

Zeitschrift:	Études de Lettres : revue de la Faculté des lettres de l'Université de Lausanne
Herausgeber:	Université de Lausanne, Faculté des lettres
Band:	- (2006)
Heft:	4
Artikel:	Ökonomische Utopien und ihre visuelle Umsetzung in Science-Fiction-Filmen
Autor:	Endter, Heike
DOI:	https://doi.org/10.5169/seals-870102

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 07.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

ÖKONOMISCHE UTOPIEN UND IHRE VISUELLE UMSETZUNG IN SCIENCE-FICTION-FILMEN

À côté des utopies techniques, les films de science-fiction présentent également des utopies sociales, et parmi celles-ci des utopies économiques. En marge de la question de la représentation des futurs principes économiques de l'humanité, se pose celle non moins importante des moyens de l'analyse de celle-ci. La visibilité constitue pour les historiens de l'art une voie d'approche possible aux œuvres cinématographiques. Mais cette dernière n'est bien évidemment qu'un aspect d'une œuvre filmique, à côté de la dimension sonore. Dans les films, paroles et images sont étroitement liées. Ce lien est essentiel pour la codification de l'image et la transposition d'une œuvre écrite ou plus généralement pour celle d'idées dans une forme visuelle. Cela est également vrai du point de vue opposé, à savoir la description verbale d'un phénomène visuel. C'est à l'analyse de ce lien entre le *visible* et le *verbal* que cet article est consacré.

Der Titel dieses Aufsatzes ist auch der Titel eines kunsthistorischen Dissertationsprojektes, und es dauerte nicht lange, bis jemand fragte, wozu dieses Projekt gut und nützlich sei. Das ist eine wichtige Frage. Diese Frage nach dem Nutzen hat einen ethischen wie einen ökonomischen Aspekt. Als Gemisch tauchen beide in den Gedanken vom Utilitarismus, der zum Prinzip erhobenen Nützlichkeit, auf. Einem Gedankengebäude, das in vielen Science-Fiction-Filmen wichtig ist. Viele dieser Filme wiederum sind in ihren utilitaristischen Gedankenspielen bezogen auf einen Klassiker der Science-Fiction-Literatur: Aldous Huxleys *Schöne neue Welt* von 1932. Nach dessen romaninterner Zeitrechnung beginnt das Jahr Null mit der Ankunft des Herrn Henry Ford, dem Autohersteller, der seinen Erfolg auf den ersten vollständig in Massenproduktion hergestellten Automobilen begründete. Die Handlung des Romans spielt 632 Jahre p.F., post Ford, dessen Ideen zur staatstragenden Ideologie wurden und besagen, dass alle Menschen leistungsfähig sein sollen, wofür ihr gesamtes Leben

genau so effizient wie der Produktionsprozess eines Automobils durchgestaltet wurde.

Sagt man nun, etwas sei nicht nützlich, ist es möglich, dass dieses Etwas Luxus ist. Auch das ist eine ökonomische Form, und es gibt Berufe, deren Angehörige davon leben, dass andere unnütze Dinge kaufen. Die fiktiven Folgen luxuriöser, und damit ist gemeint nichtexistentieller, Bedürfnisse und deren Befriedigung sind in dem Science-Fiction-Film *Westworld* von 1973 dargestellt. Am Ende gibt es einen Überlebenden.

In dem genannten Thema im Fach Kunstgeschichte zu arbeiten, heisst nicht nur, sich mit Utilitarismus und Luxus zu beschäftigen, sondern auch mit Kunst und Geschichte. Die Bedeutung derer, die historische Fakten bearbeiten, hat George Orwell in dem Science-Fiction-Roman *1984* (1948) anhand staatlich angeordneter Geschichtsfälschung beschrieben. Eine solche Form der Fälschung gibt es auch in der zukünftigen Gesellschaft des Science-Fiction-Films *Rollerball* (1975), und in diesem Film haben Wirtschaftsunternehmen die staatliche Macht und damit auch die Kontrolle über die Geschichte übernommen.

Innerhalb der Kunstgeschichte kann man untersuchen, wie ökonomische Themen in der Kunst umgesetzt werden. Kunst bedeutet oft eine visuelle Umsetzung von Themen. Entsprechend ist der Titel dieser Arbeit formuliert. Aber aus dem Thema folgt auch eine kunsthistorisch interne Frage: Können Filme, und speziell Science-Fiction-Filme, Kunst sein, und wenn nicht, was kann kunsthistorische Forschung dann zu diesem Thema leisten?

