

Simon Spiegel · Die Konstitution des Wunderbaren

ZÜRCHER FILMSTUDIEN

HERAUSGEGEBEN VON

CHRISTINE N. BRINCKMANN

Simon Spiegel

DIE KONSTITUTION DES WUNDERBAREN

ZU EINER POETIK DES SCIENCE-FICTION-FILMS

SCHÜREN

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Ein Titeldatensatz für diese Publikation
ist bei Der Deutschen Bibliothek erhältlich.

Publiziert mit Unterstützung des Schweizerischen Nationalfonds zur
Förderung der wissenschaftlichen Forschung.

Die vorliegende Arbeit wurde von der Philosophischen Fakultät der
Universität Zürich im Sommersemester 2006 auf Antrag von
Prof. Dr. Margrit Tröhler und Prof. Dr. Christian Kiening
als Dissertation angenommen.

Schüren Verlag GmbH

Universitätsstr. 55 · D-35037 Marburg

www.schueren-verlag.de

© Schüren 2007

Alle Rechte vorbehalten

Gestaltung: Erik Schüßler/Simon Spiegel

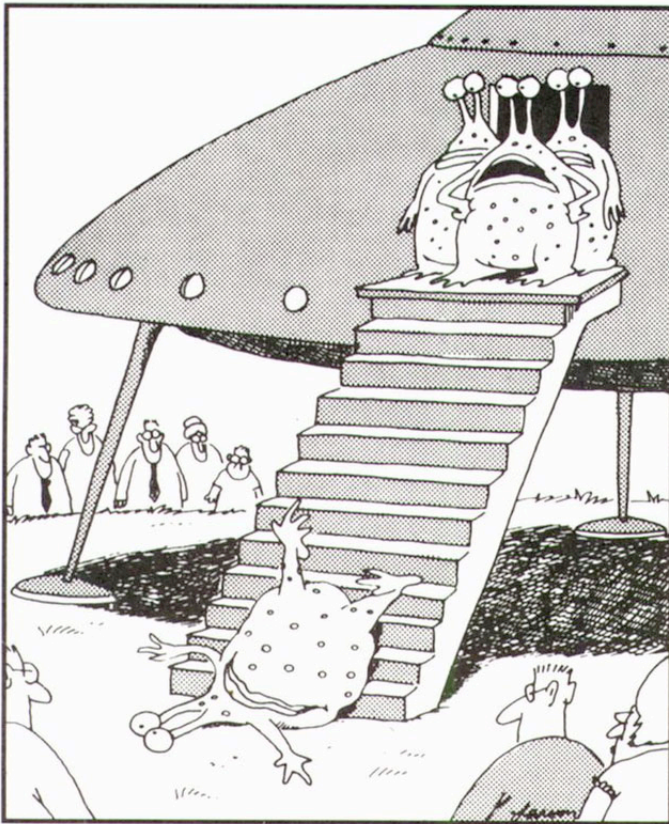
Umschlaggestaltung: Bringolf Irion Vögeli, Aarau Zürich

Druck: AZ Druck und Datentechnik, Kempten

Printed in Germany

ISBN 978-3-89472-516-7

Für Nadine, meine Alienkönigin, die Science Fiction eigentlich gar nicht mag



“Wonderful! Just wonderful! ... So much for instilling them with a sense of awe.”

Inhalt

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

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

Vorwort

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

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

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

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

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

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

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

Zürich, im September 2006

Einleitung

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

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

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

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

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

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

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

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

*

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

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

*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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


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

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

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

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

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

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

1 Forschungsgeschichte

Die SF hat eine lebhaftere Forschungsgeschichte hinter sich, das Verhältnis zwischen SF, Geisteswissenschaften und Film war stets heikel und Gegenstand teilweise heftiger Auseinandersetzungen. Ich verzichte auf eine ausführliche Rekapitulation der Diskussion und verweise auf bereits existierende Übersichtsarbeiten,¹ möchte aber einige wichtige Punkte erwähnen, da manches theoretische Problem bei der Auseinandersetzung mit SF mit der speziellen Geschichte ihrer Erforschung zusammenhängt.

Bevor sich die Geisteswissenschaften mit dem populärkulturellen Phänomen SF auseinandersetzten, war ihre Erforschung Sache der Fans. Das *Fandom*, die Gemeinschaft der sehr aktiven und gut organisierten Fans der SF, entstand bereits in den 30er Jahren des 20. Jahrhunderts; in Leserbriefen, Fan-Zeitschriften, den sogenannten *Fanzines* und an *Cons* – Kurzform für *Conventions* – wurden die anfangs nur in Pulp-Magazinen² veröffentlichten Geschichten diskutiert; es bestand ein sehr direkter Kontakt zwischen Autoren und Lesern, wie dies in der ‹hochstehenden› Literatur gemeinhin nicht der Fall ist (→ *Kapitel 3*). Das Fandom war für die Entwicklung der literarischen SF von grosser Bedeutung, der direkte Austausch zwischen Herausgebern, Autoren und Lesern führte dazu, dass die Produzenten unmittelbar auf Kritik, Anregungen und Wünsche reagieren konnten. Das Fandom wurde so auch zur Brutstätte des schreibenden Nachwuchses: «Virtually all science fiction writers ‹graduate› from being science fiction fans» (Stableford 1987: 91).

- 1 Eine wichtige Stellung innerhalb der Sekundärliteratur zur SF nehmen *The Encyclopedia of Science Fiction (ESF)* und *The Encyclopedia of Fantasy (EoF)* ein, zwei umfangreiche Nachschlagewerke, die den *state of the art* der SF- und Fantasyforschung darstellen. Eine umfassende Übersicht zur deutschen Forschungsgeschichte stammt von Hans-Edwin Friedrich (1995). Er behandelt die englischsprachige Forschung zwar nur am Rande, bietet aber auch einen Überblick über die Forschung zur SF in der DDR. Überblicke zur englischsprachigen Forschung bieten Gary Wolfe (1986: xxv–xxxv), Annegret Wiemer (1992) und Hans-Joachim Schulz (1986: 10–117) sowie der Eintrag «DEFINITIONS OF SF» in *ESF*: 311–314. Siehe auch Spiegel (2003: 28–32). Überblicke über die Forschung zum SF-Film geben Landon (1992: 1–17) und Telotte (2001: 33–60).
- 2 Unter ‹Pulps› versteht man auf billigem Papier gedruckte Groschenheftchen.

Obwohl das Fandom eine überaus wichtige Rolle in der Geschichte der SF und ihrer Erforschung gespielt hat, ist es selbst bislang kaum Gegenstand ausführlicher Untersuchungen gewesen. Zwar gibt es einige Chronisten des Fandoms, die dessen Entstehung begleitet haben (siehe unter anderem Warner 1969; Moskowitz 1974b; Knight 1977; Warner 1992), deren Werke besitzen aber alle anekdotischen Charakter und richten sich in erster Linie an andere Fans. Ausführlichere wissenschaftliche Untersuchungen zum Fandom sind mir lediglich drei bekannt, die jeweils inhaltlich und methodisch ganz unterschiedliche Schwerpunkte setzen: Während Brian Stableford in *The Sociology of Science Fiction* anhand von Leserbriefen die Anziehung analysiert, die die SF auf ihre Anhänger ausübt (→ Kapitel 4.2), verfährt William Bainbridge (1986) empirisch-sozialwissenschaftlich und befragt Fans mittels Fragebogen. Camille Bacon-Smith' Studie *Science Fiction Culture* dagegen ist ethnologisch ausgerichtet und untersucht das komplexe Funktionieren des Fandom, das Interagieren verschiedenster Randgruppen und Subkulturen, das sie als mögliches Modell für Kulturproduktion in der Postmoderne versteht.

Aus dem Umfeld des Fandom kamen auch die ersten, wenig systematischen Untersuchungen. SF war zunächst vor allem eine Erscheinung des amerikanischen Zeitschriftenmarktes und wurde ausserhalb des Fandom kaum beachtet. Der Umstand, dass ihr der Ruf des Trivialen anhaftete, sie von Verlegern und Fans aber gleichzeitig als die einzig adäquate Literatur des 20. Jahrhunderts gepriesen wurde, hatte zur Folge, dass viele der frühen Abhandlungen zur SF (fast) zu Apologien gerieten. Die Fans hoben die Vorzüge der SF hervor, ihre vermeintliche intellektuelle und wissenschaftliche Überlegenheit – eine Haltung, die von den Herausgebern kräftig gefördert wurde. So entstand ein geschlossenes System mit sektenhaften Zügen, in dem sich SF-Produzenten und -Fans gegenseitig in ihrer Überlegenheit bekräftigten. Dass die Wirklichkeit anders aussah, dass die grosse Mehrheit der SF kommerzielle Unterhaltungsliteratur ohne nennenswerten künstlerischen oder intellektuellen Anspruch war, wurde ignoriert; stattdessen behauptete man beharrlich die Qualitäten der SF gegenüber einer wohl nur in den Köpfen existierenden *mainstream literature*. Zu dieser imaginären Gruppe gehört in den Augen der Fans alles, was nicht SF ist; für sie steht fest, dass diese Literatur nichts zu den enormen wissenschaftlichen Umwälzungen des 20. Jahrhunderts zu sagen hat und deshalb «increasingly irrelevant» wird (Asimov 1974a: 310).

Ein gewisser Widerspruch zwischen Anspruch und Realität war für die gesamte SF-Forschung prägend; der Gegensatz zwischen dem angeblich erkenntnisfördernden Potenzial und der tatsächlichen Situation auf dem Literaturmarkt war lange Zeit dominantes Thema der SF-Forschung.

Während Befürworter feurige Verteidigungsschriften verfassten, in denen einige herausragende Beispiele als prototypische Vertreter für die SF als Ganzes erhalten mussten, betonten die Gegner die mangelnde literarische Qualität der Gattung und unterstellten der SF insgesamt eine reaktionäre und verdummende Tendenz (Friedrich 1995: 7).

Sowohl Befürworter als auch Gegner gingen meist von der Prämisse aus, dass die SF ein homogenes Gebilde mit einer einheitlichen Wirkung, Ideologie, Qualität sei. Dass sich populäre Unterhaltungsformen gerade durch eine hohe Variabilität und Anpassungsfähigkeit auszeichnen, wurde nur selten erkannt.

Zu Beginn der 1950er Jahre begann die amerikanische Filmindustrie, erstmals im grösseren Masse SF-Filme zu produzieren; die meisten Vertreter dieser ersten Welle waren anspruchslose Filme mit niedrigen Budgets, sogenannte B- oder Exploitation-Filme. Es erstaunt nicht, dass die um ein gutes Ansehen der SF bemühten Fans der literarischen SF wenig Begeisterung für solche Werke zeigten. Den Fans war schnell klar, dass SF-Literatur und -Film wenig miteinander zu tun hatten.

Fast gleichzeitig mit dem Boom des SF-Kinos veränderte sich aber auch die literarische SF: Mit dem Aufkommen der Paperbacks verlagerte sie sich in den Buchmarkt und erschloss sich neue Leserschichten. War SF bislang in einem geschlossenen System von Fans und spezialisierten Autoren entstanden, wurde sie nun zu einem Massenphänomen; der ursprünglich intime Charakter des Fandom war dahin.

Die akademische Beschäftigung mit SF setzte in den 1960er Jahren in den USA, dem eigentlichen Heimatland der SF, ein. Zu diesem Zeitpunkt richtete sich das wissenschaftliche Interesse fast ausschliesslich auf literarische SF. Nicht nur steckte die Filmwissenschaft als eigenständige Disziplin noch in den Kinderschuhen, der SF-Film wurde – das Diktum der Fans hallte nach – vielerorts auch gar nicht als «echte SF» akzeptiert;³ zudem wurden B-Filme lange nicht als forschungswürdig betrachtet. Diese Zurückhaltung mag ein Grund für den theoretischen Rückstand sein, den die Filmwissenschaft in Sachen SF noch aufweist, und sie erklärt vielleicht teilweise, warum bislang nicht mehr Versuche unternommen wurden, literaturtheoretische Ansätze für den Film fruchtbar zu machen.

3 Die Einschätzung, dass literarische und filmische SF zwei sehr unterschiedliche Dinge seien, dass es im Film eigentlich kaum «echte» SF gebe, ist auch in filmwissenschaftlichen Arbeiten weit verbreitet. So meint John Brosnan, der mehrere Bücher zum SF-Film veröffentlicht hat: «[S]criptwriters have never understood even the basic principles of science or the workings of technology. The sf writers, on the other hand, were always writing for a specialised audience that was much more knowledgeable about science than the general public was» (Brosnan 1978: 14).

Allerdings war auch das Verhältnis zwischen Literaturwissenschaft und SF nie unproblematisch: SF ist primär auf den Massenmarkt ausgerichtete Unterhaltung und gehört damit einem Bereich an, den die traditionelle Wissenschaft lange ignoriert hat. SF entsteht unter anderen Bedingungen, ist an ein anderes Publikum gerichtet als ‹hohe Literatur›, und entsprechend muss sie theoretisch anders angegangen werden: ‹Die Eigenart der paraliterarischen, d. h. der ‹eigentlichen› SF lässt sich [...] mit den qualitativen, formalen und geisteswissenschaftlichen Normen der traditionellen Literaturwissenschaften nicht erfassen› (Schulz 1986: 2). In der Frühphase der akademischen SF-Forschung wurden die Unterschiede kaum berücksichtigt; die Folge war, dass SF entweder als Ganzes abgetan oder im Gegenteil nur wenige, als besonders gelungen anerkannte Texte von der Wissenschaft beachtet wurden. Mit dieser Haltung kam die Wissenschaft vorderhand zwar dem Wunsch der Fans nach und behandelte SF als ‹ernsthafte› Literatur; der Effekt war aber, dass nur eine kleine Auslese von Texten als ‹echte› SF – und damit als künstlerisch wertvoll – akzeptiert wurde, während man das meiste unter den Teppich kehrte: Ein Grossteil der SF, so der immer wieder erhobene paradoxe Befund, ist eigentlich gar nicht SF.⁴ Das auf diese Weise entstandene Zerrbild bezog sich kaum noch auf jene Literatur, die die Fans schätzten, und war im Grunde kontraproduktiv: Wenn nur literarisch anspruchsvolle SF als ‹echte› SF akzeptiert wird, werden die Eigenheiten der Gattung marginalisiert, was ihrer Auflösung gleichkommt (Luckhurst 1994).⁵

In der deutschsprachigen SF-Forschung, die wenig Austausch mit der angloamerikanischen pflegte, war Ideologiekritik lange die vorherrschende Herangehensweise. Sie bot den Vorteil, erstmals Analyse Kriterien für die paraliterarische Gattung zur Verfügung zu stellen. Dies wurde allerdings mit Nachteilen erkauft: Die Ideologiekritik zeichnete ein sehr negatives Bild der SF als reaktionärer Verdummungsliteratur. Wie Friedrich sich

4 Ein typischer Vertreter dieser Haltung ist Darko Suvin, der in der Einleitung seiner *Poetik der Science Fiction* kritisiert, dass die traditionelle Literaturwissenschaft 90% ihres eigentlichen Forschungsfeldes, nämlich die gesamte populäre Literatur, einfach ignoriere (Suvin 1979: 11). Diese Einschätzung hindert ihn aber nicht daran, später festzustellen, dass ‹in der SF rund 90% verdummende Konfektion› sei (ebd.: 61).

5 Gerade in Fankreisen hält sich die Vorstellung, dass SF – sowohl filmische als auch literarische – ein genuin anspruchsvolleres Genre mit einem intelligenteren Publikum sei, nach wie vor. In Newsgroups wie `rec.arts.sf.movies` oder `rec.arts.sf.written` sind Diskussionen zu Themen wie ‹Why sf isn't popular to the mainstream› keine Seltenheit. Typisch hierbei ist, dass die gestellte Frage von einer kontrafaktischen Prämisse ausgeht, nämlich dass SF beim breiten Publikum nicht beliebt sei. Diese bizarre Behauptung lässt sich nur aufrecht erhalten, wenn man die meisten populären Beispiele von vornherein ausschliesst.

ausdrückt, hätten «die SF-Kritiker die Autoren am liebsten in ideologische Beugehaft genommen» (Friedrich 1995: 69). Ideologiekritische Untersuchungen sind zudem nicht genuin literaturwissenschaftlich und somit blind für den eigentlichen literarischen Charakter der SF:

Fiktive Zukunftsgesellschaften wurden buchstäblich genommen: Königreiche in der Zukunft wurden als Bekenntnis zum Feudalismus gewertet. Dogmen marxistischer Literaturbewertung wurden unbefragt übernommen [...] Im Ergebnis erwies sich die Ideologiekritik als Sackgasse der Forschung (ebd.: 11).

Das Engagement für eine verkannte Gattung oder, im Gegenzug, die Anklage ihrer Trivialität und damit verbundene Werturteile durchziehen also die Diskussion zur SF. Zentral ist hierbei die Rolle des Fandom – sowohl für die literarische Produktion als auch für die Theorie: Ein Grossteil der Autoren, die sich theoretisch mit SF auseinandersetzen, sind, wie erwähnt, entweder selbst SF-Autoren oder lebenslange Fans, und zentrale Begriffe und Konzepte der Forschung entstammen ursprünglich dem Fandom. Und auch wenn es mittlerweile zahlreiche wissenschaftlich fundierte Untersuchungen zur SF gibt, die keinem naiven Enthusiasmus mehr frönen, ist die Begeisterung des Fans vielerorts noch deutlich zu spüren. Die Argumentation ist mittlerweile zwar subtiler geworden, manche Untersuchung zur SF ist aber nach wie vor darum bemüht, ihren Gegenstand in irgendeiner Weise zu nobilitieren.

Für den Film kann hier immerhin festgehalten werden, dass der klar kommerzielle Charakter des Genres nicht dieselben Konsequenzen hat wie für die Literatur: Beim ohnehin kommerziell ausgerichteten Massenmedium Film ist der Gegensatz Massenprodukt/Kunst von geringerer Bedeutung.⁶ Die Tendenz, sich im Bemühen, die «wahre» SF zu ergründen, auf eine bestimmte Spielart zu beschränken und so wissenschaftliche Beschreibung und normative Wertung zu vermischen, ist aber auch in der Filmwissenschaft anzutreffen.

Bis heute ist die Bedeutung des Fandom für die filmische SF-Produktion sowie für die (wissenschaftliche) Diskussion über das Phänomen gering. Zwar gibt es zahlreiche organisierte Fans der SF in Film und Kino – am bekanntesten sind die *Trekkies*, die Fans der Fernsehserie *STAR TREK*⁷ –,

6 Es wäre interessant zu untersuchen, inwieweit Fernseh- und *direct-to-video*-Produktionen im Vergleich zum Film die Rolle übernehmen, die die Massensliteratur für die hohe Literatur spielt.

7 Die Fans der Fernsehserien *STAR TREK* und *DOCTOR WHO* stehen im Mittelpunkt der Untersuchung von John Tulloch und Henry Jenkins (1995).

und Kinovorführungen gehören an den meisten *Cons* zum Standardprogramm; für das traditionelle Fandom stellt Literatur aber nach wie vor den Mittelpunkt dar. Und auch wenn Filme wie *MATRIX* oder *STAR WARS* eine grosse Anhängerschaft haben, so unterscheiden sich diese Gemeinden stark vom klassischen SF-Fandom:

From its initiation in the 1960s in the wake of the excitement about *STAR TREK*, media fandom has developed a more distant relationship to textual producers than that traditionally enjoyed within literary science fiction fandom. If literary fans constituted, especially in the beginning early years, a sizeable segment of the potential market for science fiction books, active media fans represent a small and insignificant segment of the audience required to sustain a network television series or support a blockbuster movie (Jenkins 1992: 48).⁸

Charakteristisch für die filmwissenschaftliche Beschäftigung mit SF ist der bereits erwähnte Hang zur Konzentration auf einige auserwählte Filme (→ S. 1 f.): Ohne *2001*, *ALIEN*, *BLADE RUNNER* (1982) und – als jüngstes Mitglied des Kanons – *MATRIX* gäbe es bedeutend weniger Literatur zum SF-Film; vor allem *ALIEN* hat einen regelrechten Publikationsboom ausgelöst.

Neben Sobchacks Untersuchung sind mir nur wenige Werke bekannt, die einen umfassenderen Blick auf das Genre werfen. *Science Fiction Film* von J. P. Telotte baut in weiten Teilen auf Todorovs Phantastiktheorie (→ Kapitel 2.2) auf und bildet damit eine Ausnahme in der angloamerikanischen SF-Forschung. Telottes Umgang mit Todorovs Theorie ist aber derart idiosynkratisch, dass zumindest der theoretische Teil seiner Arbeit für meine Fragestellung nicht relevant ist (siehe dazu ausführlicher Spiegel 2003: 57 f.). Daneben gibt es noch *Science Fiction Cinema* von Geoff King und Tanya Krzywinska, das auch wirtschaftliche Aspekte anschnidet und eine gute Einführung zum Thema darstellt.

Telotte unterscheidet in einer Forschungsübersicht zwischen fünf Tendenzen der SF-Forschung, die sich teilweise überschneiden: der humanistischen, der ideologiekritischen, der psychoanalytischen, der feministischen und der postmodernen (Telotte 2001: 33–60). Unabhängig davon, ob man dieser Einteilung folgt, fällt auf, dass der SF-Film in jedem Fall lediglich als Symptom verstanden wird: Während der humanistische Ansatz generell

8 Gemäss Henry Jenkins ist das «klassische» Literatur-Fandom deutlich von Männern dominiert, während im jüngeren *Media Fandom* Frauen in der Überzahl sind. «The emergence of media fandom can be seen, at least in part, as an effort to create a fan culture more open to women, within which female fans could make a contribution without encountering the entrenched power of long-time male fans» (Jenkins 1992: 48).

darum bemüht ist, den SF-Film in einen grösseren kulturellen und historischen Rahmen einzubetten, zielen ideologiekritische Untersuchungen darauf ab, verdeckte Botschaften und Werte, die die Filme transportieren, ans Licht zu bringen. Dabei kommen die Analysen teilweise zu sehr unterschiedlichen Schlüssen: Während den Monsterfilmen der 1950er und 1960er Jahre reaktionäre Technikfeindlichkeit vorgeworfen wird, stehen andernorts technikfreundliche Filme am Pranger, weil sie den Status quo zementieren. Ähnlich divergente Interpretationen haben die Invasionsfilme der 1950er Jahre hervorgebracht, die zumeist als Metaphern des Kalten Kriegs verstanden werden, wobei die Ausserirdischen je nach Autor für die rote Unterwanderung oder für konformistisches Anpassertum stehen können.

Auch Sobchacks Untersuchung steht – wie ein grosser Teil der Genre-forschung überhaupt – in der Tradition der Ideologiekritik: Allerdings geht ihre Studie weniger von der inhaltlichen Ebene, sondern konzentriert sich auf die Ikonographie, den «look and feel» des SF-Films und untersucht deshalb vor allem die formale Ebene. In der ergänzten Auflage von 1987 vollzieht sie aber eine für die gesamte SF-Forschung symptomatische Wendung und analysiert den SF-Film in Anlehnung an Fredric Jamesons *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism* als Ausdruck postmoderner Befindlichkeit.⁹

Die Tendenz, die medialen Eigenheiten des Films hinter sich zu lassen und SF als medienübergreifenden Megatext zu lesen, verstärkt sich in der Folge. So versteht Scott Bukatman (1993) jede Form von SF – nicht nur filmische – als Kommentar und Spiegel einer technologisierten Welt, in der sich herkömmliche Vorstellungen von Identität auflösen. Diese Tendenz kulminiert in den Texten von feministischen beziehungsweise postmodernen Autoren wie Donna Haraway und Jean Baudrillard, die streng genommen nicht mehr *über* SF schreiben, sondern vielmehr in ihren philosophischen Texten auf SF-Motive zurückgreifen.

Ob es nun um die Frage geht, inwiefern die Invasionsfilme der 1950er die Angst vor einer kommunistischen Invasion zum Ausdruck bringen, oder ob am Motiv des künstlichen Menschen psychoanalytische oder postmoderne Modelle illustriert werden, stets dient der Film als Ausdruck für etwas anderes; er wird als Oberflächenphänomen betrachtet, mittels dem man zur eigentlichen Frage vordringen will; dabei wurden die medialen Eigenheiten des SF-Kinos meist ignoriert. In der Einleitung ihres bereits erwähnten Sammelbandes *Alien Zone* thematisiert Kuhn diesen

9 Sobchack bezieht sich auf den 1984 erschienenen Artikel, den Jameson später zu einem Buch gleichen Titels erweiterte (Jameson 1991).

Umstand und bemängelt, dass es an Studien zur «Sprache» des SF-Films, zu seiner Ikonographie und seinen «specifically cinematic codes» fehle (Kuhn 1990a: 6). Aber obwohl die Herausgeberin zahlreiche Forschungsdesiderata formuliert, verstehen die meisten Aufsätze der Sammlung die SF am Ende doch wieder als Spiegel anderer Fragen. Auch Kuhn konzentriert sich, nachdem sie grosse Lücken in der Forschung konstatiert hat, auf das, was sie «cultural instrumentality» nennt, also die Funktion des Genres in einem grösseren kulturellen Rahmen. Ihr Buch kann die von ihr konstatierten Versäumnisse somit nicht wettmachen.

Brooks Landons *Aesthetics of Ambivalence* von 1992 kritisiert diese Forschungslücken ebenfalls; Grund dafür ist seiner Meinung nach, dass SF nach wie vor als verfilmte Literatur verstanden werde (→ S. 302). Als Konsequenz daraus dreht Landon den häufigen Befund, dass SF-Film und -Literatur nichts gemeinsam haben, gewissermassen um und macht ihn für den Film stark: Es könne nicht darum gehen, den SF-Film an der Literatur zu messen, vielmehr müsse das Medium in seiner Eigenheit ernst genommen werden.

Landons Ansatz ist bewusst überspitzt – so kommt er unter anderem zum Schluss, dass das gesamte frühe Kino eigentlich SF sei –, macht aber deutlich, dass der SF-Film bislang viel zu wenig *als Film* verstanden und untersucht wurde. Wenn ich im Folgenden versuche, diesen Missstand zumindest teilweise zu beheben, ist das keinesfalls als generelle Ablehnung der verschiedenen «interpretierenden» Ansätze misszuverstehen. Vielmehr bin ich davon überzeugt, dass auch und gerade die Frage nach der «cultural instrumentality» von einem besseren Verständnis des formalen Funktionierens, wie ich es anstrebe, enorm profitieren könnte.

Teil I

Science Fiction – drei Annäherungen

In diesem ersten Teil soll die SF genauer bestimmt werden. Ich werde mich meinem Gegenstand in mehreren Anläufen aus unterschiedlicher Richtung nähern und ihn einkreisen. Dabei versuche ich, drei Fragen zu beantworten: Was ist die SF, wie ist sie entstanden, wovon handelt sie?

Zuerst stehen Fragen der Definition und der Abgrenzung im Mittelpunkt. *Was ist SF überhaupt*, und wie lässt sie sich von anderen filmischen Erscheinungsformen unterscheiden? Um diese Frage zu beantworten, ist ein Abstecher in die Genre- und Gattungstheorie nötig. Obwohl sich die Filmwissenschaft schon länger intensiv mit der Genrefrage beschäftigt, ist das Gebiet nach wie vor unübersichtlich, und kaum zwei Autoren meinen das Gleiche, wenn sie über Genres sprechen. Die Vielfalt der Genrekonzepte hat auch in der SF-Forschung ihre Spuren hinterlassen, tatsächlich resultieren die Schwierigkeiten, zu einer allgemein akzeptierten Definition zu gelangen, primär aus den unterschiedlichen gattungstheoretischen Prämissen.

Erst mit einer klaren Vorstellung, was eine Genredefinition leisten soll, kann die SF sinnvoll bestimmt werden. Basis der hier verwendeten Definition ist Tzvetan Todorovs Theorie der phantastischen Literatur. Todorov spricht zwar nur am Rande von SF, seine Studie eignet sich aber als Ausgangspunkt für einige grundlegende Unterscheidungen fiktionaler Welten. Aufbauend auf der kritischen Diskussion seines Modells werde ich die SF genauer definieren.

Im dritten Kapitel werde ich einige Schlaglichter auf die Geschichte der SF werfen. Zuerst werden die Konsequenzen diskutiert, die sich aus meiner Definition für historische Betrachtungen der SF ergeben. Anschliessend wird ihre Entstehung in einem grösseren literaturgeschichtlichen und kulturhistorischen Rahmen skizziert: Vor welchem Hintergrund konnte die SF entstehen? Zentrales Thema sind hier die Zusammenhänge zwischen der SF und der englischen *Gothic Novel*.

Das letzte Kapitel dieses ersten Teils ist das spekulativste. Ich werde hier versuchen, einige philosophisch-geistesgeschichtliche Tendenzen in der SF zu skizzieren und ihre Grundthemen herauszuschälen. Dabei geht es nicht um Motive im landläufigen Sinn, wie etwa Roboter, Raumschiffe oder dergleichen. Vielmehr möchte ich den <philosophischen Unterbau> der SF beleuchten und untersuchen, welche thematischen Komplexe hier verhandelt werden.

2 Definitionen

Im Gegensatz zur Filmwissenschaft wimmelt es in der Literaturwissenschaft von mehr oder weniger ernsthaften Versuchen, ein für allemal festzulegen, was SF ist: «The quest for a universally applicable definition of the genre has become something of a Grail quest for science-fiction readers and critics» (Wolfe 1979: xiii). Die Definitionsfreude von Fans und Wissenschaftlern hat zu einer unüberblickbaren Menge von entsprechenden Versuchen geführt,¹ doch konnte sich keine dieser Bestimmungen durchsetzen. Viele neuere Arbeiten reagieren auf diesen definitiven Notstand mit Resignation, während einige Autoren die Ansicht vertreten, die undefinierbarkeit gehöre zum Wesen der SF und eine genaue Definition sei im Grunde weder sinnvoll noch wünschenswert.²

Trotz der weit verbreiteten Ansicht, dass SF nicht definierbar sei – oder nicht definiert werden sollte –, scheint es doch einen, wenn auch nur vorwissenschaftlichen, Konsens darüber zu geben, welche Filme oder Texte der SF zugehören (Friedrich 1995: 3 f.).³ Tatsächlich zeigt sich bei genauerer Analyse der verschiedenen Definitionsversuche, dass die Schwierigkeit weniger in der SF selbst begründet ist, sondern vor allem zwei Umstände für die Verständigungsschwierigkeiten verantwortlich sind: Zum einen steht, wer sich mit SF beschäftigt, schnell einem grossen Begriffswirrwarr gegenüber. So operiert fast jede Untersuchung mit Adjektiven wie «realistisch», «phantastisch», «übernatürlich», bezeichnet damit aber jeweils etwas anderes. Dies kann zu heftigen, letztlich aber wenig ergiebigen Ausein-

- 1 Gökçe (2002) führt auf seiner Website 52 verschiedene Definition für SF an, Wolfe in seinem Buch deren 33 (Wolfe 1986: 109 ff.).
- 2 Der stark poststrukturalistisch orientierte SF-Theoretiker Samuel R. Delany etwa meint, dass Genres per se nicht definierbar seien: «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 1980a: 179). Delany verabschiedet sich mit *Starboard Wine* (1984) vollständig vom Terminus «Genre» und spricht stattdessen von «formal categories of writing» (Delany 1984: 14), Diskursen oder literarischen Systemen.
- 3 Damon Knight spricht diesen Umstand in seiner viel zitierten, leicht humoristischen, aber dennoch ernst gemeinten Definition an: «[I]t [sf] means what we point to when we say it» (Knight 1967: 1).

andersetzungen darüber führen, was nun die *richtige* Definition von SF, Fantasy oder Phantastik sei; die deutschsprachige Phantastikforschung liefert für solche Kontroversen einige Beispiele (→ Kapitel 2.2).

Zum anderen bildet die Frage, was ein Genre eigentlich ist und was eine Definition überhaupt zu leisten hat, den eigentlichen Knackpunkt beim Bestimmen der SF. Die Unvereinbarkeit der verschiedenen Ansätze resultiert meist aus divergenten, aber nicht explizit ausgeführten Genrekonzeptionen.

2.1 Probleme des Genrebegriffs

Die Filmwissenschaft kann in Sachen Genretheorie auf eine längere Geschichte zurückblicken. Viele Schwierigkeiten, die mit dem Genrebegriff im Zusammenhang stehen, konnten mittlerweile ausgeräumt oder zumindest eingegrenzt werden. Ähnliches gilt auch für die Literaturwissenschaft, doch scheinen die aktuellen genretheoretischen Erkenntnisse nur langsam ihren Weg in andere Forschungsbereiche zu finden. So weist die SF-Forschung diesbezüglich deutliche Defizite auf: Nur wenige Autoren knüpfen an den aktuellen Stand der theoretischen Diskussion an und problematisieren den Genrebegriff in gebührender Weise.

In diesem Kapitel werde ich einige im Hinblick auf die SF zentrale Aspekte der Genreproblematik kritisch beleuchten und anschliessend das meiner Untersuchung zu Grunde liegende Genrekonzept skizzieren. Zu diesem Zweck werde ich zu Beginn einen theoriegeschichtlichen Schritt zurück vollziehen und ausführlicher auf Tzvetan Todorovs Gattungstheorie eingehen. Todorov nimmt hier deshalb eine prominente Rolle ein, weil seine Theorie der Phantastik die Basis für die im Folgenden entwickelte Definition der SF bildet und weil sich an seinem Gattungsverständnis einige grundlegende theoretische Probleme exemplarisch aufzeigen lassen. Von ihm ausgehend wird dann der Bogen zur aktuellen Genretheorie geschlagen.

Die Schwierigkeiten mit der Genretheorie beginnen schon beim Wort selbst: Gemäss Wörterbuch wird das englische *«genre»* im Deutschen mit *«Gattung»* übersetzt und vice versa, je nach Kontext und Autor können die beiden Begriffe aber verschiedene Bedeutungen annehmen. In der Filmwissenschaft spricht man in der Regel von *«Genres»* und meint damit *thematisch und strukturell verbundene* Filmgruppen wie *Western* oder *Thriller*; in der Literaturwissenschaft ist dagegen meist von *«Gattungen»* die Rede. Diese Trennung ist jedoch alles andere als strikt: So ist es in der deutsch-

sprachigen Filmwissenschaft durchaus üblich, ‹grosse› Gruppen wie *Spiel-* oder *Dokumentarfilme* als ‹Gattung› zu bezeichnen; in der Germanistik wiederum kommt ‹Genre› häufig als Bezeichnung für besonders stark typisierte, kommerziell ausgerichtete Literaturarten ausserhalb oder am Rande des Literaturkanons zum Einsatz. Der *Arztroman* ist beispielsweise typische *Genreliteratur*, der *Roman* wird dagegen als Gattung bezeichnet. Auch diese Unterscheidungen sind keineswegs eindeutig und überall gebräuchlich; es ist durchaus zulässig, den Kriminalroman als ‹Gattung› zu bezeichnen; den Roman mit ‹Genre› zu betiteln, ist dagegen unüblich.

Im Englischen besitzt ‹genre› eine ähnlich breite Bedeutung wie ‹Gattung› im Deutschen; *Gothic Novel*, *romance* oder *poetry* sind *genres*. Der unterschiedliche Sprachgebrauch führt nicht selten zu Verwirrung; für Englischsprachige stellt die Behauptung, der *nonfiction film* sei ein *genre*, kein Problem dar, im deutschsprachigen Kontext führt sie dagegen meist zu Diskussionen, weil ‹Genre› als kleinere Einheit verstanden wird.⁴ Um diesbezüglich weitere Verwirrung zu vermeiden, wird in dieser Studie ‹Genre› ausschliesslich für den Film und ‹Gattung› für die Literatur verwendet. An zahlreichen Stellen sind allerdings – auch wenn nur einer der beiden Begriffe vorkommt – beide Medien gemeint; aus dem Zusammenhang heraus sollte dies aber jeweils deutlich werden.

Allen Genrekonzeptionen ist die Vorstellung gemeinsam, dass sich eine Anzahl von Filmen oder Texten anhand bestimmter Merkmale zu einer Gruppe zusammenfassen lässt. Die Gruppenzugehörigkeit signalisiert eine Nähe der jeweiligen Werke, sie *gehören zusammen*, sind miteinander verwandt. Die Merkmale, nach denen solche Einteilungen vorgenommen werden, können dabei auf ganz unterschiedlichen Achsen liegen. So werden in der Literaturwissenschaft die drei grossen Gattungen *Lyrik*, *Drama* und *Epik* unterschieden. Innerhalb der Epik gibt es Kategorien wie *Roman*, *Kurzgeschichte* oder *Novelle*, und ein Roman kann zum Beispiel ein *Kriminal-* oder ein *Liebesroman* sein. Es fällt auf, dass diese Einteilungen nach verschiedenen Kriterien erfolgen: Das Drama unterscheidet sich von der Epik dadurch, dass es zur Aufführung vor Publikum gelangt; Kurzgeschichte und Roman definieren sich primär durch ihren Umfang, während Krimi und Liebesroman inhaltlich und über narrative Muster voneinander abgegrenzt werden.

4 Dies erklärt auch, wie Delany dazu kommt, SF mit Poesie zu vergleichen, zwei Genres, die sich seiner Ansicht nach nicht trennscharf definieren lassen (Delany 1980b: 176). Für den deutschsprachigen Leser klingt diese Aussage befremdend, da Lyrik eine (Gross-)Gattung, SF dagegen ein Genre ist.

Die scheinbar unvereinbare Vielfalt der Definitionsansätze ist auch das Resultat divergierender Zielsetzungen; Genredefinitionen haben je nach Autor unterschiedliche Dinge zu leisten. Es lassen sich sechs Perspektiven unterscheiden:

- *Der normative Ansatz* legt fest, wie ein Genre *auszusehen hat*. Historisch sind normative Ansätze von grosser Bedeutung; das klassische Drama unterlag klaren Normen, ebenso bestimmte Gedichtformen. Heute haben normative Ansätze primär geschichtliche Bedeutung und sind in den Geisteswissenschaften, die ihre Tätigkeit als beschreibend verstehen, verpönt. Verfährt ein Film- oder Literaturwissenschaftler in seiner Arbeit präskriptiv, so gilt das als wissenschaftliche Sünde – gerade in der SF-Forschung wird dieser Vorwurf häufig erhoben.
- *Der systematische Ansatz*: Im Vordergrund steht eine klare, übersichtliche Klassifikation. Genres werden – meist analog zu hierarchischen naturwissenschaftlichen Kategorisierungen – anhand <objektiver> textueller, formal-semantischer Merkmale bestimmt und voneinander abgegrenzt. Wenn es auch grosse Unterschiede in der Strenge der Klassifikationen gibt, hat letztlich jeder Versuch einer Genredefinition eine systematische Ausrichtung.
- *Der narratologische Ansatz*: Genres weisen meist ein Set typischer Topoi und Motive auf; Genres lassen sich somit über ein Inventar von Figuren, Schauplätzen, Handlungselementen etc. beschreiben.
- *Der historische Ansatz*: Der Schwerpunkt liegt hier auf der Wandelbarkeit von Genres. Sie sind keine überzeitlich existierenden Einheiten, sondern entwickeln und verändern sich. Oft sind Phaseneinteilungen möglich: von den Vorformen bis zur Bildung eines harten Kerns und einer darauf folgenden Ausdifferenzierung. Genres entstehen, können sich vermischen und auch wieder verschwinden.
- *Der wirtschaftliche Ansatz*: Genres sind ein wichtiger Aspekt in der Vermarktung von Filmen. Die Filmindustrie ist bemüht, Zuschauergruppen gezielt anzusprechen; mittels Genrevermischungen soll oft ein maximales Zuschauerpotenzial erreicht werden.
- *Der rezeptionsorientierte Ansatz*: Mit den drei letzten Aspekten eng verbunden ist die Rezeptionsseite. Zuschauer haben gewisse Erwartungen an ein Genre, sie betreten das Kino oft mit recht präzisen Vorstellungen, was ihnen ein Vertreter eines bestimmten Genres bieten kann. Verschiedene gesellschaftliche Gruppen haben unterschiedliche Genreinteressen; ein eingefleischter Fan nimmt einen Genrefilm

anders auf als ein Gelegenheitszuschauer. Gerade die literarische SF mit ihrem äusserst aktiven Fandom ist ein Beispiel dafür, wie wichtig die Rezeption für die Entwicklung einer Gattung sein kann.

Wie diese Liste zeigt, können der Definition von Genres ganz unterschiedliche Perspektiven und Fragestellungen zugrunde liegen. Einige Ansätze schliessen sich sogar gegenseitig aus, wie im Folgenden an zwei bekannten älteren Beispielen aus der Literaturwissenschaft gezeigt werden soll: den Modellen von E. D. Hirsch und Tzvetan Todorov. Dieser Vergleich hat vor allem den Zweck, Todorovs Ansatz, der für meine SF-Definition von grosser Bedeutung ist, kritisch zu beleuchten und anhand der Konfrontation mit einer völlig konträren Auffassung einige Probleme zu illustrieren.

Hirsch versteht Gattungen in erster Linie als rezeptionsleitende Konzepte. Er lehnt sich in seinem Verständnis stark an das wittgensteinsche Konzept des Sprachspiels an und beschreibt Gattungen als Systeme von Konventionen, deren Kenntnis für das Verstehen eines Textes unerlässlich ist, die aber weder stabil sind noch scharfe Grenzen aufweisen und deren Regeln wir nur im Spiel, das heisst: durch das Lesen von Texten, erlernen können (Hirsch 1967: 70–126).⁵ Interpretationsprobleme hängen für Hirsch vor allem mit mangelnder Kenntnis der entsprechenden Gattung und ihrer Konventionen zusammen. Da Konventionen historisch bedingt sind, sei es nicht sinnvoll, grosse Gattungen zu definieren; wirklich ergiebig ist letztlich nur die Beschreibung eines relativ kleinen historischen Korpus:

The best way to define a genre [...] is to describe the common elements in a narrow group of texts which have direct historical relationships. Such descriptions can sometimes be very useful propaedeutic tools, but they become less useful to interpretation as their scope becomes broader and more abstract (Hirsch 1967: 110).

Hirschs Genreverständnis steht im klaren Gegensatz zum systematischen Ansatz, den Todorov in seiner *Einführung in die fantastische Literatur* verfolgt: Als Strukturalist versteht er Literatur als regelhaftes System, dessen Aufbau offengelegt werden kann, Gattungen sind folglich klar abgrenzbare Einheiten. In Analogie zur linguistischen Unterscheidung zwischen

5 Hier trifft sich Hirschs Ansatz mit demjenigen Delanys, der SF als «reading protocols», als Set von Lesegewohnheiten versteht. Als solche sind Genres immer nur in der Annäherung und als Konstrukte konzipierbar, objektive trennscharfe Definitionen sind dagegen unmöglich: «A genre, then, is a communal entity with the ontological status of Saussure's *langue*, Durkheim's *society*, or Freud's *unconscious*. It is far closer to a statistical construct than it is, say, to a drawing from life. It is only normal in the mathematical sense, and for that reason, judgementally useless – and for *that* reason is almost always employed with ideological abuse» (Delany 1980a: 182).

Synchronie und Diachronie unterscheidet Todorov zwischen *systematischen* und *historischen* Gattungen, wobei sich Erstere abstrakt, durch apriori festgelegte Kriterien definieren, während Letztere Gattungen so beschreiben *sollen*, wie sie sich ‹in freier Wildbahn› präsentieren; die systematische Gattung ist somit der Idealtypus, der sich in der historischen konkretisiert.

Todorov lehnt sich ausdrücklich an naturwissenschaftliche Klassifizierungssysteme an, ein strikt ‹wissenschaftliches› Vorgehen soll ‹objektive› Gattungseinteilungen ermöglichen. Anders als Naturwissenschaftler haben es Film- und Literaturwissenschaftler aber nicht mit ‹natürlich gegebenen› Phänomenen zu tun: ‹Genre is not simply a set of conventions in some timeless aesthetic but a set of conventions intimately associated with, and defined and modified by, a human agency› (Vieth 2001: 6 f.).

Todorovs Unterscheidung zwischen systematischer und historischer Gattung soll jedoch genau diesen Widerspruch überbrücken und eine Verbindung zwischen der abstrakt gefassten, ‹objektiven› systematischen Gattung und der literaturhistorischen Realität herstellen. Eine systematische Gattung werde dann zur historischen, wenn es tatsächlich Texte gibt, die ihrer Definition entsprechen. So sei es durchaus denkbar, dass sich eine systematische Gattung historisch nicht realisiert. Die scheinbar einleuchtende Unterscheidung systematisch/historisch erweist sich aber als problematisch, denn anders als bei Hirsch ist Todorovs historische Gattung keine Gruppe von Texten, die in einem tatsächlichen geschichtlichen Zusammenhang stehen muss. Er beschreibt nie ein gewachsenes Korpus, sondern destilliert aus einer kleinen Anzahl von Texten ein strukturelles Merkmal heraus, um es dann rückwirkend zur Gattungsnorm zu erklären. So postuliert er für die *systematische Gattung* ‹Phantastik›, dass sie durch ein unerklärbares innerfiktionales Ereignis bestimmt wird (→ Kapitel 2.2); alle Texte, die dieses Kriterium erfüllen, gehören demnach der *historischen Gattung* der Phantastik an. Dieses Vorgehen hat zwar den Vorteil, dass Todorov mit trennscharfen Definitionen operieren kann, sein grosser Nachteil ist aber, dass die von ihm untersuchten Texte keine irgendwie geartete historische Verbindung aufweisen müssen. Seine systematische Gattung der Phantastik nimmt weder auf literaturgeschichtliche Entwicklungen noch auf ein *Gattungsbewusstsein* – sei es auf Produktions- oder Rezeptionsseite – Rücksicht.⁶ Was Todorov beschreibt, ist im Grunde kei-

6 Todorov selbst hat die Unterscheidung zwischen systematischer und historischer Gattung nicht lange aufrecht erhalten. In einem sechs Jahre nach der *Einführung in die fantastische Literatur* erschienenen Artikel gibt er sein ursprüngliches Gattungskonzept zugunsten eines rein historischen Gattungsbegriffes auf (Todorov 1976).

ne Gattung, sondern eine *fiktionale Struktur*, die nicht auf eine bestimmte Epoche beschränkt sein muss (→ Kapitel 2.2).

Neben dem systematischen und dem rezeptionsorientierten Ansatz waren und sind in der Genre-/Gattungstheorie die narratologische und die ikonographische/motivische Perspektive von grosser Bedeutung. Gerade in der Filmwissenschaft wurde diese Frage intensiv verfolgt: Genres wie der *Western* oder das *Musical* sind – scheinbar – durch ein festes Ensemble von Motiven definierbar;⁷ daneben ist beim ausgesprochen kommerziellen Medium Film auch der wirtschaftliche Aspekt, also die Frage, als was ein Film produziert und verkauft wird, von Bedeutung.

In einem 1984 erstmals veröffentlichten Aufsatz entwickelt Rick Altman den semantisch/syntaktischen Ansatz zur Definition von Genres (Altman 1995). Der Autor beschreibt Genres als Bündel von (semantischen) Motiven und (syntaktischen) Plotstrukturen, die keine festen Einheiten mit scharfen Grenzen, sondern komplexe Netze bilden; Genres besitzen keine undurchlässigen Ränder, sondern gehen ineinander über und durchmischen sich. In seinem grundlegenden Werk *Film/Genre* überarbeitet Altman sein eigenes Modell radikal: Ausgehend von der Einsicht, dass Genres nicht stabil sind und dass verschiedene Gruppen zu unterschiedlichen Zeiten andere Genrebezeichnungen verwenden, erweitert er sein Konzept um die pragmatische Dimension. Das semantisch/syntaktisch/pragmatische Modell berücksichtigt auch die Frage, wer wann bestimmte Genrebezeichnungen verwendet oder verwendet hat, schliesst also auch die historische produktions- und rezeptionsorientierte Perspektive mit ein. In diesem Verständnis gibt es keine ‹falschen› Genredefinitionen, sondern nur unterschiedliche Beweggründe, die zu divergierenden Bestimmungen führen. Todorovs systematische Gattung etwa ist gemäss Altman ein ‹critic-defined genre› (Altman 2000: 9), eine Kategorie, die primär für den wissenschaftlichen Gebrauch gebildet wird und nicht mit soziokulturellen Kategorien übereinstimmen muss.

Indem er die pragmatische Ebene einführt, historisiert Altman das Konzept des Genres und kommt damit Hirschs Gattungsverständnis nahe. Genreuntersuchungen lassen sich mit Altmans Modell nicht mehr nur text- oder filmimmanent – als rein systematische Kategorisierung im Sinne Todorovs – betreiben, vielmehr wird Genreforschung hier automatisch zur Filmgeschichte. Damit nimmt die Theorie auch Abschied von der Idee,

7 Auch Genres wie der *Western* haben im Laufe der Filmgeschichte starke Wandlungen durchgemacht. Der idealtypische *Western* existiert in Realität nicht und ist vielmehr eine gedankliche Überlagerung verschiedener Filme. Die Rezeption von Genres funktioniert wohl in hohem Masse über solche imaginären Prototypen (Schweinitz 1994: 111).

dass Genres als feste, zeitlose Einheiten existieren; Altman begräbt also die Vorstellung, sie könnten als reine Kategorisierungswerkzeuge analog zu naturwissenschaftlichen Einteilungssystemen dienen. Mit seinem triadischen Modell versucht er in einem gewissen Sinn die Quadratur des Kreises: Er vereinigt die formal-textuelle Perspektive mit der pragmatisch-historischen.⁸

Versucht man, des SF-Films mit Altmans Modell Herr zu werden, zeigt sich jedoch schnell, dass ein derart weites Feld wie die SF solche Genrebeschreibungen kaum noch zulässt. So verschiedenartige Beispiele wie *BARBARELLA* (1968), *VIDEODROME* (1983) und *BRAZIL* (1985) lassen sich auf semantischer und syntaktischer Ebene nicht auf einen gemeinsamen Nenner bringen. Hans-Erwin Friedrich stellt für die literarische SF fest, dass sie

sich von anderen unterhaltungsliterarischen Genres wie Bergroman, Kriminalroman und anderen in einem wesentlichen Punkt [unterscheidet]. Diese lassen sich aufgrund thematischer Spezialisierung oder topologisch-motivischer Festlegung als Partialgenres verstehen, während SF inhaltlich und formal zum *Totalgenre* tendiert (Friedrich 1995: 5, meine Hervorhebung).

«Totalgenre» oder, in den Worten Brian McHales, ein ««world building» genre» (1992: 220) meint, dass sich SF nicht durch ein festes inhaltliches oder strukturelles Inventar auszeichnet: «Most popular literature is formulaic; science fiction is not, at least not in the same way» (Rose 1981: 2). Der Ausdruck «Science Fiction» bezeichnet nicht ein mehr oder weniger stabiles Set semantischer und syntaktischer Elemente, sondern – so meine Hypothese – einen eigenen Typus fiktionaler Welten: SF zeichnet sich durch eine grundlegende ontologische Verschiedenheit gegenüber anderen erzählenden Formen aus und ist dementsprechend umfassender zu definieren als die gängigen populären Genres.

In dieser Perspektive erweist sich der Genrebegriff für die SF als nur bedingt tauglich. Denn wenn sich SF weder semantisch noch syntaktisch definieren lässt, bleiben von Altmans Modell lediglich Gemeinsamkeiten auf pragmatischer Ebene übrig; das würde bedeuten, *dass SF das ist, was als SF bezeichnet wird*. Obwohl dieser Ansatz zunächst als Tautologie erscheinen mag, kann er sich durchaus als fruchtbar erweisen. Gerade die Frage, wie das Label «Science Fiction» zu unterschiedlichen Zeiten verwendet

8 Tatsächlich ist die Erkenntnis, dass Genres hochgradig historisch bedingte Gebilde sind, keineswegs neu. Boris Tomashevskij, der zum Kreis der Russischen Formalisten gehörte, hielt bereits 1928 fest, «[that] no firm logical classification of genres is possible. Their demarcation is always historical, that is to say, it is correct only for a specific moment of history» (Tomashevskij 1978: 55).

wurde, welche Filme wann als ‚Science Fiction‘ beworben wurden oder wie Fans den Gegenstand ihrer Leidenschaft definieren, kann für eine historische oder rezeptionsorientierte Untersuchung sehr aufschlussreich sein. Die angelegte Genredefinition hängt somit – ganz im Sinne Altmans – von der Forschungsperspektive ab. Da ich in dieser Untersuchung einen poetologischen Ansatz verfolge, wäre eine derartige historisch-pragmatisch ausgerichtete Definition aber nicht sonderlich fruchtbar, denn als Bezeichnung für Filme wird ‚Science Fiction‘ erst ab den 1950er Jahren und vorerst auch nur in den USA verwendet; somit würde sich die Frage stellen, wie mit einem Film zu verfahren sei, der von den Zeitgenossen nicht als SF bezeichnet wurde, heute aber unter diesem Label gehandelt wird.

Eine zentrale Erkenntnis Altmans ist, dass es keinen Standort ausserhalb der Geschichte gibt, von dem aus sich ‚objektive‘ Genredefinitionen formulieren lassen. Somit ist die systematische *Gattung* Todorovs letztlich eine Illusion. Wenn im Folgenden von ‚Genre‘ oder ‚Gattung‘ die Rede sein wird, ist deshalb immer eine historische Erscheinung im Sinne Altmans gemeint, also eine Gruppe von Filmen oder Texten, die in einem *historischen Zusammenhang* stehen und auf Produktions- oder Rezeptionsseite auf ein gemeinsames *Genre-/Gattungsbewusstsein* referieren.

2.2 Phantastik – Wunderbares – Unheimliches

SF zeichnet sich weder durch ein festes Set an Motiven, Figuren und Schauplätzen noch durch ein klar begrenztes Arsenal an Plotstrukturen aus. Die Gemeinsamkeit liegt vielmehr in der Beschaffenheit der fiktionalen Welten, ihrer Ontologie und Konkretisierung. Im Folgenden soll dieser Hypothese nachgegangen und die Besonderheit der SF-Welten genauer beschrieben und hergeleitet werden. Ausgangslage hierfür ist Todorovs Phantastik-Konzept.⁹ Ziel ist jedoch nicht eine ausführliche Erörterung seiner Theorie, denn die Phantastik wird im weiteren Verlauf der Untersuchung keine grosse Rolle spielen. Todorovs Modell dient vielmehr als konzeptuelle Basis, auf der meine weiteren Überlegungen aufbauen.

In der Alltagssprache wird ‚phantastisch‘, wenn von fiktionalen Werken die Rede ist, meist synonym mit ‚nicht-realistisch‘ verwendet, das heisst

9 Im Deutschen sind sowohl die Schreibweisen ‚Phantastik‘ als auch ‚Fantastik‘ gebräuchlich. Im Folgenden werde ich – nicht zuletzt um Phantastik klar von Fantasy zu unterscheiden – mit Ausnahme von direkten Zitaten ‚Phantastik‘ und ‚phantastisch‘ verwenden.

als Oberbegriff, der sowohl Märchen, Fantasy, Science Fiction als auch Spuk- und Geistergeschichten umfasst. Dem Alltagsverständnis steht eine teilweise viel engere Bedeutung im wissenschaftlichen Kontext gegenüber. Der in diesem Zusammenhang zentrale Text ist Todorovs bereits erwähnte, 1970 erschienene *Introduction à la littérature fantastique*, die vor allem in der deutschsprachigen SF- und Phantastikforschung Diskussionen ausgelöst hat: ein Grossteil der germanistischen Phantastik-Diskussion kann unter dem Stichwort ›Streit um Todorov‹ zusammengefasst werden.¹⁰ Die teilweise verbissen geführte Auseinandersetzung beruht jedoch eigentlich auf einem Übersetzungsproblem, denn im deutschen Sprachraum ist die Bedeutung von ›phantastisch‹ sehr viel breiter und ungenauer als jene des französischen *fantastique*. Zwar wird ›phantastisch‹ landläufig als Oberbegriff für jede Art von ›nicht-realistischer‹ (filmischer und literarischer) Erzählung verwendet, historisch wurde damit aber nie eine Gattung bezeichnet, und in der Germanistik hat sich der Begriff erst nach 1945 als literaturwissenschaftliche Kategorie eingebürgert (Krah/Wünsch 2002: 800).¹¹ Todorov dagegen steht in der Tradition der französischen Phantastikforschung, die unter *fantastique* vornehmlich die Schauerliteratur des 19. Jahrhunderts im Stile von Gauthier, Mérimée, Maupassant, Poe und Hoffmann versteht. Todorov versucht in seiner Studie, den französischen Phantastikbegriff klarer zu fassen; er geht also von einem Phantastikverständnis aus, das für viele Deutschsprachige kontraintuitiv ist. So wird Fantasy im Stile Tolkiens gar nicht und die SF nur am Rande erwähnt.¹²

Der Streit um Todorovs Phantastikdefinition illustriert Altmans pragmatischen Ansatz auf einer theoriegeschichtlichen Ebene, denn entscheidend ist hier nicht, was Phantastik nun *wirklich ist*, sondern mit welchen

10 Siehe dazu Wünsch (1991), Durst (2001) und Lachmann (2002).

11 So trägt zum Beispiel eine von Gotthard Günther 1952 herausgegebene Sammlung von SF-Geschichten den Untertitel ›Phantastische Geschichten aus der Welt von morgen‹ (Günther 1952); ›phantastisch‹ wird hier als Oberbegriff verstanden. Ähnliches gilt für die von Franz Rottensteiner betreute *Phantastische Bibliothek* des Suhrkamp Verlags, in der eine Reihe grundlegender Texte (sowohl Primär- als auch Sekundärliteratur) erschienen sind: Neben Büchern genuiner SF-Autoren wie Stanisław Lem und Philip K. Dick beinhaltet sie auch Werke von Edgar Allan Poe und H. P. Lovecraft, geht also von einem sehr weiten Phantastik-Verständnis aus.

12 Gegen Todorov wurde vielfach der Vorwurf erhoben, dass er normativ verfare, mit einer vorgefassten ›Privatdefinition‹ von Phantastik operiere und nur wenige exklusive Beispiele als ›reine‹ Phantastik gelten lasse. Dies ist auch nicht verwunderlich: Da systematische Ansätze stets mit mehr oder weniger strikten, abstrakten Kriterien operieren, können sie nie alle Beispiele erfassen und wirken deshalb – auch wenn sie gar nicht so intendiert sind – immer bis zu einem gewissen Grad normativ.

Vorstellungen und Erwartungen die Rezipienten – in diesem Fall Literaturwissenschaftler – an die Texte herantreten.¹³

Todorov unterscheidet zwischen drei Ausprägungen fiktionaler Welten: dem *Wunderbaren*, dem *Unheimlichen* und dem *Phantastischen*. Ausgangspunkt seiner Überlegungen ist das Auftreten eines – zumindest scheinbar – unerklärlichen, übernatürlichen Ereignisses in einer ‹realistischen› fiktionalen Welt. Ein solches Ereignis kann je nach Erzählung einen anderen Status haben; *phantastisch* ist es gemäss Todorov dann, wenn sein Realitätsstatus bis zum Schluss der Erzählung – und darüber hinaus – nicht endgültig geklärt werden kann. Gerade die Unsicherheit, das Zögern (‹l'hésitation›) des Lesers, wie ein Ereignis einzustufen sei, ist in Todorovs Augen das entscheidende Charakteristikum der Phantastik.¹⁴ Wird die Unsicherheit aufgelöst, kann dies entweder auf realitätskonforme – das zunächst unerklärliche Ereignis lässt sich letztlich rational erklären – oder auf übernatürliche Weise geschehen. Im ersten Fall spricht Todorov vom *Phantastisch-Unheimlichen*, im letzteren vom *Phantastisch-Wunderbaren*. Todorov arbeitet also mit der Dichotomie *wunderbar/unheimlich* und platziert auf der Grenze zwischen den beiden die Phantastik, eine Gattung, die ständig nach einer Seite umkippen kann, deren Status konstant bedroht ist (Todorov 1992: 25–54); aus diesem Grundprinzip ergeben sich die folgenden fünf Gattungen:

- Die *reine Phantastik*: Die Unsicherheit über den Status des übernatürlichen Ereignisses wird bis zum Schluss aufrecht erhalten; auch nach Beendigung der Lektüre weiss der Leser nicht, ob die fragliche Begebenheit natürlichen oder übernatürlichen Ursprungs ist.
- Das *Phantastisch-Wunderbare*: Die Unsicherheit wird im Laufe der Erzählung aufgelöst, das Ereignis ist *übernatürlichen* Ursprungs.
- Das *Phantastisch-Unheimliche*: Das zunächst phantastische Ereignis kann *rational* erklärt werden.

13 Eine besonders wirkungsreiche Attacke auf Todorovs Modell stammt von Stanisław Lem (1974), der in der deutschen Theoriediskussion lange eine wichtige Position einnahm. Gerade das Beispiel Lems zeigt aber deutlich, dass die Diskussion um Todorov im Grunde auf einem Missverständnis beruht, denn Lem ist primär an ‹wissenschaftlicher Phantastik› – dem polnischen Begriff für SF – interessiert, Todorov dagegen an der ‹Schauerphantastik› des 19. Jahrhunderts (Wörtche 1987: 36–40 und Krah/Wünsch 2002: 800).

14 Der Leser ist bei Todorov immer ein impliziter, das heisst die in einen Text eingeschriebene Funktion des Lesers. Dieser Ansatz deckt sich grundsätzlich mit filmischen Narratologiekonzepten wie jenen von David Bordwell (1997) und Seymour Chatman (1978); siehe dazu ausführlicher Spiegel (2003: 40 f.)

- Das *unvermischt Wunderbare*: Die geschilderte Welt ist von Anfang an als übernatürlich kenntlich gemacht, die wunderbaren Ereignisse lösen keine Unsicherheit beim Leser aus, da sie mit der fiktionalen Welt konform sind.
- Das *unvermischt Unheimliche*: Es steht von Beginn an fest, dass es eine *rationale Erklärung* für das aussergewöhnliche Ereignis gibt, Zweifel stellen sich nie ein.¹⁵

Die Grenzen zwischen den fünf Gattungen sind bei Todorov starr und können nicht überschritten werden, eine Vermischung wird ausgeschlossen. Auch das Phantastisch-Unheimliche und das Phantastisch-Wunderbare sind keine Mischformen in dem Sinne, dass entsprechende Erzählungen phantastische und nicht-phantastische Passagen enthielten. Der phantastische Charakter – das Ausbleiben der Auflösung eines unerklärlichen Ereignisses – gilt für den Text als ganzen und definiert sich vom Ende her.

Phantastik und Phantastisch-Wunderbares sind nur vor einem ‹realistischen› Hintergrund denkbar; die dargestellte Welt muss zumindest scheinbar ‹normal› sein, damit es überhaupt zum phantastischen Bruch kommen kann. Beim Versuch, diesen ‹realistischen Hintergrund› genauer zu erfassen, tritt aber das Problem auf, dass in diesem Kontext übliche Begriffe wie *Realismus*, *Naturalismus* und *Mimesis* je nach Zusammenhang und Epoche unterschiedlich verwendet werden. Im Alltagsgebrauch bezeichnet ‹Realismus› meist einen *Effekt* beim Zuschauer, den Eindruck, dass eine Darstellung mit der erlebten Realität übereinstimmt; damit hängt auch eine inhaltliche Ebene zusammen – die Welt eines Märchens ist nicht realistisch, die eines Krimis in der Regel schon. Gleichzeitig steht Realismus aber auch für diverse historische Stile, Strömungen und Traditionen – etwa des realistischen Romans des 19. Jahrhunderts, des italienischen *Neorealismo* oder des englischen *kitchen sink realism*. Die historischen ‹Realismen› sind mehr oder weniger eng fassbare Stile, Sets von Konventionen und formalen Mitteln mit einem *mimetischen Impetus*, die zu einem bestimmten Zeitpunkt als besonders geeignet angesehen wurden, um einen *Realitätseffekt* zu erzeugen (Barthes 1994; Thompson 1988: 197). Als Bezeichnung eines Stils ist ‹Realismus› eine *historisch wandelbare* Kategorie; gerade die Tatsache, dass sich gewisse filmische und literarische Strömungen

15 Diese Kategorie Todorovs ist wohl am diffusesten; er denkt hier vor allem an Kriminalerzählungen im Stil von ‹Ein Mann liegt ermordet in einem Zimmer, zu dem niemand Zutritt hatte.› – Obwohl hier scheinbar eine Unmöglichkeit vorliegt, ist dem Leser von Anfang an klar, dass der schlaue Detektiv den Fall aufklären wird.

explizit als ‹neue Realismen› verstehen, illustriert, dass sich die Mittel zum Erreichen des Realitätseffekts im Laufe der Geschichte verändern.

Realismus setzt sich auf der Ebene des Films/Textes somit aus einem *fiktionalen* – was für eine Welt wird dargestellt? – und einem *narrativen/stilistischen* Aspekt – wie wird sie erzählt und dargestellt? – zusammen, deren Zusammenspiel im Idealfall einen *Realitätseffekt* bewirkt. Die realistische Wirkung ist dabei immer das Ergebnis bestimmter stilistischer Konventionen. Es soll hier nicht suggeriert werden, dass gewissen Formen das Privileg eigen ist, *die Realität* abzubilden, dass sie ‹näher› an der Wirklichkeit sind und einen direkteren Blick darauf ermöglichen als andere.

Realismus ist keine Frage irgendeiner konstanten oder absoluten Beziehung zwischen einem Bild und seinem Gegenstand, sondern eine Frage der Beziehung zwischen dem im Bild verwendeten Repräsentationssystem und dem Standardsystem. Meist wird natürlich das traditionelle System als Standard genommen; und das buchstäbliche oder realistische oder naturalistische Repräsentationssystem ist schlicht das herkömmliche (Goodman 1995: 46).

Wenn hier von ‹mimetischem Impetus› und von ‹Realismus› die Rede ist, ist also nicht Ununterscheidbarkeit von Kunst und Wirklichkeit gemeint. Wäre Kunst nicht mehr von der Realität zu unterscheiden, würde sie aufhören, Kunst zu sein. Um als realistisch wahrgenommen zu werden, muss etwas jedoch als Artefakt erkannt und mit der Realität verglichen werden können (Smith 1995: 33).

Dass sich Phantastik durch eine Differenz zu einer Norm-Realität definiert, ist unbestritten, aber gerade hier liegt das Problem: ‹Jegliche Diskussion über eine Begriffsbestimmung des ‹Phantastischen› führt letztlich auf eine unausräumbare Schwierigkeit, und das liegt am jeweils korrelativen Begriff des ‹Realistischen› bzw. der ‹Realität›› (Schmitz-Emans 1995: 62). Bei der Bestimmung dieser Realität unterscheidet aber kaum ein Autor die drei angeführten Ebenen: die Gesetzmässigkeiten der fiktionalen Welt, die stilistisch-formale Vermittlung dieser Welt und die angestrebte Wirkung beim Zuschauer.

Todorov macht diese Unterscheidungen allenfalls implizit. Was die inhaltliche Ebene betrifft, bemerkt er sehr knapp, dass sich der Realitätsstatus eines Textes über den Bezug zur aussertextuellen, empirischen Realität bestimmt.¹⁶ Marianne Wünsch expliziert dies; sie stützt sich dabei

¹⁶ Dass Todorov in diesem Punkt derart ungenau bleibt, hat wohl seinen Grund: Er widerspricht hier nämlich der eigenen strukturalistischen Prämisse, dass Literatur in keinem Referenzverhältnis zur Realität steht (Todorov 1992: 13).

auf das Konzept des *kulturellen Wissens*: Realismus ist nicht nur als formale Kategorie historisch wandelbar, auch die ausserliterarischen, «weltlichen» Vorstellungen davon, was real, realistisch oder wahrscheinlich ist, sind nicht überzeitlich konstant, sondern historisch/kulturell bedingt. Unterschiedliche Kulturen haben unterschiedliche Realitätskonzepte, die sich im Aufbau fiktionaler Welten niederschlagen. Wünsch führt hierfür den Begriff *realitätskompatibel* ein. Ein Text ist dann *realitätskompatibel*, wenn sich die geschilderte fiktionale Welt mit dem vorherrschenden Realitätsbegriff einer Kultur deckt.¹⁷ In diesem Sinne stellt auch die Phantastik, die sich ja durch Realitätsinkompatibilität auszeichnet, keine überzeitliche, sondern eine historisch wandelbare Kategorie dar (→ S. 79).

Eine grundsätzlich realitätskompatible fiktionale Welt kann stilistisch-formal auf ganz unterschiedliche Weise vermittelt werden. An einem *film noir* wie *THE MALTESE FALCON* (1941) ist im Grunde alles realitätskompatibel, ebenso an einem neorealistischen Film wie *LADRI DI BICICLETTA* (1948); ihre unterschiedlichen Realitätseffekte resultieren primär aus unterschiedlichen Stilen (und aus unterschiedlichen kulturellen Konventionen und den damit verbundenen Sehgewohnheiten des Publikums). Die Unterschiede narrativer Stile sind für Todorovs Phantastikkonzeption von grosser Bedeutung: Damit sich reine Phantastik als Verstoss gegen die etablierten Regeln einer fiktionalen Welt präsentieren kann, müssen auch bestimmte narrative Rahmenbedingungen gegeben sein. Der Bruch innerhalb der realitätskompatiblen fiktionalen Welt kann nur dann als solcher wahrgenommen werden, wenn eine in sich geschlossene, stimmige und objektiv erfassbare Welt vorliegt. Viele filmische und literarische – oft «realistische» – Strömungen betonen jedoch gerade die Irrealität und Inkohärenz ihrer Welten: In Filmen wie *SMULTRONSTÄLLET* (1957), *LA STRATEGIA DEL RAGNO* (1970) oder *Зеркало/ZERKALO* (1975) unterstreicht die Narration die Unergründlichkeit und Subjektivität der Realität; in einer Welt, in der ohnehin alles unklar ist, geht das phantastische Ereignis aber unbemerkt unter.

Folgt man Bordwells Konzept der narrativen Modi (Bordwell 1997), dann gilt für Todorovs Phantastikkonzeption, dass sie den «classical narration mode» (ebd.: 156–204) voraussetzt, einen Erzählmodus, der den Akt des Erzählens in den Hintergrund drängt und eine kohärente, über- und durchschaubare, in sich stimmige Welt aus einer allwissenden, objektiven Perspektive entwirft. Die klassische Narration, wie Bordwell sie beschreibt, ist ein Idealtyp, der Tendenzen vereint, die sich im *klassischen Hollywood*

¹⁷ Siehe dazu ausführlich Wünsch (1991: 17–25). Smith (1995) und Eco (1998) verwenden den Begriff der *Enzyklopädie*, meinen damit aber grundsätzlich dasselbe.

herausgebildet haben. Sie ist auch heute noch *die* dominante Erzählform; für viele Zuschauer stellt sie den ‹normalen Film› dar.

Gemäss Todorov verlangt die Phantastik nach einer nicht-poetischen, nicht-metaphorischen Leseweise (1992: 32 f.). Ein phantastisches/wunderbares Ereignis muss innerhalb eines Textes wörtlich und nicht als Metapher verstanden werden, also ‹so, wie es geschrieben steht› – eine weitere Eigenschaft der klassischen Narration, im Gegensatz etwa zur *art cinema narration*. Wenn beispielsweise ein spukender Rachegeist vom Leser als Metapher für das schlechte Gewissen einer Figur interpretiert wird – gemäss Text werden muss –, kann nicht mehr von Phantastik gesprochen werden, da die Erscheinung dann ebenfalls – wenn auch auf einer anderen Ebene – rationalisiert wird. Natürlich kann man jeden Text oder Film metaphorisch verstehen, und oft sind mehrere Lesarten angelegt.¹⁸ In der Regel favorisiert ein Text aber eine bestimmte Lektüre, wird der implizite Leser mit Hinweisen versorgt, wie eine Passage zu verstehen ist. Für die Phantastik ist es entscheidend, dass der Text keine expliziten Hinweise auf eine metaphorische Lektüre gibt.

Der phantastische Bruch setzt eine vordergründig realitätskompatible Welt voraus; in unvermischt wunderbaren Gattungen wie Märchen oder Fantasy kann es folglich kein phantastisches Ereignis geben, denn diese Welten sind von Anfang an als nicht-realitätskompatibel kenntlich gemacht. Die Markierung des wunderbaren Status einer Welt geschieht dabei sowohl auf narrativer als auch auf fiktionaler Ebene: Topische nicht-realitätskompatible Figuren wie Feen und Hexen können die Gattungszugehörigkeit ebenso anzeigen wie Floskeln im Stile von ‹Es war einmal ...›

Ein phantastisches Ereignis muss zudem innerfiktional, auf der Ebene der Handlung, als solches markiert werden. Innerhalb eines Märchens

18 Als Beispiel hierfür sei Thomas Manns Roman *Doktor Faustus* (1947) angeführt, dessen Protagonist, der syphilitische Komponist Adrian Leverkühn, einen Pakt mit dem Teufel schliesst und schliesslich dem Wahnsinn anheim fällt. Dieser ‹Plot› lässt verschiedene Leseweisen zu: Adrians Teufelsbegegnung lässt sich psychologisch als Halluzination, als Folge seiner fortgeschrittenen geistigen Umnachtung oder aber tatsächlich als übernatürliches Ereignis lesen; gleichzeitig ist der Teufelspakt aber auch als Metapher für den Nationalsozialismus zu verstehen. Es ist für den Roman charakteristisch, dass er sich auf keine dieser Lesarten reduzieren lässt; eine rein wunderbare oder rationalistische Lektüre würde ihn ebenso trivialisieren wie eine ausschliesslich metaphorische, denn allen wunderbaren Elementen zum Trotz ist *Doktor Faustus* auch explizit als Zeit- und Gesellschaftsroman angelegt. An *Doktor Faustus* werden die Grenzen von Todorovs Modell deutlich sichtbar, denn die Frage, ob Leverkühns Teufelsbegegnung nun wunderbar oder unheimlich ist, spielt für den Roman letztlich keine Rolle; die unterschiedlichen Leseweisen müssen vielmehr parallel laufen und spiegeln sich auf komplexe Weise. Eine Reduktion auf die Dichotomie unheimlich/wunderbar verfehlt den eigentlichen Kern des Romans.

sind – nicht-realitätstkompatible – sprechende Tiere und magische Handlungen nichts Besonderes; der Gattung fehlt ein *Realitätsinkompatibilitäts-Klassifikator* (Wünsch 1991: 36), der den aussergewöhnlichen Status eines phantastischen Ereignisses anzeigt. Während ein Märchen in der Regel von Anfang an als unvermischt wunderbar erkannt wird, klärt sich der Realitätsstatus einer phantastisch-wunderbaren Geschichte erst allmählich. Ab einem gewissen Zeitpunkt steht fest, dass die erzählte Welt ‹nicht die unsere ist›; dies kann gleich zu Beginn oder erst ganz am Ende geschehen. Das Phantastisch-Unheimliche verhält sich analog, auch hier kann der wahre Charakter der Handlungswelt an unterschiedlichen Stellen enthüllt werden. Klassisches Beispiel für eine Auflösung zum letztmöglichen Zeitpunkt ist der Held, der am Ende der Erzählung erwacht und feststellt, dass all die wunderbaren Abenteuer, die er erlebt hat, nur ein Traum waren.¹⁹

Reine Phantastik tritt gemäss Todorov nur dann auf, wenn die Unsicherheit bis zum Schluss anhält, wenn der Leser auch nach Zuklappen des Buches oder Verlassen des Kinos nicht eindeutig entscheiden kann, wie die fiktionale Welt einzuordnen ist. An Todorovs Modell wurde vor allem dieser Punkt heftig kritisiert; nicht nur weil sein Verständnis von Phantastik sehr eingeschränkt ist, sondern weil es kaum Beispiele gibt, die diese Bedingung tatsächlich erfüllen; bei einigen seiner Beispiele kann man zudem geteilter Meinung sein. – Die einzigen mir bekannten Filme, die Todorovs Definition der reinen Phantastik entsprechen, sind *THE BLAIR WITCH PROJECT* (1999), *СТАЛКЕР*/*STALKER* (1979) und *THE END OF THE AFFAIR* (1999), wobei letzterer gewissermassen schon *Meta-Phantastik* ist, da hier der Status des phantastischen Ereignisses bereits innerhalb des Films ausführlich diskutiert und thematisiert wird; zu *STALKER* und zum Sonderfall *THE BIRDS* (1963) siehe *Kapitel 2.4*.

Mit der Frage, ob es überhaupt Beispiele reiner Phantastik gibt, hängen auch die bereits angesprochenen Probleme in Todorovs Konzeption zusammen: Die Gattung Phantastik, die er definiert, ist ahistorisch; die wenigen ‹rein phantastischen› Texte sind über die gesamte Literatur der Neuzeit verteilt, von einer Gattungstradition, die nur diese wenigen disparaten Beispiele einschliesst, kann keine Rede sein. Im Gegenzug bezeichnen Wunderbares und Unheimliches riesige Felder, die sich kaum überblicken lassen. Todorov ist der Ansicht, dass er dem Widerspruch zwischen der von ihm postulierten Phantastik und der literarischen Wirklichkeit durch

19 Dass bei Todorov im Extremfall der letzte Satz einer Erzählung deren Gattung bestimmen kann, wurde ebenfalls kritisiert, denn selbst wenn sich ein Märchen im letzten Satz als Traum entpuppt, überwiegt für den Leser dennoch der Eindruck des Märchens.

die Unterscheidung zwischen systematischer und historischer Gattung Rechnung trägt. Damit vollzieht er aber einen Zirkelschluss, denn aus der Tatsache, dass es einzelne Texte gibt, die seiner Definition entsprechen, folgt keineswegs, dass diese auch tatsächlich in einem Gattungszusammenhang stehen (→ S. 26).²⁰

Anders als Todorov geht Wünsch von einem *historisch-pragmatisch* ausgerichteten Gattungsbegriff aus (Wünsch 1991: 11). Demzufolge ist Phantastik keine Gattung; dies einerseits, weil der Begriff relativ neu ist, viele Texte, die heute als phantastisch gelten, bei Erscheinen nicht so bezeichnet wurden und vor einem anderen Gattungshintergrund entstanden sind. Zudem weist Wünsch auf ein grundsätzliches Problem hin: Viele Autoren – darunter auch Todorov (Todorov 1992: 84) –, die von phantastischen Gattungen sprechen und somit Phantastik als ein für einen Text als Ganzes geltendes Charakteristikum verstehen, erwähnen gleichzeitig Beispiele, die bloss «phantastische Elemente» enthalten: phantastische Teile in Texten, die insgesamt als nicht-phantastisch wahrgenommen werden. Für Todorov bezeichnet eine Gattung aber ausdrücklich Texte in ihrer Gesamtheit; dass eine unvermischt unheimliche Erzählung phantastische Anteile besitzt, wird von ihm an anderer Stelle explizit ausgeschlossen (ebd.: 45). Die Feststellung, dass ein an sich nicht-phantastischer Text phantastische Strukturen aufweisen kann, führt sein rigoroses Modell aber ad absurdum. Wünsch kommt deshalb zum Schluss, dass sich das Phantastische nicht auf der Ebene von Gattungen, sondern auf der elementarerer narrativer Strukturen manifestiert:

[D]as «Fantastische» ist nicht als *Texttyp*, sondern es ist als eine vom Texttyp unabhängige *Struktur*, die als Element in verschiedenen Texttypen und Medien integriert werden kann, einzuführen. Die Klassenbildung «fantastische Literatur» ist dann keine elementare, sondern eine abgeleitete Grösse: sie bezeichnet Texte, in denen das Fantastische *dominant* ist (Wünsch 1991: 13).

Indem Wünsch das Phantastische – und analog auch die SF (ebd.: 27–33) – als narrative Struktur definiert, die in jeder Textgattung auftreten kann,

20 Todorov selbst vertritt die Ansicht, dass die Phantastik mit dem Aufkommen der Psychoanalyse ihre Funktion, Verdrängtes zu thematisieren, verloren hat, dass es deshalb im 20. Jahrhundert gar keine phantastische Literatur mehr geben kann (Todorov 1992: 42 f.). Diese Einschätzung ist in mehrfacher Hinsicht fragwürdig: Zum einen bringt Todorov hier eine dezidiert historische und «text-externe» Perspektive ins Spiel und untergräbt damit seine eigenen strukturalistischen Prämissen; zum anderen hält sein Befund einer empirischen Überprüfung nicht stand. Dass Phantastik im todorovschen Sinn mit Beginn des 20. Jahrhunderts rar wird, hängt primär damit zusammen, dass sie eben eine klassische Erzählweise voraussetzt. Mit der Moderne kommen aber neue Literaturformen auf, die die Geschlossenheit des klassischen Modus radikal in Frage stellen und deshalb keine Basis für reine Phantastik mehr bieten (→ S. 60).

umgeht sie den problematischen Gattungsbegriff und ist in der Lage, die Phantastik sehr viel genauer zu definieren, da sie historische Entwicklungen ignorieren kann. ‹Phantastik› oder ‹phantastische Literatur› als Gruppe zusammengehöriger Texte umfasst folglich jene Erzählungen, in denen diese narrative Struktur dominant ist. Für diesen Textsorten-Typus, der eben keine historische Gattung darstellt, führt Wünsch bewusst keine gesonderte Bezeichnung ein.²¹

Wünsch bezeichnet das Phantastische als narrative Struktur, Christine Brooke-Rose argumentiert ähnlich, nennt es aber ‹not so much an evanescent *genre* as an evanescent *element*› (Brooke-Rose 1981: 63). Mit ‹Struktur› bezeichnet man gewöhnlich den Aufbau eines Objekts, ein Element dagegen existiert mehr punktuell, als eine in sich geschlossene Einheit; die beiden Aussagen scheinen sich also teilweise zu widersprechen. Wünsch definiert ‹narrative Struktur› in Anlehnung an Jurij Lotman als *Ereignis*, als Grenzüberschreitung zwischen zwei semantischen Räumen, das somit auf der Ebene der Handlung angesiedelt ist (dazu mehr in *Kapitel 9.1*). Tatsächlich beschreibt Phantastik, wie Todorov und Wünsch sie verstehen, streng genommen nicht den Aufbau der fiktionalen Welt, sondern den *Eindruck*, den die Erzählung von dieser erzeugt, denn eine fiktionale Welt wird uns ja immer innerhalb des narrativen Ablaufs vermittelt. Diese Unterscheidung ist nicht nur akademisch, denn das wahre Wesen eines fiktionalen Universums und der Eindruck, den wir davon erhalten, müssen nicht identisch sein. Bei Todorovs Phantastisch-Unheimlichem und Phantastisch-Wunderbarem erfolgt am Ende ja eine Aufklärung über den *wahren* Charakter der jeweiligen Welt.

In den allermeisten Fällen ist die fiktionale Welt konsistent und ändert ihren Charakter im Laufe einer Erzählung nicht;²² was sich ändert, ist vielmehr der Eindruck, den sie davon vermittelt. Wenn am Ende einer Geistergeschichte die Hauptfigur erwacht und sich die gesamte bisherige Handlung als Traum entpuppt, ändert sich nichts am Aufbau der Handlungswelt, und wenn in einem Film Unklarheit über das Wesen des fiktionalen Universums besteht, dann nur deshalb, weil die Erzählung widersprüchliche Informationen liefert. Der falsche Eindruck entsteht durch die konkrete Handlung. Die narrative Struktur der Phantastik ist somit auf der gleichen Ebene anzusiedeln wie der Realitätsinkompatibilitäts-

21 Wünsch nimmt sehr differenzierte Unterscheidungen verschiedener Phantastiktypen vor, die hier aber nicht von Bedeutung sind.

22 Es gibt – gerade in der Literatur des 20. Jahrhunderts – Gegenbeispiele, die hier aber bewusst ausgeklammert werden.

Klassifikator, nämlich in der Story, oder sie ist, wenn wir die Erzählung in ihrem Verlauf betrachten, als Element des Plots zu verstehen.

In vielen Fällen sind der Aufbau der fiktionalen Welt und der Eindruck, den die Narration davon vermittelt, allerdings deckungsgleich. In ›realistischen‹ Erzählungen herrscht ebenso wie in der Fantasy, dem Märchen und in grossen Teilen der SF kein Widerspruch zwischen beiden: Die fiktionale Welt ist so, wie sie sich in der Handlung präsentiert. Im Phantastisch-Unheimlichen und im Phantastisch-Wunderbaren dagegen besteht zumindest zeitweise eine klare Diskrepanz zwischen Aufbau und Eindruck. Im Falle der reinen Phantastik wiederum ist die Situation nicht eindeutig, denn hier können wir im Grunde lediglich festhalten, dass wir nicht in der Lage sind, uns ein eindeutiges Bild zu machen. Es liegt ja gerade im Wesen der reinen Phantastik, dass sie potenziell jederzeit in die eine oder andere Richtung abdriften und somit den Widerspruch zwischen Welt und Darstellung sichtbar machen kann. Da das Phantastisch-Unheimliche und das Phantastisch-Wunderbare im weiteren Verlauf keine Rolle spielen, werde ich diese Unterscheidung deshalb nur berücksichtigen, wenn sich tatsächlich ein Widerspruch zwischen Darstellung und Ontologie zeigt. Wenn ich ansonsten vom *Aufbau* einer fiktionalen Welt spreche, ist damit ›der Aufbau, wie ihn die Narration darstellt‹, gemeint.

Was Wünsch als «narrative Struktur» und Brooke-Rose als «Element» bezeichnen, setzt sich somit aus verschiedenen Komponenten zusammen, die in ihrem Zusammenspiel einen bestimmten Eindruck beim Rezipienten erzielen (sollen). Im Gegensatz zu Wünsch halte ich es – gerade in Hinblick auf die SF – für fruchtbar, hierfür eine eigene Textsorte einzuführen, die Filme und Erzählungen auf einer grundlegenden Ebene beschreibt als Genre oder Gattung. In Anlehnung an Bordwells narrative Modi schlage ich vor, diese neue Film-/Textsorte als *fiktional-ästhetischen Modus* zu bezeichnen. Während der narrative Modus die Art und Weise bezeichnet, wie erzählt wird, beschreibt der fiktional-ästhetische Modus den Aufbau der fiktionalen Welt, die Darstellungsweise derselben und die aus der Kombination dieser beiden Aspekte angestrebte Wirkung. Der fiktional-ästhetische Modus muss somit folgende Parameter umfassen:

- Den *ontologischen Status* der fiktionalen Welt im Vergleich zur empirischen Realität, wie er in der Handlung vermittelt wird (*unentschieden* zwischen realitätskompatibel und wunderbar im Falle der Phantastik).
- Die *Darstellungsweise* der fiktionalen Welt (*klassisch-realistisch* bei der Phantastik).

- Die angestrebte *Wirkung, den Eindruck* beim implizierten Rezipienten (*Unsicherheit* für die Phantastik).

Mit meiner terminologischen Neuschöpfung möchte ich betonen, dass in der vorliegenden Untersuchung der Aufbau und die ästhetisch-formale Vermittlung von fiktionalen Welten im Vordergrund steht. Phantastische und wunderbare Welten – zu denen, wie sich im folgenden Kapitel zeigen wird, auch die SF gehört – zeichnen sich durch einen besonderen Aufbau aus, der sie von anderen fiktionalen Welten unterscheidet. Sie bilden eine übergreifende Kategorie, die sowohl in fiktionaler als auch in narrativer Hinsicht bestimmte Bedingungen voraussetzt. Diesen Umstand spricht Friedrich auch an, wenn er die SF als ein «Totalgenre» (→ S. 28) bezeichnet. Der Begriff macht deutlich, dass Phantastik und SF umfassendere Phänomene sind, da sie Textsorten auf einer grundlegenden Ebene beschreiben als Genre/Gattung.²³

Während narrative Modi beschreiben, wie *über* fiktionale Welten berichtet wird, wie sie erzählerisch vermittelt werden, bezeichnen *fiktional-ästhetische* Modi den *Aufbau* und die *Darstellung* dieser Welten. Dabei verstehe ich den Modus wie Bordwell primär als heuristisches Modell, das – im Gegensatz zum Genre – eine gewisse kultur- und zeitübergreifende Gültigkeit besitzt:

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).

Modi sollten am besten als theoretische Prototypen verstanden werden, die in der Realität kaum in Reinform anzutreffen sind, aber eine Einteilung unterschiedlicher Erzählungstypen ermöglichen. Somit gibt es Gemeinsamkeiten in der Konzeption zwischen dem fiktional-ästhetischen Modus und Todorovs systematischem Ansatz: Beide beschreiben einen Idealtyp, der sich nur in wenigen konkreten Beispielen vollständig realisiert – reine, unvermischte Vertreter sind die Ausnahme. Allerdings sind

23 Die Idee, SF und Phantastik als Modi zu bezeichnen, ist nicht neu. So unterscheidet Nancy Traill verschiedene phantastische Modi (Traill 1996: 11–20), wobei sie unter «Modus» ebenfalls keine historische Entität, sondern ein rein theoretisches Modell versteht. Auch SF wurde bereits vielfach als Modus bezeichnet (zum Beispiel Roberts 2002: 36 und Aldiss/Wingrove 2001: 527). Damien Broderick erläutert ebenfalls ausführlich, warum das Konzept des Genres für die SF zu eng ist und die Bezeichnung «Modus» angebrachter wäre (Broderick 1995: 38–48). Brodericks Untersuchung ist insofern typisch, als er zwar die Probleme erkennt, die sich ergeben, wenn man SF als Genre definiert, und auch eine Alternative vorschlägt, letztlich aber nie wirklich deutlich macht, was ein Modus eigentlich umfasst.

Modi keine starren Gebilde, sie können sich ebenfalls vermischen und gewisse Änderungen durchlaufen, auch wenn diese weniger gravierend sind als bei Genres.²⁴ Da Modi in der Regel nicht in Reinform auftreten, werde ich auf ein umfassendes Raster verzichten, in dem alle möglichen Ausprägungen des fiktional-ästhetischen Modus mit den entsprechenden fiktionalen, narrativen und ästhetischen Parametern aufgelistet wären, da dies eine nichtexistente Eindeutigkeit und Übersichtlichkeit suggerieren würde.

*

Verbinden wir die bisherigen Überlegungen zur Phantastik, so gelangen wir zu folgender Definition: *Der phantastische Modus definiert sich durch die Dominanz eines phantastischen Elements. Ein phantastisches Element liegt dann vor, wenn ein unaufgelöstes, durch einen Realitätsinkompatibilitäts-Klassifikator als solches markiertes, nicht-realitätskompatibles Ereignis oder Phänomen in einem klassisch erzählten Film oder Text auftritt, der sonst keinen Hinweis auf eine <nicht-wörtliche> oder <poetische> Leseweise gibt.* Der phantastische Modus kann sich mit anderen Modi mischen; die Dominanz des Phantastischen ist variabel und reicht von Filmen mit sporadischen phantastischen Strukturen bis zur *reinen Phantastik*, wie Todorov sie beschreibt. Wird das phantastische Moment im Laufe des Films auf realitätskompatible Weise aufgelöst, gehört es dem *Unheimlichen* an, ist seine Begründung übernatürlich, dem *Wunderbaren*. Das vorgeschlagene Modell operiert mit drei Extremen, zwischen denen die Übergänge fließend sind; die reine Phantastik stellt dabei die Umschlagslinie dar.

Dieser Ausflug in die Phantastiktheorie hatte vor allem zum Ziel, <realistische> und wunderbare Welten – zu denen auch die SF gehört – deutlich voneinander abzugrenzen. Die reine Phantastik nimmt wegen ihres Grenzcharakters eine Sonderstellung unter den fiktional-ästhetischen Modi ein; die Diskussion des todorovschen Modells ermöglichte es deshalb, verschiedene Unterscheidungen vorzunehmen, die im weiteren Verlauf dieser Untersuchung von grosser Bedeutung sein werden. Von der Phantastik selbst wird dagegen nur noch am Rande die Rede sein.

24 Gerade in den 1990er Jahren haben viele typische avantgardistische und modernistische Stilmittel wie nicht-chronologisches Erzählen, Spielen mit Erzählperspektiven, Selbstreferenzialität, die traditionell eher der *art cinema narration* zugerechnet werden, Eingang in das Hollywoodkino gefunden.

2.3 Science Fiction

In einem Vorgriff wurde die SF im letzten Kapitel bereits als *wunderbarer Modus* bezeichnet. Im Folgenden soll dieser genauer gefasst werden; dabei werden jene Parameter im Mittelpunkt stehen, die bereits für die Definition der Phantastik zentral waren: Die Ontologie der fiktionalen Welt, die Art und Weise, wie darüber berichtet wird, und die damit intendierte Wirkung beim Rezipienten. Auf dieser Basis werde ich am Ende des Kapitels die Definition der SF formulieren, die dem Rest der Untersuchung zugrunde liegt; anschliessend werde ich noch auf Suvins Definition – der wirkungsreichsten in der SF-Forschung – eingehen.

*

In SF-Filmen geschehen Dinge, die in unserer gewohnten Welt nicht möglich, nicht-realitätstkompatibel und deshalb wunderbar sind, die jedoch – im Gegensatz zur Phantastik – keinen Bruch in der Ordnung der fiktionalen Welt darstellen. Suvini bezeichnet das die SF definierende wunderbare Element als *Novum*,²⁵ er übernimmt den Terminus aus Ernst Blochs Werk *Das Prinzip Hoffnung* (1977) und stellt sich damit bewusst in eine marxistische Theorietradition. Suvini versteht SF zwar als Gattung, geht aber auch von einem Dominanzkriterium aus: Die SF definiert sich durch «die erzählerische Vorherrschaft oder Hegemonie eines erdichteten ‹Novums› (einer Neuheit, Neuerung)» (Suvini 1979: 93). Wir können also zwischen ‹reiner› SF, in der das Novum prägend für die fiktionale Welt ist und sie signifikant verändert, und Filmen mit eingestreuten SF-Elementen unterscheiden; der Übergang zwischen den beiden Formen ist freilich fließend.²⁶

Wenn sich die SF durch eine besondere Spielart des Wunderbaren definiert, dann stellt sich gleich die Frage, worin sich diese von wunderbaren Motiven, wie sie in Märchen und Fantasy auftreten, unterscheidet. Viele Autoren bemühen beim Versuch, das Spezifische der SF zu bestimmen, den Begriff der *Wissenschaftlichkeit*. *Science Fiction* – oder zumindest gute, hochstehende SF – zeichnet sich gemäss dieser Auffassung dadurch aus,

25 In Teilen der englischsprachigen Fachliteratur hat sich der falsche Plural ‹Novums› durchgesetzt; in dieser Arbeit werde ich aber die lateinisch korrekte Form ‹Nova› verwenden.

26 Typische Beispiele für Filme mit SF-Elementen sind die Filme der JAMES-BOND-Reihe. Bond bedient sich zahlreicher technischer Gadgets – allerlei ‹Mininova› –, die aber nicht wirklich prägend für seine Welt sind. Der Actionfilm der 80er und 90er tendiert generell in Richtung SF; meist sind die Nova aber nicht dominant.

dass ein Novum *naturwissenschaftlich* legitimiert, also prinzipiell nicht unmöglich ist.

In der Frühphase der SF-Forschung bemühten sich zahlreiche Autoren, SF vom Ruch des billigen Schundes zu befreien. Da ein Grossteil der SF-Literatur aber offensichtlich nicht die Kriterien ›hoher Literatur‹ erfüllte, verlegten sich einige Apologeten darauf, ihren (natur-)wissenschaftlichen Charakter zu betonen. Sie wurde als erste wirklich ›wissenschaftliche‹ Literatur propagiert, die als einzige in der Lage sei, auf die raschen wissenschaftlich-technischen Veränderungen zu reagieren:

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).

Nobilitierungsversuche wie dieser von Robert Heinlein sind keine Seltenheit; viele Autoren verfielen dieser Verlockung. Nur die wenigsten legten sich aber Rechenschaft darüber ab, was unter ›Wissenschaftlichkeit‹ zu verstehen sei.

Auf den ersten Blick scheint es einfach, die SF auf fiktionaler Ebene von wunderbaren Gattungen wie dem Märchen oder der Fantasy abzugrenzen. Die Nova der SF sind wissenschaftlich begründet, die wunderbaren Ereignisse eines Märchens beruhen dagegen auf Magie; die jeweiligen fiktionalen Welten unterscheiden sich vorderhand also grundlegend. Allerdings zeigt sich bei genauerer Betrachtung, dass sich der scheinbar so eindeutige Gegensatz Wissenschaft/Magie nicht aufrecht erhalten lässt. Geht man von der Funktion innerhalb der Erzählung aus, dann wird deutlich: «As it actually functions in a story, technology is usually as magical as it is scientific» (Huntington 1975: 347).

Ein Spielfilm bildet nicht die Welt ab, muss nicht *wahr* sein; seine einzelnen Elemente müssen in erster Linie ihre Funktion innerhalb der erzählten Geschichte erfüllen; aus Sicht der Film- und Literaturwissenschaft ist die Frage, wie wissenschaftlich SF ist, deshalb im Grunde sinnlos. Aber selbst wenn man diesen Einwand ausser Acht lässt und tatsächlich naturwissenschaftliche Kriterien anlegt, so zeigt sich, dass der Anspruch der Wissenschaftlichkeit nicht haltbar ist, denn Magie und Wissenschaft lassen sich nicht ohne Weiteres voneinander trennen: Wenn eine Fee im Märchen einen Menschen von einem Ort an einen anderen befördert, dann muss sie bestimmte Regeln beachten: Es gilt, den Zauberstab richtig zu handhaben oder die passenden Sprüche aufzusagen. Innerhalb der Welt des Märchens sind magische Ereignisse beobachtbar, reproduzierbar und

folgen bestimmten Gesetzen; auch sie erfüllen somit alle notwendigen Anforderungen, um als wissenschaftlich zu gelten.²⁷

Vergleichen wir das Beispiel dieses ‚Transportzaubers‘ mit dem Beamer aus *STAR TREK*, so verschwimmen die Unterschiede zwischen SF und Märchen zusehends. In beiden Beispielen werden Menschen mittels wunderbarer Hilfsmittel und Rituale transportiert, wird ein Vorgang gezeigt, der gemäss heutigem Wissensstand unmöglich ist, und die Erklärung, die die SF-Serie für das Verfahren liefert, ist im besten Fall abenteuerlich. Dennoch wird kaum ein Zuschauer zögern, den ersten Fall dem Märchen, den zweiten der SF zuzuordnen.

Magie und Wissenschaft sind zwei unterschiedliche *Paradigmen* im Sinne Thomas Kuhns und als solche *inkommensurabel* (Kuhn 1976): Magie ist, was wissenschaftlich nicht möglich ist.²⁸ Oder um es mit Ludwik Fleck, auf den sich Kuhn ausdrücklich bezieht, zu sagen: «Was wir als Unmöglichkeit empfinden, ist nur Inkongruenz mit dem gewohnten Denkstil» (Fleck 1980: 66). Viele SF-Nova – Teleportation, Zeitreisen, ewiges Leben – liegen genauso ausserhalb des heute geltenden wissenschaftlichen Paradigmas wie die Magie eines Märchens.²⁹ Der Reiz der SF besteht ja unter anderem darin, dass in ihr *unmögliche* Dinge geschehen können, oder wie Huntington ausführt:

Paradoxically, SF is one of the least scientific of fictions because it owes hardly anything to the facts of experience. Unlike conventional fiction, which accepts the necessities of experience as given and fantasizes from there, SF sets up fictional necessities and then obeys them (Huntington 1975: 348.).


Die Vorstellung, dass sich ‚Wissenschaftlichkeit‘ als Kriterium zur Bewertung und Definition von SF eignet, hat sich seit Entstehen der Gattung Ende der 1920er Jahre vor allem in Fankreisen gehalten; in der SF-Forschung ist man von dieser Vorstellung mittlerweile abgekommen. Oft wird in diesem Zusammenhang zwischen nicht-ernsthafter *Sci Fi* und *hard SF*, die sich strikt an den aktuellen Stand der Wissenschaft hält, unter-

27 Fantasy im Stile von J. R. R. Tolkiens *The Lord of the Rings* legt grossen Wert auf die Kohärenz und innere Logik ihrer fiktionalen Welten; es ist für Fantasy unumgänglich, dass Magie nicht willkürlich, sondern regelhaft funktioniert.

28 Dies soll keine abschliessende Definition der Magie sein; tatsächlich aber ist Magie – da sie gemäss naturwissenschaftlichem Weltbild nicht möglich ist – praktisch nur in der Negation definierbar. Siehe dazu auch die Beiträge in Petzoldt (1978).

29 Der SF-Autor James Blish (1987) ist der Ansicht, dass zahlreiche gängige Nova nur vor dem Hintergrund eines neuen wissenschaftlichen Paradigmas möglich seien, dass sich aber nur die wenigsten Autoren dieser Implikation bewusst sind.



Abbildung 1: Der Iris-Scanner in MINORITY REPORT. 

schieden.³⁰ Eine wirklich brauchbare Kategorie stellt *hard SF* aber auch nicht dar; den Entscheid, ob ein Werk diesem Subgenre angehört, können meist nur spezialisierte Naturwissenschaftler fällen: Auf Gebieten wie der künstlichen Intelligenz oder dem Überschreiten der Lichtgeschwindigkeit herrscht auch unter Experten keine Einigkeit. *Hard SF* dient damit vor allem als Basis für eine naturwissenschaftlich-technische Fachdiskussion, als sinnvolle Kategorisierung für Film- und Literaturwissenschaft taugt sie wenig; dies nicht zuletzt deshalb, weil es kaum Filme gibt, die sich wirklich als *hard SF* qualifizieren.³¹ John Huntington ist der Ansicht, dass auch *hard SF* nur einen Schein von Wissenschaftlichkeit erzeugt, der der Erzählung eine bestimmte Wirkung verleihen soll: «The illusion of science which so identifies the form of the hard-core story is, like all other fictional devices, in the service of a narrative fantasy» (Huntington 1986: 45).

In eine ähnliche Richtung geht die in verschiedenen Abwandlungen gemachte Unterscheidung zwischen *extrapolierender* und *spekulativer* SF: also solcher, die auf bestehendem Wissen aufbaut und es weiterspinnt, und solcher, die ganz neue Tatsachen einführt (u. a. Miller/Smith 1982: 6 f.). In *MINORITY REPORT* (2002) gibt es beispielsweise drei Mutanten mit hellseherischen Fähigkeiten; hierbei handelt es sich zweifellos um ein rein spekulatives Novum, das ausserhalb unseres wissenschaftlichen Paradigmas liegt, aber Prämisse des ganzen Films ist. Dagegen sind Nova wie die

30 Der Terminus *hard SF* kann 1957 erstmals nachgewiesen werden (Westfahl 1996: 2), wird aber erst Mitte der 1960er Jahre breit verwendet, wahrscheinlich als Reaktion auf die wissenschaftskritische *New Wave* (Benford 1994: 17). Gary Westfahl (1996) hat die Geschichte des Begriffs *hard SF* detailliert erforscht, zur *New Wave* siehe S. 154–158.

31 Ein längerer Thread in der Newsgroup `rec.arts.sf.movies` zu diesem Thema brachte nicht einmal ein halbes Dutzend Filme hervor, die allgemein als *hard SF* akzeptiert wurden.

dort omnipräsenten Iris-Scanner (Abb. 1) oder das dreidimensionale Fernsehen durchaus im Bereich des Vorstellbaren.³² Aber die Grenze zwischen Extrapolation und Spekulation ist fließend. Da spekulative SF Nova einführt, die ausserhalb des geltenden wissenschaftlichen Paradigmas liegen, verflüchtigt sich letztlich auch die Grenze zur Magie; je spekulativer SF wird, desto mehr nähert sie sich der Fantasy an.³³ Nur extrapolierende SF dagegen wäre mehr oder weniger deckungsgleich mit *hard SF*, die damit in unmittelbare Nähe zur Futurologie rückt (Wiemer 1992: 186).³⁴ So oder so können wir die Frage, inwieweit ein Novum spekulativ ist, immer nur von unserem momentanen Wissensstand aus beantworten, und nicht selten reichen wenige Jahre, um scheinbar gesicherte Fakten umzuwerfen. Wissenschaftliche Akkuratessse taugt also nicht als Definitionsmerkmal für SF, doch wäre der Umkehrschluss, alle SF sei per se unwissenschaftlich, ebenso falsch; vielmehr haben wir es mit einem weiten Spektrum zwischen offensichtlich unmöglichen Nova und Einfällen, die mit hoher Präzision ausgearbeitet werden, zu tun.

Märchen, Fantasy und SF sind somit in nicht-realitätskompatiblen Welten angesiedelt, zwischen denen keine eindeutige Grenze verläuft. Dennoch unterscheiden sich typische filmische und literarische Vertreter der verschiedenen Spielarten in einem Punkt grundlegend: Im Gegensatz zum Märchen und der Fantasy, die beide in eigenen, von der unsrigen radikal verschiedenen Welten spielen, *behauptet* die SF, dass es zwischen

32 Ein etwas anderer Fall liegt vor, wenn sich Jack Bauer in der Fernsehserie 24 mittels Mobiltelefon sekundenschnell hochaufgelöste Satellitenbilder auf seinen Palm lädt; in wenigen Jahren wird dies zweifellos etwas Alltägliches sein, beim heutigen Stand der Technik ist es aber noch nicht möglich. Da 24 im Hier und Jetzt angesiedelt ist und in keinem Moment eine SF-Welt suggeriert wird, sind die exzessiv eingesetzten technischen Spielzeuge keine Nova in dem Sinn, dass sie eine wunderbare Welt markieren sollen. Wenn in der Serie «unmögliche» Dinge geschehen, dann wird – primär aus Gründen der erzählerischen Ökonomie – stellenweise der Realitätsbegriff gedehnt.

33 In Fan-Kreisen wird in diesem Zusammenhang oft das sogenannte dritte clarkesche Gesetz zitiert, das diesen Gedanken auf den Punkt bringt: «Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic» (Clarke 1984: 147).

34 Die Futurologie selbst ist ebenfalls ein umstrittenes Feld und hat nach einem Boom in den 1970er Jahren viel von ihrem Ansehen eingebüsst. Die Frage, inwieweit sich zukünftige Entwicklungen überhaupt antizipieren lassen, ist ohnehin höchst umstritten; in Bezug auf die Naturwissenschaft meint Paul Feyerabend: «Die Entwicklungen, die zur Relativitätstheorie und zur Quantentheorie geführt haben, haben nicht nur grundlegende Prinzipien wissenschaftlicher Methodik verletzt, sie haben auch zu Theorien geführt, die scheinbar den Grundsätzen des vernünftigen Denkens widersprechen (Grundsätzen wie etwa: Trennung von Subjekt und Objekt; Kausalität; Gesetze der formalen Logik; mechanische Modelle; und so weiter). Niemand kann nach so drastischen Veränderungen voraussehen, was die Zukunft bringt» (Feyerabend 1984: 148).

ihrer fiktionalen Welt und der empirischen eine Kontinuität gebe, «[the sf author] wants to prolong, to extend reality, but not to be separated from it» (Butor 1971: 158). Das Novum – so die implizite Behauptung der SF – ist kein Phantasiegebilde aus einer Märchenwelt, sondern geht mit den Naturgesetzen unserer empirischen Welt konform, ist *scheinbar* realitätskompatibel. Um diesen Anschein zu erzeugen, gibt die SF vor, dass ihre Welten mit der unseren identisch sind oder zumindest mit ihr in Verbindung stehen.

SF wird spontan oft mit Geschichten assoziiert, die in der Zukunft spielen, und tatsächlich erfüllt auch ein Grossteil der SF diese Definition. Der Grund dafür liegt aber weniger in ihrem prognostischen Charakter; als erzählende Futurologie taugt sie in der Regel wenig, die meisten ihrer Voraussagen entpuppen sich, wie bereits angedeutet, im Nachhinein als falsch und sind nur selten als ernsthafte Prognosen gedacht. Durch die Verlagerung in die Zukunft kann aber die Verbindung des SF-Universums mit unserer empirischen Welt behauptet werden, denn die Erfahrung, dass die Zukunft neue technische Wunderwerke mit sich bringt, machen wir ja jeden Tag. Wie die *Alternate History* zeigt, muss SF aber keineswegs immer in der Zukunft angesiedelt sein; wichtig ist in erster Linie die Kontinuität mit unserer realen Welt – dass diese nur behauptet wird, ist nebensächlich. Dieser Gedanke kommt auch in einer von Delany getroffenen Unterscheidung zum Ausdruck: SF handelt von «*[e]vents that have not happened*» und Fantasy von solchen «*[that] could not have happened*» (Delany 1971: 141).³⁵ Was nicht geschehen ist, kann potenziell (noch) eintreten, ist in unserer Welt also nicht unmöglich (Delany meint damit keineswegs wissenschaftlich-technische Machbarkeit, sondern unterscheidet faktische von imaginären Ereignissen).

Die SF sieht sich also mit der widersprüchlichen Aufgabe konfrontiert, die Realitätskompatibilität wunderbarer Dinge und Ereignisse *behaupten* zu müssen. Da sie ihre Nova letztlich aber nicht erklären kann, muss sie «so tun», als seien ihre wunderbaren Elemente wissenschaftlich-technisch *plausibel*. In der Literatur geschieht dies in erster Linie durch naturwissenschaftliches oder zumindest pseudo-naturwissenschaftliches Vokabular.³⁶ Die SF-Literatur bedient sich deshalb einer spezifischen *technizistischen Rhetorik* (Wendland 1985: 14), die Realitätskompatibilität *vorgibt*. Der SF-

35 Eine weitere Variante sind «*Events that have not happened in the past*» (Delany 1971: 142): die Untergattung der *Alternate History* (→ S. 7).

36 Man könnte hier analog zu Wüschs Terminus des «Realitätsincompatibilitäts-Klassifikators» (S. 36) von einem «Realitätskompatibilitäts-Klassifikator» sprechen, der die nur behauptete Realitätskompatibilität markiert.

Film funktioniert diesbezüglich analog, wenn auch Rhetorik im engeren, verbal-sprachlichen Sinn weniger wichtig ist. Stattdessen verlagert der Film seine rhetorische Überzeugungsarbeit weitgehend auf die visuelle Ebene und bedient sich zu diesem Zweck einer spezifischen *Ästhetik*.

Der Zauberstab der Fee – um noch einmal auf das Beispiel zurückzukommen – ist Teil einer etablierten Märchen-Ikonographie; niemandem käme in den Sinn, bei einem Märchen nachzufragen, wie die gezeigte Magie funktioniert, denn seine Welt ist klar als eigenständige, von der unsrigen abgetrennte markiert. Die SF dagegen *suggeriert* eine prinzipielle Vereinbarkeit ihrer Nova mit dem aktuellen Stand der Wissenschaft. Hierbei ist entscheidend, dass auch die SF ihre Nova nicht erklären muss, um sie zu legitimieren – sie könnte es in der Regel auch gar nicht; wie in der SF-Literatur die gegebene Erklärung in erster Linie *«technisch»* zu *klingen* hat, müssen die Nova im SF-Film wissenschaftlich/technologisch *aussehen*. Ein Film, der sich dieser technizistischen Ästhetik bedient, muss seinen Status als SF nicht weiter erläutern.

2001 beispielsweise beginnt in grauer Vorzeit – ein Zwischentitel bezeichnet das Gezeigte als *The Dawn of Man*. Sieht man vom Haupttitel des Films ab, der bei Erscheinen mehr als dreissig Jahre in die Zukunft verwies, deutet zunächst nichts auf eine SF-Welt hin. Der schwarze Monolith ist bei seinem ersten Erscheinen ein Mysterium und wird nicht spontan als technisches Gerät erkannt. Inszenierung sowie Musik suggerieren eher einen übersinnlich-religiösen Ursprung. Erst als einer der Affenmenschen einen Knochen in die Luft schleudert und der berühmte Umschnitt auf eine im All schwebende Raumstation erfolgt (siehe Abb. 2.1–2.2), offenbart der Film seinen Charakter. Obwohl der Prolog von 2001 alles andere als SF-typisch ist, dürfte kaum ein Zuschauer auf die Idee kommen, das im All schwebende Gebilde werde durch Magie angetrieben. Die Raumstation wird augenblicklich als solche erkannt, weil sie *technisch aussieht*; der Film etabliert auf diese Weise sofort eine scheinbar realitätskompatible SF-Welt.

Als photographisches Medium behauptet der Film seine Nova nicht einfach, sondern stellt sie konkret dar. Gerade in der *Evidenz des photographischen Filmbildes* liegt eine wesentliche Stärke des SF-Films: Das Novum bleibt nicht vage Vorstellung, sondern erscheint als *tatsächlich sichtbare Abbildung*. Dass ein Novum überzeugend wirkt, hängt nur in zweiter Linie von seiner wissenschaftlichen Plausibilität ab, viel wichtiger ist die Tatsache, dass es konkret sichtbar ist.

Die *Realitätsillusion*, die jeder filmischen Abbildung eigen ist (dazu mehr in *Kapitel 8.1*), erfährt in der SF noch eine Steigerung durch die Verwendung einer *szientistischen Ikonographie*. Der Cyborg aus *THE TERMINATOR* (1984) ist ebenso wunderbar wie die Kreatur aus *FRANKENSTEIN*



Abbildungen 2.1 und 2.2: Der Schnitt in 2001: A SPACE ODYSSEY vom herabfallenden Knochen auf die im All schwebende Raumstation. 

(1931); TERMINATOR wirkt aber plausibler, weil er sich einer *technizistischen Rhetorik*, einer *szientistischen Ästhetik* bedient, die unserer heutigen Vorstellung von Wissenschaft und Technik näher kommt als die Ästhetik von FRANKENSTEIN, die sich mehr an der Tradition des *Gothic Horror* orientiert (→Kapitel 3.2).

Vivian Sobchack ist der Ansicht, dass die SF – anders als der Western oder der Gangsterfilm – über keine eigene Ikonographie verfügt. Sie versteht Ikonographie als Ansammlung von *Icons*, immer wiederkehrende (visuelle) Elemente, die nicht nur einen hohen Wiedererkennungswert besitzen, sondern «also carry meaning and emotional nuance beyond their physical particularity in any one film» (Sobchack 1987: 65). Ein Western definiert sich im hohen Masse durch Icons wie die weite Prärie, Revolver,

Schlapphüte, Pferde – ein Film ohne diese Elemente ist kein Western.³⁷ Zudem ist ein Icon wie der Colt oder die Eisenbahn hier auch mit einer spezifischen – nicht bloss auf den jeweiligen Film beschränkten – Bedeutung aufgeladen. Der SF-Film erfüllt gemäss Sobchack beide Kriterien nicht: Zwar gibt es typische Elemente wie das Raumschiff oder den Roboter, sie reichen aber nicht aus, um die SF insgesamt zu definieren. Anders als die Eisenbahn im Western kann ein Raumschiff zudem ganz unterschiedlich konnotiert sein (Sobchack 1987: 64–79).

Die Frage, inwieweit die SF über Icons verfügt, wird an anderer Stelle erörtert (→ *Kapitel 9.1*); im Folgenden gehe ich aber von einem etwas anderen Ikonographiebegriff als Sobchack aus und meine damit nicht ein Ensemble klar benennbarer Einheiten, sondern die spezifische SF-Ästhetik, das, was Sobchack als «science fiction <look> and <feel>» (Sobchack 1987: 87) bezeichnet. SF bedient sich Bilder und Vorstellungen, die den (technischen) Wissenschaften entspringen; diese werden aber nicht einfach eins zu eins übernommen – sonst wären sie ja nicht wunderbar –, sondern erweitert, ausgebaut, überhöht.³⁸ Mittels dieser spezifischen Ästhetik strebt die SF eine «aura of realism» an (Wendland 1985: 3), eine dem Realitätseffekt analoge Wirkung der wissenschaftlichen Plausibilität: «What is being demanded here is *not* fidelity to real science and real possibilities but a special kind of illusion» (Stableford 1987: 77). Ich werde dieses Verfahren, das «Realitätskompatibel-erscheinen-Lassen» eines wunderbaren Elements, künftig als *Naturalisierung* bezeichnen.³⁹

In diesem Kontext wird von der englischsprachigen SF-Forschung oft der von Samuel Taylor Coleridge geprägte Begriff der *willing suspension of disbelief* (1983: 6) angeführt; SF – so die gängige Argumentation – unterstütze die *willing suspension* mittels ihrer spezifischen Ästhetik massgeblich. Dazu ist zu sagen, dass Coleridges sehr eingängiger Terminus eine Grund-

37 Ich verwende die englische Schreibweise «Icon», da das deutsche Wort «Ikon» normalerweise im Sinne Peirces in einem semiotischen Zusammenhang verwendet wird. Gemäss Peirce besitzt das Ikon – im Gegensatz zu Symbol und Index – eine Ähnlichkeit mit dem bezeichneten Gegenstand, bildet es also ab. Das «Icon» bei Sobchack dagegen besitzt eine – im peirceschen Sinne – symbolische Beziehung zum Bezeichneten.

38 Gérard Klein unterscheidet in diesem Zusammenhang zwischen *eikons* und *eidons*, die die Wissenschaft hervorbringt und die von der SF weitergesponnen werden. Ein *eikon* ist eine konkrete Abbildung – etwa Aufnahmen von Planeten, Sternen, Kometen oder Zellen und Mikroben –, ein *eidon* dagegen ein abstraktes Konzept – schwarze Löcher, die Evolutionstheorie. SF geht gemäss Klein nicht von den eigentlichen wissenschaftlichen Modellen und Theorien aus, sondern lässt sich primär von *eikons* und *eidons*, also einer *Ästhetik der Wissenschaft*, inspirieren (Klein 2001).

39 Ich verstehe «Naturalisierung» ausschliesslich als *formale* Operation und nicht in einem ideologiekritischen Sinn wie Roland Barthes (1964).

voraussetzung für die Rezeption jeder Art von Fiktion beschreibt: «The reader must <grant> that he or she is about to read a story; a person in the audience is <asked> to accept the dramatic conventions of the theatre and the stage» (*A Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*, 1044). Gemeint ist also ein Akzeptieren von Konventionen, kein Verwechseln von Fiktion und Realität. Eine vollständige Aufhebung unseres Unglaubens findet beim Sehen eines Films oder dem Lesen eines Buches ja ohnehin nie statt; wir sind uns des fiktionalen Charakters immer mehr oder weniger bewusst (→ Kapitel 8.1).⁴⁰

Aufgrund des bisher Gesagten gelangen wir zu folgender Definition: Der *Modus der SF* wird durch ein wunderbares Element, das *Novum*, bestimmt. Sie unterscheidet sich von anderen wunderbaren Erscheinungen wie Fantasy oder Märchen dadurch, dass sie ihre Wunder *pseudowissenschaftlich* legitimiert, dass sie ihre Nova *naturalisiert*, so dass sie 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 bestehenden technologischen Verhältnisse in einen weiter fortgeschrittenen Zustand zu projizieren. Das <technizistisch Wunderbare> der Science Fiction hat eine dem Realitätseffekt analoge Wirkung zum Ziel, nämlich eine Aura der Wissenschaftlichkeit und technischen Plausibilität zu erzeugen.*

Wenn ich damit die SF als Modus definiere, heisst das nicht, dass der Genrebegriff hier in jedem Fall unbrauchbar ist. Bei Fragen der Motivik etwa ist es durchaus sinnvoll, von Genres zu sprechen, die *im SF-Modus* angesiedelt sind. Der Genrebegriff bietet sich immer dann an, wenn ein historisch-pragmatischer Zusammenhang gegeben ist, etwa bei rezeptionsorientierten Fragen und historischen Untersuchungen. So kann es durchaus fruchtbar sein, beispielsweise den US-amerikanischen SF-Film der 1950er Jahre als eigenständiges Genre im Sinne Altmans zu betrachten. Auch Subgenres wie die *Space Opera* oder der *Superheldenfilm* lassen sich mit Altmans triadischem Modell gut fassen, da sie relativ klare semantisch/syntaktische Muster aufweisen und auch in einem filmgeschichtlichen Zusammenhang stehen (Spiegel 2003: 68–71). Diese (Sub-)Genres bleiben historisch und geographisch aber begrenzt und besitzen teilweise kaum Berührungspunkte (→ Kapitel 3.1). In jedem Fall ist es aber nötig, Gattung/Genre und Modus deutlich voneinander zu unterscheiden.

40 Joanna Russ bemerkt zudem, dass gerade Fantasy, die ohne jeden Realitätseffekt oder ein analoges Verfahren auskommen muss, für den Leser einfacher zu akzeptieren sei, da sie eben keinen Anspruch auf Realismus oder Plausibilität erhebt und somit grössere Freiheiten besitzt (Russ 1973: 54).

*

Zum Abschluss dieses Definitionskapitel werde ich nun ausführlicher auf den Definitionsansatz von Darko Suvin – dem nach wie vor einflussreichsten Autor in der SF-Theorie – eingehen. Zentral ist hierbei das Konzept der «kognitiven Verfremdung». Ich werde Suvins Modell aber zunächst nur in definitorischer Sicht diskutieren, die formalen und narrativen Aspekte kommen im zweiten Teil dieser Studie an verschiedenen Stellen zur Sprache.

Suvin bestimmt die SF nicht ausschliesslich über das *Novum*; parallel – und in seinem Verständnis auch analog dazu – definiert er sie als «Gattung der kognitiven Verfremdung». Damit weicht er von den bislang besprochenen Definitionen insofern ab, als für ihn Wissenschaftlichkeit im strengen Sinn kein Kriterium ist.⁴¹ Suvin teilt die Literatur in *verfremdete* und *naturalistische* Gattungen auf, eine Unterscheidung, die im Wesentlichen der hier vorgeschlagenen Aufteilung in wunderbare und realitätskompatible Modi entspricht. Verfremdete Literaturformen zeichnen sich «durch die Schaffung eines radikal oder hinreichend andersartigen formellen Rahmens» aus (Suvin 1979: 40). Zu den verfremdeten Gattungen zählt Suvin neben der SF den Mythos, das Märchen und die Phantastik.⁴²

Kognitiv oder *erkenntnisbezogen* ist die Verfremdung in der SF deshalb, weil sie die Beschaffenheit ihrer Welten als historisch bedingt ansieht. Das SF-Universum ist auch für Suvin das unsere und nicht wie die Welt des Märchens von unserer empirischen Erfahrung abgekoppelt: «Die SF [...] 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» (ebd.: 26). Während Mythos und Märchen (und so liesse sich ergänzen: ein Grossteil der Fantasy) zeitlose und statische Welten entwerfen – das Märchen ist von unserer empirischen Welt abgetrennt, der Mythos besitzt zwar Relevanz für uns, ist aber von ewiger Gültigkeit –, geht die SF von der Veränderbarkeit der Geschichte aus, indem sie eine Kontinuität mit unserer Gegenwart behauptet. Die SF historisiert ihre Welten fortlaufend, sie ist gewissermassen die materialistische Gattung schlechthin, und dies dürfte für den Marxisten Suvin

41 Suvins Begriff von Wissenschaft ist nicht gleichbedeutend mit dem englischen «science», das in der Regel nur die «harten» (Natur-)Wissenschaften umfasst. Suvin orientiert sich mehr an dem erheblich weiter gefassten, auch die «weichen» Wissenschaften umfassenden deutschen Wissenschaftsbegriff (Suvin 1979: 34; James 2001: 29).

42 Suvin führt nicht detailliert aus, was er genau unter Phantastik versteht, doch scheint er damit ähnlich wie Todorov primär die Schauerphantastik des 19. Jahrhunderts und deren Nachfolger zu meinen.

auch ihren grossen Reiz ausmachen. Gerade weil die SF eine Verbindung zwischen empirischer Realität und fiktionaler Welt suggeriert, wirkt bei ihr die Verfremdung erkenntnisfördernd. Im Mythos, der «menschliche Beziehungen als fest und auf übernatürliche Weise bestimmt ansieht» (ebd.: 26 f.), und im Märchen, das «in eine in sich geschlossene Nebenwelt [entflieht]» (ebd.: 26 f.), verpufft die Verfremdung wirkungslos.⁴³

Suvins Definition der SF liesse sich ungefähr mit «wunderbare Welten, die in Bezug zur empirischen Realität stehen,» paraphrasieren. Im Kern geht es ihm um die beiden gegenläufigen Tendenzen, dass die SF einerseits mit unserer Welt in Verbindung steht, gleichzeitig aber eine eigene, neue Welt entwirft.⁴⁴ Im Novum vereinigen sich diese beiden Bewegungen, denn es ist ja die *realistische Unmöglichkeit* des Novums, die die fiktionale Welt von der realen entfernt und sie gleichzeitig wieder mit ihr in Verbindung setzt:

Das Novum ist daher unzweifelhaft eine vermittelnde Kategorie, deren Erklärungsvermögen sich aus dem seltenen Brückenschlag zwischen literarischen und ausserliterarischen, erdichteten und empirischen, formalen und inhaltlichen Bereichen ergibt, kurzum aus seiner unentfremdbaren *Geschichtlichkeit* (Suvin 1979: 94).

