

Heike Endter: Ökonomische Utopien und ihre Bilder in Science-Fiction-Filmen

Nürnberg: Verlag für moderne Kunst 2011, 184 S., ISBN 978-3-86984-119-9, € 28,-

Heike Endter widmet sich in ihrer Dissertation *Ökonomische Utopien und ihre Bilder in Science-Fiction-Filmen* aus kunsthistorischer Sicht der bildlichen Darstellung von Ökonomien und ökonomischen Prozessen in Science Fiction-Filmen. Ausgehend von der Fragestellung, welche Utopien ökonomische Vorstellungen betreffend in Science Fiction-Filmen visualisiert werden und welches Potential der Science Fiction-Film für diese Visualisierung bietet (vgl. S.15), definiert Endter zunächst die Begriffe Ökonomie, Utopie, Science Fiction und Bild/Bildlichkeit und weist u.a. auf deren u.U. problematische Definition

mische Vorstellungen betreffend in Science Fiction-Filmen visualisiert werden und welches Potential der Science Fiction-Film für diese Visualisierung bietet (vgl. S.15), definiert Endter zunächst die Begriffe Ökonomie, Utopie, Science Fiction und Bild/Bildlichkeit und weist u.a. auf deren u.U. problematische Definition

hin (vgl. S.16ff.), um sich anschließend ausgewählten Aspekten, die ökonomisch geprägt sind, zuzuwenden. Sich der kunstwissenschaftlichen Methode der von Panofsky entwickelten Ikonologie bedienend, analysiert Endter innerhalb der einzelnen Kapitel – Maschinen-Menschen, Drei Paradiesgärten, Der Konzern, Konsum – unterschiedliche Filme und befragt sie entsprechend auf ihren ökonomischen Gehalt.

Endter kommt dabei zu unterschiedlichen, aber konsistent logischen Ergebnissen. Der Figur des Roboters spricht sie die Funktion einer „Metapher eines ökonomisierten Körpers [zu], indem sie Körper und Maschine, also Mensch und Produktionsmittel, Subjekt und dienendes Objekt vereint und zugleich ihre Unvereinbarkeit in einem Prozess von Simulation und Abweichung darstellt“ (S.49). Demgegenüber stehen die von Maschinen instrumentalisierten Menschenkörper, wie sie in *Matrix* (1999) präsentiert werden: Über den in *Metropolis* (1927) hinausgehenden regulierten menschlichen Körper, der hier der Taktung und dem Rhythmus der Maschinen angeglichen wird (vgl. S.50), werden die Menschen in *Matrix* zu einem ökonomischen Produkt, das der maschinellen Bedürfnisbefriedigung dient: „Die Maschinen haben gelernt, die Grundlage ihres Überlebens und ihrer Vorherrschaft zu erhalten, indem sie Menschen innerhalb eines ausgeklügelten Systems aufziehen, versorgen und schließlich entsorgen“ (S.65). Das allein zeigt bereits deutlich den ökonomischen Vorgang der maschinellen Selbsterhaltung auf.

In *The Time Machine* (1960; Remake: 2002) werden ökonomische Aspekte verbunden mit bestimmten Ausdrücken der Natur, was zu einer Verschiebung ökonomischer Konflikte auf eine biologische Ebene führt (vgl. S.83). Sowohl Original als auch Remake spiegeln die jeweiligen politischen Situationen ihrer Entstehungszeiten wider, was in einer direkten filmischen Umsetzung mündet: „In dem Film, der 1960 in der Zeit des Kalten Krieges gedreht wurde, entsteht nach einem atomaren Krieg eine biologisch kodierte Klassengesellschaft. Darin wird das Thema von Ober- und Unterwelt, Licht und Dunkelheit, müßiggängerischen Eloi und maschinenbedienenden, bedrohlichen Morlocks zur geopolitischen Metapher für die produktionsorientierten sozialistischen und die konsumorientierten kapitalistischen Nachkriegsgesellschaften“ (S.85).

