

Filmgenres · Science Fiction

Filmgenres

Herausgegeben von
Thomas Koebner

Abenteuerfilm
Animationsfilm
Fantasy- und Märchenfilm
Film noir
Historien- und Kostümfilm
Horrorfilm
Kinder- und Jugendfilm
Komödie
Kriegsfilm
Kriminalfilm
Melodram und Liebeskomödie
Musical und Tanzfilm
Science Fiction
Sportfilm
Thriller
Western

Reclam

Filmgenres

Science Fiction

Herausgegeben von
Thomas Koebner

Reclam

RECLAMS UNIVERSAL-BIBLIOTHEK Nr. 18401
2003 Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG,
Siemensstraße 32, 71254 Ditzingen
Umschlagabbildung: Szenenfoto aus
2001: Odyssee im Weltraum von Stanley Kubrick
Druck und Bindung: Canon Deutschland Business Services GmbH,
Siemensstraße 32, 71254 Ditzingen
Printed in Germany 2018
RECLAM, UNIVERSAL-BIBLIOTHEK und
RECLAMS UNIVERSAL-BIBLIOTHEK sind eingetragene Marken
der Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, Stuttgart
ISBN 978-3-15-018401-1

Auch als E-Book erhältlich

www.reclam.de

Inhalt

<i>Vorbemerkung</i>	9
<i>Empfehlenswerte Literatur</i>	15
Die Reise zum Mond	17
Metropolis	21
Die Frau im Mond	28
Frankenstein	33
Frankensteins Braut	34
Mary Shelleys Frankenstein	34
F. P. 1 antwortet nicht	48
Der Unsichtbare	53
Was kommen wird	58
Das Ding aus einer anderen Welt (1951)	65
Das Ding aus einer anderen Welt (1982)	65
Der Tag, an dem die Erde stillstand	72
Kampf der Welten	76
Gefahr aus dem Weltall	82
Formicula	89
Die Dämonischen	93
Die Körperfresser kommen	94
Body Snatchers	94
Alarm im Weltall	105
Die unglaubliche Geschichte des Mr. C.	110
Blob – Schrecken ohne Namen	116
Die Fliege	120
Das letzte Ufer	125
Die Zeitmaschine	129
Das Schreckenshaus des Dr. Rasanoff	133
Kleiner Laden voller Schrecken	137
Das Dorf der Verdammten	142
Der Mann mit den Röntgenaugen	148

Dr. Seltsam oder wie ich lernte, die Bombe zu lieben	152
The War Game	160
Fahrenheit 451.	165
Die phantastische Reise.	170
Batman hält die Welt in Atem	175
Batman.	175
Batmans Rückkehr	176
Batman Forever	176
Batman und Robin	177
Batman Begins.	177
Barbarella	188
Planet der Affen.	194
2001: Odyssee im Weltraum	199
Colossus	209
THX 1138	214
Andromeda – Tödlicher Staub aus dem All	218
Uhrwerk Orange	225
Lautlos im Weltraum	230
Solaris	236
Phase IV	243
West World	247
Zardoz	251
Der phantastische Planet / Der wilde Planet	255
... Jahr 2022 ... die überleben wollen	259
Finsterer Stern.	264
Die Frauen von Stepford.	269
Flucht ins 23. Jahrhundert	274
Der Mann, der vom Himmel fiel	279
Unheimliche Begegnung der dritten Art	283
Die letzte Flut.	289
Operation Ganymed	295
Star Wars IV – Krieg der Sterne – Eine neue Hoffnung	300
Star Wars V – Das Imperium schlägt zurück	301

Star Wars VI – Die Rückkehr der Jedi-Ritter.	301
Star Wars I – Die dunkle Bedrohung	302
Star Wars II – Angriff der Klonkrieger	302
Star Wars III – Die Rache der Sith	303
Superman	323
Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt	331
Aliens – Die Rückkehr	332
Alien 3	332
Alien 4 – Die Wiedergeburt	333
Mad Max.	347
Mad Max II – Der Vollstrecker	348
Mad Max III – Jenseits der Donnerkuppel	348
Star Trek – Der Film	356
Star Trek II – Der Zorn des Khan.	356
Star Trek III – Auf der Suche nach Mr. Spock	357
Star Trek IV – Zurück in die Gegenwart	357
Star Trek V – Am Rande des Universums	358
Star Trek VI – Das unentdeckte Land.	358
Star Trek VII – Treffen der Generationen.	359
Star Trek VIII – Der erste Kontakt	359
Star Trek IX – Der Aufstand.	360
Star Trek X – Nemesis	360
Flash Gordon	373
Die Klapperschlange	379
Malevil	382
Der Blade Runner.	385
E. T. – Der Außerirdische	397
Wir	406
The Day After – Der Tag danach	410
Projekt Brainstorm	415
War Games – Kriegsspiele	420
1984	427
Terminator.	434