Grundsätzlich widerspricht Suvins Ansatz dem in dieser Untersuchung vorgeschlagenen also nicht, allerdings lässt er sich in vielen Punkten kritisieren: So geht er – wie erwähnt – von einer normativen Vorstellung «guter» SF aus und ignoriert alle Beispiele, für die seine Definition nicht greift. Dass längst nicht die gesamte SF seinen Vorstellungen entspricht, tut er mit der Bemerkung ab, sie seien «besondere, begrenzte historische und ideologische Verwendungsweisen, die sich nicht notwendigerweise

43 Suvin unterscheidet zudem die verschiedenen Ausrichtungen der fiktionalen Welten auf den Helden: «Die Welt des Volksmärchens ist auf seinen Helden hin positiv orientiert: der Triumph des Helden definiert das Märchen. Umgekehrt ist die Welt der Phantastik gegenüber ihrem Helden negativ orientiert: die Phantastik ist durch die schreckliche Hilflosigkeit des Helden definiert» (Suvin 1979: 41). In der SF dagegen steht die fiktionale Welt dem Protagonisten neutral gegenüber. Dieses Modell vereinfacht allerdings zu sehr: Nicht alle Volksmärchen haben ein Happyend, und Suvins Phantastikverständnis scheint noch enger gefasst zu sein als jenes Todorovs. Suvin argumentiert hier wie Gustafsson (1970), in dessen Augen die Phantastik als Ganzes reaktionär ist. Was Suvin zudem unterschlägt, ist die moderne Fantasy, die zwar in einer Märchenwelt angesiedelt ist, in der das Schicksal der Figuren aber nicht im gleichen Masse determiniert ist wie im Märchen.

44 Suvins Definition ist bis zu einem gewissen Grad tautologisch, wie auch Adam Roberts feststellt: «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).

aus dem Grundvertrag des Genres ergeben, sondern ihm zugefügt sind» (Suvin 1979: 42). Blicke die Frage, zwischen wem dieser Vertrag abgeschlossen wurde und was er genau beinhaltet. Suvins Argumentation ist zirkulär, da er nicht eine historische Ausprägung als Ausgangspunkt nimmt, sondern der gesamten Literaturgeschichte eine recht willkürliche SF-Definition überstülpt: «Suvin's definition of SF is not historical but political – cognitive estrangement arises from Suvin's particular take on Marxism» (Luckhurst 2005: 8).⁴⁵ Die Behauptung, SF bringe – im Gegensatz zu Mythos und Märchen – einen Erkenntnisgewinn, ist ebenfalls problematisch.⁴⁶

Zudem bezeichnen zentrale Begriffe wie *Verfremdung* und *Erkenntnis* sowohl inhaltlich-formale Parameter als auch die Wirkungsweise auf den Rezipienten. *Verfremdung* steht einerseits dafür, dass die SF nicht-realität-kompatible Elemente enthält, und beschreibt andererseits die nach Suvins Ansicht zentrale Wirkung der SF (→ *Kapitel 8*). Mit dem Begriff *Erkenntnis* verhält es sich ähnlich, denn damit sind sowohl dem Blick der Erkenntnis unterworfenen, also historisierte fiktionale Welten als auch der Erkenntnisgewinn des Rezipienten gemeint (Renault 1980: 121 f.). Suvin vermeidet zwar den Topos der Wissenschaftlichkeit, spricht aber an anderer Stelle davon, dass das Novum in der SF «mittels der post-kartesischen und post-Bacon'schen wissenschaftlichen *Methode* postuliert und als gültig legitimiert [wird] » (Suvin 1979: 95). Damit rückt er wieder in die Nähe naiver Fanpositionen, denn er erklärt nicht, was er mit «Methode» meint. Suvins Gebrauch des Begriffs «cognition» ist schwankend: Einmal scheint er damit (harte) Naturwissenschaft zu meinen, dann wiederum praktisch jede Art systematischen Denkens. Diese Unklarheit ist auch nicht zufällig, denn er will einerseits Mythen und Märchen als unwissenschaftlich aus dem Bereich der kognitiven Literatur verbannen, andererseits aber frü-

45 Suvin betont zwar, dass seine Gattungsdefinition ein heuristisches Modell ist und dass Gattungen als «sozio-ästhetische und nicht als metaphysische Gebilde» existieren (Suvin 1979: 38 f.); es bleibt aber die Frage, welchen Wert ein Gattungsmodell hat, das kein empirisches Äquivalent besitzt.

46 In seinen neueren Arbeiten hat sich Suvin von der strikten Unterteilung in kognitive und nicht-kognitive Gattungen verabschiedet und gesteht nicht nur Vertretern der Fantasy Erkenntniswert zu, sondern plädiert generell für ein Konzept emotionaler, nicht-rationaler Erkenntnis (Suvin 1994). Zudem relativiert er seine grundsätzliche Abneigung gegenüber Phantastik und Fantasy: «Let me therefore revoke, probably to general regret, my blanket rejection of fantastic fiction. The divide between cognitive (pleasantly useful) and noncognitive (useless) does not run between SF and fantastic fiction but inside each – though in rather different ways and in different proportions, for there are more obstacles to liberating cognition in the latter» (Suvin 2000: 211). Siehe auch Suvin (2001).

he utopische Romane und Satiren wie *Gulliver's Travels* (1726) in die SF eingemeinden (Renault 1980: 131).

Formulierungen wie «erkenntnisbezogen» oder «die SF [ist] auf die veränderlichen und zukunftssträchtigen Elemente aus der empirischen Umwelt eingestellt» (Suvin 1979: 27), sind nicht minder problematisch als die Forderung nach wissenschaftlich plausibler SF. Carl Freedman ist denn auch der Ansicht, dass es sinnvoller wäre, anstatt von «cognition» von «cognition effect» zu sprechen (Freedman 2000: 18); entscheidend ist demnach nicht, ob die SF-Welten tatsächlich in einem Bezug zu unserer Realität stehen, denn damit wäre man letztlich wieder bei der Frage nach der Wissenschaftlichkeit angelangt, sondern ob sie diesen Bezug *vorgeben*:

The crucial issue for generic discrimination is not any epistemological judgment external to the text itself on the rationality or irrationality of the latter's imaginings, but rather [...] the attitude of *the text itself* to the kind of estrangements being performed (ebd.: 18).

Freedman versteht den «cognition effect» – analog zum Realitätseffekt – als die von der SF angestrebte ästhetische Wirkung; das Novum soll vom Rezipienten als «realistisch», als prinzipiell mit seiner Erfahrungswelt vereinbar eingestuft werden.

Mit diesen Einschränkungen und Präzisierungen kommt Suvins Ansatz dem hier vorgeschlagenen recht nahe; das grosse Problem ist aber, wie sein Modell konkret in der literarischen Praxis angewandt werden soll. Suvin selbst verwendet seine zentralen Begriffe nicht wertungsfrei. Der «cognition effect» ist – anders als der Realitätseffekt – nicht bloss eine ästhetische Wirkung, sondern beschreibt eine erkenntnissteigernde Wirkung beim Zuschauer. Damit bewegt sich Suvin in einem problematischen Bereich: Nicht nur haben wir es letztlich mit subjektiven Kategorien zu tun – denn wie sollte sich die behauptete Wirkung messen lassen? Suvin verknüpft die Definition zudem bewusst mit einer Wertung. «Science fiction is consequently both a descriptive and an evaluative term for Suvin: bad sf is not sf» (Csicsery-Ronay 2003: 119).

«Kognitive Verfremdung» ist auch nicht deckungsgleich mit einer historischen Gattung namens Science Fiction, ein Umstand, auf den Suvin explizit hinweist (ich komme darauf zurück → S. 77). Bei ihm bezeichnet SF eine Tendenz, die sich durch die ganze Literatur zieht, und er fasst darunter – teilweise mit Einschränkungen – so unterschiedliche Autoren wie Lukian, Swift, Poe, Rabelais, Wells, Kafka oder Brecht. Damit gelingt es zwar, eine Gattung zu skizzieren, in der sich viele Grössen der Lite-

raturgeschichte ein Stelldichein geben, gleichzeitig verabschiedet er sich aber endgültig von jeder landläufigen Vorstellung von SF.⁴⁷

Wenn man Suvins Definition nicht wertend behandeln möchte, ergibt sich umgekehrt das Problem, dass sie viel zu weit gefasst ist, denn streng genommen gibt es eigentlich gar keine Literatur (und keinen Film), die nicht bis zu einem gewissen Grad verfremdet und dabei dennoch immer eine Beziehung zur empirischen Welt aufrecht erhält (Freedman 2000: 21 f.). Verfremdung und Erkenntnis im suvinschen Sinn sind Grundoperationen jeder Form von Fiktion, die gleichzeitige Bewegung von der Realität weg und wieder zu ihr hin ist gewissermassen das fiktionale Urmoment. In der SF tritt dieses Moment aber – so Freedman – besonders ausgeprägt zutage (siehe auch Renault 1980: 114–118).

Freedman relativiert Suvins normative Definition, gleichzeitig betont er aber die hohe Literarizität der SF. Ist Suvin darum bemüht, die SF als besonders hochwertige Gattung zu etablieren, die dank ihrer spezifischen Verfahren der ‹normalen Literatur› überlegen ist, so wählt Freedman eine andere Strategie: SF sei der ‹normalen Literatur› nicht etwa überlegen, vielmehr handle es sich um Literatur in ihrer besonders reinen Form. Diese Rechtfertigungsstrategien dienen primär dazu, die SF zu adeln und ihren Status innerhalb der Literatur zu sichern. Sieht man aber von den damit verbundenen Wertungen ab, so kann festgehalten werden, dass die SF gewissermassen eine fiktionale Extremform darstellt, da in ihr die beiden Grundtendenzen der Fiktion – Bezug zur Realität und Loslösung von ihr – besonders ausgeprägt auftreten. Im zweiten Teil werde ich ausführlich auf diesen Umstand eingehen.

2.4 Angrenzende Felder

Vertreter reiner Phantastik sind im Film selten. Ein Film, der dem todorovschen Ideal in geradezu mustergültiger Weise entspricht, ist *STALKER*.⁴⁸ Bei Tarkowskij Film dreht sich alles um die geheimnisvolle *Zone*, ein Gebiet, in dem vor Jahren ‹etwas niederging› – ein Meteorit, ein Raumschiff, der

47 Suvin spricht von einer literaturhistorischen ‹Lukian-Morus-Rabelais-Swift-Mary Shelley-Verne-Wells-Achse› (Suvin 1979: 33), die den Hauptstrang der SF-Tradition bilde. Wie Edward James bemerkt, knüpft er damit im Grunde direkt an die Versuche der Fans an, eine kontinuierliche Tradition herzustellen und sie in einem Kontext etablierter klassischer Autoren zu platzieren (James 2001: 32, → *Kapitel 3.1*).

48 Für die Interpretation von *STALKER* verdanke ich Daniela Hansen wertvolle Anregungen.

Zorn Gottes? – und in dem seither seltsame Dinge vor sich gehen. Die Behörden haben die Zone abgeriegelt, der Zutritt ist bei Strafe verboten. Drei Männer – der Professor und der Schriftsteller, angeführt durch den Stalker – machen sich auf in die Zone und suchen nach dem legendären Zimmer, einem Raum, von dem es heisst, dass er jedem den innersten Wunsch erfüllt.

Was STALKER auszeichnet und ihn auch deutlich von der Vorlage, dem Roman *Picknick am Wegesrand* (1972) der Strugatzkij-Brüder, unterscheidet, ist, dass in der Zone eigentlich «nichts geschieht». Stalker führt die Gruppe durch eine Wiesenlandschaft, in der zivilisatorische Überreste vor sich hin rotten. Durch Werfen von Schraubenmuttern ertastet er den sicheren Durchgang; stets warnt er seine Begleiter, dass jedes Abweichen vom Weg tödlich sein könne. Überall lauern Fallen. Nur: Diese Fallen sind unsichtbar, treten nie in Erscheinung. Zwar herrscht in der Zone eine unheimliche Stimmung, scheint von den friedlichen Landschaften tatsächlich eine Bedrohung auszugehen, doch lässt sie sich nicht festmachen, sondern bleibt unklar und diffus.

Als die Dreiergruppe schliesslich beim Zimmer ankommt, getraut sich keiner, die Schwelle zu übertreten. Obwohl sie nur einen mit Schrott angefüllten, halb unter Wasser stehenden Raum sehen, von dem keine Bedrohung auszugehen scheint, kann sich keiner dazu entschliessen, den letzten Schritt zu tun, zu gross ist die Furcht vor den eigenen unbewussten Wünschen. Unverrichteter Dinge kehrt das Trio zurück. Stalker ist verzweifelt: In seinen Augen ist das Zimmer ein Geschenk für die Menschen, ein Hoffnungsschimmer, die Chance auf Erlösung. Weil er an die Zone glaubt, betätigt er sich als Führer. Doch die Menschen können den nötigen Glauben nicht aufbringen, sie fürchten sich vielmehr vor dem, was die Kammer bringen könnte.

Was ist nun die Zone? Ein ausserirdisches Artefakt? Darauf würde der Vorspann des Films deuten, in dem ein Nobelpreisträger zitiert wird, der Ausserirdische oder einen Meteoriten als Ursache der Zone vermutet; diese These wird auch durch die literarische Vorlage gestützt, in der die ausserirdische Herkunft eindeutig feststeht. Doch ist die Zone tatsächlich verseucht, treten die behaupteten übernatürlichen Ereignisse überhaupt ein? Im Film sehen wir davon nichts, und die Leseweise, dass die Zone ein ganz gewöhnlicher Ort und Stalker ein Hochstapler oder Verrückter sei, lässt sich nicht von der Hand weisen. Weitere Indizien deuten andere Zusammenhänge an: Stalkers Tochter ist verkrüppelt, möglicherweise eine Folge der Zone; handelt es sich vielleicht um ein radioaktiv verseuchtes Gebiet, sind all die Gerüchte über Ausserirdische nur ein Ablenkungsmanöver der Behörden? Oder hat Stalker Recht? Ist die Zone ein göttliches

Geschenk an all jene Menschen, die an sie glauben können, ist sie die materialisierte Hoffnung auf Erlösung?

STALKER lässt eine Reihe gänzlich verschiedener Lektüren zu und erfüllt so Todorovs Definition. Die Handlung kann als realitätskompatibel gelesen werden: Stalker ist ein Lügner oder die Zone ist radioaktiv verseucht; oder als wunderbar: Ausserirdische waren auf der Erde und haben sie verändert. Die drei Männer, die deutlich als Typen angelegt sind, stehen demnach für drei Lektürevarianten: Stalker ist der Gläubige, für den der wunderbare Charakter der Zone ausser Frage steht. Der Professor, der das Zimmer sprengen will, ist der rationale Naturwissenschaftler, dessen Weltbild durch das unerklärliche Phänomen bedroht wird. Indem er das Zimmer zerstört, es zum Verschwinden bringt, rationalisiert er die Welt, säubert sie von nicht erklärbaren Erscheinungen. Der Schriftsteller ist der Zyniker und Zweifler, er glaubt schlicht nicht an das Übernatürliche. Zwar liegen die Sympathien des Films, und wohl auch des Regisseurs, klar bei Stalker, der sich in seinem Glauben für die Menschen aufopfert, doch wird nie eindeutig geklärt, ob seine ‹Leseweise› tatsächlich die richtige ist.⁴⁹ Die Unsicherheit des Zuschauers wird bei STALKER bis zum Schluss nicht aufgelöst, so wie es Todorov für die reine Phantastik postuliert.⁵⁰

Diese Interpretation von STALKER ist umstritten; zahlreiche Autoren lesen den Film eindeutiger in die eine oder andere Richtung, was zeigt, welch fragile Erscheinung Todorovs reine Phantastik ist. Dies gilt auch für THE BIRDS. Bei Hitchcock greifen Vögel in koordinierter Weise Menschen an. Für dieses unnatürliche Verhalten bietet der Film keine Erklärung; verschiedene Figuren versuchen im Verlauf der Handlung zwar Gründe zu finden, keine der vorgebrachten Theorien ist aber auch nur ansatzweise befriedigend, was für reine Phantastik zu sprechen scheint.

Uwe Durst (2004) vertritt die Ansicht, dass es sich bei diesem Beispiel nicht um reine Phantastik, sondern um ein *unausformuliertes Realitätssystem* handelt, also um ein wunderbares Phänomen, das keinen systematischen Charakter offenbart und dessen Gesetze unbekannt bleiben (Durst 2001: 249–270). Die Autoren der *Encyclopedia of Science Fiction* wiederum stufen den Film als SF ein (ESF: 125), gleichzeitig ist er auch in der *Encyclopedia of Fantasy* aufgeführt (EoF: 113 f.). Diese unterschiedlichen

49 Tarkowskij selbst sagt, dass die Helden seiner Filme «immer Menschen [sind], deren Stärke aus ihrer geistigen Überzeugung und der Tatsache herrührt, dass sie Verantwortung für andere auf sich nehmen» (Tarkowskij 1985: 232), eine Charakterisierung, die auf Stalker zweifellos zutrifft.

50 Die Schlusszene, in der Stalkers Tochter telekinetische Fähigkeiten an den Tag legt, liesse sich als Bestätigung von Stalkers Sicht interpretieren, doch ist auch diese Szene alles andere als eindeutig.

Einschätzungen haben ihre Ursache in der Frage, ab wann ein Phänomen eigentlich unerklärlich ist. Gemäss Durst ist bereits der Angriff der Vögel eine offensichtliche Unmöglichkeit und somit wunderbar: Es steht nie zur Diskussion, ob die Vögel tatsächlich aggressives Verhalten an den Tag legen – dass das Ereignis stattgefunden hat, ist unbestritten. Die Attacken sind real (innerhalb der Fiktion) und somit wunderbar, auch wenn die Regeln des Wunderbaren nicht offengelegt werden. Gemäss *ESF* entwirft *THE BIRDS* dagegen eine an sich realitätskompatible Welt, die keinen Hinweis auf übernatürliche Vorgänge gibt; das Verhalten der Vögel muss folglich rationalisiert werden und wird damit zur SF.⁵¹ Es wäre aber auch möglich, *THE BIRDS* als reine Phantastik zu lesen, da der Status der Vögel bis zum Schluss offen bleibt. Der Film gibt zwar verschiedene Hinweise auf mögliche Erklärungen, entscheidet sich aber für keine. Die Frage wäre somit, ob bereits die Tatsache, dass Vögel koordiniert Menschen angreifen, einen Verstoss gegen die Regeln unserer empirischen Welt darstellt, der nicht rationalisierbar ist, oder ob das Ereignis erst durch das Fehlen einer Begründung nicht-realitätskompatibel wird. Wäre im Falle von *THE BIRDS* überhaupt eine realitätskompatible Auflösung denkbar, oder muss eine Erklärung für das Verhalten der Vögel auf jeden Fall wunderbar sein, wie dies Durst und die *ESF* (implizit) behaupten? Zieht der Zuschauer bei einem Hitchcock-Film eine wunderbare Erklärung überhaupt je ernsthaft in Betracht, oder erwartet er nicht ohnehin von Anfang an eine realitätskompatible Auflösung? Tatsächlich gibt *THE BIRDS* nie einen Hinweis auf seine allfällige Wunderbarkeit; er ist mit Ausnahme der Vogelangriffe eben ein *typischer Hitchcock-Film*.

THE BIRDS entwirft zwar eine vorderhand realitätskompatible Welt, lässt jedoch eine explizit naturwissenschaftlich-technische Rhetorik vermissen, die das Verhalten der Vögel eindeutig als *Novum* markieren würde. Eine SF-Auflösung wäre denkbar, ebenso ein Ende, bei dem sich die Vögel beispielsweise als göttliches Strafgericht entpuppten; beide Varianten würden aber nicht der Erwartung entsprechen, die ein Zuschauer an einen Hitchcock-Film hat. Bleibt die Frage, ob auch eine realitätskompatible Auflösung möglich wäre. Fragt man einen Ornithologen, wird man fast sicher die Antwort erhalten, dass das gezeigte Verhalten auf jeden Fall unmöglich ist. Realitätskompatibilität ist allerdings keine absolute, eindeutig bestimmbare Kategorie, die Grenzen des Möglichen werden auch in sogenannt

51 Da die SF ja auch Teil des Wunderbaren ist, widerspricht diese Einschätzung Dursts Ansatz nicht zwangsläufig. Ich denke aber, dass in Dursts Verständnis SF kein unausformuliertes Realitätssystem sein kann, denn sie behauptet ja Realitätskompatibilität, suggeriert also ein ausformuliertes Realitätssystem.

realistischen Filmen immer wieder gedehnt. Ich könnte mir vorstellen, dass sich der Plot von *THE BIRDS* auf realitätskompatible Weise auflösen liesse; das Ergebnis würde Ornithologen vielleicht nicht befriedigen – wie ein *JAMES-BOND*-Film kaum einen echten Geheimagenten überzeugt –, der Film würde aber vom breiten Publikum als ‚realistisch‘ akzeptiert werden. Man könnte in diesem Fall analog zu Durst vom *unausformulierten Unheimlichen* sprechen.

THE BIRDS entwirft eine vorderhand realitätskompatible Welt ohne eindeutige Hinweise auf wunderbare Elemente und lässt darin ein unerklärliches Ereignis geschehen. Während ein Film wie *THE BLAIR WITCH PROJECT* immer wieder Andeutungen macht, dass höhere Mächte ihre Hand im Spiel haben könnten – es geht ja von Anfang an um die Suche nach einer Hexe –, fehlen bei Hitchcock entsprechende Markierungen. Mit dieser Konstruktion fällt sein Film zwischen die hier vorgenommenen Unterscheidungen und wird zum Grenzgänger zwischen den Modi, und seine unheimliche Wirkung – hier nicht im todorovschen Sinn gemeint – resultiert wohl nicht zuletzt aus dieser Unbestimmtheit.

Es gibt hier Gemeinsamkeiten zwischen *THE BIRDS* und Kafkas *Die Verwandlung* (1915): In beiden Fällen bricht ein unerklärliches Ereignis in eine (scheinbar) realitätskompatible Welt ein, ohne dass der Leser/Zuschauer dafür eine Erklärung erhält. Doch die fiktionale Welt bei Kafka ist nur scheinbar realitätskompatibel, denn die Protagonisten reagieren – anders als bei *THE BIRDS* – nicht sonderlich erstaunt auf Gregor Samsas Metamorphose. Der riesige Käfer ist in erster Linie ein Ärgernis, nicht aber ein Skandalon, das die Ordnung der Welt erschüttert, der *Verwandlung* fehlt ein Realitätsinkompatibilitäts-Klassifikator. Hierin gleicht die Erzählung einem Märchen, in dem wunderbare Elemente ebenfalls nicht für Erstauen sorgen. Oberflächlich betrachtet erzählt Kafka zwar eine realistische Geschichte im klassischen Modus, beides ist aber nur vorgetäuscht, denn was auf den ersten Blick wie eine klassische Erzählung aussieht, entpuppt sich bei genauerer Betrachtung als raffiniertes Spiel mit unterschiedlichen Perspektiven (Vogl 1994). Damit fehlen der *Verwandlung* alle Voraussetzungen, um in Todorovs Modell zu passen: Weder handelt es sich um eine klassisch erzählte Geschichte, noch gibt es eine realitätskompatible Basis, auf der die Phantastik aufbauen kann; beides wird nur vorgetäuscht.

*

Die reine Phantastik ist eine äusserst seltene Erscheinung, so es sie überhaupt gibt; das Gros der SF lässt sich eindeutig dem Phantastisch-Wunderbaren oder unvermischt Wunderbaren zuordnen. So geschehen in zahl-

reichen SF-Filmen mysteriöse Dinge, die am Ende «sciencefictional» erklärt werden, beispielsweise in Don Siegels *INVASION OF THE BODY SNATCHERS* (1956): In einer amerikanischen Kleinstadt verhalten sich die Bewohner auf einmal seltsam; Kinder behaupten, ihre Eltern seien ausgetauscht worden, Verwandte erkennen sich nicht mehr, und im Keller eines Schriftstellers wird ein lebloser, seltsam unmenschlicher Körper gefunden. Verschiedene Figuren versuchen, die Geschehnisse rational zu erklären, unter anderem diagnostiziert ein Psychiater eine Massenpsychose. Im ersten Drittel des Films, als noch Unklarheit über den wahren Grund der Ereignisse herrscht, ist *INVASION OF THE BODY SNATCHERS* ein typisches Beispiel für Phantastik: Etwas Unerklärliches geschieht, und der Film bietet verschiedene Lösungsvarianten an. Als sich schliesslich herausstellt, dass Ausserirdische hinter den Vorgängen stecken, die die Einwohner durch gefühllose Kopien ersetzt haben, schlägt das Pendel eindeutig Richtung Wunderbares aus.⁵² Noch häufiger als das Phantastisch-Wunderbare ist in der SF aber das unvermischt Wunderbare, bei dem die SF-Welt von Beginn an als solche gekennzeichnet ist. In diese Kategorie fallen alle Beispiele, die in der Zukunft oder auf fernen Gestirnen angesiedelt sind.

SF ist nicht der einzige wunderbare Modus mit einer erheblichen Bandbreite: Auch Fantasy kann Richtung Phantastik tendieren: *DIE UNENDLICHE GESCHICHTE* (1984) beispielsweise beginnt in unserer Welt; erst mit dem Übertritt der Hauptfigur Bastian in das Märchenland Phantasien wechselt die Erzählung in wunderbare Sphären. Daneben gibt es unzählige Geister- und Spukgeschichten, die irgendwo zwischen reiner Phantastik und dem unvermischt Wunderbaren angesiedelt sind.

Die SF wiederum befindet sich in einem Spannungsfeld zwischen offensichtlich wunderbaren Modi wie der Fantasy und realistischen Formen, denn sie behauptet eine prinzipielle Vereinbarkeit ihrer Welten mit der unsrigen. Sie strebt gewissermassen einen *Realitätseffekt* an. Da ihre Nova aber per definitionem (noch) nicht-realitätstkompatibel sind, muss die SF ihre realistische Wirkung primär auf formal-ästhetischer Ebene – eben mittels einer technizistischen Ästhetik – erzeugen. Je weniger sie sich dieses Verfahrens bedient, desto mehr wird sie zur Fantasy. Aus diesem Umstand ergibt sich, dass die Grenzen zwischen SF und Fantasy fließend

52 Streng genommen besteht für den Zuschauer die phantastische Unsicherheit meist in nur sehr geringem Ausmass: In der Regel weiss das Publikum im Voraus – sei es über textuelle Merkmale wie den Filmtitel oder die Musik oder aussertextuelle Information wie Werbung, Empfehlungen von Bekannten –, dass es einen SF-Film sieht; der Film selbst nimmt auf dieses Vorwissen oft auch Rücksicht. In den allermeisten Fällen liegt somit keine echte Phantastik, sondern *Pseudophantastik* vor (Spiegel 2003: 45 f.).

sind; ebenso erklärt sich daraus eine Erfahrung, die wohl jeder Kinogänger schon gemacht hat, nämlich dass SF-Filme in der Regel umso «unrealistischer» und fantaszyhafter wirken, je älter sie sind. Der Grund dafür liegt auf der Hand: SF kann sich immer nur an dem orientieren, was bereits existiert, sie geht immer von der vorherrschenden Ästhetik und den aktuellen Vorstellungen aus, wie die Zukunft aussehen wird, und diese verändern sich rasch.

Stellt man sich SF und Fantasy als ein Kontinuum mit den beiden Polen «wunderbar» und «realitätskompatibel» vor, kämen auf der einen Seite Filme wie *THE ANDROMEDA STRAIN* (1971) zu liegen, die derart auf technische Details und knochentrockene Wiedergabe naturwissenschaftlicher Routine fixiert sind, dass sie stellenweise fast wie ein Industrie- oder Lehrfilm wirken, und auf der anderen Seite Fantasy in der Art von *LORD OF THE RINGS*, deren Welt explizit nicht die unsere ist. Ungefähr in der Mitte ist die *STAR-WARS*-Reihe angesiedelt, in der es sowohl Raumgleiter und Roboter als auch magische Erscheinungen gibt; etwa die *force*, eine alles umfließende Urkraft, deren gute Seite sich die Jedi-Ritter nutzbar machen und deren dunkler Seite Darth Vader verfallen ist. Das Beispiel *STAR WARS* macht deutlich, dass die Grenze zwischen SF und Fantasy fließend ist,⁵³ und es macht wohl verständlich, warum ich hier auf eine umfassende Typologie verzichte: Neben den wenigen eindeutigen Beispielen, die gewissermassen als Marksteine dienen, gibt es unzählige Zwischenstufen, die sich jedem Versuch einer genaueren Kategorisierung entgegenstellen (→ *Kapitel 5.2*).⁵⁴

53 In *STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE* (1999), dem ersten Teil der zweiten *STAR-WARS*-Trilogie, wird für die *force* eine quasi-wissenschaftliche Erklärung gegeben: Sogenannte *midichlorians* – den Mitochondrien verwandte Bestandteile von Zellen – sind für das Phänomen verantwortlich (siehe dazu Night 2005); damit rückt *PHANTOM MENACE* gegenüber den früheren Filmen der Serie sehr viel mehr in Richtung «reine» SF.

54 *STARGATE* (1994) und *IMMORTEL (AD VITAM)* (2004) etwa vermischen SF mit Motiven der ägyptischen Mythologie. Filme wie *THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN* (2003) und *VAN HELSING* (2004) betreiben ein regelrechtes Genre- und Modus-Crossover: Beide entwerfen ein alternatives 19. Jahrhundert, in dem typische Horrormonster und -figuren neben «Retro-Hightechwaffen» existieren. So treffen sich in *LEAGUE* unter anderem Doktor Jekyll (beziehungsweise Mr. Hyde), Kapitän Nemo, Dorian Gray und H. G. Wells' *Invisible Man* an Bord der *Nautilus*, um gegen einen mit modernsten Waffen ausgerüsteten Superverbrecher in den Kampf zu ziehen.

*

Ich verzichte im Weiteren auf ausführliche Abgrenzungen zu anderen Genres und Modi wie Märchen oder Mythos.⁵⁵ Zwei Begriffe sind an dieser Stelle aber noch zu diskutieren: *Horror* und *Utopie*, die beide regelmässig im Zusammenhang mit SF auftauchen und meist für Verwirrung sorgen.

«Horror» ist noch schwerer zu definieren als SF, da der Begriff weder ein Genre noch einen Modus, sondern einen *Affekt* beim Zuschauer beschreibt. «Horror» ist jene Empfindung, die das Publikum beim Schauen dieser Filme verspüren sollte: Bei «Horror» handelt es sich streng genommen nicht um ein filmisches Merkmal, sondern um eine Kategorie der Rezeption. Zwar lässt sich in der Regel relativ klar bestimmen, ob ein Film eine horrifizierende Wirkung anstrebt, aber selbst wenn man den Horror-Affekt vom Rezipienten zurück in den Film verlagert und so objektiviert, bleibt das Problem, dass die Bezeichnung «Horror» nichts über semantische und syntaktische Merkmale des Genres aussagt. Anders als bei der SF herrscht im Bereich des Horror auch wenig Konsens über das Korpus; während einige Autoren Horror auf *supernatural horror*, also auf Filme mit übernatürlichen Phantasiewesen beschränken, gelten anderen realitätskompatible *Serial-Killer-* und *Slasher-*Filme wie *PSYCHO* (1960), *HALLOWEEN* (1978) und *THE SILENCE OF THE LAMBS* (1991) als Marksteine des Genres.

Als Kategorie der Rezeption ist Horror auf einer anderen Klassifizierungsebene angesiedelt als SF oder Phantastik; er liegt gewissermassen quer zu den bisher besprochenen Formen und kann sich deshalb mit fast allen Modi und Genres überschneiden. Die Kombination aus Horror und SF bietet sich dabei besonders an, da furchteinflössende Kreaturen, Monster und Mischwesen aller Art zum Grundbestand der SF zählen (→ *Kapitel 10.4*). Horror und SF haben zudem mit der *Gothic Novel* denselben literarischen Urahn (→ *Kapitel 3.2*) und sich überschneidende Kanons: Beispiele sind *THE THING FROM ANOTHER WORLD* (1951); *THEM!* (1954); *INVASION OF THE BODY SNATCHERS* (1956); *THE FLY* (1986); *PREDATOR* (1987). In den 1930er und 1940er Jahren haben sich Horror- und SF-Film weitgehend überlagert (→ S. 77).

Obwohl es zahlreiche Berührungspunkte zwischen SF und Horror gibt, von denen später noch die Rede sein wird, überschneiden sich die beiden Spezies nur teilweise. Gerade der *supernatural horror*, der sich meist auf mythisch-religiöse Motive stützt, steht der SF in vielem diametral entgegen; Vampire, Geister und andere Untote sind wunderbare Wesen,

55 Siehe dazu Spiegel (2003: 47–52, 60–66).

die gerade nicht als wissenschaftlich plausibel erscheinen sollen.⁵⁶ Der einzige mir bekannte umfassendere Versuch, eine ‹Theorie des Horrors› zu formulieren, stammt von Noël Carroll (1990); ich werde im Folgenden an verschiedenen Stellen auf dessen Modell eingehen.

Den zweiten Begriff, den ich noch ausführlicher diskutieren werde, ist die Utopie. Im deutschen Sprachraum wird der Terminus ‹Science Fiction› erst Ende der 1950er Jahre breiter verwendet. Bis dahin dominieren neben dem in vieler Hinsicht günstiger gewählten Gattungsnamen ‹Zukunftsroman› Bezeichnungen wie ‹utopischer Roman/Film› und ‹naturwissenschaftlich-technische Utopie› für Werke, die später als SF bezeichnet werden. ‹Utopie› ist aber ebenfalls ein vieldeutiger Begriff, den sich – ausgehend von Thomas Morus' *Utopia* (1516) – Literaturwissenschaft, Philosophie, Politik und Soziologie zu ganz unterschiedlichen Zwecken angeeignet haben, mit dem Ergebnis, dass er als wissenschaftliche Kategorie kaum mehr brauchbar ist.

Morus beschreibt die Insel Utopia und deren perfekte Verfassung; der Reisende Hythlodæus berichtet von der Insel und ihrer politischen Organisation, die als vollkommen rational und durchdacht präsentiert werden. Es wäre allerdings zu kurz gegriffen, *Utopia* nur als politisch-soziales Idealbild zu verstehen: Morus' Text ist nicht nur der Entwurf eines optimalen Staatsaufbaus, sondern auch eine Satire auf die zeitgenössischen politischen Verhältnisse in England. Viele Einrichtungen der Utopier, die vom Erzähler überschwänglich gepriesen werden, entpuppen sich als widersprüchlich.⁵⁷ Wie einzelne Passagen von *Utopia* zu verstehen sind, ist für den heutigen Leser schwierig zu beurteilen; fest steht auf jeden Fall, dass die Schrift, die ursprünglich für einen kleinen Kreis von Huma-

56 Allerdings gibt es eine vor allem in den letzten Jahre populäre Variante der SF, in der übernatürliche Horrormotive pseudowissenschaftlich erklärt und somit der SF einverleibt werden. In *FLATLINERS* (1990) nehmen Medizinstudenten im Rahmen eines Versuchs Kontakt mit dem Reich der Toten auf, und in *BLADE* (1998) wird Vampirismus als besonders heimtückische Viruserkrankung erklärt, die es mit geballtem Hightech zu bekämpfen gilt (pikanterweise geht es nicht darum, die ‹Kranken› zu heilen, sondern sie zu massakrieren). In *BLADE: TRINITY* (2004), dem bislang letzten Teil der Reihe, wird den Vampiren mit einem auf der Basis von Draculas DNS synthetisierten Virus der Garaus gemacht (siehe dazu auch *ESF*: 1185–1187). In *Ночной Дозор/NIGHT WATCH* (2004) werden Vampirismus und Untote zwar nicht ‹erklärt›, zwischen den beiden Fraktionen der ‹Anderen› gibt es aber einen Waffenstillstand mit komplizierten Regeln, einem bürokratischen Apparat und Lizenzen für Vampire.

57 So wird einerseits die Friedfertigkeit der Utopier hervorgehoben und betont, dass sie nur in Ausnahmefällen zur Waffe greifen. Die im Folgenden angeführten Kriegsgründe sind aber zahlreich und nicht immer lauter. So betrachten die Utopier ihre überlegene Verfassung als Rechtfertigung, um jedes andere Volk zu kolonialisieren.

nisten gedacht war, ein kunstvolles Verwirrspiel betreibt und permanent zwischen politischem Idealentwurf und Satire schwankt.

Seit Morus hat sich die Bedeutung des Begriffs fortlaufend erweitert und reicht heute vom *Staatsroman* in der Tradition Morus' über Hirngespinnste bis zum *philosophischen Prinzip* (Karl Mannheim, Ernst Bloch). Während in der deutschen Tradition ‹Utopie› oft als Synonym für SF verstanden wird (oder zumindest als ihr direkter Vorgänger), sieht Suvin in der Utopie ‹*die sozialpolitische Untergattung der Science Fiction*› (1979: 88), eine Einschätzung, der Annegret Wiemer deutlich widerspricht (1992: 195).⁵⁸

Einige Autoren sehen in der modernen SF einen direkten Nachfahren der klassischen Utopien; dies ‹obwohl die angloamerikanische SF und weite Teile der deutschen Gattungsvariante keinen direkten Bezug zur literarischen Utopie aufweisen› (Friedrich 1995: 127). Anders als die SF besitzt die literarische Utopie eine klare Traditionslinie und referiert, beginnend bei Morus, auf ein Gattungsbewusstsein. Auch neuere Utopien wie William Morris' *News from Nowhere* (1890) oder Edward Bellamys *Looking Backward* (1888) sind sich des morusschen Vorbilds immer bewusst. Ein grosser Teil der SF steht dagegen in keinem – weder direkten noch indirekten – Abstammungsverhältnis zur Utopie (→*Kapitel 3.1*). Im Folgenden werde ich den Begriff der Utopie eng fassen und ihn nur als Bezeichnung für *utopische Staatsromane* im Stile Morus' verwenden (auch die Bezeichnung ‹Staatsroman› ist allerdings ungünstig, denn um Romane handelt es sich bei den frühen Utopien gerade nicht).

Obwohl kein direktes Abstammungsverhältnis besteht, gibt es zwischen Utopie und SF doch Gemeinsamkeiten: Beide entwerfen in fiktionaler Form alternative Welten, beide besitzen zumindest den Anspruch, gleichzeitig unterhaltend und belehrend zu sein. Daneben gibt es aber auch Unterschiede: Die Utopie entspringt einer philosophischen Tradition, während für die SF-Literatur die unterhaltende Funktion einen zentralen Aspekt darstellt – dies gilt natürlich erst recht für den Film, das unterhaltende Massenmedium *par excellence*. Und während die SF normalerweise in der Zukunft angesiedelt ist, hat die klassische Utopie meist eine abgelegene Insel zum Schauplatz; erst im 19. Jahrhundert wird aus der räumlichen Entfernung eine zeitliche. Die Zukunft war bis dahin die Domäne religiöser Literatur:

58 Siehe dazu Wiemer (1992) und Friedrich (1995: 127–170). Wiemer kommt zum Schluss, dass es unmöglich ist, die verschiedenen Utopiebegriffe auf einen Nenner zu bringen. Auch Suvin unterscheidet in späteren Texten zwischen zwei Flügeln der Utopieforschung, der literarisch/fiktional ausgerichteten, die er betreibt, und der soziologisch/faktischen. Zwischen diesen beiden Richtungen gebe zwar Überschneidungen im Korpus, aber grosse Differenzen in Ausrichtung und Methodik (Suvin 1990: 70 ff.).

Wenn die ältere Utopie die gleichzeitige Alternative bevorzugte und die Zukunftsvision nicht kannte [...], so letztlich deshalb, weil die Kategorie der Menschheitszukunft damals noch nicht in den Bereich des weltlich-gesellschaftlichen Denkens, sondern in den der Religion fiel. Die Zukunftsliteratur – viel umfangreicher als das utopische Schrifttum – und die Zukunftskunst bestanden aus Darstellungen des himmlischen Jerusalem (der wahren Utopie), des Paradieses, der Hölle, des jüngsten Gerichts (Suerbaum/Broich/Borgmeier 1981: 42).

In der SF ist die Vermittlung des Weltentwurfs stets in eine spannende Handlung eingebettet (in vielen Fällen dient dieser Entwurf nur dazu, den Hintergrund für eine Erzählung bereitzustellen); in der klassischen Utopie dagegen ist der narrative Rahmen von untergeordneter Wichtigkeit. Die Utopie stellt primär einen Gesellschaftsentwurf dar, Handlung und Figuren sind meist stereotyp und wenig dramatisch. Morus übernahm in *Utopia* zwar die populäre Form des historischen Reiseberichts – Hythlodæus ist gemäss der Fiktion ein Reisegefährte Amerigo Vespuccis, dessen Berichte aus der Neuen Welt sehr beliebt waren –, die Form wird aber nur oberflächlich befolgt. Anders als in den zeitgenössischen Reiseberichten erzählt Morus nicht von wunderbaren Tieren und Pflanzen, von wilden Männern und Menschenfressern, sondern konzentriert sich ganz auf die Beschreibung des utopischen Staates.

Der wichtigste Unterschied zwischen SF und Utopie ist aber, dass letztere nicht notwendig ein Novum aufweist. So spielt der <wissenschaftlich-technische> Fortschritt bei Morus keine nennenswerte Rolle. Durch die Verlagerung in die Zukunft wurden Nova in den neueren Utopien zwar üblich, notwendige Voraussetzung sind sie aber nicht. Morris' *News from Nowhere* ist Beispiel einer modernen Utopie, die ganz ohne Nova auskommt: Morris war Sozialist und gleichzeitig ein grosser Bewunderer mittelalterlichen Handwerks. In seinen Augen stellte die Entfremdung des Arbeiters von seinem Produkt, die die Arbeitsteilung mit sich bringt, eines der Hauptübel der Industrialisierung dar; der Mensch kann im Arbeitsprozess nur Erfüllung finden, wenn er der eigentliche Schöpfer seines Produkts ist. Morris' Ideal war die mittelalterliche Manufaktur. Was er in *News from Nowhere* entwirft, ist ein entindustrialisiertes 22. Jahrhundert, ein zukünftiges Mittelalter.

Wenn *Utopia* auch nicht zur SF gezählt werden kann und nicht jede Utopie zwangsläufig im SF-Modus angesiedelt ist, weisen die meisten neueren Utopien doch Nova auf. Bereits in Francis Bacons *Nova Atlantis*, das 1627 – mehr als hundert Jahre nach *Utopia* – erschien, hat sich die Situation gewandelt: Für Bacon ist wissenschaftliche Forschung zu einem zentralen Thema geworden, in den vollendeten Teilen von *Nova Atlantis*

wird vor allem die Organisation der Wissenschaft im «Hause Salomons» beschrieben. Echte Nova sind zwar auch bei Bacon spärlich gesät, doch spiegelt die wichtige Rolle, die die (Natur-)Wissenschaft in *Nova Atlantis* spielt, das allmähliche Entstehen der modernen Naturwissenschaften wider (ESF: 260). Tommaso Campanellas *Civitas Solis* (1623), das nur wenige Jahre vor Bacon erschien, weist hingegen zahlreiche Nova auf und kann bereits zur SF gezählt werden. Ein Vergleich der Werke von Morus, Bacon und Campanella zeigt, wie SF-Elemente in der literarischen Utopie zunehmend Wichtigkeit erhalten, wie sich die Gattung teilweise in den SF-Modus verlagert. Die Utopie entsteht somit vor der SF, ist zwar nicht ihr direkter Vorfahr, tritt jedoch im 20. Jahrhundert fast ausschliesslich in Form von SF auf.⁵⁹

Seit Morus hat die Utopie immer wieder Zeiten grosser Popularität erlebt, heute dagegen ist sie eine rare Erscheinung. Die Katastrophen des 20. Jahrhunderts lassen jede Art von «perfektem Gesellschaftsentwurf» als zweifelhafte Angelegenheit erscheinen. Dass die Utopie heute eine rare Form ist, hat aber noch weitere Gründe: Utopien sind statische Gebilde und widersprechen als solche einem modernen Gesellschafts- und Geschichtsverständnis. Gesellschaft und Politik werden heute als dynamische Gebilde betrachtet – eine «moderne Utopie» ist im Grunde ein Widerspruch in sich selbst.⁶⁰

Vor allem aber eignet sich die Utopie nicht als Basis einer Erzählung, denn sie beschreibt den perfekten Staat, der höchstens noch im Detail verbessert werden kann; eine konfliktfreie Welt ist als Ausgangspunkt einer spannenden Erzählung aber denkbar ungeeignet. Dies bildet aus pragmatischer Perspektive wohl das Hauptargument dafür, warum SF und Utopie allen Gemeinsamkeiten zum Trotz unterschiedliche Textsorten

59 In einem neueren Aufsatz findet Suvin hierfür folgende treffende Formulierung: «This means that utopian fiction is [...] both an independent aunt and a dependent daughter of sf» (Suvin 2003: 188).

60 H. G. Wells thematisiert diese veränderte Vorstellung zu Beginn seines eigenen utopischen Entwurfs, der nicht zufällig den Titel *A Modern Utopia* (1908) trägt: «The Utopia of a modern dreamer must needs differ in one fundamental aspect from the Nowheres and Utopias men planned before Darwin quickened the thought of the world. Those were all perfect and static States, a balance of happiness won for ever against the forces of unrest and disorder that inhere in things. [...] Change and development were dammed back by invincible dams for ever. But the Modern Utopia must be not static but kinetic, must shape not as permanent state but as a hopeful stage, leading to a long ascent of stages. Nowadays we do not resist and overcome the great stream of things, but rather float upon it» (Wells 1908:p. 315). Siehe auch Suvin (1990).

darstellen. So ist mir auch kein Film bekannt, der sich als echte Utopie qualifizieren liesse.⁶¹

Ganz anders verhält es sich mit der negativen Utopie oder *Dystopie*, die als negativ empfundene Gegenwartstendenzen extrapoliert und zukünftige Schreckenswelten entwirft.⁶² Aus erzählerischer Sicht hat die Dystopie den Vorteil, dass die fiktionale Welt schon von Beginn an Konfliktpotenzial und somit Stoff für eine Erzählung bietet. Anders als die Utopie benötigt sie auch keinen umfassenden Gesellschaftsentwurf; *eine* hervorstechende negative Eigenschaft reicht bereits aus, um eine dystopische Welt ausreichend zu charakterisieren. Dies hat direkten Einfluss auf den narrativen Aufbau:

Unlike the ‹typical› utopian narrative with visitor’s guided journey through a utopian society which leads to a comparative response that indicts the visitor’s own society, the dystopian text usually begins directly in the terrible new world (Baccolini/Moylan 2003: 5).

Viele Dystopien und *Post-Doomsday*-Filme – also Filme, die in einer durch eine globale Katastrophe zerstörten Welt angesiedelt sind – besitzen kein Novum im bisher definierten Sinn. So zeigt *MAD MAX* (1979) eine Gesellschaft, die kurz vor dem totalen Kollaps steht, in der marodierende Banden die Strassen unsicher machen und die Gesetzeshüter den Kriminellen in Sachen Brutalität in nichts nachstehen. Der Film zeigt eine Welt im Zerfall, die gegenüber der unsrigen eher eine technische Rückentwicklung vollzogen hat; in den beiden Fortsetzungen *MAD MAX 2: THE ROAD WARRIOR* (1982) und *MAD MAX BEYOND THUNDERDOME* (1985) scheint sich der Zustand der Gesellschaft noch weiter verschlechtert zu haben, und es wird explizit von einem vorangegangenen Weltkrieg gesprochen; dessen Hintergründe bleiben allerdings im Unklaren.

Es liesse sich argumentieren, dass in einem solchen Film die nicht näher spezifizierte Katastrophe das Novum ist, denn sie ist ohne Zweifel ein noch nicht eingetretenes, mittels technischer Mittel herbeigeführtes Ereignis, das die Welt entscheidend verändert. *MAD MAX* wäre demnach ein Film,

61 *THINGS TO COME* (1936), dessen Drehbuch von H. G. Wells stammt, wird oft als Beispiel für einen Film genannt, der einer Utopie nahe kommt. Aber obwohl Menzies’ Film relativ viel Zeit darauf verwendet, das Entstehen einer perfekten Gesellschaft der Zukunft zu zeigen, präsentiert auch er keinen umfassenden Gesellschaftsentwurf.

62 ‹Dystopie› wird oft synonym mit ‹Anti-Utopie› verwendet, manche Autoren sind allerdings der Ansicht, dass die beiden Termini unterschiedliche Dinge benennen und nicht miteinander vermischt werden sollten: Während die Dystopien negative Zukunftswelten entwerfen, richtet sich die Anti-Utopie gegen jede Art von utopischen Entwürfen. Diese an sich einleuchtende Unterscheidung wird aber nur selten vorgenommen.

dessen Erzählung *nach* dem Novum einsetzt, in dem es selbst zwar abwesend, seine Wirkung aber stets präsent ist. Ähnliches gilt für Filme wie *LE TEMPS DU LOUP* (2003) oder *FORBRYDELSENS ELEMENT/THE ELEMENT OF CRIME* (1984), die normalerweise nicht zur SF gerechnet werden. In Michael Hanekes *LE TEMPS DU LOUP* etwa sind weite Teile Frankreichs von einer nicht näher spezifizierten Seuche heimgesucht worden. Das Supervirus, gegen das die moderne Medizin chancenlos ist, ist ein zum Klischee verkommenes SF-Novum. *LE TEMPS DU LOUP* verzichtet aber darauf, die Hintergründe der Epidemie näher zu erläutern; es wird nie geklärt, ob es sich tatsächlich um einen neuartigen Krankheitserreger handelt, und seine ernsthafte Bekämpfung scheint nie zur Debatte zu stehen. Das Novum ist hier also präsent, dient jedoch ausschliesslich zur Rechtfertigung der Situation; es prägt die Welt des Films, ist aber kein wichtiger Teil der Handlung. Lars von Triers *THE ELEMENT OF CRIME* wiederum zeigt ein düsteres, verrottetes, in weiten Teilen überschwemmtes Europa, die Gründe des zivilisatorischen Niedergangs werden aber nie thematisiert; das Novum bleibt implizit.

Die Dystopie hat sich im 20. Jahrhundert grösster Popularität erfreut, und ein Entwicklungslinie dieser Tradition ist ganz mit der SF verschmolzen. Anders als die Utopie, die dort nie richtig Fuss fassen konnte und eine Randerscheinung blieb, gehört der Kampf einiger Rebellen gegen eine tyrannische Diktatur der Zukunft zu den beliebtesten Topoi der SF: Dystopische Filme oder Filme mit dystopischen Elementen sind zahlreich.⁶³

Ein Spezialfall liegt mit *STARSHIP TROOPERS* (1997) vor: Verhoevens Verfilmung eines Romans von Robert Heinlein präsentiert eine schöne neue Welt, in der nur wahlberechtigt ist, wer Militärdienst geleistet hat. Überzeugend wird zu Beginn dargelegt, warum auf dem Fundament von Demokratie und Rücksichtnahme kein dauerhafter Staat errichtet werden kann und dass eine Gesellschaft langfristig nur auf der Basis von Gewalt funktioniert. Das Ergebnis ist eine militaristische Gesellschaft der Gleichheit ohne Rassen- und Geschlechterprobleme. Verhoeven übernimmt weitgehend das von Heinlein im Roman vorgezeichnete Staatsmodell, macht aber keinen Hehl daraus, dass er wenig von dieser faschistoiden Utopie hält. Während der Roman von geradezu penetranter Ernsthaftigkeit ist, funktioniert der Film die Vorlage in eine abgründige Satire um.

63 Beispiele sind *FAHRENHEIT 451* (1966); *THX 1138* (1971); *A CLOCKWORK ORANGE* (1971); *SOYLENT GREEN* (1973); *ROLLERBALL* (1975); *LOGAN'S RUN* (1976); *ESCAPE FROM NEW YORK* (1981); *BLADE RUNNER*; *BORN IN FLAMES* (1983); *NINETEEN EIGHTY-FOUR* (1984); *BRAZIL* (1985); *ROBOCOP* (1987); *THE RUNNING MAN* (1987); *TOTAL RECALL* (1990); *DEMOLITION MAN* (1993); *JUDGE DREDD* (1995).

3 Historisches

In diesem Kapitel werden einige wichtige Entwicklungen in der Geschichte der SF beleuchtet. Dabei steht die Frage im Vordergrund, unter welchen historisch-kulturellen Bedingungen die SF entstanden ist. Zuerst muss allerdings genauer geklärt werden, wie sich Gattung/Genre und Modus aus historischer Sicht zueinander verhalten. Dazu muss ich in einigen Punkten vorgreifen und historische Entwicklungen, die anschliessend noch ausführlicher erörtert werden, bereits vorwegnehmen; Doppelspurigkeiten lassen sich nicht vollständig vermeiden.¹

3.1 Modus und Genre in historischer Perspektive

Die Frage, welchem Autor die Ehre zukommt, die erste SF-Erzählung verfasst zu haben, trieb vor allem die Fans lange um und hat unterschiedliche Antworten hervorgebracht. Die literarische Ahnenforschung konzentrierte sich zu Beginn auf die Ursprünge typischer SF-Motive,² etwa die Mondreise. So wurden unter anderem Cyrano de Bergerac mit seiner *Histoire comique, par Monsieur de Cyrano Begerac, contenant les états et empires de la lune* (1657), Francis Godwin mit *The Man in the Moone* von 1638 und Johannes Kepler, der in *Somnium* (1634) ebenfalls eine Reise zum Mond beschreibt (siehe dazu Roberts 2005), zu Stammvätern ernannt.

Motive sind aber keine festen Einheiten, sondern lassen sich meist wieder in Untermotive aufgliedern. So kann man beispielsweise darüber

- 1 Ich beziehe mich in diesem Kapitel neben Suerbaum/Broich/Borgmeier (1981) wesentlich auf *The History of Science Fiction* von Adam Roberts sowie *Trillion Year Spree* von Brian Aldiss/David Wingrove und auf *The World Beyond the Hill* von Alexei und Cory Panshin; für einen mehr kulturwissenschaftlich orientierten Ansatz, der die Entwicklung der SF im Kontext eines allgemeineren Technologiediskurses diskutiert, siehe Luckhurst (2005).
- 2 Sam Moskowitz, der sich selber den Titel «official historian» der SF verliehen hat, war ein besonders fleissiger Motivforscher, der es sich zum Ziel gemacht hatte, jedes SF-Sujet auf den frühest nachweisbaren Text zurückzuverfolgen.

streiten, ob es sich beim Golem der jüdischen Tradition, dem alchemistischen Homunculus und dem Automaten Olimpia aus E. T. A. Hoffmanns *Der Sandmann* (1816) um drei Varianten des gleichen Motivs handelt oder ob sie jeweils unterschiedliche Motivtraditionen verkörpern. Ein Motiv wie der künstliche Mensch ist ungeeignet für eine Gattungsdefinition, denn es zeichnet sich gerade dadurch aus, dass es sich im Laufe der Kulturgeschichte in immer wieder neuen Formen manifestiert. Das Sujet lässt sich letztlich bis zu den Schöpfungsmythen verschiedener Völker zurückverfolgen – denn was tut der biblische Gott, und mit ihm zahlreiche andere göttliche Figuren, anderes, als aus Lehm einen Menschen zu erschaffen? Trotzdem ist aber weder das Alte Testament noch die Golem-Sage zur SF zu rechnen – für Hoffmanns Erzählung liesse sich das schon eher behaupten –, vielmehr haben wir es hier mit einem Motiv zu tun, das sich durch die gesamte Literaturgeschichte hindurchzieht und sich schliesslich in der technisch/elektronischen Variante des Roboters/Androiden auch im SF-Modus manifestiert; das Motiv des künstlichen Menschen macht aber noch keine SF.

Die Suche nach dem «wahren Ursprung» einzelner Themen führte dazu, dass die «Geburt» der SF immer weiter zurückdatiert wurde – im Falle der Mondreise beispielsweise bis zu Lukian von Samosate, dessen Mitte des zweiten Jahrhunderts entstandene *Alêthês Historia* (*Wahre Geschichte*), eine als Satire auf zeitgenössische und klassische Reiseberichte angelegte Lügengeschichte, als erste literarische Bearbeitung dieses Sujets gilt. Andere Motivjäger sehen in Homer und Platon die Urahnen der SF, und besonders ehrgeizige Ahnenforscher gehen bis zum *Gilgamesch-Epos* zurück.

Wie in *Kapitel 2* ausgeführt, definiert sich SF als Modus durch ein Novum; sie setzt damit eine textexterne Vorstellung von Wissenschaft und Technik voraus, auf die sie referieren kann. Ist eine solche nicht vorhanden, kann auch nicht von SF die Rede sein (→ *Kapitel 3.2*). Zum Versuch, SF mit der Antike beginnen zu lassen, äussert sich Ulrich Suerbaum wie folgt:

Wer mit Lukian (oder Platon oder Homer) beginnt, der will Science Fiction als Fortsetzung und Krönung einer kontinuierlichen abendländischen Tradition betrachtet wissen. Fast stets spricht auch die Absicht mit, das oftmals verachtete Stiefkind der Literatur durch den Nachweis einer eindrucksvollen Ahnenreihe zu adeln (Suerbaum/Broich/Borgmeier 1981: 37).³

3 Der jüngste Versuch, die Anfänge der SF in die Antike zu verlegen, stammt von Adam Roberts (2006); obwohl Roberts reflektierter verfährt als die frühen Fans, hat auch er mit dem Problem zu kämpfen, dass seine Geschichte der SF eine fast tausendjährige Periode aufweist, in der keine SF produziert wurde. Dies ist umso problematischer, als er eigentlich von einem pragmatischen Genrebegriff ausgeht.

Ausserdem gilt auch für historische Untersuchungen der SF, dass ihre Ergebnisse massgeblich vom verwendeten Genrebegriff abhängen: So versteht Brian Aldiss die SF ebenfalls als Modus (2001: 527) und sieht deshalb in *Frankenstein*, dessen erste Version 1818 erschien,⁴ den ersten SF-Roman – eine Position, der sich die Mehrheit der Forschung angeschlossen hat. Manfred Nagl (1981) dagegen definiert SF als alles, was als SF verkauft wird, und nimmt somit eine wirtschaftlich orientierte Perspektive ein; folglich setzt er die Entstehung der SF erst Ende der 1920er Jahre an, denn zu diesem Zeitpunkt entsteht auf dem US-amerikanischen Zeitschriftenmarkt eine eigenständige Literaturgattung, die unter dem Namen ‹Science Fiction› verkauft wird.

Es gilt also zu unterscheiden zwischen der Geschichte einzelner Motive, die hier nicht weiter verfolgt wird, der Entstehung des SF-Modus, wie ich ihn definiert habe, und dem Auftreten der SF als eigenständiger Gattung auf dem Markt. Um von einer historisch existierenden Gattung sprechen zu können, reicht es nicht aus, dass der Protagonist zum Mond reist oder einen künstlichen Menschen erschafft – diese Themen ziehen sich durch die gesamte Literaturgeschichte. Voraussetzung für die Existenz einer historischen Gattung ist ein *Gattungsbewusstsein*, ein Inventar an Konventionen, dessen sich Autoren bedienen und das die Leserschaft wiedererkennen kann. Zur Entstehung einer Gattung tragen mehrere Faktoren bei: innerliterarische Entwicklungen, Veränderungen auf dem Literaturmarkt, Rezeption durch Kritik und Leserschaft sind einige davon.

Ein Modus ist dagegen primär eine heuristische Kategorie: Da sich die SF durch das Verhältnis ihrer fiktionalen Welt zum vorherrschenden Realitätskonzept definiert, ist sie in direkterem Masse von kulturell-historischen Veränderungen abhängig. Das Aufkommen des Detektivromans zum Beispiel korreliert nicht mit einem Boom in der Detektivbranche, und Western wurden im Kino lange nach der amerikanischen Pionierzeit populär. Dagegen ist der Modus der SF direkt mit naturwissenschaftlichen Entwicklungen verknüpft. *Frankenstein*, um Aldiss' Vorschlag aufzugreifen, entstand vor dem Gattungshintergrund der *Gothic Novel*. Der ‹wissenschaftliche› Aspekt des Romans – Victor Frankenstein erschafft seine Kreatur nicht dank Magie oder teuflischer Hilfe, sondern mit den Mitteln der Naturwissenschaft – kann jedoch als Teil eines neuen technisch-naturwissenschaftlichen Weltbilds verstanden werden; wunderbare Ereignisse brauchen von nun an nicht mehr eine übernatürliche Erklärung (→ S. 81).

4 1831 veröffentlichte Mary Shelley eine stark überarbeitete Fassung ihres Romans, die heute die meist verbreitete ist.

Nach *Frankenstein* etabliert sich die SF allmählich als literarischer Modus. Technisch-wissenschaftliche Neuerungen werden zum Thema der Literatur, die Utopien verlagern ihre Schauplätze in die Zukunft. Edgar Allan Poe verknüpft in seinen Erzählungen die Tradition des englischen Schauerromans mit präzisen Beschreibungen und einer naturwissenschaftlich-rationalistischen Rhetorik; Jules Verne, der Poe sehr bewunderte und mit *Le désert de glace* (1866) sogar eine Fortsetzung zu dessen *The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket* (1838) verfasste, schreibt über U-Boote und Reisen zum Mond. Ab Mitte des 19. Jahrhunderts entstehen immer mehr Geschichten im SF-Modus, vorerst aber noch über verschiedene bereits existierende Gattungen verstreut. Die Tatsache, dass einzelne Texte von Kepler, de Bergerac, Shelley, Poe und Verne im SF-Modus angesiedelt sind, heisst aber noch nicht, dass sie der gleichen Gattung angehören; dies zu behaupten wäre ahistorisch.

Der Begriff «Science Fiction» kann erstmals 1851 nachgewiesen werden; als erster Fundort gilt William Wilsons *A Little Earnest Book upon a Great Old Subject*, in dem der Autor unter diesem Begriff eine «poetry of science» fordert (zitiert nach Stableford 1987: 80 f.). Wilsons Begriffsschöpfung blieb aber ohne nachweisbare Folgen. Erst Ende der 1920er Jahre wird der Terminus «wiedererfunden» und tritt seinen Siegeszug als Gattungsname an. Einen wesentlichen Anteil daran hatte Hugo Gernsback, der die ersten «reinen» SF-Zeitschriften verlegte. Gernsback prägte den Begriff «Science Fiction» und hatte als Verleger entscheidenden Einfluss auf die Produktion, er trug auch massgeblich zur Entstehung des Fandom bei (→ Kapitel 3.3).

Zwischen Gernsbacks SF-Magazinen und den früheren im SF-Modus angesiedelten Texten gibt es kaum eine direkte Kontinuität. Die grosse Mehrheit der «SF-Vorgänger» ist vor einem ganz anderen Gattungshintergrund entstanden als die Magazin-SF der 1920er und 1930er Jahre. Die Unterscheidung zwischen Modus und Gattung erweist sich im Hinblick auf die angeschnittenen literaturgeschichtlichen Fragen als nützlich, denn mit ihr lässt sich das scheinbare Paradox auflösen, dass es bereits SF-Texte gab, bevor SF als eigenständige Gattung existierte.

In einem polemischen Artikel setzte sich Gary Westfahl (1989) mit den verschiedenen Versuchen auseinander, eine Geschichte der Gattung SF vor Gernsback zu konstruieren, und griff vor allem Aldiss und Suvin an. Westfahl vertritt die Meinung, dass die theoretische Reflexion über eine Gattung für ihre Geschichte mindestens so wichtig ist wie die Texte selbst, dass darin das eigentliche *Gattungsbewusstsein* zum Ausdruck kommt und es im Falle der SF keinen Sinn macht, ihre Entstehung auf einen Zeitpunkt anzusetzen, zu dem der Begriff noch nicht verwendet wird. Von SF kann gemäss Westfahl erst gesprochen werden, wenn die Gattung

selbst theoretisch behandelt wird, und dies ist erst seit dem Erscheinen von Gernsbacks Zeitschriften der Fall. Erst jetzt existiert ein Bewusstsein für eine eigenständige Gattung mit dem Namen SF (tatsächlich sprach Gernsback zunächst noch nicht von ‚Science Fiction‘, sondern von *Scientific Fiction* oder *Scientifiction*; der heute gebräuchliche Terminus setzte sich erst später durch).

Man kann geteilter Meinung sein, ob Kritik und Theorie tatsächlich so wichtig für die Entstehung – oder vielmehr: die Existenz – einer Gattung sind. Vor allem aber ist es etwas gewagt, Gernsbacks Editorials und Kommentare als erste «complete theory of the genre’s nature, purposes and origins» (Westfahl 1989/90: 5) zu bezeichnen. So ist Ulrich Suerbaum der Ansicht, dass Gernsbacks «Ideal der wissenschaftlichen Science Fiction theoretisch und praktisch ein Unding ist» (Suerbaum/Broich/Borgmeier 1981: 51). Und wenn Gernsbacks Texte als theoretische Reflexion über die SF gelten können, dann müsste dies auch für H. G. Wells’ Erörterungen zutreffen, der sich mehrfach ausführlich zu seinem Verständnis der *Scientific Romance* – so werden Wells’ Erzählungen meist genannt – äusserte (Wells 1980a; 1980c); damit müsste man die ‚Geburt‘ der SF aber zeitlich mehr als zwanzig Jahre früher ansetzen als Westfahl.

Ungeachtet aller Einwände lenkt Westfahl die Aufmerksamkeit aber auf einen wichtigen, in der SF-Forschung lange vernachlässigten Punkt: Dass eine Gattung ein Gattungsbewusstsein benötigt und dass ein solches für eine Gattung mit dem Namen ‚Science Fiction‘ vor Gernsback nicht existiert hat. «The Creation of the Idea of Science Fiction» – so der Untertitel des Buches, in dem Westfahl seine Variante der ‚Geburt der SF‘ darlegt (Westfahl 1998) – war in der Tat Gernsbacks Werk.⁵

Als Mary Shelley 1818 *Frankenstein* veröffentlichte, gab es Begriffe wie ‚Science Fiction‘ oder ‚Scientific Romance‘ ebenso wenig wie eine etablierte

5 Eine ähnliche Meinung wie Westfahl vertritt Delany, der es ebenfalls für unsinnig hält, vor 1920 nach SF-Vorfahren zu suchen: «What is wrong with all these notional ‘origins’ is that even if some historical text *is* discovered that can be read richly, pleasurably, and usefully if we apply to it the way of reading that *is* contemporary science fiction, it is still only a curiosity if no working writer has ever read it – and, believe me, not many science fiction writers have read Lucian or Cyrano» (Delany 1984: 174). Viele Literaturwissenschaftler schreiben Delanys Meinung nach gar nicht über SF, da sie den paraliterarischen Charakter der SF nicht berücksichtigen. Delany zieht Autoren, die über ihre eigene Gattung schreiben und deshalb mit ihrem Gegenstand intim vertraut sind, vor: «[A]t least, they [the sf writers] are writing *about* SF – whereas the more recent scholarly critics are too frequently writing about another beast entirely, as well as making the same order of mistakes as these early critics: the uncritical appropriation of a rhetoric of similarity, which characterizes the work of our early intra-genre critics» (Delany 1981: 238; vgl. auch 1984).

Tradition, auf die sich die Autorin hätte stützen können. Zweifellos ist Shelleys Roman bereits im SF-Modus angesiedelt, und sein Einfluss auf die SF kann kaum überschätzt werden; sie schrieb aber in einem ganz anderen Umfeld als etwa Isaac Asimov oder Robert A. Heinlein – zwei der erfolgreichsten ›klassischen‹ SF-Autoren in den 1940er und 1950er Jahren. Shelley schrieb vor dem Hintergrund der *Gothic Novel*, Autoren wie Heinlein oder Asimov dagegen richteten sich an die Leser spezialisierter SF-Magazine und konnten sich bereits auf ein weitgehend etabliertes Set von Konventionen und Topoi stützen.

Spätestens seit den 1960er Jahren ist die SF aber auch in den USA keine homogene Erscheinung mehr; mit der sogenannten *New Wave* tritt eine neue Generation von Schriftstellern auf den Plan, die versucht, sowohl inhaltlich als auch stilistisch neue Territorien zu erschliessen (→ S. 154–158). War der typische SF-Leser bis dahin ein männlicher Vertreter der weissen Mittelschicht, entdeckten nun neue Gesellschaftsgruppen die SF für sich. Durch die Verlagerung von den Zeitschriften in die Paperbacks vergrösserte sich der Leserkreis stark; Frauen begannen, in dem traditionell männlich dominierten Feld eine immer prominentere Rolle zu spielen, feministische SF wurde zu einer gewichtigen Strömung.⁶

Dass Gernsback Ende der 1920er Jahre die Vorstellung davon, was SF ist – oder vielmehr: was sie sein sollte – entscheidend prägen konnte, ist eigentlich erstaunlich, denn ›seine‹ Gattung macht nur einen kleinen Teil aller Texte aus, die dem SF-Modus angehören. SF existiert unter diesem Namen als historische und semantisch/syntaktisch begrenzbar Gattung kaum länger als dreissig Jahre und nur innerhalb der USA. In England etwa war sie nie derart abgekapselt wie die amerikanische Magazin-SF. Hier war es möglich, dass anerkannte Schriftsteller wie Aldous Huxley und George Orwell SF-Romane innerhalb der ›hohen Literatur‹ schreiben; in den USA war das zur gleichen Zeit kaum denkbar. Ausserhalb des englischen Sprachraums entwickelte sich die SF ohnehin auf höchst unterschiedliche Weise; in der Sowjetunion beispielsweise entstand die *naučnaja fantástika* – zu deutsch ungefähr ›wissenschaftliche Phantastik‹ – weitgehend unabhängig von der angloamerikanischen SF (siehe dazu Friedrich 1995: 92–105).

6 Dass SF gerade für feministische Autorinnen besonders interessant ist, erstaunt nicht, bietet sie doch wie kein anderer Modus die Möglichkeit, Gesellschaften mit alternativen Geschlechterverhältnissen zu entwerfen. SF dient der feministischen Theorie auch als direkte Inspirationsquelle; so versucht Donna Haraway (1991), das SF-Motiv des Cyborgs für die Theorie nutzbar zu machen.

Einige Autoren sind sich dieses Problems durchaus bewusst. Suvin etwa thematisiert das Verhältnis von Magazin-SF und anderen Formen im Zusammenhang mit der Frage, ob ‹Science Fiction› ein sinnvoller Gattungsname sei:

Der zweite Einwand [gegen den Begriff SF] ist, dass die Verwendung des Terminus ‹Science Fiction› eine Ambivalenz zwischen dem ganzen Genre und der SF des 20. Jahrhunderts einführt, aus der der Name entlehnt wurde (Suvin 1979: 34).

Suvin nimmt hier eine Trennung zwischen der historischen Gattung und der SF als Modus vor, verzichtet aber darauf, sie unterschiedlich zu benennen.⁷ Durch sein präskriptives Vorgehen versucht er vielmehr, die historische Gattung durch die systematische zu ersetzen. Dies führt so weit, dass er im Rahmen seiner Untersuchung zur viktorianischen SF (Suvin 1983) eine ‹List of 101 Victorian Books That Should Be Excluded From SF Bibliographies› vorlegt. Wendland (1985) trifft eine ähnliche Unterscheidung zwischen SF als populärem Genre und als ‹literary device› (ebd.: 33), verknüpft diese aber mit einer Wertung. Während SF als ‹device› ein quasi wissenschaftsanaloges Gedankenexperiment ermöglicht, ist die Genre-SF formelhaft und konservativ.

*

Im Verhältnis von Genre und Modus gibt es im Film Parallelen zur Literatur: Filme wie *LE VOYAGE DANS LA LUNE* (1902) und *METROPOLIS* (1927) weisen zahlreiche SF-Merkmale auf und können mit gutem Recht als SF bezeichnet werden. Bei ihrem Erscheinen konnten sie sich aber weder auf etablierte Genrekonventionen stützen, noch wurden sie von Werbung oder Presse als SF bezeichnet. 1931 erschienen fast zeitgleich *FRANKENSTEIN* und *DRACULA* und bildeten den Auftakt einer ganzen Reihe, die das Universal-Studio in den 1930er und 1940er Jahren produzierte. Diese Filme, zu denen auch *THE INVISIBLE MAN* (1933), *THE WOLF MAN* (1941) und viele Fortsetzungen und Kombinationen wie *BRIDE OF FRANKENSTEIN* (1935) und *FRANKENSTEIN MEETS THE WOLF MAN* (1943) gehören, wurden als *Creature* oder *Weird Movies* beworben und weisen eine ähnliche, an die *Gothic Novel* angelehnte Ästhetik auf. Die Folge war, dass Geschichten,

7 Suvin macht mehrfach deutlich, dass seine Definition einen weberschen Idealtyp darstellt, ein heuristisches Modell, das ‹nicht den Anspruch erhebt [...], in dem Sinne ‹real› zu sein, dass sie auf mystische Weise ein handgreifliches materielles Gebilde darstellt› (Suvin 1979: 39). Er spricht somit wie Todorov von einer systematischen Gattung und hat folglich mit den gleichen Problemen zu kämpfen wie dieser.

die strukturell eigentlich der SF zuzuschlagen wären, für längere Zeit zur Rubrik ‹Horror› gezählt wurden (→ S. 95), obwohl der Begriff SF in der Literaturszene bereits existierte. In gewissem Sinne holte der Film hier die literaturgeschichtliche Entwicklung nach und brachte zuerst ‹gothische› Filme hervor, bevor eine filmische SF entstehen konnte.

Als eigene Kategorie, die auch unter diesem Namen beworben wird, tritt der SF-Film erst seit den 1950er Jahren in Erscheinung. Die Bezeichnung ‹Science Fiction› gewinnt auch ausserhalb des Fandom an Bekanntheit. Hollywood produziert von nun an eine Fülle solcher Filme; Topoi und Klischees etablieren sich, eine eigentliche Tradition entsteht. Allerdings bildete der SF-Film nie eine ähnlich homogene Kategorie wie die SF-Literatur. Während die literarische SF in den ersten Jahrzehnten ihrer Existenz ein kleines, vom restlichen Literaturmarkt weitgehend abgeschlossenes Ökosystem bildete, war das SF-Kino von Anfang an auf den Massenmarkt ausgerichtet. Billig produzierte Sensationsstreifen, die in Drive-in-Kinos und als Double Features gezeigt wurden, sollten ein junges Vorstadtpublikum ansprechen (King/Krzywinska 2000: 49 f.); auf die Vorlieben des Fandom wurde kaum Rücksicht genommen. Anders als die Literatur war der Film nie ein Produkt von Fans für Fans und scherte sich wenig um die etablierten SF-Konventionen und -Standards. So entwickelt sich in den 50er Jahren so etwas wie ein Genrebewusstsein: SF ist von diesem Zeitpunkt an ein Begriff, der in Werbung und Kritiken verwendet wird und den Zuschauer bei Diskussionen über Filme benutzen (Vieth 2001: xiii f.); ein homogenes Genre wie die gernsbacksche SF ist er jedoch nicht.

3.2 Die Geburt der SF aus dem Geiste der *Gothic Novel*

Nachdem ich die Entstehung der Gattung SF kurz skizziert und sie historisch vom SF-Modus unterschieden habe, werde ich etwas ausführlicher auf die Entstehung des Modus eingehen. Von primärem Interesse ist dabei die Frage, vor welchem literaturgeschichtlichen Hintergrund die SF entstehen konnte, in welchen kulturgeschichtlichen Kontext der Modus eingebettet ist.

Es wurde bereits dargelegt, dass sich SF durch die spezifisch *technizistische Ästhetik* ihrer wunderbaren Elemente definiert, mittels derer sie die *technisch-wissenschaftliche Plausibilität* ihrer Nova behauptet. Voraussetzung für einen derartigen ästhetischen Effekt ist ein *technisch-naturwissenschaftliches Weltbild*; ohne eine bereits existierende Vorstellung von Wissenschaft

und Technik kann es keine SF geben. Daraus folgt, dass der Modus keine überzeitliche Kategorie darstellt, sondern ein neuzeitliches Phänomen ist.

Diesbezüglich verhält sich die SF ähnlich wie die Phantastik: Um einen phantastischen Bruch im Sinne Todorovs zu erzeugen, setzt die Phantastik die Vorstellung einer in sich geschlossenen, potenziell erklär- und nachvollziehbaren Welt voraus, in der klare Gesetze herrschen, die gewisse Dinge ermöglichen und andere ausschliessen. Der ausserordentliche Status des phantastischen Ereignisses ist nur dann gegeben, wenn es nicht-realität-kompatibel ist, also der herrschenden Vorstellung von der Beschaffenheit der Welt zuwiderläuft: Bedingung ist eine regelhafte, exklusive Weltordnung, in der bestimmte Phänomene und Ereignisse keinen Platz finden. In einem mittelalterlichen Text etwa existiert ein solches Weltbild nicht: Da die ganze Welt das Werk Gottes ist und nichts ausserhalb der Schöpfung existieren kann, stellt das Wunder keine «rupture de la cohérence universelle» (Caillois 1966: 16) dar. Es hat zwar aussergewöhnlichen Charakter, ist aber kein phantastisches Ereignis im todorovschen Sinn.

Gegen Mitte des 19. Jahrhunderts, mit dem Beginn der industriellen Revolution und dem Entstehen der Evolutionstheorie, ist wissenschaftlicher Fortschritt keine elitäre Kategorie und intellektuelle Spielerei mehr, sondern wird zusehends zur allgemein erfahrbaren Tatsache. Je mehr die industrielle Revolution ihr Tempo beschleunigt, desto mehr Texte erscheinen, die in den Modi der SF oder der Phantastik angesiedelt sind.

Eng mit dem Siegeszug des rationalistischen Weltbildes im 18. und besonders im 19. Jahrhundert verknüpft ist die Entstehung des realistischen Romans. Im englischsprachigen Raum entsteht die *Novel*, welche Wirklichkeitstreue und psychologischen Realismus betont und versucht, nahe an der Erlebniswelt des Lesers zu bleiben, in Abgrenzung von der sehr viel älteren Form der *Romance*.⁸ Die dem Mittelalter entstammende *Romance* legt keinen Wert auf Realismus im Sinne der *Novel*, sondern erzählt von exotischen Schauplätzen, wunderbaren Ereignissen und pittoresken Abenteuern.

Mit dem Aufkommen der empirischen Naturwissenschaften und einem aufklärerischen Weltverständnis verliert die *Romance* an Bedeutung. Der Vormarsch des realistischen Romans ist aber nicht ungebremst, in England entsteht als romantische Gegenreaktion die *Gothic Novel*, die – auch wenn

8 Die im Englischen gebräuchliche Unterscheidung zwischen «Novel» und «Romance» existiert im Deutschen nicht. Während «Novel» mit «Roman» übersetzt wird, gibt es kein allgemein akzeptiertes deutsches Äquivalent für «Romance»; mancherorts wird als Übersetzung «Romanze» verwendet, aber dieser Begriff kann sehr Unterschiedliches bedeuten.

der Name eher das Gegenteil vermuten liesse – ganz in der Tradition der *Romance* steht und den Ausgangspunkt für zahlreiche populäre Literaturformen des 20. Jahrhunderts bilden wird. Als literaturhistorische Zäsur gilt in diesem Zusammenhang das Jahr 1764, in dem Horace Walpoles *The Castle of Otranto* erscheint, die erste *Gothic Novel* der Literaturgeschichte. Walpoles Erzählung, die die unheimlichen Ereignisse auf einem italienischen Schloss um 1200 schildert, war ein Riesenerfolg; bis 1800 erschienen insgesamt 30 Auflagen und zahlreiche Übersetzungen. *Otranto* zog eine Flut von Nachahmern nach sich und hatte massgeblichen Einfluss auf die deutsche Romantik; die Erzählung kann mit Recht als eigentlicher Urtext der Schauer- und Horrorliteratur bezeichnet werden. Alle wesentlichen Motive der *Gothic Novel* und ihrer Ableger sind bei Walpole bereits vorhanden: *Otranto* ist einer der raren Fälle, bei denen ein einzelner Text tatsächlich eine ganze Gattung begründet.

Hatte der Autor die erste Auflage noch unter einem Pseudonym veröffentlicht und den Text als Übersetzung eines italienischen Manuskripts ausgegeben, so ermutigte ihn die positive Resonanz, sich zu dem Werk zu bekennen und der zweiten Auflage ein Vorwort beizufügen, in dem er sich mit der literarischen Anlage seiner Erzählung auseinandersetzt:

It was an attempt to mix two kinds of romance, the ancient and the modern. In the former all was imagination and improbability: in the latter, nature is always intended to be, and sometimes has been, copied with success. Invention has not been wanting; but the great resources of fancy have been dammed up, by a strict adherence to common life. [...] The author of the following pages thought it possible to reconcile the two kinds. Desirous of leaving the powers of fancy at liberty to expatiate through the boundless realms of invention, and thence of creating more interesting situations, he wished to conduct the mortal agents of his drama according to the rules of probability (Walpole 2001: 9).

In Walpoles Ausführungen kommt deutlich zum Ausdruck, dass *Otranto* eine direkte Reaktion auf die Auseinandersetzung zwischen *Romance* und *Gothic Novel* ist, denn was er mit dem Vermischen der «two kinds of romance» beabsichtigt, ist nichts anderes als eine Kombination der wunderbaren Eigenschaften der *Romance* – exotische Schauplätze, vergangene Zeiten, übernatürliche Ereignisse – mit dem psychologischen Realismus der *Gothic Novel*. Die Geschehnisse sind nach wie vor wunderbar, die Reaktionen der Figuren aber psychologisch glaubhaft und nachvollziehbar. Das Erfinden unmöglicher Ereignisse erlaubt es Walpole, seine Figuren in Situationen existenzieller Bedrohung zu versetzen und die Leser den «delightful horror» verspüren zu lassen, den Edmund Burke sieben Jahre vorher als wesentlichen Effekt des Erhabenen postuliert hatte (→ *Kapitel*

10). Die Protagonisten erleben existenzielle Gefühle wie Verzweiflung, nackte Angst und Grauen, die den eher alltäglichen Figuren des realistischen Romans verschlossen sind.

Der von Todorov postulierte Zusammenstoß von Unheimlichem und Wunderbarem, der Riss in der aufgeklärten Welt, durch den eine überholt geglaubte archaische Ordnung sichtbar wird, vollzieht sich in der *Gothic Novel* auch als Aufeinanderprallen der beiden literarischen Formen der *Romance* und der *Novel*. Dabei kann die *Gothic Novel* nicht nur als vorromantische Reaktion gegen die Aufklärung interpretiert werden, denn, um ihre Wirkung zu entfalten, benötigt sie beides: archaisches und aufklärerisches Weltbild. Erst durch die Kollision der beiden kann sie ihre angsteinflößende Wirkung entfalten. Mit *Otranto* nimmt Walpole also einerseits vorherrschende literarische Tendenzen auf – die Entwicklung hin zum realistischen Roman – und kombiniert sie mit der älteren Form der *Romance*; gleichzeitig inszeniert er so eine Auseinandersetzung zweier Weltbilder (von denen in seinem Fall das ältere siegreich bleibt).

Wenn Walpole vom Vermischen der «two kinds of romance» spricht, also der Verbindung von Unmöglichem, Wunderbarem mit einer realistischen Erzählweise, formuliert er *in nuce* nicht nur eine Theorie der Phantastik im todorovschen Sinn, sondern auch das Programm für die gesamte SF, in der es ja um nichts anderes geht, als Wunderbares in einem (pseudo-)realistischen Gewand darzustellen. Während sich in der Phantastik «imagination» und die «rules of probability» jedoch auf Kollisionskurs befinden, ist die SF bestrebt, die beiden Tendenzen zumindest oberflächlich zu vereinen.

Mit *Otranto* ist somit das Fundament für die SF gelegt, es dauert aber noch einige Zeit, bis der neue Modus entstehen kann. Die direkten Nachfolger Walpoles, Autoren wie Ann Radcliffe und Matthew Lewis, führten zunächst sein Konzept weiter, erzählten von düsteren Schlössern, finsternen Katakomben und lüsternen Mönchen, die schändliche Händel mit dem Teufel abschließen. Den Epigonen Walpoles ist gemein, dass die wunderbaren Ereignisse ihrer Romane offensichtlich übernatürlichen Ursprungs sind, der Realismus also nur die Reaktionen der Figuren betrifft.

Es dauert mehr als ein halbes Jahrhundert, bis mit *Frankenstein* eine *Gothic Novel* erscheint, die die «rules of probability» in einem weiteren Sinne versteht und nicht nur um glaubhafte Figurenzeichnung bemüht ist, sondern auch den erzählten wunderbaren Vorgängen eine Aura der Glaubwürdigkeit verleihen will. Erst Mary Shelleys Roman kommt ganz ohne Dämonen oder sonstige übernatürliche Instanzen aus. Frankenstein erschafft seine Kreatur kraft seiner naturwissenschaftlichen Kenntnisse. Von der mittelalterlichen Alchemie bitter enttäuscht, wendet er sich der aufblühenden Naturwissenschaft zu und beginnt sein Studium in Ingol-

stadt, «a university in Germany that was well-known for its curriculum in the new science» (Vasbinder 1984: 73).

Frankensteins Erfolgsrezept ist nicht die Magie und auch nicht die Alchemie, erst die Wissenschaft ermöglicht, was die Alchemisten versprochen hatten: das Erschaffen von Leben.⁹ Auf Verlangen der Kreatur erschafft Frankenstein später noch eine künstliche Frau. Zwar zerstört er sie unmittelbar vor der Fertigstellung wieder, erfüllt damit aber eine der wichtigsten Bedingungen für Wissenschaftlichkeit: Reproduzierbarkeit. Frankenstein kann sein Werk beliebig oft wiederholen, das Herstellen eines Menschen ist kein Wunder, sondern eine Abfolge präziser Schritte.

Es mag auf den ersten Blick widersprüchlich erscheinen, dass Horror und SF – die Literatur der Nacht und des Ungewissen und jene des Lichts und der Aufklärung – einen gemeinsamen Ursprung haben. Die *Gothic Novel* erweist sich aber als vielfältig fruchtbarer Boden, auf dem nicht nur die SF, die Phantastik und die gesamte Horrorliteratur, sondern auch der *Detektivroman* wachsen.

Der enge Zusammenhang zwischen SF, *Gothic Novel* und Detektivgeschichte zeigt sich besonders deutlich im Werk Edgar Allan Poes, der als Vertreter der amerikanischen Romantik ebenfalls in der Nachfolge Walpoles stand. Bei ihm wird sichtbar, in welche Richtungen sich das «gothische» Erbe ausdifferenzieren wird. Denn Poe ist nicht nur ein Meister im Evozieren wahnhafter Stimmungen und existenzieller Not, er beherrscht auch die Kunst der präzisen technischen Beschreibung und besitzt einen scharfen naturwissenschaftlichen Verstand. Die Folterinstrumente in *The Pit and the Pendulum* (1850) zeugen bereits von einem besonderen Talent im Ersinnen und Veranschaulichen technischer Apparaturen, und den Melzelschen Schachautomaten entlarvt Poe ausschliesslich mittels logischer Deduktion als Schwindel. Während dieser Text eine ernsthafte Abhandlung darstellt, ist ein Bericht über eine Atlantiküberquerung mit einem Ballon reine Erfindung; Poe setzt darin aber das technische Vokabular so präzise und suggestiv ein, dass viele Leser den Scherz für bare Münze nehmen; *The Balloon-Hoax* (1844) kann bereits als SF gelten, ebenso *The Facts in the Strange Case of M. Valdemar* (1845), in dem ein Sterbender im Augenblick des Todes mesmerisiert wird und mehrere Monate in diesem Zustand

9 Vasbinder (1984) weist auf einen grundlegenden Unterschied zwischen Magie und Alchemie hin: Während sich der Zauberer dunkler Kräfte bedient, Dämonen und Geister herbeiruft, die seinen Wünschen folgen, muss der Alchemist den Aufbau der Natur verstehen; dies kann er sowohl durch Beobachtung als auch durch sorgfältiges Bibelstudium oder mystische Erfahrungen. Anders als der Zauberer, der einem vorgeschriebenen Ritual folgen muss, ist der Alchemist somit auf Forschung angewiesen, sein Handwerk beinhaltet mehr als das blosses Ausführen eines Rezepts (ebd.: 56 f.).

verharrt. Ein typisches SF-Thema behandelt Poe in *The Conversation of Eiros and Charmion* (1850); die kurze Erzählung handelt von der Kollision der Erde mit einem Kometen. In all den genannten Fällen kleidet Poe ein unmögliches Ereignis in ein wissenschaftliches Gewand und verleiht ihm dadurch Glaubwürdigkeit.

In *The Murders in the Rue Morgue* (1841) dreht Poe das Vorgehen um: Hier wird ein zunächst unerklärliches Ereignis plausibel aufgelöst. Die Erzählung ist nicht nur ein Beispiel für das todorovsche Unheimliche, mit ihr «erfindet» Poe auch den Kriminalroman. Die Hauptfigur von *Rue Morgue*, der kühl analysierende Denker Auguste Dupin, der die seltsamen Todesfälle anhand von Indizien kraft seines Verstandes löst, ist das direkte Vorbild für Sherlock Holmes und der Prototyp des genialen Detektivs, der Ende des 19. Jahrhunderts zu einer der beliebtesten literarischen Figuren aufsteigt. Auch in *Rue Morgue* steht die Rationalisierung eines wunderbaren Ereignisses im Mittelpunkt, im Vergleich zu den vorangegangenen Beispielen stellt Poe das Prinzip aber auf den Kopf: In dieser Erzählung entpuppt sich, was zu Beginn als unmögliches Ereignis erscheint, zum Schluss als rational erklärbar.

Um die Erklärung scheinbar übernatürlicher Phänomene geht es auch in *The Thousand-and-Second Tale of Scheherazade* (1850): In ihrer letzten Geschichte erzählt Scheherazade von naturwissenschaftlichen Errungenschaften und neuen Erfindungen, die dem Sultan so unglaublich vorkommen, dass er die Erzählerin schliesslich doch töten lässt. Der Witz der Geschichte liegt darin, dass Poe die Konventionen des Märchens umdreht: Alles, was Scheherazade erzählt, ist möglich und wird durch Fussnoten peinlich genau belegt; dem Sultan aber erscheint gerade das, was der Leser als realitätskompatibel akzeptiert, als frei erfunden – das vermeintlich Wunderbare wird vollständig rationalisiert.

Poes bekannteste Erzählungen schliesslich – *The Fall of the House of Usher* (1839), *The Black Cat* (1845) und *The Tell-Tale Heart* (1850) – sind geradezu exemplarisch für Todorovs reine Phantastik: Bis zum Schluss bleibt unklar, ob sich die geschilderten Begebenheiten tatsächlich zugetragen haben oder nur Wahnvorstellungen des Protagonisten sind.

In Poes Œuvre prallen die «rules of probability» und die «imagination» fortlaufend aufeinander, er spielt diesen Konflikt in allen möglichen Variationen durch und löst ihn auf immer wieder neue Weise in verschiedenen Modi auf. Somit steht Poe zwar ganz in der Tradition Walpoles, gleichzeitig nimmt sein Werk aber alle wichtigen Nachfolger der *Gothic Novel* bereits vorweg. Poe gilt zudem als einer der Begründer der Kurzgeschichte und ist auch deshalb wichtig für die SF, denn für die Magazin-SF war die Form der kurzen Erzählung von grosser Bedeutung.

Was bei Poe völlig fehlt, ist reine Fantasy. Dies ist allerdings nicht erstaunlich, denn es lässt sich argumentieren, dass Autoren wie Tolkien nicht in der «gothischen» Tradition stehen, sondern im Gegenteil ganz bewusst hinter Walpole zurückgehen und sich an mittelalterlichen Vorbildern orientieren. Tolkien beabsichtigt nicht die Vereinigung von Realismus und Wunderbarem, er bezieht sich ausdrücklich auf Märchen und mythische Erzählungen im Stile nordischer Heldenepen (Tolkien 1973). In der reinen Fantasy gibt es keine irgendwie geartete Verbindung zur Realität und somit auch keinen «gothischen» oder phantastischen Konflikt.

Poe stirbt 1849, zu einem Zeitpunkt, da die industrielle Revolution bereits in vollem Gange ist. In den folgenden Jahrzehnten entwickelt sich die SF relativ schnell, denn mit dem Entstehen von Fabriken, dem Aufkommen der Eisenbahn ist die «moderne» naturwissenschaftlich-technische Welt eine unübersehbare Tatsache geworden. Technischer Fortschritt wird zur alltäglichen Erfahrung, und das Bewusstsein, dass die Zukunft noch unglaublichere Erfindungen bringen wird, verbreitet sich schnell. Nova sind von nun an fester Teil der Literatur, die literarischen Utopien des 19. Jahrhunderts etwa sind meist reine SF. Im Zeitalter der industriellen Revolution sind die Vorstellungen von gesellschaftlichem und naturwissenschaftlich-technischem Fortschritt eng miteinander verknüpft.

3.3 Scientific Romance – Scientifiction – Science Fiction

Die erste eigenständige literarische Gattung, in deren Zentrum das wissenschaftlich Wunderbare stand, die also vollständig und ausschliesslich im SF-Modus gehalten war, trat nicht unter dem Namen SF auf – ein weiterer Widerspruch, der sich mittels der Trennung von Modus und Genre auflösen lässt. Mit der englischen *Scientific Romance* des späten 19. Jahrhunderts, deren prominentester Vertreter H. G. Wells ist, entstand erstmals eine eigenständige Gattung, die das Konzept des Novums in den Mittelpunkt stellt.¹⁰

1871 erscheint George Chesneys *The Battle of Dorking*, das die Invasion Englands durch die militärisch überlegenen Deutschen beschreibt: Die desorganisierte und unterdotierte britische Armee hat den disziplinierten und bestens ausgerüsteten Invasoren nichts entgegenzusetzen. *The Battle of Dorking* war eine direkte Reaktion auf den deutschen Triumph im Deutsch-

¹⁰ Das Standardwerk zur *Scientific Romance* ist Brian Stablefords *Scientific Romance in Britain, 1890–1950* (1985).

Französischen Krieg von 1870/71. Obwohl der Text nur knapp vierzig Seiten lang ist, entfaltete er eine enorme Wirkung: Chesneys Vorwurf, England sei für den Ernstfall ungenügend vorbereitet, wurde zum heiss diskutierten Thema; eine Flut von Nachfolgern versuchte, ihn zu widerlegen oder zu übertrumpfen. Obwohl *The Battle of Dorking* nicht die erste *Future War Story* war, wurde dieser Typ Erzählung erst mit Chesney zu einer eigenständigen Gattung; zahlreiche Epigonen beschrieben den Krieg der Zukunft in immer spektakulärerer Weise. Die Erkenntnis, dass der technische Fortschritt eine entscheidende Rolle in zukünftigen Auseinandersetzungen spielen werde, führte dazu, dass neue Kriegsmaschinen wie Flugzeuge und U-Boote zu einem wichtigen Bestandteil der *Future War Stories* wurden (H. G. Wells' *The War of the Worlds* (1898) steht noch deutlich in dieser Tradition).

Aus der Faszination für technische Neuerungen, vermischt mit einem naturwissenschaftlichen Interesse, entstand die *Scientific Romance*, die erste vollständig im SF-Modus angesiedelte Literaturgattung. Wells, die prägende Figur der *Scientific Romance*, hatte sich zu Beginn seiner Karriere als Wissenschaftsjournalist betätigt und auch mehrere *Future War Stories* verfasst. Seine Geschichten wurden als etwas grundlegend Neues wahrgenommen und fanden zahlreiche Nachfolger. Die vordergründige wissenschaftliche Fundierung wurde von den Zeitgenossen als bestimmendes Element der Gattung wahrgenommen.¹¹ Mit Wells erobert sich zum ersten Mal der Begriff «science» einen Platz in einem Gattungsnamen. Natürlich sagt ein Gattungsname noch nichts über den Inhalt einer Geschichte aus, aber er gibt Aufschluss über das vorherrschende Gattungsverständnis, und hier ist mit Wells eine Verschiebung zu beobachten: Wissenschaft, bisher nur Beiwerk der Erzählung, rückt in den Mittelpunkt des Interesses.¹² Wells ist wesentlich freier in der Erfindung seiner Nova als Jules Verne, der primär extrapoliert und damit stärker auf dem Boden der Tatsachen bleibt. Doch dienen ihm die Nova nicht nur dazu, eine

11 In der Rezeption unterscheidet sich Wells von Jules Verne, unter dessen Einfluss er nachweislich stand. Vernes Geschichten wurden als *voyages extraordinaires* veröffentlicht, sie stehen ganz in der Tradition der Reiseliteratur, und ihr Fokus liegt auf exotischen Schauplätzen.

12 Der Terminus *Scientific Romance* war nicht so fest etabliert wie SF heute: «Many of the works to be discussed under this heading were simply subtitled «A Romance», and some «A Romance of the Future», but «scientific romance» itself seems to have been used far more frequently by reviewers. Wells's early novels – archetypes of the genre – were initially described in the classified lists of previous works given in his books as «fantastic and imaginative romances», and it was not until 1933 that Victor Gollancz issued an omnibus edition of eight novels as *The Scientific Romances of H.G. Wells*, thus giving the phrase its authoritative status» (ebd.: 7).

abenteuerliche Reise zu ermöglichen, sondern bilden den eigentlichen Kern der Erzählung; sie prägen die Welt der Geschichte in dem Sinne, wie es Suvin postuliert. Wells' Zeitmaschine ist weniger realistisch als alles, was Verne je geschrieben hat, sie dient aber nicht nur als Gefährt in exotische Zeiten, sondern wird zur geschichtstheoretischen Reflexion genutzt.

Im Gegensatz zu Verne, der zwar enorm populär war, aber stets als Unterhaltungsliterat angesehen wurde, gelang es Wells, sich einen Platz in der ‹hohen Literatur› zu erschreiben. Die *Scientific Romance* war zwar ebenfalls eine populäre Literaturform, sie war aber keine ausgegrenzte Gattung, sondern Teil einer umfangreichen literarischen Produktion, die sich ernsthaft mit Fragen des wissenschaftlich-technischen Fortschritts und mit Zukunftsprognosen auseinandersetzte. Dazu gehören sowohl Romane anerkannter Autoren wie Aldous Huxley und C.S. Lewis als auch wissenschaftstheoretische Essays. Anders als Mary Shelley, Poe oder Verne, deren SF-Geschichten jeweils in anderen Gattungen angesiedelt waren, schrieben Wells und seine Epigonen in einem eigenständigen Revier. Die *Scientific Romance* bleibt als Gattung im Wesentlichen eine britische Erscheinung.

Mehr als dreissig Jahre nach dem Aufkommen der *Scientific Romance* in Grossbritannien entsteht in den USA die *Science Fiction*, die zunächst eng mit dem Namen Hugo Gernsbacks verbunden ist. Gernsback, ein luxemburgischer Einwanderer, betätigte sich, wie bereits ausgeführt, als Verleger auf dem Zeitschriftenmarkt; als begeisterter Technikfan und Erfinder – nach seiner Einwanderung in die USA versuchte er sich als Hersteller von Batterien und einem drahtlosen Morsegerät, später betrieb er eigene Radio- und Fernsehstationen – verlegte er Zeitschriften wie *Modern Electrics*, *The Electrical Experimenter* (später *Science & Invention*) und *Radio News*. Gernsback war kein Naturwissenschaftler, sondern ein Macher, und seine Zeitschriften richteten sich primär an Bastler, die grossen Erfindern wie Thomas Edison oder den Gebrüdern Wright nacheiferten und im eigenen Werkzeugschuppen grossartige Dinge austüftelten.¹³ ‹Science› war für Gernsback eine praktische, handfeste Angelegenheit; «[i]t is this engineer paradigm that underlies the emergence of American science fiction in the pre-1945 era» (Luckhurst 2005: 52).

13 Edison, der unermüdliche Erfinder, der in Menlo Park immer neue technische Wunderwerke ersann, hatte Ende des 19. Jahrhunderts einen fast mythischen Status erlangt und war auch bereits zum SF-Helden geworden: 1891 erschien eine Serie mit dem Titel *Tom Edison Jr.* und 1898 der Fortsetzungsroman *Edison's Conquest of Mars* (Luckhurst 2005: 52–57).

Neben informativen Artikeln veröffentlichte Gernsback auch immer wieder fiktionale Texte – sogenannte ‹Scientific Fiction›, später auch ‹Scientifiction› –, die das Interesse der Leserschaft für die Naturwissenschaften wecken sollten:

Not only do these amazing tales make tremendously interesting reading – they are also always instructive. They supply knowledge that we might not otherwise obtain – and they supply it in a very palatable form. For the best of these modern writers of scientifiction have the knack of imparting knowledge, and even inspiration without once making us aware that we are being taught (Gernsback, zitiert nach Ashley 1976a: 23).

Gernsback war nicht allein mit der Idee, wunderbar angehauchte Geschichten zu veröffentlichen, aber er konzentrierte sich vorerst als Einziger auf die seiner Meinung nach so wichtige und lehrreiche ‹Scientific Fiction›. Konkurrierende Zeitschriften wie *All Story* und *Argosy* enthielten zwar ebenfalls SF und Fantasy; anfangs der 1920er Jahre war der Markt aber noch nicht ausdifferenziert und die meisten Magazine brachten eine bunte Mischung unterschiedlicher Erzählungen (Ashley 1976a: 11–31). Gernsback hatte offensichtlich eine Marktlücke entdeckt, die Leserschaft schien seine Begeisterung zu teilen. ‹Scientific Fiction› wurde zum festen Bestandteil seiner Zeitschriften, die *Science and Invention*-Ausgabe vom August 1923 enthielt sogar einen Sonderteil mit SF (Abb. 3.1).¹⁴

Zwar veröffentlichte Gernsback zwischen 1920 und 1928 fast in jeder Ausgabe seiner verschiedenen Zeitschriften zumindest eine SF-Erzählung (Bleiler 1998: xii), er wagte sich aber erst 1926 mit einer reinen SF-Zeitschrift auf den Markt: *Amazing Stories* widmete sich ganz der ‹Scientifiction›, wie Gernsback die Gattung nun nannte. Was als ‹unterhaltsam-belehrende Einschübe› in *Modern Electrics* begonnen hatte, wurde hier zur Hauptsache.

Das Dreigestirn Poe, Verne, Wells gehörte zu Beginn zu Gernsbacks wichtigsten Geschichtenlieferanten; die Namen der drei Autoren waren gross auf der Titelseite der Erstausgabe zu lesen (Abb. 3.2), und Gernsback definierte ‹Scientifiction› im Editorial der Erstausgabe als ‹the Jules Verne, H. G. Wells, and Edgar Allan Poe type of story – a charming romance intermingled with scientific fact and prophetic vision› (zitiert nach Moskowitz 1974a: 226). Dass sich die zukunftsorientierte Gattung des technischen

14 Mike Ashley hat die Geschichte der frühen SF-Magazine detailliert erforscht, siehe dazu Ashley (1976) und Ashley (1976b) sowie die stark überarbeitete Neuauflage Ashley (2000). Bleiler (1998) listet in seinem umfassenden Werk alle zwischen 1926 und 1939 in amerikanischen SF-Magazinen erschienenen SF-Erzählungen mit Inhaltsangabe auf.



Abbildungen 3.1 und 3.2: Eine «Scientific-Fiction»-Sonderausgabe von *Science & Invention* vom August 1923, und die Erstausgabe von *Amazing Stories*. Die Namen Wells, Verne und Poe prangen prominent auf der Titelseite.

Fortschritts so stark auf «alte» Autoren stützte, hatte verschiedene Ursachen: Neben einem Mangel an aktuellen SF-Geschichten sprachen auch finanzielle Gründe dafür: «Much of this was public domain and could be reprinted without fee» (Bleiler 1998: xiii). Vor allem aber sollten die bekannten Namen das Ansehen der Zeitschrift heben. Um dies zu erreichen, musste Gernsback manchem Text sein Gattungskorsett regelrecht aufzwingen, denn auch wenn die Werke dieser drei Autoren aus heutiger Sicht SF sind, hatte letztlich keiner von ihnen den naiv-didaktischen Anspruch Gernsbacks. Nicht selten musste dieser in einer Einleitung erklären, inwiefern die veröffentlichte Geschichte dem propagierten Ideal entsprach. Gernsback stellte die Veröffentlichungen in *Amazing Stories* auf diese Weise bewusst in eine literarische Tradition; eine Tradition, die er aber weitgehend selbst schuf.¹⁵ Fast noch wichtiger war der wissenschaftliche Anspruch von *Amazing Stories*, der mitunter groteske Auswirkungen hatte. So waren die Titelblätter der Zeitschrift zwar stets in knalligen Farben gehalten, gleichzeitig wurden aber auch gestalterische Gepflogenheiten

15 Wells, der als einziger der drei noch lebte, als Gernsback mit *Amazing Stories* auf den Markt kam, konnte sich mit dessen Vorstellungen von «Scientifiction» nicht anfreunden (Wells 1980b: 224).

wissenschaftlicher Zeitschriften übernommen: «[Gernsback] numbered the pages of *Amazing Stories* by the volume, not merely within each issue, deliberately copying scientific journals» (Benford 1994: 16 f.).¹⁶

Auch wenn Gernsback 1926 noch nicht von ‚Science Fiction‘ sprach und der Grossteil der von ihm veröffentlichten Geschichten älteren Datums war, die er unter einem klangvollen Namen neu herausbrachte, gilt 1926 als eigentliches Geburtsjahr der SF; Gernsback wird oft liebevoll als ‚Vater der SF‘ betitelt. Im Grunde ist es zwar widersinngig, die ‚Geburt‘ einer neuen Literaturgattung mit dem Erscheinen einer Zeitschrift zu datieren, die primär alte Texte rezykliert, doch ist dies der Zeitpunkt, an dem ein eigenständiges Gattungsbewusstsein entstand.

Drei Jahre nach der Gründung von *Amazing Stories*, Gernsback hatte mittlerweile die Kontrolle über seine Zeitschrift verloren, gründete er *Science Wonder Stories*. Im Editorial der ersten Ausgabe vom Juni 1929 benutzte er – nicht zuletzt, um sich von *Amazing Stories* abzugrenzen – nicht mehr den Terminus ‚Scientifiction‘, sondern erstmals ‚Science Fiction‘ (ESF: 311). Er verwendete die Wortschöpfung von nun an regelmässig; auf breiter Front setzte sich der Begriff aber erst Ende der 30er Jahre durch.¹⁷

Gernsback und nach ihm John W. Campbell Jr., der Herausgeber von *Astounding Stories*, prägten die SF-Literatur der 1930er und 1940er Jahre nachhaltig. Nachdem Gernsback die Gattung aus der Taufe gehoben hatte, trug Campbell ab Mitte der 30er Jahre wesentlich zu ihrer Konsolidierung und Konventionalisierung bei. War Gernsback zur Beginn noch auf die Wiederveröffentlichung älterer Texte angewiesen, hatten sich Fans und Autoren, als Campbell aktiv wurde, bereits in die Gattung ‚eingelebt‘ und die postulierten Konventionen übernommen; die erste Generation genuiner SF-Autoren trat auf den Plan.

In der Periode von 1935 bis 1950, von den Fans verklärend *Golden Age* genannt, erfüllt die amerikanische Zeitschriften-SF wie die *Scientific Romance* alle wesentlichen Bedingungen, um als literarische Gattung gelten zu können, ja sie ist in mancher Beziehung geradezu das Musterbeispiel einer Gattung: Zu diesem Zeitpunkt ist die SF eine relativ abgeschlossene, historisch fixierbare Literatur mit eigenen Konventionen, Motiven und

16 *Amazing Stories* war keine typische Pulp-Zeitschrift; sie wurde zwar auf billigem Pulp-Papier gedruckt, hatte aber das Format der aufwändiger gestalteten und insgesamt respektableren *Slicks* und war zudem teurer als die normalen Pulps. Gernsback war stets darum bemüht, den Status seiner Zeitschriften durch solche Äusserlichkeiten zu heben (Asimov 1974b: 15 f.).

17 Moskowitz (1974a) beschreibt ausführlich, wie sich der Terminus ‚Science Fiction‘ durchsetzte und die Varianten ‚Scientifiction‘ und ‚Scientific Fiction‘ allmählich verdrängte (ebd.: 313–333).

Plot-Elementen. Vor allem aber richtete sie sich gezielt an eine bestimmte Leserschaft, vorwiegend weisse, männliche Jugendliche. Die Wichtigkeit des pragmatischen Aspekts zeigt sich bei der frühen SF besonders deutlich: Produzenten und Leserschaft standen in regem Austausch, Science Fiction wurde gewissermassen im Gespräch zwischen Autoren und Lesern geformt.

Dass Gernsback das Gesicht der SF wesentlich prägte, steht ausser Frage: ob er ihr aber einen guten Dienst erwiesen hat, darüber herrscht Uneinigkeit. Während er von den Fans lange als Begründer und Übervater verehrt wurde – der renommierteste Preis für SF trägt seinen Vornamen ‚Hugo‘ –, machen sich zunehmend kritische Stimmen bemerkbar. Gernsback trug mit seiner Strategie auch massgeblich zur Ghettoisierung der SF bei, denn anders als die *Scientific Romance* wurde die Magazin-SF ausserhalb ihrer kleinen Leserschaft nicht wahrgenommen. Während der SF-Autor Lester Del Rey der Ansicht ist, dass die SF vom übrigen Literaturmarkt abgeschnitten sein musste, um sich als eigenständige Gattung formieren zu können (Del Rey 1980: 80–84; siehe auch Malzberg 2005a), werfen Kritiker Gernsback vor, dass er weder von Wissenschaft noch von Literatur viel verstand, dass seine mangelnde Kompetenz die SF literarisch weit hinter das Niveau der *Scientific Romance* zurückwarf und er der SF insgesamt mehr geschadet als genutzt hat.

Inwieweit diese Vorwürfe zutreffen, soll hier nicht entschieden werden. Wichtiger ist, dass die gernsbacksche SF, wenn auch ein zeitlich begrenztes Phänomen, grosse Wirkung entfaltete. Und Del Rey hat zweifellos Recht mit der Feststellung, dass sich die SF in ihrer typischen Form nur in Zeitschriften entwickeln konnte:¹⁸ Gernsbacks Magazine waren wesentlich für die Entstehung des Fandom verantwortlich. Leserbriefe und Diskussionen über das Wesen der SF nahmen schon früh breiten Raum in seinen Zeitschriften ein; regelmässig wurden auch Wettbewerbe veranstaltet, in denen die besten Lesergeschichten ausgezeichnet wurden, und 1934 rief Gernsback die *Science Fiction League* ins Leben, «which was there to enhance the popularity of science fiction and develop fandom» (Ashley 2000:p. 89). Auf diese Weise legte er den Grundstein für das Fandom, das sowohl die Produktion von als auch die Diskussion über SF nachhaltig prägte; sein Erbe wirkt hier noch immer nach (siehe auch

18 In Buchform erscheint SF in den USA erst ab Mitte der 1940er Jahre mit dem Aufkommen der Paperbacks in grösserer Zahl (Del Rey 1980: 128–137); die veränderten Publikationsmöglichkeiten haben dabei auch Auswirkungen auf die literarische Produktion: Dominierten in den Magazinen Kurzgeschichten, erscheinen nun immer mehr SF-Romane.

Kapitel 4.2). Vor allem aber lieferte er mit ‚Science Fiction‘ den zentralen Terminus, mit dem er dem Feld erst seinen Namen gab. Er trug jedoch auch entscheidend zur grossen Begriffsverwirrung bei: Dank dem Label SF war es nun möglich, recht unterschiedliche literarische (und später auch filmische) Erzeugnisse unter einem Begriff zu fassen. Gernsback machte sich dies zunutze, indem er das Konzept von SF rückwirkend auf die Literaturgeschichte projizierte und allerorten SF-Vorgänger ausmachte. Er konzipierte SF auf diese Weise als eine Gattung, die von Anfang an mehr umfasste als die von ihm veröffentlichten Texte.

3.4 Méliès und seine Erben

Es ist ein Gemeinplatz der Filmwissenschaft, dass es vor 1950, abgesehen von einigen prominenten Ausnahmen wie *LE VOYAGE DANS LA LUNE*, *METROPOLIS*, *DIE FRAU IM MOND* (1929) und *THINGS TO COME* keine SF im Kino gegeben habe. Doch auch diese Einschätzung hängt massgeblich von der angelegten Definition ab. Wenn die Existenz eines Genrebewusstseins das entscheidende Kriterium für die Existenz eines Genres ist, dann kann man vor 1950 tatsächlich kaum von einem SF-Kino sprechen (→ Kapitel 3.1). Wenn aber die Frage lautet, ob es schon vor Mitte des 20. Jahrhunderts Filme mit SF-Elementen gab, dann fällt die Antwort anders aus. Gerade das Medium Film, das dank seiner Fähigkeit, die Wirklichkeit scheinbar objektiv abzubilden, einen besonders prägnanten Realitätseffekt erzeugt, lädt dazu ein, sichtbare wunderbare Welten zu entwerfen.

Geht man davon aus, dass SF durch den Gegensatz zwischen ihrer Anknüpfung an die Realität und der Bewegung von dieser weg, hin zum Wunderbaren geprägt ist, dann erscheint der Film geradezu als ideales Medium für den Modus. Da er vermeintlich die Natur abbildet, ist ihm ein ausgeprägter Realitätseffekt gewissermassen inhärent: Die vielbeschworene Macht der Bilder liegt genau darin, dass der Film – mehr als jedes andere Medium – in der Lage ist, *scheinbar realistisch* zu sein. Das Kopieren der Natur, gemäss Walpole das Ziel des realistischen Romans, fällt dem Film besonders leicht.

Fast von Beginn an zeigen sich jedoch starke Bestrebungen, den filmischen ‚Realismus‘ zu überwinden, ihn in den Dienst nicht-realistischer Erzählungen zu stellen. Zunächst geschieht dies weniger mit dem Ziel, Wunderbares als wahr erscheinen zu lassen, vielmehr haftet in den Augen der Zeitgenossen gerade der Wirklichkeitstreue des Films etwas Wunderbares an: «What appeared on the screen seemed real, and this very

realism seemed magical» (Ezra 2000: 2). Für die Zuschauer Ende des 19. Jahrhunderts war allein die Tatsache, bewegte Wiedergaben vergangener Ereignisse bestaunen zu können, ein durch und durch wunderbares Ereignis. Man könnte argumentieren, dass vom Film parallel zum Realitätseffekt ein *Wunderbarkeitseffekt* ausgeht, eine magische Aura, die die sichtbare Realität wieder verzaubert (Slusser 1985: 218 f.), oder in den Worten von Philip Hayward und Tana Wollen: «The desire for magic has driven [film's] technological development as intensely as any quest for the real» (Hayward/Wollen 1993: 2). Die verzaubernde Wirkung des neuen Mediums hielt freilich nicht lange an; schon bald reichten einfahrende Züge nicht mehr, um die Zuschauer zu begeistern, neue Attraktionen waren gefragt. Der Zauberer und Jahrmarktskünstler Georges Méliès erkannte früh, dass das Medium grosses Potenzial für illusionistische Tricks und Spielereien aller Art besitzt. Méliès kombinierte das neue Medium nicht nur mit bestehender Bühnentechnik wie Hebezügen, verschiebbaren Kulissen, Falltüren, er erfand auch zahlreiche genuin filmische Trickverfahren wie die Doppelbelichtung und die *Stop-Motion*-Animation, durch die er Menschen auftauchen und verschwinden liess und Spielkarten oder einen Fächer zum Leben erweckte wie in *LE MERVEILLEUX ÉVENTAIL VIVANT* (1904).

Bereits 1902 produzierte Méliès *LE VOYAGE DANS LA LUNE*. In dem rund zwanzigminütigen Film begibt sich eine Gruppe wichtiger Gelehrter auf eine Reise zum Mond. Mittels Kanone werden sie ins All katapultiert; am Ziel angelangt, begegnen sie den Seleniten, unheimlichen, feindseligen Kreaturen, die sich aber durch gezielten Schlag mit dem Regenschirm ausser Gefecht setzen lassen. Auch wenn *VOYAGE DANS LA LUNE* allgemein als erster SF-Film gilt, war er bei Erscheinen weder Teil einer bestehenden Genrelandschaft, noch kann er heute als reine SF gelten. Méliès experimentierte mit den Möglichkeiten des jungen Mediums und war vor allem daran interessiert, noch nie gesehene Effekte zu erzeugen. Zu diesem Zweck bediente er sich bereits etablierter SF-Motive wie etwa der Reise zum Mond; von einem Bewusstsein für ein eigenständiges SF-Genre sind seine Filme aber noch weit entfernt. Er selbst machte denn auch – was nicht weiter erstaunt – keinerlei Unterscheidungen in Sachen Genre oder Modus, sondern sprach einfach von «phantastischen Aufnahmen» (Méliès 1993: 17), ungeachtet ob diese – aus heutiger Sicht – SF-Motive zeigen oder nicht.¹⁹

19 Für eine Diskussion des Genrebegriffs interessant ist die Tatsache, dass Méliès vier Genres unterscheidet – die Aussenaufnahme, die wissenschaftliche Aufnahme, das arrangierte Sujet und die Trickszene oder phantastische Aufnahme (Méliès 1993: 15–

Selbst wenn man den pragmatischen Aspekt – die Frage, ob Méliès innerhalb einer existierenden Genrelandschaft produzierte – ausser Acht lässt, unterscheiden sich seine Filme grundlegend von «moderner» SF: Méliès drehte keine Spielfilme im heutigen Sinn:

Das Drehbuch, die Geschichte sind lediglich Mittel zum Zweck – ganz im Gegensatz zu dem narrativen System, das sich später durchsetzt. Méliès erzählt im allgemeinen eine Geschichte nur, um seine neuesten Tricks miteinander zu verbinden und sie so besser zur Geltung zu bringen. Alle seine Filme sind «*trick-motivated*», wie man im Englischen sagt (Gaudreault 1993: 36).

Anders als im klassischen Erzählsystem, das sich für die filmhistorische Forschung mit D. W. Griffith zu etablieren beginnt, sind Méliès' Filme nicht darum bemüht, ihre Gemachtheit zu verbergen. Im frühen Kino vor Griffith gibt es noch kein alleiniges Primat der Handlung, sind Filme nicht einzig darauf ausgerichtet, eine möglichst störungsfreie Fiktion zu erzeugen. Das *Verstecken der Filmmaschinerie*, das Unsichtbarmachen des Entstehungsprozesses, kurz das, was meist unter *filmischer Illusion* verstanden wird, ist bei Méliès nicht zu beobachten; ganz im Gegenteil machen seine Filme permanent auf ihren artifiziellen Charakter aufmerksam. Seine «Trickästhetik» (Gaudreault 1993: 36) ist nicht darauf ausgerichtet, eine realistische Illusion zu erzeugen. Méliès' «Kino der Attraktionen» (siehe Gunning 1986 und *Kapitel 11*) übernimmt bewusst zahlreiche Konventionen des Varietés (Adressierung des Publikums, stilisierte Dekors, Bühnenhafte Totalen) und verhindert damit aktiv einen Realitätseffekt. Dazu noch einmal André Gaudreault:

Im System der Filme von Méliès [...] wird die Beziehung zwischen Zuschauer und Leinwand fast immer so gestaltet, dass sie die *Anerkennung* der filmischen Illusion mit einschliesst. Die Zuschauer werden niemals getäuscht (was auch nicht in der Absicht des Regisseurs liegt) – im Gegenteil, viele filmische Elemente dieses Systems haben eben genau die Aufgabe, den Betrachter daran zu erinnern, dass er einen Film sieht (Gaudreault 1993: 33 f.).

19) –, für seine Unterscheidung aber ausschliesslich relevant ist, in welchem Ausmass die Szene für die Kamera inszeniert wird. Er merkt zudem an, dass die Möglichkeiten des arrangierten Sujets unbegrenzt sind: «von komischen, burlesken und Buffo-Szenen bis zu den finstersten Dramen, über die Komödien, die Schäferspiele, die Verfolgungsjagden genannten Aufnahmen, die Clownerien und die Akrobatik. Nummern eleganter, künstlerischer und exzentrischer Tänzer, Ballette, Opern, Theaterstücke, religiöse Szenen, anstössige Sujets, plastische Posen, Kriegsszenen, Aktualitäten, Tagesereignisse, Unfälle, Katastrophen, Verbrechen, Attentate und was weiss ich noch alles» (ebd.: 17). Méliès verwendet hier – vielleicht mit Ausnahme der Verfolgungsjagd – lauter Bezeichnungen, die älteren Medien entstammen.

VOYAGE DANS LA LUNE verwendet zwar Motive von Verne und Wells – die Kanone ist eindeutig *De la terre à la lune* (1865) entnommen, die Seleniten *The First Men in the Moon* (1901)²⁰ –, Méliès' Filme unterscheiden sich aber deutlich von der zur gleichen Zeit erscheinenden SF-Literatur, denn sie erheben keinerlei Anspruch auf Plausibilität oder Realismus. Die leichtbekleideten Revuegirls, die in VOYAGE DANS LA LUNE die Kanone «laden», das Mondgesicht, das sich über das einschlagende Projektil nicht erfreut zeigt, und die staunenden Sterne machen deutlich, dass hier nichts ernst gemeint ist. VOYAGE DANS LA LUNE ist eine witzige Revue Nummer, ein charmanter Schabernack, der in vielem wie eine vorweggenommene Parodie auf spätere *Space Operas* wirkt. Ähnliches gilt auch für LE VOYAGE À TRAVERS L'IMPOSSIBLE (1904), in dem sich eine bunt zusammengewürfelte Gruppe daran macht, mit einem äusserst wandelbaren Zug die Erde zu umrunden, oder auch für PHOTOGRAPHIE ÉLECTRIQUE À DISTANCE (1908), der einen Blick auf die Zukunft der Film- und Fernsichttechnik wagt. Trotz ihrer SF-Motive sind diese Filme nie darauf ausgelegt, Plausibilität oder wissenschaftlich-technische Machbarkeit zu suggerieren.²¹ Méliès' «Trickästhetik» wirkt vielmehr stark *anti-illusionistisch* und steht somit konträr zu meiner Definition der SF. In diesem Kino-System, das sich nicht als narratives, auf einen Realitätseffekt hin ausgerichtetes versteht, versagen die von mir angelegten Kategorien.

Mit der Entstehung des fiktionalen Kinos im heutigen Sinn kommt auch der Tricktechnik eine neue Aufgabe zu: Sollten Spezialeffekte bei Méliès primär *als Spezialeffekte* beeindrucken, so wurden sie im klassischen Kino in den Dienst der Narration gestellt und stützten die Plausibilitätsbehauptung des Films, indem sie die Darstellung wunderbarer Welten überhaupt erst ermöglichten. Im Gegensatz zum Kino von Méliès, in dem die Tricktechnik Selbstzweck und eigentliches Zentrum des Interesses war, dienen die aufwändigen Bauten und Effekte von METROPOLIS dem Entwurf einer überzeugenden fiktionalen Welt, stehen also im Dienste des Realitätseffekts (siehe auch *Kapitel 11.2*).

Trotz dieser Verschiebung sind die wenigsten Filme zwischen 1920 und 1940 SF im heutigen Sinn, die Gothic- und Horrorelemente dominieren in

20 Es ist oft zu lesen, Méliès' Film sei eine Verfilmung von Vernes Roman. Mit Ausnahme des Motivs der Mondsonde – eine Rakete ist es eben gerade nicht –, die mittels Kanone ins All befördert wird, haben die beiden Werke aber kaum etwas gemeinsam. Dies gilt auch für den Film 20'000 LIEUES SOUS LES MERS (1907), der von Vernes bekanntem Roman lediglich den Titel übernimmt (Gauthier 1993: 54).

21 Neben Méliès verwendeten noch andere frühe Filmregisseure SF-Motive, doch gab es weder auf Produktions- noch auf Publikumsseite ein Bewusstsein für SF. So produzierte Thomas Edison bereits 1910 die Verfilmung FRANKENSTEIN (1910).

der Regel. Die meisten frühen SF-Filme stehen in der düsteren Tradition des expressionistischen Stummfilms; dies gilt auch für METROPOLIS, der als ein Pionier des SF-Kinos gilt. Denn neben den überwältigenden Grossstadtbildern entwirft Langs Film eher an Schauergeschichten angelehnte Szenerien, beispielsweise das Labor des genialen Erfinders Rothwang, ein windschiefes Lebkuchenhaus mit lebendigen Türen und aufgemalten Drudenfüssen. In den meisten dieser Filme hat Wissenschaft etwas Dämonisches, Zauberverhaftes; von einer eigentlichen technizistischen Ästhetik kann noch nicht gesprochen werden. Filme, die sich um eine überzeugende wissenschaftliche Aura bemühen, bleiben rar, wie auch Albert LaValley betont:

The achievements of WOMAN [DIE FRAU IM MOND] and to a lesser extent of THINGS TO COME were largeley dormant in science fiction through the 1930s and 1940s – even much of the 1950s – a striking contrast to what was going on in the literature of the ‹Golden Age› of science fiction (LaValley 1985: 151).

