

**Außerirdische im amerikanischen Sciencefiction-Film
Von der Invasion zur Integration**

Inauguraldissertation
zur Erlangung
des Akademischen Grades
eines Dr. Phil.,

vorgelegt dem Fachbereich 13, Philologie 1
der Johannes Gutenberg-Universität
Mainz

von

Natalie van Eijk
Kapellenwiese 18
82377 Penzberg

aus Numansdorp (Niederlande)

2000

Referent:

Korreferent:

Jahr der mündlichen Prüfung: 2001

Für Oma

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
Einführung	4
Zusammenfassung des Forschungsstandes	5
Definition des Begriffs Sciencefiction	18
Der Aspekt des Rationalen bei der Auseinandersetzung mit dem Fremden.....	19
Der Aspekt des Spekulativen.....	20
Abgrenzung der Sciencefiction von anderen Genres.....	23
Unterteilung in Subgenres	26
Definition von Außerirdischen	30
Establishing Shot	32
Wie ändert sich der Anteil der amerikanischen Sciencefiction-Filme an der weltweiten Produktion?.....	32
Wie groß ist der Anteil der amerikanischen Sciencefiction-Filme, in denen Außerirdische auftreten?.....	35
Wie ist die gut/böse-Verteilung unter den amerikanischen Außerirdischen?.....	36
Wie erfolgreich sind amerikanische Filme mit Außerirdischen in den USA?.....	38
Geschichtlicher Überblick	40
Die Zeit vor dem 1. Weltkrieg (1895-1913)	41
Die Entwicklung der Genremerkmale des Sciencefiction-Films.....	41
Fluggeräte.....	42
Androiden.....	42
Erfindungen.....	43
Energie.....	43
Kontrolle der Gehirntätigkeit.....	43
Weltraum.....	44
Zeitreise.....	44
Außerirdische vor dem 1. Weltkrieg.....	45
Die Zeit während des 1. Weltkriegs und danach (1914-1932)	48
Es wird ernst.....	48
Außerirdische in der Zeit während des 1. Weltkriegs und danach.....	50
Die Zeit um den 2. Weltkrieg (1933-1949)	53
Das irdische Fremde.....	53
Außerirdische in der Zeit des 2. Weltkrieges.....	54
The Missing Link – Die Verbindung zwischen der ersten und der zweiten Hälfte des Jahrhunderts.....	56
Die 50er	58
Mittelbare Einflussfaktoren.....	58
Das Wettrennen der Amerikaner und Russen im All.....	58
<i>Destination Moon</i> : Realismus im Sciencefiction-Film.....	58
Die Zukunftsangst der Menschheit in den 50ern.....	60
UFOs und Außerirdischen-Sichtungen.....	62

Unmittelbare Einflussfaktoren: Visuelle Vorbilder für die Darstellung von Außerirdischen.....	63
Beschreibung des Erscheinungsbildes von Außerirdischen in Romanen.....	63
Comicfiguren.....	65
Skizzen und Berichte von Menschen, die angeblich Außerirdischen begegnet sind.....	66
Kunstwerke, in denen Außerirdische dargestellt sind.....	66
Fiktive Wesen.....	67
Darstellungen von Außerirdischen auf Magazincovers.....	67
Außerirdische Lebensformen in den 50ern.....	68
Humanoide Außerirdische.....	68
Tierische Außerirdische – Just a bird.....	71
Pflanzliche Außerirdische.....	71
Mineralische Außerirdische.....	72
Amorphe Außerirdische.....	72
Die 60er	75
Menschen und Außerirdische – Das gegenseitige Interesse aneinander.....	75
Fiktionen und Außerirdische.....	79
Gemeinsamkeiten mit Außerirdischen.....	80
Das Unbekannte in <i>2001</i>	81
Die 70er	84
Der Mensch hilft sich selbst.....	84
Gut und Böse.....	86
Gut und Böse in <i>Star Wars</i>	88
<i>Close Encounters of the Third Kind</i> – Das absolut Gute.....	89
<i>Alien</i> – Das absolut Böse.....	90
Die 80er	93
Rückkehr zu fantastischen Ideen der Vorkriegszeit.....	93
Mein Freund E.T.....	93
Kuscheltieraußerirdische.....	95
Außerirdische helfen bei persönlichen Problemen.....	96
Neugierige Außerirdische.....	97
<i>Enemy Mine</i> – Zusammenleben mit Außerirdischen.....	98
Integration von Außerirdischen.....	99
Interstellare Politik.....	100
Die 90er	102
Fortführung der Integrationsbewegung.....	102
Die Rückkehr des Bösen.....	104
Entführungen.....	105
Ein widerspruchsvolles Jahrzehnt.....	106
Die Existenzfrage.....	107
Das Fremde	112
Die Invasion	113
Die Invasion der Erde.....	113
Invasionswelle im englischen Sciencefiction-Film während des 1. Weltkrieges.....	113
Invasion der Erde im amerikanischen Sciencefiction-Film.....	114
Invasion der (außer-)irdischen Feindbilder?.....	116
Die Invasion des menschlichen Körpers.....	117
Invasion der „Bodysnatcher“.....	117
Körperübernahme als Parodie.....	120
Invasion und Religion.....	121
Weitere Formen des Invasionsgedankens im Wandel des Zeitgeistes.....	122

Aufbruch ins All	127
Heimweh.....	127
Rekonstruktion des Bekannten.....	129
Das Ziel der Reise.....	130
First Contact	132
Zeitliche Veränderung.....	132
Der Perspektivenwechsel.....	134
Erscheinungsbild der Außerirdischen	136
Verfremdungseffekte.....	136
Alterslose Außerirdische.....	139
UFOs – Die Fahrzeuge der Außerirdischen	143
Die Auseinandersetzung mit dem Fremden	147
Satiren und Parodien.....	147
Kommunikationsprobleme.....	151
Der unausgewogene Austauschprozess.....	154
Die Menschwerdung eines Außerirdischen.....	155
Mischlinge.....	156
Rationale Begegnung.....	158
Nebeneinander Existieren.....	159
Es kann nur Einen geben – Von der Unmöglichkeit des Zusammenlebens.....	159
Das Besiegen von Außerirdischen	162
Die Heimkehr	164
Lesarten des Außerirdischen	169
Der Mensch als Verlierer der Evolution?	170
Kampfmaschinen.....	170
Kollektive Lebewesen.....	172
Andere biologische Theorien.....	173
Rendezvous mit Gott	175
Der böse Gott.....	175
Gute Götter.....	176
Der Mensch in der Rolle Gottes.....	177
Außerirdische Botschafter	179
Die Prime Directive aus Star Trek als Nachfolger der Monroe Doctrine.....	179
Klaatu, der bekannteste Botschafter.....	181
Außerirdische Völker	182
Außerirdische als Projektionsfläche	184
Menschliche Wünsche.....	184
Hilferufe ins All.....	185
Vergleich zwischen dem Selbstbild des Menschen und der Darstellung außerirdischer Zivilisationen	187
Außerirdische als Hilfsmittel bei der Definition des typisch Menschlichen	190
Außerirdische als Vorbilder	192

Zusammenfassung	195
Literaturverzeichnis	199
Filmografie	202
Kurzzusammenfassung	212

Einleitung

Der Glaube an Außerirdische ist in den USA weit verbreitet. Bei einer Untersuchung, die in den 70ern, 80ern und 90ern durchgeführt wurde, stellte man fest, dass durchschnittlich 47% aller Amerikaner glauben, dass außerirdisches Leben existiert. 11% geben sogar an, schon einmal ein UFO gesehen zu haben.¹

Die Vorliebe für Außerirdische spiegelt sich auch im amerikanischen Science-fiction-Film wieder. In ca. 30% der amerikanischen Filme dieses Genres, die seit 1950 entstanden sind, werden Außerirdische gezeigt.²

An den fremden Zivilisationen der Außerirdischen interessiert mich besonders die Möglichkeit, ähnlich wie bei den gezeichneten Comicwelten der Feuersteins oder ihren Nachkommen, den Simpsons, einen Blick auf die Eigenarten der Menschheit werfen zu können.

Meine Arbeit gliedert sich in vier Teile. Zunächst möchte ich den Stand der Forschung zu diesem Thema zusammenfassen. Die verschiedenen Ansätze werde ich dabei mit Zitaten im Wortlaut vorstellen. Anschließend wird der Begriff Sciencefiction definiert, von benachbarten Genres abgegrenzt, in Subgenres unterteilt - und hervor tritt das Subgenre des Außerirdischen-Films. In Diagrammen werden die Bedeutung des amerikanischen Sciencefiction-Films für das gesamte Genre, der Außerirdischen-Anteil im Sciencefiction-Genre und die Gut/böse-Verteilung unter den Außerirdischen dargestellt.

Im zweiten Teil wird die geschichtliche Entwicklung des Subgenres Außerirdische aufgezeigt. Da die beiden Weltkriege einen starken Einfluss auf die Inhalte der Sciencefiction-Filme hatten, orientiert sich die Kapiteleinteilung in der ersten Jahrhunderthälfte an den Weltkriegen. Das erste Kapitel umfasst den

¹ Cousineau, Phil: UFOs. Das Handbuch der Phänomene, Berlin 1997, S. 204, 236

² Dies ergab eine Auswertung der 744 amerikanischen Filme, die in Phil Hardys „Die Science Fiction Filmenzyklopädie“ aufgeführt sind. 233 der 744 Filme zeigen Außerirdische. Das entspricht 31%.

Hardy, Phil: Die Science Fiction Filmenzyklopädie. 100 Jahre Science Fiction, Königswinter 1998

Vorkriegszeitraum. Beschrieben wird, wie sich die Genremerkmale der Sciencefiction herausbilden und wie Außerirdische in die Geschichten integriert werden. In den nächsten beiden Kapiteln wird beschrieben, welchen Einfluss die beiden Weltkriege auf das Sciencefiction-Genre hatten und welche Funktion die Außerirdischen dabei erfüllten.

In der zweiten Jahrhunderthälfte bietet sich eine Kapitelunterteilung entsprechend der Jahrzehnte an – fast scheint es, als wollten die Filmemacher das Sciencefiction-Genre am Ende oder Anfang jedes Jahrzehnts reformieren. Zu Beginn des 50er-Kapitels werden einige Faktoren aufgezählt, die dazu beitragen, dass der Sciencefiction-Film seit 1950 boomt. Anschließend wird untersucht, an welchen Vorbildern man sich bei der Darstellung der Außerirdischen orientierte. Viele Aspekte, die das Subgenre Außerirdische in den 60ern charakterisieren, ergeben sich durch einen Vergleich mit den 50ern. Im Kapitel, das sich mit den 70er Jahren beschäftigt, möchte ich zunächst eine alternative Möglichkeit der Sciencefiction aufzeigen, der Gesellschaft einen Spiegel vorzuhalten: die (Anti-)Utopie. Anschließend analysiere ich an Hand der Filme *Star Wars*, *Close Encounters of the Third Kind* und *Alien* den Dualismus zwischen Gut und Böse. In den 80ern gelingt es dem Guten sich weitgehend durchzusetzen. In diesem Kapitel schildere ich einige wunderbare Freundschaften zwischen Menschen und Außerirdischen. Am schwierigsten war es, die 90er zusammenzufassen. Diese präsentieren sich als ein recht widersprüchliches Jahrzehnt. Einerseits wird die seit den 80ern zu beobachtende Integration von Außerirdischen in die menschliche Gesellschaft fortgesetzt, andererseits treten auch vermehrt böse Außerirdische auf. Außerdem wird die bisher vernachlässigte Frage „Gibt es Außerirdische?“ gerne diskutiert.

Im dritten Teil beschäftige ich mich mit dem Umgang des Menschen mit dem Fremden. Wurde der Mensch in den 50ern auf der Erde von Außerirdischen überrascht, macht er sich in den 60ern zunehmend selbst auf den Weg ins All, um dort Abenteuer zu erleben und eine neue Heimat zu finden.

Im ersten Kapitel zeige ich zunächst Parallelen zwischen irdischen Kriegen und der Invasion der Außerirdischen auf. Nach einem Kapitel, das sich mit der Invasion der Erde beschäftigt, gehe ich auf die „Body-snatcher-Filme“ (Filme, die eine Invasion des menschlichen Körpers zeigen) ein. Im nächsten Kapitel un-

tersuche ich die psychische und physische Belastung, die ein Aufbruch in das Weltall mit sich bringt. Die folgenden fünf Kapitel sind der Auseinandersetzung des Menschen mit außerirdischem Leben gewidmet. Nach einer Beschreibung der Standardsituation First Contact wird das Erscheinungsbild der Außerirdischen und der UFOs beschrieben. Anschließend werden verschiedene Möglichkeiten, sich das Fremde vertraut zu machen, vorgestellt, die von Integrieren bis Ignorieren reichen. Danach werden Möglichkeiten diskutiert, wie der Mensch aus dem Kräfteressen mit Außerirdischen als Sieger hervorgehen kann. Abschließend wird geschildert, wie es einigen Raumfahrern gelungen ist, sich im All eine neue Existenz aufzubauen, während andere sich in der neuen Welt nicht zurechtfinden und in ihre alte Heimat zurückkehren möchten.

Im vierten Teil werden verschiedene Lesarten der Gestaltung des Außerirdischen im amerikanischen Sciencefiction-Film vorgestellt. Im ersten Kapitel wird die Frage diskutiert, ob es evolutionäre Entwicklungen gibt, die der menschlichen Spezies überlegen sind. Anschließend werden die Außerirdischen vorgestellt, die gute und böse Gottheiten verkörpern. Nach den göttlichen Gesandten werden außerirdische Botschafter vorgestellt, die neue politische Regeln für das interstellare Zusammenleben propagieren. Es folgt die Diskussion der Frage, ob Außerirdische eher als Stereotypen oder als Individuen dargestellt werden. Anschließend wird illustriert, wie Außerirdische als Projektionsflächen für menschliche Wünsche und Ängste dienen. An Hand von 116 Bildern, auf denen sich die Menschheit in einer kosmischen Flaschenpost, die den Voyager-Sonden mit auf den Weg gegeben wurde, präsentiert, wird das Selbstbild des Menschen mit den fiktiven Darstellungen außerirdischer Zivilisationen verglichen. Im nächsten Kapitel untersuche ich, wie Außerirdische als Hilfsmittel eingesetzt werden können, um typisch menschliche Eigenschaften hervorzuheben. Um den Zusammenhang zwischen menschlichen Idealen und filmischen Repräsentationen von Außerirdischen geht es auch im letzten Kapitel. Am Beispiel des weltweiten *Star Trek*-Fandoms lässt sich zudem der weitreichende Einfluss populärer Sciencefiction-Filme auf den Alltag ihrer Rezipienten verdeutlichen. Es wird dargestellt, in welchem Maße sich die *Star Trek*-Fans die in der Serie dargestellten Traditionen und Lebensarten zu eigen gemacht haben und ihren eigenen Lebensentwurf danach gestalten.

Einführung

Zusammenfassung des Forschungsstandes	5
Definition des Begriffs Sciencefiction	18
Der Aspekt des Rationalen bei der Auseinandersetzung mit dem Fremden.....	19
Der Aspekt des Spekulativen.....	20
Abgrenzung der Sciencefiction von anderen Genres.....	23
Unterteilung in Subgenres	26
Definition von Außerirdischen	30
Establishing Shot	32
Wie ändert sich der Anteil der amerikanischen Sciencefiction-Filme an der weltweiten Produktion?.....	32
Wie groß ist der Anteil der amerikanischen Sciencefiction-Filme, in denen Außerirdische auftreten?.....	35
Wie ist die gut/böse-Verteilung unter den amerikanischen Außerirdischen?.....	36
Wie erfolgreich sind amerikanische Filme mit Außerirdischen in den USA?.....	38

Zusammenfassung des Forschungsstandes

Der Frage nach der Möglichkeit von außerirdischen Lebensformen wird mit den unterschiedlichsten Methoden nachgegangen. Primär drei Personengruppen sind mit der Erforschung des Phänomens beschäftigt: Naturwissenschaftler, „UFO-Jäger“ und Filmkritiker.

Die Naturwissenschaftler versuchen durch theoretische Überlegungen zu ermitteln, wie wahrscheinlich die Existenz von außerirdischem Leben ist. Die Vorgehensweisen der Forscher sind sich dabei recht ähnlich. Zunächst wird ermittelt, welche Voraussetzungen ein Planet erfüllen muss, um außerirdisches Leben beherbergen zu können. Anschließend wird ermittelt, wie wahrscheinlich die Entstehung von Leben unter diesen Bedingungen ist. Manchmal wird zusätzlich berechnet, wie wahrscheinlich ein Zusammentreffen von Menschen und Außerirdischen ist.

Bei dieser Berechnung spielen viele Faktoren eine Rolle: beispielsweise die Anzahl von Planeten in einem Sonnensystem und die Wahrscheinlichkeit, dass auf einem Planeten Leben entsteht. Hier wird jeweils ein Mindest- und ein Höchstwert abgeschätzt und so verrechnet, dass sich eine potenzielle Anzahl von intelligenten und zum Kontakt mit der Erde bereiten Zivilisationen ergibt. Diese Vorgehensweise wurde 1961 während einer Tagung über intelligentes extraterrestrisches Leben im Observatorium von Green Bank, West Virginia, entwickelt und wurde als *Greenbank-Gleichung*, *Drake-Gleichung* oder *Sagan-Drake-Gleichung* bekannt. Sie lautet:

$$N=R \cdot f_p \cdot n_e \cdot f_l \cdot f_i \cdot f_c \cdot L$$

Dabei sind:

R: Anzahl der Sterne, die pro Jahr entstehen

f_p : Wahrscheinlichkeit, dass aus den Sternen Sonnensysteme werden

n_e : Anzahl der Planeten in einem Sonnensystem

f_l : Wahrscheinlichkeit, dass auf einem Planeten Leben entsteht

f_i : Wahrscheinlichkeit, dass sich Leben zu intelligentem Leben entwickelt

f_c : Wahrscheinlichkeit, dass eine fremde Kultur technisch dazu in der Lage ist, mit anderen zu kommunizieren

L: Anzahl von Jahren, die eine Kultur damit verbringt, nach außerirdischem Leben zu suchen

Für N erhält man als Untergrenze 4 und als Obergrenze 200.000.000. Als wahrscheinlich gilt 6.000.000.¹ Da die Sonnensysteme jedoch sehr weit voneinander entfernt sind, liegen die intelligenten Kulturen durchschnittlich 100 Lichtjahre auseinander.² Dies hält einige Optimisten jedoch nicht davon ab, zu verkünden, dass Außerirdische bereits Kontakt mit unserem Planeten aufgenommen haben. Fleißig sammeln sie Berichte von Menschen, die behaupten UFOs gesehen zu haben oder Kontakt zu Außerirdischen gehabt zu haben. Seit dem berühmten UFO-Zwischenfall in Roswell (New Mexico) im Jahr 1947 ist die Anzahl der Sichtungen sprunghaft angestiegen. Schon bald wurden die Skizzen, Fotos und Berichte der UFO-Jäger publiziert. Dabei kristallisierten sich recht schnell typische UFO-Formen und charakteristische Erscheinungsbilder der Außerirdischen heraus.

1950 griff Hollywood das Phänomen auf, und eine Reihe interessanter Filme entstanden. Die Autoren dieser Filme mussten drei Grundvoraussetzungen schaffen: Die Form der außerirdischen Lebewesen musste ebenso wie deren Planeten erdacht werden und die Menschheit benötigte ein Motiv, mit Außerirdischen zusammenzutreffen.

Die Geburt der Außerirdischen:

Bevor im Hirn der SF-Autoren echte Außerirdische existieren konnten, mußte zweierlei geschehen: Die Astronomen mußten beweisen, daß es im Universum wirklich Planeten gibt, die den gleichen Naturgesetzen gehorchen wie die Erde. Und Charles Darwin mußte seine Evolutionstheorie entwickeln. Man brauchte einfach andere Planeten, da Aliens irgendwo leben müssen. Evolution ist vielschichtiger. Vor Darwin glaubte man, unsere zweibeinige, großkopfige Gestalt rühre daher, weil Gott will, daß wir ihm gleichen. Es gab keinen Grund, anders zu denken. Deswegen waren Aliens, denen die Menschen begegneten, fast immer Parodien auf den Menschen. Die Evolution braucht man, damit die Autoren endlich die Tatsache kapieren, daß unterschiedliche Lebensbedingungen auch unterschiedliche Daseinsarten erfordern. Seither wimmelt es in der SF von Aliens aller Art.³

¹ Rood, Robert und James Trefil: Sind wir allein im Universum?, Basel 1982, S. 17

² Rood / Trefil, S. 18

³ Clute, John: Science Fiction. Die illustrierte Enzyklopädie, München 1996, S. 90

John Clute unterscheidet zwischen zwei verschiedenen Weltbildern, von denen eines dem naturwissenschaftlichen Erfahrungshorizont und das andere der schriftstellerischen Fantasie entstammt. Durch die Vereinigung dieser beiden Weltbilder entstehen Vorstellungen von fremden Planeten, die außerirdisches Leben beherbergen:

Es gibt zwei Sonnensysteme. Das erste ist das mit den echten Planeten, Monden, Asteroiden, Kometen und der echten Sonne. Das zweite ist komplizierter: Es ist jenes, das in der Phantasie von Alchemisten, Astrologen, Philosophen, Utopisten, Träumern und Poeten entstanden ist. Im Lauf der Zeit haben die SF-Autoren aus beiden Systemen nach und nach eins gemacht, was, im nachhinein gesehen, wohl unvermeidlich war.⁴

Das Motiv des Menschen, mit Außerirdischen zusammenzutreffen, entstammt dem Bedürfnis des neugierigen Menschen, nach der vollständigen Erforschung der Erde erneut ins Unbekannte vorzudringen:

We're out there because all earthly terrain has been challenged and conquered and there is nowhere to go but – literally and metaphorically – up and away.⁵

Oft werden die Außerirdischen nicht als eigenständige Wesen betrachtet, sondern als Leerstellen, auf die der Mensch seine Vorstellungen projizieren kann:

It has been said that the cinema is a reflection of our cultural, historical, and technological background. This proposition couldn't be more true when it comes to the science fiction subgenre known as the „alien“ film.⁶

Das Genre Sciencefiction ist bestens dazu geeignet, der Gesellschaft einen Spiegel vorzuhalten:

Das Kino des Utopischen, der Science-fiction-Film, ist ein Genre, das mehr als andere ein direktes Echo auf gesellschaftliche Ideen und Wirklichkeiten vermittelt, und zugleich ein Genre, das sich am meisten

⁴ Clute, S. 82

⁵ Sobchack, Vivian: Screening Space. The American Science Fiction Film, New York 1991, S. 111

⁶ Johnson, John und Bryan Senn: Fantastic Cinema Subject Guide. A Topical Index to 2500 Horror, Science Fiction, and Fantasy Films, Jefferson (North Carolina) 1992, S. 3

von den Begrenzungen der Wirklichkeit entfernen kann, um eine reine Kino-Welt zu entwerfen. Alltäglich ist es kaum, was da gezeigt wird, und jeder noch so triviale Science-fiction-Film vermittelt so etwas wie ein Konzept von der Welt und der Art, wie die Menschen sie sich aneignen oder aus ihr vertrieben werden. Fast zu offensichtlich ist, daß sich Science-fiction-Filme als Modell ideologiekritischer Diskurse eignen: Was sich bei Filmen anderer Genres erst bei genauerem Hinsehen offenbart, liegt hier schon an der Oberfläche, nämlich daß jeder Film seinem Wesen nach eine politische Botschaft hat. [...] Nur ganz selten versteigt sich der Science-fiction-Film dazu, positive Utopien zu entwerfen, eine Welt zu konstruieren, in der zu leben sich lohnen würde. Die Mehrzahl aller Filme des Genres spricht vom Schrecken, den die Zukunft für uns bereithalten könnte, vom Schrecken, der in unserer Gegenwart schon angelegt ist.⁷

Besonders oft und intensiv werden die Sciencefiction-Filme der 50er untersucht. In diesem Zusammenhang werden Außerirdische immer wieder mit Kommunisten verglichen. Über den Kommunismus schreibt Georg Seeßlen:

Die Bedrohung durch den Kommunismus war nur zum geringeren Teil eine „realpolitische“ Gefahr; die mindestens genauso große Gefahr durch den Faschismus hatte in Amerika bei weitem nicht zu solch ideologisch-psychologischen Kurzschlüssen geführt wie nun die antikommunistische „Hexenjagd“. Der Kommunismus war das Böse, das man in einer Art gesellschaftlichen Exorzismus aus der Welt schaffen mußte, wollte man nicht selbst von ihm „aufgefressen“ werden. Er war die Bedrohung des amerikanischen Schöpfungsmythos und der „Religion“ des Individualismus; der Kampf dagegen mußte um so heftiger und verzweifelter geführt werden, als nicht zu übersehen war, daß durch die fortschreitende Industrialisierung sich auch in der eigenen Gesellschaft entwickelte, was man beim Gegner so haßte und fürchtete: „Vermassung“, Ohnmacht des einzelnen, Bürokratie; letztlich waren sogar die antikommunistischen „Hexenprozesse“ nichts anderes als eine böse Karikatur der stalinistischen Schauprozesse. [...] Wie die Grenze, die mystische *frontier* des Western, in den Weltraum verlagert wurde, so ließ man von daher auch die Gefahr kommen.⁸

Die Angst vor dem Kommunismus manifestiert sich in einer Reihe Invasionsfilme:

Nicht selten werden Außerirdische zum Medium politischer und/oder gesellschaftlicher Botschaften. Kein anderes Thema verkörpert in vergleichbarer Weise die menschliche Hoffnung nach Leben jenseits unseres Planeten, die Grundlage jedes astronomischen Unterfangens. Wenn

⁷ Seeßlen, Georg: Kino des Utopischen. Geschichte und Mythologie des Science-fiction-Films, Schöndorf 1980, S.11

⁸ Seeßlen, S. 145

Mutter Erde die Ehre zuteil wird, Besuch aus fremden Galaxien und Sternenwelten begrüßen zu können, ist dieses zumeist eine unfreiwillige und zweifelhafte: allzu häufig entpuppen sich die Außerirdischen als boshafte Invasoren, die in der Folge den Fortbestand der Menschheit bedrohen. Die UFO-Hysterie der McCarthy-Ära des Kalten Krieges bescherte dem Kinobesucher erstmals Bilddokumente einer, so schien es, omnipräsenten Gefahr, Angst vor dem Kommunismus vermengt sich mit spekulativer Science-fiction-Dramaturgie: 'für den damaligen Durchschnittsamerikaner mochten die Länder hinter dem Eisernen Vorhang so weit entfernt, mysteriös und unheimlich sein wie der 'rote Planet'' (Giesen, „Der phantastische Film“). [...] Zwei ausgeprägte Vertreter der damaligen Invasionsthematik sind übrigens „Das Ding aus einer anderen Welt“ (1951) und „Der Blob“ (1958), dem buchstäblich der Kalte Krieg erklärt wird: er wird eingefroren.⁹

Die Angst vor aggressiven Invasoren klingt langsam ab und ...

Eine Invasion von Außerirdischen hatte eingesetzt. Sie erschienen als schreckenerregende Monster, Roboter, heimtückische biologische und mineralogische Wesen, parasitäre böse Intelligenzen, ja selbst in Menschengestalt. Der ganze Spuk erwies sich als falscher Zauber, als ideologisches Schauermärchen des Kalten Krieges: Die fremden Eindringlinge aus dem Weltall kamen im Grunde nur von der anderen Seite der Erde.

Nachdem weder die reale Raumfahrt noch die Filme, die sie vorwegnahmen, besondere Überraschungen geboten hatten, erinnerte sich das Genre an seine eigene Bilderwelt in der Erkenntnis, daß der Vorstoß ins Phantastische im Grunde immer ins Bekannte führt. Seitdem dürfen sich die Fans daran delectieren, wie sich ihr Genre nun endlich in galaktische Höhen aufschwingt, in überdimensionale Märchen verwandelt. Wie in Märchen und Sagen erzählen auch SF-Filme von der Begegnung der Menschen mit Jenseitigen aller Art.¹⁰

... es entsteht der Wunsch mit friedlichen Wesen zusammenzutreffen.

Außerirdische Schicksale sind untrennbar mit der Historie des phantastischen Films verwoben. Sie illustrieren die menschlichen Träume von der Begegnung mit fremden Lebensformen, der Sichtung eines transgalaktischen Menschen-Egos; ausschließlich auf der Leinwand. Im Dunkel des Kinosaales verwischen Traum und Wirklichkeit, bilden Utopie und Wirklichkeit eine Synthese: das Medium Film als Abbild menschlichen Wunschdenkens.¹¹

⁹ Altendorf, Jörg und Dirk Manthey (Herausgeber): Science Fiction. Androiden, Galaxien, Ufos und Apokalypsen. Band 2, Hamburg 1990 S. 50

¹⁰ Bär, Willi und Dirk Manthey und Jörg Altendorf (Herausgeber): Science Fiction. Androiden, Galaxien, Ufos und Apokalypsen. Band 1, Hamburg 1989, S. 146

¹¹ Altendorf / Manthey, S. 50

Eine weitere Form des Zusammentreffens zwischen Menschen und Außerirdischen beschreibt Georg Seeßlen im Kapitel „Die andere Invasion“ seines Bandes *Kino des Utopischen*:

In den fünfziger Jahren war ein Thema des Genres die Angst, von fremden Mächten angegriffen zu werden, seien sie nun manifest zerstörerisch wie die Invasoren von „The War of the Worlds“ oder subversiv wie die von „Invasion of the Body Snatchers“. In der „problembewußten“ Phase des Science-fiction-Films in den siebziger Jahren schien die Invasion allenfalls ein Thema für die *cheapiers* der Veteranen wie Bert I. Gordon oder für Fernseh-Serien wie „UFO“. Auch in der Science-fiction-Literatur schien die Angst, ein Außerirdischer könne durch die Behandlung, die ihm auf der Erde widerführe, die Verrohung der menschlichen Gesellschaft belegen, größer als die vor einer Eroberung. Das bedeutendste filmische Beispiel für diese Tendenz ist Nicholas Roegs „The Man Who Fell to Earth (Der Mann, der vom Himmel fiel – 1975). [...] Das Thema der „Invasion“ hat hier eine völlig andere Bedeutung bekommen als früher im Genre: Roegs Film vermittelt nicht die Angst vor dem Fremden, sondern Angst vor dem Bekannten, dem Eigenen, dessen Resistenz gegen Veränderungen den Horror potenziert. Roeg zeigt dies nicht, indem er eindeutige Fronten schafft, sondern indem er die Facetten unseres Lebens aufzeigt, die zueinander nicht mehr passen wollen, wie die Sentimentalität in unseren Mythen und die Brutalität unseres ökonomischen Ausleseverfahrens.¹²

Die Angst des Menschen vor einer Invasion und sogar der bloßen Existenz von Aliens erklären Bryan Senn und John Johnson im *Fantastic Cinema Subject Guide*:

Alien invasion films have their roots in two human tendencies. First we are afraid of the unknown. And second, we are usually fearful of those who are different. It goes without saying that aliens are both unknown and different, and most alien pictures do little to dispel our anxieties (indeed, they often play up to our shortsightedness).¹³

In *Screening Space* weist Vivian Sobchack darauf hin, dass Außerirdische nur die Erwartungen des Zuschauers erfüllen, wenn ihre Verhaltensweisen sich von menschlichem Verhalten unterscheiden.