Wovon kann man bisher ausgehen? Dass ökonomische Utopien, wie hier an ein paar Beispielen gezeigt, in Science-Fiction-Filmen auftauchen. Der Begriff *Utopie* ist dabei in seiner allgemeinsten Bedeutung, nämlich als eine Spekulation über die Zukunft, gemeint. Das umfasst Vorstellungen über die menschliche Zukunft, die als Wünsche oder Warnungen existieren. Weiterhin kann man davon ausgehen, dass Science-Fiction ein Medium und ein Genre ist, in dem soziale und, damit verbunden, ökonomische Themen behandelt werden. Es lassen sich darunter Fragen zu Nützlichkeit und Luxus finden, die nicht nur für Filme relevant sind, sondern auch für Kunsthistoriker und Kunsthistorikerinnen, genauso wie die Objekte und Subjekte ihrer Forschung: die Kunst und die Kunstschaaffenden. Vielen wird ausserdem bekannt sein, dass die Science-Fiction ein Medium und ein Genre ist, für das viel Geld sowie weitreichende ökonomische Beziehungen notwendig sind, um Gedanken und Ideen in Sichtbares umzuwandeln.

Einiges davon lässt sich genauso gut über Filme anderer Genres sagen. Aber der Grund, Science-Fiction-Filme auszuwählen – und damit soll eine erste Antwort gegeben werden auf die Frage «Was kann kunsthistorische Forschung hier leisten?» – sind die Eigenarten dieses Genres. Dazu gehört die radikale Art fiktionaler Welten, die mit einer weitgehenden visuellen Eigenart einhergeht und mit einer weitgehenden visuellen Verschlüsselung verbunden ist. Kunsthistoriker und Kunsthistorikerinnen sind spezialisiert auf visuelle Entschlüsselung. Wie diese Verschlüsselung und Entschlüsselung in Science-Fiction-Filmen funktionieren kann, soll an den folgenden Beispielen gezeigt werden.

Es gibt die alte und oft benutzte Metapher von *oben* und *unten*. Sie wird sprachlich benutzt in Wörtern wie Unterschicht oder Überschicht wie in Untergrund oder Überbau. Diese Struktur von oben und unten griff auch Friedrich Nietzsche auf, als er seinen Begriff *Übermensch* formulierte, englisch *Superman*. Superman wurde später zum Namen eines bekannten Science-Fiction-Helden. Die Figur wurde 1933 von Jerry Siegel und Joe Shuster in der Zeit der Grossen Depression erfunden. Der Autor Jürgen Menningen weist auf eine Verbindung zwischen dieser wirtschaftlichen Krise vom Ende der 20er Jahre bis zum Beginn der 30er Jahre des letzten Jahrhunderts und die Entstehung neuer Superhelden hin¹. Unter ihnen sind die ersten grossen Science-Fiction-Helden wie Buck Rogers (1928), Flash Gordon (1934) und Superman.

Superman kommt, von der Erde aus gesehen, räumlich und genealogisch von oben, vom Planeten Krypton. Ausserdem kommt er von oben, wenn und weil er bei seiner Aufgabe als Held fliegt. Deshalb liegt seine Übermenschlichkeit nicht nur metaphorisch in seiner enormen – übermenschlichen – Stärke, sondern auch wörtlich in seinen Möglichkeiten, sich zu bewegen: über den Menschen. Wegen der jüdischen Herkunft seiner Erfinder und der Tatsache, dass sie ihre Erfindung zeitlich parallel zum stärker werdenden Nationalsozialismus in Deutschland machten, wurde Superman häufig auch als ein antiaischer Mythos interpretiert, welcher wenig später zu einer Art ideo-logischer Unterstützung der US-amerikanischen Nation im Zweiten Weltkrieg weiter entwickelt wurde². Dabei bleibt es auffällig, dass Superman oft gegen größenwahnsinnige Wirtschaftsunternehmer, die nach der Weltherrschaft streben, kämpfen muss, so dass dieser

¹ J. Menningen, *Filmbuch Science Fiction*, S. 142.

² Ein Hinweis darauf zum Beispiel bei A. Friederich, «Superman», S. 320.

Superheld mit seinen speziellen Talenten immer auch als eine verschlüsselte Fiktion lesbar ist, wie man mit einer ökonomischen Krise, verkörpert durch Supermans Gegenpart, fertig werden kann.

