

Science Fiction

Simon Spiegel

Einleitung

Das Klischee, dass die Science Fiction – sowohl die filmische als auch die literarische – primär die Domäne kontaktscheuer männlicher Teenager sei, hält sich zwar hartnäckig, doch die Eintrittszahlen an der Kinokasse sprechen eine andere Sprache. Der große kommerzielle Erfolg von James Camerons AVATAR unterstreicht lediglich, was sich nicht nur im Kino, sondern auch in der Literatur, im Fernsehen und im Bereich der Games seit Jahren abzeichnet: Science Fiction ist längst keine Nischenerscheinung mehr, sondern Mainstream und bildet eine tragende Säule in der Geschäftsstrategie der US-amerikanischen Medienkonzerne (vgl. King/Krzywinska 2000: 1).

Angesichts dieser weiten Verbreitung mag es erstaunen, dass sich die Film- und generell die (deutschsprachigen) Geisteswissenschaften mit der Science Fiction nach wie vor schwertun. Dabei mangelt es keineswegs an Untersuchungen zu einzelnen Science-Fiction-Filmen – die Fülle an Publikationen zu 2001: A SPACE ODYSSEY, ALIEN, BLADE RUNNER und THE MATRIX ist längst nicht mehr überschaubar. Wenn es aber um das Filmgenre Science Fiction geht, zeigen sich große Lücken. Bereits 1990 hat Annette Kuhn in ihrer Einleitung zu dem von ihr herausgegebenen Sammelband *Alien Zone* festgestellt, dass die Forschung weniger am Science-Fiction-Film insgesamt als vielmehr an einigen wenigen Filmen interessiert sei (1990: 5); mittlerweile hat sich die Situation zwar gebessert,¹ noch immer dominieren aber Untersuchungen zu einzelnen Filmen. Zudem beschränken sich viele Untersuchungen auf symbolische oder symptomatische

¹ Neben meiner eigenen Monographie *Die Konstitution des Wunderbaren* (2007) sei hier vor allem Vivian Sobchacks *Screening Space* (1987) erwähnt, gewissermaßen der Klassiker der Forschung. Ebenfalls empfehlenswert ist *Science Fiction Cinema* von Geoff King und Tanya Krzywinska (2000), das auch Fragen der Vermarktung anschneidet und eine kompakte Einführung zum Thema darstellt. *Science Fiction Film* von Keith M. Johnston (2011) unterscheidet sich vom Gros der Forschung durch seine Betonung filmtextexterner Aspekte; im Vordergrund steht nicht die Interpretation des ‚Filmtextes‘, sondern die Frage, wie mit diesem umgegangen wird (vgl. auch Spiegel 2012b). Weniger empfehlenswert sind *Science Fiction Film* von J. P. Telotte (2001) und *Science Fiction* von Georg Seeßlen/Fernand Jung (2003); ersteres pflegt einen eher idiosynkratischen Umgang mit theoretischen Konzepten, letzteres ist primär eine – in ihrem Umfang beeindruckende – Auflistung von Filmen, die sich im Detail allerdings oft als ungenau erweist.

Lektüren² ausgewählter Filme – etwa ideologiekritische Interpretationen der sogenannten ‚Invasionsfilme‘ der 1950er-Jahre³ oder poststrukturalistische⁴ und feministische⁵ Analysen von z.B. *BLADE RUNNER* oder der *ALIEN*-Reihe. Genuin filmische Aspekte, also die Frage, welche narrativen und ästhetischen Mittel der Science-Fiction-Film einsetzt, werden dagegen kaum behandelt. Viele Untersuchungen beschränken sich zudem auf den gleichen kleinen Kanon ausgewählter ‚Meisterwerke‘. Auf die Gründe dieses Forschungsdefizits kann ich an dieser Stelle nicht eingehen; festzuhalten bleibt, dass eine gemeinsame theoretische Grundlage für die Science Fiction in der Filmwissenschaft bestenfalls in Ansätzen existiert.⁶

Definition und Charakteristika des Genres

Schon lange bevor sich die Filmwissenschaft des Themas annahm, war die Frage, wie Science Fiction definiert werden könnte, umstritten. Zwar hat jeder eine Vorstellung, was sich hinter dem Begriff ‚Science Fiction‘ verbirgt, wenn es aber um eine konkretere Bestimmung geht, herrscht wenig Einigkeit. Dabei hat es historisch keineswegs an Versuchen gemangelt, die Science Fiction zu definieren. Praktisch seit das Genre Ende der 1920er-Jahre erstmals unter dieser Bezeichnung als eigenständige Sparte auf dem US-amerikanischen Zeitschriftenmarkt in Erscheinung getreten ist, haben sich Leser, Autoren, Herausgeber und schließlich auch Wissenschaftler um eine ‚saubere‘ Definition bemüht. Wie bei anderen Genres hatte man allerdings auch hier mit dem Problem zu kämpfen, dass sich der Gegenstand der Untersuchung, der als Kategorie der Verständni-

2 Zur Unterscheidung zwischen „symbolischer“ und „symptomatischer“ Lektüre bzw. zwischen „comprehension“ und „interpretation“ siehe Bordwell (1989: 9).

3 Beispielsweise LeGacy (1978) und Hess Wright (1995). Auch Sobchack (1987) steht letztlich in der Tradition der Ideologiekritik.

4 So hat sich Fredric Jameson, der wohl wichtigste amerikanische Theoretiker des Postmodernismus, intensiv mit Science Fiction beschäftigt (u.a. 1980; 1982; 2007). Siehe auch Landon (1992) und Bukatman (1993).

5 Ein zentraler Text im feministischen Science-Fiction-Diskurs ist Donna Haraways *Cyborg Manifesto* (1991), der das Motiv des Cyborgs für die feministische Theorie fruchtbar macht. Als Beispiele für feministische Science-Fiction-Forschung vgl. Creed (1986) und Springer (1996).

6 Anders sieht die Situation in der englischsprachigen Literaturwissenschaft aus. Während die Germanistik die Science Fiction eher stiefmütterlich behandelt, sind Seminare zur Science-Fiction-Literatur ein fester Bestandteil der *English Departments*. Eine Publikation wie Sawyer/Wright (2011), die sich speziell der Frage widmet, wie Science Fiction unterrichtet werden kann, ist im deutschen Sprachraum kaum denkbar.

gung, Rezeption und der Vermarktung offensichtlich existiert, nicht als „formallogischen Kriterien genügende Kategorie [...], als *Textklasse*“ (Schweinitz 1994: 106; Herv. i.O.) definieren lässt. Der Versuch einer einheitlichen Definition wird zusätzlich dadurch erschwert, dass vor allem im Bereich der Literatur zahlreiche Werke existieren, welche gemäß allgemeinem Konsens retrospektiv zur Science Fiction gerechnet werden sollten, die bei ihrem Erscheinen aber nicht so bezeichnet wurden (siehe dazu den Abschnitt *Zur Geschichte der Science Fiction*).

Als Bezeichnungen, die im konkreten Gebrauch entstehen und sich fortlaufend verändern, widersetzen sich Genres grundlegend einer Definition, die von abstrakten, a priori festgelegten Kriterien ausgeht. Rick Altman trägt diesem Umstand in seiner Untersuchung *Film/Genre* Rechnung, indem er einen Ansatz entwickelt, der Genres einerseits als Netze semantischer und syntaktischer Strukturen versteht, zugleich aber auch den pragmatischen Aspekt berücksichtigt, also die Frage, wer wann welche Filme mit welchem Label bezeichnet hat (Altman 2000). Versucht man nun aber, die Science Fiction mittels dieses triadischen Modells zu beschreiben, stößt man schnell an Grenzen. Die Science Fiction ist ein so weites Feld und umfasst so unterschiedliche Filme, dass Beschreibungen im Sinne Altmans kaum mehr sinnvoll erscheinen. Ein semantisch-syntaktisches Netz, das Filme wie *VIDEODROME*, *INVASION OF THE BODY SNATCHERS*, *PLANET OF THE APES* und *STAR WARS* einschließt, würde auch unzählige Filme abdecken, die normalerweise nicht zur Science Fiction gerechnet werden. Der Grund hierfür liegt nicht allein in der schiereren Fülle von Science-Fiction-Filmen, sondern hängt eng mit ihrem spezifischen Wesen zusammen: Die Science Fiction ist letztlich kein Genre im Sinne Altmans, denn sie definiert sich nicht über ein Set von Plotstrukturen und inhaltlichen Merkmalen.

Was die Science Fiction auszeichnet und sie von der Fantasy unterscheidet, ist das *Novum*⁷. Damit ist die charakteristische Neuerung, das *unmögliche Ding* – es können natürlich auch mehrere *Nova* sein – gemeint, das in unserer empirischen Realität (noch) als unmöglich gilt, die Handlungswelt der jeweiligen Science-Fiction-Geschichte aber entscheidend prägt. Die Science Fiction entwirft stets ein Setting, in dem gewisse Dinge möglich sind, die in unserer Alltagswelt als unmöglich gelten; sie unterscheidet sich somit durch die Beschaffenheit ihrer Welten, durch deren Ontologie, von anderen Genres. In diesem Sinne ist die Science Fiction als ein „world building‘ genre“ (McHale 1992: 220) zu verstehen, das einen bestimmten Typus fiktionaler Welten beschreibt.

7 Der von Darko Suvin ursprünglich für die Science-Fiction-Literatur eingeführte Begriff des ‚Novums‘ (1979: 93) ist in der Science-Fiction-Forschung allgemein akzeptiert.