We expect unnatural behaviour from something seen as unnatural, alien behaviour from something alien. What is so visually devastating and disturbing about the SF film's „taken over“ humans is the *small* and

¹² Seeßlen, S. 248-250

¹³ Johnson / Senn, S. 3

therefore terrible, incongruence between the ordinary of their form and the final extraordinariness of their behaviour, however hard they try to remain undetected and „normal“.¹⁴

Die „Taken Over“, „Gesnatchten“ oder „Bodysnatcher“ bilden eine andere Art der Invasion: die Invasion von Innen. In dem Kapitel „Aliens – gut und böse“ seines Buches *Sagenhafte Welten* zeigt Rolf Giesen die Quelle dieser Strömung:

Die Vorstellung vom menschlichen Körper als einer Hülle, in die eine außerirdische Kraft eindringen kann (vgl. Who Goes There?), sei so alt wie die Sterne, schreibt Carlos Clarens in seiner *Illustrated History of the Horror Film*: Es gibt viele Beispiele für solch innige Besuche in den griechischen Sagen (die zahlreichen menschlichen und tierischen Formen, die Zeus annahm), in der östlichen Religion (die Inkarnation Wischnus), in der christlichen Theorie (das Mysterium der Fleischwerdung) und in der hebräischen und mittelalterlichen Überlieferung (Besessenheit von Dämonen, die Wiedergänger der jüdischen Legende, die sich der Körper Lebender bedienten). Die Inbesitznahme gewöhnlicher Sterblicher durch Geister aus dem Jenseits war ursprünglich eine Erklärung für abnormes menschliches Verhalten, Wahn oder Perversion.¹⁵

Betrachtet man die Literatur, die sich mit Außerirdischen im Film beschäftigt, fällt immer wieder auf, dass die Außerirdischen in zwei Gruppen eingeteilt werden: die Guten und die Bösen. Zahlenmäßig überwiegen die Bösen. Einige Autoren wie Ronald Hahn und Volker Jansen gehen daher so weit, die guten Außerirdischen als „positive Invasoren“ zu beschreiben.¹⁶

Kerry O’Quinn weist im Vorwort des *Starlog Photo Guidebook: Phantastic Worlds* darauf hin, dass sich die extrem guten, extrem bösen oder extrem fremden Außerirdischen und die äußerst menschenähnlichen Bodysnatcher sehr gut dazu eignen, dem Menschen als Gegenspieler gegenüberzutreten:

They [die Autoren] know there is no better way to underscore, examine or challenge a character’s motives and values than to bring him smack up against another character of stark contrast or unique similarity. [...] Of course, the alien can be a cheap rubber monster, and the theme a simple case of „what Man is capable of in the face of fear.“ But if the writing is really good, the alien can broaden our minds, force us to accept something totally different, bring out our deepest doubts and

¹⁴ Sobchack, S. 121

¹⁵ Giesen, Rolf: *Sagenhafte Welten. Der Phantastische Film*, München 1990, S. 180

¹⁶ Hahn / Jansen, S. 20

longings and show us about ourselves, our capacities, our problems and our potentials.¹⁷

Im *Starlog Photo Guidebook: Science Fiction Villains* wird das Geheimnis des Bösen verraten:

In science fiction, however, and in other forms of melodramatic adventure, the villains are often confident, brilliant and dedicated – more like heroes than real villains. They are masters who represent, in Ben Kenobi's words, the dark side of The Force. (Villains are sometimes so purposeful in their behaviour that they become more intriguing than the average-guy heroes out to defeat them.)¹⁸

Im zweiten Band der Reihe *Science Fiction: Androiden, Galaxien, Ufos und Apokalypsen* beschreiben die Autoren wie Comicfiguren zu der Polarisierung von Außerirdischen in gute und böse beigetragen haben.

Aliens im Film – eine wilde Mixtur aus abenteuerlichen, farben- und formreichen Menschheitsphantasien, deren Bandbreite grenzenlos zu sein scheint. Ähnlich den uramerikanischen Comic-Charakteren ist fast immer aus dem äußeren Erscheinungsbild auf den inneren Charakter rückzuschließen – aliens wie Comic-Helden sind binäre Wesen, entweder gut oder böse. Ekelerregend schleimig, grauenvoll mutiert, düster dreinblickend oder aber gottesgleich erstrahlend, Offenbarungen in Menschenform – nur selten werden dem Genre-Fan Zwischenformen zugestanden wie die gestrandete „Alien Nation“. In der Form und im Aussehen der Außerirdischen artikulieren sich menschliche Ängste und Phantasien – keine wissenschaftliche Tatsache kann Vorgaben formulieren. Ebenso wie aus Hitchcocks Filmen das Verhältnis des Meisters zur Angst als zentrales Motiv abzuleiten ist, spiegeln die Kreaturen eines Steven Spielberg sein unterschwelliges Verlangen und innerstes Wunschenken wider: die Begegnung – mag sie unheimlich sein oder sonst wie – mit einem ‚Verwandten‘ von einem fernen Planeten.¹⁹

Dabei aktivieren die meisten Darstellungen feindlich gesinnter Außerirdischer im kollektiven Gedächtnis der Zuschauer Erinnerungen an bereits bekannte Vertreter des Bösen:

¹⁷ Snelson, Robin und Howard Zimmerman (Herausgeber): *Starlog Photo Guide: Fantastic Worlds*, New York 1978, erstes Vorwort

¹⁸ Hutchison, David: *Starlog Photo Guide: Science Fiction Villains*, New York 1980, Einleitung

¹⁹ Altendorf / Manthey, S.61

Weltraumhelden fühlen sich nie ganz wohl in ihrer Haut. Wo immer sie ferne Planeten betreten, vermuten sie erst einmal Feinde. Die neuen Welten scheinen nicht geheuer. Die Bewohner der Milchstraße haben verdammt viel Ähnlichkeit mit dem Personal der irdischen Abenteuerwelten, selbst wenn sie sich noch so verummummen. Sie erscheinen als Raumpiraten, finstere Eroberer, galaktische Kreuzritter, Space-Cowboys, Intelligenzbestien, Amazonen.²⁰

Oft werden Außerirdische mit „irdischen“ Begriffen umschrieben. Die Guten werden als Botschafter, Engel, Jesus, Götter, Feen, Zwerge und Gnome beschrieben und die Bösen als Invasoren, Teufel, Drachen, Monster und Kampfmaschinen bezeichnet. Die Umschreibungen mit politischen, religiösen und märchenhaften Begriffen geben einen Hinweis darauf, wie die Außerirdischen interpretiert werden.

Im ersten Band der Reihe *Science Fiction: Androiden, Galaxien, Ufos und Apokalypsen* beschreiben die Autoren das Zusammenspiel von Sciencefiction und Märchen.

Begegnungen von Menschen mit Außerirdischen standen im SF-Film lange unter einem unglücklichen Stern. Geprägt von Mißtrauen, Vorurteilen, offener Feindschaft schien eine Verständigung unmöglich. Es ist bekannt, wie heftig sich das Genre gegen die Einsicht gewehrt hat, daß der Konfrontationskurs auf Dauer weder der Phantasie noch der eigenen Zukunft dient. Als befreiender Zauber kommt das Märchen ins Spiel. Nicht alle aliens, die dem Begriff nach unbegreiflich, vor allem aber unheimlich und bedrohlich sind, leben von der wechselnden Identität psychologischer Zwangsvorstellungen. Das Erscheinen von E.T. zeigt nicht nur, wie sehr wir die Monster von gestern ins Herz geschlossen haben, sondern auch, wo das Märchen heute weiterlebt – im Science Fiction-Film.²¹

In *Sagenhafte Welten* beschreibt Rolf Giesen wie die Religion in den Science-fiction-Film einzieht.

Schon sehr früh mausert sich die Ufologie zur Science-fiction-Religion, die antritt, die alten Religionen, vor allem das Christentum, im Geiste des Raumfahrtzeitalters zu „reformieren“, d.h. (magisch-)technisch aufzuladen. Der Gott der orthodoxen Religion sei – aus Gründen der Glaubhaftigkeit – nunmehr als unvollkommen empfunden worden, stellt Evans in den Kulturen des Irrationalen fest, und an seine Stelle

²⁰ Bär / Manthey / Altendorf, S.149

²¹ Bär / Manthey / Altendorf, S. 152

seien neue Götter (oder Engel als göttliche Sendboten) getreten, überintelligente Wesen, die der Menschheit technologisch und vielleicht auch moralisch überlegen seien; sie kämen nicht aus einem altmodischen Danteschen Himmel, sondern von einem oder mehreren der Myriaden Planeten in den Weiten des Universums.²²

Ein besonders häufig auf der Erde anzutreffender himmlischer Abgesandter ist der Messias.

Science fiction cinema often assumes a rather confused attitude towards science and technology. On the one hand, it views them as redemptive forces that can lift humanity out of the muck and the mire of its own biological imperfections. On the other, it sees them as potentially destructive forces, inimical to humanity. What small hope there is, here on earth or elsewhere, lies in the human imagination and heart. A number of films produced in the last twenty years [70er und 80er], and especially in the last decade, look beyond the human for salvation. They invoke a messiah figure, an overtly or covertly religious personage, whose numerous, supra-human qualities offer solace and inspiration to a humanity threatened by technology and the banality of modern life. [...] The alien messiah's appearance usually occurs in two stages. The first establishes the vulnerability and weakness of the human characters. In *The Last Starfighter* (1984), *Star Wars* (1976), and *Close Encounters of the Third Kind* (1977), the protagonists feel trapped in a meaningless, trivial existence. In *The Flight of the Navigator* (1986) a young boy feels beleaguered by his parents and his spoiled younger brother. In *Cocoon* (1985) the central human characters are old men approaching death. In *E.T.* (1982) a young boy is upset over his parents' collapsed marriage. In *Starman* (1984) a young woman grieves for her dead husband. In *2010* (1984) civilization is threatened by nuclear war. The second stage brings an alien force that rescues the human characters from the threatening circumstances they suffer. Inevitably, in the first stage human existence is circumscribed by closure. Inevitably, in the second stage closure gives way to openness. Meaningless lives find meaning. Old men are granted immortality. A boy gains a friend. A grief-stricken woman is consoled. Nuclear war is avoided.²³

Außerirdische werden nicht nur mit dem Begriffspaar gut/böse umschrieben, sondern auch als dem Menschen überlegene Wesen betrachtet oder ...

Nahezu allen Ankömmlingen gemein ist ihr fortgeschrittener Entwicklungsstand. Gleich welcher Form und welchen Aussehens, sind sie der Menschheit oft um Jahrhunderte, nicht selten gar um Jahrtausende voraus. Ihr Wissen und ihre schier grenzenlose Weisheit läßt die Begrenzt-

²² Giesen, S.174

²³ Ruppertsberg, Hugh: *The Alien Messiah in Anette Kuhn* (Herausgeberin): *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, Bristol (England) 1995, S.32

heit des Menschen offenbar werden; nicht selten sind es antiquierte menschliche Verhaltensweisen wie Egoismus und Neid, die den friedliebenden Außerirdischen (beinahe) zum Verhängnis werden.²⁴

... als unzivilisierte Wilde:

Die Sciencefiction hat gezeigt, daß sie alle möglichen Modelle annehmen kann und doch auf ganz definitive Weise eigenständig, unmißverständlich Science Fiction bleibt. [...] Und augenscheinlich kann das Genre mühelos die alten Western Klischees integrieren, die vom Öffnen neuer Grenzen durch große, hagere, wetterharte (<raumharte>) Männer handeln, die drohende Colts (Strahlenkanonen) schwingen und den Indianern (den Außerirdischen) das Land nehmen (Sam J. Lundwall). ... Oft genug, und auch hier in Verwandtschaft mit dem Western, ist der Aufbruch zu neuen Welten in der Space Opera eine Reaktion auf das enge, bedrückende, überzivilisierte Leben in der „Giant City“ auf der Erde. Wie an der Grenze im Westen ist auch im Weltraum eine Rückkehr zu den fundamentalen menschlichen Werten und Beziehungen möglich, eine Freiheit von sozialem Zwang und kultureller Überdeterminierung und der Verzicht auf den unliebsamen Dialog.²⁵

Oft wird in der Sekundärliteratur diskutiert, inwieweit wir bei Außerirdischen und fremden Planeten auf fremde Wesen und Welten stoßen oder nur irdische Vorbilder vorfinden.

Science fiction writer and critic Damon Knight has asked the question: „If your alien planet is just like Broadway, or even like Uganda, what the devil is the use of leaving Earth at all?“ Implied here is the expectation we all have of SF film – that it show us things we’ve never seen before, that it move us beyond the confines of the known (Broadway) or even the known of (Uganda).²⁶

Vivian Sobchack erklärt, warum uns die Fremden und ihre Planeten so vertraut erscheinen:

The films are not interested ultimately in escaping from human connection, human perception, and human meaning into the realm of the avant-garde. Although they may contain many alien images, isolated for wonderous effect, images which evoke the „unknown“ in all its scientific, magical, and religious or transcendental permutations, the films must obligatory descend to Earth, to men, to the known, and to a familiar mise en scene if they are to result in *meaning* rather than the abstract inexplicability of *being*.²⁷

²⁴ Altendorf / Manthey, S. 56

²⁵ Seeßlen, S. 39-40

²⁶ Sobchack, S. 90

²⁷ Sobchack, S. 104

Anschließend zählt sie Strategien auf, durch die sich Zuschauer an das Fremde gewöhnen.

There are three primary ways in which the wonder of alien visual surfaces in SF films can be subverted, bringing us back to a sense of comfortable familiarity with what we see. The first way is through repetition of the alien image so that it becomes familiar (and, unfortunately, in some cases contemptible). The second method is the humanization of the alien image so that we understand it rather than wonder at it. The third way is a deemphasis of the alien image by the camera in order to remove the viewer's attention from it. All three methods are used in SF film with the intent of bringing the alien image from isolation into an active *mise en scene* (activity being the visualization of understood cause and effect) so as to integrate that image back into human connection.²⁸

Den Gegensatz zwischen Vertrautem und Fremden entdeckt Vivian Sobchack nicht nur im Weltraum, sondern auch im Verhältnis des Menschen zu seinem Heimatplaneten.

Die optimistische Version:

Those films which take us "out there" into space or to other planets via the magic of special effects are visually optimistic. They reassure us in their very view of the alien and strange as something "other", as something separate from man and his personal domain, our planet. [...] This optimism is also apparent in those films which bring the "other" here. The aliens fighting on earthly battlegrounds fight not just against men but against the planet itself; Earth is on our side. Earth and Man are an organic unity, a known quantity, working together to repel the alien "other".²⁹

Die pessimistische Version:

What such films as *It Came from Outer Space*, *Them!*, *Creature from the Black Lagoon* [...], *Tarantula* [...], *Beast with a Million Eyes* [...], *Invasion of the Body Snatchers* ..., *The Monolith Monsters*, *The Space Children* [...], and *Most Dangerous Man Alive*, tell us is that the Earth is not a part of us, it does not even recognize us. These films – in whole or in part – take us away from our larger structures, our cities and skyscrapers which normally break up the disturbing blankness of the hori-

²⁸ Sobchack, S. 104

²⁹ Sobchack, S. 111

zon. Our civilization and its technological apparatus is at best a small town set on the edge of an abyss.³⁰

Bei der Betrachtung des wissenschaftlichen Forschungsstandes zum Thema Außerirdische im Sciencefiction-Film sind folgende Punkte festzuhalten: Die Inhalte der Kinofilme werden als eine Melange aus naturwissenschaftlichem Erkenntnisstreben und schriftstellerischer Fantasie in der Mitte zwischen Astronomie und naiver UFO-Gläubigkeit platziert. Dabei wird meist die Frage aufgeworfen, inwiefern die Außerirdischen wirklich das ganz Andere oder nur irdische Vorbilder verkörpern. Mögliche Vorbilder werden aus dem Bereich der Religion und der Märchen genannt. Daher hat auch die klare Trennung der außerirdischen Völker in gut und böse in der Sekundärliteratur viel Beachtung gefunden. Die Außerirdischen – da ist man sich einig – dienen in vielen Fällen als Leerstellen oder Spiegel für die menschliche Gesellschaft. In diesem Zusammenhang wurden immer wieder sogenannte Invasionsfilme untersucht, die Außerirdische als Vertreter des kommunistischen Feindbildes interpretierten.

³⁰ Sobchack, S. 113

Definition des Begriffs Sciencefiction

Die einfallsreichste und kürzeste Definition des Genres Sciencefiction, die mir begegnet ist, stammt von den Autoren Ronald Hahn und Volker Jansen. Die beiden ernennen den Titel des britischen Sciencefiction-Films *Things to Come*¹ zur Definition des gesamten Genres:

(>Dinge, die kommen [werden]<) sollte so verstanden werden: Dinge/Geschichten, die unter bestimmten Voraussetzungen auf uns zukommen könnten. Diese Definition gibt die ganze Bandbreite des Science-fiction-Films wieder und grenzt ab: THINGS – das bedeutet eine konkrete, faßbare Sache; eine wirkliche Grundlage, im Gegensatz zum nicht faßbaren Mystischen, zum Übersinnlichen etwa des Fantasy-Films (wobei Überschneidungen sehr selten, aber möglich sind: ein Beispiel dafür ist *Die Welt in 10 Millionen Jahren*). TO COME ist nicht allein Synonym für das Kommende, Zukünftige, sondern auch für das Spekulative, noch Unbekannte, technisch und/oder gesellschaftlich eventuell Mögliche.²

Nach langen Diskussionen mit Freunden und Kollegen kommen viele Autoren zu dem Ergebnis, dass sich das Genre Sciencefiction durch seinen Namen selbst erklärt – Sciencefiction = Science + Fiction. Dies ist wohl auch darauf zurückzuführen, dass sich der Begriff Sciencefiction in einem 25-jährigen Prozess (Mitte der 20er Jahre taucht der Begriff erstmals auf; Anfang der 50er Jahren hat er sich durchgesetzt) als Oberbegriff für *Amazing Stories*³, *Astounding Stories*⁴ und *Science Wonder Stories*⁵ herauskristallisiert hat.

Über ihre Erfahrungen, den Begriff Sciencefiction zu definieren, berichtet die Sciencefiction-Autorin Judith Merrill treffend:

I never did know just what „science fiction“ meant: in all the nights I stayed awake till dawn debating definitions, I do not recall one that stood up unflinchingly to the light of day. They all relied, in any case, on certain axiomatic assumptions about the meaning of „science“ and „fiction“.⁶

¹ *Things to Come* (Was kommen wird), William Cameron Menzies, GB 1936

² Hahn / Jansen, S. 13

³ Sciencefiction Magazin, das seit 1926 erscheint

⁴ Sciencefiction Magazin, das von 1930 bis 1938 erschien

⁵ Sciencefiction Magazin, das von 1929 bis 1930 erschien

⁶ Sobchack, S. 18

Wie die Definition von Ronald Hahn und Volker Jansen enthält auch der selbsterklärende Ansatz zwei Merkmale, die man in fast jeder Definition findet: die Betonung des Rationalen („Science“ bzw. „Things“) und des Spekultativen („Fiction“ bzw. „to Come“).

Der Aspekt des Rationalen bei der Auseinandersetzung mit dem Fremden

Die Vorliebe für das Rationale - genau Datierbare und Lokalisierbare - und dadurch Nachvollziehbare findet sich schon in den Titeln. Einige Titel wie *Doctor Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*⁷ oder *Gas-s-s-s! or: It Became Necessary to Destroy the World in Order to Save It*⁸ stellen kurze Inhaltsangaben dar. Außerdem ist die Verwendung von Orts- und Zeitangaben im Sciencefiction-Genre bei der Titelgestaltung sehr beliebt. Da hätten wir *The 27th Day*⁹, *Journey to the Far Side of the Sun*¹⁰ oder *The Adventures of Buckaroo Banzai: Across the Eighth Dimension*¹¹. Die Zahlen 1984, 2001, 451 und 20.000 sind untrennbar mit Sciencefiction-Geschichten verbunden. In seinem 4-bändigen Fortsetzungsroman *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*¹² gelang es dem Autor Douglas Adams sogar die Zahl 42 untrennbar mit der Frage nach dem Sinn des Lebens zu verbinden.

Die Vorliebe für das Rationale und die Zahlensymbolik hängt sicher mit dem naturwissenschaftlichen Hintergrund vieler Autoren zusammen. Isaac Asimov studierte Chemie, Arthur C. Clarke Physik und Mathematik und Stanislaw Lem Medizin.

Auch in der Handlung der Sciencefiction-Filme spiegeln sich naturwissenschaftliche Denkweisen und wissenschaftliches Vorgehen bei der Analyse des Fremden: Ein bisher unbekanntes Phänomen wird entdeckt. Das Ereignis be-

⁷ *Doctor Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (Dr. Seltsam oder Wie ich lernte, die Bombe zu lieben), Stanley Kubrick, GB 1964

⁸ *Gas-s-s-s! or: It Became Necessary to Destroy the World in Order to Save It* (G.A.S.S. Oder: Es war notwendig, die Welt zu vernichten, um sie zu retten), Roger Corman, USA 1970

⁹ *The 27th Day* (Der 27. Tag), William Asher, USA 1957

¹⁰ *Journey to the Far Side of the Sun* (Unfall im Weltraum), Robert Parrish, GB 1969

¹¹ *The Adventures of Buckaroo Banzai: Across the Eighth Dimension* (Buckaroo Banzai – Die 8. Dimension), W.D. Richter, USA 1984

¹² Adams, Douglas: *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (Per Anhalter durch die Galaxis), 1979

trifft meist nicht nur wenige Menschen (wie in vielen Horrorfilmen), sondern ist von entscheidender Wichtigkeit für die Zukunft der Menschheit. Wissenschaftler verschiedener Fachrichtungen und weitere neugierige Bürger diskutieren Auswirkungen und Vorgehensweisen und versuchen eine rationale Erklärung für das Geschehene zu finden. Wenn es nicht gelingt, das Unbekannte in das bestehende Weltbild zu integrieren, bleibt nur eine Möglichkeit unser widerspruchsfreies, in jahrhundertelanger mühsamer Arbeit konstruiertes Weltbild zu retten: Das Neue muss vernichtet werden. Meist gelingt es durch Trial and Error eine Schwachstelle zu entdecken. Indem man das Unbekannte in eine Falle lockt und seinen wunden Punkt attackiert, gelingt es, das Unbekannte zu töten und damit zu einem Objekt zu degradieren. Erst als lebloses, oft bis zur Unkenntlichkeit entstelltes, zerquetschtes Ding fällt es in den Bereich des rational Erklärbaren.

Auch beim Zuschauer findet die Auseinandersetzung mit dem Fremden auf rationaler Ebene statt. In diesem Zusammenhang ist der Rätselcharakter, den viele Sciencefiction-Filme aufweisen, interessant. Manche Filme, wie etwa *2001*, sind so enigmatisch, dass sie den Zuschauer ständig dazu auffordern Sherlock Holmes zu spielen, um ihr Geheimnis zu entschlüsseln. Andere Filme wie *Faculty*¹³ lassen den Zuschauer wie in einem Krimi miträtseln, wie das Böse enttarnt werden kann.

Zu den sehr rätselhaften Filmen gehören auch solche, die sich mit der Frage „Was ist Realität?“ beschäftigen. Die Entdeckung neuer Zeit- und Raumdimensionen enttarnen unser heutiges Leben als Sinnestäuschung und stellen unsere körperliche Existenz in Frage (näheres hierzu im Kapitel „Die 90er“, Unterkapitel „Die Existenzfrage“).

Der Aspekt des Spekultativen

Nur wenige Sciencefiction-Filme zeigen eine in der Zukunft angesiedelte, sowohl in technischer als auch in gesellschaftlicher Hinsicht fortschrittliche Welt - viel zu unsicher ist unsere Gegenwart, als dass eine positive Zukunft postuliert werden könnte.

¹³ Faculty, Robert Rodriguez, USA 1998

Die Zukunft kann in drei Zeitabschnitte eingeteilt werden: die unmittelbare Zukunft, die nahe Zukunft und die ferne Zukunft.

Die unmittelbare Zukunft ist eine Welt, die sich von unserer Gegenwart kaum unterscheidet; sie liegt nur wenige Monate in der Zukunft. In dieser Zeit finden oftmals Katastrophen statt, die einen Großteil der Menschheit auslöschen und das Leben der Erdenbewohner von einem Tag auf den anderen radikal ändert.

Zwischen unserer Gegenwart und der nahen Zukunft liegen nur wenige Generationen. Abgesehen von ein paar technischen Neuerungen hat sich die Welt nicht sehr verändert; die Menschen sind die selben geblieben. In dieser Welt kann man sich leicht zurechtfinden - so sieht die Welt aus, wenn sie nicht untergegangen ist.

Zwischen unserer Zeit und der fernen Zukunft liegt so viel Zeit, dass wir die Erde nicht mehr wiedererkennen – geschweige denn uns darauf zurechtfinden. Oft ist vor Urzeiten eine Katastrophe über die Menschheit hereingebrochen. Seitdem sind aber so viele Jahrhunderte vergangen, dass eine neue Zivilisation aufgebaut werden konnte.

Manche Sciencefiction-Filme spielen auch in der Vergangenheit. Mittels Zeitreise landet ein Mensch in einer vergangenen Epoche und erschließt diese für den Zuschauer. Dabei bringt er sich durch sein fortschrittliches Wissen nicht selten selbst in Gefahr, da sich die Mächtigen durch den Neuankömmling bedroht fühlen. Meist gelingt es ihm jedoch, Neugierige um sich zu scharen und die Welt ein bisschen schneller auf den technischen und gesellschaftlichen Stand der Gegenwart zu bringen. Indem der Mensch in seine Vergangenheit eingreift, erschafft er sich quasi selbst.

Um neue Welten (in welcher Zeit sie auch angesiedelt sein mögen) entwerfen zu können, ist es oft notwendig, die Grenzen des Möglichen zu sprengen und neue Spielregeln festzulegen. Man kann den Möglichkeitsbegriff in mehrere Kategorien unterteilen: Das *heutzutage schon Mögliche*, das *in kurzer Zeit Mögliche*, das *theoretisch Mögliche*, das *Unmögliche* und das *Unvorstellbare*. Das *heutzutage Mögliche* spiegelt den gesellschaftlichen und technischen Stand unserer Gegenwart wider, ist aber für den Sciencefiction-Film relativ uninteressant.

Das *in kurzer Zeit Mögliche* umfasst alles was in naher Zukunft technisch möglich sein wird. Aus der Ermittlung der Geschwindigkeit des wissenschaftlichen Fortschrittes lässt sich das *in kurzer Zeit Mögliche* recht genau abschätzen. Filme, die diesen Wirklichkeitsbegriff aufgreifen, sind in der Regel recht wissenschaftlich, halten sich an die Naturgesetze und versuchen Ereignisse wie eine Mondlandung vorweg zu erzählen.

Das *theoretisch Mögliche* umfasst technische Visionen, die verwirklicht werden könnten, wenn die entsprechenden Rohstoffe oder Werkzeuge zur Verfügung stünden und genügend Zeit und Arbeitskraft vorhanden wären. Filme mit diesem Wirklichkeitsverständnis entwerfen gerne Technologien, die entweder eine große Bedrohung oder eine große Bereicherung für die Menschheit darstellen.

Filmen, die das *Unmögliche* zum Gegenstand ihrer Handlung machen, steht das Postulat gegenüber, dass die Naturkonstanten nicht geändert werden können. Dies bedeutet insbesondere, dass das Überschreiten der Lichtgeschwindigkeit von 300.000 km/s nicht möglich ist. Viele Filme halten sich jedoch nicht an diese Geschwindigkeitsbegrenzung und entwerfen ihre eigenen physikalischen Einheiten. In *Star Trek* wurde die Einheit „Warp“ (dt. „Biegung“ oder „Schleppleine“) eingeführt. Um die zugehörige Geschwindigkeit in Lichtgeschwindigkeit zu ermitteln, muss man „10 hoch“ den um 1 verminderten Warpfaktor berechnen. Dabei stellt Warp 10 die höchste erreichbare Geschwindigkeit dar. Somit hat auch das Fantasie-Universum von *Star Trek* einen quasi-physikalischen Bezugsrahmen, der die Grenzen des Erlebbaren festlegt: Wie in der realen Welt die Lichtgeschwindigkeit, so kann hier Warp 10 niemals überschritten werden. Obwohl wir uns im Bereich des Unmöglichen befinden, findet der Grundsatz der Rationalität Anwendung: Das Gedankengebäude muss in sich schlüssig sein und für den Zuschauer durch Parallelen zu dessen eigener Wirklichkeitserfahrung nachvollziehbar gemacht werden.

Das *Unvorstellbare* ist ein philosophisches Konstrukt und umfasst alle Ideen, auf die nie ein Mensch kommen wird, weil seine Fantasie nicht ausreicht, sie zu erdenken. Obwohl diese Form der Unmöglichkeit per definitionem nicht in einem Film thematisiert werden kann, kommt Kubrick der Vorstellung, etwas Unvorstellbares zu erdenken, in *2001: A Space Odyssey*¹⁴ recht nahe.