Auf der anderen Seite gibt es in Science-Fiction-Filmen Menschen, die nicht hoch hinaus fliegen, sondern in den unteren Regionen leben, in Höhlen, im Dunkeln, im Untergrund. Sie repräsentieren eine soziale Unterschicht. In dem sowjetischen Science-Fiction-Film *Aelita* (1924) lebt zum Beispiel die reiche Oberschicht des Planeten Mars in einer Stadt aus turmartigen Häusern, während eine Armee aus Sklaven in unterirdischen Höhlen an grossen Maschinen arbeitet³. Zwei Jahre später (1926) waren im Film *Metropolis*, dessen visuelles Design unter anderem vom Film *Aelita* inspiriert war, wieder Höhlen zu sehen, in denen die Wohnungen der Arbeiter liegen⁴. Die Figuren beider Filme sind also in soziale und dementsprechend vertikale Schichten des Filmraumes geteilt. Diese Raumstruktur ist durch das Set Design, die Kamerabewegungen nach oben und unten, durch Hell und Dunkel und, speziell in *Metropolis*, durch die typografische Gestaltung der Untertitel und ihre Bewegung nach oben oder unten vermittelt worden. In Filmen, und besonders in Science-Fiction-Filmen, können Begriffe wie *Unterschicht* oder *Superman* visuell umgesetzt sein, indem sie wörtlich genommen werden.

Die räumlich visualisierte soziale Trennung hat eine lange und verbreitete Tradition. Ganz ähnlich wie in *Metropolis* ist eine vertikale Schichtung in dem Film *The Time Machine* von 1960 angelegt. In diesem Film leben auf der Erde in einer weit entfernten Zukunft die hübschen Eloi, die sich auf der Erdoberfläche im hellen Sonnenschein zwischen üppigen Pflanzen und Früchten der Musse hingeben und die einen alten Tempel, zu dessen Eingang weisse Treppen hinaufführen, als grossartigen Speisesaal benutzen. Dieser Kombination aus Farben, Helligkeit und Bewegungsrichtung ist die Welt der anderen menschlichen Lebewesen entgegengesetzt, die diese Zukunft bevölkern. Jene Morlocks genannten Wesen leben unter der Erde bei ihren Maschinen, versorgen die Eloi mit Kleidung und Essen, um sie dafür von Zeit zu Zeit hinab in ihre dunklen Höhlen zu locken, was die Art der Morlocks ist, sich mit Essen zu versorgen.

³ Dietrich Neumann weist auf diese vertikale Struktur hin. D. Neumann, «Vorboten und Folgen von *Metropolis*», S. 33.

⁴ Zur Verbindung der beiden Filme: D. Neumann, «*Aelita*», S. 92.

Dieser Film *The Time Machine* basiert auf einer gleichnamigen Erzählung, die H. G. Wells 1895 schrieb. Darin schildert er das London seiner Gegenwart als einen Ort mit unterirdischen Fabriken, wo die Unterschicht, die Arbeiter, ihr Leben verbringen und seiner Beobachtung nach schon fast vollständig vom Tageslicht abgeschnitten sind⁵. Wells projiziert das Ergebnis dieser Lebensführung in eine ferne Zukunft, in der aus einem ökonomischen Konflikt ein biologischer zwischen zwei Rassen wurde.

Demgegenüber ist im Film das Motiv eines Atomkrieges neu, um die Teilung in die zwei Rassen der Morlocks und Eloi zu erklären. Es spiegelt die geopolitische Situation in der Zeit der Filmentstehung. Im Film ist das die offensichtlichere Erklärung, und sie wird nicht nur visuell nahegelegt, sondern auch direkt verbal benannt. Dabei ist das andere Motiv, dass die zwei Rassen ihre Herkunft einem Klassenkonflikt verdanken, zwar versteckt, lässt sich aber sowohl durch Wells' Erzählung als einer Quelle des Films als auch die Bildtypologie innerhalb des Science-Fiction-Genres entdecken. Dadurch kann der Konflikt zwischen Eloi und Morlocks interpretiert werden als einer zwischen den Nachfahren einer dekadenten Bourgeoisie (den hübschen Eloi) und den Nachfahren einer unterdrückten Arbeiterklasse (den monströsen Morlocks), welche sich beide nach einer langen Zeit und aufgrund eines Atomkrieges von Klassen zu Rassen entwickelten⁶.