Die Zahl der Filme mit SF-Elementen nahm zwar zu, doch sind die prominenteren Beispiele nach wie vor meist im Horror-Bereich angesiedelt; man spricht, wie erwähnt, von *Weird Movies* und *Creature Movies* – der sich im Zeitschriftenmarkt etablierende Begriff ‹Science Fiction› hatte es noch nicht nach Hollywood geschafft. Beispielhaft dafür steht das Jahr 1931, in dem mit FRANKENSTEIN und DRACULA die beiden klassischen Verfilmungen der populärsten *Gothic Novels* entstehen. So unterschiedlich die beiden Vorlagen heute eingestuft werden, für die Zeitgenossen bewohnen die beiden Monster eindeutig das gleiche düstere Genre. Robert Scholes und Eric Rabkin bezeichnen das gleichzeitige Erscheinen der beiden Filme als ‹historical accident›, der dazu führte, dass SF und Horror-Film umgangssprachlich praktisch synonym verwendet wurden (Scholes/Rabkin 1977: 100). Tatsächlich liegt hier weniger ein Unfall vor, vielmehr machen die beiden Filme deutlich, welche Genrevorstellungen zu Beginn der 30er Jahre vorherrschten.

SF war in den 1930er und 1940er Jahren aber nicht nur in *Creature Movies* zu finden, sondern auch in den sogenannten *Serials*. Diese bereits in den 1910er Jahren entstandene Form des Fortsetzungsfilms hatte zu diesem Zeitpunkt zwar viel von ihrer einstigen Popularität eingebüsst, wurde aber von mehreren Studios – allen voran Republic, Universal und Columbia – nach wie vor produziert. *Serials* waren in aller Regel schnell gedrehte Billigproduktionen ohne bekannte Stars oder aufwändige Sets und mit oft hanebüchenen Plots. Roy Kinnard gibt an, dass sich von 231 zwischen 1930 und 1955 gedrehten Sound-Serials 31 eindeutig als SF qualifizieren

lassen (1998: 7); 37 weitere enthalten «incidental elements that might be called science fiction but were not integral to the story» (ebd.: 197).

Die SF-*Serials*, die sich mehr an den zeitgenössischen Comics und Zeitschriften und weniger an der «gothischen» Tradition orientieren, können als Vorläufer der SF-Welle der 1950er Jahre und der SF-Fernsehserien gelten; zahlreiche typische SF-Motive tauchen hier bereits auf, und auch Figuren wie Batman und Superman haben ihre ersten Filmauftritte in *Serials*: THE BATMAN (1943), SUPERMAN (1948).

Das Hauptproblem bei der Untersuchung von *Serials* ist die Verfügbarkeit; von den frühen *Serials* der 1910er Jahre existieren teilweise keine Kopien mehr. Bei den SF-*Serials*, die ab Mitte der 1930er produziert werden, ist die Situation zwar besser, dennoch werde ich nur kurz auf diese Erscheinung eingehen und mich dabei weitgehend auf Kinnard (1998) stützen. Gemäss Kinnard gebührt THE PHANTOM EMPIRE (1935) die Ehre, das erste SF-Serial der Filmgeschichte zu sein. Es handelt sich um eine eher krude Mischung aus SF, Musical und Pferdeoper; Gene Autrey spielt einen singenden Cowboy, dessen Ranch über der geheimen Stadt Murania liegt, in der eine verschollene, aber technisch weit fortgeschrittene Zivilisation lebt.

PHANTOM EMPIRE wurde nicht als SF beworben – der Terminus war damals noch keine zehn Jahre alt und ausserhalb des Fandom weitgehend unbekannt –, der «wissenschaftliche» Aspekt ist aber explizit präsent. So wird Murania als «the scientific city» bezeichnet, und die Vorschau auf den zweiten Teil stellt die technischen Wunderwerke des Films deutlich in den Vordergrund: Bildfüllend wird verkündet, in PHANTOM EMPIRE werde «science surpassed» (Abb. 4).

Einer der frühesten Vertreter der ersten grossen SF-Welle der 1950er Jahre war DESTINATION MOON (1950) von Irving Pichel, und dieser Film illustriert nun deutlich, welche Erwartungen in dieser Zeit an das SF-Kino geknüpft wurden. DESTINATION MOON schildert den ersten bemannten Mondflug, ein von der amerikanischen Wirtschaft finanziertes Unternehmen, das primär den Zweck hat, der Sowjetunion bei der Kolonisierung des Weltalls zuvorzukommen. DESTINATION MOON beginnt mit den Vorbereitungen der Mond-Mission, um dann ausführlich zu zeigen, mit welchen Schwierigkeiten die Besatzung der Rakete zu kämpfen hat: Schwerelosigkeit, ein Weltraumspaziergang, um eine defekte Antenne zu reparieren, und Treibstoffknappheit. Alle Probleme können von der einfallsreichen Crew gemeistert werden, Rakete und Besatzung landen am Ende wieder wohlbehalten auf der Erde.

DESTINATION MOON weist einige offensichtliche Schwächen auf: Der Plot ist undramatisch, die Charaktere eindimensional, weibliche Figuren

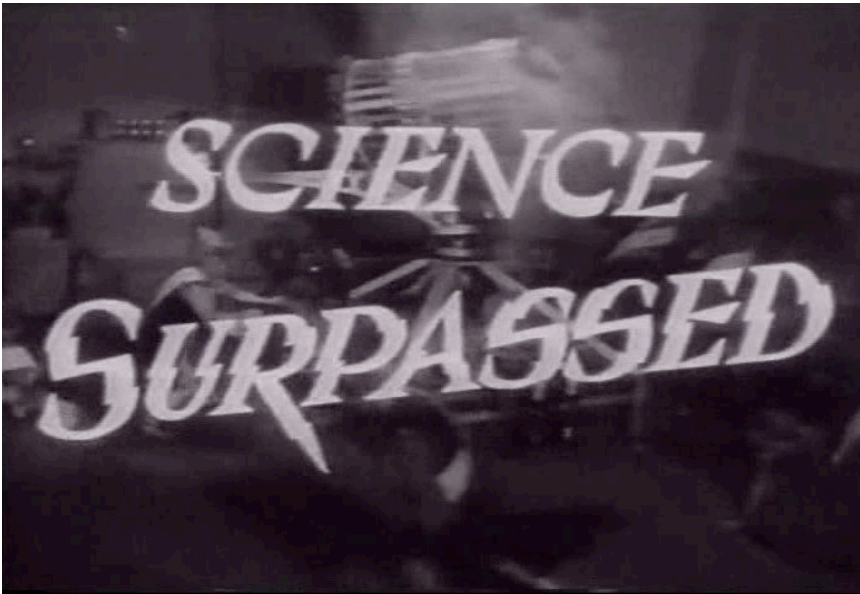


Abbildung 4: Die Vorankündigung für den zweiten Teil von THE PHANTOM EMPIRE.

inexistent, die Dialoge platt und die Schauspieler hölzern. Stellenweise ist der Film auch auf rührende Weise didaktisch: So erklärt Woody Woodpecker in einer eingeschobenen Cartoonsequenz einer Gruppe von Industriellen – und natürlich dem Zuschauer – das Prinzip des Raketenantriebs (Abb. 5). Trotz seiner offensichtlichen Mängel galt *DESTINATION MOON* unter Fans jedoch lange als rares Beispiel gelungener SF. Ein Grund für diese freundliche Rezeption ist sicher, dass seine Vorlage von Heinlein, einem der renommiertesten SF-Autoren, stammt.²² Heinlein fungierte zudem als wissenschaftlich-technischer Berater und bürgte so für Plausibilität. Vor allem aber bot der Film bislang nie dagewesenen Realismus bei der Darstellung des Weltalls. Für die Gestaltung der Mondkulissen war der Illustrator Chesley Bonestell zuständig, eine Kapazität auf dem Gebiet der wissenschaftlichen Weltraumbilder, die Flug- und Schwere-

²² Es ist oft zu lesen, dass *DESTINATION MOON* auf Heinleins *Rocket Ship Galileo* (1947) basiere; ausser dem Motiv des Mondflugs haben Buch und Film aber wenig gemein. Heinlein hat eine Reihe von SF-Romanen speziell für Jugendliche geschrieben, die sogenannten *Juveniles*. *Rocket Ship Galileo* ist ein typischer Vertreter dieses Typs: Ein Atomphysiker und drei Jugendliche bauen gemeinsam eine Rakete und fliegen zum Mond, wo sie Nazis entdecken. In Sachen Plot unterscheiden sich Film und Buch also deutlich, beide zeichnen sich aber durch einen didaktisch-belehrenden Duktus aus.

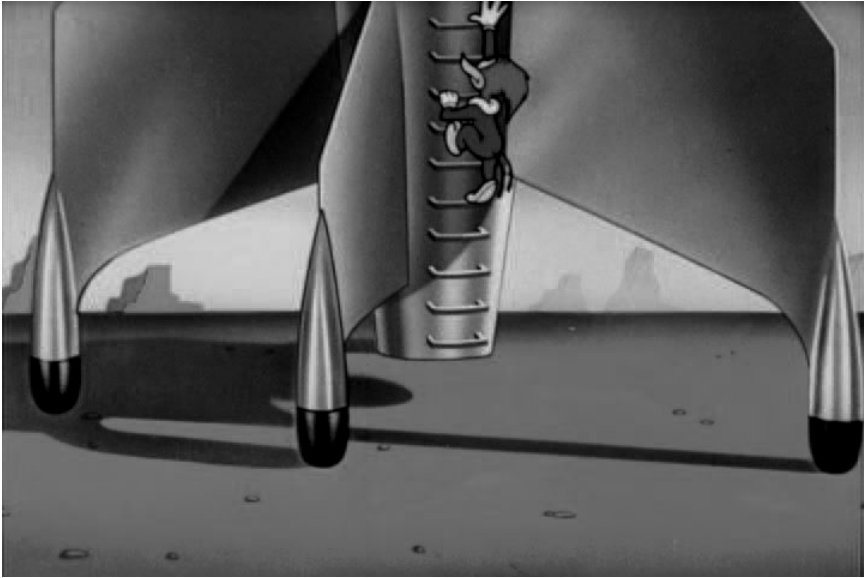


Abbildung 5: Woody Woodpecker erklärt in *DESTINATION MOON* das Prinzip des Raketenantriebs. □□

losigkeitssequenzen setzten in Sachen Tricktechnik und Realismus neue Standards.

Der Plot von *DESTINATION MOON* ist betont undramatisch, der Film weist einen fast dokumentarischen Charakter auf; im Mittelpunkt steht nicht eine aufregende Handlung, sondern der Mondflug als solcher, eigentliche Hauptfigur ist die Mondrakete. Die üblicherweise mit dem SF-Film der 50er assoziierten Elemente wie ausserirdische Monster, verrückte Wissenschaftler und unkontrollierbare Erfindungen, die Schrecken und Zerstörung verbreiten, sucht man vergebens, stattdessen inszeniert *DESTINATION MOON* über weite Strecken wissenschaftliche Routine. Der aus heutiger Sicht eher langweilige Aufbau der Handlung ist durchaus beabsichtigt; im Vordergrund stand der Wunsch, dem Publikum die Idee eines Fluges auf den Mond als etwas prinzipiell Mögliches näherzubringen.

Pichel intentionally kept the film low in key and documentary in tone, with almost no plot. The big problem, as he saw it, was to make space flight believable – in 1949 – and he tossed out many scenes before and after shooting which added nothing to that single purpose (Heinlein 1992a: 202).

Realismus und Plausibilität sind die Stichworte, die im Zusammenhang mit *DESTINATION MOON* immer wieder fallen, sowohl in zeitgenössischen Kritiken als auch bei den Produzenten. Heinlein betont in einem Artikel über die Dreharbeiten fortwährend, dass Requisiten wie Raumanzüge und

Mondrakete prinzipiell funktionstüchtig seien (Heinlein 1992b). Auf was er – immerhin ein erfolgreicher Schriftsteller – hingegen gar nicht eingeht, ist die eigentliche Handlung. Er erwähnt mit amüsiertes Entrüstung lediglich, dass das Drehbuch mancherorts als zu kalt und leblos kritisiert wurde und es Bestrebungen gab, es mit Musik und Sex aufzupeppen und in ein Weltraum-Musical umzufunktionieren (ebd.: 130).

Aus heutiger Sicht kann *DESTINATION MOON* kaum als guter Film gelten, aber was für unsere Sehgewohnheiten ziemlich langweilig wirkt, wurde 1950 von den SF-Fans mit Begeisterung aufgenommen. Schon die Tatsache, dass ein Film das Thema Mondfahrt ernst nahm und sich um wissenschaftliche Genauigkeit bemühte, ehrte *DESTINATION MOON* in ihren Augen. Die Schwächen des Plots – die Konzentration auf das Meistern plausibler Probleme der Raumfahrt – wurden als eigentliche Stärke wahrgenommen, die entscheidend zum Realitätseffekt beitrugen. Pichels Überlegung, dass nur ein pseudo-dokumentarischer Stil die gewünschte Wirkung bringen würde, schien sich als richtig zu erweisen.²³

Die Konzentration auf Authentizität und überzeugende Effekte zahlte sich aus, der Film war ein finanzieller Erfolg, auch die Kritik reagierte insgesamt positiv. Aber obwohl sich gezeigt hatte, dass sich eine aufwändige SF-Produktion an der Kinokasse bewähren konnte, machte das Beispiel nicht Schule, ein Umstand, der sich relativ einfach erklären lässt: Da die Hauptattraktion von *DESTINATION MOON* war, dass er auf realistische Weise einen Flug zum Mond zeigte, hätte ein Nachahmer nicht mehr den Sensationscharakter des Originals aufgewiesen; zudem hätte der Realismus noch einmal überboten werden müssen, noch aufwändigere Spezialeffekte wären nötig gewesen.²⁴ *DESTINATION MOON* blieb im Kino

23 Gary Westfahl, der *DESTINATION MOON* für massiv unterschätzt hält, meint, der Film wirke heute vor allem deshalb langweilig, weil er dank seines Realismus den Fernsehübertragungen realer Weltraummissionen gleicht: «People rarely watch *DESTINATION MOON* today, not because it is undramatic, but because they have regularly watched real-life footage that conveys the same sense of authentic drama» (Westfahl 2000: 57).

24 *DESTINATION MOON* weist viele Parallelen zu *2001* auf, der auch über weite Teile Alltagsroutine im Weltraum zeigt und dessen (männliche) Figuren kaum Persönlichkeit entwickeln. Kubrick bezeichnete *2001* verschiedentlich als «magischen Dokumentarfilm», und wie *DESTINATION MOON* wurde auch dieser Film damit beworben, dass er einen Weltraumflug in nie gesehenem Realismus zeige. Kubrick hatte dabei nicht nur den Vorteil, dass die Film- und Tricktechnik grosse Fortschritte gemacht hatte; er drehte seinen Film auch zu einem Zeitpunkt, als das Apollo-Programm Tagesthema war. Ursprünglich waren zahlreiche belehrende Elemente eingeplant, zum Beispiel ein erläuternder Off-Kommentar und ein dokumentarischer Prolog, in dem namhafte Wissenschaftler zu Wort kommen sollten. Alle diese Elemente fielen im Laufe der Produktion weg. Die Zuschauer Ende der 60er Jahre wussten, dass der Raumflug kein Hirngespinnst war, sie benötigten keinen Unterricht durch Woody Woodpecker.

der 1950er Jahre somit eine Ausnahme, sowohl in Sachen angestrebter Realismus und Tricktechnik wie in seinem narrativen, auch für damalige Verhältnisse undramatischen Aufbau.

4 Philosophisches

In diesem Kapitel möchte ich den «philosophischen Unterbau» der SF genauer analysieren und auf dominante Tendenzen eingehen, die auch im zweiten Teil von Bedeutung sein werden. Dabei bin ich – noch stärker als in den übrigen Kapiteln – zu Verallgemeinerungen gezwungen. Die SF ist ein viel zu grosses und disparates Gebiet, als dass sich alle ihre Vertreter auf eine gemeinsame Kernaussage, Ideologie oder Weltanschauung reduzieren liessen. Dennoch gibt es so etwas wie ein gemeinsames Thema, das den Modus in vielfachen Variationen – wenn auch oft nur unterschwellig – durchzieht.

Als Modus des technizistisch Wunderbaren muss sich die SF mit Fragen rund um den technischen Fortschritt, mit der Rolle von Naturwissenschaft und Rationalismus in der modernen Welt auseinandersetzen. Wenn es ein gemeinsames Thema der SF gibt, dann dieses. Es ist aber kein Motiv, kein semantisches Element im altmenschlichen Sinn und deshalb auch nicht für eine Definition geeignet; oft kommt es nur unterschwellig zum Ausdruck, ist nicht das eigentliche Zentrum einer SF-Geschichte. Die Feststellung, dass sich SF mit der Stellung von Wissenschaft in unserer Gesellschaft beschäftigt, darf nicht mit der von Fans vorgebrachten Behauptung verwechselt werden, SF antizipiere den wissenschaftlichen Fortschritt oder habe diesen in intelligenter Weise zu reflektieren. Viele SF-Filme scheeren sich keinen Deut um eine ernsthafte Auseinandersetzung mit ihren Nova: Ein auf krachende Unterhaltung ausgelegter Film wie *INDEPENDENCE DAY* ist ebenso wenig eine Abhandlung philosophischer und/oder sozialer Fragen wie das rührselige Ausserirdischenmärchen *E. T. THE EXTRA-TERRESTRIAL* (1982). Beide Filme haben zwar das Motiv des Ausserirdischen zum Thema, mit tiefeschürfenden Einsichten zur Frage nach der Möglichkeit und den Konsequenzen extraterrestrischen Lebens oder zum Themenkomplex des Fremden/Anderen können sie aber nicht aufwarten. Sowohl *INDEPENDENCE DAY* als auch *E. T.* nehmen aber eine bestimmte Haltung gegenüber ihren Nova ein. Die Filme sind also weniger Spekulationen über aktuelle naturwissenschaftliche Fragen, vielmehr spiegeln sich in beiden Beispielen ganz gegensätzliche Hoffnungen und Ängste, die mit solchen Spekulationen verknüpft sind.

SF und Phantastik hängen mit dem zusammen, was man gemeinhin als «Fortschritt» bezeichnet, sie sind die zwei Seiten der gleichen Medaille: Während die SF den Fortschritt zunächst bejaht und ihre wunderbaren Elemente in Übereinstimmung mit ihm zu entwerfen sucht, lässt die Phantastik scheinbar überwundene archaische Vorstellungen und Ängste wieder auferstehen und untergräbt damit die selbstzufriedene Sicherheit des modernen Menschen – wie in Francisco Goyas berühmtem Gemälde von 1797/98: *Der Schlaf der Vernunft gebiert Ungeheuer* (Abb. 6)

Die auf den ersten Blick so eindeutige Positionierung der beiden Modi hat verschiedene Autoren dazu veranlasst, ihnen spezifische Ideologien zu unterstellen, die gegensätzlicher nicht sein könnten: Phantastik wird von den einen als gegenaufklärerische und reaktionäre Literatur gebrandmarkt, die den Menschen zum willenlosen Spielball höherer Mächte degradiert (Gustafsson 1970; Suvin 1979), von den anderen als subversive Gegenliteratur gefeiert, die es als einzige wagt, Tabuthemen zur Sprache zu bringen (Jackson 1981). Ähnlich verhält es sich mit der Bewertung der SF; während die Fans in ihr die einzige wahrhaft moderne und progressive Literatur erkennen, machen Kritiker naive Technikbegeisterung aus und unterstellen insbesondere dem SF-Film meist pauschal apokalyptische und sensationsheischende Wissenschaftsfeindlichkeit.

Alle diese Tendenzen lassen sich in beiden Modi finden, womit auch gleich gesagt ist, dass keine der Behauptungen in ihrer Absolutheit auch nur annähernd zutrifft. Phantastik und SF sind keine historisch und kulturell klar lokalisierbaren Genres; es sind Modi, die vor gut zweihundert Jahren entstanden, sich seither weltweit in verschiedenen Medien manifestieren und dabei stets verändern. Es wäre mehr als aussergewöhnlich, wenn sie sich auf eine einzige ideologische Tendenz reduzieren liessen.

Zweifellos ist die *Gothic Novel* Teil einer gegenaufklärerischen Romantik. Doch obwohl in ihr die voraufgeklärte Welt der Geister und Dämonen triumphiert, ist sie ein Kind der Aufklärung, denn sie kann ihre Wirkung erst vor dem Hintergrund eines rationalistischen Weltbildes entfalten. Phantastik wie SF benötigen beide das Konzept einer regelhaften, prinzipiell durchschaubaren Natur – die Phantastik, um diese Regeln zu brechen, die SF, um sie zu erweitern. Die phantastische Literatur – und, so liesse sich ergänzen, die SF – setzt gemäss Peter von Matt Newton voraus (von Matt 2002: 68). So sind zwar beide Modi direkte Folgen der Aufklärung, es wäre aber eine grobe Vereinfachung, daraus eine einheitliche Weltanschauung oder gar einen gemeinsamen ideologischen Impetus abzuleiten. Geschichtliche Entwicklungen sind keine so linearen und eindeutigen Prozesse, wie dies die gängigen Epocheneinteilungen suggerieren. Ohnehin ist es alles andere als einfach zu definieren, was Begriffe wie «modernes Weltbild»



Abbildung 6: *Der Schlaf der Vernunft gebiert Ungeheuer* von Francisco Goya.

oder ‹modernes Wissenschaftsverständnis› genau bedeuten und auf wann man deren Entstehung datieren muss.

Phantastik und SF setzen beide ein naturwissenschaftliches Bewusstsein voraus, in ihrer Bewertung des Fortschritts zeigt sich aber in keinem der Modi eine einheitliche Tendenz. Schon in *Frankenstein* wird die Schaffung eines künstlichen Menschen als frevelhafter Akt dargestellt, und der Gen-

fer Naturforscher ist nur der erste in einer langen Reihe von *Mad Scientists*, die sich an blasphemischen Unternehmungen versuchen. Auch ist, wie sich im nächsten Kapitel zeigen wird, der SF das Übersinnliche nicht fremd. Auf der anderen Seite sind viele der Geister und Wiedergänger der Phantastik darum bemüht, vergangenes Unheil zu sühnen und der Gerechtigkeit zum Sieg zu verhelfen – ein Verhalten, das nicht sonderlich anti-aufklärerisch oder unvernünftig anmutet.

4.1 Science Fiction – ein moderner Mythos?

Einer der fundamentalen Widersprüche, die die SF prägt, ist, dass die als aufgeklärt und rational propagierte Literatur eine stark mystizistische Tendenz hat, dass zahlreiche Bücher und Filme, die gemeinhin zum Grundstock der SF gezählt werden, letztlich in mythische und/oder religiöse Heilserzählungen oder Apokalypsen münden, wie auch Gary Wolfe feststellt: «A branch of fiction that often boasts its genesis in rationality, it [sf] has become more closely associated with the secret centers of consciousness represented by myth than any other popular genre» (Wolfe 1979: 15).

Religiöse Untertöne ziehen sich durch viele SF-Filme: *WHEN WORLDS COLLIDE* (1951) beginnt mit der biblischen Beschreibung der Sintflut und endet, nachdem sich eine kleine Gruppe vor der Zerstörung der Erde auf einen neuen Planeten retten konnte, mit den Worten «The first day on the new world had begun . . .». Neo wird am Ende von *MATRIX* zum digitalen Erlöser, Dave Bowman erlebt in 2001 eine Wiedergeburt als Welt-raumembryo, und *CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND* (1977) gipfelt in einer regelrechten Licht-Epiphanie (siehe Abb. 7). Die beiden *SOLARIS*-Verfilmungen *Солярис/SOLJARIS* (1972) und *SOLARIS* (2002) inszenieren – auf jeweils unterschiedliche Weise – eine mystische Selbstfindung und spirituelle Einsicht des Protagonisten. In *E. T.* wird die Jesus-Geschichte neu erzählt (Krützen 2004: 199 ff.), und James Cameron variiert die Erlöserthematik gleich mehrfach in seinen beiden *TERMINATOR*-Filmen: In *TERMINATOR* steht die Tötungsmaschine noch für das Böse schlechthin, das den Auftrag hat, die Zeugung des zukünftigen Erlösers (der nicht zufällig die Initialen «J. C.» trägt) zu verhindern. Eine Zeugung, die der Rebellen-Messias selbst in die Wege leitet, indem er seinen Freund loschickt, um seine Mutter zu schwängern. In der Fortsetzung *TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY* (1991) wird dieser Plot auf den Kopf gestellt: Nun ist der Terminator der Erlöser, der sich mittels Zeitreiseparadox selbst erschafft.

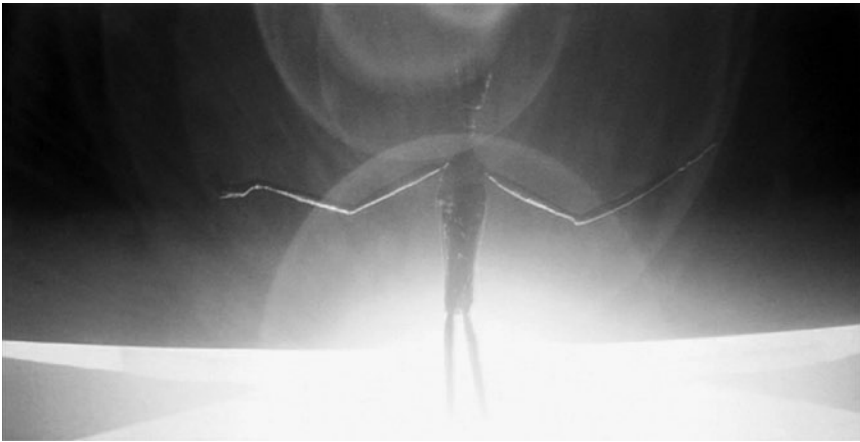


Abbildung 7: CLOSE ENCOUNTERS: der Ausserirdische als Lichtgestalt.

Diese Beispiele – allesamt weltweit erfolgreiche Filme, die zum Kernbestand des SF-Kinos gehören – sind keine Einzelfälle, in ihnen kommt vielmehr eine der gesamten SF zugrunde liegende Haltung besonders deutlich zur Geltung. In der oft beschworenen nüchternen Wissenschaftlichkeit der SF steckt nämlich auch der ganz und gar irrationale Wunsch nach Erlösung durch den technischen Fortschritt: Die Geschichte dieses Fortschritts ist für die SF gernsackscher Prägung eine Heilsgeschichte. Das Heilsversprechen der Wissenschaft, die Hoffnung, mittels neuer technischer Mittel *auf die andere Seite durchzubrechen*, die Beschränktheit des Menschen – sowohl in geistiger als auch körperlicher Hinsicht – zu überwinden, sich als kompletteres Wesen neu zu erschaffen, die Idee des «Conceptual Breakthrough» (ESF: 254–257), ist tief in der SF verankert (→ Kapitel 9).

Es ist in der Forschung weit verbreitet, die SF als *modernen Mythos* zu bezeichnen, wobei allerdings selten klar wird, was damit gemeint ist – nicht zuletzt deshalb, weil der Begriff des Mythos schillernd ist und stark divergierende Bedeutungen annehmen kann. Ich verstehe «Mythos» hier mit Walter Burkert als «angewandte Erzählung»; ein Mythos gibt in Form einer Geschichte Antwort auf grundsätzliche Fragen wie Ursprung und Aufbau der Welt; er ist eine erzählte Metapher, die die Welt erklärt und ihr eine Sinnstruktur verleiht (Burkert 1979: 28–33).

Analysiert man die SF auf ihren mythischen Gehalt hin, so lassen sich zwei verschiedene Erscheinungsformen unterscheiden. Sie kann einerseits als Ort dienen, an dem bereits existierende Mythen neu in Szene gesetzt werden:

Einmal werden in der Science Fiction unverkennbar Motive aus jenen authentischen Mythen wiederbelebt, die der Gegenstand des Folkloristen und Religionswissenschaftlers sind und zum Teil auch der Psychologie: sowohl Jung (*Ein moderner Mythos*, 1958) wie der Freudianer Robert Plank erkennen wie im UFO-Phänomen so auch in der Science Fiction archetypische Mythen-Motive wieder: Weltuntergang, Epiphanie, Wiedergeburt, Übermensch, Erlöser, Schutzengel usw. (Guthke 1983: 37).

Der in der SF wohl am häufigsten inszenierte Mythos ist die Prometheus-Geschichte. Prometheus oder Faust, sein christlicher Nachfolger, sind die Urahn des *Mad Scientist*, der an Bereiche rührt, die dem Menschen für immer verschlossen sein sollten (nicht umsonst bezeichnet Shelley Frankenstein im Titel ihres Romans als «the modern Prometheus»). Der Hunger nach Erkenntnis wird hier als blasphemisches Unterfangen dargestellt, das in Tod und Verderben münden muss.

Andererseits wimmelt es in der SF von messianischen Gestalten, seien es Erlöser aus dem All oder allmächtige Computerhirne – COLOSSUS: THE FORBIN PROJECT (1969); THE MAN WHO FELL TO EARTH (1976); CLOSE ENCOUNTERS; E. T.; DUNE (1984); A. I. ARTIFICIAL INTELLIGENCE (2001) –, Superhelden oder andere Übermenschen, die die Menschheit retten – SUPERMAN – THE MOVIE (1978); BATMAN (1989). In METROPOLIS bringt ein Führer die Aussöhnung zwischen Arbeiterklasse und Kapital; der Messias kann auch ins verheissene Land führen – «Tomorrowland» in MAD MAX BEYOND THUNDERDOME, «Dryland» in WATERWORLD (1995) – oder er kann wie der Held von THE OMEGA MAN (1961) den rettenden Antikörper in sich tragen und mit seinem Blut die Menschheit erlösen.¹ Und in SIGNS (2002) greift sogar der Herrgott persönlich ein, um die Menschheit vor den Ausserirdischen, die folglich mit dem Teufel gleichzusetzen sind, zu retten; MINORITY REPORT wiederum bringt eine Neufassung des Oedipus-Mythos.

In der SF treten aber nicht nur alte Mythen in neuem Gewand auf, der Modus bringt auch zahlreiche Kunstmythologien hervor, die vielfältige Gestalt annehmen können. Serien wie STAR WARS und STAR TREK entwerfen ganze Kosmologien. In beiden Fällen werden zwar existierende Mythen ausgiebig geplündert und deren Versatzstücke neu kombiniert, im Ergebnis entstehen aber neue, in sich geschlossene Systeme. Die MATRIX-Trilogie treibt diese Collage-Tendenz auf die Spitze: Die Fülle der offenen und verdeckten Anspielungen auf Philosophie- und Religionsgeschichte ist gross; besonders der erste Teil der Reihe bietet eine wohl einmalige Dichte an derlei Bezügen. Der Effekt ist unübersehbar: Zu wenigen Filmen

1 Zu den Heldenfiguren im SF-Film siehe auch Früchtl (2004: 384–408).

wurde in derart kurzer Zeit so viel Sekundärliteratur veröffentlicht, und die Anzahl der Webseiten, die sich mit der Exegese von MATRIX beschäftigen, ist kaum überschaubar. MATRIX ist eine postmoderne Bricolage *par excellence*, ein endloser Bedeutungsgenerator.

Auch in 2001: A SPACE ODYSSEY sind die mythischen Qualitäten deutlich sichtbar, bereits der Titel spielt offen auf die griechische Mythologie an. Anders als MATRIX funktioniert 2001 aber weniger als Neuordnung religiös-mythologischer Bruchstücke; stattdessen wird die Handlung auf möglichst ausdrucksstarke Urbilder reduziert.² So etwa der Beginn: Entdeckung des Werkzeugs, Menschwerdung und Sündenfall in einer einzigen Szene verdichtet. Wie kaum ein anderer Film spielt 2001 mit mythologischen Elementen und ist zudem als mythische Erzählung angelegt: Ursprungs- und Heilsgeschichte, der Mensch als Spielball höherer Mächte, und dies alles – darin liegt die Modernität des Mythos – nicht im Gegensatz, sondern im Einklang mit dem wissenschaftlichen Fortschritt: Erst die Raumfahrt ermöglicht es dem Menschen, mit einer kosmischen Intelligenz in Kontakt zu treten, um neu erschaffen zu werden.³

Ob die SF nun alte Mythen neu in Szene setzt oder neue Kunstmythen erfindet – was stets gleich bleibt, sind die beiden grundlegenden Tendenzen: Auf der einen Seite «To boldly go where no man has gone before» – das Motto von STAR TREK ist die optimistische Grundbewegung der SF: die Erde und alle menschlichen Mängel hinter sich lassen, zu neuen Ufern der Erkenntnis aufbrechen und als neuer Mensch wiedergeboren werden. Auf der anderen Seite ist der Drang nach Erkenntnis in der SF beileibe nicht immer positiv, der Faustmythos bildet den pessimistischen Gegenpol zum Heilsversprechen der Wissenschaft. Diese beiden Pole können sich auch verbinden, wie Dietrich Wachler betont:

Fortschrittoptimismus und Endzeitkatastrophenstimmung – das scheinen die Pole zu sein, zwischen denen die ältere und neuere Science Fiction sich bewegt. Bei manchen Autoren und Werken fallen diese Extreme sogar zusammen und bilden ein komplexes Ganzes (Wachler 1989: 135).

Suerbaum/Broich/Borgmeier (1981) sehen zahlreiche strukturelle Gemeinsamkeiten zwischen SF und vormoderner religiöser Literatur (siehe auch Russ 1975). Im Mittelalter war Geschichte gleichbedeutend mit Heilsgeschichte, das Schreiben über die Zukunft somit stark religiös konnotiert.

- 2 Für das Prinzip der Reduktion steht auch der schwarze Monolith. In seiner geometrischen Schlichtheit ist er ein Vertreter der *Minimal Art* und fungiert deshalb auch als Emblem eines «Kunst-Mythos».
- 3 Zu den mythischen Qualitäten von 2001 siehe auch Lehmann (1983) und Kirchmann (2001).

Mit ihren Apokalypsen und Heilsversprechen nimmt die SF die Themen der religiösen Literatur auf und wird zur modernen Eschatologie:

Erst die Säkularisierung des Denkens löste die Zukunft aus dem Bereich der Heilsgeschichte und gab sie für die Fiktion frei, der damit im Gesamtbereich der Literatur eine Funktion zufiel, die früher ausschliesslich von Predigt, Erbauungsbuch oder von allegorischen Darstellungen des Pilgerwesens zum Ende der Zeit wahrgenommen wurde. Dass Science Fiction für diese populär-religiösen Gattungen die Funktion der Nachfolge oder des Ersatzes übernommen hat, prägt ihr Gesicht fast deutlicher als die Utopie-Nachfolge. Zwar gibt es in den Zukunftswelten kaum Kirchen oder Religionen, aber es wimmelt von quasi-religiösen Elementen (Suerbaum/Broich/Borgmeier 1981: 42).

Der Theologe Frederick Kreuziger argumentiert ähnlich und bezeichnet SF als «secular apocalyptic literature» (1986: 41), wobei er Apokalypse als grundsätzlich positives und hoffnungsvolles Konzept versteht, das nicht mit endzeitlicher Katastrophe gleichgesetzt werden darf: «Apocalyptic literature is of hope in a time of crisis. It is a statement of faith and hope in the face of a world experienced as falling apart» (ebd.: 7). Apokalyptische Literatur verspricht, dass die in der Gegenwart erlebte Krise temporär ist und sich am Ende der Zeit alles nach einem göttlichen Plan fügen wird. Nach der grossen reinigenden Katastrophe wird eine bessere Welt entstehen. In der SF ist dieses Muster oft anzutreffen, allerdings hat hier der wissenschaftliche Fortschritt die Rolle der göttlichen Vorsehung übernommen. Die SF zelebriert den «Mythos der Zukunft» und den Ingenieur als Messias;⁴ in der Zukunft wird die Menschheit dank dem *vernünftigen Einsatz* von Wissenschaft und Technik ihre Probleme hinter sich lassen: «It is the «future as promise» which constitutes the final referent of the story-myth of science and technology. [...] The future is where the real hope lies» (Kreuziger 1986: 33). Kreuziger sieht die apokalyptische Wirkungsweise auch dort am Werk, wo SF sich kritisch mit dem wissenschaftlichen Fortschritt auseinandersetzt, denn die Überzeugung, dass die Wissenschaft endlos fortschreiten wird, ist für sie in jedem Fall unbestritten; in Frage gestellt wird meist nur der konkrete Umgang mit einer bestimmten Technologie:

Whereas in the early days technology and science triumphed over problems which resulted from outdated, inferior humanistic and romantic notions of reality, today technology and science are called upon to correct the wayward

4 Zur technokratischen Ideologie der SF – vor allem der amerikanischen Pulp-SF bis 1950 – siehe Huntington (1989) und Luckhurst (2005: 50–75).

wanderings of science and technology themselves. While many present science fiction works purport to deal with the responsible use of technology in the creation of the future, new heavens and earth, in reality they celebrate only the timelessness of progress (ebd.: 35).

Die SF ist somit zwar kein eigener Mythos, sie ist aber wie kaum ein anderer Erzählmodus dazu geeignet, den Mythos des Fortschritts zu inszenieren, wie auch Gary Wolfe unterstreicht:

Science fiction deliberately uses the terms and structures of scientific thought to create mythic patterns, and the belief that underlies these patterns is a belief not so much in supernatural beings as in the almost supernatural power of rationality itself (Wolfe 1979: 6).

Die Verschränkung von Mythos und Rationalismus in der SF scheint Horkheimer/Adornos These, dass die Aufklärung ihrerseits wieder in Mythologie umschlägt (Horkheimer/Adorno 2000), in mustergültiger Weise zu illustrieren. Ob diese Analyse korrekt ist, kann an dieser Stelle nicht in der nötigen Ausführlichkeit diskutiert werden. Es gilt aber festzuhalten, dass beide Seiten, Erlösung sowie Verdammung durch den wissenschaftlichen Fortschritt, wesentlich zur SF gehören und dass gerade die dialektische Spannung zwischen beiden Polen sie zum tauglichen Träger für moderne Mythen macht.

Errol Vieth stellt für die SF-Filme der 1950er Jahre fest – und seine Beobachtung kann für die SF insgesamt gelten –, dass sie kein einheitliches Wissenschaftsbild entwerfen, sondern einfach die unterschiedlichen Einstellungen innerhalb der amerikanischen Gesellschaft spiegeln (Vieth 2001: 139), eine Einschätzung, die auch Brooks Landon teilt:

[I]t's one thing to note that the science fiction film has always been leery of the brilliant scientific researcher, but something else again to claim that the science fiction movie is actually anti-scientific or that it sets forth any systematic examination of scientific research (Landon 1992: 20).

Gemäss Landon, dessen Studie nicht zufällig den Titel *The Aesthetics of Ambivalence* trägt, zeichnet sich der SF-Film gerade durch seine Ambivalenz aus, denn viele dieser Filme entwerfen ein zwiespältiges Bild der Wissenschaft oder zumindest des Wissenschaftsbetriebs. Der einsame Held, der als einziger das Novum erkennt, der im Gegensatz zu den sturen Wissenschaftsbürokraten und engstirnigen Professoren merkt, welche Bedrohung oder Hoffnung von dem Neuen, Anderen ausgeht, ist ein Topos des Genres. Der Protagonist von *INVASION OF THE BODY SNATCHERS* (1956), der zunächst für wahnsinnig gehalten wird, als er seine Erlebnisse berichtet, steht prototypisch für viele ähnliche Figuren. Wissenschaftler

hingegen erscheinen in der SF nicht selten als phantasielose Laborratten, die alles, was nicht in ihr bekanntes System passt, ignorieren oder sogar eliminieren wollen. So etwa in *STALKER* und *SOLJARIS*, den SF-Filmen von Andrej Tarkowskij: In beiden Fällen können die Wissenschaftler die beobachteten Anomalien nicht einordnen und wollen sie deshalb vernichten: Sartorius will den lebenden Ozean in *SOLJARIS* mit Strahlen beschliessen, und in *STALKER* plant der Professor, die Kammer in die Luft zu sprengen (Salvestroni 1987). Diese wenig schmeichelhaften Porträts sind genau das Gegenteil des neugierigen, sich stets an neue Situationen anpassenden Wissenschaftlers, den die SF-Befürworter zu ihrem Helden erkoren haben, doch liesse sich mit Thomas Kuhn behaupten, dass der SF-Film auf diese Weise das Wesen der «normalen Wissenschaft» (Kuhn 1976: 25) wesentlich präziser erfasst. Gemäss Kuhn sind Wissenschaftler in Zeiten normaler Wissenschaft vor allem damit beschäftigt, das vorherrschende Paradigma zu vervollständigen und störende Anomalien zu integrieren.

Nicht nur die SF insgesamt, auch die einzelnen Filme zeigen sich oft eher ambivalent in ihrer Darstellung des wissenschaftlichen Fortschritts. Wie Geoff King sowohl in seiner gemeinsam mit Tanya Krzywinska verfassten Untersuchung zum SF-Film (King/Krzywinska 2000) als auch in seiner Studie zum modernen Blockbusterkino (King 2000) festhält, zeichnen sich gerade grosse Hollywoodproduktionen, die ein möglichst breites Publikum ansprechen wollen, durch ideologische «Elastizität» aus. Anstatt eindeutige Positionen einzunehmen, sind sie vielmehr darum bemüht, die Gegensätze zumindest auf der oberflächlichen Ebene der Handlung miteinander auszusöhnen, und bieten deshalb meistens beides – Wissenschaftsbegeisterung und -skepsis (→ *Kapitel 11*).

Die SF ist also ein Spiegel der gesellschaftlichen und individuellen Reaktionen auf den technisch-wissenschaftlichen Fortschritt, die von bedingungsloser Begeisterung bis zu totaler Ablehnung reichen können. Der Modus inszeniert die an den Fortschritt geknüpften Hoffnungen und Ängste und speist sie umgekehrt auch wieder. Was in den unterschiedlichen Tendenzen zum Ausdruck kommt, ist nichts anderes als die ganze Palette möglicher Einschätzungen des technisch-wissenschaftlichen Fortschritts. Das *Novum* prägt den Charakter der SF-Welten, es verändert sie im Vergleich zu unserer empirischen Welt und stellt damit immer – wenn auch oft nur implizit – einen Vergleich an. Die fiktionale Welt mag besser oder schlechter als die unsere sein, Vor- und Nachteile können sich aber auch die Waage halten; auf jeden Fall impliziert die Andersartigkeit der SF-Welt nicht nur einen Vergleich mit der realen – das ist der utopisch/dystopische Anteil der SF –, sondern sie spricht immer auch ein Urteil über den Fortschritt.

Eine Geschichte wird letztlich erst durch die Rezeption zum Mythos; ein Mythos lebt nur so lange, wie er als Welterklärung dient, wie er geglaubt wird. Und tatsächlich kann die SF diese ‚Lebendigkeit‘ in hohem Masse für sich in Anspruch nehmen; sie ist zwar kein Glaube im religiösen Sinn (zu religiösen Aspekten der SF siehe *Kapitel 4.2*), prägt unser Denken aber weit stärker, als allgemein bewusst ist. Die SF fungiert als Bilderreservoir unseres Zeitalters, sie formt unsere Vorstellung der Zukunft wesentlich: Seien es Gentechnik, Klonen oder Weltraumflug, die Frage nach künstlicher Intelligenz oder der Existenz von ausserirdischem Leben – wann immer diese und ähnliche Fragen diskutiert werden, kommen Bilder und Vorstellungen zum Vorschein, die der SF entstammen oder in sie eingegangen sind. Die SF ist also weniger *der* Mythos der Moderne, sondern *der* Modus, *in dem* sich moderne Mythen vorzugsweise manifestieren und im Film gar zur Sichtbarkeit gelangen.

Einige Apologeten sind der Ansicht, dass die Katastrophen-SF, in der den blasphemischen Forscher am Ende die gerechte Strafe für sein gottloses Tun erteilt, gar keine echte SF sei, sondern eine wissenschaftsfeindliche Perversion der ‚wahren‘ SF. Solche Aussagen sind jedoch nur möglich, wenn man von einem normativen und exklusiven SF-Begriff ausgeht und sich nicht darum kümmert, was landläufig als SF bezeichnet wird; einmal mehr handelt es sich um die problematische Unterscheidung zwischen ‚echter‘ und ‚falscher‘ SF.

Wie willkürlich solche Definitionen sind, demonstriert das Vorwort des SF-Autors Harry Harrison zu John Brosnans *Future Tense*: Harrison reitet darin eine Attacke gegen *CLOSE ENCOUNTERS*.⁵ Spielbergs Film ist sicher keine *hard SF*, weist manche Lücke in der Handlungslogik auf und gibt sich besonders am Ende sehr rührselig (Gordon 1980); *CLOSE ENCOUNTERS* stellt aber als einer der ersten Filme die Ausserirdischen nicht als blutrünstige schleimige Monster dar, sondern steht ihnen grundsätzlich positiv gegenüber. Gerade an diesem – zugegeben pathetisch inszenierten – Optimismus nimmt Harrison Anstoss:

CLOSE ENCOUNTERS [...] is not sf, but rather mysticism of the smarriest kind. I always feel contempt for those who pander to weaknesses – people who sell narcotics to children or practice crooked schemes to pry life savings from old-aged pensioners. *CLOSE ENCOUNTERS* cynically uses the trappings of science to deliver the strongly anti-science message of pie-in-the-sky. It tells us not to use our brains and energy to improve mankind’s state by

5 Spielbergs Film handelt von einem Besuch freundlich gesinnter Ausserirdischer auf der Erde und davon, wie eine kleine Gruppe ‚Gläubiger‘ alle Hindernisse überwindet, um mit ihnen zusammenzutreffen.

means of science. It reveals that science is only flashing lights and strange sounds – which a lot of people have always suspected – good only for luring from the skies the Superior Beings who will care for us (Harrison 1978: 7).

Harrison fährt starkes Geschütz auf, worin die schädliche Wirkung von *CLOSE ENCOUNTERS* genau besteht, bleibt allerdings unklar; und warum ein Film, der allseits als SF betrachtet wird, nicht SF sein soll, wird ebenfalls nicht erläutert. Harrison entpuppt sich als typischer Verfechter eines normativen SF-Begriffs: *CLOSE ENCOUNTERS* kann nicht SF sein, weil er nicht SF sein darf; SF müsse den Leser/Zuschauer dazu anregen, «to use [his] brains to improve mankind's state by means of science». Was Harrison hier formuliert, ist nichts anderes als der wissenschaftsbejahende, gernsbacksche SF-Mythos: Demgemäß ist die SF ein Modus der Aufklärung, der uns ein technologisches Paradies verheißt. Dabei verfährt Harrison jedoch erstaunlich inkonsequent, denn beinahe im gleichen Atemzug bezeichnet er *STAR WARS* als «real sf»; warum Lucas' Serie, die ihren Nova gegenüber eine ähnlich emotional-naive Haltung einnimmt wie *CLOSE ENCOUNTERS*, «echtere SF» sein soll, bleibt offen.

Von verschiedener Seite – besonders prominent von Suvin – wurde auch eingewandt, dass sich Mythos und SF grundlegend unterscheiden, da Mythen statisch seien und die Unausweichlichkeit des menschlichen Schicksals betonten, während es der SF um die Veränderbarkeit der Welt geht (*ESF*: 849; Suvin 1979: 41–43). Diese Behauptung lässt sich allerdings kaum empirisch belegen und deckt sich auch nicht mit der Masse der existierenden SF-Filme und -Texte; sie entspringt wohl weniger einer Analyse der SF insgesamt als einer Wunschvorstellung, wie diese aussehen sollte. Was diesem Wunsch zugrunde liegt, ist der positive SF-Mythos, im Falle Suvins in marxistischer Ausprägung: Der Glaube an den Menschen als rein rationales Wesen, die Wissenschaft als Weg zu vollkommener Erkenntnis, die der Menschheit die totale Kontrolle über ihr Los ermöglichen wird (Lowentroun 1988). Einem solchen Wissenschafts- und letztlich auch Geschichts- und Weltverständnis muss die faustische Ausprägung der SF zwangsläufig als Verirrung erscheinen. S. C. Fredericks merkt zudem an, dass der Mythos eine ähnliche Verfremdungswirkung aufweist, wie es Suvin für die SF postuliert:

Thus the ancient myths, no matter how archaic or unrealistic from our modern viewpoint, may have a liberating effect on our imagination because the worlds, events, and characters portrayed in them are so obviously removed from our normal reasoning. [...] Thus myths and SF narratives share this characteristic of developing estranged alternatives to present realities (Fredericks 1977: 52–54).

Wie bereits ausgeführt, gibt es keine einheitliche SF-Weltanschauung oder Ideologie. Verabschiedert man sich von normativen Genrekonzeptionen, wie sie Harrison und Suvin vertreten, wird offensichtlich, dass Wissenschaft und Technik in der SF nicht einheitlich bewertet werden. Für die SF-Literatur der Gernsback-Ära und des *Golden Age* mag eine solche einheitliche Einschätzung existiert haben; weder Gernsback noch Campbell hätten Geschichten veröffentlicht, deren Inhalt sie als eindeutig wissenschaftsfeindlich empfanden.⁶ Wissenschaftsfreundlichkeit ist aber keineswegs strukturell in der SF verankert; so manifestiert sich etwa in der *Scientific Romance* ein viel ambivalenteres Bild.

4.2 Das Fandom: Science Fiction als Religion

Gernsback sah in der SF primär ein Instrument zur Popularisierung von Wissenschaft. Die von ihm veröffentlichten Geschichten sollten ein Verständnis für Wissenschaft und Technik wecken und den Lesern einen naturwissenschaftlichen Blick auf die Welt eröffnen. SF war in seinen Augen eine didaktische Literatur mit grossem gesellschaftlichem Nutzen:

If every man, woman, boy and girl, could be induced to read science fiction right along, there would certainly be a great resulting benefit to the community, in that the educational standards of its people would be raised tremendously (Gernsback, zitiert nach Ashley 1976a: 41 f.).

Die zahlreichen Untersuchungen zur frühen SF stimmen zwar darin überein, dass Gernsback selbst ein eher naives Wissenschaftsverständnis hatte und dass die wenigsten der von ihm veröffentlichten Geschichten seinem eigenen Anspruch gerecht wurden; es herrscht aber auch weitgehend Einigkeit darüber, dass sein Enthusiasmus nicht reines Kalkül war, um möglichst viele Zeitschriften zu verkaufen. Gernsback war von dem utopischen Gedanken beseelt, dass der wissenschaftliche Fortschritt paradisiische Zustände ermöglichen würde, seine Einschätzung von Technik war ausgesprochen positiv. Wissenschaft hatte für ihn eindeutig Züge einer

6 Interessanterweise kommt Everett Bleiler in seiner Analyse der Gernsback-Ära zum Schluss, dass «science-fiction of this period is often thrill and buoyancy, yet deadly peril may be there and must be fought. Beneath the surface, Gernsback-era science-fiction is really a literature of catastrophism and despair. [...] «Things go wrong» is an ultimate, far more than in other types of pulp fiction, with a fair amount of conclusive tragedy» (Bleiler 1998: xv). Barry Malzberg bewertet die 40er Jahre unter Campbell ganz ähnlich: «rather than being a problem-solving literature [SF] was literature of despair» (Malzberg 2005b: 244).

Heilslehre, und er war bemüht, diesen Enthusiasmus auf seine Leser zu übertragen.

In Gernsbacks Augen erzählt SF nicht nur – und nicht einmal primär – aufregende Abenteuer. Sie leistet mehr: Sie erzieht zu einer wissenschaftlichen Sichtweise, ermöglicht einen Perspektivenwechsel und eröffnet den Blick auf kosmische Dimensionen. SF erzählt zwar Geschichten, die ganze Galaxien umspannen, aber da sie dies mittels eines (pseudo-)wissenschaftlichen Verfahrens tut, verliert sie – zumindest scheinbar – nie den Bezug zur realen Welt. Die SF wirkt somit als Horizonsweiterung, sie bringt einen dazu, die Welt aus einer neuen Perspektive zu betrachten – die Parallelen zu Suvins Konzept der «kognitiven Verfremdung» sind offensichtlich (das Konzept wurde bereits diskutiert → S. 52).

So übertrieben diese Einschätzung scheinen mag, Gernsback war mit ihr nicht allein, zahlreiche Fans erlebten (und erleben) den propagierten Perspektivenwechsel am eigenen Leib. In seiner Untersuchung zur soziologischen Funktion der SF zeigt Stableford anhand von Leserbriefen, wie Fans den ersten Kontakt mit SF als quasi-religiöses Erweckungserlebnis beschreiben, als mystische Erfahrung und Durchbruch zu einer neuen Realität:

The sense of «breaking through» to a new way of seeing the world (and oneself) is common in the autobiographical comments of the science fiction fans in the Thirties, almost all of whom discovered the Gernsback magazines, having previously encountered nothing like them (Stableford 1987: 72).

Zentraler Begriff in diesem Zusammenhang ist der sogenannte *Sense of Wonder* (SoW), ein Terminus, der in der SF-Kritik spätestens seit den 1940er Jahren weit verbreitet ist. Gemäss William Bainbridge, der die ideologischen Strömungen im Fandom untersucht hat, sind sich Fans über alle Lager hinweg einig, dass der SoW *die* hervorragende und insgesamt prägende Eigenschaft einer gelungenen SF-Erzählung darstellt (Bainbridge 1986: 24 f.): ein erhebendes Gefühl plötzlicher Einsicht, das Erlebnis eines radikalen Perspektivenwechsels. Der SoW ist Folge der bewusstseinserweiternden Wirkung der SF, des Gefühls, die Welt auf einen Schlag in neuen, kosmischen Zusammenhängen zu sehen. In den ersten Jahrzehnten der SF-Kritik wurde der Terminus so inflationär verwendet, dass er mittlerweile oft nur noch ironisch in der verballhornten Variante «sensawonda» gebraucht wird, und einige Theoretiker – zum Beispiel Suvin – meiden ihn bewusst. Es gibt aber nach wie vor Autoren, die den SoW als nützliches Konzept betrachten, so etwa die Herausgeber der *ESF* (siehe den entsprechenden Eintrag S. 1083–1085).

In der Erstausgabe der *ESF* von 1979 stellte Peter Nicholls dem *SoW* den *Conceptual Breakthrough* (*CB*) zur Seite, um den vagen Begriff genauer fassen zu können: Der *CB* beschreibt einen innerfiktionalen Vorgang, eine radikale Verschiebung des Blickwinkels, eine Neukonzeption der fiktionalen Welt, die mit dem kuhnschen Paradigmenwechsel verglichen werden kann. Die Welt erscheint plötzlich in neuem Licht, wird von anderen Gesetzen bestimmt, als bislang angenommen:

[...] an altered conception of the world, sometimes in terms of science and sometimes in terms of society, is what sf is most commonly about, and few sf stories do not have at least some element of conceptual breakthrough (*ESF*: 255).

Während der *CB* auf der Ebene der Fiktion angesiedelt ist, benennt der *SoW* die *Wirkung* beim Rezipienten. Als subjektive Erfahrung lässt er sich nur schwer fassen, doch können grob zwei Tendenzen im Gebrauch unterschieden werden: eine *intellektuelle* und eine *affektive*. Vor allem jene SF-Apologeten, die den wissenschaftlichen Charakter des Modus betonen, verstehen den *SoW* als erkenntnissteigernde Wirkung; SF steht für eine Literatur, die dem Leser neue Einsichten bringt. Auch Suvin ist diesem Lager zuzurechnen; zwar vermeidet er den Terminus, seine ‚kognitive Verfremdung‘ bezeichnet aber ein analoges Phänomen, das auf der intellektuellen Ebene angesiedelt ist, denn was kommt in seiner Definition anderes zum Ausdruck, als dass SF die Welt plötzlich in einem gänzlich neuen Licht erscheinen lässt?

Stableford dagegen ist der Ansicht, dass die Wirkung der SF primär *emotional* ist und dass nicht – wie oft behauptet – die intellektuelle Spekulation ihren Reiz ausmacht. So verstanden, als gefühlsbetontes und subjektives Konzept taugt der *SoW* nicht zur Analyse von Filmen oder Texten; dennoch ist das Konzept nicht unbrauchbar, denn es ermöglicht zu benennen, was die Fans von der SF erwarten: «a sudden opening of a closed door in the reader's mind» (*ESF*: 1084). Im zweiten Teil werde ich die Konzepte von *Sense of Wonder* und *Conceptual Breakthrough* genauer in narratologischer und formaler Hinsicht untersuchen, an dieser Stelle möchte ich sie als Kategorien der Rezeption behandeln.

SF wird als Tor zu neuer Erkenntnis empfunden, als quasi-mystische Literatur – selbst in Anbetracht des im vorangegangenen Kapitel konstatierten mythologischen Charakters der SF muss diese Einschätzung überraschen. Die Feststellung, dass SF-Geschichten eine mythische Struktur aufweisen, heisst ja noch nicht, dass sie höhere Erkenntnisse vermitteln. Dies erscheint auch angesichts der literarisch oft wenig anspruchsvollen Geschichten unangemessen; da der *SoW* gemäss Stableford und Nicholls

aber einen Affekt und keinen intellektuellen Vorgang beschreibt, ist für sein Entstehen nicht die tatsächliche Qualität der Texte von Bedeutung – «by consensus, it can be found *par excellence* in a number of books that are usually regarded as badly written» (ESF: 1083) –, sondern die Art und Weise, wie sie von gewissen Lesern empfunden werden.

Dass die Fans den SoW am eigenen Leibe erleben, lässt sich vielfach belegen. Die Verbindung von Geschichten galaktischen Ausmasses mit dem technizistisch-wunderbaren Realitätseffekt zeigt bei der vornehmlich jungen Leserschaft eine erstaunliche Wirkung. Stableford betont, dass die SF gar keine präzisen, wissenschaftlich fundierten Prognosen erstellen muss, sondern ihre Wirkung am besten entfalten kann, wenn sie vage bleibt und unter *scheinbarer* Wahrung realistischer Prämissen grosse Zusammenhänge lediglich andeutet (Stableford 1987: 75)

Die meisten Fans entdecken die SF in der Pubertät, einer Phase der Unzufriedenheit, des Verlangens, sich von Althergebrachtem abzugrenzen, und dem Gefühl, von den Erwachsenen nicht verstanden zu werden. In diesem Alter, in dem die meisten angehenden Fans noch wenig literarische Erfahrung, dafür aber eine umso leichter entflammable Vorstellungskraft besitzen, ist man auch besonders empfänglich für den SoW; er vermittelt ein Gefühl von Überlegenheit und das Bewusstsein, in die tieferen Geheimnisse der Welt eingeweiht zu sein.

Die Begeisterung der Fans hinterlässt auch in der Wissenschaft ihre Spuren: Die meisten Abhandlungen zur SF stammen von Leuten, die in ihrer Jugend begeisterte Leser waren, das Fandom war und ist der Hauptquell von SF-Autoren und -Kritikern. Es ist deshalb nicht weiter erstaunlich, dass sich das Konzept des SoW – unter diesem oder anderem Namen – durch die gesamte Sekundärliteratur zieht.

Der SoW ist jedoch nicht beliebig reproduzierbar, seine Wirkung nutzt sich schnell ab. Die von langjährigen Lesern oft geäusserte Klage, dass die SF früher origineller, weniger stereotyp, schlicht besser gewesen sei, hängt mit einem Gewöhnungseffekt zusammen. Der Eindruck, den die erste Lektüre auf den jugendlichen Geist macht, lässt sich später schwer wiederholen. Die zahlreichen begeisterten präskriptiven SF-Definitionen können vor diesem Hintergrund als Versuche verstanden werden, die ersten prägenden Erfahrungen wieder heraufzubeschwören (→ Kapitel 12).

Viele SF-Fans geben an, als Kinder und Jugendliche introvertiert und einzelgängerisch gewesen zu sein; eine Literatur mit dem Anspruch der höheren Einsicht muss auf solche Leser einen grossen Reiz ausüben. Die SF ist für sie die neu entdeckte Wahrheit und dient als ideale Abgrenzung zum bislang durch Schule und Elternhaus übermittelten Wissen. Wenn man eine solche Begeisterung für SF einfach als adoleszente Schwärme-

rei und Allmachtsphantasie abtut, wird man dem Phänomen aber nicht gerecht. Die bewusstseinserweiternde Wirkung der SF ist nicht bloße Projektion einer Gruppe in sich gekehrter Eigenbrötler, es ist auch die SF selbst, die mit diesem Anspruch antritt, es ist ihr mythologischer Charakter, der hier ganz direkt zum Ausdruck kommt. Gernsbacks Auffassung von SF als Literatur der wissenschaftlichen Erkenntnis mag zwar eine marktschreierische Übertreibung gewesen sein, *SoW* und *CB* sind aber keine Phantasiegebilde, sondern wichtige rezeptive und strukturelle Faktoren der SF (dazu mehr im zweiten Teil).

Im *SoW* manifestiert sich die dialektische Spannung, die die SF prägt – das Umschlagen von Rationalität in mystizistische Spekulation –, auf der Seite des Rezipienten. Der *SoW* vermittelt ein Gefühl der Transzendenz und schlägt so eine Brücke zwischen der – zumindest behaupteten – wissenschaftlichen Basis der SF und dem gänzlich unwissenschaftlichen Drang nach Überwindung der menschlichen Grenzen; diese Tendenz tritt auch und gerade in – vornehmlich literarischen – Beispielen von *hard SF* auf (Nicholls 2000: 11).

All den Vorstellungen von der transzendierenden, bewusstseinserweiternden Wirkung der SF ist gemein, dass sie dem positiven SF-Mythos entsprechen, dem Drang nach Erkenntnis, nach tieferer Einsicht in die Beschaffenheit der Welt; die SF wird zur Erfüllerin ihrer eigenen Mythologie. Nehmen die meisten Menschen diese Mythen nur unbewusst wahr, als Vorstellungen, Hoffnungen und Ängste im Zusammenhang mit dem wissenschaftlichen Fortschritt, so manifestieren sie sich für den Fan im *SoW* als emotional erfahrbares Phänomen.

Die <unwissenschaftlichen> Tendenzen der SF – ihre starke emotionale Wirkung, das Gefühl, einer kleinen, auserwählten Minderheit von Klar-sichtigen anzugehören, das Streben nach Transzendenz – schlagen sich im Charakter des Fandom nieder. SF-Fans verstehen sich als Elite. Das fast Sektenhafte, der Drang, sich vom Rest der Menschheit abzukapseln, der wahrscheinlich jeder Subkultur eigen ist, speist sich hier jedoch mehr als bei anderen Gemeinden aus der Gewissheit, die Welt in einem grösseren Zusammenhang zu sehen. Anders als der Pink-Floyd-Fan, der Philatelist oder Kaninchenzüchter fühlt sich der SF-Fan nicht nur in einem bestimmten Lebensbereich der Umwelt überlegen, sondern er sieht das gesamte Universum von einer überlegenen Position aus, steht den Rätseln der Welt weniger hilflos gegenüber als der Uneingeweihte.

So erklärt sich denn auch die besondere Beschaffenheit des SF-Fandom im Vergleich zur Leserschaft anderer Paraliteraturen wie Western oder Liebesromanzen. Sam Moskowitz etwa meint zur Frühphase des Fandom und der Rolle von Gernsback:

Hugo Gernsback did something for the science fiction fan that had never been attempted before: he gave him self-respect. He preached that those who followed this sort of reading-matter avidly were not possessed of a queer taste, but actually represented a higher type of intellect (Moskowitz 1974b: 4).

Was Moskowitz hier beschreibt, ist dieses Gefühl der Überlegenheit. Das Fandom ermöglicht nicht nur den Austausch mit Gleichgesinnten, es vermittelt das Gefühl, einer heimlichen Elite anzugehören, wirkt als Familien- und Religionsersatz;⁷ nicht umsonst lautet das Motto des Fans «*FIAWOL – Fandom is a way of life*»:

As a way of life, fandom offers many of the benefits of disorganized religion – religion, that is to say, of the New Age variety, emphasizing self-fulfillment at the expense of doctrinal orthodoxy or a code of ethics, without tithing, pricey churches, or official hierarchies, but a religion even so, whose gospel is preached at conventions and in fanzines (Disch 1998: 140).

Es handelt sich bei einem Fan, für den SF den Dreh- und Angelpunkt seines Lebens darstellt, zweifellos um eine Ausnahmeerscheinung, und gemessen an den Millionen von Menschen, die tagtäglich SF konsumieren, auch um eine kleine Minderheit; doch hat diese Minderheit einerseits die SF lange entscheidend geprägt und tut es in gewissem Umfang noch heute. Zum anderen ist das Verhalten der Fans, das für Aussenstehende oft befremdliche Züge hat, eben nichts Zufälliges, sondern entspringt dem Wesen der SF selbst.

Bei einigen Fans ist ein fließender Übergang von wissenschaftlicher Spekulation zu esoterischer Grenzwissenschaft und zu Verschwörungstheorien zu beobachten, das mit einem höchst ambivalenten Verhältnis zum Wissenschaftsbetrieb einhergeht. Dem bekennenden SF-Fan Viktor Farkas etwa bereitet es beispielsweise keine Mühe, im gleichen Artikel die wissenschaftliche Ausbildung einzelner SF-Autoren herauszustreichen und kurz darauf die Beschränktheit der Wissenschaft zu tadeln, wenn sie an (angeblich) unerklärlichen Phänomenen scheitert (Farkas 2006). Farkas, Schriftsteller und Autor verschiedener Sachbücher – «von Esoterik über Verschwörungstheorien bis zu Gentechnologie» (ebd.) – entspricht

7 Die Tendenz, sich als elitäre oder zumindest von der grossen Mehrheit schmächtig verkannte Minderheit zu betrachten, ist auch in der ernsthafteren SF-Forschung immer wieder anzutreffen. So äusserte Gérard Klein noch 1980 in einem leicht paranoid anmutenden Artikel die Ansicht, dass die SF von der «Dominant Culture» – was immer damit auch gemeint sein soll – vorsätzlich missverstanden und ignoriert werde (Klein 1980).

in vielem dem von Stableford beschriebenen Fan. In seinen Augen ermöglicht SF Grenzüberschreitungen; sie kann «das Udenkbare denken», eine paradoxe Aussage, die vortrefflich illustriert, wie mühelos manche Fans gegensätzliche Sphären zusammenführen können. Die helllichtige SF weist über die Beschränkungen der Wissenschaft hinaus und eröffnet den Blick auf die Welt, «wie sie wirklich ist» – gesteuert von höheren Mächten, Regeln folgend, die die Wissenschaft verkennt oder unterdrückt (siehe auch Kasper 2005: 33–37).

Der Schritt zur quasi-religiösen Offenbarungslehre ist schnell gemacht. Disch bezeichnet das Fandom als «desorganisierte Religion», doch es gibt zahlreiche Beispiele, wie SF zur Pseudoreligion mutiert. Bei der Jedi-Kirche – bei Volkszählungen in Australien und Grossbritannien gaben jeweils mehrere tausend Bürger als Religion «Jedi» an (Körbel 2003: 106) – mag es sich noch um einen harmlosen Scherz besonders enthusiastischer STAR-WARS-Fans handeln; doch gibt es auch andere Beispiele, etwa die Raelianer, die in jüngster Vergangenheit wegen ihres Vorhabens, Menschen zu klonen, Schlagzeilen gemacht haben. Der Glaube der Raelianer ist eine krude Mischung aus typischen SF-Motiven wie UFOs und reproduktivem Klonen und Versatzstücken der jüdisch-christlichen Überlieferung.

Ein besonders prägnantes Beispiel bildet die umstrittene Sekte *Scientology*: Ronald Hubbard, ihr Erfinder, war ursprünglich SF-Autor. 1950 veröffentlichte er in *Astounding* einen ersten Aufsatz zu *Dianetik*, einer pseudowissenschaftlichen Vulgärversion der Psychoanalyse, zu Beginn noch mit voller Unterstützung durch den Herausgeber Campbell (Aldiss/Wingrove 2001: 457). Innerhalb weniger Jahre bastelte Hubbard auf der Basis von *Dianetik Scientology*, eine obskure Religion mit pseudowissenschaftlicher Dogmen und totalitären Zügen, die ihren Gläubigen in erster Linie das Geld aus den Taschen ziehen will (Wagner-Glass 2005). Hierzulande weniger bekannt ist die *Church of all Worlds*, eine in den USA beheimatete neopaganische Vereinigung, deren Glaube auf Heinleins Roman *Stranger in a Strange Land* (1961) zurückgeht (Hauser 2003: 49–57).

Prominentestes Beispiel für ein typisches SF-Motiv, das Grundlage eines religionsähnlichen Glaubensgebäudes wurde, ist sicher das UFO. Ein *Unidentified Flying Object* in der eigentlichen Bedeutung des Wortes ist an sich weder zwingend Teil der SF noch ein Gegenstand religiös-mystischer Spekulation, sondern nur eine Erscheinung am Himmel, deren Ursprung sich (vorerst) nicht erklären lässt. Die SF hat aber entscheidend dazu beigetragen, dass rätselhafte Himmelserscheinungen mit ausserirdischer Intelligenz in Verbindung gebracht werden. Beginnend mit H. G. Wells' *The War of the Worlds* (1898) und durch Orson Welles' berühmtes gleichnamiges Radiohörspiel 1938 erstmals massenmedial aufbereitet, gehört

das Sujet einer ausserirdischen Invasion zu den erfolgreichsten SF-Sujets überhaupt. Mittlerweile ist die ‹UFOlogie› zu einem Sammelbecken unterschiedlichster Mythologien, Sekten und abstruser Verschwörungsgänge geworden. Erich von Dänikens These, Ausserirdische seien für den Bau der Pyramiden oder der Riesenköpfe auf den Osterinseln verantwortlich, hat eine grosse Anhängerschaft gefunden; ‹Roswell›, der Name der Ortschaft, in deren Nähe 1948 ein UFO abgestürzt sein soll, steht synonym für ein ganzes Konglomerat von Verschwörungstheorien (siehe dazu ausführlich *Das Lexikon der Verschwörungstheorien*).

Es handelt sich bei den angeführten Beispielen um Ausnahmen; dies gilt erst recht für Extremfälle wie den Massenmörder Charles Manson, der zu Protokoll gab, *Stranger in a Strange Land* (1961) sei eine der hauptsächlichen Inspirationsquellen für seine Bluttaten gewesen (Booker 2001: 169). Der Glaube der japanischen Aum-Sekte, die durch ihren Giftgasanschlag auf die Tokyoter U-Bahn zu trauriger Berühmtheit kam, ist dagegen deutlich von Asimovs *Foundation* (1951), einem der Monumente der SF-Literatur, beeinflusst. Diese beiden Beispiele allerdings haben mit der Begeisterung der üblichen Fans freilich nichts zu tun. Dass SF in religiösen Wahn umschlagen kann, dass aus dem scheinbar so ganz auf dem Boden der Vernunft stehenden Modus die verrücktesten Allmachts- und Erlösungsphantasien entstehen, ist aber nur folgerichtig: Die mythische Struktur der SF, die letztlich die Mythen des technisch-wissenschaftlichen Fortschritts selbst spiegelt, kann gewissen labilen Menschen als ideologisch-religiöse Basis dienen, auf der sie ihre Privatreligion errichten.

Teil II

In Search of Wonder – Bausteine einer Poetik des Science-Fiction-Films

Im ersten Teil dieser Untersuchung ging es darum, den SF-Film auf verschiedene Weise – definitorisch, historisch, philosophisch – zu charakterisieren. Nachdem nun klar sein sollte, was ich unter SF verstehe und wo ich sie in einem grösseren kulturgeschichtlichen Kontext platziere, geht es im Folgenden um das eigentliche Herzstück: eine Poetik des SF-Films.

Eine Poetik definiert Textsorten und grenzt sie voneinander ab, darüber hinaus versucht sie, die Prinzipien und Regeln, denen Kunstwerke folgen, aufzuzeigen. Sie beschreibt deren Aufbau, formuliert aber keine endgültigen Grundsätze. Wie schon ausgeführt, halte ich nichts von einer Normpoetik, wie sie etwa Darko Suvin für die SF formuliert hat; derartige Richtlinien, an die sich ohnehin niemand hält, sind eine unfruchtbare Angelegenheit, denn ausser Widerspruch bewirkt man mit ihnen nichts. Doch sollte man die Frage nach der Qualität der untersuchten Werke im Rahmen einer Poetik auch nicht vollends ausklammern; Leitlinie darf hier freilich nicht der persönliche Geschmack des Poetikers sein. Aufgabe einer Poetik ist es nicht, Regeln festzulegen und einen Kanon zu postulieren, vielmehr muss es darum gehen, retrospektiv zu untersuchen, aus welchen Gründen gewisse Werke – von Zuschauern, Kritikern, Wissenschaftlern – zu einer bestimmten Zeit höher eingestuft werden als andere. Eine so verstandene Poetik legt nicht fest, was gut ist, sondern fragt danach, wie das, was als gut empfunden wird, aufgebaut ist. Da sich die Einschätzungen von Kunstwerken zu wandeln pflegen, müsste dabei auch der geschichtlichen Entwicklung Rechnung getragen werden.

Wie im Zusammenhang mit der Frage der Repräsentativität bereits ausgeführt (→ S. 4–7), ist es immer problematisch, in einem wissenschaftlichen Kontext mit Werturteilen zu operieren. Doch ist es ein entscheidender Unterschied, ob wir die Frage nach ‚guter‘ oder ‚richtiger‘ SF im Zusammenhang mit einer Definition oder einer allgemeineren Poetik stellen. Wenn es darum geht, die SF zu bestimmen und abzugrenzen, sind Werturteile fehl am Platz, denn schlechte SF fällt nicht einfach aus dem Modus in ein Niemandsland, sondern ist nach wie vor SF. Ist aber einmal der Punkt erreicht, an dem wir über eine weitgehend wertfreie Definition verfügen, so können wir durchaus fragen, worin sich die herausragenden von den mittelmässigen oder schlechten Beispielen unterscheiden. Auch dieses Unterfangen ist nicht unproblematisch, weil es von einem Kanon von Filmen ausgehen muss, und ein solcher ist keineswegs ‚natürlich‘ oder ‚objektiv‘, sondern das Produkt sozialer, historischer und ökonomischer Gegebenheiten. Filme sind nicht einfach ‚an sich‘ und ‚aus sich heraus‘ gut, Qualitätsurteile nie objektiv. Trotzdem ist die Frage nach dem ‚wie‘ und ‚warum‘ nicht obsolet, denn nicht nur der Kanon ist ein Produkt gesellschaftlicher Kräfte, sondern Kultur und ihre Rezeption überhaupt.

Als Zuschauer sind wir durch den Kanon geprägt und arbeiten mit jedem Film, den wir sehen, in irgendeiner Form weiter daran. Ebenso wie meine Definition von SF oder Phantastik von kulturellen Normen abhängt, sind auch Geschmack und Kunstverständnis gesellschaftlich geprägte Phänomene.

Die Frage, warum bestimmte Filme als sehenswert, innovativ oder herausragend eingestuft werden, ist, will man sie methodisch korrekt beantworten, nicht unwissenschaftlich, sondern ganz im Gegenteil eine der interessantesten wissenschaftlichen Fragen überhaupt. Dabei darf man nicht die Aufgabe des Filmkritikers mit jener des Wissenschaftlers verwechseln; bildlich gesprochen kommt der Wissenschaftler erst zum Zug, nachdem der Kritiker sein Urteil gefällt hat, um nun dessen Urteil in einen weiteren Kontext zu setzen. Wenn wir feststellen, dass gewisse Filme höher bewertet werden als andere, so ist es legitim zu fragen, warum dem so ist. Man kann dies wie etwa Pierre Bourdieu von soziologischer Seite her tun, man kann die Frage aber auch von der filmwissenschaftlich-formalen Seite her angehen.

Wie bereits in der Einleitung ausgeführt, würde eine ›Poetik der Meisterwerke‹ wenig über die gesamte SF aussagen. Meisterwerke sind eben genau jene Filme, die in einer bestimmten Zeit oder Kultur aus der Masse herausstechen. Gerade dieses Erkenntnis macht es im Rahmen einer Poetik notwendig, sich der unterschiedlichen Qualität von Filmen bewusst zu sein. Erst wenn wir der Tatsache Rechnung tragen, dass etwa 2001 oder *STALKER* allgemein als herausragend eingestuft werden, können wir sie auch adäquat einordnen, nämlich als aussergewöhnliche Fälle, die keineswegs für das Gros der SF stehen müssen.

Was heisst das nun für die weitere Untersuchung? Ich werde keine Bestenliste präsentieren oder mich hier als Filmkritiker versuchen, auch steht am Ende dieser Studie keine Bauanleitung für den perfekten SF-Film. Ich werde aber an einigen Stellen der Frage nachgehen, warum ähnlich gelagerte Filme unterschiedlich gut funktionieren, warum ein Film als gelungen gilt und ein anderer nicht, welche formal-stilistischen Faktoren einen Einfluss darauf haben, dass typische SF-Elemente sehr unterschiedlich wirken können. Ich werde punktuell danach fragen, wie gewisse formale Strukturen, narrative Prinzipien und andere Elemente verschieden gekonnt ein- und umgesetzt werden. Dabei werden in den meisten Fällen Beispiele herangezogen, deren Qualität wenig umstritten ist, aber auch ›missglückte‹ Filme sollen zur Sprache kommen.

In Anlehnung an Damon Knights Klassiker der SF-Kritik trägt dieser zweite Teil meiner Untersuchung den Titel *In Search of Wonder*, denn um eine Suche nach dem *Sense of Wonder* soll es im Folgenden gehen.

Wenn sich die Fans auch sonst nur selten einig sind, so gibt es doch einen Konsens, wodurch sich gelungene SF auszeichnet: Es ist der *Sense of Wonder*, jene erhebende, nur schwer fassbare Empfindung plötzlicher Einsicht. Der Begriff wurde früh vom Fandom geprägt, hat sich seither hartnäckig gehalten und ist Teil der Fachterminologie geworden. *SoW* ist ein unscharfer, oft subjektiv gebrauchter Begriff, es wird mir deshalb kaum gelingen, ihn abschliessend zu definieren. Im Rahmen dieses zweiten Teils werde ich den *SoW* als *textpragmatische* Kategorie behandeln; mein Ziel ist es, einige in diesem Zusammenhang zentrale, auf der Ebene des Films lokalisierbare Aspekte auszumachen und zu benennen.

*

Im Rahmen einer Poetik wird untersucht, wie ein Film <funktioniert>; anders als bei narratologischen Untersuchungen stehen hier nicht nur der Akt des Erzählens im Mittelpunkt – obwohl dies ein wichtiger Aspekt ist –, sondern auch Fragen der Dramaturgie, der Ästhetik und der Wirkung. Die Wirkung kann hier allerdings nur auf der Ebene des Films selbst untersucht werden. Der Fokus liegt nicht auf den Reaktionen individueller Zuschauer, sondern auf der Art und Weise, wie *der Film* den Zuschauer adressiert, welche Strategien er einsetzt, um die beabsichtigte Wirkung zu erzielen.

Eine Poetik befasst sich im weitesten Sinne mit der Frage, wie ein Film Bedeutung organisiert. Bedeutung ist ebenfalls ein weiter Begriff, der verschiedene kognitive und interpretatorische Vorgänge umfasst, die ich nicht alle behandeln kann. David Bordwell unterscheidet zwischen «comprehension» und «interpretation»; «comprehension» (Verständnis) umfasst für ihn die Konstruktion der Filmwelt und der Handlung, das Erfassen des <expliziten Sinns> eines Films, also dessen, was man unter seiner buchstäblichen Bedeutung versteht. «Interpretation» dagegen setzt sich aus dem Offenlegen symbolischer/impliziter und unterdrückter/symptomatischer Bedeutungen zusammen (Bordwell 1989b: 1–10). <Symbolisch> meint jene Bedeutung, die noch mehr oder weniger bewusst im Film angelegt wurde, die Themen, <um die es in Wirklichkeit geht>, aber auch – beispielsweise – eine ironische Brechung der expliziten Bedeutung. Symptomatische Bedeutungen sind dagegen unbewusst in den Film eingeschrieben, darunter fallen psychoanalytische oder diskursanalytische Lektüren. «Taken as individual expression, symptomatic meaning may be treated as the consequence of the artist's obsessions [...] Taken as part of a social dynamic, it may be traced to economic, political, or ideological processes» (Bordwell 1989b: 9).

Die Prozesse ‹Verstehen› und ‹Interpretieren› gehören zur Zuschaueraktivität, ‹Verstehen› ist dabei der Teil der Filmrezeption, der gemäss Bordwell im Allgemeinen relativ unstrittig ist: So erzählt 2001 die meiste Zeit von einer Expedition zum Jupiter, unabhängig davon, wie man einzelne Teile oder den Film als Ganzes interpretiert. Allerdings lassen sich Verstehen und Interpretation nicht immer klar voneinander trennen und sind auch kulturell und geschichtlich variabel; was für den einen Zuschauer eine intendierte ‹Aussage› ist, muss für den anderen keineswegs offensichtlich sein (siehe auch *Kapitel 7.1*).

Im Rahmen dieser Untersuchung konzentriere ich mich vor allem auf den Aspekt des Verstehens, den ‹wörtlichen› Sinn eines Films; mich interessiert primär die ‹Oberfläche›, das heisst die Frage, wie ein Film – in diesem Falle ein SF-Film – als Weltenschaffer und Geschichten-Erzeuger funktioniert. Um dies zu untersuchen, ist ein Zuschauermodell notwendig, das erklärt, wie der Rezipient die Informationen verarbeitet, um eine fiktionale Welt zu erzeugen. Ein solches Modell wird im ersten Kapitel im Zusammenhang mit dem Konzept der möglichen Welten vorgestellt.

In den folgenden drei Kapiteln beschäftige ich mich vorwiegend mit klassischen narratologischen Fragen, wobei das Interesse im Unterschied zu anderen erzähltheoretischen Studien, die sich meist wenig um fiktionale Welten kümmern, vor allem auf dem Einfluss der Narration auf die Fiktion liegt. In *Kapitel 8* verlagert sich der Fokus in Richtung der Ästhetik, der Darstellungsweise. Bevor ich mich in den *Kapiteln 10* und *11* ganz ästhetischen Fragen widme, ziehe ich in *Kapitel 9* eine Zwischenbilanz und verbinde die bisherigen Erkenntnisse mit dem im ersten Teil behandelten philosophischen Unterbau der SF.

Im Idealfall würde eine historische Poetik die Funktions- und Wirkungsweisen unterschiedlicher Filme zu verschiedenen Zeiten detailliert analysieren und dabei herausarbeiten, ob und wie sich die Funktionsweise des SF-Films im Laufe der Zeit verändert hat. Dies ist mir im Rahmen dieser Untersuchung nur ansatzweise möglich. Die historische Dimension wird zwar eine Rolle spielen, wenn ich mich im Zusammenhang mit dem Erhabenen und dem modernen Spektakelkino der Wirkungsweise des SF-Films zuwende; zum Schluss werde ich in *Kapitel 12* noch einige Überlegungen zur geschichtlichen Entwicklung des SF-Kinos anstellen. Eine eigentliche historische Untersuchung strebe ich aber nicht an.

5 Die Möglichkeit wunderbarer Welten

In den Definitionskapiteln habe ich den Begriff der *fiktionalen Welt* verwendet, ohne ihn weiter zu erläutern, dies soll hier nachgeholt werden. Dabei stehen die Fragen im Vordergrund, mit welchem Modell sich das Phänomen fiktionaler Welten am besten beschreiben lässt und wie der Zuschauer diese Welten anhand der Informationen des Films realisiert. Zentral wird hierbei das Konzept der *möglichen Welten* und dessen Bedeutung für die SF sein. Nachdem ich die SF bislang vor allem auf einer deskriptiven Ebene definiert habe, geht es in diesem Kapitel auch darum, den Modus in seiner Funktionsweise genauer zu beschreiben und von anderen Modi abzugrenzen.

5.1 Mögliche und unmögliche Welten

Spielfilme sind erzählende Filme, sie erzählen von Figuren, und diese Figuren sind in einer spezifischen Umgebung angesiedelt. Diese Umgebung kann unserer alltäglichen Erlebniswelt ähneln, ja der Film kann sogar behaupten, sie sei mit dieser identisch; das filmische Universum kann von dem uns vertrauten aber auch radikal verschieden sein. All dies ist wohl unbestritten, erscheint als banal; dennoch – oder vielleicht auch deshalb – hat der Literaturwissenschaft lange Zeit das Vokabular gefehlt, um die Beschaffenheit fiktionaler Welten zu beschreiben.

Die klassische formalistisch und strukturalistisch orientierte Narratologie etwa hat wenig zu fiktionalen Welten zu sagen, denn sie betrachtet das erzählte Universum als sprachliches Produkt, dessen Verhältnis zur Welt ausserhalb des Textes arbiträr ist. Sprache wird im Sinne Saussures als autonomes System verstanden, dessen Aufbau unabhängig von der Aussenwelt analysiert werden kann, eine Position, die Uwe Durst mit Nachdruck vertritt: «Die Wirklichkeit ist nicht die Sache der Literatur» (Durst 2001: 79). Folglich bestreitet dieser Typus der Narratologie nicht nur ein Referenzverhältnis zur Aussenwelt, sondern lässt auch den Rezipienten allenfalls als theoretische Position innerhalb eines Textes zu (→ Anm. 14,

S. 31). Diese Haltung prägt auch die diesbezüglich stark auf der Literaturtheorie aufbauende filmische Narratologie. Obwohl Christian Metz das kinematographische Zeichen schon früh als motiviertes beschrieben und sich dem damit verbundenen Realitätseindruck gewidmet hat (Metz 1972, → *Kapitel 8.1*), gilt das Interesse der Filmnarratologie hauptsächlich der Organisation und Produktion von Erzählungen, der Frage, *wie* erzählt wird. «Die Narratologie verfolgt also weitgehend eine interne Analyse auf der Ebene des Textes, ihr Anliegen ist ein formal-poetologisches» (Tröhler 2002: 25).

Die Beschaffenheit fiktionaler Welten ist dabei von untergeordnetem Interesse; in der narratologischen Trias *Story, Plot, Stil* muss die erzählte Welt zwar irgendwo enthalten sein – denn die *Story* spielt sich ja nicht in einem undefinierten Nichts ab –, sie wird meistens aber stillschweigend mitgedacht. Dass diese «Blindheit» zu Problemen führt, zeigt sich beispielhaft in der Realismuskonzeption: Todorov, Suvin und Durst sind zwar alle darum bemüht, Realismus auf einer formalen, textuellen Ebene zu definieren, übersehen aber in ihrem Bemühen, sich von naiven Realismuskonzepten zu distanzieren, dass Realismus eben nicht nur ein formales Phänomen ist, sondern auch mit der Beschaffenheit der jeweiligen fiktionalen Welt zusammenhängt (→ S. 32–35).¹ Zwar kennen Film- und Literaturwissenschaft für das räumlich-zeitliche Universum, in dem sich die Handlung abspielt, den Begriff der *Diegese*, diese wird aber primär als Handlungsraum gedacht, nicht als Welt, die im Verhältnis zur empirischen Realität steht. Die Narratologie besitzt weder das nötige Instrumentarium, um die erzählte Welt zu beschreiben, noch kann sie sich auf eine ausertextuelle Referenz – sei dies nun die empirische Welt oder den Rezipienten – beziehen.

1 So legt Kristin Thompson in ihrer Analyse von *LADRI DI BICICLETTA* zwar plausibel dar, dass Realismus auch im Film eine stilistische Konvention ist, die sich in erster Linie durch eine Differenz zur etablierten Norm auszeichnet und entsprechend historischen Veränderungen unterliegt; sie erwähnt aber mit keinem Wort, dass auch die Handlung realitätskompatibel sein muss (Thompson 1988: 197–217). Selbst wenn sie erklärtermaßen das Thema des Films diskutiert, konzentriert sie sich auf die Frage, warum gewisse Themen – in diesem Fall die Darstellung des Arbeitermilieus – als realistisch gelten. Nun ist es vielleicht selbstverständlich, dass *LADRI DI BICICLETTA* keine wunderbaren Elemente enthält, ein Film wie *THE WAR GAME* (1965) zeigt aber, dass auch weniger alltägliche Stoffe stilistisch ähnlich inszeniert werden können. Der fingierte Dokumentarfilm schildert in nüchternen Schwarzweissbildern die Folgen eines atomaren Angriffs auf Grossbritannien. Streng genommen ist zwar nichts zu sehen, was nicht realitätskompatibel wäre, doch demonstriert *THE WAR GAME*, dass sich eine (neo-)realistische Darstellungsweise und (beinahe) wunderbare Themen nicht ausschliessen.

Genuine Fiktionstheorien betrachten die ganze Angelegenheit von einer anderen Seite und gehen auf sprachphilosophische und modal-logische Ansätze zurück: «Das Fiktionale wird in den Fiktionstheorien als ein Produkt der Imagination verstanden, das mehr oder weniger mittelbar im Verhältnis zu seinem Referenten, der Welt der Wirklichkeit, diskutiert wird» (Tröhler 2002: 12). Fiktionstheorien gehen also immer von einem Rezipienten aus Fleisch und Blut und somit auch von einer nicht-fiktionalen Referenzwelt aus – auch wenn der Status dieser Referenzwelt umstritten ist. Das Verhältnis fiktionale Welt/Realität ist für die Fiktionstheorie somit von grosser Bedeutung, und eine ihrer zentralen Fragen ist folglich auch, wie sich Fiktion von Nicht-Fiktion unterscheidet, ein Thema, das für die Narratologie lange gar nicht existiert hat. Dagegen interessiert sich die Fiktionstheorie kaum für die sprachlich- oder filmisch-mediale Vermittlung der fiktionalen Welten, sondern betrachtet diese als von ihrer konkreten Vermittlung weitgehend unabhängige gedankliche Konstruktionen. Innerhalb der Fiktionstheorie existieren sehr unterschiedliche Ansätze, vor allem bezüglich der Frage, inwieweit es Differenzen zwischen fiktionalen und nicht-fiktionalen Darstellungen gibt.

Zwischen diesen beiden theoretischen Lagern – Narratologie auf der einen, Fiktionstheorie auf der anderen Seite –, die ich hier nur sehr oberflächlich charakterisiere,² gibt es zahlreiche Mittelpositionen. So geht das kognitivistische Narrationsmodell David Bordwells von zahlreichen formalistischen Prämissen aus, in seinem Mittelpunkt steht aber ein aktiver Zuschauer. Zwar ist auch dieser eine ideale theoretische Konstruktion, er ist aber nicht nur ein «Anhängsel» der Narration, sondern eine aktive Instanz, die sich anhand ihres Weltwissens und den Hinweisen, die der Film liefert, die erzählte Geschichte fortlaufend konstruiert. Ist bei Bordwell die fiktionale Welt nur mehr oder weniger implizit in der Story enthalten, gehen Umberto Eco (1998) und Lubomír Doležel (1998) in ihren ähnlich gelagerten Modellen von *semantisch vermittelten möglichen Welten* und – vor allem Eco – von einem konstitutiven Akt des Lesers aus.

Der Begriff der «möglichen Welten», der ursprünglich auf Leibniz zurückgeht, dient in der modalen Logik zur Klärung von Fragen der Intensionalität, also des Sinn- und Wahrheitsgehalts von Aussagen. Bei Eco dagegen sind mögliche Welten nicht logische Werkzeuge, sondern benennen fiktionale Universen, die der Rezipient bei der Lektüre eines Textes konstruiert. Die Rezeption fiktionaler Erzeugnisse gestaltet sich hier wie bei Bordwell als fortlaufender Prozess, in dem der Rezipient aufgrund der

2 Siehe dazu ausführlicher Tröhler (2002) und Pavel (1986).

durch die Erzählung gegebenen Hinweise mögliche Welten entwirft, sie im weiteren Verlauf der Lektüre validiert oder verwirft. ‹Möglich› heisst in diesem Zusammenhang weder potenziell realisierbar noch in sich logisch oder konsistent (dazu später mehr).

Die unzähligen möglichen Welten überschneiden sich und kreisen in mehr oder weniger grosser Entfernung um die aktuelle Referenzwelt, die ‹Wirklichkeit›; die Fiktionstheorie bemüht hier oft das Bild eines Sonnensystems mit Planeten oder das von Seifenblasen, die auf- und übereinander kleben.³ Als konstruierte und medial transportierte Welten sind fiktionale Welten immer begrenzt, denn kein Film oder Roman kann uns alle Details schildern; Eco spricht von «small worlds» (Eco 1989), Doležel von «small possible world[s] shaped by specific global constraints and containing a finite number of individuals who are compossible» (Doležel 1998: 20). Als Rezipienten sind wir dauernd damit beschäftigt, diese unvollständigen kleinen Welten zu komplettieren. Wir nehmen die Hinweise des Films auf und entwerfen Alternativwelten; bei dieser fortlaufenden Konstruktion greifen wir auf unterschiedliche Wissensbestände zurück, neben ganz allgemeinem Wissen über die Beschaffenheit unserer eigenen Welt aktivieren wir bei Bedarf auch medien- und textspezifische Wissensbestände. Eco betont, dass wir im Laufe dieses Prozesses immer so lange davon ausgehen, dass die dargestellte Welt mit der unseren identisch ist, bis uns konkrete Hinweise gegeben werden, dass dies nicht der Fall ist. So wird niemandem beim Sehen eines Films in den Sinn kommen, dass in der gezeigten Welt die Schwerkraft nicht herrscht, wenn der Film nicht explizit alternative physikalische Rahmenbedingungen postuliert. Auch was soziale und kulturelle Normen betrifft, gehen wir in aller Regel von unserer Alltagserfahrung aus, solange der Film nicht andere Verhältnisse markiert. Der ‹realen› Referenzwelt kommt somit auf jeden Fall ein besonderer Status zu, sie wirkt als letzter Bezugspunkt, als ‹Null-Welt›:

Dies geschieht aus vielen praktischen Gründen. Keine erzählerische Welt könnte vollkommen autonom neben der realen Welt bestehen, weil sie keinen *maximalen* und *konsistenten* Zustand angeben könnte, indem sie *ex nihilo* eine ganze Ausstattung von Individuen und Eigenschaften hervorbrächte. Eine mögliche Welt überlagert in redundanter Weise die ‹reale› Welt der Enzyklopädie des Lesers (Eco 1998: 165).

3 Der Status der Referenzwelt ist umstritten, da die Vorstellungen darüber, was ‹Wirklichkeit› ist, kulturell und individuell unterschiedlich sind. So gibt es für den konstruktivistisch orientierten analytischen Philosophen Nelson Goodman gar keine reale, ontologisch herausragende Referenzwelt mehr, sondern nur unzählige Alternativwelten, die je nach Kontext mehr oder weniger richtig sein können (Goodman 1978).

Dieser Hinweis ist gerade für die Realismuskonzeption wichtig; ohne ein naives Abbildungskonzept zu vertreten, macht Eco klar, dass Fiktion immer auf eine aussertextuelle Bezugswelt referiert (damit ist noch nichts über deren Status gesagt, sie kann eine Konstruktion sein, aber dennoch als Referenz fungieren). Gleichzeitig müssen wir immer auch auf unser kulturelles, medien- und genrespezifisches Wissen zurückgreifen; die Enzyklopädien des Rezipienten beschränken sich dabei aber keineswegs auf die «reale Welt», sondern umfassen auch seine früheren Erfahrungen mit Fiktion (Stockwell 2000: 147). Dass James Bond faktisch unsterblich ist, ist ebenso Teil unserer Enzyklopädien wie das Happyend in der romantischen Liebeskomödie oder die Tanzeinlagen im Musical.

Die Rezeption fiktionaler Werke entsteht in einem komplexen Zusammenspiel dieser unterschiedlichen Wissensbestände. Grundsätzlich unterscheiden sich Film und Literatur diesbezüglich nicht, dennoch gibt es mediale Differenzen: So sind die möglichen Welten des Films schon von Beginn an sehr viel reicher ausgestattet als jene der Literatur. Zwar kann auch der Film nur *small worlds* entwerfen, denn jede von Menschen imaginierte Welt ist, wie Eco bemerkt, zwangsläufig unvollständig, er kann aber in weitaus stärkerem Mass über seine Beschränktheit hinwegtäuschen als etwa die Literatur, denn der Informationsgehalt eines einzelnen Wortes oder Satzes ist begrenzt, während ein Filmbild dank seiner photographischen Qualität eine Fülle von Information vermitteln kann.

Ist in der Literatur von einem Baum die Rede, wird sich zwar jeder Leser eine Vorstellung machen, doch wird das mentale Bild, wenn der Baum nicht näher beschrieben ist, allgemein und undifferenziert bleiben und kann schon im nächsten Satz drastisch modifiziert werden. In der Filmaufnahme eines Baums dagegen ist der direkt vermittelte Informationsgehalt ungleich höher: Nicht nur sehen wir, um welche Baumart es sich handelt, sondern auch, wie gross das spezifische Exemplar ist, welche Farbe sein Laub hat, wir erkennen die Textur seines Stamms, den Boden, auf dem er steht. Aus diesem hohen Informationsgehalt und der Evidenz des Filmbildes ergibt sich auch eine gewisse «Nachhaltigkeit» des Films. Literatur ist ein zeitliches Medium, die Informationsvergabe findet fortlaufend chronologisch statt, beim Lesen eines Textes sind derartige Spezifizierungsprozesse deshalb an der Tagesordnung, ein Text kann einen Baum nicht auf einen Schlag vollständig beschreiben. Der Film erzählt zwar auch in einer zeitlichen Abfolge, als Bildmedium kann er aber viel mehr Information auf einmal transportieren; das allmähliche «Enthüllen» einer Szenerie oder eines Sachverhalts ist deshalb eher selten und hat meist eine besondere dramaturgische oder stilistische Funktion, etwa wenn in *PSYCHO* nur die Stimme der «Mutter» zu hören ist, so dass wir nicht sehen,

dass Norman Bates hier mit sich selbst spricht, oder wenn in BARRY LYNDON (1975) die Kamera die Szenerie in einem langsamen Rückwärtszoom erst allmählich freigibt und auf diese Weise den gemäldeartigen Charakter der Einstellung betont.

Das Medium Film kann mit einem ständigen dichten Informationsüberfluss operieren und uns so zumindest teilweise darüber hinwegtäuschen, dass auch es nur *small worlds* zeigt. Die Welten des Films wirken im Allgemeinen reicher, vollständiger als jene der Literatur, und dies ist besonders bei realistischen Erzählweisen von grosser Bedeutung, denn wie Roland Barthes feststellt, tragen gerade die für die eigentliche Handlung überflüssigen Details zum *Realitätseffekt* bei (Barthes 1994); der Film liefert diese Details sozusagen automatisch mit. Beim Rezipieren von Literatur muss der Leser die fiktionale Welt in sehr viel stärkerem Masse ergänzen oder gar kreieren.⁴

Neben dem ständigen Rückgriff auf erlernte Schemata, auf unsere Enzyklopädien, sind wir beim Rezipieren von Fiktion auch bereit, unsere Erwartungen zu modifizieren oder gegen etwas Widerstand gar bestehendes Wissen über Bord zu werfen. Handlungen, Gegenstände oder Figuren, die unserem Alltagswissen widersprechen, taxieren wir nicht einfach als «unwahr» und übergehen sie, stattdessen entwerfen wir eine neue, in sich möglichst konsistente Welt, in die das abweichende Element integriert ist – eine mögliche Welt, die alle vom Text angegebenen Eigenschaften enthält.

Dieser Vorgang kommt in der SF besonders deutlich zum Tragen, ein Bild, ein Wort kann reichen, um die Differenz der dargestellten SF-Welt zur Referenzwelt sichtbar zu machen. Es ist kein Zufall, dass Eco ein SF-Beispiel zitiert, wenn er das Funktionieren von *small worlds* beschreibt: «I rubbed the depilatory soap over my face and rinsed it with the tickle from the fresh-water tap» (Eco 1989: 62).⁵ In diesem Satz wird der Leser indirekt mit einer Fülle von Informationen über die Welt des Romans versorgt: Wenn der «fresh-water tap» eigens erwähnt wird, so kann man daraus folgern, dass es auch einen Hahn für Salzwasser gibt, Wasser scheint in der geschilderten Welt ein kostbares Gut zu sein. Und die

4 Es liesse sich nun argumentieren, dass die Literatur gerade deshalb realistischer sein kann, weil jeder Leser in Gedanken seine eigene, ihm realistisch erscheinende Welt entwirft. Diese Argumentation ist sicher nicht falsch, doch geht es mir an dieser Stelle keineswegs darum, Literatur und Film gegeneinander auszuspielen; vielmehr möchte ich darlegen, warum der Film, von dem dank des bewegten Bilds bereits eine starke Realitätsillusion ausgeht (→ Kapitel 8), meist einen stärkeren Realitätseffekt erzielt als die Literatur.

5 Dieses Beispiel übernimmt Eco von Delany (1980a), es stammt aus dem Roman *The Space Merchants* (1953) von Frederik Pohl und C. M. Kornbluth.

Tatsache, dass sich der Ich-Erzähler das Gesicht mit einer Enthaarungsseife wäscht, lässt Vermutungen über die technische Entwicklung der gezeigten Welt zu. Alle Informationen über die fiktionale Welt, die von unserem Weltwissen abweichen, treiben unsere Konstruktionsleistung an. Referenz bleibt dennoch unsere Erfahrungswelt, sie fungiert gewissermassen als Auffangnetz; dies gilt auch für die SF. Eco stellt für das angeführte Beispiel fest:

However, until the novel gives further information, we are bound to think that both fresh and salt water are H₂O. In this sense, it seems that fictional worlds are parasitical worlds because, if alternative properties are not spelled out, we take for granted the properties holding in the real world (Eco 1989: 63).

Die ‹parasitären› fiktionalen Welten stehen also immer in einem Bezug zur Referenzwelt. Der Rezipient beginnt seine Weltenreise hier und wandert von einer möglichen Welt zur nächsten, immer entsprechend der Information, die ihm die Narration liefert. Dabei hat er in der Literatur nur zu jenen Welten Zugang, die ihm auch sprachlich vermittelbar sind, die Semantik fungiert als Brücke zwischen den Welten. ‹Sprachlich vermittelbar› heisst aber weder ‹potenziell realisierbar› noch ‹realitätskompatibel›, ja nicht einmal ‹in sich konsistent› oder ‹logisch›. So ist eine Welt, in der ich gleichzeitig ein anderer bin und den Kreis quadrieren kann, zwar (verbal-) sprachlich realisierbar, aber gedanklich nicht nachvollziehbar. In diesem Extremfall haben wir es mit einer möglichen Welt zu tun, die eigentlich sinnlos oder zumindest nicht mehr vorstellbar ist, einer *unmöglichen möglichen Welt* also. Trotz dieses offensichtlichen Paradoxons wird sich ein Leser gedanklich aber eine Vorstellung der beschriebenen Welt machen, so diffus sie auch sein mag, und es wäre durchaus denkbar, diese unmögliche Welt mit handelnden Figuren zu bevölkern. Eco spricht hier von einer Welt, die zwar *nominiert*, aber nicht *konstruiert* oder *beschrieben* werden kann (Eco 1998: 189).⁶

In dem angeführten Beispiel haben wir es mit einer möglichen Welt zu tun, die im Grunde nichts mehr bezeichnet, die nicht vorstellbar oder nachvollziehbar, dennoch aber sprachlich realisierbar ist. Die Sprache hat in diesem Fall fast jeden referenziellen Wert eingebüsst, sie bezeichnet nichts mehr, bleibt jedoch in der Lage, einen fiktionalen Raum zu entwer-

6 Eco betont, dass ein derart nominiertes Gegenstand nicht im Sinne einer Definition beschrieben werden kann: «eine Definition zu geben bedeutet [...], die Vorgänge zu spezifizieren, die man ausführen muss, um die Bedingungen der Wahrnehmbarkeit jener Klasse von Objekten herzustellen, auf die sich der definierte Begriff bezieht. Wenn man also sagt, ein chronosynklastischer Trichter sei ein raumzeitlicher Strudel, so stellt dies keineswegs eine zureichende Definition dar» (Eco 1998: 191).

fen. Dieser Vorgang ist nicht so ungewöhnlich, wie es auf den ersten Blick scheinen mag. Auch beim Lesen gewöhnlicher ‹realistischer› Literatur operieren wir oft nur mit ‹leeren› Begriffen, die für uns keine wirkliche Referenz besitzen, da wir ihren wahren Inhalt nicht kennen. Wenn in einer Erzählung geographische Bezeichnungen angeführt werden, ist die Chance klein, dass wir gerade das entsprechende Dorf oder den genannten Fluss kennen, wir werden mit allgemeinen Vorstellungen von Dörfern oder Flüssen Vorliebe nehmen müssen. Dass wir nicht wissen, wovon der Text eigentlich spricht, ist aber kein Hindernis: ‹The Model Reader need not figure out each place and individual mentioned by the novel. It is sufficient for him/her to pretend to believe to know them› (Eco 1989: 69). Der Leser muss mit dem Text kooperieren, er muss flexibel sein und sich den Gegebenheiten der Erzählung anpassen; im Falle der unmöglichen Welten wird diese Flexibilität allerdings auf die Spitze getrieben.

Spätestens hier wird deutlich, dass Logik und Fiktionstheorie sehr unterschiedliche Dinge mit dem Begriff der möglichen Welten bezeichnen (siehe auch Eco 1998: 154–162). Mögliche Welten umfassen in der Fiktionstheorie auch unmögliche, nicht mehr nachvollziehbare Welten, und die Frage ist nicht, ob sie tatsächlich ‹möglich›, sondern ob sie semantisch noch zugänglich, also auf einer sprachlichen Ebene verständlich sind. Mögliche Welten sind also nicht in dem Sinne möglich, dass sie potenziell realisierbar wären – dies gilt, wie schon im Definitionsteil ausgeführt, auch und gerade für die SF. ‹The range of [verbal] SF images is governed entirely by the sayable – rather than by any soft-edged concept like the scientifically believable or even the possible› (Delany 1999: 316).⁷

Das angeführte Beispiel einer unmöglichen möglichen Welt illustriert einen weiteren Unterschied zwischen Literatur und Film: Letzterer ist in seinen Möglichkeiten, unmögliche mögliche Welten zu entwerfen, beschränkter. Als photographisches Medium, das immer etwas bildlich zeigen muss und nicht nur vage Ideen evozieren kann, ist der Film gewissermassen zur Referenzialität verdammt. Das heisst natürlich nicht, dass im Kino nur gezeigt werden kann, was tatsächlich existiert; aber während die Literatur undenkbare Dinge einfach benennen kann, ohne sich weiter um sie zu kümmern, muss sie der Film in irgendeiner Form

7 Gerade in der SF-Theorie gibt es einige Autoren, die mögliche Welten als ‹potenziell realisierbare› oder ‹nicht-unmögliche› Welten missverstehen und die SF als Paradebeispiel für mögliche Welten betrachten (zum Beispiel Buckland 1999; siehe auch *Kapitel 11.3*). Hier liegt aber ein zweifaches Missverständnis vor, denn mögliche Welten umfassen auch ‹unmögliche› Märchenwelten, und die SF ist – wie ja ausführlich dargelegt – keineswegs plausibler als das Märchen oder die Fantasy.

visualisieren. Der Überfluss an Information, der im Falle des Baumes zu einem Realitätseffekt geführt hat, erweist sich hier als hinderlich. Man könnte überspitzt sagen, dass der Film ein zu realistisches Medium ist, um unmögliche Welten zu realisieren.

Eine siebendimensionale Welt ist in der Literatur mit einem Wort benannt, durch blosser Nennung habe ich sie bereits als fiktionalen Raum erschaffen. Im Film ist eine solche Welt allenfalls mittels diverser Hilfskonstruktionen und viel Erklärung darstellbar. *CUBE²: HYPERCUBE* (2003) spielt beispielsweise in einem riesigen *Tesseract*, dem vierdimensionalen Pendant eines Würfels. Dass wir es hier mit einem solchem Gebilde zu tun haben, wird aber nicht aufgrund der bildlichen Darstellung offensichtlich. Zwar geschehen zahlreiche seltsame Dinge – absonderliche vieleckige Gebilde erscheinen, tödliche gallertartige Massen schieben sich in die Räume, Raum-/Zeitverschiebungen treten auf, Figuren vervielfachen sich –, dass dies Folgen der Vierdimensionalität des Würfels sind, wird aber erst durch die Erklärung eines Gefängnisinsassen klar (ausserdem wird noch erwähnt, dass der Würfel auf dem Prinzip des Quantenchaos beruht – was immer das sein soll). Das heisst, klar wird eigentlich nichts, denn die Erklärung ist keine, da sie ja wiederum nur unvorstellbare Dinge benennt (ein Physiker oder Mathematiker wird sich vielleicht etwas unter einem Tesseract vorstellen können, der durchschnittliche Zuschauer gewiss nicht). Die Unmöglichkeit wird hier ausschliesslich auf verbaler Ebene beschworen, ist nur nominiert und nicht bildlich dargestellt.

Es liesse sich einwenden, dass die seltsamen vieleckigen, sich aus- und zusammenfaltenden Objekte in *CUBE²* ebenfalls unmögliche Gebilde darstellen, doch liegt hier ein anderer Fall vor als bei einer verbal realisierten vieldimensionalen Welt. Das tödliche Vieleck ist unidentifizierbar, seltsam, wunderbar, aber – solange keine «Erklärung» erfolgt – nicht unvorstellbar. Es könnte eine Maschine sein, eine optische Täuschung oder ein neuer Typus von Roboter; damit wäre die Erscheinung zwar nicht technisch machbar oder plausibel, aber immerhin nachvollziehbar. Unvorstellbar wird das Phänomen erst durch die sprachlich-verbale «unmögliche» Erklärung.

Die Schwierigkeiten, die *CUBE²* damit bekundet, das Unvorstellbare darzustellen, sind fast nicht zu überwinden, auf jeden Fall nicht auf der Ebene des analogen, photographischen Bildes. Die einzige Möglichkeit, unmögliche Welten zu visualisieren, sind optische Täuschungen im Stile der Zeichnungen von M. C. Escher. In *Treppauf und treppab* (1960) etwa gehen Mönche im Kreis, die einen immer treppaufwärts, die anderen abwärts (Abb. 8); eine Unmöglichkeit, denn in einem geschlossenen Kreis kann man nicht kontinuierlich bergauf gehen. Was wir sehen, ist das

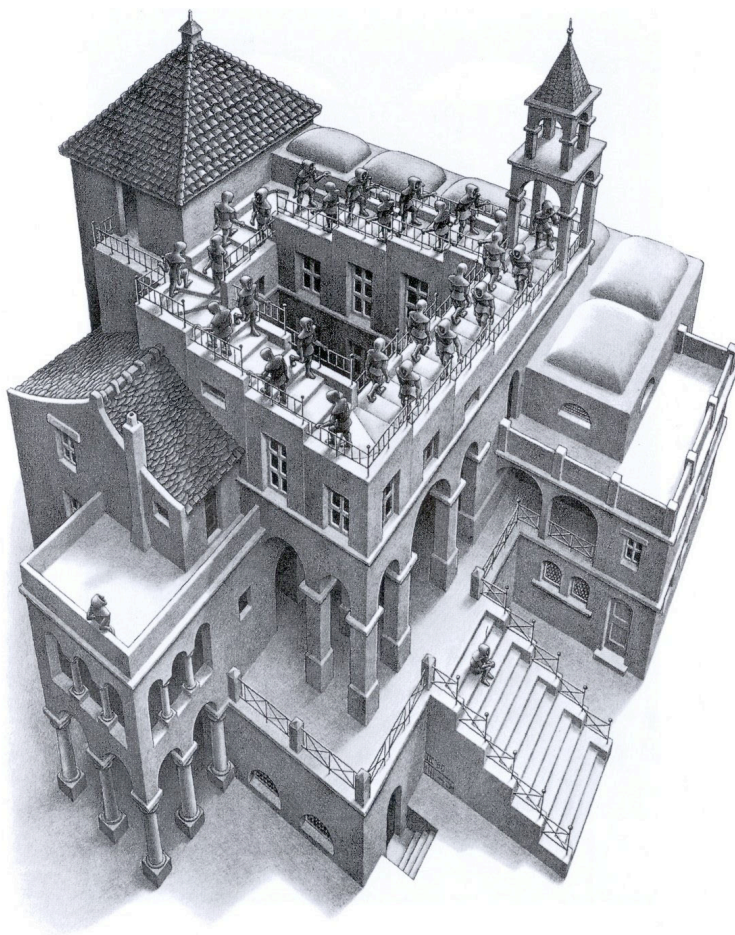


Abbildung 8: *Treppauf und treppab* von M. C. Escher.

Resultat eines optischen Tricks; wir sehen etwas, das scheinbar möglich ist, sich bei genauerer Betrachtung aber als paradox entpuppt.

Gemäss Eco gibt es einen grundlegenden Unterschied zwischen verbalen und visuellen unmöglichen möglichen Welten (wobei Eco hier von Bildern wie jenen Eschers und nicht von Filmen spricht): Da wir Literatur sukzessiv rezipieren, ein Bild sich dagegen augenblicklich in seiner Gesamtheit vor uns präsentiert, können wir eine optische Täuschung mit einem Blick praktisch sofort vollständig erfassen. Ein Text dagegen kann

uns die Unmöglichkeit seiner Welt nur allmählich erschliessen.⁸ Nun ist der Film ja ebenfalls ein zeitlich-narratives Medium, in dem sich die beiden Aspekte, die Eco unterscheidet, wieder verbinden. Um die Frage zu beantworten, inwieweit der Film unmögliche Welten realisieren kann, müssen wir deshalb zwischen der unmittelbar visuellen Ebene, dem Filmbild oder der einzelnen Einstellung, wie sie sich im Moment präsentieren, und dem Film in seiner zeitlich-narrativen Abfolge unterscheiden. Mit Trompe-l'Œils im Stile Eschers liessen sich grundsätzlich auch hier unmögliche mögliche Welten realisieren, das heisst eben *visualisieren*, allerdings kenne ich nur ein Beispiel, in dem das geschieht: In LABYRINTH (1986), der über weite Strecken in dem (alb)traumhaften «Land of the Goblins» spielt, findet das grosse Finale in einem an Escher angelehnten Labyrinth statt (siehe Abb. 9). Die dargestellte Welt ist in mehrerer Hinsicht unmöglich, da grundlegende physikalische und logische Gesetze ausser Kraft gesetzt sind: Nicht nur ist die Schwerkraft aufgehoben – die Figuren können gleichzeitig am Boden, an der Decke und an den Wänden gehen –, wer durch eine Tür tritt, kommt ohne erkennbare Logik an einem ganz anderen Ort heraus.

Genau genommen haben wir es hier mit zwei Arten von Unmöglichkeit zu tun: Einerseits präsentiert der Film ein an Escher angelehntes visuelles Paradoxon, gleichzeitig ist aber auch die Handlungswelt inkonsistent. In LABYRINTH scheint es keine festen Regeln zu geben, auf der Ebene der Handlung geschehen Dinge, die sich widersprechen und ausschliessen. Diese Form von inkonsistenter Welt ist nicht identisch mit dem escherischen Paradox, die beiden Phänomene müssen auch nicht gemeinsam auftreten. Eschers Bilder funktionieren augenblicklich, in ihnen wirkt der Gegensatz aus scheinbarer geometrischer Präzision und offensichtlicher logischer Unmöglichkeit, sie zeigen uns etwas, von dem wir wissen, dass es unmöglich ist. Inkonsistenz auf der Handlungsebene dagegen kann vor jedem Hintergrund stattfinden und offenbart sich erst im narrativen Ablauf: Aufeinanderfolgende Handlungen widersprechen sich. Dieser

8 Eco unterscheidet noch zusätzlich zwischen *inconceivable worlds*, die zwar nicht vorstellbar sind, von der Narration aber als möglich postuliert werden, und *impossible worlds*, die von der Narration selbst wieder unterlaufen werden. In diesen Fällen von *self-disclosing metafiction* wird bewusst mit fiktionalen Konventionen gespielt (Eco 1989: 65). «At a first interpretative level it gives at the same time both the illusion of a coherent world and the feeling of some inexplicable impossibility. At a second interpretative level [...] the text can be understood in its self-voiding nature» (Eco 1989: 65). Gemäss Eco gehören optische Täuschungen wie jene Eschers zu den sich selbst enthüllenden «impossible worlds», da für die Wirkung derartiger Täuschungen wesentlich ist, dass wir bei genauerem Hinschauen ihre Unmöglichkeit sofort erkennen.



Abbildung 9: Das Escher-Labyrinth in LABYRINTH.

Typus inkonsistenter Welten ist in Cartoons besonders beliebt: So kann die Zeichentrickfigur Road Runner in ein gezeichnetes Bild eindringen, während dies seinem Verfolger Wile E. Coyote nicht möglich ist. Für Road Runner existieren somit keine klaren Unterschiede zwischen einer zweidimensionalen Abbildung und einem dreidimensionalen Raum, für Coyote dagegen sehr wohl. Wir haben es hier weder mit einer unvorstellbaren Welt wie im Falle eines vierdimensionalen Raums noch mit einer paradoxen wie bei Escher, sondern mit einer inkonsistenten Welt zu tun, die ihre Regeln spontan ändern kann.⁹

Inkonsistente Welten sind ausserhalb von Cartoons und surrealen Komödien nur selten anzutreffen, was nicht weiter verwundert, denn eine Welt ohne feste, zumindest potenziell nachvollziehbare Regeln ist für den Zuschauer eine unbefriedigende Angelegenheit.¹⁰ Auch in LABYRINTH steht die ‹unmögliche› Szene relativ isoliert, im übrigen Film geschehen zwar seltsame Dinge, grundlegende logische und physikalische Gesetze bleiben aber intakt.

9 Man könnte argumentieren, dass wir es in diesem Fall mit einem ‹unausformulierten Realitätssystem› (Durst 2001: 249–270) zu tun haben, dass in der Welt des Road Runners durchaus klare Regeln herrschen – manche Wesen können sich in zweidimensionalen Bildern bewegen, andere nicht –, doch würde diese spitzfindige Argumentation am Wesen des Cartoons vorbeiziehen. Humor entsteht oft ja gerade aus einer Regelverletzung, der Cartoon spielt damit, dass wir eine regelhafte Welt erwarten.

10 Es erstaunt nicht, dass der Filmkritiker Roger Ebert in seiner Besprechung von LABYRINTH genau diesen Umstand kritisiert: ‹I have a problem with almost all nightmare movies: They aren't as suspenseful as they should be because they don't have to follow any logic. Anything can happen, nothing needs to happen, nothing is as it seems and the rules keep changing› (Ebert 1986).

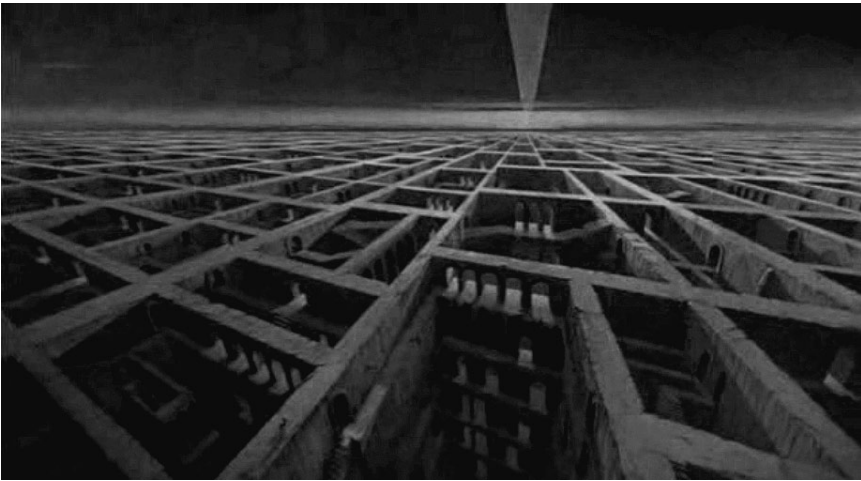


Abbildung 10: Das Escher-Labyrinth in HELLBOUND: HELLRAISER II.

Das kommerzielle Kino meidet widersprüchliche und unmögliche Welten grundsätzlich, da sich der Zuschauer in einer regellosen Welt schnell betrogen fühlt. Viele Filme mit Traumsequenzen und Ähnlichem fingieren deshalb bloss die Unmöglichkeit ihrer Welten. So gibt es beispielsweise in HELLBOUND: HELLRAISER II (1988) eine Szene, die ebenfalls in einem von Escher inspirierten Labyrinth spielt, allerdings fungiert es hier nur als Hintergrund (siehe Abb. 10). Die Figuren rennen über das Escher-Labyrinth hinweg, bewegen sich aber letztlich im ganz gewöhnlichen dreidimensionalen Raum, das Labyrinth ist nur visuelles Zitat und tritt nie in seiner Funktion als Irrgarten in Erscheinung.¹¹

Häufiger als visuell unmögliche oder inkonsistente Welten sind *narrativ* unmögliche filmische Welten. Ein Paradebeispiel hierfür ist L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD (1961) von Alain Resnais, in dem sich verschiedene Figuren zu verschiedenen Zeiten in einem Luxushotel treffen. Diese sehr vage Zusammenfassung deutet bereits an, welche Schwierigkeiten MARIENBAD dem Zuschauer bereitet:

The syzhet is so wrought as to make it impossible to construct a fabula. Cues are either too few or contradictory. One order of scenes is as good as

11 Tatsächlich zeigt sich bei genauerem Hinsehen, dass das Labyrinth in HELLRAISER II stilistisch zwar an Eschers Bild angelehnt ist, aber just die widersinnigen Elemente der Vorlage vermissen lässt, also ein ganz gewöhnlicher Irrgarten ist. Den Hinweis auf HELLRAISER II verdanke ich Julia Marx.

any other; cause and effect are impossible to distinguish; even the spatial reference points change (Bordwell 1997: 232).¹²

MARIENBAD zeigt zwar auch vereinzelte unmögliche Bilder – unter anderem eine Einstellung im Park, in der die Figuren lange Schatten werfen, während die Bäume überhaupt keine Schatten besitzen (siehe auch Bordwell/Thompson 1993: 391–396) –, meist scheint innerhalb der einzelnen Einstellungen aber alles normal, und Inkohärenz entsteht erst in der zeitlichen Abfolge.¹³ Weitere Beispiele für diesen Typus finden sich in den *Ceuvres* von Buñuel, Godard und Lynch (zu letzterem siehe *Kapitel 6.2*).

Mit der Feststellung, dass unmögliche Welten in der Literatur in erster Linie ein Phänomen sind, das auf der Nicht-Referenzialität von Sprache beruht, und dass sie in der realistischen Sichtbarkeit des Films in den allermeisten Fällen erst im narrativen Zusammenhang entstehen können, sind wir wieder bei der Narratologie angelangt. Das bedeutet nun nicht, dass sich Fiktionstheorie auf narratologische Aspekte reduzieren liesse, macht aber deutlich, dass die Beschaffenheit einer fiktionalen Welt wesentlich davon abhängt, wie sie erzählt wird.

Zwar hebt sich *art cinema narration* deutlich vom klassischen Erzählmodus ab: Statt einer in sich kohärenten, durchschaubaren, aus einer eindeutigen Perspektive erzählten Welt entwirft sie ein subjektives, von Zufällen geprägtes Universum. So sehr sich die beiden Modi unterscheiden, sind sie doch «realistisch» in dem Sinne, dass beide den Anspruch erheben, die Welt in adäquater Form wiederzugeben. Die Ellipsen, Sprünge und Flashbacks der *art cinema narration*, die anfangs wirr und nur schwer verständlich wirken mögen, haben nicht zum Ziel, eine unmögliche Welt zu entwerfen; vielmehr stehen sie für eine andere, in den Augen ihrer Befürworter «wahrere» Sichtweise auf die Welt – Bordwell spricht von einem *subjektiven Realismus* (Bordwell 1997: 230). Die *art cinema narration* bevorzugt radikal subjektive Perspektiven, Träume, Wünsche und metaphorische Bilder, letztlich ist sie aber immer psychologisch motiviert, und was auf den ersten Blick inkohärent und kaum nachvollziehbar erscheint, fügt sich am Ende – und mit einiger Seherfahrung – zu einem mehr oder weniger sinnvollen Ganzen zusammen.

12 Bordwell verwendet hier noch die Terminologie der Russischen Formalisten und spricht – anders als in den sonst angeführten Zitaten – von «*Syuzhet*» und «*Fabula*» anstatt von «*Plot*» und «*Story*».

13 Eco führt als Beispiel für Texte, die die Unmöglichkeit ihrer Welten selbst enthüllen, einen Roman Alain Robbe-Grillet an; Robbe-Grillet wiederum fungierte als Koautor des Drehbuchs von MARIENBAD, den Bordwell als «*virtually a nouveau roman on film*» bezeichnet (1997: 268).