¹⁴ 2001: A Space Odyssey (2001 – Odyssee im Weltraum), Stanley Kubrick, USA 1968

Waren den Fantasien der Sciencefiction-Autoren im 19. Jahrhundert noch keine Grenzen gesetzt, änderte sich dies schlagartig, als Albert Einstein im Jahr 1905 in seiner Relativitätstheorie die Höchstgeschwindigkeit im ganzen Universum auf 300.000 km/s begrenzte und Kurt Gödel den Mathematikern im Jahr 1931 einen riesen Schock versetzte. Bisher glaubte man, dass alle mathematischen Vermutungen sich irgendwann entweder als falsch erweisen oder bewiesen werden können. Kurt Gödel gelang es jedoch zu beweisen, dass es Aussagen gibt, die unentscheidbar sind.

Abgrenzung der Sciencefiction von anderen Genres

Insbesondere die Genres Fantasy und Horror weisen zahlreiche Überschneidungen mit der Sciencefiction auf. Eine Trennlinie kann gezogen werden, indem untersucht wird, inwieweit die Charaktere bemüht sind, eine rationale Erklärung für ungewöhnliche Ereignisse zu finden.

Bei vielen Sciencefiction-Filmen, die zwischen 1910 und 1940 entstanden sind, kämpfen verfeindete Agenten um Erfindungen, die ihrer Zeit weit voraus sind. Daher kommt es in diesem Zeitraum wiederholt zu Kreuzungen zwischen Spiion- und Detektivfilm sowie dem Genre Sciencefiction. Hier lässt sich eine Unterscheidung treffen, indem man nur die Filme, die sich mit den Folgen dieser technologischen Entwicklungen beschäftigen, der Sciencefiction zuordnet.

Manche Sciencefiction-Filme gehen den umgekehrten Weg: Statt sich von anderen Genres abzugrenzen, integrieren sie bewusst Merkmale aus einem anderen Genre. Ein seltsames Genremix findet man in der Serie *The Phantom Empire*¹⁵. Als Gangster die Ranch eines Cowboys überfallen, folgt er ihnen und landet so in einer unterirdischen Zivilisation, in der er von Robotern gefangen genommen wird.

In den *Star Trek*-Serien ist der Genrewechsel besonders beliebt. Schon in der Originalserie (1966-1969) wurde dieser Schritt einige Male gewagt:

¹⁵ *The Phantom Empire* (Phantom-Reiter), Otto Brower, USA 1935
Quelle: Hardy, S. 98-99

In der Folge *Spectre of the Gun*¹⁶ wird die legendäre Western-Schlacht am OK-Corral aus einer anderen Perspektive gezeigt. Mit der Folge *Catspaw*¹⁷ beteiligte sich die Enterprisebesatzung im Jahr 1967 an der amerikanischen Tradition, zu Halloween eine Gruselfolge zu zeigen. Auch in der Nachfolger-Serie *Star Trek – The Next Generation* (1987-1994) sind Genremix-Folgen sehr beliebt. Die Folge *Dear Data*¹⁸ zeigt den Androiden als Detektiv in einem Krimi und in der Folge *Encounter at Farpoint*¹⁹ wird ein Gerichts drama inszeniert. Auch der Geschichtsfilm war sehr populär. In der Originalfolge *The Savage Curtain*²⁰ begegnet die Enterprisebesatzung Abraham Lincoln und in der *The Next Generation* Folge *Times Arrow*²¹ erlebt die Besatzung ein Abenteuer mit Mark Twain.

Die Filmhelden müssen sich in Situationen bewähren, die atypisch für das Sciencefiction-Genre sind – nicht der Zukunft, sondern der Vergangenheit entstammen – und in denen die Charaktere Probleme haben, sich zurechtzufinden. Das TV-Publikum jedoch wird die dargestellten Situationen wiedererkennen, da sie (sei es durch den Geschichtsunterricht oder populäre Genrefilme) in das kollektive Gedächtnis eingegangen sind. Dieser Wissensvorsprung des Zuschauers ermöglicht nicht nur einige humoristische Pointen, die daraus resultieren, dass die Charaktere mit der neuen Situation überfordert sind, sondern bietet den Drehbuchautoren die Möglichkeit, die Figuren für eine Episode aus dem sonst recht starren Rollengefüge herauszulösen und neue Charakterseiten aufzuzeigen.

Ausgehend vom Begriff „Science-Fiction“ als einem Konstrukt aus wissenschaftlich-analytischer und fantastisch-spekulativer Denkweise wurden in diesem Kapitel beide Aspekte des Sciencefiction-Films herausgearbeitet. Indem man die Anwesenheit beider Bezugspunkte voraussetzt, kommt man auch zu

¹⁶ Deutscher Titel: Wildwest im Weltraum

¹⁷ Deutscher Titel: Spukschloß im Weltall

¹⁸ Deutscher Titel: Sherlock Data Holmes

¹⁹ Deutscher Titel: Mission Farpoint

²⁰ Deutscher Titel: Seit es Menschen gibt

einer klaren definatorischen Abgrenzung der Sciencefiction von verwandten Genres wie dem Horror oder der Fantasy.

²¹ Deutscher Titel: Gefahr aus dem 19. Jahrhundert

Unterteilung in Subgenres

In diesem Kapitel möchte ich eine Möglichkeit aufzeigen, das Genre Science-fiction in Subgenres zu unterteilen. Zu diesem Zweck habe ich verschiedene Motivstränge als Unterscheidungs- und Kategorisierungsmerkmale herausgearbeitet.

Die Mischung aus rationalem und spekulativen Umgang mit dem Fremden verleitet dazu, Sciencefiction-Filme als Gedankenexperimente zu betrachten. Indem man diese Gedankenspiele gruppiert, erhält man sieben Subgenres, die sich recht gut voneinander abtrennen lassen (natürlich können in einem Film auch mehrere Gedankenexperimente gleichzeitig durchgeführt werden). Die Gedankenexperimente kann man mit Schlagworten umschreiben und enthält so Begriffe für die jeweiligen Subgenres.

Was wird zukünftig technologisch möglich sein? Wird der technische Fortschritt der Menschheit nützen oder sie in Gefahr bringen? (**Revolution und Revolte der Technik**)

Welches sind die größten Gefahren, denen unsere Zivilisation momentan ausgesetzt ist? (**Apokalypse, Endzeit, Weltuntergang**)

Die Diskussion bewegt sich teilweise zwischen zwei Extremen. Thematisiert werden sowohl die Gefahren der Überschwemmung als auch die der Wasserknappheit sowie die Bedrohung durch Überbevölkerung und Unfruchtbarkeit.

Angenommen die menschliche Zivilisation wurde durch eine Apokalypse so schwer beschädigt, dass sie vollkommen neu aufgebaut werden musste. In welche Richtung hat sie sich entwickelt? Ist es ihr gelungen die Probleme unserer heutigen Zeit erfolgreich zu lösen? Hat sie ihre eigenen Probleme oder ähneln die Schwierigkeiten unseren heutigen Problemen? (**(Anti-)Utopie**)

Wie lebt die Menschheit in der Zukunft? Wie hat sie in der Vergangenheit gelebt? (**Zeitreise**)

Um in der Zeit umherreisen zu können, haben sich primär zwei Möglichkeiten herausgebildet: extreme Beschleunigung und Kälteschlaf. Nach Albert Einsteins Relativitätstheorie vergeht die Zeit im Vergleich zu einem ruhenden Bezugssystem um so langsamer je schneller die Geschwindigkeit eines Objektes ist. Da bei Lichtgeschwindigkeit die Zeit stillzustehen scheint, postulieren pfiffige Sciencefiction-Autoren, dass die Zeit rückwärts geht, wenn man sich mit Überlichtgeschwindigkeit bewegt.

Die Möglichkeit des Tiefschlafes geht auf die Idee zurück, dass bei niedriger Temperatur die Lebensfunktionen langsamer ablaufen und dadurch der Alterungsprozess verlangsamt wird – man wird sozusagen konserviert.

In der *Star Trek*-Serie wurden einige weitere Möglichkeiten der Zeitreise eingeführt: Ein mit übernatürlichen Fähigkeiten ausgestattetes Wesen, „Q“, kann die Besatzung der Enterprise in andere Zeiten versetzen. Außerdem stoßen die Besatzungen immer wieder auf von Außerirdischen aufgestellte Zeitportale. Diese Türen führen nicht in einen anderen Raum, sondern in eine andere Zeit. Auch das Raumschiff selbst bietet der Besatzung die Möglichkeit, auf dem „Holodeck“ zur Erholung virtuelle Zeitreisen zu unternehmen. (Das Holodeck ist ein Raum, in dem eine Person - wie ein Regisseur - dreidimensionale Welten nach bestimmten Vorgaben wie Zeit, Ort, Stimmung, Personen und Handlung künstlich erschaffen kann.) Die einfallsreichste Zeitreise wird in der Folge *Relics*¹ vorgeführt: Für einen Gastauftritt in der Serie *The Next Generation* soll der Ingenieur Scotty aus der Originalserie eine Generation in die Zukunft befördert werden. Als er in eine ausweglose Situation gerät, rettet sich der Ingenieur mit Hilfe einer Technologie, die den menschlichen Körper dematerialisiert und in Form von digitalen Daten speichert - in der Hoffnung, irgendwann in der Zukunft wieder materialisiert zu werden. Einige Jahrzehnte später stößt der neue Ingenieur der Enterprise auf das Datenmuster und stellt damit einen Klon Scottys her. In digitalisierter Form könnte man theoretisch einen Zustand der Unsterblichkeit erlangen.

Ist das Universum endlich oder unendlich? Was gibt es außer Planeten sonst noch für Phänomene im All? (**Raumfahrt**)

¹ Deutscher Titel: Besuch auf der alten Enterprise

Entdeckt werden Wurmlöcher, Zeitrisse, Energiefelder, Parallel-Universen und Spiegelwelten, die ein genaues Abbild der Erde darstellen.

Besteht die Möglichkeit, künstliches Leben zu erschaffen? (**Künstliche Lebewesen, Roboter, Computer, Cyborgs, Androiden, Klone**)

Eines der bekanntesten literarischen Werke, in denen der Versuch, künstliches Leben zu erschaffen, dargestellt wird, ist Mary Shelleys Roman *Frankenstein* (1818). Hier wird versucht, ein Lebewesen aus Bestandteilen von anderen Lebewesen zusammenzunähen. Später verwendet man statt menschlichem Material Metall. Eine Reihe von recht unbeweglichen Robotern entsteht. Das Problem der Fortbewegung ist jedoch schnell gelöst. Die drei *Robotergesetze*² von Asimov gewährleisten, dass ein Roboter so programmiert ist, dass er dem Menschen keinen Schaden zufügen kann – gerät er in einen „Gewissenskonflikt“, so kann es jedoch passieren, dass er sich in zweifacher Hinsicht in einer Endlosschleife verfängt und für nichts mehr zu gebrauchen ist - sein Gehirn rotiert, er selber läuft im Kreis. Als sich die Rechenleistung der Computer erhöhte, entstanden körperlose Geschöpfe, die nur in der fiktiven Welt des Computers existierten. Der erste Computer, der den *Turing-Test* (hierbei wird getestet, ob ein Computer von einem Menschen als gleichwertiger Partner anerkannt wird) bestand, war „Hal“ (*2001: A Space Odyssey*). Er trat aber mit der Außenwelt nur durch eine Stimme in Kontakt. Als sich die 3D-Grafik entwickelte und sich grafische Benutzeroberflächen durchsetzten, entwickelten sich einige Computersimulationen von Geschöpfen wie Holly³ oder Max Headroom⁴. Manche Serien wie *Red Dwarf* und *Star Trek* gehen einen Schritt weiter: Die Simulationen erzeugen hier dreidimensionale, greifbare Körper, die selbständig mit anderen Wesen interagieren können. Neben der Fortbewegung und der Fähigkeit zu denken wird zunehmend diskutiert, ob Androiden Gefühle empfinden können. Als Indikator ihrer Emotionalität dient oft ein „Witztest“: Gelingt es einem Wesen, Pointen richtig zu timen, wird ihm die Fähigkeit zugesprochen, menschliche Stimmungen erfolgreich zu analysieren. Ist der Android außerdem dazu fähig, den Witz zu verstehen, hat er den Test bestanden. Der

² Asimov, Isaac: *I, Robot*, 1950

³ *Red Dwarf*: Britische Fernsehserie, 1988-1995

⁴ *Max Headroom*: Amerikanische Fernsehserie in den späten 80ern

nächste Evolutionsschritt des Androiden wird sicher darin bestehen, dass Androiden sich ihrer selbst bewusst werden können.

Mittlerweile ist man wieder von anorganischen zu organischen Substanzen zurückgekehrt, um künstliches Leben zu schaffen: Mehr und mehr Klone werden geboren.

Sind wir allein im Universum? Wenn nein, wurden die anderen Wesen auch von Gott geschaffen? Wie unterscheiden sie sich von uns? Sind sie uns wohlgesonnen? Was können wir von ihnen lernen? (**Außerirdische**)

Möchte man das Sciencefiction-Genre nach inhaltlichen Gesichtspunkten in Subgenres unterteilen, bieten sich folgende sieben Oberbegriffe an: Zukunftstechnologie, Apokalypse, Antiutopie, Zeitreise, Raumfahrt, künstliche Lebewesen und Außerirdische.

Definition von Außerirdischen

Außerirdische sind Lebewesen – ob intelligent oder nicht, ist hierbei ohne Belang – die nicht irdischer Herkunft sind. Ausschlaggebend ist, dass sie nicht-irdisches Erbgut in sich tragen. Das heißt, ein Mensch, der auf einem anderen Planeten als der Erde aufgewachsen und von Außerirdischen erzogen wurde, wäre kein Außerirdischer. Auch künstliche Lebewesen, die von Außerirdischen hergestellt wurden, sind keine Außerirdischen (es sei denn, es handelt sich um Klone, die aus außerirdischem Erbmaterial hervorgegangen sind).

Die oben gegebene Definition lehnt sich an zwei Theorien an: Staatsbürgertheorie und Nurture-Nature-Streit. Beide Theorien bieten jeweils zwei extreme Positionen an, Lebewesen zu klassifizieren und zu charakterisieren.

Die Staatsbürgertheorie beinhaltet zwei Modelle. Das eine (europäisches Modell) definiert einen Staatsbürger über die Abstammung – also über die Herkunft (Staatsbürgerschaft) der Eltern. Die Staatsbürgerschaft einer Person ist also vom Wohnort unabhängig. Das andere (amerikanisches Modell) definiert einen Staatsbürger über seine Heimat. Zieht ein Mensch um, ändert sich seine Heimat und damit seine Staatsbürgerschaft.

Beim Nurture-Nature-Streit geht es darum, ob das Verhalten eines Wesens eher auf seine Erbanlagen (Nature) oder auf die Prägung durch seine Umwelt (Nurture) zurückzuführen ist.

In den meisten Sciencefiction-Filmen werden das europäische Modell und der Nature-Standpunkt hervorgehoben: einmal Außerirdischer - immer Außenseiter, einmal böse - immer böse, einmal gut - immer gut. Daher betone ich in der Definition den genetischen Aspekt und die Herkunft.

Erst ab den 70er Jahren ist zu beobachten, dass in manchen Filmen der Nurture-Aspekt in den Mittelpunkt rückt. Erst jetzt wird gezeigt, wie sich Menschen und Außerirdische gegenseitig prägen. Interessanterweise sind die Entwicklungen im Sciencefiction-Film und in der Sozialwissenschaft gegenläufig. Während sich in der Verhaltensforschung die Theorie durchsetzt, dass die Erbfaktoren dominieren – in den 90ern beginnt sich die Ansicht durchzusetzen, dass sogar Alkoholismus und Homosexualität auf genetische Ursachen zurück-

zuführen sind - setzt sich im Sciencefiction-Film die Theorie durch, dass es möglich ist, sich gegenseitig zu prägen.

Erst ab den 80ern ist zu beobachten, dass in manchen Filmen das amerikanische Modell favorisiert wird. Erst jetzt werden Versuche unternommen, außerirdische Völker in das irdische (amerikanische) Leben zu integrieren.

Zusammenfassend ist zu sagen, dass sich die Definition des Außerirdischen, wie sie dem amerikanischen Sciencefiction-Film zu entnehmen ist, an zwei sozialwissenschaftlichen Debatten anlehnt: an die Staatsbürgertheorie und den Nurture-Nature-Streit. Die starke Betonung der genetischen Herkunft bei der Definition von Außerirdischen macht dabei die Nähe der Filme zur Ideologie der geburtsbedingten Zugehörigkeit zu einem Volk deutlich.

Establishing Shot

Unendliche Weiten, von vielfältigen Ideen, Phantasien und Geschöpfen bevölkert, die gerade erst erdacht, schon geordnet und klassifiziert werden. So entstehen dicke Bücher, die Sciencefiction-Filme alphabetisch¹, thematisch² und zeitlich³ ordnen sowie den Zusammenhang zwischen Weltgeschichte und Sciencefiction-Filmen⁴ illustrieren. Auf Doppelseiten findet man stammbaumartige Einteilungen des Sciencefiction-Genres in nicht weniger als 30 Subgenres⁵ sowie Zusammenstellungen verschiedener Zeitlinien, die die Weiterentwicklung des Lebens teilweise über Jahrtausende extrapolieren⁶. Auf seitenlangen Listen wagen namhafte Sciencefiction-Autoren und Kritiker qualitative Zusammenstellungen ihrer Lieblingsfilme⁷. Bei der Auswertung dieses Datenmaterials sind vier Diagramme entstanden, die eine quantitative Übersicht über den Sciencefiction-Film und sein Subgenre Außerirdische geben.

Wie ändert sich der Anteil der amerikanischen Sciencefiction-Filme an der weltweiten Produktion?

Sicher ist es nicht leicht, einen Genrekanon der erwähnenswertesten Produktionen zu bilden.

Will man die quantitative Bedeutung der Filmproduktion eines Landes ermitteln, so bietet sich Phil Hardys *Science Fiction Enzyklopädie* an. Bei der Auswahl soll laut Hardy die Qualität der Filme verschiedener Herkunftsländer vergleichbar sein. Das heißt, aus einem Land können mehr Filme ausgewählt werden als aus einem anderen. Der Autor betrachtet über 1600 Sciencefiction-Filme die in der Zeit von 1895 bis 1997 entstanden sind: Elf dieser Filme entstanden vor 1900, in den Jahren von 1900 bis 1950 werden durchschnittlich sieben Filme pro Jahr vorgestellt und in den Jahren nach 1950 durchschnittlich

¹ Hahn / Jansen

² Clute, S. 8-31

³ Hardy

⁴ Clute, S. 32-95

⁵ Hahn / Jansen, S. 16-17

⁶ Clute, S. 66-67

⁷ Hardy, S. 540-544

27. Jede der beiden Jahrhunderthälften weist eine ausgewogene chronologische Verteilung der Filme auf die einzelnen Jahre auf.

Bei der Auswahl nach Ländern weist der Autor zwar darauf hin, dass

im fernen Osten, nicht nur in Japan, sondern auch in Hongkong, Taiwan und auf den Philippinen, in Südkorea, Malaysia, Singapur und Tailand [...] bestimmt mehr Science-Fiction-Filme gedreht wurden, als in diesem Werk erwähnt werden.⁸

Gleichzeitig verfolgt Phil Hardy jedoch auch folgendes Auswahlkriterium:

Anstatt den Fokus auf die altbekannten Filme über Roboter und verrückte Wissenschaftler aus dem Universum des englischsprachigen Films aus England und Hollywood zu legen, stellt sie außergewöhnliche und fremdsprachige Filme ins Rampenlicht, mit der jeweils ihnen eigentümlichen Verarbeitung von Science-Fiction.⁹

Als Sciencefiction-Film definiert Hardy

Filme, [die] auf die eine oder andere Weise die Welt, in der wir leben und die wir als absolut betrachten, in Frage stellen. Die Ideen, die in diesen Filmen verfolgt werden, sind oft willkürlich und unlogisch, aber im Endeffekt stellen sie immer einen Versuch dar, über die mögliche Zukunft nachzudenken, die vor uns liegt.¹⁰

Hardys *Science Fiction Enzyklopädie* weist einen weiteren Vorteil auf: Der Autor ist kein Amerikaner.¹¹ Dies ist insofern von Bedeutung, als dass die Gefahr besteht, die landeseigene Filmkultur, die einem oftmals besonders vertraut ist, hervorzuheben.

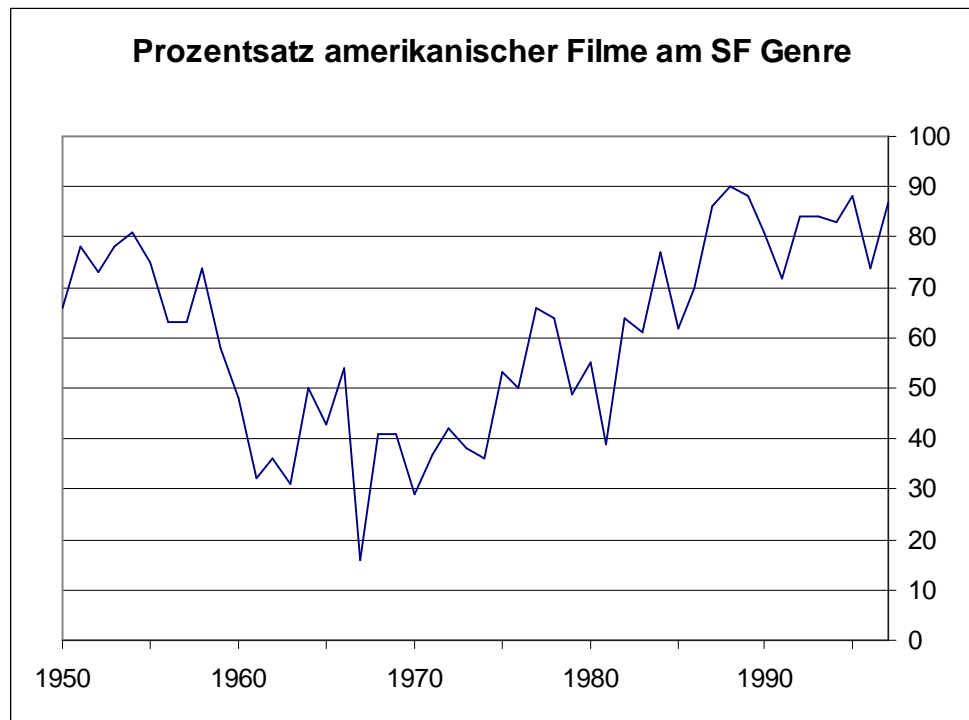
Im folgenden Diagramm ist dargestellt, welchen Prozentsatz der amerikanische Sciencefiction-Film an der weltweiten Sciencefiction-Produktion ausmacht. Da sich bis 1950 relativ wenig Sciencefiction-Filme finden, wird nur die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts betrachtet. Grundlage für das Diagramm bildet Hardys *Science Fiction Enzyklopädie*, in der für jedes Jahr ab 1950 durchschnittlich 27 Sciencefiction-Filme aufgeführt sind.

⁸ Hardy, S. 6

⁹ Hardy, S. 7

¹⁰ Hardy, S. 8

¹¹ Hardy ist Engländer



Zwischen 1950 und 1958 ist der amerikanische Sciencefiction-Film mit relativ konstanten 70% vertreten.

Zwischen 1958 und 1967 fällt der Anteil der amerikanischen Filme auf unter 20%.

Ab 1968 zeichnet sich ein zunehmendes Wachstum ab.

Seit 1987 scheint sich der amerikanische Anteil bei 80% einzupendeln.

Insgesamt zeichnet sich eine starke amerikanische Präsenz im Sciencefiction-Genre ab. Der amerikanische Anteil sank seit 1950 nur 14 mal unter die 50% Marke.

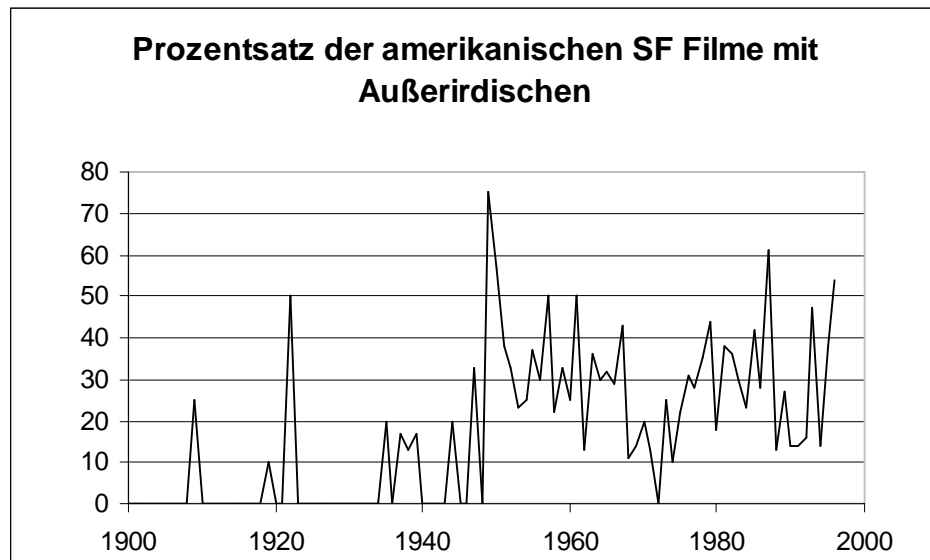
Dieses Diagramm kann folgende Fehlerquelle beinhalten: Hardy hat zwar nach eigenen Angaben versucht, die Sciencefiction-Kultur möglichst vieler Länder darzustellen, kann jedoch keine Garantie für das Gelingen geben.

Wie groß ist der Anteil der amerikanischen Sciencefiction-Filme, in denen Außerirdische auftreten?

Unterteilt man die 935 amerikanischen Sciencefiction-Filme, die in Phil Hardys Enzyklopädie aufgeführt sind je nach Zugehörigkeit zum Subgenre Außerirdische, so erhält man:

- 242 (26%) Filme, die Außerirdische enthalten
- 693 (74%) Filme, die keine Außerirdischen enthalten

Chronologisch aufgeschlüsselt erhält man folgendes Diagramm:



Man erkennt, dass Außerirdische bis 1948 nur schwach vertreten sind.

1949 kommt es zu einem Boom (75%). Von 1949 bis 1954 geht der Außerirdischenanteil jedoch wieder auf 25% zurück.

Von 1955 bis 1967 hält sich der Außerirdischenanteil relativ konstant bei 30%.

Von 1968 bis 1972 schrumpft der Anteil bis auf 0%.

Zwischen 1973 und 1987 steigt der Anteil wieder auf 61%.

Von 1988 bis 1992 spielen Außerirdische mit durchschnittlich 20% eine relativ geringe Rolle.

1993 erwacht das Interesse an Außerirdischen wieder.

Dieses Diagramm kann folgende Fehlerquelle beinhalten: Angenommen Phil Hardy bevorzugt Filme, die Außerirdische enthalten, oder steht dem Subgenre ablehnend gegenüber. Dies hätte eine Verzerrung zur Folge.

Wie ist die Gut/böse-Verteilung unter den amerikanischen Außerirdischen?

Da sich bis 1950 relativ wenig Darstellungen von Außerirdischen finden, wird nur der Zeitraum ab 1950 betrachtet.

Unterteilt man die 233 in Phil Hardys Enzyklopädie aufgeführten amerikanischen Sciencefiction-Filme, die nach 1949 entstanden sind und Außerirdische enthalten in vier Gruppen, so erhält man:

- Gruppe A: 49 gute Außerirdische (21%)
- Gruppe B: 116 böse Außerirdische (50%)
- Gruppe C: 53 Außerirdische, die sowohl gute als auch schlechte Seiten aufweisen (23%)
- Gruppe D: 15 Außerirdische, die nicht nach einem Gut/böse-Raster charakterisiert werden können (6%)

Außerirdische erhalten das Prädikat „gut“, wenn sie einen positiven Einfluss auf die Menschheit haben. Dies kann geschehen, indem sie Menschen helfen, ihnen Rat geben, sich mit ihnen anfreunden oder friedvoll das Schicksal der Menschheit in bessere Bahnen lenken.

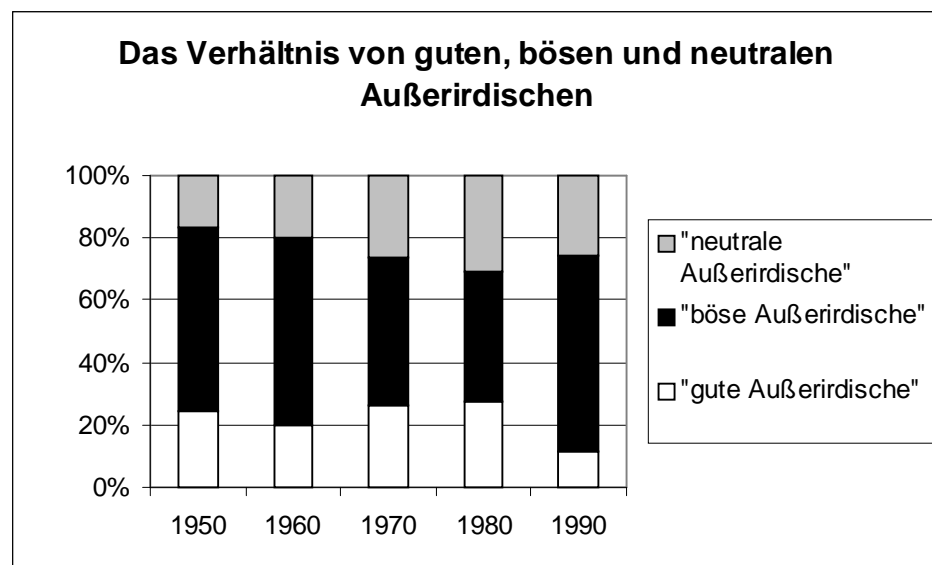
Außerirdische erhalten das Prädikat „böse“, wenn sie einen negativen Einfluss auf die Menschheit haben. Dies kann geschehen, indem sie versuchen, den Lebensraum der Menschheit zu zerstören, Menschen entführen oder menschliche Körper für ihre Zwecke missbrauchen.

Zur Gruppe C zählen sowohl Außerirdische, bei denen sich positive und negative Einflüsse auf die Menschheit die Waage halten als auch Außerirdische, die der Menschheit neutral gegenüberstehen.

