT. In Hitchcocks Film greifen Vogelschwärme eine Kleinstadt an, und obwohl die Protagonisten im Laufe des Films verzweifeln nach Erklärungen für diesen unerhörten Vorgang suchen, bleibt er bis zum Schluss rätselhaft. In STALKER kämpft sich eine Gruppe von Männern, angeführt vom geheimnisvollen Stalker, durch eine vermeintlich ‚alienverseuchte‘ Zone zu einer Kammer vor, die jedem, der sie betritt, seinen geheimsten Wunsch erfüllt. Obwohl die Zone mehr als bedrohlich wirkt, treten die Ausserirdischen nie sichtbar in Erscheinung, und als die Männer die Kammer erreicht haben, hat keiner von ihnen den Mut, sie zu betreten. Auch die Schlusszene, in der Stalkers Tochter, die durch den Einfluss der Zone verkrüppelt geboren wurde, scheinbar nur durch Willenskraft ein Glas bewegt, ist nicht eindeutig, denn auf der Tonspur ist der Lärm eines vorbeifahrenden Zugs zu hören; das Glas könnte sich also allein durch dessen Erschütterungen bewegt haben. THE BLAIR WITCH PROJECT kommt Todorovs Vorstellung wohl am nächsten: Drei Amateurfilmer machen sich im Wald auf die Suche nach einer legendären Hexe. Die Aktion wird zum völligen Desaster: Die drei verirren sich, verlieren ihre Karte und entdecken seltsame Zeichen im Wald. Eine kurze Einblendung am Anfang macht den Zuschauer darauf aufmerksam, dass die drei Studenten noch immer verschollen sind, dass ihre Videobänder aber gefunden wurden. Hexenwerk oder nur Hysterie und Unfähigkeit? Die Entscheidung liegt beim Zuschauer.

dass er ein Genre beschreibt, das es gar nicht gibt, dass er eigentlich nicht das Phantastische, sondern das Wunderbare und das Unheimliche definiert (Marzin 1982; 56), ist somit nicht völlig aus der Luft gegriffen. Lem bemängelt auch, dass ein einziger Satz am Ende einer Erzählung wie ‚und dann erwachte er‘, über die Gattungszugehörigkeit eines Textes entscheiden soll (Lem 1974; 102), ein Vorwurf, dessen Todorov sich auch bewusst ist (Todorov 1992; 41). Er gesteht zwar ein, dass die Phantastik eine „verschwimmende Gattung“ (ebd.; 41) ist, beharrt aber darauf, dass nicht einzelne Teile eines Textes, sondern nur die jeweilige Erzählung als Ganzes untersucht werden dürfen.<sup>67</sup> Es besteht ja auch ein grundlegender Unterschied zwischen einer aufgelösten Unsicherheit und einer Irritation, die auch noch nach dem Ende des Buches oder Films weiter anhält. Der Widerspruch entsteht hier einmal mehr aus den unterschiedlichen Gattungsbegriffen: Für die theoretische Gattung Phantastik ist es letztlich unerheblich, ob sie real existiert. Da Todorov immer konkrete Beispiele untersucht, sich aber nicht eingesteht, dass er prototypisch verfährt, begibt er sich in einen argumentativen Notstand. So kommt er bei der Analyse von *Die Verwandlung* zu dem paradoxen Schluss, dass dieser Text sowohl dem Wunderbaren als auch dem Unheimlichen zuzurechnen sei (ebd.; 153), obwohl diese Bereiche gemäss seinem eigenen Konzept scharf voneinander getrennt sind.<sup>68</sup>

Bei allem Willen zur theoretischen Stringenz ist Todorov auch hier nicht konsequent; er kann es auch gar nicht sein, weil ihn seine Trennung zwischen systematischer und historischer Gattung in einen unauflösbaren Widerspruch verstrickt. Einmal mehr kommt der Theoretiker Todorov dem Leser Todorov in

---

67 „Es wäre indessen falsch zu behaupten, das Fantastische könne immer nur in einem Teil des Werkes existieren. Es gibt Texte, die die Ambiguität bis zum Schluss aufrechterhalten, was so viel bedeutet wie: über den Schluss hinaus. Die Ambiguität dauert fort, wenn man das Buch schon zugeklappt hat.“ (Todorov 1992; 42)

68 Da ich kein filmisches Äquivalent für *Die Verwandlung* finden konnte, werde ich an dieser Stelle kurz auf Kafkas Erzählung eingehen: An der *Verwandlung* irritiert nicht nur Gregor Samsas Metamorphose in einen Käfer, sondern auch die Indifferenz seiner Umwelt. Gregors neue Gestalt wird zwar als Ärgernis, nicht aber als der Skandal wahrgenommen, den sie eigentlich darstellt. Dem Text fehlt der Realitätsinkompatibilitäts-Klassifikator, er folgt damit der Logik eines Märchens, in dem die Verwandlung einer Figur kein überraschendes Ereignis ist (Wünsch 1991; 39). Formal erscheint die Geschichte aber als realistische Erzählung, allerdings nur scheinbar, denn die Erzählperspektive ist bei Kafka immer alles andere als eindeutig (s. Vogl 1994). Mit der *Verwandlung* liegt also keine Überschneidung von Unheimlichem und Wunderbarem vor, denn der Text konstruiert weder eine Welt, die die unsere ist, noch folgt er einer klassischen Erzählform; er täuscht beides nur vor (s. auch Durst 2001; 269).

die Quere, wenn er einerseits auf seiner strikten Definition der Phantastik beharrt, andererseits aber zugibt, dass sich das Unheimliche und das Wunderbare überschneiden können.

Tatsächlich handelt es sich hier nicht um ein prinzipielles Problem, obwohl dieser Anschein leicht entsteht. Auch die meisten Verfechter eines weiten Phantastikbegriffes unterscheiden zwischen Geschichten, die einen Bruch mit der Realität inszenieren, und vollkommen wunderbaren Erzählungen wie Märchen oder Fantasy. Todorovs systematische Gattung der Phantastik beschreibt keine real existierende Gruppe von Texten, sie muss vielmehr als theoretischer Prototyp aller Geschichten mit einem phantastischen Bruch verstanden werden. Hat man dies einmal erkannt, wird die Frage danach, was Phantastik ist, in erster Linie zur „Benennungsfrage“ (Wünsch 1991; 50). Wünsch spricht von phantastischen Strukturen, die in einer Erzählung mehr oder weniger dominant sein können, Brooke-Rose argumentiert in ähnlicher Weise und nennt das Phantastische ein flüchtiges Element.<sup>69</sup> Man mag mit Todorov uneins sein, ob sich Phantastik tatsächlich durch Unschlüssigkeit definiert; dem Alltagsverständnis widerspricht sein Phantastikbegriff zweifellos. Dass die reine Phantastik aber einen in verschiedener Hinsicht aussergewöhnlichen und aufschlussreichen Grenzfall innerhalb der ‚nicht-realistischen‘ Gattungen darstellt und als solcher besondere Beachtung verdient, ist dagegen weitgehend unbestritten.<sup>70</sup> Das Hauptproblem bei Todorovs Untersuchung und somit der Grund für die bis heute anhaltende Kontroverse ist, dass er die zu Beginn gemachte Unterscheidung zwischen systematischer und historischer Gattung im Laufe des Buches nicht wieder aufnimmt. Obwohl er eine

---

69 „What it means in effect is that the pure fantastic is not so much an evanescent *genre* as an evanescent *element*; the hesitation as to the supernatural can last a short or a long moment and disappear with an explanation.“ (Brooke-Rose 1981; 63f.)

70 Wünsch und Durst kommen bei allen theoretischen Differenzen zu ähnlichen Schlüssen. Wünschs Struktur-Ansatz ist letztlich auch nichts anderes als Prototypik, und auch sie stellt fest, „dass der Fall der Unentscheidbarkeit zwischen zwei Erklärungen tatsächlich einen privilegierten Status im Bereich des Fantastischen hat.“ (Wünsch 1991; 51) Durst baut zwar einen umfangreichen theoretischen Apparat auf, sein Resümee fällt aber ähnlich aus: „Auch wenn sich in realitätssystemisch ‚isolierten‘ Episoden das immanente Wunderbare lokal blosslegt, besteht doch die Schwierigkeit einer genologischen Einordnung derartiger Texte, weshalb ich dem Dominanzkriterium zustimme. Nur wo die Blosslegung des immanenten Wunderbaren [...] zur strukturellen Dominante wird, lässt sich sinnvoll von phantastischer Literatur sprechen.“ (Durst 2001; 126)



systematische Gattung beschreibt, erweckt er über weite Teile den Anschein, eine historisch gewachsene Textgruppe zu untersuchen.

Meine Klassifikation erfolgt aus dieser Erkenntnis: Als *phantastisches Element* werde ich ein *unaufgelöstes nicht-realitätstkompatibles Ereignis oder Phänomen* bezeichnen, *das in einem klassisch erzählten Film, der keinen Hinweis auf eine ‚nicht-wörtliche‘ oder ‚poetische‘ Leseweise gibt, durch einen Realitätsinkompatibilitäts-Klassifikator als solches markiert ist.* Die Dominanz des Phantastischen ist variabel und reicht von Filmen mit vereinzelt, flüchtigen phantastischen Elementen bis zur *reinen Phantastik*, wie Todorov sie beschreibt. Wird das phantastische Element im Laufe des Filmes auf realitätskompatible Weise aufgelöst, gehört es dem *Unheimlichen* an, ist seine Begründung übernatürlich, ist es Teil des *Wunderbaren*. Das vorgeschlagene Modell operiert mit drei Extremen, zwischen denen die Übergänge fließend sind, die reine Phantastik stellt dabei die Umschlagslinie dar (Abb. 2).

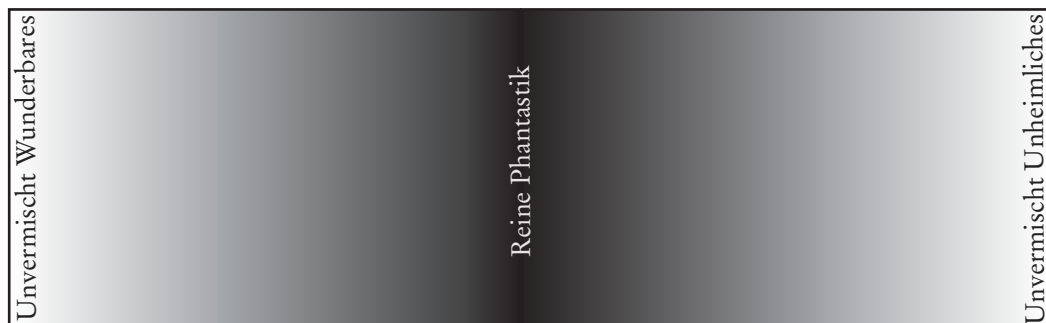


Abb. 2 Das Spektrum des Phantastischen

Ich möchte nicht verschweigen, dass ich auch mit dieser Terminologie nicht ganz glücklich bin, da sie in einem Punkt unscharf ist: So ist mir nicht klar, ob gemäss Wunsch *nicht-realitätstkompatibel* und *wunderbar* verschiedene Bezeichnungen für den gleichen Sachverhalt sind. Verwendet Wunsch das Konzept der Realitätskompatibilität nur, um das Wunderbare genauer zu definieren, oder unterscheiden sich die beiden Termini auch in ihrer Bedeutung – wobei in letzterem Fall unklar wäre, worin dieser Unterschied bestehen soll. Falls *nicht-realitätstkompatibel* und *wunderbar* Synonyme sind, müsste das analog auch für *unheim-*

lich und *realitätskompatibel* gelten. Da im unvermischt Wunderbaren das Übernatürliche unangefochten dominiert, müsste das unvermischt Unheimliche konsequenterweise auch frei von jeglicher Realitätsstörung sein. Gemäss Todorov berichtet es aber „von Begebenheiten [...], die sich gänzlich aus den Gesetzen der Vernunft erklären lassen, die jedoch auf die eine oder andere Weise unglaublich, aussergewöhnlich, schockierend, einzigartig, beunruhigend oder unerträglich sind“ (Todorov 1992; 45). Todorov denkt dabei vor allem an Krimis, bei denen ein scheinbar unmögliches Verbrechen rational aufgeklärt wird, eine übernatürliche Erklärung aber nie ernsthaft in Betracht kommt. Das unvermischt Unheimliche ist demnach nicht identisch mit dem Realitätskompatiblen; entsprechend müsste mein Diagramm auf der rechten Seite um das vollständig Realitätskompatible erweitert werden. Da im Folgenden das Wunderbare, das ich fortan mit dem Nicht-Realitätskompatiblen gleichsetze, im Mittelpunkt steht, werde ich diese Frage nicht weiter diskutieren und kann nur feststellen, dass sowohl Wünsch als auch Todorov diese Frage nicht eindeutig beantworten.<sup>71</sup>

### 3.5 Pseudophantastik

Das Phantastische ist in den allermeisten Fällen nur eine vorübergehende Erscheinung und wird bis auf wenige Ausnahmen im Laufe des Filmes aufgelöst. Dieser Befund muss aber eingeschränkt werden, denn häufig liegt gar kein echtes phantastisches Element vor, sondern nur – wie ich es hier nennen werde – *Pseudophantastik*. Was ich damit meine, ist, dass viele Filme den phantastischen Bruch nur scheinbar inszenieren, der Zuschauer im Grunde aber schon von Anfang an weiss, dass er sich im Bereich des Wunderbaren befindet. Viele Vampirfilme gehen nach dem Muster vor, dass die Protagonisten die Taten des Untoten lange nicht als solche wahrnehmen und sie rational erklären wollen. Nur ein schrulliger Aussensei-

---

71 Im zweiten Teil seiner Untersuchung beschäftigt sich Todorov mit den Themen des Phantastischen. Unter Themen versteht er explizit keine konkreten Motive wie Untote, Geister etc. Auflistungen gängiger Motive sind in Todorovs Augen vollkommen untauglich für Gattungsdefinitionen (Todorov 1992; 91-93). Vielmehr ist er darum bemüht, abstrakte Kriterien zu finden, anhand derer das thematische Material der Phantastik logisch geordnet werden kann. Für die phantastische Literatur unterscheidet Todorov die beiden Komplexe „Ich-“ und „Du-Themen“ (ebd.; 97-125). Auch diese Unterscheidung hat ihre Schwächen, auf die ich aber nicht weiter eingehen werde, da mein Hauptinteresse ja nicht der Phantastik gilt (s. dazu Durst 2001; 175-201, und Wörtche 1987; 52f.).

ter vom Schlage eines Dr. Van Helsing erahnt die wahren Hintergründe. Irgendwann im Laufe der Geschichte ist der Punkt erreicht, an dem alle Figuren von der Existenz des Vampirs überzeugt sind und gemeinsam gegen ihn ankämpfen. Für den Zuschauer liegt der Fall anders: In der Regel wird er schon von Beginn weg mit Hinweisen versorgt, die keinen Zweifel über den wunderbaren Charakter des Filmes aufkommen lassen. Wer sich einen Film mit dem Titel ‚Dracula‘ ansieht, weiss, dass er mit Vampiren rechnen muss. Aber selbst wenn parafilmische Informationen ausser Acht gelassen werden – wobei noch zu klären wäre, inwieweit ein solch sprechender Filmtitel noch als ausserfilmischer Hinweis gelten kann –, werden auch filmintern reihenweise Signale gegeben: Es tauchen die genreüblichen Attribute wie Knoblauch, Kruzifixe und heulende Wölfe auf, und dunkle bedrohliche Bilder und entsprechende Musik dominieren. Dem implizierten Zuschauer wird fortlaufend angezeigt, welchen Status die Welt des Filmes hat.<sup>72</sup> Ein solches Vorgehen ist nicht nur für den Vampirfilm, sondern für den Genrefilm generell typisch. Bereits die Titelmusik und der Schriftzug von *THEM!* markieren den Film eindeutig als Monster-SF (Abb. 3).<sup>73</sup> Die Kamera rückt von Beginn weg immer wieder Ameisen ins Bild, das Auftauchen der radioaktiv mutierten Riesenameisen ist letztlich nur noch für die Protagonisten eine Überras-



Abb. 3 Das Titelbild von *THEM!*

- 
- 72 Ich spreche hier bewusst vom implizierten und nicht von einem realen Zuschauer, denn Genrefilme gehen ja davon aus, dass der Zuschauer die entsprechenden Konventionen kennt und akzeptiert.
- 73 Bei Genrekonventionen wie Schriftzügen oder Musik stellt sich die Frage, inwieweit das zeitgenössische Publikum diese auch als solche wahrgenommen hat, oder ob wir sie heute nur retrospektiv erkennen. Bei einem relativ frühen Film wie *THEM!* ist der Einwand sicher teilweise berechtigt, bereits ein paar Jahre später sind diese Elemente aber schon zu Klischees verkommen, die jeder Zuschauer sofort erkennt.

schung. Ein Gegenbeispiel ist *ROSEMARY'S BABY*, der lange unentschieden bleibt. Erst in der letzten Szene wird eindeutig geklärt, dass Rosemary (Mia Farrow) nicht an schwangerschaftsbedingten psychotischen Zuständen leidet, sondern tatsächlich das Kind des Teufels ausgetragen hat. Allerdings können nur die wenigsten Filme diese delikate Balance über längere Zeit aufrecht erhalten, und viele Genrefilme streben sie auch gar nicht an.

Es bräuchte eine grossangelegte quantitative Studie, um meine Vermutung zu erhärten, doch scheint mir die Pseudophantastik, bei der eine Erklärung von Anfang an überwiegt, der weitaus häufigere Fall zu sein als die Phantastik, die über einen längeren Zeitraum eine echte Schwebelage zwischen Unheimlichem und Wunderbarem halten kann.

### 3.6 Historischer Exkurs

Zum Schluss dieses Kapitels ein kurzer Seitenblick auf die Literaturgeschichte: Wie bereits ausgeführt, bedingt die Phantastik ein in sich geschlossenes Weltbild. Historisch betrachtet, ist eine solche Sicht der Welt aber keineswegs immer gegeben. Wenn in einem mittelalterlichen Text von absonderlichen Fabelwesen, göttlichen Wundern, Hexen und Teufeln die Rede ist, wird damit nicht ein phantastischer Bruch im Sinne Todorovs inszeniert. Diese Wesen und Erscheinungen dürften zwar auch für den mittelalterlichen Menschen kaum etwas Alltägliches darstellen, sie waren aber nicht im neuzeitlichen Sinne wunderbar, sondern anerkannter Teil der mittelalterlichen Weltordnung. Da die gesamte Welt und ihre Bewohner ohnehin das Werk Gottes sind, kann es im Mittelalter nichts Übernatürliches im heutigen Verständnis geben. Keine noch so absonderliche Kreatur, kein Geist oder Dämon kann ausserhalb der Schöpfung stehen.<sup>74</sup> Das Wunder des Mittelalters deckt sich zwar nicht mit der Alltagserfahrung des Menschen und erhält dadurch einen besonderen Status, es ist aber kein ‚Riss in der Welt‘ und löst deshalb keine fundamentale Verunsicherung aus. Ganz im Gegenteil bestätigt das Wunder vielmehr die göttliche Ordnung. Das Gleiche gilt für

---

74 „Since nature was simply the will of God realized, it made no sense to speak of miracles as *contra naturam*.“ (Daston 1994; 245)

übersinnliche Erscheinungen, die nicht Teil des christlichen Dogmas sind: Gespenster und Spuk verstärken ein von Aberglauben geprägtes Weltbild, in dem alles einem höheren Sinn folgt.

Damit die Phantastik ihre Wirkung entfalten kann, benötigt sie ein geschlossenes Weltbild, in dem gewisse Dinge nicht mehr möglich sind. Ohne das Aufkommen einer neuen Ordnung, eines Systems, in dem bestimmte Phänomene keinen Platz mehr haben, gibt es keinen Raum für eine Phantastik im Todorovschen Sinn. Von Matt fasst dies in dem Satz „Die phantastische Literatur setzt Newton voraus“ (von Matt 2002; 68) zusammen.

Der scheinbar zwingende Zusammenhang zwischen Phantastik und ‚modernem Weltbild‘ hat viele Autoren dazu verführt, die phantastische Literatur pauschal als reaktionär, gegen-aufklärerisch oder anti-wissenschaftlich abzuqualifizieren oder im Gegenteil ihre subversiven Qualitäten zu feiern. Diesen Schlussfolgerungen ist gemeinsam, dass sie historische Entwicklungen zu sehr vereinfachen und unterschiedlichste Texte über einen Kamm scheren. Dass die *Gothic Novel* ausgerechnet im Zeitalter der Aufklärung entstand, ist zwar kein Zufall, denn sie kann ihre Wirkung tatsächlich erst vor einem rationalistischen Weltbild entfalten. Es wäre aber eine grobe Vereinfachung, daraus einen gemeinsamen ideologischen Impetus abzuleiten. Zu gross ist der Zeitraum, zu verschieden sind die Autoren und zu unterschiedlich die Texte, als dass sich eine solche gemeinsame Haltung bedenkenlos postulieren liesse. Von Matts Formulierung suggeriert, dass historische Prozesse reibungslos und linear verlaufen, dass unterschiedliche Weltbilder klar und nahtlos aufeinander folgen. Doch das Konzept der Natur als regelhaftes und somit auch beherrschbares System, für das bei von Matt der Name Newton steht, hat nicht über Nacht Dominanz erlangt. Und genauso wenig wie ‚ein modernes Weltbild‘ – was immer damit auch gemeint ist – mit einem Schlag alle anderen Anschauungen verdrängt hat, kann von einer einheitlichen Reaktion der phantastischen Literatur gesprochen werden. Nicht jedes phantastische Geschöpf ist das Überbleibsel einer archaischen Ordnung und somit automatisch ein Feind der Aufklärung; mancher Rachegeist hilft sogar „der irdischen Gerechtigkeit, wie sie auch die Aufklärung sich angelegen sein liess, nach Kräften.“ (Brittnacher 1994; 114).<sup>75</sup>

## 4 DAS WUNDERBARE

Im Folgenden geht es darum, verschiedene Typen und Ausprägungen des Wunderbaren zu unterscheiden, bevor ich im nächsten Kapitel zur eigentlichen Hauptsache, einer Definition der SF, komme. Die zwei Unterkapitel, in denen ich religiöse und mythische Formen des Wunderbaren betrachte, sind summarisch gehalten; nicht zuletzt, weil es sich hier um Gebiete handelt, die für den Film von untergeordneter Bedeutung sind. Ich bin mir auch im klaren, dass ich hier Themen behandle, über die ganze philosophische Werke verfasst wurden; für die von mir angestrebte Gesamtdarstellung des Wunderbaren sind diese Bereiche aber unerlässlich.