Im Falle von *MARIENBAD* ist das nicht mehr möglich, der Film ist apsycho-
logisch, und die Summe der einzelnen Episoden ergibt kein sinnvolles
Ganzes, dem Film kann kein ›Sinn‹ mehr abgerungen werden.¹⁴ Im Zen-
trum steht nicht mehr, *was* erzählt wird, sondern die Frage, *wie* es erzählt
wird. Bordwell bezeichnet diese Art der Narration als *parametric narration*
(ebd.: 274–310):

In parametric cinema, the syuzhet is subordinated to an immanent, impersonal
stylistic pattern. Because no evident denotative meaning is forthcoming
from such obvious patterning, the viewer itches to move to the connotative
level. Yet nothing very certain is evident here either. When a powerful
and internally consistent style refuses conventional schemata for producing
narrative meaning, we are tantalized into projecting other schemata onto it,
and the flickering oscillation of such alternatives contributes to the sense of
uncertainty. Order without meaning tantalizes (ebd.: 305).

Zwar meint Bordwell in erster Linie die Ebene der Handlung, wenn er von
der Unmöglichkeit spricht, einem parametrisch erzählten Film einen Sinn
abzugewinnen, aber seine Beobachtung gilt genauso für die Konstruktion
der fiktionalen Welt, denn deren Charakter wird uns ja erst über die
Handlung vermittelt. In einem Film wie *MARIENBAD* lässt sich weder eine
Handlung noch eine Handlungswelt konzeptualisieren, die Narration ver-
weigert uns einen klaren Blick auf die Beschaffenheit der fiktionalen Welt.
Die Unmöglichkeit einer fiktionalen Welt hängt somit massgeblich von
der Art und Weise ab, wie sie erzählt wird, und umgekehrt signalisieren
die verschiedenen narrativen Modi unterschiedliche Lesestrategien: Eine
psychologische Lektüre von *MARIENBAD* muss scheitern, die stilistischen
Besonderheiten lassen sich nicht auf eine klare Bedeutung reduzieren
(siehe auch *Kapitel 6.1*).

Es sei hier noch einmal betont, dass Erzählmodi im Sinne Bordwells
Idealtypen sind und dass es in der Praxis diverse Mischformen gibt, eine
eindeutige Zuordnung zur *art cinema narration* oder zur parametrischen
Erzählweise ist oft nicht möglich. Die Modi überschneiden sich, und Bord-
well sieht im parametrischen Modus historisch auch eine Radikalisierung
gewisser im *art cinema* entwickelter Tendenzen. Viele Filme weisen Anteile
beider Modi auf, ein Umstand, aus dem sich auch grosse Unterschiede in
der Interpretation ergeben: Was für den einen nur noch eine Ansammlung
inkohärenter Szenen ist, enthält in den Augen des anderen tieferen Sinn.

14 ›Sinn‹ bezieht sich in diesem Zusammenhang ausschliesslich auf die Kohärenz der
Handlung und der diegetischen Welt und nicht auf den Film als ganzen. *MARIENBAD*
kann durchaus ›sinnvoll‹ gelesen werden, etwa als Reflexion über narrative Konven-
tionen.

MARIENBAD gibt einen inkonsistenten Blick auf eine fiktionale Welt und stellt damit genau das Gegenteil des Road-Runner-Cartoons dar: Anders als in MARIENBAD ist im Cartoon die Welt selbst widersprüchlich. In Zeichentrickfilmen ist die Narration – wenn man von humoristischen Kapriolen absieht – meist klassisch: Die Dinge werden uns so gezeigt, wie sie geschehen. Diese Verbindung von inkonsistenter Welt und klassischer Narration ist ansonsten fast nur in Komödien oder Traumsequenzen anzutreffen; der Humor eines Road-Runner-Cartoons liesse sich nicht mit parametrischer Narration kombinieren, weil die Inkonsistenz der Welt in diesem Fall durch die Erzählweise verdeckt würde. Der Cartoon gibt uns freie Sicht auf eine inkonsistente Welt, während ein Film wie MARIENBAD einen inkonsistenten Blick auf eine Welt unbekanntes Charakters gibt. Die Welt von MARIENBAD könnte durchaus auf der Handlungsebene widersprüchlich sein – Anzeichen dafür gibt es –, die Narration verhindert es aber, solchen Fragen nachzugehen. Bei einem surrealen Film wie UN CHIEN ANDALOU (1928) wird es schliesslich vollends unmöglich festzustellen, auf welcher Ebene die Inkonsistenz erzeugt wird: Narration und Handlungswelt scheinen gleichermassen ausser Rand und Band; widersprüchliche Handlungen ohne nachvollziehbare Logik werden inkonsistent erzählt.

Zum Abschluss dieses Ausflugs in den Kosmos der (un)möglichen Welten möchte ich die zentralen Punkte kurz zusammenfassen: Während die Narratologie Fiktion als sprachlich strukturiertes Gebilde mit eigenen Regeln auffasst, geht die analytisch orientierte Fiktionstheorie vom Imaginationsakt und somit vom realen Menschen aus. Wie in diesem Kapitel dargestellt, sind jedoch beide Ansätze zu beschränkt. Eine Fiktionstheorie kommt nicht ohne den Bezug zu einer Referenzwelt aus – sei diese nun ein kulturelles Konstrukt oder nicht. Gleichzeitig macht das Phänomen der unmöglichen möglichen Welten aber deutlich, warum auch die verbal-mediale Ebene nicht unterschlagen werden darf, denn hier errichtet die Sprache praktisch losgelöst von jedem Referenten eine eigene Welt. Mittels des Konzepts der möglichen Welten lässt sich auch teilweise erklären, warum dem Film eine so starke Realismusillusion eigen ist: Durch den ständigen Informationsüberfluss erweckt er den Eindruck, nicht nur *small worlds*, sondern komplette Welten zu entwerfen. Dieses Übermass an Detail beschränkt das Medium aber wiederum in seiner Fähigkeit, Unmögliches zu visualisieren.

5.2 Die Welten der Science Fiction

Wenn ich im Definitionsteil auch nicht von möglichen Welten ausgegangen bin, so ist meine Bestimmung der SF dennoch weitgehend mit diesem

theoretischen Ansatz vereinbar. Ähnlich wie Eco nehme ich eine Mittelposition ein, indem ich mich zwar an formalistischen und strukturalistischen Erzählmodellen orientiere, dabei aber immer auch die Frage im Auge behalte, wie der Rezipient die fiktionale Welt konstruiert und zu seiner referenziellen Erfahrungswelt in Bezug setzt. Im Folgenden möchte ich einige Fragen, die meine Definition offen liess, im Lichte der gewonnenen Erkenntnisse diskutieren.

Gemäss der vorgelegten Definition zeichnet sich SF durch die spezifische Ontologie ihrer wunderbaren Welten aus, gleichzeitig habe ich den Modus durch die formale Operation der Naturalisierung – die «faktische Darstellung von Fiktionen», wie Suvin schreibt (1979: 25) – bestimmt. Ist die SF nun primär ein formales oder ein fiktionales Phänomen? Definiert sie sich durch die besondere Beschaffenheit ihrer fiktionalen Welten und ist ihre spezifische Ästhetik eine zwangsläufige Folge ihrer Ontologie, oder ist sie ein formales Phänomen, das sich durch eine spezifische Rhetorik auf der Ebene des Filmes/Textes definiert?

Im Grunde geht es hier um den alten Form/Inhalt-Konflikt, und wie bei vielen vermeintlich unlösbaren Problemen ist auch hier die Frage falsch gestellt. Geht man vom Ansatz der möglichen Welten aus, so existiert der Gegensatz fiktionale Welt/Darstellung im Grunde gar nicht; nach den vorangegangenen Ausführungen zur Semantik möglicher Welten sollte deutlich geworden sein, dass eine Fiktionstheorie sowohl die Beschaffenheit der fiktionalen Welt als auch die Bedingungen ihrer medialen Vermittlung berücksichtigen muss.

Es wäre also falsch, sich – bildlich gesprochen – eine fiktionale Welt als eine in ihrem Charakter eindeutig bestimmte Landschaft vorzustellen, die dann auf verschiedene Weisen abgefilmt werden kann. Form und Wesen fiktionaler Welten hängen vielmehr eng zusammen und interagieren miteinander; die Darstellungsweise schlägt auf den Charakter der fiktionalen Welt zurück. Gerade bei der Unterscheidung von Fantasy und SF zeigt sich, dass man gar nicht eindeutig bestimmen kann, auf welcher Ebene die beiden fiktionalen Modi differieren: Geht man davon aus, dass zwischen der SF und unserer Welt – im Gegensatz zur Fantasy – ein Kontinuum besteht, die SF also eine «Verlängerung» unserer empirischen Welt ist, so scheint der Unterschied auf einer ontologischen Ebene zu liegen: SF und Fantasy wären demnach radikal verschiedene Welten. Doch diese Feststellung ist problematisch, wenn man vom Modell der möglichen Welten ausgeht, weil sich hier ja jede mögliche Welt von der Referenzwelt unterscheidet, gleichzeitig aber immer auch «parasitär» auf ihr aufbaut. In diesem Sinne können sich mögliche Welten nur hinsichtlich der Anzahl Parameter unterteilen die sie unverändert von der Referenzwelt überneh-

men. Diese Parameter liessen sich nach Wichtigkeit unterscheiden, etwa in grundsätzliche physikalische Gesetze, unterschiedliche Grade der Plausibilität, kulturell und historisch mehr oder weniger variable Normen. Auf dieser Grundlage könnte man ein umfassendes Raster entwerfen, in dem die Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Fantasy, SF und Referenzwelt sichtbar würden.

Ich verzichte hier auf eine solche Auflistung, denn auf diese Weise würde nur die Frage nach Plausibilität und Wissenschaftlichkeit der SF mit neuer Nomenklatur aufgewärmt, eine Hilfe bei der Unterscheidung von Fantasy und SF böte eine solche Tabelle kaum. Denn einerseits gibt es zahlreiche SF-Filme, die auch in grundlegenden Punkten von der Referenzwelt abweichen, andererseits existieren viele Beispiele für Fantasy, in denen sich wunderbare und realitätskompatible Welt überlagern, etwa wenn Hexen, Feen und Vampire in einer ansonsten realitätskompatiblen Welt auftreten. Ob nun *THE SIXTH SENSE* (1999), in dem ein kleiner Junge Untote sieht, oder *MINORITY REPORT* mit seinen hellseherischen Mutanten sich stärker von der Referenzwelt unterscheiden, lässt sich schwer bestimmen.

Geht man von der zuvor entwickelten Definition der SF aus, ist die Frage nach der Nähe zur Referenzwelt ohnehin müssig, denn die Realitätskompatibilität der SF ist ja nur eine vorgetauschte, der Unterschied zwischen den beiden Modi kein ontologischer, sondern nur ein «oberflächlicher». Gerade wenn man sich das Phänomen der *unmöglichen möglichen Welten* vor Augen führt, wird auch klar, dass jede Unterscheidung anhand des «Möglichkeitsgrades», der Nähe zur Referenzwelt, versagen muss, denn wie soll sich eine Welt, deren Aufbau unserer Logik widerspricht, überhaupt charakterisieren lassen? Peter Stockwell schreibt dazu:

Such [impossible] worlds might be beyond our understanding, mentionable but not constructable [...] but science fiction writers have been able to conceive of them. [...] The problem is that the basis of traditional possible worlds theory – logic – is amenable to alternativity as any other system. Imagine a logic in which a particle could be matter and not-matter at the same time: a universe in which such logic, if allowed would make the quantum physics and our own problem of the dark matter of the universe very much easier. If a different form of logic and logical rules is allowed in a different universe, then *any* world is possible and within the potential scope of science fiction (Stockwell 2000: 144 f.)¹⁵

15 Ergänzend wäre zu sagen, dass «to conceive» und «to imagine» hier eben nicht als «konstruieren» oder «beschreiben», sondern als «bezeichnen» verstanden werden müssen.

Die SF ist gleichzeitig ein fiktionales *und* ein formales Phänomen, das sich durch technizistisch wunderbare, formal naturalisierte Welten definiert; nicht umsonst spreche ich von einem *fiktional-ästhetischen* Modus, der eben gerade die Verschränkung von Ontologie und Darstellungsweise umfasst.

*

Wie im vorigen Kapitel erwähnt, kommt der Konstruktionsleistung des Zuschauers in der SF eine besondere Rolle zu, weil er in diesem Modus stets darauf gefasst sein muss, seine Annahmen über die gezeigte Welt zu korrigieren. Ist ihre Beschaffenheit in nicht-wunderbaren Filmen mehr oder weniger konstant und voraussagbar, kann in der SF grundsätzlich jeder Parameter Veränderungen unterliegen:

In science fiction the world of the story is not a given, but rather a construct that changes from story to story. To read an SF text, we have to indulge in a much more fluid and speculative kind of game. With each sentence we have to ask what in the world of the tale would have to be different from our world for such a sentence to be uttered – and thus, as the sentence builds up, we build up a world in specific dialogue, in a specific tension, with our present concept of the real (Delany 1984: 89).

Die von Delany beschriebene «Flüssigkeit» erzeugt eine konstante Spannung, die den Reiz vieler SF-Erzählungen ausmacht: «It is in exploiting the possibilities of these contrary indications that science fiction manages the cognitive balancing act between newness and familiarity» (Stockwell 2000: 155). Für viele Leser zeichnet sich gute SF-Literatur dadurch aus, dass sie sich diese Voraussetzungen zu Nutze macht und mit dem Wissen und den Erwartungen des Lesers spielt. So sind ausführliche Erklärungen, wie die SF-Welt beschaffen ist, verpönt, stattdessen gilt es, den Leser immer wieder mit impliziten Hinweisen zu versorgen, die seine Konstruktionsarbeit am Laufen halten. Die Lektüre wird so zum Knobelspiel, in dessen Verlauf sich das Wesen der fiktionalen Welt langsam enthüllt.¹⁶ Der von Eco angeführte Romananfang mit dem Süsswasserhahn ist hierfür ein gutes Beispiel: Der Satz ist der Beginn des zweiten Absatzes des Buches,

¹⁶ Gemäss Marc Angenot, der diesen Sachverhalt aus linguistischer Perspektive untersucht, zeichnet sich SF durch ein fehlendes oder unvollständiges Paradigma – hier im linguistischen Sinn – aus, das der Leser im Laufe der Lektüre mittels «conjectural reading» vervollständigen muss. Da das sprachliche Paradigma fehlt, muss es vom Leser laufend (re)konstruiert werden: «While reading SF, one slowly drifts from the narrative sequence as such (syntagm) to these illusory general systems (paradigms)» (Angenot 1979: 15).

Erklärungen fehlen, die Erzählung geht sofort *in medias res*, und der Leser muss sich selbst einen Reim machen. Um diesen Effekt zu erreichen, adressieren viele SF-Texte den Leser in einer Art und Weise, als ob er Bewohner der erzählten Welt sei, der keine ausführlichen Erklärungen benötigt. Im Idealfall vollführt der SF-Text ein raffiniertes Spiel: Er vermeidet erläuternde Exkurse und erweckt den Anschein, als seien impliziter Autor und Leser beide Teil der jeweiligen SF-Welt. Dazu Kathleen Spencer:

[T]he SF author typically writes from the standpoint of an inhabitant of the culture addressing a fictive audience of his or contemporaries, who take for granted precisely those characteristics of the culture that the actual audience will find most unlike their own real experience (Spencer 1983: 49).

Die von Spencer angesprochene ‹Insider-Perspektive› des Erzählers ist dabei ebenso wie die ‹fiktive Leserschaft› nur vorgetäuscht. Da der reale Leser ja in der Lage sein sollte, sich einen Reim auf die Handlungswelt zu machen, muss er vom Text ‹unter der Hand› mit genügend Information versorgt werden.

Allerdings muss der geübte SF-Leser nicht jedes Mal bei Null beginnen und die fiktionale Welt vollständig auf der Basis der Referenzwelt errichten. Eric S. Raymond weist darauf hin, dass zahlreiche SF-Neologismen mittlerweile Teil eines festen Jargons geworden sind und vom geübten Leser ganz anders verstanden werden als vom SF-Laien. Während ein Anfänger sich die Bedeutung eines ihm unbekanntem Begriffs wie ‹groundcar› oder ‹flitter technology› mühsam zusammenreimen muss, signalisieren diese Begriffe dem geübten Leser zahlreiche etablierte Konventionen. Der Jargon ist Teil seiner SF-Enzyklopädie und dient nicht nur dazu, gewisse oft wiederkehrende Motive zu benennen, sondern impliziert eine ganze zugehörige Welt:

[T]hese signifiers (the jargon of SF) function not merely as a set of isolated signs but as descriptions of a stock set of *prototype worlds* which they logically and conventionally imply, and which permit writers to specify mainly what (if anything) is *unique* about their world vision rather than what is shared with the rest of SF (Raymond 2005).

Was dem Aussenstehenden als kaum verständliches Technokauderwelsch erscheint, ist für den erfahrenen Leser ein altbekannter Topos, der es dem Autor ermöglicht, schnell die Rahmenbedingungen der jeweiligen Welt zu etablieren. Die von Raymond als ‹prototype worlds› bezeichneten konventionalisierten Welten fungieren als allgemein bekannte *fiktionale* Referenzwelten, als konventionelle Standard-Welten, auf die eine Erzählung referieren kann. Der Autor wird auf diese Weise von der Pflicht entbunden, jedes Mal von neuem das Verhältnis der fiktionalen Welt zur empirischen

des Lesers zu klären, stattdessen kann er von einer «prototype world» ausgehen und wiederum «parasitär» auf dieser aufbauen.

Für den belesenen Fan präsentiert sich die SF-Literatur somit als grosser Inter- oder Megatext. Jede neue Erzählung referiert auf diesen Megatext und erweitert ihn wiederum. Anders beim SF-Film: Obwohl sich auch hier zahlreiche Topoi und Konventionen herausgebildet haben, ist der von Delany und Raymond beschriebene Mechanismus des Andeutens und impliziten Verweisens viel weniger ausgeprägt als in der Literatur. Dies hat mehrere Gründe: Ein Film kann, wie erwähnt, mit der Vergabe von Information in der Regel nicht so sparsam umgehen wie die Literatur, er gibt von Anfang an mehr von seiner fiktionalen Welt preis. Zudem verhindert die photographische «Nachhaltigkeit» weitgehend, dass sich die Vorstellung, die sich ein Zuschauer von der fiktionalen Welt macht, im Laufe der Geschichte grundlegend ändert.

Daneben spielen beim Massenmedium Film auch ökonomische Überlegungen eine wichtige Rolle. Ein Film soll ein möglichst breites Publikum ansprechen, der uneingeweihte Zuschauer darf keinesfalls überfordert werden. Obwohl die SF-Leserschaft nicht mehr ein so geschlossenes System bildet wie während der 1930er und 1940er Jahre, ist das anvisierte Publikum eines SF-Romans noch heute deutlich kleiner als das eines Films. Vor allem aber ist die Produktion eines Films viel teurer. Kein Produzent kann sich hier auf einen verhältnismässig kleinen Markt gut informierter Fans verlassen.

Nun ist die beschriebene Art von Detektivspiel auch in der SF-Literatur nicht unbedingt die Norm, sondern vor allem in Beispielen anzutreffen, die allgemein als herausragend bezeichnet werden. Viele SF-Romane ergehen sich in langen erklärenden Passagen und überlassen es nicht dem Leser, sich in der unbekanntem Welt zurechtzufinden. Der klischeehafte Wissenschaftler im weissen Kittel, der in seinem Labor ausführlich doziert um noch dem begriffsstutzigsten Zuschauer auf die Sprünge zu helfen, ist allerdings im Film häufiger anzutreffen. Die Funktion derartiger Exkurse ist eine doppelte: Einerseits dienen sie dazu, das Novum zu erklären, gleichzeitig sollen sie zu dessen Plausibilität beitragen. Ist ein solches Arrangement schon in der Literatur nicht besonders elegant, fällt es im Film erst recht negativ auf. Lange verbale Exkurse wirken im primär visuellen Medium oft noch störender. Kommt hinzu, dass in den meisten Fällen etwas technisch erklärt werden soll, das – da es unmöglich ist – gar nicht erklärt werden kann, was zu den allseits bekannten, oft gänzlich sinnlosen Aneinanderreihungen wissenschaftlicher Fachausdrücke führt. *EVENT HORIZON* (1997) parodiert diese Situation, wenn Weir der Crew «in Laiensprache» zu erklären versucht, wie sich ein Raumschiff schneller als



1



2

Abbildungen 11.1 und 11.2: VIRUS.

Licht fortbewegen kann. Ein Crewmitglied reagiert auf das Fachchinesisch mit der rüden Bemerkung «Fuck laymen's terms, do you speak English?» und spricht damit wohl für viele Zuschauer, die nichts von Weirs Ausführungen verstehen. Der Film kann so nicht nur einen Lacher verbuchen, sondern entbindet sich auch weitgehend von der Aufgabe, sein Novum zu erklären.

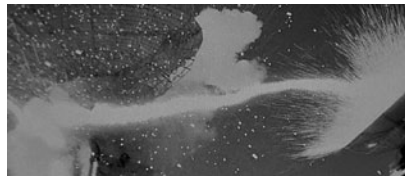
Oft sind solche Exkurse gar nicht notwendig, da schon das Bild ein Übermass an Information bereithält und die meisten Zuschauer ein hinreichendes Vorwissen mitbringen. Das Hollywoodkino hat zweifellos einen starken Hang zur Redundanz und sichert sich lieber mehrfach ab, als Gefahr zu laufen, das Publikum geistig zu überfordern. Dennoch gibt es auch innerhalb Hollywoods eine grosse Bandbreite, das Vertrauen in den Zuschauer variiert stark.

Wie unterschiedlich auch ausgesprochen kommerzielle Filme mit der Informationsvergabe umgehen können, soll im Folgenden anhand zweier Beispiele untersucht werden. In *VIRUS* (1999) und in *PREDATOR* trifft jeweils eine kleine Gruppe von Menschen in einer mehr oder weniger abgeschlossenen Szenerie auf einen feindlich gesinnten ausserirdischen Organismus, im ersten Beispiel auf eine Art Weltraumcomputervirus, im zweiten auf einen intergalaktischen Hobbyjäger.

Schon die Titelsequenz von *VIRUS* deutet an, mit was wir es zu tun haben: Der Filmtitel erscheint in typischer Computerschrift, in grünen, leicht gezackten Buchstaben (Abb. 11.1). Bereits diese Typographie lässt vermuten, dass es nicht um ein biologisches, sondern ein elektronisches Virus gehen wird. Auf den Titel folgt ein Prolog, in dem der Schauplatz der Handlung, das russische «Space Event Ship» *Academic Vladislav Volkov* gezeigt und mittels Schriftinserts benannt wird. Noch ist unklar, was ein «Space Event Ship» sein könnte, doch folgt sogleich eine Szene an Bord. Zwar wird – in dem ansonsten englischsprachigen Film – russisch gesprochen, dank vereinzelter Untertitel (nicht der gesamte Dialog wird übersetzt) erfahren wir aber, dass ein Sturm im Anzug ist und dass die *Vladislav Volkov* per Videolink mit der Weltraumstation *Mir* in Verbindung



1



2

Abbildungen 12.1 und 12.2: VIRUS.

steht. Es folgt ein Umschnitt in die Stratosphäre: Nachdem die Raumstation mittels einer spektakulären Kamerafahrt etabliert wurde, sind wir in ihrem Inneren, wo, wie wir wieder aus den Untertiteln erfahren, die letzten Vorbereitungen für einen Datentransfer getroffen werden; Aufgabe der *Vladislav Volkov* scheint also der Datenaustausch mit der *Mir* zu sein. Nach einem kurzen zwischenmenschlichen Geplänkel – Nadia, die Funkeerin an Bord des Schiffs, spielt mit einem Astronauten Schach –, wird eine Satellitenschüssel ausserhalb der *Mir* in Position gebracht. Schnitt zurück in die Station, wo eine Astronautin staunend aus dem Fenster blickt: Aus dem All nähert sich eine nicht identifizierbare bläuliche ‹Wolke› mit hoher Geschwindigkeit (Abb. 11.2). Noch bevor die verblüfften Insassen der *Mir* reagieren können, kollidiert die Wolke mit der Station, ein Feuerwerk aus Blitzen und blauem Licht erfüllt die Leinwand, an Bord der *Vladislav Volkov* fällt die Videoübertragung aus, und damit dies auch jedem Zuschauer klar wird, ist an dieser Stelle wieder ein Untertitel eingeblendet: «All audio visual links are gone. Something is very wrong.» Zwischen Nadia und dem kurz wieder auf den Monitoren auftauchenden Astronauten findet ein kurzer, hektischer (nicht übersetzter) Wortwechsel statt, bevor die Grossaufnahme eines auf Null zulaufenden Countdown zu sehen ist. Schnitt zurück auf die zuvor positionierte Kommunikationsantenne der *Mir*, die einen blauen Strahl Richtung Erde schickt (Abb. 12.1); die Kamera folgt dem Strahl und ‹stürzt› durch Wolkenschichten auf die *Vladislav Volkov* zu. An Bord geht ein Blitzgewitter nieder, das Satellitenschüsseln und Computerraum gleichermaßen in Mitleidenschaft zieht (Abb. 12.2). Während auf einem Bildschirm Zahlencodes zu sehen sind, schreit Nadia «Someone is accessing the mainframe computer.» Zwischen Explosionen, Blitzen und herumgeschleuderten Crewmitgliedern kann der Kapitän noch «Impossible, I'm the only one with the access code!» beteuern, dennoch erscheinen auf dem Schirm in rascher Folge die unterschiedlichsten Daten. Die Bildverbindung mit der *Mir* bricht schliesslich ab, die Sequenz endet mit einer Grossaufnahme der schreienden Nadia.

Diese Szene bietet wohl auch für SF-Unkundige keine Verständnisschwierigkeiten. Spätestens wenn man sich den Titel des Films vergegenwärtigt, wird klar, dass wir Zeuge waren, wie ein ausserirdischer Schädling, ein Virus, die Elektronik eines Schiffs infiziert. Die meisten der sporadisch eingeblendeten Dialog-Untertitel sind bereits überflüssig: Wenn das Bild der Videoverbindung ausfällt, ist der Hinweis «Something is very wrong» redundant. Doch obwohl nach dem Prolog schon alles klar ist, werden im Verlauf des Films nochmals Erklärungen nachgereicht. Ein amerikanischer Schoner entdeckt das verlassene Schiff, auf dem sich die Technik schon weitgehend selbständig gemacht hat. Die einzige Überlebende der russischen Crew – Nadia aus dem Vorspann – erzählt den skeptischen Amerikanern noch einmal haargenau, wie die ausserirdische Lebensform an Bord gekommen ist. Zwar sind diese Erklärungen vom Drehbuch her motiviert – die Protagonisten versuchen schliesslich herauszufinden, was auf ihrem Schiff vor sich geht –, aber letztlich dienen sie nur dazu, dem Zuschauer etwas zu erklären, was er ohnehin schon weiss. John Brunos Film ist in dieser Hinsicht geradezu das Gegenteil dessen, was Delany und Raymond als gute SF propagieren.

Dass sich das Szenario «feindlicher ausserirdischer Organismus kommt auf die Erde» auch eleganter umsetzen lässt, zeigt PREDATOR von John McTiernan, in dem statt eines Virus ein kosmischer Sportjäger die Erde besucht. Der Anfang von PREDATOR ähnelt dem von VIRUS: Über dem Sternenhimmel erscheint der Filmtitel, der dann ausgeblendet wird, ein Flugkörper, vom Zuschauer schnell als Raumschiff identifiziert, rast aus der Tiefe des Bildes auf die Kamera zu, ein kleineres Objekt löst sich von ihm und segelt wie ein verglühender Meteorit Richtung Erde, die oben im Bild erscheint. Diese kurze Sequenz ist der einzige, wenn auch deutliche Hinweis, dass wir es im Folgenden mit einem Ausserirdischen zu tun haben werden.

Im eigentlichen Film scheint dieser vorerst kein Thema zu sein, stattdessen folgen wir Dutch, der im südamerikanischen Urwald einen Einsatz gegen vermeintliche Guerillas anführt. Erst eine gute Viertelstunde später stossen Dutchs Männer auf erste Spuren des Ausserirdischen, als sie gehäutete, an einem Baum aufgehängte Leichen amerikanischer Soldaten entdecken. Hier erhält der Zuschauer zum ersten Mal direkte Hinweise auf den Predator: Der indianische Fährtenleser, der sonst jede Spur findet, spürt zwar «etwas», kann aber keinen Hinweis auf den Angreifer finden; unterdessen zoomt die Kamera auf einen Baum zu, an dem zunächst nichts Auffälliges zu sehen ist – es folgt ein von einem Peitschgeräusch unterlegter Schnitt auf ein verfremdetes Bild, das jeder mit Actionfilmen einigermaßen vertraute Zuschauer als Infrarot- oder Wärmesicht identifi-

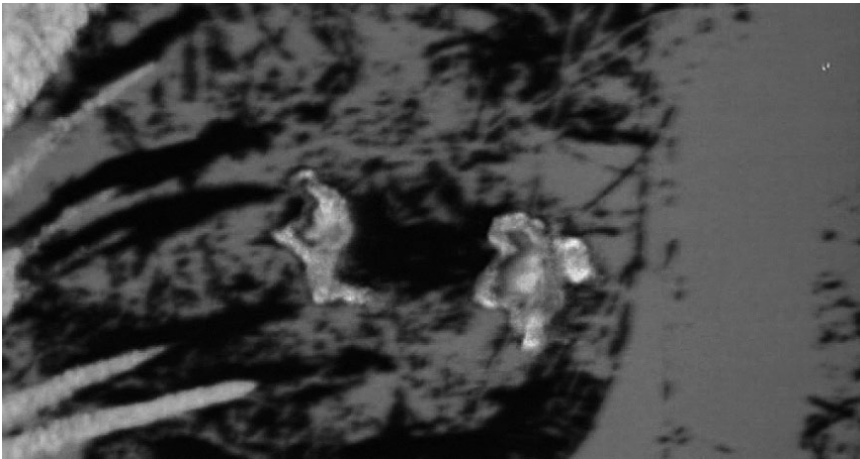


Abbildung 13: Die subjektive Sicht des Ausserirdischen in PREDATOR.

zieren kann: Die (lebenden) Soldaten erscheinen als gelb-rote Konturen, der sie umgebende Urwald ist dunkelblau (Abb. 13), Dschungelgeräusche und Stimmen erklingen metallisch verzerrt, die Einstellung ist von Trommeln unterlegt. Anschliessend springt der Film mehrfach zwischen der Infrarotsicht und den normalen Dschungelbildern hin und her.

An dieser Stelle sind bereits ohne ein Wort der Erklärung alle entscheidenden Punkte etabliert: Wir haben es mit einem ausserirdischen Jäger – einem «Predator» – zu tun, der sich unsichtbar machen kann und der seine Umgebung per Wärmesicht wahrnimmt. Anders als bei VIRUS wird auch später keine Erklärung nachgeliefert; in der Folge bekommen wir nur – im Gegensatz zu den Figuren des Films – Teile des Körpers des Predators zu Gesicht, unter anderem in einer Szene, in der er seinen Tarnanzug deaktiviert und eine Verletzung verarztet. PREDATOR verzichtet fast auf jegliche verbale Erklärung; dass die Titelfigur ausserirdischer Herkunft ist und nur über Wärmesicht verfügt, wird nie explizit erwähnt, sondern einzig durch subjektive Einstellungen gezeigt.

Der Film baut darauf, dass wir bestimmte Motive sofort erkennen und daraus die richtigen Schlüsse ziehen: Eine einzige Einstellung des Raumschiffs im All muss reichen, um zu merken, dass wir es mit einem Ausserirdischen zu tun haben; ebenso muss einem erfahrenen Zuschauer nicht erklärt werden, was die subjektive Sicht des Predators bedeutet. Vielleicht kommt dem Film entgegen, dass sein Personal vor allem aus einsilbigen, vor Testosteron strotzenden Haudegen besteht, auf jeden Fall wird nur ein Minimum an Dialog dazu verwendet, Vermutungen über den extraterrestrischen Gegner anzustellen. Abgesehen von der Einsicht, dass

es sich um einen Jäger handelt, der seine Beute gezielt Stück für Stück erlegt, geht die Erkenntnis der Figuren nicht über ein «There's something out there waiting for us, and it ain't no man» hinaus. Eine gefangene Rebellenin zwar weiss noch zu erzählen, dass der «demon who makes trophies of man» schon früher in heissen Jahren Menschen getötet und gehäutet hat, dies ist aber Hintergrundinformation, die den Männern im Kampf nichts nützen wird. Als Dutch als letzter Überlebender schliesslich merkt, dass der Predator ihn nicht «sieht», wenn er mit kaltem Schlamm beschmiert ist, und sich entsprechend darauf einrichtet, geht dieser Erkenntnisprozess mit Ausnahme eines «He couldn't see me» wortlos vor sich; schliesslich holt Dutch gedanklich auch nur nach, was dem Publikum längst klar sein sollte.

Der Vergleich von VIRUS und PREDATOR zeigt, wie sehr sich zwei im Grunde ähnlich gelagerte, äusserst kommerzielle Filme in Sachen Informationsvergabe unterscheiden können. PREDATOR verlagert fast alle Hinweise auf die visuelle Ebene und vertraut darauf, dass der Zuschauer in der Lage ist, die richtigen Schlüsse zu ziehen. Damit mag noch nicht die Stufe eines ausgeklügelten SF-Romans erreicht sein, der dem Leser einiges an Konstruktionsleistungen abverlangt, aber der Unterschied zu einem Film wie VIRUS ist doch beachtlich.

Der Trend, die Zuschauer zu unterfordern und mit redundanter Information zu versorgen, ist ein generelles Phänomen des Mainstreamkinos, doch zeigt es sich gerade in der SF besonders häufig. So sind erläuternde Anfangstexte, die die fiktionale Welt kurz situieren, hier häufiger anzutreffen als in anderen Modi und Genres. In den seltensten Fällen ist dieser Prolog aber wirklich nötig für das Verständnis der Handlung. Filme wie A CLOCKWORK ORANGE oder THX 1138, die den Zuschauer regelrecht ins kalte Wasser werfen und ihm ohne weitere Erklärung eine hochgradig fremde Welt vorsetzen, sind in der Regel viel wirkungsvoller. Besonders konsequent ist diesbezüglich Kubricks Film, in dem die Voice-over, die sonst oft für erläuternden Kommentar eingesetzt wird, zumindest zu Beginn gerade das Gegenteil bewirkt. Alex spricht den Zuschauer nämlich direkt in *Nadsat* an, einer Kunstsprache, die russische Wortfetzen und Cockney-Slang mit allerlei Wortspielen mischt. In Kombination mit dem ungewohnten Setting führt dies dazu, dass man sich zuerst einmal verwirrt in der neuen Welt zurechtfinden muss.

6 Welten erzählen

Die Charakteristiken fiktionaler Welten lassen sich weder auf ontologische noch auf stilistisch-formale Parameter reduzieren. Wie im vorangegangenen Kapitel dargelegt, entstehen sie aus dem Zusammenspiel fiktionaler *und* formaler Parameter. Dabei beschränken sich die formalen Aspekte nicht auf die im Definitionsteil erörterte Frage der technizistischen Rhetorik und Ästhetik; wie im Zusammenhang mit der reinen Phantastik und den unmöglichen Welten deutlich wurde, hängt der fiktional-ästhetische Modus auch mit dem narrativen zusammen. Die Folgen dieses Zusammenspiels für die SF sollen in diesem Kapitel genauer untersucht werden.

6.1 SF und narrative Modi

Die Beschaffenheit fiktionaler Welten hängt eng mit ihrer narrativen Präsentation zusammen: Reine Phantastik im Sinne Todorovs ist beispielsweise nur vor dem Hintergrund einer klassischen Erzählweise möglich, weil sie auf eine in sich konsistente Welt angewiesen ist (→ *Kapitel 2.2*); der fiktionale Modus setzt in diesem Fall zwingend einen bestimmten narrativen Modus voraus. Unmögliche Welten dagegen sind fast ausschliesslich im Rahmen parametrischen Erzählens realisierbar, denn für das klassisch erzählte Kino sind sie mit Ausnahme von humoristischen Beispielen wie dem Road-Runner-Cartoon tabu, und das *art cinema* hält den Zuschauer dazu an, die Unmöglichkeit mittels metaphorischer Lektüre zu rationalisieren; was sich scheinbar nicht integrieren lässt, steht in Wirklichkeit für etwas Anderes.

Während reine Phantastik und unmögliche Welten also fest an bestimmte narrative Modi geknüpft sind, scheinen SF und Fantasy diesbezüglich sehr viel freier zu sein. Auf den ersten Blick spricht wenig dagegen, einen SF-Film mittels *art cinema narration* zu erzählen, solange die nötige technizistische Rhetorik gegeben ist; ein Raumschiff sieht immer wie ein Raumschiff aus. Auch gibt es prominente Beispiele, die diese These

belegen: So weicht 2001, für viele *der* SF-Film schlechthin, mit seiner ellip-tischen Erzählweise, den zahlreichen ›toten‹ Momenten und der abstrakt gehaltenen *Stargate*-Sequenz in vielen zentralen Punkten vom klassischen Modus ab.

2001 ist aber auch in dieser Hinsicht nicht das typische Exempel, sondern die seltene Ausnahme. Die grosse Mehrheit der SF-Filme folgt einer klassischen Narration, und dies hat primär zwei Gründe: Einerseits handelt es sich bei den meisten der untersuchten Beispiele um populäre Filme, die an ein Mainstreampublikum gerichtet sind. Daneben gibt es aber eine zweite, gewissermassen modusinhärente Ursache: Da die SF eine dem Realitätseffekt analoge Wirkung anstrebt, ist sie – wie die Phantastik – auch auf die Kohärenz ihrer fiktionalen Welt angewiesen. Die SF setzt implizit eine regelhafte, mit naturwissenschaftlichen Mitteln durchschau- und beherrschbare Welt voraus. In einer erratischen Welt kann sie den Anspruch auf Wissenschaftlichkeit aber nicht aufrecht erhalten. Wenn bereits die Narration die Stabilität der fiktionalen Welt untergräbt, wird der SF ihre Grundlage entzogen.

Da es nur wenige SF-Filme gibt, die deutlich von der klassischen Narrati-on abweichen, lohnt sich ein Blick auf die literarische SF, um das Verhältnis zwischen SF und unterschiedlichen Erzählweisen genauer zu beleuchten. Die ›klassische‹ SF gernsbackscher und campbellscher Prägung gab sich in sprachlicher und narratologischer Hinsicht äusserst konventionell: Die Sprache war meist einfach und klar ohne grosse Spielereien, wenn man von den zahlreichen Neologismen absieht, die die SF bemühen muss, um ihre Nova zu benennen, die ihrerseits aber auch schnell zu Topoi wurden (siehe auch *Kapitel 5.2*). Metaphorischer und poetischer Sprachgebrauch waren geradezu verpönt, die Narration klassisch (Stockwell 2000: 76–90).

Dies änderte sich erst Mitte der 1960er Jahre, als mit der *New Wave* eine Strömung auftrat, die sich explizit zum Ziel gesetzt hatte, mit den etablierten Konventionen der Gernsback- und Campbell-SF zu brechen.¹

1 Für eine Situierung und Charakterisierung der *New Wave* verweise ich auf die Untersuchung von Heinrich Keim (1983). Keim beleuchtet in erster Linie die inhaltliche Ausrichtung der *New Wave* und ihre Positionierung auf dem SF-Markt, formale Fragen stehen weniger zur Debatte. Franz Rottensteiner (1972) gibt in einem kritischen Aufsatz einen Überblick über Geschichte und Themen der *New Wave*; siehe auch Greenland (1983), Delany (1984: 225–228) und Broderick (2003). Die Frage, welche Autoren der *New Wave* zuzurechnen sind und ob man überhaupt von einer eigentlichen Bewegung oder Strömung sprechen kann, ist umstritten. Während Keim in der *New Wave* ein primär britisches Phänomen sieht, ist Rottensteiner der Ansicht, dass die beiden US-amerikanischen Autoren Thomas M. Disch und John Sladek auf jeden Fall dazu gehören (1972: 346).

Die *New Wave* war zwar ein geographisch und zeitlich begrenztes Phänomen – im Wesentlichen beschränkte sie sich auf die britische SF von 1963 bis Anfang der 1970er Jahre –, da sie aber eine in der Geschichte der SF einmalige stilistische Neuausrichtung darstellt, ist eine nähere Betrachtung aufschlussreich. Zentrales Organ dieser Strömung, deren Name sich explizit an die französische *nouvelle vague* anlehnte, war die britische SF-Zeitschrift *New Worlds*. Die beiden wichtigsten Protagonisten waren Michael Moorcock, der vor allem als Herausgeber und Propagator fungierte, und J. G. Ballard, die literarische Leitfigur der Bewegung; William Burroughs diente beiden als grosses Vorbild.

Die *New Wave* war zu keinem Zeitpunkt eine homogene Bewegung, und der Anspruch auf Erneuerung wurde nur in wenigen Beispielen wirklich realisiert; auch sind viele der programmatischen Texte in sich widersprüchlich. Dennoch lassen sich einige klare Tendenzen erkennen: Die Exponenten der Strömung kritisierten die bestehende SF als konservative Literatur, die sowohl inhaltlich als auch formal im Stillstand verharre. Gefordert wurde eine Erneuerung, die formal mit der «ernsthaften» Literatur gleichziehen sollte. Moorcock verabschiedete sich von der stark inhaltlichen Ausrichtung und plädierte für eine Aufwertung des Stils. «What the New Wave did was to take a genre that had been, in its popular mode, more concerned with content and «ideas» than form, style or aesthetics, and reconsider it under the logic of the latter three terms» (Roberts 2006: 231). Hatten Gernsback und Campbell die SF stets inhaltlich definiert und formale Fragen fast vollständig ausgeblendet, bezog sich Moorcock explizit auf ästhetizistische und modernistische Positionen des 19. und frühen 20. Jahrhunderts (Keim 1983: 338 f.).

Tatsächlich zeichnen sich die Texte der *New Wave* durch eine für die SF bis dahin unbekannte Experimentierfreude aus, zahlreiche stilistische Mittel, die der SF bis anhin fremd waren, fanden Eingang in den Modus: Montagetechnik, *stream of consciousness*, Ironie, multiperspektivisches und assoziatives Erzählen, unzuverlässige Erzähler, eine stark rhythmisierte Sprache und typographische Spielereien (siehe auch Taylor 1990). In den meisten Fällen handelte es sich dabei freilich nicht um genuine Neuerungen der SF, sondern um stilistische Mittel der Literatur der Jahrhundertwende und des frühen 20. Jahrhunderts. «In fact, many of the so-called sf experiments of the period were not experiments at all, but merely an adoption of narrative strategies, and sometimes ironies, that had long been familiar in the mainstream novel» (ESF: 866). Die SF holte mit der *New Wave* vor allem allgemeine literarische Entwicklungen nach. Ein Hauptunterschied zur früheren SF bestand darin, dass sich die neue Generation von Autoren auf andere Einflüsse berief als ihre Vorgänger:

War bis anhin eine naturwissenschaftliche Ausbildung das Mass der Dinge, führt Ballard (1973) unter anderem den Surrealismus und Dada als Vorbilder an.

Formal zeichnet sich die *New Wave* somit durch Elemente aus, die – sofern sie sich auf den Film übertragen lassen – Teil der *art cinema narration* sind; Bordwell weist auch darauf hin, dass sich die *art cinema narration* – wie die *New Wave* – stark an der Literatur der Moderne des frühen 20. Jahrhunderts orientiert (Bordwell 1997: 207 f.). Sieht man davon ab, dass die *New Wave* eine relativ kurzlebige Erscheinung war, deren Verdienste heute sehr unterschiedlich beurteilt werden, so scheint sie doch auf den ersten Blick die These, dass SF fast zwangsläufig eine klassische Narration bedinge, zu widerlegen.

Mindestens ein Teil der *New-Wave*-Autoren strebte aber nicht nur eine formale, sondern auch eine inhaltliche Erneuerung an. Sie distanzieren sich deutlich von der optimistischen, technikbejahenden SF des *Golden Age*. Der Hoffnung, dass sich die Natur durchschauen und beherrschen lasse, wurde eine klare Absage erteilt; die Grundstimmung der *New Wave* ist meist pessimistisch und introspektiv. Die Autoren waren nicht an grossartigen technischen Innovationen interessiert, stattdessen thematisierten sie bis anhin tabuisierte Bereiche wie Sex und Drogen; statt der Eroberung des Weltalls war die Erforschung des *inner space* der Seele angesagt. Die Zukunft hatte ihren Glanz verloren; die Erzählungen waren in den meisten Fällen in der unmittelbaren Zukunft und nicht in fernen Zeitaltern angesiedelt. Bei Ballard, dem zentralen Autor der Bewegung, zeigt sich diese Absage an die Zukunft in besonders radikaler Weise, wie Heinrich Keim ausführt:

Veränderung des Bestehenden sei – das ist Ballards Konsequenz – per se nicht mehr möglich, die Gegenwart selbst sei die Zukunft, man habe bereits ein Stadium der «Endzeit» erreicht und Entwicklung vollziehe sich nur auf devolutionäre Weise (Keim 1983: 527).

Gernsback und Campbell hatten eine «Literatur der Ideen» gefordert, die ohne stilistische Mätzchen erzählt werden sollte, Moorcock dagegen erhob den Stil zum zentralen Aspekt der SF. Diese unterschiedlichen Vorstellungen scheinen sich nicht auszuschliessen – was spricht gegen eine stilistisch hochstehende «Literatur der Ideen»? Allerdings lassen sich Form und Inhalt keineswegs so leicht voneinander trennen: Die von der *New Wave* angestrebte stilistische Neuausrichtung ist mit der inhaltlichen verbunden; ein Abrücken von der klassischen Narration hängt mit einem – im Vergleich zur Gernsback-SF – radikal veränderten Weltbild zusammen. Wenn die Narration eine inkonsistente, fragmentarische Welt entwirft, hat

der kühl überlegende Forscher ausgedient, der jedes Problem kraft seines naturwissenschaftlich geschulten Verstandes lösen kann, und wenn es wie im Falle Ballards gar keine Zukunft mehr gibt, die Gegenwart allenfalls noch degenerieren kann, führt sich die SF selbst ad absurdum. SF, die sich derart deutlich von ihren klassischen Inhalten abwendet, hört bald auf, SF zu sein; Rottensteiner charakterisiert das Schaffen Ballards sogar als «Anti-SF» (1972: 360). Ohne hier werten zu wollen, stellt sich tatsächlich die Frage, ob Ballards Werk noch zur SF gerechnet werden kann. Sein wohl bekanntester Roman *Crash* (1973), in dem sich Auto-Fetischisten mittels inszenierter Unfälle sexuell erregen, besitzt zwar dystopische Züge, ist aber keine SF, da ein eigentliches Novum fehlt; dasselbe gilt auch für David Cronenbergs Verfilmung *CRASH* (1996).

Bei Ballard beginnen sich SF und Nicht-SF zu überlagern; die *New Wave* trug dadurch nicht zuletzt dazu bei, die Grenzen zum literarischen Mainstream aufzuweichen. Der Übergang zwischen *New-Wave*-SF und den Romanen postmoderner Autoren wie Thomas Pynchon und Don DeLillo ist fließend; Brian McHale nennt SF in seiner Studie zur postmodernen Literatur nicht ohne Grund «postmodernism's noncanonized ›low art double» (2001: 59).

Gemäss McHale ist postmoderne Literatur ontologisch, das heisst, sie geht nicht von einer konsistenten Welt aus, sondern von einer Pluralität fragmentierter Welten und Subjekte; «postmodernist fiction deploys strategies which engage and foreground questions like [...]: ›Which world is this. What is to be done in it. Which of my selves is to do it» (McHale 2001: 10). Hierin gleicht sie der SF, die wie kein anderer Modus mit der Möglichkeit verschiedener Welten spielt,² es bestehen aber auch Unterschiede: McHale definiert postmodernes Erzählen in erster Linie fiktional-ontologisch; folgt man seinem Ansatz, weist im Grunde jede Form von SF postmoderne Qualitäten auf, und haarsträubende Billigproduktionen wie *PLAN 9 FROM OUTER SPACE* (1958), der SF-Motive munter mit Versatzstücken aus Vampirfilmen vermischt, oder *ERCOLE L'INVINCIBILE* (1963), *ANTHAR L'INVINCIBILE* (1964) und *MACISTE E LA REGINA DI SAMAR/HERCULES AGAINST THE MOON MEN* (1964), die die griechische Mythologie mit SF und Fantasy anreichern, erscheinen als eigentliche Vorwegnahmen postmoderner Pastichen.

Anders präsentiert sich die Situation, wenn man ›postmodern« als formal-stilistische Kategorie versteht, als ironisches und selbstreflexives Spiel; dann erscheint ein grosser Teil der SF als klassisch und konservativ, als

2 Die Gemeinsamkeiten zwischen SF und postmoderner Literatur wurden von verschiedenen Autoren beleuchtet, für Überblicke siehe Luckhurst (1991) und Butler (2003).

geradezu vormodern. McHale beschreibt den Zusammenhang zwischen postmoderner Literatur und SF denn auch als phasenverschobene Austauschbewegung: Just zum Zeitpunkt, als postmoderne Autoren wie Pynchon oder Burroughs bereits veraltete SF-Motive aus *Space Operas* und Superheldengeschichten der 1920er und 30er Jahre übernehmen, holt die *New Wave* stilistisch die literarische Moderne nach. Mit der *New Wave* erweitert die SF zwar ihr stilistisches Repertoire, sie schliesst aber nicht zum Mainstream auf. Den stilistischen Anschluss zum Mainstream vollzieht sie erst mit der *Cyberpunk*-Literatur der 1980er Jahre (McHale 1992: 225–242).

Ich möchte die Abhängigkeit der SF von der klassischen Narration nicht verabsolutieren, doch scheinen mir die bisherigen Analysen nahezulegen, dass die Dominanz konventioneller Erzählverfahren im SF-Kino nicht ausschliesslich auf markstrategische Überlegungen zurückzuführen, sondern auch im Wesen des Modus selbst begründet ist. SF und nicht-klassische Erzählweisen scheinen sich in der Tat schlecht zu vertragen. Im Falle der *New Wave* – und erst recht bei postmodernen Filmen – wird nicht einfach «die gleiche Welt anders erzählt», etwa so, als würde man einen Farbfilter über die Linse legen, um dasselbe in anderen Farbtönen zu zeigen. Wie im vorangegangenen Kapitel ausgeführt, vereinigen sich im fiktional-ästhetischen Modus stilistisch-formale Aspekte mit denen der fiktionalen Ontologie; die Erzählweise schlägt sich in der Beschaffenheit der fiktionalen Welt nieder.

Die Affinität der SF zur klassischen Erzählweise bedeutet aber nicht, dass die SF so stark an diese gebunden ist wie die Phantastik; im Vergleich mit dieser lässt sie ein breiteres Spektrum an narrativen Strategien zu, denn die Phantastik muss ein delikates Gleichgewicht zwischen den beiden angrenzenden Modi des Unheimlichen und des Wunderbaren finden, die SF dagegen ist eindeutig im Wunderbaren angesiedelt, und es besteht nicht die Gefahr, dass sie in einen anderen Modus abdriftet. Die in den meisten Fällen deutliche Markierung der SF durch ihre spezifische Ikonographie lässt durchaus Spielraum für stilistische Experimente.

Ende der 1960er Jahre, als das alte Studiosystem endgültig ausgedient hatte, erlebte das amerikanische Kino mit dem sogenannten *New Hollywood* ebenfalls eine Erneuerungsbewegung. Junge Regisseure drehten Filme, die sich formal und inhaltlich deutlich von den Produktionen der Vergangenheit absetzten. Auch der SF-Film bleibt von dieser Entwicklung nicht gänzlich unberührt: *СНАЯЛЫ* und *2001*, beide 1968 erschienen, zeichnen sich wie *THX 1138* (1971), *THE MAN WHO FELL TO EARTH* (1972) und *ZARDOZ* (1974) durch deutlich nicht-klassische Elemente aus. Allerdings blieb der Spielraum begrenzt, und es ist wohl kein Zufall, dass *2001* nicht nur einer der am unkonventionellsten erzählten SF-Filme ist, sondern

gleichzeitig auch einmalig in seinem Bemühen um Authentizität. Für sich genommen würde die *Stargate*-Sequenz am Ende des Films, in der zeitweise nur noch Farben und abstrakte Formen auf der Leinwand zu sehen sind, kaum als SF gelten; die meisten Zuschauer würden sie wohl dem Experimentalfilm zuordnen. Der Film kann sich diese Eskapade aber leisten, weil er zuvor gut zwei Stunden lang *hard SF* in ihrer Extremform zelebriert hat und auf diese Weise den experimentellen Schluss fest in der SF verankert; wenn sich 2001 im letzten Viertel endgültig von jeder narrativen Konvention verabschiedet, ist dem Zuschauer längst klar, dass er einen SF-Film sieht.

Kaum ein SF-Film hält über die volle Länge eine nicht-klassische Erzählweise aufrecht, meist werden nur einzelne abweichende Sequenzen in einen ansonsten klassisch erzählten Film eingeschoben. Die verschiedenen Drogentrips in Ken Russells *ALTERED STATES* (1980) – die übrigens starke Ähnlichkeit mit der *Stargate*-Sequenz aufweisen – sind für sich genommen zwar nicht klassisch, sie sind aber in einen weitgehend konventionell erzählten Film eingebettet. Das Gleiche gilt für ähnlich gelagerte Szenen in *PHASE IV* (1974) und *THE QUIET EARTH* (1985): Die Erzählung nimmt hier eine Auszeit, um anschliessend wieder einzusetzen, meist wird dann auch die vorangegangene Eskapade erklärt.

Im Vergleich zu diesen Beispielen ist 2001 eher ungewöhnlich, da nach der *Stargate*-Sequenz keine Ruhe einkehrt: Als sich der Astronaut Bowman nach seinem Trip in dem rätselhaften weissen Raum wiederfindet, scheint die Erzählung wieder in übersichtlicheren Bahnen zu verlaufen, es wird aber rasch deutlich, dass in dieser Sequenz die gewohnten Schnittkonventionen weitgehend ignoriert werden: Der Film schneidet mehrmals von Bowmans Gesicht auf Ansichten des Raumes, in dem wiederum Bowman zu sehen ist. Normalerweise markiert eine solche Schnittfolge eine subjektive Einstellung, was hier bedeuten würde, dass Bowman sich selbst sieht. Die Sache wird noch rätselhafter, da er von Einstellung zu Einstellung zu altern scheint. Wie sich herausstellt, ist die *Stargate*-Sequenz keine isolierte experimentelle Szene, sondern vielmehr der Startschuss für das Verlassen ausgetretener Pfade: Die Narration bleibt bis zum Ende des Films unkonventionell und kehrt nicht mehr zum klassischen Schema zurück.

Obwohl nicht-klassische Erzählweisen im SF-Film also insgesamt selten vorkommen, gibt es eine Spielart, die sich stark am *art cinema* zu orientieren scheint, nämlich wenn virtuelle Realität, Gedächtnismanipulationen, Träume oder – wie im bereits erwähnten *ALTERED STATES* – Drogen zum Thema werden. Hier geht es meist um die Frage, was eigentlich real ist, inwieweit das, was wir – respektive die Figuren des Films – wahrnehmen, tatsächlich existiert. Die Protagonisten treten mittels technischer Hilfs-

mittel oder Drogen in andere Bewusstseins- oder Realitätszustände ein, und allmählich beginnen sich die verschiedenen Ebenen zu überlagern. In *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* (2004) von Michel Gondry etwa dreht sich die Geschichte um ein Verfahren, das es ermöglicht, gezielt Erinnerungen zu tilgen. Als Joel erfährt, dass seine Freundin Clementine alle Erinnerungen an ihre gemeinsame Beziehung löschen liess, beschliesst er, das Gleiche zu tun. Ein Grossteil des Films spielt sich nun während der Behandlung ‹in Joels Psyche› ab. Erinnerungen, Verdrängtes, unbewusste Wünsche und die direkten Einflüsse der Aussenwelt während der Operation prallen aufeinander und vermischen sich in seinem Unterbewusstsein. Der Film nützt diese Ausgangslage für eine Reihe von Szenen, in denen die Narration wilde Kapriolen schlägt und zahlreiche unerklärbare Dinge geschehen. Isoliert betrachtet könnten diese Szenen durchaus als *art cinema* oder surreales Kino gelten, wird hier doch Joels Seelenwelt szenisch dargestellt. Trotz der vermeintlich oberflächlichen Ähnlichkeit unterscheidet sich *ETERNAL SUNSHINE* aber klar vom avantgardistischen Kino, wie es etwa Buñuel verkörpert, denn obwohl die surrealen Szenen breiten Raum einnehmen, fügen sie sich doch in eine klassisch erzählte, im Rückblick gut nachvollziehbare Handlung ein. Dies gilt auch für ähnlich gelagerte Beispiele wie *BRAINSTORM* (1983), *DREAMSCAPE* (1984), *VANILLA SKY* (2001) oder *ABSOLUT* (2004), in denen zwar zwischenzeitlich die Konventionen des klassischen Kinos aufgehoben scheinen, am Ende aber alles wieder schön zusammenpasst.

Der Reiz dieser Filme liegt darin, dass sie dem Zuschauer den Boden unter den Füßen wegziehen, ihm die Sicherheit nehmen zu wissen, was real ist. Darin gleichen sie dem *art cinema*, das ebenfalls von der Prämisse ausgeht, dass es keine objektiv fassbare Welt gibt. Der Unterschied liegt darin, dass die SF letztlich dennoch von einer geordneten Welt ausgeht: Die verschiedenen Ebenen können sich zeitweise überlagern, unvorhergesehene Ereignisse die Ordnung durcheinander bringen, zum Schluss ist aber erneut eine klare Hierarchie der verschiedenen Ebenen etabliert und die Hauptfigur wieder in ihrer Realität angekommen. Im Gegensatz zum *art cinema* bleibt die Welt regelhaft, und wenn einzelne Szenen nicht-klassisch wirken, so liegt das daran, dass der Film zeitweilig das Geschehen aus der Perspektive eines Protagonisten *fokalisiert*,³ der gerade

3 Siehe dazu Genette (1994: 134–138). Anders als in der Literatur müssen beim Film zwei Formen der *inneren Fokalisierung* unterschieden werden: Ist die Narration auf eine Figur fokalisiert, folgt die Kamera dieser lediglich. Bei der Fokalisierung durch einen Protagonisten sehen wir, was dieser sieht – beispielsweise in Form subjektiver Einstellungen und Traum- oder Erinnerungssequenzen (Vanoye 1989: 144–152).

eine Ausnahmeerfahrung durchmacht. In den Fällen von *ETERNAL SUNSHINE* oder *ALTERED STATES* übernimmt der Film während des Trips der Hauptfiguren deren subjektive Sicht, gibt sie aber anschliessend wieder zugunsten einer objektiveren Perspektive auf. In *DREAMSCAPE* kann der Protagonist in die Träume anderer eintauchen und dort aktiv werden; Träume sind für das stark durch die Psychoanalyse beeinflusste *art cinema* von grosser Bedeutung, und deshalb ist es nicht weiter erstaunlich, dass *DREAMSCAPE* und der inhaltlich sehr ähnliche *THE CELL* (2000) während ihrer Traumsequenzen stellenweise wie *art cinema* aussehen. Allerdings sind auch diese Sequenzen deutlich vom Rest des Films unterschieden.

Während das *art cinema* eine subjektive Sichtweise bevorzugt, zeichnet sich der klassische Modus durch seine vermeintliche Objektivität aus. Wenn nun die Narration eines ansonsten klassisch erzählten Films innerhalb einzelner Szenen ganz auf die subjektive Sicht einer Figur fokalisiert, die gerade eine psychedelische Erfahrung – oder etwas Ähnliches – durchmacht, dann ist der Effekt ein ähnlicher wie bei der *art cinema narration*, auch wenn die Ursache eine andere ist: Im letzteren Fall stellt die Narration einen objektiven Zugriff auf die Welt insgesamt in Frage, in den angeführten SF-Beispielen geschieht aber genau das Gegenteil: Die Welt ist objektiv erfassbar, und wir haben sogar Einsicht in die extrem subjektive Erfahrung des Protagonisten. Ein grosser Teil dessen, was wir in *ETERNAL SUNSHINE* sehen, spielt sich nur in Joels Kopf ab, als Zuschauer sehen wir aber in seinen Kopf hinein, und es steht für den Film ausser Frage, dass das, was wir sehen, identisch ist mit dem, was Joel erlebt.⁴

In *ETERNAL SUNSHINE* sind die verschiedenen Realitätsebenen – die ‚Wirklichkeit‘ und Joels *inner space* – klar unterscheidbar. Wir können uns zwar lange keinen Reim darauf machen, was sich in Joels Leben genau ereignet hat, die Vorgeschichte wird nur allmählich enthüllt; wir laufen aber selten Gefahr, Innen- und Aussenwelt zu verwechseln. In *EXISTENZ* dagegen erfahren wir erst ganz am Schluss, dass jene Welt, von der wir geglaubt haben, sie sei die fiktionale Wirklichkeit, bereits die virtuelle Realität eines Computerspiels ist. Da die Figuren innerhalb der Welt des Spiels wiederum weitere virtuelle Welten besuchen, erscheint die erste Spielwelt als reale Ursprungswelt. Solche Verschachtelungen verschiede-

4 Es liesse sich argumentieren, dass bei einem *art cinema film* die Fokalisierung permanent sei, die Narration immer die Perspektive des Protagonisten einnimmt. Selbst wenn man diese Erklärung akzeptiert, ist das mehr als ein gradueller Unterschied, denn die SF-Beispiele präsentieren alle an irgendeinem Punkt eine nicht-fokalisierte Sicht, die die subjektive Perspektive der Figur relativiert. Beim *art cinema* ist dies gerade nicht der Fall, da keine klare Trennung zwischen objektiver und subjektiver Sicht existiert.

ner Realitätsebenen sind im SF-Film der 1990er Jahre sehr beliebt, und viele Filme sind darauf aus, den Zuschauer vorübergehend zu verwirren, um ihm am Schluss die unerwartete Auflösung zu präsentieren: Was vermeintlich real ist, entpuppt sich als Täuschung, Traum oder Halluzination des Protagonisten.

Die Überraschung am Ende von *EXISTENZ* – die übrigens keine so grosse ist, da sich der Schluss schon früh abzeichnet – ist Folge einer reduzierten Informationsvergabe: Die Narration ist nicht nur ganz auf die beiden Hauptfiguren fokalisiert, sondern setzt erst ein, wenn diese bereits im Spiel sind.⁵ SF, die sich dem Spiel mit unterschiedlichen Realitäten verschrieben hat, muss zumindest zeitweise ganz durch den Protagonisten fokalisiert sein, um ihre Wirkung zu erreichen. Wenn wir durchgehend eine objektive Aussensicht auf die Ereignisse hätten, wäre der eigentliche Clou des Plots dahin.

EXISTENZ, *VANILLA SKY*, *MATRIX* und andere Filme dieses Typus – den ich VR-Film (virtuelle Realität) nenne – basieren darauf, dass wir vorübergehend keine Aussensicht auf die fiktionale Welt erhalten und deshalb nicht sicher sein können, auf wie vielen Realitätsebenen sich die Handlung bewegt. Da die Narration nur scheinbar objektiv ist, in Wirklichkeit aber einen limitierten Ausschnitt präsentiert, haben wir gar keine Chance zu wissen, wie sich die Welt des Films aufbaut. Diese Form von reduzierter Informationsvergabe ist nicht mit der in *Kapitel 5.2* beschriebenen Funktionsweise der SF-Literatur identisch, nämlich dem Umstand, dass (hochstehende) SF vieles nur implizit erklärt und sich der Charakter der fiktionalen Welt erst allmählich enthüllt. *EXISTENZ* und *VANILLA SKY* geben vor, die «normale» Welt zu zeigen, während sie in Wirklichkeit eine Simulation vorführen; die Entdeckung, dass die Welt nur eine Täuschung ist, bildet den Clou des Films, das allmähliche Offenlegen der fiktionalen Welt dagegen ist ein fortlaufender Prozess.

Die SF-Literatur ist darauf angelegt, dass wir anhand der Hinweise des Textes die richtigen Schlüsse ziehen, während dies bei einem Film wie *EXISTENZ*, der uns bewusst Informationen vorenthält, gerade nicht der Fall ist. Hierin gleicht der VR-Film dem klassischen Krimi, der ebenfalls damit arbeitet, dass wir nur über beschränkte Information verfügen und

5 In *EXISTENZ* ist die Information sogar noch beschränkter als in anderen Filmen dieses Typus: Die Protagonisten wissen nämlich durchaus, dass sie in einem Spiel sind, wir haben aber keinen Zugang zu ihrem Wissen. Gemäss Murray Smiths Terminologie liegt hier exklusives *spatio-temporal attachment* vor, das heisst, wir sind immer bei den beiden Hauptfiguren, unser *subjective access* ist aber sehr minimal, wir wissen nicht, was die Protagonisten wissen (Smith 1995: 141–153).

deshalb nicht wissen können, wer der Mörder ist. Im klassischen Krimi gibt es jedoch eine Konvention des ‹fair play›: Die Zuschauer müssen ungefähr den gleichen Wissensstand haben wie der Detektiv. Man soll das Gefühl haben, am Kombinierspiel beteiligt zu sein, und die Lösung darf am Ende nicht einfach aus dem Hut gezaubert werden. Viele VR-Filme folgen ebenfalls einem klassischen Krimimuster, oft gilt es, einen Mord aufzuklären, ein Geheimnis zu lüften, einen Missetäter zu entlarven und dingfest zu machen. Während sich *VANILLA SKY*, *THE 13TH FLOOR* (1999) und *MATRIX* an die Regeln des ‹fair play› halten – der Protagonist weiss nicht mehr als der Zuschauer –, werden diese von *EXISTENZ* missachtet; wir sind von Anfang an im Nachteil gegenüber den Protagonisten, die Folge ist eine gewisse Enttäuschung angesichts des Endes.⁶

EXISTENZ unterscheidet sich noch in einem weiteren Punkt deutlich von *ETERNAL SUNSHINE* oder *VANILLA SKY*: Während die Fokalisierung in letzteren teils surreale, *art-cinema*-ähnliche Sequenzen zur Folge hat, unterscheiden sich die verschiedenen Realitätsebenen in *EXISTENZ* kaum; alles scheint gleich ‹echt›, und alles ist auch, wie wir am Ende erfahren, gleich unecht. In *EXISTENZ* entpuppt sich, wie auch in *13TH FLOOR* und *WELT AM DRAHT* (1974), die scheinbare Realität am Ende als künstliche Welt, hinter der eine weitere Realität steht (mit dem Unterschied, dass dies für die Hauptfiguren von *13TH FLOOR* und *WELT AM DRAHT* genauso überraschend ist wie für den Zuschauer). Da alle Welten gleichermaßen ‹echt› aussehen, wird der Status dieser letzten Wirklichkeit zumindest implizit in Frage gestellt: Ist dies tatsächlich die Nullwelt, oder gibt es dahinter noch unzählige weitere?

Ein Film, der dieses Konzept radikal umsetzt, ist *TOTAL RECALL*: Doug ist davon überzeugt, Mittelpunkt einer Verschwörung zu sein, während die vermeintlichen Bösewichte permanent versuchen, ihm klar zu machen, dass das, was er für die Wirklichkeit hält, nur Einbildung und Resultat einer unglücklich verlaufenen Gedächtnismanipulation ist. Am Ende, nachdem Doug den Oberschurken getötet, den Mars befreit und seine Traumfrau erobert hat, scheint alles geklärt. Tatsächlich ist aber nichts geklärt, die offenen Fragen wurden nicht beantwortet, sondern von dem (vermeintlichen) Happyend lediglich übertönt. Wir sind gewohnt, dass ein

6 In den letzten Jahren ist dieser Typus von Film, der mit massiv reduzierter Informationsvergabe arbeitet, um am Ende mit einem grossen Clou die ganze Handlung auf den Kopf zu stellen, in Hollywood sehr beliebt geworden. Das Prinzip ist hier immer das gleiche: Die Erzählung ist ganz auf eine Figur fokalisiert, enthüllt dies aber erst hinterher. Beispiele hierfür sind unter anderem: *THE USUAL SUSPECTS* (1995), *THE SIXTH SENSE*, *MEMENTO* (2000) und *THE OTHERS* (2001).

Happyend – gerade bei einem so aufwändig produzierten Blockbuster – alle Probleme löst oder vielmehr obsolet werden lässt; letztlich haben wir am Ende von *TOTAL RECALL* aber keine Gewissheit, der Film klärt den Status seiner Geschichte nie eindeutig. Es wäre alleine auf der Basis der Handlung durchaus denkbar, dass alles, was wir gesehen haben, nur Dougs Wunschtraum ist.⁷

TOTAL RECALL wischt alle Zweifel mit seinem Happyend weg, und im Grunde verfahren fast alle VR-Filme auf diese Weise. Wenn uns ein Film einmal an der Nase herumgeführt und sich die vermeintliche Realität als Täuschung herausgestellt hat, gibt es keine Gewissheit mehr (dazu mehr in *Kapitel 9.2*); allerdings ist das kommerzielle Kino mit seiner klassischen Erzählweise – und hier liegt der grosse Unterschied zum *art cinema* – darum bemüht, am Ende zumindest den Anschein einer klaren Hierarchie der Wirklichkeit zu geben und alle Zweifel aufzulösen, wie Geoff King und Tanya Krzywinska betonen:

Films about virtual reality may play with our sense of which is which, but such doubts are usually resolved quite clearly in favour of one level that is established as the unquestionable real. Mainstream films in particular are constrained by a commercial demand for a certain level of narrative clarity, particularly in such fundamentals, that limits how far they can go in this respect (King/Krzywinska 2000: 57).

6.2 An den Rändern der Welt

Obwohl *ETERNAL SUNSHINE* und *ALTERED STATES* zeitweise einem *art-cinema*-Film ähneln, ist doch immer klar, dass wir uns zumindest in SF-nahen Gefilden befinden. Die Nova, der Gedächtnismanipulator und die Drogen, lassen sich eindeutig als technisches Gerät beziehungsweise psychoaktive Substanzen identifizieren, und folglich sind die gezeigten Visionen und Phantasien keine wild assoziierenden Einschübe, sondern eine getreue Wiedergabe dessen, was die Figuren erleben. Die eindeutige Situierung der Filme in der SF klärt auch den Status der Narration. Wenn nun aber ein Film weitgehend auf klar identifizierbare SF-Elemente verzichtet, wird auch das Wesen der Narration unbestimmbar; dies hat nachhaltige Fol-

7 Regisseur Paul Verhoeven selbst ist der Meinung, dass der ganze Film nur in Dougs Imagination stattgefunden hat. Die für Hollywoodverhältnisse ungewöhnliche Weissblende am Ende versteht er als Zeichen dafür, dass Dougs Hirn schliesslich, wie zuvor angedroht, kollabiert (van Scheers 1997: 222 f.).

gen für das gesamte Verständnis, wie ich im Folgenden an drei sehr unterschiedlich gelagerten Beispielen zeigen möchte.

Billy Pilgrim, die Hauptfigur von *SLAUGHTERHOUSE-FIVE* (1972), ist ein Überlebender der Bombardierung Dresdens. Der Film erzählt seine Lebensgeschichte, inklusive der Entführung durch Ausserirdische vom Planeten Tralfamadore, in achronologischer Weise: Scheinbar willkürlich springt die Erzählung hin und her, an einzelnen Stellen werden ganz unterschiedliche Momente in Billys Leben sogar in Form einer Parallelmontage wiedergegeben. Diese assoziative Erzählweise ist typisch für das *art cinema*, und im Falle von *SLAUGHTERHOUSE-FIVE* kann man sie als Darstellung einer posttraumatischen Belastungsstörung des Veteranen Billy deuten. Gegen diese Psychologisierung spricht aber dessen Aussage, dass er «unstuck in time» sei, also frei durch die Zeit gleite, ohne darüber Kontrolle zu haben. Es stehen sich somit zwei Lesarten gegenüber: die nicht-chronologische Erzählweise als Darstellung einer psychischen Störung oder als objektive Wiedergabe von Billys Zeitreisen.

Den Szenen auf Tralfamadore, wo Billy gemeinsam mit einem Hollywood-Sternchen in einer Art Zoo ausgestellt ist, kommt somit grosse Bedeutung zu: Ist Billy tatsächlich auf einem fremden Planeten, dann ist *SLAUGHTERHOUSE-FIVE* auch zweifelsfrei SF, Zeitreisen wären dann möglich. Anders als in Kurt Vonneguts literarischer Vorlage von 1969 mit dem gleichen Titel, die klar in der SF angesiedelt ist, gibt sich der Film in dieser Frage aber nicht eindeutig: Wir sehen die Ausserirdischen nie, die Szenen auf Tralfamadore wirken unwirklich und könnten auch Billys Phantasie entsprungen sein. In *SLAUGHTERHOUSE-FIVE* gibt es nur wenige Hinweise auf SF: Billys eigene Aussage, dass er frei durch die Zeit flottiere, und die wenigen Szenen auf Tralfamadore. Die SF wird dabei in erster Linie verbal beschworen, wir sehen keine technischen Wunderwerke; der grösste Teil des Films ist in betont biederem 40er und 50er Jahre-Design gehalten. *SLAUGHTERHOUSE-FIVE* steht somit auf der Grenze zwischen klassisch erzählter SF und einem in *art cinema narration* gehaltenen Traumatisierten-Porträt.⁸

Ein Film, mit dem sich viele Bücher zum SF-Film schwer tun, ist Jean-Luc Godards *ALPHAVILLE – UNE ÉTRANGE AVENTURE DE LEMMY CAUTION*

8 Der unsichere Status von *SLAUGHTERHOUSE-FIVE* erinnert an Todorovs Bestimmung der reinen Phantastik (→ *Kapitel 2.2*), allerdings liegt hier ein etwas anderer Fall vor: Die reine Phantastik befindet sich in einem Schwebezustand zwischen Realitätskompatiblen und Wunderbarem, die aber beide klassisch erzählt sind. *SLAUGHTERHOUSE-FIVE* dagegen pendelt zwischen klassisch erzähltem Wunderbarem und realitätskompatiblen *art cinema*.

(1965): In einer unbestimmten Zukunft reist Lemmy Caution in geheimer Mission nach Alphaville, eine Metropole auf einem fernen Planeten, die vom Elektronengehirn *Alpha 60* kontrolliert wird. Unter dessen Herrschaft ist Alphaville eine entmenslichte Stadt geworden, in der Gefühle verboten sind und den Einwohnern zwangsweise Drogen verabreicht werden. Lemmy ist auf der Suche nach Doktor von Braun, dem Erbauer des Elektronengehirns; im Laufe seiner Ermittlungen lernt er dessen Tochter Natasha kennen, die dank seiner Hilfe die Liebe wieder erlernt. Am Ende, nachdem Lemmy *Alpha 60* zerstört hat, flieht das Liebespaar aus der Stadt.

Was sich in der Zusammenfassung wie ein ziemlich konventioneller dystopischer Thriller liest, ist in der konkreten Umsetzung ein Film, der zahlreiche SF-Konventionen bricht und sich nur schwer einordnen lässt.⁹ Wie viele Filme Godards zeichnet sich auch ALPHAVILLE durch eine Flut von Zitaten und Verweisen aus, die von Hoch- bis Trivialliteratur reichen. So war die von Eddie Constantine dargestellte Hauptfigur Lemmy Caution bereits in anderen Kriminalfilmen zu sehen; die Besetzung suggeriert, dass der Einsatz in Alphaville nur einer unter vielen ist. Neben dem Kriminalfilm, besonders dem *film noir*, standen verschiedene Comicserien und die Pop Art insgesamt Pate: Zwei Wissenschaftler tragen die Namen der Trickfilmraben Heckel und Jeckel, die Protagonisten bedienen sich abgedroschener Comic-Phrasen, und die Kollegen Lemmys, die vor ihm in Alphaville gescheitert sind, heissen Dick Tracy und Guy Léclair. Gleichzeitig schreckt der Film nicht davor zurück, den Orpheus-Mythos, Lyrik und Zeitgeschichte zu zitieren.

Dieses für Godard charakteristische fröhliche Vermischen unterschiedlichster Einflüsse macht eine Einordnung schwierig: Einerseits bedient sich ALPHAVILLE zweifellos typischer SF-Motive und signalisiert auf diese Weise seine Moduszugehörigkeit, gleichzeitig werden die Modusmerkmale in Frage gestellt. Deprimierende Grossstadtbilder wechseln sich mit Kalauern und Blödeleien ab. Diese Widersprüchlichkeit zeigt sich auch auf der visuellen Ebene, denn obwohl der Film in der Zukunft auf einem fremden Planeten spielt, wurde er komplett in Paris gedreht, ohne irgendwelche Kulissen oder futuristischen Requisiten einzusetzen. Im Falle der Stadtansichten ist dies durchaus wirkungsvoll: Die fiktive Zukunftsstadt Alphaville setzt sich ausschliesslich aus Aufnahmen – anonymen Betonbauten, Stadtautobahnen – des zeitgenössischen Paris zusammen, in dem sich normal gekleidete Passanten bewegen. Paris, die Stadt der Liebe, wirkt kalt und technisch-unmenschlich, gleichzeitig erkennen wir aber

9 Für meine Analyse von ALPHAVILLE verdanke ich Hannes Gasser wertvolle Hinweise.

deutlich, dass dies keine wunderbare Stadt ist – ein prägnantes Beispiel für Verfremdung (→ *Kapitel 8*).

Hat der Verzicht auf jegliche Art von Kulissen im Falle der Stadtansicht eine dystopische Wirkung – die dehumanisierte Zukunft ist schon da –, wirkt das Vorgehen an anderen Stellen befremdend bis komisch: Lemmy fährt mit einem zeitgenössischen Auto durch die Milchstrasse und benutzt einen gewöhnlichen Revolver. Der Film erscheint hier inkonsistent. Zwar wäre es technisch keineswegs unmöglich, dass Raumschiffe in der Zukunft einmal wie Autos aus den 1960ern aussehen werden, aber der Film unterläuft auf diese Weise unsere Erwartungen; denn wenn wir bei SF-Filmen von etwas ausgehen können, dann davon, dass die Zukunft anders aussehen wird.

Ist die Inkonsistenz von ALPHAVILLE also genauso einzuordnen wie die eines Cartoons (→ *Kapitel 5.1*), werden hier typische SF-Motive ironisch gebrochen und durch den Kakao gezogen? Um eine Parodie wie SPACEBALLS (1987) scheint es sich jedenfalls nicht zu handeln – dagegen sprechen nicht nur die teilweise bedrückenden Bilder und die lyrischen Passagen, sondern auch der Name Godard, der ein anspruchsvolles, künstlerisches Kino verspricht. Ist ALPHAVILLE vielleicht die konsequenteste Form der Dystopie, weil sie in der Gegenwart gefilmt ist und ganz auf technische Gadgets verzichtet? Aber wie ernst kann man eine Gesellschaftskritik nehmen, die sich selber nicht ernst nimmt und eine inkonsequente und in sich widersprüchliche Welt entwirft? – Die grosse Unsicherheit, wie man ALPHAVILLE verstehen soll, ist typisch für zahlreiche Filme Godards. Gemäss David Bordwell liegt dies nicht daran, dass sie inhaltlich besonders anspruchsvoll oder vieldeutig wären; vielmehr wechselt Godard immer wieder zwischen verschiedenen narrativen Modi hin und her und verunmöglicht auf diese Weise jegliches Verständnis (Bordwell 1997: 313 f.). Godards Filme sind auf Irritation angelegt und unterlaufen immer wieder die Erwartungen des Zuschauers; im Falle von ALPHAVILLE hat das unter anderem zur Folge, dass der Film typische SF-Muster gleichzeitig bedient und in Frage stellt. Damit steht er deutlich ausserhalb des «normalen» SF-Kinos. Es ist kein Zufall, dass die Interpretationen weit auseinander gehen und der Film in SF-Kreisen weniger Aufmerksamkeit findet als ausserhalb; die meisten Untersuchungen und Lexika zum SF-Film wissen nicht so recht, wie sie mit ALPHAVILLE umgehen sollen, was angesichts seines Aufbaus nicht weiter erstaunt.

ALPHAVILLE ist zwar atypisch für den Modus, der Film wird aber normalerweise dennoch als SF eingestuft. Hingegen gilt David Lynchs LOST HIGHWAY (1997), den ich im Folgenden ausführlicher analysieren werde, nicht als SF. Es mag überraschen, dass diesem Film, der in keinem mir

bekanntes SF-Lexikon aufgeführt ist, hier viel Platz eingeräumt wird. Ich werde aber zeigen, dass *LOST HIGHWAY* mehr mit SF zu tun hat, als man auf den ersten Blick vermuten könnte. So oder so handelt es sich um einen Film, der – wie auch *ALPHAVILLE* – die Grenzen des narrativen Kinos auslotet und die Konventionen des Hollywoodkinos durchbricht, und gerade das macht die beiden Filme für eine Analyse besonders interessant, denn Grenzen und Regeln zeigen sich oft dort am deutlichsten, wo sie missachtet werden.

In *LOST HIGHWAY* geschehen eine ganze Reihe wunderbarer, seltsamer Dinge: Der Film beginnt damit, dass es an Freds Tür klingelt, in der Gegensprechanlage hört er eine Stimme: «Dick Laurent is dead.» Als er die Türe öffnet, steht dort niemand. Später wird Fred für den Mord an seiner Frau verurteilt – es bleibt unklar, ob er ihn tatsächlich begangen hat – und in die Todeszelle gesteckt. Am nächsten Morgen sitzt – zum grossen Erstaunen der Gefängniswärter – mit Peter eine ganz andere Person in der Zelle. Am Ende des Films, nach diversen seltsamen Ereignissen und dem Tod des besagten Dick Laurent, transformiert sich Peter wieder in Fred, der zu seiner Wohnung fährt, dort klingelt und sich selbst verkündet, dass Laurent tot ist.

In dieser knappen Zusammenfassung wurden die beiden verstörendsten Elemente erwähnt: Der unerklärliche Identitätstransfer Fred/Peter und die seltsame Zeitschleife, die es ermöglicht, dass Fred am Ende wieder am Anfang der Erzählung angekommen ist. Auf den ersten Blick haben wir es hier mit unmöglichen, grundlegende Regeln von Zeit und Raum missachtenden Ereignissen zu tun. Ich werde nun genauer auf den Identitätswechsel eingehen und anhand der Zellensequenz den Zusammenhang zwischen narrativem Modus und Weltenkonstruktion im Detail untersuchen.

Die Sequenz beginnt mit Fred, der in der spärlich beleuchteten Zelle sitzt und sich mit schmerzerfülltem Gesicht umblickt (Abb. 14.1–14.2). Es folgt eine Einstellung, in der die Zellentüre zu sehen ist und die Freds Sicht wiederzugeben scheint (Abb. 14.3). Doch diese Annahme wird durch die folgende Überblendung auf ein brennendes Haus in Frage gestellt (Abb. 14.4–14.5): Wenn die Ansicht der Tür Freds Perspektive darstellt, was bedeutet dann die Überblendung, zeigt sie seine Gedanken? Kann er das Haus sehen – und sei es auch nur vor seinem geistigen Auge –, oder wechselt der Film an einen anderen Schauplatz? Die folgende Einstellung zeigt die Front des Holzhauses aus der Nähe (Abb. 14.6); wie sich herausstellt, ist sie rückwärts abgespielt, das brennende Haus setzt sich zu einem intakten Gebäude zusammen. Die folgende Nahaufnahme zeigt Freds erstauntes Gesicht und wirkt wie ein *reaction shot* (Abb. 14.7):



1



2



3



4



5



6



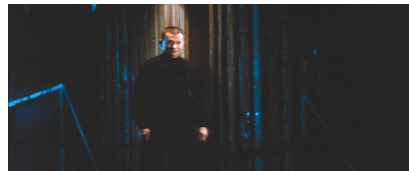
7



8



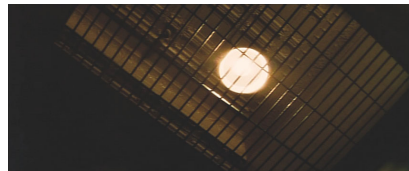
9




10



11



12

Abbildungen 14.1–14.12: LOST HIGHWAY. 

Er scheint das brennende Haus zu sehen oder zumindest auf irgendetwas zu reagieren. In der anschliessenden Aufnahme des Hauses öffnet sich die Tür und heraus tritt der Mystery Man (Abb. 14.8). Diese Szenenfolge wirkt wie eine klassische Schuss/Gegenschuss-Sequenz, ein Eindruck, der durch die Wiederholung der beiden Einstellungen noch verstärkt wird (Abb. 14.9–14.10); zum Schluss lächelt der Mystery Man und kehrt ins Haus zurück (Abb. 14.10). Auch die Variante einer Parallelmontage, also zweier gleichzeitig ablaufender Handlungen, wäre hier möglich, doch scheint mir Freds Blick zu suggerieren, dass er das brennende Haus und den geheimnisvollen Mann sieht.

Die folgende Einstellung bricht mit dem vorherigen Muster: Blaues Licht flackert auf, gleichzeitig ist eine Mischung aus Gewitter- und Sturmgeräuschen zu hören. Fred starrt nach oben zur Lichtquelle, die Kamera steigt über ihn empor (Abb. 14.11). Anschliessend sieht man die Deckenlampe, es scheint sich um die subjektive Sicht Freds zu handeln, doch leuchtet die Lampe nun gelb statt blau (Abb. 14.12) und geht plötzlich aus – für einen Moment ist die Leinwand in Schwarz getaucht. Aus dem Schwarz heraus taucht eine spärlich beleuchtete Strasse auf; die Kamera jagt dieser entlang, bis am rechten Strassenrand Peter erscheint (Abb. 15.1–15.3), ein Umschnitt auf eine Halbnahe erfolgt. Während sich die Kamera immer mehr Peters Gesicht nähert, erleuchten mehrere Blitze das Bild, und in einer überblendeten Aufnahme werden eine Frau und zwei nicht genauer erkennbare Menschen sichtbar, die sich in Richtung Bildmitte, ‹in Peters Gesicht›, stürzen und seinen Namen rufen (Abb. 15.5).

Auch diese Passage bleibt rätselhaft, doch anders als beim Einschub des brennenden Hauses ist sie nicht von Reaktionen Freds gerahmt. Da von der Deckenlampe auf die Strasse umgeschnitten wird, scheint es sich eher um eine parallel ablaufende oder unmittelbar anschliessende Szene zu handeln. Es folgt eine hell erleuchtete Grossaufnahme von Freds Augen (Abb. 15.6), die in die der Lampe überblendet wird – dieses Mal in Blau getaucht. Dann eine weitere Überblendung auf seine Augen, nun in dunkleren Fleischfarben (Abb. 15.7–15.9). Die folgenden zwei Einstellungen sind kaum zu erkennen: Fred scheint sich unter Schmerzen zu winden und seinen Kopf hin- und herzuschütteln, darüber sind nicht genauer identifizierbare Aufnahmen gelegt, die an blutige Körperteile erinnern (Abb. 15.10–15.11). Daran schliesst wieder die Einstellung der Lampe an, die ganz in Blitzen und blauem Nebel versinkt. Die Kamera fährt unter weiteren Blitzen der Zellenwand oder der Tür entlang, es folgt eine sehr kurze, kaum erkennbare Einstellung, in der ein Körper unter kreischenden Geräuschen blutig aufzubrechen scheint (Abb. 16.3), anschliessend wird die Leinwand wieder schwarz. Die nächste Einstellung



1



2



3



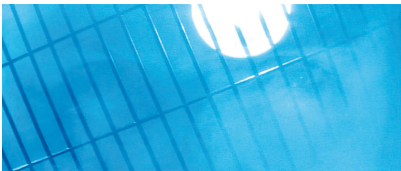
4



5



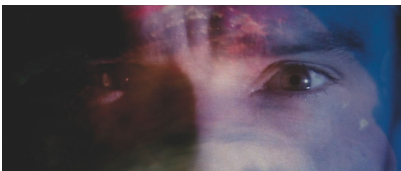
6



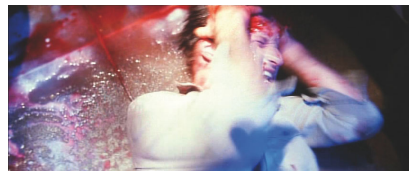
7



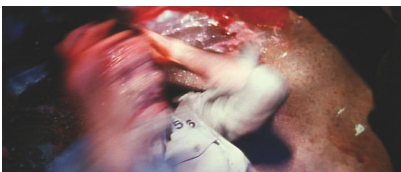
8



9




10



11



12

Abbildungen 15.1–15.12: LOST HIGHWAY. 



1




2



3



4

Abbildungen 16.1–16.4: LOST HIGHWAY. 

beschliesst die Sequenz: Verschwommen sind die Umrise eines Menschen in der Zelle zu sehen (Abb. 16.4), doch noch ist das Bild zu unscharf, als dass zu erkennen wäre, dass nun nicht mehr Fred, sondern Peter in der Zelle sitzt.

Diese Sequenz ist mehr als rätselhaft und verstösst in verschiedener Hinsicht gegen logische Normen. Mindestens drei verschiedene Männer an drei ganz unterschiedlichen Orten scheinen zu interagieren. Und Fred sieht nicht nur Dinge, die er eigentlich nicht sehen kann, er wird auch plötzlich ausgetauscht. In mindestens einer Einstellung scheint die Zeit rückwärts zu laufen, und mehrere Bilder lassen sich kaum mehr ‹lesen›.

Bezeichnenderweise wurden die ‹unmöglichen› Momente in *LOST HIGHWAY* von zahlreichen Rezensenten und Interpreten metaphorisch, ja psychologisch verstanden: als Ausdruck der gespaltenen Persönlichkeit des Protagonisten und Ähnliches. Viele Interpretationsansätze gehen ganz im Sinne des *art cinema* davon aus, dass das Gezeigte einen zweiten, impliziten Sinn hat, dass das, was wir sehen, nicht wörtlich verstanden werden darf. Wie Margrit Tröhler bemerkt, ist diese Lektüre aber nicht die einzig mögliche, es gibt «auch eine weniger rationale Lesart von diesem Film [...], der eine in sich logische, mögliche Welt erstellt, in der die Gesetze der unsrigen jedoch nur noch beschränkt gelten» (Tröhler 2002: 19).

Folgt man diesem Hinweis und verabschiedet sich von einer metaphorischen Leseweise, eröffnen sich ganz neue Interpretationsmöglichkeiten. Dann geschieht hier nämlich nichts anderes, als dass zwei Menschen von einem Ort an einen anderen verfrachtet werden, mit anderen Worten: Teleportation. Dazu passen auch das blaue Licht, die Blitze und die schrillen

Geräusche, denn in der SF hat es sich eingebürgert, auf diese Weise Teleportation und andere ›Veränderungstechniken‹ zu markieren. Das plötzliche Erlöschen der Lampe kann mit den ungeheuren Energiemengen, die sich in der Zelle konzentrieren, erklärt werden, und die heftigen Verrenkungen Freds lassen darauf schliessen, dass der Vorgang schmerzhaft ist; vielleicht zeigt Abb. 16.3, dass er den Transport nicht unbeschadet überstanden hat. Der Personentausch unterscheidet sich in seiner Darstellung nur wenig von der fest etablierten ›Beamer-Ikonographie‹.

Sind wir Zeugen eines Ausbruchs oder eines gewaltsamen Austausch? Zeigen die Strassenaufnahmen die subjektive Sicht desjenigen, der diesen Tausch initiiert? Rast hier einer mit einem Beamer bewaffnet die Strasse entlang auf der Suche nach jemandem, den er anstelle Freds in die Zelle schleusen kann, und ist Peter nur ein zufälliges Opfer, das das Pech hat, zur falschen Zeit am falschen Ort zu sein? Ist dieser Telekidnapper vielleicht jener geheimnisvolle Mann, der das brennende Haus verlässt? Dann könnte der überblendete Einschub tatsächlich Freds subjektive Sicht sein und das Bild des brennenden Hauses eine Botschaft, die ihm mittels einer neuen Kommunikationstechnik in die Zelle geschickt wird. In mindestens einer Einstellung des Hauses läuft die Zeit rückwärts, es handelt sich also um eine Zeitmaschine, was erklärt, warum Fred am Ende, nach Verlassen eben dieses Hauses, wieder am Anfang des Films sein kann.

Meine Lektüre ist zugegebenermassen ein wenig forciert und aus dem Kontext gerissen, doch scheint sie mir insgesamt kaum abwegiger als zahlreiche psychoanalytische Interpretationen. Sie geht aber strikt vom Gezeigten aus. Ich möchte hier auch nicht dafür plädieren, *LOST HIGHWAY* künftig als SF zu klassifizieren – auch wenn sich dadurch die Zeitschleife am Ende ebenfalls erklären liesse. Lynchs Film fehlt eine technizistische Ästhetik, meiner eigenen Definition entspricht er somit nicht. Die analysierte Sequenz illustriert aber deutlich, in welchem Grad narrativer und fiktionaler Modus miteinander verknüpft sind: Als Zuschauer tendieren wir in unserer Kultur dazu, die Ereignisse des Films gemäss unserem Realitätssystem zu rationalisieren und zu psychologisieren, die gezeigte physische Metamorphose wird so zur visuellen Umsetzung eines psychischen Vorgangs. Dass wir die ›unmöglichen‹ Vorgänge auf diese Weise zu erklären versuchen, hängt massgeblich damit zusammen, dass wir *LOST HIGHWAY* als *art cinema narration* lesen, von der wir gewohnt sind, dass sie innere Vorgänge sichtbar zu machen sucht, das Gezeigte also nicht ›wörtlich‹, sondern metaphorisch zu verstehen ist.

In seinem Vergleich von SF und postmoderner Literatur unterscheidet Brian McHale, wie erwähnt (→ S. 157 f.), zwischen fiktional-ontologischen und stilistischen Aspekten: ›Klassische SF‹ ist zwar von der Anlage her

bereits ontologisch und somit postmodern, unterscheidet sich von den Werken Pynchons oder Burroughs aber durch seine konventionelle Erzählweise. Diese Einschätzung korrespondiert mit der von mir vorgeschlagenen Unterscheidung zwischen fiktionalen und formal-stilistischen Aspekten, und sie erklärt auch, warum ALPHAVILLE und LOST HIGHWAY einerseits durchaus als SF gelten können, sich dem Modus aber andererseits auch deutlich widersetzen: In beiden Fällen werden SF-Welten – oder Welten, die man als wunderbare verstehen kann – ‚postmodern erzählt‘. Das Ergebnis sind Filme, die sich jeder klaren Einordnung entziehen.

Wäre LOST HIGHWAY klassisch erzählt, ohne die zahlreichen für Lynch typischen formalen Elemente wie düstere Bilder, scheinbar ‚sinnlose‘ Kamerafahrten in dunklen Gängen, Flashbacks oder raunende Tonspur, dann würden wir eher versuchen, das Gesehene so zu verstehen, ‚wie es gezeigt wird‘. Die stilistischen Mittel von Lynchs Film verleiten uns dazu, hinter dem Gezeigten einen tieferen, ‚eigentlichen‘ Sinn zu sehen. Nun wäre es gerade im Falle von Lynch durchaus möglich, von einer parametrischen Erzählweise auszugehen, in der die zahlreichen Merkwürdigkeiten nur stilistische Spielerei ohne ‚erzählerischen Sinn‘ sind (tatsächlich scheint mir das in LOST HIGHWAY der Fall zu sein). Eindeutige Modus-Zuweisungen sind aber oft nicht möglich, und da – wie Bordwell (1997: 305) treffend feststellt – Ordnung ohne Sinn quälend ist, versuchen wir so lange wie irgend möglich einen Sinn ins Gesehene zu bringen; Sinnlosigkeit akzeptieren wir nur im Extremfall. Die Kombination aus nicht-klassischer Erzählweise und unserem Unbehagen angesichts ‚sinnloser‘ Darstellung hält uns davon ab, den Film als SF oder als parametrische Erzählung zu lesen. Wir suchen in einem Film wie LOST HIGHWAY geradezu nach symbolischen Leseweisen; letztlich handelt es sich hierbei um den Versuch, die Handlung mit unserem Weltbild kompatibel zu machen.¹⁰

Wenn wir die unmöglichen Gegebenheiten der Handlung als psychische Prozesse interpretieren, nehmen wir auch eine Vermenschlichung der Filmfiguren vor. Tröhler schreibt, dass wir immer versucht sind, fiktionalen Figuren menschliche Fähigkeiten zuzuschreiben (2002: 19); diese Zuschreibung können wir aber nur vornehmen, wenn wir davon ausgehen dürfen, dass die dargestellte Welt die unsere ist, dass wir es überhaupt mit Menschen und nicht etwa mit typisierten Märchenfiguren oder Kunst-

10 Im Falle von LOST HIGHWAY beeinflusst sicher auch das Image des Regisseurs den Interpretationsprozess. David Lynch ist bekannt für seine ungewöhnlichen Filme; wir erwarten hier von Anfang an keine klassische Erzählweise. Doch auch ein *auteur* wie Lynch muss sich Konventionen beugen: Es ist wohl kein Zufall, dass DUNE, Lynchs erfolgloser SF-Versuch, der am konventionellsten erzählte Film in seinem Œuvre ist.

figuren in einem paradoxen Universum zu tun haben. Hier zeigt sich nicht nur der ‹Realismus› der *art cinema narration* und ihre Tendenz, das Geschehen zu psychologisieren, sondern auch unser Drang, Fiktion auf unsere Erfahrungswelt zurückzuführen. Bevor wir akzeptieren, dass ein Film sich von der Referenzwelt abkoppelt, versuchen wir auf Biegen und Brechen, ihn mit ihr zu versöhnen.

7 Bedeutende Bilder

Ein Zuschauer ist nicht einfach eine passive Einheit, die einen Film über sich ergehen lässt; er ist vielmehr ein hochaktiver Konstrukteur und Kombiniierer, hungrig nach Informationen und immer damit beschäftigt, die Hinweise des Films zu verarbeiten. Dass diese Kombinationsarbeit, die bei einem geübten Zuschauer weitgehend unangestrengt abläuft, äusserst komplex ist, wurde am Verhältnis von Narration und fiktionaler Welt deutlich. Was erzählt wird, lässt sich kaum davon trennen, wie es erzählt wird. Der Einfluss der Narration beschränkt sich dabei nicht auf die Ontologie der fiktionalen Welt (und umgekehrt); narrativer und fiktionaler Modus haben auch einen direkten Einfluss auf die *Bedeutung* eines Films.

7.1 Wörtliches

Das Beispiel von *LOST HIGHWAY* hat gezeigt, dass die Frage, in welchem Modus ein Film erzählt wird, nicht rein akademischer Natur ist, sondern direkten Einfluss auf das Verständnis haben kann. Wie bei der Analyse der Zellensequenz deutlich wurde, kann bereits die Frage, wie ein Film verstanden – nicht interpretiert – werden soll, alles andere als unstrittig sein; im Falle von *LOST HIGHWAY* ist bereits unklar, «was eigentlich geschieht». Wenn das, was wir sehen, nicht das ist, was eigentlich gemeint ist, wenn der Wechsel der Figuren für einen inneren Vorgang stehen soll, dann verläuft die Grenze zwischen wörtlicher und impliziter Bedeutung anders, als wenn es in dieser Szene tatsächlich um einen Austausch des Personals geht. Setzen wir voraus, dass die Sequenz einen «Handlungssinn» hat, so können wir sie entweder wörtlich nehmen, oder wir müssen die implizite Bedeutung – die auch bei einem buchstäblichen Verständnis gegeben sein kann – aufwerten; in diesem Fall tritt die implizite Bedeutung schon fast an die Stelle der wörtlichen. Akzeptieren wir dagegen im Sinne einer parametrischen Lektüre, dass sich keine kohärente Story konstruieren lässt, dann könnte eine Bedeutung des Films darin liegen, dass er bewusst

mit Kausalitätskonventionen des Kinos bricht und sie auf diese Weise thematisiert.

Narrative Modi bedingen bestimmte Weisen der Lektüre; bei der *art cinema narration* ist die implizite Bedeutung von Anfang an ein wichtiger Teil, der Zuschauer weiss aus Erfahrung, dass er gewisse Szenen nicht wörtlich verstehen soll. Die implizite Bedeutung verschmilzt in diesem Fall zumindest teilweise mit der expliziten, weil von Anfang an klar ist, dass ein wörtliches Verständnis alleine nicht ausreicht, um zu einer kohärenten Handlung zu gelangen: Wenn Renton in TRAINSPOTTING (1996) in den Boden versinkt, nachdem er sich einen Schuss gesetzt hat, soll damit seine Überdosis dargestellt werden. Der metaphorische Gehalt dieser Szene ist offensichtlich und wohl jedem verständlich. Kaum ein Zuschauer wird sie wörtlich nehmen und meinen, dass sich tatsächlich der Boden unter Rentons Füßen geöffnet hat; ebenso, wenn Amélie in LE FABULEUX DESTIN D'AMÉLIE POULAIN (2001) nach einem enttäuschenden Erlebnis zu Wasser zerfließt. Bordwells Unterscheidung zwischen Verständnis und Interpretation wird hier fast hinfällig, denn einerseits geschieht in TRAINSPOTTING auf der expliziten Ebene nichts anderes, als dass ein Mensch im Boden versinkt, andererseits ist die metaphorische Leseweise in diesem Falle so offensichtlich, dass sie schon nicht mehr implizit genannt werden kann. Das *art cinema* ist demnach ein Modus, in dem – im Gegensatz zum klassischen Modus – die implizite Bedeutung von so grosser Wichtigkeit ist, dass sie die explizite stellenweise ersetzen kann.

Für unsere Zwecke ist von grosser Relevanz, dass narrativer und fiktionaler Modus hier ineinander greifen: In einem SF-Kontext wäre es tatsächlich möglich, dass Renton nach Einnahme einer Droge im Boden versinkt oder Amélie sich auflöst. Auch LOST HIGHWAY wäre viel weniger rätselhaft, wenn Fred in einem Raumschiff sässe. In der SF können sich Menschen auflösen, multiplizieren oder in den Erdboden versinken, ohne dass dies metaphorisch gedeutet werden müsste. Während im *art cinema* die implizite Bedeutung über die explizite dominieren kann, ist hier die explizite Bedeutung ausschlaggebend. Ein weiterer Grund, warum es so gut wie keine *art-cinema-SF* gibt: Als narrativer Modus des Impliziten verträgt sich das *art cinema* nicht mit der ‚Wörtlichkeit‘ der SF.

Die Dominanz des Expliziten bedeutet dabei keineswegs, dass es in der SF keine implizite Bedeutung gibt: Wenn man die nicht-chronologische Narration von SLAUGHTERHOUSE-FIVE als Darstellung einer Zeitreise versteht, schliesst das nicht aus, den Film *auch* als Porträt eines traumatisierten Veteranen zu interpretieren. Ebenso lassen sich die dramatischen körperlichen Veränderungen, die die jugendlichen Superhelden in SPIDER-MAN (2002) und X-MEN (2000) erleben, als Pubertätsmetaphern lesen. SF-

Nova können metaphorisch verstanden werden, nur ist eine derartige Lektüre klar auf den impliziten Gehalt des Films gerichtet: *SPIDER-MAN kann*, darf aber nicht ausschliesslich als Adoleszenzdrama gelesen werden. Explizite und implizite Bedeutung sind in diesem Fall klar voneinander getrennte Ebenen, und anders als bei *TRAINSPOTTING* lässt sich der Film auch ohne Rückgriff auf die implizite Bedeutung verstehen. Fassen wir dagegen *TRAINSPOTTING* als Porträt eines Menschen auf, der zeitweise im Boden versinkt oder in Kloschüsseln schwimmt, haben wir den Film gründlich missverstanden; *SPIDER-MAN* hingegen kann ausschliesslich auf der expliziten Ebene rezipiert werden. Die implizite Ebene mag den Film um eine Bedeutungsdimension erweitern, ist aber für das Verständnis nicht notwendig.¹

Die SF ist ein Modus des Expliziten, in dem die implizite Bedeutung nie an die Stelle der wörtlichen treten darf. Wenn Supermans übermenschliche Kräfte lediglich als Allmachtsphantasien des sexuell gehemmten Journalisten Clark Kent verstanden werden, verlassen wir die SF. Ich betone diesen Aspekt deshalb, weil er eng mit neueren, sprachtheoretisch ausgerichteten Positionen der SF-Forschung zusammenhängt: Für Samuel R. Delany, den in diesem Zusammenhang wichtigsten Autor, ist SF nicht einfach eine Form von Literatur unter vielen, sondern ein eigenes sprachliches System, das sich von *mundane fiction* – Delanys Terminus für «normale» Literatur – so sehr unterscheidet wie diese sich ihrerseits von Poesie. Formen wie die SF sind «constituted of a way of reading (what we may henceforth call a protocol of reading), a structuration of response potential» (Delany 1980a: 176), die sich anhand formaler Merkmale nicht abschliessend definieren lassen. Viele seiner Texte behandeln die Frage, wie der Leser SF liest. Gemäss Delany unterscheidet sich die Rezeption von SF-Literatur grundlegend von der Art und Weise, wie wir andere literarische Formen lesen; in verschiedenen Aufsätzen versucht er, Satz für Satz, Wort für Wort zu rekonstruieren, wie ein SF-Text Bedeutung erzeugt.²

SF zeichnet sich gemäss Delany durch eine radikale Wörtlichkeit aus und erfordert eine eigene Lesehaltung. Ein oft zitiertes Beispiel hierfür ist

- 1 Ein klassisches Beispiel für eine derartige doppelte Lektüre ist *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1886) von Robert Louis Stevenson: Die Verwandlung des vorbildlichen Gentleman Jekyll in den triebhaften Unmenschen Hyde kann ganz wörtlich als unheimliche Abenteuergeschichte verstanden werden. Gleichzeitig ist aber auch die implizite Kritik an der lustfeindlichen, alles Triebhafte verdrängenden Viktorianischen Gesellschaft nicht von der Hand zu weisen.
- 2 Dieses Projekt kulminiert in dem Buch *The American Shore* (1978), in dem Delany – ähnlich wie Roland Barthes in *S/Z* – eine SF-Erzählung in 287 Teile aufbricht, die er minutiös analysiert.

der Satz «Then her world exploded». In *mundane fiction* müsste dieser Satz als Metapher für den seelischen Zustand einer Figur verstanden werden, die soeben zutiefst erschüttert wurde. In einem SF-Text dagegen wird damit beschrieben, wie ein Planet explodiert, der einer Frau gehört (Delany 1984: 88). Damit ein Leser den Satz in diesem Sinne verstehen kann, muss er mit einer anderen Haltung an den Text herantreten als bei *mundane fiction*, er muss bereit sein, ihn nicht auf seine eigene Erfahrungswelt zu beziehen. Gemäss Delany folgt daraus, dass die Menge aller potenziell sinnvollen Sätze in der SF grösser ist als in anderen literarischen Formen:

There is no sentence I can think of that could theoretically appear in a text of mundane fiction that could not also be worked into some text of science fiction – whereas there are many, many sentences in science fiction that would be hard or impossible to work into a text of mundane fiction. SF discourse gives many sentences clear and literal meanings, sentences that in mundane fiction would be meaningless or at any rate very muzzily metaphorical (ebd.: 88).

Anders als *mundane fiction*, bei der das Gelesene immer auf die Erfahrungswelt zurückgeführt wird, kann SF auf unendlich viele Welten verweisen, in denen jeder Satz seine wörtliche Bedeutung entfalten kann; Delany bezeichnet die SF auch als symbolistische Gattung (1978b: 197). Zusammengefasst: (Literarische) SF ist ein eigener Sprachmodus, der sich durch Nicht-Referenzialität und Nicht-Metaphorizität auszeichnet: «Fundamentally, science fiction literalises metaphors» (Stockwell 2000: 196).

Bevor ich zur Frage übergehe, inwiefern sich dieses Konzept auf den Film übertragen lässt, müssen hier noch ein paar Einschränkungen gemacht werden. Delanys Ansatz lässt sich in seiner Absolutheit kaum aufrecht erhalten, denn natürlich finden sich zahlreiche Beispiele für den üblichen Gebrauch von Metaphern in der SF-Literatur; die von Delany behauptete Wörtlichkeit gilt nicht für die SF-Sprache *in toto*, sondern betrifft je nach Erzählung bestimmte Bereiche. In den wenigsten SF-Erzählungen wird der Satz «Sie war todtraurig» bedeuten, dass die Protagonistin tatsächlich an ihrer Trauer zu sterben droht. Umgekehrt ist auch die *mundane fiction* nicht zur ständigen Metaphorizität verdammt, wie sich unter anderem am Beispiel parametrischer Erzählungen zeigt.³

3 Delany fasst unter *mundane fiction* alle Formen erzählender Literatur, die nicht SF sind, zusammen. Zwar ist verständlich, warum er diesen Begriff benötigt – von irgendetwas muss er SF ja abgrenzen –, andererseits ist dieses Vorgehen auch problematisch; *mundane fiction* umfasst im Grunde die gesamte Literatur der Neuzeit. Über diese riesige Menge von Texten lassen sich kaum noch allgemeine Aussagen machen, und jede von Delanys Behauptungen kann anhand zahlreicher Beispiele widerlegt werden.

Mundane fiction unterscheidet sich gemäss Delany in ihrer Referenzialität von SF, Sprache muss in nicht-wunderbaren Texten immer an die Erfahrungswelt zurückgebunden werden. Wie in *Kapitel 5* ausgeführt wurde, verweist aber jede Form von Fiktion auf die Referenzwelt und weicht gleichzeitig immer von ihr ab. Der Unterschied zwischen SF und nicht-wunderbaren Formen ist in dieser Hinsicht kein grundlegender, sondern allenfalls ein gradueller. Es ist zudem auffallend, dass Delany, der selber auch Fantasy-Romane verfasst hat, nur über den Unterschied zwischen SF und *mundane fiction* spricht, sich aber kaum je zur Fantasy äussert, die sich diesbezüglich nicht von SF unterscheidet.⁴

Delanys Ansatz lässt sich auch von anderer Seite her angreifen: Da Sprache in (post-)strukturalistischem Verständnis ohnehin nicht referenziell ist, wird seine Unterscheidung eigentlich hinfällig:

Science fiction, by contrast, is a fiction lacking key real-world referents. It uses novel signifiers to activate signifieds (conceptual records, maps or vectors) without any counterparts in the outside world – or not as yet, at any rate. Yet those fanciful signifieds are not meant to be taken as metaphors, tropes, diversions, metaphysical attempts upon the otherwise unsayable. It is, rather, a mode of resourceful writing in which the imagined signs have to do all the work, without any backup beyond their inscribed context and their history of use in the sf megatext. This is what Derrida and Lacan would have us believe is the case with *all* textuality, in which signifiers allegedly point only to other signifiers or signifieds – and never to referents – in an endless paper chase (Broderick 2000: 27).

Ist SF nun eine eigene Sprache, die mit eigenen Regeln funktioniert? Wie ich am Beispiel von *LOST HIGHWAY* zu zeigen versucht habe, ist das nicht der Fall. Es ist zwar richtig, dass wir Lynchs Film anders lesen müssen – nämlich «wörtlich», aber nicht referenziell –, wenn wir ihn als SF verstehen wollen; hier von einer eigenen Sprache zu sprechen, was gerade in Bezug auf den Film wiederum eine Metapher ist, scheint mir aber übertrieben und letztlich irreführend, weil damit radikale Unterschiede zwischen den Modi suggeriert werden. Die Analyse der Zellensequenz illustriert, dass

4 Tatsächlich lässt sich das Wörtlichnehmen metaphorischer Ausdrücke in verschiedenen wunderbaren Modi beobachten; Günther Anders kommt beispielsweise bei der Analyse der Sprache Kafkas zu einem ganz ähnlichen Befund: «[Kafka] schöpft aus dem vorgefundenen Bestand, dem Bildcharakter der Sprache. Die metaphorischen Worte nimmt er beim Wort» (1951: 40). Auch Todorov stellt fest: «Das erste auffällige Merkmal [der Phantastik] ist ein bestimmter Gebrauch des bildlichen Diskurses. Das Übernatürliche entsteht oft daraus, dass man die übertragene Bedeutung wörtlich nimmt» (1992: 70), und Rosemary Jackson meint: «[the fantastic] takes metaphorical constructions literally» (1981: 41).

es nur wenig braucht, um einen Film auf ganz unterschiedliche Weise zu verstehen. Bereits unser Verständnis – und nicht nur die Interpretation – hängt wesentlich vom narrativen Modus ab, der wiederum eng mit dem fiktionalen Modus verflochten ist.

Delany hat sicher Recht, wenn er feststellt, dass SF anders gelesen werden muss als andere Literaturformen, allerdings ist dieser Umstand keineswegs aussergewöhnlich, vielmehr sind hier Mechanismen am Werk, die in jeder Form von Fiktion wirken. Die gegenseitige Abhängigkeit von Narration, fiktionaler Welt und Verständnis mag im Falle der SF besonders deutlich zutage treten, sie ist aber kein exklusives Merkmal des Modus. Auch ein *art-cinema*-Film muss anders gelesen werden als ein klassisch erzählter, Alfred Döblin anders als Gottfried Keller.

Die unterschiedlichen *reading protocols*, von denen Delany spricht, sind letztlich nichts anderes als die jeweiligen Lektüre-Schemata, die die verschiedenen Kombinationen aus narrativen und fiktionalen Modi aktivieren. Bei den meisten Filmen stellt sich die Frage nach dem narrativen Modus gar nicht; selbst ein Zuschauer, der keine Ahnung von Narratologie hat, wird einen durchschnittlichen Hollywoodfilm anders verstehen als einen *art-cinema*-Film. Die Unterscheidung von Verständnis und Interpretation ist in diesen Fällen meist klar. Die dominante Hollywood-Form – die Kombination aus klassischem Modus und realitätskompatibler Welt – ist uns so geläufig, dass sie transparent wirkt, sie ist aber keine «eigene Sprache», sondern einfach eine besonders gebräuchliche Konstellation. Ein Grenzfall wie *LOST HIGHWAY* zwingt uns dagegen dazu, uns aktiv für ein Schema zu entscheiden, und macht so deutlich, dass nicht nur narrativer und fiktionaler Modus zusammenhängen, sondern deren Zusammenspiel auch einen direkten Einfluss darauf hat, wie wir den Film verstehen. Tendiert das *art cinema* dazu, die implizite Bedeutung aufzuwerten – Unmögliches muss metaphorisch verstanden werden –, ist bei der SF das Gegenteil der Fall: Der SF-Film bevorzugt das Explizite.⁵

5 Ich möchte Delanys Ansatz keineswegs negieren, sondern lediglich seine Absolutheit in Frage stellen. Wie viele andere SF-Theoretiker ist auch Delany um eine Nobilitierung der SF bemüht. Dabei geht es ihm allerdings nicht darum zu zeigen, dass auch SF «gute Literatur» sein kann, vielmehr möchte er die SF als eigenständige, von der *mundane fiction* völlig verschiedene literarische Form etablieren, die an eigenen Standards gemessen werden muss. Deswegen betont er die Eigenständigkeit der SF, die sich in seinen Augen sowohl sprachlich als auch historisch, sozial und ökonomisch von der *mundane fiction* unterscheidet – eine Überzeugung, die ich nicht teile; zumindest beim Film scheint mir eine solche Trennung nicht möglich. Delany wehrt sich entschieden gegen alle Versuche, die Eigenheiten der SF auf der Basis allgemeiner Literaturtheorie zu erklären. Dieses Ziel vor Augen, neigt er allerdings zu Übertreibungen.

7.2 Bildliches

Trotz der angeführten Einwände werde ich Delanys Einschätzung erst einmal folgen und untersuchen, wie sich seine Konzeption von SF als ‹wörtliche Metapher› auf den Film übertragen lässt. Das grösste Problem ist dabei der Begriff der Metapher selbst: Die Metaphernforschung ist mittlerweile ein kaum überschaubares Gebiet, an dem viele unterschiedliche Disziplinen mitarbeiten. Literaturwissenschaft, Linguistik, Sprachphilosophie und kognitive Psychologie beschäftigen sich alle damit, verstehen teilweise aber recht unterschiedliche Dinge darunter. Gemäss neuerer Sprachforschung gibt es streng genommen keinen nicht-metaphorischen Sprachgebrauch, sondern nur ‹lebendige› Metaphern, die noch als solche wahrgenommen werden, und ‹tote›, die ihren metaphorischen Charakter eingebüsst haben:

Eine erstarrte Metapher hat die Vitalität der Jugend eingebüsst, aber sie bleibt eine Metapher. Seltsamerweise wird eine Metapher mit zunehmendem Verlust ihrer Kraft als Redefigur der buchstäblichen Wahrheit ähnlicher und nicht unähnlich. Nicht ihre Wahrheit schwindet dahin, sondern ihre Lebendigkeit (Goodman 1995: 73).

Mit Goodmans Auffassung von Metapher kommt man Delanys Ansatz kaum bei; wenn Sprache nur aus unterschiedlich lebendigen Metaphern besteht, gibt es gar keine wörtliche Bedeutung mehr. In Delanys Verständnis dagegen ist eine Metapher eine besondere, vom übrigen Text klar unterscheidbare sprachliche Einheit.⁶

Des Weiteren stellt sich die Frage, ob es im Film überhaupt Metaphern gibt. Die Metapher basiert auf der Nicht-Referenzialität von Sprache, der Referent eines Wortes ist nicht endgültig fixiert und kann deshalb in der Metapher wechseln; ein Bild dagegen bedeutet in erster Linie ‹sich selbst› und verweist immer auf seinen Referenten. Trotzdem scheint das Konzept der Metapher grundsätzlich auf den Film übertragbar; ich werde im Folgenden weitgehend Trevor Whittock folgen, der ‹Metapher› sehr allgemein definiert als ‹the presentation of one idea in terms of another, belonging to a different category, so that either our understanding of the

6 Man könnte argumentieren, dass SF die Literatur der ‹toten Metaphern› ist, in der diese ihre ursprünglich metaphorische Lebendigkeit verloren haben. Da SF meistens in der Zukunft angesiedelt ist, liessen sich die Ansätze Delanys und Goodmans mit ein bisschen Phantasie vereinen: Als Literatur der Zukunft ist in der SF auch die Sprache bereits weiter gealtert, sind Ausdrücke, die für den Leser noch lebendige Metaphern sind, in der beschriebenen Zukunft bereits erstarrt. Freilich wäre auch das letztlich nur wieder eine Metapher.

first idea is transformed, or so that from the fusion of the two ideas a new one is created» (Whittock 1990: 5). Die ursprüngliche Bedeutung, der *Tenor*, wird durch eine zweite, das *Vehikel*, verändert; Whittocks Definition ist bewusst weit gehalten und umfasst jeglichen Fall, in dem etwas durch etwas anderes dargestellt wird.⁷

Whittock listet in seiner Untersuchung zehn verschiedene Varianten filmischer Metaphern auf; ich werde hier nicht im Detail auf seine Typologie eingehen, sondern lediglich einige zentrale Punkte festhalten: Nur die wenigsten von Whittocks Beispielen lassen sich in einem SF-Kontext «entmetaphorisieren» und entsprechen somit Delanys Ansatz. Nicht möglich ist dies unter anderem, wenn ein Gegenstand, ein visuelles Motiv oder eine Melodie symbolisch aufgeladen werden und für etwas stehen, das in der jeweiligen Szene nicht zu sehen ist; beispielsweise wenn ein Musikstück eine Figur verkörpert oder wenn ein lodernes Feuer für den Liebesakt steht. In diesen Fällen übernimmt das Vehikel – die Melodie, das Feuer – zwar Eigenschaften des Tenors, wird zu seinem Stellvertreter, der Tenor existiert aber weiterhin, ist in der jeweiligen Szene aber nicht zu sehen. Das Feuer ist nicht der Liebesakt, denn dieser findet ausserhalb des Bildes tatsächlich statt, wir sehen aber das Feuer an seiner Stelle. Auch wenn ein Musikstück mit einer Figur assoziiert wird, wird das Musikstück nicht zu dieser; sie wird nicht durch das Musikstück ersetzt, sondern ist in der jeweiligen Szene bloss nicht anwesend, ihre Präsenz wird aber musikalisch evoziert. Ein prägnantes Beispiel hierfür ist die STAR-WARS-Serie: Darth Vader hat eine markante Erkennungsmelodie, die sein Auftreten stets begleitet. In STAR WARS: EPISODE III – REVENGE OF THE SITH (2005) verfällt Anakin Skywalker allmählich der dunklen Seite der Macht, und jedes Mal, wenn er weiter vom Pfad der Tugend abkommt, ertönt das Darth-Vader-Motiv. Die Musik ist nicht Vader, aber sie antizipiert, dass Anakin zu Vader werden wird.

Feuer und Musik werden in diesen Beispielen mit Bedeutung aufgeladen; das lodernde Feuer hat innerhalb der fiktionalen Welt eine bestimmte Funktion – es heizt beispielsweise einen Raum –, die Narration versieht es aber mit einer zusätzlichen Bedeutung, die über die «wörtliche» innerhalb der Diegese hinausreicht, die Metaphern sind gewissermassen

7 Whittocks Definition umfasst auch bestimmte Varianten von Metonymie, Gleichnis und Hyperbel, die andernorts von der Metapher unterschieden werden. Die einfache Metonymie ist gemäss Whittock ein grundlegendes filmisches Mittel, das im Film allgegenwärtig ist, denn das Filmbild präsentiert uns immer nur Ausschnitte, die vom Zuschauer automatisch ergänzt werden. Damit eine Metonymie zur Metapher wird, muss es eine gewisse Spannung zwischen dem Teil und dem Ganzen geben (Whittock 1990: 59 ff.).


extradiegetisch. Das Feuer wird hier Träger mehrerer Bedeutungen, der wörtlich-referenziellen in der Fiktion und der metaphorischen, die nur dem Zuschauer, nicht aber den fiktionalen Figuren zugänglich ist. Der extradiegetische Charakter dieses Metapherntyps kommt im Falle von STAR WARS deutlich zur Geltung, denn die Musik, die Vader begleitet, ist nicht Teil der Diegese. Da diese Form der ‹Stellvertreter›-Metapher ihre Bedeutung ausserhalb der Diegese erhält, bleibt sie auch unberührt von der Beschaffenheit der fiktionalen Welt, der ‹stellvertretende› Einsatz von Musik funktioniert in einem SF-Film wie EPISODE III genauso wie in einem realitätskompatiblen.

Weitere von Whittock genannte Varianten, die ihren metaphorischen Charakter auch in der SF behalten, sind die Gegenüberstellung und der Vergleich: Zwei an sich nicht zusammenhängende Einstellungen werden hintereinander geschnitten und erzeugen durch ihr Zusammenprallen einen neuen Sinn – ein Verfahren, das im sowjetischen Montagekino viel verwendet wird. In СТАЧКА/STREIK setzt Sergei Eisenstein die Schlachtung eines Ochsen hinter die blutige Niederschlagung eines Streiks. Die Bedeutung dieser Sequenz ist eindeutig: Die streikenden Arbeiter werden wie Vieh geschlachtet. Die einzelnen Einstellungen – die Arbeiter, der Ochse – haben noch keinen metaphorischen Gehalt, ihre Zusammenführung durch die Narration schafft einen neuen – extradiegetischen – Zusammenhang, denn auf der Ebene der Diegese können die beiden Einstellungen nicht vereinigt werden. Die Bilder des Ochsen stehen im Grunde ausserhalb der eigentlichen Erzählung, sie sind ein metafiktionaler Kommentar und als solcher unberührt vom Wesen der erzählten Welt.

Es ist durchaus möglich, diesen Metapherntyp als diegetische Parallelmontage zu inszenieren: In APOCALYPSE NOW (1979) ist die rituelle Schlachtung eines Rinds parallel geschnitten zu der Szene, in der Willard Kurtz umbringt. Diese klar von Eisenstein inspirierte Sequenz funktioniert auf zwei Ebenen: Einerseits ist sie eine Parallelmontage, denn die beiden gegeneinander geschnittenen Ereignisse finden gleichzeitig innerhalb der Diegese statt; andererseits kann sie auch metaphorisch gelesen werden. Die Schlachtszene in СТАЧКА dagegen lässt sich nur metaphorisch verstehen (natürlich wäre es möglich, dass irgendwo in der fiktionalen Welt gleichzeitig ein Ochse geschlachtet wird, diese Leseweise wäre aber an den Haaren herbeigezogen). In jedem Fall hat die Beschaffenheit der fiktionalen Welt bei diesem Metapherntyp keinen Einfluss auf sein Verständnis.