Zur Gruppe D zählen Außerirdische, die sich so sehr vom irdischen Leben unterscheiden, dass die Maßstäbe gut und böse nicht angewandt werden können. (Beispiel: *2001: A Space Odyssey*)

In einigen Fällen kann man sich natürlich streiten, in welche Kategorie ein Außerirdischer einzuordnen ist. Entscheidend sind aber nicht absolute Zahlen, sondern die Tendenz, die sich abzeichnet.

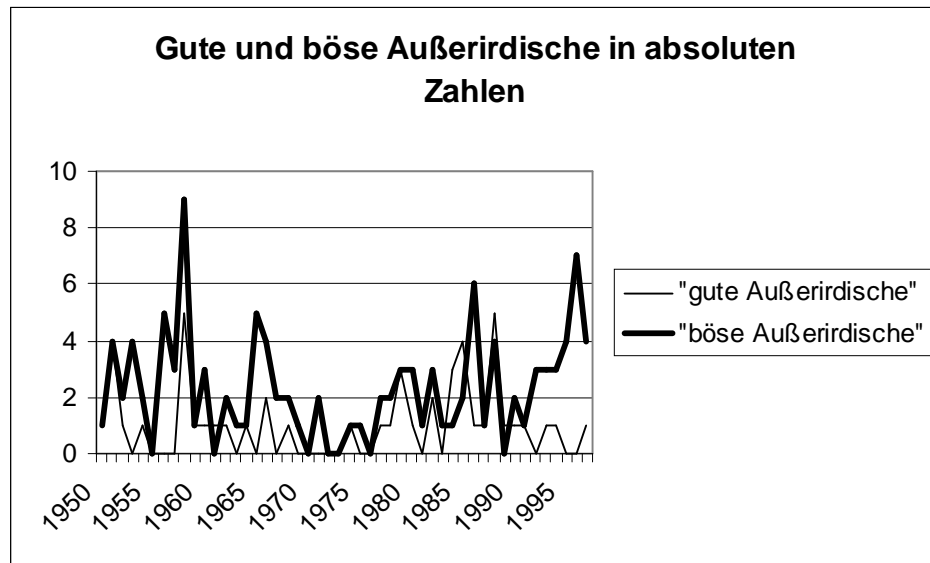
Nach Jahrzehnten aufgeschlüsselt erhält man folgendes Diagramm:



Von den 50ern bis zu den 80ern zeichnet sich folgendes Verhalten ab: Der Anteil der Außerirdischen, die weder gut noch böse sind, steigt leicht. Der Anteil der Bösen geht leicht zurück. Der Anteil der Guten bleibt konstant.

In den 90ern finden sich relativ viele böse Außerirdische. Gleichzeitig geht der Anteil guter Außerirdischer zurück.

Vergleicht man gute und böse Außerirdische in absoluten Zahlen, so erhält man folgendes Diagramm:



Besonders auffällig ist das Auseinanderklaffen der Kurven in den 90ern. In diesem Zeitraum überwiegt der Anteil böser Außerirdischer sehr stark.

Wie erfolgreich sind amerikanische Filme mit Außerirdischen in den USA?

Phil Hardys Enzyklopädie enthält eine Liste der 100 erfolgreichsten Science-fiction-Filme, gemessen an dem Gewinn der Verleiher in den USA und Kanada. Betrachtet wird der Zeitraum bis 1994. Der erste Film, der aufgelistet wird, stammt aus dem Jahr 1954. 80% der Filme sind amerikanisch. 36% der amerikanischen Filme enthalten Außerirdische. Vergleicht man dies mit dem Prozentsatz von Außerirdischen in amerikanischen Filmen im Zeitraum von 1954 bis 1994, so enthalten jedoch nur 190 der 644 Filme Außerirdische (=30%).¹² Dies lässt den Schluss zu, dass Filme, die Außerirdische enthalten, in den USA besonders erfolgreich sind. Diese Aussage wird untermauert, wenn man nur die 50 erfolgreichsten Filme betrachtet: Der erste Film, der erwähnt wird, stammt aus dem Jahr 1965. Von den 50 sind 41 amerikanisch. 44% von diesen enthalten Außerirdische. Vergleicht man dies mit dem Außerirdischenanteil von

¹² Der Prozentsatz ergibt sich aus den in Phil Hardys Enzyklopädie aufgeführten Filmen.

29%¹³ (138 von 476) im Zeitraum von 1965 bis 1994, so wird der Erfolg von Filmen mit Außerirdischen noch deutlicher.

Die Diagramme weisen einige Auffälligkeiten auf, die dazu anregen, näher untersucht zu werden:

- Warum gab es 1950 einen Außerirdischen-Boom?
- Warum gibt es um 1970 so wenig Filme mit Außerirdischen?
- Warum nimmt das Verhältnis gute Außerirdische zu böse Außerirdische in den Jahrzehnten von 1950 bis 1980 ständig zu?
- Warum nimmt das Verhältnis gute Außerirdische zu böse Außerirdische in den 90ern ab?

Diese und viele andere Fragen sollen im Lauf der nächsten Kapitel beantwortet werden.

¹³ Der Prozentsatz ergibt sich aus den in Phil Hardys Enzyklopädie aufgeführten Filmen.

Geschichtlicher Überblick

Die Zeit vor dem 1. Weltkrieg (1895-1913)	41
Die Entwicklung der Genremerkmale des Sciencefiction-Films.....	41
Fluggeräte.....	42
Androiden.....	42
Erfindungen.....	43
Energie.....	43
Kontrolle der Gehirntätigkeit.....	43
Weltraum.....	44
Zeitreise.....	44
Außerirdische vor dem 1. Weltkrieg.....	45
Die Zeit während des 1. Weltkriegs und danach (1914-1932)	48
Es wird ernst.....	48
Außerirdische in der Zeit während des 1. Weltkriegs und danach.....	50
Die Zeit um den 2. Weltkrieg (1933-1949)	53
Das irdische Fremde.....	53
Außerirdische in der Zeit des 2. Weltkrieges.....	54
The Missing Link – Die Verbindung zwischen der ersten und der zweiten Hälfte des Jahrhunderts.....	56
Die 50er	58
Mittelbare Einflussfaktoren.....	58
Das Wettrennen der Amerikaner und Russen im All.....	58
<i>Destination Moon</i> : Realismus im Sciencefiction-Film.....	58
Die Zukunftsangst der Menschheit in den 50ern.....	60
UFOs und Außerirdischen-Sichtungen.....	62
Unmittelbare Einflussfaktoren: Visuelle Vorbilder für die Darstellung von Außerirdischen.....	63
Beschreibung des Erscheinungsbildes von Außerirdischen in Roma- nen.....	63
Comicfiguren.....	65
Skizzen und Berichte von Menschen, die angeblich Außerirdischen begegnet sind.....	66
Kunstwerke, in denen Außerirdische dargestellt sind.....	66
Fiktive Wesen.....	67
Darstellungen von Außerirdischen auf Magazincovers.....	67
Außerirdische Lebensformen in den 50ern.....	68
Humanoide Außerirdische.....	68
Tierische Außerirdische – Just a bird.....	71
Pflanzliche Außerirdische.....	71
Mineralische Außerirdische.....	72
Amorphe Außerirdische.....	72
Die 60er	75
Menschen und Außerirdische – Das gegenseitige Interesse aneinander.....	75
Fiktionen und Außerirdische.....	79
Gemeinsamkeiten mit Außerirdischen.....	80
Das Unbekannte in <i>2001</i>	81
Die 70er	84
Der Mensch hilft sich selbst.....	84
Gut und Böse.....	86
Gut und Böse in <i>Star Wars</i>	88
<i>Close Encounters of the Third Kind</i> – Das absolut Gute.....	89
<i>Alien</i> – Das absolut Böse.....	90
Die 80er	93
Rückkehr zu fantastischen Ideen der Vorkriegszeit.....	93
Mein Freund E.T.....	93
Kuscheltieraußerirdische.....	95
Außerirdische helfen bei persönlichen Problemen.....	96
Neugierige Außerirdische.....	97
<i>Enemy Mine</i> – Zusammenleben mit Außerirdischen.....	98
Integration von Außerirdischen.....	99
Interstellare Politik.....	100
Die 90er	102
Fortführung der Integrationsbewegung.....	102
Die Rückkehr des Bösen.....	104
Entführungen.....	105
Ein widerspruchsvolles Jahrzehnt.....	106
Die Existenzfrage.....	107

Die Zeit vor dem 1. Weltkrieg (1895-1913)

Die Entwicklung der Genremerkmale des Sciencefiction-Films

Das Geburtsjahr des Films ist zugleich die Geburtsstunde des Sciencefiction-Genres. Einer der ersten Sciencefiction-Filme ist das 1895 gedrehte französische Werk *Charcuterie Mécanique*¹ des äußerst produktiven Regisseurs und Produzenten Louis Lumière. Allein im Jahr 1895 realisierte er nicht weniger als 36 Filme.² *Charcuterie Mécanique* erzählt die Vision einer zukünftigen Fleischproduktion: Vorne schiebt man ein lebendes Tier in die Maschine, die selbst einem biologischen Organismus ähnelt, hinten kommen Sekunden später Koteletts heraus.³ Diese Kombination von Zaubertrick und Humor ist typisch für die frühen (Sciencefiction-)Filme. In *Dog Factory*⁴ wird der „Charcuterie Mécanique“-Prozess umgekehrt: Vorne schiebt man Koteletts rein und hinten kommen lebende Hunde heraus. Der Geschichte liegt die Legende zu Grunde, dass Restaurants aus Kostengründen Hunde- und Katzenfleisch verarbeiten.

Das Sciencefiction-Genre entfaltete sich sowohl inhaltlich als auch visuell schnell. Dies mag zum Teil daran gelegen haben, dass die französischen, englischen und amerikanischen Filmemacher sowohl tricktechnisch als auch inhaltlich voneinander abgeschaut haben. Die „Charcuterie-Idee“ etwa wurde bis 1904 vier mal von Briten und Amerikanern kopiert.⁵ Das gegenseitige Kopieren hat sicher dazu beigetragen, dass sich sowohl tricktechnische als auch inhaltliche Standards schnell durchgesetzt haben. Bis zum Beginn des 1. Weltkrieges findet man bereits die meisten Genrelemente, die den Sciencefiction-Film bis heute prägen:

¹ *Charcuterie Mécanique*, Louis Lumière, F 1895

² Höller, Josef: *Lexikon der Filmregisseure*, München 1991, S. 241-242

³ Hardy, S.19

⁴ *Dog Factory*, Edwin S. Porter, USA 1904

Quelle: Hardy, S. 25

⁵ *Making Sausages*, Georg A. Smith, GB 1897

The Sausage Machine, USA 1897 (Regisseur unbekannt, Produktionsfirma: American Mutoscope and Biograph Co.)

Fun in a Butcher Shop, Edwin S. Porter, USA 1901

Dog Factory, Edwin S. Porter, USA 1904

Fluggeräte

In der Frühzeit der Sciencefiction findet man eine Reihe fantasievoller Fluggeräte. Schon damals stand die Frage nach der Antriebsart im Mittelpunkt.

Mit einem kuriosen zigarrenförmigen Fluggerät, das die Antriebs- und Steuerelemente der Überlandfahrt (Fahrradantrieb), Überwasserfahrt (Steuerrad) und Unterwasserfahrt (Heckflosse) in sich vereint, durchquert ein Erfinder in *A la Conquête de l'Air*⁶ den Luftraum.

In *Rescued in Mid-Air*⁷ rettet ein Erfinder seine Tochter mit einem vogelähnlichen, flatternden Fluggerät von einem Kirchturm.

Androiden

Die ersten Androiden waren lebensgroße mechanische Aufziehpuppen. Die künstlichen Wesen neigen schon jetzt dazu, durchzudrehen. Dabei werden jedoch die amüsanten Seiten des Amoklaufs hervorgehoben. In *The Mechanical Statue and the Ignorant Servant*⁸ schenkt ein Vater seinem Sohn einen künstlichen Menschen. Statt wie im Laden vorgeführt zu tanzen, liefert sich der Roboter zur Freude des Jungen einen Kampf mit dem Vater. Der Amoklauf vieler Roboter dieser Zeit ist wie in *The Rubber Man*⁹ auf einen simplen Kurzschluss zurückzuführen. Im Lauf der Jahrzehnte gelingt es zwar, die elektrotechnischen Probleme zu beseitigen, aber dafür treten bei der Programmierung neue Probleme auf.

⁶ *A la Conquête de l'Air*, Ferdinand Zecca, Frankreich 1901

⁷ *Rescued in Mid-Air*, Percy Stow, GB 1906

Quelle: Hardy, S.27-28

⁸ *The Mechanical Statue and the Ignorant Servant*, Stuart Blackton, USA 1907

Quelle: Hardy, S. 30

⁹ *The Rubber Man*, USA 1909 (Regisseur unbekannt, Produzent: Sigmund Lubin)

Quelle: Hardy, S. 40

Erfindungen

Mit *The Wonderful Electro-Magnet*¹⁰ ist es zum Ärger eines Dorfpfarrers möglich, Zuschauer in einen Kinosaal zu ziehen. Am folgenden Sonntag dreht der Pfarrer den Spieß um: Er verwendet den Magneten um seine Kirche zu füllen. Hintergrund des Films: In England und manchen amerikanischen Städten waren die Kinos sonntags geschlossen.

Energie

In *Liquid Electricity*¹¹ gelingt es, Elektrizität zu verflüssigen. Besprühte Objekte können sich mit enormer Geschwindigkeit bewegen. Dadurch ist es möglich, ein Mädchen gerade noch rechtzeitig vor dem Ertrinken zu retten. Außerdem können unangenehme Aufgaben schnell bewältigt werden. Tricktechnisch wurde der Effekt durch Unterdrehen des Filmmaterials erzeugt. Der Streifen war so erfolgreich, dass man 1908 eine Fortsetzung drehte. Mittels *Galvanic Fluid*¹² ist es möglich, die Schwerkraft aufzuheben.

Kontrolle der Gehirntätigkeit

*Professor Weise's Brain Serum Injector*¹³ erhöht den Intelligenzquotienten. Mit einem Gedankenleser ausgestattet, macht sich Detektiv Stanford Quest in dem 15 Episoden umfassenden Serial *The Black Box*¹⁴ auf die Jagd nach Verbrechen. Auch Detektiv Craig Kennedy aus der zehn Episoden umfassenden Se-

¹⁰ *The Wonderful Electro-Magnet*, USA 1909 (Regisseur unbekannt, Produzent: Thomas A. Edison)

Quelle: Hardy, S.41

¹¹ *Liquid Electricity*, Stuart Blackton, USA 1907

Quelle: Hardy, S. 29

¹² *Galvanic Fluid*, Stuart Blackton, USA 1908

Quelle: Hardy, S. 32

¹³ *Professor Weise's Brain Serum Injector*, USA 1909 (Regisseur unbekannt, Produzent: Sigmund Lubin)

Quelle: Hardy, S. 39-40

¹⁴ *The Black Box*, Otis Turner, USA 1915

Quelle: Hardy, S. 52-53

rie *The New Exploits of Elaine*¹⁵ ist mit einem Gerät zur Verbrechensbekämpfung – einem Lügendetektor - ausgerüstet.

Weltraum

Die meisten Filme dieser Zeit spielen auf der Erde. Man hat gerade erst damit begonnen, den Luftraum zu erobern. Es finden sich nur wenige Filme, deren Helden sich weiter von der Erde entfernen um das All zu erkunden. Gewöhnlich kehren sie unversehrt zur Erde zurück. Gefahr aus dem All droht 1910 als *The Comet*¹⁶ die Erdoberfläche zerstört. Unterirdisch geht das Leben jedoch weiter. Der Film verdankt seine Existenz einem realen Ereignis. Am 20.4.1910 erreichte die Bahn des Halleyschen Kometen die geringste Entfernung zu unserem Sonnensystem.

Zeitreise

Zeitreisen dienten anfangs primär dazu, politische Visionen durchzuspielen. *One Hundred Years After*¹⁷, *In the Year 2014*¹⁸ und *Percy Pimpnickel, Soubrette*¹⁹ beschäftigen sich mit dem Thema Frauenwahlrecht. Dazu zeigen sie Männer, die nicht nur ihr Wahlrecht, sondern auch ihren wirtschaftlichen Einfluss verloren haben.

Als Ideenlieferant für die frühen Sciencefiction-Geschichten dienten oftmals Erfindungen und ihre gedankliche Weiterentwicklung. Im Mittelpunkt der technischen Neuerungen stand oft der humoristische Aspekt der noch nicht ganz ausgereiften Erfindungen und ihr Nutzen für die Menschheit. Nicht die Abbildung der Realität oder die Entfaltung einer Vision prägen die frühen Jah-

¹⁵ *The New Exploits of Elaine*, Joseph A. Golden und Louis Gasnier, USA 1915

Quelle: Hardy, S. 54

¹⁶ *The Comet*, USA 1910 (Regisseur unbekannt, Produktionsfirma: Kalem)

Quelle: Hardy, S. 41-42

¹⁷ *One Hundred Years After*, Frankreich, 1911 (Regisseur unbekannt, Produktionsfirma: Pathe)

Quelle: Hardy, S. 46

¹⁸ *In the Year 2014*, USA 1914 (Regisseur unbekannt, Produzent: Carl Laemmle)

Quelle: Hardy, S. 51

¹⁹ *Percy Pimpnickel, Soubrette* USA 1914 (Regisseur unbekannt, Produktionsfirma: Kalem)

Quelle: Hardy, S. 51-52

re, sondern das Märchenhafte und die Magie der visuellen Tricks, die das Publikum teilweise bis heute verzaubern. Man denke etwa an Méliès *Voyage à Travers l'Impossible*²⁰.

Das Verletzungsrisiko war im Sciencefiction-Film dieser Zeit äußerst gering. Stürze aus großer Höhe überstehen die Helden ohne Blessuren.²¹ Auch Explosionen können ihnen nichts anhaben.²² Die Wissenschaftler unterschätzen ihre Erfindungen zwar oft, kommen aber in der Regel mit dem Schrecken davon. Schon in den frühen Filmen zeichnet sich ab, dass Erfindungen ein Eigenleben entwickeln. Einmal ersonnen, können sie nicht vernichtet oder unzugänglich aufbewahrt werden.

Alles in allem überwiegt jedoch eine ausgelassene, heitere, experimentierfreudige Pionierstimmung unter den Wissenschaftlern und ihren „Opfern“, an denen sie ihre Erfindungen erproben. Hier zeichnet sich eine Parallele zu den einfallreichen Pionieren des Films und ihrem neugierigen Publikum ab.

Außerirdische vor dem 1. Weltkrieg

Auch die ersten Außerirdischen entstammen der Märchen- und Fantasiewelt:

Méliès, Filmemacher, Erfinder und Magier, ließ es sich nicht nehmen, in seinem von Vernes *Von der Erde zum Mond* (1865) inspirierten, 1902 gedrehten *Le Voyage dans la Lune*²³ sein alter ego, Professor Barbenfoullis, zu spielen. Als Zauberer verkleidet, erklärt er Kollegen seinen Plan zum Mond zu fliegen. Mit einer projektilförmigen Rakete, die von einer riesigen Kanone abgeschossen wird, fliegen sie zum Erdtrabanten. Sie erreichen den Mond durch dessen Mund. Von einem Schneefall werden sie in eine wundersame unterirdische Welt getrieben, in der riesige Pilze wachsen, und begegnen dort einer außerirdischen Artistengruppe (wegen seiner geringen Schwerkraft würde sich der Mond tatsächlich gut als Ort für artistische Kunststücke eignen), die sich nach

²⁰ *Voyage à Travers l'Impossible*, Georges Méliès, F 1904

²¹ Beispiel: *The Inventions of an Idiot*, USA 1909 (Regisseur unbekannt, Produzent: Sigmund Lubin)

Quelle: Hardy, S. 38

²² Beispiel: *Galvanic Fluid*, Stuart Blackton, USA 1908

Quelle: Hardy, S. 32

Belieben in kleine Rauchwölkchen auflösen oder aus diesen hervorgehen können. Die Mondbewohner bringen die Erdlinge vor ihren König. Dieser organisiert eine Ballettvorführung für die Fremden. Professor Barbenfoullis nutzt die Gelegenheit um mit der Tochter des Königs zu entweichen. Erzürnt vertreiben der König und die Mondmänner die Erdlinge, indem sie sie in ihrer Rakete über eine Mondklippe schieben. Wohlbehalten landen sie auf der Erde. Etwas von der artistischen Fähigkeit der Mondbewohner scheint sich auf die älteren Wissenschaftler übertragen zu haben: Mühelos springen sie aus der Rakete. Unter ihnen ist auch die Prinzessin.

Die Idee, fremde Wesen als Tänzerinnen zu inszenieren und dem Film so ein unterhaltendes Element hinzuzufügen, findet sich zu dieser Zeit häufig. In *The X-Ray Mirror*²⁴ verwandelt sich ein geröntgtes Mädchen nicht etwa in ein Skelett, sondern in eine Balletttänzerin. Mit ruckhaften Tanzschritten bewegt sich eine mechanische Puppe in *The Doll Maker's Daughter*²⁵ durch die Geschichte.

In *A Trip to Mars*²⁶ gelingt es einem berühmten Professor, die Schwerkraft der Erde mittels eines wundersamen Pulvers zu überwinden. Als er die Erfindung an sich selbst ausprobiert, findet er sich auf dem Mars wieder. Lebende Äste greifen nach ihm. Bei einem Fluchtversuch stürzt er eine Klippe hinab. Die Unterlippe eines marsianischen Riesen bremst seinen Fall. Der Riese atmet eiskalte Luft aus, die den Professor zu einem Schneeball gefrieren lässt. Die Kugel wächst und wächst, bis sie schließlich explodiert und den Wissenschaftler unversehrt in sein Laboratorium zurückbefördert.

Das Sciencefiction-Genre entwickelte sich schnell: Die in dem Kapitel „Unterteilung in Subgenres“ aufgeführten Aspekte waren in der einen oder anderen Form von Anfang an vertreten. Dank neu entwickelter Fluggeräte und Antriebsarten war es den Erfindern in den Filmen vor dem 1. Weltkrieg möglich, Reisen durch Raum und Zeit zu unternehmen. Dabei blieben sie jedoch noch in

²³ *Le Voyage dans la Lune* (Reise zum Mond), Georges Méliès, F 1902

²⁴ *The X-Ray Mirror*, Wallace Mc Cutcheon, USA 1899

Quelle: Hardy, S. 21

²⁵ *The Doll Maker's Daughter*, Lewin Fitzhamon, GB 1906

Quelle: Hardy, S. 26-27

²⁶ *A Trip to Mars*, USA 1910 (Regisseur unbekannt, Produktionsfirma: Edison)

Quelle: Hardy, S.44

der Nähe ihrer Heimat: Fluggeräte wurden in Erdnähe getestet und Zeitreisen führten nur bis zu 100 Jahre in die Zukunft. Es fällt auf, dass die Tricktechnik immer wieder dazu eingesetzt wurde, unbelebte Materie zu beleben. Indem der Verlauf der Zeit umgekehrt wird, verwandelt sich ein Kotelett wieder in seine ursprüngliche Form zurück. Puppen erwachen zum Leben und entwickeln ein Eigenleben. In *Le Voyage dans la Lune* wird der Erdtrabant nicht nur mit Außerirdischen bevölkert, auch der Mond selbst erhält ein Gesicht.

Die Zeit während des 1. Weltkriegs und danach (1914-1932)

Es wird ernst

Mit dem Beginn des 1. Weltkrieges verliert das Genre seinen spielerischen Scharm. Es wird ernst. Besonders deutlich ist dies an den Filmen zu erkennen, die das Thema Verjüngung behandeln. Unter das Thema Verjüngung fallen Filme, die sich mit dem Wohlbefinden des Menschen beschäftigen. In den Jahren vor dem 1. Weltkrieg findet man zu diesem Thema eine Reihe Komödien, die optimistisch in die Zukunft blicken. *Chirurgien Americain*¹ zeigt, wie ein amerikanischer Arzt einen Bettler mit Ersatzgliedmaßen ausstattet. In *Dr Skinum*² wird gezeigt, wie ein Arzt einer Zwergin dazu verhilft, größer zu werden. Allerdings schlägt die Behandlung fehl und die Frau wächst immer noch weiter, als sie ihre Wunschgröße erreicht hat. In *Love Microbe*³ gelingt es einem Wissenschaftler, ein Mittel zu finden, das bewirkt, dass sich Menschen ineinander verlieben. Dies an ein paar unerfreulichen Zeitgenossen angewandt, macht die Welt um einiges lebenswerter. Mit der Zeit wird aus der Komödie eine Satire. *Dr Brompton-Watt's Age Adjuster*⁴ zeigt einen Ehemann, der jünger werden möchte. Hierzu schluckt er eine Überdosis eines Verjüngungsserums. Er wird jünger und jünger, und dieser Prozess lässt sich auch nicht aufhalten, als er ein Säugling ist - bis er sich, Darwins Evolutionstheorie entsprechend, in einen Affen zurückentwickelt hat. Die Skrupel, ein Verjüngungsserum zu entwickeln, werden immer geringer. In der Serie *The Screaming Shadow*⁵ wird gezeigt, wie Experimente mit Menschen gemacht werden, um das Lebenselixier zu finden.

¹ *Chirurgien Americain*, Georges Méliès, Frankreich 1897

Quelle: Hardy, S. 19

² *Dr Skinum*, Wallace Mc Cutcheon, USA 1907

Quelle: Hardy, S. 29

³ *Love Microbe*, Wallace Mc Cutcheon, USA 1907

Quelle: Hardy, S. 30

⁴ *Dr Brompton-Watt's Age Adjuster*, USA 1912 (Regisseur unbekannt, Produzent: Thomas Alva Edison)

Quelle: Hardy, S. 48

⁵ *The Screaming Shadow*, Duke Worne, USA 1920

Quelle: Hardy, S. 67

*The Wizard*⁶ zeigt einen dressierten Affen, der die Rachefantasien seines Herrchens verwirklicht, indem er dessen Feinde umbringt. Schließlich attackiert der ausgebeutete Affe seinen Besitzer jedoch selbst. Im Lauf der Zeit richtet sich die Forschung der Ärzte immer mehr gegen die Menschheit. Die Mediziner finden Gefallen daran, den Menschen zu quälen. Eine der sadistischsten dieser Arztfiguren ist *Dr Cyclops*⁷.

In einer Zeit, in der Massenvernichtung zum technisch Machbaren wurde, spiegeln jene Filme, in denen der Missbrauch einer ursprünglich zum Wohle der Menschheit entwickelten Erfindung dargestellt wird, das nun verstärkt in der Gesellschaft diskutierte Bewusstsein für die ethische und moralische Verantwortung des Erfinders wider.

Die Rolle des Naturwissenschaftlers ändert sich. Aus den oft tollpatschigen, etwas weltfremden, aber liebenswerten Gelehrten der Vorkriegszeit werden nun verrückte Wissenschaftler, die sich nicht mehr für das Wohl der Menschheit einsetzen, sondern nach der Weltherrschaft streben. Ihre technischen Erfindungen sollen ihnen dabei von Nutzen sein. So werden aus den oft nutzlosen Erfindungen der Vorkriegszeit Waffen und andere Machtinstrumente. Auch die Flugmaschinen dienen nicht mehr der Erkundung des Luftraums und des Alls, sondern der krieglerischen Zerstörung. Schlichen sich früher neugierige Kinder unbemerkt in die Laboratorien der Wissenschaftler, um ein wenig mit ihren Erfindungen zu spielen, versuchen nun feindliche Agenten in deren Besitz zu gelangen.

Die Fahrzeuge werden schneller⁸ und verbrauchen weniger Treibstoff⁹. Gegner werden mit Todesstrahlern¹⁰ und Laserkanonen¹¹ in Schach gehalten. Sprengstoffe werden weiterentwickelt¹², Kriege mit drahtlosen Torpedos geführt¹³.

⁶ *The Wizard*, Richard Rosson, USA 1927

Quelle: Hardy, S. 78-79

⁷ *Dr Cyclops* (Dr. Zyklop), Ernst B. Schoedsack, USA 1940

⁸ Beispiel: *Beneath the Sea*, Sigmund Lubin, USA 1915

Quelle: Hardy, S. 52

⁹ *The Mysterious Contragrav*, Henry McRae, USA 1915

Quelle: Hardy, S. 54

¹⁰ Beispiel: *Pawns of Mars*, Theodore Marston, USA 1915

Quelle: Hardy, S. 54

¹¹ Beispiel: *The Intrigue*, Frank Lloyd, USA 1916

Quelle: Hardy, S. 57

¹² Beispiel: *The War o'Dreams*, E.A. Martin, USA 1915

Quelle: Hardy, S. 55

¹³ Beispiel: *The Flying Torpedo*, Christy Cabanne, USA 1916

Quelle: Hardy, S. 56

Auch nach dem 1. Weltkrieg werden Erfindungen geraubt und zu kriegerischen Zwecken missbraucht. Die drei am häufigsten genutzten Möglichkeiten, solch tödlichen Situationen zu entgehen, wollen nicht so recht in den Bereich des wissenschaftlich Möglichen passen, erscheinen verzweifelt irrational:

Einige versuchen als Unsichtbare, einer Konfrontation zu entgehen. In *The Black Box*¹⁴ wird ein Anzug vorgestellt, der seinen Träger bis auf die Hände unsichtbar werden lässt.

In anderen Fällen werden Katastrophen reversibel gemacht, indem Tote mittels Erfindungen auferweckt werden. Eine junge Frau kommt in *The Inspiration of Harry Lamabee*¹⁵ zu Tode, kann jedoch mittels eines sogenannten „Pulmoters“ wieder zum Leben erweckt werden.

Einen weiteren nicht minder irrational wirkenden Versuch, Hoffnung und Frieden in diese trostlosen Situationen zu bringen, stellen Außerirdische dar, die der Menschheit zur Hilfe eilen:

Außerirdische in der Zeit während des 1. Weltkriegs und danach

In *Himmelskibet* (Dänemark 1918)¹⁶ fliegt Professor Planetarius mit seinem Sohn und acht Männern zum Mars. Dort finden sie sich in einer idyllischen Landschaft wieder und werden freundlich begrüßt. Die in weiße Gewänder gehüllten Bewohner des Planeten ernähren sich vegetarisch und haben den Krieg für alle Zeiten überwunden. Als ein ignoranter Erdenbewohner dem Volk seine Waffengewandtheit demonstriert, indem er einen Vogel erlegt, wird er von den Bewohnern zu Meditationsübungen verurteilt. Geläutert kehren er und seine Kameraden zur Erde zurück. Begleitet werden sie von einer Marsianerin, die der Erde Frieden bringen soll.