### 4.1 Von Göttern und Geistern

Wenn Gott die Welt in sechs Tage erschafft, Moses das Rote Meer teilt oder Jesus wiederaufersteht, haben wir es zweifellos mit wunderbaren Begebenheiten zu tun. Wie in Kapitel 3.8 angemerkt, kann hier Todorovs Modell der Phantastik zwar nicht uneingeschränkt übernommen werden, da diese Wunder eben göttlich und somit – für den Gläubigen – auch potentiell möglich sind; aber auch wenn diese Ereignisse kein Weltbild zerstören, sondern in diesem Fall sogar untermauern, stehen sie doch ausserhalb der Alltagserfahrung. Dies gilt erst recht für Filme, die biblische Stoffe und Motive aufgreifen, richten sich diese doch an ein zeitgenössisches Publikum, das meist wenig direkten Kontakt mit göttlichen Sphären hat. Das *religiös Wunderbare* kann im Film verschiedene Formen annehmen: zum einen als klassische Bibelverfilmung wie *THE TEN COMMANDMENTS* oder *THE GREATEST STORY EVER TOLD* und als Filme, die sich im ‚Umkreis‘ von biblischen Geschichten abspielen, wie *BEN HUR* und *QUO VADIS?*. Andere Filme weisen nur

---

75 Zum Verhältnis von Aufklärung und Phantastik siehe auch Carroll (1990); 55-68.

religiöse Motive und Stoffe auf wie *END OF DAYS*, in dem Arnold Schwarzenegger gegen den Leibhaftigen persönlich antritt. Eine weitere Spielart zeigt *BREAKING THE WAVES*, der eine an christliche Legenden angelehnte Martyriumsgeschichte in die Gegenwart verlegt. Zwischen diesen Filmen und einem religiösen Text wie dem Alten Testament gibt es einen grundlegenden qualitativen Unterschied: Die Bibel erzählt nicht nur von göttlichen Ereignissen, sie stammt gemäss judäo-christlichem Dogma von Gott selbst und ist Quelle und Gegenstand des Glaubens. Religiöse Texte erzählen nicht einfach Geschichten, sie weisen in eine sakrale Sphäre und sind selbst Teil von ihr. Auch für den Nichtgläubigen unterscheidet sich der wunderbare Status des Alten Testaments von dem eines Märchens der Gebrüder Grimm. Dieser Unterschied ist primär kulturell bedingt; ein Westeuropäer wird kaum in der Lage sein, indische Volksmärchen von indischen religiösen Texten zu unterscheiden, innerhalb der jeweiligen Kultur wird die Differenz aber wahrgenommen.<sup>76</sup> Ein Film ist nie göttlichen Ursprungs und kann somit auch nicht direkte Quelle des Glaubens sein.<sup>77</sup> Jede noch so quellengetreue Bibelverfilmung hat zwangsläufig einen anderen Status als ihr Ursprungstext, sie ist bestenfalls dessen Illustration. Man kann Bibelfilme und verwandte Genres wohl am ehesten mit sakraler Malerei oder religiösen Legenden vergleichen. Dass ein Film mit biblischen Motiven aber auch keinen ‚ganz normalen‘ Status hat, zeigt ein Beispiel wie Martin Scorseses *THE LAST TEMPTATION OF CHRIST*. Vom Regisseur, bekanntlich einem gläubigen Katholiken, ist der Film als ernsthafte Reflexion über die Natur Jesu gedacht, von christlich-fundamentalistischer Seite wurde er wegen angeblicher Blasphemie massiv bekämpft; ein Indiz, dass beide Seiten, Regisseur und Kritiker, das Werk nicht als gewöhnlichen Film verstehen. *THE LAST TEMPTATION OF CHRIST* ist sicher eine Ausnahme, und die ausseror-

---

76 „Und wir würden von einem Werk, in dem Mariä Verkündigung dargestellt wird, wohl eher sagen, dass es zum religiösen Schrifttum gehört als dass es phantastische [in meiner Terminologie wunderbare] Literatur sei. Vom empirischen Standpunkt ist der Text ganz offensichtlich phantastisch [wunderbar], doch die Kriterien, die man bei einem Kommunikat zur Charakterisierung des Phantastischen gewöhnlich anlegt, sind eher kulturmorphologisch als wissenschaftlich-empirisch.“ (Lem 1977; 7)

77 Kürzlich war in der Zeitung zu lesen, dass sich bei der Volkszählung in Australien über 70'000 Menschen als Anhänger des Jedi-Glauben aus *STAR WARS* ausgegeben haben (s. *Neue Zürcher Zeitung* vom 28. 8. 2002), und auch die Begeisterung der *STAR TREK*-Fans für ihre Serie nimmt zuweilen fast religiösen Züge an. Insgesamt handelt es sich hier aber wohl um temporäre Modeerscheinungen. Noch sind wir nicht so weit, wie in William Gibsons Roman *Virtual Light*, in dem eine christliche Sekte alte Hollywoodfilme nach göttlichen Offenbarungen absucht.

dentlich aggressiven Reaktionen lassen vor allem auf ein mangelndes Kunstverständnis seitens der Kritiker schliessen. Das Beispiel illustriert aber, dass ein Film mittels religiöser Thematik zusätzlich aufgeladen werden kann.

Dringt das religiös Wunderbare in die heutige Welt ein, widerspricht es zwar dem vorherrschenden Weltbild, es unterscheidet sich aber von der Phantastik im Sinne Todorovs. Wenn am Ende von *BREAKING THE WAVES* Gottes himmlische Glocken läuten, werden die meisten Zuschauer dies zwar als Bruch wahrnehmen, es ist aber ein ganz anderer Bruch als ein ausserirdisches Raumschiff oder die gute Fee aus *THE WIZARD OF OZ*, da diese verschiedenen wunderbaren Ereignisse kulturell ganz unterschiedlich konnotiert sind.

Neben Filmen, die eine biblische Geschichte erzählen und somit direkt an ein bestehendes Glaubenssystem anknüpfen, gibt es viele Filme, in denen sich einst religiös motivierte Motive und Stoffe quasi verselbständigt haben. In *THE EXORCIST* ist ein kleines Mädchen von einem Teufel oder Dämon besessen, der schliesslich mittels Exorzismus vertrieben werden kann. Kaum ein Zuschauer wird *THE EXORCIST* spontan in die Kategorie ‚Bibelfilme‘ einordnen. Aber auch wenn Exorzismus heute nicht mehr anerkannte Praxis innerhalb der Kirche ist, ist die Handlung des Films nur auf dem Hintergrund des christlichen Glaubens verständlich und bejaht die Existenz von Gott und Satan. Dieser Befund gilt für die Mehrzahl der Geister- und Vampirfilme. Die Tauglichkeit von Kruzifix und Weihwasser im Kampf gegen Untote ist letztlich ein innerfilmischer Gottesbeweis. Die Situation ist hier allerdings ziemlich verworren: Werwölfe und Vampire sind auch gemäss christlichem Glauben Fabelwesen, wären also in einer dritten Welt jenseits von alltäglicher und religiöser Welt anzusiedeln. Historisch sind Christentum und viele Arten von Aberglauben, Mystizismus und Okkultismus aber eng verbunden, und mancherorts sind sie es auch noch heute – in der Presse wird immer wieder über exorzistische Aktivitäten berichtet. Kaum ein Film macht aber derart genaue Unterscheidungen. Der historische Ursprung von Vampirismus und Spiritismus ist meist nebensächlich, handelt es sich doch um bewährte Genrekonventionen; ursprünglich religiös motivierte Rituale und okkultistische Traditionen haben im Horrorfilm längst ein Eigenleben entwickelt, das mit ihrer eigentlichen Herkunft nur noch wenig zu tun hat. Gott selbst ist denn auch in den meisten Horrorfilmen



abwesend. Göttliche Wunder wie der blühende Stock am Ende von *QUO VADIS?* sind im Horrorfilm selten, religiöse Paraphernalien dienen aber weiterhin als potente Waffen im Kampf gegen die Ausgeburten der Hölle.

In *POLTERGEIST* findet eine besonders aparte Vermischung zwischen Geisterglaube, Technik und indianischer Religion statt. Ein Poltergeist<sup>78</sup> sucht einen amerikanischen Haushalt heim und manifestiert sich zu Beginn im Götzen der modernen Konsumwelt, dem Fernsehgerät. Die angeforderten Geistervertreiber können die Aktivitäten des ungewünschten Besuchers auch mittels allerlei technischen Wundergeräten messen, wirklich erfolgreich ist aber erst ein weibliches Medium. Am Ende wird schliesslich aufgeklärt, warum der Poltergeist die Familie heimgesucht hat: Ihr Haus wurde auf einem indianischen Friedhof errichtet (im zweiten Teil der Serie muss ein indianischer Schamane gegen den Poltergeist antreten). Neben der symbolischen Leseweise, in der sich der Film als Anklage gegen den weissen Imperialismus entpuppt, baut *POLTERGEIST* seine ganz eigene Welt auf: In ihr sind Geister und verwunschene Häuser eine Realität und können auch mittels menschlicher Technik nachgewiesen werden, ihr Ursprung ist aber indianisch. Der christliche Gott scheint hier keinen Einfluss zu haben.

Natürlich will ein Film wie *POLTERGEIST* in erster Linie unterhalten und nicht theologische Themen abhandeln. Mir geht es vor allem darum, die verschiedenen Abstufungen des religiös Wunderbaren zu zeigen: Von Filmen, die eine biblische Geschichte erzählen (*THE TEN COMMANDMENTS*), über solche, deren Geschichten zwar nicht mehr biblisch sind, sich aber an historischen religiösen Praktiken wie dem Exorzismus orientieren (*THE EXORCIST*), bis zu jenen, in denen einstmalige religiöse Motive und Elemente ganz ausserhalb ihres ursprünglichen Kontextes stehen und nur noch konventionsbedingte Staffage bilden (*NOSFERATU*, *EINE SYMPHONIE DES GRAUENS*; *BRAM STOKER'S DRACULA*<sup>79</sup>). Ganz am Ende dieser Skala wären Filme wie *POLTERGEIST*, *ANGEL HEART* und *THE HUNGER*<sup>80</sup> anzusie-

---

78 Die *Encyclopedia of Fantasy* weist darauf hin, dass es sich streng genommen nicht um einen *Poltergeist*, sondern einen Fall von *Haunting* handelt (s. die entsprechenden Einträge, *EoF*; 774f. und 456).

79 Bereits die Figur des Vampirs *Dracula* ist eine literarische Erfindung. In ihr hat Bram Stoker Legenden über den historischen transsilvanischen Fürsten Vlad IV mit Geschichten über blutsaugende Untote und anderen okkulten Traditionen vermischt. Stokers Erfindung war so erfolgreich, dass sie heute als Inbegriff des Vampirs gilt, sie ist aber erst 1897 entstanden (s. „*DRACULA*“, *EoF*; 287f., und Brittnachers ausführliches Kapitel über Vampire in der Literatur, Brittnacher 1994; 117-180).

deln, die sich aus vielen Versatzstücken ihr eigenes spiritistisches System zusammenzimmern, ein Verfahren, das auch in Stephen Kings Romanen und den entsprechenden Verfilmungen zum Einsatz kommt (zum Beispiel *THE SHINING*). Fast all diesen Filmen ist gemeinsam, dass sie zu Beginn die normale Alltagswelt präsentieren, deren harmlose Vertrautheit sich bald als trügerisch erweist: Unter der bekannten Welt liegt eine zweite, meist mächtigere, die mehr oder weniger explizit von existierenden religiösen oder okkultistischen Glaubenssystemen inspiriert ist. Wie in Kapitel 3.7 ausgeführt, handelt es sich dabei in der Mehrzahl der Fälle um *Pseudophantastik* (s. auch Kapitel 6.2); in der Regel rechnet der Zuschauer – anders als die Figuren des Films – von Beginn an mit wunderbaren Kreaturen und Erscheinungen.

#### 4.2 Mythos

Der *Mythos*<sup>81</sup> steht dem religiösen Text nahe, und die Übergänge zwischen den beiden Formen sind fließend. Mythos und Religion sind oft miteinander verbunden, müssen es aber nicht zwangsläufig sein.<sup>82</sup> Der Mythos gibt in Form einer Geschichte Erklärungen auf grundsätzliche Fragen wie Ursprung und Struktur der Welt; er ist eine erzählte Metapher, eine „angewandte Erzählung“ (Burkert 1979; 28-33), die die Welt erklärt und ihr eine Sinnstruktur verleiht. Die Welt des Mythos ist von Göttern oder gottähnlichen Wesen bestimmt, der Mensch ist nur scheinbar frei, in Wirklichkeit ist sein Schicksal von Anfang an bestimmt. Ödipus kann seinem Los nicht entkommen; er muss seinen Vater umbringen und seine Mutter heiraten, selbst wenn er davon gar nichts weiss.

Entscheidend für einen Mythos ist, dass er als solcher wahrgenommen wird. Heute glaubt zwar niemand mehr an die griechische Götterwelt, doch dass der

80 *THE HUNGER* ist zwar zweifellos ein Vampirfilm, kommt aber ganz ohne Kruzifix, Knoblauch oder Hostien aus. Stattdessen bringt er eine für das Genre eher ungewohnte naturwissenschaftliche Komponente ins Spiel.

81 Der Begriff *Mythos* ist besonders schillernd und kommt in sehr verschiedenen Kontexten zur Anwendung. Ich orientiere mich in diesem Kapitel wesentlich an der Unterscheidung, wie sie Burkert (1979) und Lüthi (1996) vornehmen.

82 „Was das Verhältnis des Mythos zur Religion betrifft, so sei von der empirischen Feststellung ausgegangen, dass es Mythen auch ausserhalb religiöser Kontexte gibt und es Religionen ohne oder zumindest nahezu ohne Mythen gibt – ich denke an die Religion des republikanischen Roms oder an den Islam.“ (Burkert 1979; 33)

Ödipus-Mythos eine Bedeutung hat, die über die eines Märchens hinausgeht, wird nicht erst seit Freud anerkannt. Ein Mythos entstammt meist vorschriftlichen Traditionen, kann aber auch auf eine literarische Schöpfung ohne jeden religiösen Hintergrund zurückgehen und erst im Laufe der Zeit Teil der Tradition werden.<sup>83</sup>

Für filmische Versionen von Mythen gibt es zahlreiche Beispiele: sowohl werknaher Verfilmungen wie Fritz Langs Nibelungen-Filme (*DIE NIBELUNGEN: SIEGFRIED* und *DIE NIBELUNGEN: KRIMHILDS RACHE*) als auch moderne Neuinterpretationen wie jene Pasolinis (*EDIPO RE; MEDEA*). Ein Beispiel für den ausdrücklichen Versuch, einen filmischen Mythos zu schaffen, ist *2001: A SPACE ODYSSEY*. Die Macher des Filmes hatten sich dies nicht nur zum Ziel gesetzt,<sup>84</sup> der Film spielt bereits im Titel auf die griechische Mythologie an und weist auch sonst alle wesentlichen Elemente einer mythischen Erzählung auf: Er berichtet von der Entstehung und der Erlösung des Menschen und beantwortet somit die beiden grundlegenden Fragen, das ‚woher‘ und das ‚wohin‘. Der oft erhobene Vorwurf, dass die Figuren kaum Individualität zeigen, erklärt sich ebenfalls aus diesem Konzept. Auch im Mythos von *2001* sind die Menschen nur Spielbälle einer höheren Macht, für die der schwarze Monolith steht. Natürlich gilt auch beim Mythos die prinzipielle Einschränkung, dass ein Film das originäre Werk individueller Menschen ist und somit (noch) kein Gegenstand des Glaubens sein kann. Innerhalb dieser Einschränkung kommt *2001* dem Konzept des Mythos aber wohl am nächsten.<sup>85</sup>

---

83 „Das Entscheidende ist Rezeption und Tradition, nicht kreative Produktion. [...] Geschichten, die ein individueller Autor erfunden oder massgebend gestaltet hat, können zum Mythos werden, wenn und nur wenn sie traditionell werden – was oft bezeichnende Veränderungen mit sich bringt.“ (Burkert 1979; 17f.)

84 „It is true that we set out with the deliberate intention of creating a myth. (The Odyssean parallel was clear in our minds from the very beginning, long before the title of the film was chosen.)“ (Clarke 1984a; 253).

85 *2001* ist natürlich auch ein SF-Film; die Feststellung, dass er sowohl Mythos als auch SF ist, stellt keinen Widerspruch dar, sondern zeigt einmal mehr, dass sich Genres überschneiden können.

### 4.3 Märchen und Fantasy

Wie SF ist auch das *Märchen* ein Begriff, der auf den ersten Blick evident erscheint, definitorisch aber grosse Mühe bereitet.<sup>86</sup> Dies liegt vor allem daran, dass der Begriff des Märchens mittlerweile für eine ganze Reihe von Geschichtentypen gebraucht wird, mit denen er ursprünglich nichts zu tun hatte. Wenn so unterschiedliche Filme wie *LA VITA È BELLA*, *LE FABULEUX DESTIN D'AMÉLIE POULAIN* und *PRETTY WOMAN*, deren einzige Gemeinsamkeit eine irgendwie ‚unrealistisch‘ geartete Geschichte ist, als Märchen bezeichnet werden, verliert der Begriff fast jegliche Aussagekraft.

In der Literaturwissenschaft wurde schon früh nicht mehr der Begriff des Märchens verwendet; stattdessen wurde vom *Volksmärchen* – eine Bezeichnung, die sich ebenfalls als problematisch erwiesen hat –, vom *Märchen im eigentlichen Sinn* und vom *Zauber Märchen* gesprochen. Da das Zauber Märchen seit Vladimir Propps Untersuchungen (Propp 1975) relativ klar definiert ist, beschränken sich viele Arbeiten auf diesen Typus.

In seiner engeren Bedeutung steht das Märchen dem Mythos nahe. Wie der Mythos entstammt es einer oralen Tradition und spielt in einer zeitlosen, gänzlich determinierten, vorindustriellen Zauberwelt.<sup>87</sup> Im klassischen Märchen gibt es keinen echten Zufall, kann sich der Prinz nicht verspäten oder die Hexe einmal keine Lust verspüren, ihrem Metier nachzugehen. Ursprünglich mag sich das Märchen zwar auch an religiösen und okkultistischen Motiven orientiert haben, in seiner überlieferten Form fehlt ihm aber die überzeitliche Bedeutung des Mythos. Anders als der Mythos, der sich gerade durch seine Relevanz für die menschliche Welt auszeichnet, spielt das Märchen in einer autonomen, von unserer Alltagswelt vollkommen getrennten Welt, einer *Secondary World* (Tolkien 1973).<sup>88</sup> Diese Welt und ihre Bewohner zeichnen sich meist durch einen hohen

---

86 Neben Lüthi (1996) stütze ich mich in diesem Kapitel vor allem auf die *EoF*. S. u. a. die Einträge „FAIRYTALE“ (S. 330-333), „FAERIE“ (S. 328), „FOLKTALE“ (S. 359f.), „MÄRCHEN“ (S. 624) und „SECONDARY WORLD“ (S. 847).

87 „Fairy tales, like myths, are always and never, long past and still taking place.“ (Attebery 1980; 12)

88 Die *EoF* macht detaillierte Unterscheidung zwischen „Otherworld“, „Secondary World“, „Faerie“, „Fantasyland“ und „Wonderland“. Wirklich klar voneinander abtrennen lassen sich diese verschiedenen Konzepte aber nicht, und im Rahmen dieser Arbeit ist eine derart differenzierte Terminologie auch nicht nötig.

Grad an Typisierung sowie fehlende Psychologisierung aus. Charakteristisch für das Märchen ist die direkte Entsprechung von äusserer Erscheinung und moralischer Gesinnung: Die böse Hexe ist immer hässlich und der heldenhafte Prinz immer schön. Unter Märchen werden häufig moralisierende Kindergeschichten mit Happyend verstanden; eine Beschreibung, die in erster Linie für überarbeitete und literarisierte Märchen, nicht aber für die mündlich überlieferten Formen gilt.

Ein *Kunstmärchen* – der Begriff wurde in der Romantik geprägt – entstammt keiner mündlichen Tradition, sondern ist die originäre Schöpfung eines Autors. Es ist eine literarische Kreation, die Motive und Charakteristiken des Märchens für ihre eigenen Zwecke verwendet. Dies können tatsächlich Märchen im klassischen Stil sein, aber auch freie Erzählungen und Travestien, die gezielt mit den bekannten Märchen-Konventionen brechen. Der Übergang zur Fantasy, aber auch zu anderen Formen, ist fließend.

Will man an einer engen Definition festhalten, so kommen als echte filmische Märchen eigentlich nur Umsetzungen von überlieferten Volksmärchen in Frage. Neben den Disney-Filmen, die für Märchen wie *Schneewittchen* oder *Dornröschen* mittlerweile wohl stilbildender wirken als die von den Gebrüdern Grimm zusammengestellten Geschichtensammlungen, gibt es noch zahlreiche andere Film- und Fernsehfassungen von Märchen unterschiedlicher Herkunft. Viele neuere Märchenverfilmungen tendieren bereits stark in Richtung Kunstmärchen, da sie Konventionen karikieren und ironisch brechen. Ein Film wie *SHREK* ist letztlich ein Kunstmärchen reinsten Wassers.

Im Gegensatz zum Märchen spielt die *Fantasy* in einer nichtdeterminierten Märchenwelt. Das Personal kann mit Ritter, holder Jungfrau, guter Fee und böser Hexe mit jenem des Märchens identisch sein, die Fantasy kennt aber Zufälle und psychologisch ausgestaltete Figuren. In der Fantasy ist eine Hexe nicht per se abgrundtief böse, sie kann auch äusserst reizend oder einfach nur launisch sein (Tschirner 1989; 42f.). Die Fantasy kann als direkter Nachfolger des Kunstmärchens betrachtet werden, greift aber oft auf noch ältere mythische Motive zurück. Der Prototyp für *Fantasyland* (*EoF*; 341) ist Tolkiens Middle-Earth, das in grauer Vorzeit angesiedelt ist und von Zwergen, Hobbits, Elben und vielen anderen wunderlichen Geschöpfen bewohnt wird. Während die Welt des Märchens meist

aus den immer gleichen Elementen zusammengesetzt ist und der Geschichte nur als Hintergrund dient, legt die Fantasy grossen Wert auf die akribische Ausgestaltung ihrer Welten inklusive Bewohner, Ökosystem, Geschichte und Religion. Anders als im Märchen ist in der Fantasy die dargestellte Welt die eigentliche Hauptsache.<sup>89</sup>

Die Grenzen zwischen Märchen, Kunstmärchen und Fantasy sind fließend, im Film sind sie oft noch verschwommener als in der Literatur. Dies liegt auch in der Natur der verschiedenen Medien: Ein Hauptinteresse der Fantasy gilt der erläuternden Beschreibung der Handlungswelt, ein Bereich, in dem der Film von Natur aus nicht auftrumpfen kann. Film kann nicht verbal beschreiben, sondern nur zeigen (Chatman 1992), die *Secondary World* der Fantasy wird im Film deshalb schnell zur reinen Staffage. Auch Peter Jacksons Verfilmung von Tolkiens Epos (THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING) kann nicht annähernd den Detailreichtum des Romans erreichen. Ähnliches gilt für Filme wie CONAN THE BARBARIAN und LEGEND, in denen die fiktionale Welt vor allem bunte Kulisse ist.

Fantasy gehört zum *märchenhaft Wunderbaren*, die Grenzen zum *religiös Wunderbaren* und zum *mythisch Wunderbaren* sind aber keineswegs scharf. Bei Filmen, die in einer abgeschlossenen *Secondary World* spielen, gibt es meist keine Bestimmungsprobleme. Die Märchenwelt und ihre Bewohner haben keine Berührungspunkte mit ‚unserer Welt‘. Daneben gibt es aber unzählige Filme, die eine mit Fantasy-Elementen ‚angereicherte‘, aber ansonsten – mehr oder weniger – realitätskompatible Welt entwerfen, eine *Contemporary Fantasy* (EoF; 225), oder in der verschiedene Welten nebeneinander existieren.<sup>90</sup> Zwischen ihnen gibt es meist einen Verbindungsweg, ein *Portal* (EoF; 776). Entscheidend für die Genrebestimmung ist auch hier, wie stark die wunderbaren Elemente bereits kulturell kodiert sind. Filme wie MOMO, DIE BLECHTROMMEL, HIGHLANDER und WHO FRAMED ROGER RABBIT enthalten wunderbare Elemente, die sich keinem eindeu-

89 Gemäss EoF kann zwischen hochstehender Fantasy im Stile von *Lord of the Rings*, in der Handlung und die dargestellte Welt untrennbar miteinander verknüpft sind und aufeinander einwirken, und *Genre Fantasy*, bei der die gezeigte Welt nur als farbiger, aber statischer Hintergrund dient, unterschieden werden (EoF; 341).