Whittock erwähnt nur einen Typ von Metapher, auf den Delanys Charakterisierung zutrifft: die *mise-en-scène distortion* (Whittock 1990: 63 f.). Beispiele hierfür sind unter anderem Fred Astaire, der in ROYAL WEDDING (1951) vor Freude an der Decke tanzt (Abb. 17), oder Adenoid Hynkel,



Abbildung 17: Fred Astaire in ROYAL WEDDING. 

vor dessen Geschrei in *THE GREAT DICTATOR* (1940) die Mikrophone in Deckung gehen. Es handelt sich hier um humoristische Übertreibungen: Astaire wird vor Freude schwerelos, und Hynkels Hass schüchtert sogar die Mikrophone ein. Diese ›Bilder‹ werden also sozusagen ›wörtlich‹ genommen. Anders als bei den zuvor besprochenen Metapherntypen hat in diesen Fällen der fiktionale Modus Einfluss auf das Verständnis der Szene, denn in einem nicht-realistischen Kontext kann Freude durchaus die Schwerkraft aufheben – zum Beispiel in *MARY POPPINS* (1964) – und Bösartigkeit zu einer physisch erfahrbaren Kraft werden (Letzteres geschieht in *STAR WARS*).

Was zeichnet diese beiden Beispiele nun gegenüber anderen Metaphern aus, warum können sie metaphorisch *und* wörtlich verstanden werden? Mit Ausnahme der *mise-en-scène distortion* basieren alle von Whittock genannten Metapherntypen darauf, dass sich zwei getrennte Einheiten – seien dies einzelne Einstellungen, Objekte, visuelle oder akustische Elemente – durch ihre Anordnung innerhalb des narrativen Ablaufs zu einer neuen Bedeutung verbinden. Diese metaphorische Bedeutung ist extradiegetisch und nur dem Zuschauer zugänglich; Tenor und Vehikel sind

disparate Elemente, von denen nur ein Teil innerhalb der Diegese angesiedelt sein muss – das Darth-Vader-Motiv und der geschlachtete Ochse stehen beide ausserhalb der Diegese. Teresa de Lauretis hält zum Prinzip der Metapher fest: «So metaphor joins two sets of semantic units, but at the same time confirms their discreteness» (de Lauretis 1980: 164). Dies gilt nicht für die *mise-en-scène distortion*; hier werden nicht zwei unterschiedliche Teile zusammengefügt, diegetische und extradiegetische Bedeutung fallen vielmehr zusammen. Wie die Bezeichnung schon suggeriert, ist die Metapher selbst Teil der *Mise-en-scène*. Tenor und Vehikel stehen nicht nebeneinander, weder räumlich noch zeitlich, sondern vereinigen sich, sind kongruent. Fred Astaires Tanz an der Decke wird nicht durch ein anderes Objekt oder eine folgende Szene suggeriert, sondern ist tatsächlich zu sehen. Noël Carroll, der diese Variante für die filmische Metapher schlechthin hält, spricht von *homospaciality*:⁸

The elements in such metaphors are features of the self-same entity in virtue of inhabiting the same space-time coordinates – in virtue of inhabiting the same body – i. e., being within the same continuous contour, or perimeter or boundary (Carroll 1996: 214).

Ob es sich hierbei tatsächlich um die eigentliche filmische Metapher handelt, wie Carroll behauptet, sei dahingestellt, doch ist dieser Typus ohne Zweifel für uns von besonderem Interesse. Gemäss Carroll zeichnet er sich durch «apparently physically noncompossible elements» (ebd.: 261), also durch die Kombination inkompatibler Elemente aus. Damit diese Kombination als Metapher erkannt werden kann, muss ein entsprechender (fiktionaler) Rahmen gegeben sein:

For instance, in horror films, there are many examples of creatures that are physically noncompossible [...] but, given the narrative context and the genre of the film, along with the evident intentions of the filmmaker, the spectator does not count these composite figures as metaphors. For given the narrative context of the film and the genre, such composite figures are compossible entities in what might be called the world of the fiction (Carroll 1996: 216).

Was Carroll hier beschreibt, ist die gegenseitige Abhängigkeit von fiktionaler Welt und Metapher: Die Elemente der Metapher müssen innerhalb des Films auch tatsächlich inkompatibel sein, um als Metapher verstanden zu werden. Carroll führt als Beispiel eine Einstellung aus Dziga Vertovs *Человек с киноаппаратом/СHEЛОВЕК С KINO-APPARATOM* (1929) an, in der

8 Im Gegensatz zu Whittock geht Carroll von literaturwissenschaftlichen Ansätzen aus, die Metapher, Vergleich und Symbol je unterschiedlich definieren.

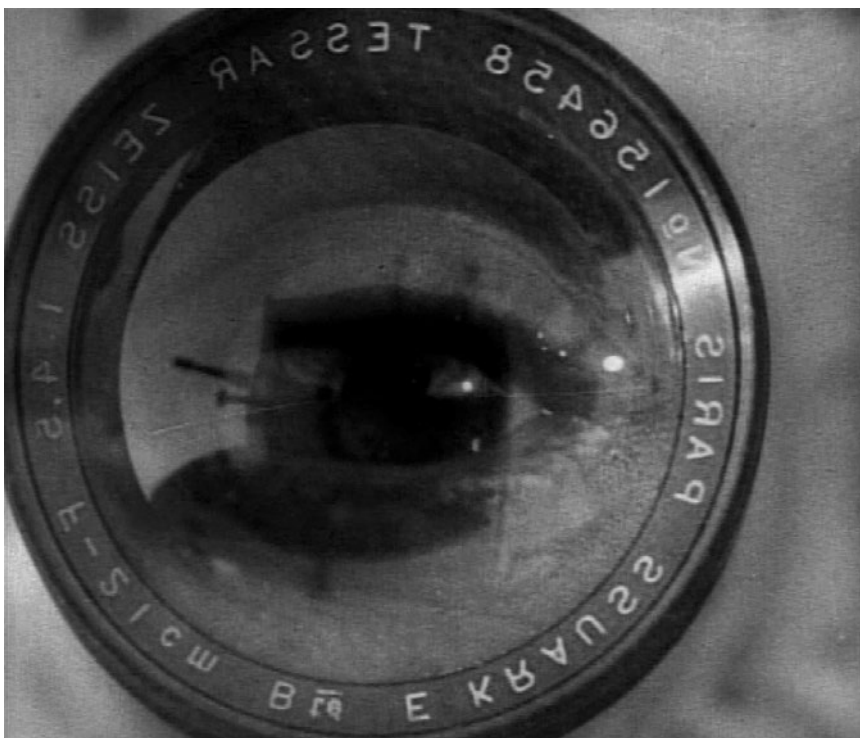


Abbildung 18: CHELOVEK S KINO-APPARATOM.

ein menschliches Auge und das Objektiv einer Filmkamera überblendet werden; das Ergebnis sieht aus, als habe die Kamera ein Auge (Abb. 18). Im Kontext des Films ist dies eindeutig eine Metapher – «that the eye is a camera (or that the eyes should be a camera)» (Carroll 1996: 212); denn Kamera und Auge sind in der realitätskompatiblen Welt von Vertovs Film nicht vereinbar. Innerhalb eines SF-Kontexts wäre ein künstliches Auge freilich durchaus denkbar und somit keine Metapher mehr. Der Terminator *ist* eine Kampfmaschine, Hulk wird in *THE HULK* (2003) grün vor Ärger und schlägt in blinder Wut alles kurz und klein, der blinde Superheld in *DAREDEVIL* (2003) sieht tatsächlich mit den Ohren, und in *FORBIDDEN PLANET* (1956) materialisieren sich Morbius' verdrängte sexuelle Neigungen zu seiner Tochter in Form eines Monsters.

Metaphern sind, wie Delany, Whittock und Carroll übereinstimmend festhalten, kontextabhängig. Ein Satz, ein Bild, eine Szenenfolge sind nicht aus sich heraus metaphorisch, sondern erhalten ihre Bedeutung erst im Zusammenhang. Carroll weist darauf hin, dass ein Film Metaphern deutlich markieren muss, und Whittock betont für den Typus der Gegenüberstel-

lung, dass das Publikum darauf vorbereitet sein muss, das Gesehene als Metapher zu verstehen, «the film [...] must declare itself to be <poetic> in genre and style» (Whittock 1990: 58). Diese Charakterisierung entspricht Bordwells Definition der *art cinema narration*, womit der Zusammenhang zwischen Fiktion, Narration und Bedeutung auch von dieser Seite her bestätigt wäre.

Delanys Ansatz lässt sich somit auf den Film übertragen, allerdings muss – neben den bereits erwähnten Einschränkungen – auch festgehalten werden, dass sich hier längst nicht jedes Novum als Metapher auflösen lässt. Da die *mise-en-scène distortion* darauf basiert, dass Tenor und Vehikel zu einer Einheit verschmelzen, können nur jene Nova metaphorisch verstanden werden, die sich auf zwei disparate Elemente zurückführen lassen: Spiderman kann klettern wie eine Spinne, E. T. und Elliott sind ein Herz und eine Seele, HAL kann denken und das rote Kameraobjektiv ist sein Auge. Wenn die pubertierenden Protagonisten von X-MEN ihre übermenschlichen Kräfte entdecken, werden Adoleszenzmetaphern wörtlich genommen: Der eigene Körper wird hier tatsächlich fremd, und das Gefühl, <anders als die anderen> zu sein, ist nicht nur ein Zeichen von Unsicherheit, sondern voll und ganz berechtigt. Rogue entzieht ihren Mitmenschen durch bloße Berührung Energie, die aufkeimende Sexualität wird ganz konkret zu einer unkontrollierbaren und bedrohlichen, ja sogar tödlichen Kraft.

Im Umgang mit Computern bedienen wir uns zahlreicher Metaphern; als besonders erfolgreiche Schöpfung hat sich der Begriff *Cyberspace* erwiesen, den William Gibson in der Kurzgeschichte *Burning Chrome* (1982) und dem Roman *Neuromancer* (1984) prägte. Bei Gibson ist der Cyberspace ein elektronisch ins Gehirn induzierter Raum, in dem sich digitale Information in sinnlich erfassbarer Form manifestiert. Die Funktionsweise dieser digitalen Sphäre bleibt unklar, und wahrscheinlich war der Begriff gerade deswegen so erfolgreich. Gemäss Wolfgang Neuhaus hat der Cyberspace auch bei Gibson metaphorischen Charakter: «Gibson ist kein Hard-SF-Autor, für ihn ist der Cyberspace eine Metapher gewesen für die Anfang der 80er Jahre zu beobachtende Medienrealität» (2005: 193). Im gleichen Jahr wie *Burning Chrome* erscheint mit TRON (1982) ein Film, der genau diese Metapher bildlich umsetzt, allerdings ohne den Term <Cyberspace> zu verwenden: Die Hauptfigur wird in einen Computer hineingesogen und muss dort gegen ein diktatorisches Programm kämpfen. Im Gegensatz zu JOHNNY MNEMONIC (1995), der auf einer Vorlage Gibsons basiert, oder MATRIX, der von *Neuromancer* inspiriert wurde, entstanden TRON und *Burning Chrome* unabhängig voneinander, aber beide verstehen digitale Information als begehbaren Raum.

Nova wie ein Raumschiff oder eine Laserkanone lassen sich dagegen nicht so einfach in Tenor und Vehikel zerlegen und bleiben auch in einem realitätskompatiblen Kontext eine Einheit ohne eindeutige metaphorische Bedeutung. Nicht zufällig habe ich ausser dem Cyberspace vor allem Superhelden und andere menschenähnliche Geschöpfe als Beispiele für eine metaphorische Leseweise von Nova aufgeführt, denn hier bleibt der Tenor Mensch/menschlicher Körper klar identifizierbar; ein in irgend-einer Weise veränderter Mensch lässt sich relativ einfach als Metapher lesen, während bei einem Raumschiff eine Unterscheidung von Tenor und Vehikel schwierig, wenn nicht sogar unmöglich ist.

Ein weiteres oft zitiertes Beispiel für die Wörtlichkeit von SF ist der Satz «The king was pregnant». In einem realitätskompatiblen Text ist dieser Satz sinnlos, denn Männer können nicht schwanger werden. Begegnen wir ihm in *mundane fiction*, müssen wir ihn in einem übertragenen Sinne verstehen, etwa als Metapher dafür, dass der König einen grossen Plan ausbrütet. In einem SF-Text würde der Satz dagegen bedeuten, dass der besagte König einer Spezies angehört, in der Männer gebären können.

Im Film ist eine entsprechende «metaphorisierende Ent-Sciencefictionalisierung» schwer umzusetzen: Wenn Arnold Schwarzenegger in JUNIOR (1994) schwanger wird, lässt sich das kaum metaphorisch verstehen, jedenfalls kann ich mir keine Konstellation vorstellen, in der das möglich wäre. Da wir gewohnt sind, dass verbale Sprache metaphorisch sein kann, können wir einen aus dem Kontext gerissenen Satz wie «The king was pregnant» leicht auf verschiedene Arten lesen, das isolierte Bild des schwangeren Schwarzenegger dagegen hat primär referenzielle Bedeutung. Durch seine Bildlichkeit besitzt der Film von vornherein eine höhere Referenzialität als die Literatur; das «wörtliche» Verständnis ist in seiner stets sichtbaren Welt der Standard, metaphorisches dagegen eine Abweichung, die deutlich signalisiert werden muss. Im Film klammern wir uns an die Wörtlichkeit, und es ist kein Zufall, dass Carroll für den Metaphern-typ, den er als den eigentlich filmischen versteht, nur wenige Beispiele anführen kann.

*

Ein Regisseur, für den der metaphorische Charakter der SF von grosser Bedeutung ist, ist David Cronenberg.⁹ SHIVERS/THEY CAME FROM WITHIN

9 Manfred Riepe (2002) unterzieht Cronenbergs gesamtes Œuvre einer psychoanalytischen Lektüre und hebt dabei den Aspekt der wörtlich genommenen Metaphern besonders hervor. Er beschränkt sich dabei keineswegs nur auf Cronenbergs SF-Filme, was einmal mehr darauf hindeutet, dass das wörtliche Umsetzen metaphorischer Begriffe nicht auf die SF beschränkt ist.

(1975) inszeniert die sexuelle Revolution als gruseliges Horrorspektakel: Die Idee völliger sexueller Freiheit sucht in Form eines Parasiten die Bewohner eines modernen Wohnkomplexes heim und stürzt alle Infizierten in einen nicht endenden sexuellen Rausch. Frauen, Männer, Kinder und gebrechliche Rentner fallen, einmal von der neuen Idee angesteckt, über alles her, was sich bewegt; unscheinbare Bürger werden auf einen Schlag zu permanent geilten Lüstlingen, ihr Leben zu einer einzigen Orgie. Der Film setzt die Angst, die neue sexuelle Freiheit werde zu totaler Enthemmung führen und jede soziale Ordnung zum Einsturz bringen, konkret um.

In *RABID* (1977) wächst einer Frau nach einer Hauttransplantation ein phallusartiges Organ in der Achselhöhle, mit dem sie ihre Opfer penetriert und ihr Blut aussaugt. Rose – so der Name der Protagonistin – hat nun einen Stachel und verkörpert so «die wörtlich verstandene Metapher der ›phallischen Frau›» (Riepe 2002: 36 f.). Der zwei Jahre nach *RABID* erschienene *THE BROOD* (1979) verfährt ähnlich: Wie in *FORBIDDEN PLANET* werden hier unbewusste und verdrängte Begierden zu tatsächlichen Monstern; Auslöser ist ein neues psychotherapeutisches Verfahren mit dem sprechenden Namen «psychoplasmics». Die psychischen Probleme der Patienten, ihre Ängste und Begierden, manifestieren sich in physischer Form als Ausschlag und Geschwüre. Die geschiedene Frau des Protagonisten spricht auf die Behandlung besonders ›gut‹ an und zeugt in einer Art ausserkörperlicher Geburt seltsame Gnome, kleine verwachsene Wesen, die alle umbringen, die ihre ›Mutter‹ als Bedrohung empfindet – ihre verhassten Eltern, die von der Tochter geliebte Kindergärtnerin etc. Diese ›Früchte des Zorns‹ oder, wie es im Film einmal heisst, «children of her rage» sind der lebend gewordene Hass, «giving new meaning to the notion of ›acting out‹ one's feeling» (Bukatman 1993: 82). Der Clou an *BROOD* ist freilich, dass das, was Bukatman «a new meaning» nennt, die wörtliche Bedeutung ist. Der Film tut nichts anderes, als eine Metapher ins Bild zu setzen.

In *VIDEODROME* treibt Cronenberg dieses Prinzip wohl am weitesten, indem er die Diskussion um die Schädlichkeit von Fernsehen und Gewaltvideos bildlich umsetzt. Die Hauptfigur Max Renn ist Programmchef eines kleinen Fernsehsenders, der seinen Marktanteil mittels brutaler Horror- und Pornofilme steigern will. Auf der Suche nach immer härterem, authentischerem Material stösst er auf den Piratensender *Videodrome*, der offensichtlich echte Folterszenen zeigt. Max versucht, den Ursprung des Senders ausfindig zu machen, und gerät immer tiefer in eine undurchsichtige Verschwörung. Der weitere Plot lässt sich kaum wiedergeben, zu unklar ist, wer mit welchem Ziel gegen wen intrigiert; verschiedene

Gruppen kämpfen um die Kontrolle über *Videodrome*, das weit mehr ist als ein Fernsehsender: Mit *Videodrome* wird ein Signal mitgesendet, das im Hirn des Zuschauers einen Tumor wachsen lässt, der wiederum körperliche Abhängigkeit nach den Ausstrahlungen hervorruft. VIDEODROME setzt somit die Furcht, dass Gewaltvideos uns süchtig machen, bildlich um.

VIDEODROME visualisiert aber nicht nur die Schädlichkeit von übermäßigem Fernsehkonsum, sondern ist auch eine Illustration der Thesen des Medientheoretikers Marshall McLuhan. McLuhan revolutionierte die Medientheorie, indem er die Wirkung von Medien unter neuen Vorzeichen untersuchte. Gemäss McLuhan liegt die Wirkung eines Mediums nicht in dem, was gewöhnlich als Inhalt verstanden wird, sondern vielmehr in der Art und Weise, wie es selbst auf uns wirkt und damit uns und unseren Körper verändert: «The medium is the message.» McLuhan geht dabei von einem denkbar weiten Medienbegriff aus, unter den so ziemlich jede Form menschlicher Artefakte fällt. Medien verändern unseren Körper:

Jede Erfindung oder neue Technik ist eine Ausweitung oder Selbstamputation unseres natürlichen Körpers, und eine solche Ausweitung verlangt auch ein neues Verhältnis oder neues Gleichgewicht der anderen Organe und Ausweitungen der Körper untereinander (McLuhan 1995: 78 f.).

McLuhans Texte zeichnen sich durch ihre grosse Konkretheit aus; die Wirkung, die Medien auf uns haben, wird nicht als abstraktes Konzept, sondern als körperliche Tatsache beschrieben, wobei zuweilen unklar bleibt, inwieweit seine Ausführungen wirklich eins zu eins oder nicht doch metaphorisch zu verstehen sind. Auf jeden Fall setzt VIDEODROME das Konzept der Medien als Erweiterung des menschlichen Körpers ganz direkt um: Nicht nur wuchert in Max' Kopf mit zunehmendem Konsum von *Videodrome* ein Tumor, im Laufe des Films «wächst» ihm zudem eine Pistole aus der Hand, und zwischenzeitlich klafft ein vaginaähnlicher Spalt in seinem Bauch, in den er Videokassetten einführen kann – Medien als Ausweitung des menschlichen Körpers. Viele von Cronenbergs Filmen lassen eine Vorliebe für organisch-technische Gebilde, die an Geschlechtsteile erinnern, erkennen. Die deutlich sexuelle Konnotation des «Videoschlitzes» ergibt sich in diesem Fall aber auch aus der Sprache McLuhans:

Physiologisch wird der Mensch bei normaler Verwendung seiner technischen Mittel (oder seines vielseitig erweiterten Körpers) dauernd durch sie verändert und findet seinerseits immer wieder neue Wege, um seine Technik zu verändern. Der Mensch wird sozusagen zum Geschlechtsteil der Maschinenwelt, wie es die Biene für die Pflanzenwelt ist, die es ihnen möglich macht, sich zu befruchten und immer neue Formen zu entfalten (McLuhan 1995: 81).

Der Mensch als «Geschlechtsteil der Maschinenwelt», treffender lässt sich die Metamorphose, die Max durchlebt, kaum beschreiben. McLuhan ist in *VIDEODROME* ohnehin omnipräsent: Ein deutlich an ihn angelehnter Medienguru mit dem sprechenden Namen Brian O'Blivion predigt das «video word made flesh». O'Blivion, Gründer der *Cathode Ray Mission*, ist längst gestorben, spricht mittels unzähliger Videokassetten, die er vor seinem Tod aufgenommen hat, aber nach wie vor zu seiner Gemeinde. Er ist ganz zu einer medialen Existenz, einem Fernsehprediger im doppelten Sinn, geworden. McLuhan selbst war gläubiger Katholik, und manche seiner Texte besitzen einen religiösen Unterton; in der Figur O'Blivions wird er nun zum quasi-religiösen Prediger eines neuen «televisionären» Körpers.

Die Auswirkungen neuer Medien auf den Menschen sind ein beliebtes Thema im SF-Film der 1990er Jahre. Von den VR-Filmen, in denen die Grenzen zwischen Realität und künstlicher Welt verschwimmen, war bereits die Rede (→ S. 162). Auch andere Filme thematisieren neue mediale Formen: In *STRANGE DAYS* (1995) existiert eine Total-VR-Technik, mittels der sich subjektive Erfahrungen inklusive körperlicher Empfindungen aufzeichnen lassen. Die «Gefühlsfilme» bewirken bei ihren Konsumenten eine starke körperliche Abhängigkeit, Dealer verkaufen den Süchtigen besonders harten «Stoff». In *BRAINSCAN* (1994) wiederum werden die Morde, die die Hauptfigur in einem neuartigen Videospiel begeht, Wirklichkeit. Beide Filme spielen mit der Idee, dass Medienkonsum körperliche Folgen haben kann, doch verfährt keiner der in den 1990er Jahren entstandenen Filme derart konsequent wie der zehn Jahre zuvor erschienene *VIDEODROME*; auch Cronenbergs eigener *EXISTENZ* ist in vieler Hinsicht nur ein aufwändiges Remake.

7.3 Metapher und Erkenntnis

Dass sich die neuere SF-Forschung so stark für den metaphorischen Charakter von SF interessiert, hängt auch mit der Aufwertung zusammen, die die Metapher in der aktuellen Kognitionsforschung erfahren hat. Sie wird nicht mehr als rein rhetorisches Stilmittel verstanden, sondern als grundlegende Operation des menschlichen Denkens. Indem die Metapher den Tenor mit Eigenschaften des Vehikels versieht, schafft sie neue Zusammenhänge und wirkt erkenntniserzeugend: «Metaphor dissolves our fixed notions in order to produce fresh insights» (Whittock 1990: 8). Im Falle der wahren oder «full-fledged» Metapher wird – im Gegensatz zur

toten, lexikalisierten – ein Sinnzusammenhang geschaffen, der nur mittels der Metapher zugänglich ist: «[M]etaphor is not an ornamental excrescence but a *specific cognitive organon*» (Suvin 1988b: 189).

Im traditionellen Verständnis beruht die Metapher darauf, dass Tenor und Vehikel gemeinsame Eigenschaften besitzen, die einen Vergleich überhaupt erst ermöglichen. Gemäss Nelson Goodman ist aber gerade das Gegenteil der Fall: Die wahre Metapher basiert nicht auf identischen oder ähnlichen Eigenschaften von Tenor und Vehikel, vielmehr schafft sie die Ähnlichkeit überhaupt erst (Goodman 1995: 81). Ein Beispiel: Zwischen dem Anklicken von Links auf einer Website und dem Sport des Wellenreitens gibt es keinerlei Gemeinsamkeiten, und dennoch leuchtet es jedem intuitiv ein, im Zusammenhang mit dem World Wide Web von «Surfen» zu sprechen. Sobald wir in diesem Kontext den Begriff «Surfen» verwenden, assoziieren wir damit die Bewegung des Gleitens an der Oberfläche, doch diese Erkenntnis erfolgt im Nachhinein:

Eine kraftvolle Metapher erfordert eine Kombination von Neuheit und Passen, eine Kombination des Seltsamen mit dem Selbstverständlichen. Die gute Metapher birgt Überraschungen, und dadurch befriedigt sie. Eine Metapher ist dann am durchschlagendsten, wenn das transferierte Schema eine neue und bemerkenswerte Organisation und keine bloss Neuetikettierung einer alten bewirkt (Goodman 1995: 83).

Surfen ist ein Beispiel einer guten, *full-fledged* Metapher, denn hier werden zwei gänzlich unterschiedliche Bereiche zusammengebracht. Der Tenor wird mit ihm zuvor fremden Eigenschaften versehen – Goodman spricht von einem in eine neue Sphäre transferierten Schema. Das Verblüffende an diesem Vorgang ist, dass der neue Zusammenhang, obwohl logisch kaum erklärbar, intuitiv verständlich ist. So schreibt auch Suvin:

[M]etaphor presents a complex cognition not by literal or analytic statement but by sudden confrontation: it is a language deviance that results in the perception of a possible relationship which could establish a new norm of its own (Suvin 1988b: 186).

Die Metapher schafft Erkenntnis, indem sie Gemeinsamkeiten und Verbindungen hervorbringt, die vorderhand gar nicht existieren, sie schafft neue Zusammenhänge, versieht den Tenor mit Konnotationen des Vehikels und verändert so den Blickwinkel auf diesen; «it re-describes the known world and opens up new possibilities of intervening into it» (ebd.: 189). In dieser Hinsicht gleicht die Metapher dem wissenschaftlichen Modell, das ebenfalls den Blick auf die Welt strukturiert und lenkt: «both [...] are *heuristic fictions* or speculative instruments mediating between two semantic domains» (ebd.: 194).

Es dürfte nun klar sein, warum sich die SF-Forschung intensiv mit Metaphern beschäftigt: Wenn die Metapher tatsächlich ein grundlegendes Element der menschlichen Kognition ist, dessen Funktion dem wissenschaftlichen Modell gleicht, gleichzeitig aber auch für die SF von zentraler Bedeutung ist, kann die SF mittels Rückgriff auf die Metaphernforschung aufgewertet werden. Ihre Wissenschaftlichkeit – oder zumindest die wissenschaftsanaloge Funktionsweise – kann so im Umweg über Sprach- und Kognitionsforschung von Neuem postuliert werden. Suvin, der bereits in seiner *Poetik* die Ansicht vertritt, dass jede poetische Metapher eigentlich ein Novum sei, konstatiert in einem späteren Aufsatz grundsätzliche Gemeinsamkeiten zwischen der Funktionsweise von Metaphern und SF:

The three axioms that metaphorical and SF texts have in common make for what I have called an ontolytic effect: the social addressee's empirical norms are being challenged by the estrangement inherent in the oscillation the text sets up between them and the possible world of the SF text (Suvin 1988b: 203).

Das Novum ist gemäss Suvin eine Form der vollen Metapher, die die gesamte fiktionale Welt erfasst; oder umgekehrt ist eine SF-Erzählung eine syntagmatisch, im narrativen Ablauf entwickelte Metapher und bewirkt deshalb einen <ontolytischen> Effekt, ein Aufweichen der scheinbar festgefühten Wahrnehmung der Welt.

Ich werde den Aspekt der Erkenntnissteigerung in *Kapitel 9* ausführlicher behandeln, möchte hier aber noch auf Suvins Ansatz eingehen: Indem er die Brücke vom Novum zur Metapher schlägt, gesteht er auch ein, dass nicht nur die SF erkenntnissteigernd wirken kann. Wenn jede Metapher im Grunde ein Novum ist (oder zumindest die gleiche Wirkung erzielen kann) und Sprache immer metaphorisch ist, dann erzeugt auch jeder Text kognitive Verfremdung. Suvin beabsichtigt freilich keine derartige Nivellierung, ganz im Gegenteil kann er seinen normativen Ansatz dadurch sogar noch untermauern; analog zur Unterscheidung zwischen voller und toter Metapher spricht er von mehr oder weniger erkenntnisfördernder SF. Patrick Parrinder versteht Suvins Absicht folgendermassen:

In order to preserve Suvin's argument at this point we would need to argue, that in the case of dead metaphors for instance, a cognitive value necessarily includes zero value. Suvin's own strategy, a variant of this, is to suggest that the characteristics of a heuristic model apply to <true> or <full-fledged> metaphors and, by extension, to <significant> SF, with the rest being left in a cognitive limbo (Parrinder 2001: 46).

Ebenso, wie nur die wahre, volle Metapher eine kognitive Wirkung entfaltet, kann auch nur ein echtes Novum, das die fiktionale Welt gegenüber

der Referenzwelt entscheidend verändert, erkenntnissteigernd wirken; folglich verlieren auch Nova ihren Neuheitswert und damit ihre Wirkung. Suvin kann seine Behauptung, dass SF erkenntnisfördernd wirkt, somit durch aktuelle Kognitionsforschung stützen, gleichzeitig wird aber auch nachvollziehbarer, worin sich seiner Meinung nach gute von schlechter SF unterscheidet. Er vollzieht hier – ob absichtlich oder nicht, sei dahingestellt – eine entscheidende Wendung: SF verliert ihre Exklusivität, jeder literarische Text kann potenziell kognitiv verfremden, und während Suvin in der *Poetik* noch die Meinung vertritt, dass nur gute SF echte SF sei, scheint er diese Einschätzung nun in Hinblick auf die Metapher zu modifizieren: Eine tote Metapher mag ihre Wirkung eingebüsst haben, sie ist aber nach wie vor eine Metapher, analog ist auch schlechte SF, die nur unoriginelle, klischierte Nova beinhaltet, nach wie vor SF – kognitiv wertlose zwar, aber dennoch SF.

8 Naturalisierung – Verfremdung

Meine Definition der SF als *naturalisiertes oder technizistisches Wunderbares* betont die Nähe des Modus zu realistischen Darstellungsweisen. Damit scheint sie in offenem Widerspruch zu jenen Ansätzen zu stehen, die in der *Verfremdung* eine der wesentlichen – wenn nicht sogar *die* wesentliche – formale Operation der SF sehen. Diese Ansicht ist in der Forschung weit verbreitet, seit Suvin SF als «Gattung der kognitiven Verfremdung» definiert hat. In diesem Kapitel möchte ich zeigen, dass sich Naturalisierung und Verfremdung keineswegs ausschliessen, sondern im Gegenteil aufs Engste zusammenhängen. Ich werde deshalb zuerst genauer auf den Zusammenhang zwischen Naturalisierung und Verfremdung eingehen, um anschliessend die Verfremdung im Kontext der SF zu diskutieren.

8.1 Die realistische Irrealität

Die SF befindet sich in einem Spannungsfeld zwischen offensichtlich wunderbaren Erscheinungen wie der Fantasy und realistischen Formen, denn sie behauptet eine prinzipielle Vereinbarkeit ihrer wunderbaren Welten mit der unsrigen. Sie strebt somit ebenfalls einen *Realitätseffekt* an, obwohl sie *per definitionem* nicht realitätskompatibel *sein kann*; sie ist «ein entfaltetes Oxymoron, eine realistische Irrealität» (Suvin 1979: 12). Da Nova *per se* nicht-realitätskompatibel sind, muss die SF ihre realistische Wirkung primär auf der Darstellungsebene erzeugen – durch die *Naturalisierung des Wunderbaren*.

Wenn ich SF mit dem Realitätseffekt in Verbindung bringe, möchte ich damit nicht den Eindruck erwecken, sie werde im Idealfall gar nicht als solche erkannt und für «wahr» gehalten. Natürlich weiss das Publikum, dass wir in absehbarer Zeit keine Weltraumkriege führen, nicht mit Ausserirdischen in Kontakt treten und weder in die Vergangenheit noch in die Zukunft reisen. Darin unterscheidet sich die SF aber nicht grundsätzlich von anderen fiktionalen Formen, denn natürlich wissen wir, dass wir *unwahre* Geschichten erzählt bekommen. Die *willing suspension of disbelief*

ist eine grundlegende Bedingung der Rezeption fiktionaler Erzählungen. Anders als etwa die Fantasy, die nicht darum bemüht ist, ‹realistisch› zu wirken, versucht die SF aber – und darin verfährt sie analog zu den verschiedenen ‹Realismen› –, zumindest oberflächlich von ihrem wunderbaren Charakter abzulenken. Die in jeder Form von Fiktion enthaltenen gegenläufigen Tendenzen des ‹fiktionalen Urmoments› (→ S. 56) treten hier in noch stärkerem Masse auf als in anderen Modi, denn die SF erzählt nicht nur unwahre Geschichten, sie siedelt sie auch in einer offensichtlich inexistenten Welt an, deren prinzipielle Möglichkeit und Plausibilität sie aber behauptet; das fiktionale Paradox potenziert sich:

As a figurative discourse itself estranged from that contemporary social reality signified by mainstream literature, SF is a fiction ‹twice removed› from the significations of daily life, a figurative discourse with the imaginative power and potential of ‹fiction squared› (Renault 1980: 117).

Die die SF charakterisierende Spannung tritt im Film umso stärker auf, denn als photographisches Medium ist ihm eine besonders ausgeprägte Realitätsillusion inhärent, die noch über den bereits beschriebenen Realitätseffekt hinausgeht. Der Film wirkt nicht nur wegen seines konstanten Informationsüberschusses realistisch, als Zuschauer im Kinossessel *sehen* und *hören* wir die fiktionalen Welten, brauchen uns die erzählten Ereignisse nicht bloss vorzustellen, sondern können sie mit unseren Sinnen wahrnehmen. Von der Photographie geht gemäss Roland Barthes immer die Behauptung aus, ‹dass *die Sache dagewesen ist*› (Barthes 1989: 86), sie ist eine ‹Emanation des Referenten› (ebd.: 90). In dieser – scheinbaren – photographischen Authentizität unterscheidet sich der SF-Film deutlich von der SF-Literatur.

Christian Metz knüpft an Barthes an und führt dessen Argumentation für den Film weiter. Da das Filmbild bewegt ist, gehe von ihm eine stärkere Realitätsillusion aus als von der Photographie: ‹Die Bewegung erzeugt [...] zwei Dinge: ein zusätzliches Indiz für Realität und die Körperlichkeit der Objekte› (Metz 1972: 26). Anders als die Photographie erzeuge der Film ein Gefühl von Präsenz und Gegenwärtigkeit, ‹denn der Zuschauer nimmt die Bewegung immer als *gegenwärtig* auf (selbst wenn sie eine vergangene Bewegung ‹reproduziert›)› (ebd.: 27). Im Vergleich zur Theateraufführung wiederum, bei der reale Schauspieler agieren, kommt dem Film zusätzlich seine ‹Irrealität› zugute, denn die filmische Fiktion ist weitgehend abgekoppelt von der ‹Wirklichkeit› und interagiert deshalb in weit geringerem Mass mit dieser als das Theater: ‹Die totale Realität des Geschehens ist im Theater grösser als im Kino, aber der Teil der Realität, die der Fiktion gehört, ist im Kino grösser als im Theater› (ebd.: 34).

Doch trotz seiner starken Realitätsillusion findet auch beim Film nie eine Verwechslung mit der Realität statt; wir können im Kino beinahe zu Tode erschrecken oder uns die Augen wund weinen, sind uns aber stets unserer Rolle als aussenstehende Zuschauer bewusst. Das Akzeptieren der Fiktion fällt uns hier zwar besonders leicht, es bleibt aber immer eine «*willing suspension*» – ein freiwilliges und bewusstes Annehmen – und wird nie zur Täuschung, der wir hilflos ausgeliefert sind. Das «Für-wahr-Halten der Fiktion» (Metz 2000: 63) ist das Ergebnis eines mehrstufigen Prozesses, einer verschachtelten Abfolge von Glauben und ungläubigem Abstreiten. Christian Metz beschreibt diesen Vorgang folgendermassen:

Es versteht sich von selbst, dass das Publikum nicht auf die diegetische Illusion hereinfällt, es «weiss», dass die Leinwand nichts anderes als eine Fiktion vorführt. Und dennoch ist es für den guten Verlauf der Vorführung äusserst wichtig, dass dieses Trugbild gewissenhaft durchgehalten wird (ansonsten wird der Spielfilm für «schlecht gemacht» erklärt), dass alles in Bewegung gesetzt wird, damit der Betrug wirksam werden kann und einen Schein von Wahrheit erhält [...] Jeder Zuschauer wird lautstark protestieren, dass er «nicht daran glaubt», doch alles verläuft so, als gälte es jemanden zu betrügen, jemanden, der wirklich «daran glaubt». (Ich würde sagen, dass es hinter der Fiktion eine zweite gibt: Die diegetischen Ereignisse sind fiktiv, das ist die erste Fiktion; doch tun alle so, als glaubten sie wirklich daran, das ist die zweite Fiktion. Es findet sich sogar eine dritte: die grundsätzliche Weigerung zuzugeben, dass man in seinem tiefsten Inneren daran glaubt, dass sie wahrhaftig wahr sind.) (Metz 2000: 66).

Ob ein «anderer Teil unserer selbst» (ebd.) die Fiktion tatsächlich glaubt, wie Metz schreibt, oder ob wir bewusst den Unglauben aufheben, sei dahingestellt. Auf jeden Fall ist das Rezipieren von Fiktion eine komplexe Aktivität, bei der sich vollständiges Akzeptieren und kritischer Unglaube in ständigem Widerstreit befinden. In der SF verschärft sich dieser Konflikt, denn wunderbare Elemente treten hier zwar in einem (pseudo-)realistischen Gewand auf, legen ihren wunderbaren Charakter aber nicht vollständig ab, sondern bleiben als wunderbar erkennbar. Die technisch unmöglichen Neuerungen der SF machen einen grossen Teil ihres Reizes aus; ein SF-Film, dessen Nova nicht mehr als solche kenntlich sind, wäre nicht mehr SF. Die SF trägt ihren wunderbaren Charakter somit einerseits offen zur Schau, betreibt aber gleichzeitig eine *Entzauberung*, indem sie die Nova mittels einer pseudorealistischen Ästhetik naturalisiert. Oder in den Worten Vivian Sobchacks:

The major visual impulse of all SF films is to pictorialize the unfamiliar, the nonexistent, the strange and the totally alien – and to do so with a verisimilitude which is, at times, documentary in flavor and style. While

we are invited to wonder at what we see, the films strive primarily for our belief, not our suspension of disbelief – and this is what distinguishes them from fantasy films like *THE SEVENTH VOYAGE OF SINBAD*, or *JASON AND THE ARGONAUTS* (Sobchack 1987: 88 f.).

Sobchack beschreibt die Naturalisierungstendenz treffend, allerdings scheint mir die Formulierung, dass SF nicht um die «suspension of disbelief», sondern um unseren «belief» bemüht sei, nicht glücklich gewählt, denn die SF verfährt ja nicht grundsätzlich anders als andere fiktionale Formen. Vielmehr kommen die beiden gegenläufigen Tendenzen, die die «suspension of disbelief» respektive den Glauben an die fiktionale Welt auszeichnen, in besonders ausgeprägter Form zur Geltung. Ebenso wenig, wie ein Zuschauer bei einem anderen Film an die *Realität* der Fiktion glaubt, glaubt er an die Möglichkeit der SF-Welten, sondern er akzeptiert die Regeln für die Dauer der Vorführung, *er hebt seinen Unglauben bewusst auf*. Wenn Sobchack von «belief» spricht, dann impliziert sie damit, dass SF «leichter» aufgenommen werden kann als andere fiktionale Formen, denn *Glauben* ist ein einstufiger Prozess – ich glaube etwas, oder ich glaube es nicht –, während die *willing suspension of disbelief* ein mehrstufiger Prozess ist – ich glaube etwas nicht, aber ich tue dennoch so, als ob. (Folgt man Metz, handelt es sich sogar um einen dreistufigen Vorgang). Im Gegensatz zu Sobchack bin ich der Ansicht, dass die *willing suspension of disbelief* in der SF in besonders ausgeprägter Form auftritt. Die gegenläufigen Tendenzen, deren Kombination die Grundvoraussetzung jeder Rezeption von Fiktion bildet – das Akzeptieren einer Unwahrheit –, werden in der SF somit potenziert. Im Falle des Films erfährt dieser Vorgang noch eine «zusätzliche Drehung», wie Steve Neale darlegt:

Inasmuch as this is the case, the «suspension of disbelief» required by any fiction – or more accurately, the suspension of judgement, on the one hand, coupled with a splitting or division of knowledge on the other (as can be encapsulated in a formula like «I know this is fictional, unreal, but will nevertheless treat it as worthy of judgement, and therefore as worthy of credence») – is given, in the cinema, an additional twist («I know that what is presented by means of these images and sounds is not really there but nevertheless . . .»). Yet further twists are added when it comes to a genre like science fiction, which by definition deals, as we have seen, with the unlikely, and hence the unbelievable (Neale 1990: 165).

Handelt es sich bei der SF bereits um eine fiktionale Extremform, dann gilt dies erst recht, wenn sie sich im photographischen Medium Film realisiert. Im SF-Film vereinen und potenzieren sich so die widersprüchlichen Tendenzen von SF und Film: In keinem anderen Medium sind Realitätseffekt und -illusion so ausgeprägt wie hier, gleichzeitig begibt sich wohl kein

anderer fiktionaler Modus in einen so offensichtlichen Widerspruch zwischen Dargestelltem und Wirklichkeit. Gregory Renault bezeichnet SF, wie erwähnt, als «Fiktion im Quadrat» (1980: 117); der SF-Film ist demnach «Fiktion hoch drei», die radikalste Form von Fiktionalität überhaupt.

8.2 Verfremdung

Suvin hat als erster die SF als Gattung der *erkenntnisbezogenen Verfremdung* definiert, seither nimmt der Begriff der Verfremdung (im englischen Original *estrangement*)¹ in der SF-Theorie eine zentrale Position ein. Wie in Kapitel 2.3 bereits angedeutet, verwendet Suvin das Konzept für ganz unterschiedliche Aspekte. Dies ist insofern nicht erstaunlich, als «Verfremdung» auch ausserhalb der SF-Theorie ein alles andere als klar definierter Begriff ist. In ihm treffen sich zwei unterschiedliche Traditionslinien, nämlich jene des *ostranenie*-Konzepts von Viktor Šklovskij und des brechtschen Konzepts des V-Effekts. Obwohl es zwischen diesen Ansätzen Überschneidungen und Berührungspunkte gibt, sind sie nicht identisch.² Im deutschen Begriff «Verfremdung» werden die beiden Konzepte aber oft unterschiedslos vermischt; dies nicht zuletzt, weil die Rezeption der Russischen Formalisten im deutschen Sprachraum relativ spät einsetzte und die *ostranenie* deshalb lange fast ausschliesslich vor dem Hintergrund der brechtschen Theorie diskutiert wurde.³

Das Konzept der Verfremdung nimmt einen prominenten Platz in zahlreichen ästhetischen Theorien des 20. Jahrhunderts ein: Für die Russischen Formalisten ist es ebenso zentral wie für die Surrealisten und viele post-

- 1 Suvin benutzt den Terminus *estrangement*; je nach Autor und Kontext wird «Verfremdung» in der englischsprachigen Literatur auch mit *alienation* oder *defamiliarization* übersetzt. Kristin Thompson, die sich ausdrücklich auf Viktor Šklovskij bezieht, verwendet beispielsweise den letzteren Begriff (1988: 10–12).
- 2 Brecht kam zwar mit den Konzepten der Russischen Formalisten, zu deren Kreis Šklovskij gehört hat, in Berührung, ein direkter Einfluss Šklovskijs ist aber nicht nachweisbar – wohl aber waren Brechts Überlegungen zum Epischen Theater für den späten Šklovskij von Bedeutung (Lachmann 1970: 246–248).
- 3 Suvin, der selbst auch Deutsch spricht, knüpft begrifflich an Ernst Bloch an, der zwischen dem Effekt der Verfremdung und dem marxistischen Konzept der Entfremdung unterscheidet. Suvin hat einen Text Blochs, der sich mit dem Begriffspaar beschäftigt, ins Englische übertragen und hierbei «Verfremdung» mit *estrangement* und «Entfremdung» mit *alienation* übersetzt (Bloch 1970). Für unsere Zwecke ist Blochs Text allerdings nicht sehr hilfreich, denn er versteht «Verfremdung» sehr allgemein als Effekt: «ihr genuines Feld ist und bleibt in der Zurüstung eines epatierenden Fernspiegels über allzu Vertrautem» (Bloch 1962: 89); konkrete Wirkungsweisen und Mechanismen der Verfremdung in Texten oder Filmen untersucht Bloch nicht.

moderne Autoren oder – im Bereich der Filmtheorie – für den Neoformalismus. In der theoretischen Diskussion wurde ‚Verfremdung‘ deshalb immer weiter gefasst und auf neue Gebiete ausgeweitet, so dass sie heute als allgemeines kunsttheoretisches Prinzip erscheint. Eine ausführlichere Diskussion dieses Begriffsfeldes würde den Rahmen dieser Untersuchung sprengen und wäre wenig hilfreich;⁴ hier muss es vielmehr darum gehen, den Begriff möglichst eng zu fassen, so dass er sich als analytisches Instrument einsetzen lässt.

Das Konzept der *ostranenie* – wörtlich: «Seltsammachen» (Lachmann 1970: 228) – wurde von Šklovskij 1916 in dem Aufsatz *Kunst als Verfahren* eingeführt (Šklovskij 1969). Šklovskij bezeichnet damit das Aufbrechen etablierter Sehgewohnheiten: Im Alltag nehmen wir die meisten Gegenstände nur oberflächlich wahr, *sehen* sie aber eigentlich nicht mehr als das, was sie wirklich sind. Damit wir sie wieder sehen können, müssen wir unsere automatisierte ‚blinde‘ Wahrnehmung überwinden, und dies gelingt nur, wenn uns die Gegenstände zuerst ‚fremd gemacht‘ werden. Dieser Vorgang, das ‚Fremdmachen des Bekannten‘, ist gemäss Šklovskij die wesentliche Aufgabe von Kunst.

Wie Renate Lachmann (1970) und Frank Kessler (1996) beide anmerken, ist *ostranenie* schon bei Šklovskij ein mehrschichtiger, schwer zu fixierender Begriff, der Vorgänge auf unterschiedlichen Ebenen beschreibt. Šklovskijs Herleitung und Verwendung der *ostranenie* ist sprunghaft und nur wenig systematisch.⁵ So versteht er *ostranenie* zum einen als Unterscheidungskriterium zwischen Kunst und Nicht-Kunst. «Diese Differenzierung findet allerdings zunächst in der Wahrnehmung statt, ist also eher der Rezeption zuzuordnen» (Kessler 1996: 54). Gleichzeitig beschreibt Šklovskij mit *ostranenie* aber auch spezifische formale Verfahren und siedelt sie somit auch als stilistisches Mittel *innerhalb* eines Textes an – zum Beispiel durch neue Sprachbilder oder ungewohnte Erzählstrategien. Ein dritter Aspekt ist die Rolle von *ostranenie* in der Kunstgeschichte: Jeder noch so revolutionäre Stil verliert einmal seinen Neuheitscharakter, wird kanonisiert und ‚normal‘. Durch bewusstes Abrücken von der etablierten Norm werden erstarrte künstlerische Verfahren ihrerseits wieder fremd gemacht und entautomatisiert. Kunstgeschichte präsentiert sich demnach als ständige Abfolge von Erstarrung und Entautomatisierung.

4 Siehe dazu auch die Beiträge in Helmers (1984).

5 Wie Lachmann ausführt, steht Šklovskij, obwohl er häufig als Repräsentant des Russischen Formalismus dargestellt wird, mit vielen seiner Ansichten ausserhalb des formalistischen Projekts. Der Systemcharakter von Literatur ist für ihn von untergeordnetem Interesse, sein Vorgehen insgesamt eklektisch (1970: 237–243).

Bertolt Brechts Definition von *Verfremdung* entspricht zwar weitgehend Šklovskijs *ostranenie* – «Eine verfremdende Abbildung ist eine solche, die den Gegenstand zwar erkennen, ihn aber gleichzeitig fremd erscheinen lässt» (Brecht 1964: 32) –, bei ihm erhält der Begriff aber zusätzlich eine dezidiert didaktische und politische Note und wird klar auf die Rezeption bezogen: Der Verfremdungseffekt, *V-Effekt*, verhindert die Einfühlung. In Brechts Epischem Theater darf der Zuschauer nicht in das Dargestellte «eintauchen» und es als «natürlich gegeben» betrachten, vielmehr sollen das Geschehen auf der Bühne – und analog dazu die gesellschaftlichen Verhältnisse – als etwas Gemachtes sichtbar werden. Im Sinne des dialektischen Materialismus werden auf diese Weise «gesellschaftliche Zustände als Prozesse» (ebd.: 34) erkennbar; V-Effekte dienen dazu, den kritischen Blick des Publikums zu schärfen und es für gesellschaftlich-politische Vorgänge zu sensibilisieren (Jameson 1972: 58). Anders als Šklovskij versteht Brecht Verfremdung auch weniger als allgemeines Kunst-Prinzip, sondern mehr als gezielten Effekt, ein Unterschied, auf den auch Peter Brooker hinweist:

A distinction should be made, however, between this [Šklovskij's] view of art and strategies employed by Brecht and other modernist and avant-garde artists of the early decades of the century. In this art [...] the aesthetic and perceptual effects identified by Shklovsky were radicalized, both in the sense that the languages and forms employed were more conspicuously «estranged» than in previous art, and in the general intention to exert a profound psychological or ideological effect upon its readers or audiences (Brooker 2003: 90).

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

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

Suvin geht nun zwar – ohne die beiden Traditionslinien in irgendeiner Form zu unterscheiden – explizit von Šklovskij und Brecht aus (1979: 26), führt den Begriff der Verfremdung aber in ein neues Gebiet ein, indem er ihn als *Gattungsmerkmal* versteht: «In der SF ist die Haltung der Verfremdung – die von Brecht anders verwendet wird, nämlich innerhalb eines noch immer vorwiegend «realistischen» Parabelkontextes – zum *formalen Rahmen* des Genres geworden» (Suvin 1979: 26)

Was bei Šklovskij und Brecht noch ein stilistisches Mittel ist, das an bestimmten Stellen eines an sich realitätskompatiblen Textes auftreten kann, ist gemäss Suvin in den verfremdeten Gattungen – zu denen er neben der SF auch Märchen und Mythos zählt – zum formalen Gattungsrahmen geworden. Suvin verwickelt sich an dieser Stelle in mehrere Widersprüche: Eine wesentliche Erkenntnis von Šklovskij und den Russischen Formalisten ist gerade, dass sich auch vorderhand «realistische» Texte fortlaufend Verfremdungseffekte bedienen (Parrinder 2001: 37),⁷ die Gegenüberstellung von verfremdeten und naturalistischen Gattungen, wie Suvin sie vornimmt, ist somit aus formalistischer Sicht äusserst fragwürdig.⁸

Der Widerspruch zwischen der formalistischen *ostranenie* und Suvins Ansatz entsteht, weil Suvin unterschiedliche Aspekte vermischt, nämlich die Beschaffenheit der fiktionalen Welt – seine verfremdeten Gattungen sind nichts anderes als wunderbare Gattungen – und die stilistischen Mittel, derer sich ein Text bedient; «Verfremdung» beschreibt für ihn somit sowohl formale als auch fiktionale Aspekte. Zwar spricht Suvin vom formalen Rahmen eines Genres und zitiert auch die brechtsche Verfremdungsdefinition, bei ihm ist Verfremdung jedoch eindeutig kein rein formales

7 Dass sich gerade «neue Realismen» dadurch auszeichnen, dass sie sich von den etablierten Konventionen absetzen und sich neuer, in diesem Moment verfremdender Mittel bedienen, führt Kristin Thompson aus: «Realisms, then, come and go in the same sorts of cycles that characterize the history of other styles. After a period of defamiliarization, the traits originally perceived as realistic traits will become automatized by repetition, and other, less realistic traits will take their places. Eventually other devices will be justified in quite a different way as relating to reality, and a new sort of realism will appear, with its own defamiliarizing abilities» (Thompson 1988: 198 f.).

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

Phänomen. Folgt man dem brechtschen Ansatz – «Eine verfremdende Abbildung ist eine solche, die den Gegenstand zwar erkennen, ihn aber gleichzeitig fremd erscheinen lässt» (Brecht 1964: 32) –, dann folgt daraus, dass Märchen, Fantasy und SF ihre wunderbaren Elemente permanent fremd machen. Dies trifft freilich nicht zu; im Märchen treten zwar nicht-reali-tätskompatible Figuren auf, diese sind aber nicht <fremd> in dem Sinne, dass sie den Rezipienten überraschen und das Gelesene oder Ge-sehene entautomatisieren. Verfremdung besteht sowohl bei Šklovskij als auch bei Brecht darin, dass etwas Alltägliches seiner Gewöhnlichkeit enthoben wird. Eine Fee oder ein sprechendes Tier sind aber nicht alltäglich, besitzen keinen Referenten in der empirischen Realität. Gerade das klassische Volksmärchen ist eine der typisiertesten, in Šklovskijs Sinne kanonisiertesten Gattungen.⁹

So unterschiedlich und vieldeutig Verfremdung bei Šklovskij und Brecht auch angelegt ist, der Begriff benennt bei beiden primär rhetorische Verfahren, «die Spezifik jeder poetischen Sprache in ihrer Abweichung von der pragmatischen Sprache des Alltags» (Helmers 1984: 26 f.). Suvin dagegen bezeichnet damit – wenn er «naturalistische und verfremdete Gattungen» unterscheidet – das Verhältnis der fiktionalen Welt zur empirischen Realität. Dies ist umso widersprüchlicher, als er zwar davon spricht, dass Verfremdung den «formalen Rahmen» von SF, Märchen, Mythos etc. bildet, damit aber offensichtlich keine formale Kategorie, sondern die Ontologie der fiktionalen Welt bezeichnet.

Versteht man Verfremdung als rhetorisch-stilistisches Verfahren, so ergibt sich auch ein offensichtlicher Widerspruch mit der hier entwickelten Definition von SF, die ja gerade davon ausgeht, dass die spezifische Rhetorik des Modus Realitätskompatibilität suggerieren soll. Die formale Grundoperation der SF ist die *Naturalisierung*, also genau das Gegenteil dessen, was Šklovskij und Brecht unter <Verfremdung> verstehen: Auf formaler Ebene *macht die SF nicht das Vertraute fremd, sondern das Fremde vertraut*.

Die Feststellung, dass SF auf formaler Ebene nicht verfremdet, bedeutet nun aber nicht, dass Verfremdung ihr völlig fremd wäre, denn von der SF geht durchaus eine zumindest analoge Wirkung aus: Wenn in einer SF-Erzählung Menschen zu unbekanntem Planeten fliegen oder durch

9 Natürlich liesse sich argumentieren, dass ein sprechendes Tier die verfremdete Darstellung eines realen Tiers ist, aber auch damit liesse man die Konventionalität eines Märchens ausser Acht (ganz abgesehen davon, dass es sich auch hier weniger um einen formalen als einen fiktionalen Aspekt handelt). In einem Märchen sind sprechende Tiere gerade nichts Ungewöhnliches und bewirken deshalb auch keinen V-Effekt.

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

Suvin dürfte wohl diese Form von Verfremdung im Auge haben, allerdings beruht sie auf einem anderen Prinzip als Šklovskijs *ostranenie*, denn das Badezimmer in *SOYLENT GREEN* wird primär nicht formal verfremdet. Zwar fließt das Wasser in Zeitlupe und verharrt die Kamera ungewöhnlich lange auf unspektakulären Gegenständen wie einer Seife, doch ist es in erster Linie Thorns Verhalten, das die Verfremdung erzielt. Ohne seine überschwängliche Freude würde die Szene kaum ihre Wirkung entfalten. Die formalen Verfremdungstechniken unterstützen dies zwar, würden für sich allein aber nicht gleich irritierend wirken.¹⁰ In *SOYLENT GREEN* beruht die Verfremdung wesentlich auf dem Verhalten der Figuren und ist somit auf der Ebene der Diegese, der Fiktion, anzusiedeln. Die Verfremdung entsteht, weil sich Thorn in einem scheinbar realistischen Rahmen ungewöhnlich verhält.

Wenn Suvin von ‚Verfremdung‘ spricht, meint er in den meisten Fällen nicht *ostranenie*, sondern *diegetische Verfremdung*, das Zusammenprallen widersprüchlicher Elemente auf der Handlungsebene. Dies kann unge-

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



Abbildung 19: CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND.

wöhnliches Verhalten der Figuren betreffen, aber auch ungewohnte, ‹unmögliche› Bilder wie zum Beispiel die in der Wüste gestrandeten Schiffe in CLOSE ENCOUNTERS (Abb. 19). Auch hier ist die Verfremdung nicht Ergebnis eines formalen Verfahrens, sondern resultiert aus der Tatsache, dass Schiffe an einem Ort sind, *an dem sie nicht sein können*, und dass diese unmögliche Begebenheit realistisch dargestellt wird.

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

Dass Suvins Verfremdung nicht mit der *ostranenie* identisch ist, ergibt sich auch aus den Darlegungen zum Thema Metapher in Kapitel 7.3: Die Eigenschaften, die vom Vehikel auf den Tenor übergehen, sind nicht formaler Art; die intuitiv einleuchtenden Gemeinsamkeiten zwischen dem Benutzen eines Web-Browsers und dem Wellenreiten betreffen nicht formale Kategorien, sondern die Tätigkeiten selbst. Die Metapher bewirkt eine Rekontextualisierung, eine Neuevaluation des betroffenen Objekts, und es ist dieser Vorgang, den Suvin als Verfremdung bezeichnet.

Suvin dehnt das Verfremdungskonzept, das schon bei Šklovskij vieldeutig angelegt ist, also noch weiter aus und zwingt alle Aspekte, die ihm für die SF zentral erscheinen – fiktionale, gattungsmässige, stilistisch-

formale und rezeptive – in einen Begriff hinein;¹¹ er benennt damit sechs unterschiedliche Aspekte:

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

Es ist unumgänglich, Suvins vieldeutigen Verfremdungsbegriff für den weiteren Verlauf dieser Untersuchung einzuschränken und die verschiedenen Aspekte klar zu unterscheiden. Dabei kann als erstes auf den Begriff der verfremdeten Gattungen verzichtet werden: Wie schon in *Kapitel 2.3* ausgeführt, benennt Suvin damit wunderbare Gattungen/Modi; seine Nomenklatur sorgt aber nur für Verwirrung, ohne einen echten Vorteil zu bringen.

Des Weiteren sind die formalen und fiktionalen Verfahren, mittels derer sich eine Verfremdungswirkung erzielen lässt, zu unterscheiden: Für das Normalisieren des Fremden werde ich den bereits eingeführten Terminus der *Naturalisierung* verwenden, das formal-rhetorische Fremdmachen des Bekannten im Sinne Šklovskijs werde ich als *ostranenie* bezeichnen. Für die Verfremdung auf der Ebene der Handlung führe ich den Begriff der *diegetischen Verfremdung* ein. Den rezeptiven Aspekt, also die Wirkung auf den Zuschauer, werde ich als *Verfremdung* oder *Verfremdungswirkung* bezeichnen. Diese Verfremdungswirkung kann in der SF grundsätzlich

11 Gleichzeitig gelingt ihm damit das Kunststück, eine Kontinuität zwischen Brecht – welcher ihm als Fürsprecher eines «Theaters des wissenschaftlichen Zeitalters» besonders nahe steht – und der SF zu postulieren. Diese Verbindung lässt sich aber empirisch nicht stützen.

auf zwei Arten erzielt werden, mittels *ostranenie* oder mittels diegetischer Verfremdung.¹²

Die hier vorgenommenen Unterscheidungen ergeben sich im Grunde aus der in den Definitionskapiteln vorgenommenen Trennung fiktionaler, stilistisch-formaler und rezeptiver Aspekte. Solange diese verschiedenen Ebenen nicht unterschieden werden, lässt sich auch die Frage, ob und wie die SF verfremdet, nicht klar beantworten. So reicht es eben nicht, Verfremdung als «a rhetorical effect created by the use of specific stylistic devices» (Mather 2002: 187) zu definieren, wie es beispielsweise Philippe Mather tut. Dies zeigt sich in zahlreichen Beispielen, die er anführt: Die verlassenen Grossstädte in *OMEGA MAN* oder *ON THE BEACH* (1959) wirken nicht deshalb fremd und unheimlich, weil ihre Bewohner mittels «specific stylistic devices» unsichtbar gemacht wurden, sondern weil sie tatsächlich menschenleer sind. Ob die Bevölkerung gestorben oder – wie in *THE DAY OF THE TRIFFIDS* (1963) – erblindet ist, die Verfremdung vollzieht sich immer auf der Ebene der Handlung; auch die seltsame Schönheit des eingefrorenen Manhattan in *THE DAY AFTER TOMORROW* (2004) ist nicht Ergebnis einer formalen Operation, sondern Folge eines Ereignisses in der Handlungswelt.

8.3 Naturalisierung und *ostranenie*

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

12 Carl Malmgren unterscheidet zwischen *defamiliarization*, der formalen Verfremdung im Sinne Šklovskijs, und *estrangement* (1991: 26 f.). Während *defamiliarization* eine «lokale» Operation an bestimmten Stellen des Textes ist, bildet *estrangement* das strukturelle Prinzip der SF-Welten. Malmgren scheint hier eine ähnliche Unterscheidung wie die hier vorgeschlagene vorzunehmen, allerdings macht er nie wirklich deutlich, dass *estrangement* im Gegensatz zu *defamiliarization* nicht auf einer formalen, sondern einer fiktional-ontologischen Ebene angesiedelt ist. Auch Robert Scholes stellt fest, «in SF this estrangement is more conceptual and less verbal» (1975: 47), womit er wohl ebenfalls den Gegensatz zwischen formaler und diegetischer Verfremdung meint.

wirkung erfolgt erst, wenn sich der Rezipient der Rekontextualisierung bewusst wird. Im Gegensatz dazu ist die *ostranenie* eine rein formale Angelegenheit.¹³

Ich werde das Zusammenspiel dieser Mechanismen im Folgenden am Beispiel des in der SF beliebten Motivs der Grössenveränderung untersuchen: In *THE INCREDIBLE SHRINKING MAN* (1957) und *AMAZING COLOSSAL MAN* (1957) verändert sich der Körper des Protagonisten nach einer radioaktiven Kontamination: Im einen Film schrumpft er unaufhörlich, im anderen wird er immer grösser.¹⁴ In beiden Fällen führt die dramatische Veränderung der Körpergrösse dazu, dass vertraute Alltagsgegenstände in völlig neuem Licht erscheinen. Für den Däumling in *SHRINKING MAN* wird ein gewöhnliches Wohnhaus zur lebensgefährlichen Falle, eine Katze und später eine Spinne erweisen sich als tödliche Bedrohung. Das einstige Heim ist unbewohnbar und feindlich, ein Puppenhaus wird zum einzig sicheren Ort. Analog verhält es sich mit dem Riesen in *AMAZING COLOSSAL MAN*: Schon bald passen ihm keine Kleider mehr, kann er sich nur notdürftig in Zeltplanen wickeln. Fässer werden zu Trinkbechern und Zärtlichkeiten zum Gesundheitsrisiko für seine Geliebte.

In beiden Filmen haben wir es auf einer ersten Ebene *nicht* mit *ostranenie* zu tun: Die veränderten Dimensionen sind kein formaler Kunstgriff, kein – im Sinne Šklovskijs – rhetorisches Verfahren, das Vertrautes fremd macht. Wenn Tolstoj – um zwei Beispiele Šklovskijs anzuführen – das Auspeitschen eines Kindes oder eine napoleonische Schlacht auf ungewöhnliche Weise schildert, macht er zwar den Gegenstand der Beschreibung fremd, verändert aber den Gegenstand selbst nicht. Eine Schlacht bleibt auch dann eine Schlacht, wenn sie auf unkonventionelle Weise in Szene gesetzt wird.

13 Es liesse sich argumentieren, dass die diegetische Verfremdung – von der Ontologie der dargestellten Welt aus betrachtet – zuerst erfolgt und die naturalisierte Darstellung sekundär ist, schliesslich wird eine an sich wunderbare Welt als realistisch dargestellt. Auch dies hängt davon ab, ob man der Form oder dem Inhalt das Primat zugesteht. In jedem Fall handelt es sich bei der diegetischen Verfremdung aber um ein komplexeres Phänomen als bei der *ostranenie*, da sie zwei Stufen umfasst.

14 Dieses Motiv ist alt und spätestens seit *Gulliver's Travels* (1726) fester Bestandteil der Weltliteratur; im Spielfilm gibt es noch zahlreiche andere Beispiele: In *ATTACK OF THE 50 FEET WOMAN* (1958) wird eine Frau durch den Kontakt mit einem Ausserirdischen riesengross und rächt sich anschliessend an ihrem untreuen Ehemann. Als Klassiker gilt *FANTASTIC VOYAGE* (1966), in dem ein miniaturisiertes Ärzteteam in einem U-Boot in den Körper eines Wissenschaftlers injiziert wird, um an Ort und Stelle ein Blutgerinnsel zu zerstören. Der menschliche Körper erscheint in diesem Film als eine wahrhaft fremde, an abstrakte Malerei gemahnende Welt. Eine humoristische Variante stellt *INNERSPACE* (1987) dar, in dem sich ein U-Boot versehentlich in den Körper eines Menschen verirrt. Die beiden Varianten «geschrumpfte» und «vergrösserte Kinder» spielen *HONEY, I SHRUNK THE KIDS* (1989) und *HONEY, I BLEW UP THE KID* (1992) durch.

Der Protagonist von AMAZING COLOSSAL MAN dagegen ist kein auf ungewöhnliche Weise dargestellter «normaler» Mensch, sondern tatsächlich ein Riese. Die Verfremdung erfolgt auf diegetischer Ebene, und der formale Kunstgriff besteht bei beiden Filmen darin, dass der Schrumpfungsbeziehungsweise Wachstumsprozess «realistisch» dargestellt wird.

Die Tatsache, dass SF in erster Linie auf der Naturalisierung des Wunderbaren beruht, heisst aber nicht, dass ihr die *ostranenie* völlig unbekannt wäre. In beiden Filmen werden zahlreiche Alltagsgegenstände fremd gemacht: In SHRINKING MAN erscheinen Menschen und Möbel riesig gross, eine Katze wird zum gigantischen Monster; gewöhnliche Gegenstände erscheinen plötzlich in einem neuen Licht. Scheinbar lauter Paradebeispiele für *ostranenie*, doch unterscheidet sich SHRINKING MAN in einem wesentlichen Punkt von Šklovskijs Konzept: Die Gegenstände wirken hier nur deshalb fremd, weil der Film sie aus der Perspektive des Protagonisten zeigt, weil er seine Erzählperspektive auf diesen fokalisiert. Der ungewöhnliche Blickwinkel ist jener der Hauptfigur und nicht der eines mehr oder weniger neutralen Erzählers oder einer anderen, nicht-wunderbaren Figur. Wäre der Film nicht mehrheitlich auf den Protagonisten fokalisiert, sondern zum Beispiel auf dessen Verlobte, wären keine riesenhaften Möbel und keine gigantische Katze zu sehen, sondern nur ein winziger Mann in gewohnter Umgebung.

Die ungewöhnliche Perspektive ist nur deshalb möglich, weil der Film zuvor eine Naturalisierung vorgenommen hat, weil wir als Zuschauer das Novum – den schrumpfenden Menschen – akzeptiert haben; der Film vollzieht also eine Fokalisierung *auf* und/oder *durch* das naturalisierte Novum. Diese Fokalisierung lässt sich als Teil der gesamten rhetorischen Strategie der SF verstehen: Der Film «tut so», als sei das dargestellte Novum normal und plausibel, und dies nicht nur auf der «oberflächlichen» Ebene des Aussehens, sondern auch auf der Stufe der Narration. Die Narration akzeptiert das Novum ebenfalls, sie nimmt dessen Perspektive ein und vollzieht auf diese Weise eine *narrative Naturalisierung*.

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

Das Zusammenspiel von Naturalisierung und *ostranenie* kann unterschiedliche Formen annehmen, das äusserste Mass an narrativer Naturalisierung liegt vor, wenn der Film die subjektive Sicht eines Ausserirdischen zeigt. Mather (2002) führt hierfür die Beispiele WESTWORLD (1973), ROBOCOP und PREDATOR an; daneben gibt es noch zahlreiche weitere, etwa IT CAME FROM OUTER SPACE (1953), THE ABYSS (1989), ALIEN³ (1992) und natürlich 2001, in dem wir die Geschehnisse immer wieder aus HALs Perspektive sehen. Auch die Facetten-Sicht mutierter Insekten ist beliebt: In THE FLY (1958) und PHASE IV (1974) wird ganz durch das Novum fokalisiert, wir sehen regelrecht mit fremden Augen.

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

Primäre *ostranenie* ist im SF-Film selten in Reinform anzutreffen, sondern unterstützt meist die diegetische Verfremdung: Письма мёртвого человека / PISMA MYORTVOGO CHELOVEKA (1986) entwirft eine düstere *Post-Doomsday*-Welt, Menschen vegetieren in einer verseuchten Ruinenstadt vor sich hin. Auch hier gibt es zahlreiche Beispiele diegetischer Verfremdung, etwa den kümmerlichen Weihnachtsbaum gegen Ende – einige dürre Äste, spärlich behängt mit Drähten und Kerzenstummeln –, der eben nicht die formal verfremdete Abbildung eines normalen Tannenbaums ist, sondern dessen ärmliche Imitation. Neben solchen Momenten diegetischer Verfremdung ist der gesamte Film in ein dreckiges Braun-Gelb getaucht, stellenweise, bei Innenaufnahmen, durch ein kränkliches Blau unterbrochen. Hierbei handelt es sich um einen Fall von *ostranenie*: Das Bild wird formal verfremdet, doch soll diese Tönung wohl nicht suggerieren, dass die gezeigte Welt tatsächlich einfarbig ist, vielmehr wird damit der morbide und degenerierte Charakter der verwüsteten Stadt zusätzlich unterstrichen (das gleiche Verfahren ist auch in ELEMENT OF CRIME zu finden). Der Film vollzieht eine formale Verfremdung auf der Ebene des Bildes.

Vom technischen Verfahren her identisch, aber mit einem anderen Zweck, operiert THE ANGRY RED PLANET (1959), in dem die Szenen auf dem Mars rot getönt sind. Dies wirkt ebenfalls verfremdend, allerdings liegt hier eine diegetische Verfremdung vor, denn die Einfärbung soll das Licht auf dem ‚Roten Planeten‘ wiedergeben, die rote Farbe ist die-

getisch. Eine dritte Variante zeigt PHASE IV, in dem die Landschaft mit einem gelben Insektizid überzogen wird. Zwar ist das Ergebnis in allen Beispielen eine Einfärbung der Szenerie, bei PHASE IV ist aber die fiktionale Welt innerhalb der Diegese betroffen. Im Unterschied zu ANGRY RED PLANET findet diese Einfärbung tatsächlich statt, die profilmische Realität wurde gelb angemalt, während in den beiden anderen Beispielen eine (nachträgliche) Tönung des Filmbildes erfolgte.

Hat die *ostranenie* in PISMA MYORTVOGO CHELOVEKA in erster Linie die Funktion, die diegetische Verfremdung zu unterstützen, so setzt PHASE IV *ostranenie* auch ein, um diegetische Verfremdung überhaupt erst zu erzeugen. Dies ist ein Verfahren, das im SF-Film relativ selten vorkommt und deshalb ausführlicher betrachtet werden soll: Saul Bass' einziger Spielfilm handelt von intelligenten Ameisen, die sich daran machen, die Erde zu erobern. Im Unterschied zu anderen Filmen mit mutierten Insekten wie THEM!, TARANTULA (1955), THE BEGINNING OF THE END (1957), THE DEADLY MANTIS (1957), EARTH VS THE SPIDER (1958) oder THE GIANT SPIDER INVASION (1975) sind die Ameisen in PHASE IV äusserlich unverändert; kleine Insekten, die sich einzig durch ihre ungewöhnliche Intelligenz auszeichnen. Da sich Ameisen nicht dressieren lassen und künstliche Ameisen Mitte der 1970er Jahre kaum überzeugend hätten realisiert werden können, blieb den Filmemachern nichts anderes übrig, als gewöhnliche Ameisen bei ihren mehr oder weniger normalen Tätigkeiten zu filmen. Zahlreiche Sequenzen sind in extremen Makroaufnahmen, wie man sie aus biologischen Lehrfilmen kennt, gedreht. Anders als in Naturkundefilmen werden die Ameisen in PHASE IV aber bewusst menschlich inszeniert: Bedrohliche Musik und eine unnatürliche, teilweise fast expressionistische Beleuchtung suggerieren, dass die Tierchen etwas im Schilde führen. Relativ früh im Film sind Vertreter verschiedener Ameisenspezies versammelt und halten Kriegsrat (Abb. 20.1–20.6). Der Film wechselt hier wie bei einer gewöhnlichen Dialogszene zwischen Grossaufnahmen der einzelnen Köpfe hin und her und legt damit nahe, dass sie sich miteinander unterhalten – zu hören ist freilich nichts. Dennoch vermittelt die Szene durch den Schnitt, das ‹Gestikulieren› der Ameisen mit ihren Fühlern und eine erklärender Voice Over, dass hier ein aufgeregtes Gespräch im Gange ist. Auch an anderen Stellen wird primär mittels Grossaufnahme suggeriert, dass die Insekten miteinander kommunizieren. Sie agieren in diesen Szenen keineswegs ungewöhnlich, sie tun all jene Dinge, die Ameisen auch in Biologiefilmen tun. PHASE IV gelingt es aber durch formale Mittel wie Grossaufnahmen, Licht, Musik und Schnitt, den Eindruck zu erwecken, dass diese Ameisen alles andere als gewöhnlich sind – ein Paradebeispiel für *ostranenie*, die in diesem Fall jedoch nicht dazu führt, die Ameisen *wieder* oder *neu* zu



Abbildungen 20.1–20.6: Der Kriegsrat der Ameisen in PHASE IV. [11]

sehen, sondern die ihr Wesen insgesamt verändert. Die *ostranenie* bewirkt keine Ent-Automatisierung unserer Wahrnehmung, sondern erzeugt eine Täuschung.

Diegetische Verfremdung und *ostranenie* können auch mehr oder weniger ungestört nebeneinander auftreten: In *SECONDS* (1966) erhält Arthur, ein wohlsituerter Mann in den Fünfzigern, die Gelegenheit, seine durchschnittliche Existenz mit einem Leben seiner Wahl zu vertauschen. Eine geheimnisvolle Organisation bietet ihm die Möglichkeit an, eine neue Identität mit verändertem Aussehen anzunehmen. Alles scheint perfekt, doch kann sich Arthur – der nun Tony heißt und aussieht wie Rock Hudson – nicht an sein neues Leben gewöhnen, nicht zuletzt deshalb, weil er merkt,



Abbildung 21: Tonys verzerrtes Gesicht in SECONDS. [11]

dass seine neuen Freunde alle der Geheimorganisation angehören. Er ist Teil einer riesigen Inszenierung und weiter denn je von der Erfüllung seines <wahren Ich> entfernt.

Die Titelsequenz von SECONDS zeigt Tonys Gesicht in Detailaufnahme; mit extremem Weitwinkel gefilmt erscheint es grotesk verzerrt, unmenschlich und fremd (Abb. 21). Dieser Einstieg ist *ostranenie* in Reinkultur: Einer der uns vertrautesten Gegenstände, das menschliche Gesicht, wirkt unheimlich und fremdartig – dieses Gesicht sehen wir in der Tat neu. Ansonsten ist SECONDS über weite Strecken in nüchternem, eher flachem Schwarzweiss gefilmt. Spektakuläre Spezialeffekte fehlen, das Novum wird gänzlich naturalisiert; die radikale Veränderung des Protagonisten (die mit seiner Verjüngung einhergeht) erscheint als aufwändige, aber mögliche medizinische Operation. Zwar kommt es zum Schluss, wenn Tony realisiert, was mit ihm geschehen soll, noch einmal zum Einsatz extremer Weitwinkellinsen, doch bleiben derartige Einstellungen die Ausnahme. Normalität herrscht vor, und gerade aus dieser – scheinbaren – Normalität bezieht der Film seine Wirkung, denn der Zuschauer – und mit der Zeit auch Tony – weiss, dass hier nichts normal ist. In diesem Film ist nichts, wie es scheint, sind selbst vermeintliche Freunde und Geliebte Teil eines abgekarteten Spiels. Sogar Tony selbst wird sich fremd: Er muss feststellen, dass er eigentlich gar nicht weiss, wer er ist, dass er seine eigenen Wünsche nicht kennt und seine Entscheidungen letztlich von unbekanntem Mächten gesteuert werden. SECONDS ist ein Beispiel für das in der SF beliebte Paranoia-Thema: Was, wenn die ganze Welt um uns

herum nur eine Inszenierung ist, wenn unser Wille nur vermeintlich frei ist, wenn die Normalität nur eine Lüge ist?

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

8.4 Verfremdung im SF-Film

In *PHASE IV* und *ANGRY RED PLANET* dient die *ostranenie* der diegetischen Verfremdung, in *SECONDS* dagegen werden die beiden Verfahren getrennt eingesetzt. Die Kombination von *ostranenie* und diegetischer Verfremdung in einer Szene ist selten, da die SF ja immer auf eine Naturalisierung angewiesen ist und eine verfremdete Verfremdung die Realitätsillusion in Frage stellen würde. Es kann in einem SF-Film durchaus einzelne Szenen mit primärer *ostranenie* geben, doch über die Länge eines ganzen Films hinweg ist diese Konstellation sehr selten (siehe auch *Kapitel 6.1*). Ein Beispiel, das die beiden Verfahren stellenweise mischt, ist *THX 1138* (1971); in George Lucas' erstem Langspielfilm gibt es eine längere Szene

in einer Art Gefängnis, ein scheinbar endloser weisser Raum, in dem weder Wände noch Boden noch Decke auszumachen sind. Alles ist in der gleichen (Nicht-)Farbe gehalten, die Protagonisten sind ebenfalls weiss gekleidet und haben rasierte Schädel (Abb. 22.1). Vollkommen weisse und somit in hohem Grade unnatürliche Räume sind in der SF immer wieder anzutreffen, etwa in *MISSION TO MARS* (2000) oder *MATRIX* (Abb. 22.2 und 22.3).

Im Vergleich dazu geht *THX 1138* aber noch einen Schritt weiter, da er gegen die in Hollywood gebräuchlichen Regeln der Bildkomposition und des «unsichtbaren» Schnitts verstösst: Manche Bilder sind fast leer, die Figuren nur an den Rändern sichtbar, in anderen Einstellungen stehen unscharfe Gestalten im Vordergrund und verdecken die momentan sprechende Figur. Die Orientierung fällt in dem konturlosen Raum ohnehin schwer, doch ausserdem ist der Film in dieser Sequenz nicht auf Anschluss geschnitten, sondern springt mit fast jeder Einstellung im Raum, Achsensprünge und «Anschlussfehler» sind die Regel. Dieser Stil wirkt in Kombination mit den fast weissen Bildern desorientierend und verstörend, der Zuschauer hat so gut wie keinen Anhaltspunkt und findet sich kaum zurecht. Derart konsequent verfährt *THX 1138* allerdings nur an wenigen Stellen, was nicht weiter erstaunlich ist, denn der desorientierende Erzählstil führt einem zwar die Fremdheit der gezeigten Welt äusserst wirksam vor Augen, eignet sich aber schlecht, um eine Geschichte zu erzählen. Immer wenn die recht konventionelle Handlung im Vordergrund steht, wird auch die Erzählweise «normaler».

Wie in den Kapiteln zur Narration erwähnt, ist der klassische Stil Hollywoods nicht statisch; viele formale und narrative Spielereien, die heute auch in Grossproduktionen üblich sind, wären in den 1950er und 1960er Jahren undenkbar gewesen. Obwohl der SF-Film diesbezüglich konservativer ist als das übrige Hollywood, sind auch hier Veränderungen zu beobachten. So wird in *EVENT HORIZON* (1997) und *FANTASTIC FOUR* (2005) an zentralen Stellen die als *Vertigo-Effekt* bekannte Kombination aus Zoom und gegenläufiger Kamerafahrt eingesetzt; dieser Kunstgriff führt zu einer auffälligen Veränderung der Bildgeometrie und ist ein Beispiel für *ostranenie*. Zwar werden damit in beiden Filmen psychische Vorgänge dargestellt – es besteht also kein direkter Konflikt mit der Naturalisierung eines Novums –, etwas Entsprechendes wäre im SF-Film der 50er Jahre aber undenkbar gewesen. Der Wandel der erzählerischen Gepflogenheiten lässt sich beispielhaft am Motiv der Schwerelosigkeit zeigen: Fehlende Schwerkraft, schwebende Menschen, das Vertauschen von Oben und Unten, ist ein typisches Mittel diegetischer Verfremdung und wurde erstmals in *DIE FRAU IM MOND* (1929) gezeigt (Abb. 23). Allerdings beschränkt



1



2



3

Abbildungen 22.1–22.3: THX 1138, MISSION TO MARS und MATRIX.




Abbildung 23: Schwerelosigkeit in DIE FRAU IM MOND. 

sich die Darstellung der ‹Schwerefreiheit› bei Lang auf eine kurze humoristische Sequenz. Die fehlende Erdanziehung scheint sich hier nicht überall gleich auszuwirken: So schwebt zwar eine Maus in ihrem ebenfalls schwebenden Käfig, ihr Futternapf steht aber fest auf dem Käfigboden. Dank Schlaufen im Boden kann das Leben in der Rakete ohne grosse Störungen weitergehen. Die Kamera ist weitgehend statisch und markiert deutlich, wo Oben und Unten sind, auch wenn diese Kategorien im All hinfällig werden. *DESTINATION MOON* inszeniert die fehlende Schwerkraft nur unwesentlich spektakulärer. Zwar können die Astronauten dank Magnetschuhen die Wände hoch gehen, aber auch hier ist die Kamera weitgehend unbewegt; trotz Schwerelosigkeit bleibt der Bildaufbau herkömmlich, gewissermassen zur Erde ausgerichtet.


Während fast zweier Jahrzehnte ändert sich an dieser Darstellungsweise wenig. Viele Weltraumfilme ignorieren die fehlende Schwerkraft völlig oder gehen unausgesprochen von künstlich erzeugter Gravitation aus. Geradezu zelebriert wird die Schwerelosigkeit dann in 2001, der zahlreiche verblüffende Arrangements präsentiert und die gewohnten Verhältnisse buchstäblich auf den Kopf stellt. Allerdings bezieht auch 2001



Abbildungen 24.1–24.6: Der Dreheffekt in EVENT HORIZON ... 

seine Effekte in erster Linie daraus, dass Menschen ‹auf dem Kopf› stehen, die Kamera drängt sich nicht in den Vordergrund. Zwar arbeiten viele der Schwerelosigkeitsszenen in 2001 damit, dass sich die Kamera und nicht die Figur dreht, die Bewegungen dienen aber dazu, die ungewohnte Position der Figuren zu betonen, und sind in diesem Sinn nicht als Kamerabewegungen sichtbar. Anders EVENT HORIZON: Hier beginnt eine Szene sehr ungewohnt mit dem Protagonisten auf dem Kopf, dann dreht sich die Kamera allmählich um 180 Grad und fährt gleichzeitig zurück, bis erkennbar wird, dass wir die Figur durch eine Scheibe der Raumstation gesehen haben (Abb. 24.1–24.6). In dieser Einstellung wird deutlich, dass es im All keine festen Bezugspunkte gibt; ausserdem wird die Kamera und somit die Filmtechnik selbst in einem Masse in den Vordergrund gerückt, das sogar noch jenes von 2001 übersteigt. Eine ganz ähnliche Einstellung mit ähnlichem Dreheffekt findet sich drei Jahre später in MISSION TO MARS; hier nähert sich die drehende Kamera dem Fenster einer Raumstation, die Szene aus EVENT HORIZON wird gewissermassen umgekehrt (Abb. 25.1–25.4). Der SF-Film Ende der 1990er Jahre scheint also – wie das Hollywoodkino insgesamt – eine stärkere Tendenz zu formalen Spielereien zu haben, wenn diese auch wie in den genannten Beispielen meist auf einzelne Einstellungen oder Szenen beschränkt bleiben.




Abbildungen 25.1–25.4: ... und in MISSION TO MARS. 

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

Einer der spektakulärsten Effekte in *MATRIX* ist der sogenannte *Bullet-Time*-Effekt; hierbei fährt die Kamera um ein in der Bewegung extrem verlangsamtes oder zum Stillstand gekommenes Objekt, so dass der Zuschauer auch Bewegungsabläufe und Ereignisse beobachten kann, die normalerweise zu schnell sind, um wahrgenommen zu werden, beispielsweise fliegende Kugeln. Gleichzeitig bleibt die Kamera in Bewegung und dreht sich um die still stehende Szenerie.¹⁵ Der *Bullet-Time*-Effekt wird in *MATRIX* auf verschiedene Weise eingesetzt; SF-typisch ist es, wenn Neo herannahenden Kugeln ausweicht (Abb. 26.1–26.3). Ein in hohem Masse verfremdender Spezialeffekt dient hier dazu, einen in der fiktionalen Welt


¹⁵ Es herrscht eine gewisse Verwirrung, was genau *Bullet-Time*-Effekt ist, ob er nur die Verlangsamung der Szene umfasst oder auch die Bewegung der Kamera in derselben. Ich meine hier beide Elemente. Tatsächlich handelt es sich beim *Bullet-Time*-Effekt technisch nicht um eine Kamerafahrt, sondern um eine Aneinanderreihung von Einzelbildaufnahmen, die von mehreren, um das jeweilige Objekt platzierten Kameras aufgenommen wurden, die in der Abfolge aber den Eindruck einer Fahrt erzeugen.



Abbildungen 26.1–26.3: Der *Bullet-Time*-Effekt in *MATRIX*: Neo kann Kugeln ausweichen ... 

realen Sachverhalt darzustellen, nämlich die Tatsache, dass Neo übermenschliche Kräfte besitzt und Kugeln ausweichen kann. Eine andere Verwendung hat der Effekt, wenn Trinity während einer Kampfszene in der Luft innehält und sich die Kamera um sie herum dreht (Abb. 27.1–



Abbildungen 27.1–27.3: ... Trinity hält im Sprung an. 

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

In MATRIX beginnen sich *ostranenie* und diegetische Verfremdung zu vermischen. Der Film tut etwas, das eigentlich <verboten> ist, er setzt den identischen Effekt gleichzeitig für diegetische und formale Verfremdung ein und schafft damit ein Durcheinander: Was für den Zuschauer gleich aussieht – die Zeit hält an –, ist innerhalb der Handlungswelt keineswegs das Gleiche. Ich möchte nicht behaupten, dass MATRIX der erste Film ist, der so verfährt. Sicher hat der Erfolg von MATRIX aber dazu beigetragen, dass an dem unausgesprochenen <Verbot>, formale und diegetische Verfremdung zu mischen, zusehends gerüttelt wird. So weist zum Beispiel SLIPSTREAM (2005) ähnliche Tendenzen auf: Der Protagonist besitzt eine Art Zeitmaschine, mit der er Ereignisse wie mit der Rewind-Taste eines Videorecorders zurückspulen kann. Um dies darzustellen, bedient sich der Film unterschiedlicher Verfahren: Das Bild oder Teile der Szenerie <frieren ein>, andere Szenen werden im Schnelllauf rückwärts abgespielt. Neben diesen diegetisch eingesetzten Zeitmanipulationen verwendet SLIPSTREAM formale Verfremdungstechniken auch an Stellen, die nicht von der Handlung her motiviert sind: Während einer Schiesserei dreht sich die Kamera schnell im Kreis und zeigt die verschiedenen Kombattanten, die, ebenso wie der Hintergrund, zu verschwimmen beginnen. Am Ende scheint sich nur noch der Hintergrund hinter den statischen Figuren zu bewegen, was innerhalb der Handlung unsinnig ist, da sich niemand während der Schiesserei von der Stelle rührt. In einer späteren Szene wird ein Gespräch zwischen beiden Hauptfiguren in einer ungewohnten Parallelmontage gezeigt; der Film schneidet zwischen zwei Schauplätzen – im Innern eines Autos und wenige Meter davor – hin und her, der Dialog läuft aber konstant weiter, ein einziges Gespräch findet also an zwei Orten und zeitlich versetzt statt. Man könnte diese beiden Szenen als Zeichen dafür verstehen, dass die Zeit ganz aus den Fugen geraten ist, allerdings wird dies nur dem Zuschauer vermittelt und entspricht nicht der Wahrnehmung der Protagonisten. Der Film betreibt *ostranenie*, ohne damit einen diegetischen Sachverhalt darzustellen; dies kumuliert im Abspann, der zuerst in Zeitraffer gezeigt, dann <zurückgespult> und schliesslich in normaler Geschwindigkeit abgespielt wird.

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

Eingriffen. Das Novum ist hier im Off, wir kriegen in erster Linie seine Folgen zu Gesicht.

Ein ähnlicher Fall liegt bei *INVASION OF THE BODY SNATCHERS* (1956) vor, in dem die Bewohner einer amerikanischen Kleinstadt sukzessive durch Ausserirdische, sogenannte *Pods*, ersetzt werden. Äusserlich sind die *Pods* nicht von Menschen zu unterscheiden, die Übernahme des Städtchens geht unbemerkt vor sich, das Leben scheinbar normal weiter. *INVASION OF THE BODY SNATCHERS* kommt fast vollständig ohne die für die 1950er Jahre typischen Horrorelemente aus, die Ausserirdischen sind keine schleimtriefenden grünen Männchen. Vor der Assimilation haben sie die Gestalt überdimensionaler Samenkapseln, nachher sind sie identische Kopien der assimilierten Menschen. Die Naturalisierung des Novums ist hier fast vollständig, und es ist der Widerspruch zwischen der harmlosen Oberfläche und dem Wissen um die ungeheuerlichen Vorgänge, die sich dahinter vollziehen, der hier verfremdend wirkt. Die Bewohner der Kleinstadt zeigen kein aussergewöhnliches Verhalten; anders als in anderen Invasionsfilmen, in denen sich die von den Ausserirdischen übernommenen Figuren erratisch benehmen – etwa wenn der Vater in *INVADERS FROM MARS* (1986) fast eine ganze Packung Süsstoff in seinen Kaffee schüttet oder die Mutter rohes Fleisch mit Zucker isst. Weil das Publikum von *INVASION OF THE BODY SNATCHERS* aber weiss, dass in Wahrheit nichts normal ist, erscheint jede noch so banale Handlung verdächtig: Gewöhnliche Orte wie die Arztpraxis des Protagonisten, anfangs seine natürlich-heimische Umgebung, werden zu Stätten des Schreckens, in denen er um sein Leben kämpfen muss. Die Normalität der Kleinstadt erscheint auf einmal höchst suspekt, verfremdet (Seed 1996: 164).

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

Die Wirkung der diegetischen Verfremdung hängt eng mit den in *Kapitel 5* beschriebenen Konstruktionsleistungen des Zuschauers zusammen: Da wir beim Rezipieren von Filmen grundsätzlich von unserer Referenzwelt ausgehen, zwingt uns jede Abweichung von deren Normen dazu, neue mögliche Welten zu entwerfen. Wir sind also konstant damit beschäftigt, die von uns entworfene mögliche Welt mit der Information, die uns der Film vermittelt, abzugleichen. Je deutlicher sich die fiktionale

Welt von der gewohnten unterscheidet, desto aufwändiger gestaltet sich dieser Abgleich und umso stärker ist die Verfremdungswirkung; maximal ist sie dann, wenn es uns nicht gelingt, eine in sich konsistente Welt zu entwerfen, ein Fall, der im SF-Kino allerdings kaum existiert und – wie das Beispiel THX 1138 zeigt – im Rahmen eines Spielfilms auch kaum über längere Zeit durchzuhalten ist.

Zu Beginn eines Films verfügen wir über keinerlei Informationen zur Beschaffenheit seiner Welt und müssen deshalb noch ganz von den Gesetzmässigkeiten unserer Referenzwelt ausgehen. Sobald uns der Film seine Welt zum ersten Mal zeigt, setzt sich der Abgleichs- und Konstruktionsprozess in Gang. Hier sind zwei verschiedene Varianten möglich: Die Handlung kann in einer grundlegend anderen Welt als der unseren angesiedelt sein – in der Zukunft oder auf einem fernen Planeten. In diesem Fall ist die anfängliche Verfremdungswirkung besonders ausgeprägt. Da wir ja «bei Null» beginnen, ist die Diskrepanz zwischen der von uns konstruierten möglichen Welt und der fiktionalen zu diesem Zeitpunkt am grössten. Beispiele hierfür wären die dystopischen Gesellschaften von LOGAN'S RUN, THX 1138 oder CLOCKWORK ORANGE, in denen uns ohne weitere Erklärung Welten präsentiert werden, deren soziales System, Architektur, Kleidung – und im Falle von CLOCKWORK ORANGE auch die Sprache – sich von unserer Welt unterscheiden. Es gilt nun, alle ungewöhnlichen Erscheinungen möglichst schnell zu einer konsistenten möglichen Welt zu vereinen.¹⁶ Ist dies einmal geschehen, können wir die Konstruktionsarbeit deutlich reduzieren. Dies erklärt, warum die Verfremdungswirkung in SF-Filmen in der Regel zu Beginn am ausgeprägtesten ist. Haben wir eine mögliche Welt entworfen, die alle Abweichungen von der Referenzwelt in sich integriert, müssen wir in der Folge nur noch geringen gedanklichen Aufwand leisten. In den meisten Fällen ist die SF-Welt stabil und keinem dauernden Wandel unterworfen.

Ein Film kann auch in einer Welt beginnen, die im Wesentlichen mit der unsrigen übereinstimmt, und sich erst sukzessive, durch Einführung eines Novums, zu einer wunderbaren wandeln. So in DEMON SEED (1977) oder in ELECTRIC DREAMS (1984): In beiden Fällen wird die Steuerung eines Haushalts einem Computer übergeben, der sich allmählich der gesamten

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

technischen Einrichtung bemächtigt, um schliesslich auf Konfrontationskurs mit dem Protagonisten zu gehen. In *DEMON SEED* wandelt sich das intelligente Haus allmählich zur Folterkammer; tragen vollautomatische Türen und Kühlschränke am Anfang noch zur Erleichterung der Hausfrau bei, wird die Küche schliesslich zur Sauna umfunktioniert. Mittels verriegelter Türen, aufgedrehter Bodenheizung und dem gezielten Einsatz von Herd und Ofen wird die Hauptfigur einer Hitzefolter unterzogen, bis sie schliesslich in die Forderung des Computers – die Zeugung eines gemeinsamen Kindes – einwilligt. Die Verfremdung geht hier langsam vor sich, das intelligente Haus erscheint anfänglich als Weiterentwicklung automatischer Haushaltsgeräte und wandelt sich nur schleichend zur tödlichen Bedrohung. Die Verfremdungswirkung basiert hier auch darauf, dass wir uns lange nicht bewusst sind, dass der Film allmählich in eine wunderbare Welt abdriftet. Die Verfremdungswirkung basiert bei *DEMON SEED* sicher auch auf der Einsicht, dass wir die Veränderung anfangs nicht als solche wahrgenommen haben.

Beginnt ein SF-Film in einer mehr oder weniger realitätskompatiblen Welt, die sich erst allmählich zu einer wunderbaren wandelt, befindet sich der Protagonist in einer ähnlichen Lage wie der Zuschauer. Auch er muss sein Weltbild neu konzipieren und erfährt ähnliche Verfremdungseffekte, er lebt dem Zuschauer also gewissermassen die adäquate Reaktion vor. Noël Carroll hält zum Horrorfilm fest, «[that] the emotions of the audience are supposed to mirror those of the positive human characters, in certain but not all respects» (Carroll 1990: 18); der Film gibt also über das Verhalten seiner Figuren vor, wie der Zuschauer im Idealfall reagieren sollte. Auch wenn Carroll vom Schrecken im Horrorfilm schreibt, scheint mir diese Beobachtung in ähnlicher Weise für viele Fälle von Verfremdung zu gelten; die horrifizierende und die verfremdende Wirkung eines Films hängen ohnehin oft zusammen (ich werde im nächsten Kapitel darauf zurückkommen).

Wenn die Figuren dem Rezipienten gewissermassen vorspielen, wie er sich zu verhalten hat, dann meist in einem übertriebenen Masse. Kaum ein Zuschauer wird im Kinosaal so gellend schreien wie die sprichwörtlichen *scream queens* der Horrorfilme; analog zeigen SF-Protagonisten ein viel grösseres Erstaunen über die wunderbaren Ereignisse als der Zuschauer, denn sie sind informationstechnisch benachteiligt: Wir wissen meist vor ihnen von dem schrecklichen Monster oder der heillosen Erfindung. Es scheint zudem ein ungeschriebenes Gesetz zu sein, dass SF-Protagonisten, wenn sie nicht von vornherein eine wunderbare Welt bewohnen, wenig über SF wissen, und Indizien, die der Zuschauer als eindeutige Hinweise wertet, übersehen oder falsch interpretieren. Der nichtsahnende Held steht

für den genreunkundigen Zuschauer, der lange mit den Gegebenheiten der neuen Welt nicht zurecht kommt. Die Funktion einer solchen Figur ist eine doppelte: Es können ihr – und somit dem Zuschauer – ausführliche Erklärungen zum jeweiligen Novum gegeben werden, und ausserdem kann der begriffsstutzige Held die von Carroll beschriebene Rolle übernehmen und die Reaktionen auf das Geschehen <vorleben>.

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

Wissen über Fiktion ist Teil unserer Enzyklopädie, für fiktionale Figuren dagegen scheint dies nur selten zu gelten. Wenn sich in einem SF-Film eine Figur sattelfest in Filmgeschichte zeigt, dann meist als satirischer Effekt, so etwa in *THE FACULTY* (1998): In Robert Rodriguez' Film wird eine Highschool in *Body-Snatcher*-Manier von Ausserirdischen übernommen, und wie schon *SCREAM* (1996), dessen Drehbuch wie jenes von *FACULTY* von Kevin Williamson stammt, zeichnet sich der Film dadurch aus, dass er die Konventionen des SF/Horror-Films deutlich sichtbar macht, indem er sie gleichzeitig plündert und parodiert. So ist einer der jugendlichen Helden erklärter SF-Fan und hält gegen Ende einen kurzen Vortrag über die Geschichte des *Body-Snatcher*-Motivs in der Literatur. Indem er über die Herkunft eines beliebten SF-Motivs referiert, wird gleichzeitig deutlich, dass er als Filmfigur eigentlich nicht über dieses Wissen verfügen sollte.

Die Tatsache, dass die Figuren in *FACULTY* filmkundig sind, heisst allerdings nicht, dass sie deswegen aller Konventionen enthoben werden, auf alle Situationen abgeklärt reagieren; das Spiel wird einfach auf höherer Ebene weitergetrieben. Auch in *FACULTY* reagieren die Protagonisten mit Unglauben und Entsetzen, wenn das ganze Schulhaus gleichgeschaltet ist, alle Schüler in Reih und Glied die Gänge entlang marschieren, beim Glockenton auf ihren Plätzen sitzen und auf eine Frage des Lehrers alle Hände gleichzeitig in die Höhe fahren. Der Film gibt sich auch hier bewusst ironisch: Das unnatürlichste Verhalten für Schüler ist Disziplin, und spätestens, wenn die gesamte Schülerschaft aus Strebern besteht, ist jedem klar, dass etwas nicht stimmt. Für den Zuschauer ist die Verfremdungs-

wirkung eher gering, da er bereits weiss, was es mit den Ausserirdischen auf sich hat. Die Figuren, die eigentlich ebenfalls Bescheid wissen, reagieren mit panischem Entsetzen und demonstrieren, dass die üblichen Mechanismen aller Parodie zum Trotz nach wie vor funktionieren.

8.5 Fremde Klänge

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

Brockmann unterscheidet zwei gegensätzliche Strategien: Die Tonspur kann einerseits dazu beitragen, das Fremde und Unbekannte zugänglich zu machen. «Für diese didaktische Aufgabe greift der Ton gerne auf – im Alltag oder in anderen Filmgenres – etablierte Muster zurück. Leitmotiv ist aber immer ‹Verständlichkeit›, weniger ‹Realitätsnähe›» (ebd.: 100). Als Beispiele dienen unter anderem die Raumschiffe in *STAR WARS*, deren Geräusche an Flugzeugtriebwerke erinnern. Die Triebwerksgeräusche haben eine naturalisierende Funktion, sie sollen dem Raumschiff die Fremdheit nehmen. Dabei ist auffallend, dass die Naturalisierung hier in hohem Masse unrealistisch verfährt, denn im Vakuum des Alls können sich keine Schallwellen ausbreiten. Und selbst wenn das Raumschiff hörbar wäre – etwa wenn es in die Atmosphäre eines Planeten eintritt –, wäre es eigentlich naheliegend, dass der Antrieb eines Überlichtgeschwindigkeitsschiffs anders klingt als ein Düsentriebwerk. Oberstes Ziel ist hier eindeutig nicht Realismus, sondern Vertrautheit.

In *STAR WARS* dröhnen die Raumschiffe und krachen die Explosionen, denn lautlose Explosionen würden zweifellos irritierend wirken, das Publikum würde die Stille als Mangel wahrnehmen und die wilden Raumgleitergefechte verlören viel von ihrer Wirkung. Tatsächlich gibt es meines Wissens keinen Tonfilm, der die Zuschauer bei Weltraumszenen über längere Zeit totaler Stille aussetzt. 2001 verzichtet zwar auf Triebwerkslärm und andere physikalisch unmögliche Geräusche, stattdessen sind viele Weltraumszenen mit Musik unterlegt, oder wir hören – als «son intern»

(Chion 1990: 67) – das Schnaufen des Astronauten. *DESTINATION MOON*, der wie 2001 grossen Wert auf technische Genauigkeit legt (→ *Kapitel 3.4*), zieht sich diesbezüglich elegant aus der Affäre, indem er bei Szenen im All teilweise den Soundtrack als Geräuschkulisse einsetzt. An einer Stelle muss ein ins All abgedrifteter Astronaut zur Rakete zurückgeholt werden. Zu diesem Zweck wird eine Druckluftflasche als Antrieb eingesetzt, durch gezieltes Entweichenlassen der Luft kann der Astronaut die Richtung wechseln. Dieser Vorgang verläuft an sich geräuschlos, doch ist den Einstellungen, in denen die aus der Flasche entweichende Luft zu sehen ist, eine Art Tusch unterlegt, der wie ein Zischen klingt. Die Musik ahmt das fehlende Geräusch nach und verleiht dem lebensrettenden Luftstoss auf diese Weise deutlich mehr Präsenz; gleichzeitig findet kein Verstoss gegen die physikalischen Gesetze statt.

Die drei Beispiele für den Umgang mit Ton im All zeigen, wie wichtig die Tonspur offensichtlich ist, denn kein Film wagt es, das All so erklingen zu lassen, wie es tatsächlich klingt – nämlich gar nicht. Es ist eine Konvention des kommerziellen Kinos, dass ein Film über längere Zeit hinweg nicht vollkommen still sein darf, und ein Abweichen von dieser Norm ist in den Augen – oder vielmehr: Ohren – vieler offenbar schwerwiegender als eine widersinnige Geräuschkulisse im luftleeren Raum. In ihrem Standardwerk zum Sound Design spricht Barbara Flückiger in diesem Zusammenhang von akustischen *Stereotypen*, die vor allem der schnellen Wiedererkennung und Orientierung dienen, dabei aber keineswegs der Wirklichkeit entsprechen müssen. Als Beispiele führt sie unter anderem Geräusche im luftleeren Raum, das Zischen automatischer Türen und das Fiepen von Computern an (Flückiger 2001: 181 f.) – Stereotypen, die wohl jedem SF-Zuschauer geläufig sind.

Der Ton hat in diesen Beispielen nicht nur die Aufgabe, das Gezeigte in einen vertrauten Kontext zu rücken, sondern generiert auch einen «Mehrwert» (ebd.: 142–150). Dies zeigt sich besonders deutlich an den Geräuschen im luftleeren Raum: Der Triebwerkslärm und das Krachen der Explosionen schaffen nicht nur Vertrautheit, sie verleihen dem Gezeigten Präsenz und Kraft. Eine Explosion gewinnt deutlich an Wirkung, wenn sie von lautem Krachen begleitet ist.

Flückiger analysiert unter dem Stichwort «Mehrwert» auch die Geräusche des Lightsabers in *STAR WARS* und kommt dabei zu interessanten Ergebnissen. Visuell macht die traditionelle Waffe der Jedi-Ritter wenig her: «Ausgeschaltet sieht es [sie] wie ein kurzer Metallstock, eingeschaltet wie eine leuchtende Neonröhre aus [...] Dem Bild fehlt das Merkmal *gefährlich*, das für die Zuordnung zur Klasse der Waffen obligatorisch ist» (ebd.: 144). Dass der Lightsaber dennoch zu den markantesten Requisiten

von STAR WARS zählt, hängt vor allem mit den Geräuschen zusammen, die ihn begleiten: Die Aktivierung des Lichtschwerts ist von einem Zischen untermalt, einmal in Betrieb ertönt ein unangenehmes Summen – in Wirklich von einem defekten Fernsehgerät erzeugt –, das sich synchron mit den Bewegungen des Lichtschwerts verändert. Trifft die ‹Klinge› des Lightsabers auf einen Körper, ertönt ein elektrisches Knistern. All diese Geräusche wirken bekannt, sind aus anderen Kontexten vertraut und dienen dazu, den Lightsaber mit Eigenschaften wie ‹schnell›, ‹gefährlich›, ‹unter elektrischer Spannung› und ‹heiss› zu assoziieren. Die Geräusche des Lightsabers sind somit einerseits hochartifizielle, aus den unterschiedlichsten Quellen zusammengesetzte Konstrukte, erinnern aber gleichzeitig an Vertrautes. Die wenig spektakuläre ‹Neonröhre› wird durch den Einsatz ‹elektrischer Soundeffekte› zudem deutlich als technisches Gerät markiert, die akustische Naturalisierung des Lightsabers erfolgt somit – wie in der SF generell – über ein ‹technisches Vokabular›.

Der Ton wirkt in der SF aber nicht nur naturalisierend, sondern kann auch eine gegenteilige, verfremdende Funktion haben:

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

Brockmann unterscheidet also ebenfalls zwischen einer verfremdenden und einer naturalisierenden Tendenz. Interessant ist, dass sich die beiden Wirkungsweisen auf der Tonspur nicht mit der bisher gemachten Unterscheidung von Naturalisierung, *ostranenie* und diegetischer Verfremdung decken, denn im Grunde ist jede Form von extradiegetischer Musik ein Beispiel für *ostranenie*. Wir sind es aber gewohnt, dass Filme mit einem Soundtrack unterlegt sind, und nehmen diesen meist erst dann als verfremdend wahr, wenn er aus dem üblichen Rahmen fällt oder ganz fehlt. Für die Zuschauer, die 1968 2001 sahen, waren die Walzerklänge, die die Weltraumaufnahmen begleiten, zweifellos eine verfremdende Neuerung. Die verfremdende Wirkung der Musik hängt somit nicht von ihrem extradiegetischen Status ab, sondern – wie auch die der Stereotypen – von ihrer Konventionalität.

Verkompliziert wird der Sachverhalt durch die besonders im SF-Film oft verschwimmende Grenze zwischen diegetischem und nicht-diegetischem Ton und – damit verbunden – zwischen Musik und Geräusch. So ist es schwierig zu beurteilen, ob die in 2001 an zentralen Stellen eingesetzten modernen Kompositionen von György Ligeti eigentlich Musik oder

Geräusch sind. Bei diesen Stücken handelt es sich nicht um Musik im klassischen Sinn mit Melodie, Harmonie und Rhythmus, sondern um komplexe Klangcluster, die wie eine sphärische Geräuschkulisse wirken; wenn während der *Stargate*-Sequenz *Atmosphères* erklingt, ist kaum noch auszumachen, ob wir (extradiegetische) Musik oder (diegetische) Sphärenklänge hören.

Bei 2001 kann zumindest ein Musik-Kenner Ligeti-Stück und diegetische Geräusche dennoch klar auseinanderhalten. Seit den 1980er Jahren ist das Sound Design im Hollywoodfilm aber generell viel komplexer geworden, auf der Tonspur ist oft eine Vielzahl von Geräuschen und Melodien zu hören, die einen dichten, kaum noch unterscheidbaren Klangteppich bilden. Typisch hierfür ist *BLADE RUNNER*, in dem sich die Synthesizermusik von Vangelis, die diegetischen Geräusche und nicht eindeutig identifizierbare Tonschnipsel zu einer akustischen Kulisse verbinden, die den Zuschauer regelrecht einullt.

Für diese Tonschnipsel hat Flückiger den Begriff des *unidentifizierbaren Klangobjekts (UKO)* geprägt, dessen Hauptcharakteristikum «die unterbrochene Verbindung zur Quelle» ist (Flückiger 2001: 126). Seine Herkunft ist also ungewiss, was dem Zuschauer die Orientierung nicht erleichtert, sondern sie vielmehr erschwert. UKOs bilden gewissermassen das Gegenstück zu Stereotypen; da das UKO keinen eindeutigen Ursprung hat, wirkt es desorientierend und verstörend, es ist «ein Instrument zur gezielten Frustration des Rezipienten, das ein Gefühl von Ohnmacht und Angst erzeugt» (Flückiger 2001: 128). Angesichts dieser Wirkung erstaunt es nicht, dass UKOs in SF-, Horror-, und Katastrophenfilmen besonders präsent sind (ebd.: 128 f.), denn sie eignen sich hervorragend, um ein Gefühl von Andersartigkeit zu erzeugen. Flückiger demonstriert dies an der Eröffnungssequenz von *JURASSIC PARK* (1993), in der der gefährliche Saurier fast ausschliesslich über die Tonspur etabliert wird (ebd.: 414–424), ein Verfahren, das Spielberg in vielen Filmen verwendet.

UKOs setzen eine hoch entwickelte Tontechnik voraus; Geräusche müssen klar unterscheidbar sein, damit der Zuschauer sie als unidentifizierbar einstufen kann. UKOs sind deshalb vor 1970 kaum anzutreffen (ebd.: 128). SF-Filme bedienen sich aber schon vorher seltsamer Klänge, um den fremdartigen Charakter ihrer Welten zu betonen. Solange die Technik noch nicht weit genug war, um UKOs und identifizierbare Klangobjekte eindeutig auseinander zu halten, fiel diese Aufgabe vor allem der Musik zu: Philip Hayward unterscheidet für den Einsatz von Musik im SF-Film grob fünf Phasen, wobei der SF-Film für ihn erst nach 1945, also mit der eigentlichen Geburt des SF-Kinos, eigene Wege beschreitet. Musik wurde von nun an vermehrt dazu verwendet, Andersartigkeit zu evozieren. Die Soundtracks

blieben vorläufig zwar orchestral, wurden aber mit Dissonanzen und elektronisch verfremdeten Instrumenten angereichert.¹⁷ 1950 wurde für die Musik von *ROCKETSHIP X-M* (1950) erstmals ein Theremin eingesetzt, ein 1919 entwickeltes elektronisches Instrument, das den typischen SF-Sound der 1950er prägte: «Its eerie wailing glissando seems to capture a sense of other-worldliness and was often used to accompany the presence of aliens» (King/Krzywiska 2000: 69). *FORBIDDEN PLANET* (1956) gilt sogar als erster Film, der ausschliesslich elektronisch erzeugte Musik verwendet hat. Allerdings dürfte die verfremdende Wirkung nur kurz angehalten haben, schon bald wurde der Theremin-Sound seinerseits wieder zum Stereotyp, den Filme wie *ED WOOD* (1994) und *MARS ATTACKS!* (1996) genüsslich parodieren.

So bleiben wirklich gewagte musikalische Experimente im SF-Film trotz einiger Pionierleistungen doch eher die Ausnahme. Die Entwicklung der Musik im SF-Film unterscheidet sich insgesamt nicht grundlegend vom übrigen Hollywood-Kino. Meist werden die dominierenden Trends übernommen und nur leicht abgewandelt: «[T]he music used in SF cinema overwhelmingly draws on recognisable and well-known conventions and associations» (Hayward 2004b: 25).

Zum Schluss möchte ich noch einen Film erwähnen, der die Tonspur auf sehr ungewöhnliche Weise verwendet, und zwar Rainer Werner Fassbinders *Ausflug in die SF*, den eher unbekanntem Fernseh-Zweiteiler *WELT AM DRAHT* (1974). Der Film handelt ähnlich wie *MATRIX* und *13TH FLOOR* von computersimulierten Welten. Die Hauptfigur Stiller ist Leiter eines Forschungszentrums, das ein Simulationssystem entwickelt hat, welches man heute wohl als virtuelle Realität bezeichnen würde, eine elektronisch erschaffene künstliche Welt, in die sich die echten Menschen beliebig ein- und ausklinken können. Nach mehreren rätselhaften Ereignissen beginnt Stiller allmählich zu ahnen, dass auch er nur Teil einer Simulation ist, in Wirklichkeit also gar kein Mensch aus Fleisch und Blut, sondern bloss ein elektronisch erzeugtes Bewusstsein. Interessant ist nun, dass der Film «ontologische Unsicherheiten», Szenen, in denen der Status von Stillers Welt ins Wanken gerät, akustisch markiert. Immer wenn Stiller auf etwas stösst, das auf den künstlichen Status seiner Welt hinweist, sind durchdringende «synthetische» Geräusche zu hören – Flirren, Surren, Schnarren,

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

Quietschen. Sie sind eindeutig extra-diegetisch, denn niemand innerhalb der Handlung scheint sie zu bemerken, sie dienen als akustische Markierung für den Zuschauer. Bei diesen Markern handelt es sich um eine sehr präzise Form von akustischer *ostranenie* – durch formale Mittel wird ein verfremdender Kommentar zur Handlung abgegeben.

Fassbinders Werk zeichnet sich insgesamt durch eine starke Betonung der Tonspur aus, Musik und Geräusch spielen in seinen Filmen oft eine wichtige Rolle und sind ungewöhnlich stark präsent. So sind viele Szenen in *WELT AM DRAHT* durch markante, oft ‹unpassend› laute Musik unterlegt. Doch selbst in diesem Umfeld stechen die akustischen Marker heraus, und obwohl ihre Funktion schnell klar wird, wirken sie doch sehr ungewohnt.

Wenn auch die wenigsten Filme die Tonspur in so markanter Weise einsetzen wie *WELT AM DRAHT*, so kommt der akustischen Dimension im Zusammenspiel von Verfremdung und Naturalisierung doch meist eine wichtige Rolle zu.

8.6 Effekte des Fremden

Die SF stellt oft scheinbar bekannte und gewöhnliche Dinge auf ungewohnte Weise dar. Ich möchte hier von der Frage absehen, inwiefern diese Form von Verfremdung kritisches oder analytisches Potenzial besitzt, und einige weniger umstrittene Wirkungen, die diegetische Verfremdung hervorrufen kann, diskutieren.

Verfremdung kann komisch wirken: Die Komik rührt dabei oft daher, dass die Figuren einen für den Zuschauer normalen Gegenstand oder Sachverhalt nicht richtig einordnen können, also auf einer Verfremdung, *die nur die Figuren erleben*. Gerade bei Zeitreisegeschichten ist dies häufig, etwa wenn der Zeitreisende aus dem Jahre 1943 in *THE PHILADELPHIA EXPERIMENT* (1984) nicht weiss, wie man Coladosen öffnet, und beim Anblick von Präsident Reagan im Fernseher erstaunt fragt, ob dieser Schauspieler denn noch Filme drehe. Marty McFly erlebt in *BACK TO THE FUTURE* das Gegenteil: Er, der im Zeitalter von Getränkedosen aufgewachsen ist, hat Mühe mit dem Öffnen einer Colaflasche und erntet Spott, als er verkündet, wer im Jahre 1985 Präsident sein wird. Die Unwissenheit der Figuren wirkt erheiternd; der Wissensvorsprung des Zuschauers muss dabei keineswegs Alltägliches betreffen, sondern kann sich auf spezifisches Wissen über den jeweiligen Film beziehen: Der Amphibienmensch in *Человек-Амфибия/ЧЕЛОВЕК-АМФИБИЯ* (1962) springt aus Sehnsucht nach seiner ‹natürlichen› marinen Umgebung in einen Brunnen und badet genüsslich;

der Zuschauer weiss natürlich, was es damit auf sich hat, während die umstehenden Figuren mit Ratlosigkeit reagieren.

Diegetische Verfremdung kann zu einer kompletten Umwertung scheinbar fest etablierter Werte führen, was ein beliebtes Mittel der Komik ist: Für die Ferengi in *STAR TREK* gilt es als unziemlich, wenn sich Frauen bekleiden, in der Zukunft von *DEMOLITION MAN* ist *Pizza Hut* zur Gourmet-Kette mutiert und Sex wird ohne Körperkontakt mittels VR-Technik praktiziert. Eher unfreiwillige Komik ruft dagegen das Product Placement in *THE ISLAND* (2005) hervor: Im Wellness-Gefängnis tragen alle Insassen uniforme weisse Trainingsanzüge, Markenartikel existieren in dieser sterilen Hightech-Welt nicht, einzig die Turnschuhe stammen von Puma, und über dem holographischen Kampfspiel prangt gross ein *X-Box*-Logo.

Ein in SF-Komödien beliebtes Muster sind nicht-menschliche Figuren, die allzu menschliches Verhalten an den Tag legen. Der ‹lebende› Roboter aus *SHORT CIRCUIT* (1986) und *SHORT CIRCUIT 2* (1988) plappert wie ein kleines Kind alles nach, was er am Fernsehen sieht. Die Komik erwächst hier aus einem unerwarteten Registerwechsel: Roboter sind komplizierte technische Geräte, eine ernste Angelegenheit also, und wenn eine solche Maschine einen Fernsehkomiker nachahmt, ist das überraschend und neu. Ähnlich der kleine Ausserirdische in *XAVER* (1986), der sich betrinkt und rülpsst, was das Zeug hält, oder der rülpsende Ausserirdische in *FLIGHT OF THE NAVIGATOR* (1986). Figuren, die bei unpassender Gelegenheit aufstossen, sind ja in zahlreichen Komödien anzutreffen; wenn sich jemand im Ton vergreift und ungebührlich verhält, wirkt das oft erheiternd. Die SF kann hier mit dem Umstand spielen, dass sie allgemein als wenig witzig und eher technisch-kühl gilt. Wenn es in diesem Umfeld ‹menschelt›, kann eine erheiternde Form der Verfremdung die Folge sein. Entsprechend arbeiten zahlreiche Filme mit diesem Registerwechsel: Der Roboter Nummer 5 liebt Fernsehunterhaltung, genauso der pelzige Ausserirdische aus der TV-Serie *ALF*, ein fauler Schlemmer und Tunichtgut. Das perfekte Wesen aus *THE FIFTH ELEMENT* (1997) stopft sich, nachdem es anhand einer Gewebeprobe restauriert wurde, als erstes mit Essen voll, und auch die Ausserirdischen in den beiden *MEN-IN-BLACK*-Filmen gehen teilweise sehr menschlichen Aktivitäten nach. Die ausserirdische Agentin aus *MY STEPMOTHER IS AN ALIEN* (1988) ist vom menschlichen Geschlechtsakt und idiotischer Fernsehunterhaltung so begeistert, dass sie die Weisen ihres Heimatplaneten davon überzeugen kann, die Erde nicht zu zerstören.

Die Komik entsteht hier aus dem Zusammenprall zweier Welten; fremde Wesen, die sich eigentlich fremdartig verhalten sollten, legen urmenschliches Verhalten an den Tag (zur Frage, welches Menschenbild die SF auf diese Weise entwirft, siehe *Kapitel 9.3*). Ein komischer Effekt kann

aber auch zustande kommen, wenn Figuren, die unserer Referenzwelt nahestehen, in eine wunderbare Welt geraten und sich dort nicht zurechtfinden. 20'000 LEAGUES UNDER THE SEA (1954) nutzt diese Konstellation weidlich aus: Kapitän Nemos *Nautilus* ist unabhängig vom Festland, man bezieht alle wichtigen Ressourcen aus dem Meer. Der Film zeigt nicht nur für den Zuschauer kuriose Dinge wie eine Unterwasserernte, er kostet auch den Umstand aus, dass sämtliche Nahrungsmittel an Bord aus dem Meer stammen. Als die Gefangenen Nemo Komplimente über das Essen machen, klärt er sie auf, dass sie nicht Kalb- und Lammfleisch, sondern allerlei unappetitliches Meeresgetier verzehrt haben.

Verfremdung kann aber nicht nur komisch, sondern auch unheimlich und furchteinflössend wirken; riesenhafte Insekten sind ein plumpes Beispiel hierfür. Subtiler – und längerfristig auch wirkungsvoller – sind leichte Übertreibungen ‹ganz normalen› Verhaltens: Die Kleinstadt in INVASION OF THE BODY SNATCHERS wirkt gerade wegen ihrer übertriebenen Normalität bedrohlich. Ähnlich die ‹perfekten› Hausfrauen in THE STEPFORD WIVES (1975): Immer adrett gekleidet, nur das Wohl des Gatten und die Ordnung im Haus im Sinn, sind sie die Karikatur einer vorbildlichen Hausfrau; eine Karikatur, die unheimlich wirkt, weil sie ein durchaus existentes Frauenbild nur geringfügig überzeichnet.¹⁸ Nach diesem Muster verfährt auch FACULTY: Die gleichgeschalteten Schüler sind der Traum jedes Pädagogen, aber gerade die konsequente Erfüllung dieser Wunschvorstellung wirkt verstörend.

Es liegt auf der Hand, dass Verfremdung umso stärker wirkt, je vertrauter der betroffene Gegenstand ist. Gerade wenn es um eine unheimliche Wirkung geht, kann eine leichte Veränderung oft schon viel ausrichten. Am besten kennen wir natürlich uns selbst, und deshalb spielen auch viele SF-Filme mit der Verfremdung des Menschen. Dies ist sicher ein Grund, weshalb das Motiv Roboter/Androide so beliebt ist, lässt sich mit ihm doch besonders leicht ein fast menschlicher Mensch darstellen. Der Roboter in A. I. sieht aus wie ein niedlicher kleiner Junge, doch wenn er zu Beginn seiner Mutter überall hin nachläuft, um sie grundlos, alleine seiner Programmierung wegen, mit Zuneigung zu überhäufen, wirkt das in hohem Masse verstörend.

Gemäss Noël Carroll, der sich diesbezüglich stark auf die Arbeiten der Anthropologin Mary Douglas stützt, zeichnet sich das Horror-Monster unter anderem durch Unreinheit aus, womit auch kategoriale ‹Verun-

18 Das Remake THE STEPFORD WIVES (2004) wirkt viel weniger bedrohlich, weil es zu sehr karikiert und dadurch schnell klar macht, dass es sich bei diesen Frauen nicht um normale Menschen handeln kann.

reinigungen› gemeint sein können, zum Beispiel die Vermischung der Kategorien ‹tot› und ‹lebendig› bei einem Vampir oder ‹Mensch› und ‹Maschine› bei einem Cyborg (Carroll 1990: 42–52). Die Cyborgs in *ROBOCOP*, *TERMINATOR* und *UNIVERSAL SOLDIER* (1992) oder die Borg in *STAR TREK* sind allesamt Beispiele für dieses Phänomen. Eine ‹kategoriale Verunreinigung› ist nichts anderes als eine Form diegetischer Verfremdung – zwei Elemente, die normalerweise unvereinbar sind, werden zusammengebracht –, und dies lässt den Schluss zu, dass Horror, den Carroll deutlich von Phänomenen wie Spannung, *Suspense* oder simplem Erschrecken unterscheidet, eine Wirkungsform diegetischer Verfremdung ist. Das würde auch erklären, warum sich SF und Horror so oft überschneiden und warum beiderorts die Motive ‹künstlicher Mensch› und ‹Doppelgänger› so häufig sind. Der künstliche Mensch vermischt nicht nur tot/lebendig, Mensch/Maschine, Natur/Technik, sondern verfremdet auch den menschlichen Körper: Was auf den ersten Blick wie ein Mensch aussieht, ist in ‹Wirklichkeit› etwas anderes (siehe auch *Kapitel 10.4*).

Als der Roboterjunge David in A. I. am Ort seiner Herstellung ankommt, findet er einen Raum gefüllt mit sich selbst, unzählige Schachteln mit David-Robotern; in blinder Wut zerstört er seine Ebenbilder. Ist David auch eine Maschine, so ist seine Reaktion doch menschlich. Doppelgänger und Klone sind ontologisch unrein, denn sie heben die Einzigartigkeit des Individuums auf und erklären es zum Massenprodukt. Ganz ähnlich, aber noch drastischer ist eine Szene in *SCREAMERS* (1995): Auf dem Planeten Sirius 6B werden Roboter, die Menschen täuschend ähnlich sehen, als Waffen eingesetzt. Das Modell David sieht aus wie ein kleiner Junge, ausstaffiert mit einem Teddy, und appelliert mit seinen grossen Augen an die Barmherzigkeit, um dann im richtigen Augenblick zu explodieren. Gegen Ende des Films marschiert eine ganze Armee von Davids auf die menschlichen Protagonisten zu. Dies wirkt mehrfach verfremdend: Ein Junge existiert hier gleich dutzendfach, und was so hilflos und niedlich aussieht, ist in Wirklichkeit – wie das Publikum zu diesem Zeitpunkt weiss – eine tödliche Waffe.