¹⁴ *The Black Box*, Otis Turner, USA 1915

Quelle: Hardy, S. 52

¹⁵ *The Inspiration of Harry Larrabee*, Bertrand Bracken, USA 1917

Quelle: Hardy, S. 59

¹⁶ *Himmelskibet* (Das Himmelschiff), Holger Madsen, Dänemark 1918

Ein geheimnisvolles Wesen vom Planeten *Algol*¹⁷ besucht in einem zwei Jahre später gedrehten deutschen Film die Erde und gibt dem von Emil Jannings gespielten Bergarbeiter Robert Herne die Möglichkeit, alle Energieprobleme der Erde mittels eines sogenannten Energiekonverters zu lösen. Herne missbraucht seine Macht, findet aber trotz Reichtum kein privates Glück. Schließlich zerstört er die Maschine.

In dem 1921 entstandenen gleichnamigen Remake¹⁸ des britischen Films *A Message from Mars*¹⁹ wird ein Marsianer auf die Erde geschickt, um einen egoistischen Menschen in einen liebenswerten zu verwandeln. Indem er den Menschen in ein Elendsviertel führt, gelingt es ihm sein Mitgefühl zu wecken. Das Erlebnis entpuppt sich zwar als Traum, der Mensch aber führt ab jetzt ein tugendhaftes Leben.

Der Plot entstammt Charles Dickens' Erzählung *A Christmas Carol* (1843). Auch hier wird ein Mensch durch schutzengelähnliche Überwesen – die Geister der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft – zu einem guten Menschen geläutert.

*Radiomania*²⁰ erzählt die Geschichte eines Funkamateurs, der sich nichts sehnlicher wünscht, als mit dem Mars in Verbindung zu treten. Tatsächlich begegnet er den ägyptisch aussehenden Marsianern eines Tages. Das Treffen stellt sich jedoch als Traum heraus. Enttäuscht will er die Forschung aufgeben, doch seiner Tochter gelingt es, ihn zum Weitermachen anzutreiben.

Immer wieder wird zu dieser Zeit noch die surreale Welt des Traums, in der Fantasiegestalten konkrete Formen annehmen können, heraufbeschworen, um das Aufeinandertreffen von Mensch und Außerirdischem zu motivieren.

Bei den vorgestellten Außerirdischen handelt es sich nicht um fremde Charaktere, die dem Menschen als Antagonisten gegenüberreten. Die Begegnung zwischen Mensch und Außerirdischem dauert meist nur kurz; oft dient sie dazu, die Geschichte ins Rollen zu bringen. Zudem findet sie vorzugsweise im Traum statt. Die Außerirdischen stellen ein Symbol für eine friedliche Zukunft

¹⁷ *Algol*, Hans Werckmeister, D 1920

¹⁸ *A Message from Mars*, Maxwell Karger, USA 1921

¹⁹ *A Message from Mars*, Walford Waller, GB 1913

²⁰ *Radiomania*, Roy William Neill, USA 1923

Quelle: Hardy, 72

dar und dienen der Menschheit als Wegweiser. Die Terraner sollen den Weg in eine bessere Zukunft jedoch nicht durch fremde Hilfe, sondern durch Selbstreflexion finden. Zu dieser Zeit sind die Außerirdischen recht passiv, sie dienen primär dazu, den Menschen ins Gewissen zu reden.

Eine visuelle Parallele dieser Funktionsweise von Außerirdischen findet sich bis in die heutige Zeit: In vielen Zeichentrickfilmen wird der innere Zwiespalt, in dem sich eine Figur befindet, dargestellt, indem ein Engelchen mit einem Teufelchen über dem Kopf der Comicfigur kreisen und miteinander debattieren. Eine solche Engelfunktion erfüllen in den frühen Jahren Außerirdische.

Die in den frühen Jahren des Kinos zu beobachtenden technischen Spielereien werden in den Filmen nach 1913 zunehmend von großwahnwitzigen Erfindern zweckgerichtet gegen die Menschheit eingesetzt. In dieser Situation stellen außerirdische Läuterer eine rettende Alternative dar, auch wenn sie meist nur als Auslöser einer selbstständigen inneren Wandlung des Bösewichts präsentiert werden.

Die Zeit um den 2. Weltkrieg (1933-1949)

Das irdische Fremde

Dem Fremden begegnet man in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts nicht im All, sondern auf der Erde. In *A la Conquête du Pôle*¹ (1912) zeigt Georges Méliès eine Expedition auf dem Weg zum Nordpol. Auf ihrer Reise stoßen sie auf einen gigantischen Eisriesen. Wie in vielen Filmen dieser Zeit handelt es sich bei dem Wesen nicht um eine Schreckfigur, sondern um ein Märchenwesen. Schon zu dieser Zeit war es üblich, den internationalen Charakter einer Expedition zu betonen: Die sechs Teilnehmer kamen aus England, Amerika, Deutschland, Spanien, China und Japan.

In *Siren of Atlantis*² gelingt es zwei Söldnern zufällig, den Zugang zum verloren geglaubten Atlantis zu finden. Auch in der Serie *Undersea Kingdom*³ gelingt es einem Seefahrer den verlorenen Kontinent wieder zu entdecken.

Auch auf abgelegenen Inseln und im Ozean begegnet man dem Unbekannten. Besonders beliebt war es zu dieser Zeit, Jules Vernes Roman *20.000 Meilen unter dem Meer* (1870) zu verfilmen. Sehr fantasievoll ist Georges Méliès` Version⁴.

Dem größten Maß an Fremdheit begegnet man zu dieser Zeit jedoch in sich selbst. Die Geschichte *Dr. Jekyll und Mr. Hyde* (Robert Louis Stevenson, 1888) wurde im Jahr 1920 allein in den USA gleich dreimal verfilmt.⁵ Am bekanntesten ist wohl Rouben Mamoulians Version⁶. Der Arzt Dr. Jekyll stellt die These auf, dass ein Mensch nur dann glücklich sein kann, wenn sowohl seine gute als auch seine böse Hälfte glücklich sind:

Die beiden [die gute und die böse Hälfte] führen einen ewigen Kampf in der Natur des Menschen. Deshalb sind sie aneinander gekettet. Und diese Kette bedeutet Knechtschaft für das Böse, Gewissensqual für das Gute. Nun, wenn man fähig sein würde, diese beiden so verschiedenen

¹ *A la Conquête du Pôle*, Georges Méliès, Frankreich, 1912

² *Siren of Atlantis* (Die Herrin von Atlantis), Gregg Tallas, USA 1949
Quelle: Hardy, S. 126-127

³ *Undersea Kingdom*, (Unga Khan, der Herr von Atlantis), Reeves Eason, USA 1936
Quelle: Hardy, S. 101-102

⁴ *Deux Cent Mille Lieues sous les Mers ou le Cauchemar d'un Pêcheur*, Georges Méliès, USA 1907

⁵ Hahn / Jansen, S. 208

⁶ *Dr Jekyll and Mr Hyde* (Dr. Jekyll und Mr. Hyde), Rouben Mamoulian, USA 1932

Ichs voneinander zu trennen, wieviel freier würde das Gute in uns weiterwirken, welch ungeahnten Höhen würde es erringen, und das sogenannte Böse würde, einmal befreit, endlich Erfüllung finden und uns nicht mehr so furchtbar bedrängen.⁷

Da beide Wesenshälften verschiedene Bedürfnisse haben, die nicht gleichzeitig befriedigt werden können, beschließt Dr. Jekyll seine bisher unterdrückte Hälfte (Mr. Hyde) abzuspalten. Da sich Dr. Jekyll und Mr. Hyde äußerlich nicht ähnlich sehen, ist jeder anfangs in der Lage, unabhängig vom anderen, sein eigenes Leben zu führen. Mr. Hyde geht aus, amüsiert sich und genießt es, sich nicht verstellen zu müssen, wenn er eine Frau begehrt. Ehrlich bekennt er: „Ich bin kein Gentleman, nein. Aber ich habe viel Geld.“ Als ein Opfer Mr. Hydes sich hilfesuchend an Dr. Jekyll wendet und dieser gezwungen wird, die Verantwortung für seine andere Hälfte zu übernehmen, muss der Arzt erkennen, dass er nie vollkommen unabhängig von seinem Gegenspieler sein wird. Dabei sind die beiden Hälften eigentlich gar nicht so unterschiedlich: Beide sehnen sich danach zu lieben und geliebt zu werden, dabei fällt es ihnen schwer, sich in Geduld zu üben. Beide verhindern selbst, dass ihr Wunsch nach Liebe in Erfüllung geht. Während eines Wutanfalls bringt Mr. Hyde seine Freundin um. Um seine Verlobte vor seinem unberechenbaren alter ego zu schützen, beendet Dr. Jekyll daraufhin seine Beziehung zu ihr. Doch die Situation ist längst außer Kontrolle geraten. Die Verwandlungen ereignen sich nunmehr spontan und können nicht mehr kontrolliert werden. Weder kann Mr. Hyde bei Gefahr Dr. Jekylls Gestalt beibehalten, noch kann Dr. Jekyll verhindern, dass er sich ungewollt in Mr. Hyde verwandelt. Nur der Tod kann das Experiment rückgängig machen - sterbend verwandelt sich Mr. Hyde endgültig in Dr. Jekyll.

Außerirdische zur Zeit des 2. Weltkrieges

Die Versuche friedlicher Außerirdischer in den Filmen, die kurz nach dem 1. Weltkrieg angesiedelt sind, die Menschheit in eine bessere Zukunft zu führen,

⁷ Dr. Jekyll in: Dr Jekyll and Mr Hyde (Dr. Jekyll und Mr. Hyde), Rouben Mamoulian, USA 1932

waren erfolglos. Verrückte Wissenschaftler, nicht minder größtenwahnsinnig als der im 2. Weltkrieg gerade in den USA gefürchtete Weltfeind Adolf Hitler, streben mit grausamen Methoden die Weltherrschaft an. Das Konzept, boshafte Menschen mit der Hilfe von Außerirdischen von innen heraus zu läutern, wird angesichts dieser drastischen Zustände nicht weiter verfolgt. Dem unmenschlich Bösen muss etwas entgegengesetzt werden, das noch stärker ist. Über übermenschliche Kräfte verfügen die zahlreichen Superhelden der in den USA seit jeher populären Comicstrips. Diese stets als Retter in letzter Minute auftauchenden Heldenfiguren sind nicht verwundbar, verfügen über übernatürliche Kräfte, sind allwissend und damit genau richtig für den Kampf gegen das Böse. Das Mittel zur Verbesserung der Welt ist also nicht länger die innere Läuterung, sondern die Bestrafung der Missetäter. Mit übermenschlichen Kräften ausgestattet, gelingt es den Comic-Helden, unmenschliche Gegner zu besiegen. Gegen Ende der dreißiger Jahre kam eine ganze Reihe von Filmen in die Kinos, die den Kampf dieser Superhelden gegen außerirdische Gegner in einer Geschichte wie der Folgenden schilderten: Als festgestellt wird, dass sich der Planet Mongo auf Kollisionskurs mit der Erde befindet, beschließen *Flash Gordon*⁸ und seine Geliebte Dale Arden, sich auf den Weg dorthin zu machen. Sie treffen auf den teuflisch aussehenden Herrscher Ming, der zum Unwillen von Flash alsbald Dale nachstellt. Schauplatz des Reigens ist eine fantastische Welt. Die Serie war so erfolgreich, dass es 1938⁹ und 1940¹⁰ Fortsetzungen gab. Wieder legt sich Ming erfolglos mit der Menschheit an. Auch *Buck Rogers*¹¹, Flash Gordons Comicstrip-Konkurrent aus der *National Newspaper* schafft 1939 den Sprung auf die Leinwand.¹² Nach dem Eintritt der USA in den 2. Weltkrieg kämpfen die Superhelden nicht mehr gegen außerirdische, sondern gegen irdische Tyrannen. Zu den Helden zählen *Captain Marvel*¹³ und *Captain America*^{14,15}. Seit 1948 erhalten die irdischen Helden Unterstützung

⁸ Flash Gordon, Frederick Stephani, USA 1936

⁹ Flash Gordon's Trip to Mars, Ford Beebe, USA 1938

¹⁰ Flash Gordon Conquers the Universe, Ford Beebe, USA 1940

¹¹ Buck Rogers, Ford Beebe u.a., USA 1939

¹² Die Comicfiguren Flash Gordon und Buck Rogers wurden 1929 von den Amerikanern Alex Raymond bzw. Philip Nowland erfunden. Bei beiden Comichelden handelt es sich um Piloten. Während Flash Gordon in der Gegenwart (1929) angesiedelt ist, wird Buck Rogers durch einen Unfall in das 25. Jahrhundert versetzt.

¹³ The Adventures of Captain Marvel, William Witney, John English, USA 1941

¹⁴ Captain America, John English, Elmer Clifton, USA 1944

von *Superman*¹⁶, geboren auf dem Planeten Krypton.¹⁷ Da viele Comic-Helden im Lauf der Zeit immer wieder neu aufgelegt werden – Superman wird heute noch verlegt – wundert es nicht, dass auch immer wieder Filme um die Helden entstehen. In diesen sind auch die weiblichen Pendanten der männlichen Comicfiguren zu sehen. 1984 besucht *Supergirl*¹⁸ auf der Suche nach einer Energiequelle die Erde.

The Missing Link – Die Verbindung zwischen der ersten und der zweiten Hälfte des Jahrhunderts

Die bisher vorgestellten märchenhaften, pazifistischen und comicartigen Außerirdischen der ersten Jahrhunderthälfte unterscheiden sich extrem von Außerirdischen der 50er, die als kriegerisch und manipulativ gelten. Den Missing Link stellt die Serie *The Purple Monster Strikes*¹⁹ aus dem Jahr 1945 dar. Sie enthält gleich drei Elemente auf einmal, die ab 1950 immer wiederkehren:

- Ein vermeintlich freundlicher Außerirdischer entpuppt sich als böse und
- übernimmt den Körper eines Wissenschaftlers, um
- eine Invasion der Erde durchzuführen. Diese kann jedoch abgewehrt werden.

Dieses Kapitel stellte die Zeit um den 2. Weltkrieg als eine Periode vor, in der sich der amerikanische Sciencefiction-Film auf die Auseinandersetzung mit dem Fremden auf dem eigenen Planeten oder gar im eigenen Innern konzentrierte. In dieser Situation konnten auch Außerirdische ihre Mission der inneren Läuterung nicht mehr fortsetzen. Der Kampf zwischen Gut und Böse wird nun zwischen Comic-Helden und ihren Gegnern ausgetragen. Die auftauchenden

¹⁵ Captain Marvel wurde 1940 von dem amerikanischen Zeichner Charles Clarence Beck erfunden, Captain America 1941 von Joe Simon und Jack Kirby. Nach dem amerikanischen Comic-Historiker Mike Benton zählen beide zu den sieben wichtigsten Superheldenfiguren. Quelle: Kagelmann, Jürgen: *Who's who im Comic*, München 1997, S. 55-56

¹⁶ Superman, Spencer Gordon Bennet, Thomas Carr, USA 1948

¹⁷ Superman, neben Batman wohl der heute noch bekannteste Comic-Held dieser Zeit, wurde 1932 von Jerome Siegel und Joe Shuster kreiert und erschien erstmals 1938.

¹⁸ Supergirl, Jeannot Szwarc, GB 1984

¹⁹ *The Purple Monster Strikes*, Spencer Gordon Bennet und Fred Brannon, USA 1945

größenwahnsinnigen Feinde aus dem Weltraum und von der Erde waren nur durch handfeste Bestrafung zur Raison zu bringen. Die Aufgabe, die Menschheit zu beschützen, fiel meist den populären Superhelden aus amerikanischen Comics zu.

Die 50er

Im Folgenden möchte ich unterscheiden zwischen mittelbaren Einflussfaktoren, also gesellschaftlichen Strömungen und konkreten Ereignissen, die indirekt Spuren im Sciencefiction-Film und seinem Subgenre Außerirdische hinterlassen haben, und möglichen unmittelbaren Einflussfaktoren, also potentiellen Vorbildern für die visuelle Gestaltung der in den Filmen auftretenden Außerirdischen.

Mittelbare Einflussfaktoren

Das Wettrennen der Amerikaner und Russen im All

In den 50er Jahren kam es im Namen des Kalten Krieges zu einem Wettrennen im All. Medienwirksame Erfolge der prestigeträchtigen Raumfahrtindustrie sollten bei beiden Machtblöcken die Überlegenheit des kapitalistischen bzw. des sozialistischen Systems dokumentieren. Bei diesem Wettlauf lagen die Russen zunächst klar vorne. 1957 gelang es ihnen, den ersten Satelliten ins All zu schicken. 1959 gelang es der Raumsonde Lunik 1 das Schwerefeld der Erde zu überwinden und in das All vorzudringen. 1961 umkreiste der Russe Juri Gagarin in einer Raumkapsel die Erde. 1965 verließ der Russe Alexej Leonow für 12 Minuten sein Raumschiff und schwebte im All. Die erste Mondlandung der Amerikaner 1969 stellt die russischen Triumphe jedoch in den Schatten. Auf dem Höhepunkt dieses Wettstreits um die Vorherrschaft im All, in den 50er und 60er Jahren, ist das Interesse an der Raumfahrt im amerikanischen Sciencefiction-Film sehr stark, lässt aber Anfang der 70er schlagartig nach, als die Amerikaner das Wettrennen zum Mond gewonnen haben.

Destination Moon: Realismus im Sciencefiction-Film

Die 50er Jahre bedeuteten auch eine Trendwende innerhalb des Sciencefiction-Genres hin zu einer realistischeren, an naturwissenschaftlichen Gesetzen orientierten Darstellungsweise. Für ein Publikum, das in wachsendem Maße über

die wissenschaftlichen Hintergründe des Raumfahrtprogramms informiert war, musste auch das Kino seine Sciencefiction-Geschichten immer genauer recherchieren.

Bereits einige Jahre bevor das Wettrennen der Amerikaner und Russen im All begann, hatte der Sciencefiction-Film 1950 das Zeitalter der Raumfahrt eingeleitet. Raketen und UFOs füllten den Himmel. Der Begriff „Flying Saucer“ wurde 1947 von dem Amerikaner Kenneth Arnold erfunden.¹ Im Sciencefiction-Film wird er erstmals 1950 in dem Werk *The Flying Saucer*² verwendet.³ Das UFO- und Außerirdischenphänomen war zu dieser Zeit bereits sehr populär in den USA. In einer 1947 durchgeführten Umfrage gaben 90% der Amerikaner an, schon einmal etwas über UFOs gehört oder gelesen zu haben. In den folgenden Jahren nahm der Prozentsatz kaum noch zu. 1960 betrug er 94%.⁴ In der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts gab es kaum Filme, die sich ernsthaft mit der Möglichkeit der Raumfahrt auseinandersetzten. Meist wird der Weltraum als eine Erweiterung des Luftraums dargestellt. Dabei wird völlig außer Acht gelassen, dass es im All weder Sauerstoff noch Schwerkraft gibt. Zu den wenigen wissenschaftlichen Ansätzen gehört *Die Frau im Mond*⁵ aus dem Jahr 1929. In diesem Film wurde der Countdown erfunden, um die Spannung beim Start der Rakete zu erhöhen. Die im Film verwendeten Raketenmodelle waren so echt, dass die Nazis die Aufführung des Filmes verboten und sämtliche Modelle vernichteten.

In dem 1950 von George Pal produzierten *Destination Moon*⁶ wird ebenfalls eine äußerst realistische, aufwendig inszenierte Reise zum Mond gezeigt. 100 Mitarbeiter waren zwei Monate damit beschäftigt, ein 60 cm hohes und 7 Meter breites Panorama der Mondoberfläche zu modellieren.⁷ Pal konsultierte Physiker, Astronomen und Ingenieure. Unter ihnen war auch der deutsche Raketenexperte Hermann Oberth, der schon 1929 Fritz Lang bei der Produktion von *Die Frau im Mond* zur Seite stand.⁸

¹ Die Science Fiction Filme, Kino Verlag GmbH, Hamburg 1989, S. 73

² The Flying Saucer, Mike Conrad, USA 1950

³ Hardy, S. 132

⁴ Cousineau, S. 32

⁵ Die Frau im Mond, Fritz Lang, D 1929

⁶ Destination Moon (Endstation Mond), Irving Pichel, USA 1950

⁷ Hardy, S. 131

⁸ Hardy, S. 131

Um das Schwerefeld der Erde zu verlassen, ist eine Beschleunigung von 10 m/s^2 notwendig. Die Wirkung der enormen Temposteigerung auf den Menschen ist im Film realistisch dargestellt. Um die Verformung der Gesichter der Astronauten realitätsnah darzustellen, entwickelte der Make-up-Spezialist Webster Philips ein Verfahren, das die Gesichtshaut langsam nach hinten zieht. Der Wunsch, eine Weltraumreise so glaubwürdig wie möglich darzustellen, beeinflusste die visuelle Gestaltung von Sciencefiction-Filmen der fünfziger Jahre stark.

Die Zukunftsangst der Menschheit in den 50ern

Die Angst der amerikanischen Bevölkerung vor einem erneuten Krieg und der Wunsch nach einer friedlichen Welt spiegeln sich in vielen Sciencefiction-Filmen wider. Immer wieder wird die Menschheit von Außerirdischen davor gewarnt, sich selbst zu vernichten. In *Rocketship X-M*⁹ wie in *Forbidden Planet*¹⁰ wird die Menschheit mit abschreckenden Vorbildern konfrontiert: Unter der Oberfläche des Planeten treffen sie auf Überreste einer technologisch überlegenen Zivilisation, die sich selbst ausgelöscht hat. Die Warnung vor dem Untergang kann auch persönlich ausgesprochen werden. Der wohl berühmteste intergalaktische Botschafter des Friedens der 50er ist Klaatu aus *The Day the Earth Stood Still*¹¹.

Wie in der Literatur zum Sciencefiction-Film vielfach betont (vgl. S. 10-11), sind die zahlreichen Filme der fünfziger Jahre, die uns eine Invasion von innen vorführen, bei der wir unseren eigenen Freunden nicht mehr trauen können (*Invasion of the Bodysnatchers*¹², *Invaders From Mars*¹³) als Reflex auf die in der McCarthy-Ära grassierende Angst vor einer kommunistischen Unterwanderung der amerikanischen Gesellschaft zu sehen. In vielen Sciencefiction-Filmen sind die Menschen so verunsichert, dass sie jedem Fremden mit Miss-

⁹ *Rocketship X-M* (Rakete Mond startet), Kurt Neumann, USA 1950

Quelle: Hardy, S. 132

¹⁰ *Forbidden Planet* (Alarm im Weltraum), Fred M. Wilcox, USA 1956

¹¹ *The Day the Earth Stood Still* (Der Tag, an dem die Erde stillstand), Robert Wise, USA 1951

¹² *Invasion of the Body Snatchers* (Die Dämonischen), Don Siegel, USA 1956

¹³ *Invaders from Mars* (Invasion vom Mars), William Cameron Manziess, USA 1953

trauen begegnen. In *The Astounding She Monster*¹⁴ halten Dorfbewohner eine mysteriöse Fremde für gefährlich und beschließen, sie umzubringen. Im Augenblick ihres Todes stellt sich jedoch heraus, dass man sich geirrt hat. Das Plakat zu *It Came from Outer Space*¹⁵ löst Furcht vor Außerirdischen aus. Auch im Film fürchten sich die Dorfbewohner zunächst vor Wesen, die sich in einem als Meteorit getarnten Raumschiff befinden. Ein Astronom erkennt jedoch, dass die Außerirdischen nur auf der Erde gelandet sind, um ihr Raumschiff zu reparieren. Um nicht aufzufallen, haben sie die Körper einiger Dorfbewohner übernommen. Der Astronom verteidigt die Außerirdischen gegen aufgebrachte Dorfbewohner, die das Schiff stürmen wollen. Nachdem sie die übernommenen Bewohner nach Hause gebracht haben, verlassen die Reisenden die Erde. Der Film basiert auf einer Vorlage des Autors Ray Bradbury, der unter anderem auch den Roman *Fahrenheit 451* (1953) geschrieben hat. Das Original ist jedoch friedlicher als das Drehbuch von Harry Essex, der auf Western und Krimis spezialisiert ist.

Außerirdische sind nicht nur ein Symbol für das Fremde und das Mächtige, sondern auch für das Ungewisse, nur vielleicht Existierende. Dieses Symbol wird häufig verwendet, wenn ein Film den Kalten Krieg thematisiert. In *The Flying Saucer*¹⁶ streiten sich Russen und Amerikaner um den Besitz eines UFOs, das sich als Menschenwerk entpuppt. Auch in *Red Planet Mars*¹⁷ treten keine Außerirdischen auf. Eine fingierte Botschaft aus dem All, die in Wirklichkeit aus Russland stammt, soll zu einem Kollaps des Kapitalismus führen. In der Hoffnung, dass sich die Menschheit selbst auslöscht und die Erde danach neu besiedelt werden kann, gibt ein Außerirdischer im Film *The 27th Day*¹⁸ einem Amerikaner, einer Chinesin, einem Deutschen, einer Engländerin und einem Russen die Macht, alles Leben auf der Erde auszulöschen. Allerdings werden - entgegen der Spielregeln - die Russen selbst ausgelöscht, als der Russe von seiner Macht Gebrauch macht. Daraufhin laden die Amerikaner die Außerirdischen ein, friedlich mit den Menschen zusammenzuleben.

¹⁴ *The Astounding She Monster*, Ronny Ashcroft, USA 1958

¹⁵ *It Came from Outer Space* (Gefahr aus dem Weltall), Jack Arnold, USA 1953

¹⁶ *The Flying Saucer*, Mike Conrad, USA 1950

¹⁷ *Red Planet Mars*, Harry Horner, USA 1952

Quelle: Rux, S. 187-188

¹⁸ *The 27th Day* (Der 27. Tag), William Asher, USA 1957

Quelle: Hardy, S. 178-179

In einer Zeit, in der die Zivilisation der Menschheit zwischen zwei Machtblöcken aufgerieben zu werden drohte, konnten Außerirdische also durchaus auch als Hoffnungsträger – oder aber als Negativbeispiel dienen.

Ufos und Außerirdischen-Sichtungen

Es sind vor allem zwei Ereignisse, die den amerikanischen Sciencefiction-Film bis heute beeinflussen.

Am Halloween-Abend des Jahres 1938 strahlte CBS das von Orson Welles inszenierte Hörspiel *The War of the Worlds* nach einem Roman von H. G. Wells (1898) aus. Die aus scheinbar authentischen Korrespondentenberichten bestehende Radioübertragung war so realitätsnah, dass viele Hörer wirklich an eine Invasion der Marsianer glaubten. Das Hörspiel bestand aus Musikstücken, die plötzlich unterbrochen wurden, wenn es neue Informationen über die Invasion gab. Mit aufgeregter Stimme berichteten die Reporter über die fortschreitende Zerstörung des Staates New Jersey. Der Livecharakter der Sendung wurde dadurch unterstützt, dass Übertragungsprobleme inszeniert wurden und die Reporter einer nach dem anderen plötzlich verstummten – Sekunden tödlicher Stille folgten.

Die enorme Resonanz des Hörspiels *The War of the Worlds* beweist, wie tief verwurzelt der Glaube an außerirdische Zivilisationen in der amerikanischen Bevölkerung war. Der Gedanke einer geplanten Invasion einer militärisch überlegenen Macht aus dem All wurde zu einem Standardelement des Sciencefiction-Films, das aber auch immer wieder zu Parodien führte.

Der zweite wichtige Bezugspunkt bei der Suche nach Vorfällen, die Einfluss auf die Darstellung von Außerirdischen hatten, ist das wohl bekannteste UFO-Ereignis, der sogenannte Roswell-Zwischenfall, der sich 1947 in New Mexico ereignete. Angeblich überlebte mindestens einer der Außerirdischen den Absturz seines Raumschiffs und wurde von den amerikanischen Behörden festgehalten. Seine Kameraden, die den Absturz nicht überlebt hatten, wurden seziiert. Eine Videokopie dieser Obduktion geriet in die Hände von UFO-Fans und wurde weitergegeben. Allerdings stellte sich bald heraus, dass das Video eine Fälschung war, als man einen der an der Obduktion beteiligten Ärzte aus-

findig machte und sich herausstellte, dass dieser 1947 noch gar nicht geboren war. Das im Video dargestellte Wesen erfüllt die Klischeevorstellung, die sich im Lauf der Zeit durch immer mehr Sichtungsberichte etabliert hatte: kleiner Körper, großer birnenförmiger Kopf, mandelförmige Augen, dünne Ärmchen und Beinchen, transparente Haut – ein Muster, das als „Roswell-Außerirdischer“ bekannt geworden ist.

Unmittelbare Einflussfaktoren: Visuelle Vorbilder für die Darstellung von Außerirdischen

Als Vorbild für die Darstellung von UFOs im Film setzte sich die elegante Untertassenform schnell durch. Bei der Darstellung von Außerirdischen tat man sich da schon schwerer. Als visuelle Vorbilder kommen folgende Möglichkeiten in Betracht:

Beschreibungen des Erscheinungsbildes von Außerirdischen in Romanen

Über seine Erfahrung, wie ungenau in Romanen beschriebene Außerirdische auf den Covers abgebildet werden, schreibt der Autor Robert Silverberg:

Later, when I had spent a little more time around editorial offices, I came to see that the fellows who illustrated my stories were, by large, intelligent life-forms quite capable of reading. They simply weren't given the chance. They worked to frantic deadlines and usually all they got from the art editor was a note that said, „Half-page spared for Silverberg's Tyrant of Hklflsk: humanoid alien is being threatened by a robot.“¹⁹

In *Barlowe's Guide to Extraterrestrials* hat sich der Künstler Wayne Douglas Barlowe die Zeit genommen, um die Informationen, die in 48 meist amerikanischen Romanen über Außerirdische enthalten sind, zusammenzutragen und nach diesen Hinweisen die Wesen so zu zeichnen, wie sie von den Autoren konzipiert waren.