Viele Science-Fiction-Filme wurden durch Wells' Vorstellungen beeinflusst. Aber nicht nur er verwendete diese vertikale räumliche Schichtung, um eine soziale zu imaginieren. Man findet sie bei verschiedenen Autoren des 19. Jahrhunderts wie Victor Hugo (in *Les Misérables*), Karl Marx oder Sigmund Freud. Bedeutsam ist dabei, dass weder Arbeiter oder allgemein arme Menschen in der Realität im Untergrund lebten, noch Fabriken sich dort befinden noch das *Unterbewusstsein* in unterirdischen Regionen liegt. Rosalind Williams schrieb in ihrem anregenden Essay *Notes on the Underground*⁷, dass der Untergrund im 19. Jahrhundert eine neue Bedeutung (Konnotation) bekam, und zwar wegen neuer Technologien, wie neuen Möglichkeiten im Tagebau zum Beispiel, wodurch eine völlig neue Umwelt des täglichen Lebens entstand. Aber es gab noch einen

⁵ H. G. Wells, *The Time Machine and The Invisible Man*, S. 50.

⁶ Diese Interpretation findet man bei G. Sesslen, F. Jung, *Science Fiction*, Bd. I, S. 16.

⁷ R. Williams, *Notes on the Underground*, S. 17.

anderen Grund, weshalb der Untergrund einen so bedeutenden Platz in den Gedanken zugewiesen bekam. Der Begriff *Untergrund* war nie nur eine Beschreibung von Realität, sondern immer schon ein visueller Teil innerhalb der Sprache, ein Begriff mit der Funktion einer Metapher, also ein Sprach-Bild. Es wurde und kann für sein visuelles Potential benutzt werden und funktioniert wie ein Bild innerhalb der Sprache, um die Vorstellung von der menschlichen Gesellschaft, der Welt, dem Bewusstsein zu versinnbildlichen.

Wells änderte mit der Zeit seine Meinung und kritisierte die vertikale soziale Schichtung in Fritz Langs Film *Metropolis*, in dem er Ideen aus seinen Romanen *The Time Machine* und *When the Sleeper Wakes* wiedererkannte, als veraltet. Er meinte, die Entwicklung der Bodenpreise müsste dazu führen, dass die Industrie und die billigeren Wohnviertel in Vororten angesiedelt würden und nicht unter der Stadt⁸. Trotzdem gibt es bis heute Science-Fiction-Filme, in denen die vertikale räumliche und soziale Schichtung beibehalten wird. Daneben wird in Filmen auch eine horizontale Verteilung sozialer Gruppen visualisiert. Der horizontalen Gruppierung begegnet man zum Beispiel in den Science-Fiction-Filmen wie *Escape from New York* (1981), *Robocop* (1987) oder *Johnny Mnemonic* (1995). Sie entspricht tatsächlichen städtischen Formen wie den Suburbs, den Ghettos, den Armenvierteln oder wie man sie je nach Ort und Zeit ihrer Entwicklung nennen mag, wo soziale Gruppen, und das bedeutet auch unterschiedlich ökonomisch ausgestattete Gruppen, auf bestimmte Stadtteile verteilt sind. In den genannten Filmen werden Orte mit halb zerstörten, halbleeren Gebäuden und dunklen Straßen gezeigt. An diesen Orten gibt es oft geschlossene, informelle Gruppen von Menschen, deren Normen und Verhalten von denen der übrigen Gesellschaft abweichen und die man als Banden oder Gangs bezeichnen kann. Umgekehrt können diese als Anzeichen verstanden werden, und zwar sozialer, und das bedeutet wieder auch ökonomischer, Probleme: «Die Gang gilt fast immer als Indiz sozialen Niedergangs, die in einem engen Zusammenhang mit dem Stadtbild steht.»⁹ Trifft es zu, dass diese Zeichenbeziehung etabliert ist, können die Gang beziehungsweise deren einzelne Mitglieder und mit ihnen das Stadtbild

⁸ Dazu D. Neumann, «Vorboten und Folgen von *Metropolis*», S. 34ff.