*

Zum Schluss dieses Kapitels sei noch einmal gesagt, dass Verfremdung – sowohl *ostranenie* als auch diegetische Verfremdung – nicht ausschliesslich in der SF anzutreffen ist. Auch wenn man Verfremdung nicht wie Šklovskij als allgemeines Merkmal jeder Form von Kunst versteht, weisen viele Filme stark verfremdende Elemente auf; dies gilt erst recht, wenn exotische Kulturen oder vergangene Zeiten dargestellt werden. Dabei scheint mir

die Beobachtung interessant, dass ein zeitgenössischer Film, der in der Vergangenheit spielt – etwa ein Historienepos –, oft ebenso fremd wirkt wie ein älterer Film, der bei Erscheinen in der damaligen Gegenwart angesiedelt war. Historische Distanz wirkt auch verfremdend, und dies gilt besonders für betont ‹gegenwärtige› Filme, die darum bemüht sind, modisch ganz auf der Höhe der Zeit zu sein, denn nichts veraltet so schnell wie die Gegenwart.

Nichts veraltet so schnell wie die Gegenwart – ausser den Vorstellungen von der Zukunft. Was gestern noch als das technische Nonplusultra galt, ist heute überholt: Faxgeräte, die einst den Büroalltag revolutioniert haben, sind – wie zuvor das Telegramm oder das Telex – eine obsolete Technologie, Mobiltelefone, noch vor wenigen Jahren der letzte Schrei, sind zum Alltagsutensil geworden. Historische Distanz wirkt auch und gerade in der SF verfremdend; die Vorstellung von der Zukunft gründet immer in der Erfahrung der Gegenwart, jede futuristische Vision ist letztlich eine Weiterführung und Zuspitzung des aktuell Erlebten. Wenn aber bereits eine vergangene Gegenwart nicht mehr zeitgemäss wirkt, so muss das in noch weit stärkerem Mass für deren Extrapolation gelten. Dieser Faktor kommt im Film stärker zum Tragen als in der Literatur, deren Vorstellungen von Wissenschaft und Technik zwar von der realen Entwicklung überholt werden können, die aber viele äusserliche Dinge weitgehend der Vorstellung des Lesers überlassen kann. Die Zeit seiner Produktion schreibt sich in einen Film in sehr viel stärkerem – oder zumindest besser sichtbarem – Masse ein als in einen literarischen Text, der allenfalls sprachlich altmodisch wirken kann. Die Erfahrung, dass filmische SF schnell antiquiert wirkt, beschreibt auch Adam Roberts:

When the television series *STAR TREK* was first aired in the late 1960s, it worked hard to produce a design of futuristic living that seemed plausibly of the future. 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 – faster-than-light travel, matter-transporation beams and so on – 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: 34 f.).

Die von Roberts beschriebene Wirkung beschränkt sich nicht nur auf SF, die in der Zukunft angesiedelt ist. Schaut man sich heute einen Film wie *FLIGHT OF THE NAVIGATOR* an, fragt man sich unweigerlich, was fremder wirkt: die gezeigten ausserirdischen Wesen und Geräte oder das prägnante

Eighties-Styling. Aus heutiger Sicht neigt man fast dazu, in den Frisuren, Kleidern und der Musik, die sich so sehr von der aktuellen Mode unterscheiden, zeitlich aber kaum zwanzig Jahre zurückliegen, das eigentlich Fremde und Merkwürdige zu sehen. Das Wissen, dass Menschen sich tatsächlich einmal so zurecht gemacht haben, wirkt oft befremdender als die kühnsten Einfälle eines Drehbuchautors.

SF muss fast zwangsläufig schnell veralten, und dies ist mit ein Grund, warum es kaum SF-Filme gibt, die schon bei ihrer Veröffentlichung in der Vergangenheit angesiedelt sind, denn in diesem Fall findet eine Multiplikation von historischer und «sciencefictionaler» Verfremdung statt; das Publikum weiss nicht nur, dass die technische Entwicklung in Wirklichkeit anders verlaufen ist, das Design der Nova wirkt überholt und oft auch komisch, was einer Naturalisierung entgegenläuft. Es ist deshalb nicht weiter erstaunlich, dass *Alternate History* (→ S. 7) und auch jede andere Art von SF, die in der Vergangenheit angesiedelt ist, im Film selten sind.

Ein Grossteil der existierenden «Retro-SF» besteht aus Literaturverfilmungen. Den Löwenanteil beanspruchen hierbei Filme nach Vorlagen der beiden SF-Stammväter Jules Verne und H. G. Wells. Auf Romanen von Verne beruhen 20'000 LEAGUES UNDER THE SEA, MYSTERIOUS ISLAND (1951), VYNÁLEZ ZKÁZY/DIE ERFINDUNG DES VERDERBENS (1958), FROM THE EARTH TO THE MOON (1958), JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH (1959), MASTER OF THE WORLD (1961), MYSTERIOUS ISLAND (1961). Wells lieferte die Vorlagen zu THE TIME MACHINE (1960), THE ISLAND OF DR. MOREAU (1977), THE TIME MACHINE (2002), H. G. WELLS' WAR OF THE WORLDS (2005). In TIME AFTER TIME (1979) ist Wells sogar die Hauptfigur. Eine besonders raffinierte Strategie wendet die Wells-Verfilmung FIRST MEN IN THE MOON (1964) an: Der Film beginnt damit, wie eine internationale Expedition in den 1960er Jahren auf dem Mond die Spuren früherer Mondbesucher findet. Dies ist Anlass für eine Rückblende, in der die Geschichte einer Mondreise Ende des 19. Jahrhunderts erzählt wird. Die zeitgenössische Expedition dient somit nur als Rahmen für die eigentliche Handlung, und nur sie basiert auf Wells' Roman. Einige nach SF-Romanen des Tarzan-Erfinders Richard Rice Burroughs gedrehte Filme spielen ebenfalls in ihrer ursprünglichen Zeit: THE LAND THAT TIME FORGOT (1975), AT THE EARTH'S CORE (1976), THE PEOPLE THAT TIME FORGOT (1977). Daneben gibt es zahlreiche «historische» Frankenstein-Adaptionen und die bereits erwähnten LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN und VAN HELSING, die in der Vergangenheit angesiedelt sind. In all diesen Beispielen «vergänger» SF findet ein deutlicher Rückbezug auf etablierte literarische Themen und Figuren statt, ähnlich bei ATLANTIS, THE LOST CONTINENT (1961), der an die entsprechende Sage anknüpft.

Dass Literaturverfilmungen in dieser Spielart derart prominent vertreten sind, ist kein Zufall. Der Status <verfilmte Literatur> entbindet sie bis zu einem gewissen Grad von der typischen SF-Realismusbehauptung. Dies zeigt sich in den Filmen selbst, von denen viele explizit auf ihre literarische Vorlage aufmerksam machen. Stuart Patons 20,000 LEAGUES UNDER THE SEA von 1916 stellt Jules Verne zu Beginn eigens mit Photo vor, JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH präsentiert sich in der Titelsequenz als «Jules Verne's Journey to the Center of the Earth», George Pals Wells-Verfilmung von 1960 wiederum wird als «H. G. Wells' The Time Machine» angekündigt, und Kenneth Brannagh's Frankenstein-Verfilmung MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN (1994) trägt den Namen der Autorin sogar im Verleihtitel; ebenso H. G. WELLS' WAR OF THE WORLDS, der im Gegensatz zum praktisch zeitgleich erschienenen WAR OF THE WORLDS von Steven Spielberg im 19. Jahrhundert spielt. Der Autorenname im Titel soll hier wohl markieren, dass es sich – im Gegensatz zur spielbergschen Version – um eine Umsetzung im Geiste Wells' handelt. Auffällig ist, dass nur wenigen Autoren eine solche Behandlung widerfährt: Von Philip K. Dick wurden beispielsweise schon zahlreiche Erzählungen adaptiert, aber keiner der Filme – alle in der Gegenwart oder der Zukunft angesiedelt – führt seinen Namen im Titel auf.

Vermutlich soll der explizite Bezug auf eine literarische Vorlage signalisieren, dass der jeweilige Film nicht nur als SF, sondern auch als Literaturverfilmung verstanden werden soll. Der Name eines bekannten Schriftstellers soll werbewirksame Respektabilität verschaffen. Gleichzeitig wird auf diese Weise die erzählte Geschichte historisiert und bis zu einem gewissen Grad aus der SF herausgehoben: Dass für die (getreue) Verfilmung eines mehr als hundert Jahre alten Buchs andere Regeln gelten als für einen <gewöhnlichen> SF-Film, muss jedem Zuschauer einleuchten.

Abseits der Literaturverfilmungen sind mir nur sehr wenige SF-Filme bekannt, die in der Vergangenheit spielen: Da wären einerseits die Komödie WILD WILD WEST (1999) sowie der märchenhafte SOMEWHERE IN TIME (1980); beide sind keine typischen Vertreter des SF-Kinos. In mehrfacher Hinsicht aussergewöhnlich ist SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW (2004), dessen Handlung 1939 angesiedelt ist; die gesamte Ausstattung, Sets und Kulissen wurden, abgesehen von wenigen Ausnahmen, digital am Computer hergestellt, nur die Schauspieler sind echte Menschen, die vor einem *blue screen* agierten. Diese Technik ermöglichte es, dem gesamten Film ein unwirkliches, malerisches Aussehen zu geben, eine Mischung aus Art Déco und den futuristischen Titelseiten der frühen SF-Magazine. Der künstliche, teilweise fast märchenhafte Charakter zeigt sich auf unterschiedlichen Ebenen: So spielt SKY CAPTAIN zwar in den

USA von 1939, von wirtschaftlicher Depression ist aber ebenso wenig zu merken wie von der angespannten internationalen Lage; der Film kann somit als *Alternate History* gelten. Dass sich Regisseur und Drehbuchautor Kerry Conran des besonderen Status seines Films bewusst ist, zeigen zahlreiche Zitate und Verweise auf andere Filme, zudem tauchen die Namen von Regisseur und Crewmitgliedern an den unterschiedlichsten Stellen innerhalb der Handlung auf, und als Krönung hat der seit fünfzehn Jahren verstorbene, aber digital wiederbelebte Schauspieler Laurence Olivier einen Auftritt als Doktor Totenkopf. All diese Elemente laufen der SF-üblichen Naturalisierungstendenz direkt und bewusst entgegen und tragen dazu bei, *SKY CAPTAIN* als etwas künstlich Gemachtes, als Teil einer Filmtradition zu markieren.

9 Durchbrüche

Die bis hierhin untersuchten Aspekte – der Zusammenhang zwischen Narration und fiktionaler Welt, SF als Metapher, Verfremdung, die Konstruktionsleistung des Zuschauers – haben alle etwas gemeinsam: Immer geht es darum, dass die SF zur Errichtung ihrer wunderbaren Welten auf dem Bestehenden aufbaut und es dabei in irgendeiner Form verändert. Hierbei handelt es sich um ein Grundmoment des Fiktionalen, das stets von der Referenzwelt ausgehen muss, sich aber auch immer von ihr entfernt; im Gegensatz zu ›realistischen‹ Formen, die den Unterschied zwischen Referenzwelt und fiktionaler Welt zu kaschieren suchen, ist diese Differenz bei wunderbaren Modi stets offensichtlich. Im Falle der SF wird zwar eine grundsätzliche Verträglichkeit von fiktionaler Welt und Referenzwelt suggeriert, der wunderbare Charakter des Modus bleibt aber erkennbar.

Wie ich in *Kapitel 4.2* ausgeführt habe, zieht sich das Konzept des *Sense of Wonder* unter diesem oder anderen Namen durch die ganze SF-Forschung. Ich habe dabei zwei Aspekte unterschieden: Der *SoW* wird einerseits als Erfahrung von Transzendenz verstanden, als erhabener Schauer, der den Zuschauer ergreift. Daneben gibt es die intellektuelle Seite; die Forschung hat sich vor allem mit letzterer beschäftigt – oft allerdings, ohne das Kind beim Namen zu nennen. Dabei geht es um SF als erkenntnissteigernder Modus, der ein tieferes Verständnis der Welt ermöglicht. Das Oszillieren zwischen Referenzwelt und Wunderbarem, die Tatsache, dass sich alle Nova auf unsere Erfahrungswelt zurückführen lassen (müssen), dass auch in der SF letztlich immer nur Varianten und Modifikationen der Referenzwelt dargestellt werden können, so dass sie in neuem Licht erscheint, macht in den Augen vieler Autoren den eigentlichen Wert des Modus aus. So unterschiedlich die theoretischen Positionen auch sein mögen, die Überlegung ist dabei stets die gleiche: Da SF das Gewohnte in ungewohnter Weise darstellt, wirkt es in Bezug auf unsere Erfahrungswelt erhellend und intellektuell bereichernd. Ob man in diesem Zusammenhang nun von *Sense of Wonder*, (kognitiver) Verfremdung oder *cognition effect* spricht, ob man die Gemeinsamkeiten von Novum und Metapher betont oder wie

Delany der Ansicht ist, dass SF nicht von der Zukunft handle, sondern «*in dialogue with the present*» stehe (1984: 176), macht keinen grossen Unterschied. Suvin etwa distanziert sich zwar deutlich von dem Terminus «Sense of Wonder» und dem ihn begleitenden schwärmerischen Vokabular, beschreibt unter der Bezeichnung «kognitive Verfremdung» aber einen zumindest analogen Sachverhalt. Auch ihm geht es um das spannungsreiche Verhältnis SF/Realität und um den aus dieser Spannung angeblich resultierenden Erkenntnisgewinn; allerdings beschränkt sich seine Analyse auf «harte», erkenntnistheoretische Aspekte der SF und klammert emotional-affektive «Begleiterscheinungen» weitgehend aus.

Dass die intellektuelle Seite des *SoW* kein Hirngespinnst der Fans ist, haben die vergangenen Kapitel gezeigt, denn sie beruht auf Prinzipien, die auch ausserhalb der SF anzutreffen sind. Sollte die erkenntnisfördernde Wirkung nur eine Illusion sein, dann ist sie zumindest weit verbreitet: Šklovskij sieht die *ostranenie* in realistischen Texten von Tolstoj am Werk, Eco betont, dass Fiktion immer mögliche Welten auf der Basis der Referenzwelt errichtet, und Goodman konstatiert für jede volle Metapher einen kognitiven Effekt. Daraus können vorerst zwei Schlüsse gezogen werden: Die erkenntnisfördernde Wirkung der SF ist nicht der Wunschtraum überspannter Aficionados, sondern ein weithin beobachtetes Phänomen; gleichzeitig – und dies erscheint mir ebenfalls zentral – ist diese Wirkung weder in jedem SF-Film anzutreffen, noch handelt es sich um eine exklusive Eigenschaft des Modus. Dessen spezifische Beschaffenheit bewirkt allenfalls, dass manche Mechanismen besonders deutlich zutage treten können. Die SF bietet sich dank der Beschaffenheit ihrer Welten sicher mehr für diegetische Verfremdung an als eine romantische Liebeskomödie, ein Krimi oder ein Märchen; dies bedeutet aber nicht, dass SF zwangsläufig immer verfremdend wirkt oder dass diegetische Verfremdung ausserhalb des Modus nicht möglich wäre.

SF lässt uns das Bekannte neu und wieder sehen, sie rekontextualisiert das Gegebene, schafft neue Zusammenhänge und zwingt uns, unsere eigenen Vorstellungen und Überzeugungen zu überdenken. Darin gleicht sie dem *Gedankenexperiment*, das ebenfalls mittels fiktiver Annahmen neues Licht auf die Realität wirft. Gemäss Robert Pfaller liegt der Wert des Gedankenexperiments in seiner verfremdenden Wirkung, wobei für ihn das Überwinden festgefahrener Vorstellungen im Zentrum steht:

Der Nutzen, den es [das Gedankenexperiment] mit sich bringt, besteht nicht in einem Gewinn an Kenntnis von bislang Unbekanntem, sondern in einem Verlust an bislang selbstverständlichen theoretischen Voreingenommenheiten (Pfaller 2004: 267).

Da Gedankenexperimente nur in der Imagination stattfinden, wird nicht ein Objekt untersucht; vielmehr versucht das Subjekt, dieses neu zu denken. Eine Veränderung findet nur auf der Seite des Experimentators statt, der somit zum eigentlichen Gegenstand der Untersuchung wird:

[D]as Gedankenexperiment [hat] also immer mit uns selbst, unseren Vorstellungen und Wünschen zu tun und ist dadurch selbst bei geringem oder nichtigem Erkenntnisgewinn immer interessant. [...] Genau darum – weil das Gedankenexperiment mit den Einbildungen und nicht mit irgendwelchen Tatsachen zu tun hat – vermag es einen in (meist freudige) Aufruhr zu versetzen. Seine Effekte sind in dieser Hinsicht ästhetischer, nicht theoretischer Natur (ebd.: 268).

Pfaller, der viele SF-Filme als Beispiele für Gedankenexperimente anführt, rückt den Modus somit wieder in die Nähe wissenschaftlicher Praxis, dies allerdings nicht, indem er naiv auf die wissenschaftliche Fundierung der SF – oder vielmehr des Gedankenexperiments – pocht, sondern indem er ganz im Gegenteil den ästhetischen Aspekt wissenschaftlich-theoretischen Denkens hervorhebt. Das Imaginäre und die von ihm ausgehende Verfremdungswirkung sind seiner Ansicht nach ein entscheidender Aspekt theoretischer Modelle. Die Gemeinsamkeit zwischen SF und Wissenschaft – so Pfallers Argument etwas verkürzt zusammengefasst – liegt somit nicht auf der Ebene der Plausibilität oder technischen Möglichkeit, sondern in ihrer ästhetischen Wirkung.

Ob sich Naturwissenschaft und SF tatsächlich in ihrer ästhetischen Wirkung ähneln, sei dahingestellt; dass die SF neben der bereits ausführlich diskutierten «kognitiven» Seite auch eine sinnliche, affektiv-emotionale besitzt, ist aber auf jeden Fall unbestritten. Diese Seite des *SoW* gründet in einer subjektiven Empfindung, der ich mich in *Kapitel 10* annähern werde. Doch zuvor möchte ich verschiedene Stränge zusammenführen, um den intellektuellen Aspekt des *SoW* mit der Handlungs- und Bedeutungsebene zu verbinden. Dabei wird einerseits die Brücke zu dem in *Kapitel 4* diskutierten philosophischen Unterbau des Modus geschlagen, andererseits soll erstmals das Prinzip des Grenzübertritts zur Sprache kommen, das für die weitere Untersuchung von zentraler Bedeutung ist.

9.1 Conceptual Breakthrough

SF-Filme sind erzählende Filme, und Erzählungen – seien es nun filmische oder literarische – setzen sich gemäss Jurij Lotman aus Ereignissen zusammen, die im Plot angeordnet sind.¹ Das Ereignis ist die kleinste unzerlegbare Einheit des Plots und wird folgendermassen definiert: «*Ein Ereignis im Text ist die Versetzung einer Figur über die Grenze eines semantischen Feldes*» (Lotman 1972: 332). Lotman versteht (narrative) Ereignisse somit primär räumlich, nicht als Aktionen der Figuren, sondern als Verschiebung zwischen zwei unterschiedlich geordneten semantischen Räumen. Jede Erzählung besteht gemäss Lotman aus zwei derartigen Feldern und einer «Grenze zwischen diesen Teilen, die unter normalen Umständen unüberschreitbar ist, sich im vorliegenden [...] Fall für den Helden als Handlungsträger doch als überwindbar erweist» (ebd.: 341). Im Gegensatz zu anderen Textsorten ohne Plot wie Kalendern oder Telefonbüchern, die eine feste Ordnung beschreiben, definieren sich Erzählungen für Lotman durch den Übertritt des Helden in ein Gebiet, in dem eine andere Ordnung herrscht.²

Was Lotman als narratives Grundprinzip versteht, ist für die SF über ihren bloss erzählenden Charakter hinaus von grosser Wichtigkeit. Die Idee des Grenzübertritts zeigt sich hier nicht nur auf der strukturellen Ebene, die Lotman betrachtet, sondern auch auf zahlreichen anderen und scheint für den Modus insgesamt von grosser Wichtigkeit zu sein. So vereinigen sich im bereits erwähnten Konzept des *Conceptual Breakthrough* (CB) verschiedene Grenzüberschreitungen auf unterschiedlichen Ebenen. Der CB hängt dabei eng mit dem *Sense of Wonder* zusammen (Kapitel 4.2). Während der *SoW* eine Wirkung beim Rezipienten benennt – die ebenfalls als Durchbruch beschrieben wird –, ist der CB ein innerfiktionales Phänomen, das gemäss der *Encyclopedia of Science Fiction* von zentraler Bedeutung ist: «[N]o adequate definition of sf can be formulated that does not somehow take it into account» (ESF: 256). Die *ESF* beschreibt den CB als Paradigmenwechsel auf der Ebene der fiktionalen Welt, als Erkenntnisgewinn der Figuren, nicht des Rezipienten: Am Ende von PHASE IV, als der überlebende Wissenschaftler in den Bau der Ameisen eindringt, muss er erkennen, dass er von falschen Prämissen ausgegangen ist. Nicht er hat die Ameisen beobachtet, vielmehr war er selbst deren Untersuchungs-

1 Lotman selbst verwendet nicht den Begriff «Plot», sondern spricht von «Sujet».

2 Lotman weist darauf hin, dass die Einschätzung, was ein Ereignis ausmacht, kulturell und historisch stark variieren kann. Ereignisse sind folglich keine überzeitlichen Strukturen (Lotman 1972: 332–336).

objekt. Das Eindringen in den Ameisenbau, das Überschreiten der Grenze, das gemäss Lotman die Handlung überhaupt erst ausmacht, resultiert in PHASE IV somit in einem geistigen Durchbruch. Oder anders gesagt: Der zweite semantische Bereich, den der Held im Gegensatz zu den anderen Figuren erreichen kann, ist in der SF ein Ort der Erkenntnis. Der wissbegierige Forscher, der die Grenzen überwindet, setzt die Handlung erst in Gang und fungiert gewissermassen als Vollstrecker des CB.

Jenseits der soeben beschriebenen Handlungsebene, die sich weitgehend mit Lotmans Modell deckt, umfasst der *Conceptual Breakthrough* aber noch weitere Aspekte. Ich habe die SF bis anhin vor allem als formal-ästhetisches Phänomen beschrieben, meine Definition zielte weniger auf einen ideellen Kern des Modus, sondern auf seine Oberfläche ab. Versteht man SF aber mehr als thematische Einheit, zeigt sich, dass das Prinzip des Grenzübertritts auch über seine rein narrative Funktion hinaus von grundlegender Bedeutung ist. Im CB verbinden sich zahlreiche, auf verschiedenen Ebenen auftretende Durchbrüche: Als Folge eines innerfiktionalen Paradigmenwechsels ist er aufs engste mit dem Novum verknüpft, seinem eigentlichen Auslöser oder Urheber; das Novum wiederum ist die sichtbare Manifestation des CB. Gleichzeitig hängt der CB mit der dialektischen Spannung des Modus zusammen. Gary Wolfe spricht in diesem Kontext von der Verbindung des Bekannten mit dem Unbekannten; seiner Ansicht nach ist die Spannung zwischen diesen beiden Sphären zentral für die SF und funktioniert als Katalysator des SoW: «[T]he sense of wonder of science fiction may be well a sense of the tension set up between the familiar and the unfamiliar, the known and the unknown» (Wolfe 1979: 24). Wissenschaft ist dabei ein ständiges Ringen mit dem Unbekannten, jede wissenschaftliche Entdeckung, jedes Novum, ist ein Durchbruch und verschiebt die Grenze zwischen den Sphären.³

Der ständige Widerstreit zwischen Bekanntem und Unbekanntem, den Wolfe beschreibt, ist identisch mit Horace Walpoles Gegenüberstellung von «imagination» und den «rules of probability» (→ S. 80). Dieser Gegensatz wird je nach Literaturform unterschiedlich aufgelöst: In der *Gothic Novel* bleibt das Irrationale siegreich, dem Detektiv im Stile Doyles dagegen gelingt es, das scheinbar Übernatürliche rational zu erklären und aufzulösen, während die reine Phantastik im Sinne Todorovs unentschieden bleibt. Die SF behandelt den Gegensatz auf ihre Weise: Zwar kann das Übernatürliche ebenfalls bezwungen werden, allerdings nur vorläufig. Das Verschieben der Grenzen durch die Wissenschaft ist ein fortlaufender Prozess, der

3 Wolfe benutzt den Terminus «CB» in seiner Untersuchung noch nicht, der Begriff wird erst später in der *ESF* eingeführt.

das Unbekannte nur kurzfristig mit dem Bekannten aussöhnt. Am Ende einer Sherlock-Holmes-Geschichte sind alle Fragen geklärt, auf eine wissenschaftliche Entdeckung dagegen muss immer weitere Forschung folgen. Der *CB* hat einen dialektischen Charakter, der Durchbruch ist nie endgültig, wie Scott Bukatman festhält: «Extending the boundaries of the known reminds us of all that remains unknowable» (Bukatman 2003b: 115). Aus dieser Spannung erwächst für Wolfe der *SoW* beim Rezipienten:

[T]he known exists in opposition to the unknown, with a barrier of some sort separating them. The barrier is crossed, and the unknown becomes the known. But the crossing of the barrier reveals new problems, and this sets the stage for further opposition of known and unknown. This barrier is crossed, yet another opposition is set up, and so on. The «sense of wonder» grows in part out of the tension generated by awareness of this opposition, and the images of the sense of wonder are those which most strongly reinforce this tension, images that stand at the barrier (Wolfe 1977: 110).

Auf der Ebene der Handlung zeigt sich der *CB* als Durchbruch des Helden, zugleich ist die von Wolfe beschriebene Spannung zwischen dem Bekannten und dem Unbekannten aber auch auf der impliziten/symbolischen Ebene präsent. In *Kapitel 4* wurde festgehalten, dass die SF dazu prädestiniert ist, die mythischen Erzählungen der Moderne zu beherbergen. In der für diese Mythen typischen Verschränkung von Rationalität und Mystik zeigt sich der Durchbruch auch auf der interpretatorischen Ebene; der Drang nach Erkenntnis geht fließend über in den Wunsch, die menschlichen Grenzen zu überwinden und eine höhere Bewusstseinsstufe zu erreichen.

Das Prinzip des Durchbruchs ist in der SF aber nicht nur in mehr oder weniger abstrakter Form – als Grundmoment des Narrativen, als Thema, als «eigentlicher Sinn» – präsent, sondern manifestiert sich zudem in ganz konkreter Form. So hat der *CB* im Prozess der Naturalisierung ein Gegenstück auf formaler Ebene: Was er auf der Ebene der Handlung vollzieht – die zumindest kurzfristige «Entzauberung des Wunderbaren» –, betreibt die SF immer auch formal.

Der *CB* nimmt aber oft noch viel offensichtlichere Formen an: In seiner Studie *The Known and the Unknown* untersucht Wolfe SF-Icons, die besonders häufig einen *SoW* auslösen, weil sie an der Grenze zwischen den beiden Sphären stehen und so deren Gegensatz sichtbar machen. Wie Vivian Sobchack (→ S. 49) versteht Wolfe Icons als immer wiederkehrende «Requisiten» des Modus, deren Bedeutung den jeweiligen Text überragt (dabei konzentriert sich Wolfe weitgehend auf SF-Literatur). Die Funktion eines Icons wie zum Beispiel des Raumschiffs ist eine doppelte. Zunächst hat es eine wichtige Erkennungsfunktion; viele Zuschauer identifizieren

SF spontan über Icons: SF, das sind Filme mit Raumschiffen. Wolfe behauptet zwar nicht, dass sich mit den von ihm untersuchten Icons die SF hinreichend definieren lasse, doch sind sie in der Geschichte des Modus besonders präsent.

Dass einer kleinen Anzahl von Icons – Wolfe führt insgesamt sechs auf: *the barrier, the spaceship, the city, the wasteland, the robot* und *the monster* – eine so wichtige Rolle zukommt, hängt mit ihrer zweiten Funktion zusammen: Sie sind besonders geeignet, den Grundkonflikt der SF zu visualisieren, in ihnen materialisiert sich der Widerstreit zwischen dem Bekannten und dem Unbekannten, der dialektische Widerspruch, der die SF charakterisiert. SF-Icons sind konkrete Manifestationen des Gegensatzes zwischen Bekanntem und Unbekanntem, «symbolic barriers to knowledge» (Wolfe 1979: xiii); das Raumschiff fungiert zugleich als Hürde und Übergang zwischen der bekannten Welt und den unerforschten Weiten des Alls, und als Novum, als naturalisiertes Wunderbares, sind in ihm immer auch real Existierendes und Unmögliches vereint. Wolfe schreibt dazu:

A hollow metal shell, the rocket may be the instrument for carrying representatives of the known world into the unknown, with the hull of the spaceship becoming the symbolic barrier that separates the known world (often portrayed as a microcosmic society within the rocket itself) from the unknown chaos of space or an alien planet. Conversely, the rocket may bring aliens to earth, introducing a part of the unknown into the known world – again with the hull of the ship setting up a barrier between the two (Wolfe 1979: 17).

Was Wolfe als «barrier» bezeichnet, ist exakt jene Grenze, die Lotman als konstitutiv für jede Form von Erzählung betrachtet. Die SF legt somit auch hier eine Tendenz zur «Wörtlichkeit», zur konkreten Darstellung und Ausgestaltung eines abstrakten Prinzips an den Tag, denn die Grenze nimmt in den von Wolfe benannten Icons (sichtbare) Gestalt an. Er versteht Icons ja als Requisiten, als motivische – und somit im Film sichtbare – Elemente, und tatsächlich bestimmt der Durchbruch *auf die andere Seite* viele SF-Filme nicht nur auf einer strukturellen oder ideellen Ebene, sondern auch auf einer ganz «oberflächlichen». Die Grenze zwischen den zwei Gebieten, die Lotman beschreibt, ist oft als geographische Abtrennung realisiert: Das All ist nicht nur ein Hort des Unbekannten, sondern durch seine immensen Ausmasse auch eine physische Barriere, ebenso das Meer, in dem sich allerlei geheimnisvolle Inseln finden, seien diese nun Gefängnisinseln wie in *No Escape/Escape from Absalom* (1994), Biotope schrecklicher Urviecher wie in *King Kong* (1933), *Lost Continent* (1951), *Kaijû tô no Kessen: Gojira no Musuko/Son of Godzilla* (1967) oder der *Jurassic Park*-Reihe. Die abgelegene Insel kann sich auch als Land der Verheissung

entpuppen wie in *WATERWORLD*, als Brückenkopf einer ausserirdischen Invasion wie in *THE MAN FROM PLANET X* (1951) oder als Refugium eines verrückten Wissenschaftlers – *ISLAND OF LOST SOULS*, *THE ISLAND OF DR. MOREAU*.

Das Meer wirkt auch in die Tiefe als Barriere; so in *THE INCREDIBLE PETRIFIED WORLD* (1957), *THE ABYSS*, *DEEP RISING* (1998), *SPHERE* (1998) und den verschiedenen Verfilmungen von Jules Vernes *Vingt mille lieues sous les mers* (1871). Auch wer sonst ins Erdinnere vordringt, kann manche Überraschung erleben. In *QUATERMASS AND THE PIT* (1967) stösst man bei Grabungsarbeiten auf ein Millionen Jahre altes Raumschiff, andernorts auf eine *UNKNOWN WORLD* (1951); wem das nicht tief genug ist, der kann bis zum Erdmittelpunkt vordringen: *JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH*, *THE CORE* (2003). Auch im ewigen Eis lauert das Unbekannte: *THE THING FROM ANOTHER WORLD*, *THE BEAST FROM 20,000 FATHOMS* (1953), *THE THING*, *THE X FILES* (1998), *AVP: ALIEN Vs. PREDATOR* (2004).

Lost-World-Erzählungen, in denen Forscher unbekannte, von der Zivilisation abgeschottete Welten entdecken, bilden in der Literatur eine eigene Untergattung. Auch an entsprechenden Filmen mangelt es nicht: Neben den verschiedenen *KING-KONG*-Versionen von 1933, 1976 und 2005 fallen die Arthur-Canon-Doyle-Verfilmungen *THE LOST WORLD* (1925) und *KING OF THE LOST WORLD* (2005) sowie Filme wie *THE LOST CITY* (1935), *LOST CONTINENT*, *THE LAND UNKNOWN* (1957) und *ATLANTIS, THE LOST CONTINENT* in dieses Subgenre.

Wenn wir davon ausgehen, dass sich SF durch ein Novum definiert, dann muss in jedem Plot ein *CB* enthalten sein, denn das Novum als «realistische Unmöglichkeit» funktioniert immer als Vermittler zwischen dem Bekannten und dem Unbekannten. Allerdings hängen die Überwindung der Grenze und das Novum auf unterschiedliche Weise zusammen. In Filmen wie *JURASSIC PARK*, *KING KONG* oder *THE ISLAND OF DR. MOREAU* befindet sich das Novum – in diesen Beispielen verschiedene monströse Tiere und Tiermenschen – jenseits der Grenze, und der Grenzübertritt kann vom Helden mit herkömmlicher Technik – Booten und Helikoptern – bewältigt werden. Jenseits der Grenze liegt das Novum, das Wunderbare, das Unbekannte. In anderen Beispielen ermöglicht das Novum überhaupt erst den Grenzdurchbruch, etwa in den meisten Filmen, die im All spielen, aber auch in *THE CORE*, in dem sich eine Gruppe in einem Spezialgefährt zum Erdmittelpunkt durchbohrt.

In den zuletzt genannten Filmen gelingt der Durchbruch nur dank des Novums, oft ist die Grenze aber auch identisch mit dem Novum oder zumindest eine Folge davon. Dies ist meistens dann der Fall, wenn die Barrieren architektonischer Art sind: Die herrschende Oberschicht ist in

METROPOLIS physisch von den Arbeitern getrennt, der Protagonist muss mit dem Fahrstuhl in verbotenes Gebiet vordringen, um die Wahrheit zu erfahren. Hier ist im Grunde die Stadt selbst das Novum, und sie fungiert auch als Grenze, die Welten voneinander trennt, eine Konstellation, die sich in unzähligen Dystopien wiederholt (Wolfe 1979: 86–104): THX klettert in THX 1138 an die Oberfläche, ähnlich Logan 5 in LOGAN'S RUN oder Lincoln Six Echo in THE ISLAND. In TOTAL RECALL kann das Wohngebiet der Mutanten jederzeit versiegelt und von den Herrschenden abgeschottet werden. Die SF-Grossstadt entpuppt sich bei genauerem Hinschauen oft als Gefängnis, nicht selten auch im wörtlichen Sinn: New York ist in ESCAPE FROM NEW YORK (1981) mit einem Schutzwall vom Rest der Welt abgetrennt, ebenso Los Angeles in der Fortsetzung ESCAPE FROM L.A. (1996). Richards muss in RUNNING MAN aus einem Gefangenenlager ausbrechen, der Protagonist von JUDGE DREDD wird aus der Stadt auf eine gigantische Müllhalde verbannt, und wer in CODE 46 (2003) den falschen Gencode besitzt, darf sich nicht frei bewegen, sondern ist dazu verdammt, sein ganzes Leben in der gleichen Stadt zu verbringen.

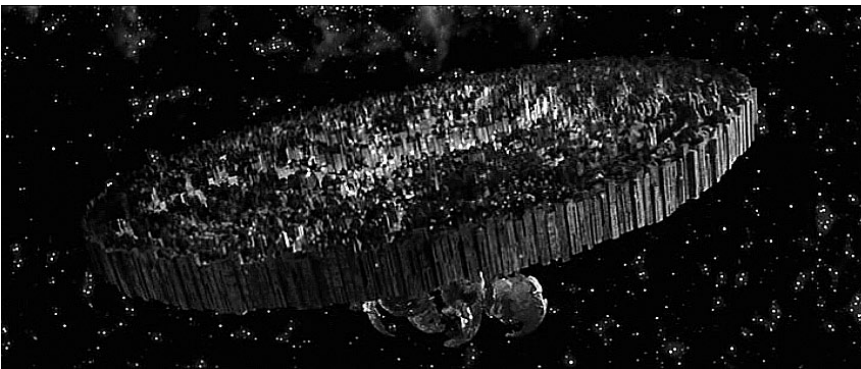
Lotmans zweiter semantischer Raum nimmt in der SF oft die Form einer verbotenen Zone an; durch Mauern, Schutzwälle, Kraftfelder und andere Hindernisse abgeriegelte Gebiete sind allgegenwärtig. Sie sind direkte Folgen des Novums, manchmal Teil desselben: Niemand darf in PLANET OF THE APES (1968) das Gebiet betreten, in dem sich die Spuren der untergegangenen Menschheit befinden. Als Taylor endlich in das Gebiet gelangt, sieht er dort die Trümmer der Freiheitsstatue und versteht, dass der Planet der Affen in Wirklichkeit die verwüstete Erde ist – er erlangt in der verbotenen Zone neues Wissen und erlebt deshalb einen erschütternden CB. Die verbotene Zone schlechthin, die auch ein Icon der Erkenntnis darstellt, ist aber das Laboratorium; mit dem Öffnen der Labortür bricht die Katastrophe aus: Tagelang hat sich der Forscher in THE FLY von seiner Frau abgeschottet, um in Ruhe arbeiten zu können. Als er ihr endlich Zutritt gewährt, ist er zu einem grauenhaften Zwitterwesen mutiert. Diese Konstellation zieht sich in Variationen durch unzählige SF-Filme. In manchen Fällen erfolgt der Grenzübertritt des Helden sogar ausschliesslich im Labor; in THE MONOLITH MONSTERS (1957) schlägt ein Meteorit auf der Erde ein und beginnt unaufhörlich zu wachsen. Der räumliche Grenzübertritt, der die Handlung in Gang bringt, wird hier nicht vom Helden, sondern von seinem Antipoden vollzogen. Der heldenhafte Grenzübertritt dagegen, die Erkenntnis, dass die Bedrohung durch eine einfache Salzlösung neutralisiert werden kann, geschieht im Labor, dem angestammten Milieu des Helden. Der Raum, den er als einziger betreten kann, ist hier zu einem reinen Raum des Wissens geworden.

Lotman schreibt, dass «alle Arten von Hindernissen in der Regel an dieser Grenze konzentriert» sind (Lotman 1972: 342), und tatsächlich warten viele SF-Filme mit ganzen Kaskaden von unüberwindbaren Hindernissen auf. In Peter Jacksons *KING KONG* (2005) muss zuerst eine unbekannte Insel, die von einer Nebelwand verhüllt wird, gefunden werden. Dort ist die (wunderbare) prähistorische Urwelt, in der neben dem titelgebenden Riesenaffen auch Saurier und andere schreckliche Kreaturen hausen, durch einen riesigen Schutzwall abgeschirmt. Manche Nebenfigur scheitert an einer dieser Grenzen, die Helden dagegen kehren unbeschadet wieder zurück.

Barrieren und Mauern besitzen meist Durchgänge, und entsprechend gibt es in der SF Pforten und Portale zuhauf: Das schwarze Loch in *THE BLACK HOLE* (1979) und in der Folge unzählige Wurmlöcher führen in unbekannte Teile des Universums; die gesamte Handlung der TV-Serie *STAR TREK: DEEP SPACE NINE* dreht sich um ein Wurmloch. Die Portale in *STARGATE* und *CONTACT* (1997) sind Eintrittstüren in eine Art intergalaktische Expressbahn, und auch der Monolith in *2001* dient als Abkürzung durch Raum und Zeit. Neo hat in *THE MATRIX RELOADED* (2003) dank des Keymaker Zutritt zu den Hintertüren der Matrix.

Obwohl ich Wolfes Icons hier nur verhältnismässig wenig Platz einräume, sollte ihre Funktion im Gesamtgefüge der SF deutlich geworden sein: Als sichtbare Ausgestaltung des von Lotman beschriebenen Prinzips fungieren sie nicht nur als wiedererkennbare Icons, sondern besitzen auch eine narrative/dramaturgische Funktion: Sie bringen die Handlung in Gang, und indem sie sich dem Helden in den Weg stellen, erschaffen sie diesen überhaupt erst. Ob die Dominanz einiger weniger Icons tatsächlich daraus folgt, dass sie den *CB* besonders prägnant zum Ausdruck bringen, wie Wolfe behauptet, sei dahingestellt. Wolfe beschränkt sich auf literarische SF, eine entsprechende Untersuchung für den Film könnte durchaus anderes zutage fördern. So gibt es, wie in der Analyse von *LOST HIGHWAY* erwähnt (→ S. 173), eine eigene Ästhetik der Teleportation, die ebenfalls iconischen Charakter besitzt (und auch der Beamer funktioniert als Tor zwischen den Sphären). Dass SF-Icons in jedem Fall die von Wolfe beschriebene Spannung aufweisen, scheint mir aber eindeutig. *Novum* und Grenze hängen in jedem Fall zusammen, sie fungieren beide als Verbindungsglied zwischen den Welten. Letztlich bildet jedes *Novum* eine Brücke zwischen dem Realen und dem Wunderbaren, dem Bekannten und dem Unbekannten.

Hat der Held die Grenze überschritten, «so muss er im Gegenfeld aufgehen und sich aus einer beweglichen Figur in eine unbewegliche verwandeln. Andernfalls ist das Sujet nicht abgeschlossen, und die Bewegung



Abbildungen 28.1 und 28.2: Aug in Aug mit dem Universum: DARK CITY. 

geht weiter» (Lotman 1972: 342). Der SF-Held hat es allerdings oft nicht so leicht wie in Lotmans Modell. Obwohl viele Filme mit dem Überwinden der Barriere tatsächlich zu ihrem Happyend finden, kann es in der SF letztlich keinen endgültigen Durchbruch geben, denn jede Erkenntnis ist nur vorläufig: «The more we know, the more we're ignorant, as the hero Crossing the Threshold inevitably discovers» (Wallmann 2000: 99). Eines der eindrucklichsten Bilder für das grosse Unbekannte, das nach dem CB wartet, zeigt DARK CITY (1998): Jenseits der Stadtgrenze, hinter einer Backsteinmauer, öffnen sich die grenzenlosen Weiten des Alls, die Stadt schwebt frei im Weltraum, der Protagonist sieht sich Aug in Aug mit dem Universum (Abb. 28.1–28.2). Der Durchbruch in DARK CITY ist ein Sinnbild für den CB überhaupt; deutlicher lässt sich das Verhältnis von Bekanntem und Unbekanntem kaum zum Ausdruck bringen: Am Ende, nach allen Durchbrüchen, stehen wir nach wie vor dem überwältigend grossen Unfassbaren gegenüber – der Held hat die Grenze nicht überwunden, sondern lediglich verschoben.

Während die Grenze bei Lotman zwei Räume voneinander trennt, gibt es in der SF potenziell unendlich viele Wissensbereiche, die der Held erschliessen kann. In letzter Konsequenz kann er nie zur Ruhe kommen, denn der CB bestätigt immer auch die Existenz des Unbekannten, die Grenze verschiebt sich immer weiter: In *MISSION TO MARS* landen Astronauten auf dem Roten Planeten und entdecken dort eine riesenhafte Gesichtsskulptur. Wie der Monolith in 2001 hat auch dieses Artefakt während Millionen von Jahren darauf gewartet, von Menschen aktiviert zu werden. Den Astronauten gelingt es, das Gesicht mit dem richtigen Zugangscode zu öffnen, im Innern erfahren sie mittels eines kosmischen Planetariums, dass der Mars ursprünglich belebt war und dass seine Bewohner ihn nach einer Katastrophe verlassen mussten, allerdings nicht ohne vorher den Samen des Lebens auf der Erde zu pflanzen. *MISSION TO MARS* endet – ähnlich wie *CLOSE ENCOUNTERS* – damit, wie einer der Astronauten seinen Vorfahren folgt; als Letztes sehen wir sein Raumschiff in die Unendlichkeit des Alls entschwinden. Brian De Palmas Film erklärt so zwar die Herkunft allen irdischen Lebens, doch ist damit die Frage nach dem eigentlichen Ursprung – woher kamen die Marsbewohner, wohin sind sie gegangen? – nicht beantwortet, sondern nur vertagt; auch nach einer Kaskade von Durchbrüchen kann am Ende nur das Unbekannte, das Unfassbare, das (noch) Unverständliche stehen.

Indem sich die SF einen kleinen Teil der unbekanntten Sphäre zu eigen macht und zähmt, gibt sie immer auch zu, dass noch riesige unerforschte Bereiche existieren; wissenschaftliche Erkenntnis führt in diesem Fall nicht zu Überheblichkeit und Machbarkeitswahn, sondern untergräbt jede voreilige Sicherheit: Wenn sich die Welt als Insel im All oder, wie bei *MATRIX*, als kollektive Illusion erweist, dann kann nichts als sicher angesehen werden. SF erscheint somit als Modus des systematischen Zweifels, und wie in *Descartes' Meditationen* führt dieser Zweifel auch hier nicht selten zu Gott oder einer anderen höheren Instanz. Wissenschaftliche Forschung ist zwar darum bemüht, die Welt zu erklären, gesteht aber auch ein, dass es noch viel Ungeklärtes gibt. Hinter der letzten Grenze, die der Held überqueren kann, verbirgt sich das Göttliche, Übermenschliche, Jenseitige; der CB funktioniert auf diese Weise als Bindeglied zwischen Wissenschaft und dem quasi-religiösen Charakter vieler SF-Filme.

Die Verbindung zum Mystisch-Übersinnlichen erlaubt es der SF trotz des ständigen Verschiebens der Grenze doch noch, zu einem Ende zu kommen. Jenseits der letzten Barriere wartet deshalb nicht selten die Erlösung: Nach einer mörderischen Reise durch eine verseuchte Wüste finden die Protagonisten von *DAMNATION ALLEY* (1977) eine intakte, von der Katastrophe verschonte Stadt. Das mythische, noch unversehrte Fleck-

chen Erde, die Rückkehr ins Paradies steht auch am Ende von *MAD MAX BEYOND THUNDERDOME* und *WATERWORLD*, und Filme wie *2001, CLOSE ENCOUNTERS, 2010: THE YEAR WE MAKE CONTACT (1984), CONTACT* oder *MISSION TO MARS* münden in regelrechte Epiphanien.

Verschiedene Autoren stimmen darin überein, dass der *CB* und der mit ihm verbundene Übergang in mystische Gefilde gerade in der *hard SF* besonders verbreitet sei, eine Einschätzung, die auf den ersten Blick paradox erscheint. Dass ausgerechnet jene *SF*, die wissenschaftliche Genauigkeit hochhält, eine quasi-religiöse Note hat, ist aber nur folgerichtig, wenn man wie Wolfe Naturwissenschaft als dialektisches Unternehmen versteht. Da jeder wissenschaftliche Durchbruch immer nur vorläufig ist, muss eine *SF*-Erzählung, die Wissenschaft nicht nur als Dekoration verwendet, sondern das Wesen der Forschung selbst thematisiert, in offene, (vorläufig) nicht beantwortbare Fragen münden: «Technology becomes not mere problem solving, but the ritual acting out an endless quest for appropriation of the infinite. And, conversely, teleological questions can be approached through technological means» (Wolfe 1979: 226). Wissenschaftliche Erkenntnis ist immer nur vorläufig, und *SF*, die am Ende vorgibt, «alles erklärt und alle Probleme gelöst zu haben», somit grob unwissenschaftlich. Allerdings folgt daraus nicht, dass *SF* mit mystisch-religiösen Anklängen immer *hard SF* ist; *CLOSE ENCOUNTERS* wäre ein prominentes Gegenbeispiel.

Da es nur wenige Filme gibt, die übereinstimmend als *hard SF* angesehen werden und ich eine naturwissenschaftlich-technische Diskussion vermeiden möchte, verzichte ich hier auf allzu lange Ausführungen und zähle im Folgenden einige Beispiele auf, die grossen Wert auf technische Machbarkeit legen und deren Ende eine religiös-mystische Tendenz aufweist: *2001, COLOSSUS, ABYSS, CONTACT, SOLARIS. GATTACA (1997)*, ein über weite Strecken technisch plausibler Film, endet zwar nicht in einer Apotheose wie die anderen Beispiele, das Schlussbild – die Rakete, die zum Saturn fliegt – evoziert aber das Vordringen in eine neue, unbekanntere Welt. Zwei *hard-SF*-Filme, die diesem Muster nicht entsprechen und gänzlich auf mystisch-religiöse Untertöne verzichten, sind *ANDROMEDA STRAIN* und *THRESHOLD (1981)*.

Das Prinzip der Grenzüberschreitung scheint in der *SF* auf allen Ebenen aufzutreten. Es zeigt sich nicht nur als das grundlegende narrative Moment, als das es Lotman beschreibt, sondern als Thema, formale Operation und Icon. Was Lotman auf einer relativ abstrakten Ebene als getrennte Räume bezeichnet, konkretisiert sich in der *SF* oft in Form unterschiedlicher Welten, die durch eine physische Grenze voneinander getrennt sind; Welten, die immer auch Wissensbereiche darstellen. Der Grenzübertritt wirkt sich für den Helden deshalb auch als Erkenntnisgewinn, als *CB* aus.

Dem *CB* kommt somit eine Art Scharnierfunktion zu, denn er verbindet die Handlungsebene mit der motivischen, und er hängt auch mit dem *Sense of Wonder* und dem ›philosophischen Unterbau‹ des Modus zusammen. Im *CB* vollzieht sich nicht nur der Durchbruch des Helden, sondern auch die Verbindung von harter Naturwissenschaft und Mystik. Anders als bei Lotman ist der Durchbruch in der SF aber nicht endgültig, denn mit dem *Conceptual Breakthrough* wird die Grenze nicht überwunden, sondern lediglich verschoben.

9.2 Storytwists

Dass die von Wolfe genannten SF-Icons auch eine narrativ-dramaturgische Funktion besitzen, wurde bereits ausgeführt. Ganz im Sinne Lotmans ist es auch hier die Grenze – respektive das Überschreiten derselben –, die ›den Helden macht‹. Das Durchbrechen der Barriere und der damit verbundene Erkenntnisgewinn können dabei ganz unterschiedliche Funktionen einnehmen. Als dramaturgisches Schlussmoment kann der *CB* eine dem Krimi ähnliche Auflösung bewirken. Erweist sich im klassischen Detektivfilm jene Figur als Mörder, von der man es am wenigsten erwartet, präsentieren sich in vielen SF-Filmen die Dinge am Ende ganz anders als ursprünglich angenommen: Der Replikantenjäger ist selber Replikant (*BLADE RUNNER*), die Hauptfigur befindet sich in Wirklichkeit im Kälteschlaf (*VANILLA SKY*), der vermeintliche Anführer der Rebellen ist ein Handlanger des bösen Diktators (*TOTAL RECALL*), und in *TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES* (2003) bleibt der Dritte Weltkrieg trotz allen Zeitreisen unabwendbar. Wenn der *CB* auf diese Weise in den dramaturgischen Aufbau eingearbeitet ist, erlebt man gemeinsam mit dem Protagonisten eine Überraschung. Es wäre allerdings übertrieben, hier von einem Erkenntnisdurchbruch zu sprechen, denn zahlreiche Krimis funktionieren nach einem ähnlichen Schema. Die Wirkung, das Gefühl der Überraschung, die plötzliche Einsicht, dass die Handlung ›in Wirklichkeit‹ ganz anders ablief, folgt aber dem gleichen Prinzip wie ein Paradigmenwechsel innerhalb der fiktionalen Welt. Es bietet sich deshalb an, den dramaturgischen Clou auf diese Weise mit dem *CB* zu verknüpfen, auch wenn die beiden Phänomene nicht identisch sind und auch nicht zwingend gemeinsam auftreten: So weiss der Zuschauer von *THE TRUMAN SHOW* (1998) von Anfang an, dass Trumans Welt in Wirklichkeit ein riesiges Fernsehstudio ist; der *CB* der Figur birgt für das Publikum keine Überraschung.

Doch ist die Situation in der SF oft komplexer als beim Krimi, und die Folgen des Grenzübertritts sind vielfältiger. In der SF kann das Passieren der Grenze auch eine Veränderung des Ursprungsraumes zur Folge haben. Dank dem im zweiten Raum verfügbaren Wissen präsentiert sich die Ursprungswelt in neuer Weise, der *CB* führt zu einer neuen Sicht – primär der Figuren – auf die Welt. Was in *THE LAST STARFIGHTER* (1984) wie ein gewöhnliches Videospiele aussieht, entpuppt sich als ein von Ausserirdischen gebauter, hochentwickelter Raumjägersimulator, der mit dem Ziel konstruiert wurde, fähige Sternenkrieger ausfindig zu machen. Diese Erkenntnis ist noch relativ harmlos im Vergleich zu anderen Beispielen. Bereits erwähnt wurde *PLANET OF THE APES*: Taylor sieht die Trümmer der Freiheitsstatue und versteht plötzlich, dass der Affenplanet die nuklear verwüstete Erde ist. Was der Zuschauer vielleicht schon geahnt hat, wird zur Gewissheit. Der ebenfalls von Charlton Heston gespielte Thorn dringt in *SOYLENT GREEN* in eine abgeschirmte Fabrik ein und macht die grauenhafte Entdeckung, dass die Nahrungsriegel, die die überbevölkerte Stadt am Leben halten, aus Leichen hergestellt werden. Der Grenzübertritt führt zum Erkennen der (vermeintlich) wahren Natur der Ursprungswelt.⁴

Die Aufklärung über das wahre Wesen der Welt wirkt oft ernüchternd. Prototypisch hierfür ist *DAS TESTAMENT DES DR. MABUSE* (1933), ein Film, der vielleicht nicht reine SF ist, aber zahlreiche SF-Elemente aufweist. Das Heben des Vorhangs, hinter dem sich der allmächtige Superverbrecher Mabuse verstecken soll, führt zur grossen Enttäuschung, denn dahinter finden sich nur eine Pappfigur und ein Lautsprecher. Der Durchbruch entlarvt die gegebene Ordnung als Illusion und Lügengebäude, eine Konstellation, die in dystopischen Filmen besonders beliebt ist: Zed muss erfahren, dass der Steingott, den er in *ZARDOZ* anbetet, in Wirklichkeit eine Maschine ist, installiert von einem allmächtigen Computersystem, das eine Zweiteilung der Gesellschaft in Unsterbliche und barbarische Sklaven aufrecht erhält.

4 John Clute ist der Ansicht, dass der *SoW* ein Auflösen dramatischer Spannung ist: «The sense of wonder is [...] a category of dramatic irony, and can be experienced when the stress of sustaining the dramatic-irony gap is resolved. As a device for giving dynamic tension to *what is known*, dramatic irony can be defined as that gap in a text where both the author and the reader know something the hero does not [...] So the sense of wonder is the pleasure we feel when the hero learns something we already know» (Clute 1995: 297 f.). Ich stimme mit dieser Einschätzung nicht überein, denn Clute beschreibt hier exakt die Situation von *TRUMAN SHOW*, bei der man einen Informationsvorsprung vor den Figuren hat. In diesem Fall erlebt der Zuschauer meines Erachtens aber keine Überraschung, findet keine irgendwie geartete Neukonzeptionierung statt. Die Anlage erinnert mehr an die hitchcocksche Suspense, bei der man mehr weiss als die Figuren.

In den genannten Beispielen offenbart sich nach dem Überschreiten der Grenze das wahre Wesen der Welt. Nun ist der Grenzübertritt in der SF aber meist kein endgültiger, denn der *CB* verschiebt die Grenze ja nur; folglich ist der Status der Handlungswelt auch nach dem *CB* oft alles andere als eindeutig. So ist Zeds Entdeckung, dass sein Gott das Werk eines Scharlatans ist, nicht der einzige *CB*, den er erleben wird; dass er dem Betrug überhaupt auf die Schliche kam, war ebenfalls Teil eines Plans. Die Dynamik des *CB*, der eben nie definitiv sein kann, kommt hier deutlich zur Geltung.

Als besonders folgenschwer erweist sich die grenzverschiebende Natur des *CB* in den in *Kapitel 6.1* bereits erwähnten Virtual-Reality-Filmen: Wenn der Protagonist von *13TH FLOOR* die Grenzen seines (künstlichen) Universums erreicht hat und auf die dürftige Computergraphik der abschliessenden Wand starrt, durchlebt er zwar einen Moment der Erkenntnis, aber auch der fundamentalen Verunsicherung: Wenn sich die Realität nicht mehr von der Computersimulation unterscheiden lässt, gibt es keine Gewissheit mehr. Was verbirgt sich hinter der Welt, mit welchen Überraschungen ist noch zu rechnen? Als Held wird es ihm zwar gelingen, seine (virtuelle) Welt zu verlassen und in die (vermeintlich) reale zu gelangen, doch sind damit nicht alle Zweifel beseitigt. Hat sich die Welt einmal als künstliche entpuppt, ist nichts mehr sicher, ist der kartesianische Zweifel einmal geweckt, lässt er sich nicht mehr so leicht besänftigen. *13TH FLOOR* versucht, die Bedenken zu zerstreuen, die Welt, die wir zum Schluss sehen, ist angeblich die wirklich reale, zumindest die Protagonisten sind sich dessen sicher. Die Grenze ist überwunden, der Held ist im zweiten Raum angekommen. Indem er ein fröhliches Happyend inszeniert, versucht *13TH FLOOR* darüber hinwegzutäuschen, dass es unendlich viele weitere Grenzen und folglich auch Realitätsebenen geben könnte.

STAR TREK verfährt ähnlich, die künstlichen Welten des Holodecks können zwar kurzfristig für Verwirrung sorgen, am Ende einer Folge ist aber jeweils wieder eine klare Hierarchie etabliert und der Status der Ursprungswelt gesichert. Die verschiedenen VR-Filme – zu denen auch *WELT AM DRAHT*, *BRAINSTORM*, *THE LAWNMOWER MAN* (1992), *NIRVANA* (1997) und *VIRTUAL GIRL* (1998) zählen – sind diesbezüglich unterschiedlich radikal; von der konservativen *STAR-TREK*-Variante bis zum Extremfall von *TOTAL RECALL* und *VIDEODROME*, die alles in der Schwebe lassen, gibt es eine ganze Bandbreite, allerdings sind nur die wenigsten so konsequent wie die Filme Verhoevens und Cronenbergs. Die meisten VR-Filme stellen zum Schluss wieder (vermeintlich) eindeutige Verhältnisse her.

Die Einsicht des Helden im VR-Film, dass seine Welt nur Simulation ist, hat aber noch weiter reichende Folgen: Neo erfährt in *MATRIX*, dass

die von ihm erlebte Realität nicht real ist. Die fiktionale Welt entpuppt sich innerhalb der Handlung als technisch erzeugte Illusion, was sie ja in Wirklichkeit auch ist, denn was anderes ist das Kino? Wir haben es hier mit einer Form von *Mise-en-abyme* zu tun, der Film stellt sich selbst als mediales Konstrukt dar.⁵ Wenn sich das gesamte fiktionale Universum als Illusion entpuppt, hat das stark selbstreflexiven Charakter; VR-Filme thematisieren immer auch ihre eigene Medialität. *VANILLA SKY* enthüllt zum Schluss, dass die ganze Handlung nur der Phantasie eines Eingefrorenen entsprang; in der letzten Einstellung öffnet er schliesslich die Augen – der Film ist zu Ende, die Vorstellung vorbei, das Licht geht an.

Viele SF-Filme weisen ein hohes Mass an Selbstreflexivität auf, der *CB* ist oft mit einem metafiktionalem Bruch verknüpft. So auch in *ZARDOZ*: Zed erkennt den Schwindel, als er *The Wonderful Wizard of Oz* (1900) liest und merkt, dass der Name des von ihm angebeteten Zardoz ein Zusammensetzung von *Wizard of Oz* ist. Diese Referenz ist keineswegs zufällig: Wie Zardoz entpuppt sich auch der Zauberer von Oz als Scharlatan, seine angeblich magischen Kräfte sind nur Bühnenzauber. Zusammen mit der aus H. G. Wells' *The Time Machine* übernommenen Idee der beiden radikal voneinander getrennten sozialen Klassen – die Unsterblichen in *ZARDOZ* sind eindeutig von Wells' degenerierten Elois inspiriert – bildet das Motiv des schwindelnden Zauberers das Grundgerüst zahlreicher dystopisch angehauchter Filme (siehe dazu auch Wolfe 1979: 94–105). *ZARDOZ* macht deutlich, dass er in einer langen Tradition steht; indem er bereits seinen Titel als Zitat markiert, weist er auf seinen fiktionalen Status hin.

Da in der SF hinter jeder Grenze eine weitere warten kann, ist das ‹Schachtelprinzip› der *Mise-en-abyme* oft anzutreffen. Jede Welt kann Teil einer grösseren sein, das Ende von *MEN IN BLACK* (1997) zeigt dies in einer humoristischen Variante: Das ganze Universum ist nur eine Murmel in einem Spiel gigantischer kosmischer Wesen. *MEN IN BLACK II* (2002) endet mit dem gleichen Gag, doch ist das menschliche Universum hier in einem riesigen Schliessfach eingesperrt.⁶ Durch das ständige Verschieben der Grenze zögert der SF-Film das Ende immer weiter hinaus: *TRUMAN SHOW* endet damit, dass der Protagonist nach Überqueren des angeblich unbe-

5 Robert Stam definiert *Mise-en-abyme* folgendermassen: «‹[M]ise-en-abyme› refers to the infinite regress of mirror reflections to denote the literary, painterly, or filmic process by which a passage, a section, a sequence, plays out in miniature the process of the text as a whole» (Stam 1992: xiv). *Mise-en-abyme* bezeichnet also jede Konstellation, bei der die grössere Struktur eines Werks innerhalb des gleichen Werks im kleineren Massstab dargestellt wird; etwa eine Filmvorführung innerhalb eines Films.

6 Die *ESF* spricht in diesem Zusammenhang von einem ‹Pocket Universe› (*ESF*: 938 f.).

zwingbaren Meeres eine Tür <im Horizont> entdeckt, und die Hauptfigur von *CLOSE ENCOUNTERS* begibt sich zum Schluss auf eine Reise durchs All. Beide Filme machen deutlich, dass jeder Durchbruch, wie Wolfe darlegt, nur vorläufig ist und zu noch grösseren Rätseln führt; entsprechend ist auch die <Heldwerdung> nie abgeschlossen. Im Falle von *TRUMAN SHOW* weiss der Zuschauer im Gegensatz zu Truman, was jenseits der schwarzen Öffnung liegt, am Ende von *CLOSE ENCOUNTERS* ist er aber ebenso ahnungslos wie der Protagonist.

Ein offenes Ende provoziert die Frage, wie es weitergeht, es ruft nach einer Fortsetzung. Am Ende von *CUBE* (1997) verlässt der einzige Überlebende das rätselhafte Würfelgefängnis, doch ausser gleissendem Licht sehen wir nichts, können nur vermuten, was sich jenseits des Cube befindet. *CUBE ZERO* (2004), der dritte Film der Reihe, setzt genau an diesem Punkt an: Hauptfiguren sind nun nicht mehr die Gefangenen, sondern die Wächter, die den Cube überwachen. Doch auch sie sind wiederum Opfer einer grossen Lüge; sie kennen die wahren Hintergründe ihrer Arbeit nicht und werden ihrerseits wieder überwacht, ein Spiel, das sich endlos weiterziehen lässt.

Obwohl die Fortsetzungen von *CUBE* im Vergleich zum ersten Film deutlich abfallen, folgen sie doch einer gewissen inneren Logik, sind Ausdruck des dialektischen Charakters des *CB*: Das Ende ist nie endgültig, jede Auflösung nur vorläufig. Die Protagonisten sind Figuren in einem Spiel, dessen Regeln sie nicht kennen; das offene Ende ist nur konsequent, eine Auflösung kann und darf nicht erfolgen. Gleichzeitig kann der Forscherdrang aber nicht vor dem Unbekannten halt machen, darf es nicht beim offenen Ende des ersten Teils belassen. Sequels können somit als direkte Konsequenz des *CB*, der eben immer nur vorläufig und temporär ist, aufgefasst werden, in der SF kann es kein abschliessendes Ende geben. Natürlich wurden die Sequels *CUBE²* und *CUBE ZERO* vor allem aus kommerziellen Gründen gedreht, doch entsprechen sie auch der Dynamik des Modus; die Dialektik des *CB* trägt dazu bei – oder begünstigt zumindest –, dass gerade in der SF so viele Fortsetzungen produziert werden.

Die *CUBE*-Reihe zelebriert das Prinzip der *Mise-en-abyme* in geradezu exzessiver Weise: In jedem Würfel steckt ein weiterer Würfel. Das gilt nicht nur – zumindest in den ersten beiden Teilen – für die Welt der Handlung, die ja tatsächlich aus unzähligen Würfeln besteht, sondern auch für den Handlungsbogen der drei Filme insgesamt. Immer ist da ein noch grösseres Rätsel, eine noch durchtriebenere Verschwörung, die es aufzudecken gilt. Damit machen die Filme nur besonders deutlich, was eigentlich für die gesamte SF gilt: Das Ende ist nur vorläufig, die Grenze nie endgültig überwunden, Fortsetzungen immer möglich.

Das offene Ende, das am Ende vieler SF-Filme steht – stehen muss –, ist für die klassische Hollywood-Dramaturgie freilich ein Problem. Viele Filme tendieren deshalb wie *13TH FLOOR* dazu, die Offenheit mit einem Happyend zu übertünchen. Dabei kommt ihnen der mystische Charakter des *CB* entgegen, denn mit gleissendem Licht und sphärischen Klängen wie am Ende von *CLOSE ENCOUNTERS* lässt sich vortrefflich davon ablenken, dass Roys Abenteuer eigentlich gerade erst beginnen, dass die wahre Grenze noch überwunden werden muss. Die *CUBE*-Reihe kommt auf eine andere Weise zum Abschluss: Wie sich herausstellt, hört der dritte Teil dort auf, wo der erste begonnen hat. Durch diese zeitliche Schlaufe entkommt *CUBE* dem endlosen Fortsetzungszwang.

Zu besonders vertrackten und folgensweren Durchbrüchen kann das Zeitreiseparadox führen: Marty McFly muss in *BACK TO THE FUTURE* erkennen, dass die Ereignisse einer einzigen Nacht sein ganzes Leben bestimmen. Als wäre das nicht genug, entpuppt sich der 12. November 1955 – der Tag, an dem sich seine Eltern zum ersten Mal küssen – auch in *BACK TO THE FUTURE PART II* (1989) als Tag von eminenter Wichtigkeit: An diesem Tag erhält der Schurke Biff von seinem Alter Ego aus der Zukunft ein Heft mit Sportresultaten, das ihn zu einem reichen Mann machen wird. Besitzt der 12. November 1955 also tatsächlich, wie Doc Brown vermutet, «some sort of cosmic significance, almost as if it were the temporal junction point for the entire space/time continuum» – das wäre in der Tat ein *CB*, andererseits: «It could just be an amazing coincidence.»

Mit der Zeitreise wird für die Figuren möglich, was eigentlich erzählten Medien vorbehalten ist: das freie Verfügen über die Zeit. Das beliebige Hin- und Herspringen in der Chronologie ist ein Vorrecht der Fiktion, doch mit Hilfe einer Zeitmaschine kann jede Figur ihr eigenes Schicksal verändern. Ereignisse müssen nicht mehr chronologisch ablaufen, sie werden umkehrbar. Marty kann immer wieder in die Vergangenheit zurück, um seine verkorkste Gegenwart – respektive Zukunft – zu korrigieren. Ebenso der Protagonist von *FREQUENCY* (2000), der per Funk mit der Vergangenheit in Kontakt steht und es schliesslich schafft, seine Probleme zu beseitigen, bevor sie entstehen. Beide Figuren werden zu Autoren ihrer eigenen Lebensgeschichte.

Als Inszenator seiner Biographie fungiert in *TERMINATOR* auch – der im Film nie sichtbare – John Connor: Er schickt seinen Freund in die Vergangenheit, damit dieser Johns Mutter schwängert – John arrangiert seine eigene Zeugung. Stephen Mulhall weist darauf hin, dass Johns Initialen «J. C.» sowohl für «John Connor» wie für «Jesus Christus» oder «James Cameron» stehen können. Diese Gleichsetzung von Messias und Regisseur ist mehr als ein blosses Wortspiel: Die Figur John Connor und



Abbildungen 29.1 und 29.2: Homer Simpson erhält von seinem Vater (Zeit-)Reisetipps. ■■

der Regisseur James Cameron inszenieren beide eine Geschichte – Johns Zeugung –, treten dabei aber nie selbst in Erscheinung (Mulhall 2002: 79–88).

Viele zeitreisende Figuren müssen allerdings lernen, dass das Metier des Autors kein einfaches ist, denn beim Entwerfen einer stimmigen Lebensgeschichte kann es schnell zu folgenschweren Pannen kommen. Kleinste, kaum kontrollierbare Abweichungen in der Vergangenheit können die Zukunft dramatisch beeinflussen; als Homer Simpson in der Episode *TREEHOUSE OF HORROR V* (1994) mit einem selbst reparierten Toaster in prähistorische Zeiten reist, erinnert er sich nicht umsonst an den Ratschlag, den ihm sein Vater an seinem Hochzeitstag gegeben hat (Abb. 29.1–29.2): «If you ever travel back in time, don't step on anything because even the tiniest change can alter the future in ways you can't imagine.» Wie Recht der Vater hat, wird Homer bald schmerzlich erfahren, bereits das Töten eines Moskitos in der Steinzeit verändert seine Gegenwart radikal. In der Chaostheorie spricht man vom Schmetterlingseffekt: Ein Flügelschlag kann das Wetter auf der anderen Seite des Globus beeinflussen. *THE BUTTERFLY EFFECT* (2004) hat sich den Terminus als Filmtitel ausgeborgt, und folgerichtig kann der Protagonist seine Gegenwart auch mit zahlreichen Zeitreisen nicht wieder ins Lot bringen. Zum Schluss muss er akzeptieren, dass es für ihn kein Happyend geben kann, er muss auf die Frau, die er liebt, verzichten, wenn er grössere Katastrophen abwenden will.

THE BUTTERFLY EFFECT zeigt, dass es auch für Zeitreisende oft nicht einfach ist, sich die gewünschte Gegenwart zu basteln. Vielleicht sind sie ja doch nicht frei in der Gestaltung ihres Schicksals? Jennings, der Protagonist von *PAYCHECK* (2003), ist ein Industriespion, der sich nach erledigtem Auftrag jeweils alle Erinnerungen löschen lässt; damit bleibt sein Gewissen rein, und niemand kann seinen Geldgebern etwas nachweisen. Nach ei-

nem besonders langwierigen Job erhält er zu seinem Erstaunen statt eines Honorars nur einen Briefumschlag mit wertlosen Dingen wie einer Sonnenbrille, einem Päckchen Zigaretten oder rosa Haarspray ausgehändigt. Bestürzt muss er erfahren, dass er selbst diese Änderung angeordnet hat, erinnern kann er sich – natürlich – an nichts. Jennings Überraschung wird umso grösser, als er kurz darauf festgenommen wird und nur dank des Inhalts des Umschlags fliehen kann. Er begreift: Während der gelöschten Zeit muss er an einer Maschine gearbeitet haben, die einen Blick in die Zukunft erlaubt, und die 20 – nur scheinbar wertlosen – Gegenstände, die er sich selbst hat zukommen lassen, ermöglichen ihm das Überleben in dieser ungemütlichen Zukunft. Der *CB* von *PAYCHECK* – Jennings hat seine eigene Zukunft bereits gesehen – erfolgt nach gut einem Drittel der Handlung und sorgt leider dafür, dass der Film jegliche Spannung verliert, weil von nun an klar ist, dass der Held in Momenten der Bedrängnis immer das richtige Utensil aus seinem magischen Umschlag hervorzaubern wird. Was der Film dagegen nicht thematisiert, sind die wahrlich unwälzenden Konsequenzen dieses Plots: Jennings konnte ja nur voraussehen, was eintreten wird, und nicht, was eintreten könnte, folglich konnte er unmöglich antizipieren, welche Gegenstände ihm dereinst nützlich sein würden. Wenn man dies nicht als grobe Nachlässigkeit des Drehbuchs auslegt, kann es nur bedeuten, dass Jennings' Schicksal schon von Anfang an feststand und er sich den Umschlag zuspieren *musste*, weil seine Zukunft bereits entschieden war.

Jennings müsste in *PAYCHECK* eigentlich zur Einsicht gelangen, dass alle seine Handlungen bereits vorbestimmt sind – ein *CB*, der unser ganzes Selbstverständnis als autonome Wesen in Frage stellt. Während *PAYCHECK* diesen Widerspruch ignoriert, macht ihn *MINORITY REPORT* explizit zum Thema, denn hier werden Leute präventiv für Morde verhaftet, die sie in der Zukunft begehen werden.⁷ Auch die Hauptfiguren von *THE FINAL COUNTDOWN* (1980), *TWELVE MONKEYS* (1995) und *TERMINATOR 3* müssen einsehen, dass das Schicksal der Welt sowie ihr eigenes bereits feststeht und alle Zeitreisen nichts daran ändern können.

7 *MINORITY REPORT* ist zwar konsequenter als *PAYCHECK*, allerdings ist auch Spielbergs Film nicht frei von Widersprüchen: John Anderton sieht sich selbst einen Menschen erschossen und setzt für den Rest des Films alles daran, dies zu verhindern. Wie Oedipus kann aber auch er seinem Schicksal nicht entgehen, seine Nachforschungen führen ihn vielmehr überhaupt erst zum prophezeiten Mordopfer. Wie sich am Ende herausstellt, ist Anderton in eine Falle getappt: Das Mordopfer ist ein unschuldiger Köder. Hier verwickelt sich das Drehbuch in einen Widerspruch, denn Anderton hat sein Opfer nur gefunden, weil der Mord vorausgesehen wurde; das Mutanten-Orakel ist aber nicht beeinflussbar, für eine Manipulation von aussen bleibt hier kein Raum.

Was Jennings in *PAYCHECK* sieht, ist nichts anderes, als dass er als fiktionale Figur in der Tat nicht frei ist. Sein (glückliches) Ende ist vorausbestimmt, er kann seinem Schicksal als Held nicht entkommen. Er sieht die ganze Handlung voraus und weiss, dass ihm nichts geschehen *kann*. *PAYCHECK* hat im Gegensatz zu vielen anderen SF-Filmen ein geschlossenes Ende; da er dieses aber von Beginn an offen legt, unterwandert er die klassische Dramaturgie. Jennings weiss, was auch dem Zuschauer in der Regel bekannt ist, die meisten Filme aber zu kaschieren suchen – dass es aller Hindernisse zum Trotz zum Happyend kommen wird. Die Bereitschaft, kurzfristig zu ‚vergessen‘, dass der Hollywoodheld normalerweise erfolgreich ist, gehört wohl ebenfalls zur *willing suspension*; *PAYCHECK* bringt diese Tatsache – wenn auch kaum absichtlich – wieder ins Gedächtnis zurück.

Im Falle von *PAYCHECK* versucht der Film, die Unfreiheit des Helden und den damit verbundenen metafictionalen Bruch zu vertuschen. Andere Filme sind hier weniger ängstlich. In *TOTAL RECALL* wählt die Hauptfigur Doug zu Beginn aus, welche Erinnerungen sie sich gerne implantieren liesse. Doug entscheidet sich für ein Abenteuer als Geheimagent auf dem Mars, mit einer aufreizenden schwarzhaarigen Frau an seiner Seite und einem geheimnisvollen ausserirdischen Artefakt. Und tatsächlich: In der Folge wird er all dies erleben, sich aber standhaft weigern zu akzeptieren, dass er in einer Illusion gefangen ist. Doug ist die Verkörperung der *willing suspension*; wie der Zuschauer bestreitet er zu wissen, dass der Ausgang seines Abenteuers längst feststeht. Verhoevens Film ist diesbezüglich ungewöhnlich, denn er versteht es virtuos, Selbstreflexivität mit einem klassischen Actionplot zu verbinden.

Zeitreisen oder – im Falle von *PAYCHECK* – ‚Zeitansichten‘ sind in jedem Fall stark selbstreflexiv: «Time travel narratives have metafictional characteristics inasmuch as they encourage readers to think about the construction of narrative» (Leiby 2002: 38). David Leiby argumentiert ähnlich wie Brian McHale (→ S. 157 f.) und meint, dass Zeitreisegeschichten durch ihren selbstreflexiven Charakter Gemeinsamkeiten mit modernen und postmodernen Erzählungen besitzen, da sie den Akt des Erzählens in den Vordergrund stellen. Allerdings kann dies in der SF im Rahmen klassischen Erzählens auf einer rein fiktionalen Ebene geschehen. Gerade das Beispiel von *TOTAL RECALL* zeigt, dass ein Film seinen selbstreflexiven Aspekt innerhalb der Handlung thematisieren und sein Ende offenlegen kann, ohne sich deshalb aus dem Hollywoodkino zu verabschieden. Derart konsequent machen dies allerdings die wenigsten SF-Filme.

Wenn auch nicht alle SF-Filme ein so hohes Mass an Selbstreflexivität an den Tag legen wie *ZARDOZ* oder *TOTAL RECALL*, so ist der *CB* doch

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

9.3 Exkurs: Was ist der Mensch?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

10 Erhabenes – Grotteskes

Fans berichten im Zusammenhang mit dem *Sense of Wonder* davon, dass SF die Grenzen des Normalen überschreitet und den Zuschauer innerlich erhebt; SF wird vielerorts als Modus des Durchbruchs beschrieben, der ein Gefühl mystischer Einsicht und Transzendenz vermittelt: «There is in science fiction, even or *especially* in so-called hard science fiction, something which in other contexts we tend to think of as *unscientific*, be it called sense of wonder, the sublime, the transcendent or the romantic» (Nicholls 2000: 12). Peter Nicholls weist auf eine Reihe zentraler Punkte hin: Der *SoW*, den er beschreibt, ist ein Gefühl, eine Empfindung, und keine irgendwie geartete Erkenntnissteigerung. Nicholls betont die «unwissenschaftliche» Seite des Phänomens und ist mit dieser Einschätzung nicht allein, auch Istvan Csicsery-Ronay ist der Ansicht, dass der *SoW* gerade nicht intellektueller Natur ist:

[T]he sense of wonder seems doubly to resist intellectual investigation. As a «sense», it is clearly not about ideas and indeed seems in opposition to them; *wonder* even more so, with its implications of awe that short-circuits analytic thought (Csicsery-Ronay 2002: 71).

Nicholls führt verschiedene Begriffe für das «nicht-intellektuelle» Etwas an, das den *SoW* seiner Meinung nach ausmacht. Ich werde mich hier auf das Erhabene («the sublime») beschränken. Zwischen der SF und dem Erhabenen gibt es viele Berührungspunkte, und einige Autoren vertreten die Ansicht, dass SF in geradezu idealer Weise zum für das Erhabene geeignet sei, «that science fiction in its highest, is an art of the sublime» (Robu 1988: 21). Ich möchte in diesem Kapitel dem Zusammenhang zwischen SF und Erhabenem nachgehen, dabei stellt sich aber ein Problem: Wie bereits die Verfremdung ist auch das Erhabene ein weiter Begriff, der mittlerweile längst sein angestammtes Gebiet der Ästhetik verlassen hat und in den unterschiedlichsten Zusammenhängen anzutreffen ist. Während die Verfremdung aber ein relativ junges Konzept ist, dessen Wirkungsgeschichte erst zu Beginn des 20. Jahrhunderts einsetzt, reichen die Ursprünge des Erhabenen bis ins 1. Jahrhundert zu Pseudo-Longinus zurück (Heininger 2001: 280). Hier ist das Erhabene noch eine verhältnismässig klar bestimm-

bare Kategorie der Rhetorik, doch mit der 1674 erfolgten Übersetzung von Longinus' Abhandlung ins Französische beginnt die moderne Wirkungsgeschichte des Begriffes, die mit Unterbrüchen bis heute anhält und an der so prominente Autoren wie Burke, Kant und Schiller oder – im 20. Jahrhundert – Adorno und Lyotard beteiligt sind. Dabei erfährt das Erhabene zahlreiche Neubestimmungen und wird mit ganz unterschiedlichen, oft nachgerade gegensätzlichen Dingen assoziiert; manchmal erscheint es als positiv und erstrebenswert, andernorts wird es scharf abgelehnt (Pries 1989: 4 f.).

Auch in der SF-Theorie wird das Erhabene uneinheitlich diskutiert: Wenn davon die Rede ist, dann meist nur in Nebensätzen oder Fussnoten; ein Gegenstück zu Suvins Theorie der Verfremdung, die – trotz aller Mängel – eine allgemein anerkannte Diskussionsbasis bildet, existiert in der SF-Theorie für das Erhabene nicht. Die folgenden Ausführungen müssen deshalb summarisch gehalten werden. Als Eckpunkte dienen mir die beiden klassischen Positionen Burkes und Kants und als aktuelle Position der Ansatz von Tsang Lap-chuen, der versucht, eine umfassende Theorie des Erhabenen zu formulieren

10.1 Erhabene Positionen

Der klassische Text zum Erhabenen stammt von Edmund Burke: In seiner *Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and the Beautiful* (1757) versucht er, eine sensualistische Ästhetik zu begründen, und trennt dabei erstmals das Erhabene deutlich vom Schönen. Burke geht empirisch und induktiv vor, das heisst, er geht von der Feststellung aus, dass es eine Übereinkunft über die Wirkung bestimmter Phänomene und Objekte gibt, und versucht diese zu analysieren, indem er seine eigenen Empfindungen introspektiv untersucht. Dabei ist er sich der Beschränkungen dieses Vorgehens stets bewusst und beansprucht nicht, «zur letzten Ursache gelangen» zu können (Burke 1989: 168); stattdessen konzentriert er sich auf den Zusammenhang zwischen körperlichen Regungen und Gemütsempfindungen, um das Ästhetische als eigenen, von moralischen und Vernunftsurteilen unberührten Bereich zu etablieren. Seine Definition des Erhabenen («the sublime») ist relativ einfach gehalten:

Alles, was auf irgendeine Weise geeignet ist, die Ideen von Schmerz und Gefahr zu erregen, das heisst alles, was irgendwie schrecklich ist oder mit schrecklichen Objekten in Beziehung steht oder in einer dem Schrecken ähnlichen Weise wirkt, ist eine Quelle des *Erhabenen*; das heisst, es ist dasjenige,

was die stärkste Bewegung hervorbringt, die zu fühlen das Gemüt fähig ist (Burke 1989: 72).

Das «beherrschende Prinzip des Erhabenen» (ebd.: 92) ist der *Schrecken* («terror»); Schrecken und Schmerz sind nicht in jedem Fall erhaben, «aus einer gewissen Entfernung und unter gewissen Modifikationen können sie froh machen» (ebd.: 73). Schrecken, gemäss Burke die stärkste Gemütsempfindung überhaupt, führt zu einer Lähmung des Menschen; kontrollierter Schrecken dagegen – etwa nachgeahmter oder aus sicherer Entfernung beobachteter Schrecken – bewirkt einen «delightful horror» (ebd.: 110).

Das Erhabene ist nicht Ergebnis einer Verstandesleistung, sondern eine instinktive Gemütsreaktion, die auf dem Selbsterhaltungstrieb gründet: «Was meine Selbsterhaltung in Frage stellt, lässt mich erschauern; was sie in Frage stellt, ohne mich ernsthaft zu gefährden, ruft ein frohes Erschauern hervor» (Strube 1989: 13). Neben dieser psychologischen führt Burke auch eine physiologische Erklärung an: Das Erhabene beruht auf Schmerz, und Menschen, die Schmerz empfinden, beissen die Zähne aufeinander und ziehen die Augenbrauen zusammen; ihre Haare stehen zu Berge, der ganze Körper zittert. Daraus schliesst Burke, dass Schmerz und Furcht übermässige Nervenanspannung bewirken (Burke 1989: 171), die im Falle des Erhabenen – wenn der Schmerz kein echter ist – eine kathartische Wirkung hat (ebd.: 176).

Obwohl das Erhabene also auf abgeschwächtem Schrecken beruht, führt Burke neben Dunkelheit, Leere, Finsternis, Einsamkeit, Schweigen, Riesigkeit, Unendlichkeit, Unvollständigkeit, Schwierigkeit und Rohheit auch Pracht («magnificence») und Licht als mögliche Auslöser an und nennt als Beispiele den gestirnten Himmel und das Sonnenlicht (Burke 1989: 115). Es ist unklar, wie diese Erscheinungen mit dem Konzept des «delightful horror» zusammenhängen, denn Pracht und Licht werden normalerweise nicht mit Schrecken assoziiert; andererseits gilt der Sternenhimmel vielerorts als Paradebeispiel für das Erhabene. Burkes Abhandlung weist diesbezüglich Lücken auf, doch bietet sich hier ein Übergang zu Immanuel Kants Konzept des Erhabenen an, der bis heute einflussreichsten Definition. Kant räumt dem Erhabenen in der *Kritik der Urteilskraft* viel Platz ein, und obwohl seine transzendente Ästhetik unter anderem ein Gegenprojekt zur sensualistischen Ästhetik Burkes darstellt, gibt es zwischen den beiden Positionen doch Überschneidungen: Ästhetische Urteile sind sowohl bei Kant als auch bei Burke von Vernunfts- und Moralurteilen unterschieden.

Das Erhabene ist «eine Lust [. . .], welche nur indirecte entspringt, nämlich so, dass sie durch das Gefühl einer augenblicklichen Hemmung der

Lebenskräfte und darauf sogleich folgenden desto stärkern Ergiessung derselben erzeugt wird» (Kant 1996: 165). Kants Formulierung von der «Hemmung der Lebenskräfte» erinnert an Burkes Nervenanspannung, doch im Gegensatz zu diesem ist das Erhabene hier nicht Ergebnis eines physiologischen Vorgangs, sondern entsteht aus dem Widerstreit zwischen Vorstellungskraft und Vernunft. Hierbei unterscheidet Kant zwei Ausprägungen: Das *Dynamisch*- und das *Mathematisch*-Erhabene. In beiden Fällen ist das Erhabene Resultat einer Konfrontation des Subjekts mit der Natur: Das Dynamisch-Erhabene entsteht wie bei Burke, wenn wir die Gewalt der Natur in sicherer Umgebung erleben: «Aber ihr Anblick wird nur um desto anziehender, je furchtbarer er ist, wenn wir uns nur in Sicherheit befinden» (ebd.: 185). In der Betrachtung der Naturgewalten wird dem vernünftigen Subjekt bewusst, dass sie lediglich die physische Hülle bedrohen, die Vernunft selbst aber dem Körperlichen überlegen ist: Die Vernunft triumphiert über die Gewalt der Natur.

Das Mathematisch-Erhabene beruht auf einem ähnlichen Prinzip: Wenn wir auf riesige, alle Masse sprengende (Natur-)Phänomene stossen, versagt unser Vorstellungsvermögen; wir sind nicht mehr in der Lage, den über-grossen Gegenstand auf eine geistig bewältigbare Einheit zu reduzieren. Was Burke als Gemütsempfindung auffasst, ist bei Kant ein Versagen des Vorstellungsvermögens, angesichts dessen die Natur als unfassbar und zweckwidrig erscheint. Wie bei Burke wird das «unlustige» Versagen auch bei Kant sogleich relativiert: Auf die Unlust folgt die (lustvolle) Einsicht, dass das, was (sinnlich) unfassbar ist, letztlich messbar und vergleichbar sein *muss*. Die jenseits der Vorstellungskraft liegende Unendlichkeit ist *als Idee* denkbar und somit von der Vernunft zu bewältigen; angesichts des Vernunftsvermögens muss das zunächst Unfassbare seinerseits verzweigen.

Somit resultiert das Erhabene bei Kant wie bei Burke aus der Bewältigung des Riesigen, Schrecklichen, Furchteinflössenden. So ähnlich die beiden Positionen diesbezüglich sind, ist das Erhabene bei Kant kein einfacher Affekt, sondern das Ergebnis eines zweistufigen Prozesses, an dem Urteilskraft und Vernunft beteiligt sind.

Die Vernunft greift der scheiternden Einbildungskraft gleichsam hilfreich unter die Arme, so dass sich in der Zweckwidrigkeit der Natur eine höhere Zweckmässigkeit zu erkennen gibt, nämlich die Zweckmässigkeit dieses Gefühls im Subjekt. Diese beweist die Existenz und Grösse der Vernunft (Pries 1989: 9).

Die sinnliche Überwältigung ist bei Kant nur ein notwendiger Zwischenschritt, um die Unendlichkeit der Vernunft zu erkennen und zu begreifen,

dass die Idee die sinnlich erfahrbare Natur unendlich überragt: «Erhaben ist, was auch nur denken zu können ein Vermögen des Gemüts beweiset, das jeden Massstab der Sinne übertrifft» (Kant 1996: 172).

Obwohl wir im normalen Sprachgebrauch oft Erscheinungen wie ein Gewitter oder auch Bauwerke «erhaben» nennen, ist Erhabenheit bei beiden Autoren nicht eine Eigenschaft des beobachteten Phänomens, sondern die *Empfindung* auf Seiten des beobachtenden Subjekts: «[D]ie wahre Erhabenheit [ist] nur im Gemüte des Urteilenden, nicht in dem Naturobjekte» (ebd.: 179) selbst zu finden. Tatsächlich seien «ungestaltete Gebirgsmassen» oder die «düstere tobende See» für sich genommen nicht erhaben; den stürmischen Ozean bezeichnet Kant vielmehr als grässlich (ebd.: 166). Zwar ist Kant diesbezüglich nicht immer konsequent und nennt gelegentlich auch Naturerscheinungen selbst erhaben, fügt aber an: «Erhaben ist also die Natur in derjenigen ihrer Erscheinungen, deren Anschauung die Idee ihrer Unendlichkeit bei sich führt» (ebd.: 179). Der Ursprung des Erhabenen liegt – im Gegensatz zum Schönen – nicht in der Natur:

Wir können nicht mehr sagen, als dass der Gegenstand zur Darstellung einer Erhabenheit tauglich sei, die im Gemüte angetroffen werden kann; denn das eigentliche Erhabene kann in keiner sinnlichen Form enthalten sein, sondern trifft nur Ideen der Vernunft (ebd.: 166).

Dass Erhabenheit nicht eine einem bestimmten Objekt zugehörige Eigenschaft ist, sondern ihm von uns unter bestimmten Bedingungen zugeordnet wird, ist auch der entscheidende Punkt in Tsangs Ansatz, der zwar an Kant anschliesst, dessen Position aber noch zuspitzt. Tsang spricht von einem «term of construal»: «Being not an obvious or real feature of any object, it [sublimity] can be used to give a meaning to or put a construction on the object being construed» (Tsang 1998: 30). Daraus folgt, dass Aufzählungen erhabener Objekte oder Zustände, wie sie bei Burke zu finden sind, wenig über das Phänomen aussagen. «[S]ublimity is a matter of our inner state in relation to certain objects» (ebd.: 30); Erhabenheit als Eigenschaft kann somit gar nicht definiert werden, denn ein Objekt löst von sich aus nicht Erhabenheit aus. Vielmehr assoziieren wir mit gewissen Objekten oder Situationen eine «Grenzhaftigkeit», da sie uns unsere menschlichen Grenzen bewusst zu machen, und dieses Bewusstsein ist es, was wir als Erhabenheit empfinden (ebd.: 37). Dabei ist nicht das Wesen des Objekts oder der Erfahrung an sich entscheidend, sondern dass wir damit die sublimen Idee menschlicher *Grenzsituationen* assoziieren. Tsang spricht in diesem Zusammenhang von «life-limits» und führt drei Varianten auf:

- Das Erhabene kann als Infragestellung der elementaren Grundlagen unseres Lebens erfahren werden. «Objects obscure or horrible or

dangerous can be construed in terms of an idea of some kind of situation which undermines our life» (Tsang 1998: 41).

- Wir können das Erhabene aber auch als Transzendenz, als Überwindung unserer Grenzen erfahren. «Objects high above or far away or deep inside can be construed in terms of an idea of some kind of situation which transcends our life» (ebd.: 41).
- Schliesslich kann das Erhabene auch mit der Idee vollkommener Ausgeglichenheit, eines Lebens im Gleichgewicht, assoziiert werden. «Objects good of their kind or wondrous by their nature or spontaneous in their expression can be construed in terms of an idea of some kind of situation which brings our life into bloom» (ebd.: 42).

Dabei kann der gleiche Gegenstand von verschiedenen Betrachtern mit unterschiedlichen Ideen, erhabenen und anderen, assoziiert werden – man kann die Kreuzigung Christi als grausame Folter, als Gottes Aussöhnung mit dem Menschen, als Kombination dieser beiden Vorstellungen oder als nichts von alledem verstehen. Zwar ist das Erhabene auch bei Tsang eine anthropologische Konstante – jeder Mensch kann es erleben –, doch sind die Bedingungen, unter denen es konkret erfahren wird, individuell verschieden.

Diese Definition ist freilich abstrakt; indem er das Erhabene ganz in den Beobachter verlagert, gelingt es Tsang zwar, alle vorhergehenden Positionen zu vereinigen, doch bleibt das Konzept flüchtig. Da er explizit davon ausgeht, dass Erhabenheit keine Eigenschaft ist, sondern eine Sichtweise *auf* einen Gegenstand, scheint sein Modell für die Frage, ob SF erhaben ist oder Gefühle der Erhabenheit hervorrufen kann, wenig geeignet. Allerdings hält Tsang fest, «[that w]e can understand how an object is construed as sublime without construing it as such» (Tsang 1998: 59). Das Erhabene ist somit nicht rein subjektiv, sondern, wenn auch nicht unbedingt nachföhlbar, doch gedanklich nachvollziehbar. Und Tsang würde wohl nicht bestreiten, dass Vorstellungen von Erhabenheit nicht nur individuell, sondern auch kulturell bedingt und historisch wandelbar sind. Für Burke sind Schrecken, Dunkelheit, das Numinose schlechthin, erhabene Bereiche, während der Aufklärer Kant in erster Linie die über die Natur triumphierende Vernunft mit dem Erhabenen assoziiert. Für beide ist das Erhabene also mit einer «limit-situation in life and the person's self-realization in it» (ebd.: 59) verbunden, und wir können in der Tat bis zu einem gewissen Grad nachvollziehen, worin Burke und Kant Erhabenheit entdecken.

10.2 «Delightful Horror» und «lustvolle Unlust»

Kants Konzeption – und in gewissem Masse auch jene Burkes – bildet noch heute die Grundlage der Diskussion um das Erhabene. Dies lässt die Vermutung zu, dass ihre Vorstellungen in unserer Kultur weit verbreitet sind, dass es einen gewissen Konsens gibt, was als erhaben zu betrachten ist. Ich werde deshalb zuerst von diesen beiden Ansätzen ausgehen und untersuchen, inwieweit sie für die SF fruchtbar gemacht werden können. Damit ist noch keine Aussage darüber getroffen, was an der SF erhaben ist, sondern nur, inwiefern zwei historisch einflussreiche und breit akzeptierte Vorstellungen des Erhabenen auf sie übertragen werden können. Anschliessend werde ich, ausgehend von Tsang, allgemeiner darlegen, wo sich Erhabenes und SF treffen.

Burke stützt sich primär auf das Furchtbar-Erhabene, das er exemplarisch in Miltons *Paradise Lost* (1667) – vor allem in der Darstellung des Satans – verkörpert sieht. Die in seinem Sinne erhabene Literaturgattung schlechthin ist wohl die *Gothic Novel*, deren erster Vertreter, Walpoles *Castle of Otranto*, allerdings erst sieben Jahre nach der Erstauflage von Burkes Abhandlung erschien (→ S. 80 ff.). In der *Gothic Novel* und ihren Nachfolgern lebt Burkes Erhabenes jedoch bis heute weiter: «They [the gothic novels] are the heirs of the Burkean sublime and the best evidence for the continuing influence of the sublime on fiction» (Thurber 1983: 213).¹ Die Relevanz des burkeschen Erhabenen für die SF scheint somit offensichtlich, als Nachfahre der *Gothic Novel* weist sie viele Berührungspunkte mit ihm auf. Den «delightful horror», die Angstlust, die Burke beschreibt, hat wohl jeder Kinzuschauer schon am eigenen Leib erfahren; Horrorfilme – die sich teilweise mit der SF überschneiden (→ S. 63–64) – basieren ja wesentlich darauf, dass wir es geniessen, uns zu gruseln.

Die Situation des erschreckenden Kinzuschauers, der alle somatischen Anzeichen von Furcht zeigt, sich seiner geschützten Situation aber bewusst ist, scheint der burkeschen Konzeption perfekt zu entsprechen. Einfache Horrorschocker erhaben zu nennen, widerspricht freilich dem Alltagsverständnis; zudem gibt es in diesem Zusammenhang auch eine Diskrepanz zwischen Burkes Auffassung und neueren Konzepten wie jenen von Todorov und Carroll: Die Empfindung von Erhabenheit ist bei Burke eine fast reflexartige Reaktion und scheint als solche auch «primitive» Formen des

1 Bart Thurber weist nach, dass *Frankenstein* durchsetzt ist von Anspielungen auf Burkes Erhabenes: So liest die Kreatur *Paradise Lost* und trifft sich später mit Frankenstein auf dem Mont Blanc, der in einem Gedicht von Percy Bysshe Shelley – dem Ehemann Marys – als Sinnbild des Erhabenen erscheint (Thurber 1983: 215).

Horrors wie simples Erschrecken zu umfassen. Für Carroll unterscheidet sich Horror dagegen deutlich vom einfachen Schock, gerade weil es sich bei letzterem um einen Reflex handelt; unter Horror versteht er dagegen eine komplexere emotionale Reaktion (Carroll 1990: 36). Todorovs reine Phantastik wiederum löst ebenfalls keine affektive Reflexhandlung aus, sondern ein metaphysisches Gruseln, eine grundlegende Verunsicherung über die Beschaffenheit der Welt. Todorov würde wohl argumentieren, dass die intellektuelle Verunsicherung viel tiefgreifender und umfassender sei als einfaches Erschrecken (wenn er denn an der Reaktion des Rezipienten interessiert wäre): Dieses Verständnis von Horror – obwohl Todorov selbst nicht von Horror spricht – würde eher mit einem Alltagsverständnis des Erhabenen übereinstimmen, denn der Schrecken ist in diesem Fall ein ontologischer. Todorovs Phantastik rührt in der Tat an die Grenzen menschlicher Lebenswelten, doch ist sie keine affektive Reaktion. In Burkes sensualistischer Ästhetik dagegen ist die intellektuelle Verunsicherung, also der Zusammenprall zwischen modernem und archaischem Weltbild, von viel geringerer Bedeutung als dessen konkrete Ausgestaltung in Form dunkler Gänge, riesenhafter Gestalten etc.

Carroll unterscheidet detailliert zwischen «horror», «terror», «shock» und «dread», während Burke die Begriffe nicht voneinander trennt. Natürlich kann man ihm dies kaum zum Vorwurf machen, schliesslich schreibt er nicht über den Horrorfilm. Die Schwierigkeiten, die sich beim Versuch ergeben, Burke mit Carroll oder Todorov zusammenzuführen, sind aber exemplarisch für das Verhältnis des burkeschen Erhabenen zum modernen Horror insgesamt: Obwohl Burke schreibt, dass «fear», «horror» und «terror» die Auslöser des Erhabenen sind, bleibt unklar, inwieweit ein Horrorfilm (oder Horrorliteratur) erhaben sein kann und ob Burkes Ansatz heute noch tauglich ist.² Dass Horrorfilme und Horror-SF von «limit-situations in life» handeln (Tsang 1998: 59), dürfte hingegen unbestritten sein; insofern ist auch nachvollziehbar, warum ein Horrorfilm erhaben wirken kann. Inwieweit Burkes Erhabenes aber über die sehr allgemeine Definition von Tsang hinaus Relevanz für den Horrorfilm hat – und somit auch für jene SF, die sich mit Horror überschneidet –, ist alles andere als klar. Aufschluss könnte hier vielleicht eine detaillierte Analyse der von Burke angeführten Beispiele bringen – neben Werken von Milton unter anderem solche von Lukrez, Shakespeare, Vergil und Homer –, doch würde das im Rahmen dieses Kapitels zu weit führen.

2 Carroll ist der Ansicht, dass das Erhabene – sowohl die burkesche als auch die kantsche Konzeption – generell nichts mit Horror zu tun hat (1990: 240); Todorov äussert sich dazu gar nicht.

Burke nennt auch Beispiele für das Erhabene, die – zumindest heute – nicht unbedingt furchteinflössend sind, wie der Sternenhimmel und das Licht. Gerade diese Beispiele sind aber typische SF-Motive; das All wird von fast allen Autoren, die über den Zusammenhang von SF und Erhabenem schreiben, erwähnt. Dass es dazu geeignet ist, erhabene Ideen im Sinne Tsangs zu evozieren, leuchtet ein, denn es gibt wohl kaum ein eindrücklicheres Bild für eine «limit-situation in life» als den Menschen im Angesicht der endlosen Weiten des Alls.

Eine Verbindung zwischen SF und dem Erhabenen ist nicht nur im Motiv des Alls begründet, sondern bereits im wissenschaftlich-technischen Prozess, der uns die Weiten des Kosmos überhaupt erschliesst. So erwähnt Kant, dass Mikroskope und Teleskope dem Menschen neue Bereiche des Erhabenen eröffnet haben (Kant 1996: 172). Die Unendlichkeit des Universums, der Mikrokosmos der Atome, die Geheimnisse der Natur werden mittels Wissenschaft erschlossen und für den menschlichen Geist erfahrbar: «Science *enables* the sublime; it becomes specific, identifiable, palpable. It makes the supernatural natural» (Thurber 1983: 217). Etwas vereinfacht gesagt: Wissenschaftliche Forschung ist nicht bloss ein möglicher Auslöser des Erhabenen, sondern kann selbst als erhabenes Unternehmen aufgefasst werden.

Während die Empfindung von Erhabenheit für Burke eine affektive Reaktion ist, kommt bei Kant das vernünftige Subjekt zu seinem Recht. Im Verständnis der Aufklärung ist Wissenschaft eine Zähmung der unendlichen Natur; sie bereitet die Masslosigkeit der Welt in einer für die Vernunft verdaubaren Form auf. Das Erhabene resultiert für Kant aus dem Sieg der Vernunft über die «grässliche Natur»; in der Formelsprache der Naturwissenschaft wird auch die jede Vorstellung übersteigende Grösse des Alls als Idee geniessbar, in ihr wird die Überlegenheit der Vernunft über die Natur manifest, oder wie dies Klaus Bartels ausdrückt: «Die Vernunft wandelt die Angst vor der Natur in Erhabenheit um. Das Erhabene spiegelt die Herrschaft der Vernunft über die Natur» (Bartels 1989: 299). Der paradoxe – oder um an frühere Kapitel anzuschliessen: dialektische – Charakter des Erhabenen ist somit bei Kant immer präsent. Wenn er auch – anders als Burke, der das Element des Schreckens betont – darum bemüht ist, es in Richtung eines lustvollen Triumphs über die Natur aufzulösen, kann das Erhabene ohne das Unfassbare und alles Übersteigende nicht existieren.

Kants aufklärerische Position hat in einer etwas trivialisierten Variante in der modernen SF überlebt: Am Ende – so argumentieren die technikgläubigen SF-Anhänger – bleibt hier die Wissenschaft siegreich. Freilich ist dies nur eine Seite der Medaille, denn diese eher naive Sicht unterschlägt den dialektischen Charakter wissenschaftlicher Forschung: Jeder

Durchbruch ist nur vorläufig, auf jede beantwortete Frage folgen weitere ungelöste Rätsel. Es ist ja die Wissenschaft, die uns überhaupt erst den Blick ins All oder ins Innere der Materie eröffnet. Mit dem Überschreiten der Lichtgeschwindigkeit in der SF mag eine Grenze überquert, ein Naturgesetz bezwungen sein, doch stehen wir damit erst am Anfang der endlosen Weiten.

Dass gerade *hard SF* eine besondere Nähe zum Erhabenen aufweist, wie verschiedene Autoren übereinstimmend feststellen, ist nur folgerichtig: Wenn Wissenschaft nicht nur als Staffage dient, sondern von der SF tatsächlich ernstgenommen wird, dann muss sie dem dialektischen Charakter wissenschaftlicher Forschung Rechnung tragen und eingestehen, dass Erkenntnis immer nur vorläufig ist und dass das Universum dem Menschen gleichgültig gegenübersteht. Es sind nämlich nicht nur die riesenhaften Dimensionen des Alls, die erhaben wirken, sondern auch seine Unmenschlichkeit. Im Angesicht eines kalten und sinnlosen Universums erlebt der Mensch eine kathartische Erfahrung,

a catharsis «sublimed» not from the suffering caused by Man to Man, as in tragedy, but from the suffering caused to Man by the Universe – cosmos and microcosm – overwhelming Man by dimensions, magnitude, force, speed, duration, complexity, etc. A catharsis «sublimed» from the very fact that the physical universe, such as disclosed by this century's science, is not made commensurate with Man, it does not wait for Man, does not know of Man and of the cosmic loneliness of Man marooned in this strange and indifferent Universe (Robu 1994: 50).

SF und Erhabenes verbindet aber nicht nur die kathartische Wirkung, die Gemeinsamkeiten sind grundlegender Art. Das widersprüchliche Moment, das die SF auszeichnet, ist gemäss Christine Pries auch für das Erhabene konstitutiv: «Das Erhabene wird jeweils durch Gegensatzpaare beschrieben, in deren Spannungsfeld es sich konstituiert» (Pries 1989: 6). Das Erhabene entsteht im Angesicht des Schrecklichen, des Unbenennbaren, aus dem Widerstreit der Gegensätze, es ist ein Signum der Extreme und wurde historisch unter anderem Gott, dem Vollkommenen, dem Chaos, dem Wahnsinn, dem Schönen oder der Natur zugeschrieben. Pries siedelt das Erhabene, wie Tsang, an der Grenze zwischen den Gegensätzen an, mehr noch: «[Das Erhabene] *ist* die Grenze. Es berührt beide Extreme, beide Reiche, versperrt den Zugang zum einen, erweitert jedoch den Blick auf das andere» (ebd.: 12).

Tsang führt diverse Beispiele erhabener Situationen und Objekte an – das heisst: Situationen oder Objekte, die von gewissen Personen als erhaben empfunden werden –, er macht aber keine allgemeinen Aussagen darüber, ob es bestimmte Typen von Gegenständen oder Ereignissen gibt,

die dafür besonders prädestiniert wären. Geht man davon aus, dass das Erhabene die Idee einer Extremsituation beinhaltet, dann ist es plausibel, dass gerade die Darstellung derartiger Situationen besonders geeignet ist, das Erhabene zu evozieren. Nun sind Grenzüberschreitungen – gewissermaßen ontologische Extremsituationen aller Art – in Form des *Conceptual Breakthrough* und seiner unterschiedlichen Manifestationen ja ein, wenn nicht sogar *das* Grundmotiv der SF. Tsangs Definition des Erhabenen als «limit-situation in life and the person's self-realization in it» würde auch als Beschreibung des CB taugen. Beide sind Grenzphänomene im Widerstreit zwischen dem rational erfassbaren Bekannten und dem überwältigenden Unfassbaren. Das heisst nicht, dass der CB und somit die SF immer und in jedem Fall erhaben wirken müssen, denn während sich der CB noch mehr oder weniger eindeutig auf der Ebene des Textes/Filmes lokalisieren lässt, ist das Erhabene ein individueller Affekt. Doch scheint mir der Modus aufgrund seines grenzüberschreitenden Charakters besonders für das Erhabene geeignet.

Der CB hängt eng mit dem Novum zusammen, das ihn überhaupt erst auslöst. Nichts anderes beschreibt Kant, wenn er davon spricht, dass optische Geräte neue Bereiche des Erhabenen zugänglich machen. Das Novum der SF als Manifestation des wissenschaftlich-technischen Fortschritts erlaubt es, immer tiefer in die Geheimnisse des Universums vorzudringen, und zeitigt immer neue erhabene Phänomene; in Cornel Robus Worten: «In science fiction science enforces the sublime» (Robu 1988: 23).

Mit dem Erhabenen haben wir zweifellos eine wichtige affektive Komponente des *Sense of Wonder* identifiziert; die lustvolle Unlust, die Burke und Kant beschreiben, entspricht dem erhebenden Gefühl, das viele Fans mit dem SoW verbinden. Eine häufig zitierte Beschreibung David Hartwells etwa zeigt viele Gemeinsamkeiten mit dem Erhabenen:

A sense of wonder, awe at the vastness of space and time, is at the root of the excitement of science fiction. Any child who has looked up at the stars at night and thought about how far away they are, how there is no end or outer end to this place, this universe – any child who has felt the thrill of fear and excitement at such thoughts stands a very good chance of becoming a science fiction reader (Hartwell 1984: 42).

Ich möchte nicht so weit gehen wie Robu, der mit dem Titel *The Sense of Wonder is <A Sense Sublime>* den SoW auf das Erhabene reduziert.³ Dass der

3 Philip Fisher dagegen, der in einem anderen Kontext über *wonder* schreibt, unterscheidet klar zwischen *wonder* und dem Erhabenen. Während das Erhabene eine romantische und antitechnologische «aestheticization of fear» sei (Fisher 1998: 2), handle es sich bei *wonder* um eine Form des naiven Staunens, die einen intellektuellen Prozess nach sich ziehe.

SoW auch andere Komponenten umfasst, habe ich mehrfach ausgeführt, doch scheint mir das Erhabene ein wichtiger *affektiver* Aspekt zu sein. Allerdings ist die Fähigkeit der SF, das Erhabene hervorzurufen, nicht einzigartig, schliesslich basiert, wie in *Kapitel 9* ausgeführt, gemäss Lotman jede Form von Erzählung auf einem Grenzübertritt. Auf keinen Fall darf die individuelle Komponente übersehen werden: Was der Einzelne als erhaben empfindet, hängt in hohem Masse von subjektiven Faktoren wie dem kulturellen Hintergrund, aber auch von der momentanen Stimmung und der Einstellung ab, mit der man sich einen Film ansieht.

10.3 *Big Dumb Objects*

Tsangs Konzeption des Erhabenen als Wahrnehmungskategorie verbietet es im Grunde, ausführlich auf erhabene Momente in der SF einzugehen, denn ob SF erhaben wirkt oder nicht, ist nicht in Gegenständen oder Motiven auszumachen. Man kann lediglich auf die strukturellen Gemeinsamkeiten zwischen *CB* und dem Erhabenen hinweisen. Dennoch möchte ich in diesem Kapitel auf ein spezifisches, in erster Linie literarisches Motiv eingehen, das viele Autoren als zentral für die SF erachten und anhand dessen sich einige generelle Überlegungen zur Beziehung von Erhabenem und SF-Film anstellen lassen. Die Rede ist vom sogenannten *Big Dumb Object (BDO)*, das Peter Nicholls folgendermassen definiert:

Big Dumb Objects (or Enigmatic Alien Artifacts) are so called by me for obvious reasons, the most important being the pun on «dumb» (unable to communicate and sometimes silly). They are normally found in space or on alien planets, are normally opaque to human knowledge and senses, and are normally very big (Nicholls 2000: 14).

Nicholls führt nur *BDOs* aus der Literatur an: zum Beispiel gigantische ausserirdische Raumschiffe oder verlassene künstliche Planeten, deren Ausmasse alle Vorstellungen sprengen. Derartige Objekte sind in zweierlei Hinsicht besonders geeignet, beim Leser ein Gefühl von Erhabenheit hervorzurufen: Zum einen schrumpft der Mensch neben ihnen zu einem unbedeutenden Nichts. Diesbezüglich gleichen sie anderen erhabenen Erscheinungen, besonders dem Riesigen schlechthin, dem All; Nicholls sieht im *BDO* auch «merely a coalescence of the space metaphor in the form of matter, as if the BDO is a warped section of space» (ebd.: 16). Der Vergleich mit den Dimensionen des Alls wäre nicht einmal nötig, denn obwohl Kant wie Burke das Erhabene primär in Naturphänomenen

entdecken, führen beide auch Bauwerke als dessen mögliche Quelle an; so erwähnt Kant die Pyramiden und den Petersdom.⁴

Zum anderen übersteigt die Grösse des *BDO* aber nicht nur jede Vorstellungskraft, als Artefakt wirft es auch die Frage nach seinem Schöpfer auf.⁵ Die Frage nach dem Ursprung stellt sich bereits beim Weltall: Der Wunsch herauszufinden, was, welche Kraft, am Anfang des Universums stand – der Urknall, Gott, ein gelangweiltes Alien. Das *BDO* reizt uns aber noch viel mehr zu ergründen, wer es erschaffen hat, denn dass es künstlich geschaffen wurde, dass hinter ihm ein intelligentes, intentional handelndes Agens stecken muss, steht ja nicht zur Diskussion; es gibt auf jeden Fall eine Antwort auf die Frage nach dem «woher» und «warum».

Im Versuch, das Geheimnis des *BDO* zu ergründen, sieht Nicholls den Wunsch nach Transzendenz: «humanity's in-built yearning to become better and cleverer and, yes, «other»» (Nicholls 2000: 18). Das *BDO* hängt deshalb eng mit dem *CB* und dem in ihm enthaltenen Wunsch, «auf die andere Seite» durchzubrechen, zusammen. Dabei muss das Rätsel des *BDO* keineswegs gelöst werden, schon die blossе Konfrontation kann zu einem *CB* führen, da das riesige Objekt alles Dagewesene in neue Relationen stellt; es ist ein verkörpertes Versprechen für Transzendenz, bezeugt es doch die Existenz einer Lebensform oder Intelligenz, die alle menschlichen Dimensionen um ein Vielfaches überragt. Alle Elemente, die Erhabenes und SF verbinden, sind somit im *BDO* verdichtet, so dass es besonders geeignet ist, beim Leser einen *Sense of Wonder* hervorzurufen.

Nicholls beschäftigt sich in seinem Aufsatz ausschliesslich mit literarischer (hard) SF; für uns stellt sich daher die Frage, in welchen Filmen *BDOs* auftreten. Die Antwort ist interessant, auch in Bezug auf das Verhältnis Film und Erhabenes im Allgemeinen: Es gibt im Film kaum *BDOs*, die Nicholls' Beschreibung entsprechen. Der Grund dafür liegt in den medialen Unterschieden und hat gewissermassen kantische Wurzeln: Ein geschriebener Text kann ein riesiges, im All schwebendes Gebilde beschreiben, er kann mit Grössenangaben und Vergleichen dessen Dimensionen evozieren, doch wird jeder Leser eingestehen, dass das *BDO* letztlich seine Vorstellungskraft übersteigt – denn genau darin liegt ja sein Wesen. Wir

4 Generell wird das Erhabene im Laufe des 19. Jahrhunderts immer öfter mit menschlichen Errungenschaften und Konstruktionen in Verbindung gebracht. Riesige Hängebrücken werden ebenso als erhaben empfunden wie die Geschwindigkeit der Lokomotive oder – im 20. Jahrhundert – die Skyline von Manhattan. Der damit verbundene Begriff des «technological sublime» ist aber noch relativ jung und taucht in der wissenschaftlichen Literatur erst Mitte der 1960er Jahre auf (Nye 1994: 297 f.).


5 Bis zu einem gewissen Grad gilt dies auch für antike Bauwerke wie die Pyramiden, die ebenfalls als *BDO* gelten können.

haben es hier just mit dem von Kant beschriebenen Widerspruch zwischen Idee und Vorstellungskraft zu tun; was als Idee noch denkbar sein mag – riesenhafte Dimensionen –, übersteigt jegliche Vorstellungskraft. Es bleibt nur das Gefühl von Riesenhaftigkeit respektive der eigenen Winzigkeit zurück.

Der Film dagegen muss die Dinge zeigen, und genau hier liegt diesbezüglich seine Schwäche, denn gigantische Dimensionen lassen sich nur schlecht visualisieren. Das Kino kann nicht aus der Grösse der Leinwand ausbrechen. Egal, wie gross ein Gegenstand in der profilmischen Realität sein mag, im Kino wird er auf die Dimensionen des Filmbildes reduziert. Riesenhafte Objekte wirken hier verhältnismässig klein: Kaum ein SF-Film, der im All spielt, verzichtet auf den Blick auf die Weltkugel; doch auch wenn deren Anblick schön ist, erhaben wirkt sie nur selten, denn sie beschwört nicht Grösse, sondern lässt unseren Planeten eher klein und verletzlich erscheinen. Da die Leinwand immer gleich gross bleibt, kann ein Gegenstand nur im Vergleich zu einem anderen riesenhaft wirken. Damit läuft das Medium aber dem kantschen Erhabenen zuwider, das ja gerade auf Nicht-Vergleichbarkeit basiert. Ein mehr oder weniger statisches Bild eines künstlichen Planeten oder eines gigantischen Raumschiffs ist deshalb oft wenig eindrücklich. Die Konsequenz ist, dass viele Filme es für nötig befinden, Grösse über den Dialog zu beschwören.

Bereits *THE THING FROM ANOTHER WORLD* offenbart die Schwierigkeit, dem Zuschauer die Dimensionen des im Eis eingeschlossenen Raumschiffs zu vermitteln, also müssen die Figuren verbal die Grösse beschwören und schliesslich entlang der Konturen des Schiffs einen Kreis bilden, damit der Zuschauer eine Ahnung von dessen Dimensionen erhält. Auch der häufig als erhaben bezeichnete Sternenhimmel sieht auf der Leinwand oft wenig eindrucksvoll aus; wenn die Kamera am Anfang von *WHEN WORLDS COLLIDE* den Himmel abfährt, sieht man wenig mehr als weisse Punkte vor schwarzem Hintergrund, eine Voice-over muss aushelfen, um ein Gefühl von Erhabenheit zu erzeugen: «Needles in a heavenly haystack. There are more stars in the heavens than there are human beings on earth.» Selbst das titelgebende Schwarze Loch in *BLACK HOLE* ist visuell zwar eindrucksvoll, wirkt insgesamt aber eher malerisch als riesenhaft oder bedrohlich. Entsprechend wird im Dialog beteuert, wie erhaben die Erscheinung wirkt – «How can one not be overwhelmed by the deadliest force in the universe?» *BLACK HOLE* zeigt insgesamt wenig Vertrauen in seine Bilder; auch der von Nicholls angesprochene Wunsch nach Transzendenz wird im Gespräch noch einmal nachdrücklich betont. Der dämonische Dr. Reinhardt sucht im Schwarzen Loch nichts weniger als «ultimate knowledge».

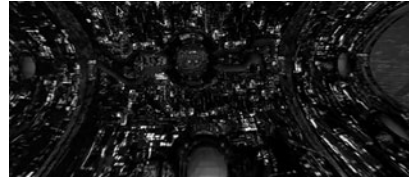
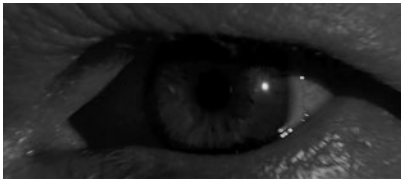


Abbildung 30: Die riesenhaften Maschinen der Krel in *FORBIDDEN PLANET*, die drei Figuren sind nur noch als winzige Punkte erkennbar. 

Im Eintrag zum *BDO* in der *ESF* (der ebenfalls von Nicholls stammt) wird festgehalten, dass es in der Literatur zwar fast eine eigene Unter-gattung begründet, im Film aber kaum anzutreffen ist. Als Ausnahme ist eine Szene aus *FORBIDDEN PLANET* angeführt, in der die Protagonisten die geheimnisvolle Maschinerie der Krel besichtigen (*ESF*: 119): riesen-hafte Apparate, die sich in endlosen Raumfluchten fortsetzen. Die Figuren erscheinen dagegen nur noch als schwarze, kaum erkennbare Punkte (Abb. 30). Nicht jeder mag diese Einschätzung teilen, doch scheint mir die Szene zu bestätigen, dass riesige Dimensionen im Film oft über Vergleiche evoziert wird. Damit wären auch die Grenzen des *BDO* im Film aufgezeigt: Es darf gewisse Ausmasse nicht überschreiten, da die Vergleichsgrösse – im Allgemeinen der Mensch – sonst nicht mehr sichtbar ist.⁶

Zumindest was die Grössenverhältnisse betrifft, gibt die digitale Trick-technik dem SF-Film neuerdings ein Mittel an die Hand, mit dem sich unendliche Dimensionen und gigantische Unterschiede besser visualisie-ren lassen als mit herkömmlicher Tricktechnik, und zwar die *Extremfahrt* – wenn die Kamera in wenigen Sekunden riesige Distanzen zurücklegt. Ein Beispiel ist der Beginn von *STAR TREK: FIRST CONTACT* (1996): Die Szene beginnt mit einer Detailaufnahme von Jean-Luc Picards Auge, die Kamera fährt zurück und gibt den Blick auf das Innere eines Borg-Raumschiffs frei, die Rückwärtsfahrt geht weiter, und schon bald ist Picard nicht mehr

6 Als ich die besagte Szene aus *FORBIDDEN PLANET* im Rahmen eines Proseminars vorführte, waren die Protagonisten aufgrund der mittelmässigen Projektionsqualität kaum zu erkennen. Auf die Frage, wie das Gesehene auf sie gewirkt habe, meinten einige Studenten, sie seien nicht sonderlich beeindruckt gewesen, die Szene wäre wirkungsvoller, wenn sich Figuren in der riesigen Anlage bewegen würden.



Abbildungen 31.1–31.4: Die Extremfahrt in STAR TREK: FIRST CONTACT III

zu erkennen, sondern nur noch die riesenhaften Strukturen des Schiffs. Eine solche Fahrt, die derartige Distanzen zurücklegt, ist ohne digitale Tricktechnik kaum zu realisieren und deshalb vor 1990 meines Wissens nirgends anzutreffen. Seither sind ähnliche Fahrten immer wieder zu sehen, unter anderem zu Beginn von CONTACT und in den erwähnten Endsequenzen der beiden MEN-IN-BLACK-Filme; auch die in Kapitel 8.4 besprochene Rückwärtsfahrt in EVENT HORIZON fällt in diese Kategorie.

Obwohl diese Extremfahrten dem Bereich des Erhabenen angehören, sind sie keine *BDOs*, und insgesamt kann ich Nicholls' Befund, dass dieses Motiv im Film kaum anzutreffen ist, bestätigen. Wohl kommt es vor, dass ein *BDO* etabliert wird, meist geschieht das aber auf unbeholfene Weise. In SPHERE wird zum Beispiel auf dem Meeresgrund ein riesiges ausserirdisches Raumschiff entdeckt, das dort seit Jahrhunderten ruht – ein typisches *BDO*. Obwohl SPHERE 1998 erschienen ist – also zu einer Zeit, als digitale Effekte bereits gang und gäbe waren –, bedient sich der Film primär des Dialogs, um die riesenhafte Dimension seines *BDO* zu bekräftigen: Wenn sich die Wissenschaftler dem ausserirdischen Raumschiff nähern, darf ein «Oh my God, it's huge!» nicht fehlen, denn visuell wirkt das Gebilde (zu) wenig imposant.

Wie schwer sich manche Filme mit dem Erhabenen tun, zeigt auch ein aktuelleres Beispiel: In FANTASTIC FOUR macht der Bösewicht der schönen Heldin einen perfekt choreographierten Heiratsantrag; an Bord einer Raumstation geht er in dem Moment vor ihr auf die Knie, als sich die Schutzklappen öffnen und unter ihnen, durch den Glasboden hindurch, die Erde sichtbar wird. Die Szenerie ist zweifellos erhaben und die pompöse Musik markiert den Augenblick auch überdeutlich als

ergreifend. Dennoch hat die Szene wenig Wirkung, zu oft haben wir Bilder der Erdkugel gesehen, als dass uns dieses Arrangement noch überwältigen könnte.

Neben der etwas flapsigen Bezeichnung *BDO* spricht Nicholls im angeführten Zitat auch von einem «Enigmatic Alien Artifact». Ich weiss nicht, ob er in dieser Umschreibung bewusst auf das Attribut «gross» verzichtet, aber im Film gibt es zumindest ein «rätselhaftes ausserirdisches Artefakt», das die beschriebene Funktion in vorbildlicher Weise erfüllt: Der schwarze Monolith aus 2001 ist zwar nicht riesig, dafür aber mehr als rätselhaft und ein Paradebeispiel für die angesprochene Transzendenz. Nicholls umschreibt «dumb» mit «unable to communicate and sometimes silly» (2000: 14), und in der Tat kommuniziert der Monolith nicht. Seine ganze Wirkung basiert vielmehr darauf, dass er zwar offensichtlich gemacht wurde und irgendeine Form von Zeichen darstellt, sich aber jeder eindeutigen Interpretation verweigert. Er suggeriert alles Mögliche, erklärt aber nichts. Selbst wenn zum Schluss klar wird, dass der schwarze Block in Kubricks Worten «a kind of cosmic burglar alarm» ist (Gelmis 1969), bleibt vieles rätselhaft, denn was diese «Alarmanlage» genau tut und wer sie aufgestellt hat, wird nie geklärt.