90 Im Fall von parallelen Welten spricht die EoF von *Crosshatch* (ebd.; 237). Dabei können die Parallelwelten entweder scharf voneinander getrennt sein oder sich wild durchmischen.

tigen religiösen oder okkultistischem System zuschreiben lassen, gehören also zur Fantasy.

Fantasy orientiert sich oft bewusst an existierenden Mythen und deren Figuren. Die Unterscheidung von zwei Filmen wie *DIE NIBELUNGEN* und *LORD OF THE RINGS* in mythisch Wunderbares und märchenhaft Wunderbares kann deshalb auch nicht aus den Filmen heraus erfolgen, sondern bedingt filmexterne Parameter. Ohne das Wissen, dass Langs Film einen überlieferten Mythos erzählt, liesse er sich kaum von *LORD OF THE RINGS* unterscheiden.<sup>91</sup>

---

91 Der jeweilige kulturelle Hintergrund – sowohl des Films als auch des Zuschauers – ist hier von zentraler Bedeutung. Für einen Westeuropäer ist kaum auszumachen, ob ein Film wie *CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON* dem märchenhaft Wunderbaren oder dem religiös Wunderbaren zuzurechnen ist.

## 5 SCIENCE FICTION

### 5.1 Wissenschaft und Magie

Suvin (1979), der „respected elder statesman of SF criticism“ (Roberts 2002; 7), definiert SF als Genre der „erkenntnisbezogenen/kognitiven Verfremdung“ (Suvin 1979; 24), dessen Erkenntnisgewinn in der Differenz zwischen dem Dargestellten und der realen Welt liegt. Anders als der Mythos, der absolute und zeitübergreifende Wahrheiten postuliert, betont SF die Veränderbarkeit der Welt.<sup>92</sup> Suvin entwirft anhand der beiden Gegensatzpaare „naturalistisch/verfremdet“ und „erkenntnisbezogen/nicht erkenntnisbezogen“ ein Raster für die gesamte Literatur, in dem er die SF dann genauer ortet.<sup>93</sup> Als Marxist erachtet er nur die erkenntnisbezogene Literatur als wertvoll. Die nicht erkenntnisbezogenen Gattungen mythologisieren die Welt in unzulässiger Weise und präsentieren das Individuum als unfähig, seine Umwelt und den Lauf der Geschichte zu beeinflussen. Das bestimmende Element der SF, jenes, das sie von anderen Gattungen unterscheidet, ist das *Novum*. Das Novum ist – gemäss meiner Terminologie – ein wunderbares Element, das eine Geschichte entscheidend prägt und „mittels der

92 „Die SF jedoch sieht die Normen eines jeden Zeitalters – darunter, wie betont werden muss, die des eigenen – als spezielle, als veränderliche und daher als dem Blick der *Erkenntnis* unterworfen an.“ (Suvin 1979; 26)

93 Suvin teilt die Literatur gemäss folgendem Diagramm ein:

	naturalistisch	verfremdet
erkenntnisbezogen	„realistische“ Literatur	SF (und Schäferdichtung)
nicht erkenntnisbezogen	Subliteratur des „Realismus“	<i>Metaphysisch</i> : Mythos, Märchen, Phantastik

Suvin's Plazierung der SF in der Literatur (Suvin 1979; 43)

Es gilt zu beachten, dass Suvin's Phantastikbegriff ziemlich vage ist. Sein überraschender und meiner Ansicht nach merkwürdiger Befund, dass SF in der Tradition der Schäferdichtung steht, blieb forschungsgeschichtlich weitgehend folgenlos.



post-kartesischen und post-Baconschen wissenschaftlichen *Methode* postuliert und als gültig legitimiert [wird].“ (ebd.; 95) Das Novum beeinflusst das Wesen der dargestellten Welt massgebend und bewirkt so den angestrebten Verfremdungseffekt.<sup>94</sup>

Suvins Definition ist in mehrfacher Hinsicht problematisch. Ihr grösster Mangel ist, dass sie die „nicht erkenntnisbezogenen“ Gattungen als wertlos abstempelt. Suvin verföhrt normativ und schliesst einen grossen Teil der SF, der seinen Ansprüchen nicht genügt, einfach aus. Er möchte die hochstehende SF von der kommerziellen Massenware trennen – ein Anspruch, den die SF-Forschung längst aufgegeben hat (s. Kapitel 1).<sup>95</sup> Ausserdem ist seine Definition bis zu einem gewissen Grad zirkulär; ‚kognitiv‘ und ‚erkenntnisbezogen‘ werden praktisch synonym mit ‚wissenschaftlich‘ und ‚logisch‘ verwendet. „Indeed, it seems from reading Suvin that, for him, ‚cognitive‘ is almost a synonym for ‚scientific‘; that his phrase ‚cognitive estrangement‘ is just another way of restating the phrase that is to be defined, ‚science fiction‘.“ (Roberts 2002; 8)

Für Suvin ist zentral, dass die SF rational fundiert ist, dass ihre Nova auf einer wissenschaftlichen Basis stehen. *Logik, Erkenntnis/Kognition* und *wissenschaftliche Methode* sind die entscheidenden Begriffe, mit denen er SF von Fantasy und Märchen unterscheidet. Damit sind wir beim eigentlichen Kern und jahrelangen Zankapfel der SF-Forschung angelangt: der Frage, was das Wort ‚Science‘ im Begriff *Science Fiction* eigentlich bedeutet.<sup>96</sup> Folgt man Suvin und vielen anderen – vor allem frühen – Autoren, so unterscheidet sich SF von Fantasy dadurch, dass sie ihre wunderbaren Elemente, ihre Nova, wissenschaftlich unterfüttert.<sup>97</sup> Literaturhistorisch betrachtet ist diese Definition insofern sinnvoll, als die frühe literarische SF der zwanziger und dreissiger Jahre tatsächlich wissenschaftliche Genauigkeit betonte. Vor allem Hugo Gernsback, der ‚Vater der Science Fiction‘,

---

94 „Ein Novum oder eine erkenntnisträchtige Neuerung ist eine ganzheitliche (totalisierende) Erscheinung oder ein Verhältnis, die von der Wirklichkeitsnorm des Autors und des impliziten Lesers abweichen [...] Ihre Neuheit [ist] von ‚ganzheitlicher‘ Wirkung in dem Sinne, dass sie eine Veränderung im gesamten Universum der Erzählung zur Folge hat, oder zumindest in Aspekten, die von entscheidender Bedeutung für die erzählerische Welt sind.“ (Suvin 1979; 94)

95 Das Konzept der „kognitiven Verfremdung“ mag für einen bestimmten Typ der SF durchaus seine Gültigkeit haben, es gibt aber sicher auch Fantasy, die diesen Anspruch erfüllt.

96 Der englische Begriff ‚science‘ ist keine direkte Übersetzung von ‚Wissenschaft‘. In aller Regel werden damit nur die ‚harten Naturwissenschaften‘ bezeichnet.

der verschiedene SF-Magazine verlegte und die Frühphase der Gattung entscheidend prägte, betonte die aufklärerische Funktion der SF und legte deshalb grossen Wert auf die naturwissenschaftliche Basis der von ihm veröffentlichten Geschichten. Die wissenschaftliche Akkuratess ist für manche Autoren auch noch heute der Massstab, an dem die Qualität der SF gemessen werden muss.

Derartige Definitionen sind aber fragwürdig. Es ist an sich schon eine Merkwürdigkeit, dass ‚harte‘ naturwissenschaftliche Kriterien über die Gattungszugehörigkeit eines Filmes oder Textes entscheiden sollen, das Kriterium der ‚Wissenschaftlichkeit‘ ist aber auch aus naturwissenschaftlicher Perspektive nicht sinnvoll. Gemäss *heutigem Wissensstand* sind Zeitreisen und Fortbewegung mit Überlichtgeschwindigkeit zumindest praktisch unmöglich, in der SF sind beide gängige Nova. Die Möglichkeit der Zeitreise wäre ein *Paradigmenwechsel* im Sinn von Kuhn (1976).<sup>98</sup> Die blosser Tatsache, dass wir Zeitreisen heute für unmöglich halten, heisst nämlich nicht, dass sie nie möglich sein werden. Es liegt vielmehr in der Natur der naturwissenschaftlichen Entwicklung, dass unterschiedliche Paradigmen „inkommensurabel“ sind. Zukünftige Paradigmenwechsel, „wissenschaftliche Revolutionen“, sind nicht voraussehbar. Wirklich ‚wissenschaftliche‘ SF könnte streng genommen nur Nova einführen, die innerhalb des heutigen wissenschaftlichen Paradigmas liegen. Unter SF würden dann nur noch Filme figurieren, deren Nova ‚theoretisch irgendwie möglich‘ sind, de-

---

97 Todorov selbst nimmt eine ziemlich willkürliche und wenig stimmige Unterscheidung zwischen „instrumentalem und naturwissenschaftlichem Wunderbarem“ vor; letzteres entspricht dem, „was man heute Science-Fiction nennt“ (Todorov 1992; 53). Beim instrumentalen Wunderbaren werden „kleine Wunder der Technik vorgeführt [...], wie sie in der beschriebenen Epoche nicht zu realisieren, aber für sich betrachtet durchaus möglich“ sind; zum naturwissenschaftlichen Wunderbaren gehören Erzählungen, „in denen sich die Tatsachen auf der Grundlage irrationaler Prämissen vollkommen logisch entwickeln.“ (ebd.; 53f.). Als Beispiel für das instrumentale Wunderbare führt Todorov den fliegenden Teppich an, den er als Vorläufer des Hubschraubers versteht. Dieser Vergleich ist ziemlich unsinnig, denn fliegende Teppiche waren bislang in keiner Epoche möglich und haben mit einem Helikopter ausser der Fähigkeit zu fliegen nichts gemeinsam. Auch Todorov operiert unreflektiert mit dem Begriff der Wissenschaftlichkeit. Es bleibt ausserdem schleierhaft, worin der wesentliche Unterschied zwischen instrumentalem und naturwissenschaftlichem Wunderbarem eigentlich besteht.

98 Der Begriff des Paradigmas steht einerseits „für die ganze Konstellation von Meinungen, Werten, Methoden usw., die von den Mitgliedern einer gegebenen Gemeinschaft geteilt werden. Andererseits bezeichnet er ein Element in dieser Konstellation, die konkreten Problemlösungen, die als Vorbilder oder Beispiele gebraucht, explizite Regeln als Basis für die Lösung der übrigen Probleme der ‚normalen Wissenschaft‘ ersetzen können.“ (Kuhn 1976; 186) Das Paradigma ist „ein Träger einer wissenschaftlichen Theorie [...]. In dieser Rolle funktioniert es, indem es dem Wissenschaftler sagt, welche Entitäten es in der Natur gibt und welche nicht, und wie sie sich verhalten.“ (ebd.; 121)

ren Entwicklung bereits absehbar ist; beispielsweise die technischen Gadgets in den James Bond-Filmen, die Mondrakete in *DESTINATION MOON* oder die *Doomsday Machine* in *DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB*. Wissenschaftlich nicht haltbar, und somit auch nicht Teil des Genres, wären dagegen so prominente Beispiele wie *ALIEN*, *CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND* oder *THE FLY*. Suvin fährt mit Formulierungen wie „post-kartesianische und post-Baconsche wissenschaftliche *Methode*“ zwar schweres Geschütz auf, seine Position ist wissenschaftstheoretisch trotzdem nicht haltbar.

Eine so enge Definition, wie Suvin sie vorschlägt, bringt noch ganz andere Probleme mit sich: Genrebestimmungen könnten nur noch von spezialisierten Naturwissenschaftlern vorgenommen werden. Und bei umstrittenen Gebieten wie Künstlicher Intelligenz, über deren Realisierbarkeit sich die Fachwelt nach wie vor nicht einig ist, wäre überhaupt keine Genrezuteilung möglich. Folgt man Suvins Argumentation konsequent, so schliesst man einen grossen Teil der Filme aus, die heute selbstverständlich als SF figurieren. Der Reiz vieler dieser Filme besteht ja gerade darin, dass sie grundlegende Neuerungen einführen, die nicht einfache Extrapolationen des heutigen Wissens sind, sondern auch qualitative Veränderungen darstellen; unabhängig davon, ob diese jemals möglich sein werden.

Viele Autoren werfen mit dem Begriff der Wissenschaftlichkeit um sich, ohne deutlich zu machen, was sie damit eigentlich meinen. Damit Wissenschaftlichkeit als Unterscheidungskriterium greifen kann, müsste sie sich klar von Magie trennen lassen; eine derart scharfe Unterscheidung existiert aber nicht. Die Ethnologie hat sich lange mit der Frage beschäftigt, ob und wie sich Magie und Wissenschaft voneinander unterscheiden lassen.<sup>99</sup> Der einzige Konsens, der in dieser Frage erreicht werden konnte, ist die Feststellung, dass sich die beiden Systeme ausschliessen: Magie definiert sich als Verstoß gegen das herrschende wissenschaftliche Weltbild. Anders ausgedrückt: Magie entspricht nicht dem aktuellen wissenschaftlichen Paradigma. Daraus folgt, dass sich der Status einer Erscheinung wie

---

99 Siehe dazu die verschiedenen Beiträge in Petzoldt (1978).

einer zaubernden Fee aus naturwissenschaftlicher Perspektive nicht grundsätzlich von dem einer Zeitmaschine unterscheidet.<sup>100</sup>

In *STAR WARS* kann Luke Skywalker (Mark Hamill) mittels der *Force*, einer unsichtbaren Kraft, im Blindflug den Todesstern zerstören. Die *Force* ist die Basis des Jedi-Ordens. Ihre Existenz ist allerdings keine reine Glaubensfrage. Die *Force* ist eine konkret erfahrbare Energie, deren Beherrschung erlernt werden kann. Sie folgt Regeln, ihre Auswirkungen sind beobachtbar und reproduzierbar. Innerhalb der Welt von *STAR WARS* erfüllt sie alle Bedingungen für das Attribut ‚wissenschaftlich‘. Dass die meisten Zuschauer die *Force* dennoch als magische Erscheinung einstufen, hängt weniger mit ihren ‚inneren Qualitäten‘, sondern vor allem mit der Art und Weise ihrer Darstellung zusammen: Da die *Force* die Grundlage der Jedi-Religion bildet, moralische Eigenschaften aufweist und sich insgesamt stark an animistische Weltvorstellungen anlehnt, wird sie spontan mit religiös-magischen Systemen assoziiert. Vom heutigen Wissensstand aus betrachtet, ist sie aber nicht mehr oder weniger wissenschaftlich als Han Solos (Harrison Ford) Raumschiff oder die ausserirdischen Kreaturen der *STAR WARS*-Welt. Alle sind gemäss heutigem wissenschaftlichen Paradigma gleichermaßen unmöglich.

Magische Systeme funktionieren nicht zufällig, sondern folgen Regeln und Gesetzen, die mit dem heutigen Wissen über die Beschaffenheit der Welt zwar unvereinbar sein mögen, in der jeweiligen fiktionalen Welt aber alle Bedingungen der Wissenschaftlichkeit erfüllen.<sup>101</sup> Dieser Befund gilt für den Grossteil der Fantasy, denn gerade sie legt besonderen Wert auf die innere Logik ihrer konstruierten Welten. Für Fantasy ist es unabdingbar, dass Magie nicht willkürlich funktioniert, sondern festen Regeln folgt.<sup>102</sup>

---

100 In SF-Kreisen wird in diesem Kontext oft das sogenannte dritte Clarkesche Gesetz zitiert: „Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic.“ (Clarke 1984b; 147)

101 „Bei aller Rationalisierung des ‚Science‘-Begriffes bleibt grundsätzlich ein zumindest unterschwelliger Zusammenhang zwischen Science und Magie bestehen: beide stellen ‚Techniken‘ ungewöhnlicher Einflussnahme und ausserordentlicher Gestaltungen zur Verfügung, beide aber auch stehen immer in Gefahr, in die falschen Hände zu geraten oder sich zu verselbständigen, wenn sie vom Menschen falsch angewendet werden.“ (Barmeyer 1972; 11)

102 „Tolkien’s *The Fellowship of the Ring* trilogy [...] is rigorously logical within its own compass, even though elves, dwarfs, fire-breathing dragons, giants and malignant magicians hardly belong to the physical reality such as we see it.“ (Lundwall 1971; 22)

## 5.2 Die Ikonographie der Science Fiction

Da strenge Wissenschaftlichkeit als Unterscheidungskriterium nicht ausreicht, bemühen viele Definitionen den Begriff der ‚Pseudo-Wissenschaftlichkeit‘.<sup>103</sup> Die SF gibt sich in vielen Fällen bloss den Anschein der Wissenschaftlichkeit, sie ‚tut nur so als ob‘. Für die Literatur bedeutet das, dass sich SF ausgiebig eines wissenschaftlich-technischen Vokabulars bedient, um ihre Nova zu legitimieren.<sup>104</sup> Die wunderbaren Geräte und Erscheinungen heissen nicht mehr Zauberstab und Fluch, sondern Beamer und Subraumverzerrung. Wie viele populäre Genres kennt auch die SF zahlreiche Clichés und Topoi. Diese wiederkehrenden Motive erleichtern die Aufgabe, eine glaubwürdige Atmosphäre zu schaffen, massgeblich. Kein SF-Text muss heute noch das Konzept des Beamens erklären; jeder Leser weiss, dass damit Teleportation gemeint ist, auch wenn die Funktionsweise dieser technischen Neuerung schleierhaft bleibt. Tiefgreifende Erklärungen sind meist gar nicht nötig; ist ein Novum einmal mit dem nötigen pseudo-technischen Vokabular ins Feld der SF eingeführt, kann es von anderen Autoren übernommen werden, ohne jedesmal von neuem ‚erklärt‘ zu werden.<sup>105</sup> SF ist primär eine Frage des Vokabulars und des Stils; vereinfacht gesagt gilt für die Literatur: *Science Fiction ist, was sich wie Science Fiction liest*.<sup>106</sup> Auch der SF-Film operiert oft mit techni-

103 „Science Fiction is that class of prose narrative treating a situation that could not arise in the world we know, but which is hypothesised on the basis of some innovation in science or technology, or *pseudo-science* or *pseudo-technology*, whether human or extra-terrestrial in origin.“ (Amis 1963; 14, meine Hervorhebung) „Denn ‚wissenschaftlich‘ kann die ‚Erklärung‘ in Science Fiction natürlich eben nicht sein [...] sie kann allenfalls *pseudowissenschaftlich* sein, indem sie auf wissenschaftliches Wissen partiell Bezug nimmt und scheinbar wissenschaftsanalog argumentiert.“ (Wünsch 1991; 45) „Beide Genres [SF und Fantasy] konstruieren qualitativ andersartige Welten relativ zu den Alltagserfahrungen ihrer Rezipienten; während in Science Fiction jedoch eine prinzipielle Vereinbarkeit beider Welten suggeriert wird, verzichtet die Fantasy darauf. Als Hauptunterschied zwischen beiden Genres tritt also nicht die Differenz von ‚Wissenschaftlichkeit‘ versus ‚Irrationalismus‘ hervor, sondern die Differenz von rationalistischer Legitimation und dem Verzicht auf solche Legitimation.“ (Becker/Hallenberger 1993; 144)

104 „Rather than abandon the rationale of science, though SF stories that involve ‚faster-than-light‘ travel slip into the idiom of ‚pseudo-science‘, providing rationalisations of these impossible activities in terms that *sound like* scientific discourse.“ (Roberts 2002; 9)

105 „Somewhere in the early days of the [SF] literature someone invented a premise, argued it out with scientific (or more likely pseudoscientific) logic and convinced the readers. Once the argument is made, the premise is at once accepted on its own words, enters the tool shed by any craftsman without further repetition of the operation manual.“ (Wollheim 1971; 14)

106 „If there is a common thread among science fiction texts, it is their use of particular language or discourse. The ‚science‘ part of the term often seems inappropriate, since neither the methods nor the accumulated knowledge of scientists is accurately portrayed in many texts that are nevertheless solidly within the genre. However, if scientific knowlegde may be flouted, *scientific terminology reigns supreme*, even in the most non-cognitive space opera.“ (Attebery 1992; 107, meine Hervorhebung)

schem und wissenschaftlichem Vokabular, um seinen Nova eine Aura der Glaubwürdigkeit zu geben. STAR TREK etwa hat einen ganzen eigenen Jargon entwickelt. Ausdrücke wie *Warp-Antrieb*, *Jeffries-Röhre*, *Tricorder*, *Ionensturm*, *Biomatrix*, *Holodeck*, *Photonentorpedo* und *Raumanomalie* erklären zwar nichts, klingen aber irgendwie technisch und sind dem Fan wohl vertraut.

Film arbeitet in erster Linie mit Bildern, analog kann eine erste Definition für den SF-Film also lauten: *Science Fiction ist, was wie Science Fiction aussieht*. Diese zugespitzte Formulierung ist keine reine Tautologie, sondern unterstreicht vielmehr, dass sich das SF-Kino in hohem Masse an unseren Vorstellungen orientiert, wie Technik und Wissenschaft *auszusehen haben*. Der tägliche Umgang mit technischen Geräten und die rasante technische Entwicklung, deren Zeuge wir sind, formt unsere Vorstellungen davon, wie ‚Technik aussieht‘. Diese Vorstellungen sind genauso Teil des kulturellen Wissens wie das Realitätskonzept. In der Wirkung unterscheiden sich der Zauberstab einer Fee und ein Beamer in STAR TREK nicht: Beide können Materie teleportieren. Dass wir den Zauberstab automatisch dem Märchen zuordnen, im Beamer aber eine technische Neuerung sehen, liegt nur an Äusserlichkeiten. An Bord der *USS Enterprise* gibt es Knöpfe, Bildschirme, Tasten und Schalter; das Raumschiff wird als vom Menschen konstruierte und steuerbare Maschine dargestellt und wahrgenommen. Der Zauberstab der Fee dagegen ist fester Teil der Märchen-Ikonographie.