In der Science Fiction sind unmögliche Dinge möglich, sie spielt in *wunderbaren*⁸ Welten, die sich aber deutlich von denen anderer wunderbarer Formen wie dem Märchen und der Fantasy unterscheiden. Dabei liegt die Differenz nicht – wie das Wort ‚science‘ nahelegen könnte – in der Wissenschaftlichkeit des Novums. Viele gängige Science-Fiction-Nova sind gemäß heutigem Wissensstand genau so unmöglich wie typische Fantasy-Elemente. Vielmehr geht von der Science Fiction stets die Behauptung aus, dass ihre Nova grundsätzlich möglich sein *könnten*. Dies geschieht primär auf der Ebene der Darstellung: Während sich Fantasy und Märchen einer etablierten Märchenikonographie bedienen, weist die Science Fiction eine *technizistische Ästhetik* auf und stellt so zumindest implizit eine Kontinuität mit unserer realen Welt her. Eine Fee, ein Ork, ein Zwerg – all dies sind Wesen, die wir sofort als Fantasy-Kreaturen identifizieren, die einer eigenen, mit der unsrigen unvereinbaren Weltordnung angehören. Typische Science-Fiction-Nova wie ein Raumschiff, eine Zeitmaschine oder ein Roboter sind hingegen Maschinen, deren Aussehen an technische Geräte erinnern, wie wir sie täglich benutzen. Dabei ist die Frage, ob das jeweilige Novum technisch tatsächlich möglich wäre, zweitrangig.⁹ Entscheidend ist vielmehr, dass die Science Fiction ästhetisch an unsere Vorstellungen von Technik und Wissenschaft anknüpft. Wie die Raumschiffe in 2001, STAR WARS oder AVATAR im Detail funktionieren, ist letztlich irrelevant; wichtig ist einzig, dass wir sie als Raumschiffe erkennen – weil sie wie Raumschiffe aussehen. Diesen für die Science Fiction zentralen Vorgang – den zumindest oberflächlichen Bezug auf ein wissenschaftlich-technisches Weltbild – bezeichne ich als *Naturalisierung*.¹⁰

In Science Fiction und Fantasy hängen Aufbau und Darstellungsweise der fiktionalen Welt eng zusammen. Ob es sich bei einem wunderbaren Element um ein – vermeintlich realistisches – technisches Novum oder um ein magisches Utensil handelt, ob wir die Handlungswelt als Weiterführung der empirischen

8 Um die heiklen Begriffe ‚realistisch‘ bzw. ‚nicht-realistisch‘ zu vermeiden, verwende ich den durch den Literaturwissenschaftler Tzvetan Todorov geprägten Begriff ‚wunderbar‘. Todorov unterscheidet zwischen drei Gattungen, dem Unheimlichen, dem Phantastischen und dem Wunderbaren, wobei letztere fiktionale Welten beschreibt, die sich nicht mit unserer empirischen decken. Allerdings ist Todorov nicht eindeutig in der Frage, ob er formale oder fiktionale – respektive ontologische – Aspekte beschreibt (siehe auch Spiegel 2010). Hier soll ‚wunderbar‘ ausschließlich das Verhältnis der Handlungswelt zur empirischen Realität beschreiben.

9 Gerade von Fans wurde und wird die angebliche Wissenschaftlichkeit der Science Fiction gerne betont; zumindest im Film stellt die sogenannte *hard Science Fiction*, die sich strikt nach dem wissenschaftlich-technisch Möglichen richtet, aber zweifellos eine Randerscheinung dar.

10 Ich verstehe Naturalisierung hier als rein formale Operation und weder im ideologiekritischen Sinne von Barthes (1964) noch als narratologisches Konzept wie z.B. bei Culler (2002).

Welt oder als unmögliche Märchenwelt einstufen, hängt vor allem von der Darstellungsweise ab. Anders ausgedrückt: Die Funktionsweise einer Welt wird erst durch ihre konkrete Gestaltung, ihre Ästhetik, sichtbar. In meiner Studie *Die Konstitution des Wunderbaren* habe ich deshalb vorgeschlagen, die Science Fiction nicht als Genre im Sinne Altmans, sondern als *fiktional-ästhetischen Modus* zu bezeichnen, der den Aufbau und die Darstellungsweise der fiktionalen Welt beschreibt (Spiegel 2007: 40f.). Damit möchte ich zum Ausdruck bringen, dass die Science Fiction eine umfassendere Einheit darstellt als ein ‚klassisches‘ Genre. Der fiktional-ästhetische Modus beschreibt einen Typus fiktionaler Welten,¹¹ in dem typische Science-Fiction-Genres wie etwa der *Invasionsfilm*, die *Space Opera*, der *Superheldenfilm* oder die *Dystopie* angesiedelt sind, die sich ihrerseits gut mit Altmans Modell beschreiben lassen.

Naturalisierung ist in erster Linie ein ästhetischer Vorgang; wir erkennen ein Raumschiff als solches, weil es wie eine Maschine aussieht. Die Einordnung in die Science Fiction ist schon lange erfolgt, bevor wir uns Gedanken über seine genaue Funktionsweise machen können. Genau auf diesen Zusammenhang zwischen Aufbau der Handlungswelt und deren Darstellung zielt der Begriff des *fiktional-ästhetischen Modus* denn auch ab.¹²

Im Folgenden wird, begonnen bei seinen literarischen Vorläufern, kurz die Geschichte des Science-Fiction-Kinos skizziert, anschließend werden die beiden zentralen Mechanismen *Naturalisierung* und *Verfremdung* thematisiert. Abschließend folgt ein Ausblick auf die neusten Entwicklungen im Science-Fiction-Film.

Zur Geschichte der Science Fiction

Die Frage, wann die Science Fiction entstanden ist, hängt eng mit jener nach der Definition des Genres zusammen. Geht man von der hier angelegten Bestimmung aus und versteht Science Fiction als fiktional-ästhetischen Modus, der sich einer technizistischen Ästhetik bedient, ist ihr Aufkommen eng mit dem

¹¹ Friedrich spricht von einem „Totalgenre“ (1995: 5) und drückt damit den gleichen Gedanken aus.

¹² Dabei sind auch Mischformen möglich, die sich unterschiedlicher Ästhetiken bedienen. Das bekannteste Beispiel hierfür ist zweifellos die STAR-WARS-Reihe, die sowohl typische Science-Fiction-Elemente wie Raumschiffe und Lasergefechte als auch Fantasy-Elemente wie eine mit Schwert kämpfende Ritterkaste oder die mystische Urkraft *Force* enthält. STAR WARS wird deshalb auch oft als *Science Fantasy* bezeichnet; siehe z.B. Worley (2005: 11) und die Einträge zu ‚Science Fantasy‘ in der deutsch- und der englischsprachigen Wikipedia.

Entstehen einer modernen Auffassung von Wissenschaft und Technik verknüpft.¹³ Science Fiction wird damit zu einer dezidiert neuzeitlichen Erscheinung. Als erster moderner Science-Fiction-Roman gilt gemeinhin Mary Shelleys 1818 erstmals erschienener Roman *Frankenstein* (vgl. Aldiss/Wingrove 2001), denn im Gegensatz zu anderen *Gothic Novels* erzählt *Frankenstein* nicht von übernatürlichen Ereignissen. Der künstliche Mensch, den der Protagonist Victor Frankenstein erschafft, ist nicht das Produkt schwarzer Magie oder Alchemie, sondern das Ergebnis eines in präzise Schritte unterteilten und reproduzierbaren naturwissenschaftlichen Verfahrens.

Im Laufe des 19. Jahrhunderts entstehen immer mehr Romane und Erzählungen, in denen wunderbare Elemente (pseudo-)wissenschaftlich begründet werden. Prominente Autoren sind unter anderem Edgar Allan Poe, Jules Verne und zur Jahrhundertwende H. G. Wells. Diese Schriftsteller – und mit ihnen zahlreiche weitere – veröffentlichten zwar Texte mit Science-Fiction-Nova, sie taten dies aber vor dem Hintergrund eines anderen Genrebewusstseins als spätere Science-Fiction-Autoren. So wurden Vernes Romane beispielsweise als „Voyages Extraordinaires“ beworben, standen also in der Tradition phantastischer Reiseberichte.

Als eigenständige Genrebezeichnung taucht ‚Science Fiction‘ erst Ende der 1920er-Jahre auf dem amerikanischen Zeitschriftenmarkt auf. Als „Vater der Science Fiction“ gilt gemeinhin Hugo Gernsback, der als Verleger verschiedener Zeitschriften tätig war und zuerst den Neologismus „scientifiction“ und später auch „science fiction“ prägte (Spiegel 2007: 84-91).¹⁴ Zu Beginn war der Begriff allerdings nicht allgemein gebräuchlich; fürs Kino wird er sogar erst ab Beginn der 1950er-Jahre verwendet. Filme wie *METROPOLIS* (1927) oder *THINGS TO COME* (1936) wurden bei Erscheinen nicht als Science Fiction bezeichnet. Generell wurden in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts ohnehin nur wenige Filme produziert, die heute als Science Fiction gelten. Produktionen wie die oben genannten, aber auch *LE VOYAGE DANS LA LUNE* (1902) des Filmpioniers Georges Méliès, bilden die Ausnahme. Am verbreitetsten sind Science-Fiction-Motive zu dieser Zeit in den sogenannten Serials, billigen Fortsetzungsproduktionen ohne

¹³ Andere Autoren datieren den Ursprung der Science Fiction bereits in der Antike. Dieses Vorgehen hat oft zum Ziel, den Modus über ‚klassische‘ Vorfahren wie Lukian oder Homer zu nobilitieren (vgl. Suerbaum/Broich/Borgmeier 1981: 37). Auch Roberts (2006) beginnt seine *History of Science Fiction* in der Antike. Zur Geschichte der Science Fiction siehe auch Panshin/Panshin (1989).

¹⁴ Zur Geschichte der frühen Science-Fiction-Magazine siehe Ashley (2000).

großen künstlerischen Anspruch, was den damaligen Status der Science Fiction treffend illustriert.¹⁵

Der große Boom setzt ab 1950 ein. Von nun an produziert Hollywood praktisch ohne Unterbrechung Science-Fiction-Filme. Neben vereinzelt Prestige-produktionen wie *DESTINATION MOON* (1950), *THE WAR OF THE WORLDS* (1953) und *FORBIDDEN PLANET* (1956) – alle drei in Farbe – handelt es sich dabei vor allem um B- und C-Produktionen. Zentrales Motiv dieser Dekade ist das All – einerseits als neues Grenzland, das es zu erobern gilt, andererseits als Herkunftsort meist feindlicher Außerirdischer.