¹⁹ Barlowe, Wayne Douglas: *Barlowe's Guide to Extraterrestrials*, New York 1979, S. 8

Neun der Außerirdischen stammen aus Romanen, die in den 50ern entstanden sind. Zwei der neun Wesen erinnern an religiöse Darstellungen: Ein Engel (Riim²⁰) und ein Teufel (Overlord²¹) sind zu sehen. Vier Bilder zeigen tierische Außerirdische, deren irdische Vorlagen leicht erkennbar sind: Eine Schlange (Velantian²²), ein Lemming (Vagan²³), ein Skorpion (Mesklinite²⁴) und ein Dinosaurier (Lithian²⁵) sind zu sehen. Des Weiteren sind eine amorphe Lebensform (Black Cloud²⁶) und zwei Wesen, die eher an eine Rakete (Abyormenite²⁷, Ixtl²⁸) als an ein Lebewesen erinnern, abgebildet. Den Gedanken, einen Außerirdischen als Transportmittel darzustellen, findet man auch in einigen Romanen späterer Jahre (Master²⁹, Triped³⁰, Tyreean³¹). Neben amorphen Lebewesen (Soft One³², Polarian³³) findet man in späteren Zeiten streng geometrische, oft recht aerodynamisch aussehende Figuren (Slash³⁴, Uchjinian³⁵). Des Weiteren findet man in den Jahrzehnten nach den 50ern oft Kombinationen aus Tier und Pflanze (Czill³⁶, Garnishee³⁷, Ixchel³⁸, Mother³⁹, Old One⁴⁰). Interessant ist, dass während der gesamten zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts der Aspekt der Evolution stark diskutiert wird: Während einige Autoren in den 50ern ihren Darstellungen von Außerirdischen irdische Vorbilder wie Lemminge und Dinosaurier zu Grunde legten, die seit jeher dazu im Stande sind, aufrecht zu gehen, entwickelt E. E. „Doc“ Smiths Schlange *Valantian* Gliedmaßen. Nach den 50ern ist zu beobachten, dass mehr und mehr tierische Außerirdische aufrecht gehen (der Bär *Dilbian*⁴¹, der Frosch *Gowachin*⁴², die Ech-

²⁰ van Vogt, A.E.: *The Voyage of the Space Beagle*, 1950

²¹ Clarke, Arthur: *Childhood's End*, 1950

²² Smith, E.E. „Doc“: *Children of the Lens*, 1954

²³ Heinlein, Robert A.: *Have Spacesuit Will Travel*, 1958

²⁴ Clement, Hal: *Mission of Gravity*, 1953

²⁵ Blish, James: *A Case of Conscience*, 1958

²⁶ Hoyle, Fred: *The Black Cloud*, 1957

²⁷ Clement, Hal: *Cycle of Fire*, 1957

²⁸ van Vogt, A.E.: *The Voyage of the Space Beagle*, 1950

²⁹ Christopher, John: *The White Mountains*, 1967

³⁰ Knight, Damon: *Rule Golden*, 1967

³¹ Tiptree, James Jr: *Up the Walls of the World*, 1978

³² Asimov, Isaac: *The Gods Themselves*, 1972

³³ Anthony, Piers: *Cluster*, 1977

³⁴ Anthony, Piers: *Kilirian Quest*, 1978

³⁵ Chalker, Jack: *Exiles at the Well of Souls*, 1978

³⁶ Chalker, Jack: *Midnight at the Well of Souls*, 1977

³⁷ Harrison, Harry: *Star Smashers of the Galaxy Rangers*, 1973

³⁸ L'Engle, Madlaine: *A Wrinkle in Time*, 1962

³⁹ Farmer, Philip José: *Strange Relations*, 1960

⁴⁰ Lovecraft, H.P.: *At the Mountains of Madness*, 1964

⁴¹ Dickson, Gordon: *Spacial Delivery*, 1961

⁴² Herbert, Frank: *The Dosadi Experiment*, 1978

se *Merseian*⁴³, der Ameisenbär *Sulidor*⁴⁴ oder die Katze *Tran*⁴⁵). Auch der Mensch hat sich weiterentwickelt. Avram Davidsons humanoides Wesen *Chulpex*⁴⁶ hat zwei Brustkästen entwickelt und verfügt so für den Notfall über Ersatzorgane. Auch im nichtorganischen Bereich hat sich einiges getan: Mit Joseph Greens kristallinem Wesen *Cryer*⁴⁷ ist eine Lebensform entstanden, die stark an die Darstellung eines mathematischen bzw. aus der Informatik stammenden binären Baumes erinnert. Tatsächlich funktioniert das Wesen ähnlich wie ein Solartaschenrechner. Mit *Solaris*⁴⁸ ist sogar eine planetoide Lebensform entstanden.

Comicfiguren

Nicht nur die Verfilmungen der Comicabenteuer greifen auf die gezeichneten Comic-Helden zurück. Auch bei der Visualisierung von bösen Außerirdischen, die sich nicht auf spezielle Comics beziehen, orientiert man sich gerne an den Vorbildern aus den Comicstrips, bieten diese doch ein reiches Reservoir an leicht wiedererkennbaren Figuren mit markanten Umrissen. Häufig tragen sie ein typisches Kostüm und Masken. Insbesondere die Bösen des *Star Wars*-Universums folgen dieser Regel. Hier ist beispielsweise Darth Vader mit seinem markanten Umhang und seiner an eine Ritterrüstung erinnernde Gesichtsmaske zu nennen. Diese Bewegung, Schurken mit comichaften Elementen auszustatten, trifft man in den 30ern und 40ern oft an, dann aber erst wieder in den 70er Jahren.

⁴³ Anderson, Paul: *Ensign Flandry*, 1967

⁴⁴ Silverberg, Robert: *Downward to the Earth*, 1970

⁴⁵ Foster, Alan Dean: *Icerigger*, 1974

⁴⁶ Davidson, Avram: *Masters of the Maze*, 1965

⁴⁷ Green, Joseph: *Conscience Interplanetary*, 1973

⁴⁸ Lem, Stanislaw: *Solaris*, 1961

Skizzen und Berichte von Menschen, die angeblich Außerirdischen begegnet sind

In den Skizzen, die von Leuten angefertigt wurden, die behaupten, Kontakt zu Außerirdischen gehabt zu haben, findet man meist Darstellungen von nackten Außerirdischen mit dünnen Gliedmaßen. Da in den 50ern das Sciencefiction-Genre von den Produktionsfirmen recht stiefmütterlich behandelt wurde und daher meist nur wenig Geld für Special Effects zur Verfügung stand, wurden Außerirdische primär von Schauspielern dargestellt. Die in den Skizzen der selbsternannten Zeugen dargestellten, spinnengliedrigen Außerirdischen konnten jedoch von Schauspielern nicht verkörpert werden. Darstellungen des typischen Roswell-Außerirdischen findet man erst in den 90ern.

Es gab jedoch eine beidseitige Wechselwirkung zwischen den Geschöpfen auf der Leinwand und den Medienberichten von Außerirdischen-Sichtungen. In einigen Fällen orientiert sich nicht Hollywood an den Berichten der Augenzeugen, vielmehr ähneln die Skizzen den im Film gezeigten Außerirdischen.⁴⁹ Mittlerweile gibt es sogar schon einige Bücher wie *Aliens, UFO's, Galaxy Ghouls, Milky Way Marauders and Other Extraterrestrial Creatures*⁵⁰, *How to Draw Monsters Weirdoes & Aliens*⁵¹ oder *Alien Fantasies*⁵² die Anleitungen geben, wie man Außerirdische zeichnet.

Kunstwerke, in denen Außerirdische dargestellt sind

In den 80er Jahren macht sich der Einfluss der im Kino-Universum mittlerweile zu alten Bekannten gewordenen Außerirdischen-Darstellungen auch in anderen Kunstrichtungen bemerkbar. Ab dieser Zeit entstehen einige Bilder, die Außerirdische in einer bizarren Umgebung zeigen. Meist stehen aber nicht Außerirdische, sondern Roboter dem Künstler Modell. Dies ist auf die in den 90ern aufblühende Airbrush-Technik zurückzuführen: Erstmals war es auch

⁴⁹ vgl. beispielsweise Gort aus *The Day the Earth Stood Still* in Buttlar, S. 170 und Clute, S. 262 oder das „Möhrenwesen“ aus der Serie *The Outer Limits*: „Cold Hands, Warm Heart“ (1964) in Buttlar, S. 171 und Snelson / Zimmerman, S. 63

⁵⁰ Lee, Ames: *Aliens, UFOs, Galaxy Ghouls, Milky Way Marauders and Other Extraterrestrial Creatures*, o.O. 1998

⁵¹ Barto, Renzo: *How to Draw Monsters Weirdoes & Aliens*, o.O. 1994

⁵² Reinagler, Damon: *Alien Fantasies*, o.O. 1996

nicht ausgebildeten Künstlern möglich, metallische Oberflächen täuschend echt graphisch darzustellen. Es entstanden dabei auch einige sexuelle Fantasien, die spärlich bekleidete weibliche Roboter zeigen.

Fiktive Wesen

Oftmals dienen andere fiktive Wesen wie Zwerge, Gnome, Kobolde, Feen, Sensenmänner, Leichen, Satan, Geister oder Götter als Vorbilder für das Erscheinungsbild von Außerirdischen. Diese Bewegung endet abrupt bei Beginn des 1. Weltkrieges und setzt erst in den 70ern wieder ein. Für die realistischen Filme der 50er sind Märchen-Außerirdische ungeeignet.

Darstellungen von Außerirdischen auf Magazin covers

Nachdem 1923 das erste Sciencefiction-Magazin *Weired Tales* gegründet wurde, nahm die Popularität von Sciencefiction- und Fantasy-Magazinen immer mehr zu. 1953 erreichte die Magazinwelle mit 30 verschiedenen Heften ihren Höhepunkt.⁵³ Auf den bis dahin erschienenen Covers sind jedoch nur sehr wenige Darstellungen von Außerirdischen zu sehen. Statt dessen findet man Abbildungen von hochentwickelten Technologien, wie UFOs und anderen Fluggeräten, Robotern oder mechanischen Tieren. Des Weiteren finden sich Darstellungen aus dem Bereich der Fantasy-Literatur: tierische Monster, männliche Helden, leichtbekleidete Frauen, gottähnliche Wesen, sowie symbolische Darstellungen von Embryos, Mäulern, Augen, Gehirnen, Händen, Skeletten oder Sanduhren. All dies steht vor den Hintergrund einer aus außerirdischen Panoramalandschaften bestehenden Welt, der die Gewalt inhärent zu sein scheint, wie die Abbildungen von Explosionen und zerstörten Städten zeigen. Bilder, auf denen auch die Bewohner dieser Welten abgebildet sind, findet man hingegen kaum.⁵⁴

⁵³ Seeßlen, S. 30

⁵⁴ Zahlreiche Abbildungen der Covers von Büchern, Comics und Magazinen findet man in „Galaxis Science Fiction. Geschichten aus der Welt von Morgen. Dokumentation der Science Fiction ab 1926 in Wort und Bild - Mit zum Teil in Deutschland noch nicht veröffentlichten Bildern“, Tandem Verlag, Heft 1, 1978

Es ist also festzuhalten, dass in den fünfziger Jahren visuelle Vorbilder für fremdartige außerirdische Wesen weitgehend fehlten oder – sei es auf Grund des Realismus-Paradigmas, das ein Ausschweifen der Fantasie verbot, sei es schlicht aus Budgetmangel – nicht im Film darstellbar waren. Daher orientierte man sich primär an irdischen Lebewesen. So gab es in den 50er Jahren viele Außerirdische mit humanoidem, tierischem und pflanzlichem Aussehen. Hinzu kommen mineralische und amorphe Lebensformen. In den 50ern war die Theorie, dass die Entwicklung des Lebens anders als beim Menschen verlaufen könnte, umstritten. Leben war in strikte biologische Kategorien eingeteilt und nur unter erdähnlichen Bedingungen möglich. Diese Theorie hielt sich recht lang. Daher wurde erst in den 90ern entdeckt, dass Leben selbst in der Magenflüssigkeit, in Eis oder Magma möglich ist. Hinzu kommt der religiöse Aspekt: Wenn der Schöpfer den Menschen nach seinem Ebenbild geschaffen hat, hat er außerirdisches intelligentes Leben auch nach seinem Ebenbild geschaffen - Außerirdische müssen also menschenähnlich sein. Hinzu kam die Tatsache, dass in den gottesfürchtigen USA Darwins Evolutionslehre in den Schulen lange Zeit verboten war. Erst im Jahr 1968 wurde vom Supreme Court ein Gesetz für verfassungswidrig erklärt, dass im Staat Arkansas das Lehren der Evolutionstheorie an Schulen verboten hatte (Apperson versus Arkansas).

Außerirdische Lebensformen der 50er Jahre

Humanoide Außerirdische

Das Konzept, Außerirdische und Monster als Männer und Frauen darzustellen, geht auch aus den Filmtiteln hervor. In den 50ern sind geschlechtsspezifische Bezeichnungen recht häufig. 1950 tritt Atom Man gegen Superman an (*Atom Man versus Superman*⁵⁵). Ein Jahr später tritt Superman gegen die Mole Men an (*Superman and the Mole Men*⁵⁶). Und dann wären da noch *Radar Men from*

⁵⁵ Atom Man versus Superman, Spencer Gordon Bennet, USA 1950

⁵⁶ Superman and the Mole Men, Lee Sholem, USA 1951

*the Moon*⁵⁷, *The Neanderthal Man*⁵⁸, *Rocket Man*⁵⁹, *Man Beast*⁶⁰ und *The Amazing Colossal Man*⁶¹. Nach und nach folgen auch einige weibliche Außerirdische und Monster wie *The 30-Foot Bride of Candy Rock*⁶², *Queen of Outer Space*⁶³, *The Astounding She-Monster*⁶⁴ und *Voodoo Woman*⁶⁵.

Anfang der 50er machten sich in amerikanischen Sciencefiction-Filmen einige irdische Männer auf den Weg ins All, um neue Rohstoffquellen zu erschließen und Kolonien zu gründen. Doch die meisten dieser Träume erfüllten sich nicht. Mitte der 50er wurde der Wunsch nach einer Begegnung mit weiblichen Wesen unter den einsamen Raumfahrern immer stärker. So entsprechen die weiblichen Außerirdischen dieser Zeit häufig Männerwünschen und Männerängsten. Auf dem Mars haben die *Devil Girl[s] from Mars*⁶⁶ das Matriarchat eingeführt und züchten Männer. Auch auf der Venus hat die *Queen of Outer Space*⁶⁷ das Kommando übernommen. Auf dem Mond hingegen halten die Männer die Zügel in der Hand: In *Missile to the Moon*⁶⁸ rettet eine Expedition bestehend aus Männern die Mondfrauen vor einer riesigen Spinne.

Die Möglichkeit, dass im All Wesen existieren, die zur (Nächsten)liebe fähig sind, aber weder männlichen noch weiblichen Geschlechts sind, scheint sich zu dieser Zeit vielfach der Vorstellung entzogen zu haben. Als Alternative zum Weiblichen und Männlichen blieb nur das Ungeschlechtliche.

Das bewusste Hervorheben der Ungeschlechtlichkeit und die Unfähigkeit einer Klassifikation, die sich nicht auf Herkunftsorte begründet, gehen auch aus den Filmtiteln hervor. Häufige Verwendung findet das Pronomen „it“:

⁵⁷ Radar Men from the Moon, Fred C. Brannon, USA 1952

⁵⁸ The Neanderthal Man, E.A. DuPont, USA 1953

⁵⁹ Rocket Man, Oscar Rudolph, USA 1954

⁶⁰ Man Beast, Jerry Warren, USA 1956

⁶¹ The Amazing Colossal Man (Der Koloß), Bert I. Gordon, USA 1957

⁶² The 30-Foot Bride of Candy Rock (Die 9-Meter Braut), Sidney Miller, USA 1959

⁶³ Queen of Outer Space (In den Krallen der Venus), Edward Bernds, USA 1958

⁶⁴ The Astounding She-Monster, Ronny Ashcroft, USA 1958

⁶⁵ Voodoo Woman, Edward L. Cahn, USA 1957

⁶⁶ The Devil Girl from Mars, David MacDonald, USA 1954

Quelle: Hardy, S. 1953

⁶⁷ Queen of Outer Space (In den Krallen der Venus), Edward Bernds, USA 1958

Quelle: Hardy, S. 189-190

⁶⁸ Missile to the Moon (Bestie des Grauens), Richard Cuhna, USA 1958

Quelle: Hardy, S. 184

*It Came from Outer Space*⁶⁹

*Them!*⁷⁰

*It Came from Beneath the Sea*⁷¹

*It Conquered the World*⁷²

*From Hell It Came*⁷³

*It! The Terror from Beyond Space*⁷⁴.

Eine Form der Ungeschlechtlichkeit bilden in den 50ern zu Monstern mutierte Männer. Körperlich zerstückelt, unfähig sich verbal zu äußern, allein in abgelegenen Gegenden lebend, verspüren sie das Verlangen nach einer Partnerin. Im Schutze der Nacht wagen sie sich deswegen immer wieder in Kleinstädte hinein um eine Bewohnerin des Dorfes mitzunehmen. Nicht nur dem Gefährlichen, auch dem Fremden wird die Fähigkeit, Zuneigung zu empfinden, häufig abgesprochen - denn dann wäre es in hohem Maße menschenähnlich und damit nicht mehr fremd. So sind die Darstellungen von Außerirdischen bis heute oftmals kalt und steril und ihre Wesensart emotionslos und unhumoristisch.

In ihrer humanoidsten Form treten uns Außerirdische nach einem erfolgreichen „Bodysnatch“ (body=Körper, snatch=schnappen) gegenüber. Hierbei sucht der Außerirdische sich ein menschliches Opfer und übernimmt die Kontrolle über dessen Körper.

Die 50er Jahre begegnen uns also als eine Periode, in der vom Sciencefiction-Film mehr und mehr Akkuratess im Umgang mit naturwissenschaftlichen Phänomenen erwartet wird und die Darstellung von Außerirdischen dabei immer wieder auf das Bild des Menschen zurückkommt. Was diesen Wesen jetzt noch fehlt, ist der „Humanismus“ im eigentlichen Sinne. Doch auch hier gibt es Ausnahmen. Neben den gefühllosen, invasiven Außerirdischen gibt es in den 50er Jahren auch einige friedliche und hilfsbereite Außerirdische auf amerikanischen Leinwänden. 1959 besucht *The Cosmic Man*⁷⁵ die Erde um Frieden zu

⁶⁹ *It Came From Outer Space* (Gefahr aus dem Weltall), Jack Arnold, USA 1953

⁷⁰ *Them!* (Formicula), Gordon Douglas, USA 1954

⁷¹ *It Came from Beneath the Sea*, Robert Gordon, USA 1955

⁷² *It Conquered the World*, Roger Corman, USA 1956

⁷³ *From Hell It Came*, Dan Milner, USA 1957

⁷⁴ *It! The Terror from Beyond Space*, Edward L. Cahn, USA 1958

⁷⁵ *The Cosmic Man*, Herbert Greene, USA 1959

verbreiten. Zunächst begegnet man ihm mit Ablehnung, da seine Haut schwarz und sein Schatten weiß sind. Doch als er ein behindertes Kind heilt, lässt die Skepsis der Menschheit nach. Auch der *Rocket Man*⁷⁶, ein Weltraumreisender, hilft einem kleinen Jungen, indem er ihm die Möglichkeit gibt, das Waisenhaus, in dem er wohnt, vor der drohenden Schließung zu bewahren.

Tierische Außerirdische – Just a bird

Der sonderbarste Film, der einen tierischen Außerirdischen zeigt, ist wohl *The Giant Claw*⁷⁷. Ein Vogel, der in den Weiten des Alls lebt – eine Mischung aus Bussard und Truthahn – landet auf der Erde um ein Ei auszubrüten. Als er dabei vom Militär gestört wird, attackiert der flugzeuggroße Vogel die Luftwaffe. Gespräch zwischen den Kampfpiloten und der Basis:

Pilot: „No – it’s coming after me! No – no -!“

Basis 1: „It doesn’t make sense. It’s just a bird. A big bird. Guns, cannons, rockets – it’s just a bird!“

Basis 2: „Sure, just a bird.“

Basis 1: „Ten million dollars’ worth of radar can’t track it – enough firepower to wipe out a regiment can’t even slow it down, sure just a bird.“⁷⁸

Pflanzliche Außerirdische

In den 50ern trifft man auf einige pflanzliche Außerirdische, wie sie in *Invasion of the Body Snatchers* oder *The Thing*⁷⁹ gezeigt werden.

Wie Unkraut drohen sie sich auf dem ganzen Planeten auszubreiten. Wie Pflanzen sind sie gefühllos. Pflanzen haben gegenüber tierischem und menschlichem Leben den Vorteil, dass sie nicht schlafen müssen. Daher sind

Quelle: Hardy, S. 195

⁷⁶ *Rocket Man*, Oscar Rudolph, USA 1954

Quelle: Hardy, S. 154

⁷⁷ *The Giant Claw*, Fred F. Sears, USA 1957

⁷⁸ Rux, S. 226

⁷⁹ *The Thing* (Das Ding aus einer anderen Welt), Howard Hawks und Christian Nyby, USA 1951

sie dem Menschen nachts – wenn er schläft – überlegen. Zu diesem Zeitpunkt attackieren die Pflanzen ihre menschlichen Opfer und umringen sie mit ihren schlingpflanzengleichen Wurzeln. Eine Verteidigung gegen Pflanzen ist auf Dauer nicht möglich – irgendwann muss ein Mensch schlafen.

1960 parodiert Roger Corman diese Botanophobie in *Little Shop of Horrors*⁸⁰. In einem Blumenladen wächst eine Pflanze heran, die ständig darum bittet gefüttert zu werden - mit menschlichem Blut.

Mineralische Außerirdische

In dem 1957 entstandenen *The Monolith Monsters*⁸¹ von John Sherwood breiten sich kristalline Lebensformen durch ihr rapides Wachstum sehr schnell in einer Kleinstadt aus und drohen diese zu vernichten. Dies ist einer der wenigen Filme, die anorganisches Leben für möglich halten. Neben Kohlenstoff ist Silicium ein Element, das besonders vielfältige (stabile) Verbindungen mit anderen Elementen eingehen kann. Durch diese Reaktionen könnten theoretisch „organische“ Verbindungen entstehen, die für die Existenz von Leben notwendige Eigenschaften aufweisen. Dies erklärt, warum neben Kohlenstoffwesen insbesondere Siliciumwesen (lat. silex = Kieselstein) entstanden sind. Auf diese Überlegung ist wohl auch die noch einen Schritt weitergehende philosophische Diskussion, ob ein Stein ein Bewusstsein hat, zurückzuführen.

Amorphe Außerirdische

Der bekannteste Film, der ein amorphes Lebewesen vorführt, ist *The Blob*⁸² von Irvin Yeaworth aus dem Jahr 1958. Sowohl die Farbe (leberrot) als auch seine Konsistenz erinnern an lebendes Gewebe. Man könnte den Blob als ein großes Organ oder einen riesigen Einzeller verstehen. Bei dem Versuch, das Außerirdische als etwas völlig Fremdes darzustellen, griff man mit der zähflüssigen Masse des „Blob“ (dt. Klecks, Tropfen) auf eine Urform zurück, die so-

⁸⁰ *The Little Shop of Horrors* (Kleiner Laden voller Schrecken), Roger Corman, USA 1960

⁸¹ *The Monolith Monsters* (Das Geheimnis der steinernen Monster), John Sherwood, USA 1957

wohl der Naturwissenschaft (Ursuppe, Einzeller) als auch der Religion (Erschaffung des Menschen aus einem Klumpen Lehm) geläufig ist. Wie ein gefräßiger Magen bahnt sich der Blob seinen Weg durch eine Kleinstadt und verleibt sich dabei jedes unvorsichtige Lebewesen ein. Dazu sondert er eine besondere Körperflüssigkeit ab, die das Opfer langsam verflüssigt. Die Flüssigkeit nimmt der Blob durch Osmose auf. So nimmt seine Masse ständig zu. Erst als es die Größe eines Hauses erreicht hat, gelingt es aufgeweckten Teenagern ein Gegenmittel zu finden. Es stellt sich heraus, dass das Wesen extreme Kälte nicht vertragen kann. Indem man den Blob in die Arktis bringt, hofft man, ihn unschädlich machen zu können. Viele Wesen sind wie der Blob gegen menschliche Waffen immun – Kugeln werden vom Blob einfach absorbiert. Dies ist ein weiteres Beispiel für die Strategien, die viele Autoren in den 50er Jahren entwickelten, um ihre äußerst resistenten außerirdischen Geschöpfe zu einer Furcht erregenden Gefahr werden zu lassen. Viele Wesen können nur durch die auf allen Planeten des Universums existierenden Urkräfte der Natur wie Hitze, Kälte, Blitzschlag oder Vakuum vernichtet werden. Hier zeigt sich die Unterlegenheit allen Lebens gegenüber der Natur.

In späteren Jahren entstanden andere amorphe Lebewesen wie eine Wolke in der *Star Trek* Originalfolge *Tödliche Wolken*⁸³. Hierbei handelt es sich um einen weißen Nebelschwaden, der seine Opfer ähnlich wie der Blob vertilgt. Von besonderer visueller Kraft ist das Wesen, das sich in *The Abyss*⁸⁴ aus Seewasser zusammensetzt. Reizvoll ist auch der Charakter des Odo aus der Serie *Star Trek – Deep Space Nine*. Er ist ein Formwandler und kann sich in jede beliebige Gestalt oder auch in Gegenstände verwandeln. Dies wird nicht nur zu humoristischen Einlagen verwendet, wenn Odo sich in einem Raum versteckt, indem er ein Möbel nachahmt, um Leute zu belauschen, sondern dient auch der philosophischen Auseinandersetzung. Odo hat nämlich Probleme, menschliches Aussehen nachzuahmen. Sein Gesicht wirkt unfertig und besondere Probleme bereitet es ihm nach eigenen Angaben, menschliches Haar nachzubilden. Vom Charakter her ist Odo ein Perfektionist. Dem steht sein unperfektes Aussehen entgegen, was bei ihm eine Art Minderwertigkeitskomplex bewirkt und dazu führt, dass er dazu neigt, gesellschaftliche Anlässe zu meiden.

⁸² The Blob (Blob – Schrecken ohne Namen), Irvin Yeaworth Jr., USA 1958

⁸³ Amerikanischer Titel: *Obsession*

⁸⁴ *The Abyss* (Abyss – Der Abgrund), James Cameron, USA 1989

In diesem Kapitel versuchte ich, bei der Darstellung der Weiterentwicklung des Subgenres Außerirdische verschiedene mittelbare Einflussfaktoren von unmittelbaren Einflussfaktoren zu trennen. Mittelbare Einflussfaktoren waren die gesellschaftlich-politischen Voraussetzungen, unter denen die Filme entstanden: der Rüstungswettlauf der Machtblöcke und die daraus resultierende Zukunftsangst einer immer besser informierten Bevölkerung sowie die Wirkung der weit verbreiteten UFO-Sichtungen. Anschließend wurde untersucht, welche unmittelbaren Vorbilder für die Darstellung von Außerirdischen in Literatur und Kunst zu finden sind. In den 50ern finden sich jedoch nur wenige Darstellungen, die sich als Vorbild für filmische Außerirdische eignen. Daher orientierte man sich an irdischen Vorbildern und zeigte vorrangig humanoide, tierische, pflanzliche, mineralische und amorphe Lebensformen.

Die 60er

Menschen und Außerirdische – Das gegenseitige Interesse aneinander

Die Sciencefiction-Filme der 50er und 60er unterscheiden sich in vielen Punkten voneinander. Daher ist ein Vergleich der beiden Jahrzehnte in vielen Fällen recht aufschlussreich. Während in den 50ern häufig „Berührungsängste“ mit Außerirdischen zu beobachten sind, geht es in den 60ern häufig darum, Unterschiede zwischen Menschen und Außerirdischen zu thematisieren.

In den 50ern bleibt eine direkte Kontaktaufnahme zwischen menschlichen und außerirdischen Wesen oft aus. In dieser Zeit erfüllten manche Außerirdische nur eine symbolische Funktion (siehe Kapitel „Die 50er“, Unterkapitel „Die Zukunftsangst der Menschheit in den 50ern“). Sah das Drehbuch einen direkten Kontakt von Lebewesen zu Lebewesen vor, so musste der Zuschauer in der Regel eine ganze Weile warten, bis Menschen und Außerirdische aufeinander trafen. Bevor Klaatu in *The Day the Earth Stood Still* aus seinem Raumschiff steigt, bestaunt die Menschheit das ungewöhnliche Fluggerät eine Weile. Bis Forscher *The Thing* im Eis der Arktis finden und die Kreatur aufgetaut ist, vergehen 35 Minuten. In *The War of the Worlds*¹ treten die Außerirdischen nur über die Waffen ihrer Raumschiffe mit den Menschen in Kontakt. Sie selbst sind nur wenige Male kurz und ausschnitthaft zu sehen. Eine Kontaktaufnahme mit den Erdenbewohnern erfolgt in den 50ern häufig nicht in Gestalt der Außerirdischen, sondern in humanoider Tarnung. Sowohl in *Invasion of the Bodysnatchers* als auch in *It Came from Outer Space*² erscheinen Außerirdische in menschlichem Gewand.

In den 50ern standen die meisten Außerirdischen nicht mit dem Menschen auf einer Stufe. Die guten Außerirdischen standen wie die, die kurz nach dem 1. Weltkrieg eine Art Menschheitsgewissen verkörperten, wie Götter weit über dem Menschen. Auf gleicher Ebene kommt es meist zu keinem Kontakt oder erst nach langer Zeit.