Die *technizistische Ikonographie* der SF ist derart mächtig, dass ein SF-Film den Status seiner Nova meist gar nicht eigens betonen muss. 2001 beginnt beispielsweise mit den Bildern menschlicher Primaten in grauer Vorzeit – ein Zwischentitel weist explizit darauf hin. Abgesehen vom Titel, der bei Erscheinen des Films mehr als dreissig Jahre in die Zukunft verwies, deutet zu diesem Zeitpunkt nichts auf einen SF-Film hin. Der schwarze Monolith kann bei seinem ersten Erscheinen nicht eindeutig zugeordnet werden, sein Wesen und Ursprung bleiben rätselhaft.<sup>107</sup> Erst als einer der Affen nach erfolgreichem Kampf einen Knochen

---

107 Die Kraft dieses Symbols liegt genau darin, dass die perfekten geometrischen Formen zwar seinen Status als künstlich erschaffenes Artefakt betonen, dass der Monolith aber keine beweglichen Teile hat und somit keine Ähnlichkeit mit vom Menschen erschaffenen technischen Geräten aufweist. „Indeed, the most we can say about the slabs is that they are neither natural nor human: in their simplicity they are finally unknowable.“ (Rose 1981; 40)

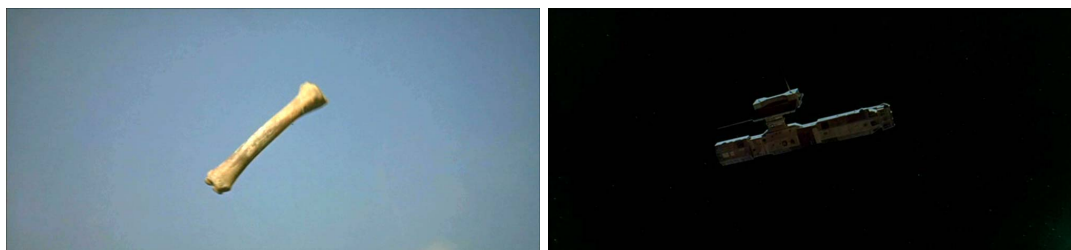


Abb. 4 Der Umschnitt in 2001 vom herunterfallenden Knochen auf das Raumschiff

in die Luft schleudert und der berühmte Umschnitt auf die im All schwebende Raumstation erfolgt (Abb. 4), betritt der Film eindeutig SF-Territorium. Wohl jeder Zuschauer wird das im Weltraum schwebende Gebilde sofort als Raumschiff identifizieren; dies, obwohl der Film bis zu diesem Zeitpunkt kaum Hinweise zum SF-Charakter seiner Welt gegeben hat. Der Prolog in der Urzeit stiftet diesbezüglich ganz im Gegenteil ziemliche Verwirrung. Der rätselhafte Monolith weckt eher Assoziationen an eine mythisch-religiöse Erzählung – was ja auch berechtigt ist (s. Kapitel 4.2). Die im All erklingende Walzer-Musik ist ihrerseits alles andere als ein typischer SF-Soundtrack. Dennoch muss niemand dem Publikum erklären, dass es auf der Leinwand eine von Menschenhand gebaute Maschine sieht, die sich nicht mittels Magie, sondern dank ganz irdischer Technik fortbewegt. Das Raumschiff wird sofort als solches identifiziert, weil es *wie ein Raumschiff aussieht*.

SF orientiert sich in hohem Masse an der jeweils aktuellen Ästhetik. So erklärt sich auch die häufige Beobachtung, dass viele SF-Filme visuell sehr schnell veralten, dass die Raumschiffe, Roboter und Superrechner, die zunächst noch futuristisch und neu wirkten, bald einen etwas antiquierten Charme aufweisen. Da nichts so schnell veraltet wie das Neue, wirken die technischen Neuerungen nur in wenigen SF-Filme über einen längeren Zeitraum hinweg glaubhaft.<sup>108</sup> Im Ge-

108 „But watching original-series STAR TREK today is an interesting temporally-dislocated experience. It is a show that purports to be set in the 23rd century, and which includes many things [...] that are more advanced than current technology. In that regard, it is ‚futuristic‘. But it is also, and at the same time, egregiously *dated*, in a rather quaint and unmistakably 1960s fashion. The clothes worn, the spaces inhabited, even the relative crudity of the special effects, constantly remind us that we are looking backwards, not forwards.“(Roberts 2002; 34f.)

genzug wird auch verständlich, warum gewisse Filme in dieser Hinsicht auch noch nach Jahren überzeugen. Das Los Angeles des Jahres 2019 in *BLADE RUNNER* ist gerade deshalb Inbegriff der Zukunftsmetropole, weil es sich an existierenden Grosstädten orientiert. Der Film entwirft keine vollkommen neue Stadt, sondern fügt seine zahlreichen Nova organisch zur zeitgenössischen Architektur hinzu.<sup>109</sup> Da sich das Erscheinungsbild von Grosstädten in den letzten zwanzig Jahren nicht grundlegend gewandelt hat, wirken in *BLADE RUNNER* heute höchstens die Werbetafeln für einen nicht mehr existierenden Computerhersteller veraltet. Die Nova der SF sind – auch das ist bereits ein Topos der Forschung – meist erstaunlich konservativ und sagen oft mehr über die Zeit ihrer Entstehung als über die Zukunft aus.

### 5.3 Exkurs: Zwei Definitionsvorschläge

Bevor ich zu meiner eigenen Definition der SF komme, sollen in diesem Kapitel zwei alternative Definitionsvorschläge für den SF-Film diskutiert werden. Beides sind aktuelle, rein filmwissenschaftliche Ansätze, die sich mit meinen bisherigen Überlegungen in zentralen Punkten überschneiden.

Telotte (2001) baut den theoretischen Teil seiner SF-Studie wesentlich auf Todorovs Theorie auf und bildet somit eine Ausnahme innerhalb der englischsprachigen Forschung. Wie bereits erwähnt, trägt Todorovs Buch in der englischen Übersetzung den Titel *The Fantastic* (Todorov 1975). Es ist wohl kein Zufall, dass die englisch Fassung den gebräuchlicheren Terminus *Fantasy* sorgsam vermeidet: Denn Todorovs Begriff von Phantastik hat nur wenig mit dem zu tun, was im allgemeinen unter *Fantasy* verstanden wird (s. Kapitel 3), und die Übersetzung trägt diesem Umstand Rechnung. Telotte macht diese Unterscheidung

109 „Der Fehler vieler futuristischer Filme, die nur einen kleinen Sprung in die Zukunft machen, liegt darin, dass sie ganze Städte niederreißen und statt dessen alberne Utopias errichten [...] So würden sich die Dinge aber nicht entwickeln. [...] In den heutigen Städten ist es bereits üblich, der existierenden Architektur von aussen etwas hinzuzufügen – zum Beispiel ist es aus Kostengründen günstiger, eine Klimaanlage oder ein Kommunikationssystem aussen anzubringen, anstatt das ganze Gebäude aufzureißen. In dieser Richtung haben wir weitergedacht. Je weiter wir in die Zukunft kommen, desto wahrscheinlicher wird es, dass gar keine neuen Gebäude mehr gebaut werden, ausser in bestimmten Gegenden der Städte, und das fortwährende Ausbessern, Anbauen und Modernisieren der alten Architektur wird einen *retrofitted look* zur Folge haben.“ (Ridley Scott über *BLADE RUNNER*, zitiert nach Schnelle 1994; 23)



aber nicht und verwendet die beiden Begriffe zu Beginn synonym.<sup>110</sup> Später scheint er dann doch eine Unterscheidung vorzunehmen, wenn er Todorovs Kategorien – im Englischen *the uncanny*, *the fantastic* und *the marvelous* – als Untergruppen von Fantasy versteht. Die terminologische Verwirrung ist hier bereits gross, weil Fantasy in seiner landläufigen Bedeutung – als Erzählung im Stile Tolkiens – eindeutig Teil des Wunderbaren ist und keine Überkategorie darstellt. Telotte thematisiert diese verschiedenen Bedeutungen aber nicht. Er behält seine unklare Terminologie bei und ‚spannt‘ in für mich nicht nachvollziehbarer Weise die SF über Todorovs Phantastikkonzept. In der Folge postuliert er, dass Unschlüssigkeit, Wunderbares und Unheimliches nicht nur Teil der Fantasy, sondern auch der SF sind.<sup>111</sup> Innerhalb der SF unterscheidet Telotte dann drei thematische Blöcke, drei *fascinations* (ebd.; 14): die Begegnung mit Ausserirdischen, Visionen künftiger menschlicher Gesellschaften und die Veränderung des Menschen selbst durch Technik. Jedes dieser drei Motive sei mit einer von Todorovs Kategorien verbunden.<sup>112</sup> Dieses Vorgehen ist in mehrfacher Hinsicht fragwürdig: Für Telotte spielen Motive eine wichtige Rolle, obwohl Todorovs strukturalistischer Ansatz explizit nicht motivisch operiert. Telotte legt auch nie dar, wie er zu seinen thematischen Blöcken kommt, und die Verbindung mit Todorovs Kategorien wird nicht weiter erklärt. Auf die Unterscheidung zwischen realem und impliziertem Zuschauer geht er an keiner Stelle ein, Todorovs Klassen scheinen in seinem Konzept endgültig zu rezeptionsästhetischen geworden zu sein. Dass Todorov die reine Phantastik, das unvermischt Wunderbare und das unvermischt Unheimliche scharf voneinander trennt, scheint Telotte nicht zu kümmern. Er vermischt

---

110 „His [Todorovs] dissatisfaction with Frye’s approach forms the backdrop for his own study of *fantasy*, a literary form closely allied to a number of film genres cited above. As in the case of horror, for example, the *fantastic* very often involves fear.“ (Telotte 2001; 11, meine Hervorhebung) Telotte ist mit dieser Ungenauigkeit, dem Verwecheln von *fantastic* und *Fantasy* nicht alleine, siehe zum Beispiel Hume (1984); 14.

111 „For we might rather easily map Todorov’s delineation of fantasy into three component narrative fields – the marvelous, the fantastic, and uncanny – onto the terrain of science fiction film.“ (Telotte 2001; 12)

112 „By considering these encounters with alien forces/beings as a type of *marvelous* narrative, the concern with futuristic societies in the context of Todorov’s *fantastic* category, and alterations of the self as *uncanny*, we might not only begin to satisfy an element of common desire for pattern, for organization, [...] but also better conceptualize the kinship or overlap among a number of genres.“ (Telotte 2001; 14)

alle diese Kategorien; seine Terminologie bleibt entsprechend wirr und kaum nachvollziehbar.

In der Verwendung von Todorovs Theorie finden sich kaum Gemeinsamkeiten zwischen Telottes Überlegungen und den meinigen. In einem besser nachvollziehbaren Teil geht Telotte aber auf die visuellen Merkmale der SF ein und kommt hierbei zu ähnlichen Erkenntnissen wie ich in diesem Kapitel. Auch er stellt fest, dass SF vom Publikum in erster Linie deshalb so leicht erkannt wird, weil sie ‚wie SF aussieht.‘ Das Genre operiert mit einer bestimmten gemeinsamen Sprache, mit visuellen Stereotypen, sogenannten *icons*, um sich als SF kenntlich zu machen.<sup>113</sup>

Eine andere Definition der SF stammt von Buckland (1999). Buckland versucht, am Beispiel der Filme JURASSIC PARK und THE LOST WORLD: JURASSIC PARK das aus der Modallogik stammende Konzept der *möglichen Welten* für die Genretheorie fruchtbar zu machen. Gemäss seiner Argumentation entwerfen die beiden Filme nicht einfach willkürliche Zukunftsphantasien. Da sie sich an aktueller gentechnischer Forschung orientieren und ihre Nova dank digitaler Technik auch überzeugend visualisieren können, zeigen Spielbergs Filme vielmehr *mögliche Welten* im Sinne der Modallogik.<sup>114</sup> Diesem scheinbar stimmigen Ansatz muss aber in mehreren Punkten widersprochen werden: Mögliche Welten sind in der Modallogik leere, abstrakte Gebilde, die sich in bestimmten Parametern von unserer Welt, der Referenzwelt, unterscheiden.<sup>115</sup> Sie müssen aber weder ‚tech-

---

113 „That sense of certainty probably springs from the fact that the typical viewer easily recognizes particular hallmarks, visual icons that, over the course of many years, have helped constitute a common signature that cultural consensus or historical use has by now assigned to the genre. Included in this broad category are such things as character types, situations, clothing, lighting, tools or weaponry, settings – all those elements that have often been described as the ‚language‘ of the genre, and much of which has been long established in the popular consciousness thanks to the corresponding literary tradition and its reliance on illustration, on visualizing its ‚what if‘ scenarios.“ (Telotte 2001; 17) Sobchack versteht unter *icons* nicht bloss visuelle Einheiten mit hohem Wiedererkennungswert; um von einer echten Ikonographie zu sprechen, muss ein Genre-*icon* gemäss Sobchack auch ein stabiles Set von Bedeutungen haben wie zum Beispiel die Eisenbahn im Western. SF erfüllt diese Bedingung nicht, Raumschiffe oder Roboter können von Film zu Film höchst unterschiedlich konnotiert sein (Sobchack 1987; 64-87). In dieser sehr zugespitzten Bedeutung kann für die SF tatsächlich nicht von einer Ikonographie gesprochen werden, allerdings gilt dieser Befund dann für fast alle Genres; das Beispiel der Eisenbahn im Western ist wohl eher die Ausnahme von der Regel. Sieht man von der Bedingung einer stabilen Bedeutung ab, decken sich Sobchacks Überlegungen weitgehend mit jenen Telottes (s. Sobchack 1988; 229f.).

114 „In other words, JURASSIC PARK and THE LOST WORLD begin from a scientific fact (the actual), and then take these facts to their furthest consequences (the possible). [...] The novels and the films therefore present a possible world, which exists between science fact and science fiction.“ (Buckland 1999; 182)

nisch möglich‘ noch ‚wahrscheinlich‘ sein. Die Welt Rotkäppchens ist modallogisch betrachtet genau so ‚möglich‘ wie jene von JURASSIC PARK (Eco 1989; 63). Hinzu kommt, dass wir auch heute, fast zehn Jahre nach JURASSIC PARK, noch immer keine Dinosaurier in zoologischen Gärten bestaunen können. Die gentechnischen Wunder in Spielbergs Filmen sind nach wie vor nicht möglich. Bucklands Argumentation ist also gleich zweifach falsch.

Bucklands Ansatz überschneidet sich aber in einem wesentlichen Punkt mit dem meinigen: Auch er betont, dass die Glaubwürdigkeit und der damit verbundene Erfolg der beiden Filme wesentlich damit zusammenhängt, dass sich ihre Nova am aktuellen Stand der naturwissenschaftlichen Forschung orientieren.<sup>116</sup> Die moderne Computertechnik ermöglicht es mittlerweile, diese Nova in glaubwürdiger Weise auf Zelluloid zu bannen.<sup>117</sup> Mit möglichen Welten hat dies aber nicht mehr zu tun als jede andere Art von Fiktion.

#### 5.4 Definition der Science Fiction

Die SF definiert sich durch das *Novum*, ein Element des Wunderbaren. Sie unterscheidet sich dadurch von anderen wunderbaren Genres wie Fantasy oder Märchen, dass sie ihre Wunder *pseudo-wissenschaftlich* legitimiert, dass ihre Nova den *Anschein* wissenschaftlich-technischer Machbarkeit aufweisen. *Science Fiction* ist folglich *jener Teil des Wunderbaren, der sich in seiner Bild- und Wortsprache an aktuellen Vorstellungen von Wissenschaft und Technik orientiert, um die beste-*

---

115 Mögliche Welten „are abstract models, and may be thought of either as actual abstract entities or as conceptual constructions.“ (Pavel 1986; 49) „The possible worlds of Model Theory must be *empty*. They are simply advocated for the sake of a formal calculus considering intensions as functions from possible worlds to extensions.“ (Eco 1989; 54)

116 „The reason for the intense media speculation is that dinosaurs (unlike many aliens and monsters found in other films) did actually exist, and the research unto fossilized DNA is actually being carried out, only not on the level articulated in Crichton’s novels and Spielberg’s films.“ (Buckland 1999; 182)

117 In Bucklands Augen ermöglicht die digitale Tricktechnik eine neue Stufe der filmischen Illusion, da erstmals in der Geschichte des Kinos keine real existierenden Objekte mehr abgebildet werden müssen. „Whereas the photographic image is an analogue of the pre-existing real objects whose appearance it reproduces automatically, the digital image is produced by numerical digital codes“ (Buckland 1999; 184). Allerdings bin ich skeptisch, ob dieser ontologische Unterschied für den Zuschauer wirklich von so grosser Bedeutung ist. Trickaufnahmen gibt es seit der Entstehung des Kinos, und heute, neun Jahre nach Erscheinen von JURASSIC PARK, sind die Zuschauer digitale Effekte so gewohnt, dass Spielbergs Dinosaurier viel von ihrer einstigen Überzeugungskraft verloren haben. Auch filmtechnische Nova haben eine kurze Halbwertszeit.

*henden technologischen Verhältnisse in einen weiter fortgeschrittenen Zustand zu projizieren. Das ‚technizistisch Wunderbare‘ der Science Fiction ist ein ästhetischer Effekt mit dem Ziel, eine Aura der Wissenschaftlichkeit und technischen Plausibilität zu erzeugen.*

Die in dieser Arbeit vorgenommene Unterscheidung der wunderbaren Genres ist bewusst allgemein gehalten; in vielen Punkten müssten noch genauere Differenzierungen vorgenommen werden. Mein grundlegender Gedankengang sollte aber nachvollziehbar sein: Die Kriterien, anhand derer wir als Zuschauer wunderbare Erscheinungen – meist vollkommen intuitiv – kategorisieren, sind primär kulturell und somit filmextern bedingt. DIE NIBELUNGEN, 2001 und LORD OF THE RINGS können auf der Ebene ihrer Handlungsstruktur alle mit Recht als Mythos klassifiziert werden. Dass wir aber jeden dieser Filme, ohne zu zögern, einem anderen Genre zuordnen, lässt sich nicht aus ihnen selbst begründen. Analog liesse sich E.T. mit gutem Grund dem Märchen oder der Fantasy zuschlagen, wäre das titelgebende Wesen kein Ausserirdischer, sondern eine Fee oder Elfe. Die Unterscheidung zwischen SF und Fantasy erfolgt nach Äusserlichkeiten. Nicht die ‚inneren‘ Qualitäten wunderbarer Elemente bestimmen ihre Genrezugehörigkeit, sondern ihre Darstellung.

In meinem Ansatz folge ich Wünschs Argumentation und weite sie aus: Das kulturelle Wissen einer Epoche beinhaltet nämlich nicht nur die Vorstellungen über die Beschaffenheit der Welt, sondern auch über die verschiedenen Varianten der Abweichung vom Realitätskonzept. Die Trennung von Magie, Mythos, Wissenschaft und Religion ist massgeblich kulturell bestimmt und unterliegt dem historischen Wandel. Das kulturelle Wissen ist in erster Linie ein Modell, das es ermöglicht, das Verhältnis von Fiktion und externer ‚Wirklichkeit‘ zu beschreiben. Im Einzelfall lässt sich das kulturelle Wissen einer Epoche keineswegs mit absoluter Exaktheit festlegen, eindeutige Genrebestimmungen sind schon deshalb ein Ding der Unmöglichkeit. Mein Ansatz ermöglicht es aber immerhin zu bestimmen, welche Kategorien uns leiten, wenn wir bei STAR WARS die *Force* der Magie zurechnen, die Raumschiffe dagegen als SF-Elemente identifizieren. Wie schon bei der Bestimmung der Phantastik übernehme ich auch für die SF das Dominanzkriterium. Ich unterscheide also zwischen Filmen mit SF-Elementen –

dazu gehören zahlreiche Actionfilme, in denen allerlei futuristische Waffen zum Einsatz kommen – und echten SF-Filmen, in denen diese Elemente eine für die Geschichte prägende Dominanz erlangen. Zwischen Fantasy und SF sind eine Vielzahl von Mischformen möglich, wie die Beispiele *STAR WARS*, *DUNE* und *MAD MAX BEYOND THUNDERDOME* belegen.

Es gilt noch einige Anmerkungen zum Thema ‚Wissenschaftlichkeit‘ zu machen: Wissenschaftliche Fundierung ist für die SF keine *conditio sine qua non*, SF-Filme können in diesem Bereich aber doch deutliche Unterschiede aufweisen. Zwischen einem Film wie *2001*, der um höchste wissenschaftliche Genauigkeit bemüht ist,<sup>118</sup> und einem nicht nur in dieser Hinsicht hanebüchenen Streifen wie *PLAN 9 FROM OUTER SPACE* liegen in der Tat Welten. Dieser Unterschied sagt aber höchstens etwas über die Qualität eines Filmes aus und nicht über seine Genrezugehörigkeit. Auch und gerade für die SF gilt die Feststellung, dass Film ein Medium der sinnlichen Darstellung und nicht des verbalen Beschreibens ist. Der Film ist – anders als die Literatur – schlecht dazu geeignet, seine Nova gebührend zu erklären. In vielen Fällen wären solche Erklärungen auch überflüssig. Beispiele wie *MEN IN BLACK*, *BRAZIL* oder *THE FIFTH ELEMENT* streben in keinem Moment Wissenschaftlichkeit an; zur SF gehören sie aber dennoch. Da ich nicht weiter auf die Unterschiede zwischen SF-Kino und -Literatur eingehen möchte, schliesse ich dieses Kapitel mit einem Zitat aus der *Encyclopedia of Science Fiction*, das die wichtigsten Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen SF-Film und -Literatur auf den Punkt bringt:

The ability of sf cinema to evoke wonders, for which it is often criticized as being a modern equivalent of a carnival freak show, is also its strength. Wonders themselves may pall, or be dismissed as childish, but nevertheless they are at the heart of sf; sf, no matter how sophisticated, by definition must feature something new, some alteration from the world as we know it [...] Film from this viewpoint, is sf's ideal medium. But from another point of view film is *far from* the ideal medium. Sf as literature is analytic and deals with ideas; film is the opposite of analytic, and has

---

118 Siehe dazu Stork (1997) und Bizony (2000). Dass sich auch die Prognosen eines Films wie *2001*, an dessen Produktion hochrangige Wissenschaftler mitgearbeitet haben, fast alle als falsch erwiesen haben, illustriert die Unvorhersehbarkeit der technisch-wissenschaftlichen Entwicklung.

trouble with ideas. The way film deals with ideas is to give them visual shape, as images which may carry a metaphoric charge, but metaphors are tricky things, and, while the ideas of sf cinema may be potent, they are seldom precise. (*ESF*; 219)

## 6 AN DEN GRENZEN DER SCIENCE FICTION

‚Utopie‘ und ‚Horror‘ sind zwei Begriffe, die regelmässig im Zusammenhang mit SF genannt werden. In diesem Kapitel geht es nun darum, diese beiden Kategorien im Hinblick auf die gewonnene SF-Definition genauer zu untersuchen. ‚Utopie‘ und ‚Horror‘ werden dabei nicht in ähnlich erschöpfender Weise bestimmt wie zuvor Phantastik und SF. Mein Ziel ist in erster Linie, diese beiden Gruppen von der SF abzugrenzen und Überschneidungen aufzuzeigen.

### 6.1 Utopie/Dystopie

Die Begriffe ‚Utopie/utopische Literatur‘ sind eng mit der SF verbunden; im deutschsprachigen Raum wurden *utopischer Roman/Film* sogar über längere Zeit als Synonyme für SF verwendet (Schulz 1986; 82). In seiner Bedeutung ist der Begriff ‚Utopie‘ aber nicht eindeutig und wandelt sich je nach Autor, Epoche und Sprachraum. Der Ausdruck ‚Utopie‘ geht bekanntlich auf Thomas Morus’ Werk *Utopia* zurück. Seine Widersprüchlichkeit ist bereits dort angelegt, denn der Neologismus ‚Utopia‘ kann sowohl als ‚ou-topos‘, griechisch für ‚Nicht-Ort‘, oder auch als ‚eu-topos‘, ‚schöner Ort‘, verstanden werden – in der englischen Aussprache klingen beide Varianten gleich. Für den Christen Morus stellt diese doppelte Bedeutung noch keinen Widerspruch dar, da die Erlösung ohnehin erst im Jenseits erfolgen kann. Die paradiesischen Zustände auf der Insel Utopia haben für den Verfasser keine Aussicht auf Erfüllung und sind deshalb nicht als revolutionäres Programm misszuverstehen; als Gegenbild der zeitgenössischen gesellschaftlichen Verhältnisse sind sie aber dennoch nicht ohne politische Relevanz.

In der Utopieforschung haben sich über die Zeit aus diesem inhärenten Widerspruch verschiedene Utopiebegriffe herausgebildet, die sich zumindest teilweise gegenseitig ausschliessen. In einem weiten Verständnis steht Utopie für jede Be-

schreibung eines nicht-existierenden Ortes. Damit würden alle wunderbaren Welten, seien sie Fantasy, Märchen oder SF, unter dem Oberbegriff Utopie figurieren. Versteht man Utopie in diesem Sinne als Märchenwelt, als Beschreibung eines unmöglichen, nicht-realisierten Traumgebildes, hat der Begriff meist eine negative Konnotation. „Utopisch“ wird zum abfälligen Schimpfwort für traumtänzerische Ideen. Zur Bezeichnung einer literarischen Gattung taugt der Begriff in dieser weiten Bedeutung nicht.