Terminator 2 – Tag der Abrechnung	434
Terminator 3 – Rebellion der Maschinen	435
Enemy Mine – Geliebter Feind	444
Zurück in die Zukunft	448
Brazil.	453
Briefe eines Toten	458
Critters – Sie sind da!.	464
Wenn der Wind weht.	467
Robocop – Das Gesetz in der Zukunft	471
Abyss – Der Abgrund	474
Total Recall – Die totale Erinnerung	480
Delicatessen	483
Strange Days	488
The Twelve Monkeys.	493
Independence Day	498
Mars Attacks	502
Contact	508
Gattaca.	516
Cube	519
Akte X – Der Film	525
Matrix	530
X-Men	536
X-Men 2	536
X-Men 3 – Der letzte Widerstand.	537
Spider-Man	537
Spider-Man 2	538
Avalon	549
Per Anhalter durch die Galaxis	552
Sky Captain and the World of Tomorrow	557
<i>Verzeichnis der Autorinnen und Autoren</i>	<i>563</i>
<i>Register der Filmtitel</i>	<i>565</i>

Vorbemerkung

Science Fiction ist ein ursprünglich literarisches Genre des technikbegeisterten 19. Jahrhunderts (Jules Verne, H. G. Wells), das im 20. Jahrhundert im Film, später auch im Fernsehen oder in Computerspielen ein eigenes Leben und häufig zwiespältige Einstellungen zum Fortschritt entwickelt: Die Ansicht des »fernen Fremden« lässt Zuschauer mit wohlwollendem, prüfendem oder fasziniert entsetztem Blick der Verlockung folgen, sich auf ganz andere, vielleicht prinzipiell nie betretbare Schauplätze zu wagen und in eine ganz andere Zeit einzutauchen: die Zukunft. Nicht unwichtig ist dabei, dass dieser räumliche und zeitliche Transfer mit Hilfe neuester oder phantastischer technischer Apparate möglich scheint.

Immer wieder hat man versucht, die wichtigen Motive der Science-Fiction-Phantasie in Gruppen zu versammeln.

Erstens: Vorstellungen einer von geschichtlicher Herrschaft abweichenden oder sie zuspitzenden Modell-Gesellschaft, die seit der Renaissance als Utopien entworfen wurden und spätestens seit hundert Jahren als Schreckprophetien von allumfassender Diktatur oder steinzeitlicher Anarchie den Ausblick auf morgen verdüstern.

Zweitens: die Begegnung mit außerirdischem Leben, das aus dem Weltraum zu uns dringt, feindlich oder wohlgesonnen, von unglaublicher Gestalt oder assimiliert an unsere Körper.

Drittens: die künstlichen Menschen, die sich deutlich vom Prometheus-Komplex und seiner modernen Variante, dem Frankenstein-Komplex, ableiten lassen: unzweideutige Roboter, die als brave oder aufsässige Knechte den »Herrenmenschen« dienen, oder Duplikate, Ebenbilder, Humanoide, bei denen man kaum mehr bestimmen kann, worin sie sich von echten Menschen unterscheiden.

Viertens: die vor allem nach dem Zweiten Weltkrieg um

sich greifende Angst vor der durch Atomexplosionen herbeigeführten Apokalypse und dem kärglich-erbärmlichen Leben danach, wenn es denn Leben danach noch gibt – hier überschneiden sich die anti-utopischen Voraussagen von Terrorsystemen mit dramatischen Endzeitvisionen.

Fünftens: Expeditionen ins All, Fahrten in den unermesslichen Weltraum als eine Variante der Abenteuerreise ins Unbekannte, die zu fernen Sternen und Wesen führt, die manchmal einen eher grotesken und böartigen, dann wieder einen gemäßigt bizarren Eindruck erwecken, bisweilen so kommensurabel erscheinen, dass man sie im Sinn einer globalen Versöhnungsbereitschaft, die die gesamte Weltraumbevölkerung umfasst, auch in den eigenen Raumschiffen anstellen kann.

Sechstens: Reisen durch die Zeit, Traumvorstellungen vom Leben in einer anderen Ära, die in Alptraumerlebnisse umschlagen können, manchmal Rettungs-Aktionen künftiger Helden, die auf der Zeitachse zurückrutschen, um in der Vergangenheit die verhängnisvolle Geschichte zu verändern, damit große Katastrophen vermieden würden usw.