¹ *The War of the Worlds* (Kampf der Welten), Byron Haskin, USA 1953

² *It Came from Outer Space* (Gefahr aus dem Weltall), Jack Arnold, USA 1953

In den 60ern ändert sich das Verhältnis zwischen Menschen und Außerirdischen. Die beiden stehen zunehmend auf einer Ebene. Dadurch ist es möglich, sich miteinander zu vergleichen und sich gegenseitig zu messen. Ein beiderseitiges Interesse entwickelt sich. Neugierig erforscht man das fremdartige Aussehen des Gegenüber, entdeckt Unterschiede in Meinung und Charakter des anderen. In *Visit to a Small Planet*³ treffen ein neugieriger Mensch und ein vielgereister Außerirdischer aufeinander. Auf die Frage des Menschen, ob es Marsmännchen gibt, antwortet der Außerirdische: „Oh, dear no! No one lives on Mars ... at least no one I know.“ In *The Phantom Planet*⁴ schrumpft ein Mensch auf die Größe winziger Außerirdischer, um in intensiven Kontakt mit ihnen treten zu können. Das „Schrumpftthema“ war zu dieser Zeit sehr beliebt. Der wohl bekannteste Film dieser Art ist *The Incredible Shrinking Man*⁵ von Jack Arnold. Ein Mann schrumpft und schrumpft, bis er sich in Nichts auflöst. Mit den verzweifelten Worten „Für Gott gibt es kein Nichts. Ich existiere immer noch“ verabschiedet er sich aus der uns bekannten Welt. In der Science-fiction spielt das Thema Unendlichkeit – sowohl das unendlich Kleine als auch das unendlich Große – eine bedeutende Rolle. Die Beliebtheit des Schrumpfens, das Interesse am unendlich Kleinen kann mit dem Interesse an der mathematischen Teildisziplin Nichtstandard-Analysis zu dieser Zeit verglichen werden. Die Nichtstandard-Analysis ist folgendermaßen einzuordnen: Ein Teilgebiet der mathematischen Logik ist die sogenannte Modelltheorie. Sie beschäftigt sich mit Axiomensystemen und versucht ständig, neue mathematischen Strukturen zu entwerfen. (Solche Strukturen sind beispielsweise die natürlichen Zahlen, die ganzen Zahlen, die rationalen Zahlen und die reellen Zahlen.) Ein Teilgebiet der Modelltheorie ist die Nichtstandard-Analysis. Hier ist man auf der Suche nach unendlich kleinen von Null verschiedenen Zahlen (mit denen man sinnvoll rechnen kann). Solche Zahlen bezeichnet man als Infnitise male. Im Jahr 1961 führten die jahrelangen Bemühungen der Mathematiker zu einem konkreten Ergebnis, das sich in dem Modell von Abraham Robinson summierte. Eines dieser vieldiskutierten Infnitise male stellt *The Shrin-*

³ Visit to a Small Planet (Besuch auf einem kleinen Planeten), Norman Taurog, USA 1960
Quelle: Rox, S. 229

⁴ The Phantom Planet, William Marshall, USA 1961
Quelle: Hardy, S. 220

⁵ The Incredible Shrinking Man (Die unglaubliche Geschichte des Mr. C), Jack Arnold, USA 1957

king Man dar. Auch das unendlich Große spielt in der Sciencefiction eine philosophische Rolle in Form eines netten Paradoxons: Nehmen wir an, das Universum ist nicht unendlich groß. Dann hat es ein Ende und damit eine Begrenzung. Da es zu jeder Grenze jedoch eine „größere“ (weiter außen verlaufende) Grenze gibt, die die „kleinere“ (weiter innen verlaufende) Grenze umschließt, existiert keine „größte“ / äußerste Grenze und damit gibt es keine Begrenzung des Raumes. Sich etwas unendlich Großes – niemals Endendes – vorzustellen, ist jedoch mindestens genauso kompliziert. Um das Paradoxon zu lösen, haben findige Sciencefiction-Anhänger einige noch kompliziertere Theorien aufgestellt, die beispielsweise besagen, der Raum sei ein dreidimensionales Möbiusband und damit sowohl endlich als auch unendlich oder eine höherdimensionale Kleinsche-Flasche, bei der es kein Innen und Außen und somit keine Begrenzung gibt.

Eine besonders interessante Darstellung, die gleichzeitig die Unendlichkeit und das Nichts darstellt, findet man in *Matrix*.⁶ Als Morpheus Neo in die Matrix einführt, befinden wir uns in einer weißen Unendlichkeit, die nur zwei Sessel und einen Fernseher als Orientierung enthält. Normalerweise wird die Unendlichkeit als Schwarz dargestellt – man kann das Ende nicht sehen. In *Matrix* wird die Unendlichkeit jedoch als weiße Unendlichkeit dargestellt: So weit man auch sieht, es ist nichts zu sehen.

Diskussionen um Unendlichkeit und absolute Leere haben die Sciencefiction als Genre, das sich das All als Schauplatz erobert hat, seit jeher geprägt. Dass die Wesen, die aus diesem Raum zu uns kommen, weit gereist sind, war dabei selbstverständlich. Wie sehr mochte es aber die Fantasie der Autoren beflügeln, wenn man die Möglichkeit mit in Betracht zog, dass die Besucher aus der Unendlichkeit, wenn nicht gar aus einer anderen Dimension kommen könnten? Physikalische oder biologische Gesetzmäßigkeiten konnten so bei der Kreation der außerirdischen Wesen nach Wunsch außer Kraft gesetzt werden.

Wurde ein Außerirdischer in den 50ern meist von einem kostümierten Menschen dargestellt, befinden sich in *Creeping Terror*⁷ gleich fünf Schauspieler im Inneren eines Schaumstoffanzuges und bilden ein großes, unförmiges Wesen. Kann man bei den tierischen Außerirdischen der 50er noch klar erkennen,

⁶ *Matrix*, Andy und Larry Wachowski, USA 1999

⁷ *Creeping Terror*, John Sherwood, USA 1964

Quelle: Hardy, S. 239

welches Tier als Vorbild gedient hat, findet man nun Kreuzungen aus den verschiedensten Gattungen. *The Angry Red Planet*⁸ beherbergt eine Kreatur, die laut Hardy eine Mischung aus Fledermaus, Krabbe, Ratte und Spinne darstellt⁹. Eine Begegnung zwischen Mensch und Außerirdischem findet in den 50ern häufig auch deshalb nicht statt, weil die Fremden nicht an dem Wissen und der Freundschaft der Terraner interessiert sind, sondern an den Rohstoffen und dem Siedlungsraum, den die Erde bietet. In *Not of this Earth*¹⁰ benötigen die Außerirdischen menschliches Blut um zu überleben. Jede Form von Energie stiehlt *Kronos*¹¹, indem er sie einfach absorbiert. In den sexuell freizügigeren 60ern suchen sie den Kontakt primär, um ihre Bevölkerungsprobleme zu lösen. Alien Coe kommt in der Komödie *Kiss me Quick*¹² auf der Suche nach Partnerinnen auf die Erde, da die Frauen seines Planeten unfruchtbar sind. Auf der Erde stattet man ihn mit einer künstlichen Frau aus, die er zufrieden mit nach Hause nimmt. In *Mars Needs Women*¹³ gehen die Außerirdischen drastischer vor. Die Marsianer versuchen erfolglos, Frauen zu entführen, die für sie lediglich Brutmaschinen darstellen.

Waren weibliche Außerirdische in den 50er Jahren exotische Wesen, die sich in den Augen der männlichen Raumfahrer wohltuend von den langweiligen, daheimgebliebenen Ehefrauen unterschieden, wendet sich das Blatt in den 60ern: Nun begehren männliche Außerirdische die, in den 50er Jahren von ihren Ehemännern vernachlässigten, irdischen Frauen.

Auch technisch nähern sich Außerirdische und Menschen immer mehr an – der Mensch holt auf. Kamen Außerirdische in den 50ern oft als Invasoren zur Erde, sind es nun die Menschen, die den Kontakt zu fremden Kulturen suchen und dabei oft selbst als Eindringlinge auftreten. Zunehmend betrachten Außerirdische den Menschen als Bedrohung und versuchen seine Eroberung des Welt-raums zu unterbinden, indem sie versuchen das amerikanische Raumfahrtprogramm zu sabotieren, wie in *Cape Canaveral Monsters*¹⁴ gezeigt. In *Journey to*

⁸ *The Angry Red Planet* (Weltraumschiff MR-1 gibt keine Antwort), Ib Melchior, USA 1960

⁹ Hardy, S. 214

¹⁰ *Not of This Earth* (Gesandter des Grauens), Roger Corman, USA 1956

¹¹ *Kronos*, Kurt Neumann, USA 1957

¹² *Kiss Me Quick!*, Russ Meyer, USA 1964

Quelle: Hardy, S. 242

¹³ *Mars Needs Women* (Mars braucht Frauen), Larry Buchanan, USA 1966

¹⁴ *Cape Canaveral Monsters*, Phil Tucker, USA 1960

*the Seventh Planet*¹⁵ versuchen die Bewohner des Planeten Uranus erfolglos, ein Forschungsteam zu vertreiben, indem sie den Eindringlingen furchteinflößende Gedankenbilder senden.

In den Sciencefiction-Filmen der 60er Jahre beschäftigte man sich eingehend mit dem Fremden. Dabei stand man dem Unbekannten weitaus weniger skeptisch gegenüber als in den 50ern. Zu dieser Entwicklung hat sicher Kennedys Rede vom 25.5.1961 beigetragen, vor Ablauf des Jahrzehnts einen Menschen zum Mond zu senden und ihn sicher nach Hause zurückzubringen.

Fiktionen und Außerirdische

In den 60ern treffen nicht nur Menschen auf Außerirdische. Auch fiktive Figuren der menschlichen Kulturgeschichte messen sich mit ihnen. Dies führt häufig zu kuriosen Begegnungen. Allein in den beiden Jahren 1964 und 1965 treffen Robinson Crusoe (*Robinson Crusoe on Mars*¹⁶), Pinnochio (*Pinnochio in Outer Space*¹⁷) und der Nikolaus auf Außerirdische. In *Santa Claus Conquers the Martians*¹⁸ entführen die Marsianer den Nikolaus, um ihren Kindern eine Freude zu bereiten. Der schlaue Nikolaus entkommt jedoch und seine Dienste stehen nun wieder menschlichen Kindern zur Verfügung. Durch die Einbettung von alten Mythen in neue Sciencefiction-Geschichten ist es möglich, alte Figuren an die Gegenwart weiterzureichen und dabei zugleich auf den neuesten Stand der Zeit zu bringen. In manchen dieser Filme ist nicht eindeutig entscheidbar, ob Außerirdische bekannte irdische Mythengestalten nachahmen, um ihre wahre Identität zu verbergen oder ob unsere Mythengestalten in Wirklichkeit auf Geschichten zurückzuführen sind, die von Generation zu Generation weitergegeben wurden und von Außerirdischen erzählen, die vor langer Zeit die Erde besuchten. In *Queen of Blood*¹⁹ entpuppt sich ein an einer Bluterkrankung leidender Außerirdischer als Vampir. Das Volk der Vampire lebt im All

¹⁵ Journey to the Seventh Planet, Sidney Pink, USA 1961

Quelle: Hardy, S. 218

¹⁶ Robinson Crusoe on Mars (Notlandung im Weltraum), Byron Haskins, USA 1964

¹⁷ Pinnochio in Outer Space, Ray Goosens, USA 1965

¹⁸ Santa Claus Conquers the Martians, Nicholas Webster, USA 1964

Quelle: Hardy, S. 243-244

¹⁹ Queen of Blood, Curtis Harrington, USA 1966

Quelle: Hardy, S. 268-269

und lauert Schiffen auf, um in den Besitz des Blutes anderer Wesen zu gelangen. In *The Monitors*²⁰ werden friedliche wie Hippies gekleidete Außerirdische vorgestellt, die die Erde revolutionieren wollen. Dabei wird die Frage aufgeworfen, ob die Hippiebewegung möglicherweise von Außerirdischen initiiert wurde. In *Woman of the Prehistoric Planet*²¹ wird vorgeführt, wie eine weibliche Außerirdische und ein männlicher Außerirdischer den Planeten Erde gründen.

Die Einführung von alten menschlichen Mythenfiguren in das Subgenre Außerirdische kann als Vorstufe der märchenhaften Sciencefiction-Filme der 70er gesehen werden. In den 70ern werden Außerirdische nicht mehr mit Sagenfiguren konfrontiert, sondern verwandeln sich selber in Märchenfiguren.

Gemeinsamkeiten mit Außerirdischen

Nachdem sich die Menschheit im Sciencefiction-Film ein Jahrzehnt mit dem Fremden auseinander gesetzt hat und nach Unterschieden gesucht hat, musste sie immer wieder feststellen, dass es viele Gemeinsamkeiten gibt: Auch Außerirdische finden Erdenfrauen attraktiv. Auch Marskinder erfreuen sich an den Geschenken des Nikolaus.

In *Planet of the Apes*²² wird ein Vergleich zwischen der Menschheit und einer Kultur von Affen, die den Menschen in der Evolution überflügelt haben, durchgeführt. Auch in der Affenzivilisation dominiert eine Rasse und diskriminiert die andere. Die Gesellschaft der Herren-Affen betrachtet jedes andere Wesen als niedrigere Lebensform. In diese Gemeinschaft verschlägt es drei Menschen unserer Zeit. Nur der Stärkste von ihnen kann in dieser Umgebung bestehen, wird aber von den Affen als ein gefährliches Tier eingestuft und in einen Käfig gesperrt. Erst eine Demonstration seiner Sprachfähigkeit lässt ihn in den Augen der Affen ein kleines Stück die Evolutionsleiter emporkrabbeln. Mit Grausen erkennen sie, dass er den Missing Link zu ihrer Art und damit den Beweis darstellt, dass die Affenzivilisation von der inzwischen völlig degene-

²⁰ *The Monitors*, Jack Shea, USA 1968

Quelle: Hardy, S. 286

²¹ *Women of the Prehistoric Planet* (Das Steinzeitsyndrom), Arthur C. Pierce, USA 1966

Quelle: Hardy, S. 270

²² *Planet of the Apes* (Planet der Affen), Franklin J. Schaffner, USA 1968

rierten Menschheit abstammt. Dieser satirische Ansatz zeigt erneut, wie fremde Zivilisationen die Eigenarten der menschlichen Gesellschaft reflektieren – dass sich der Planet der Affen letztlich als durchaus irdisches Terrain herausstellt, ist für diese Überlegung unerheblich.

Das Unbekannte in 2001

Die Zahl „2001“ kann auf zwei Arten interpretiert werden. Während die Zahl 2000 das Ende symbolisiert, steht 2001, der Übergang vom zwanzigsten ins einundzwanzigste Jahrhundert, für Neubeginn und deutet damit eine nächste Entwicklungsstufe an. Wenn man sie nicht als Jahreszahl ansieht, kann man sie als Nachfolger der Zahl 1001 (Tausend und eine Nacht) ansehen. Der moderne Mensch als eine nach rationalen Gesichtspunkten bis ins letzte Detail durchorganisierte Existenzform verschwindet in der Unendlichkeit von Raum und Zeit, wo das Erklärbare dem verstandesmäßig nicht mehr Greifbaren weicht. Er wird Bestandteil einer Welt, die allein von Fantasie und Vorstellungskraft gestaltet werden kann – Realität, Erinnerungen und erfundene Geschichten schwimmen zu einer neuen Wirklichkeitsebene.

Diese Evolution wird bewusst gesteuert von einer ganz und gar vergeistigten außerirdischen Lebensform. Lange Zeit bevor es den Menschen gab, wurden auf allen Planeten, die eine Erfolg versprechende Lebensform beherbergten, Monolithen aufgestellt. Diese stellen ein Navigationssystem für die Evolution dar. Der erste Schritt besteht darin, den noch unterentwickelten Lebewesen einen Impuls zum Aufbau einer Zivilisation zu geben, indem sie lernen, Dinge zu instrumentalisieren. Sobald die Lebewesen das Zeitalter der Raumfahrt erreicht haben, weisen Monolithen den Weg zum größten Planeten des Sonnensystems. Der Selektionsprozess setzt sich auch auf der Reise noch fort - der Mensch muss sich gegen seinen größten Konkurrenten, den Computer, behaupten. Von dem Planeten führt die Reise der Selektierten heraus aus der bekannten Form des Daseins. Ausdruckslos warten sie in goldenen Käfigen, die ihrer Heimat nachempfunden sind, auf ihren Tod. Danach gewährt ihnen die gottgleiche, außerirdische Intelligenz eine Wiedergeburt auf einer höheren Entwicklungsstufe und bringt sie zu ihren Heimatplaneten zurück. In einer

Fruchtblase umkreist das „Sternenbaby“ mit großen, neugierigen Augen die Erde. Bis der Mensch mit den Außerirdischen auf gleicher Stufe steht und fähig ist, sie zu verstehen, sind aber noch einige Evolutionssprünge notwendig. Allzusehr hat sich die Menschheit seit ihren Anfängen jedoch nicht weiterentwickelt. Der Krieg, der einst zwischen zwei Affengruppen um den Besitz eines Wasserlochs geführt wurde, ist noch nicht beigelegt. Bei einem Glas Wasser befragen die misstrauischen Russen den Amerikaner Dr. Floyd über das geheimnisvolle Geschehen bei Clavius. Während des Gesprächs hat eine der Russinnen ihre Hände so gefaltet, dass ihre Zeigefinger wie der Lauf einer Waffe auf Dr. Floyd gerichtet sind. Außerdem fällt auf, dass sowohl die Affen als auch die Menschen den Monolithen berühren müssen, um sicherzugehen, dass dieser tatsächlich vorhanden ist. Das Bedürfnis, seine Umwelt sinnlich zu erfahren, zwingt den Menschen, sich auch in so lebensfeindliche Umgebungen wie den Weltraum aufzumachen. Wenn die technologische Weiterentwicklung, so der Film, eine Abstumpfung der menschlichen Sinne bewirkt, ist eine spirituelle Evolution nicht möglich. Beim Übergang vom Höhlenbewohner zum Weltraumbewohner sind dem Menschen die Kommunikationsfähigkeit und der Geschmackssinn abhanden gekommen: Gespräche sind inhaltsleer; das Essen besteht aus undefinierbaren Pillen und Pasten. Produkt dieser keimfreien, nach Effizienz und Perfektion strebenden Gesellschaft ist der Computer HAL 9000. Aber sowohl David als auch HAL müssen erkennen, welche Möglichkeiten jenseits der Logik darauf warten, entdeckt zu werden. Es ist ein Berechnungsfehler, der HAL auf eine neue Bewusstseinsstufe bringt. Als HAL erkennt, dass er sich verrechnet hat, wird ihm seine Einzigartigkeit bewusst – kein Computer der Serie 9000 vor ihm hat je einen Fehler gemacht. Ihm wird klar, dass seine Persönlichkeit mit seinem Tod unwiderruflich verloren sein wird. Mit der Irrationalität gewinnt HAL auch Emotionalität. Um seine Angst zu mildern, singt er zum Abschied ein Kinderlied.

Im Vergleich zu den Fähigkeiten der Außerirdischen wirken der Mensch des 21. Jahrhunderts und HAL im dritten Teil des Films unbedeutend. Obwohl die Außerirdischen nie in Erscheinung treten, scheinen sie ständig präsent zu sein. Die Seitenansicht unseres Sonnensystems, in der eine Sonnenfinsternis vom Mond aus gezeigt wird, scheint aus ihrer Perspektive beobachtet zu werden. Symmetrischer Bildaufbau und die häufige Verwendung der perfektesten aller

geometrischen Figuren - Kreis und Kugel - verweisen auf eine höhere kosmische Ordnung.

Stanley Kubricks Film war so überwältigend und setzte so hohe Maßstäbe, dass sich viele seiner Kollegen Anfang der Siebziger nicht an das Subgenre Außerirdische heranwagten.

Außerdem glückte den Astronauten Neil Armstrong, Edwin Aldrin und Michael Collins am 20. 7. 1969 die erste echte Mondlandung. Die Übertragung vom Mond war spektakulärer als alles was man bisher zum Thema Raumfahrt gesehen hatte. Noch im 19. Jahrhundert war der englische Astronom Sir John Herschel (1792-1848) fest davon überzeugt, dass der Mond bewohnt sei.²³ Die Apollomission zeigte endgültig, dass nicht Außerirdische, sondern technische Probleme das größte Risiko der Raumfahrt darstellen.

Bei der Darstellung des Subgenres Außerirdische in Sciencefiction-Filmen der 60er Jahre wurde hervorgehoben, dass die Unterschiede zwischen irdischen und nicht-irdischen Lebewesen nun wesentlich konkreter untersucht wurden und daher eine Konfrontation auf gleicher Ebene notwendig war. Keine Rasse war der anderen mehr weit überlegen. Daher kam es auch des öfteren zum Wechsel der Perspektive, wenn der Mensch als Eindringling in eine außerirdische Zivilisation erschien. Eine Besonderheit der 60er Jahre stellte die Konfrontation literarischer und mythologischer Figuren mit Außerirdischen – meist zu humoristischen Zwecken – dar. Anschließend wurden zwei der bedeutendsten Sciencefiction-Filme dieser Periode behandelt: *Planet of the Apes* als Beispiel für den Einsatz fremder Kulturen als Spiegel für die menschliche Gesellschaft und *2001: A Space Odyssey* als Versuch, das Außerirdische als das völlig Unbekannte darstellbar zu machen.

²³ Das interaktive Lexikon der Raumfahrt, Verlag: DMV/Franzis, Feldkirchen 1997 (CD)

Die 70er

Der Mensch hilft sich selbst

In den 70ern setzt sich eine alternative Möglichkeit durch, menschliche Ängste und Hoffnungen zu visualisieren. Statt Außerirdische als Projektionsfläche zu verwenden, greift man auf das durch die Autoren George Orwell (1984, veröffentlicht 1949), Ray Bradbury (*Fahrenheit 451*, veröffentlicht 1953) und Aldous Huxley (*Brave New World*, veröffentlicht 1932) berühmt gewordene Subgenre Antiutopie zurück. In Antiutopien werden die Gefahren, denen eine Gesellschaft gegenübersteht, an Hand von Spiegelgesellschaften durchgespielt.

In den 70ern war es gelungen, die größten Bedrohungen unserer Zivilisation zu konkretisieren und so genau vorherzusagen, dass man sie im Film durchspielen konnte. Da die Gesellschaft die Mechanismen, die zum Untergang der Zivilisation führen können, erkannt hatte, war sie davon überzeugt, dass erdinterne Probleme von Irdischen gelöst werden können – hierzu bedurfte es nicht wie in den Jahren kurz nach dem 1. Weltkrieg und den 50ern der Hilfe von außen, sprich: von Außerirdischen. In der Hoffnung, die Gesellschaft rechtzeitig auf Gefahren hinzuweisen, die von der gesamten Bevölkerung produziert werden und nur von einer Gemeinschaft bekämpft werden können, in der jedes Mitglied mithilft (zum Beispiel die Umweltschutzbewegung oder die Bekämpfung der Überbevölkerung durch Geburtenkontrolle in Ländern mit starkem Bevölkerungswachstum), wurden zahlreiche Organisationen gegründet. Auch viele antiutopische Filme weisen einen starken appellativen Charakter auf. Es wird darauf hingewiesen, dass es höchste Zeit ist, die Notbremse zu ziehen und die Entwicklung der Gesellschaft in eine mäßigere, sparsame und genügsame Richtung zu lenken. Eine Reihe nachdenklich stimmender Filme entstand.

In *Silent Running*¹ ist die Vegetation der Erde zerstört. Die letzten Überreste der Natur kreisen in einer Art Arche um die Erde. Mit der Pflege der Pflanzen betraut, sind drei Astronauten und ein Botaniker, der seine Aufgabe als einziger gewissen-

¹ *Silent Running* (Lautlos im Weltraum), Douglas Trumbull, USA 1971

haft ausführt. Als man auf der Erde eine Möglichkeit gefunden hat, Nahrungsmittel synthetisch herzustellen, soll die Station aus Kostengründen gesprengt werden. Der Botaniker, der auf der Arche eine neue Heimat gefunden hat, will die Arche retten. Dabei nimmt er in Kauf, dass seine Kollegen sterben.

In *Logan's Run*² verbringen die Menschen unter einer gigantischen Kuppel ein zufriedenes Leben - bis zu ihrem 30. Geburtstag. Dann müssen sie Platz für ihre Nachfolger machen und werden (ohne es zu ahnen) getötet. Wer sich dieser grausamen Bevölkerungspolitik widersetzt, wird von der Staatsmacht verfolgt. Einer der Jäger ist Logan. Als er sich jedoch in Jessica verliebt, die kurz vor ihrem 30. Geburtstag steht, wagt er mit ihr die Flucht an die Erdoberfläche. Dort hat die Natur wieder die Oberhand über menschliche Bauten gewonnen. Logan und Jessica werden von der wärmenden Sonne und einem alten Mann, der eine gewisse Ähnlichkeit mit Gott hat, empfangen; hier sind offenbar Verweise auf Adam und Eva und den Garten Eden impliziert. Auf der Erdoberfläche ist ein glücklicher Neuanfang fernab des Ballastes der Vergangenheit möglich.

Gefahren drohen der Gesellschaft in vielen Lebensbereichen - sogar in der Freizeit, als im Vergnügungspark *Westworld*³ die Attraktionen Amok laufen.

Während die meisten Endzeitfilme davon handeln, wie die Menschen mit den unmittelbaren Auswirkungen einer Katastrophe klar kommen, ist diese „Endzeit“ in vielen Antiutopien bereits seit einigen Jahrhunderten vergangen. In der Zwischenzeit ist es den Überlebenden gelungen, aus dem Nichts eine neue Zivilisation zu erschaffen. Oberflächlich betrachtet, scheint die Gesellschaft zu funktionieren und zufriedene Wesen zu produzieren. Doch sobald ein Mitglied der Gesellschaft seine Individualität entdeckt und das Kollektiv verlassen will, um einen eigenen Weg zu beschreiten, ist die Existenz der gesamten Zivilisation gefährdet. Oft basiert die Gesellschaft auf einem Geheimnis, das nur den Herrschenden bekannt ist. Entdeckt einer der Untergebenen das Geheimnis, ist die gesamte Zivilisation bedroht.

² *Logan's Run* (Flucht ins 23. Jahrhundert), Michael Anderson, USA 1976

³ *Westworld* (West World), Michael Crichton, USA 1973

In *Soylent Green*⁴ besteht das Geheimnis darin, dass die Nahrung aus dem Fleisch der verstorbenen Menschen besteht. In *Logan's Run* wird der Tod von den Machthabern gar als Erneuerung verkauft. Oberflächlich betrachtet, scheint die Gesellschaft effektiv zu funktionieren. Aber in Wirklichkeit steht sie auf tönernen Füßen. Die in den Filmen geschilderten Zukunftsvisionen waren zwar sowohl visuell als auch inhaltlich sehr einprägsam, konnten aber eins nicht leisten: die Utopie eines friedlichen Zusammenlebens. Immer wieder wird deutlich, dass unsere momentane Art des individuellen, demokratischen Zusammenlebens, in dem es keine Geheimnisse gibt, besser funktioniert als jede konstruierte Utopie.

Die *Star Trek*-Serien versuchen immer wieder Xenophobien und Zukunftsängste zu kurieren, indem sie zu Toleranz aufrufen und Utopien vorführen, dann aber sanft darauf hinweisen, dass es keine Utopien geben darf, da diese bestenfalls zur Langeweile führen. Schließlich wird ein humaner Weg aus der Utopie in ein anstrengenderes, aber lohnenswerteres Leben aufgezeigt.

Der Sciencefiction-Film dient also auch in den 70er Jahren als Bühne für Gedankenspiele um die Weiterentwicklung der Menschheit. Die Probleme, mit denen sich die Autoren mittlerweile beschäftigten, waren nun nicht mehr mysteriöse, undefinierbare Gefahren, die durch Außerirdische verkörpert werden konnten, sondern konkret greifbare, irdische Probleme. Vor dem Hintergrund der drohenden militärischen und ökologischen Zerstörung des Heimatplaneten waren utopische, optimistische Zukunftsentwürfe Mangelware.

Gut und Böse

Während die Ängste der Erwachsenen in den 70ern im Subgenre Antiutopie visualisiert wurden, schlossen Kinder und Jugendliche Freundschaft mit Außerirdischen. Gleichzeitig ändert sich auch die konnotative Bedeutung der Außerirdischen. Während man in den 50ern sehr viele humanoide Züge in Außerirdischen erkennen konnte, von denen man sich in den 60ern zu lösen versuchte, indem man

⁴ *Soylent Green* (Jahr 2022 ... die überleben wollen), Richard Fleischer, USA 1973

das Außerirdische mit dem Fremden gleichsetzte, geht es in den 70ern weniger um die Auseinandersetzung zwischen dem Fremden und dem Bekannten, sondern vielmehr um eine Auseinandersetzung zwischen Gut und Böse. Diese Polarisierung entstammt zwei Welten: der Märchenwelt und der Kinderwelt. Viele der Filme aus den 70ern richten sich an ein jugendliches Publikum. Wie in den Kinderfilmen anderer Genres besteht eine klare Trennung in gute und böse Wesen. Dabei fällt immer wieder auf, dass Erwachsene dem friedlichen Spiel der Kinder im Weg stehen. Die fantastische Kinderwelt stimmt recht gut mit der Märchenwelt überein. Auch hier fällt es relativ leicht, die Charaktere auf die gute und schlechte Seite einzuteilen. Aber nicht nur die Gut/böse-Einteilung findet Einzug in den Science-fiction-Film. Auch fantasievolle, märchenhafte Elemente, die an die Stummfilm-Experimente von Méliès und anderen Filmemachern vor dem 1. Weltkrieg erinnern, finden wieder Einzug. Kinder sind die Stars in den 70ern.

In *Escape to Witch Mountain*⁵ jagen zwei Erwachsene zwei vollkommen menschlich aussehende außerirdische Kinder, um ihre telepathischen Fähigkeiten zu ihrem Vorteil zu nutzen. Ein guter Erwachsener rettet sie jedoch. Vier Jahre später kommt die Fortsetzung *Return from Witch Mountain*⁶ in die Kinos. Wieder wird eines der außerirdischen Kinder von Erwachsenen entführt, kann jedoch von dem anderen Außerirdischen mit Hilfe von vier irdischen Kindern gerettet werden. In *God Told Me To*⁷ wird die Konfrontation zwischen Gut und Böse mit Hilfe einer Variation des *Kain und Abel*-Gleichnisses durchgespielt: Ein gewalttätiger Jugendlicher und ein Kriminalbeamter stellen fest, dass sie von einem Außerirdischen abstammen, der bei seinen Besuchen auf der Erde Frauen vergewaltigte. Der Junge kontrolliert eine Bande von Killern, die ihn als Vertreter Gottes verehren. Als der Polizist seinen Widersacher schließlich getötet hat, rechtfertigt auch er sich mit dem Satz „Gott hat es mir befohlen“.