Im Laufe der 1960er-Jahre beginnt sich das Science-Fiction-Kino allmählich zu wandeln: Die Filme werden immer aufwendiger und auch anspruchsvoller. Wichtigster Meilenstein dieses Jahrzehnts ist zweifellos Stanley Kubricks *2001: A SPACE ODYSSEY* (1968). Das Produktionsbudget und die Spezialeffekte des Films setzten neue Maßstäbe, aber auch ästhetisch und inhaltlich gilt er bis heute als herausragender Vertreter der Science Fiction.¹⁶ Mit Beginn der 1970er-Jahre ist eine thematische Verschiebung zu beobachten: Es entstehen zahlreiche pessimistische Zukunftsentwürfe, die aktuelle politische und soziokulturelle Themen wie die atomare Bedrohung (*PLANET OF THE APES*), Umweltverschmutzung (*SILENT RUNNING*), Überbevölkerung (*SOYLENT GREEN*) und generell die Auswüchse der Konsumgesellschaft (*THX 1138*) in zugespitzter Form thematisieren.

Mit dem Erfolg der *Space Opera* *STAR WARS* (ab 1977) hat sich die Science Fiction endgültig als Mainstream-Phänomen mit Blockbuster-Potenzial durchgesetzt. Generell sind die 1980er- und 1990er-Jahre von einer steten Steigerung der Blockbuster-Strategie gekennzeichnet, die von *STAR WARS* mitbegründet wurde: Filme werden immer mehr zu Events und die Verwertung über zusätzliche Kanäle neben dem Kino erhält ein immer größer werdendes Gewicht.¹⁷ Filme wie *TOTAL RECALL*, *TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY* oder *JURASSIC PARK* machen durch ihre hohen Budgets und ihre aufwendigen Spezialeffekte von sich reden. Dabei wird digitale Tricktechnik im Laufe der 1990er-Jahre zu einem zentralen Element der Filme. Zudem setzen die Studios immer mehr auf Fortsetzungen – und später auch auf Prequels – sowie auf Verfilmungen erfolgreicher Vorlagen;

15 Zu den Science-Fiction-Serials siehe Kinnard (1998), zur Geschichte des Science-Fiction-Films generell siehe Telotte (2001: 63-120) und Johnston (2011: 53-103); Johnston betont zwar, dass Science-Fiction-Motive bereits vor 1950 weit verbreitet waren, ist aber ebenfalls der Ansicht, dass der Science-Fiction-Film erst in den 1950er-Jahren als eigenständiges Genre auftritt.

16 Johnston argumentiert, dass der unmittelbare Einfluss von *2001: A SPACE ODYSSEY* letztlich begrenzt blieb. Sowohl in seinem Anspruch als auch im Produktionsaufwand blieb Kubricks Film ohne unmittelbare Nachfolger (2011: 88f.).

17 Zum Blockbuster-Phänomen siehe u.a. King (2000) und Blanchet (2003).

in beiden Fällen will man so an bereits etablierte Titel anknüpfen.¹⁸ Eine Tendenz, die mit der Entwicklung der Blockbuster-Science-Fiction, einhergeht, ist die Annäherung an andere Genres: Mit ALIEN werden die Grenzen zum Horror aufgeweicht und in Filmen wie PREDATOR, TOTAL RECALL oder der TERMINATOR-Reihe verschmilzt die Science Fiction teilweise mit dem Action-Genre.

Auch wenn der Fantasy-Film mit der THE-LORD-OF-THE-RINGS-Trilogie und der HARRY-POTTER-Reihe sein Blockbuster-Potenzial unter Beweis stellen konnte, spielt der Science-Fiction-Film im Bereich der ‚Megaproduktionen‘ nach wie vor eine – wenn nicht sogar *die* – zentrale Rolle.¹⁹

Naturalisierung und Verfremdung

Neben der Naturalisierung ist ein zweiter, auf den ersten Blick völlig gegensätzlicher Mechanismus zentral für die Science Fiction: die Verfremdung. Wie der Begriff des Novums geht auch jener der Verfremdung auf Darko Suvin zurück. Seit Suvin die Science-Fiction-Literatur in seiner *Poetik der Science Fiction* als „Literatur der kognitiven Verfremdung“ definiert hat, gehört das Konzept zum Kernbestand der Science-Fiction-Theorie, wird allerdings keineswegs einheitlich gebraucht. Dies ist nicht weiter erstaunlich, denn bereits Suvin verwendet den Terminus auf sehr widersprüchliche Weise.

In seinen Ausführungen zitiert Suvin die beiden wichtigen Theorietraditionen zum Thema Verfremdung – Bertolt Brechts Theorie des V-Effekts (Brecht 1967) sowie den russischen Formalisten Viktor Šklovskij und dessen *ostranenie*-Konzept (Šklovskij 1969).²⁰ Sowohl Šklovskij als auch Brecht verstehen unter Verfremdung – respektive *ostranenie* – das Aufbrechen etablierter Sehgewohnheiten: Im Alltag nehmen wir die Dinge nur oberflächlich wahr, *sehen* sie aber

18 In besonders deutlicher – und kombinierter – Form sind diese Taktiken im Superheldenfilm zu beobachten. Die maskierten Kämpfer für Gerechtigkeit besitzen in der Regel eine besondere – sciencefictionale – Fähigkeit, sind also Teil des Science-Fiction-Modus. Beispiele wären X-MEN (2000), FANTASTIC FOUR (2005) und THE DARK KNIGHT RISES (2012).

19 Zur Illustration: Wikipedia führt mit SPIDER-MAN 3, JOHN CARTER, AVATAR, THE DARK KNIGHT RISES und THE AVENGERS fünf Science-Fiction-Filme unter den zehn teuersten Filmproduktionen aller Zeiten auf (ausgehend von nicht inflationsbereinigten Zahlen). In den Top Ten der kommerziell erfolgreichsten Produktionen aller Zeiten (ebenfalls nicht inflationsbereinigt) finden sich wiederum vier Science-Fiction-Filme. In beiden Fällen handelt es sich ausschließlich um Produktionen, die nach der Jahrtausendwende entstanden sind.

20 Obwohl Suvin Šklovskijs berühmten Aufsatz *Die Kunst als Verfahren* zitiert, spielt das formalistische *ostranenie*-Konzept für ihn insgesamt eine untergeordnete Rolle; Suvins wichtigste Referenzen sind Bertolt Brecht und Ernst Bloch (u.a. Bloch 1962).

nicht als das, was sie wirklich sind. Damit wir die Welt wieder richtig sehen können, müssen wir unsere automatisierte, ‚blinde‘ Wahrnehmung überwinden, und dies kann nur gelingen, wenn die Dinge zuerst wieder fremd gemacht werden.

Brechts und Šklovskijs Ansätze unterscheiden sich zwar in vielen Punkten,²¹ bei beiden ist Verfremdung aber ein im weitesten Sinne stilistisch-rhetorisches Verfahren, das die Art und Weise beschreibt, *wie* bestimmte fiktionale Inhalte vermittelt werden. So spricht Šklovskij etwa von ungewohnten Sprachbildern und Erzählstrategien (1969: 17-23), während Brecht in Bezug auf die Bühne u.a. eine distanzierte Spielweise erwähnt (1967: 683-693) oder in der *Dreigroschenoper* Spruchbänder einsetzt – beides Mittel, die zum Ziel haben, die realistische Illusion zu unterlaufen. Suvin verwendet den Begriff der Verfremdung nun auf ganz neue Weise, nämlich als Definitionskriterium eines Genres: „In der SF ist die Haltung der Verfremdung [...] zum formalen Rahmen des Genres geworden“ (1979: 26). Was bei Šklovskij und Brecht noch ein stilistisches Mittel ist, das an bestimmten Stellen eines an sich ‚realistischen‘ Textes auftreten kann, wird gemäß Suvin in den verfremdenden Genres – zu denen er neben der Science Fiction auch das Märchen und den Mythos zählt – somit zum formalen Rahmen.

Suvin führt in seinem Konzept ein ganzes Bündel von Aspekten zusammen, scheint sich dessen aber nicht recht bewusst zu sein. Zwar spricht er vom „formalen Rahmen“, aus seinen Ausführungen geht aber deutlich hervor, dass Verfremdung bei ihm keineswegs nur formale Aspekte umfasst. Würde Verfremdung tatsächlich den formalen Rahmen bilden, würde das bedeuten, dass Science Fiction, Märchen und Fantasy ihre wunderbaren Elemente permanent verfremdeten. Dies trifft freilich nicht zu; im Märchen treten zwar wunderbare Figuren auf, diese sind aber nicht ‚fremd‘ in dem Sinne, dass sie die Rezipienten überraschen und das Gelesene oder Gesehene entautomatisieren würden. Verfremdung beruht sowohl bei Šklovskij als auch bei Brecht darauf, dass etwas Alltägliches durch eine ungewohnte Darstellungsweise seiner Gewöhnlichkeit enthoben wird. Eine Fee oder ein sprechender Frosch sind aber fiktionale, in der Realität nicht existierende Kreaturen und können deshalb schwerlich eine verfremdete Abbildung eines existierenden Gegenstandes sein.²² Die Verfrem-

²¹ Bereits Šklovskijs *ostranenie* ist ein vieldeutiger und widersprüchlicher Begriff (siehe Kessler 1996 sowie die Beiträge in van den Oever 2010); während *ostranenie* aber ein allgemeines Merkmal von Kunst darstellt, ist Verfremdung für Brecht mehr ein gezielter Effekt, der den kritischen Blick des Publikums schärfen soll. Zu den Unterschieden der beiden Konzepte siehe Spiegel (2007: 201-209; 2006; 2008).

²² Diesbezüglich steht Suvin auch in direktem Widerspruch zu Šklovskij, der betont, dass sich gerade auch ‚realistische Texte‘ fortlaufend Verfremdungseffekten bedienen (vgl. auch Parrin-

dungswirkung ist hier nicht die Folge einer ungewöhnlichen Darstellungsweise, sondern folgt daraus, dass das Tier Fähigkeiten besitzt, die einem realen Frosch fehlen. Diese Fähigkeiten sind eine Folge der wunderbaren Beschaffenheit der jeweiligen fiktionalen Welt.