Eine weitere ökonomische Konstante zeichnet Endter mit dem Konzern nach, die in vielen Science Fiction-Filmen regulierend anstelle des Staates in das Geschehen eingreift. „Die als Feind stilisierten Konzerne bilden die vermutete Ursache der Krisen, wobei die Konzerne wiederum als Repräsentanten stilisierter ökonomischer Interessen fungieren“ (S.102). Nicht selten wird der Konzern dabei als im Hintergrund und damit unsichtbar, dennoch aber omnipräsent agierend, gedacht. Als relevantes Beispiel zieht Endter die *Alien*-Reihe (1979, 1986, 1992, 1997) heran, in der die Unsichtbarkeit des Konzerns „gleichzeitig eine Metapher

des Göttlichen und damit ein weiteres Element irrationaler Machtausübung [ist]“ (S.118). Aus dieser Unsichtbarkeit, gepaart mit der Angst vor übermächtigen Interessen des Konzerns, resultieren Verschwörungstheorien, die in der Angst vor einer (staatlichen) Unterwerfung gipfeln (vgl. S.121ff.) und insofern auch wieder ökonomischen Konzepten unterworfen sind.

Auch das Phänomen des Konsums, sehr offensichtlich ein ökonomischer Mechanismus, wird immer wieder im Science Fiction-Film aufgegriffen und visuell umgesetzt, wobei sich Konsum auf unterschiedlichen Ebenen abspielen kann. *THX 1138* (1971) zeigt überflüssiges Konsumverhalten (vgl. S.142f.), *Batman* (1989) geht sogar noch weiter und zeigt, was Konsumverhalten aus Menschen machen kann (vgl. S.145ff.). Die über die gesellschaftliche Bedeutung hinausgehende politische Relevanz von Konsum wird in *Minority Report* (2002) visualisiert: Mittels Augenscannern in Geschäften werden einerseits den Kunden auf ihre Bedürfnisse zugeschnittene Produkte angepriesen, gleichzeitig dienen die Scanner dazu, Menschen zu überwachen und zu lokalisieren, was analog zu finden ist im bereits 1984 entstandenen Film *1984* auf der Grundlage von George Orwells Roman. Um dieser Form von staatlicher Kontrolle zu entgehen, muss der Protagonist in *Minority Report* seine Augen gegen neue Augen anbieten, um sich quasi freizukaufen aus dem System und um unerkannt sein Ziel zu erreichen. „Als John sich die Augen entfernen ließ, wurde

eine Tauschbeziehung am menschlichen Körper verhandelt“ (S.155), was deutlich ökonomisch konnotiert ist.

Ein wichtiger – wenn nicht sogar der wichtigste – Aspekt, der generell die visualisierten Ökonomien im Science Fiction-Film kennzeichnet, liegt laut Endter gerade im sinnlichen Erlebbarmachen ökonomischer Prozesse: „Die ökonomischen Themen werden mit Gefühlen und Leidenschaften illustriert, die über ein gewöhnliches oder alltägliches Maß hinausgehen. Abstrakte und an sich unsichtbare ökonomische Themen oder Motive werden sinnlich erlebbar gemacht“ (S.35).

Damit legt Endter ihrer Arbeit einen interessanten Ansatz zugrunde, der sich an einigen Stellen evtl. stärker hätte ausbauen lassen, gerade um die visuelle Umsetzung ökonomischer Prozesse noch deutlicher hervorzuheben und um die Verortung des gewählten Themas stärker im Bereich der Kunstgeschichte zu ermöglichen. Insgesamt sind die Ausführungen Endters jedoch konsistent und betonen deutlich das visuelle Potential, das Science Fiction-Filme haben, um ökonomische Strukturen in den verschiedensten Formen abzubilden. Mit der vorliegenden Studie wird somit ein spannender Beitrag geliefert, der aufzeigt, dass die Erforschung von Science Fiction-Filmen keineswegs erschöpft ist, sondern weiterhin ein lohnender Prozess ist, der zu fruchtbaren Ergebnissen kommen kann.

Sabine Planka (Siegen)