⁹ <http://www.shrinkingcities.com/264.0.html>; 17.9.2004; Im Filmprogramm zum interdisziplinären Kunst-Projekt *Shrinking Cities* wurde neben einem Dokumentarfilm und dem Film *Shopping* auch der Science-Fiction-Film *Robocop* gezeigt.

als visuelle Zeichen ökonomischer Probleme im Film genutzt und verstanden werden. Ausserdem ist es ein Spannungselement. Deshalb sind zwei Deutungsrichtungen möglich: ökonomische Probleme bewirken eine dramatische Spannung oder wegen einer gewünschter Spannung werden ökonomische Probleme eingeführt.

Neben der horizontalen gibt es in den genannten Filmen zugleich auch die vertikale Schichtung, also Mischformen in der räumlichen Darstellung. Die Figur Johnny Mnemonic bewegt sich vertikal und horizontal. Während er in der horizontalen Bewegung unter anderem Gangs begegnet, die Stadtteile besetzen und so ein horizontal wie sozial abgegrenztes Territorium haben, ist das Oben einer Führungsschicht vorbehalten. Zu dieser Führungsschicht gehören Angehörige einer der offiziellen ökonomischen Ordnung parallelen Welt. Das sind eine Gruppe gutgekleideter Schmuggler in einem Tokioter Hotel (die umgekehrt auch durch das Oben gekennzeichnet werden), ein Yakuza-Chef, wie der Anführer der Aufständischen in Los Angeles, der die lebensbedrohliche Situation einer grossen Zahl verarmter Menschen, die durch kriminelles Beharren von Vertretern grosser Konzerne auf ihren ökonomischen Interessen hervorgerufen wurde, zu ändern versucht.

Die Deutung von oben und unten scheint recht konstant. Die Schichtung von reichen und armen Leuten in Häusern ist es nicht unbedingt. Bei Hochhäusern symbolisiert aber der Blick nach oben meist die Gefilde der Reichen. In der deutschen Architekturdebatte der 1920er Jahre galten Hochhäuser unter anderem als Zeichen eines hemmungslosen US-amerikanischen Kapitalismus. Wie diese Debatte in Filmen weitergeführt wurde, zeigte Dietrich Neumann am Beispiel des Films *Der letzte Mann* von 1924. Er schrieb:

Zu einer Zeit, in der in Berlin kaum ein Gebäude mehr als fünf Stockwerke vorweisen konnte, dienten Wolkenkratzer oft als Symbol für amerikanischen Kapitalismus (und sie sind hier entsprechend ein Sinnbild für die Herzlosigkeit der grossen Stadt)¹⁰.

Aus diesem Geist entstand die Zukunfts- und Vorbildstadt vieler späterer Science-Fiction-Filme, Fritz Langs *Metropolis*, und mit ihr konnten auch die Zeichen übernommen werden. Dabei ist die grosse Stadt nicht nur negativ besetzt. Fritz Lang war von New York sehr beeindruckt.

So wie die Hochhäuser in den Städten blieb eine vertikale soziale Schichtung in Filmen auch nach Wells Diktum erhalten.

¹⁰ D. Neumann, «Vorboten und Folgen von *Metropolis*», S. 88.

Für die Schichtung werden variierte Begründungen angeboten. Es gibt die Begründung, dass durch die industrielle oder atomare Luftverschmutzung die tiefer gelegenen Wohnungen billig sein werden, weil dort wegen des Smogs die Luft schlecht ist und fast ständige Dunkelheit herrscht. Unten wohnen deshalb die ökonomisch Benachteiligten.

Im Film *Blade Runner* gibt es diese Art der vertikalen sozialen Schichtung, filmisch vorhergesagt für das Jahr 2019. Es ist allerdings die ganze Erde, die inzwischen zu einer Unterwelt geworden ist. Kolonien, in denen man angeblich besser leben kann, liegen ausserirdisch. Man könnte sie erreichen durch einen Start nach oben hinaus, was nicht gezeigt wird, was aber dem Ort der Werbung für die Kolonien entspricht – geworben wird mit am Himmel schwebenden Zeppelinen – ebenso wie es der Bewegungsrichtung von der Erde weg entspricht.

Im Director's Cut des Films entkommt niemand der Situation auf der Erde. Zwar endete die erste veröffentlichten Filmversion mit einer kurzen Sequenz, in der Held und Heldin im Sonnenlicht davonfahren. Allerdings fahren sie von rechts nach links, so dass nach klassischem Deutungsmuster ihr Entkommen fraglich bleibt, weil die Bewegungen nach rechts in ein unglückliches, mindestens aber ungewisses Schicksal führen. Ausser in dieser einen Sequenz ist es im Film immer dunkel. Es regnet immer. Man sieht das Wasser ausserhalb der Häuser regnen und teilweise dringt es auch in die Häuser und läuft an den Wänden herab.