Natürlich grenzt das Science-Fiction-Genre an Horror-Szenarien, wenn etwa die Naturordnung auf den Kopf gestellt wird, das sonst Kleine als riesig erscheint, Ameisen zu Elefantengröße aufwachsen, pflanzliche Wesen das Blut der Tiere und Menschen trinken, Menschenmassen beinahe optisch verlorengehen in überdimensionalen Architekturen. Es grenzt auch an die politische Parabel, wenn das Ende des Humanismus in die Zukunft verlagert wird und gewalttätige Regimes die Würde der Einzelnen vernichten, die selbst durch den Widerstandsakt der Liebe nichts gegen »Big Brother« ausrichten können: Die schlimmstmögliche Wendung der Geschichte wird so vorweggenommen. Schließlich dringen selbst mystische Manifestationen in die typischen futuristischen Erzählungen ein, wenn sich, unterwegs zu Welten am Rande unseres

Kosmos, das normale Sehvermögen verändert und visionähnliche Licht- und Dunkelereignisse den Menschen überwältigen.

Das Science-Fiction-Genre im Film ist fast immer gezwungen, mit Tricks zu arbeiten, um dem Publikum den Anblick ungewohnter Verhältnisse zu verschaffen, das noch nie Erlebte in einer »demonstratio ad oculos« vor Augen zu führen. Das Publikum erhebt offensichtlich Anspruch darauf, von der Gegenständlichkeit der fernen und fremden Welt überzeugt zu werden, als müsse deren Realität unter Beweis gestellt werden – als gäbe es sie wirklich. Also braucht es Schminke und Maskenbildnerie, Einzelbildaufnahmen mit beweglichen Puppen, gemalte Hintergründe, Auf- und Rückprojektionen, Simulationseffekte aller Arten, die uns Abbilder von Dingen verschaffen, die so, wie wir sie sehen, gar nicht vorhanden sind: Modelle von kleinem Umfang erscheinen plötzlich als Riesenbauten. Dementsprechend sind die meisten Science-Fiction-Filme mit einem nicht unbeträchtlichen Budget ausgestattet. Bisweilen gelingt es jedoch einigen Regisseuren und Special-Effects-Fachleuten mit geringen Mitteln, erstaunlich spektakuläre Wirkungen herbeizuführen: Was in den 1950er-Jahren oft noch mit Hilfe simpler Tricktechniken zustande kam, wird heute durch raffinierte Digitalbearbeitung der Bilder erreicht. Selbst wenn Science-Fiction-Fabeln ins Revier der *fantasy* hinübergleiten, also Märchen sind – erfundene Helden oft heroisch-pathetischen Charakters, die Abenteuer in erfundenen, manchmal archaischen Zeitaltern bestehen –, können sie einen philosophischen Kern enthalten, über die Beschaffenheit der eigenen Existenz und deren Grenzen nachgrübeln lassen, auch über Ängste und Sehnsüchte in einer tieferen Schicht unserer seelischen Verfassung, nicht zuletzt über Moral und Verbrechen des Fortschritts.

Natürlich sind nicht alle Filme dazu geeignet, solche Reflexionen auszulösen; sie erschöpfen sich unter be-

stimmten Spielvoraussetzungen in spannender Handlung oder im Spiel mit technischen Phantasiegeräten, bieten nicht mehr als maskierte alte Konfliktmuster, die sich auch in vertrauten Verhältnissen oder zumindest auf dieser Erde ähnlich entfalten könnten. Nicht immer wird das Extreme im Design der Welt jenseits unserer Erfahrungsgrenzen gewagt, in der Verwandlung der Anschauungsformen, in der Optik, die dem noch nie Gesehenen gilt. Wie in anderen Genres gibt es »Meisterwerke«, die zu wiederholter Betrachtung einladen, immer noch Rätsel aufgeben und stets neue Perspektiven erschließen: Stanley Kubricks *2001* oder Ridley Scotts *Alien* und *Blade Runner*, vielleicht sogar ein so frühes Exempel wie Fritz Langs *Metropolis* gehören zu dieser kleinen Kategorie. Ein Genre konstituiert sich jedoch nicht nur aus Meisterwerken, sondern auch aus den vielen einzelnen Produktionen, die Varianten durchspielen.