Während Märchen und Fantasy die wunderbaren Aspekte mit Magie begründen, werden sie in der Science Fiction als technisch plausibel dargestellt – sie werden naturalisiert. Denn es ist Naturalisierung und nicht Verfremdung, die den formalen Rahmen der Science Fiction bildet. Auf formaler Ebene *macht die Science Fiction nicht das Vertraute fremd, sondern das Fremde vertraut*.²³

Diegetische Verfremdung

Die Feststellung, dass Science Fiction auf formaler Ebene nicht verfremdet, bedeutet aber keineswegs, dass der Mechanismus der Verfremdung dem Modus völlig unbekannt wäre. In der Tat geht von der Science Fiction eine der Verfremdung zumindest analoge Wirkung aus. Wenn in einer Science-Fiction-Erzählung Menschen zu unbekanntem Planeten fliegen (wie z.B. in SOLJARIS oder MISSION TO MARS) oder durch die Zeit reisen (wie z.B. in THE TIME MACHINE oder BACK TO THE FUTURE), wenn neuartige Erfindungen die bekannte Welt umkremplein (etwa in MINORITY REPORT oder LIMITLESS), Monster die Erde verwüsten (z.B. in THE BLOB, GOJIRA (GODZILLA)), kurz: Wenn in einer vordergründig realitätskompatiblen Welt wunderbare Elemente auftreten, dann führt der Zusammenprall der beiden Realitätssysteme zu einer verfremdenden Wirkung: Das Bekannte erscheint in einem neuen Umfeld, wird rekontextualisiert.

Als prägnantes Beispiel sei hier eine Szene aus SOYLENT GREEN von Richard Fleischer angeführt. Im New York des Jahres 2022 ist Überbevölkerung zum Hauptproblem geworden; die Stadt ‚platzt aus allen Nähten‘. Die Menschen ernähren sich von synthetischen Energieriegeln, natürliche Nahrung ist ein Luxusgut geworden. Die Hauptfigur Thorn muss in einem Mordfall ermitteln und kommt bei dieser Gelegenheit in ein Luxusappartement. Mit fast schon an Ekstase grenzender Begeisterung dreht er den Wasserhahn auf, lässt sich das Wasser über die Hände fließen und riecht an der Seife. „[He] is so entranced with the taken-for-granted sensual pleasures of a middle class bathroom that it

der 2001: 37). Šklovskij entwickelt sein Konzept u.a. an Texten Leo Tolstois, der als einer der realistischen Autoren schlechthin gilt.

²³ Suvin definiert die Science Fiction als kognitive respektive erkenntnisbezogene Verfremdung, versteht aber auch den Begriff der Kognition mit unterschiedlichen, teils widersprüchlichen Bedeutungen (vgl. Spiegel 2006; 2007: 52-55).

is impossible to look at the bathroom in the film as a familiar place“ (Sobchack 1987: 132). Ein prosaischer und für den Zuschauer alles andere als ungewöhnlicher Ort wird in *SOYLENT GREEN* zur Quelle der Freude verfremdet. Dem Zuschauer wird auf diese Weise bewusst gemacht, dass auch sein ganz alltäglicher Luxus keineswegs selbstverständlich ist.

Dies ist wohl die Form von Verfremdung, die Suvin im Auge hat, allerdings beruht sie auf einem anderen Prinzip als Verfremdung im Sinne Brechts oder Šklovskijs, denn das Badezimmer in *SOYLENT GREEN* wird nicht formal verfremdet. Der Zuschauer wird in dieser Szene nicht mittels unerwarteter Schnitte oder außergewöhnlicher Kamerawinkel aus seiner automatisierten Wahrnehmung gerissen; vielmehr ist die Szene funktional und relativ unauffällig in einer Einstellung gedreht. Die Verfremdungswirkung wird alleine durch Thorns Verhalten erzeugt: Ohne seine überschwängliche Freude wäre diese Szene nicht ungewöhnlich. Die Verfremdung ist somit auf der Ebene der Diegese, der Fiktion, anzusiedeln; sie entsteht, weil sich Thorn in einem scheinbar realistischen Rahmen ungewöhnlich verhält.

Wenn Suvin im Zusammenhang mit Science Fiction von Verfremdung spricht, meint er in aller Regel nicht formale Verfremdung, sondern *diegetische Verfremdung*, das Zusammenprallen widersprüchlicher Elemente auf der Handlungsebene. Tatsächlich beschreibt er die science-fiction-typische Verfremdung an einer Stelle als „Konfrontation eines gegebenen normativen Systems [...] mit einem Standpunkt oder Blick, der ein neues System von Normen impliziert“ (1979: 25). Wenn Suvin von einem „neuen Set von Normen“ spricht, kann er damit offensichtlich nicht formale Aspekte meinen, also die Frage, wie die Geschichte erzählt wird. Vielmehr bezieht er sich hier – auch wenn ihm dies nicht bewusst zu sein scheint – auf fiktionale Aspekte, die Regeln der fiktionalen Welt.²⁴

Verfremdung kann durch ungewöhnliches Verhalten der Figuren zustande kommen wie in *SOYLENT GREEN*, aber auch durch ungewohnte oder ‚unmögliche‘ Bilder wie in *THE INCREDIBLE SHRINKING MAN*. In dem Klassiker von Jack Arnold schrumpft der Körper des Protagonisten nach einer radioaktiven Kontamination unaufhörlich. Auf einer ersten Ebene zeigt der Film ebenso wie *SOYLENT GREEN* diegetische Verfremdung. Der geschrumpfte Protagonist ist kein auf ungewöhn-

²⁴ Die Widersprüche in Suvins Konzept haben ihre Ursache in einer grundlegenden theoretischen Blindstelle: Die formalistischen und strukturalistischen Modelle, von denen Suvin ausgeht, kennen das Konzept der *fiktionalen Welt* im Grunde nicht. Sie können nur beschreiben, wie erzählt wird, stellen aber keine Terminologie bereit, um die Ontologie der Handlungswelt zu beschreiben – genau in dieser Hinsicht unterscheiden sich wunderbare Genres aber von nicht-wunderbaren.

liche Weise dargestellter ‚normaler Mann‘, sondern es handelt sich innerhalb der Diegese tatsächlich um einen Däumling. Daneben ist in *THE INCREDIBLE SHRINKING MAN* noch eine andere Form von Verfremdung zu beobachten, denn die dramatische Veränderung der Körpergröße führt dazu, dass vertraute Alltagsgegenstände in völlig neuem Licht erscheinen: Ein gewöhnliches Wohnhaus wird zur lebensgefährlichen Falle, eine Katze und später eine Spinne erweisen sich als tödliche Bedrohung. Lauter gewöhnliche, normalerweise nicht weiter spektakuläre Objekte erhalten auf einmal eine vollkommen neue Bedeutung. Aus der Perspektive des Protagonisten sehen sie nicht nur riesig aus, sie ändern ihren Charakter grundlegend, werden verfremdet.

Auf den ersten Blick handelt es sich hier um *ostranenie*, also um formale Verfremdung in Reinform, tatsächlich unterscheiden sich diese Beispiele aber von jenen Šklovskijs, denn die Verfremdungswirkung ist hier eine direkte Folge der Naturalisierung: Die ungewöhnliche Perspektive des Däumlings kann nur deshalb eingenommen werden, weil der Film zuvor eine Naturalisierung vorgenommen hat, weil wir als Zuschauer das Novum – den schrumpfenden Menschen – akzeptiert haben. Der Film nimmt die Perspektive des Däumlings ein. Dieser Vorgang kann als Teil der gesamten Strategie der Science Fiction verstanden werden: Der Film ‚tut so‘, als sei das dargestellte Novum normal und plausibel. Die Narration des Films akzeptiert das Novum somit ebenfalls, sie nimmt dessen Perspektive ein und vollzieht auf diese Weise eine narrative Naturalisierung. Die Folge ist eine ‚ostranenie zweiter Ordnung‘, die erst nach erfolgreicher Naturalisierung erfolgen kann.

Primäre *ostranenie*, die nicht auf einem naturalisierten Novum beruht, ist in der Science Fiction hingegen viel seltener anzutreffen, denn sie steht im Widerspruch zur Funktionsweise des Modus. So sind in der Titelsequenz von *SECONDS* stark verzerrte Aufnahmen des Gesichts des Hauptdarstellers zu sehen – ein typisches Beispiel für formale Verfremdung. Im eigentlichen Film dagegen, in dem sich die Hauptfigur einer Gesichtsoperation unterzieht und eine neue Identität annimmt, kommt dieses Gestaltungsmittel nicht mehr zum Einsatz. Der Fokus liegt hier vielmehr darauf, den Vorgang des Identitätswechsels möglichst sachlich und plausibel darzustellen.

In *2001: A SPACE ODYSSEY* ist dagegen die Schlusspassage auf ungewohnte Weise in Szene gesetzt. Beispielsweise ist die gesamte letzte Sequenz, in welcher sich der Astronaut Bowman nach einer als psychedelischer Bilderrausch inszenierten Reise durch das All in einem mysteriösen weißen Raum wiederfindet, nicht auf Anschluss geschnitten. Dies wirkt in hohem Maße desorientierend und unterstreicht den rätselhaften Charakter der Szene. Denn es bleibt völlig offen, wo Bowman ist und wer oder was ihn hierher gebracht hat.

Es ist wohl kein Zufall, dass die beiden angeführten Beispiele am Anfang respektive am Ende des jeweiligen Films stehen. In beiden Fällen ist der größte Teil der Handlung klassisch – im Sinne Bordwells – erzählt.²⁵ Es bleibt genug Zeit, um das Novum und mit ihm die gesamte fiktionale Welt zu naturalisieren.

Eine Folge des naturalisierenden Grundmoments ist, dass die Science Fiction insgesamt als relativ konservativer Modus des Erzählens erscheint. Tricktechnisch sind die Filme zwar stets *State of the Art*, stilistisch-formal zeigt sich die Science Fiction aber – auch im Vergleich zum übrigen Hollywood-Kino – nur selten innovativ. Die Mehrheit der Science-Fiction-Filme ist äußerst klassisch erzählt, ungewöhnliche Beispiele sind meist das Werk von Außenseitern.²⁶ Gerade Filme, die einen komplexeren Weltenaufbau respektive multiple Realitätsebenen aufweisen wie etwa *TOTAL RECALL*, *MATRIX*, *THE 13TH FLOOR* oder *INCEPTION*, zeichnen sich im Allgemeinen durch eine klassische Narration aus.