Dunkel lässt sich metaphorisch verstehen für arm, böse, schlecht, schmutzig, gefährlich, traurig und so weiter. Ausserdem entspricht es tatsächlichen Umwelterfahrungen für unten (unterirdisch oder unten in Strassenschluchten) oder nachts oder innen. Im Film *Blade Runner* ist es aber oben nicht heller als unten. Es wird nie heller als nachts. Draussen ist es nicht heller als drinnen, und es ist auch nicht umgekehrt. Die Gegensätze von draussen und drinnen, oben und unten kommen im Film zwar vor. Man kann aber nicht feststellen, ob die Personen nur nachts gezeigt werden oder auch tags – weil es auch tagsüber dunkel bleibt –, so dass Tag und Nacht im Film nicht zu unterscheiden sind. Dadurch bleibt *dunkel* teilweise an unsere heutigen tatsächlichen Umwelterfahrungen geknüpft. Der immer dunkle Filmraum wird dabei aber als neue und der heutigen fremde Umwelt installiert und erkannt, wobei er als Anzeichen wirkt. Zugleich funktioniert er als Metapher (ein Zeichen erweiterten Grades, ein Bildzeichen), und das auch anhand heutiger tatsächlicher Umwelterfahrungen. Was für uns in der Realität Umwelterfahrung

wäre, ist im Film schon Zeichen: Es ist immer unten, immer nachts, immer drinnen (eng, eingeschlossen), und daneben können die oben aufgezählten anderen Metaphern gesetzt werden.

Zu dieser Situation im Film passt der Name des Filmortes, der mit Los Angeles angegeben, aber auch als *Hades* bezeichnet wird, so dass die Zeichen mit einem alten Glied in der Zeichenkette von unten und oben, dem Namen der antiken *Unterwelt* nämlich, angereichert werden.

Die Verbindung von Sprache und Bildern ist wichtig für die Transformation einer Textvorlage oder allgemein sprachlicher Ideen in die visuelle Form filmischer Bilder. Sie ist wichtig für die Sprache, mit der ein visuelles Phänomen beschrieben wird. Sie ist wichtig für gesellschaftliche und kulturelle Theorien, die auch benutzt werden, um Filme zu analysieren. Eine Hypothese in zeitgenössischen kulturellen Theorien ist die von der Unsichtbarkeit ökonomischer Phänomene in der spätkapitalistischen Wirtschaft¹¹ – gemeint ist im realen Leben wie auch in Filmen¹². Wenn das stimmt, hat man es dann mit Unsichtbarkeit in einem audio-visuellen Medium zu tun. Wenn nicht, warum denken Menschen dann so? Schliesslich muss man sich fragen, wie weit kann man bei der sprachlichen Deutung von Bildern gehen?

Eine starke, aber auch ambivalente Verbindung zwischen Bildern und ihrer sprachlichen Bezeichnung kann man am Beispiel der Aliens finden. Die Morlocks sind nicht die üblichen Wesen, die man als Aliens versteht, besonders im deutschen Gebrauch des Wortes, bei dem der Begriff nur für Ausserirdische gilt, wobei er im Englischen auch die Bedeutung *fremd* hat. Trotzdem haben die Morlocks manches gemeinsam mit den gewöhnlichen Ausserirdischen.

In westlichen Filmproduktionen werden Ausserirdische häufig benutzt oder interpretiert als Symbole einer Paranoia, die durch die Existenz sozialistischer Gesellschaften hervorgerufen wurde. Als Beispiel dient häufig der Film *Invasion of the Body Snatchers* (1965) wie seine Neuverfilmung von 1978. Bei letzterem wurde in der deutschen Synchronfassung als Ziel der Ausserirdischen die Erschaffung eines Menschen neuen Typs angegeben. Vielleicht wurde diese Floskel eines kommunistischen Erziehungsziels benutzt, um die Intentionen der Ausserirdischen nicht mit US-amerikanischem McCarthy-Fanatismus verwechseln zu können, was im

¹¹ K. Woznicki, «Eva Grubinger», S. 157.