Wird Utopie dagegen explizit als ‚schöner Ort‘, als Beschreibung besserer Verhältnisse verstanden, kann zwischen einem generellen Prinzip und einer spezifischen literarischen Gattung unterschieden werden: Zwischen *Utopie* und *utopischem Denken* (Krauss 1972). Ernst Bloch definiert Utopie als Überschreiten der dem Menschen gesetzten Grenzen, als universelles menschliches Prinzip (Bloch 1977). Suvin dagegen sieht in der Utopie eine klar umrissene literarische Gattung.<sup>119</sup> Er betont, dass die Utopie eine „*verbale Konstruktion*“ (Suvin 1979; 76), also ein literarisches Werk, und kein allgemeines Prinzip ist.

Folgt man Suvin und versteht Utopie im engeren Sinn als literarische Gattung, lassen sich in der Literaturgeschichte verschiedene Ahnen ausmachen. Platons *Politeia* gehört ebenso dazu wie die Sage vom Schlaraffenland oder das biblische Paradies. Platons Werk ist eine philosophisch-politische Abhandlung, die einen Idealstaat beschreibt, aber über keinen fiktional-narrativen Rahmen verfügt. Das Schlaraffenland und das Paradies dagegen sind in Erzählungen tradiert, lassen aber jegliche systematische Beschreibung eines politisch-gesellschaftlichen Systems vermissen. In den ‚klassischen‘ Utopien – neben jener von Morus sind hier auch Francis Bacons *New Atlantis* und Tommaso Campanellas *Civitas Solis* zu nennen – sind diese beiden Prinzipien vereint.

Abhängig vom Utopieverständnis ist die Verbindung zur SF mehr oder weniger eng; wird Utopie im weiten Sinne als irgendwie ‚anders‘ geartete Gesellschaft oder als Überschreitung menschlicher Grenzen verstanden, ist SF eine von vielen Unterformen der Utopie. Suvin dagegen sieht in der Utopie eine spezifische Vari-

---

119 „Die Utopie ist die *verbale Konstruktion einer konkreten quasi-menschlichen Gemeinschaft, in der die sozialpolitischen Einrichtungen, Normen und persönlichen Beziehungen nach einem vollkommeneren Prinzip geordnet sind als in der Gemeinschaft des Autors; diese Konstruktion basiert auf der Verfremdung, die sich aus einer alternativen historischen Hypothese ergibt.*“ (Suvin 1979; 76)



ante der *kognitiven Verfremdung*, die Utopie ist „*die sozialpolitische Untergattung der Science Fiction.*“ (ebd.; 88) Neuere Utopien weisen tatsächlich meist ein Novum auf, dieses ist aber keine notwendige Voraussetzung der Gattung; bei Morus und Morris etwa spielen technisch-wissenschaftliche Neuerungen keine nennenswerte Rolle. Eine Utopie muss weder technisch fortschrittlicher sein, noch in der Zukunft angesiedelt.<sup>120</sup> Die Verbindung von wissenschaftlichem und sozialem Fortschritt – und somit die direkte Verbindung von Utopie und SF – ist eine Idee der Neuzeit.<sup>121</sup>

In der Literatur des 20. Jahrhunderts ist die Utopie eine zunehmend seltener anzutreffende Spezies. Dies aus primär drei Gründen: Eine perfekte Welt, in der alles seinen harmonischen Gang geht, ist eine denkbar schlechte Ausgangslage für eine Erzählung. Das Fehlen eines echten Plots ist eine fast zwangsläufige Eigenschaft der Utopie. Bereits die ‚klassischen‘ Utopien können – zumindest aus heutiger Sicht – als erzählende Literatur kaum überzeugen. Sie bieten zwar alle einen mehr oder weniger ausgeführten narrativen Rahmen, der sich formal oft an Reiseberichte anlehnt; dieser Rahmen ist in der Regel aber nur der leicht durchschaubare Vorwand für eine detaillierte Schilderung des jeweiligen Idealstaates. Eine echte dramatische Struktur fehlt den klassischen Utopien, dasselbe gilt für moderne Varianten wie Morris’ *News from Nowhere* oder Bellamys *Looking Backward: 2000-1887*.

Die ‚klassischen‘ Utopien sind statisch, sie beschreiben den perfekten Staatsaufbau, an dem allenfalls noch im Detail gefeilt werden kann, der insgesamt aber keiner grundlegenden Veränderung mehr bedarf. Mit der modernen Vorstellung einer dynamischen, sich in ständigem Wandel befindenden Gesellschaft lässt sich das nur schlecht vereinen. „Statische Utopien sind nicht mehr sinnvoll, weil der Begriff des menschlichen Potentials sich verändert hat.“ (Barnouw 1985; 11)

---

120 Morris’ *News from Nowhere* ist zwar in der Zukunft angesiedelt, entwirft aber letztlich ein ‚sozialistisches Mittelalter‘, also eine Vergangenheit in der Zukunft. Morris’ Idealisierung des Mittelalters kann in mancherlei Beziehung als Vorläufer von Tolkiens *Middle-Earth* und anderer Fantasy verstanden werden (s. *ESF*; 833f.), steht der SF also in vielem entgegen.

121 „The scientific imagination first became influential in utopian thinking in the 17th century: an awareness of the advancement of scientific knowledge and of the role that science might play in transforming society is very evident in Francis Bacon’s *New Atlantis* [...] and Tommaso Campanella’s *City of the Sun.*“ (*ESF*; 1260)

Gleichzeitig haben die Katastrophen des vergangenen Jahrhunderts wohl für ein grosses Misstrauen gegenüber jeder Art von ‚perfekter Gesellschaftsordnung‘ gesorgt. In der Literatur sind Utopien selten geworden, im Film fehlen sie vollkommen. Der einzige mir bekannte Film, der einer Utopie im engen Sinn wenigstens nahe kommt, ist die H.G Wells-Verfilmung *THINGS TO COME*. Aber obwohl dieser Film relativ viel Zeit darauf verwendet, das Entstehen einer perfekten Gesellschaft der Zukunft zu zeigen, steht auch bei *THINGS TO COME* die Handlung und nicht der Gesellschaftsentwurf im Vordergrund. Eine systematische Beschreibung der sozialen und politischen Verhältnisse fehlt vollständig und hätte wohl auch keinen sonderlich spannenden Film ergeben.

Die Utopie entwirft nicht nur eine bessere Staatsform, sie ist immer auch eine implizite Kritik an den herrschenden Verhältnissen (Gustafsson 1970; 87). Während die Utopie aber eine Möglichkeit aufzeigt, wie die existierenden Fehler behoben und eine gerechtere Gesellschaft verwirklicht werden könnte, beschränkt sich die *Dystopie* oder *Anti-Utopie* darauf, ein – meist satirisches – Schreckensbild einer alternativen/zukünftigen Gesellschaft zu malen. Negativ empfundene gesellschaftliche Tendenzen werden extrapoliert und zum warnenden Menetekel überhöht. Im Gegensatz zur Utopie, die in der Literatur eine aussterbende Spezies darstellt, ist die Dystopie eine eigentliche Spezialität des 20. Jahrhunderts. Die Schrecken des Jahrhunderts haben ihren Niederschlag in zahlreichen Romanen und Filmen gefunden, in denen das grausame Herrschaftssystem einer zukünftigen Diktatur dargestellt wird. Als SF-Motiv hat sich die Dystopie verselbständigt: Das Aufbegehren eines einzelnen oder einer kleinen Gruppe gegen ein finsternes Terror-Regime gehört zum Standardrepertoire der SF.<sup>122</sup> Auch hier gibt es Abstufungen zwischen Filmen, in denen die Reflexion über die Entwicklung der menschlichen Gesellschaft im Vordergrund steht (*A CLOCKWORK ORANGE*; *THX 1138*), und solchen, in denen die Dystopie dem Freiheitskampf nur als besonders bedrohliche Kulisse dient (*TOTAL RECALL*; *BRAZIL*). Dystopie und SF müssen sich nicht zwangsläufig überschneiden, tun es in der Regel aber. *BORN IN FLAMES* ist der seltene Fall einer Dystopie, die auf jegliches Novum verzichtet. Der Film zeigt

---

122 „Revolution against a dystopian regime was to become a staple plot of genre sf, partly because such a formula offered far more melodramatic potential than utopian planning.“ (*ESF*; 361)

das Leben in den postrevolutionären Vereinigten Staaten; zehn Jahre nach der sozialistischen Revolution sind die Frauen nach wie vor unterdrückt und haben nicht die gleichen Rechte wie die Männer. Da bei *BORN IN FLAMES* die sozialen und politischen Beziehungen und Verhältnisse im Vordergrund stehen, kann der Film ganz auf neuartige technische Spielereien verzichten. *BORN IN FLAMES* ist diesbezüglich aber eine Ausnahme: Die meisten Dystopien überschneiden sich mit SF und weisen mindestens ein für die gezeigte Welt prägendes Novum auf. Da die Dystopie bestehende gesellschaftliche Tendenzen extrapoliert und auf ihre bedrohliche Spitze treibt, liegt es nahe, sie in eine – technisch weiterentwickelte und rechtzeitig abwendbare – Zukunft zu verlegen.

## 6.2 Horror

Von allen in dieser Arbeit behandelten Begriffen lässt sich ‚Horror‘ wohl am schwierigsten fassen. Mehr als alle bisher besprochenen Genres hat der Horror bis heute mit dem Vorwurf des trivialen, effekthascherischen Schundes zu kämpfen. Horror ist zwar spätestens mit den in Millionenaufgabe erscheinenden Romanen von Stephen King (und deren Verfilmungen) zur festen Größe im kommerziellen Buchhandel geworden, in der Literaturwissenschaft fristet er aber nach wie vor ein Schattendasein; in vielen literaturwissenschaftlichen Nachschlagewerken ist der Begriff gar nicht erst aufgeführt. Trotz der mangelnden wissenschaftlichen Aufmerksamkeit handelt es sich aber um eine häufig verwendete und offenbar auch intuitiv verständliche Kategorie; in der spärlichen Sekundärliteratur wird sie meist noch unreflektierter verwendet als SF: Selbst eine so sorgfältige und umsichtige Arbeit wie Brittnachers Studie zur phantastischen Literatur – die immerhin den Titel *Ästhetik des Horrors* trägt – diskutiert den Begriff nicht weiter. Dabei ist Horror als Genrebezeichnung weitaus problematischer als etwa SF, denn anders als in der SF-Diskussion gehen beim Horrorfilm die Ansichten über das Korpus weit auseinander. Ein von allen Zuschauern geteilter Konsens entpuppt sich mehr als bei jedem anderen Genre als Illusion. Eine grundlegende Meinungsverschiedenheit besteht unter anderem in der Frage, ob Horror mit *supernatural horror* identisch ist, ob also nur Filme mit übernatürlichen Ereignissen zum Genre gehö-

ren. In diesem enger gefassten Horror-Genre wären Filme in der Tradition von *PSYCHO* zum Beispiel nicht enthalten. Hitchcocks Film kommt zwar ohne über-sinnliche Elemente aus, lehnt sich ästhetisch aber zweifellos an vorangegangene Horror-Filme an und ist seinerseits Stammvater verschiedener Subgenres. Wird *PSYCHO* die Zugehörigkeit zum Horror-Genre verwehrt, müssen sich auch *Teen-age Slasher*-Filme, in denen ein Unbekannter eine Gruppe Halbwüchsiger dezi-miert – vorzugsweise mit grossen Messern oder Fleischerhaken –, nach einem neuen Zuhause umsehen; dasselbe gilt für die meisten *Serial Killer*-Filme. Scharfe Genre-grenzen gibt es ohnehin nicht, und beim Horror-Film scheint sich Altmans Feststellung, dass Genrebezeichnungen nie stabil sind, sondern im praktischen Gebrauch fortlaufend neu definiert werden, besonders deutlich zu bestätigen.

Ich werde in diesem Kapitel von einem relativ engen Horrorbegriff ausgehen, da im Zusammenhang mit SF vor allem Filme mit übernatürlichen Ingredienzen von Interesse sind. Dass *SCREAM* oder *THE SILENCE OF THE LAMBS* nichts mit SF zu tun haben, versteht sich wohl von selbst. Dass Horror und SF aber ‚irgendwie zusammengehören‘, scheint unbestritten; SF- und Horror-Theoretiker beackern zu grossen Teilen das gleiche Feld. Geschichtlich haben beide Genres ihren Ursprung in der *Gothic Novel* und dem *Schauerroman* des 18. und 19. Jahrhunderts. Bücher wie Mary Shelleys *Frankenstein: Or, the Modern Prometheus* und E.T.A. Hoffmanns *Der Sandmann* werden beiderseits als Urtexte verstanden,<sup>123</sup> Autoren wie Poe, Stevenson und Lovecraft gleichermassen als Ahnen reklamiert. Im Film ist die Verbindung zwischen den beiden Genres ebenfalls eng; *DRACULA* und *FRANKENSTEIN* – beide 1931 erschienen – haben die Ästhetik beider Genres für Jahrzehnte geprägt.<sup>124</sup> Der Kanon der beiden Genres überschneidet sich in vielen Beispielen (u. a. *THE THING FROM ANOTHER WORLD*; *THEM!*; *INVASION OF THE BODY SNATCHERS*; *THE FLY*; *PREDATOR*).

SF und Horror sind also miteinander verwandt, doch die Art der Verwandtschaft bedarf noch der genaueren Untersuchung. Ist das eine Genre eine Teilmen-

---

123 Gemäss Aldiss (2001) ist *Frankenstein* der erste echte SF-Roman überhaupt (ebd.; 3-37). Diese Ansicht ist in der SF-Forschung mittlerweile weit verbreitet.

124 Scholes und Rabkin bezeichnen das gleichzeitige Erscheinen von *FRANKENSTEIN* und *DRACULA* als „historical accident“, der dazu führte, dass SF und Horror-Film umgangssprachlich praktisch synonym verwendet wurden. (Scholes/Rabkin 1977; 100).

ge des anderen, oder handelt es sich um zwei unabhängige Genres, die sich an den Rändern berühren? Dass ein Film wie DRACULA nicht zur SF gehört, ist unbestritten, denn an einem Vampir ist nichts, was irgendwie technizistisch oder wissenschaftlich anmuten könnte. Viele Definitionen legen nahe, Horror als das irrationale, vor- oder gegen-aufklärerische Gegenstück der SF anzusehen. Bereits bei FRANKENSTEIN, einem der ‚Urfilme‘ des Genres, versagt diese Unterscheidung aber. Die Ästhetik des Filmes mag sich zwar an der des gotischen Horrors orientieren, und der Vorwurf der Wissenschaftsfeindlichkeit ist auch nicht von der Hand zu weisen, ein vor- oder nicht-wissenschaftliches Weltbild lässt sich daraus aber nicht ableiten. In Mary Shelleys Roman sind die Bezüge zum zeitgenössischen naturwissenschaftlichen Diskurs zwar ausgeprägter, aber auch der Henry Frankenstein (Colin Clive) des Films ist ein Wissenschaftler,<sup>125</sup> der seine Kreatur mittels menschlicher Technik, ohne überirdische Hilfe erschafft. Auch Godzilla, die Riesenameisen in THEM!, die Dinosaurier aus JURASSIC PARK und ihre zahllosen blutrünstigen Verwandten haben alle einen klar identifizierbaren technischen Ursprung. Sie sind das Ergebnis atomar bedingter Mutationen oder gentechnischer Veränderungen, an ihrer Entstehung sind keine jenseitigen Mächte beteiligt.<sup>126</sup>

Eine scharfe Trennung zwischen SF und Horror wird spätestens dann unmöglich, wenn Ausserirdische ins Spiel kommen. Der Vorwurf, dass die meisten Invasionsfilme nur Spuk- und Vampirgeschichten mit einem dürftigen SF-Anstrich neu inszenieren, ist alt. Doch folgt man diesem Argument, gelangt man fast zwangsläufig wieder zur wenig ergiebigen Frage nach der Wissenschaftlichkeit von SF. Die ‚Killer-Rübe‘ aus THE THING FROM ANOTHER PLANET lässt in der Tat wissenschaftliche Plausibilität vermissen und könnte auch ein Zombie, Vampir oder irgend eine andere diabolische Kreatur sein. Da sie ausserirdischer Herkunft

---

125 In Shelleys Roman trägt die Hauptfigur den Vornamen Viktor. Warum dies im Film geändert wurde, ist mir nicht bekannt.

126 Schwieriger wird die Angelegenheit beim Riesenaffen aus KING-KONG: Handelt es sich hier um eine nicht entdeckte Spezies, eine Laune der Natur, die als solche rationalisierbar wäre, oder sind tatsächlich höhere Mächte am Werk? Der Film beantwortet diese Frage nicht, und KING-KONG ist in den Filmleixika denn auch ein Wanderer zwischen den Genres. Die Insel, auf der Kong entdeckt wird, ist von allen möglichen urzeitlichen Tieren bewohnt. Auch wenn der Film auf diese Frage nicht weiter eingeht, liegt die Vermutung nahe, dass auf Kongs Insel die Evolution einen Sonderweg eingeschlagen hat. KING-KONG müsste also im weitesten Sinne zur SF gerechnet werden.

ist, wird sie aber rationalisiert und in unser naturwissenschaftliches Weltbild integriert. Auch wenn immer wieder Versuche unternommen wurden, SF und Horror fein säuberlich voneinander zu trennen,<sup>127</sup> ist es wohl am sinnvollsten, Horror nicht als separates Genre zu betrachten, das neben der SF steht, sondern als Kategorie, die zu den bisher definierten quer liegt. Horror kann sich mit SF überschneiden, tut es in vielen Fällen auch, muss es aber nicht zwangsläufig.

Damit ist aber noch immer nichts darüber gesagt, was den Horror-Film vor anderen Filmen auszeichnet. Sucht man in der Horror-Diskussion nach einem gemeinsamen Nenner, gelangt man zu einer Definition, die Horror als jenes Genre versteht, ‚das dem Zuschauer Angst macht‘; ‚Horror‘ ist die Emotion, die das Publikum beim Sehen des Filmes empfinden soll.<sup>128</sup> Ein derartiger Ansatz ist ebenso einfach wie problematisch, denn Angst – die Unterscheidung zwischen ‚Furcht‘ und ‚Angst‘ nehme ich hier bewusst nicht vor – ist keine Eigenschaft eines Textes, sondern eine subjektive Empfindung. Angst scheint im Horror zwar auf jeden Fall eine wichtige Rolle zu spielen, doch sind die Emotionen einzelner Zuschauer für Genrebestimmungen ebenso ungeeignet wie die erklärte Absicht eines Autors oder Regisseurs, seinem Publikum einen Schrecken einzujagen. Als ‚Genre der Angst‘ ist Horror eine rein rezeptionsästhetische Kategorie und sagt weniger etwas über einen Film als über die Gemütsverfassung des jeweiligen Zuschauers aus. Ein derartiger Definitionsansatz liegt quer zu Todorovs Konzept – und somit auch zu meinem. Todorov bemerkt im Hinblick auf ältere Phantastikdefinitionen, die das Angst-Kriterium bemühen, ein wenig spöttisch, dass gemäss einer solchen Definition „die Gattung eines Werkes von der Nervenstärke seines Lesers ab-

127 Sobchack verwendet viel Zeit darauf, Horror und SF voneinander zu trennen. Gemäss ihrem Ansatz unterscheiden sich die beiden Genres vor allem in ihrer Darstellung des Monsters. Im Horror-Film steht ein moralischer Konflikt im Vordergrund, entsprechend ist das Monster eine psychologisch ausgestaltete Figur, die Mitleid erregt. Im SF-Film ist es dagegen eine anonyme, unpersönliche Bedrohung (Sobchack 1987; 26-55). Zu dieser so scharfen Unterscheidung gelangt Sobchack aber nur, indem sie einen Film wie *NIGHT OF THE LIVING DEAD*, der vielen als *der* Horror-Klassiker schlechthin gilt, einfach ausschliesst.

128 Eine besonders schöne dieser rezeptionsorientierten Definitionen stammt von Lovecraft, selbst ein Meister der Gattung: „Therefore we must judge a weird tale not by the author’s intent, or by the mere mechanics of the plot; but the emotional level which it attains at its least mundane point. If the proper sensations are excited, such a ‚high spot‘ must be admitted on its own merits as weird literature, no matter how prosaically it is later dragged down. The one test of the really weird is simply this – whether or not there be excited in the reader a profound sense of dread, and of contact with unknown spheres and powers; a subtle attitude of awed listening, as if for the beating of black wings or the scratching of outside shapes and entities on the known universe’s utmost rim.“ (Lovecraft 1973; 16)

hängt.“ (Todorov 1992; 35) Horror kann auch nicht gleichbedeutend sein mit blosser *Suspense* oder Schockeffekten, die den Zuschauer erschrecken, sonst gäbe es kaum noch ein horrorfreies Genre. Noël Carroll unterscheidet in seiner Definition zwischen „horror“, „terror“, „dread“ und dem simplen „shock“. <sup>129</sup> Horror ist in dieser Konzeption auf das phantastisch Wunderbare beschränkt, seine Monster sind nicht-realitätstauglich. <sup>130</sup> Horror definiert sich durch ein bedrohliches Ereignis; im Gegensatz zu tatsächlich erlebtem Horror weiss der Zuschauer beim „art-horror“ aber, dass die horrifizierenden Geschehnisse fiktional sind und keinen Wahrheitsanspruch haben. In seiner Definition verlagert Carroll die Angst zurück in den Text: Die Furcht, die der Rezipient im Idealfall empfindet, ist keine zufällige, rein individuelle Reaktion, sondern wird auf der Leinwand von den Protagonisten vorgelebt. <sup>131</sup> Die Emotionen des Publikums sind dabei nicht notwendigerweise identisch mit denen der Figuren, erfolgen aber parallel zu ihnen. <sup>132</sup> Der erlebte Horror des Rezipienten ist im Text/Film angelegt. Im Grundgedanken, die Reaktion des Zuschauers als im Text eingeschriebene Strategie zu behandeln, trifft sich Carroll mit Todorov. Doch bereits Todorovs Konzept ist erkenntnistheoretisch nicht ganz unproblematisch (s. Kapitel 3.2), und Carrolls Ansatz steht diesbezüglich auf noch wackligere Füßen. Todorovs Unschlüssigkeit ist eine narrative Strategie und keine Emotion und kann deshalb eher im Text lokalisiert werden als Horror. Es trifft wohl zu, dass die meisten Vertreter des Genres über ihre Figuren die emotionale Reaktion des Zuschauers vorgeben, es ist aber auch ohne weiteres denkbar, dass eine Komödie diese Kriterien erfüllen kann. Ein Monster kann innerhalb des Films Angst und Schrecken verbreiten, im

---

129 Unter „terror“ versteht Carroll ‚Angst-Geschichten‘, die kein übernatürliches Element aufweisen. „Art-dread“ dagegen fehlt das für „art-horror“ konstitutive Element des Ekels (s. Carroll 1990; 42).

130 Carroll erwähnt Todorov, weist aber darauf hin, dass Horror und das phantastisch Wunderbare nicht deckungsgleich sind. Die Ausserirdischen in *CLOSE ENCOUNTERS* sind zwar phantastisch-wunderbar, aber nicht angsteinflössend. Zum Verhältnis von Todorovs Phantastikkonzept zu seiner Horrordefinition s. Carroll (1990); 144-157.