Von THE MATRIX zu AVATAR

Historischen Periodisierungen haftet immer etwas Willkürliches an, doch dürfte es wohl unbestritten sein, dass *THE MATRIX* und *AVATAR* zu den beiden einflussreichsten Science-Fiction-Filmen der letzten Jahre gehören. Deshalb sollen die beiden Filme in diesem letzten Abschnitt, in dem Tendenzen des jüngeren Science-Fiction-Kinos skizziert und dabei noch einmal auf das zentrale Zusammenspiel von Naturalisierung und Verfremdung eingegangen wird, als Orientierungspunkte dienen.

Obwohl der erste Teil der *MATRIX*-Trilogie im Vergleich mit zeitgleich erschienenen Filmen ein verhältnismäßig kleines Budget hatte, weisen *MATRIX* und *AVATAR* doch zahlreiche Gemeinsamkeiten auf. Es handelt sich in beiden Fällen um sehr erfolgreiche Filme, die die Action betonen, mit neuartigen Spezialeffekten verblüffen²⁷ und die sogleich zwei Fortsetzungen nach sich zogen.²⁸ Diesbe-

²⁵ Zur „classical narration“ siehe Bordwell (1997: 156-204).

²⁶ Zum Beispiel 2001: A SPACE ODYSSEY, ALPHAVILLE oder THE MAN WHO FELL TO EARTH, siehe auch Spiegel (2007: 153-174).

²⁷ Die Spezialeffekte haben dabei zwei Funktionen: Einerseits sollen die Zuschauer durch nie gesehene Bilder verblüfft werden, zugleich kann die finanziell und technisch weniger potente – ausländische – Konkurrenz auf Distanz gehalten werden. Die mit *AVATAR* propagierte stereoskopische Technik hat Ähnliches zum Ziel; zudem wertet sie den Kinobesuch gegenüber dem heimischen Beamer auf und bringt durch den Verkauf von 3D-Brillen zusätzliche Einnahmen; siehe dazu die verschiedenen Blog-Einträge von Kristin Thompson und David Bordwell, die dem 3D-Kino skeptisch gegenüberstehen (Thompson 2009; 2011a, 2011b; Bordwell 2012).

züglich, aber auch was die kommerzielle Ausschlichtung auf anderen Kanälen betrifft, sind die beiden Filme typisch für den dominanten Teil des aktuellen Science-Fiction-Kinos. Mit riesigem Aufwand produzierte Filme, die möglichst eine ganze Serie begründen sollen, letztlich aber nur ein Element einer groß angelegten crossmedialen Offensive bilden, sind fester Bestandteil der Studiostrategie geworden. Dass AVATAR stärker Richtung Fantasy tendiert als MATRIX, kann dabei als Teil des bereits erwähnten Fantasy-Trends verstanden werden.

Neben dieser inhaltlichen Verschiebung unterscheiden sich MATRIX und AVATAR aber auch ästhetisch. So zeigte MATRIX eine auffällige Neuerung im Umgang mit Verfremdung: Der berühmte *Bullet-Time*-Effekt, bei dem die Kamera um ein in der Bewegung extrem verlangsamtes oder zum Stillstand gekommenes Objekt fährt, wird in dem Film auf ganz unterschiedliche Art und Weise verwendet. Als klassisch kann der Einsatz des Effekts bezeichnet werden, wenn der Protagonist Neo, der gemeinsam mit einer Handvoll von Rebellen gegen ein übermächtiges Computersystem kämpft, feindlichen Kugeln ausweicht (Abb. 1). Hier wird der hochgradig verfremdende Effekt genutzt, um einen diegetischen Sachverhalt darzustellen: Nämlich, dass Neo zu diesem Zeitpunkt über übermenschliche Fähigkeiten verfügt. Eine andere Wirkung hat der Effekt dagegen zu Beginn des Films, als Neos Mitstreiterin Trinity während einer Kampfszene ‚einfriert‘ und die Kamera um sie herum fährt (Abb. 2). Trinity hat keine wunderbaren Fähigkeiten, der *Bullet-Time*-Effekt dient hier somit nicht dazu, ein Charakteristikum der fiktionalen Welt zu illustrieren, sondern ist reine formale Spielerei ohne Begründung in der Handlung. MATRIX setzt somit den gleichen Spezialeffekt für ganz unterschiedliche Effekte ein – diegetische Verfremdung und *ostranenie* beginnen sich zu vermischen. Dieses Phänomen ist auch in anderen neueren Science-Fiction-Filmen (z.B. EVENT HORIZON, SLIPSTREAM oder LIMITLESS) zu beobachten (vgl. Spiegel 2007: 218-224).

Das auffälligste – und auch am intensivsten beworbene – Novum in AVATAR sind zweifellos die digital erzeugten Na'vi. Die Einwohner des Planeten Pandora, auf dem der Film spielt, sind nicht nur wesentlich größer als Menschen, ihre Haut ist zudem blau, sie tragen einen langen Schwanz und verfügen über ‚Haar-tentakel‘, mit denen sie telepathisch mit anderen Wesen in Kontakt treten können. Sie unterscheiden sich sowohl in ihrem Aussehen als auch ihren Fähigkeiten deutlich von den menschlichen Figuren. Betrachtet man die Konstellation des Plots, so scheint der Film prädestiniert für zahlreiche starke Verfremdungs-

28 Gemäß jüngsten Meldungen sollen AVATAR 2 und AVATAR 3 direkt hintereinander gedreht werden, wobei derzeit noch unklar ist, ob Teil 2 2014 oder 2015 erscheinen wird (vgl. Anderton 2012).

momente: Der menschliche Protagonist Jake gerät in eine unbekannte Welt, die von fremdartigen Wesen bewohnt wird – reichlich Gelegenheit für das Zusammenprallen zweier Realitätssysteme. Allerdings nutzt AVATAR dieses Potenzial kaum. Der Film zelebriert zwar die Exotik des Planeten Pandora, ist aber zugleich darauf bedacht, die Gemeinsamkeiten zwischen Menschen und Na'vi zu betonen und Unterschiede abzuschwächen. Die erste ‚Blauhaut‘, die der Zuschauer zu sehen bekommt, ist kein Eingeborener Pandoras, sondern Jakes Avatar, also ein künstlich erzeugter Na'vi, der von ihm ‚ferngesteuert‘ wird. Gemeinsam mit Jake entdeckt das Publikum den neuen Körper. Die Handlung baut auf diese Weise eine Brücke, die den Übergang in die Welt der Ureinwohner so reibungslos wie möglich macht. Mit anderen Worten: Die Na'vi werden nach allen Regeln der Kunst naturalisiert. Es dauert dann auch gut eine halbe Stunde, bis mit Neytiri die erste echte Na'vi auftritt. Zu diesem Zeitpunkt dürften sich die meisten Zuschauer längst an die ungewöhnlichen Figuren gewöhnt haben.



Abb. 1 und 2: *Bullet-Time*-Effekt in THE MATRIX bei Neo (links) und Trinity (rechts)

Die Tendenz, die Unterschiede zwischen Menschen und Na'vi zu nivellieren, ist offensichtlich: So verzichtet der Film im Gegensatz zu THE INCREDIBLE SHRINKING MAN weitgehend darauf, den Größenunterschied zwischen den menschlichen Figuren und den rund zweieinhalb Meter großen Na'vi effektiv in Szene zu setzen. Wirklich zum Tragen kommt der Größenunterschied einzig in der Schlusssequenz, als die Menschen unter Aufsicht der Na'vi abziehen (Abb. 3). An dieser Stelle wird die unüberbrückbare Kluft zwischen den beiden Spezies denn auch ausdrücklich betont. Während der ausführlichen Kampfsequenz zuvor nimmt man den Größenunterschied dagegen nur an einigen wenigen Stellen wahr, denn die Na'vi sind meist reitend oder fliegend unterwegs, die Menschen wiederum in Helikoptern oder Kampfrobotern, was dem Zuschauer das Einschätzen der Größenverhältnisse erschwert.

Die Situation der Hauptfigur, die die Andersartigkeit der Na'vi am eigenen Leibe erfährt, wird ebenfalls kaum ausgenutzt. Der neue Körper passt von An-

fang an ‚wie angegossen‘, echte Adaptionsschwierigkeiten hat Jake kaum. Auch die Wiedervereinigung der Liebenden nach dem großen Schlusskampf, als die Na’vi Neytiri den menschlichen Jake in ihren Armen hält (Abb. 4), verläuft reibungslos. Dass Neytiri in diesem Moment ihren Geliebten zum ersten Mal in Menschengestalt sieht, scheint sie nicht weiter zu irritieren. Durch die von ihr eingenommene kniende Pietà-Haltung wirkt der Größenunterschied zudem weniger stark als in der unmittelbar folgenden Szene, in der die Menschen nach verlorener Schlacht Pandora verlassen.



Abb. 3 und 4: Größenunterschiede in AVATAR: Die Menschen verlassen Pandora (links), Neytiri hält Jake im Arm (rechts)

Digitale Figuren gelten seit jeher als besonders heikel, da sie – gerade in der direkten Gegenüberstellung mit menschlichen Schauspielern – meist unecht, artifizuell, tot wirken. Dies dürfte auch der Grund sein, weshalb die Macher von AVATAR so viel Energie drauf verwenden, die Na’vi zu naturalisieren. Zu starke Verfremdungsmomente würden der Absicht zuwiderlaufen, diese als ‚normal‘ und lebendig erscheinen zu lassen. Die Gefahr wäre groß, dass die verfremdende Wirkung, die aus dem Zusammentreffen von Menschen und Na’vi entstünde, die digitalen Figuren weniger überzeugend erscheinen ließe.²⁹

Inwieweit ein einzelner Film für ganze Trends stehen kann, ist freilich umstritten. Zumindest eines lässt sich aber festhalten: Wenn AVATAR für das kommende Science-Fiction-Kino repräsentativ sein sollte, hat sich meine Vermutung definitiv als falsch erwiesen, dass „der Erfolg von MATRIX [...] dazu beigetragen [hat], dass an dem unausgesprochenen ‚Verbot‘, formale und diegetische Verfremdung zu mischen, zusehends gerüttelt wird“ (Spiegel 2007: 222). Denn in Camerons Film ist just die gegenteilige Tendenz zu beobachten: Anstatt

²⁹ Zu Naturalisierung und Verfremdung in AVATAR sowie generell zu den digitalen Figuren in Camerons Film siehe Spiegel (2012a) und Flückiger (2012).

verfremdende Konstellationen auszunutzen, verwendet der Film beträchtliche Energie darauf, potenziell verfremdende Szenen zu vermeiden.