¹² A. Ehmann, «Was los ist – fünf Filme von Harun Farocki», S. 101.

ersten gleichnamigen Film von 1956 leicht möglich war¹³. Ausserdem können Ausserirdische als Symbole einer gefürchteten weiblichen Sexualität in einem Genre gelten, das bisher anscheinend von männlichen Vorstellungen dominiert wurde¹⁴. Eine andere Interpretation von Ausserirdischen wurde von einem Autor in einer Kritik vorgeschlagen, die er zu dem Film *Independance Day* (1996) schrieb. Er deutet die Ausserirdischen durch ihre im englischen Original benutzte Bezeichnung *aliens*, und so kam er von *aliens* zu *alienation*, und *alienation* – Entfremdung – meinte er in marxistischem Sinn.

In seiner Interpretation verweist der Autor John Dixon¹⁵ auf verschiedene Dinge, die in diese Richtung führen können. Alle menschlichen Figuren in diesem Film haben Probleme mit dem ökonomischen, und das heisst kapitalistischen, System der USA, in denen sie leben. Sie fürchten, ihre Arbeit zu verlieren, ihre Karrierträume nicht erfüllen zu können und eine Figur nimmt schlechte Arbeiten an, weil ihn ein altes Vietnamkriegs-Trauma quält u.s.w. Die Aliens dagegen kommen als Eroberer. Ihr einziger Zweck ist es, von einem Planeten zum nächsten zu reisen und alle jeweils erreichbaren Ressourcen auszubeuten. John Dixon hält es für möglich, sie als Metapher einer imperialistischen Politik auf der Erde zu verstehen, eventuell auch als Metapher für die Aktivitäten multinationaler Konzerne oder für eine bedrohliche globalisierte Wirtschaft im allgemeinen.

Hier sieht der Autor die Verbindung zwischen den Aliens, den Fremden also, und dem Prozess der Entfremdung im täglichen Leben¹⁶. Einerseits stützt sich John Dixon bei seiner Interpretation also auf eine rein sprachliche Herleitung, die nur im Englischen, das allerdings die originale Filmsprache ist, funktioniert. Andererseits kann er sich – auch wenn er es hier nicht ausdrücklich tut – auf eine traditionelle Verschlüsselung und Entschlüsselung der Ausserirdischen als einer Reflektion über imperialistische, und das heisst, koloniale, Aktivitäten der Menschen berufen. So ist diese Interpretation auch ohne die sprachliche Herleitung abgesichert, bei der besonders die

¹³ Bei David Pringle gibt es eine kurze Abhandlung über gesellschaftspolitisch begründete Paranoia in der Science Fiction. D. Pringle, *Das ultimative Science Fiction Lexikon*, S. 77.

¹⁴ J. Menningen, *Filmbuch Science Fiction*, S. 48f.

¹⁵ J. Dixon, *Aliens 'R' US: A Critique of ID4*, veröffentlicht im August 1997, Quelle: <http://www.h-net.org/mmreviews/showrev.cgi?path=120>; 13.10.2004.

¹⁶ *Ibid.*: «In this state of alienation, we perceive the market, its laws, and the acquisitive behavior it encourages as “natural”».

spezielle Art aggressiver Ausserirdischer, die die gesamte Menschheit bedrohen, als Zeichen einer moralischen Schuld der Menschen dienen, die durch ihre eigene Suche nach ökonomischen Ressourcen hervorgerufen wurde. Die Ausserirdischen dienen dann als Zeichen von Schuld und Sühne so wie sie eine Herausforderung für die menschliche Rasse bedeuten, wodurch die Ausserirdischen nicht weniger als eine moralische wie sozialdarwinistische Prüfinstanz sind. Das haben sie mit den Morlocks gemeinsam.

Es gibt aber noch eine andere Gemeinsamkeit von Morlocks und Ausserirdischen. Sie sind *immer* Zeichen. Es ist möglich, dass so ausschliesslich zu formulieren, weil und so lange sie kein reales Modell haben. Sie sind immer erfunden und stehen deshalb, als Nichtexistierendes, für etwas anderes, das existiert. Sie bedeuten etwas.