MISSION TO MARS ist, wie bereits erwähnt, in vielem ähnlich wie 2001 aufgebaut: Astronauten entdecken auf dem Mars eine riesenhafte Gesichtsskulptur. Nach einigen Fehlschlägen können sie sich Zugang in ihr Inneres verschaffen. Hier erwartet sie eine Art 3D-Film, der sie darüber aufklärt, dass die Menschheit von den Marsianern abstammt. Gerade dadurch, dass *MISSION TO MARS* alles erklärt, verliert sein *BDO* aber einen grossen Teil seiner Wirkung. Wie faszinierend ist doch die Vorstellung, auf dem Mars ein riesiges, Millionen Jahre altes Gesicht zu finden; wie banal dagegen die Entdeckung, dass es sich nur um ein kosmisches Planetarium handelt. Anders als der Monolith aus 2001 bleibt das Gesicht nicht «dumb» und verliert dadurch viel von seiner potenziellen Wirkung.⁷

Die Transzendenz, die ein *BDO* erzeugt – oder vielmehr suggeriert –, steht oft im krassen Gegensatz zu der banalen Handlung, die sich darum herum abspielt. Auch dieser Befund lässt sich an 2001 belegen, dessen Handlung über weite Strecken aus langweiliger Weltraumroutine besteht: Vor dem Hintergrund des *BDO* wird alles bedeutungsvoll, es wirkt als eigentlicher Transzendenz-Katalysator. Dramaturgisch gesehen, funktio-

7 Mit dem gleichen Problem hat die 2001-Fortsetzung 2010 zu kämpfen, ein Film, der nichts anderes tut, als ein *BDO* zum Sprechen zu bringen.

niert das *BDO* ähnlich wie ein MacGuffin:⁸ Es muss in erster Linie die Handlung antreiben und für geheimnisvolle Stimmung sorgen; seine eigentliche Bedeutung, sein Sinn und Zweck in der Handlungswelt sind dagegen unwichtig. Da die dramaturgische Wirkung wesentlich in seiner ›Stummheit‹ besteht, muss jede Erklärung enttäuschen.⁹

Nicholls stellt fest, dass die erhabene Wirkung, die von einem *BDO* ausgeht, nicht beliebig reproduzierbar ist, dass keines der Bücher, die er in seinem Aufsatz erwähnt, ihn bei der Zweitlektüre auch nur annähernd so beeindruckten wie beim ersten Mal. Diese Feststellung lässt sich wohl generell auf das Erhabene übertragen. Erhabene Erfahrungen sind schwer reproduzierbar, besonders wenn wir es nicht – wie etwa bei einem Sturm – mit einem überfallartigen Einbruch, sondern mit dem Genuss eines Kunstwerks zu tun haben. Natürlich kann eine starke Erwartung auch förderlich wirken: Wenn ich schon im Voraus davon überzeugt bin, die Leiden meines Erlösers auf der Leinwand zu sehen, stehen die Chancen besser, *THE PASSION OF THE CHRIST* (2004) erhaben zu finden, als wenn ich mir den Film zurückhaltend oder gar skeptisch zu Gemüte führe. Oft aber kommt die Erfahrung des Erhabenen unerwartet, werden wir von einem Film oder einem Buch in einer Weise ergriffen, auf die wir nicht vorbereitet sind.

Am Beispiel des *BDO* wurde sichtbar, dass Erhabenheit in Film und Literatur in der Regel auf unterschiedliche Weise hervorgerufen wird. Während die Literatur riesenhafte Erscheinungen evozieren kann, ohne sie wirklich zu zeigen, muss der Film Monumentalität sichtbar darstellen. Die Extremfahrt ist nur ein Beispiel dafür, wie das (SF-)Kino versucht, den Zuschauer mit spektakulären Effekten zu überwältigen. In *Kapitel 11* werde ich vertieft auf diesen Aspekt eingehen, doch zuvor soll mit dem Grotesken noch gewissermassen die Umkehrung des Erhabenen diskutiert werden.

10.4 Groteskes

Gemäss Istvan Csicsery-Ronay ist das Groteske das Gegenstück des Erhabenen – «they are shadows of each other» (Csicsery-Ronay 2002: 79) –

8 Mit ›MacGuffin‹ bezeichnet Alfred Hitchcock ein Objekt, das die Handlung antreibt, das als Objekt aber uninteressant ist. Es ist der Gegenstand, hinter dem alle her sind, doch seine Funktion ist rein dramaturgisch (Truffaut 1999: 111–113).

9 Den Hinweis zu den Gemeinsamkeiten zwischen *BDO* und MacGuffin verdanke ich Tobias Bühlmann.

und für die SF ebenfalls von zentraler Bedeutung. So sind groteske Erscheinungen – schleimtriefende Monster, Mischwesen aller Art, Mutanten, Gestaltwandler – hier häufig anzutreffen.

Groteske Gestalten sind *deformiert*, *abnorm*, *monströs* – in all diesen Adjektiven kommt zum Ausdruck, dass das Groteske eine Normverletzung darstellt, dass es aus den etablierten Kategorien fällt und Bereiche vermischt, die getrennt bleiben sollten. Das Alien ist grotesk, weil sich in ihm technologische und organische Formen vereinigen, der T1000 kann jede beliebige Gestalt annehmen und spottet damit der Natur; das Groteske widerspricht der etablierten Ordnung, ist eine Anomalie im kognitiven Raster des Subjekts, oder wie Jeffrey Galt Harpham feststellt: «The grotesque is that sort of thing in the presence of which we experience certain methodological problems» (1982: xxi). Die undefinierbarkeit liegt somit in der Natur des Grotesken, das ein Rand- oder Zwischenphänomen bildet und sich gerade dadurch auszeichnet, dass es sich nicht mit den gewohnten Kategorien erfassen lässt. Das Groteske ist somit der Rezeption zuzurechnen – «the sense that things that should be kept apart are fused together» (ebd.: 11) – und ist im (unzulänglichen) Wahrnehmungsschema des Betrachters begründet. Daraus folgt auch, dass das Groteske eine historisch stark variable Kategorie ist, die davon abhängt, was eine Epoche als normal, natürlich, zusammengehörig empfindet.¹⁰

Die SF besitzt eine starke Affinität zum Grotesken, denn das Zusammenbringen von Gegensätzen ist für den Modus des naturalisierten Wunderbaren der Normalfall, er ist im Grunde selbst grotesk. Im Grotesken verdichtet sich das definierende Moment des Modus, das Aufeinandertreffen zweier getrennter Welten. Lotmans Prinzip des Grenzübertritts kommt somit auch beim Grotesken zur Geltung; wenn der Wissenschaftler in Bereiche vordringt, in denen nie zuvor ein Mensch gewesen ist – im wörtlichen wie im übertragenen Sinn –, wird er nicht nur zum Helden, sondern bringt auch zusammen, was bislang nicht zusammengehört hat: Der einzige Überlebende des ersten bemannten Raumflugs kehrt in *QUARTERMASS XPERIMENT* (1956) als Träger eines ausserirdischen Organismus zurück; ein neu entdecktes Serum macht aus einem Wissenschaftler ein *SWAMP THING* (1982), eine Symbiose aus Mensch und Sumpf; ein Teleporter verwandelt seinen Benutzer in beiden Versionen von *THE FLY* in einen Mensch/Fliege-Hybriden; durch ein Wespenextrakt mutiert die alternde Chefin eines Kosmetikkonzerns zu *THE WASP WOMAN* (1960), und genetische Experimente mit Termiten und Gottesanbeterinnen führen in

10 «Grotesk» hat im Deutschen auch die Konnotation «komisch», «lachhaft», «lächerlich»; auf diese Bedeutung werde ich hier nicht eingehen.

MIMIC (1997) zu aggressiven Rieseninsekten. Die Forscher, die zu tief in das Amazonas-Gebiet eindringen, stossen auf das CREATURE FROM THE BLACK LAGOON (1954), in den Schweizer Alpen lauert THE TROLLENBERG TERROR/THE CRAWLING EYE (1958), und wer noch höher steigt, begegnet im Himalaja THE SNOW CREATURE (1954). «Can death be outwitted», fragt der Erzähler rhetorisch zu Beginn von MONSTROSITY/THE ATOMIC BRAIN (1964), und der ursprüngliche Verleihtitel gibt auch gleich die Antwort: Wer wie Dr. Frank Gehirne transplantiert, überschreitet die Grenze zwischen Leben und Tod und erschafft Monstrositäten. Der Wissenschaftler in DONOVAN'S BRAIN (1953) wiederum hält das Gehirn eines Toten am Leben, doch es ergreift telepathisch Besitz von ihm, macht ihn zu einem Besessenen, einem lebenden Menschen, der den Willen eines Toten ausführt. Das Groteske ist somit wie das Erhabene Resultat einer Grenzüberschreitung oder vielmehr ein Phänomen *zwischen* den Grenzen – «[grotesqueries] stand at a margin of consciousness between the known and the unknown» (Harpham 1982: 3).

Das Groteske fügt sich nicht in die etablierte Ordnung und wirkt deshalb bedrohend; die zahlreichen SF-Monster sind, was Carroll als «impure» bezeichnet: «[t]hey are un-natural relative to a culture's conceptual scheme of nature» (1990: 34). Unreinheit ist, wie schon erwähnt, gemäss Carroll eine der zentralen Eigenschaften eines Horrormonsters, womit ein weiterer Grund für das häufige Überlappen von SF und Horror gegeben wäre: In keinem anderen Modus lassen sich groteske Erscheinungen so leicht erzählerisch begründen wie in der SF, jedes Novum ist potenziell grotesk und somit horrortauglich (→ S. 236–237).

Das Groteske ist aber keineswegs nur bedrohlich und schrecklich, sondern zugleich auch eine Herausforderung für den menschlichen Verstand, wie Csicsery-Ronay darlegt: «The grotesque obstructs the mind from completing its effort of quick understanding, arresting it when it wishes to get on with its routine of knowing, and forces it to learn something it is not sure it wants to know» (2002: 78). Harpham spricht diesbezüglich von einer Lücke – «an interval»–, die das Groteske hinterlässt. Groteske Erscheinungen widersetzen sich dem schnellen Erfassen, sie leisten Widerstand; der Verstand ist zwar in der Lage, einzelne Teile zu identifizieren, das Ganze bleibt ihm aber uneinsichtig und rätselhaft (Harpham 1982: 16).

Both the sublime and the grotesque exceed rational balance by resisting the observer's attempt to encompass what it observes. The sublime surpasses reason toward the abstract [...] The grotesque surpasses reason toward the concrete. Its characteristic awe, the fascination of the anomalous and chaotic comes from experiencing combinations of elements that cannot occur, or

should not occur, according to the established categories of scientific reason or customary observation (Csicsery-Ronay 2002: 79).

Auch wenn er es nicht explizit erwähnt, folgt Csicsery-Ronay hier der kantschen Auffassung des Erhabenen: In beiden Fällen haben wir es mit Objekten oder Ereignissen zu tun, die sich nicht (mehr) fassen lassen. Während das Erhabene die Vorstellungskraft übersteigt, also zuerst quantitativ aus dem Rahmen fällt, ist das Grotteske kategorial nicht mehr erfassbar. Man könnte von Kant ausgehend argumentieren, dass, während beim Erhabenen zum Schluss die abstrakte Idee über den überwältigenden Eindruck triumphiert, dies beim Grottesken nicht möglich ist, da es keine entsprechende Idee gibt, unter die der groteske Eindruck subsumiert werden könnte. Gemäss Kant ist die Einsicht lustvoll, dass die Vernunft denken kann, was die Vorstellungskraft übersteigt; daraus könnte man folgern, dass der umgekehrte Fall des Grottesken äusserst unlustvoll sein muss. Die Horror-Wirkung, die gemäss Carroll von unreinen Monstern ausgeht, wäre also eine Umkehrung des kantschen Erhabenen, eine Unlust angesichts der Unfähigkeit, das Wahrgenommene zu erfassen.

Das Grotteske ist aber nicht nur bedrohlich; als Anomalie, die aus dem Raster fällt, spielt es eine wichtige Rolle in der Geschichte der empirischen Wissenschaften. Grenzfälle und scheinbar unmögliche Erscheinungen sind der wahre Testfall für eine wissenschaftliche Theorie. Irreguläre Phänomene zwingen den Wissenschaftler dazu, sein Modell zu überdenken und die Anomalie in das bestehende Paradigma zu integrieren:

[W]enn also die Fachwissenschaft den die bestehende Tradition wissenschaftlicher Praxis untergrabenden Anomalien nicht länger ausweichen kann [...], dann beginnen die ausserordentlichen Untersuchungen, durch welche die Fachwissenschaft schliesslich zu einer neuen Reihe von Positionen, einer neuen Grundlage für die Ausübung der Wissenschaft geführt wird (Kuhn 1976: 20).

Wenn zu viele Anomalien auftreten, gerät eine wissenschaftliche Disziplin in die Krise; sie ist nicht mehr in der Lage, die existierenden Daten zu verarbeiten, die auftretenden Phänomene sinnvoll zu deuten; die existierenden Kategorien versagen, das vorherrschende Paradigma gerät ins Wanken: «The paradigm crisis is the interval of the grotesque writ large» (Harpham 1982: 17). Ursprünglich als grotesk wahrgenommene Erscheinungen, Phänomene, die in kein etabliertes System passen, lösen auf diese Weise neue wissenschaftliche Erkenntnis aus:

Phenomena that violate the boundaries of science's received systems of categories – like the salamander, the platypus, the virus, or pulsar – became

the occasions for detecting the increasingly complex and creative powers of material nature (Csicsery-Ronay 2002: 72).

Wissenschaft kreiert somit nicht nur das Groteske, indem sie bisher disparate Kategorien zusammenbringt, sie ist gleichzeitig auch darum bemüht, das Groteske aufzulösen, um das Monster, die Irregularität, die von keiner Theorie vorausgesagt wurde, in ihr System zu integrieren und so zu zähmen. Was wie ein Widerspruch klingen mag – Wissenschaft erschafft *und* integriert das Groteske –, ist eine weitere Folge des dialektischen Charakters wissenschaftlicher Forschung, die das Unbekannte und Neue gleichzeitig erschliesst und integriert. Das Groteske hängt somit eng mit dem *CB* zusammen, als besonders markantes *Novum* erzwingt es einen innerfiktionalen Paradigmenwechsel, der erst dann vollständig vollzogen ist, wenn das Groteske assimiliert wurde.

Auch wenn es übertrieben scheinen mag, Kuhns Modell der wissenschaftlichen Entwicklungsdynamik auf Horror-SF zu übertragen, so erweist sich der Plot eines typischen *Creature*-Films als treffende Illustration des kuhnschen Ansatzes: In Horror-SF fehlt uns – und vor allem den Figuren – zu Beginn meist das nötige Raster, um die groteske Erscheinung zu erfassen. Die Forscher in *PHASE IV* glauben sich ihrer Aufgabe gewachsen; sie sitzen in einem mit modernsten Mitteln ausgerüsteten Forschungslabor, überwachen die Ameisen und verpassen ihnen, wenn sie zu aufmüpfig werden, eine Dosis Gift. Sie betreiben «normale Wissenschaft» (Kuhn 1976: 25) innerhalb des angestammten Paradigmas und merken erst, als es zu spät ist, dass sie von falschen Prämissen ausgegangen sind.

Meist sind die Methoden, mit denen in der SF der Anomalie begegnet wird, nicht so streng wissenschaftlich wie in *PHASE IV*, aber das Prinzip bleibt gleich: Ob es sich um die ausserirdische «Riesenrübe» aus *THE THING*, den Blob, das Virus aus *ANDROMEDA STRAIN*, den intergalaktischen Jäger aus *PREDATOR* oder die Kampfmaschine aus der Zukunft handelt, das Muster ist stets dasselbe: Das Monster tritt auf, eine groteske, furchteinflössende Erscheinung, die unerhörte Dinge tut und den Menschen nicht nur physisch, sondern auch kognitiv bedroht. Versuche, ihm mit roher Waffengewalt oder sonstigen Mitteln beizukommen – gewissermassen im etablierten Actionparadigma –, müssen scheitern. Nur ein innovativer Ansatz, die Bereitschaft, in neuen Kategorien zu denken, hilft weiter; erst wenn das Abnorme wirklich verstanden und seine Schwäche entdeckt ist, kann es bezwungen werden. Ist die Anomalie ins System integriert, ist auch das Monster besiegt.

Als nicht-kategorisierbare Anomalie ist das Groteske abstossend und faszinierend zugleich; seine Erscheinung schreckt uns zwar ab, reizt aber

gleichzeitig auch die Neugier und treibt so den wissenschaftlichen Fortschritt an. Das Grotteske ist wie das Erhabene der affektiven Seite des SoW zuzurechnen. Und wie das Erhabene ist auch die Wirkung des Grottesken historisch und individuell verschieden. Ob wir eine Erscheinung in der SF als grotesk und somit furchteinflößend wahrnehmen, hängt massgeblich davon ab, wieviel wir von ihr wissen, also davon, ob wir die Kategorien besitzen, um sie adäquat einzuordnen. Sind wir vorbereitet, verliert eine Figur schnell ihre grotesken Züge. In ALIEN Vs. PREDATOR sind beide Monster dem Publikum wohlbekannt, und insbesondere die Predators wirken weit weniger bedrohlich als im ersten Film. Ebenso in STAR TREK: Vulkanier, Klingonen, Gestaltwandler, Ferengi sind im Grunde alle groteske Gestalten, dem Zuschauer sind sie aber vertraut. Was beim ersten Mal als seltsames, grimmiges Wesen mit abnormen Falten im Gesicht erscheint, das aus den Skizzenbüchern Leonardo da Vincis stammen könnte, wird später eindeutig als Klingone identifiziert. Leonardo ist berühmt für seine grotesken Köpfe (Abb. 32), und wenn wir den gewagten Bogen von diesem Künstler zu STAR TREK schlagen, wird klar, warum die viel absonderlicheren Gestalten der Fernsehserie mitunter weniger monströs wirken als seine Skizzen: Leonardos groteske Porträts müssen wir in menschlichen Kategorien erfassen; dies sind Menschen, selbst wenn sie seltsam aussehen und unsere Vorstellung von der Anatomie des menschlichen Antlitzes stark strapazieren. In STAR TREK hingegen können wir die gängigen anthropomorphen Kategorien hinter uns lassen und das Grotteske absorbieren. Diesbezüglich zeigt sich die SF ambivalent: In keinem anderen Modus kann das Grotteske so einfach erzeugt werden, und gleichzeitig fällt es dem Zuschauer hier besonders leicht, groteske Erscheinungen zu akzeptieren.

Hieraus erklärt sich auch der Umstand, dass Gestalten wie der Amphibienmensch aus CREATURE FROM THE BLACK LAGOON auf die Figuren des Films viel furchteinflößender wirken als auf uns. Als Zuschauer besitzen wir in der Regel einen doppelten Vorteil: Nicht nur wissen wir, dass wir einen (SF-)Film sehen und die entsprechenden, toleranteren Wahrnehmungskategorien aktivieren müssen, in den allermeisten Fällen besitzen wir auch einen Informationsvorsprung. Den Amphibienmenschen haben wir schon lange vor den Protagonisten zu Gesicht bekommen; bei den meisten künstlich erschaffenen Monstern und Mischwesen ist der Zuschauer gar Zeuge ihrer Entstehung. Daraus erklärt sich auch, warum an sich groteske Figuren wie Superhelden – fast alle eine Art von Mischwesen – uns nicht bedrohlich vorkommen.

Dass der Ausserirdische in PREDATOR unheimlicher wirkt als in AVP: ALIEN Vs. PREDATOR, hängt aber nicht nur damit zusammen, dass wir



Abbildung 32: Leonardo da Vinci, *Grotteske Köpfe*, ca. 1490.

die Figur schon kennen. Vergleicht man die beiden Filme, zeigt sich ein deutlicher Unterschied in ihrer Darstellung: In *PREDATOR* ist das Monster bis kurz vor Schluss nie vollständig sichtbar. Lange sehen wir es nur indirekt über subjektive Einstellungen, und wenn es zum ersten Mal den Tarnanzug ausschaltet, gewährt uns der Film nur einige Nahaufnahmen einzelner Körperpartien. Diese Fragmentierung ist auch typisch für den Horrorfilm und trägt entschieden zur grotesken Wirkung des Monsters bei: Weil wir es nie vollständig sehen, können wir es nicht erfassen. Indem uns der Film einen Blick auf die Gesamterscheinung verweigert, hintertreibt er unsere Versuche, das Groteske zu assimilieren.



Abbildung 33: Der Mutant aus THIS ISLAND EARTH.

Um uns die Gesamtsicht auf ein Monster zu verwehren und dessen grotesken Charakter zu bewahren, kann sich ein Film auch eines anderen Mittels bedienen: der Dunkelheit. Wenn Teile des Körpers wegen schlechter Lichtverhältnisse unsichtbar bleiben, erscheinen mitunter ganz gewöhnliche Figuren unheimlich. Kaum ein Horrorfilm spielt bei strahlender Sonne, Monster bevorzugen mondlose Nächte, weil sie dann besser – oder wirkungsvoller – zur Geltung kommen. Dies lässt sich an den Monstern aus THIS ISLAND EARTH (1955) und ALIEN beispielhaft zeigen. Beide sind zweifelsfrei unrein: Der Mutant aus THIS ISLAND EARTH hat zwar einen ähnlichen Körperbau wie der Mensch, ist aber gepanzert, die Füße

sind hufähnlich und die Arme erinnern an Glieder eines Insekts; statt Händen besitzt er eine Art Kneifzangen und sein Kopf ist eine Mischung aus überdimensionalem Gehirn und Insektenmund (Abb. 33). So seltsam (und vielleicht auch furchteinflössend) diese Kreatur auf den ersten Blick wirken mag, da sie stets vollständig und in bester Beleuchtung zu sehen ist, können wir die Einzelteile bald identifizieren und den Mutanten in seine erkennbaren Elemente zerlegen. Das Alien, das ähnlich zusammengesetzt ist, wirkt dagegen viel länger unheimlich, da es sich meist im Dunkeln aufhält und wir nur Teile seines Körpers erhaschen können.¹¹

Die beiden Prinzipien des Abstossenden, Furchteinflössenden und Hässlichen – Fragmentierung und Dunkelheit – sind lange schon wirksam und gehen bis in die antike Ästhetik zurück.¹² Noch heute sind sie im Horrorfilm verbreitet: beispielsweise in *ALIEN DEGLI ABISSI* (1989), einer mehr als mittelmässigen Billigproduktion, in der ein nicht näher spezifiziertes «Alien» eine Chemiefabrik unsicher macht. Auch hier ist das Alien bis kurz vor Schluss nie vollständig sichtbar, sondern nur einzelne, nicht genau identifizierbare Tentakel, die aus dem Boden hervorbrechen. Solange wir nur Teile des Monsterkörpers sehen, wirkt dies tatsächlich furchteinflössend; die Gesamterscheinung dagegen ist eine Enttäuschung und sieht aus wie ein übergrosser Mensch in einem mit Schläuchen behangenen Dress. Mit anderen Worten: Sobald wir das Alien vollständig sehen, verliert es seine groteske Wirkung.

Wenn ich den *Sense of Wonder* auch nicht auf das Begriffspaar Erhabenes/Groteskes reduzieren möchte, so scheinen mir diese beiden Phänomene doch für die von Fans beschriebene Wirkung der SF wesentlich verantwortlich. In beiden Fällen führt die in der Struktur des Modus verwurzelte «Grenzhaftigkeit» – der Gegensatz, den Gary Wolfe «the known and the unknown» nennt (→ *Kapitel 9.1*) – zu einer konkreten, sinnlich erfassbaren Erscheinung, die die Wahrnehmungskategorien des Zuschauers auf die Probe stellt und ihn im Idealfall zutiefst ergreift.

11 Die Funktion der beiden Monster ist jeweils unterschiedlich, der Mutant ist nicht an sich feindlich. Insofern ist es durchaus verständlich, dass er anders inszeniert wird als das Alien.

12 So definiert Augustinus in einer im Mittelalter einflussreichen Definition Schönheit folgendermassen: «Worin besteht die körperliche Schönheit? Im richtigen Verhältnis der Teile zueinander in Verbindung mit einer gewissen Lieblichkeit der Farben» (zitiert nach Eco 1991: 49). Diese Definition des Schönen bildet die Umkehrung der hier dargelegten Prinzipien des monströsen Körpers.

11 Effektvolle Spektakel

Grösse allein wirkt, wie wir festgestellt haben, im Kino selten überwältigend. Damit ein Gebäude, ein Raumschiff, eine räumliche Ausdehnung imposant wirkt, muss auf der Leinwand mehr geschehen. Es braucht Bewegung, schwindelerregende Kamerafahrten, schnelle Schnitte, Spezialeffekte, pompöse Musik, laute Geräusche – kurz, all jene Elemente, die mit dem modernen Action- und Blockbusterkino verbunden und in der Filmwissenschaft unter dem Begriff ‹Spektakel› gefasst werden.

11.1 Das Kino der Attraktionen

‹Spektakel› wird oft als Gegensatz zur erzählenden Tendenz im Kino charakterisiert. Tom Gunning beschreibt das frühe Kino und seine Vorläufer zwischen 1890 und 1900 generell als ‹cinema of attractions›, das in vieler Hinsicht eine direkte Weiterführung älterer, im 18. und vor allem 19. Jahrhundert beliebter Formen ‹spektakulärer› Einrichtungen wie Panoramen, Trompe-l'Œils und Jahrmarktsattraktionen darstellt. Im ‹Kino der Attraktionen› steht, wie schon am Beispiel von Méliès gezeigt, nicht das Erzählen einer stringenten Handlung mit psychologisch glaubhaften Figuren im Vordergrund, sondern die direkte Befriedigung der Schaulust. Anstatt sich im fiktionalen Geschehen zu verlieren, sieht sich das Publikum das Gezeigte um seiner selbst willen an (Gunning 1986). Im klassischen Hollywood, das eine geschlossene, kohärente Handlung bevorzugt, verliert das Spektakel oder der Exzess (Thompson 1977) dagegen an Bedeutung, denn es durchbricht bis zu einem gewissen Grad die filmische Illusion und macht auf die sinnlich erfahrbare Materialität des Films und seinen Artefaktcharakter aufmerksam. Damit steht es dem klassischen Ideal einer transparenten, quasi von selbst ablaufenden Erzählung entgegen.

Heute wird Spektakel oft vorschnell als neuartige Barbarisierungstendenz verstanden, als Abkehr vom klassischen Ideal und Rückfall in vor-narrative Zeiten; gerade dem SF-Film wird oft vorgeworfen, dass er der Filmindustrie vor allem als Vorwand diene, um das Publikum mit immer

unglaublicheren Bildern einzudecken. So neu sind diese Tendenzen allerdings nicht: Bereits an *DESTINATION MOON* (1950) wurde kritisiert, dass der Film seinen Reiz nur aus seinen bislang nie gesehenen Bildern und den dafür nötigen Spezialeffekten bezieht, während die eigentliche Handlung als wenig aufregend empfunden wurde. Der Kritiker von *Variety* etwa monierte, «[t]he moon landing and limited exploration are singularly unexciting», hob aber die film- und tricktechnischen Aspekte hervor: «Stars of *MOON* are the technicians, and the array of devices should delight the gadgeteer» (zitiert nach Willis 1985: 84).

Auch Susan Sontags Beschreibung des SF-Kinos der 1950er und 1960er Jahre könnte genauso für den heutigen SF-Film gelten: «Science fiction films are not about science. They are about disaster [...] the science fiction film [...] is concerned with the aesthetics of destruction, with the peculiar beauties to be found in wreaking havoc, making a mess» (Sontag 1987: 213). Die Feststellung, dass der SF-Film primär auf die Befriedigung einer kindlichen Schaulust baut, ist also alt; Spektakel scheint immer ein wichtiger Faktor gewesen zu sein, allerdings muss heute viel grösserer technischer Aufwand betrieben werden.

Es ist schwierig, aus heutiger Sicht zu beurteilen, wie frühere SF-Filme auf ihr Publikum gewirkt haben. In *EARTH VS. THE FLYING SAUCERS* (1956) wird die Erde von Ausserirdischen angegriffen, und wie in dem vierzig Jahre später erschienenen *INDEPENDENCE DAY* zertrümmern sie mit Vorliebe bekannte Washingtoner Bauwerke. Auf heutige Zuschauer wirkt *EARTH VS. THE FLYING SAUCERS* kaum spektakulär, dazu ist er zu wenig rasant geschnitten, die Kamera zu statisch, das Tempo insgesamt zu langsam, die Effekte zu plump. Obwohl die Handlung der beiden Filme nahezu identisch ist, wirken sie doch grundverschieden. Dies scheint vor allem mit veränderten Sehgewohnheiten zusammenzuhängen.

Für Brooks Landon ist Spektakel eine derart elementare Eigenschaft des SF-Films, dass er dafür plädiert, das gesamte frühe Kino, das Gunning beschreibt, als SF zu bezeichnen (Landon 1992 und 1999); seiner Meinung nach ist es gerade die nicht-narrative Tendenz, die den SF-Film ausmacht. Landons Position ist bewusst kategorisch und richtet sich vor allem gegen all jene, die den SF-Film als verfilmte Literatur verstehen und ihn deshalb mit falschen Massstäben messen. Obwohl ich es nicht für sinnvoll halte, das gesamte frühe Kino in die SF einzugemeinden, ist der Hinweis auf eine gewisse Kontinuität zwischen dem Kino der Attraktionen und dem heutigen SF-Film zweifellos richtig. Allerdings war Spektakel, wie bereits Gunning betont, auch während der klassischen Ära nie völlig abwesend; bester Beleg hierfür sind das Musical oder der Kriegsfilm, die regelmässig mit spektakulären Einlagen aufwarten.

Mitte der 1970er entstand das sogenannte Blockbuster-Kino. Unter einem ›Blockbuster‹ versteht man einen Film, der nicht nur aufwändig produziert ist und viel Geld einspielt, sondern der zusätzlich den Status eines Ereignisses erlangt, das von den Medien restlos abgedeckt wird, so dass ihn auch Filmuninteressierte unmöglich ignorieren können. Blockbuster bilden heute das finanzielle Rückgrat der grossen Hollywoodstudios; dabei sind die Einnahmen an der Kinokasse mittlerweile von geringerer Bedeutung als Videoverkauf, Computerspiele, Fernsehrechte und Merchandising.¹

In seinem Buch *Spectacular Narratives* untersucht Geoffrey King die Rolle, die das Spektakel im modernen, post-klassischen Hollywood spielt. King argumentiert, dass es auch im heutigen Blockbusterkino die Narration nicht einfach verdrängt hat. Zwar hat der Anteil von Spektakel seit den 70ern stark zugenommen, audiovisuelle Exzesse treten aber nicht an irgendeiner beliebigen Stelle auf, sondern haben eine klare dramaturgische Funktion. King legt ausführlich dar, dass das Spektakel die Narration ergänzt und mit ihr auf verschiedene Weise interagiert. Angela Ndalians (2004), die das Phänomen des Blockbusterkinos aus einer etwas anderen, nicht dezidiert filmwissenschaftlichen Perspektive untersucht, spricht von einer *neo-barocken* Ästhetik, die sich durch Exzess und das Zelebrieren von (handwerklicher) Virtuosität auszeichnet. Ndalians sieht im (Neo-) Barocken ebenfalls keinen radikalen Bruch mit dem klassischen System, denn es verwendet durchaus klassische Elemente, ist allerdings nicht auf (narrative) Geschlossenheit und ›Unsichtbarkeit‹ aus, sondern betont die Offenheit und den Artefaktcharakter eines Werkes. Die Tendenz zu Fortsetzungen und ›Auslagerungen‹ in andere Medien ist gemäss Ndalians zwar vor allem wirtschaftlich motiviert, führt aber zu einer neuen Ästhetik:

Today, film production is only one component of the economic drive of the conglomerates that dominate the contemporary entertainment industry. The contemporary entertainment aesthetics that emerge from this drive support an industry that has multiple investment interests. In turn, the serial structure that manifests itself in entertainment narratives is supported by an economic industry that has similarly expanded and adjusted its boundaries (ebd.: 39).

Bei STAR WARS, ALIEN oder MATRIX haben wir es nicht mehr mit blossen Filmreihen zu tun, sondern mit ganzen Universen aus Filmen, Fernsehserien, Büchern, Comics, Computerspielen und Vergnügungspark-Attraktionen. Während die Filmwissenschaft die nicht-filmischen Erzeugnisse

1 Zum Blockbusterkino generell siehe King (2000) und Blanchet (2003), zum Verhältnis Blockbusterkino und SF King/Krzywinska (2000: 58–63).

grösstenteils ignoriert, betont Ndalianis deren Wichtigkeit sowohl auf Seite der Produktion wie der Rezeption. Da der Schwerpunkt dieser Untersuchung auf dem Film liegt, ist dieser Cross-Media-Aspekt für meine Zwecke nicht von Interesse, ich werde allerdings, wenn es um Fragen der Ästhetik und der Wirkung geht, auf Ndalianis' Ansatz zurückkommen.

Pocht Ndalianis darauf, dass Blockbusterfilme heute nur noch ein Element eines medienübergreifenden narrativen Netzwerks bilden, steht King in einer ideologiekritischen Tradition und konzentriert sich auf die Analyse einzelner Filme.² Dabei sieht er eine enge Verbindung zwischen filmischem Spektakel und dem in der amerikanischen Pionierzeit begründeten *Frontier*-Mythos: Die von Lotman beschriebene Grenze, die vom Helden überschritten werden muss, trennt beim *Frontier*-Mythos Zivilisation und Wildnis:

Contemporary frontier narratives establish oppositions between the moment of the frontier – sharp, clear-cut, <authentic> – and a dull decadent or corrupting version of <civilization>. The frontier of the original myth is a point at which proximity to the untamed wilderness (or its contemporary equivalents) is supposed to keep civilization fresh and sharply attuned (King 2000: 5).

Die mit diesem Gegensatz verbundenen Werte sind allerdings nicht unveränderlich, sondern können stark variieren; die Langlebigkeit des *Frontier*-Mythos verdankt sich nicht zuletzt dieser grossen Flexibilität.

Die Grenze zur unberührten und untechnisierten, rohen Wildnis – oder vielmehr: das Überschreiten dieser Grenze – unterliegt als Grundprinzip fast allen Actionfilmen und sonstigen Blockbustern, wobei es für das Hollywoodkino typisch ist, dass es zwar zu einer Konfrontation zwischen Zivilisation und Wildnis kommt, dieser Konflikt aber am Ende immer aufgelöst wird: Obwohl der einsame Held in die Wildnis ziehen muss, um zu sich selbst zu finden, wird er sich am Ende auch mit seiner Liebsten, seiner Familie, seiner Herkunft aussöhnen.

Die Erkenntnis, dass auch der Blockbuster durch einen Grenzübertritt strukturiert wird, ist nicht überraschend, schliesslich unterliegt dieses

- 2 Dabei verfährt King allerdings sehr pragmatisch und undoktrinär, denn er versteht die in die Filme eingeschriebenen <Botschaften> nicht als bewusste Beeinflussungsversuche finsterner Mächte, sondern als Ergebnis nüchterner Marktorientierung: Hollywoods Filme vertreten jene Werte, die die Mehrheit des Publikums teilt. Dabei ist es für das post-klassische Kino charakteristisch, dass es unterschiedliche Leseweisen – und somit auch verschiedene Zuschauergruppen – bedient, die es dann bis zu einem gewissen Grad miteinander versöhnt. Allerdings gelingt diese Aussöhnung selten vollständig, sie muss es auch nicht; die oft kritisierte, scheinbare Inkohärenz grosser Actionfilme ist vielmehr das Resultat einer Offenheit, die das Ziel hat, möglichst viele Kundensegmente anzusprechen.

Muster gemäss Lotman jeder Form von Erzählung. Im Hinblick auf die SF ist aber interessant, auf welche Weise Spektakel und Grenzüberschreitung miteinander verbunden sind. In Kings Beschreibung der angestrebten Wirkung spektakulärer Szenen formuliert er eine Vorstellung, die stark an das Erhabene erinnert:

Spectacle could, in one sense, be seen as the ‹moment› of the frontier-type experience offered directly to the viewer: visceral thrills that stand in for the qualities celebrated thematically in the narrative. The levels of narrative and spectacle operate together in a complex pattern of interaction that seems at times to reinforce the inscription of frontier dynamics in the texts. Moments of spectacle often occur on the frontier terrains that are visited (King 2000: 31).

Spektakel ermöglicht es dem Zuschauer, die kathartische Wirkung der Grenzüberschreitung mit- oder nachzuerleben, und dies in einem ganz direkten Sinn; nicht nur als stiller Beobachter, sondern als bis in die Eingeweide Mitführender – «visceral thrills». Auch Ndalianis betont den immersiven, geradezu körperlichen Aspekt des Blockbusterkinos: «the sheer size of the cinema screen [...] invites the dual sensation of the audience's immersion *into* the alternate world and the impression of the entry of this world into the space of the audience» (Ndalianis 2004: 151). Sieht man einmal davon ab, dass nicht alle Formen von Spektakel die gleiche unmittelbare, körperliche Wirkung beabsichtigen – King führt 2001 als Beispiel für «kontemplatives Spektakel» an –, so sind die möglichen Parallelen zu Burkes Vorstellung von Erhabenheit auffallend: Die läuternde (körperliche) Extremerfahrung, die mit dem Überschreiten der Grenze verbunden ist, soll dem Zuschauer medial so authentisch wie möglich vermittelt werden, gleichzeitig kann er sich aber in der bequemen Sicherheit des Kinossessels wiegen.

Bereits die (zahlenden) Besucher eines Panoramas waren sich der Künstlichkeit der Anlage bewusst, und dennoch: «[s]ome pleasure [...] clearly derived from responding to these entertainments as if they were real» (Bukatman 2003a: 81). Die Erwartung einer authentischen Erfahrung ist natürlich weder in einem Panorama noch im Kino erfüllbar, beide sind ja in hohem Masse stilisierte Konfektionsware. Der Anspruch, der mit der audiovisuellen Überwältigung einhergeht, war und ist aber doch jener der aussergewöhnlichen – auch und gerade körperlich-somatischen – Extremerfahrung:

Cinematic spectacle is clearly not the same as anything that the frontier might once have been. But it is sold on the promise of a similar structural relationship, supposedly offering an illusion of authenticity and presence opposed to the heavily mediated and circumscribed experiences of daily life (King 2000: 35).

Spektakel bietet dem Kinopublikum somit ein der *Frontier*-Erfahrung analoges Erlebnis, eine Illusion von Authentizität oder ein, wie es Scott Bukatman formuliert, «tamed sublime» (2003a: 82).

Zwischen Kings und Bukatmans Einschätzung und Burkes Konzept des Erhabenen gibt es also Übereinstimmungen, allerdings wäre es nicht angemessen, jedes Actionsspektakel als erhaben zu bezeichnen; der Begriff verlöre dann seine Aussagekraft. Dennoch scheinen mir die Parallelen nicht zufällig: Erhabenes und Spektakel basieren beide auf dem Prinzip der unmittelbaren affektiven Überwältigung, und beiden liegt das Moment des Grenzübertritts zu Grunde. Zumindest scheinen mir alle Beispiele erhabener SF-Filme auch Kings Kriterien von Spektakel zu erfüllen. Was er als Spektakel beschreibt, wäre demnach eine Voraussetzung für Erhabenheit im Film.

Gemäss Ndaliansis waren es zwei SF-Filme – *STAR WARS* und *CLOSE ENCOUNTERS* – «that sealed the dominance of a new baroque era in cinema» (2004: 189). Es liegt durchaus eine gewisse Logik darin, dass ausgerechnet die SF zum Spektakelmodus schlechthin geworden ist. King und Ndaliansis führen dafür verschiedene Gründe an: Der Modus besitzt nicht nur eine gewissermassen «natürliche» Affinität zu anderen Medien wie Comics und Computerspielen, die vielfältige Formen der Vermarktung erlaubt, da der SF keine (irdischen) Grenzen gesetzt sind, kann die Kamera unbegrenzt in neuen Welten und exotischen Szenerien schwelgen; alles ist möglich, die einzige Limitation setzt das Budget. Wenn es darum geht, die Schaulust zu befriedigen und dem Zuschauer Dinge zu zeigen, die er nie zuvor gesehen hat, dann schlägt die Stunde der SF – «to boldly show what no movie has shown before.»

Für Kings Untersuchung ist zudem von grosser Bedeutung, dass die SF mit immer neuen Grenzen und «unzivilisierten» Gebieten aufwarten kann. Der Westen ist längst besiedelt, der Weltraum ist die letzte *terra incognita*, und die jenseits liegende «Wildnis» wird wohl nie vollständig kolonisiert sein. King spricht in erster Linie vom All (King 2000: 70), aber die SF bietet auch andere Räume wie die Zeit, den Cyberspace oder den *inner space* der Psyche an, die von mutigen Grenzgängern erobert werden können. Die (pseudo-)realistische Darstellungsweise der SF unterstützt dabei die Authentizitätsbehauptung, die mit dem Spektakel einhergeht. Anders als etwa die Fantasy, die nicht verhehlt, dass sie in einer Märchenwelt angesiedelt ist, versucht die SF ja immer, ihre Plausibilität zu untermauern; damit trägt sie ihrerseits zur angestrebten authentischen Wirkung des Spektakels bei. Es existiert somit zumindest eine Struktur analogie zwischen SF, Spektakel und Erhabenem, die alle auf dem Moment des Grenzübertritts, auf dem Gegensatz zwischen Bekanntem und Unbe-

kanntem aufbauen und sich mit der Idee einer (pseudo-)authentischen Extremerfahrung verbinden.

*

Im Zusammenhang mit SF und Spektakel war bislang vor allem von spektakulären Ansichten die Rede – dem All, Raumschiffen, Explosionen, schnellen Zooms über riesige Distanzen –, daneben spielt aber auch die akustische Dimension eine wichtige Rolle. Tatsächlich scheint mir Musik – und das Sound Design generell – ein wichtiger Aspekt zu sein, wenn es ums Erhabene im Film geht. Zumindest versuchen viele Filme, durch laute, pompöse Musik und einen alles übertönenden Klangteppich den Zuschauer zu überwältigen und auf diese Weise erhaben zu wirken. Fanfarenartige Klänge – von *Also sprach Zarathustra* bis zu John Williams' STAR-WARS-Melodie – erklingen in der SF häufig. Musik und Ton eignen sich in mehrfacher Hinsicht besser als das Bild, um das Publikum in den Sessel zu drücken und erhabene Gefühle zu erzeugen, da sie weder quantifizierbar noch auf einen eindeutigen Ursprungsort wie die Leinwand reduzierbar sind. Zudem nehmen wir einen grossen Teil der Tonspur nur unterschwellig wahr, wir fühlen etwas, dessen Herkunft wir nicht genau orten können.

Ton kann – anders als das Bild – auch viel direkter auf den Körper des Zuschauers einwirken: Ein tiefer Bass erschüttert das Skelett, die typischen surrenden, zischenden und quietschenden SF-Sounds besitzen oft eine geradezu physische Qualität; das charakteristische Summen des Lightsabers in STAR WARS weist eine fast greifbare Körperlichkeit auf (→ S. 230). Wohl nicht zufällig haben sich die grössten technischen Neuerungen der Kinotechnik während der letzten beiden Jahrzehnte auf akustischem Gebiet vollzogen. Lange war der Ton – oder vielmehr die Tonwiedergabe im Kino – ein vernachlässigter Bereich; obwohl die Leinwände grösser und grösser wurden, zog der Ton nur sehr zögerlich nach. Zwar gab es bereits in den 1950ern hoch entwickelte Mehrkanalsysteme, doch verhinderten wirtschaftliche Entwicklungen deren Überleben. Seine Rückkehr feierte der Mehrkanalton in Form des Dolby-Formates in den 1970er Jahren. Obwohl das von Dolby verwendete Lichttonverfahren den älteren Formaten technisch unterlegen war, sorgten geschicktes Marketing und veränderte wirtschaftliche Rahmenbedingungen dafür, dass sich Surroundsysteme nun auf breiter Front durchsetzten (vgl. Flückiger 2001: 43–59). Als Beispiele für Filme, die das Dolby-Format in besonders spektakulärer Weise einsetzten und als eigentliche Prototypen wirkten, führt Flückiger nicht zufällig ausschliesslich SF-Filme an: STAR WARS (1977), CLOSE ENCOUN-

TERS (1977) und ALIEN (1979). Auch die weitere Entwicklung des Filmtons ist eng mit dem SF-Film verknüpft, so wurde das erste digitale Format *Digital Theater Sound (DTS)* mit JURASSIC PARK lanciert (Flückiger 2001: 55).

11.2 Special Effects

Obwohl die Tonspur ein wichtiger Teil der filmischen Spektakelmaschine ist, gibt es im Blockbusterkino ein Element, das prominenter ist als alle anderen: den *Special Effect*. Sei es die *Stargate*-Sequenz in 2001, die Riesenspinne in INCREDIBLE SHRINKING MAN, das explodierende Weisse Haus in INDEPENDENCE DAY oder die ungezählten Lasergefechte und Raumschlachten – Spezialeffekte sind aus dem SF-Kino nicht wegzudenken und spielen zugleich eine zentrale Rolle in der Überwältigungsstrategie Hollywoods. So offensichtlich die Wichtigkeit von Spezialeffekten für das SF-Kino – und für das Blockbusterkino generell – aber ist, die theoretische Beschäftigung mit dem Phänomen steckt noch in den Anfängen.

Worin liegt nun der besondere Charakter des Spezialeffekts? Ist er der technischen Seite zuzurechnen, liegt er in bestimmten technischen Verfahren oder kommt ihm eine besondere Rolle im Rahmen des narrativen Prozesses zu? Von der technischen oder formalen Seite her lässt sich der Spezialeffekt kaum definieren; in der Fachliteratur – aber auch im Alltagsverständnis – werden ganz unterschiedliche Dinge darunter gefasst. Krzywinska und King sprechen beispielsweise im Zusammenhang mit den Affenkostümen im Prolog von 2001 von «make-up effects» (King/Krzywinska 2000: 64 f.). Umfassen Spezialeffekte somit auch die Manipulation der profilmischen Realität wie Modelle, «unsichtbare» Seile, mechanische Monster, Makeup und Kulisse, oder sind sie eher auf der Seite der Nachbearbeitung und Postproduktion anzusiedeln, etwa wenn verschiedene Aufnahmen miteinander kombiniert und einzelne Einstellungen retuschiert und digital bearbeitet werden?

What makes an effect «special»? Everything in a film is an «effect» – something fabricated, made. No shots or photographs compose themselves. The camera constructs a visual field rather than simply recording what is «out there» in front of it, and locations are no less producers' artefacts than sound stages. Every frame of every film is a product of human labour and intention, however unanticipated the image produced may be (Stern 1990: 67).

All filmic effects are «special» in the sense that they depend on a complex series of quite specific and usually quite deliberate aesthetic choices that are made within the context of an increasingly complex technology. There is not

a single frame in the history of cinema that simply and innocently records a pre-existing reality (Freedman 1998: 305).

Es ist kaum sinnvoll, den Film als Ganzes als Spezialeffekt zu behandeln, der Terminus würde zu keiner Unterscheidung mehr taugen. Dennoch lohnt es sich, über die von Michael Stern und Carl Freedman aufgeworfenen Fragen nachzudenken. Letztlich geht es im (fiktionalen) Film ja immer darum, mittels technischer Mittel eine möglichst glaubhafte Illusion zu erzeugen. Wenn Erroll Vieth feststellt, dass Spezialeffekte im SF-Film dazu dienen «to transmogrify the unreal to the real» (Vieth 2001: 38), dann beschreibt er einen für den Spielfilm insgesamt gültigen Sachverhalt. Schminke, Kostüme, Kulisse gehören zu jeder Filmproduktion, und ihre Aufgabe ist exakt jene, die Vieth den Spezialeffekten zuschreibt: eine stimmige, «realistische» Illusion zu schaffen.

Spezialeffekte haben die interessante Eigenschaft «zu verschwinden». Verfahren wie Überblendung und Doppelbelichtung, die von Méliès noch eingesetzt wurden, um das Publikum zu verblüffen, sind im klassischen Kino zu Standardverfahren für Szenenübergänge geworden. Zahlreiche Filmmonster wurden und werden mit sogenannter *Stop-Motion*-Animation realisiert, das heisst mit Figuren, die in Einzelbildaufnahmen abgelichtet und dabei jeweils leicht verändert werden; wird der Film in normaler Geschwindigkeit abgespielt, ergibt sich eine flüssige Bewegung. Dieses Verfahren, das im Realfilm zweifellos einen Spezialeffekt darstellt, ist die Basis des Animationsfilms. Was also im einen Fall ein aussergewöhnlicher Effekt ist, gehört in einem anderen Kontext zur Herstellungsroutine (das gleiche Phänomen kann man bei der Computeranimation beobachten).

In der Wahrnehmung lassen sich grob zwei Typen von Effekten unterscheiden – unsichtbare, die vom Publikum nicht als solche wahrgenommen werden, und sichtbare, die die Aufmerksamkeit auf sich lenken oder sogar die eigentliche Hauptsache einer Szene darstellen. Beispiele für unsichtbare Spezialeffekte wären Schnitt, Schminke, Kostüme, Kulisse, aber auch unsichtbare Seile, *Matte Paintings*,³ wegretuschierte Störfaktoren etc. Sichtbare Effekte dagegen sind Explosionen, der sich durch Morphing transformierende T1000,⁴ Raumschiffe, der *Bullet-Time*-Effekt in *MATRIX* (→ S. 220 f.) oder die Dinosaurier aus *JURASSIC PARK*. Hierbei handelt es sich nicht um klar voneinander abgrenzbare Typen, und ob ein Effekt als

3 Beim *Matte*-Verfahren werden Teile der Linse abgedeckt, so dass an dieser unbelichteten Stelle des Films ein anderes – gefilmtes oder gemaltes – Bild einkopiert werden kann.

4 Unter «Morphing» versteht man einen digitalen Effekt, bei dem ein Gegenstand stufenlos von einer Form in eine andere überführt wird.

sichtbar oder unsichtbar wahrgenommen wird, hängt von verschiedenen Faktoren ab. Albert LaValley kommt zu folgender Definition:

Special effects then are a kind of vast continuum embracing the entire cinema, but most fully articulated in films which depict the unseen or unseeable: disaster, spectacle, fantasy, horror, and science fiction (LaValley 1985: 143).

Im Gegensatz zu den ‹normalen›, unsichtbaren Tricks, die das Medium konstituieren, zeichnet sich der echte, ‹volle› Spezialeffekt durch einen ‹significant and important gap between the illusion of what we see on screen and what was used to produce it› aus (ebd.: 143). LaValley beschreibt den Spezialeffekt einerseits auf einer rezeptiven Ebene als Kontinuum, das von gänzlich unsichtbaren bis zu sichtbaren Effekten reicht. Zusätzlich bezieht er die Diskrepanz zwischen profilmischer Realität und bewirkter filmischer Illusion mit ein. Dieser zweite Ansatz scheint mir problematisch und spätestens, wenn es um digitale Effekte geht, nicht mehr praktikabel, weil hier das beschriebene Gefälle immer maximal ist, gleichzeitig aber grosse Unterschiede in der Sichtbarkeit bestehen. Ich halte es für sinnvoller, Spezialeffekte allein anhand ihrer Sichtbarkeit und somit über die Rezeption zu beschreiben, denn die Sichtbarkeit eines Effekts ist unabhängig von der Art seiner Herstellung.

Sichtbare Spezialeffekte sind Teil der filmischen Spektakelmaschinerie, sie bieten uns nie gesehene Bilder und laden dazu ein, uns an ihnen zu ergötzen. Sie sind an sich sehenswert und drängen, ganz im Sinne des Kinos der Attraktionen, den narrativen Zusammenhang in den Hintergrund. Dies lässt sich an zahlreichen Fällen belegen: Bei Erscheinen von JURASSIC PARK wurden die Dinosaurier vom Publikum oft eifriger diskutiert als der eigentliche Plot, und es existiert eine eigene Literatursparte, die sich nur mit der Technik ‹hinter› den Effekten beschäftigt.

Der sichtbare Spezialeffekt erscheint als vom eigentlichen Film abgekoppeltes Ereignis, das an sich einen Wert besitzt und unabhängig vom narrativen Zusammenhang beurteilt werden kann. In Bezug auf die Filme Méliès' war bereits von einer Trickästhetik die Rede, deren Ziel nicht im Erzeugen einer Illusion, sondern eines Effekts um des Effektes willen bestand. Die Sichtbarkeit hängt dabei auch heute in hohem Grad vom Zuschauer ab. Für einen Fan, der sich für Tricktechnik begeistert, sind viel mehr Effekte sichtbar als für den Gelegenheitszuschauer. Gleichzeitig hängt die Sichtbarkeit auch vom Modus/Genre ab: Von einem SF- oder Fantasy-Film erwarten wir wunderbare Elemente und sind deshalb eher bereit, diese als ‹gewöhnlich› hinzunehmen.

Ein Charakteristikum von Spezialeffekten, das wohl jeder Kinozuschauer schon beobachtet hat, ist ihre Eigenschaft zu *altern*. Viele Effekte, die

bei Erscheinen für Staunen gesorgt haben, wirken ein paar Jahre später billig, schlecht oder werden nicht mehr als etwas Besonderes wahrgenommen. Gerade wenn ein Film auf die spektakuläre Wirkung seiner Effekte setzt und diese nicht primär dazu dienen, die Geschichte zu erzählen, wirken einstige Neuerungen im Nachhinein oft belustigend.⁵ Die Technik macht derart rasche Fortschritte, dass viele Effekte schnell ihre Wirkung verlieren.

Neuheit scheint eine entscheidende Eigenschaft des (sichtbaren) Spezialeffekts zu sein; der besondere Status, den die Dinosaurier aus *JURASSIC PARK* genossen, lag primär in der Neuheit des Verfahrens und nicht im Verfahren an sich. Anders formuliert: Es gibt bei allen technischen Unterschieden keine grundsätzliche Differenz in der Wirkung, die *JURASSIC PARK* auf das Publikum hatte, und derjenigen der gigantischen Kulissen von *INTOLERANCE: LOVE'S STRUGGLE THROUGH THE AGES* (1916), der Tonpassagen in *THE JAZZ SINGER* (1927) oder der ersten Farbfilme. In all diesen Fällen sorgten nie gesehene technische Höchstleistungen für Verblüffung beim Publikum, und jeweils lassen sich – wie bei der digitalen Tricktechnik – Stimmen anführen, die angesichts der technischen Innovation von einer neuen Stufe der filmischen Wirklichkeitsnähe sprechen, während andere das Ende aller Filmkunst heraufbeschwören. Wenn ein Spezialeffekt wesentlich auf seiner Neuheit basiert, dann würde das auch jene Theoretiker stärken, die wie Stern, Freedman oder auch Bukatman (2003a) bereits das filmische Verfahren an sich als Spezialeffekt einstufen.

Die Sichtbarkeit und die damit verbundene spektakuläre Wirkung eines Effekts hängt also eng mit seiner Neuheit zusammen. Diese Tendenz lässt sich von den frühesten Filmvorführungen über die zahlreichen Trickerfindungen von Méliès bis heute beobachten. So waren in *20,000 LEAGUES UNDER THE SEA* (1916), der ersten Verfilmung von Jules Vernes *Vingt mille lieues sous les mers*, erstmals Unterwasseraufnahmen zu sehen. Dieser Umstand war so aussergewöhnlich und neuartig, dass der Vorspann ausdrücklich auf das technische Verfahren, das die Aufnahmen ermöglicht hatte, hinwies; die Erfinder, George und Ernest Williamson, wurden sogar mit Photos vorgestellt.⁶

- 5 Manche Filme erlangen gerade wegen ihrer schlechten Effekte Kultstatus; bei einem Film wie *PLAN 9* sorgt die mangelnde Qualität für den spektakulären Wert. Auch hier weiden sich die Fans am Effekt, allerdings aus anderen Gründen.
- 6 Der Vorspann von *20,000 LEAGUES UNDER THE SEA* erinnert in dieser Hinsicht an moderne Making-Ofs, die ebenfalls die technischen Neuerungen des jeweiligen Films zelebrieren.

Wenn wir den Spezialeffekt durch seine Sichtbarkeit und Neuheit definieren, ergibt sich eine interessante Ambivalenz: Einerseits wird er in der SF als ein durch die Narration bedingtes Element verstanden, das die Darstellung der fiktionalen Welt erst ermöglicht, er ist also Teil des Naturalisierungsprozesses und trägt zum Realitätseffekt bei. In diesem Verständnis ist der Spezialeffekt kein für sich allein wirkender Effekt mehr, sondern Teil der allgemeinen Naturalisierungsstrategie, und seine Qualität hängt wesentlich davon ab, wie «echt» er aussieht. Demgegenüber steht die Konzeption des Spezialeffekts als für sich allein und direkt auf das Publikum einwirkendes Spektakel, das nur um seiner selbst willen bestaunt werden soll und die Narration nicht unterstützt, sondern in den Hintergrund drängt.

Gerade im SF-Kino hollywoodscher Prägung treffen beide Beobachtungen zu, denn der Modus benötigt Spezialeffekte als Teil der Naturalisierungsstrategie; nur mit Tricks und grossem technischen Aufwand lassen sich die wunderbaren Wesen und Welten glaubhaft realisieren, die die SF ausmachen. Gleichzeitig ist die SF aber eben auch ein Spektakelmodus und stellt ihre Attraktionen offen zur Schau. Dieser Widerspruch ist bereits in *20,000 LEAGUES UNDER THE SEA* voll entfaltet: Der Film feiert seine technischen Meisterleistungen als solche, doch stehen sie im Dienst der fiktionalen Illusion. Wir sind eingeladen, uns von dem Gesehenen überzeugen zu lassen und es gleichzeitig zu bestaunen (siehe auch LaValley 1985 und Neale 1990).

Was als Widerspruch erscheinen mag, ist auch im klassischen Hollywood präsent, das einerseits grossen Wert auf die «Unsichtbarkeit» des Produktions- und Erzählprozesses legt, gleichzeitig aber die magische und traumhafte Qualität seiner Erzeugnisse betont (King/Krzywinska 2000: 64–68). King und Krzywinska argumentieren, dass sich Spezialeffekte durch die «double pleasure» auszeichnen, die sie dem Zuschauer gewähren: «This is a pleasure that may be at its peak when the effects are highly «convincing»; when we are able to stand back just far enough from being entirely absorbed to delight in both halves of the equation» (King/Krzywinska 2000: 66). Diese «double pleasure» ist gemäss Ndaliansis auch für die barocke Ästhetik charakteristisch:

The baroque and neo-baroque create the illusion of the merging of an artificial reality into the phenomenological space of the audience while simultaneously inviting the spectator to recognize this deception to marvel at the methods employed to construct it (Ndaliansis 2004: 159).

Die beschriebene paradoxe Wirkung ist konstitutiv für den sichtbaren Effekt und massgeblich dafür verantwortlich, dass SF-Filme oft schlecht

altern, denn Effekte kommen doppelt in die Jahre: Sie büßen sowohl an Überzeugungskraft als auch an Überwältigungswirkung ein.

Was somit im widersprüchlichen Charakter des Spezialeffekts offenbar wird, ist eine weitere Steigerung der *willing suspension of disbelief*, des fiktionalen Urmoments (→ S. 56): Wie bereits ausgeführt, bezeichnet Gregory Renault SF als ‹Fiktion im Quadrat›, weil sie von uns verlangt, unwahre Geschichten zu glauben, die sie in offensichtlich wunderbaren Welten ansiedelt, deren grundsätzliche Plausibilität sie aber behauptet. Dieser paradoxe Charakter wird im Falle des photographischen Mediums Film noch einmal gesteigert, so dass der SF-Film als ‹Fiktion hoch drei› bezeichnet werden kann (→ Kapitel 8.1). Im (sichtbaren) Spezialeffekt erfährt dieser Widerspruch eine weitere Potenzierung: Um seine Plausibilitätsbehauptung aufrecht zu erhalten, setzt das abbildende Medium Film Spezialeffekte ein, die einerseits photographische ‹Echtheit› behaupten, gleichzeitig aber die offensichtliche Gemachtheit des Films ausstellen. Der Spezialeffekt im SF-Film ist somit die extremste Form der *willing suspension of disbelief* oder – um an Renault anzuknüpfen – ‹Fiktion hoch vier›.

Der scheinbare Widerspruch, den der Spezialeffekt in sich birgt, ist somit gar keiner – oder zumindest ein für Fiktion insgesamt konstitutiver. Was sich arg theoretisch anhören mag, hat für die Filmindustrie ganz praktische Vorteile und erklärt auch, warum die SF ein derart wichtiger Teil des Blockbusterphänomens geworden ist: SF ermöglicht es Hollywood, beides zu verfolgen – Narration und Spektakel; also Geschichten zu erzählen und den Zuschauer zugleich mit immer neuen Attraktionen und nie gesehenen Bildern in Bann zu schlagen. Und da Spezialeffekte technisch und finanziell aufwändig sind, bilden sie auch eine wichtige ökonomische Waffe, um weniger potente ausländische Konkurrenz auf Distanz zu halten.

*

Im Spektakel wird immer auch die Filmtechnik selbst zelebriert, dem stauenden Publikum vorgeführt, was alles möglich ist. Spezialeffekte sind darauf angelegt, ein ‹Wie haben die das nur gemacht?› zu provozieren, und in Hintergrundberichten, Büchern und Making-Ofs wird diese Frage ausführlich beantwortet. Im Spektakel wird die Filmtechnik selbst zum eigentlichen Gegenstand des Zuschauerinteresses. Damit stehen Auftreten und Vermarktung der Filme nicht nur im Widerspruch zur Naturalisierungstendenz, sondern ebenso zu ihrem Inhalt: In typischer Katastrophen- und Monster-SF macht ein verantwortungsloser Wissenschaftler – oder ein naiver Idealist, der von skrupellosen Kapitalisten missbraucht wird – eine

bahnbrechende Entdeckung, die ausser Kontrolle gerät und Katastrophen und Zerstörungen nach sich zieht, die vom Film visuell ausgeschlachtet werden. Verschiedene Autoren haben bemerkt, dass sich in diesem Muster ein Widerspruch offenbart: Während auf der Ebene der Geschichte Zurückhaltung und ein massvoller Umgang mit technischen Neuerungen gepredigt werden, fährt man auf der Ebene des Films alles auf, was die Technik zu bieten hat.

Was der SF-Film visuell zur Schau stellt, ist das, was er auf der Ebene der Geschichte als frevelhaften Grenzübertritt, als schändlichen Exzess geisselt. Als Zuschauer dürfen wir uns aber gerade an diesem Exzess weiden und angesichts grandioser Zerstörung und schrecklicher Ungeheuer einen wohligen Schauer erleben. Während die Figuren lernen müssen, dass das, was sie getan haben, unverantwortlich und böse ist, sollen wir uns daran delectieren. Und gerade jenes Element, das innerhalb des Films als besonders furchtbar und unverantwortlich dargestellt wird – das Monster, die schreckliche Waffe –, erfährt in der Regel die grösste Zuwendung von der Tricktechnikabteilung. Für Brooks Landon ist dieser Gegensatz konstitutiv für das gesamte SF-Kino:

Put simply, thematic and symbolic ambivalence is neither accidental in the SF movie, nor only a reflection of culturally inadequate response; it is in fact the basic or distinguishing structural pattern of those SF movies we most cherish and discuss (Landon 1992: 22).

Die Ambivalenz, die Landon beschreibt – «[m]ost typically [...] directed toward science, the military, and public authority in some combination» (ebd.: 20) –, ist identisch mit dem Gegensatz, der gemäss King den Blockbuster generell strukturiert: die Tendenz, es allen recht machen zu wollen, Zivilisation und Technik gleichzeitig zu zelebrieren und zu kritisieren. Landons Beobachtung trifft somit nicht nur auf den SF-Film, sondern auf den Blockbuster insgesamt zu. Kings Analyse der Filme *INDEPENDENCE DAY* und *TWISTER* (1996) – letzterer ein effektgeladener Blockbuster ohne jegliches SF-Element – ist in diesem Zusammenhang aufschlussreich:

Underlying the confrontations enacted in these films is an opposition between two of the most powerful components of American ideology: the myth of the frontier and alternative myths of technological modernity, according to which America is defined as a model of modernizing progress, whether industrial or post-industrial. The two mythologies are in some respects mutually exclusive (King 2000: 22).

Skepsis gegenüber Technik und Wissenschaft, die als wesentliche Elemente einer verweichlichten Zivilisation verstanden werden, strukturiert die Erzählung vieler Blockbuster, nicht nur der SF-Filme. Ein entscheidendes

Merkmal des Blockbusters ist, dass er diese beiden widersprüchlichen Tendenzen zumindest teilweise und oberflächlich aussöhnt. Zwar behält der *Frontier*-Mythos die Oberhand – der unangepasste, «wilde» Einzelgänger triumphiert über das dekadente System –, aber dieser Triumph geht nicht vollständig auf Kosten der Gegenseite; das Fazit, das King für *TWISTER* zieht, kann auch für den SF-Film als Ganzes gelten: «The problem identified by the main narrative movement of *TWISTER* is not the use of technology itself but an excessive reliance upon it» (ebd.: 23). Die technologisierte Zivilisation ist nicht an sich schlecht, zu jedem *Mad Scientist* gibt es einen verantwortungsvollen, «geerdeten» Wissenschaftler, der die Untat rückgängig machen und Mensch, Natur und Wissenschaft wieder aussöhnen kann.

Die Mehrdeutigkeit der Aussage, die Tendenz, es allen Zuschauern recht zu machen und jeder Gruppe etwas zu bieten, ist typisch für den Blockbuster; die ambivalente Mischung aus Technikbegeisterung und -skepsis durchzieht das gesamte Blockbuster-Kino. Im SF-Film wird sie aber auf besondere Weise – und im wörtlichen Sinne – sichtbar: Wie wissenschaftsfeindlich und technikkritisch sich ein Film auch gebärden mag, auf der visuellen Ebene wird die Technik um ihrer selbst willen celebriert.

11.3 Digitale Welten

Die grösste technische Umwälzung im SF-Kino der letzten zwanzig Jahre – und in der Filmtechnik überhaupt – war zweifellos das Aufkommen digitaler (Trick-)Technik. Seit Beginn der 90er Jahre hat sich die computergestützte Tricktechnik rasant verbessert, und heute wird kaum mehr ein SF-Film gedreht, der nicht in irgendeiner Form CGIs (*computer generated images*) verwendet. Zum Themenkomplex «digitales Kino» wurde und wird viel geschrieben, und oft werden dabei ganz unterschiedliche Dinge – CGIs, digitale Aufnahmeverfahren, digitale Projektion und digitale Wiedergabemedien – vermischt (vgl. auch Belton 2003). Im Folgenden werde ich mich lediglich auf CGIs beschränken und einige Überlegungen zur Frage anstellen, ob sich mit ihnen der Charakter von Spezialeffekten grundsätzlich wandelt.

Dass die digitale Technik für enorme Veränderungen auf Produktionsseite sorgt, ist keine Frage: Indem das Filmbild als Ansammlung eindeutig bestimmter Pixel vorliegt, eröffnen sich im Produktionsprozess ganz neue Möglichkeiten der verlustfreien Manipulation und Veränderung. Die (sicht-

baren) Ergebnisse dieses neuen Prozesses kennen wir alle. Zweifellos sind dank digitaler Technik Dinge möglich, die früher nicht oder nur sehr schwer realisierbar gewesen wären. Das alleine ist aber noch nichts Aussergewöhnliches, sondern liegt vielmehr im Wesen jedes Effekts, der ja immer auf Neuheit und dem Status des Nochniedagewesenen basiert; die Frage ist vielmehr, ob sich mit der Einführung der digitalen Technik etwas Grundlegendes am Wesen des Kinos oder des Spezialeffekts verändert.

Während das photographische Bild ein in der profilmischen Realität vorhandenes Objekt *abbildet*, wird das digitale Bild überhaupt erst am Computer erschaffen und existiert nur als digitaler Code und dessen visueller Repräsentation als Pixel. Dieser medial-ontologische Unterschied schlägt sich gemäss Warren Buckland im Charakter und der Wirkung der jeweiligen Bilder nieder: Dank digitaler Technik können «unmögliche» Objekte – Buckland führt als Beispiel die Dinosaurier aus den JURASSIC-PARK-Filmen an – und reale Menschen gleichzeitig im Bild präsent sein und interagieren. Die Kombination von *Motion-Control-Technik*⁷ und CGIs ermöglicht eine neue Form von Realismus: «The interactions created between the digital dinosaurs and live action/real backgrounds within a single shot help to create a new realism in the digital image, for the effects create the illusion of spatial and diegetic unity» (Buckland 1999: 189). Da die Kamera nicht mehr auf statische Trickbilder beschränkt ist, sind Fahrten möglich, was den Eindruck räumlicher Einheit bewirkt. Buckland legt dar, wie diese Einheit des fiktionalen Raumes verschiedenen Realismuskonzeptionen entspricht, er bleibt allerdings die Antwort schuldig, worin hier das Besondere des digitalen Effekts liegt. Die Illusion der räumlichen Einheit, die er betont, beruht ja wesentlich auf der *Motion-Control-Technik* und nicht auf den digitalen Sauriern.

Buckland unterscheidet ebenfalls zwischen sichtbaren und unsichtbaren Effekten, meint jedoch, dass die (sichtbaren) Saurier so echt aussehen, dass sie schon wieder den Status unsichtbarer Effekte haben. Dass dies keineswegs eine Besonderheit digitaler Tricktechnik, sondern typisch für den SF-Film überhaupt ist, wurde im vorangegangenen Kapitel dargelegt. Tatsächlich ist an Bucklands Argumentation vieles unklar: So scheint mir die Aussage, dass sich CGIs durch ihren nicht-photographischen Charakter auszeichnen, etwas naiv, denn im Film wurden schon immer auch Dinge dargestellt, die in der profilmischen Realität nicht existierten. Dies-

7 Unter *Motion Control* versteht man ein Verfahren zur Steuerung der Kamera, mit dem sich ihre Bewegung im Voraus programmieren und anschliessend beliebig oft wiederholen lässt. Gerade bei der Arbeit mit Modellen oder der Kombination von Schauspielern mit animierten Elementen ist dieses Verfahren von grossem Vorteil.

bezüglich gibt es zwischen CGIs und traditionellen «analogen» Verfahren wie Modellen, gemalten Kulissen oder *Matte Paintings* allenfalls einen graduellen, aber keinen grundsätzlichen Unterschied (siehe auch Sellors 2000). Der Fortschritt liegt vielmehr in der Qualität: Bei optischen Manipulationen muss fast immer ein Qualitätsverlust in Kauf genommen werden, während digitale Veränderungen im optimalen Fall verlustfrei sind.

Obwohl JURASSIC PARK als einer jener Filme bezeichnet wird, die der digitalen Tricktechnik zum Durchbruch verholfen haben, verwendet er auch herkömmliche Technik. In vielen Einstellungen sind die Saurier nicht am Computer erzeugt, sondern bestehen aus komplizierten hydraulischen Konstruktionen. Im Rummel um die neuen CGIs ging dies weitgehend unter, doch ist die Tatsache, dass kaum ein Zuschauer den Unterschied zwischen den beiden Verfahren wahrnimmt, vielsagend: Auch Buckland scheint nicht bemerkt zu haben, dass der Film unterschiedliche Techniken verwendet; zumindest erwähnt er diesen Umstand nie. Dass er nicht in der Lage ist, die verschiedenen Techniken auseinanderzuhalten, spricht gleichermaßen für die Qualität der digitalen wie der analogen Effekte; beide sind offenbar auf so hohem Niveau umgesetzt, dass sie nicht mehr unterschieden werden können. Die Tatsache, dass die Saurier teilweise tatsächlich in Form animatronischer Puppen in der profilmischen Realität existierten, zeigt, dass die von Buckland betonte räumliche Einheit nichts mit digitaler Technik zu tun haben muss. Aber selbst wenn wir davon absehen, dass JURASSIC PARK nicht ausschliesslich digitale Technik einsetzt, so erklärt Buckland dennoch nicht, inwiefern die Überzeugungskraft der Saurier von deren Herstellungsprozess abhängt. Dieser Punkt geht in der Diskussion um digitale Effekte ohnehin oft unter, denn CGIs alleine garantieren noch keine höhere Qualität; der Computer ist ein Werkzeug, das wie jedes andere beherrscht werden muss.

Ich räume Bucklands Aufsatz, deshalb so viel Platz ein, weil seine Fehlüberlegungen typisch sind für viele Texte, die den vermeintlich revolutionären Charakter von CGIs behandeln;⁸ so meint auch Ndaliansis, dass sich «the perceptual gap between illusion and reality» mit der fortschreitenden Digitalisierung ständig verringere (Ndaliansis 2004: 186). Buckland

8 Bucklands Aufsatz weist auch sonst Schwächen auf; so bemüht er das Konzept der möglichen Welten (→ Kapitel 5.1), verwendet es aber in sehr idiosynkratischer Weise. Mögliche Welten sind bei ihm potenziell realisierbar, was ja gerade nicht der Fall ist. Auf diesem Irrtum aufbauend, behauptet er weiter, dass JURASSIC PARK ein typischer Vertreter einer möglichen Welt sei, weil das gezeigte Klon-Verfahren technisch grundsätzlich möglich sei. Damit läuft er geradewegs in die Plausibilitätsfalle: Zwar bedient sich JURASSIC PARK – wie jeder SF-Film – eines wissenschaftlichen Vokabulars, möglich ist das Klonen von Sauriern gleichwohl nicht.

ist von der Qualität der Effekte in JURASSIC PARK überwältigt, und da sie (teilweise) mittels eines neuen Verfahrens realisiert wurden, versucht er die Authentizitätsillusion darauf zurückzuführen. Er bleibt uns aber nicht nur die Antwort auf die Frage schuldig, worin sich digitale von herkömmlichen Effekten unterscheiden, sein Aufsatz zeigt indirekt, dass auch traditionelle Effekte nach wie vor überzeugen können.

Ich bin nicht der Meinung, dass durch die digitalen Technik nichts verändert hat, doch ist die Veränderung – zumindest im SF-Kino – keine grundlegende, sie hat keinen Einfluss auf den Charakter von Spezialeffekten, auf die Art und Weise, wie diese als technische Neuerung auf Zuschauer wirken. Manche Effekte wie die erwähnte Extremfahrt oder das Morphing waren im vordigitalen Zeitalter nicht möglich. Dies allein ist aber nichts Aussergewöhnliches, denn der Spezialeffekt muss immer neuartig erscheinen. Zu jedem Zeitpunkt feierte das Kino technische Triumphe und präsentierte dem staunenden Publikum nie gesehene Dinge. Zudem liegt es in der Natur der Sache, dass Effekte mit der Zeit unsichtbar werden. Oft wird heute der Computer in einer Art und Weise eingesetzt, die sich im Grunde nicht von früheren Effekten unterscheidet: Ob ein Schauspieler tatsächlich vor einem gemalten Hintergrund agiert oder ob dieser erst nachträglich digital eingefügt wird, verändert zwar den Produktionsprozess, nicht aber die Wirkung.

Zweifellos hat mit der digitalen Technik eine quantitative Verschiebung stattgefunden: Horden von Rieseninsekten wie in STARSHIP TROOPERS und Heere von Robotern wie in der zweiten STAR-WARS-Trilogie wären zwar auch früher technisch machbar gewesen, hätten aber einen Riesenaufwand bedeutet. Ein Hauptvorteil von CGIs liegt darin, dass sie sich mit geringem Aufwand und ohne Qualitätsverlust vervielfältigen lassen; bei der Modelltechnik muss jedes Raumschiff, jede Figur von Hand bewegt werden, am Computer geschieht das – vereinfacht gesagt – durch *copy and paste*. Und da bei digitalen Effekten (im Idealfall) kein Qualitätsverlust auftritt, können sie stärker zur Realismusillusion beitragen – und auch schneller unsichtbar werden – als zahlreiche analoge Effekte.

*

Spezialeffekte sind für das SF-Kino von grosser Bedeutung; jeder Film stellt die neusten technischen Entwicklungen offen zur Schau. Manche Autoren tendieren deshalb dazu, SF über die Spezialeffekte zu definieren oder als Funktion der filmtechnischen Entwicklung zu sehen. Michele Pierson ist der Ansicht, SF-Filme seien «also presentations of the technoscientific achievements of the filmmaking and special-effects industries to

cinema audiences» (1999: 161), und Garret Stewart kommt zum Schluss: «Movies about the future tend to be about the future of movies» (1985: 159). Bei aller Wichtigkeit, die Spezialeffekte für das SF-Kino haben, halte ich diese Einschätzungen dennoch für übertrieben. CGIs breiten sich in nahezu alle Formen des Spielfilms aus, und spätestens der Fantasy-Boom der letzten Jahre zeigt, dass auch andere Modi im grossen Stil darauf setzen können und müssen. Die LORD-OF-THE-RINGS-Trilogie und die HARRY-POTTER-Reihe stehen der SF in sichtbaren (und unsichtbaren) Effekten in nichts nach. Die doppelte Funktion des Spezialeffekts – zu überzeugen und zu verblüffen – kommt in der Fantasy ebenfalls voll zum Tragen. Dass Fantasy im Zusammenhang mit Spezialeffekten lange kaum behandelt wurde, hängt primär damit zusammen, dass der Modus ein Mauerblümchendasein fristete und erst in den letzten Jahren aufblühte.

Seit der Jahrtausendwende sind digitale Verfahren in fast alle Filmgenres eingedrungen: Die digitale Animation hat sich fest neben dem traditionellen Zeichentrickfilm etabliert, verschiedene wunderbare Modi erleben eine nie gekannte Blüte. Dabei bleibt der Einsatz der Digitaltechnik keineswegs auf wunderbare Filme beschränkt: *THE AVIATOR* (2004), ein in vieler Hinsicht sehr konventionelles Biopic, setzt Computertechnik im grossen Stil ein. CGIs werden hier nicht nur verwendet, um alte Flugzeuge wieder in den Himmel steigen zu lassen. Regisseur Martin Scorsese wollte zudem, dass der Film die technische Entwicklung des Farbfilms widerspiegelt, und so wurde jede einzelne Einstellung digital nachbearbeitet und die Kolorierung teilweise drastisch verändert.

In *SIN CITY* (2005) wiederum agieren die Schauspieler ausschliesslich vor einem *green screen*, die ganze Umgebung wurde am Computer hinzugefügt. Vom Verfahren her ähnlich wie der früher erwähnte *SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW* (→ S. 240), geht *SIN CITY* doch ganz neue Wege, denn seine Ästhetik folgt sklavisch der Vorlage, dem ausschliesslich in Schwarzweiss gehaltenen Comic von Frank Miller. Millers harter, oft betont übertriebener und expressiver Strich wurde möglichst äquivalent für die Leinwand übernommen. Anders als in den meisten SF-Filmen dient die Digitaltechnik hier nicht dazu, eine realistische Illusion zu erzeugen. Vielmehr stellt sich für *SIN CITY* die Frage, ob man überhaupt noch von Spezialeffekten sprechen kann oder ob es sich nicht bereits um einen Zeichentrickfilm oder zumindest eine Hybride handelt. Nach der anfänglichen Überwältigung durch die Neuheit der Bilder werden die Spezialeffekte jedoch auch hier immer unsichtbarer, bis sie am Ende nicht mehr von der Platttheit der Geschichte ablenken können. Die Entwicklung der letzten Jahre zeigt, dass die digitale Technik den Film zwar verändert, diese Veränderung aber, ähnlich wie bei Einführung des Tons oder der

Farbe keine ist, die sich auf eine bestimmte Art von Film beschränkt oder nur eine einzige Wirkung hervorruft.

Wie in diesem Kapitel dargelegt, zeigt sich der paradoxe Charakter der SF auch und gerade in ihrer Verwendung von Spezialeffekten. Um seine Realismusbehauptung aufrecht zu erhalten, benötigt der Modus solche Effekte, sie erwecken seine wunderbaren Welten erst zum Leben. Die Tricktechnik muss die Plausibilitätsbehauptung der SF konkret umsetzen, dank ihr wird das Novum sichtbar, und genau auf dieser Sichtbarkeit beruht die rhetorische Überzeugungskraft des Modus.

12 Altes und Neues

Obwohl ich den Modus als weitgehend über- oder ahistorische Kategorie definiert habe, ist der SF-Film in mancherlei Beziehung eine eminent wandelbare Erscheinung. Wie schon angemerkt, basieren die Extrapolationen der SF oft auf dem neusten Stand der Technik, das Novum ist nicht selten eine direkte Weiterführung des *state of the art*. Der aktuelle Stand von Wissenschaft und Technik schlägt sich ganz direkt im Film nieder, und auch die Wahrnehmungsweisen und Wirkungen seiner Welten verändern sich in ihrem medialen Umfeld.

Betrachtet man nur die Oberfläche, die konkrete visuelle Erscheinung, dann erweist sich der SF-Film als sehr anpassungsfähig und immer auf der Höhe der Zeit. Doch der Zwang zu ständiger Aktualität lässt ihn auch schnell altern, und dieses Altern vollzieht sich auf drei Stufen. Da wäre zuerst das Novum selbst, das von der technischen Entwicklung ein- und überholt werden kann. Als *DESTINATION MOON* in die Kinos kam, waren bemannte Mondflüge noch Zukunftsmusik, heute sind sie Geschichte. Nova vergehen – was einmal Teil einer wunderbaren Welt war, kann heute realitätskompatibel sein. Der Alterungsprozess vollzieht sich zweitens an der Oberfläche selbst: Im visuellen Medium Film kommt die Zeitgebundenheit der technizistischen SF-Ästhetik durch die Sichtbarkeit seiner Welten viel stärker zum Tragen als in der Literatur. Zeitgenössische Vorstellungen von Design und Mode schreiben sich jeweils ein, und dies oft deutlicher als in nicht-wunderbaren Filmen, da die SF die Gegenwart ja immer noch weitertreiben und zuspitzen muss.

FLASH GORDON has the imprint of the 1930s, FORBIDDEN PLANET is instantly locatable in the 1950s, the costumes of LOGAN'S RUN are recognisably 1970s while shapes and special effects of STARSHIP TROOPERS are unmistakably 1990s (King/Krzywinska 2000: 72).

So wirkt manches schon wenige Jahre nach Erscheinen verstaubt, und SF, die in der Vergangenheit spielt, ist im Film so gut wie inexistent (→ S. 237–241).

Schliesslich findet auch ein Alterungsprozess auf der technischen Ebene statt. Spezialeffekte, die gestern noch unglaublich echt und realistisch

wirkten, scheinen heute plump und billig. Der SF-Film muss immer *noch* realistischer werden. Der sichtbare Spezialeffekt basiert darauf, dass er gleichzeitig überwältigt und überzeugt, beim veralteten Spezialeffekt ist das Gegenteil der Fall: Er wirkt unglaublich, komisch, altbacken; er macht wie der neue Spezialeffekt auf den Artefaktcharakter des Films aufmerksam, kann aber keinen Beitrag zur Realitätsillusion des Wunderbaren mehr leisten und wirkt so der Naturalisierung entgegen.

Dieser Kurzlebigkeit an der Oberfläche steht eine erstaunliche Konstanz auf der strukturellen Ebene gegenüber: Die Art und Weise, wie SF-Filme erzählt werden, hat sich wenig gewandelt. SF war und ist ein Modus des Durchbruchs, angesiedelt im Spannungsfeld von Rationalismus und Mystik, stets darum bemüht, das Wunderbare und Unbekannte gleichzeitig zu evozieren und zu bändigen. Die Dynamik des Modus, der ständige dialektische Widerstreit der Sphären, das stetige Verschieben der Grenze, prägt das gesamte SF-Kino seit seiner Entstehung.

Spätestens seit Beginn der 1990er Jahre ist im Hollywoodkino eine stärkere Tendenz zu «nicht-klassischen» Stilmitteln wie nicht-chronologischem Erzählen und Selbstreflexivität zu beobachten. Auch der SF-Film bleibt von diesen Entwicklungen nicht unberührt, er macht sie aber meist in viel geringerem Masse mit als andere Modi. Wie am Beispiel von *MATRIX* gezeigt, ist durchaus ein Wandel im Verhältnis von diegetischer Verfremdung und *ostranenie* zu beobachten (→ S. 220 f.): Dass ein Effekt innerhalb eines Films gleichzeitig als diegetische Verfremdung und als *ostranenie* verwendet wird, ist etwas Neues, das im SF-Kino vor 1990 kaum möglich gewesen wäre. Doch diese Verschiebung ist bescheiden im Vergleich zu den Veränderungen, die die Narration im Hollywoodkino insgesamt erfahren hat.

Was Narration und Dramaturgie betrifft, ist der SF-Film wenig «abenteu-erlustig». Dieser Trend hält seit den 1950ern fast stetig an: Es ist kein Zufall, dass die in *Kapitel 6.1* besprochenen, formal ungewöhnlichen SF-Filme wie *THX 1138*, *THE MAN WHO FELL TO EARTH* und *ALTERED STATES* alle nach 1970 entstanden sind, also zu einer Zeit, da das klassische Hollywood längst abgedankt hatte und die gesamte Filmindustrie im Umbruch war.¹ Aber obwohl der SF-Film der 1970er experimentierfreudiger ist als jener der 1950er Jahre, bleibt er im Vergleich zum übrigen Kino sehr konventionell. Der SF-Film macht die Entwicklung des allgemeinen Hollywoodkinos zwar mit, doch meist in abgeschwächter Form.

1 Der Erfolg von 2001, der im symbolträchtigen Jahr 1968 erschienen ist, dürfte ein weiterer Grund gewesen sein, doch die allgemeinen gesellschaftlichen und filmwirtschaftlichen Entwicklungen waren zweifellos von grösserer Bedeutung.

In Anbetracht dieser Tatsache mag es seltsam erscheinen, dass ich die verfremdende Wirkung der SF derart ausführlich beschrieben habe; ist SF nicht der Blockbuster-Modus schlechthin, sind nicht der Grossteil der existierenden SF-Filme platte Dutzendware, die in keiner Weise verfremdend oder neu wirken? Sind viele der verfremdenden Momente nicht längst zu unoriginenen Klischees verkommen? Diese Einwände sind sicher berechtigt, doch schliesst die Feststellung, dass SF oft verfremdend wirkt, nicht aus, dass sie auch stereotyp und langweilig sein kann. Gemäss Šklovskij verliert jedes formale Element, das ursprünglich verfremdend gewirkt hat, irgendwann seinen Neuheitscharakter, wird kanonisiert und gewöhnlich. Was Šklovskij für die *ostranenie* festhält, gilt auch für die diegetische Verfremdung. Sprechende Tiere in einem Märchen wirken nicht verfremdend, weil sie zum festen Inventar der Gattung gehören. Der gleiche Effekt lässt sich bei der SF beobachten: Roboter und Androiden wirken heute nur dann noch verfremdend, wenn sie auf neuartige Weise eingesetzt werden, so dass sich ihre Funktion innerhalb der Erzählung nicht auf ein blosses Klischee beschränkt.

Folgt man Šklovskij und versteht die kunsthistorische Entwicklung als ständigen Wechsel zwischen Erneuerung und Erstarrung, dann erscheint Innovation nicht als blosser Werbemasche der Filmindustrie, sondern als «natürliches» Schicksal jeder Kunstform. Jeder Film muss die vorhergehenden übertreffen und mit neuen, noch nie gesehenen Effekten aufwarten. Im Laufe des 20. Jahrhunderts hat dieses Wechselspiel seine Dynamik allerdings verstärkt, die Geschwindigkeit erhöht – das Neue veraltet immer schneller. Daraus ergibt sich eine Spirale, die auf allen drei Ebenen zur Übersteigerung drängt und die Filmindustrie zu immer neuen Höchstleistungen zwingt. So betrachtet ist das Blockbuster-Kino mit seiner Strategie der konstanten Überwältigung lediglich die Bestätigung von Šklovskijs These.

Diese Dynamik, die das Neue fast augenblicklich veralten lässt, tritt nirgends so deutlich zutage wie im SF-Kino. Als 1993 JURASSIC PARK erschien, waren die digitalen Dinosaurier in aller Munde. Um eine motivische oder erzählerische Neuerung handelte es sich freilich nicht, urzeitliche Ungeheuer, die Menschen bedrohen, gab es in der SF schon lange. Spielbergs Film war fast ausschliesslich eine ästhetisch-technische Innovation. Aber bereits die Fortsetzung THE LOST WORLD: JURASSIC PARK (1997) und erst recht der dritte Teil der Reihe JURASSIC PARK III (2001) konnten nicht annähernd das gleiche Interesse erwecken. Was 1993 noch interessant und verfremdend wirkte – Menschen und lebensechte Dinosaurier gemeinsam auf der Leinwand –, hatte weniger als zehn Jahre später jeglichen Neuheitswert verloren.

JURASSIC PARK war von der Kritik vor allem für seine technischen Innovationen gelobt worden, schon der Plot des ersten Teils wurde als relativ dünn und unoriginell kritisiert. Anders MATRIX, bei dem ganz unterschiedliche Aspekte hervorgehoben wurden. Interessanterweise war aber auch an diesem Film relativ wenig «wirklich neu»: Die Welt als Simulation ist ein altes SF-Motiv, Kennern des Hongkong-Kinos kamen die Kampfscenen bekannt vor, und auch die visuellen Bravourstücke wie die extremen Zeitlupenaufnahmen konnte man schon früher bewundern, ebenso den coolen Chromstahl-Look. Neu an MATRIX war in erster Linie, dass er diese Elemente auf technisch hohem Niveau miteinander vereinte. Die Fortsetzungen THE MATRIX RELOADED und THE MATRIX REVOLUTIONS (2003) dagegen brachten auch hier nur mehr Altbekanntes – wenn auch auf technisch höherem Niveau – und fanden entsprechend wenig Anklang bei der Kritik. Die Feststellung, dass die Neuauflage einer bereits bekannten Idee weniger wirkungsvoll ist als das Original, mag banal klingen, aber genau das ist es, was Šklovskij bei der *ostranenie* und Goodman für die Metapher beobachtet und was die Wirksamkeit des *Sense of Wonder* ausmacht.

Fortsetzungen sind diesbezüglich in einer besonders ungünstigen Situation, da sie ja an den Vorgänger anknüpfen, gleichzeitig aber auch möglichst viele Neuheiten bieten sollten. 1979 trat in ALIEN ein nie gesehener Typ von Monster auf den Plan, die Kombination aus organischen und technischen Elementen war zu diesem Zeitpunkt etwas Neues. Auch der Film als Ganzes war in verschiedener Hinsicht innovativ: Die Mischung aus SF- und relativ blutrünstigen Horrorelementen war ebenso ungewohnt wie der Typus der kämpfenden Protagonistin und die Darstellung von Weltraumreisenden als malochende Arbeiter. Selbst wenn es einzelne Elemente schon in früheren Filmen gegeben hatte, die Kombination war neuartig, und der grosse Erfolg des Films – sowohl beim Publikum als auch bei Filmkritik und -wissenschaft – dürfte massgeblich mit seinem Neuheitswert zusammenhängen. Obwohl die insgesamt drei Fortsetzungen alle darum bemüht waren, wiederum neue Akzente zu setzen – ALIENS (1986) war sehr viel actionbetonter, ALIEN³ (1992) besass stark dystopische Züge und ALIEN: RESURRECTION (1997) führte das Thema Gentechnik/Klonen ein –, waren sie doch alle erheblich eingeschränkt, da die Eckdaten – das Alien, die Heldin und die Horrorelemente – beibehalten wurden, beibehalten werden mussten, da sie ja den Reiz von ALIEN ausgemacht hatten.

Kommerzielle Formen wie die SF neigen stark zur Bildung von Konventionen; Autoren und Studios entwickeln im Laufe der Zeit «Erfolgsrezepte», die sie nur minimal variieren; gerade das SF-Kino zeigt eine besondere

Vorliebe für Remakes und Fortsetzungen. Die Folge dieser institutionellen Konventionalisierungstendenz ist, dass auch die SF, obwohl sie von ihrer ontologischen Anlage her geradezu prädestiniert ist für diegetische Verfremdung, einen starken Hang zur standardisierten Massenfertigung aufweist. Viele SF-Zuschauer suchen auch gar nicht das Neue oder Andere, sondern schätzen den Modus gerade deshalb, weil er ihnen vertraut ist. Bereits Šklovskij stellte fest: «Der Massenleser liebt die endlose Wiederholung der immer gleichen Abenteuer, und er mag es, wenn sie auf immer gleiche Art und Weise bestanden werden» (Šklovskij 1987: 127).

Betrachten wir SF aus dieser Perspektive – als standardisiertes Produkt einer profitorientierten Industrie, an das die Zuschauer bestimmte Erwartungen knüpfen – verlassen wir die Ebene des Modus und verstehen sie als pragmatische Einheit, als Genre. Im Gegensatz zum Modus ist das Genre SF eine diskursive Erscheinung, die von verschiedenen Akteuren zu unterschiedlichen Zwecken stetig neu definiert wird. Für die Filmindustrie bedeutet SF primär ein relativ gut kalkulierbares Publikum und die Möglichkeit, mit immer verblüffenderen technischen Neuerungen aufzuwarten; zu grosse inhaltliche oder formale Variationen würden in dieser Rechnung nur Unsicherheiten bedeuten. «Genre» heisst gerade auch Standardisierung und Konvention, und tatsächlich ist die SF *als Genre* noch weitaus konservativer als der Modus, nutzt die Filmindustrie den kleinen Spielraum, den der Modus bietet, kaum aus. Ungewöhnlich erzählte SF-Filme wie *ALPHAVILLE*, 2001 oder *VIDEODROME*, die es riskieren, die üblichen Genre-Erwartungen zu unterlaufen, sind meist Werke von Aussenseitern.

Grosse Produktionen setzen lieber auf Altbewährtes, beispielhaft hierfür ist der Superheldenfilm: Das Subgenre, das nach den vier *SUPERMAN*-Filmen *SUPERMAN – THE MOVIE*, *SUPERMAN II* (1980), *SUPERMAN III* (1983) und *SUPERMAN IV: THE QUEST FOR PEACE* (1987) als erledigt galt, feierte mit Tim Burtons *BATMAN* 1989 ein gross inszeniertes Comeback. Burtons Film war vor allem bemerkenswert, weil er den Blockbuster-Medienrummel auf eine neue Intensitätsstufe hob. Seither scheint der Strom an Superheldenfilmen nicht abzureissen: *BATMAN RETURNS* (1992), *BATMAN FOREVER* (1995), *BATMAN & ROBIN* (1997), *X-MEN*, *SPIDER-MAN*, *DAREDEVIL*, *THE HULK*, *SPIDER-MAN 2* (2004), *X2 – X-MEN UNITED* (2003), *FANTASTIC FOUR*, *X-MEN: THE LAST STAND* (2006) und als vorläufiger Schlusspunkt, der den Kreis wieder schliesst: *SUPERMAN RETURNS* (2006). Der Superheldenfilm ist inhaltlich so klar definiert – kanonisiert – wie wenige andere Genres: Am Anfang einer Superheldenkarriere steht meist ein traumatisches Kindheitserleben – in der Regel der Verlust der Eltern – und das Erlangen der jeweiligen Superkräfte, die den Protagonisten dazu bewegen,

die Heldenlaufbahn einzuschlagen. Essenziell ist das Doppelleben des Superhelden – langweilige bürgerliche Existenz tagsüber, maskierte Jagd auf Übeltäter in der Nacht –, das ein normales Liebesleben verhindert. Grundkonflikt jedes Films ist der Kampf gegen einen Superbösewicht, dessen «Geburt» wir ebenfalls mitverfolgen können, und in dessen Verlauf es beinahe zur Enttarnung des Helden kommt (siehe auch Reynolds 1994: 26–52).

Der Superheldenfilm eignet sich nicht nur seiner inhaltlichen Gleichförmigkeit wegen besonders gut für Remakes und Fortsetzungen. Die ständige Reinterpretation einer Figur durch neue Autoren ist in den Comics, dem Medium, dem das Subgenre ursprünglich entstammt, gang und gäbe (ebd.: 48 f.). Dass der gleiche Held in unterschiedlichen Welten zu Hause sein, dass er sogar sterben und wieder auferstehen kann, wurde hier bereits vielfach erprobt. Jüngstes filmisches Beispiel ist *BATMAN BEGINS* (2005), der dem dunklen Ritter nach dem enttäuschenden Ergebnis von *BATMAN & ROBIN* neues Leben einhauchen sollte und sich deshalb dezidiert von seinen Vorgängern abgrenzte.

Die Tatsache, dass nach wie vor Superheldenfilme gedreht werden, ist bester Beweis dafür, dass sie vom Publikum geschätzt werden, zumindest ist der Zuspruch gross genug, um die Produktion immer neuer Filme zu rechtfertigen. Der Filmindustrie mag diese Form der Fliessbandproduktion gelegen kommen, für die SF bedeutet sie aber, dass SF als Genre unterhalb der Möglichkeiten bleibt, die ihr der Modus bieten würde. Der ohnehin nicht sehr flexible Modus wird durch eine auf standardisierte (Sub-)Genres ausgerichtete Industrie zusätzlich eingeengt, und Neuerungen kommen meist von Produktionen am Rande der grossen Studios oder ausserhalb der USA.

Modus und Genre stehen somit in einem ambivalenten Verhältnis, denn einerseits braucht der Modus das Genre – andernfalls gäbe es keine Filme, aus denen er sich konstituieren könnte –, zugleich läuft der Zwang zur Normierung seiner Verfremdungstendenz entgegen. Dieser Widerspruch ist der Kern zahlreicher Auseinandersetzungen um die SF; die vielen präskriptiven Definitionsansätze sind in diesem Sinn als Versuche zu verstehen, das Genre zu vereinnahmen, das sich als pragmatisch-ökonomische Kategorie eindeutigen Bestimmungen jedoch stets widersetzt.

Das ambivalente Verhältnis von Genre und Modus spiegelt sich in gewissem Sinne auch in der Beziehung der Fans zur SF. Wie Henry Jenkins für die Fans von *STAR TREK* and Mark Jancovich für die Liebhaber von Kultfilmen generell festhalten (Jenkins 1992: 16–24; Jancovich 2002), zeichnen sich Fankulturen durch ihre dezidierte Abkehr vom Mainstream aus. Pierre Bourdieu (1984) hat den bürgerlichen Geschmack als gezielte

Ablehnung einer als naiv und vulgär empfundenen Massenkultur charakterisiert, guter Geschmack konstituiert sich somit primär als Differenz mit der Funktion eines Klassenmerkmals. Dieser Befund gilt – auf einer höheren Ebene – auch für das Fandom, das sich seinerseits in Opposition zum literarischen oder filmischen Mainstream positioniert. Der Fan besitzt spezialisiertes Wissen, das ihn gegenüber dem ‹Normalzuschauer› auszeichnet und dank dem er den Gegenstand seiner Leidenschaft in einer Art und Weise würdigen kann, die dem Aussenstehenden verschlossen ist. Ähnlich dem Film- oder Literaturwissenschaftler verfügt er über die überlegenen, ‹richtigen› Interpretationsansätze, kennt den Kanon und kann die zur Diskussion stehenden Filme oder Bücher in einen adäquaten Kontext stellen. Die Abwehrbewegungen gegenüber ‹falschen› Zugängen richten sich dabei nicht nur gegen den Mainstream, sondern etablieren auch eine Rangordnung innerhalb des Fandom; es gibt immer jemanden, der sich für die falsche TV-Serie begeistert, in der Materie zu wenig bewandert ist oder es mit seinen Fan-Aktivitäten übertreibt.

Der Fan offenbart somit ein zwiespältiges Verhältnis zum Mainstream, den er zwar verachtet, zugleich aber auch zur Definition *ex negativo* benötigt. Es erstaunt nicht, dass dieser Mainstream in erster Linie eine Konstruktion ist, die vor allem der Unterscheidung dient: Der Fan beansprucht diskursive Herrschaft über das Genre, das er – wie mancher Wissenschaftler – in Abgrenzung von einer imaginären *mundane* oder Mainstream-Literatur definiert. Im Falle des Blockbuster-Genres SF führt die Opposition zum Mainstream freilich zu Problemen, denn wie kann eine exklusive Position aufrecht erhalten werden, wenn Filme wie *STAR WARS* oder *MATRIX* regelmässig neue Zuschauerrekorde aufstellen? Wie Nathan Hunt am Beispiel von *STAR WARS: EPISODE I* und der Fanzeitschrift *SFX* zeigt, geschieht dies durch sanktionierte Lesestrategien, im Falle von *EPISODE I* unter anderem durch die Ablehnung der Nebenfigur Jar Jar Binks: «Binks was identified as the mainstream appeal of the movie, and the character was denigrated in reviews and articles in order to demonstrate that both magazine and fandom were resistant to the mainstream» (Hunt 2003: 191 f.). Als wahrer Connaisseur erkennt der Fan, wo *EPISODE I* dem Geiste der ersten *STAR-WARS*-Trilogie treu bleibt und welche Elemente Zugeständnisse an den Massengeschmack sind. Besonders ambivalent ist dabei die Haltung gegenüber Produzent und Regisseur George Lucas, der einerseits als kreatives Genie hinter der Serie verehrt, dessen gnadenlose Kommerzialisierung seines Werks aber auch scharf kritisiert wird. Eine Funktion des Fandiskurses ist somit auch, das zurechtzubiegen, was Regisseur und Produzenten in ihrer Ignoranz und Profitgier verbrochen haben.

Jenkins bezeichnet Fans als «textual poachers», die sich einen Film oder eine Fernsehserie aneignen und gemäss ihren Bedürfnissen modellieren. Ein besonders eindrückliches Beispiel für derartige «Wilderei» ist ein im Internet kursierender Film mit dem Titel *THE MATRIX DEZIONIZED* (2005), ein aufwändig gemachter Zusammenschnitt aus *MATRIX RELOADED* und *MATRIX REVOLUTIONS* – inklusive DVD-Menü, Untertiteln und wählbarer Sprache –, der auf alle Szenen in der Untergrundstadt Zion verzichtet und mit folgenden Worten angepriesen wird:

RELOADED was nothing compared to THE MATRIX and REVOLUTIONS even nothing compared to RELOADED ... Pathetic. That is why we made this edition. We did watch the movies over and over, sensing there was quality in them, but so many things were distracting, did not make much sense, were just boring to watch (Begleittext zu *THE MATRIX DEZIONIZED*).

Die beiden *MATRIX*-Fortsetzungen werden ihren Regisseuren, die sich an den Mainstream verkauft haben, aus der Hand genommen und in die adäquate Form gebracht.² Gerechtfertigt wird dieses Vorgehen durch vertiefte Beschäftigung: Nur wer sich die Filme wieder und wieder ansieht, kann die versteckten Qualitäten aufspüren.

Der Begriff *Sense of Wonder* – bereits in den 30er Jahren geprägt – begleitet die SF bis heute; er ist aus dem Fandom in den wissenschaftlichen Diskurs eingedrungen und wird von SF-Fans aller Couleur – unabhängig davon, ob sie sich primär für Film oder Literatur begeistern – verwendet. Im Rahmen dieser Untersuchung habe ich zwar versucht, den Terminus als textpragmatische Kategorie präziser zu fassen, dennoch bleibt er eine schwer fixierbare Erscheinung. Die Flüchtigkeit des *SoW* gründet dabei nicht nur in seinem subjektiven Charakter, sondern hängt auch mit seiner Funktion im Fan-Diskurs zusammen: Der *SoW* ist jene Qualität, die der Fan erspürt, die er – im Falle der *MATRIX*-Sequels – selbst dann noch entdeckt, wenn sie nur in Bruchstücken vorhanden ist.

In seiner Untersuchung des SF-Fandom stellt William Bainbridge (1986) fest, dass sich Fans über alle Lager hinweg einig sind, dass gelungene SF einen *SoW* erzeugt. In der weiteren Analyse verzichtet er allerdings auf den Begriff, da dieser im Grunde schon eine Definition der SF sei und somit als Beschreibung wenig taue. Für den Fan liegt der Wert des *SoW* nicht zuletzt in dieser Zirkularität, er ist das endgültige, nicht hinterfragbare

2 Das erklärte Ziel, alles, «was keinen Sinn macht oder ablenkt», aus der *MATRIX*-Reihe herauszuschneiden, offenbart ein Bedürfnis nach klassischer Geschlossenheit. Gerade im Bemühen, den *MATRIX*-Filmen zu einer klassischen Form zu verhelfen, unterstreichen die Fans aber auch die Offenheit des Textes, den sie nicht mehr als sakrosankt, sondern lediglich als Vorlage für ihre eigenen Experimente betrachten.

Distinktionsmerkmal: Nur wer den *SoW* erlebt hat, ist ein wahrer Fan. Der *SoW* dient dabei nicht nur der Abgrenzung gegen aussen, er sorgt auch für Hierarchisierung innerhalb der Fans, zeichnet alte Hasen gegenüber Neulingen aus. «For decades fans have lamented the loss of wonder in most recent SF. In the old days, some say, there was a sense of wonder, but no more» (ebd.: 25). Der *SoW* ist essenziell bei der Konstruktion einer ruhmreichen Vergangenheit, die alte Fans noch miterlebt haben, die den jüngeren aber für immer verwehrt bleibt:

[T]he fans' discourses readily refer to 'golden ages' and 'eras of the unforgivable'. Golden Ages are times – usually in the fans' past, often transmitted before they were fans – when communication between producers, fans and audiences were perceived as transparent and true (Tulloch/Jenkins 1995: 169).

Abgesänge auf die SF, das Heraufbeschwören ihres unmittelbar bevorstehenden Todes sind seit den 1950er Jahren sowohl im Fandom als auch in der Wissenschaft an der Tagesordnung. «SF is dying; but then SF has always been dying, it has been dying from the very moment of its constitution» (Luckhurst 1994). Die gloriose Vergangenheit ist für immer dahin, das Ende nahe. Film und Literatur scheinen sich diesbezüglich nicht gross zu unterscheiden, bestes Beispiel hierfür ist die jüngste Ausgabe des von Sascha Mamczak und Wolfgang Jeschke herausgegebenen Jahrbuchs *Das Science Fiction Jahr*. Im Rahmen des Schwerpunkts «Die Zukunft des Science-Fiction-Films» wird zur grossen Wehklage angestimmt: Profitgier und Digitaltechnik lassen den SF-Film zum hirnlosen Ballerspektakel verkommen (Giessen 2006), und im Subgenre *Science Fiction Noir* beobachten wir die letzte melancholische Zuckung eines abgewirtschafteten Genres (Seesslen 2006); kurz: der SF-Film steckt in der visuellen Sackgasse (Mamczak 2006), und wenn er eine Zukunft haben sollte, dann nur im asiatischen Kino (Niedzielski 2006). Bezeichnend ist nicht nur, dass auch hier die Autoren gute SF-Filme in Opposition zum Mainstream definieren, sondern dass sie einen Niedergang ohne eigentliche Blütezeit beklagen. Denn während das goldene Zeitalter der SF-Literatur gemäss allgemeinem Konsens von 1938 bis 1946 dauerte – wobei die Datierung des Endes umstrittener ist als der Beginn (*ESF*: 506 f.) –, war der SF-Film eigentlich schon immer idiotisch, kindisch und vor allem durch und durch auf den Massenmarkt ausgerichtet.

Dass Nova sich abnützen und altern, ist nicht nur ein filmhistorischer Vorgang, sondern lässt sich auch am individuellen Zuschauer beobachten. In jeder Biographie eines Kinogängers gibt es ein erstes Mal, und mit jedem Film, den er sieht, vergrössert sich sein Filmwissen, werden Überraschungen seltener und nimmt die Wahrscheinlichkeit ab, dass ein

Novum verfremdende Wirkung entfalten kann. Je älter man wird, je mehr Filme man gesehen hat, umso unwahrscheinlicher wird es, dass man von einem Film überrumpelt und in den Bann geschlagen wird. Viele SF-Fans stimmen darin überein, dass sich der *Sense of Wonder* vor allem zu Beginn einer <SF-Karriere> einstellt und schnell rar wird. Und auch wenn es viele Fans bestreiten würden, gilt wohl auch für sie, dass der *SoW* dann durch die Lust an der Wiederholung ersetzt wird, durch das «warme Bekanntheitsgefühl», von dem schon Hugo Münsterberg spricht (1914: 423).

Die Glorifizierung der Vergangenheit, die aus kultursoziologischer Sicht vor allem der Legitimierung der eigenen Position dient, hat für den individuellen Kinogänger somit einen wahren Kern. Als Initiationsmoment ist der *SoW* für den Fan immer schon Vergangenheit, denn er steht ja am Anfang des Fan-Daseins, mit ihm beginnt die Zeitrechnung erst. Das goldene Zeitalter, das innerhalb des Fan-Diskurses der Legitimierung dient, kann somit als Projektion der individuellen Erfahrung auf die Geschichte der SF verstanden werden. David Hartwell bringt es auf den Punkt, wenn er meint, «the real golden age of science fiction is twelve» (Hartwell 1984: 3).

Schlusswort

Ich kann mich noch gut daran erinnern, wie ich zum ersten Mal *BLADE RUNNER* sah: Es war eine Open-Air-Vorführung auf dem Basler Münsterplatz im Sommer 1993, ich war gerade 16 Jahre alt geworden. Die Sommernacht war mild, die Kopie – der *Director's Cut* – einwandfrei und ich selbst in freudiger Erwartung, hatte ich über den Film doch schon viel Gutes gehört. Doch nichts hatte mich auf das vorbereitet, was ich in den folgenden zwei Stunden erleben sollte – denn ein Erlebnis war diese Vorführung in der Tat. Ich sah nicht einfach einen Film, ich wurde von ihm vielmehr in Bann geschlagen, verfolgte mit offenem Mund die Geschehnisse auf der Leinwand, tauchte ganz in das düstere Los Angeles des Jahres 2019 ein. Als die Vorführung zu Ende war, sass ich regelrecht erschlagen in meinem Stuhl, und noch lange hallte Gaffs Stimme in meinem Gedächtnis nach: «Of course she can't live forever, but then, who can?»

Am nächsten Tag war ich noch immer wie benommen. Mir war klar, dass ich etwas Besonderes gesehen hatte, dass *BLADE RUNNER* mehr war als «bloss ein Film». Auf der Kinoleinwand hatte sich eine neue Welt entfaltet, wurden grosse Themen und tiefe Gedanken verhandelt, die ich zwar kaum artikulieren, dafür umso intensiver fühlen konnte. Kino war mit einem Mal mehr als reine Unterhaltung, es war zu etwas Wichtigem und Kostbarem und Wunderschönem geworden.

Jener Abend auf dem Münsterplatz war der Beginn einer grossen, bis heute anhaltenden Leidenschaft – nicht etwa für die Science Fiction, sondern für das Kino. Diese Vorführung von *BLADE RUNNER* war wesentlich für meine bisherige berufliche Karriere verantwortlich; es wäre nur wenig übertrieben zu behaupten, dass sie mein Leben verändert hat.

*

Als ich mich im Frühling 2001 erstmals intensiver mit SF zu beschäftigen begann, stiess ich bald auf den Begriff *Sense of Wonder* und ignorierte ihn sogleich vorsätzlich. Der *SoW* war in meinen Augen Teil jener unreflektierten, impressionistischen Fanprosa, mit der ich als Wissenschaftler

aufzuräumen hatte. Während fast drei Jahren überflog ich Texte, die sich mit dem Phänomen auseinandersetzten, entweder schnell mit einem mitleidigen Lächeln oder übergang sie ganz. Erst während der Lektüre von Brian Stablefords *The Sociology of Science Fiction* wurde mir plötzlich klar, was der *SoW* tatsächlich war. Oder vielmehr: Ich verstand zwar nicht, wie er funktioniert, aber ich begriff, dass ich ihn an jenem Abend auf dem Münsterplatz in seiner ganzen Kraft am eigenen Leib erlebt hatte. Die Begeisterung, die ich beim ersten Sehen von *BLADE RUNNER* verspürt hatte, diese erhebende und erhabene Empfindung, das Gefühl, eine neue Welt erblickt zu haben, hatte am Anfang meiner Liebe zum Kino gestanden, und sie ist der Grund, warum ich es noch immer liebe.

Als ich einmal verstanden hatte, was es mit dem *Sense of Wonder* auf sich hatte, veränderte sich der Fokus meiner Untersuchung, und ich musste feststellen, dass fast alle Aspekte des SF-Films, die mir interessant und untersuchenswert schienen, auf irgendeine Weise damit zusammenhingen.

Wie in der Einleitung zum zweiten Teil angemerkt, sollte eine Poetik im besten Fall erklären, warum ein Film als gut wahrgenommen wird. Ich habe im Verlauf meiner Untersuchung zahlreiche Aspekte des *SoW* beleuchtet, der ganze zweite Teil ist im Grunde eine Auslegeordnung verschiedener Varianten. Ich beanspruche nicht, damit meine eingangs gestellte Frage vollständig beantworten zu können, doch glaube ich, dass der hier aufgestellte Katalog ‹wundersamer› Strukturen und Effekte zumindest Hinweise liefert, warum gewisse Filme eine nachhaltigere Wirkung entfalten als andere. Ein Film mit neuartigen verfremdenden Konstellationen, überwältigenden Bildern, der von uns eine grosse, ‹wunderbare› Konstruktionsleistung verlangt und in dem die dialektische Spannung des *CB* zum Tragen kommt, ist sicher besser geeignet, uns zu begeistern, als ein Film, dem all dies fehlt.

Wie ich mehrmals betont habe, sind viele der hier beschriebenen Mechanismen keine exklusive Eigenschaft der SF, sondern potenziell in jeder fiktionalen Form anzutreffen. Im SF-Film treten sie teilweise besonders deutlich und rein auf, allerdings folgt daraus nicht, dass der SF-Film oder die SF überhaupt anderen Modi grundsätzlich überlegen wäre. Unter den gut 300 SF-Filmen, die ich mir im Rahmen dieser Studie angesehen habe, waren viele bestenfalls durchschnittlich, manche auch lachhaft oder schlecht, doch auch darin unterscheidet sich der SF-Film nicht von anderen filmischen Formen. Beim Sichten meines Korpus machte ich oft die Erfahrung, dass ich in Filmen, die mich normalerweise gelangweilt und verärgert hätten, auf einmal interessante Details entdeckte, die meine bisherigen Überlegungen stützten oder widerlegten und mich so zu weiterem Nachdenken antrieben. Meine Wahrnehmung hatte sich verschoben, unter-

durchschnittliche Filme wurden auf einmal anregend, ein Paradebeispiel für verfremdete Wahrnehmung.

Ich habe mich bei meiner Untersuchung oft wie ein aussenstehender Sympathisant gefühlt, ein wohlwollender Aussenseiter, der sich für das Thema interessiert, aber dennoch Aussenseiter bleibt. Die zum Teil heftig geführten Diskussionen über das Wesen wahrer SF, die Frage, was nun besser sei, literarische oder filmische SF, blieben mir bis zum Schluss ziemlich fremd und schienen mir wenig relevant. Mehr interessierte mich die Frage, wie die SF funktioniert, und ich glaube, dass ich beim Versuch, Antworten zu formulieren, manches zutage gefördert habe, was – weit über die SF hinaus – für das Funktionieren von Fiktion überhaupt von Interesse ist.

In einer Hinsicht aber habe ich mir mittlerweile eine klare Meinung gebildet: Wie Nicholls und Stableford bin ich der Ansicht, dass der *Sense of Wonder* oder zumindest die Art und Weise, wie wir ihn erfahren, in erster Linie emotional funktioniert und dass seine lange prägende Wirkung gerade auf seinem affektiven Charakter beruht. Wie Stableford bemerkt, ist der *SoW* eine Erfahrung, die sich nicht oft wiederholen lässt und die mit zunehmendem Alter und Kenntnis der Materie seltener wird. Auch das kann ich bestätigen: Obwohl *BLADE RUNNER* nach wie vor einen besonderen Platz in meinem persönlichen Olymp einnimmt, kann mich der Film heute nicht mehr in gleicher Weise ergreifen wie beim ersten Mal. Insgesamt wird der *SoW* immer seltener. Als ich mich für das Kino zu interessieren begann und die Perlen der Filmkunst für mich neu entdeckte, waren Momente der Verzückung an der Tagesordnung, mittlerweile sind sie selten geworden. Umso kostbarer werden da jene raren Momente der Begeisterung und des Glücks, die mir Filme wie *BARRY LYNDON* oder *IN THE MOOD FOR LOVE* (2000) noch heute bereiten. Es ist der Wunsch, den *SoW* wieder zu erleben, der mich ins Kino treibt, und es ist die Enttäuschung darüber, ihn einmal mehr nicht erlebt zu haben, die mich manchmal wehmütig eine Vergangenheit herbeisehnen lassen, die zwar nie existiert hat, in der das Kino aber zweifellos besser war als heute.

Der *SoW* ist keine Empfindung, die alleine der SF vorbehalten wäre, wahrscheinlich steht er als Grunderfahrung am Beginn jeglicher Liebe zur Kunst – vielleicht sogar der Liebe überhaupt. Und wahrscheinlich erwächst aus ihm ebenso romantisierende Nostalgie wie jene bornierte Rückwärtsgewandtheit, die überzeugt ist, dass früher grundsätzlich alles besser war. Wenn dem so ist und wenn die SF, wie ich in dieser Studie versucht habe darzulegen, dank ihres Wesens und Funktionierens besonders dazu geeignet ist, den *SoW* zu erzeugen, dann scheint SF kein Modus des visionären Vorwärtsschauens zu sein, sondern vielmehr des wehmütigen

Blicks zurück, zurück in jene Zeit, als die Zukunft noch jung war und alles möglich schien.

Da ist es nur folgerichtig, dass Wong Kar-wai, der romantischste und wehmütigste zeitgenössische Regisseur, den Protagonisten seines Films 2046 (2004) einen SF-Roman schreiben lässt, in dem dieser all seine verflissenen, verpassten und imaginierten Liebschaften Revue passieren lässt. Die Zukunft in Wongs Film, jenes ominöse 2046, von dem nie ganz klar wird, ob es Ort oder Jahr oder beides zugleich ist, in dem sich nie etwas ändert und von wo kein Mensch je zurückgekehrt ist, das ist sehnsüchtig erinnerte Vergangenheit. So ist 2046 eine einzige grosse Beschwörung des *Sense of Wonder*.

Doch der *SoW* ist ein tückischer Zeitgenosse: So sehr ich mich auf 2046 gefreut hatte, die erhoffte Verzückung wollte sich nicht einstellen, und nach der Vorführung dachte ich wehmütig an *IN THE MOOD FOR LOVE* zurück, an die Zeit, als Wong noch wirklich grossartige Filme drehte ... Zu grosse Erwartung kann den *SoW* erdrücken. Aber auch das Gegenteil ist möglich: Vielleicht ist es mittlerweile nur ein pawlowscher Reflex, doch so oft ich mir 2001 auch ansehe, am Ende von Kubricks Meisterwerk, wenn sich das *star child* der Leinwand zuwendet und mit grossen Augen in den Zuschauerraum starrt, treten mir immer Tränen in die Augen. Das Wunder des Kinos liegt nicht zuletzt in seiner Wiederholbarkeit.

Bibliographie

Verwendete Abkürzungen

BDO = *Big Dumb Object*.

CB = *Conceptual Breakthrough*.

CGI = *Computer Generated Images*.

EoF = *Encyclopedia of Fantasy*, siehe Nachschlagewerke.

ESF = *Encyclopedia of Science Fiction*, siehe Nachschlagewerke.

SF = *Science Fiction*.

SoW = *Sense of Wonder*.

VR = *Virtual Reality*.

Primärliteratur

Asimov, Isaac: *Foundation*. New York 1951.

Bacon, Francis: «Neu-Atlantis». Aus dem Lateinischen übers. von Klaus J. Heinisch. In: Heinisch, Klaus J. (Hg.): *Der utopische Staat*. 23. Aufl. Reinbek bei Hamburg 2001, 171–215 (Original: *Nova Atlantis*. London 1627).

Ballard, J. G.: *Crash*. London 2004 (¹1973).

Baum, L. Frank: *The Wonderful Wizard of Oz*. Chicago 1900.

Bellamy, Edward: *Looking Backward: 2000-1887*. New York 1979 (¹1888).

Burgess, Anthony: *A Clockwork Orange*. London 2000 (¹1962).

Chesney, George Tomkyns: *The Battle of Dorking: Reminiscences of a Volunteer*. Oxford/New York 1997 (¹1871).

Cyrano de Bergerac, Savinien: *Die Reise zum Mond*. Aus dem Französischen übers. von Martha Schimper. Frankfurt a. M. 1991 (Original: *Histoire comique, par Monsieur de Cyrano Begerac, contenant les états et empires de la lune*. Paris 1657).

Gibson, William: *Neuromancer*. New York 1984.

Gibson, William: «Burning Chrome» (1982). In: Ders.: *Burning Chrome*. New York 1987, 168–191.

- Das Gilgamesch-Epos*. Übers. von Albert Schott. Stuttgart 1988.
- Godwin, Francis: *The Man in the Moone*. Ottawa 1996 (1638).
- Heinlein, Robert A.: *Stranger in a Strange Land*. New York 1961.
- Heinlein, Robert A.: *Rocket Ship Gallileo*. New York 1977 (1947).
- Hoffmann, E. T. A.: *Der Sandmann*. Durchges. und bibliogr. erg. Aufl., Stuttgart 2003 (1816).
- Kepler, Johannes: «Somnium». In: Ders.: *Gesammelte Werke*. Bd. 11.2: *Calendaria et prognostica. Astronomica minora. Somnium*. Bearb. von Volker Bialas und Helmuth Grössing. München 1993, 317–379 (Original: *Somnium sive De Astronomia Lunari*. Frankfurt a. M. 1634).
- Lukian: «Wahre Geschichte». Aus dem Griechischen übers. von Christoph Martin Wieland. In: Ders.: *Werke in drei Bänden*. Bd. 2. Hg. von Jürgen Werner und Herbert Greiner-Mai. 2. Aufl. Berlin/Weimar 1981, 301–349 (Original: *Aléthês Historia*).
- Mann, Thomas: *Doktor Faustus. Das Leben des deutschen Tonsetzers Adrian Leverkühn, erzählt von einem Freunde*. Frankfurt a. M. 1980 (1947).
- Milton, John: *Paradise Lost*. London 1996 (1667).
- Morris, William: «News from Nowhere» (1890). In: Ders.: *News from Nowhere and Other Writing*. Hg. und mit einer Einl. vers. von Clive Wilmer. London 1998, 41–228.
- Morus, Thomas: *Utopia*. Aus dem Lateinischen übers. von Gerhard Ritter. Stuttgart 1999 (Original: *De optimo reip. statu deque Insula Utopia*. Louvain 1516).
- Poe, Edgar Allan: *The Complete Tales and Poems of Edgar Allan Poe*. London/New York 1982.
- Pohl, Frederik/Kornbluth, C. M.: *The Space Merchants*. New York 1953.
- Shelley, Mary: *Frankenstein; Or, the Modern Prometheus*. London 1994 (1831).
- Stevenson, Robert Louis: *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*. London 2003 (1886).
- Strugatzkij, Arkadi/Strugatzkij, Boris: *Picknick am Wegesrand*. Aus dem Russischen übers. von Aljonna Möckel. Frankfurt a. M. 1981 (Original: *Piknik na obocine*. Leningrad 1972).
- Swift, Jonathan: *Gulliver's Travels: Complete, Authoritative Text with Biographical and Historical Contexts, Critical History, and Essays from Five Contemporary Critical Perspectives*. Hg. von Christopher Fox. Boston 1995 (1726).
- Tolkien, John Ronald Reuel: *The Lord of the Rings*. 2. Aufl. London 1974 (1954).
- Verne, Jules: *De la terre à la lune. Trajet direct en 97 heures*. Paris 1865.
- Verne, Jules: *Le désert de glace. Aventures du capitaine Hatteras*. Paris 1866.

- Verne, Jules: *Vingt mille lieues sous les mers*. Paris 1871.
- Vonnegut, Kurt: *Slaughterhouse-Five: Or The Children's Crusade, A Duty Dance With Death*. New York 1991 (¹1969).
- Walpole, Horace: *The Castle of Otranto*. London 2001 (¹1764).
- Wells, H. G.: *The Time Machine*. London 1895.
- Wells, H. G.: *The First Men in the Moon*. London 1901.
- Wells, H. G.: *Tono-Bungay and A Modern Utopia*. London 1908.
- Wells, H. G.: *The War of the Worlds*. New York 1983 (¹1898).