Der Science-Fiction-Film erscheint vornehmlich als amerikanisches Genre, betrachtet man die Vielzahl der einschlägigen Produktionen aus Hollywood, zumal nach dem Zweiten Weltkrieg. Der ist, soweit es den Kampf im Pazifik mit Japan betrifft, durch die technische Innovation der bis dahin größten Vernichtungswaffe, der Atombombe, beendet worden. Der Ehrgeiz der neuen militärischen und wirtschaftlichen Großmacht, im Kalten Krieg, der bis 1990 währte, die Sowjets zu übertrumpfen, aus strategischen Gründen vor der östlichen Weltmacht den Mond zu erreichen, trug mit der Furcht vor unerbetenen Eindringlingen und Saboteuren, vor der heimlichen Infiltration des sozialen Körpers durch ideologische Vergiftungen – also im Extremen auch vor Ufos und unsichtbaren »Körperfressern« – zu einer öffentlichen Sensibilisierung für Phantasien bei, in denen außerirdische Phänomene die Abwehrbereitschaft, die Immunisierungskräfte des »American way of life« prüfen. Natürlich befördern auch der auffällig zwanghafte Puritanismus und Konformismus der

amerikanischen Gesellschaft Kreationen der Einbildungskraft, die hintergründig das Verbotene oder Befürchtete vergegenwärtigen: Die unrein schleimigen Monster und Doppelgänger, Cyborgs, Replikanten und andere Quasi-Menschen entstammen auch diesen Quellen. Allesamt Motive, die Psychoanalytiker entzücken können.

Merkwürdig: Fast jedes Mal, wenn sich das Science-Fiction-Genre in populären Trivialmustern zu erschöpfen oder nur noch als Spielfläche für karnevalistische Satire zu dienen schien, gab es neue Anschübe: bohrende Fragen zur »alternativen« Ethik und Existenz eines Wunsch- oder Angstlebens in der Zukunft (wie in: *2001*, *Solaris*, *Alien*, *Blade Runner* oder *Contact*), wagemutige Brüche mit Erzählkonventionen, Erfindungen suggestiver Bilder des noch nie Angeschauten.

Das früher eher einfältige Genre öffnete sich philosophischer Spekulation. Das eher »männliche«, lange Zeit vorwaltende Interesse am technischen Experiment oder am kräftemessenden Spiel um Sieg und Übermacht ließ sich zum Teil zurückdrängen, um Frauenperspektiven Platz zu machen (etwa in der *Alien*-Reihe oder in *Contact*). Oder es stellten sich überraschende Amalgame mit anderen Genres ein: die Weltraum-Western, eine nicht unwesentliche Komponente in *Star Wars*, oder die fernsehgeprägten Weltraum-Soaps der *Star Trek*-Serie. Weitere Verzweigungen sind denkbar. Ein Ende für Science-Fiction-Inventionen ist nicht abzusehen. Schließlich hat sich der Glaube, da drinnen, da draußen müsse ein Mysterium wohnen, über oder in uns, nicht wegrationalisieren lassen. Auch Science Fiction lebt von der unerschöpflichen Bannkraft des Numinosen, des unerklärlich ›Göttlichen‹, das fasziniert und zittern lässt.

Das vorliegende Buch versucht, einen Querschnitt durch die Entwicklung des Genres zu bieten. Bei der Auswahl und Würdigung der Filme haben besonders viele junge Autoren mitgewirkt. Das war Absicht, damit selbst

die seit je und vielfach diskutierten Werke unter kundigem, aber auch frischem Aspekt besichtigt werden.

Wie immer lässt sich über die Liste der behandelten Werke streiten. Ich denke, dass sich die Aufnahme von jedem der hier interpretierten Filme rechtfertigen lässt, weil sie wiederkehrende Formen oder Motive prägnant gegenwärtigen, weil sie künstlerisch, auch tricktechnisch besonders einprägsam sind oder andere Produktionen angeregt haben. Es fällt nicht schwer einzuräumen, dass es weitere Filme gibt, die derselben Behandlung wert wären, etwa japanische Produktionen – die eine eigene Art bilden.

Bei der Beschaffung von Videoverversionen sind wir etlichen Sammlern zu Dank verpflichtet, vor allen Dingen Frank Arnold und Sascha Emmel. Dorothee Ott hat die vielen großen und kleinen Mühen der Redaktion auf sich genommen. Ihr gilt mein besonderer Dank.

Frühjahr 2003

Thomas Koebner

Folgende Abkürzungen wurden verwendet: R = Regie, B = Buch, K = Kamera, SE = Spezialeffekte (auch auf die Maske und auf visuelle oder digitale Effekte bezogen), M = Musik, D = Darsteller; s/w = schwarzweiß, f = farbig, min = Minuten; USA = Vereinigte Staaten von Amerika, AUS = Australien, CS = Tschechien, D = Deutschland, DDR = Deutsche Demokratische Republik, E = Spanien, F = Frankreich, GB = Großbritannien, I = Italien, IR = Irland, JAP = Japan, KA = Kanada, PL = Polen, SU = Sowjetunion, YU = Jugoslawien.