Fazit

Im Gegensatz zu einem Genre wie dem Western lässt sich die Science Fiction nur ungenügend durch ein Ensemble von semantischen und syntaktischen Elementen beschreiben. Was die Science Fiction auszeichnet, sind nicht eine spezifische Ikonographie oder ein typischer Plot, sondern ein bestimmter Typus fiktionaler Welten: wunderbare Welten, deren Nova wie wissenschaftlich-technische Neuerungen aussehen, naturalisiert werden und so als Erweiterung der uns bekannten Welt erscheinen. Diese beiden Aspekte – die Science Fiction als ein Welten-Typus und das Zusammenspiel von fiktionaler Ontologie und Ästhetik – kommen im Konzept des *fiktional-ästhetischen Modus* zum Ausdruck.

Parallel zur Naturalisierung erzeugt die Science Fiction Verfremdung auf der Ebene der Handlung. In dieser Verfremdungsleistung, der Fähigkeit, Bekanntes in vollkommen neue Zusammenhänge zu setzen, steckt ein kritisches, sogar subversives Potenzial. Solange der Modus aber von aufwändigen Produktionen dominiert wird, die ein Mainstream-Publikum ansprechen sollen, wird dieses nur selten ausgeschöpft. Filme wie AVATAR beschränken sich weitgehend auf Naturalisierung, dem ‚Plausibel-erscheinen-Lassen‘ der technischen Nova und weisen weder inhaltlich noch ästhetisch über den Status quo hinaus.

Obwohl sich die Fantasy derzeit anschickt, der Science Fiction in Sachen Erfolg den Rang abzulaufen, dürfte uns der Modus auch in Zukunft erhalten bleiben. Denn durch die Naturalisierung, durch das Anbinden wunderbarer Maschinen und Wesen an unsere Gegenwart, kommt der Science Fiction eine besondere Funktion zu: Sie wirkt auf diese Weise als Spiegel, der die Hoffnungen und Ängste reflektiert, die sich mit dem wissenschaftlich-technischen Fortschritt verbinden.

Film- und Medienverzeichnis

- THE 13TH FLOOR (D/USA 1999, The 13th Floor – Bist du was du denkst?, Regie: Josef Rusnak)
 2001: A SPACE ODYSSEY (GB/USA 1968, 2001: Odyssee im Weltraum, Regie: Stanley Kubrick)
 ALIEN (GB/USA 1979, Alien – Das unheimliche Wesen aus einer anderen Welt, Regie: Ridley Scott)
 ALPHAVILLE – UNE ÉTRANGE AVENTURE DE LEMMY CAUTION (FR/IT 1965, Lemmy Caution gegen Alpha 60, Regie: Jean-Luc Godard)
 AVATAR (USA/GB 2009, AVATAR – Aufbruch nach Pandora, Regie: James Cameron)
 THE AVENGERS (USA 2012, Marvel's The Avengers, Regie: Joss Whedon)

BACK TO THE FUTURE (USA 1985, Zurück in die Zukunft: Regie: Robert Zemeckis)
 BLADE RUNNER (USA 1982, Der Blade Runner, Regie: Ridley Scott)
 THE BLOB (USA 1958, Blob – Schrecken ohne Namen, Regie: Irvin S. Yearworth)
 THE DARK KNIGHT RISES (USA/GB 2012, Regie: Christopher Nolan)
 DESTINATION MOON (USA 1950, Endstation Mond, Regie: Irving Pichel)
 EVENT HORIZON (USA 1997, Regie: Paul W. S. Anderson)
 FORBIDDEN PLANET (USA 1956, Regie: Fred M. Wilcox)
 FANTASTIC FOUR (USA/D 2005, Regie: Tim Story)
 GOJIRA (JP 1954, Godzilla, Regie: Ishirô Honda)
 HARRY POTTER (USA/GB, 2001-2011, diverse Regisseure)
 INCEPTION (USA/GB 2010, Regie: Christopher Nolan)
 THE INCREDIBLE SHRINKING MAN (USA 1967, Die unglaubliche Geschichte des Mister C., Regie: Jack Arnold)
 INVASION OF THE BODY SNATCHERS (USA 1956, Die Dämonischen, Regie: Don Siegel)
 JOHN CARTER (USA 2012, John Carter – Zwischen zwei Welte, Regie: Andrew Stanton)
 JURASSIC PARK (USA 1993, Regie: Steven Spielberg)
 LIMITLESS (USA 2011, Ohne Limit, Regie: Neil Burger)
 THE LORD OF THE RINGS (USA/NZL, 2001-2003, Regie: Peter Jackson)
 THE MAN WHO FELL TO EARTH (GB 1976, Der Mann, der vom Himmel fiel, Regie: Nicolas Roeg)
 THE MATRIX (USA 1999, Matrix, Regie: Andy und Larry Wachowski)
 METROPOLIS (D 1927, Regie: Fritz Lang)
 MINORITY REPORT (USA 2002, Regie: Steven Spielberg)
 MISSION TO MARS (USA 2000, Regie: Brian De Palma)
 THE PHANTOM EMPIRE (USA 1935, Phantomreiter, Regie: Otto Brower/B. Reeves Eason)
 PLANET OF THE APES (USA 1968, Planet der Affen, Regie: Franklin J. Schaffner)
 PREDATOR (USA 1987, Regie: John McTiernan)
 SECONDS (USA 1966, Der Mann, der zweimal lebte, Regie: John Frankenheimer)
 SILENT RUNNING (USA 1971, Lautlos im Weltraum, Regie: Douglas Trumbull)
 SOLJARIS (SU 1972, Solaris, Regie: Andrej Tarkowskij)
 SOYLENT GREEN (USA 1973, ... Jahr 2022 ... die überleben wollen, Regie: Richard Fleischer)
 SPIDER-MAN 3 (USA 2007, Regie: Sam Raimi)
 STAR WARS (USA 1977, Krieg der Sterne, Regie: George Lucas)
 TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY (USA 1991, Terminator 2 – Tag der Abrechnung, Regie: James Cameron)
 THX 1138. (USA 1971, Regie: George Lucas)
 THE TIME MACHINE (USA 1960, Die Zeitmaschine, Regie: George Pal)
 THINGS TO COME (GB 1936, Was kommen wird, Regie: William Cameron Menzies)
 THOR (USA 2011, Regie: Kenneth Branagh)
 TOTAL RECALL (USA 1990, Total Recall – Die totale Erinnerung, Regie: Paul Verhoeven)
 VIDEODROME (CAN 1983, Regie: David Cronenberg)
 LE VOYAGE DANS LA LUNE (FR 1902, Die Reise zum Mond, Regie: Georges Méliès)
 THE WAR OF THE WORLDS (USA 1953, Kampf der Welten, Regie: Byron Haskin)
 X-MEN (USA 2000, X-Men – der Film, Regie: Bryan Singer)

Literaturverzeichnis

- Aldiss, Brian Wilson/Wingrove, David (2001): *Trillion Year Spree. The History of Science Fiction*. London/New York: House of Stratus (stark überarbeitete Fassung von: *Billion Year Spree. The True History of Science Fiction*. New York 1974).
- Altman, Rick (2000): *Film/Genre*. London: BFI Publishing.
- Anderton, Ethan (2012): *Jon Landau Says Only Two AVATAR Sequels Shooting Back-to-Back. Firstshowing.net*. 03.07.2012. [<http://www.firstshowing.net/2012/jon-landau-says-only-two-avatar-sequels-shooting-back-to-back/>]. Zugriff: 25.02.2013.
- Ashley, Mike (2000): *The History of the Science-Fiction Magazine*. Bd. 1: *The Time Machines: The Story of the Science-Fiction Pulp Magazines from the Beginning to 1950*. Liverpool: Liverpool University Press.
- Barthes, Roland ([1957] 1964): *Mythen des Alltags*. Aus dem Französischen übers. von Helmut Scheffel. Frankfurt a.M.: Suhrkamp (Original: *Mythologies*. Paris 1957).
- Blanchet, Robert (2003): *Blockbuster: Ästhetik, Ökonomie und Geschichte des postklassischen Hollywoodkinos*. Marburg: Schüren.
- Bloch, Ernst (1962): „Entfremdung, Verfremdung“. In: Ders.: *Verfremdungen I*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 81-90.
- Bordwell, David (1989): *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge: Harvard University Press.
- Bordwell, David (1997): *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge (1985).
- Bordwell, David (2012): *It's good to be the King of the World. Observations on Film Art and Film Art*. 22.04.2012. [<http://www.davidbordwell.net/blog/2012/04/22/its-good-to-be-the-king-of-the-world/>]. Zugriff: 25.02.2013.
- Brecht, Bertolt ([1948] 1967): „Kleines Organon für das Theater“. In: Ders.: *Gesammelte Werke*. Bd. 16. *Schriften zum Theater 2*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 659-700.
- Bukatman, Scott (1993): *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham: Duke University Press.
- Creed, Barbara: „Horror and the Monstrous-Feminine: An Imaginary Abjection“. In: *Screen*. 27, 1, 1986, S. 44-71. DOI:10.1093/screen/27.1.44.
- Culler, Jonathan ([1975] 2002): „Convention and Naturalization“. In: Ders.: *Structuralist Poetics: Structuralism, Linguistics and the Study of Literature*. New York/London: Routledge, S. 153-187.
- Flückiger, Barbara (2012): „Zur digitalen Konstruktion und Animation von Körpern in Benjamin Button und AVATAR“. In: Segeberg, Harro (Hg.): *Film im Zeitalter Neuer Medien II: Digitalität und Kino*. München/Paderborn: Fink, S. 109-137.
- Friedrich, Hans-Edwin (1995): *Science Fiction in der deutschsprachigen Literatur. Ein Referat zur Forschung bis 1993* (= Internationales Archiv für Sozialgeschichte der deutschen Literatur: 7. Sonderheft). Tübingen: Max Niemeyer.
- Haraway, Donna J. (1991): „A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century“. In: Dies.: *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, S. 149-181.
- Hess Wright, Judith ([1974] 1995): „Genre Films and the Status Quo“. In: Grant, Barry Keith (Hg.): *Film Genre Reader II*. Austin: University of Texas Press.
- Jameson, Fredric (1980): „SF Novels, SF Film“. In: *Science Fiction Studies* 7.3, 22, S. 319-322.