Nachschlagewerke

- A Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*. Hg. von J. A. Cuddon. Oxford/Cambridge 1992.
- The Encyclopedia of Fantasy*. Hg. von John Clute und John Grant. London 1999.
- The Encyclopedia of Science Fiction*. Hg. von John Clute und Peter Nicholls. 2. Aufl. London 1999 (¹1979).
- Internet Movie Database*. 2004. (<http://www.imdb.com/>) – Zugriff am 06. Juni 2004.
- Das Lexikon der Verschwörungstheorien*. Von Robert A. Wilson und Miriam J. Hill. Aus dem Amerikanischen übers. von Gerhard Seyfried. München/Zürich 2004 (Original: *Everything Is Under Control: Conspiracies, Cults, and Cover-ups*. New York 1998).
- A Reference Guide to American Science Fiction Films*. Bd. 1. Von Forrest J. Ackerman und A. W. Strickland. Bloomington 1981.

Sekundärliteratur

- Aldiss, Brian Wilson/Wingrove, David: *Trillion Year Spree. The History of Science Fiction*. London/New York 2001 (Stark überarbeitete Fassung von: *Billion Year Spree. The True History of Science Fiction*. New York 1974).
- Altman, Rick: «A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre» (1984). In: Grant, Barry K. (Hg.): *Film Genre Reader II*. Austin 1995, 26–40.
- Altman, Rick: *Film/Genre*. London 2000.
- Anders, Günther: «Nicht Symbole, sondern Metaphern». In: Ders.: *Kafka. Pro und Contra. Die Prozess-Unterlagen*. München 1951, 39–51.

- Angenot, Marc: «The Absent Paradigm: An Introduction to the Semiotics of Science Fiction». In: *Science-Fiction Studies*, Jg. 6.1, Nr. 17, 1979, 8–19.
- Ashley, Michael: *The History of the Science Fiction Magazine*. Bd. 1. London 1976a.
- Ashley, Michael: *The History of the Science Fiction Magazine*. Bd. 2. London 1976b.
- Ashley, Mike: *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 2000.
- Asimov, Isaac: «A Literature of Ideas» (1971). In: Ders.: *Today and Tomorrow and ...* London 1974a, 307–315.
- Asimov, Isaac (Hg.): *Before the Golden Age*. Garden City 1974b.
- Asimov, Isaac: «The Name of Our Field» (1978). In: Ders.: *Asimov on Science Fiction*. London/New York 1983, 25–29.
- Attebery, Brian: *Strategies of Fantasy*. Bloomington/Indianapolis 1992.
- Baccolini, Raffaella/Moylan, Tom: «Introduction. Dystopia and Histories». In: Dies. (Hgg.): *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*. New York/London 2003, 1–12.
- Bacon-Smith, Camille: *Science Fiction Culture*. Philadelphia 2000.
- Bainbridge, William Simis: *Dimensions of Science Fiction*. Cambridge 1986.
- Ballard, J. G.: «Notizen vom Nullpunkt». Aus dem Englischen übers. von Frank Rainer Scheck. In: Scheck, Frank Rainer (Hg.): *Computerträume. Neue Science Fiction*. München 1973, 36–39 (Original: Notes from Nowhere. In: *New Worlds*, Nr. 167, 1966).
- Bartels, Klaus: «Über das Technisch-Erhabene». In: Pries, Christine (Hg.): *Das Erhabene. Zwischen Grenzerfahrung und Grössenwahn*. Weinheim 1989, 295–316.
- Barthes, Roland: *Mythen des Alltags*. Aus dem Französischen übers. von Helmut Scheffel. Frankfurt a. M. 1964 (Original: *Mythologies*. Paris 1957).
- Barthes, Roland: *S/Z*. Aus dem Französischen übers. von Jürgen Hoch. Frankfurt a. M. 1987 (Original: *S/Z*. 1970 1970).
- Barthes, Roland: *Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie*. Aus dem Französischen übers. von Dietrich Laube. Frankfurt a. M. 1989 (Original: *La chambre claire. Note sur la photographie*. Paris 1980).
- Barthes, Roland: «L'effet de réel» (1968). In: Ders.: *Œuvres complètes*. Bd. II: 1966–1973. Paris 1994, 479–484.
- Belton, John: «Das digitale Kino – eine Scheinrevolution». Aus dem Amerikanischen übers. von Christine N. Brinckmann. In: *montage/av*, Jg. 12, Nr. 1, 2003, 6–27 (Original: *Digital Cinema. A False Revolution*. 2002).

- Benford, Gregory: «Real Science, Imaginary Worlds». In: Hartwell, David G./Cramer, Kathryn (Hgg.): *The Ascent of Wonder. The Evolution of Hard SF*. New York 1994, 15–23.
- Benson, Michael: *Vintage Science Fiction Films, 1896–1949*. Jefferson/London 2000 (1985).
- Blanchet, Robert: *Blockbuster: Ästhetik, Ökonomie und Geschichte des postklassischen Hollywoodkinos*. Marburg 2003.
- Bleiler, Everett Franklin: *Science-fiction: The Gernsback Years. A Complete Coverage of the Genre Magazines «Amazing», «Astounding», «Wonder», and Others from 1926 through 1936*. Kent 1998.
- Blish, James: «The Science in Science Fiction» (1975). In: Ders.: *The Tale that Wags the God*. Hg. von Cy Chauvin. Chicago 1987, 35–45.
- Bloch, Ernst: «Entfremdung, Verfremdung». In: Ders.: *Verfremdungen I*. Frankfurt a. M. 1962, 81–90.
- Bloch, Ernst: «Entfremdung, Verfremdung: Alienation, Estrangement». Aus dem Deutschen übers. von Anne Halley und Darko Suvin. In: *TDR. The Drama Review*, Jg. 15, Nr. 1, 1970, 120–125 (Original: Entfremdung, Verfremdung. In: Bloch Ernst: *Verfremdungen I*. Frankfurt a. M. 1962).
- Bloch, Ernst: *Gesamtausgabe*. Bd. 5–7: *Das Prinzip Hoffnung*. Frankfurt a. M. 1977 (1954–1959).
- Booker, M. Keith: *Monsters, Mushroom Clouds, and the Cold War. American Science Fiction and The Roots of Postmodernism, 1946–1964*. Westport 2001.
- Bordwell, David: «Historical Poetics of Cinema». In: Palmer, R. Barton (Hg.): *The Cinematic Text: Methods and Approaches*. New York 1989a, 369–398.
- Bordwell, David: *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge 1989b.
- Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. London 1997 (1985).
- Bordwell, David: *On the History of Film Style*. Cambridge/London 1999 (1997).
- Bordwell, David/Thompson, Kristin: *Film Art: An Introduction*. 4. Aufl. New York 1993.
- Bourdieu, Pierre: *Die feinen Unterschiede: Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Aus dem Französischen übers. von Bernd Schwibs und Achim Russer. Frankfurt a. M. 1984 (Original: *La distinction: critique sociale du jugement*. Paris 1979).
- Brecht, Bertolt: «Kleines Organon für das Theater» (1949). In: Ders.: *Schriften zum Theater*. Bd. 7: 1948–1956. Frankfurt a. M. 1964, 5–67.
- Brockmann, Till: *In Space No One Can Hear You Scream. Stimmen und Geräusche in neueren Sciencefiction-Filmen*. Unveröffentlichte Lizentiatsarbeit. Zürich: Universität Zürich 1999.

- Broderick, Damien: *Reading by Starlight. Postmodern Science Fiction*. London/New York 1995.
- Broderick, Damien: *Transrealist Fiction: Writing in the Slipstream of Science*. Westport 2000.
- Broderick, Damien: «New Wave and Backwash: 1960–1980». In: James, Edward/Mendlesohn, Farah (Hgg.): *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge 2003, 48–63.
- Brooke-Rose, Christine: *A Rhetoric of the Unreal. Studies in Narrative and Structure, Especially of the Fantastic*. Cambridge 1981.
- Brooker, Peter: *A Glossary of Cultural Theory*. London 2003.
- Brosnan, John: *Future Tense: The Cinema of Science Fiction*. London 1978.
- Buckland, Warren: «Between Science Fact and Science Fiction: Spielberg's Digital Dinosaurs, Possible Worlds, and the New Aesthetic Realism». In: *Screen*, Jg. 40, Nr. 2, 1999, 177–192.
- Bukatman, Scott: *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham 1993.
- Bukatman, Scott: «The Artificial Infinite: On Special Effects and the Sublime» (1995). In: Ders.: *Matters of Gravity. Special Effects and Supermen in the 20th Century*. London 2003a, 81–110.
- Bukatman, Scott: «The Ultimate Trip: Special Effects and Kaleidoscopic Perception» (1998). In: Ders.: *Matters of Gravity. Special Effects and Supermen in the 20th Century*. New York 2003b, 111–130.
- Burke, Edmund: *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*. Aus dem Englischen übers. von Friedrich Bassenge. 2. Aufl. Hamburg 1989 (Original: *A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and the Beautiful*. London 1757).
- Burkert, Walter: «Mythisches Denken. Versuch einer Definition an Hand des griechischen Befundes». In: Poser, Hans (Hg.): *Philosophie und Mythos*. Berlin/New York 1979, 16–39.
- Butler, Andrew M.: «Postmodernism and Science Fiction». In: Mendlesohn, Farah/James, Edward (Hgg.): *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge/New York 2003, 137–148.
- Butor, Michel: «Science Fiction: The Crisis of its Growth» (1967). In: Clareson, Thomas D. (Hg.): *SF: The Other Side of Realism*. Bowling Green 1971, 157–165.
- 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, 13–59.
- Carroll, Noël: *The Philosophy of Horror. Or: Paradoxes of the Heart*. New York/London 1990.

- Carroll, Noël: «A Note on Film Metaphor». In: Ders.: *Theorizing the Moving Image*. Cambridge 1996, 212–223.
- Chatman, Seymour: *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca 1978.
- Chion, Michel: *L'Audio-Vision*. Paris 1990.
- Clarke, Arthur C.: «Technology and the Future». In: Ders.: *Report on Planet Three and Other Speculations*. London 1984, 146–159.
- Clute, John: «Review of *Universe 2*». In: *The New York Review of Science Fiction*, Nr. 45, 1992, 13–14.
- Clute, John: «No Wonder» (1991). In: Ders.: *Look at the Evidence*. Liverpool 1995, 295–300.
- Coleridge, Samuel Taylor: *The Collected Works of Samuel Taylor Coleridge*. Bd. 7.2: *Biographia Literaria, or Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions*. Hg. von James Engell und W. Jackson Bate. Routledge/Kegan Paul 1983 (1817).
- Csicsery-Ronay, Istvan: «Postmodernism's SF/SF's Postmodernism». In: *Science-Fiction Studies*, Jg. 18.3, Nr. 55, 1991, 305–308.
- Csicsery-Ronay, Istvan: «On the Grotesque in Science Fiction». In: *Science-Fiction Studies*, Jg. 29.1, Nr. 86, 2002, 71–99.
- Csicsery-Ronay, Istvan: «Marxist Theory and Science Fiction». In: James, Edward/Mendlesohn, Farah (Hgg.): *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge 2003, 113–124.
- Del Rey, Lester: *The World of Science Fiction, 1926–1976. The History of a Subculture*. New York 1980.
- Delany, Samuel R.: «About Five Thousand One Hundred and Seventy Five Words» (1969). In: Clareson, Thomas D. (Hg.): *SF: The Other Side of Realism. Essays on Modern Fantasy and Science Fiction*. Bowling Green 1971, 130–145.
- Delany, Samuel R.: *The American Shore. Meditations on a Tale of Science Fiction by Thomas M. Disch – Angouleme*. Elizabethtown 1978a.
- Delany, Samuel R.: *The Jewel-Hinged Jaw. Notes on the Language of Science Fiction*. New York 1978b.
- Delany, Samuel R.: «Generic Protocols: Science Fiction and Mundane». In: de Lauretis, Teresa/Huyssen, Andreas/Woodward, Kathleen (Hgg.): *The Technological Imagination: Theories and Fictions*. Madison 1980a, 175–193.
- Delany, Samuel R.: «Reflections on Historical Models in Modern English Language Science Fiction». In: *Science-Fiction Studies*, Jg. 7.2, Nr. 21, 1980b, 135–149.
- Delany, Samuel R.: «Some Reflections on SF Criticism». In: *Science-Fiction Studies*, Jg. 8.3, Nr. 25, 1981, 233–239.

- Delany, Samuel R.: *Starboard Wine. More Notes on the Language of Science Fiction*. New York 1984.
- Delany, Samuel R.: «The Second *Science-Fiction Studies* Interview: Of Trouble on Triton and Other Matters» (1990). In: Ders.: *Shorter Views. Queer Thoughts & The Politics of the Paraliterary*. Hanover/London 1999, 315–349.
- Descartes, René: *Meditationen: dreisprachige Parallelausgabe Latein – Französisch – Deutsch*. Übers. von Andreas Schmidt. Göttingen 2004 (Original: *Meditationes de prima philosophia*. Paris 1641).
- Disch, Thomas M.: *The Dreams Our Stuff Is Made Of: How Science Fiction Conquered the World*. New York 1998.
- Doležel, Lubomír: *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore 1998.
- Durst, Uwe: *Theorie der phantastischen Literatur*. Tübingen 2001.
- Durst, Uwe: «Holzwege der Literatur. Zu Simon Spiegels Artikel im *Quarber Merkur* 97/98». In: *Quarber Merkur. Franz Rottensteiners Literaturzeitschrift für Science Fiction und Phantastik*, Nr. 99/100, 2004, 27–30.
- Ebert, Roger: *Labyrinth*. 27. Juni 1986.
 (<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/19860627/REVIEWS/606270302/1023>) – Zugriff am 11. Oktober 2005.
- Eco, Umberto: «Small Worlds». In: *Versus*, Nr. 52/53, 1989, 53–70.
- Eco, Umberto: *Kunst und Schönheit im Mittelalter*. Aus dem Italienischen übers. von Günter Memmert. München/Wien 1991 (Original: *Arte e bellezza nell'estetica medievale*. Mailand 1987).
- Eco, Umberto: *Lector in Fabula. Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten*. Aus dem Italienischen übers. von Heinz G. Held. 3. Aufl. München 1998 (Original: *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. Mailand 1979).
- Ezra, Elizabeth: *Georges Méliès. The Birth of the Auteur*. Manchester/New York 2000.
- Farkas, Viktor: *Science Fiction – Eine Literaturgattung mit vielen Gesichtern*. 2006. (<http://www.farkas.at/>) – Zugriff am 19. Januar 2006.
- Feyerabend, Paul: *Wissenschaft als Kunst*. Frankfurt a. M. 1984.
- Fisher, Philip: *Wonder, the Rainbow, and the Aesthetics of Rare Experiences*. Cambridge 1998.
- Fleck, Ludwik: *Entstehung und Entwicklung einer wissenschaftlichen Tatsache. Einführung in die Lehre vom Denkstil und Denkkollektiv*. Frankfurt a. M. 1980 (1935).
- Flückiger, Barbara: *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg 2001.

- Fredericks, S. C.: «Estrangement in Science Fiction and Mythology: The Relation». In: *Helios*, Nr. 5, 1977, 52–54.
- Freedman, Carl: «Kubrick's 2001 and the Possibility of a Science-Fiction Cinema». In: *Science-Fiction Studies*, Jg. 25.2, Nr. 75, 1998, 300–318.
- Freedman, Carl: *Critical Theory and Science Fiction*. Hanover 2000.
- Friedrich, Hans-Edwin: *Science Fiction in der deutschsprachigen Literatur. Ein Referat zur Forschung bis 1993*. Tübingen 1995.
- Früchtel, Josef: *Das unverschämte Ich. Eine Heldengeschichte der Moderne*. Frankfurt a. M. 2004.
- Gaudreault, André: «Theatralik, Narrativität und <Trickästhetik>. Eine Neubewertung der Filme von Georges Méliès» (1984). Aus dem Englischen übers. von Frank Kessler. In: *KINtop. Jahrbuch zur Erforschung des frühen Films*, Nr. 2, 1993, 31–44.
- Gauthier, Guy: «Von Jules Verne zu Méliès oder Von der Gravur zur Leinwand». Aus dem Französischen übers. von Sabine Lenk. In: *KINtop. Jahrbuch zur Erforschung des frühen Films*, Nr. 2, 1993, 53–58.
- Gelmis, Joseph: *An Interview with Stanley Kubrick*. 1969.
{<http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0069.html>} – Zugriff am 10. Oktober 2005.
- Genette, Gérard: *Die Erzählung*. Aus dem Französischen übers. von Andreas Knop. München 1994 (Original: *Discours du récit*, Paris 1972. *Nouveau discours du récit*. Paris 1983).
- Giessen, Hans W.: «Kompaktes Geballere statt komplexer Geschichten. Von der dystopischen Vision zum verfilmten Computerspiel – eine neue Epoche des SF-Films?». In: Mamczak, Sascha/Jeschke, Wolfgang (Hgg.): *Das Science Fiction Jahr 2006*. München 2006, 193–232.
- Gökçe, Neyir Cenk: *Definitions of Science Fiction*. 2002.
{http://www.panix.com/~gokce/sf_defn.html} – Zugriff am 10. Juni 2002.
- Goodman, Nelson: *Ways of Worldmaking*. Sussex 1978.
- Goodman, Nelson: *Sprachen der Kunst. Entwurf einer Symboltheorie*. Aus dem Englischen übers. von Bernd Philippi. 2. Aufl. Frankfurt a. M. 1995 (Original: *Languages of Art. An Approach to a Theory of Symbols*. Indianapolis 1976).
- Gordon, Andrew: «CLOSE ENCOUNTERS: The Gospel According to Steven Spielberg». In: *Literature/Film Quarterly*, Jg. 8, Nr. 3, 1980, 156–164.
- Greenland, Colin: *The Entropy Exhibition. Michael Moorcock and the British «New Wave» in Science Fiction*. London 1983.
- Gunning, Tom: «The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde». In: *Wide Angle*, Jg. 8, Nr. 3, 1986, 162–165.

- Günther, Gotthard: «Nachwort». In: Ders. (Hg.): *Überwindung von Raum und Zeit. Phantastische Geschichten aus der Welt von morgen*. Düsseldorf/Bad Salzig 1952, 223–238.
- Gustafsson, Lars: «Über das Phantastische in der Literatur. Ein Orientierungsversuch». Aus dem Schwedischen übers. von Hanns Grössel. In: Ders.: *Utopien. Essays*. München 1970, 9–25 (Original: *Utopie och andra assäer om «dikt» och «liv»*. Stockholm 1969).
- Guthke, Karl Siegfried: *Der Mythos der Neuzeit: Das Thema der Mehrheit der Welten in der Literatur- und Geistesgeschichte von der kopernikanischen Wende bis zur Science Fiction*. Bern 1983.
- Haraway, Donna J.: «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 1991, 149–181.
- Harpham, Jeffrey Galt: *On the Grotesque: Strategies of Contradiction in Art and Literature*. Princeton 1982.
- Harrison, Harry: «Foreword». In: Brosnan, John: *Future Tense. The Cinema of Science Fiction*. London 1978, 6–8.
- Hartwell, David: *Age of Wonders*. New York 1984.
- Hauser, Linus: ««Möge die Macht mit dir sein!» Was Science Fiction und Religion miteinander zu tun haben». In: Jeschke, Wolfgang/Mamczak, Sascha (Hgg.): *Das Science Fiction Jahr 2003*. München 2003, 15–68.
- Hayward, Philip (Hg.): *Off the Planet. Music, Sound and Science Fiction Cinema*. London 2004a.
- Hayward, Philip: «Sci-Fidelity. Music, Sound and Genre History». In: Ders. (Hg.): *Off the Planet. Music, Sound and Science Fiction Cinema*. London/Paris 2004b, 1–29.
- Hayward, Philip/Wollen, Tana: «Introduction. Surpassing the Real». In: Dies. (Hgg.): *Future Visions. New Technologies of the Screen*. London 1993, 1–9.
- Heininger, Jörg: «Erhaben». In: Barck, Karlheinz (Hg.): *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden*. Bd. 2: *Dekadent – Grotesk*. Weimar 2001, 275–310.
- Heinlein, Robert A.: «Science Fiction: Its Nature, Faults and Virtues». In: Davenport, Basil (Hg.): *The Science Fiction Novel. Imagination and Social Criticism*. Chicago 1959, 17–63.
- Heinlein, Robert A.: «Guest of Honor Speech. Rio der Janeiro Movie Festival 1969». In: Ders.: *Requiem. New Collected Works by Robert A. Heinlein and Tributes to the Grand Master*. Hg. von Yoji Kondo. New York 1992a, 198–204.
- Heinlein, Robert A.: «Shooting Destination Moon» (1950). In: Ders.: *Requiem. New Collected Works by Robert A. Heinlein and Tributes to the*

- Grand Master*. Hg. von Yoji Kondo. New York 1992b, 117–131.
- Helmets, Hermann (Hg.): *Verfremdung in der Literatur*. Darmstadt 1984.
- Hirsch, Eric Donald: *Validity in Interpretation*. New Haven 1967.
- Horkheimer, Max/Adorno, Theodor W.: *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*. 12. Aufl. Frankfurt a. M. 2000 (¹1947).
- Hunt, Nathan: «The Importance of Trivia: Ownership, Exclusion and Authority in Science Fiction Fandom». In: Jancovich, Mark/Reboll, Antonio Lázaro/Stringer, Julian et al. (Hgg.): *Defining Cult Movies: The Cultural Politics of Oppositional Taste*. Manchester/New York 2003, 185–201.
- Huntington, John: «Science Fiction and the Future». In: *College English*, Jg. 37, Nr. 4, 1975, 345–352.
- Huntington, John: «Hard-Core Science Fiction and the Illusion of Science». In: Slusser, George E./Rabkin, Eric S. (Hgg.): *Hard Science Fiction*. Carbondale 1986, 45–57.
- Huntington, John: *Rationalizing Genius: Ideological Structures in the Classic American Science Fiction Short Story*. New Brunswick/London 1989.
- Jackson, Rosemary: *Fantasy. The Literature of Subversion*. London/New York 1981.
- James, Edward: «Before the Novum: The Prehistory of Science Fiction Criticism». In: Parrinder, Patrick (Hg.): *Learning From Other Worlds: Estrangement, Cognition, and the Politics of Science Fiction*. Durham 2001, 19–35.
- Jameson, Fredric: *The Prison-House of Language. A Critical Account of Structuralism and Russian Formalism*. Princeton 1972.
- Jameson, Fredric: «Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism». In: *New Left Review*, Nr. 146, 1984, 53–94.
- Jameson, Fredric: *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham 1991.
- Jancovich, Mark: «Cult Fictions: Cult Movies, Subcultural Capital and the Production of Cultural Distinctions». In: *Cultural Studies*, Jg. 16, Nr. 2, März 2002, 306–322.
- Jenkins, Henry: *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*. New York 1992.
- Jung, Carl Gustav: *Ein moderner Mythos. Von Dingen, die am Himmel gesehen werden*. Zürich 1958.
- Kant, Immanuel: *Werkausgabe*. Bd. 10: *Kritik der Urteilskraft*. Hg. von Wilhelm Weischedel. Frankfurt a. M. 1996 (¹1790).
- Kasper, Hartmut: «Es war einmal in ferner Zukunft. Science Fiction und Realität – und einige damit zusammenhängende Fragestellungen». In: Mamczak, Sascha/Jescke, Wolfgang (Hgg.): *Das Science Fiction Jahr*

2005. München 2005, 19–62.
- Keim, Heinrich: *New Wave. Die Avantgarde der modernen anglo-amerikanischen Science Fiction? Eine Untersuchung des literarischen Phänomens <New Wave> anhand der Werke von James Graham Ballard, Michael Moorcock, Brian Wilson Aldiss, John Brunner, Norman Spinrad, Thomas M. Disch, John T. Sladek, Roger Zelazny, Samuel R. Delany.* Meitingen 1983.
- Kessler, Frank: «Ostranenie. Zum Verfremdungsbegriff von Formalismus und Neoformalismus». In: *montage/av*, Jg. 5, Nr. 2, 1996, 51–65.
- King, Geoff: *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster.* London 2000.
- King, Geoff/Krzywinska, Tanya: *Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace.* London 2000.
- Kinnard, Roy: *Science Fiction Serials: A Critical Filmography of the 31 Hard SF Cliffhangers.* Jefferson 1998.
- Kirchmann, Kay: *Stanley Kubrick. Das Schweigen der Bilder.* 3. erw. Aufl., Bochum 2001 (¹1993).
- Klein, Gérard: «A Petition by Agents of the Dominant Culture For the Dismissal of Science Fiction». In: *Science-Fiction Studies*, Jg. 7.2, Nr. 21, 1980, 115–123.
- Klein, Gérard: «From the Images of Science to Science Fiction». In: Parrinder, Patrick (Hg.): *Learning From Other Worlds: Estrangement, Cognition, and the Politics of Science Fiction.* Durham 2001, 119–126.
- Knight, Damon: *In Search of Wonder.* 2. Aufl. Chicago 1967 (¹1956).
- Knight, Damon: *The Futurians. The Story of the Science Fiction «Family» of the 30's that Produced Today's Top SF Writers and Editors.* New York 1977.
- Körbel, Thomas: «<Ich bin der Auserwählte.> Die schöpferischen Mythologien der Science Fiction». In: Jeschke, Wolfgang/Mamczak, Sascha (Hgg.): *Das Science Fiction Jahr 2003.* München 2003, 90–115.
- Krah, Hans/Wünsch, Marianne: «Phantastisch/Phantastik». In: Barck, Karlheinz (Hg.): *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden.* Bd. 4: *Medien – Populär.* Stuttgart/Weimar 2002, 798–814.
- Kreuziger, Frederick A.: *The Religion of Science Fiction.* Bowling Green 1986.
- Krützen, Michaela: «E. T. und Alien. Zwei Ausserirdische auf der Leinwand». In: Weber, Thomas P. (Hg.): *Science & Fiction II. Leben auf anderen Sternen.* Frankfurt a. M. 2004, 181–203.
- Kuhn, Annette (Hg.): *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema.* London/New York 1990a.
- Kuhn, Annette: «Introduction. Cultural Theory and Science Fiction Cinema». In: Dies. (Hg.): *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary*

- Science Fiction Cinema*. London/New York 1990b, 1–12.
- Kuhn, Thomas Samuel: *Die Struktur wissenschaftlicher Revolutionen*. Aus dem Englischen übers. von Hermann Vetter. 2., rev. u. um das Postskriptum von 1969 ergänzte Aufl., Frankfurt a. M. 1976 (Original: *The Structure of Scientific Revolutions*. Chicago 1962).
- Lachmann, Renate: «Die ‹Verfremdung› und das ‹Neue Sehen› bei Viktor Šklovskij». In: *Poetica*, Nr. 3, 1970, 226–249.
- Lachmann, Renate: *Erzählte Phantastik. Zu Phantasiegeschichte und Semantik phantastischer Texte*. Frankfurt a. M. 2002.
- Landon, Brooks: *The Aesthetics of Ambivalence. Rethinking Science Fiction Film in the Age of (Re)Production*. Westport 1992.
- Landon, Brooks: «Diegetic or Digital? The Convergence of Science-Fiction Literature and Science-Fiction Film in Hypermedia». In: Kuhn, Annette (Hg.): *Alien Zone II. The Space of Science-Fiction Cinema*. London/New York 1999, 31–49.
- de Lauretis, Teresa: «Signs of Wonder». In: de Lauretis, Teresa/Huysen, Andreas/Woodward, Kathleen (Hgg.): *The Technological Imagination: Theories and Fictions*. Wisconsin 1980, 159–174.
- LaValley, Albert: «Traditions of Trickery: The Role of Special Effects in The Science Fiction Film». In: Slusser, George/Rabkin, Eric (Hgg.): *Shadows of the Magic Lamp*. Carbondale/Edwardsville 1985, 141–158.
- Lehmann, Hans-Thies: «Die Raumfabrik – Mythos im Kino und Kinomythos». In: Bohrer, Karl Heinz (Hg.): *Mythos und Moderne*. Frankfurt a. M. 1983, 572–609.
- Leiby, David: «The Jaws of the Intellect Grip the Flesh of Occurrence: Order in Time Travel». In: Westfahl, Gary/Slusser, George/Leiby, David (Hgg.): *Worlds Enough and Time: Explorations of Time in Science Fiction and Fantasy*. Westport/London 2002, 37–47.
- Lem, Stanisław: «Tzvetan Todorovs Theorie des Phantastischen». In: Zondergeld, Rein A. (Hg.): *Phaicon 1. Almanach der phantastischen Literatur*. Frankfurt a. M. 1974, 92–122 (Original: Tzvetana Todorova fantastyczna teoria literatury. In: *Rozprawy i szkice*. Krakau 1970).
- Lotman, Jurij M.: *Die Struktur literarischer Texte*. Aus dem Russischen übers. von Rolf-Dietrich Keil. München 1972 (Original: *Struktura chudožestvennogo teksta*. Moskau 1970).
- Lowentrou, Peter: «The ‹Metamorphoses› of Darko Suvin: Final Synthesis or Dogged Antithesis». In: *Foundation. The Review of Science Fiction*, Nr. 42, 1988, 37–45.
- Luckhurst, Roger: «Border Policing: Postmodernism and Science Fiction». In: *Science-Fiction Studies*, Jg. 18.3, Nr. 55, 1991, 358–365.

- Luckhurst, Roger: «The Many Deaths of Science Fiction: A Polemic». In: *Science-Fiction Studies*, Jg. 21.1, Nr. 62, 1994, 35–50.
- Luckhurst, Roger: *Science Fiction*. Cambridge 2005.
- Malmgren, Carl D.: *Worlds Apart. Narratology of Science Fiction*. Bloomington 1991.
- Malzberg, Barry N.: «I Could Have Been a Contender...» (1982). In: Gunn, James/Candelaria, Matthew (Hgg.): *Speculations on Speculation: Theories of Science Fiction*. Lanham 2005a, 141–143.
- Malzberg, Barry N.: «Wrong Rabbit» (1982). In: Gunn, James/Candelaria, Matthew (Hgg.): *Speculations on Speculation: Theories of Science Fiction*. Lanham 2005b, 243–246.
- Mamczak, Sascha: «Tell, don't Show. In der Visuellen Sackgasse: Warum nur wir – die Zuschauer – den Science-Fiction-Film retten können». In: Mamczak, Sascha/Jeschke, Wolfgang (Hgg.): *Das Science Fiction Jahr 2006*. München 2006, 535–540.
- Mather, Philippe: «Figures of Estrangement in Science Fiction Film». In: *Science-Fiction Studies*, Jg. 29.2, Nr. 87, 2002, 186–201.
- Matt, Peter von: «Wie Hoffmanns stolpernde Gestalten Sir Newton überlisten. Zürcher Abschiedsvorlesung über die Theorie und Tradition der phantastischen Literatur». In: *NZZ am Sonntag*, 07. Juli 2002, 68–69.
- McHale, Brian: *Constructing Postmodernism*. New York 1992.
- McHale, Brian: *Postmodernist Fiction*. London/New York 2001 (¹1987).
- McLuhan, Marshall: *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. Aus dem Englischen übers. von Meinrad Amann. 2. erw. Aufl., Basel 1995 (Original: *Understanding Media*. New York 1964).
- Méliès, Georges: «Die Filmaufnahme». Aus dem Französischen übers. von Herbert Birett. In: *KINtop. Jahrbuch zur Erforschung des frühen Films*, Nr. 2, 1993, 13–30 (Original: *Les vues cinématographiques*. 1907).
- Metz, Christian: *Semiologie des Films*. Aus dem Französischen übers. von Renate Koch. München 1972 (Original: *Essais sur la signification au cinéma: tome 1*. Paris 1968).
- Metz, Christian: *Der imaginäre Signifikant: Psychoanalyse und Kino*. Aus dem Französischen übers. von Dominique Blüher, Thomas Hübel, Elisabeth Madlener et al. Münster 2000 (Original: *Le signifiant imaginaire. Psychoanalyse et Cinéma*. Paris 1977).
- Miller, Fred D./Smith, Nicholas D.: «Introduction: The Philosophic Appeal of Science Fiction». In: Smith, Nicholas D. (Hgg.): *Philosophers Look at Science Fiction*. Chicago 1982, 1–19.
- Moskowitz, Sam: *Explorers of the Infinite. Shapers of Science Fiction*. Westport 1974a (¹1963).

- Moskowitz, Sam: *The Immortal Storm. A History of Science Fiction Fandom*. Atlanta 1974b (¹1954).
- Mulhall, Stephen: *On Film*. London 2002.
- Münsterberg, Hugo: *Grundzüge der Psychotechnik*. Leipzig 1914.
- Nagl, Manfred: *Science Fiction. Ein Segment populärer Kultur im Medien- und Produktverbund*. Tübingen 1981.
- Ndalianis, Angela: *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Cambridge 2004.
- Neale, Steve: «'You've Got To Be Fucking Kidding!' Knowledge, Belief and Judgement in Science Fiction». In: Kuhn, Annette (Hg.): *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. London/New York 1990, 160–168.
- Neuhaus, Wolfgang: «Der Sturz in den Cyberspace. Die Erfindung eines Vielzweck-Symbols bei William Gibson». In: Mamczak, Sascha/Jeschke, Wolfgang (Hgg.): *Das Science Fiction Jahr 2005*. München 2005, 192–209.
- Nicholls, Peter: «Big Dumb Objects and Cosmic Enigmas: The Love Affair between Space Fiction and the Transcendental». In: Westfahl, Gary (Hg.): *Space and Beyond. The Frontier Theme in Science Fiction*. Westport 2000, 11–23.
- Niedzielski, Jens: «The Reverse Engineering of the Science-Fiction-Film». In: Mamczak, Sascha/Jeschke, Wolfgang (Hgg.): *Das Science Fiction Jahr 2006*. München 2006, 338–425.
- Night, Chris: *TheForce.Net – Midi-Chlorians – What are Midi-Chlorians?* 2005. (<http://www.theforce.net/midichlorians/midi-what.asp>) – Zugriff am 04. Januar 2005.
- Nye, David E.: *The American Technological Sublime*. Cambridge 1994.
- Panshin, Alexei/Panshin, Cory: *The World Beyond the Hill: Science Fiction and the Quest for Transcendence*. Los Angeles 1989.
- Parrinder, Patrick: «Revisiting Suvin's Poetics of Science Fiction». In: Ders. (Hg.): *Learning From Other Worlds: Estrangement, Cognition, and the Politics of Science Fiction*. Durham 2001, 36–50.
- Pavel, Thomas: *Fictional Worlds*. Cambridge/London 1986.
- Petzoldt, Leander: *Magie und Religion. Beiträge zu einer Theorie der Magie*. Darmstadt 1978.
- Pfaller, Robert: «Das Vertraute, das Unheimliche, das Komische. Die ästhetischen Effekte des Gedankenexperiments». In: Macho, Thomas/Wunschel, Annette (Hgg.): *Science & Fiction. Über Gedankenexperimente in Wissenschaft, Philosophie und Literatur*. Frankfurt a. M. 2004, 265–286.
- Pierson, Michele: «CGI Effects in Hollywood Science Fiction Cinema 1989-95: The Wonder Years». In: *Screen*, Jg. 40, Nr. 2, 1999, 158–176.

- Pries, Christine: «Einleitung». In: Ders. (Hg.): *Das Erhabene: Zwischen Grenzerfahrung und Grössenwahn*. Weinheim 1989, 1–30.
- Raymond, Eric S.: *SF Words and Prototype Worlds*. 2005.
 <<http://www.catb.org/~esr/sf-words/essay.html>> – Zugriff am 23. August 2005.
- Renault, Gregory: «Science Fiction as Cognitive Estrangement: Darko Suvin and the Marxist Critique of Mass Culture». In: *Discourse*, Nr. 2, 1980, 113–141.
- Reynolds, Richard: *Super Heroes. A Modern Mythology*. Jackson 1994.
- Riepe, Manfred: *Bildgeschwüre. Körper und Fremdkörper im Kino David Cronenbergs. Psychoanalytische Filmlektüren nach Freud und Lacan*. Bielefeld 2002.
- Roberts, Adam: *Science Fiction*. London/New York 2002.
- Roberts, Adam: «Wie die Deutschen die Science Fiction erfanden. Johannes Kepler und sein *Somnium*». Aus dem Englischen übers. von Jakob Schmidt und Bernhard Kempen. In: Mamczak, Sascha/Jeschke, Wolfgang (Hgg.): *Das Science Fiction Jahr 2005*. München 2005, 376–401.
- Roberts, Adam: *The History of Science Fiction*. Basingstoke 2006.
- Robu, Cornel: «A Key to Science Fiction: The Sublime». In: *Foundation. The Review of Science Fiction*, Nr. 42, 1988, 21–37.
- Robu, Cornel: «The Sense of Wonder is <A Sense Sublime>». In: *SFRA Review*, Nr. 211, Mai/Juni 1994, 43–64.
- Rose, Mark: *Alien Encounters. Anatomy of Science Fiction*. Cambridge/London 1981.
- Rottensteiner, Franz: «Erneuerung und Beharrung in der Science Fiction». In: Barmeyer, Eike (Hg.): *Science Fiction. Theorie und Geschichte*. München 1972, 340–364.
- Russ, Joanna: «The Subjunctivity of Science Fiction». In: *Extrapolation*, Nr. 15, 1973, 51–59.
- Russ, Joanna: «Towards an Aesthetics of Science Fiction». In: *Science-Fiction Studies*, Jg. 2.2, Nr. 6, 1975, 112–119.
- Salvestroni, Simonetta: «The Science-Fiction Films of Andrei Tarkovsky» (1984). Aus dem Italienischen übers. von Robert M. Philmus. In: *Science-Fiction Studies*, Jg. 14.3, Nr. 43, 1987, 294–306.
- Scheers, Rob van: *Paul Verhoeven*. Aus dem Holländischen übers. von Aletta Stevens. London/Boston 1997 (Original: Paul Verhoeven. Utrecht 1996).
- Schmitz-Emans, Monika: «Phantastische Literatur: Ein denkwürdiger Problemfall». In: *Neohelicon*, Jg. XXII, Nr. 2, 1995, 53–116.
- 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*. Stuttgart 1986.
- Schweinitz, Jörg: «Genre» und lebendiges Genrebewusstsein. Geschichte eines Begriffs und Probleme seiner Konzeptualisierung». In: *montage/av*, Jg. 3, Nr. 2, 1994, 99–118.
- Seed, David: «Alien Invasions by Body Snatchers and Related Creatures». In: Sage, Victor/Smith, Allan Lloyd (Hgg.): *Modern Gothic: A Reader*. Manchester/New York 1996, 152–170.
- Seesslen, Georg: «Future? What Future? Mit Science Fiction Noir ins dritte Jahrtausend». In: Mamczak, Sascha/Jeschke, Wolfgang (Hgg.): *Das Science Fiction Jahr 2006*. München 2006, 233–250.
- Sellers, C. Paul: «The Impossibility of Science Fiction: Against Buckland's Possible Worlds». In: *Screen*, Jg. 41, Nr. 2, 2000, 203–216.
- Šklovskij, Viktor: «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*. München 1969, 3–35 (Original: *Iskusstvo kak priem*. Moskau 1929).
- Šklovskij, Viktor: «Tarzan». Aus dem Russischen übers. von Lutz Engel. In: Mierau, Fritz (Hg.): *Die Erweckung des Wortes. Essays der russischen Formalen Schule*. Leipzig 1987, 126–129 (Original: *Tarzan*. In: *Russkij sovremenik*. Moskau 1924).
- Slusser, George: «Fantasy, Science Fiction, Mystery, Horror». In: Slusser, George E./Rabkin, Eric S. (Hgg.): *Shadows of the Magic Lamp*. Carbondale/Edwardsville 1985, 208–230.
- Smith, Murray: *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford 1995.
- Sobchack, Vivian Carol: *Screening Space. The American Science Fiction Film*. 2. Aufl. New York 1987 (Stark überarbeitete Fassung von: *The Limits of Infinity: The American Science Fiction Film, 1950–1975*. New York 1980).
- Sontag, Susan: «The Imagination of Disaster» (1965). In: Dies.: *Against Interpretation*. London 1987, 209–225.
- Spencer, Kathleen L.: ««The Red Sun Is High, the Blue Low»: Towards a Stylistic Description of Science Fiction». In: *Science-Fiction Studies*, Jg. 10.1, Nr. 29, 1983, 35–50.
- Spiegel, Simon: «Wege der Weltdarstellung. Zu einer Theorie wunderbarer Filmgenres». In: *Quarber Merkur. Franz Rottensteiners Literaturzeitschrift für Science Fiction und Phantastik*, Nr. 97/98, 2003, 25–78.
- Stableford, Brian M.: *Scientific Romance in Britain, 1890–1950*. London 1985.

- Stableford, Brian M.: *The Sociology of Science Fiction*. San Bernardino 1987.
- Stam, Robert: *Reflexivity in Film and Literature. From Don Quixote to Jean-Luc Godard*. New York 1992 (¹1985).
- Stern, Michael: «Making Culture into Nature» (1980). In: Kuhn, Annette (Hrsg.): *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. London/New York 1990, 66–72.
- Stewart, Garret: «The «Videology» of Science Fiction». In: Slusser, George E./Rabkin, Eric S. (Hrsg.): *Shadows of the Magic Lamp. Fantasy and Science Fiction in Film*. Carbondale/Edwardsville 1985, 159–207.
- Stockwell, Peter: *The Poetics of Science Fiction*. London 2000.
- Strube, Werner: «Einleitung». In: Burke, Edmund: *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*. Hrsg. von Werner Strube. 2. Aufl. Hamburg 1989, 9–32.
- 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*. Aus dem Englischen übers. von Franz Rottensteiner. Frankfurt a. M. 1979 (Original: *Metamorphoses of Science Fiction*. Yale 1979).
- Suvin, Darko: *Victorian Science Fiction in the United Kingdom: The Discourse of Knowledge and of Power*. Boston 1983.
- Suvin, Darko: «Preface». In: Ders.: *Positions and Presuppositions in Science Fiction*. Basingstoke/London 1988a, ix–xviii.
- Suvin, Darko: «SF as Metaphor, Parable and Chronotope (with the Bad Conscience of Reaganism)» (1984). In: Ders.: *Positions and Presuppositions in Science Fiction*. Basingstoke/London 1988b, 185–213.
- Suvin, Darko: «Locus, Horizons, and Orientation: The Concept of Possible Worlds as a Key to Utopian Studies» (1989). In: *Utopian Studies*, Jg. 1, Nr. 2, 1990, 69–83.
- Suvin, Darko: «On Cognitive Emotions and Topological Imagination». In: *Versus*, Nr. 68/69, 1994, 165–201.
- Suvin, Darko: «Considering the Sense of «Fantasy» or «Fantastic Fiction»: An Effusion». In: *Extrapolation*, Jg. 41, Nr. 3, 2000, 209–247.
- Suvin, Darko: «Afterword: With Sober, Estranged Eyes». In: Parrinder, Patrick (Hrsg.): *Learning From Other Worlds: Estrangement, Cognition, and the Politics of Science Fiction*. Durham 2001, 233–271.
- Suvin, Darko: «Theses on Utopia 2001». In: Baccolini, Raffaella/Moylan, Tom (Hrsg.): *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*. New York/London 2003, 187–201.
- Tarkowskij, Andrej: *Die versiegelte Zeit. Gedanken zur Kunst, zur Ästhetik und Poetik des Films*. Aus dem Russischen übers. von Hans-Joachim

- Schlegel. Frankfurt a. M. 1985 (Original: Sapetschatljonnoje Wremja).
- Taylor, John W.: «From Pulpstyle to Innerspace: The Stylistics of American New-Wave Science Fiction». In: *Style*, Jg. 24, Nr. 4, 1990, 611–627.
- Telotte, J. P.: *Science Fiction Film*. Cambridge/New York 2001.
- Thompson, Kristin: «The Concept of Cinematic Excess». In: *Cine-Tracts*, Jg. 1, Nr. 2, 1977, 54–63.
- Thompson, Kristin: *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. Princeton 1988.
- Thurber, Bart: «Toward a Technological Sublime». In: Myers, Robert E. (Hg.): *The Intersection of Science Fiction and Philosophy*. Westport 1983, 211–224.
- Todorov, Tzvetan: «The Origin of Genres». In: *New Literary History*, Jg. 8, Nr. 1, 1976, 159–170.
- Todorov, Tzvetan: *Einführung in die fantastische Literatur*. Aus dem Französischen übers. von Karin Kersten, Senta Metz und Caroline Neubaur. Frankfurt a. M. 1992 (Original: Introduction à la littérature fantastique. Paris 1970).
- Tolkien, John Ronald Reuel: «On Fairy-Stories». In: Ders.: *Tree and Leaf*. London 1973, 11–70.
- Tomashevskij, Boris: «Literary Genres». Aus dem Russischen übers. von L. M O'Toole. In: O'Toole, L. M./Shukman, Ann (Hg.): *Formalism: History, Comparison, Genre*. Oxford 1978, 52–93 (Original: Teoriya literatury: poetika. Moskau/Leningrad 1928).
- Traill, Nancy H.: *Possible Worlds of the Fantastic: The Rise of the Paranormal in Literature*. Toronto/Buffalo/London 1996.
- Tröhler, Margrit: «Von Weltenkonstellationen und Textgebäuden. Fiktion – Nichfiktion – Narration in Spiel- und Dokumentarfilm». In: *montage/av*, Jg. 11, Nr. 2, 2002, 9–41.
- Truffaut, François: *Truffaut/Hitchcock. Vollständige Ausgabe*. Aus dem Französischen übers. von Frieda Grafe und Enno Patalas. München/Zürich 1999 (Original: Hitchcock/Truffaut. Edition Definitive. Paris 1983).
- Tsang, Lap-chuen: *The Sublime: Groundwork Towards a Theory*. Rochester 1998.
- Tulloch, John/Jenkins, Henry: *Science Fiction Audiences: Watching DR. WHO and STAR TREK*. London/New York 1995.
- Vanoye, Francis: *Cinéma et récit*. Bd. I: *Récit écrit. Récit filmique*. Paris 1989.
- Vasbinder, Samuel Holmes: *Scientific Attitudes in Mary Shelley's <Frankenstein>*. Ann Arbor 1984.
- Vieth, Errol: *Screening Science: Contexts, Texts, and Science in Fifties Science Fiction Film*. Lanham 2001.

- Vogl, Joseph: «Vierte Person. Kafkas Erzählstimme». In: *Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte*, Jg. 68, Nr. 4, 1994, 745–756.
- Wachler, Dietrich: «Nachwort: Metaphorische und sprachliche Transzendenz». In: Hauser, Linus/Wachler, Dietrich (Hgg.): *Weltuntergang Weltübergang. Science Fiction zwischen Religion und Neomythos*. Altenberge 1989, 133–138.
- Wagner-Glass, Richard: «Herren über Raum und Zeit. Die Entstehung einer «Glaubensgemeinschaft» aus dem Geist der Science Fiction». In: Mamczak, Sascha/Jeschke, Wolfgang (Hgg.): *Das Science Fiction Jahr 2005*. München 2005, 98–122.
- Wallmann, Jeffrey M.: «Flight of Passage: Space Travel as the Metaphoric Crossing of the Threshold». In: Westfahl, Gary (Hg.): *Space and Beyond. The Frontier Theme in Science Fiction*. Westport/London 2000, 95–99.
- Warner, Harry, Jr.: *All Our Yesterdays. An Informal History Of Science Fiction Fandom In the forties*. Chicago 1969.
- Warner, Harry, Jr.: *A Wealth of Fable. An Informal History of Science Fiction Fandom in the 1950s*. Van Nuys 1992 (¹1976).
- Wells, H. G.: «Fiction about the Future» (1938). In: Ders.: *H. G. Wells's Literary Criticism*. Hg. von Robert M. Philmus und Patrick Parrinder. Sussex 1980a, 248–249.
- Wells, H. G.: *H. G. Wells's Literary Criticism*. Hg. von Robert M. Philmus und Patrick Parrinder. Brighton/Sussex 1980b.
- Wells, H. G.: «Preface to *The Scientific Romances*» (1933). In: Ders.: *H. G. Wells's Literary Criticism*. Hg. von Robert M. Philmus und Patrick Parrinder. Sussex/New Jersey 1980c, 240–245.
- Wendland, Albert: *Science, Myth, and the Fictional Creation of Alien Worlds*. Ann Arbor 1985.
- Westfahl, Gary: «On The True History of Science Fiction». In: *Foundation. The Review of Science Fiction*, Nr. 47, 1989/90, 5–27.
- Westfahl, Gary: *Cosmic Engineers: A Study of Hard Science Fiction*. Westport 1996.
- Westfahl, Gary: *The Mechanics of Wonder: The Creation of the Idea of Science Fiction*. Liverpool 1998.
- Westfahl, Gary: «The True Frontier: Confronting and Avoiding the Realities of Space in American Science Fiction Films». In: Ders. (Hg.): *Space and Beyond. The Frontier Theme in American Science Fiction*. Westport/London 2000, 55–65.
- Whittock, Trevor: *Metaphor and Film*. Cambridge 1990.
- Wiemer, Annegret: «Utopia and Science Fiction. A Contribution to their Generic Description». In: *Canadian Review of Comparative Literature*,

Nr. 19, 1992, 171–200.

Willis, Donald (Hg.): *Variety's Complete Science Fiction Reviews*. New York 1985.

Wolfe, Gary K.: «The Known and the Unknown: Structure and Image in Science Fiction». In: Claerson (Hg.): *Many Futures, Many Worlds. Theme and Form in Science Fiction*. Kent 1977, 94–116.

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/London 1986.

Wörtche, Thomas: *Phantastik und Unschlüssigkeit: Zum strukturellen Kriterium eines Genres. Untersuchungen an Texten von Hanns Heinz Ewers und Gustav Meyrink*. Meitingen 1987.

Wünsch, Marianne: *Die Fantastische Literatur der Frühen Moderne (1890–1930). Definition, denkgeschichtlicher Kontext, Strukturen*. München 1991.

Filmographie

- THE 13TH FLOOR (The 13th Floor – Bist du was du denkst?). Josef Rusnak, D/USA 1999.
- 20'000 LEAGUES UNDER THE SEA (20'000 Meilen unter dem Meer). Richard Fleischer, USA 1954.
- 20,000 LEAGUES UNDER THE SEA. Stuart Paton, USA 1916.
- 20'000 LIEUES SOUS LES MERS. Georges Méliès, F 1907.
- 2001: A SPACE ODYSSEY (2001: Odyssee im Weltraum). Stanley Kubrick, GB/USA 1965–68.
- 2010: THE YEAR WE MAKE CONTACT (2010 – Das Jahr, in dem wir Kontakt aufnehmen). Peter Hyams, USA 1984.
2046. Kar Wai Wong, HK 2004.
- THE 6TH DAY. Roger Spottiswoode, USA 2000.
- THE SIXTH SENSE (The Sixth Sense – Der Sechste Sinn). M. Night Shyamalan, USA 1999.
- THE 7TH VOYAGE OF SINBAD (Sindbads siebente Reise). Nathan Juran, USA 1958.
- THE ABSENT-MINDED PROFESSOR (Der fliegende Pauker). Robert Stevenson, USA 1961.
- ABSOLUT. Romed Wyder, CH 2004.
- THE ABYSS (Abyss – Abgrund des Todes). James Cameron, USA 1989.
- Аелита/АЕЛИТА. Yakov Protazanov, SU 1924.
- ALIEN (Alien – Das unheimliche Wesen aus einer anderen Welt). Ridley Scott, GB/USA 1979.
- ALIEN³. David Fincher, USA 1992.
- ALIENS (Aliens – Die Rückkehr). James Cameron, USA 1986.
- ALIEN DEGLI ABISSI (Das Alien aus der Tiefe). Antonio Margheriti, I 1989.
- ALIEN: RESURRECTION (Alien – Die Wiedergeburt). Jean-Pierre Jeunet, USA 1997.
- AVP: ALIEN Vs. PREDATOR (Alien vs. Predator). Paul W.S. Anderson, USA 2004.
- ALPHAVILLE – UNE ÉTRANGE AVENTURE DE LEMMY CAUTION (Lemmy Caution gegen Alpha 60). Jean-Luc Godard, F/I 1965.

- ALTERED STATES (Der Höllentrip). Ken Russell, USA 1980.
- THE AMAZING COLOSSAL MAN (Der Koloss). Bert I. Gordon, USA 1957.
- THE ANDROMEDA STRAIN (Andromeda). Robert Wise, USA 1971.
- THE ANGRY RED PLANET (Weltraumschiff MR 1 gibt keine Antwort). Ib Melchior, USA 1959.
- L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD (Letztes Jahr in Marienbad). Alain Resnais, F 1961.
- ANTHAR L'INVINCIBILE (Soraya, Sklavin des Orients). Antonio Margheriti, I 1964.
- APOCALYPSE NOW. Francis Ford Coppola, USA 1979.
- ATLANTIS, THE LOST CONTINENT (Atlantis, der verlorene Kontinent). George Pal, USA 1961.
- ATTACK OF THE 50 FEET WOMAN. Nathan Juran, USA 1958.
- AT THE EARTH'S CORE (Der sechste Kontinent). Kevin Connor, GB 1976.
- THE AVIATOR (Aviator). Martin Scorsese, USA 2004.
- A. I. ARTIFICIAL INTELLIGENCE (A.I. – Künstliche Intelligenz). Steven Spielberg, USA 2001.
- BACK TO THE FUTURE (Zurück in die Zukunft). Robert Zemeckis, USA 1985.
- BACK TO THE FUTURE PART II (Zurück in die Zukunft II). Robert Zemeckis, USA 1989.
- BARBARELLA. Roger Vadim, F/I 1968.
- BARRY LYNDON. Stanley Kubrick, GB/USA 1975.
- THE BATMAN. Lambert Hillyer, USA 1943.
- BATMAN. Tim Burton, USA/GB 1989.
- BATMAN & ROBIN. Joel Schumacher, USA 1997.
- BATMAN BEGINS. Christopher Nolan, USA 2005.
- BATMAN FOREVER. Joel Schumacher, USA 1995.
- BATMAN RETURNS (Batmans Rückkehr). Tim Burton, USA 1992.
- THE BEAST FROM 20,000 FATHOMS (Panik in New York). Eugène Lourié, USA 1953.
- BEAST WITH A MILLION EYES (Ausgeburt der Hölle). David Karmansky, USA 1956.
- THE BEGINNING OF THE END. Bert I. Gordon, USA 1957.
- THE BIRDS (Die Vögel). Alfred Hitchcock, USA 1963.
- THE BLACK HOLE (Das schwarze Loch). Gary Nelson, USA 1979.
- BLADE. Stephen Norrington, USA 1998.
- BLADE RUNNER (Der Blade Runner). Ridley Scott, USA 1982.
- BLADE: TRINITY. David S. Goyer, USA 2004.
- THE BLAIR WITCH PROJECT (Blair Witch Project). Daniel Myrick/Eduardo Sánchez, USA 1999.

- THE BLOB (Blob – Schrecken ohne Namen). Irvin S. Yearworth, USA 1958.
- THE BLOB (Der Blob). Chuck Russell, USA 1988.
- BORN IN FLAMES (In Flammen geboren). Lizzie Borden, USA 1983.
- BRAINSCAN. John Flynn, CA 1994.
- BRAINSTORM (Projekt Brainstorm). Douglas Trumbull, USA 1983.
- THE BRAIN EATERS. Bruno VeSota, USA 1958.
- THE BRAIN FROM PLANET AROUS (Die Augen des Satans). Nathan Juran, USA 1957.
- BRAZIL. Terry Gilliam, GB 1985.
- BRIDE OF FRANKENSTEIN (Frankensteins Braut). James Whale, USA 1935.
- THE BROOD (Die Brut). David Cronenberg, CA 1979.
- THE BROTHER FROM ANOTHER PLANET (Der Typ vom anderen Stern). John Sayles, USA 1984.
- BUG (Feuerkäfer). Jeannot Szwarc, USA 1975.
- THE BUTTERFLY EFFECT. Eric Bress/J. Mackye Gruber, USA 2004.
- THE CELL. Tarsem Singh, USA 2000.
- СНАЯЛЫ. Ralph Nelson, USA 1968.
- Человек-Амфибия/СHELOVEK-АМФИБИЯ (Der Amphibienmensch). Wladimir Tschebotarjow/Gennadi Kasanski, SU 1962.
- Человек с киноаппаратом/СHELOVEK S KINO-APPARATOM (Der Mann mit der Kamera). Dziga Vertov, SU 1929.
- UN CHIEN ANDALOU (Ein andalusischer Hund). Luis Buñuel/Salvador Dalí, F 1928.
- A CLOCKWORK ORANGE (Uhrwerk Orange). Stanley Kubrick, GB 1971.
- CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND (Unheimliche Begegnung der dritten Art). Steven Spielberg, USA 1977.
- COCOON. Ron Howard, USA 1985.
- CODE 46. Michael Winterbottom, GB 2003.
- COLOSSUS: THE FORBIN PROJECT (Colossus). Joseph Sargent, USA 1969.
- CONTACT. Robert Zemeckis, USA 1997.
- THE CORE (The Core – Der innere Kern). Jon Amiel, USA 2003.
- CRASH. David Cronenberg, CA/F/GB 1996.
- CREATURE FROM THE BLACK LAGOON (Der Schrecken vom Amazonas). Jack Arnold, USA 1954.
- CUBE. Vincenzo Natali, CA 1997.
- CUBE²: HYPERCUBE. Andrzej Sekula, CA 2003.
- CUBE ZERO. Ernie Barbarash, CA 2004.
- DAMNATION ALLEY (Strasse der Verdammnis). Jack Smight, USA 1977.
- DAREDEVIL. Mark Steven Johnson, USA 2003.
- DARK CITY. Alex Proyas, USA 1998.
- THE DAY AFTER TOMORROW. Roland Emmerich, USA 2004.

- THE DAY OF THE DOLPHIN (Der Tag des Delphins). Mike Nichols, USA 1973.
- THE DAY OF THE TRIFFIDS (Blumen des Schreckens). Steve Sekely, GB 1963.
- THE DAY THE EARTH CAUGHT FIRE (Der Tag, an dem die Erde Feuer fing). Val Guest, GB 1962.
- THE DAY THE EARTH STOOD STILL (Der Tag, an dem die Erde still stand). Robert Wise, USA 1951.
- THE DEADLY MANTIS. Nathan Juran, USA 1957.
- DEEP RISING (Octalus – Der Tod aus der Tiefe). Stephen Sommers, USA 1998.
- DEMOLITION MAN (Demolition Man – Ein eiskalter Bulle). Marco Brambilla, USA 1993.
- DEMON SEED (Des Teufels Saat). Donald Cammell, USA 1977.
- DESTINATION MOON (Endstation Mond). Irving Pichel, USA 1950.
- DONOVAN'S BRAIN (Donovans Hirn). Felix E. Feist, USA 1953.
- DRACULA. Todd Browning, USA 1931.
- DREAMSCAPE. Joseph Ruben, USA 1984.
- DUNE (Dune – Der Wüstenplanet). David Lynch, USA 1984.
- EARTH VS. THE FLYING SAUCERS (Fliegende Untertassen greifen an). Fred F. Sears, USA 1956.
- EARTH VS THE SPIDER (Spinnen des Todes). Bert I. Gordon, USA 1958.
- ED WOOD. Tim Burton, USA 1994.
- ELECTRIC DREAMS (Heisse Computerspiele). Steve Barron, GB/USA 1984.
- EMPIRE OF THE ANTS (In der Gewalt der Riesenameisen). Bert I. Gordon, USA 1977.
- THE END OF THE AFFAIR (Das Ende einer Affäre). Neil Jordan, GB 1999.
- ENEMY MINE (Enemy Mine – Geliebter Feind). Wolfgang Petersen, USA 1985.
- EQUILIBRIUM. Kurt Wimmer, USA 2002.
- ERCOLE L'INVINCIBILE (Der grösste Sieg des Herkules). Alvaro Mancori/Lewis Mann, I 1963.
- VYNÁLEZ ZKÁZY/DIE ERFINDUNG DES VERDERBENS. Karel Zeman, CSSR 1958.
- ESCAPE FROM L.A. (Flucht aus L.A.). John Carpenter, USA 1996.
- ESCAPE FROM NEW YORK (Die Klapperschlange). John Carpenter, GB/USA 1981.
- ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (Vergiss mein nicht!). Michel Gondry, USA 2004.
- EVENT HORIZON (Event Horizon – Am Rande des Universums). Paul W.S. Anderson, GB 1997.

- E. T. THE EXTRA-TERRESTRIAL (E. T. Der Ausserirdische). Steven Spielberg, USA 1982.
- LE FABULEUX DESTIN D'AMÉLIE POULAIN (Amélie de Montmartre). Jean-Pierre Jeunet, F 2001.
- THE FACULTY (Faculty – Trau keinem Lehrer). Robert Rodriguez, USA 1998.
- FAHRENHEIT 451. François Truffaut, GB 1966.
- FANTASTIC FOUR. Tim Story, USA 2005.
- FANTASTIC VOYAGE (Die phantastische Reise). Richard Fleischer, USA 1966.
- FATHERLAND (Vaterland). Christopher Menaul, USA 1994.
- THE FIFTH ELEMENT (Das fünfte Element). Luc Besson, F/USA 1997.
- THE FINAL COUNTDOWN (Der letzte Countdown). Don Taylor, USA 1980.
- FIRST MEN IN THE MOON (Die erste Fahrt zum Mond). Nathan Juran, GB 1964.
- FLATLINERS (Flatliners – Heute ist ein schöner Tag zum Sterben). Joel Schumacher, USA 1990.
- FLIGHT OF THE NAVIGATOR (Der Flug des Navigators). Randal Kleiser, USA 1986.
- THE FLY (Die Fliege). David Cronenberg, USA 1986.
- THE FLY (Die Fliege). Kurt Neumann, USA 1958.
- FORBIDDEN PLANET (Alarm im Weltall). Fred M. Wilcox, USA 1956.
- FORBRYDELSENS ELEMENT/THE ELEMENT OF CRIME. Lars von Trier, DK 1984.
- FRANKENSTEIN. James Whale, USA 1931.
- FRANKENSTEIN. J. Searle Dawley, USA 1910.
- FRANKENSTEIN MEETS THE WOLF MAN. Roy William Neill, USA 1943.
- DIE FRAU IM MOND. Fritz Lang, D 1929.
- FREQUENCY. Gregory Hoblit, USA 2000.
- FROM THE EARTH TO THE MOON. Byron Haskin, USA 1958.
- GATTACA. Andrew Niccol, USA 1997.
- THE GIANT SPIDER INVASION (Angriff der Riesenspinne). Bill Rebane, USA 1975.
- GODZILLA. Roland Emmerich, USA 1998.
- THE GREAT DICTATOR (Der grosse Diktator). Charles Chaplin, USA 1940.
- HALLOWEEN (Halloween – Die Nacht des Grauens). John Carpenter, USA 1978.
- HELLBOUND: HELLRAISER II. Tony Randel, GB 1988.
- THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY (Per Anhalter durch die Galaxis). Garth Jennings, USA 2005.

- HOLLOW MAN (Hollow Man – Unsichtbare Gefahr). Paul Verhoeven, USA 2000.
- HONEY, I BLEW UP THE KID (Liebling, jetzt haben wir ein Riesenbaby). Randal Kleiser, USA 1992.
- HONEY, I SHRUNK THE KIDS (Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft). John Johnston, USA 1989.
- THE HULK (Hulk). Ang Lee, USA 2003.
- H. G. WELLS' WAR OF THE WORLDS. David Michael Latt, USA 2005.
- IMMORTEL (AD VITAM). Enki Bilal, F 2004.
- THE INCREDIBLE PETRIFIED WORLD. Jerry Warren, USA 1957.
- THE INCREDIBLE SHRINKING MAN (Die unglaubliche Geschichte des Mister C.). Jack Arnold, USA 1957.
- INDEPENDENCE DAY. Roland Emmerich, USA 1996.
- INNERSPACE (Die Reise ins Ich). Joe Dante, USA 1987.
- INTOLERANCE: LOVE'S STRUGGLE THROUGH THE AGES (Intolerance). D. W. Griffith, USA 1916.
- INVADERS FROM MARS (Invasion vom Mars). Tobe Hooper, USA 1986.
- INVASION OF THE BODY SNATCHERS (Die Dämonischen). Don Siegel, USA 1956.
- INVASION OF THE BODY SNATCHERS (Die Körperfresser kommen). Philip Kaufman, USA 1978.
- THE INVISIBLE BOY (SOS Raumschiff). Herman Hoffman, USA 1957.
- THE INVISIBLE MAN (Der Unsichtbare). James Whale, USA 1933.
- IN THE MOOD FOR LOVE. Kar Wai Wong, HK 2000.
- THE ISLAND (Die Insel). Michael Bay, USA 2005.
- THE ISLAND OF DR. MOREAU (Die Insel des Dr. Moreau). Don Taylor, USA 1977.
- IT CAME FROM OUTER SPACE (Gefahr aus dem Weltall). Jack Arnold, USA 1953.
- IT HAPPENED HERE. Kevin Brownlow / Andrew Mollo, GB 1966.
- IT'S ALL ABOUT LOVE. Thomas Vinterberg, DK 2002.
- JASON AND THE ARGONAUTS (Jason und die Argonauten). Don Chaffey, GB 1963.
- THE JAZZ SINGER (Der Jazzsänger). Alan Crosland, USA 1927.
- JOHNNY MNEMONIC (Vernetzt – Johnny Mnemonic). Robert Longo, CA 1995.
- JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH (Reise zum Mittelpunkt der Erde). Henry Levin, USA 1959.
- JUDGE DREDD. Danny Cannon, USA 1995.
- JUNIOR. Ivan Reitman, USA 1994.
- JURASSIC PARK. Steven Spielberg, USA 1993.

- JURASSIC PARK III. Joe Johnston, USA 2001.
- KING KONG (King Kong und die weisse Frau). Merian C. Cooper/
Ernest B. Schoedsack, USA 1933.
- KING KONG. John Guillermin, USA 1976.
- KING KONG. Peter Jackson, NZ/USA 2005.
- KING OF THE LOST WORLD. Leigh Slawner, USA 2005.
- LABYRINTH (Die Reise ins Labyrinth ... und alles wird möglich). Jim
Henson, GB 1986.
- LADRI DI BICICLETTA (Fahrraddiebe). Vittorio De Sica, I 1948.
- THE LAND THAT TIME FORGOT (Caprona – Das vergessene Land). Kevin
Connor, GB 1975.
- THE LAND UNKNOWN (Flug zur Hölle). Virgil W. Vogel, USA 1957.
- THE LAST STARFIGHTER (Starfight). Nick Castle, USA 1984.
- THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN (Die Liga der
aussergewöhnlichen Gentleman). Stephen Norrington, USA 2003.
- LOGAN'S RUN (Flucht ins 23. Jahrhundert). Michael Anderson, USA 1976.
- THE LOST CITY. Harry Revier, USA 1935.
- LOST CONTINENT. Sam Newfield, USA 1951.
- LOST HIGHWAY. David Lynch, USA/F 1997.
- THE LOST WORLD. Harry O. Hoyt, USA 1925.
- THE LOST WORLD: JURASSIC PARK (Vergessene Welt: Jurassic Park). Steven
Spielberg, USA 1997.
- MACISTE E LA REGINA DI SAMAR/HERCULES AGAINST THE MOON MEN.
Giacomo Gentilomo, I 1964.
- MAD MAX. George Miller, AU 1979.
- MAD MAX 2: THE ROAD WARRIOR (Mad Max II – Der Vollstrecker).
George Miller, AU 1982.
- MAD MAX BEYOND THUNDERDOME (Mad Max – Jenseits der
Donnerkuppel). George Miller/George Ogilvie, AU/USA 1985.
- MAKING MR. RIGHT (Making Mr. Right – Ein Mann à la carte). Susan
Seidelman, USA 1987.
- THE MALTESE FALCON (Die Spur des Falken). John Huston, USA 1941.
- THE MAN FROM PLANET X. Edgar G. Ulmer, USA 1951.
- THE MAN WHO FELL TO EARTH (Der Mann, der vom Himmel fiel).
Nicolas Roeg, GB 1976.
- MARS ATTACKS!. Tim Burton, USA 1996.
- MARY POPPINS. Robert Stevenson, USA 1964.
- MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN. Kenneth Branagh, GB/J/USA 1994.
- MASTER OF THE WORLD (Robur – Der Herr der sieben Kontinente).
William Witney, USA 1961.
- THE MATRIX (Matrix). Andy Wachowski/Larry Wachowski, USA 1999.

- THE MATRIX DEZIONIZED. CBB Group, USA 2005.
- THE MATRIX RELOADED (Matrix Reloaded). Andy Wachowski/Larry Wachowski, USA 2003.
- THE MATRIX REVOLUTIONS (Matrix Revolutions). Andy Wachowski/Larry Wachowski, USA 2003.
- MEMENTO. Christopher Nolan, USA 2000.
- MEN IN BLACK. Barry Sonnenfeld, USA 1997.
- MEN IN BLACK II. Barry Sonnenfeld, USA 2002.
- LE MERVEILLEUX ÉVENTAIL VIVANT. Georges Méliès, F 1904.
- METROPOLIS. Fritz Lang, D 1927.
- MIMIC. Guillermo del Toro, USA 1997.
- MINORITY REPORT. Steven Spielberg, USA 2002.
- MISSION TO MARS. Brian De Palma, USA 2000.
- MONKEY SHINES (Der Affe im Menschen). George A. Romero, USA 1988.
- THE MONOLITH MONSTERS (Das Geheimnis des steinernen Monsters). John Sherwood, USA 1957.
- MONSTROSITY/THE ATOMIC BRAIN. Joseph V. Mascelli, USA 1964.
- MYSTERIOUS ISLAND. Spencer Gordon Bennet, USA 1951.
- MYSTERIOUS ISLAND (Die geheimnisvolle Insel). Cy Endfield, GB 1961.
- MY STEPMOTHER IS AN ALIEN (Meine Stiefmutter ist ein Alien). Richard Benjamin, USA 1988.
- Ночной Дозор/NIGHT WATCH (Wächter der Nacht). Timur Bekmambetov, RU 2004.
- NINETEEN EIGHTY-FOUR (Neunzehnvierundachtzig). Michael Radford, GB 1984.
- NIRVANA. Gabriele Salvatores, I/F/GB 1997.
- NO ESCAPE/ESCAPE FROM ABSALOM (Flucht aus Absalom). Martin Campbell, USA 1994.
- THE OMEGA MAN (Der Omega-Mann). Boris Sagal, USA 1961.
- ON THE BEACH (Das letzte Ufer). Stanley Kramer, USA 1959.
- THE OTHERS. Alejandro Amenábar, USA/F/E 2001.
- THE PASSION OF THE CHRIST (Die Passion Christi). Mel Gibson, USA 2004.
- PAYCHECK (Paycheck – Die Abrechnung). John Woo, USA 2003.
- THE PEOPLE THAT TIME FORGOT (Caprona II – Die Rückkehr der Dinosaurier). Kevin Connor, GB 1977.
- THE PHANTOM EMPIRE (Phantomreiter). Otto Brower/B. Reeves Eason, USA 1935.
- PHASE IV. Saul Bass, USA 1974.
- THE PHILADELPHIA EXPERIMENT (Das Philadelphia Experiment). Stewart Raffill, USA 1984.

- THE PHILADELPHIA EXPERIMENT 2 (Philadelphia-Experiment 2). Stephen Cornwell, USA 1993.
- PHOTOGRAPHIE ÉLECTRIQUE À DISTANCE. Georges Méliès, F 1908.
- ПИСЬМА МЁРТВОГО ЧЕЛОВЕКА/PISMA MYORTVOGO CHELOVEKA (Briefe eines Toten). Konstantin Lopushanskij, SU 1986.
- PLANET OF THE APES (Planet der Affen). Franklin J. Schaffner, USA 1968.
- PLANET OF THE APES (Planet der Affen). Tim Burton, USA 2001.
- PLAN 9 FROM OUTER SPACE (Plan 9 aus dem Weltall). Edward D. Wood, USA 1958.
- PREDATOR. John McTiernan, USA 1987.
- PSYCHO. Alfred Hitchcock, USA 1960.
- THE PUPPET MASTERS (Puppet Masters – Bedrohung aus dem All). Stuart Orme, USA 1994.
- QUATERMASS 2 (Feinde aus dem Nichts). Val Guest, GB 1957.
- QUATERMASS AND THE PIT (Das grüne Blut der Dämonen – Quatermass und das Pendel). Roy Ward Baker, GB 1967.
- QUATERMASS XPERIMENT (Schock). Val Guest, GB 1956.
- QUEST FOR LOVE (Auf der Suche nach Liebe). Ralph Thomas, GB 1971.
- THE QUIET EARTH (Quiet Earth – Das letzte Experiment). Geoff Murphy, NZ 1985.
- RABID (Rabid – Der brüllende Tod). David Cronenberg, CA 1977.
- RED DAWN (Die rote Flut). John Milius, USA 1984.
- ROBOCOP. Paul Verhoeven, USA 1987.
- ROCKETSHIP X-M (Rakete Mond startet). Kurt Neumann, USA 1950.
- ROLLERBALL. Norman Jewison, USA 1975.
- ROYAL WEDDING (Königliche Hochzeit). Stanley Donen, USA 1951.
- THE RUNNING MAN (Running Man). Paul Michael Glaser, USA 1987.
- SCREAM. Wes Craven, USA 1996.
- SCREAMERS (Screamers – Tödliche Schreie). Christian Duguay, CA 1995.
- SECONDS (Der Mann, der zweimal lebte). John Frankenheimer, USA 1966.
- SHIVERS/THEY CAME FROM WITHIN (Parasiten-Mörder). David Cronenberg, CA 1975.
- SHORT CIRCUIT (Nummer 5 lebt). John Badham, USA 1986.
- SHORT CIRCUIT 2 (Nummer 5 gibt nicht auf). Kenneth Johnson, USA 1988.
- SIGNS (Signs – Zeichen). M. Night Shyamalan, USA 2002.
- THE SILENCE OF THE LAMBS (Das Schweigen der Lämmer). Jonathan Demme, USA 1991.
- THE SIMPSONS. Staffel 6, Episode 6: TREEHOUSE OF HORROR V. Jim Reardon, USA 1994.
- SIN CITY. Robert Rodriguez/Frank Miller, USA 2005.
- SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW. Kerry Conran, USA 2004.

- SLAUGHTERHOUSE-FIVE (Schlachthaus fünf). George Roy Hill, USA 1972.
- SLIPSTREAM. David van Eyssen, USA 2005.
- SMULTRONSTÄLLET (Wilde Erdbeeren). Ingmar Bergman, S 1957.
- THE SNOW CREATURE. W. Lee Wilder, USA 1954.
- Солярис/SOLJARIS (Solaris). Andrej Tarkowskij, SU 1972.
- SOLARIS. Steven Soderbergh, USA 2002.
- SOMEWHERE IN TIME (Ein tödlicher Traum). Jeannot Szwarc, USA 1980.
- KAIJÛTÔ NO KESSEN: GOJIRA NO MUSUKO/SON OF GODZILLA
(Frankensteins Monster jagen Godzillas Sohn). Jun Fukuda, J 1967.
- SOYLENT GREEN (Jahr 2022 ... die überleben wollen). Richard Fleischer,
USA 1973.
- SPACEBALLS (Mell Brooks' Spaceballs). Mel Brooks, USA 1987.
- SPHERE (Sphere – Die Macht aus dem All). Barry Levinson, USA 1998.
- SPIDER-MAN. Sam Raimi, USA 2002.
- SPIDER-MAN 2. Sam Raimi, USA 2004.
- Сталкер/STALKER (Der Stalker). Andrej Tarkowskij, SU 1979.
- STAR GATE. Roland Emmerich, F/USA 1994.
- STARSHIP TROOPERS. Paul Verhoeven, USA 1997.
- STAR TREK: FIRST CONTACT (Star Trek – Der erste Kontakt). Jonathan
Frakes, USA 1996.
- STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE (Star Wars – Episode 1:
Die dunkle Bedrohung). George Lucas, USA 1999.
- STAR WARS: EPISODE III – REVENGE OF THE SITH (Star Wars Episode III:
Die Rache der Sith). George Lucas, USA 2005.
- THE STEPFORD WIVES (Die Frauen von Stepford). Bryan Forbes, USA 1975.
- THE STEPFORD WIVES (Die Frauen von Stepford). Frank Oz, USA 2004.
- STRANGE DAYS. Kathryn Bigelow, USA 1995.
- LA STRATEGIA DEL RAGNO (Die Strategie der Spinne). Bernardo Bertolucci,
I 1970.
- Стачка/СТАЧКА (Streik). Sergei M. Eisenstein, SU 1925.
- SUPERMAN. Spencer Gordon Bennet/Thomas Carr, USA 1948.
- SUPERMAN – THE MOVIE (Superman). Richard Donner, GB 1978.
- SUPERMAN II (Superman II – Allein gegen alle). Richard Lester, GB 1980.
- SUPERMAN III (Superman III – Der stählerne Blitz). Richard Lester, GB
1983.
- SUPERMAN IV: THE QUEST FOR PEACE (Superman IV – Die Welt am
Abgrund). Sidney J. Furie, GB 1987.
- SUPERMAN RETURNS. Bryan Singer, AU/USA 2006.
- SWAMP THING (Das Ding aus dem Sumpf). Wes Craven, USA 1982.
- THE SWARM (Der tödliche Schwarm). Irwin Allen, USA 1978.
- TARANTULA. Jack Arnold, USA 1955.

- LE TEMPS DU LOUP (Wolfzeit). Michael Haneke, F 2003.
- THE TERMINATOR (Terminator). James Cameron, USA 1984.
- TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY (Terminator 2 – Tag der Abrechnung).
James Cameron, USA 1991.
- TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES (Terminator 3 – Rebellion der
Maschinen). Jonathan Mostow, USA 2003.
- DAS TESTAMENT DES DR. MABUSE. Fritz Lang, D 1933.
- THE LAWNMOWER MAN (Der Rasenmäher-Mann). Brett Leonard, GB/USA
1992.
- THEM! (Formicula). Gordon Douglas, USA 1954.
- THEY LIVE (Sie leben!). John Carpenter, USA 1988.
- THINGS TO COME (Was kommen wird). William Cameron Menzies, GB
1936.
- THE THING FROM ANOTHER WORLD (Das Ding aus einer anderen Welt).
Christian Nyby/Howard Hawks, USA 1951.
- THIS ISLAND EARTH (Metaluna 4 antwortet nicht). Joseph M. Newman,
USA 1955.
- THRESHOLD (Herzchirurg Dr. Vrain). Richard Pearce, CA 1981.
- THX 1138. George Lucas, USA 1971.
- TIME AFTER TIME (Flucht in die Zukunft). Nicholas Meyer, USA 1979.
- THE TIME MACHINE (Die Zeitmaschine). George Pal, USA 1960.
- THE TIME MACHINE. Simon Wells, USA 2002.
- TOTAL RECALL (Die totale Erinnerung – Total Recall). Paul Verhoeven,
USA 1990.
- TRAINSPOTTING (Trainspotting – Neue Helden). Danny Boyle, GB 1996.
- THE TROLLENBERG TERROR/THE CRAWLING EYE (Die Teufelswolke von
Monteville). Quentin Lawrence, GB 1958.
- TRON. Steven Lisberger, USA 1982.
- THE TRUMAN SHOW (Die Truman Show). Peter Weir, USA 1998.
- TWELVE MONKEYS (12 Monkeys). Terry Gilliam, USA 1995.
- TWISTER. Jan de Bont, USA 1996.
- DIE UNENDLICHE GESCHICHTE. Wolfgang Petersen, BRD 1984.
- UNIVERSAL SOLDIER. Roland Emmerich, USA 1992.
- UNKNOWN WORLD. Terry O. Morse, USA 1951.
- THE USUAL SUSPECTS (Die üblichen Verdächtigen). Bryan Singer, USA
1995.
- VANILLA SKY. Cameron Crowe, USA 2001.
- VAN HELSING. Stephen Sommers, USA 2004.
- VIDEODROME. David Cronenberg, USA 1983.
- VIRTUAL GIRL. Richard Gabai, USA 1998.
- VIRTUOSITY. Brett Leonard, USA 1995.

- VIRUS. John Bruno, USA 1999.
- LE VOYAGE DANS LA LUNE (Die Reise zum Mond). Georges Méliès, F 1902.
- LE VOYAGE À TRAVERS L'IMPOSSIBLE. Georges Méliès, F 1904.
- THE WAR GAME. Peter Watkins, GB 1965.
- THE WAR OF THE WORLDS (Kampf der Welten). Byron Haskin, USA 1953.
- WAR OF THE WORLDS (Krieg der Welten). Steven Spielberg, USA 2005.
- THE WASP WOMAN (Die Wespenfrau). Roger Corman, USA 1960.
- WATERWORLD. Kevin Costner/Kevin Reynolds, USA 1995.
- WELT AM DRAHT. Rainer Werner Fassbinder, BRD 1974.
- WESTWORLD. Michael Crichton, USA 1973.
- WHEN WORLDS COLLIDE (Der jüngste Tag). Rudolph Maté, USA 1951.
- WILD WILD WEST. Barry Sonnenfeld, USA 1999.
- THE WOLF MAN (Der Wolfsmensch). George Waggner, USA 1941.
- X2 – X-MEN UNITED (X-Men 2). Bryan Singer, USA 2003.
- XAVER. Werner Possardt, BRD 1986.
- THE X FILES (Akte X: Der Film – Fight the Future). Rob Bowman, CA 1998.
- X-MEN (X-Men – der Film). Bryan Singer, USA 2000.
- X-MEN: THE LAST STAND (X-Men: Der letzte Widerstand). Brett Ratner, USA 2006.
- ЗЕРКАЛО/ZERKALO (Der Spiegel). Andrej Tarkowskij, SU 1975.

Bildnachweis Filmausschnitte

Film	Timecode	Anbieter
MINORITY REPORT	00:29:20–00:29:31	Dreamworks Home Entertainment
2001: A SPACE ODYSSEY	00:17:03–0017:46	Warner Home Video
DESTINATION MOON	00:12:09–00:16:54	Image Entertainment
LOST HIGHWAY	00:46:21–00:48:58	Universum Film
ROYAL WEDDING	01:05:21–01:09:06	Elstree Hill Entertainment
SECONDS	00:00:12–00:02:55	Paramount Home Entertainment
PHASE IV	00:02:12–00:02:56	Paramount Home Entertainment
DIE FRAU IM MOND	01:52:40–01:54:38	Kino on Video
EVENT HORIZON	00:04:42–00:05:24	Paramount Home Entertainment
MISSION TO MARS	00:27:33–00:28:48	Touchstone Home Video
MATRIX	00:02:56–00:03:16 01:45:59–01:40:20	Warner Home Video
DARK CITY	01:11:01–01:12:54	New Line Cinema
THE SIMPSONS. TREEHOUSE OF HORROR V	00:09:51–00:10:38	Twentieth Century Fox Home Entertainment
FORBIDDEN PLANET	01:00:38–01:02:59	Warner Home Video
STAR TREK: FIRST CONTACT	00:02:40–00:03:13	Paramount Home Entertainment

Index

1–9

THE 6TH DAY, 265
THE 13TH FLOOR, 163, 233, 258,
261
20,000 LEAGUES UNDER THE SEA
(1916), 240, 311 f.
20'000 LEAGUES UNDER THE SEA
(1954), 236, 239
20'000 LIEUES SOUS LES MERS, 94
24, 46
2001: A SPACE ODYSSEY, 5 f., 14,
48 f., 99, 104, 107, 124, 126, 154,
158 f., 212, 219 f., 229–232, 252,
254 f., 267 f., 291, 305, 308, 322,
325, 334
2010: THE YEAR WE MAKE CON-
TACT, 255, 291
2046, 334

A

THE ABSENT-MINDED PROFES-
SOR, 4
ABSOLUT, 160
THE ABYSS, 212, 250, 255
Adorno, Theodor W., 109, 276
Аелита/АЕЛИТА, 273
AH, *siehe Alternate History*
A. I. ARTIFICIAL INTELLIGENCE,
106, 237
Aldiss, Brian Wilson, 40, 71, 73 f.,
119

Alêthês Historia, *siehe Wahre Ge-
schichte*
ALF, 235
ALIEN, 2, 14, 299, 303, 308, 324
ALIEN DEGLI ABISSI, 300
ALIEN VS. PREDATOR, 297
ALIEN: RESURRECTION, 324
ALIEN³, 212
Alienation, *siehe* Verfremdung
ALIENS, 324
ALPHAVILLE – UNE ÉTRANGE
AVENTURE DE LEMMY CAUTI-
ON, 165–168, 174, 325
ALTERED STATES, 159, 161, 164,
322
Alternate History, 7, 47, 239
Altman, Rick, 27–30, 51, 101
THE AMAZING COLOSSAL MAN,
5, 210 f.
Amazing Stories, 88 f.
Anders, Günther, 181
THE ANDROMEDA STRAIN, 62,
255, 296
Angenot, Marc, 145
THE ANGRY RED PLANET, 212 f.,
216, 267
L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIEN-
BAD, 139–142
ANTHAR L'INVINCIBILE, 157
Anti-Utopie, 68

- APOCALYPSE NOW, 185
Argosy, 87
Art cinema narration, 35, 41, 140,
 153, 156, 160 f., 165, 178, 182
 Ashley, Michael, 87, 90, 113
 Asimov, Isaac, 1, 10, 76, 89, 120
 Astaire, Fred, 185 ff.
 AT THE EARTH'S CORE, 239
 ATLANTIS, THE LOST CONTI-
 NENT, 239, 250
 THE ATOMIC BRAIN, *siehe* MONS-
 TROSITY
 ATTACK OF THE 50 FEET WOMAN,
 210
 Attebery, Brian, 1
 Augustinus, 300
 Autrey, Gene, 96
 THE AVIATOR, 319
 AVP: ALIEN Vs. PREDATOR, 250
- B**
- Baccolini, Raffaella, 68
 BACK TO THE FUTURE, 4, 234, 261
 BACK TO THE FUTURE PART II,
 261
 Bacon, Francis, 54, 66 f.
 Bacon-Smith, Camille, 10
 Bainbridge, William Simis, 10,
 114, 328 f.
 Ballard, J. G., 155 ff.
The Balloon-Hoax, 82
 BARBARELLA, 28
 BARRY LYNDON, 132, 333
 Bartels, Klaus, 283
 Barthes, Roland, 32, 50, 132, 179,
 198
 Bass, Saul, 213
 BATMAN & ROBIN, 325 f.
 THE BATMAN (1943), 96
 BATMAN (1989), 106, 325
 BATMAN BEGINS, 326
 BATMAN FOREVER, 325
 BATMAN RETURNS, 325
The Battle of Dorking, 84 f.
 Baudrillard, Jean, 15
BDO, siehe Big Dumb Object
 THE BEAST FROM 20,000 FA-
 THOMS, 250
 BEAST WITH A MILLION EYES,
 269
 THE BEGINNING OF THE END, 213
 Bellamy, Edward, 65
 Belton, John, 315
 Benford, Gregory, 45, 89
 Benson, Michael, 7
Big Dumb Object, 286 f., 289–292
 THE BIRDS, 36, 58 ff., 266
The Black Cat, 83
 THE BLACK HOLE, 252, 270, 288
 BLADE, 64
 BLADE RUNNER, 14, 69, 232, 256,
 270, 331 ff.
 BLADE: TRINITY, 64
 THE BLAIR WITCH PROJECT, 36,
 60
 Blanchet, Robert, 303
 Bleiler, Everett Franklin, 87 f.,
 113
 Blish, James, 44
 THE BLOB, 266
 Bloch, Ernst, 42, 65, 201
 Bonestell, Chesley, 97
 Booker, M. Keith, 120
 Bordwell, David, 2, 31, 34, 39 f.,
 125 f., 129, 140 f., 156, 167, 174,
 178, 189
 Borgmeier, Raimund, 66, 71 f., 75,
 107 f.
 BORN IN FLAMES, 69
 Bourdieu, Pierre, 124, 326
 THE BRAIN EATERS, 269

- THE BRAIN FROM PLANET
 AROUS, 269
 BRAINSCAN, 193
 BRAINSTORM, 160, 258
 Brannagh, Kenneth, 240
 BRAZIL, 28, 69
 Brecht, Bertolt, 55, 201, 203 ff.,
 208, 265
 BRIDE OF FRANKENSTEIN, 77
 BRIEFE EINES TOTEN, *siehe* PISMA
 MYORTVOGO CHELOVEKA
 Brockmann, Till, 229, 231
 Broderick, Damien, 40, 154, 181
 Broich, Ulrich, 66, 71 f., 75, 107 f.
 THE BROOD, 191
 Brooker, Peter, 203
 Brooke-Rose, Christine, 38 f.
 Brosnan, John, 11, 111
 THE BROTHER FROM ANOTHER
 PLANET, 270
 Bruno, John, 150
 Buckland, Warren, 134, 316 f.
 BUG, 266
 Bühlmann, Tobias, 292
 Bukatman, Scott, 15, 191, 248,
 305 f., 311
 Buñuel, Luis, 140, 160
 Burgess, Anthohny, 273
 Burke, Edmund, 80, 276–283,
 285 f., 305 f.
 Burkert, Walter, 105
Burning Chrome, 189
 Burroughs, Richard Rice, 239
 Burroughs, William, 155, 158
 Burton, Tim, 267, 325
 Butler, Andrew M., 157
 Butor, Michel, 47
 THE BUTTERFLY EFFECT, 262
- C**
 Caillois, Roger, 79
 Cameron, James, 104
 Campanella, Tommaso, 67
 Campbell, John W. Jr., 89, 113,
 119, 154 ff.
 Carroll, Noël, 64, 187 f., 190, 227,
 236 f., 281 f., 294 f.
The Castle of Otranto, 80 f., 281
CB, *siehe* *Conceptual Breakthrough*
 THE CELL, 161
 СНАЯЛЫ, 158, 268
 Chatman, Seymour, 31
 Человек с киноаппаратом/СHELOVEK
 S KINO-АППАРАТОМ, 187 f.
 Человек-Амфибия/СHELOVEK-
 АМФИБИЯ, 234
 Chesney, George, 84 f.
 UN CHIEN ANDALOU, 142
 Chion, Michel, 230
Civitas Solis, 67
 Clarke, Arthur C., 46
 A CLOCKWORK ORANGE, 69, 152,
 226, 228, 273
 CLOSE ENCOUNTERS OF THE
 THIRD KIND, 104 ff., 111 f., 207,
 254 f., 260 f., 270, 306, 308
 Clute, John, 6, 257
 COCOON, 270
 CODE 46, 251, 272
 Cognitive Estrangement, *siehe*
 Verfremdung, *kognitive*
 Coleridge, Samuel Taylor, 50
 COLOSSUS: THE FORBIN PROJECT,
 106, 255, 268
Conceptual Breakthrough, 105, 115,
 117, 246 ff., 250–261, 263 ff.,
 285 ff., 296, 332
 Conran, Kerry, 241
 Constantine, Eddie, 166
 КОНТАКТ, 252, 255, 267, 290
The Conversation of Eiros and
 Charmion, 83

- THE CORE, 250
Crash, 157
 CRASH, 157
 THE CRAWLING EYE, *siehe* THE
 TROLLENBERG TERROR
 CREATURE FROM THE BLACK LA-
 GOON, 294, 297
Creature Movie, 77, 95, 296
 Cronenberg, David, 157, 190–193,
 258
 Csicsery-Ronay, Istvan, 3, 55,
 275, 292, 294 ff.
 CUBE, 260 f.
 CUBE ZERO, 260
 CUBE²: HYPERCUBE, 135, 260
Cyberpunk, 158
 Cyrano de Bergerac, Savinien,
 71, 74 f.
- D**
- DAMNATION ALLEY, 254
 Däniken, Erich von, 120
 DAREDEVIL, 188, 325
 DARK CITY, 253
 Darwin, Charles, 67
 THE DAY AFTER TOMORROW, 209
 THE DAY OF THE DOLPHIN, 267
 THE DAY OF THE TRIFFIDS, 209
 THE DAY THE EARTH CAUGHT
 FIRE, 216
 THE DAY THE EARTH STOOD
 STILL, 267, 270
De la terre à la lune, 94
 De Palma, Brian, 254
 THE DEADLY MANTIS, 213, 266
 DEEP RISING, 250
 Defamiliarization, *siehe* Verfrem-
 dung
 Del Rey, Lester, 90
 Delany, Samuel R., 21, 23, 25, 47,
 75, 132, 134, 145, 147, 150, 154,
 179–185, 188 f., 244
 DeLillo, Don, 157
 DEMOLITION MAN, 69, 235
 DEMON SEED, 226 f.
 Derrida, Jacques, 181
 Descartes, René, 254
Le désert de glace, 74
 DESTINATION MOON, 96–99, 219,
 230, 302, 321
 Dick, Philip K., 30, 240
 Disch, Thomas M., 118, 154
 Döblin, Alfred, 182
 DOCTOR WHO, 13
Doktor Faustus, 35
 Doležel, Lubomír, 129 f.
 DONOVAN'S BRAIN, 294
 Douglas, Mary, 236
 Doyle, Arthur Conan, 247, 250
Dr. Jekyll and Mr. Hyde, 179
 DREAMSCAPE, 160 f.
 DUNE, 106, 174
 Durkheim, Emile, 25
 Durst, Uwe, 30, 58 ff., 127 f., 138
 Dystopie, 68 f., 110, 157, 166 f.,
 259, 272 ff.
- E**
- EARTH VS. THE FLYING SAUCERS,
 5, 302
 EARTH VS THE SPIDER, 213
 Ebert, Roger, 138
 Eco, Umberto, 34, 129–134, 136 f.,
 140, 145, 244, 300
 ED WOOD, 233
 Edison, Thomas, 86, 94
Edison's Conquest of Mars, 86
 Eisenstein, Sergeij, 185
 ELECTRIC DREAMS, 226
The Electrical Experimenter, 86
 THE ELEMENT OF CRIME, 69, 212
 EMPIRE OF THE ANTS, 266

- THE END OF THE AFFAIR, 36
 ENEMY MINE, 270 f.
 EQUILIBRIUM, 272
 ERCOLE L'INVINCIBILE, 157
 DIE ERFINDUNG DES VERDERBENS, 239
 Erhabenes, 80, 126, 275–288, 290, 292, 294 f., 297, 300, 306 f.
 ESCAPE FROM L.A., 251
 ESCAPE FROM NEW YORK, 69, 251
 Escher, M. C., 135 ff., 139
 Estrangement, *siehe* Verfremdung
 E. T. THE EXTRA-TERRESTRIAL, 101, 104, 106, 270
 ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND, 160 f., 163 f.
 EVENT HORIZON, 147, 217, 220, 290
 EXISTENZ, 161 ff., 193
 Extremfahrt, 289 f., 292
 Ezra, Elizabeth, 92
- F**
- LE FABULEUX DESTIN D'AMÉLIE POULAIN, 178
The Facts in the Strange Case of M. Valdemar, 82
 THE FACULTY, 228, 236
 FAHRENHEIT 451, 69, 273
The Fall of the House of Usher, 83
 FANTASTIC FOUR, 217, 290, 325
 FANTASTIC VOYAGE, 210
 Fantastik, *siehe* Phantastik
 Fantasy, 22, 29 f., 35, 42 ff., 46 f., 51–54, 61 f., 84, 87, 134, 143 f., 153, 157, 181, 197 f., 200, 205, 306, 310, 319
 Farkas, Viktor, 118
 Fassbinder, Rainer Werner, 233 f.
 FATHERLAND, 7
 Feyerabend, Paul, 46
 THE FIFTH ELEMENT, 235
 THE FINAL COUNTDOWN, 263
 FIRST MEN IN THE MOON, 239
The First Men in the Moone, 94
 Fisher, Philip, 285
 FLASH GORDON, 321
 FLATLINERS, 64
 Fleck, Ludwik, 44
 FLIGHT OF THE NAVIGATOR, 235, 238
 Flückiger, Barbara, 230, 232, 307 f.
 THE FLY (1958), 212, 251, 293
 THE FLY (1986), 63, 293
 FORBIDDEN PLANET, 188, 191, 233, 268, 270, 289, 321
 FORBRYDELSSENS ELEMENT, *siehe* THE ELEMENT OF CRIME
Foundation, 120
Frankenstein, 73 ff., 81, 103, 106, 281
 FRANKENSTEIN (1910), 94
 FRANKENSTEIN (1931), 49, 77, 95
 FRANKENSTEIN MEETS THE WOLF MAN, 77
 DIE FRAU IM MOND, 91, 95, 217, 219
 Fredericks, S. C., 112
 Freedman, Carl, 55 f., 309, 311
 FREQUENCY, 261
 Freud, Sigmund, 25
 Friedrich, Hans-Edwin, 6, 9, 11, 13, 21, 28, 65, 76
 FROM THE EARTH TO THE MOON, 239
Frontier-Mythos, 304 ff., 314 f.
 Früchtel, Josef, 106
- G**
- Gasser, Hannes, 166

- GATTACA, 255
 Gaudreault, André, 93
 Gauthier, Guy, 94
 Gauthier, Théophile, 30
 Gelmis, Joseph, 291
 Genette, Gérard, 160
 Gernsback, Hugo, 74 ff., 86–91, 105, 113 f., 117 f., 154 ff.
 THE GIANT SPIDER INVASION, 213
 Gibson, William, 189
 Giessen, Hans W., 329
Das Gilgamesch-Epos, 72
 Godard, Jean-Luc, 140, 165 ff.
 Godwin, Francis, 71
 GODZILLA, 266
 Gökçe, Neyir Cenk, 21
Golden Age, 330
Golden Age, 89, 95, 113, 156, 329
 Gollancz, Victor, 85
 Gondry, Michel, 160
 Goodman, Nelson, 33, 130, 183, 194, 244, 324
 Gordon, Andrew, 111
Gothic Novel, 19, 23, 63, 76–83, 95, 102, 247, 281
 Goya, Francisco, 102 f.
 THE GREAT DICTATOR, 186
 Greenland, Colin, 154
 Griffith, D. W., 93
 Grotesques, 292–298, 300
Gulliver's Travels, 55
 Gunning, Tom, 93, 301 f.
 Günther, Gotthard, 30
 Gustafsson, Lars, 53, 102
 Guthke, Karl Siegfried, 106
- H**
 HALLOWEEN, 63
 Haneke, Michael, 69
 Hansen, Daniela, 56
 Haraway, Donna J., 15, 76
Hard SF, 44 ff., 111, 117, 159, 189, 255, 284
 Harpham, Jeffrey Galt, 293 ff.
 Harrison, Harry, 111 ff.
 HARRY POTTER, 319
 Hartwell, David G., 285, 330
 Haskin, Byron, 268
 Hauser, Linus, 119
 Hayward, Philip, 92, 232 f.
 Heininger, Jörg, 275
 Heinlein, Robert A., 1, 43, 69, 76, 97 ff., 119
 HELLBOUND: HELLRAISER II, 139
 Helmers, Hermann, 202, 205
 HERCULES AGAINST THE MOON MEN, 157
 Heston, Charlton, 257
 H. G. WELLS' WAR OF THE WORLDS, 239
 Hirsch, E. D., 25 ff.
Histoire comique, par Monsieur de Cyrano Begerac, contenant les états et empires de la lune, 71
 Hitchcock, Alfred, 58 ff., 257, 292
 THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY, 270
 Hoffmann, E. T. A., 30, 72
 HOLLOW MAN, 268
 Homer, 72, 282
 HONEY, I BLEW UP THE KID, 210
 HONEY, I SHRUNK THE KIDS, 210
 Horkheimer, Max, 109
 Horror, 62 ff., 78, 80, 82, 94 f., 191, 227 f., 232, 236 f., 281 f., 294 ff., 298 f., 310, 324
 Hubbard, Ronald, 119
 Hudson, Rock, 214
 THE HULK, 188, 325
 Hunt, Nathan, 327
 Huntington, John, 43 ff., 108

Huxley, Aldous, 76, 86

I

IMMORTEL (AD VITAM), 62
 IN THE MOOD FOR LOVE, 333 f.
 THE INCREDIBLE PETRIFIED
 WORLD, 250
 THE INCREDIBLE SHRINKING
 MAN, 210 f., 308
 INDEPENDENCE DAY, 4, 101, 302,
 308, 314
 INNERSPACE, 210
 INTOLERANCE: LOVE'S STRUGGLE
 THROUGH THE AGES, 311
 INVADERS FROM MARS, 225
 INVASION OF THE BODY SNAT-
 CHERS (1956), 61, 63, 109, 225,
 236, 269
 INVASION OF THE BODY SNAT-
 CHERS (1978), 269
 THE INVISIBLE BOY, 268
 THE INVISIBLE MAN, 77, 268
 THE ISLAND, 235, 251
The Island of Dr. Moreau, 267
 THE ISLAND OF DR. MOREAU,
 239, 250
 ISLAND OF LOST SOULS, 250
 IT CAME FROM OUTER SPACE,
 212
 IT HAPPENED HERE, 7
 IT'S ALL ABOUT LOVE, 271

J

Jackson, Peter, 252
 Jackson, Rosemary, 102, 181
 JAMES BOND, 42, 60, 131
 James, Edward, 52, 56
 Jameson, Fredric, 15, 203
 Jancovich, Mark, 326
 THE JAZZ SINGER, 311
 Jenkins, Henry, 13 f., 326, 328 f.

Jeschke, Wolfgang, 329
 JOHNNY MNEMONIC, 189
 JOURNEY TO THE CENTER OF THE
 EARTH, 239 f., 250
 JUDGE DREDD, 69, 251
 Jung, C. G., 106
 JUNIOR, 190
 JURASSIC PARK, 232, 249 f., 308–
 311, 317 f., 323 f.
 JURASSIC PARK III, 323

K

Kafka, Franz, 55, 60, 181
 KAIJÛTÔ NO KESSEN: GOJIRA NO
 MUSUKO, *siehe* SON OF GODZIL-
 LA
 Kant, Immanuel, 276–283, 285–
 288, 295
 Kasper, Hartmut, 119
 Katastrophenfilm, 232
 Kaufman, Philip, 269
 Keim, Heinrich, 154 ff.
 Keller, Gottfried, 182
 Kepler, Johannes, 71, 74
 Kessler, Frank, 202
 KING KONG (1933), 249 f., 266
 KING KONG (1976), 250
 KING KONG (2005), 250, 252
 KING OF THE LOST WORLD, 250
 King, Geoff, 14, 78, 110, 164, 233,
 270, 303–306, 308, 312, 314 f.,
 321
 Kinnard, Roy, 95 f.
 Kirchmann, Kay, 107
 Klein, Gérard, 50, 118
 Knight, Damon, 10, 21, 124
 Knuth, Donald E., ii
 Körbel, Thomas, 119
 Kornbluth, C. M., 132
 Krah, Hans, 30 f.
 Kreuziger, Frederick A., 108 f.

- Krützen, Michaela, 104
 Krzywinska, Tanya, 14, 78, 110,
 164, 233, 270, 303, 308, 312, 321
 Kubrick, Stanley, i, 5, 99, 152,
 273, 291, 334
 Kuhn, Annette, 1 f., 15 f.
 Kuhn, Thomas, 44, 110, 115,
 295 f.
- L**
- LABYRINTH, 137 f.
 Lacan, Jacques, 181
 Lachmann, Renate, 30, 201 f.
 LADRI DI BICICLETTA, 34, 128
 THE LAND THAT TIME FORGOT,
 239
 THE LAND UNKNOWN, 250
 Landon, Brooks, 9, 16, 109, 302,
 314
 Lang, Fritz, 95, 219
 THE LAST STARFIGHTER, 257
 de Lauretis, Teresa, 187
 LaValley, Albert, 95, 310, 312
 THE LAWNMOWER MAN, 258, 268
 THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY
 GENTLEMEN, 62, 239
 Lehmann, Hans-Thies, 107
 Lehrer, Tom, *siehe* Lobatschew-
 skij, Nikolaj Ivanovitsch
 Leibniz, Gottfried, 129
 Leiby, David, 264
 Lem, Stanisław, 6, 30 f.
 Leonardo da Vinci, 297 f.
 Lewis, C. S., 86
 Lewis, Matthew, 81
 Ligeti, György, 231 f.
*A Little Earnest Book upon a Great
 Old Subject*, 74
 Lobatschewskij, Nikolaj Ivano-
 vitsch, ii
- LOGAN'S RUN, 69, 226, 251, 272,
 321
Looking Backward, 65
The Lord of the Rings, 44
 LORD OF THE RINGS, 62, 319
 THE LOST CITY, 250
 LOST CONTINENT, 249 f.
 LOST HIGHWAY, 167 ff., 171–174,
 177 f., 181 f., 252
 THE LOST WORLD, 250
 THE LOST WORLD: JURASSIC
 PARK, 323
 Lotman, Jurij M., 38, 246 f., 249,
 251–256, 286, 293, 304 f.
 Lovecraft, H. P., 30
 Lowentrou, Peter, 112
 Lucas, George, 112, 216, 327
 Luckhurst, Roger, 12, 54, 71, 86,
 108, 157, 329
 Lukian, 55 f., 72, 75
 Lukrez, 282
 Lynch, David, 140, 167, 173 f.,
 181
 Lyotard, Jean-François, 276
- M**
- MACISTE E LA REGINA DI SAMAR,
siehe HERCULES AGAINST THE
 MOON MEN
 MAD MAX, 68
 MAD MAX 2: THE ROAD WARRI-
 OR, 68
 MAD MAX BEYOND THUNDERDO-
 ME, 68, 106, 206, 255
 MAKING MR. RIGHT, 270
 Malmgren, Carl D., 209
 THE MALTESE FALCON, 34
 Malzberg, Barry N., 90, 113
 Mamczak, Sascha, 329
 THE MAN FROM PLANET X, 250
The Man in the Moone, 71

- THE MAN WHO FELL TO EARTH, 106, 158, 270, 322
- DER MANN MIT DER KAMERA, *siehe* CHELOVEK S KINO-APPARATOM
- Mann, Thomas, 35
- Mannheim, Karl, 65
- Manson, Charles, 120
- Märchen, 30, 32, 35 f., 39, 42 ff., 46 ff., 51–54, 60 f., 63, 84, 134, 174, 204 f., 244, 306, 323
- MARS ATTACKS!, 233
- Marx, Julia, 139
- MARY POPPINS, 186
- MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN, 240
- MASTER OF THE WORLD, 239
- Mather, Philippe, 4, 6, 209, 212
- THE MATRIX, 2, 4, 14, 104, 106 f., 162 f., 189, 217 f., 221 f., 224, 233, 254, 258, 303, 309, 322, 324, 327 f.
- THE MATRIX DEZIONIZED, 328
- THE MATRIX RELOADED, 252, 324, 328
- THE MATRIX REVOLUTIONS, 324, 328
- Matt, Peter von, 102
- Maupassant, Guy de, 30
- McHale, Brian, 28, 157 f., 173, 264
- McLuhan, Marshall, 192 f.
- McTiernan, John, 150
- Méliès, Georges, 91–94, 301, 309 ff.
- MEMENTO, 163
- MEN IN BLACK, 235, 259, 290
- MEN IN BLACK II, 259, 290
- Menzies, William Cameron, 68
- Mérimée, Prosper, 30
- LE MERVEILLEUX ÉVENTAIL VIVANT, 92
- METROPOLIS, 77, 91, 94 f., 106, 251
- Metz, Christian, 128, 198 ff.
- Miller, Frank, 319
- Miller, Fred D., 45
- MIMIC, 294
- MINORITY REPORT, 45, 106, 144, 263
- MISSION TO MARS, 217 f., 220 f., 254 f., 267, 291
- Modern Electrics*, 86 f.
- A Modern Utopia*, 67
- MONKEY SHINES, 267
- THE MONOLITH MONSTERS, 251
- MONSTROSITY, 294
- Moorcock, Michael, 155 f.
- Morris, William, 65 f.
- Morus, Thomas, 56, 64–67
- Moskowitz, Sam, 10, 71, 87, 89, 117 f.
- Moylan, Tom, 68
- Mulhall, Stephen, 261 f.
- Münsterberg, Hugo, 330
- The Murders in the Rue Morgue*, 83
- Musical, 27, 131, 302
- MY STEPMOTHER IS AN ALIEN, 235
- MYSTERIOUS ISLAND, 239
- Mythos, 52 ff., 63, 104–109, 111 f., 115, 117, 120, 204 f., 248
- N**
- Nagl, Manfred, 73
- The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket*, 74
- Naturalisierung, 50, 143, 145, 197, 199 f., 205, 207–212, 215 ff., 224 f., 231, 239, 241, 248 f., 293,

- 312 f., 322
 – akustische, 229, 231
 – narrative, 211 f.
naučnaja fantástika, 76
 Ndalianis, Angela, 303–306, 312, 317
 Neale, Steve, 200, 312
 Neuhaus, Wolfgang, 189
Neuromancer, 189
New Hollywood, 158
New Wave, 45, 76, 154–158
New Worlds, 155
News from Nowhere, 65 f.
 Newton, Isaac, 102
 Nicholls, Peter, 115, 117, 275, 286–292, 333
 Niedzielski, Jens, 329
 Night, Chris, 62
 NINETEEN EIGHTY-FOUR, 69, 273
 NIRVANA, 258
 NO ESCAPE/ESCAPE FROM ABSALOM, 249
 Ночной Дозор/NIGHT WATCH, 64
Nouvelle vague, 155
Nova Atlantis, 66 f.
 Nye, David E., 287
- O**
 Olivier, Laurence, 241
 THE OMEGA MAN, 106, 209
 ON THE BEACH, 209
 Orwell, George, 76, 273
Ostranenie, 201–204, 206–217, 224 f., 231, 234, 237, 244, 322 ff.
 THE OTHERS, 163
- P**
 Pal, George, 240
 Panshin, Alexei, 71
 Panshin, Cory, 71
Paradise Lost, 281
 Parrinder, Patrick, 195, 204
 THE PASSION OF THE CHRIST, 292
 Pavel, Thomas, 129
 PAVCHECK, 262 ff.
 Peirce, Charles Sanders, 50
 THE PEOPLE THAT TIME FORGOT, 239
 Petzoldt, Leander, 44
 Pfaller, Robert, 244 f.
 Phantastik
 – allgemein, i, 19, 22, 26, 29–42, 52 ff., 60 f., 63, 79, 81 f., 84, 102 ff., 124, 154, 158, 181, 282
 – Meta-Phantastik, 36
 – Phantastisch-Unheimliches, 31 f., 36, 38 f.
 – Phantastisch-Wunderbares, 31 f., 36, 38 f., 60 f.
 – Pseudophantastik, 61
 – reine, 30 f., 34, 36 f., 39, 41, 56, 58–61, 81, 83, 153, 158, 165, 247, 282
 – wissenschaftliche, 31
 THE PHANTOM EMPIRE, 96 f.
 PHASE IV, 159, 212 ff., 216, 246 f., 266, 296
 THE PHILADELPHIA EXPERIMENT, 234
 THE PHILADELPHIA EXPERIMENT 2, 7
 PHOTOGRAPHIE ÉLECTRIQUE À DISTANCE, 94
 Pichel, Irving, 96, 98 f.
Picknick am Wegesrand, 57
Picknik am Wegesrand, 57
 Pierson, Michele, 318 f.
 Письма мёртвого человека/PIS-MA MYORTVOGO CHELOVEKA, 212 f.
The Pit and the Pendulum, 82

- PLAN 9 FROM OUTER SPACE, 5,
 157, 311
 PLANET OF THE APES, 251, 257,
 267
 Plank, Robert, 106
 Platon, 72
 Poe, Edgar Allan, 30, 55, 74,
 82 ff., 86 ff.
 Pohl, Frederik, 132
Post Doomsday, 68
 PREDATOR, 63, 148, 150 ff., 212,
 296 ff.
 Pries, Christine, 276, 278, 284
 Pseudo-Longinus, 275 f.
 PSYCHO, 63, 131
 THE PUPPET MASTERS, 269
 Pynchon, Thomas, 157 f.
- Q**
- QUATERMASS 2, 266
 QUATERMASS AND THE PIT, 250
 QUATERMASS XPERIMENT, 293
 QUEST FOR LOVE, 7
 THE QUIET EARTH, 159
- R**
- Rabelais, François, 55 f.
 RABID, 191
 Rabkin, Eric S., 95
 Radcliffe, Ann, 81
Radio News, 86
 Raymond, Eric S., 146, 150
 RED DAWN, 7
 Renault, Gregory, 54 ff., 198, 201,
 313
 Resnais, Alain, 139
 Reynolds, Richard, 326
 Riepe, Manfred, 190 f.
 ROAD RUNNER, 138, 142
 Robbe-Grillet, Alain, 140
 Roberts, Adam, 40, 53, 71 f., 155,
 238
 ROBOCOP, 69, 212, 237
 Robu, Cornel, 275, 284 f.
Rocket Ship Galileo, 97
 ROCKETSHIP X-M, 233
 Rodriguez, Robert, 228
 ROLLERBALL, 69
 Rose, Mark, 28
 Rottensteiner, Franz, 30, 154, 157
 ROYAL WEDDING, 185 f.
 THE RUNNING MAN, 69, 251
 Russ, Joanna, 51, 107
 Russell, Ken, 159
- S**
- Salvestroni, Simonetta, 110
Der Sandmann, 72
 de Saussure, Ferdinand, 25, 127
 Scheers, Rob van, 164
 Schiller, Friedrich, 276
 Schmitz-Emans, Monika, 33
 Scholes, Robert, 1, 95, 209
 Schulz, Hans-Joachim, 9, 12
 Schwarzenegger, Arnold, 190
 Schweinitz, Jörg, 27
Science & Invention, 88
Science & Invention, 86 f.
Science Fantasy, 1
Science Fiction League, 90
Science Fiction Noir, 329
Science Wonder Stories, 89
Scientific Fiction, 75, 87 ff.
Scientific Romance, 75, 84 ff., 89 f.,
 113
Scientifiction, 75, 88 f.
Sci-Fi, 1
 Scorsese, Martin, 319
 SCREAM, 228
 SCREAMERS, 237, 269
 SECONDS, 214 ff., 224
 Seed, David, 225
 Seesslen, Georg, 329

- Sellors, C. Paul, 317
- Sense of Wonder*, 114–117, 124 f.,
243–248, 256 f., 275, 285 ff., 297,
300, 324, 328–334
- Serial*, 95 f.
- SFX, 327
- Shakespeare, William, 282
- Shelley, Mary, 56, 73–76, 81, 86,
106, 240, 281
- Shelley, Percy Bysshe, 281
- SHIVERS, 191
- SHORT CIRCUIT, 235, 270
- SHORT CIRCUIT 2, 235
- Siegel, Don, 61, 269
- SIGNS, 106
- THE SILENCE OF THE LAMBS, 63
- THE SIMPSONS, 262
- SIN CITY, 319
- THE SIXTH SENSE, 144, 163
- Šklovskij, Viktor, 201–212, 237,
244, 323 ff.
- SKY CAPTAIN AND THE WORLD
OF TOMORROW, 240 f., 319
- Sladek, John, 154
- SLAUGHTERHOUSE-FIVE, 165, 178
- SLIPSTREAM, 224
- Slusser, George, 92
- Smith, Murray, 33 f., 162
- Smith, Nicholas D., 45
- SMULTRONSTÄLLET, 34
- THE SNOW CREATURE, 294
- Sobchack, Vivian Carol, 1, 14 f.,
49 f., 199 f., 206, 211, 248
- SOLARIS, 104, 255
- SOLJARIS, 110, 266
- Солярис/SOLJARIS, 104
- SOMEWHERE IN TIME, 240
- Somnium*, 71
- SON OF GODZILLA, 249
- Sontag, Susan, 302
- SoW*, siehe *Sense of Wonder*
- SOYLENT GREEN, 69, 206, 211,
257
- The Space Merchants*, 132
- The Space Merchants*, 132
- Space Opera, 51, 94, 158
- SPACEBALLS, 167
- Speculative Fiction*, 1
- Spencer, Kathleen L., 146
- SPHERE, 250, 290
- SPIDER-MAN, 178 f., 325
- SPIDER-MAN 2, 325
- Spiegel, Simon, 9, 14, 31, 51, 61,
63
- Spielberg, Steven, 111, 232, 240,
263, 268, 323
- Stableford, Brian M., 9 f., 50, 74,
84 f., 114 ff., 332 f.
- СТАЧКА, 185
- STALKER, 36, 56 ff., 110, 124
- Сталкер/STALKER, 36
- Stam, Robert, 259
- STAR TREK
– allgemein, 13 f., 44, 106 f., 235,
237 f., 258, 269, 271, 297, 326
– DEEP SPACE NINE, 252
– FIRST CONTACT, 289 f.
- STAR WARS
– allgemein, 14, 62, 106, 112, 119,
184 ff., 228–231, 303, 307, 318,
327
– EPISODE I – THE PHANTOM
MENACE, 62, 327
– EPISODE III – REVENGE OF THE
SITH, 184 f.
– STAR WARS (1977), 306 f.
- STARGATE, 62, 252
- STARSHIP TROOPERS, 69, 318, 321
- THE STEPPORD WIVES (1975), 236,
269
- THE STEPPORD WIVES (2004), 236
- Stern, Michael, 308 f., 311

- Stevenson, Robert Louis, 179
 Stewart, Garret, 319
 Stockwell, Peter, 131, 144 f., 154, 180
 STRANGE DAYS, 193
Stranger in a Strange Land, 119 f.
 LA STRATEGIA DEL RAGNO, 34
 STREIK, *siehe* STACHKA, 185
 Strube, Werner, 277
Structural Fabulation, 1
 Strugatzkij, Arkadi, 57
 Strugatzkij, Boris, 57
 Sublime, *siehe* Erhabenes
 Suerbaum, Ulrich, 66, 71 f., 75, 107 f.
 Superheldenfilm, 51, 325 f.
 SUPERMAN – THE MOVIE, 106, 325
 SUPERMAN (1948), 96
 SUPERMAN II, 325
 SUPERMAN III, 325
 SUPERMAN IV: THE QUEST FOR PEACE, 325
 SUPERMAN RETURNS, 325
 Suspense, 237
 Suvin, Darko, 2, 5 f., 12, 42, 52–56, 65, 67, 74, 77, 86, 102, 112–115, 123, 128, 143, 194–197, 201, 204–208, 244, 276
 SWAMP THING, 293
 THE SWARM, 266
 Swift, Jonathan, 55 f.
- T**
 TARANTULA, 213
 Tarkowskij, Andrej, 56, 58, 110
 Taylor, John W., 155
The Tell-Tale Heart, 83
 Telotte, J. P., 9, 14
 LE TEMPS DU LOUP, 69
 THE TERMINATOR, 48 f., 104, 237, 261, 269
 TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY, 104
 TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES, 256, 263
 DAS TESTAMENT DES DR. MABUSE, 257
 THEM!, 63, 213, 266
 THEY CAME FROM WITHIN, *siehe* SHIVERS
 THEY LIVE, 270
 THE THING, 250, 296
 THE THING FROM ANOTHER WORLD, 63, 250, 288
 THINGS TO COME, 68, 91, 95
 THIS ISLAND EARTH, 299
 Thompson, Kristin, 32, 128, 140, 201, 204, 301
The Thousand-and-Second Tale of Scheherazade, 83
 THRESHOLD, 255
 Thriller, 22
 Thurber, Bart, 281, 283
 THX 1138, 69, 152, 158, 216 ff., 226, 251, 273, 322
 TIME AFTER TIME, 239
The Time Machine, 259
 THE TIME MACHINE (1960), 239 f., 272 f.
 THE TIME MACHINE (2002), 239
 Todorov, Tzvetan, i, 14, 19, 22, 25 ff., 29–38, 40 f., 52 f., 56, 58, 60, 77, 79, 81, 83, 153, 165, 181, 247, 281 f.
 Tolkien, John Ronald Reuel, 30, 44, 84
 Tolstoj, Leo, 204, 210, 244
Tom Edison Jr., 86
 Tomashevskij, Boris, 28

- TOTAL RECALL, 69, 163 f., 251, 256, 258, 264
- Trail, Nancy, 40
- TRAINSPOTTING, 178 f.
- TREEHOUSE OF HORROR V, 262
- Trier, Lars von, 69
- Tröhler, Margrit, 128 f., 172, 174
- THE TROLLENBERG TERROR, 294
- TRON, 189
- Truffaut, François, 292
- THE TRUMAN SHOW, 256 f., 259 f.
- Tsang, Lap-chuen, 276, 279–286
- Tulloch, John, 13, 329
- TWELVE MONKEYS, 263
- TWISTER, 314 f.
- U**
- UKO, 232
- DIE UNENDLICHE GESCHICHTE, 61
- Unheimliches, 29, 31 f., 36, 41, 60, 81
- UNIVERSAL SOLDIER, 237
- UNKNOWN WORLD, 250
- THE USUAL SUSPECTS, 163
- Utopia*, 64, 66
- Utopie, i, 55, 63–69, 74, 84, 108, 110, 113
- V**
- VAN HELSING, 62, 239
- Vangelis, 232
- VANILLA SKY, 160, 162 f., 256, 259
- Vanoye, Francis, 160
- Vasbinder, Samuel Holmes, 82
- Verfremdung
- allgemein, 52, 54, 56, 150, 167, 196 f., 201, 203–209, 212, 216, 221, 227, 229, 231, 234–239, 244, 265, 275, 323, 326, 333
 - diegetische, 206–212, 214, 216, 224 f., 235, 237, 244, 322 f., 325
 - Entfremdung, 66, 201
 - formale, *siehe Ostranenie*
 - kognitive, 52–55, 114 f., 195, 197, 201, 243 f.
 - V-Effekt, 201, 203, 205, 265
 - Wirkung, 112, 207–210, 226–229, 245, 265
- Vergil, 282
- Verhoeven, Paul, 69, 164, 258, 264
- Verne, Jules, 56, 74, 85–88, 94, 239 f., 250, 311
- Vertov, Dziga, 187 f.
- Die Verwandlung*, 60
- Vespucchi, Amerigo, 66
- VIDEODROME, 28, 191 ff., 258, 325
- Vieth, Errol, 26, 78, 109, 309
- Vingt mille lieues sous les mers*, 250, 311
- Vinterberg, Thomas, 271
- VIRTUAL GIRL, 258
- VIRTUOSITY, 268
- VIRUS, 148–152
- Vogl, Joseph, 60
- Vonnegut, Kurt, 165
- LE VOYAGE À TRAVERS L'IMPOSSIBLE, 94
- LE VOYAGE DANS LA LUNE, 77, 91 f., 94
- VR-Film, 162 ff., 193, 258 f.
- VYNÁLEZ ZKÁZY, *siehe DIE ERFIN-
DUNG DES VERDERBENS*
- W**
- Wachler, Dietrich, 107
- Wagner-Glass, Richard, 119
- Wahre Geschichte*, 72
- Wallmann, Jeffrey M., 253
- Walpole, Horace, 80–84, 91, 247, 281
- THE WAR GAME, 128

- The War of the Worlds*, 85, 119, 268
 WAR OF THE WORLDS (1953), 268
 WAR OF THE WORLDS (2005), 228, 240, 268
 Warner, Harry, 10
 THE WASP WOMAN, 293
 WATERWORLD, 106, 250, 255
Weird Movie, 77, 95
 Welles, Orson, 119
 Wells, H. G., 55 f., 62, 67 f., 75, 84–88, 94, 119, 239 f., 259, 266, 268
 WELT AM DRAHT, 163, 233 f., 258, 268
 Wendland, Albert, 47, 50, 77
 Western, 22, 27, 49 f., 73, 117
 Westfahl, Gary, 45, 74 f., 99
 WESTWORLD, 212
 WHEN WORLDS COLLIDE, 104, 288
 Whittock, Trevor, 183–189, 193
 Wiemer, Annegret, 9, 46, 65
 WILD WILD WEST, 240
 Williams, John, 307
 Williamson, Ernest, 311
 Williamson, George, 311
 Williamson, Kevin, 228
Willing Suspension of Disbelief, 50, 197, 200, 264, 313
 Willis, Donald, 302
 Wilson, William, 74
 Wingrove, David, 40, 71, 73, 119
 Wittgenstein, Ludwig, 25
 THE WOLF MAN, 77
 Wolfe, Gary K., 9, 21, 104, 109, 247 ff., 251 f., 255 f., 259 f., 300
 Wollen, Tana, 92
The Wonderful Wizard of Oz, 259
 Wong Kar-wai, 334
 Wörtche, Thomas, 31
 Wright, Orville, 86
 Wright, Wilbur, 86
 Wunderbares, 29, 31 f., 35 f., 40 ff., 51 ff., 58–62, 73, 78–81, 83 f., 87, 91 f., 94, 101 f., 116, 127 f., 135, 143 ff., 158, 165, 167 f., 174, 197 ff., 204–208, 210 ff., 226 f., 236, 243, 248 ff., 252, 293, 310, 312 f., 319 f.
 Wünsch, Marianne, 30 f., 33 f., 36–39, 47
- X**
 THE X FILES, 250
 X2 – X-MEN UNITED, 325
 XAVER, 235
 X-MEN, 178, 189, 325
 X-MEN: THE LAST STAND, 325
- Z**
 ZARDOZ, 158, 257, 259, 264
 Зеркало/ZERKALO, 34