131 „In horror fictions, the emotions of the audience are supposed to mirror those of the positive human characters, in certain but not all respects.“ (Carroll 1990; 18)

132 „This is not to say that the audience response to monsters is the same as the response of the characters. Audience members do not believe that they are being attacked by monsters or that the monster in the fiction exists, though the fictional characters do. [...] So the audience’s responses and the characters’ are not strictly equivalent. This is why I have said that the audience’s emotional response runs parallel to the emotions of the fictional characters *and not that* the audience’s emotional response to the monster are identical.“ (Carroll 1990; 216)

Kinosaal aber nur Gelächter auslösen (beispielsweise *GHOST BUSTERS*; *BRAIN-DEAD*; *ARMY OF DARKNESS*). Carroll ist sich dessen bewusst und weist darauf hin, dass er nicht empirisch die Reaktionen konkreter Zuschauer untersucht, sondern in erster Linie daran interessiert ist, welche Reaktionen ein Werk selbst dem Publikum idealerweise vorgibt.<sup>133</sup>

Ein zentraler Begriff in Carrolls Horrorkonzept ist das Monster, wobei ‚Monster‘ für jede Art von nicht-realitätstkompatibler, angsteinflössender Entität steht; seien es Vampire, Aliens, Werwölfe oder Mutanten. Das Monster muss sowohl bedrohlich („threatening“) als auch unrein („impure“) sein.<sup>134</sup> Carroll legt vor allem auf das letzte Kriterium grossen Wert. Ein Bär, der einen Jäger im Wald angreift, ist noch kein Monster. Zum Monster wird er erst, wenn er in irgendeiner Form abnorm, ekelerregend oder deformiert erscheint und entsprechend Abscheu bei Zuschauern und Protagonisten erzeugt. Neben den diversen Varianten von Schleim, Geifer, Eiter, Blut und Gestank, die viele Monster charakterisieren, können das auch grundlegende kategoriale Verunreinigungen sein. An einem Vampir ist per se nichts unrein oder abstossend, Dracula wird sogar oft als äusserlich attraktive Figur dargestellt. Da sich in seiner Person aber die Kategorien tot/lebendig vermischen, weist er eine geradezu ontologische Verunreinigung auf. Monster sind nicht nur in ihrem Verhalten bedrohlich, ihre blosse Existenz ist ein Affront gegen unser naturwissenschaftliches Weltbild, sie sind eben phantastischwunderbar und somit auch „cognitively threatening“ (Carroll 1990; 34). Der Hai in *JAWS* kann gemäss Carroll ebenfalls zu den Monstern gerechnet werden, da er eine Intelligenz und Aggressivität an den Tag legt, die diejenigen normaler Haie bei weitem übersteigt; er ist ein nur scheinbar rationalisiertes Monster (ebd.; 37).<sup>135</sup>

---

133 „I am not preoccupied with the actual relations of works of art-horror to audiences, but with a normative relation, the response the audience is supposed to have to the work of art-horror. I believe that we are able to get at this by presuming that the work of art-horror has built into it, so to speak, a set of instructions about the appropriate way the audience is to respond to it.“ (Carroll 1990; 31)

134 „[I]t is crucial that the two evaluative components come into play: that the monster is regarded as threatening *and* impure. If the monster were only evaluated as potentially threatening, the emotion would be fear; if only potentially impure, the emotion would be disgust. Art-horror requires evaluation both in terms of threat and disgust.“ (Carroll 1990; 28)



Die Art und Weise, wie Carroll die Emotionen des Rezipienten in den Text verlagert, ist nicht unproblematisch. Er hat wohl darin Recht, dass Filme signalisieren, wie wir als Zuschauer auf ein Monster zu reagieren haben: Superman, E.T. oder Spiderman sind im Grunde alle Monster, Teil der Horror-Welt sind sie aber nicht. Niemand schreit beim Anblick von E.T. auf, der Film hat hier vorgesorgt. Ob diese Vorbereitung des Zuschauers aber wirklich nur über die Reaktionen der Figuren im Film geschieht, scheint mir zumindest fraglich. Hier sind wahrscheinlich doch mehr Faktoren wie etwa Genremarkierungen, Plotstruktur, aber auch ästhetische Parameter wie Musik und Beleuchtung mit im Spiel.<sup>136</sup> Akzeptiert man aber vorerst die grundsätzliche Feststellung, dass der Horror-Film dem Zuschauer seine emotionale Reaktion in irgendeiner Weise vorgibt – und für eine sinnvolle Genretheorie ist das wohl unerlässlich –, kann man Carrolls Ansatz gut mit dem meinigen verbinden. Auch er geht von einem prototypischen Konzept aus und betrachtet Horror als ein Genre mit fließenden Grenzen.

Carroll orientiert sich an einem engen Horrorbegriff und siedelt das Genre im phantastisch Wunderbaren an. Dadurch schliesst er die meisten *Serial Killer*-Filme aus. Während *PSYCHO* und *HALLOWEEN* zumindest noch am Rande als Horror figurieren können – Michael Myers (Tony Moran) in *HALLOWEEN* scheint beinahe unsterblich, und Norman Bates (Anthony Perkins) kann als besessenes Monster betrachtet werden (Carroll 1990; 39) –, werden *REPULSION* und *THE SILENCE OF THE LAMBS* von seinem Ansatz definitiv nicht mehr erfasst. Viele der ‚ausgliederten‘ Filme fallen wohl in die Kategorie „Terror“, doch das Vorgehen, unpassende Beispiele in einer kaum definierten neuen Klasse zu fassen, hat immer

135 Carroll erwähnt *THE BIRDS* zwar nicht explizit, führt aber selbst Beispiele an, in denen Bienen und Ameisen koordiniert Menschen angreifen. Diese nicht-realitätstkompatible Übersteigerung ihres natürlichen Verhaltens qualifiziert die Tiere ebenfalls als Monster (Carroll 1990; 50). Wie früher ausgeführt (s. Kapitel 3.4), ist *THE BIRDS* ein Vertreter der reinen Phantastik, diese ist gemäss Carroll zwar mit Horror verwandt, überschneidet sich aber nicht mit ihm. „For on my account, horror is signaled by the presence of monsters which *cannot* be accommodated naturalistically by science. That is, sooner or later, in what I am calling horror stories, the readers/viewers and/or the characters admit that some supernatural (or sci-fi) entity [...] exists, and that it is causing all our troubles.“ (ebd.; 145) Carroll würde wohl argumentieren, dass das Verhalten der Vögel sie bereits als phantastisch-wunderbare Wesen, als Monster, charakterisiert, dass in *THE BIRDS* also – obwohl keine eindeutige Erklärung erfolgt – keine reine Phantastik vorliegt. Ähnliche Überlegungen haben die Herausgeber der *ESF* wohl dazu veranlasst, *THE BIRDS* als SF-Film zu kategorisieren (*ESF*; 125).

136 In diesen Zusammenhang gehören auch meine Überlegungen zur *Pseudophantastik* (Kapitel 3.5). Als Zuschauer wissen wir meist vor den Protagonisten des Films, ob wir es mit einem übernatürlichen Wesen zu tun haben und ob dieses gefährlich oder – wie im Fall von E.T. – harmlos ist.

etwas Unbefriedigendes. Für die vorliegende Arbeit ist Carrolls Ansatz aber sehr ergiebig, denn die kritischen Fälle, die von seiner Theorie nicht mehr erfasst werden, haben ohnehin nichts mit SF zu tun. Für den umfangreichen Bereich, in dem sich Horror und SF überschneiden, bietet sein Konzept ein erstaunlich präzises Vokabular, das diese diffuse Gruppe begrifflich fassbar macht.

## 7 GENRE UND SUBGENRE

### 7.1 Science Fiction, ein Genre?

Nachdem ich die SF hinreichend als *technizistisch Wunderbares* definiert und gegenüber anderen Genres abgegrenzt habe, kehre ich noch einmal zu der bereits in Kapitel 2 gestellten Frage zurück: *Was ist eigentlich ein Genre*, oder vielmehr: *Ist Science Fiction ein Genre*? Wie in Kapitel 2 gezeigt wurde, ist Todorovs *systematische Gattung* ein *critic's genre*, eine reine Konstruktion, die keine Entsprechung in der Film- oder Literaturgeschichte haben muss. Todorov ist in erster Linie an grundlegenden Strukturen interessiert, und entsprechend bewegt sich seine Definition der Phantastik – und somit auch meine Definition der SF – auf einem hohen Abstraktionsniveau. Beide Definitionen sagen nichts über typische Handlungsstrukturen oder Motive eines Genres aus, sondern beschreiben nur in sehr allgemeiner Weise die grundlegende Beschaffenheit der jeweils dargestellten Welt. Von Altmans triadischem Genreverständnis bin ich damit nach wie vor weit entfernt. Zur Vorstellung eines Genres gehört immer die hohe Erkennbarkeit durch den Zuschauer, und diese Bedingung wird von SF zweifellos erfüllt: *Science Fiction ist, was wie Science Fiction aussieht*. Für Altman ist der Aspekt der (Wieder-)Erkennbarkeit zwar auch wichtig, sein Ansatz stellt aber vor allem zwei Dinge in den Vordergrund: Einerseits betont er die ständige Wandelbarkeit von Genres. Andererseits stellt sein semantisch/syntaktisches Gerüst ein Instrumentarium zur Verfügung, um Gemeinsamkeiten und Unterschiede in Figuren, Setting und Handlungsstruktur zu beschreiben. ‚Genre‘ ist im Englischen ein weiter Begriff, der von *Film noir* bis Poesie die verschiedensten Dinge benennen kann. Altman macht leider nie ganz klar, auf welcher Ebene sich sein Genrebegriff bewegt. Denn eine ‚kleine Einheit‘ wie *Film noir* oder *Space Opera* lässt sich mit seinem Konzept sehr gut beschreiben, bei grösseren Gruppen versagt es hingegen. Es ist mit Altmans Theorie jenseits der pragmatischen Ebene kaum möglich, die Gemeinsam-

keiten so unterschiedlicher Filme wie X-MEN, BARBARELLA und BACK TO THE FUTURE zu erfassen. Diese Beispiele habe alle unbestritten das Etikett ‚SF‘ verdient, weisen in Plot und Motiven aber kaum Ähnlichkeiten auf.

Wenn Altman von Genre spricht, meint er etwas anderes, als das, was ich in dieser Arbeit als SF beschreibe. Mein Genrebegriff ist weiter als jener Altmans; es gilt nun, diese beiden unterschiedlichen Konzeptionen zu verbinden. Es ist wohl am einfachsten, den Genrebegriff aufzubrechen und inskünftig von ‚Genre‘ und ‚Subgenre‘ zu sprechen. SF wäre dann ein Genre, eine Gruppe von Filmen, deren fiktionale Welten grundlegende Gemeinsamkeiten aufweisen und vom Publikum als zusammengehörig wahrgenommen werden, sich in Struktur und Motiven aber nicht zwingend überschneiden müssen; Altmans Dreiergespann würde dagegen ein Subgenre beschreiben, eine kompaktere Gruppe von Filmen mit syntaktischen und semantischen Gemeinsamkeiten.

Diese Unterscheidung ist nicht bloss zusätzlicher theoretischer Ballast, sondern ermöglicht es, die SF sehr viel genauer in ihrem Wesen zu erfassen, als es mit einem traditionellen Genrebegriff möglich wäre. Intuitiv erkennen wir die Verwandtschaft zweier Filme wie BLADE RUNNER und CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND, diese lässt sich mit Altmans Konzept aber nicht befriedigend beschreiben. Denn obwohl die beiden Filme ‚irgendwie zusammengehören‘, behandeln sie doch verschiedene Themen und entstammen unterschiedlichen Traditionen. Die Unterscheidung von Genre und Subgenre trägt diesem Umstand Rechnung. Indem ich Phantastik und SF als Genres betrachte und das Altmansche Konzept für Subgenres verwende, kann ich die beiden Konzepte verbinden, ohne eines der beiden gross zu beschneiden.

Ein Genre wie SF oder Phantastik definiert sich vor allem über das Verhältnis des Dargestellten zum kulturellen Wissen und ist entsprechend über einen längeren Zeitraum hinweg relativ stabil. Es ist aber keineswegs statisch, sondern verändert sich gemeinsam mit dem technisch-wissenschaftlichen Wissen: Raumflug ist heute ebenso realitätskompatibel wie ein geklontes Schaf, und es kann auch nicht grundsätzlich ausgeschlossen werden, dass selbst Zeitreisen und Levitation eines Tages nicht mehr Teil des Wunderbaren, sondern anerkannte Realitäten sind. Derart grundlegende Veränderungen unseres Weltbildes sind aber selten, und ent-

sprechend konstant sind SF oder Fantasy über die Zeit. Im Gegensatz dazu ist das Subgenre eine dynamischere Einheit, deren Aussehen nur begrenzt von filmexternen Faktoren bestimmt wird. Subgenre-Filme verweisen primär auf ihre Vorläufer und variieren bereits existierende Formen neu; ihr Entstehen und ihre Entwicklung sind hochgradig durch andere Filme und Texte bestimmt. STAR WARS orientiert sich beispielsweise an vorangegangenen Genres wie Western, Samurairaifilmen, Fantasy-Romanen und literarischen *Space Operas* und wirkte seinerseits wiederum stilbildend für ein ganzes Subgenre. Anders als das Genre SF, das in direkter Abhängigkeit von der ausserfilmischen Welt steht, ist das Subgenre *Space Opera* das Ergebnis eines innerfilmischen und -literarischen Kombinationsspiels.

## 7.2 Die Subgenres der Science Fiction

Wenn SF ein Genre ist, in dem sich verschiedenen Subgenres tummeln, steht ein grosses Stück Arbeit freilich noch aus: Innerhalb des definierten Genres müssen nun die Subgenres plaziert werden. Da Altman die historische Wandelbarkeit und Instabilität von (Sub-)Genres in den Vordergrund stellt, ist eine solche Aufgabe auf einer rein synchronen Ebene nicht zu bewältigen. Um die pragmatische Komponente gebührend zu berücksichtigen, wären umfangreiche historische Recherchen nötig. So müsste beispielsweise abgeklärt werden, wann und für welche Filme erstmals ein Begriff wie *Space Opera* verwendet wurde und ob sich die Bedeutung dieses Terminus über die Zeit verändert hat. Ein solches Unterfangen sprengt jedoch den Rahmen dieses Kapitels und auch der ganzen Arbeit. Ich möchte an dieser Stelle deshalb die pragmatische Ebene ausklammern und nur einen groben Vorschlag für eine Einteilung der Subgenres machen. Die im folgenden aufgeführten Subgenres der SF sind nicht als endgültig zu betrachten, sie zeigen nur eine mögliche und äusserst oberflächliche Kategorisierung. Es liegt mir in erster Linie daran zu demonstrieren, dass sich innerhalb des von mir definierten Genres anhand von semantischen und syntaktischen Merkmalen sinnvolle Gruppen von enger miteinander verwandten Filmen bilden lassen. Auch für die folgen-

de Liste gilt, dass Subgenres keine festen Grenzen haben, dass ein Film ohne weiteres mehreren Gruppen angehören kann.

- *Erfindung ausser Kontrolle*

Dieses sehr umfangreiche Subgenre, das sich mit mehreren der folgenden überschneidet, beinhaltet Filme, in denen eine neuartige Erfindung ausser Kontrolle gerät und mehr oder weniger grosse Katastrophen auslöst. Ihre schlimmsten Auswüchse – meist die Zerstörung oder Unterjochung grosser Teile der zivilisierten Welt – kann in letzter Sekunde glücklich abgewendet werden. In dieser Gruppe sind sowohl der idealistische Wissenschaftler, der im stillen Kämmerlein nach einem Wundermittel zur Rettung der Menschheit forscht (THE FLY; HONEY, I SHRUNK THE KIDS), als auch der *mad scientist* beheimatet (THE ISLAND OF DR. MOREAU; HOLLOW MAN). Häufig anzutreffen sind auch grössenwahnsinnige Militärs und geldgierige Kapitalisten, die die Wissenschaft für ihre niederen Zwecke missbrauchen (DR. STRANGELOVE; JURASSIC PARK). Eine weitere Untergruppe sind alle Arten von Mutationen in der Folge radioaktiver Verseuchung (THEM!; GODZILLA; THE INCREDIBLE SHRINKING MAN). Ein Grossteil der ‚Katastrophen‘- und ‚Monster-SF‘ der fünfziger und sechziger Jahre, die Sontag in ihrem Aufsatz (Sontag 1987) beschreibt, fällt in diese Kategorie, die sich häufig mit dem Horror-Film überschneidet. Der Grundtenor dieses Subgenres ist, dass es gewisse Bereiche des Wissens gibt, an die der Mensch nicht rühren sollte. Es sind vor allem diese Filme, die dem Genre insgesamt den Ruf der Wissenschaftsfeindlichkeit eingebracht haben.

- *Roboter/Androiden/Künstliche Intelligenz*

Zu diesem Subgenre gehören Filme, die in irgendeiner Form das Konzept des künstlichen Menschen oder der künstlichen Intelligenz behandeln. Es geht im weitesten Sinn um Filme in der Tradition von *Frankenstein*. Im Gegensatz zum vorher besprochenen Subgenre *Erfindung ausser Kontrolle* liegt hier der Fokus meist auf dem ‚seelischen‘ Innenleben der Androiden. Sie sind keine anonymen, unpersönlichen Kreaturen, und der Konflikt des Filmes

beschränkt sich nicht auf simple Zerstörung. Im Vordergrund steht die Frage, was den Menschen zum Menschen macht und wie weit wissenschaftliche Forschung gehen darf. Häufige Plots sind Rebellion der künstlichen Geschöpfe gegen ihre Schöpfer, wobei der Kampf gegen die Roboter meist die Frage der eigenen Menschlichkeit aufwirft (2001: A SPACE ODYSSEY; BLADE RUNNER; TRON; THE TERMINATOR; MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN; A.I. ARTIFICIAL INTELLIGENCE). Andere Beispiele thematisieren die unheilvolle Verbindung von Mensch und Maschine: In einem Mischwesen aus Mensch und Roboter rebelliert die unterdrückte Humanität (ROBOCOP; UNIVERSAL SOLDIER; GHOST IN THE SHELL). Weitere, jeweils anders gelagerte Beispiele, in denen Androiden und Roboter eine wichtige Rolle spielen, sind METROPOLIS, THE STEPFORD WIVES, ALIEN und SHORT CIRCUIT.

- *Phantastische Reise/Space Opera/Zeitreisen*

Das Subgenre der phantastischen Reise ist jenes mit den ältesten literarischen Wurzeln.<sup>137</sup> ‚Phantastisch‘ wird hier nicht im Todorovschen Sinn verstanden, sondern entspricht ungefähr dem Wunderbaren. Da es sich hier aber um eine etablierte Gattungsbezeichnung handelt, übernehme ich den Begriff. Innerhalb meiner Auflistung ist dieses Subgenre eines der grössten und lässt sich kaum klar begrenzen. Generell fallen alle Filme in diese Kategorie, in denen eine Reise in fremdartige, wunderbare Welten im Vordergrund steht. Neben LE VOYAGE DANS LA LUNE, dem Urfilm auf diesem Gebiet, gehören also so unterschiedliche Beispiele wie DESTINATION MOON, 2001: A SPACE ODYSSEY und FANTASTIC VOYAGE dazu. Eine relativ klar begrenzbare Untergruppen ist die *Space Opera*,<sup>138</sup> die schon stark in Richtung Fantasy tendiert. In der *Space Opera* ist die phantastische Reise mit dem Kampf von Gut gegen Böse

---

137 „The fantastic voyage is one of the oldest literary forms, and remains one of the basic frameworks for the casting of literary fantasies. Of the prose forms extant before the development of the novel in the 18th century, the fantastic voyage is the most important in the ancestry of sf [...] Among others, Johan Kepler's *Somnium* (1634), Francis Bacon's *New Atlantis* (1627), Tommaso Campanella's *City of the Sun* (1623) and Cyrano de Bergerac's *Other Worlds* (1657-62) all take this form, as do the oldest of all works which can be claimed as ancestors of sf: the Sumerian *Epic of Gilgamesh*, from the third millennium BC, and Homer's *Odyssey*, from the first.“ (ESF; 405f.). Im Englischen ist auch der Begriff *imaginary voyage* gebräuchlich (ESF; 615), Jules Verne nannte seine Geschichten *voyages extraordinaires*.

verknüpft, der stets zu einem Happyend führt. Paradebeispiele sind STAR WARS, DUNE und STAR TREK. In Westernmanier dringt eine kleine Gruppe Unerschrockener in die unerforschten Weiten des Alls vor – *to boldly go where no man has gone before* – und kämpft gegen die ‚Weltraum-Wilden‘. Zur *Space Opera* im weiteren Sinn gehören auch Filme wie FORBIDDEN PLANET; DARK STAR; STARGATE; STARSHIP TROOPERS und THE FIFTH ELEMENT. Die Zeitreise verlegt die phantastische Reise in die vierte Dimension und spielt gerne die aus dieser Anlage entstehenden Paradoxe durch. Die Ereignisse der Gegenwart oder Zukunft werden durch Manipulationen der Vergangenheit beeinflusst (THE TIME MACHINE; BACK TO THE FUTURE; TIMECOP; TWELVE MONKEYS).

- *Aliens*

Teil dieser Gruppe sind Filme, die den Kontakt des Menschen mit ausserirdischen Lebensformen thematisieren. Anders als bei der *phantastischen Reise* bilden die fremden Wesen hier nicht nur einen Teil des pittoresken Hintergrundes. Thema ist vielmehr der Zusammenstoss der uns bekannten Welt mit ganz fremden Lebensformen. Filme, die diese Fremdheit explizit ansprechen, sind unter anderem 2001: A SPACE ODYSSEY, SOLJARI, THE MAN WHO FELL TO EARTH und STALKER. Ansonsten können zwei grosse Blöcke unterschieden werden: Die Mehrheit bilden Invasionsfilme, in denen die Aliens feindlich gesinnt sind. In stereotyper Weise schlachten hier technisch überlegene Ausserirdische die Menschen ab, bis schliesslich ein verwegener Einzelkämpfer – oft mit einer adretten jungen Dame an seiner Seite – den wunden Punkt des Aggressors entdeckt und die Wende einleitet (THE WAR OF THE WORLDS; INVADERS FROM MARS; INVASION OF THE BODY SNATCHERS; THE BLOB; PREDATOR; SPECIES; MARS ATTACKS!; INDEPENDENCE DAY und SIGNS). In der Minderheit sind Filme mit gutartigen Ausserirdischen. Die freundlichen Aliens bilden häufig einen Kontrast zur Schlechtigkeit der Menschen (THE

---

138 „[S]pace Operas are generally fast-paced intergalactic adventures on a grand scale [...]. Often characterized as a western in space or ‚straight fantasy in science fiction drag‘ [...], space opera may be either a historical or a generic term.“ (Wolfe 1986; 120f.)



DAY THE EARTH STOOD STILL; CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND; E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL; THE ABYSS; CONTACT).

- *Künstliche Welten*

Zu diesem Subgenre gehören Filme, die innerhalb der SF die Frage nach dem Wesen der Realität stellen. Themen dieser Filme sind virtuelle Welten, neue Medien und Drogen; zum Beispiel WELT AM DRAHT; VIDEODROME; BRAINSTORM; TOTAL RECALL; BIS ANS ENDE DER WELT; THE LAWNMOWER MAN; STRANGE DAYS; NIRVANA; DARK CITY; EXISTENZ; THE MATRIX und VANILLA SKY.