- Jameson, Fredric (1982): „Progress Versus Utopia; Or, Can We Imagine the Future?“ In: *Science Fiction Studies* 9.2, 27, S. 147-168.
- Jameson, Fredric (2005): *Archaeologies of the Future. The Desire Called Utopia and other Science Fictions*. London/New York: Verso.
- Johnston, Keith M. (2011): *Science Fiction Film. A Critical Introduction*. Oxford/New York: Berg.
- Kessler, Frank (1996): „Ostranenie. Zum Verfremdungsbegriff von Formalismus und Neoformalismus“. In: *montage/av* 5, 2, S. 51-65.
- King, Geoff (2000): *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster*. London: I. B. Tauris.
- King, Geoff/Krzywinka, Tanya (2000): *Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace*. London: Wallflower.
- Kinnard, Roy (1998): *Science Fiction Serials: A Critical Filmography of the 31 Hard SF Cliffhangers*. Jefferson: McFarland.
- Kuhn, Annette (1990): „Introduction. Cultural Theory and Science Fiction Cinema“. In: Dies. (Hg.): *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. London/New York: Verso, S. 1-12.
- London, Brooks (1992): *The Aesthetics of Ambivalence. Rethinking Science Fiction Film in the Age of (Re)Production* (=Contributions to the Study of Science Fiction and Fantasy: 52). Westport: Greenwood Press.
- LeGacy, Arthur (1978): „The Invasion of the Body Snatchers: A Metaphor for the Fifties“. In: *Literature/Film Quarterly*. 6, 3, 1978, S. 285-292.
- McHale, Brian (1992): *Constructing Postmodernism*. London/New York: Routledge.
- Panshin, Alexei/Panshin, Cory (1989): *The World Beyond the Hill: Science Fiction and the Quest for Transcendence*. Los Angeles: J.P. Tarcher.
- Parrinder, Patrick (2001): „Revisiting Suvin's Poetics of Science Fiction“. In: Ders. (Hg.): *Learning From Other Worlds: Estrangement, Cognition, and the Politics of Science Fiction*. Durham: Duke University Press, S. 36-50.
- Roberts, Adam (2006): *The History of Science Fiction*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Sawyer, Andy/Wright, Peter (Hgg.) (2011): *Teaching Science Fiction* (= Teaching the New English). London: Palgrave Macmillan.
- Schweinitz, Jörg (1994): „„Genre“ und lebendiges Genrebewusstsein. Geschichte eines Begriffs und Probleme seiner Konzeptualisierung“. In: *montage/av* 3, 2, S. 99-118.
- Seeßlen, Georg/Jung, Fernand (2003): *Science Fiction: Geschichte und Mythologie des Science-Fiction-Films*. 2 Bde. (= Grundlagen des populären Films). Marburg: Schüren.
- Shelley, Mary ([1831] 1994): *Frankenstein: Or, the Modern Prometheus*. London: Penguin Books.
- Šklovskij, Viktor ([1929] 1969): „Die Kunst als Verfahren“. Aus dem Russischen übers. von Rolf Fieguth. In: Striedter, Jurij (Hg.): *Texte der Russischen Formalisten*. Bd. 1: *Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa*. (= Theorie und Geschichte der Literatur und der der schönen Künste. Texte und Abhandlungen: 6). München: Fink, S. 3-35 (Original: *Iskusstvo kak priem*. Moskau 1929).
- Sobchack, Vivian Carol (1987): *Screening Space. The American Science Fiction Film*. 2. Aufl. New York: Ungar (stark überarbeitete Fassung von: *The Limits of Infinity: The American Science Fiction Film, 1950-1975*. New York 1980).
- Spiegel, Simon (2006): „Der Begriff der Verfremdung in der Science-Fiction-Theorie. Ein Klärungsversuch“. In: *Quarber Merkur. Franz Rottensteiners Literaturzeitschrift für Science Fiction und Phantastik*. 103/104, S. 13-40.

- Spiegel, Simon (2007): *Die Konstitution des Wunderbaren. Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films* (= Zürcher Filmstudien: 16). Marburg: Schüren.
- Spiegel, Simon (2008): „Things Made Strange. On the Concept of ‚Estrangement‘ in Science Fiction Theory“. In: *Science-Fiction Studies* 35.3, 106, S. 369-385.
- Spiegel, Simon (2010): *Theoretisch phantastisch. Eine Einführung in Tzvetan Todorovs Theorie der phantastischen Literatur* (= AndroSF: 13). Murnau am Staffelsee: p.machinery.
- Spiegel, Simon (2012a): „Das blaue Wunder. Naturalisierung, Verfremdung und digitale Figuren in James Camerons AVATAR“. In: Schmeink, Lars/Müller, Hans-Harald (Hgg.): *Fremde Welten. Wege und Räume der Fantastik im 21. Jahrhundert*. Berlin/New York: De Gruyter, S. 203-222.
- Spiegel, Simon (2012b): „Rezension von: Johnston, Keith M.: Science Fiction Film. A Critical Introduction“. In: *Zeitschrift für Fantastikforschung*, 4, 2/2012, S. 127-130.
- Springer, Claudia (1996): *Electronic Eros. Bodies and Desire in the Postindustrial Age*. London: Athlone.
- Suerbaum, Ulrich/Broich, Ulrich/Borgmeier, Raimund (1981): *Science Fiction. Theorie und Geschichte, Themen und Typen, Form und Weltbild*. Stuttgart: Reclam.
- Savin, Darko (1979): *Poetik der Science Fiction. Zur Theorie einer literarischen Gattung*. Aus dem Englischen übers. von Franz Rottensteiner (= Phantastische Bibliothek: 31). Frankfurt a.M.: Suhrkamp (Original: *Metamorphoses of Science Fiction*. Yale 1979).
- Telotte, J. P. (2001): *Science Fiction Film*. Cambridge/New York: Cambridge University Press.
- Thompson, Kristin (2009): „Has 3-D Already Failed?“ *Observations on Film Art and Film Art*. 28.08.2009. [<http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/28/has-3-d-already-failed/>]. Zugriff: 05.03.2013.
- Thompson, Kristin (2011a): „Has 3D Already Failed? The Sequel, Part One: RealDlighted“. *Observations on Film Art and Film Art*. 20.01.2011. [<http://www.davidbordwell.net/blog/2011/01/20/has-3d-already-failed-the-sequel-part-one-realdlighted/>]. Zugriff: 05.03.2013.
- Thompson, Kristin (2011b): „Has 3D Already Failed? The Sequel, Part 2: RealDsgusted“. *Observations on Film Art and Film Art*. 25.01.2011. [<http://www.davidbordwell.net/blog/2011/01/25/has-3d-already-failed-the-sequel-part-2-realdsgusted/>]. Zugriff: 05.03.2011.
- Van den Oever, Annie (Hg.) (2010): *Ostrannenie. On „Strangeness“ and the Moving Image. The History, Reception, and Relevance of a Concept* (= The Key Debates: 1). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Wikipedia.org: „List of most expensive films“. [http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most_expensive_films]. Zugriff: 02.10.2012.
- Wikipedia.de: „Liste erfolgreicher Filme“. [http://de.wikipedia.org/wiki/Liste_erfolgreicher_Filme]. Zugriff: 02.10.2012.
- Wikipedia.de: „Science Fantasy“. [http://de.wikipedia.org/wiki/Science_Fantasy]. Zugriff: 13.10.2012.
- Wikipedia.org: „Science Fantasy“. [http://en.wikipedia.org/wiki/Science_fantasy]. Zugriff: 13.10.2012.
- Worley, Alec (2005): *Empires of the Imagination. A Critical Survey of Fantasy Cinema from Georges Méliès to The Lord of the Rings*. Jefferson: McFarland.

Filmanalyse

BLADE RUNNER

USA 1982 [Director's Cut 1992; Final Cut 2007], Regie: Ridley Scott

BLADE RUNNER ist nicht nur ein stilbildender Vertreter des Science-Fiction-Kinos, sondern mittlerweile wohl auch einer der am häufigsten diskutierten Filme überhaupt – sei es unter gender- und queer-theoretischen Gesichtspunkten, innerhalb des Postmoderne-Diskurses in der Folge Fredric Jamesons, in Bezug auf das Phänomen des Cyberpunks oder bezüglich Fragen nach dem Wesen von Realität und Simulation. Innerhalb der Geistes- und Kulturwissenschaften hat der Film längst kanonischen Status erlangt. Daneben ist Ridley Scotts dritte Kinoproduktion auch ein Paradebeispiel für einen sogenannten ‚Kultfilm‘. Bei Erscheinen war sein Erfolg sowohl an der Kinokasse als auch bei der Kritik mäßig; seinen ständig wachsenden Ruhm verdankt BLADE RUNNER vor allem begeisterten Fans. Über die Home-Video-Distribution auf VHS und Laserdisc avancierte BLADE RUNNER ‚unter der Hand‘ zum Klassiker. Schließlich dürfte der Film maßgeblich dazu beigetragen haben, den Begriff des ‚Director's Cut‘ zu etablieren (obwohl es sich bei dem sogenannten Director's Cut von 1992 genau genommen nicht um einen solchen handelt. Scott hatte, im Gegensatz zum Final Cut von 2007, keinen Einfluss auf diese Fassung).