Sie dienen als Zeichen, als visuelle Codes. Sie können mit kunsthistorischen Mitteln wie einer ikonographischen Analyse dekodiert werden, die verbunden sein kann mit einer poststrukturalistischen und das heisst traditionell oft einer sprachlich orientierten Semiotik. Während man mit diesen Mitteln arbeitet, ist es faszinierend zu beobachten, dass die visuelle Verschlüsselung in Filmen auf dieselbe Art funktioniert wie in der Kunst. So lässt sich, umgekehrt, wie in der Kunst das Sichtbare als visuelles Zeichen verstehen und entschlüsseln. Das hat Folgen. Man kann überlegen, wie weit die Unterscheidung zwischen Film und Kunst gerechtfertigt ist. Trotzdem kann man beide Begriffe beibehalten. Aber man muss die Argumente der Unterscheidung prüfen und kann dabei fragen, ob die Strategien visueller Verschlüsselung bei Filmen nicht besser und das heisst, aktueller, publikumswirksamer und deshalb relevanter sind als in der Kunst.

Heike ENDTER

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

- DIXON, John, *Aliens 'R' Us: A Critique of ID4*, veröffentlicht im August 1997, source: [http://www.h-net.org/mmreviews/show-rev.cgi?path=120_\(10/13/2004\)](http://www.h-net.org/mmreviews/show-rev.cgi?path=120_(10/13/2004)).
- EHMANN, Antje, «Was los ist – fünf Filme von Harun Farocki», in *Art & Economy: ein Gemeinschaftsprojekt der Deichtorhallen Hamburg und des Siemens Arts Program*, Katalog, hrsg. von Z. Felix, B. Hentschel & D. Luckow, Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz, 2002, S. 101.
- FRIEDRICH, Andreas, «Superman», in *Filmgenres Science Fiction*, hrsg. von T. Koebner, Stuttgart, Philipp Reclam jun., 2003, S. 314-322.
- HUXLEY, Aldous, *Brave New World* (1932), with an introduction by David Bradshaw, London, Flamingo Modern Classic, 1994.
- MENNINGEN, Jürgen, *Filmbuch Science Fiction*, Köln, Verlag M. Du Mont Schauberg, 1975.
- NEUMANN, Dietrich, «Vorboten und Folgen von *Metropolis*: Film und Architektur auf der Suche nach der modernen Stadt», in *Filmarchitektur, Von Metropolis bis Blade Runner*, hrsg. von D. Neumann, München, Prestel, 1996, S. 33-38.
- , «Der letzte Mann», in *Filmarchitektur, Von Metropolis bis Blade Runner*, hrsg. von D. Neumann, München, Prestel, 1996, S. 88.
- , «Aelita», in *Filmarchitektur, Von Metropolis bis Blade Runner*, hrsg. von D. Neumann, München, Prestel, 1996, S. 92.
- ORWELL, Georges, *Nineteen Eighty-Four* (1949), Middlesex, New York, Ringwood, Markham, Auckland, Penguin Books, 1981.
- PRINGLE, David, *Das ultimative Science Fiction Lexikon*, Augsburg, Battenberg, 1997.
- SESSLER, Georg und JUNG, Fernand, *Science Fiction*, Marburg, Schüren Verlag, 2003, Bd. II.
- WELLS, Herbert Georg, *The Time Machine and The Invisible Man*, (two stories: *The Time Machine*, 1895 and *The Invisible Man*, 1897), with an introduction and notes by Alfred Mac Adam, New York, Barnes & Noble Classics, 2003.

WILLIAMS, Rosalind, *Notes on the Underground*, Cambridge, Mass.
and others, MIT Press, 1990.

WOZNICKI, Krystian, «Eva Grubinger», in *Art & Economy: ein Gemeinschaftsprojekt der Deichtorhallen Hamburg und des Siemens Arts Program*, Katalog, hrsg. von Z. Felix, B. Hentschel & D. Luckow, Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz, 2002, S. 157.

FILMOGRAPHIE

Aelita, Regie: Jakov Protazanov, 1924.

Blade Runner (Der Blade Runner), Regie: Ridley Scott, 1982 (1992).
Escape from New York (Die Klapperschlange), Regie: John Carpenter, 1981.

Independance Day, Regie: Roland Emmerich, 1996.

Invasion of the Body Snatchers (Die Dämonischen), Regie: Don Siegel, 1956.

Invasion of the Body Snatchers (Die Körperfresser kommen), Regie: Philip Kaufman, 1978.

Johnny Mnemonic, Regie: Robert Longo, 1995.

Metropolis, Regie: Fritz Lang, 1926.

Robocop, Regie: Paul Verhoeven, 1987.

Rollerball, Regie: Norman Jewison, 1975.

Superman, Regie: Richard Donner, 1978.

The Time Machine (Die Zeitmaschine), Regie: George Pal, 1960.

Westworld (West World), Regie: Michael Crichton, 1973.