- *Dystopien*

Echte filmische Utopien sind Mangelware (s. Kapitel 6.1); Dystopien, in denen die Zukunft in den schwärzesten Farben gemalt wird, sind dagegen weitverbreitet. Neben Verfilmungen literarischer Vorlagen (FAHRENHEIT 451; A CLOCKWORK ORANGE; BLADE RUNNER; NINETEEN EIGHTY-FOUR) gibt es auch zahlreiche eigenständige Film-Dystopien. Besonders beliebt sind in diesem Bereich düstere Grosstadtphantasien und postapokalyptische Wüsten. Beispiele wären METROPOLIS; ALPHAVILLE – UNE ÉTRANGE AVENTURE DE LEMMY CAUTION; THX 1138; SOYLENT GREEN; ROLLERBALL; LOGAN'S RUN; MAD MAX; ESCAPE FROM NEW YORK; BRAZIL; JUDGE DREDD und ESCAPE FROM L.A. Viele filmische Dystopien beschreiben den Freiheitskampf eines Einzelnen oder einer kleinen Gruppe gegen ein Terrorregime. Typischerweise geht die Rebellion gegen die Unmenschlichkeit des Systems mit dem Entdecken der Liebe, das heisst der eigenen Menschlichkeit, einher.

- *Superhelden*

Das Superhelden-Subgenre hat seine Ursprünge im Comic und lässt sich relativ gut eingrenzen (s. *ESF*, 1179f.). In der Regel handeln diese Filme von einem Aussenseiter, der auf irgendeine Weise zu besonderen Kräften gekommen ist und diese im Kampf gegen das Böse einsetzt. Sind dessen Widersacher zu Beginn noch gewöhnliche Verbrecher, steht am Ende des Films stets

der Showdown mit einem Superbösewicht, aus dem der Superheld als Sieger hervorgeht. Die wunderbaren Fähigkeiten können durch ausserirdische Einflüsse bedingt sein (SUPERMAN), aber auch durch genetische Mutationen (X-MEN, SPIDER-MAN). BATMAN bildet diesbezüglich eine Ausnahme, da hier der Superheld selbst über keine übermenschlichen Kräfte verfügt. Batman bedient sich aber ausgiebig technischer Gimmicks, und seine Gegner sind meist das Ergebnis fehlgeschlagener wissenschaftlicher Experimente. Eine Figur wie James Bond besitzt zwar im Grunde auch übermenschliche Fähigkeiten und setzt manch reizvolles technisches Spielzeug ein, er kann aber höchstens am Rand zu den Superhelden gerechnet werden. Echte Superhelden führen ein Doppelleben: Tagsüber leben sie ihre unauffällige bürgerliche Existenz, des Nachts kleiden sie sich in bunte Anzüge und jagen Verbrecher. Die gespaltene Persönlichkeit ist prägendes Merkmal eines Superhelden.

Diese Auflistung zeigt zweierlei: Einerseits ist es durchaus möglich, innerhalb des Genres der SF sinnvolle Untergruppen zu bilden. Gleichzeitig wird aber auch deutlich, wie fließend Genre Grenzen immer sind. BLADE RUNNER ist in dieser Einteilung prominentes Beispiel für die beiden Subgenres *künstlicher Mensch* und *Dystopie*, 2001 taucht sogar in drei verschiedenen Subgenres auf. Meine Liste ist auch keineswegs erschöpfend; andere Einteilungen sind ohne weiteres denkbar. Die skizzierten Subgenres sind auch unterschiedlich homogen: *Superhelden*-Filme sind fast ausnahmslos nach dem beschriebenen Muster gestrickt, weisen also viele syntaktische Gemeinsamkeiten auf; das Gleiche gilt für die *Space Opera* und den *Invasionsfilm*, die insgesamt nur wenige Plot-Varianten kennen. Andere Subgenres – etwa der *künstliche Mensch* oder die *künstlichen Welten* – bieten eine Vielzahl an Handlungsmustern. Den semantischen Gemeinsamkeiten stehen hier grosse syntaktische Unterschiede gegenüber.

Eine so grosse Gruppe wie die der *phantastischen Reise* macht zudem deutlich, dass ein Subgenre durchaus mehreren Genres angehören kann. Im Zusammenspiel ermöglichen es Genre und Subgenre, einen Film sehr viel präziser zu bestimmen, als es mit nur einem dieser beiden Konzepte möglich wäre. DIE UNENDLICHE

GESCHICHTE und FORBIDDEN PLANET sind beides phantastische Reisen, zur SF gehört aber nur letzterer.

## SCHLUSSWORT

In der Einleitung habe ich bemerkt, dass am Ende dieser Arbeit noch so mancher weisse Fleck auf der Genrelandkarte verbleiben wird. Tatsächlich hat meine Untersuchung vor allem gezeigt, wie gross der Nachholbedarf der Filmwissenschaft in vielen Bereichen des Wunderbaren noch ist. An einzelnen Untersuchungen und historischen Abrissen zu SF, Fantasy und Horror mangelt es zwar nicht, doch sprechen kaum zwei Autoren die gleiche Sprache. Meine Arbeit ist hier als Vorschlag für eine gemeinsame Terminologie gedacht.

Was SF ist, weiss jeder, was ein Genre ist, dagegen kaum jemand. Obwohl die Genretheorie schon seit geraumer Zeit ein Steckenpferd der Filmwissenschaft ist, blieb das Konzept des Genres lange Zeit vage und überladen. Altmans Buch ist diesbezüglich ein entscheidender Schritt in die richtige Richtung, da er von der Idee stabiler Genres endgültig Abschied nimmt und mit vielen schlecht begründeten Vorstellungen aufräumt. Doch wie sich gezeigt hat, ist auch sein Ansatz nicht in der Lage, alle Anforderungen, die an ein Genre gestellt werden, zu erfüllen. Dass die Filmtheorie unterschiedliche Ebenen beim Definieren von Genres berücksichtigen muss und deshalb nicht ohne einen zweistufigen Genrebegriff auskommen kann, scheint mir die zentrale Erkenntnis dieser Arbeit zu sein. Daraus lässt sich auch bereits ein Programm für weitergehende Untersuchungen ableiten: Neben einer weiteren Ausdifferenzierung meiner eigenen Terminologie, können nun – wie in Kapitel 7.2 skizziert – die einzelnen Subgenres genauer erforscht werden. Von Interesse wird dabei vor allem die Frage sein, ob und wie sich die Bezeichnungen der verschiedenen Subgenres im Laufe der Zeit verändert haben. Altman selbst hat dies bereits an einem Beispiel vorgemacht: 1954 brachte Universal zahlreiche Filme, die ursprünglich als Horror-Filme vermarktet worden waren, unter dem mittlerweile sehr viel zugkräftigeren Label SF neu heraus

(Altman 2000; 78-80). Die Erforschung der Subgenres wird sich vermehrt mit solchen Phänomenen beschäftigen müssen.

Als Zuschauer erkennen wir einen SF-Film, *weil er wie ein SF-Film aussieht*. Damit drängt sich eine ganz grundlegende Frage auf, die weit über das SF-Kino hinausweist: Seien es in dieser Arbeit besprochene Erscheinungen wie die Pseudophantastik und der Horror-Film oder ganz andere Genres wie Actionfilm, romantische Komödie oder Thriller; das Publikum bringt stets ein grosses Vorwissen mit, auf das die Filme ihrerseits zählen. Wir wissen von Beginn an, was Dracula im Schilde führt, dass James Bond nicht sterben kann und dass Julia Roberts am Ende ihren Richard Gere kriegen wird. Wir wissen es, und der Film weiss, dass wir es wissen; dennoch gehen wir immer wieder von neuem ins Kino, um uns Geschichten anzusehen, die uns in den meisten Fällen keine echten Überraschungen bieten können. Wenn sie es doch täten und radikal von unseren Erwartungen abweichen, wenn James Bond plötzlich getötet würde und Julia Roberts als frustrierte Hausfrau endete, würden wir uns vor den Kopf gestossen fühlen und wären von dem Film enttäuscht. Doch diese Gefahr besteht nicht; der vielbeschworene *Vertrag mit dem Publikum* wird von den Produzenten peinlich genau eingehalten, denn ein Verstoss hätte unweigerlich die Ahndung an der Kinokasse zur Folge.

Gemeinhin werden derartige Phänomene mit dem Begriff der *Konvention* erklärt: Dass ein Film neunzig Minuten dauert, ist ebenso Konvention wie das Happyend im Musical, die Unbesiegbarkeit James Bonds oder die Genialität eines Hannibal Lecter. Eine Filmfigur hat nie Kopfweg oder Menstruationsbeschwerden und muss nur dann auf die Toilette, wenn es dramaturgisch notwendig ist. Sollte der Protagonist eines Films doch einmal husten oder sich sonst nicht wohl fühlen, stirbt er meistens kurz darauf an einer unheilbaren Krankheit. Das Publikum akzeptiert erstaunlich viel Ungereimtes, das sich selten mit der individuellen Lebenserfahrung deckt. Warum wissen wir meist sofort, in welchem Realitätssystem eine Geschichte angesiedelt ist? Auf welche Art aktiviert ein Film existierendes Vorwissen, und wie kommt dieses überhaupt zustande? Der Verweis auf die *Konvention* erklärt da im Grunde wenig, der Begriff steht für einen grossen, weitgehend unerforschten Bereich. Es wäre interessant zu untersuchen, wie Konven-

tionen entstehen und gefestigt werden; wie einzelne Filme und Filmgruppen an bekannte Muster anknüpfen oder im Gegenteil neue entwerfen. Für die Filmwissenschaft stellt sich die Frage, wie diese grundlegende Bedingung des filmischen Erzählens eigentlich funktioniert, wie und wann die Konditionen des *Vertrages mit dem Publikum* ausgehandelt werden.

## FILMOGRAPHIE

2001: A SPACE ODYSSEY (2001: Odyssee im Weltraum), Stanley Kubrick, GB/USA  
1965-68.

THE ABYSS (Abyss), James Cameron, USA 1989.

A.I. ARTIFICIAL INTELLIGENCE (A.I. – Künstliche Intelligenz), Steven Spielberg,  
USA 2001.

ALIEN (Alien – Das unheimliche Wesen aus einer anderen Welt), Ridley Scott,  
GB/USA 1979.

ALPHAVILLE – UNE ÉTRANGE AVENTURE DE LEMMY CAUTION (Lemmy Caution gegen  
Alpha 60), Jean-Luc Godard, F/I 1965.

ANGEL HEART, Alan Parker, CDN/GB/USA 1987.

APOLLO 13, Ron Howard, USA 1995.

ARIZONA DREAM, Emir Kusturica, USA/F 1993.

ARMY OF DARKNESS (Armee der Finsternis), Sam Raimi, USA 1993.

BACK TO THE FUTURE (Zurück in die Zukunft), Robert Zemeckis, USA 1985.

BARBARELLA, Roger Vadim, F/I 1968.

BATMAN, Tim Burton, USA/GB 1989.

BEN HUR, William Wyler, USA 1959.

THE BIRDS (Die Vögel), Alfred Hitchcock, USA 1963.

BIS ANS ENDE DER WELT, Wim Wenders, AUS/D/F 1991.

BLADE RUNNER, Ridley Scott, USA 1982.

THE BLAIR WITCH PROJECT (Blair Witch Project), Daniel Myrick/Eduardo Sánchez,  
USA 1999.

DIE BLECHTROMMEL, Volker Schlöndorff, D/F 1978/79.

THE BLOB (Blob – Schrecken ohne Namen), Irvin S. Yeaworth Jr., USA 1958.

- BORN IN FLAMES (In Flammen geboren), Lizzie Borden, USA 1983.
- BRAINDEAD, Peter Jackson, NZ 1992.
- BRAINSTORM (Projekt Brainstorm), Douglas Trumbull, USA 1983.
- BRAM STOKER'S DRACULA, Francis Ford Coppola, USA 1992.
- BRAZIL, Terry Gilliam, GB 1985.
- BREAKING THE WAVES, Lars von Trier, DK/S/F/NL/N 1996.
- BRIDE OF THE MONSTER (Die Rache des Würgers), Edward D. Wood Jr., USA 1956.
- CHARLY, Ralph Nelson, USA 1968.
- A CLOCKWORK ORANGE (Uhrwerk Orange), Stanley Kubrick, GB 1971.
- CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND (Unheimliche Begegnung der dritten Art), Steven Spielberg, USA 1977.
- CONAN THE BARBARIAN (Conan – Der Barbar), John Milius, USA 1982.
- CONTACT, Robert Zemeckis, USA 1997.
- CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON/WO HU CANG LONG, Ang Lee, VRC/Hongkong/Taiwan/USA 2000.
- DARK CITY, Alex Proyas, USA 1998.
- DARK STAR (Dark Star – Finsterer Stern), John Carpenter, USA 1973.
- THE DAY THE EARTH STOOD STILL (Der Tag, an dem die Erde still stand), Robert Wise, USA 1951.
- DESTINATION MOON (Endstation Mond), Irving Pichel, USA 1950.
- DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB (Dr. Seltsam oder: Wie ich lernte, die Bombe zu lieben), Stanley Kubrick, GB 1964.
- DRACULA, Todd Browning, USA 1931.
- DUNE (Dune – Der Wüstenplanet), David Lynch, USA 1984.
- E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL (E.T. Der Ausserirdische), Steven Spielberg, USA 1982.
- EDIPO RE (Edipo Re – Bett der Gewalt), Pier Paolo Pasolini, I 1967.
- END OF DAYS (End of Days – Nacht ohne Morgen), Peter Hyams, USA 1999.



- ESCAPE FROM L.A. (Flucht aus L.A.), John Carpenter, USA 1996.
- ESCAPE FROM NEW YORK (Die Klapperschlange), John Carpenter, UK/USA 1981.
- eXISTENZ, David Cronenberg, CDN/F/GB 1999.
- THE EXORCIST (Der Exorzist), William Friedkin, USA 1973.
- LE FABULEUX DESTIN D'AMÉLIE POULAIN (Amélie de Montmartre), Jean-Pierre Jeunet, F 2001.
- FAHRENHEIT 451, François Truffaut, GB 1966.
- FANTASTIC VOYAGE (Die phantastische Reise), Richard Fleischer, USA 1966.
- THE FIFTH ELEMENT (Das fünfte Element), Luc Besson, F/USA 1997.
- THE FLY (Die Fliege), David Cronenberg, USA 1986.
- FORBIDDEN PLANET, Fred M. Wilcox, USA 1956.
- FRANKENSTEIN, James Whale, USA 1931.
- DIE FRAU IM MOND, Fritz Lang, D 1929.
- FROM DUSK TILL DAWN, Robert Rodriguez, USA 1996.
- GHOST BUSTERS (Ghostbusters – Die Geisterjäger), Ivan Reitman, USA 1984.
- GHOST IN THE SHELL/KOKAKU KIDOTAI, Mamoru Oshii, GB/J 1995.
- GODZILLA, Roland Emmerich, USA 1998.
- THE GREATEST STORY EVER TOLD (Die grösste Geschichte aller Zeiten), George Stevens, USA 1965.
- HALLOWEEN (Halloween – Die Nacht des Grauens), John Carpenter, USA 1978.
- HIGH NOON (Zwölf Uhr mittags), Fred Zinnemann, USA 1952.
- HIGHLANDER (Highlander – Es kann nur einen geben), Russell Mulcahy, USA/GB 1986.
- HOLLOW MAN (Hollow Man – Unsichtbare Gefahr), Paul Verhoeven, USA 2000.
- HONEY, I SHRUNK THE KIDS (Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft), John Johnston, USA 1989.
- THE HUNGER (Begierde), Tony Scott, GB 1983.
- THE INCREDIBLE SHRINKING MAN (Die unglaubliche Geschichte des Mister C.), Jack Arnold, USA 1957.
- INDEPENDENCE DAY, Roland Emmerich, USA 1996.

- INVADERS FROM MARS (Invasion vom Mars), William Cameron Menzies, USA 1953.
- INVASION OF THE BODY SNATCHERS (Die Dämonischen), Don Siegel, USA 1956.
- THE ISLAND OF DR. MOREAU (Die Insel des Dr. Moreau), Don Taylor, USA 1977.
- JAWS (Der weiße Hai), Steven Spielberg, USA 1975.
- JUDGE DREDD, Danny Cannon, USA 1995.
- JURASSIC PARK, Steven Spielberg, USA 1993.
- KING-KONG (King Kong und die weiße Frau), Merian C. Cooper/Ernest B. Schoedsack, USA 1933.
- L' ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD (Letztes Jahr in Marienbad), Alain Resnais, F 1961.
- THE LAST TEMPTATION OF CHRIST (Die letzte Versuchung Christi), Martin Scorsese, USA 1988.
- THE LAWNMOWER MAN (Der Rasenmäher-Mann), Brett Leonard, UGB/USA 1992.
- LEGEND, Ridley Scott, USA 1985.
- LOGAN'S RUN (Flucht ins 23. Jahrhundert), Michael Anderson, USA 1976.
- THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING (Der Herr der Ringe: Die Gefährten), Peter Jackson, NZ/USA 2001.
- THE LOST WORLD: JURASSIC PARK, Steven Spielberg, USA 1997.
- MAD MAX, George Miller, AUS 1979.
- MAD MAX BEYOND THUNDERDOME (Mad Max – Jenseits der Donnerkuppel), George Miller/George Ogilvie, AU/USA 1985.
- THE MAN WHO FELL TO EARTH (Der Mann, der vom Himmel fiel), Nicolas Roeg, GB 1976.
- MARS ATTACKS! , Tim Burton, USA 1996.
- MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN, Kenneth Branagh, GB/J/USA 1994.
- THE MATRIX (Matrix), Andy Wachowski/Larry Wachowski, USA 1999.
- MEDEA, Pier Paolo Pasolini, I 1970.
- MEN IN BLACK, Barry Sonnenfeld, USA 1997.

- METROPOLIS, Fritz Lang, D 1927.
- MOMO, Johannes Schaaf, D 1986.
- DIE NIBELUNGEN: KRIMHILDS RACHE, Fritz Lang, 1924.
- DIE NIBELUNGEN: SIEGFRIED, Fritz Lang, D 1924.
- NIGHT OF THE LIVING DEAD (Die Nacht der lebenden Toten), George Romero, USA 1968.
- NINETEEN EIGHTY-FOUR (Neunzehnvierundachtzig), Michael Radford, GB 1984.
- NIRVANA, Gabriele Salvatores, I/F/GB 1997.
- NOSFERATU, EINE SYMPHONIE DES GRAUENS, F.W. Murnau, D 1922.
- PLAN 9 FROM OUTER SPACE (Plan 9 aus dem Weltall), Edward D. Wood Jr., USA 1958.
- PLANET OF THE APES (Planet der Affen), Franklin J. Schaffner, USA 1968.
- POLTERGEIST, Tobe Hooper/Steven Spielberg, USA 1982.
- PREDATOR, John McTiernan, USA 1987.
- PRETTY WOMAN, Garry Marshall, USA 1990.
- PSYCHO, Alfred Hitchcock, USA 1960.
- QUO VADIS?, Mervyn LeRoy, USA 1951.
- REPULSION (Ekel), Roman Polanski, GB 1965.
- ROBOCOP, Paul Verhoeven, USA 1987.
- ROLLERBALL, Norman Jewison, USA 1975.
- ROSEMARY'S BABY (Rosemaries Baby), Roman Polanski, USA 1968.
- SCHINDLER'S LIST (Schindlers Liste), Steven Spielberg, USA 1993.
- SCREAM, Wes Craven, USA 1996.
- THE SHINING (Shining), Stanley Kubrick, GB 1980.
- SHORT CIRCUIT (Nummer 5 lebt), John Badham, USA 1986.
- SHREK (Shrek – Der tollkühne Held), Andrew Adamson/Vicky Jenson, USA 2001.
- SIGNS, M. Night Shyamalan, USA 2002.

- THE SILENCE OF THE LAMBS (Das Schweigen der Lämmer), Jonathan Demme, USA 1991.
- SOLJARIS (Solaris), Andrei Tarkovsky, Russland 1972.
- SOYLENT GREEN (Jahr 2022... die überleben wollen), Richard Fleischer, USA 1973.
- SPECIES, Roger Donaldson, USA 1995.
- SPIDER-MAN, Sam Raimi, USA 2002.
- STALKER (Der Stalker), Andrei Tarkovsky, UdSSR 1979.
- STAR WARS (Krieg der Sterne), George Lucas, USA 1977.
- STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES, George Lucas, USA 2002.
- STARGATE, Roland Emmerich, F/USA 1994.
- STARSHIP TROOPERS, Paul Verhoeven, USA 1997.
- THE STEPFORD WIVES (Die Frauen von Stepford), Bryan Forbes, USA 1975.
- STRANGE DAYS, Kathryn Bigelow, USA 1995.
- LA STRATEGIA DEL RAGNO (Die Strategie der Spinne), Bernardo Bertolucci, I 1970.
- SUPERMAN, Richard Donner, GB 1978.
- THE TEN COMMANDMENTS (Die zehn Gebote), Cecil B. DeMille, USA 1956.
- THE TERMINATOR (Terminator), James Cameron, USA 1984.
- THEM! (Formicula), Gordon Douglas, USA 1954.
- THE THING FROM ANOTHER WORLD (Das Ding aus einer anderen Welt), Christian Nyby/Howard Hawks, USA 1951.
- THINGS TO COME, William Cameron Menzies, GB 1936.
- THX 1138, George Lucas, USA 1971.
- THE TIME MACHINE (Die Zeitmaschine), George Pal, USA 1960.
- TIMECOP, Peter Hyams, J/USA 1994.
- TOTAL RECALL (Die totale Erinnerung – Total Recall), Paul Verhoeven, USA 1990.
- TRAINSPOTTING (Trainspotting – Neue Helden), Danny Boyle, UK 1996.
- TRON, Steven Lisberger, USA 1982.
- TWELVE MONKEYS (12 Monkeys), Terry Gilliam, USA 1995.
- DIE UNENDLICHE GESCHICHTE, Wolfgang Petersen, D 1984.

- UNIVERSAL SOLDIER, Roland Emmerich, USA 1992.
- VANILLA SKY, Cameron Crowe, USA 2001.
- VIDEODROME, David Cronenberg, CDN/USA 1983.
- LA VITA È BELLA (Das Leben ist schön), Roberto Benigni, I 1997.
- LE VOYAGE DANS LA LUNE (Reise zum Mond), Georges Méliès, F 1902.
- THE WAR OF THE WORLDS (Kampf der Welten), Byron Haskin, USA 1953.
- WELT AM DRAHT, Rainer Werner Fassbinder, D 1974.
- WHO FRAMED ROGER RABBIT (Falsches Spiel mit Roger Rabbit), Robert Zemeckis, USA 1988.
- THE WIZARD OF OZ (Der Zauberer von Oz), Victor Fleming/Richard Thorpe/  
King Vidor, USA 1939.
- X-MEN (X-Men – der Film), Bryan Singer, USA 2000.
- ZERKALO (Der Spiegel), Andrei Tarkovsky, RU 1975.