Im Los Angeles des Jahres 2019 macht Rick Deckard (Harrison Ford) Jagd auf Replikanten, menschenähnliche Androiden, die in den extraterrestrischen Kolonien eingesetzt werden, denen der Aufenthalt auf der Erde aber verboten ist. Deckard, der den Polizeidienst quittiert hat, wird zu Beginn des Films wieder rekrutiert, da es sechs Replikanten gelungen ist, die Erde zu erreichen. Die künstlichen Menschen sind ihren Schöpfern in vielerlei Hinsicht überlegen, einzig ihre Lebenszeit ist auf vier Jahre begrenzt. Zudem unterscheiden sie sich in ihren emotionalen Reaktionen von echten Menschen, was aber nur mittels eines aufwendigen Tests nachgewiesen werden kann. Auf die Bitte von Eldon Tyrell (Joe Turkel), dem Chef der Replikanten-Hersteller-Firma, unterzieht Deckard dessen Assistentin Rachael (Sean Young) dem Verfahren. Das Ergebnis ist eindeutig: Rachael ist eine Replikantin. Sie selbst ist sich dessen nicht bewusst, da ihr künstliche Erinnerungen implantiert wurden. Während Deckard den flüchtigen Replikanten nachspürt, versuchen diese, Zugang zu Tyrell zu erhalten. Ihr Erbauer soll ihnen mehr Lebenszeit verschaffen. Nachdem Deckard die erste Replikantin zur Strecke gebracht hat, droht er im Kampf mit dem zweiten zu unterliegen, wird aber im letzten Moment von Rachael gerettet. Und obwohl er

weiß, dass sie mittlerweile ebenfalls als flüchtig gilt, verbringt er die Nacht mit ihr. Inzwischen sind die beiden Replikanten Pris (Daryl Hannah) und Roy Batty (Rutger Hauer) zur *Tyrell Corporation* vorgedrungen. Als Batty, der Anführer der Gruppe, erkennt, dass Tyrell ihnen nicht helfen kann, bringt er ihn um. Es kommt zum großen Showdown; es gelingt Deckard, Pris zu töten, doch den übermenschlichen Fähigkeiten Battys kann er nichts entgegensetzen. Der Jäger wird zum Gejagten. Deckard flieht auf ein Hausdach, stürzt in die Tiefe und wird in letzter Sekunde von Batty vor dem sicheren Tod gerettet. Dessen Lebenszeit ist mittlerweile abgelaufen und er stirbt, nachdem er Deckard das Leben geschenkt hat. Zusammen mit Rachael verlässt Deckard die Stadt.

Das Motiv des künstlichen Menschen, das mit Mary Shelleys Roman *Frankenstein* (1818) am Beginn der Science-Fiction-Literatur steht, ist das zentrale Thema von BLADE RUNNER. Anders als in Philip K. Dicks literarischer Vorlage *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), von welcher der Film auch in anderen zentralen Punkten abweicht, stehen die Replikanten hier allerdings nicht für völlige Empathielosigkeit; vielmehr entwickeln sie sich im Laufe der Handlung immer mehr zu positiven Gegenbildern der abgestumpften Menschen. „More human than human“ lautet das Motto der *Tyrell Corporation* – am Ende rettet Batty seinen Verfolger in einem selbstlosen Akt der Nächstenliebe. In der maroden Zukunft sind einzig Maschinen fähig, Menschlichkeit zu zeigen. Es bleibt aber nicht beim simplen Gegensatz Mensch/Maschine, sondern es wird ein kunstvolles Verwirrspiel betrieben, bei dem die Grenze zwischen den beiden Polen immer mehr verwischt. Deckard verliebt sich in die Replikantin Rachael, die zu Beginn noch der Überzeugung ist, ein Mensch zu sein; darüber hinaus legen verschiedene Details im Film – das gilt insbesondere für den Director's Cut und den Final Cut – den Schluss nahe, dass Deckard selbst ein Replikant ist.

Über die Frage, was den Menschen letztlich ausmacht, hinaus thematisiert BLADE RUNNER die Unzuverlässigkeit menschlicher Wahrnehmung und etabliert damit ein Thema, das nicht nur für Philipp K. Dicks Oeuvre zentral ist, sondern für den Science-Fiction-Film der kommenden Jahrzehnte prägend sein sollte (als Beispiele seien TOTAL RECALL (1990), STRANGE DAYS (1995), DARK CITY (1998) oder die MATRIX-Reihe genannt). Bereits der Name Deckard kann als anglisierte Version von René Descartes, dem ‚Philosophen des systematischen Zweifels‘, verstanden werden. Eines der wichtigsten Wahrnehmungsorgane des Menschen, das Auge, bildet zudem ein zentrales visuelles Motiv. Schon die dritte Einstellung des Films zeigt eine extreme Großaufnahme eines menschlichen Auges; auch Deckards Empathietest misst Veränderungen der Pupille und als Batty Tyrell umbringt, drückt er ihm die Augen aus.

Das Augenmotiv ist nur ein prominentes Beispiel für das Erzählprinzip des Films: BLADE RUNNER besteht aus zahlreichen sich überlagernden Bedeutungs-

schichten. So sind beispielsweise vermehrt biblische Motive in die Erzählung eingeflochten. Batty, der Tyrell als Schöpfer und Vater anspricht, wird zum Filmende mit einem Stigma – durchbohrten Handflächen – als Christus-Figur inszeniert. Dieses Prinzip sich überlagernder Ebenen bestimmt nicht nur die inhaltlich-strukturelle Gestaltung, sondern prägt auch die formale, visuelle und akustische Gestaltung des Films, die maßgeblich zu dessen Status als ‚Kultfilm‘ und ‚Prototyp‘ des Genres beigetragen hat. Vor allem die Stadtansichten sind als konstante sensorische Überwältigung konzipiert. Im Los Angeles der Zukunft scheint nie die Sonne und es gibt keine Pflanzen und Tiere mehr; stattdessen präsentiert sich die Stadt als undurchdringbares Gewimmel von riesigen Wolkenkratzern, fliegenden Autos, seltsam gekleideten Gestalten, Regen, Dampf, gigantischen Werbetafeln und Neonlichtern. Im multikulturellen Stadtlabyrinth sind Asiaten ebenso präsent wie Nordamerikaner; es herrscht ein babylonisches Sprachwirrwarr, an dem die Figuren nicht selten scheitern. Das komplexe Sound Design – Musik und Geräusche lassen sich oft nicht eindeutig voneinander unterscheiden –, verstärkt das Gefühl einer den Zuschauer regelrecht umhüllenden Stadt. Das Los Angeles von *BLADE RUNNER* wirkt nie wie eine Kulisse, sondern wie ein realer Ort.

Zugleich macht der Film deutliche Anleihen beim Film Noir: Der ‚toughe‘ Einzelgänger Deckard reiht sich mit seinem zerknitterten Trenchcoat unverkennbar in die Tradition des *hardboiled detective* ein, während Rachael als moderne *femme fatale* erscheint. Die Film-Noir-Elemente sowie die Anleihen beim Kriminalfilm illustrieren, dass die Science Fiction kein Genre im Sinne Altmans ist, das sich primär anhand von semantischen und syntaktischen Elementen bestimmen ließe. Letztlich ist es die Beschaffenheit der diegetischen Welt des Films, die ihn zu Science Fiction macht. Eine Welt, die durch Nova wie künstliche Menschen oder fliegende Autos geprägt ist. Das allgemeine audiovisuelle Konzept des Films trägt zusätzlich zu der naturalisierenden Wirkung bei: Anders als etwa in *THINGS TO COME* (1936) oder *METROPOLIS* (1927) wird für *BLADE RUNNER* keine komplett neue Stadt entworfen, die Zukunft baut hier vielmehr unverkennbar auf der Vergangenheit auf. Das *retrofitted Design*, wie es die Filmemacher nennen (vgl. Sammon [1996] 2007: 79), geht vom Grundgedanken aus, dass künftige Großstädte nicht vor dem Hintergrund einer Tabula rasa gebaut werden können, sondern aus den bestehenden Städten entstehen müssen. Statt makellos glänzenden futuristischen Bauten zeigt *BLADE RUNNER* Gebäude und Maschinen, die nach und nach erweitert und notdürftig umgebaut wurden, die deutliche Gebrauchspuren aufweisen und oft schon zerfallen sind. So stehen Zukunft und Vergangenheit unübersehbar in Verbindung; mancherorts ist der allgemeine Verfall so weit fortgeschritten, dass man schon wieder von einem technischen Rückschritt sprechen kann. Trotz seiner ‚wunderbaren‘

Elemente wirkt die Welt von BLADE RUNNER somit der unsrigen sehr nahe, fast gegenwärtig. Gerade wegen dieser scheinbaren Nähe entwickeln Nova wie die liebesfähige Replikantin Rachael eine umso stärkere Wirkung.

Wie in vielen anderen Science-Fiction-Filmen ist die Zukunft in BLADE RUNNER keineswegs schön und verheißungsvoll, sondern düster und pessimistisch. Ebenso typisch ist aber, dass der Film den kommenden Schrecken zelebriert. Selten war der zivilisatorische Kollaps so schön anzusehen wie in BLADE RUNNER. Der Widerspruch, der hier zum Ausdruck kommt, ist charakteristisch für den Science-Fiction-Film insgesamt: Gerade die katastrophalen Elemente sind mit besonders viel Mühe und Sorgfalt gestaltet – sie stellen die eigentlichen Attraktionen des Films dar. Was die Schaulust des Publikums befriedigt, unterläuft bis zu einem gewissen Grad aber immer auch einen allfälligen kritischen Impetus des Gezeigten.

Die aufwendigen Effekte, Bauten und Requisiten, für die mit dem Special-Effects-Spezialisten Douglas Trumbull und dem früheren Industrie-Designer Syd Mead zwei Science-Fiction-Veteranen zuständig waren, stellen auch einen letzten Höhepunkt analoger Tricktechnik dar. Obwohl BLADE RUNNER damit am Ende einer technischen Ära steht und ihn seine Lichtgestaltung ebenso wie Kleidung und Frisuren der Figuren als typische Produktion der 1980er-Jahre kenntlich machen, wirkt der Film bis heute nach. Im Grunde muss sich jede Großstadt-Dystopie nach wie vor an BLADE RUNNER messen.

Sammon, Paul Michael ([1996] 2007): *Future Noir: The Making of Blade Runner*. 2., erw. und rev. Aufl. London: Gollancz.

Simon Spiegel