## BIBLIOGRAPHIE

### a) Erwähnte Primärliteratur

- Bacon, Francis: *New-Atlantis*. In: Klaus J. Heinisch (Hg.): *Der utopische Staat*. Reinbek 2001. S. 171-215. (Original: *New Atlantis*. London 1624).
- Bellamy, Edward: *Looking Backward: 2000-1887*. New York 1979. (Erstausg.: 1888).
- Bergerac, Hercule-Savinien Cyrano de: *Die Reise zum Mond*. Übersetzt von Martha Schimper. Frankfurt a. M. 1991. (Original: *Histoires comique des états et empires de la Lune et du Soleil*. Paris 1656).
- Campanella, Tommaso: *Sonnenstaat*. In: Klaus J. Heinisch (Hg.): *Der utopische Staat*. Reinbek 2001. S. 111-169. (Original: *Civitas Solis Poetica*. In: *Idea Reipublicae Philosophiae*. Frankfurt 1623).
- Carroll, Lewis: *Alice's Adventures in Wonderland*. In: ders.: *The Complete Works of Lewis Carroll*. London/New York 1939, S. 121-250. (Erstausg.: 1865).
- Flaubert, Gustave: *Madame Bovary. Moeurs de province*. Paris 1986. (Erstausg.: 1856).
- Gibson, William: *Virtual Light*. London 1993.
- Das Gilgamesch-Epos*. Übersetzt von Albert Schott. Stuttgart 1968.
- Hoffmann, E. T. A.: *Der Sandmann*. In: ders.: *Der Sandmann. Das öde Haus*. Stuttgart 1969. S. 3-42. (Erstausg.: 1816).
- Homer: *Odyssee*. Übersetzt von Roland Hampe. Stuttgart 1995.
- James, Henry: *The Turn of the Screw*. London 1994. (Erstausg.: 1898).
- Kafka, Franz: *Blumfeld ein älterer Junggeselle...* In: ders.: *Die Erzählungen*. Frankfurt a. M. 1997. S. 219-247.

- Kafka, Franz: *Die Verwandlung*. In: ders.: Die Erzählungen. Frankfurt a. M. 1997. S. 96-161. (Erstausg.: 1915).
- Kepler, Johannes: *Somnium*. In: ders.: *Calendaria et prognostica. Astronomica minora. Somnium*. (Gesammelte Werke; 11.2). München 1993. S. 317-379. (Original: *Somnium sive De Astronomia Lunari*. Frankfurt 1634).
- Morris, William: *News from Nowhere*. In: ders.: *News from Nowhere and Other Writing*. London 1998. S. 41-228. (Erstausg.: 1890).
- Morus, Thomas: *Utopia*. Übersetzt von Gerhard Ritter. Stuttgart 1999. (Original: *De optimo reip. statu deque Insula Utopia*. Löwen 1516).
- Platon: *Politeia/Der Staat*. Hg. v. G. Eigler. (Werke in acht Bänden; 4). Übersetzt von Friedrich Schleiermacher. Darmstadt 1990.
- Shelley, Mary: *Frankenstein: Or, the Modern Prometheus*. London 1994. (Erstausg.: 1818).
- Tolkien, John Ronald Reuel: *The Lord of the Rings*. London/Boston 1982. (Erstausg.: 1954f.).

## b) Sekundärliteratur

### *Lexika, Nachschlagewerke und Datenbanken*

- The Encyclopedia of Fantasy*. Hrsg. v. John Clute/John Grant. London 1999. (Erstausg.: 1997).
- The Encyclopedia of Science Fiction*. Hrsg. v. John Clute/Peter Nicholls. (Zweite Auflage). London 1999. (Erstausg.: 1979).
- Enzyklopädie des phantastischen Films*. Hrsg. v. Norbert Stresau/Heinrich Wimmer. Meitingen 1986-93.
- Das Heyne Lexikon des Science Fiction Films : 1500 Filme von 1902 bis heute*. Hrsg. v. Ronald M. Hahn/Volker Jansen. (Neuausgabe). München 1993.
- Internet Movie Database*. <http://www.imdb.com> (Internet 10.6.2002).

- Internet Speculative Fiction DataBase*. <http://www.sfsite.com/isfdb/sfdbase.html>. (Internet: 28.6.2002).
- Lexikon der phantastischen Literatur*. Hrsg. v. Rein A. Zondergeld. Frankfurt a. M. 1983.
- Lexikon des phantastischen Films. Horror – Science Fiction – Fantasy*. Hrsg. v. Rolf Giesen. (In zwei Bänden). Frankfurt a. M./Berlin/Wien 1984.
- Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe*. Hrsg. v. Ansgar Nünning. Stuttgart/Weimar 1998.
- Science Fiction: The Aurum Film Encyclopedia*. Hrsg. v. Phil Hardy. (2nd rev., updated edition). London 1991. (Erstausg.: 1984).
- Science Fiction and Fantasy Research Database*. <http://library.tamu.edu/cushing/sffrd/>. (Internet: 28.6.02)
- Werkführer durch die utopisch-phantastische Literatur*. Hrsg. v. Franz Rottensteiner/Michael Koseler. Meitingen 1989.

### *Newsgroups*

rec.arts.sf.written  
rec.arts.sf.movies

### *Aufsätze, Einzelstudien und Monographien*

- Aldiss, Brian Wilson: *Trillion Year Spree. The History of Science Fiction*. (Stark überarbeitete Fassung von: Billion Year Spree. The True History of Science Fiction. New York 1974). London, New York 2001.
- Altman, Rick: *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre*. In: Barry K. Grant (Hg.): *Film Genre Reader II*. Austin 1995. S. 26-40. (Erstausg.: 1984).
- Altman, Rick: *Film/Genre*. London 2000. (Erstausg.: 1999).
- Amis, Kingsley: *New Maps of Hell*. London 1963. (Erstausg.: 1961).



- Armitt, Lucie: *Theorising the Fantastic*. London 1996.
- Asimov, Isaac: *The Name of Our Field*. In: ders.: *Asimov on Science Fiction*. London/New York 1983. S. 25-29. (Erstausg.: 1978).
- Attebery, Brian: *The Fantasy Tradition in American Literature. From Irving to Le Guin*. Bloomington 1980.
- Attebery, Brian: *Strategies of Fantasy*. Bloomington/Indianapolis 1992.
- Barmeyer, Eike (Hg.) *Science Fiction. Theorie und Geschichte*. München 1972.
- Barnouw, Dagmar: *Die versuchte Realität oder von der Möglichkeit, glücklichere Welten zu denken*. (Studien zur phantastischen Literatur; 1). Meitingen 1985.
- Becker, Siegfried/Hallenberger, Gerd: *Konjunkturen des Phantastischen. Anmerkungen zu den Karrieren von Science Fiction, Fantasy und Märchen sowie verwandten Formen*. In: LiLi. Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik, 23/92, 1993. S. 141-155.
- Bizony, Piers: *2001: Filming the Future*. London 2000.
- Bloch, Ernst: *Das Prinzip Hoffnung. Kapitel 1-32*. (Gesamtausgabe; 5). Frankfurt a. M. 1977. (Erstausg.: 1959).
- Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. London 1997. (Erstausg.: 1985).
- Brittnacher, Hans Richard: *Ästhetik des Horrors. Gespenster, Vampire, Monster, Teufel und künstliche Menschen in der phantastischen Literatur*. Frankfurt a. M. 1994.
- Broderick, Damien: *Reading by Starlight. Postmodern Science Fiction*. London/New York 1995.
- Brooke-Rose, Christine: *Historical Genres/Theoretical Genres: A Discussion of Todorov on the Fantastic*. In: *New Literary History*, VIII/1, Autumn 1976. S. 145-158.
- Brooke-Rose, Christine: *A Rhetoric of the Unreal. Studies in Narrative and Structure, Especially of the Fantastic*. Cambridge 1981.
- Buckland, Warren: *Between Science Fact and Science Fiction: Spielberg's Digital Dinosaurs, Possible Worlds, and the New Aesthetic Realism*. In: *Screen*, 40/2, 1999. S. 177-192.

- Burkert, Walter: *Mythisches Denken. Versuch einer Definition an Hand des griechischen Befundes*. In: Hans Poser (Hg.): *Philosophie und Mythos*. Berlin/New York 1979. S. 16-39.
- Caillois, Roger: *De la féerie à la science-fiction. L'image fantastique*. In: ders.: *Images, Images... Essais sur le rôle et les pouvoirs de l'imagination*. Paris 1966. S. 13-59.
- Carroll, Noël: *The Philosophy of Horror. Or: Paradoxes of the Heart*. New York/London 1990.
- Castex, Georges: *Le conte fantastique en France. De Nodier à Maupassant*. Paris 1971. (Erstausg.: 1951).
- Chatman, Seymour: *What Novels Can Do That Films Can't (and vice versa)*. In: Gerald Mast/Marshall Cohen/Leo Braudy (Hgg.): *Film Theory and Criticism. Introductory Readings*. New York/Oxford 1992. S. 403-419. (Erstausg.: 1980).
- Clarke, Arthur C.: *The Myth of 2001*. In: ders.: *Report on Planet Three and Other Speculations*. London 1984a. S. 253-255.
- Clarke, Arthur C.: *Technology and the Future*. In: ders.: *Report on Planet Three and Other Speculations*. London 1984b. S. 146-159. (Erstausg.: 1972).
- Collins, Robert A.: *Fantasy and „Forestructures“: The Effect of Philosophical Climate Upon Perceptions of the Fantastic*. In: George E. Slusser/Robert Scholes/Eric S. Rabkin (Hgg.): *Bridges to Fantasy*. Carbondale/Edwardsville 1982. S. 108-120.
- Daston, Lorraine: *Marvelous Facts and Miraculous Evidence in Early Modern Europe*. In: James Chandler/Arnold I. Davidson/Harry Haroutunian (Hgg.): *Questions of Evidence. Proof, Practice, and Persuasion across the Disciplines*. Chicago/London 1994. S. 243-274. (Erstausg.: 1991).
- Delany, Samuel R.: *Generic Protocols: Science Fiction and Mundane*. In: Teresa De Lauretis/Andreas Huyssen/Kathleen Woodward (Hgg.): *The Technological Imagination: Theories and Fictions*. Madison 1980. S. 175-193.
- Delany, Samuel R.: *Science Fiction and Criticism: The Diacritics Interview*. In: ders.: *Silent Interviews. On Language, Race, Sex, Science Fiction, and Some*

- Comics. A Collection of Written Interviews. Hanover/London 1994. S. 186-215.
- Durst, Uwe: *Theorie der phantastischen Literatur*. Tübingen 2001.
- Eco, Umberto: *Small Worlds*. In: *Versus*, 52/53, 1989. S. 53-70.
- Eco, Umberto: *Lector in Fabula. Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten*. (3. Auflage). Übersetzt von Heinz G. Held. München 1998. (Original: *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. Milano 1979).
- Feige, Marcel: *Science Fiction*. Hamburg 2001.
- Fischer, Jens Malte: *Science Fiction - Phantastik - Fantasy. Ein Vorschlag zu ihrer Abgrenzung*. In: Karl Ermert (Hg.): *Neugier oder Flucht? Zur Poetik, Ideologie und Wirkung der Science Fiction*. Stuttgart 1980. S. 8-17.
- Giesen, Rolf: *Der phantastische Film. Zur Soziologie von Horror, Science-Fiction und Fantasy im Kino. Teil 1: Geschichte*. (Filmstudien; 3). Schondorf/Ammersee 1980.
- Gökçe, Neyir Cenk: *Definitions of Science Fiction*. [http://www.panix.com/~gokce/sf\\_defn.html](http://www.panix.com/~gokce/sf_defn.html) (Internet 10.6.2002).
- Gunn, James: *The Tinsel Screen*. In: ders.: *Inside Science Fiction. Essays on Fantastic Literature*. San Bernardino, CA 1992. S. 101-112. (Erstausg.: 1980).
- Gustafsson, Lars: *Utopien*. In: ders.: *Utopien. Essays*. Übersetzt von Hanns Grössel. Frankfurt a. M./Berlin/Wien 1970. S. 82-118. (Original: *Utopie och andra assäer om "dikt" och "liv"*. Stockholm 1969).
- Hartwell, David: *Age of Wonders*. New York 1984.
- Heinlein, Robert A.: *Science Fiction: Its Nature, Faults and Virtues*. In: Basil Davenport (Hg.): *The Science Fiction Novel. Imagination and Social Criticism*. Chicago 1959. S. 17-63.
- Hume, Kathryn: *Fantasy and Mimesis. Responses to Reality in Western Literature*. New York/London 1984.
- Jackson, Rosemary: *Fantasy. The Literature of Subversion*. London/New York 1981.

- James, Edward: *Science Fiction in the Twentieth Century*. Oxford/New York 1994.
- Jehmlich, Reimer: *Phantastik – Science Fiction – Utopie. Begriffsgeschichte und Begriffsabgrenzung*. In: Christian W. Thomsen/Jens Malte Fischer (Hgg.): *Phantastik in Literatur und Kunst*. Darmstadt 1980. S. 11-33.
- Knight, Damon: *In Search of Wonder*. (Second Edition, Revised and Enlarged). Chicago 1967. (Erstausg.: 1956).
- Krauss, Werner: *Geist und Widergeist der Utopien*. In: Eike Barmeyer (Hg.): *Science Fiction. Theorie und Geschichte*. München 1972. S. 23-57. (Erstausg.: 1962).
- Kuhn, Thomas Samuel: *Die Struktur wissenschaftlicher Revolutionen*. (2., rev. u. um das Postskriptum von 1969 ergänzte Auflage). Übersetzt von Kurt Simon. Frankfurt a.M. 1976. (Original: *The Structure of Scientific Revolutions*. Chicago 1962).
- Lakoff, George: *Women, Fire and Dangerous Things. What Categories Reveal About the Mind*. Chicago 1987.
- Lem, Stanislaw: *Tzvetan Todorovs Theorie des Phantastischen*. In: Rein A. Zondergeld (Hg.): *Phaicon 1. Almanach der phantastischen Literatur*. Frankfurt a. M. 1974. S. 92-122.
- Lem, Stanislaw: *Phantastik und Futurologie. Teil 1*. Übersetzt von Beate Sorger/Wiktor Szaki. Frankfurt a. M. 1977. (Original: *Fantasyka i futurologia*).
- Lem, Stanislaw: *Phantastik und Futurologie. Teil 2*. Übersetzt von Beate Sorger/Wiktor Szaki. Frankfurt a. M. 1980. (Original: *Fantasyka i futurologia*).
- Lotman, Jurij M.: *Vorlesungen zu einer strukturalen Poetik*. Übersetzt von Waltraud Jachnov. Frankfurt a. M. 1972. (Original: *Lekcii po strukturalnoj poetike*. Tartu 1964).
- Lotman, Jurij M.: *Die Illusion der Realität*. In: ders.: *Kinoästhetik. Einführung in die Semiotik des Films*. Frankfurt a. M. 1977. S. 21-39. (Erstausg.: 1973).
- Lovecraft, H. P.: *Supernatural Horror in Literature*. New York 1973. (Erstausg.: 1927).

- Lundwall, Sam J.: *Science Fiction: What It's All About*. Übersetzt von Sam J. Lundwall. New York 1971. (Original: *Science Fiction – Fran begynnelsen till vara dagar*. Stockholm 1969).
- Lüthi, Max: *Märchen*. (Sammlung Metzler; 16). Stuttgart/Weimar 1996. (Erstausg.: 1962).
- Marzin, Florian F.: *Die phantastische Literatur. Eine Gattungsstudie*. Frankfurt a. M. 1982.
- Moskowitz, Sam: *Seekers of Tomorrow. Masters of Modern Science Fiction*. New York 1967.
- Moskowitz, Sam: *Explorers of the Infinite. Shapers of Science Fiction*. Westport 1974a. (Erstausg.: 1963).
- Moskowitz, Sam: *The Immortal Storm. A History of Science Fiction Fandom*. Atlanta 1974b. (Erstausg.: 1954).
- Nagl, Manfred: *Science Fiction. Ein Segment populärer Kultur im Medien- und Produktverbund*. Tübingen 1981.
- Pavel, Thomas: *Fictional Worlds*. Cambridge/London 1986.
- Pehlke, Michael/Lingfeld, Norbert: *Roboter und Gartenlaube. Ideologie und Unterhaltung in der Science-Fiction-Literatur*. Regensburg 1970.
- Penning, Dieter: *Die Ordnung der Unordnung. Eine Bilanz zur Theorie der Phantastik*. In: Christian W. Thomsen/Jens Malte Fischer (Hgg.): *Phantastik in Literatur und Kunst*. Darmstadt 1980. S. 34-51.
- Petzoldt, Leander: *Magie und Religion. Beiträge zu einer Theorie der Magie*. (Wege der Forschung; 337). Darmstadt 1978.
- Pierson, Michele: *CGI Effects in Hollywood Science Fiction Cinema 1989-95: The Wonder Years*. In: *Screen*, 40/2, 1999. S. 158-176.
- Propp, Vladimir: *Morphologie des Märchens*. Übersetzt von Christel Wendt. Frankfurt a. M. 1975. (Original: *Morfologija skazki*. Leningrad 1928).
- Rabkin, Eric S.: *The Fantastic in Literature*. Princeton 1976.
- Roberts, Adam Charles: *Science Fiction*. London 2002. (Erstausg.: 1999).

- Rose, Mark: *Alien Encounters. Anatomy of Science Fiction*. Cambridge/London 1981.
- Rottensteiner, Franz: *Zweifel und Gewissheit. Zu Traditionen, Definitionen und einigen notwendigen Abgrenzungen in der phantastischen Literatur*. In: ders.: *Die dunkle Seite der Wirklichkeit. Aufsätze zur Phantastik*. Frankfurt a. M. 1987. S. 7-20.
- Schnelle, Frank: *Ridley Scott's Blade Runner*. Stuttgart 1994.
- Scholes, Robert: *Structural Fabulation: An Essay on Fiction of the Future*. Indiana/London 1975.
- Scholes, Robert/Rabkin, Eric S.: *Science Fiction. History – Science – Vision*. New York 1977.
- Schulz, Hans-Joachim: *Science Fiction*. (Sammlung Metzler; 226). Stuttgart 1986.
- Schweinitz, Jörg: ‚Genre‘ und lebendiges Genrebewusstsein. *Geschichte eines Begriffs und Probleme seiner Konzeptualisierung*. In: *montage/av*, 3/2, 1994. S. 99-118.
- Schwonke, Martin: *Vom Staatsroman zur Science Fiction. Eine Untersuchung über Geschichte und Funktion der naturwissenschaftlich-technischen Utopie*. Stuttgart 1957.
- Searle, John: *The World Turned Upside Down*. In: Gary B. Madison (Hg.): *Working Through Derrida*. Evanston 1993. S. 170-188. (Erstausg.: 1983).
- Sobchack, Vivian Carol: *Screening Space. The American Science Fiction Film*. (zweite erweiterte Auflage). New York 1987. (Erstausg.: *The Limits of Infinity: The American Science Fiction Film, 1950-1975*. New York 1980.).
- Sobchack, Vivian Carol: *Science Fiction*. In: Wes D. Gehring (Hg.): *Handbook of American Film Genres*. New York, Westport, London 1988. S. 227-247.
- Sontag, Susan: *The Imagination of Disaster*. In: dies.: *Against Interpretation*. London 1987. S. 209-225. (Erstausg.: 1961).
- Stewart, Garret: *The ‚Videology‘ of Science Fiction*. In: George Edgar Slusser/Eric S. Rabkin (Hgg.): *Shadows of the Magic Lamp. Fantasy and Science Fiction in Film*. Carbondale/Edwardsville 1985. S. 159-207.

- Stork, David G. (Hg.) *HAL's Legacy: 2001's Computer as Dream and Reality*. Cambridge/London 1997.
- Suerbaum, Ulrich: *Text, Gattung, Intertextualität*. In: Bernhard Fabian (Hg.): *Ein anglistischer Grundkurs. Einführung in die Literaturwissenschaft*. Berlin 1998. S. 81-122.
- Suerbaum, Ulrich/Broich, Ulrich/Borgmeier, Raimund: *Science Fiction. Theorie und Geschichte, Themen und Typen, Form und Weltbild*. Stuttgart 1981.
- Suvin, Darko: *Poetik der Science Fiction. Zur Theorie einer literarischen Gattung*. Übersetzt von Franz Rottensteiner. Frankfurt a. M. 1979. (Original: *Metamorphoses of Science Fiction*. Yale 1979).
- Telotte, J. P.: *Science Fiction Film*. Cambridge/New York 2001.
- Todorov, Tzvetan: *Einführung in die fantastische Literatur*. Frankfurt a. M. 1992. (Original: *Introduction à la littérature fantastique*. Paris 1970).
- Todorov, Tzvetan: *The Fantastic. A Structural Approach to a Literary Genre*. Ithaca 1975. (Original: *Introduction à la littérature fantastique*. Paris 1970).
- Todorov, Tzvetan: *The Origin of Genres*. In: *New Literary History*, III/1, Autumn 1976. S. 159-170.
- Tolkien, John Ronald Reuel: *On Fairy-Stories*. In: ders.: *Tree and Leaf*. London 1973. S. 11-70. (Erstausg.: 1947).
- Tschirner, Susanne: *Der Fantasy-Bildungsroman*. (Studien zur phantastischen Literatur; 9). Meitingen 1989.
- Vax, Louis: *L'art et la littérature fantastique*. Paris 1970. (Erstausg.: 1960).
- Vogl, Joseph: *Vierte Person. Kafkas Erzählstimme*. In: *Deutsche Vierteljahrschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte*, 68/4, 1994. S. 745-756.
- von Matt, Peter: *Wie Hoffmanns stolpernde Gestalten Sir Newton überlisten. Zürcher Abschiedsvorlesung über die Theorie und Tradition der phantastischen Literatur*. In: *NZZ am Sonntag*, 7. Juli 2002, S. 68f.
- Wittgenstein, Ludwig: *Philosophische Untersuchungen*. Frankfurt a. M. 1984. (Erstausg.: 1953).

- Wolfe, Gary K.: *The Known and the Unknown. The Iconography of Science Fiction*. Kent 1979.
- Wolfe, Gary K.: *Critical Terms for Science Fiction and Fantasy. A Glossary and Guide to Scholarship*. New York Westport (Conn.) London 1986.
- Wollheim, Donald A.: *The Universe Makers. Science Fiction Today*. New York/Evanston/London 1971.
- Wörtche, Thomas: *Phantastik und Unschlüssigkeit: Zum strukturellen Kriterium eines Genres. Untersuchungen an Texten von Hanns Heinz Ewers und Gustav Meyrink*. (Studien zur phantastischen Literatur; 4). Meitingen 1987.
- Wünsch, Marianne: *Die Fantastische Literatur der Frühen Moderne (1890-1930). Definition, denkgeschichtlicher Kontext, Strukturen*. München 1991.
- Zondergeld, Rein A. (Hg.) *Phaicon 1. Almanach der phantastischen Literatur*. Frankfurt a. M. 1974.
- Zondergeld, Rein A. (Hg.) *Phaicon 2. Almanach der phantastischen Literatur*. Frankfurt a. M. 1975.
- Zondergeld, Rein A. (Hg.) *Phaicon 3. Almanach der phantastischen Literatur*. Frankfurt a. M. 1978.
- Zondergeld, Rein A. (Hg.) *Phaicon 4. Almanach der phantastischen Literatur*. Frankfurt a. M. 1980.
- Zondergeld, Rein A. (Hg.) *Phaicon 5. Almanach der phantastischen Literatur*. Frankfurt a. M. 1982.



## LEBENS LAUF

### Personalien

Name	Simon Spiegel
Geburtsort	Basel
Geburtsdatum	10. Juni 1977
Staatsangehörigkeit	CH/D

### Ausbildung

1984-1988	Neubad-Nord Schulhaus Basel
1988-1996	Realgymnasium Basel (Matura Typus B)
1997	New York Film Academy, Intensive Total Immersion Program
Seit 1998	Studium der Germanistik, der Filmwissenschaften und der Wirtschafts- und Sozialgeschichte an der Universität Zürich
2000-2001	Auslandsjahr an der Humboldt Universität zu Berlin

### Berufliche Erfahrung

1996-1997	Praktikum in der Filmproduktion Becker Audio-Visuals in Zürich
Seit 1998	Teilzeitstelle als Cutter bei Becker Audio-Visuals
Seit 1997	Mitarbeit an der Filmstelle VSU/VSETH in den Bereichen Programmheftredaktion und Filmvorführung
2000	Inszenierung der „Nashörner“ von Eugene Ionesco mit dem Israelitischen Jugendtheater Basel