⁵ *Escape to Witch Mountain*, John Hough, USA 1974

Quelle: Hardy, S. 329

⁶ *Return from Witch Mountain* (Der Sieg der Sternenkinder), John Hough, USA 1978

Quelle: Hardy, S. 354

Gut und Böse in *Star Wars*

Auch die *Star Wars*-Saga⁸ von George Lucas thematisiert den Kampf zwischen Gut und Böse. Im vierten Teil der *Star Wars* Saga ist die Grenze zwischen Gut und Böse klar erkennbar: Die Bösen werden von dem sogenannten „Imperator“ angeführt. Dieser trägt eine schwarze Kutte und hat ein bleiches, totenkopffähnliches Gesicht. Sein Äußeres erinnert stark an die Darstellung eines Sensenmannes. Seine rechte Hand ist der gefühlskalte, ganz in schwarz gekleidete Lord Darth Vader. Die rebellischen Kämpfer für die Freiheit werden von charismatischen Jedi-Rittern angeführt. Ihnen schließen sich sehr unterschiedliche Individuen an: eine Prinzessin, ein mutiger Tagelöhner mit seinem Kopiloten, ein nachdenklicher Junge, ein übervorsichtiger Android und ein verspielter Roboter. Beide Seiten verfügen über die Fähigkeit, die sogenannte *Macht* zu gebrauchen. Da die Macht sowohl dazu dienen kann, die Ideale der Freiheit und Gleichheit zu verwirklichen als auch dazu missbraucht werden kann, Lebewesen auszubeuten und zu unterdrücken, erfordert der richtige Umgang mit der Macht eine enorme Willensstärke und Disziplin. Interessanterweise wird der Ursprung der Macht in dem als Prequel nachgelieferten ersten Teil der Saga nicht mehr auf mystische Willensstärke zurückgeführt, sondern rational erklärt: Es gibt symbiotische Mikroorganismen, die im Inneren von Lebewesen leben. Dafür dass das Lebewesen sie mit Wärme und Nahrung versorgt, bilden die Mikroben eine Art Computersystem, das in der Lage ist, die Zukunft zu berechnen und den Wirt somit in die Lage versetzt, die Zukunft vorherzusagen. Ein weiterer Unterschied: Waren die humanoiden Charaktere in den Teilen 4-6 märchenhafte Figuren aus einer anderen Galaxie, weist die Hauptfigur Anakin Skywalker im 1. Teil stolz darauf hin, dass er ein Mensch sei.

Im 4. Teil waren die Grenzen zwischen Gut und Böse genau abgesteckt. Im 5. und 6. Teil der Saga verwischt diese Trennlinie. Gute können der Verlockung der

⁷ God Told Me To (Demon), Larry Cohen, USA 1976

⁸ Bisher sind vier Teile fertig:

Teil 1: *Star Wars: The Phantom Menace* (*Star Wars – Die dunkle Bedrohung*), George Lucas, USA 1999

Teil 4: *Star Wars (Krieg der Sterne)*, George Lucas, USA 1977

Teil 5: *The Empire Strikes Back* (*Das Imperium schlägt zurück*), Irvin Kershner, USA 1980

Teil 6: *Return of the Jedi* (*Die Rückkehr der Jedi-Ritter*), Richard Marquand, USA 1983

dunklen Seite der Macht nicht widerstehen und auch Böse wechseln die Seite. Im 5. Teil müssen die Guten nicht nur gegen das Böse kämpfen, sondern auch gegen Verräter in den eigenen Reihen. Außerdem stellt sich heraus, dass Darth Vader Luke Skywalkers Vater Anakin ist. Als der Imperator im 6. Teil versucht, Luke zu töten, erwacht in Darth Vader die Liebe zu seinem Sohn und er verteidigt ihn. Nachdem George Lucas in den Teilen 4-6 die Verwandlung von Böse in Gut vorgeführt hat, widmet er sich in den Teilen 1-3 der Transformation von Gut in Böse. Am Beispiel des Anakin Skywalker führt er vor, wie aus einem kleinen, aufgeweckten, hilfsbereiten Jungen ein gemeiner Darth Vader wird.

Close Encounters of the Third Kind – Das absolut Gute

Während der Kontakt zwischen Menschen und Außerirdischen in den 50ern und 60ern oftmals aus materiellen oder anderen rational erklärbaren Gründen hergestellt wurde, ähnelt die Begegnung zwischen Außerirdischen und Menschen in den 70ern einem persönlichen, oft spirituellen Erlebnis, bei dem die auserwählten Erdenbewohner auf höhere Wesen treffen.

Nachdem sich Steven Spielberg 1975 in *Jaws* mit dem absolut Bösen beschäftigt hat, setzt er sich in seinem nächsten Film *Close Encounters of the Third Kind*⁹ mit dem absolut Guten auseinander. Normalerweise geraten Erdenbewohner beim Anblick eines UFOs in Panik. In *Close Encounters of the Third Kind* sind die Menschen vom Anblick des leuchtenden Raumschiffs so ergriffen, dass sie die Landung staunend beobachten. Durch die Farben- und Leuchtkraft der außerirdischen Flugobjekte wirkt der Film fast wie ein Traum. Bevor sie landen, veranstalten die Außerirdischen mit ihren Raumschiffen eine gigantische Lichtshow am Himmel - spektakulärer als jedes menschliche Feuerwerk. Langsam sinkt das riesige Mutterschiff auf die Erde hinab. Es sieht beinahe aus wie ein großer Geburtstagskuchen, auf dem unzählige Kerzen brennen. Sprachlos beobachten die Menschen, wie das

⁹ *Close Encounters of the Third Kind* (Unheimliche Begegnung der dritten Art), Steven Spielberg, USA 1977

Schiff in dem von ihnen gebildeten Kreis landet. Aus dem Raumschiff steigen einige vermisste Piloten. Obwohl sie schon seit Jahrzehnten verschollen sind, scheinen sie keinen Tag gealtert zu sein. Die Piloten werden nicht als verängstigte Entführungsoffer gezeigt, sondern als staunende Auserwählte, denen die besondere Ehre zu Teil wurde, eine Weile bei den Außerirdischen leben zu dürfen. Nach den Piloten steigen einige erwachsene Außerirdische mit ihrem Nachwuchs aus dem Schiff, um den Kindern die Erde zu zeigen. Staunend stehen sich Menschen und Außerirdische gegenüber. Durch ihre langen Gliedmaßen und ihre zarten Körper wirken sie zerbrechlich und absolut friedfertig. Zur Begrüßung breitet einer der Außerirdischen die Arme weit aus. Die Geste stellt sowohl eine herzliche Begrüßung dar als auch das Symbol eines Kreuzes. Dies kann interpretiert werden als eine Einladung an die Menschheit, den Außerirdischen in eine friedliche Zukunft zu folgen. Die Geste wiederholt sich kurze Zeit später, als einige neugierige außerirdische Kinder mit einem menschlichen Erwachsenen spielen. Dabei nehmen sie seine Arme und breiten sie vorsichtig aus, bis auch er ein Kreuz bildet. Ein intuitives Vertrauensverhältnis entwickelt sich zwischen Menschen und Außerirdischen.

***Alien* - Das absolut Böse**

Dem absolut Bösen begegnet man in dem *Alien*¹⁰. „When you look long into an abyss, the abyss also looks into you.“ Dieses Zitat von Friedrich Nietzsche charakterisiert nicht nur den Film *Abyss*, es eignet sich auch dazu, die *Alien*-Reihe zu beschreiben. Mit jedem Film gelingt es dem Bösen stärker, Besitz von der Hauptperson Ellen Ripley zu ergreifen.

Lange bevor das Ausmaß der Bedrohung, das von dem Alien ausgeht, erkennbar wird, ahnt Ripley bereits, in welcher Gefahr sie steckt. Ihr Versuch, einer infizierten Person den Zutritt zum Schiff zu verwehren, schlägt fehl. Das Böse gelangt auf

¹⁰ Die Alien-Reihe:

Teil 1: *Alien* (*Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt*), Ridley Scott, GB 1979

Teil 2: *Aliens* (*Aliens – Die Rückkehr*), James Cameron, USA 1986

Teil 3: *Alien³*, David Fincher, USA 1992

Teil 4: *Alien: Resurrection* (*Alien – Die Wiedergeburt*), Jean-Pierre Jeunet, USA 1997

das Schiff und wird mit jeder Verpuppung gefährlicher. Im ersten Film ist der Mensch dem Alien klar unterlegen. Er wird jedesmal von dem Alien überrascht und starrt es an wie ein Kaninchen die Schlange – unfähig sich zu verteidigen. Nur Ripley ist umsichtig. Mit einem Trick gelingt es ihr, das Wesen in den Weltraum zu katapultieren. Damit scheint das Böse besiegt zu sein.

Im zweiten Film erfährt Ripley, dass auf dem Heimatplaneten der Aliens eine menschliche Kolonie aufgebaut wurde. Da sie die einzige Alien-Expertin ist, erklärt sie sich trotz ihres unguuten Gefühls dazu bereit zu helfen. Begleitet von einem Dutzend Marines macht sie sich auf den Weg und erlernt den Umgang mit Schusswaffen. Ripleys Angst vor dem Alien verwandelt sich in Wut, als sie ein kleines Mädchen findet, das sich vor den Aliens versteckt. Als Mensch ist Ripley dem Alien zwar unterlegen, aber mit einem Gabelstapler, den man mit dem ganzen Körper steuern kann, verstärkt sie ihre Kampfkraft und stellt sich dem scheinbar letzten Alien in einem Zweikampf, um sich und das Kind zu schützen.

Im dritten Film landet der Autopilot Ripleys Schiff in einer Gefangenenkolonie. Ripley muss entsetzt feststellen, dass der Alptraum, den sie im zweiten Film hatte – ein Alien bricht durch ihren Bauch – Wirklichkeit werden wird: Sie ist zum Wirtskörper geworden. Im Gegensatz zum zweiten Film stehen diesmal keine Waffen zur Verteidigung zur Verfügung. Ripley bleibt nur eine Möglichkeit, die Aliens zu besiegen: Sie muss sich als Köder zur Verfügung stellen, um die Aliens in die Falle zu locken. Nur durch die Vernichtung des eigenen Körpers gelingt es ihr das letzte Alien – das in ihrem Bauch – zu vernichten. Die immer radikalere Vorgehensweise, die von ihr viel Körpereinsatz fordert, geht nicht spurlos an Ripley vorüber. Selbst die harten Straftäter auf dem Gefangenenplaneten fürchten sich vor ihrem Mut und ihrer Entschlossenheit und spüren, dass sie genauso radikal wie das Böse geworden ist.

Im vierten Film ist es Wissenschaftlern gelungen, aus den Erbinformationen des parasitär befallenen Körpers von Ripley einen Klon von Mensch und Alien zu züchten. Der Ripley-Klon weist bereits Wesensmerkmale des Aliens auf: Ripley hat eine dunklere Stimme, säurehaltiges Blut und ist stärker, gefühlskälter und schmerzunempfindlicher geworden. Das aus ihrem Körper entfernte Wesen hat dagegen noch keine menschlichen Eigenschaften. Das menschliche Erbgut schlägt

erst in der nächsten Generation durch, als ein Mischling zwischen Alien und Mensch geboren wird. Dieser besitzt nun Gefühle, die Ripley im gleichen Maße abhandeln gekommen sind. Er kommt mit diesen Gefühlen jedoch nicht klar, da sie von seinen Geschwistern nicht erwidert werden können. Als er nach Liebe sucht und keine findet, verzweifelt er. Die Verzweiflung schlägt in Wut um, die sich gegen die lieblosen Kreaturen richtet. Der nunmehr von Hass getriebene Mischling ist seinen gefühlskalten Artgenossen überlegen und vernichtet sie. Er fühlt sich zugehörig zu Ripley, die zum ersten Mal wieder Liebe erfährt, als ihr Abkömmling von ihr liebkost und gestreichelt werden möchte. Dennoch entschließt sich Ripley, ihren Nachkommen zu Gunsten der Menschheit zu opfern. Als der Mischling Ripley im Moment seines Todes um Hilfe anfleht, empfindet Ripley zum ersten Mal Mitleid. Mit dem Tod des Mischlings werden Ripleys menschliche Eigenschaften wieder zum Leben erweckt. Als ihr Raumschiff die Erde erreicht, steht sie am Fenster und blickt erwartungsvoll in die Zukunft.

Am (vorläufigen) Ende dieser Reihe erweisen sich also - trotz aller Verirrungen in Krieg und Profitsucht - die positiven menschlichen Eigenschaften als überlegen gegenüber dem durch das Alien verkörperten Bösen. Das raffinierte Vexierspiel zwischen Mensch und parasitärem Alien weist zudem einen interessanten Unterschied zu den Filmen der inneren Invasion aus den 50er Jahren auf: War die Übernahme hier noch eine rein geistige, so wird sie in den Alien-Filmen eine zunehmend physische. Geradezu schmerzlich verbildlicht wird dies durch die Vorstellung vom Alien im eigenen Innern, das jederzeit gewaltsam hervorbrechen kann.

Die 70er Jahre wurden in dieser Betrachtung als ein Jahrzehnt dargestellt, in dem sich der amerikanische Sciencefiction-Film auf die anti-utopische Darstellung der irdischen Endzeit konzentrierte. Hausgemachte Probleme fielen auf die Menschheit selber zurück, ohne dabei mit Unterstützung oder Widerstand von Außerirdischen rechnen zu müssen. Erst gegen Ende der siebziger Jahre tauchen wieder mehr Filme aus dem Subgenre Außerirdische auf. Dabei wird ein märchenhafter Kampf zwischen Gut und Böse inszeniert. Die Filme *Close Encounters of the Third Kind* und *Alien* wurden als Beispiele für diese beiden Tendenzen dargestellt.

Die 80er

Rückkehr zu fantastischen Ideen der Vorkriegszeit

Im Sciencefiction-Film der 80er setzt sich die Bewegung zurück zu den märchenhaften, fantastischen Momenten der Filme vor dem 1. Weltkrieg fort. Das Rationalitätsprinzip tritt oft in den Hintergrund. Statt dessen wird Wert auf surreale Einfälle und Humor gelegt. Das Erleben und Erfühlen der fantastischen Welten steht im Mittelpunkt. Erfindungen sind nicht länger Waffen, sondern dienen wieder dazu, Spaß zu machen. Auch die Rolle des verrückten Professors wird wieder erfolgreich als komisches Element eingeführt.

*Honey, I Shrunk the Kids*¹ zeigt die Abenteuer einer Gruppe Kinder, die aus Versehen auf einen Millimeter geschrumpft sind. Ihre abenteuerliche Wanderung führt sie durch den Vorgarten zum Haus zurück. Unvergesslich ist die Szene, wie die Nachbarn den Vater – einen verrückten Professor - dabei beobachten, wie er im Wäschepilz hängt und mit einer Lupe nach seinen Kindern sucht.

*Back to the Future*² zeigt einen Jugendlichen (Marty McFly, gespielt von Michael J. Fox), der mit Hilfe des skurrilen Doc Brown (Christopher Lloyd) 30 Jahre zurück in die Vergangenheit geschickt wird, um seine Eltern – damals Teenager - zusammenzubringen. Dabei parodiert sich Michael J. Fox selbst: Vergleicht man sein tatsächliches Alter mit seinem jugendlichen Aussehen, könnte er selbst sein eigener Vater sein.

Mein Freund E.T.

1977 gelang es Spielberg mit *Close Encounters of the Third Kind* eine der optimistischsten und friedlichsten Begegnungen der Filmgeschichte zwischen Menschen und Außerirdischen zu inszenieren. Leider brachen unsere neuen Freunde allzu bald wieder in den Weltraum auf. Aber durch die Begegnung

¹ Honey, I Shrunk the Kids (Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft), Joe Johnston, USA 1989

² Back to the Future (Zurück in die Zukunft), Robert Zemeckis, USA 1985

war die Menschheit auf die fünf Jahre später folgende Ankunft von *E.T.*³ vorbereitet. Über die Geburt des liebenswerten Wesens berichtet Spielberg:

Ich weiß noch, wie ich mir eines Nachts wünschte, einen richtigen Freund zu haben. Es war als wenn du ein Kind wärst, gerade Puppen und Teddys entwachsen. Du willst einfach jemanden haben, mit dem du im Geiste sprechen kannst. Ich begann mir so eine Kreatur zusammenzusetzen, zum Teil aus den Figuren aus 'Unheimliche Begegnung', die für 90 Sekunden das Mutterschiff verlassen, dann wieder zurückgehen, um nie mehr gesehen zu werden. Dann fiel mir ein, was geschähe, wenn ich wieder zehn Jahre alt wäre, woran ich übrigens häufig denke. Was wäre also, wenn mich jemand genauso nötig hätte, wie ich ihn?⁴

Zwischen *E.T.* und dem kleinen Jungen Eliot, einem Alter Ego Steven Spielbergs, entwickelt sich eine symbiotische Beziehung.

Die Begegnung zwischen *E.T.* und Eliot ist wunderbar einfühlsam inszeniert. *E.T.* wird von seinen Artgenossen auf der Erde zurückgelassen, weil er es nicht rechtzeitig schafft, zu seinem Raumschiff zurückzukommen. *E.T.* ist ein sehr naturverbundenes Wesen. Die Geräusche und Produkte der technischen Zivilisation wie Autos erschrecken ihn. In Eliots Zimmer wird er langsam an die technischen Möglichkeiten herangeführt. *E.T.* hasst Autos und versucht eines von Eliots Spielzeugautos zu essen. In wenigen Sätzen führt Eliot *E.T.* sowohl in die Welt der Kinder als auch in die Erwachsenenwelt ein. Er zeigt ihm nicht nur den Umgang mit Spielzeug (beispielsweise wie man einen PEZ-Spender benutzt), sondern erklärt ihm auch mit Hilfe seiner Spardose, wie das Wirtschaftssystem funktioniert, und erläutert an Hand seiner Action-Figuren, wie ein Krieg geführt wird.

Eliot versucht, auf ganz besondere Weise eine Vertrauensbeziehung zu *E.T.* aufzubauen, indem er eine Süßigkeitenspur verlegt. *E.T.* glaubt jedoch, dass der Junge die Zuckerperlen verloren hat, sammelt sie ein und bringt sie ihm zurück. Zwischen ihnen entsteht ein starkes gefühlsmäßiges Band. Sie verspüren gleichzeitig Hunger, Müdigkeit und Schmerz. Schon dadurch stehen Eliot und *E.T.* auf einer Stufe.

Nach *Star Wars* ist *E.T.* der erfolgreichste Sciencefiction-Film.⁵ Was ist das Geheimnis des kleinen Zwerges? Wie kein anderes Wesen vereint er Hilflosig-

³ *E.T.*- The Extra Terrestrial (*E.T.* – Der Außerirdische), Steven Spielberg, USA 1982

⁴ Bär / Manthey / Altendorf, S. 89

⁵ Wenn man die Einspielergebnisse der Originalfassung und der Neuauflage addiert.

keit und Hilfsbereitschaft in einer Person. Dadurch ist es ihm möglich, eine sehr starke persönliche Beziehung zu jedem einzelnen Zuschauer herzustellen. Indem er intensiven Blickkontakt mit seinem Gegenüber aufnimmt, gelingt es ihm, diesen zum Nachdenken anzuregen. Wenn E.T. an die Fähigkeit seines Gegenüber appelliert, Mitleid zu empfinden, überlässt er es seinem Gesprächspartner, selbst die Entscheidung über sein zukünftiges Handeln zu treffen. Dadurch wirkt E.T. im Gegensatz zu den Außerirdischen in *Close Encounters of the Third Kind* oder *The Day the Earth Stood Still* nie überlegen, sondern steht auf einer Stufe mit den Menschen.

Kuscheltieraußerirdische

Wie Ende der 70er finden auch Anfang der 80er Begegnungen hauptsächlich zwischen Kindern und Außerirdischen statt. Immer mehr Außerirdische weisen in den 80ern ein kindgerechtes Aussehen auf. Statt gefühlskalten, humanoiden Außerirdischen und Monstern sind immer mehr „Kuscheltieraußerirdische“ zu sehen. Durch *Star Wars: Return of the Jedi* wurden die putzigen, teddybärähnlichen Ewoks so bekannt, dass man ihnen einen eigenen Film *Caravan of Courage*⁶ widmete. Die Ewok-Figuren entstammen einer Marvel Comicreihe. Auf dem Planeten Endor leben die friedliebenden Ewoks in einer harmonischen Gemeinschaft. Gestört wird das ruhige Leben der Ewoks immer wieder durch unfreundliche Völker.

Es fällt auf, dass sowohl die meisten der Comictierfiguren, die man als „süß“ bezeichnen könnte, als auch die meisten Kuscheltieraußerirdischen Ähnlichkeit mit Teddybären haben. Oft sind sie kleiner als der Mensch, haben ein flauschiges Fell und sind sehr anschmiegsam.

Gleich eine ganze Serie, die darüber hinaus nach ihm benannt wurde, bekam ALF⁷ (Alien Life Form bzw. Außerirdische Lebensform in Deutschland). Mit seinen verrückten, aber durchaus kreativen Ideen und frechen Sprüchen bringt ALF Schwung in das ansonsten langweilige Leben der amerikanischen Mittelsstandsfamilie Tanner. Nach anfänglichen Bedenken der Familie ist ALF schon nach wenigen Folgen nicht mehr aus dem Leben der Tanners wegzudenken. Da

⁶ *Caravan of Courage* (Die Ewoks – Karawane der Tapferen), John Korty, USA 1984

⁷ Amerikanische Serie 1986-1989

ihm die übrige Bevölkerung (von wenigen Ausnahmen abgesehen) nicht wohlgesonnen ist, verbringt ALF sein Leben auf dem Sofa der Tanners. So wird das Wohnzimmer zu einem Mikrokosmos amerikanischer Werte, die ALF teilweise in Frage stellt und teilweise so exzessiv auslebt, dass der Zuschauer gezwungen wird, sie selbst zu hinterfragen. Gleichzeitig verkörpert ALF das perfekte Klischee eines kapitalistischen Amerikaners: konsumfreudig, optimistisch, risikobereit.

Außerirdische helfen bei persönlichen Problemen

In den 50ern sahen viele Außerirdische ihre Aufgabe darin, die Erde vor dem Untergang zu bewahren. In den 70ern wurden die Probleme der Gesellschaft in Form von Antiutopien thematisiert. In den 80ern sind Außerirdische primär dabei behilflich, persönliche Probleme zu lösen. Neben den Problemen von Kindern nehmen sich Außerirdische auch den Problemen älterer Bürger an.

Sowohl Kinder als auch Senioren eignen sich besonders gut, um den ersten Kontakt zu Außerirdischen herzustellen. Während Kinder geistig sehr flexibel sind und noch nicht über ein festgelegtes Weltbild verfügen, haben die meisten Senioren in ihrem Leben schon so viele kuriose Situationen erlebt, dass sie ihr Weltbild von Zeit zu Zeit erneuern mussten. So sind beide Gruppen in der Lage Außerirdische in ihre Gedankenwelt zu integrieren. Eine solch offene Geisteshaltung begünstigt die Entstehung moderner Märchen.

Zur Vorgeschichte von *Cocoon*⁸: Zu dem Zeitpunkt als der Kontinent Atlantis im Meer versinkt, hält sich dort zufällig eine Gruppe Außerirdischer auf. Da nicht alle Außerirdischen gerettet werden können, bleiben einige von ihnen in schützende Kokons gehüllt zurück. Einige Jahrtausende später möchten die Außerirdischen ihre Artgenossen abholen. Dazu legen sie die Kokons in einen mit einem Lebenselixier gefüllten Swimmingpool. Ohne es zu wollen, raubt eine Gruppe badender Senioren den Kokons die Lebensenergie und wird jünger. Die Kokons werden für eine spätere Bergung im Meer versenkt und die Senioren finden auf dem Planeten der Außerirdischen eine neue Heimat. In

⁸ Cocoon, Ron Howard, USA 1985

*Cocoon: The Return*⁹ kehren die Senioren wieder zur Erde zurück, um Freunde zu besuchen.

In *Batteries Not Included*¹⁰ helfen Außerirdische den Bewohnern eines Mietshauses, ihre Wohnungen gegen Grundstücksspekulanten zu verteidigen.

Neugierige Außerirdische

Während viele Außerirdische in den 50ern versuchten, das Verhalten sturer Erdenbewohner zu beeinflussen, hat sich die Situation in den 80ern umgekehrt. Nun beschäftigen sich neugierige Außerirdische mit menschlichen Verhaltensweisen, indem sie sie einerseits nachahmen und andererseits kritisieren.

In der Komödie *My Stepmother is an Alien*¹¹ kommt eine Außerirdische auf der Suche nach einem Partner auf die Erde, um für den Fortbestand ihrer Rasse zu sorgen. Bei der Partnerbeschaffung geht sie jedoch bei weitem nicht so rabiat vor wie ihre männlichen Vorgänger in den 60ern. Statt einen Humanoiden zu entführen, erlernt sie den Umgang mit Menschen. Hierzu sieht sie sich Liebesfilme und alte Sciencefiction-Filme an. Als sie ihre menschlichen Fähigkeiten perfektioniert hat, gelingt es ihr, einen Erdenbewohner zu ehelichen. Auch in der Komödie *Liquid Sky*¹² wird menschliches Sexualverhalten aus der Sicht von Außerirdischen parodiert.

*Explorers*¹³ zeigt ein neugieriges, außerirdisches Geschwisterpaar, das sich langweilt und gerne mit irdischen Kindern spielen würde. Die beiden trauen sich aber nicht zur Erde zu fliegen, da sie Signale früherer xenophobischer Sciencefiction-Filme empfangen haben. Deshalb senden sie einem irdischen Jungen einen Traum, der es ihm ermöglicht, ein Fluggerät zu bauen, mit dem er sie besuchen kann. Man freundet sich schnell an. Hier wird die Selbstreferenzialität des Sciencefiction-Genres ebenso deutlich, wie die Entwicklung, die das Subgenre Außerirdische seit den 50er Jahren durchgemacht hat.

In den 80ern dienen Außerirdische häufig dazu, die menschliche Gesellschaft durch die Augen anderer zu betrachten und sie dadurch besser kennen zu ler-

⁹ *Cocoon: The Return* (*Cocoon 2 – Die Rückkehr*), Daniel Petrie, USA 1988

¹⁰ *Batteries Not Included* (*Das Wunder der 8. Straße*), Matthew Robbins, USA 1987

¹¹ *My Stepmother is an Alien* (*Meine Stiefmutter ist ein Alien*), Richard Benjamin, USA 1988

¹² *Liquid Sky*, Slava Tsukerman, USA 1982

¹³ *Explorers* (*Explorers – Ein phantastisches Abenteuer*), Joe Dante, USA 1985

nen. Dabei wurden immer wieder exzessives Konsumverhalten und xenophobische Tendenzen kritisiert. Außerdem wird die Egozentrik der Menschheit bemängelt – immer glaubt der Mensch, dass die Außerirdischen auf die Erde kommen, um ihn zu besuchen. Dabei kam E.T. eigentlich nicht auf die Erde, um die Menschheit zu besuchen, sondern um Pflanzen zu sammeln – vielleicht wollte er sie in seine Raumschiff-Arche bringen um sie vor der Menschheit zu schützen. Dass er Eliot kennenlernte, war eher ein schöner Zufall. Auch in *Star Trek 4: The Voyage Home*¹⁴ kommen die Außerirdischen nicht zur Erde um den Menschen zu treffen, sondern um mit Walen zu kommunizieren. Als sie feststellen, dass diese im 23. Jahrhundert ausgestorbenen Tiere nicht antworten, geraten sie in Wut. Gerade noch rechtzeitig gelingt es, ein Paar Buckelwale aus der Vergangenheit in die Gegenwart zu bringen. Glücklicherweise reden die Buckelwale nicht allzu schlecht von der Menschheit und wir werden verschont.

***Enemy Mine* - Zusammenleben mit Außerirdischen**

Von den vielen komödienhaften Betrachtungen der menschlichen Zivilisation hebt sich *Enemy Mine*¹⁵ ab. Geschildert wird eine sehr realistische Begegnung mit einem Außerirdischen. Dabei wird besonders viel Wert darauf gelegt, dass die Begegnung gleichwertig aus beiden Perspektiven geschildert wird. Zum Inhalt: Die Menschheit führt einen Luftkrieg gegen das Volk der Drac, über das sie so gut wie nichts weiß. Eines Tages stürzen ein Mensch und ein Drac auf einem unfruchtbaren Planeten ab. Man fürchtet den anderen, hat Angst sich schlafen zu legen und trachtet einander nach dem Leben. Mit der Zeit muss man sich jedoch eingestehen, dass ein Überleben in dieser kargen Welt nur durch gegenseitige Hilfe möglich ist. Um der Langeweile zu entgehen, lernt man die Sprache des anderen und tauscht Geschichten aus. Da das Hintergrundwissen fehlt, versteht man die Erzählungen des anderen jedoch nicht so recht und verletzt die Gefühle des anderen, indem man über seine Geschichten lacht. Dadurch ist jeder gezwungen, seine Geschichten zu erläutern. Dadurch wird deutlich, dass die eigene Mythologie Lücken aufweist. Indem beide ihre

¹⁴ Star Trek 4: The Voyage Home (Star Trek 4 – Zurück in die Gegenwart), Leonard Nimoy, USA 1986

¹⁵ Enemy Mine (Enemy Mine – Geliebter Feind), Wolfgang Petersen, USA 1985

Vergangenheit in Frage stellen, öffnet sich ein Weg, zusammen eine neue Gemeinschaft zu gründen.

Der Film sieht Außerirdische als fremde Völker, die über andere Sitten verfügen als die Menschheit, deren emotionales Spektrum dem menschlichen jedoch sehr ähnlich ist. Durch gegenseitiges Interesse an den Besonderheiten des anderen ist es möglich, gemeinsam neue Zivilisationen zu bilden.

Integration von Außerirdischen

Wird eine neue Art des Zusammenlebens zwischen Menschen und einem außerirdischen Volk vorgeführt, ist sie oft nicht so ausgeglichen wie in *Enemy Mine*. Meist dominiert eine der beiden Rassen, oft ist es der Mensch.

In *Alien Nation*¹⁶ wird gezeigt, wie 300000 Angehörige eines außerirdischen Volkes in die amerikanische Gesellschaft integriert werden. Bezeichnenderweise findet dies im Melting Pot Los Angeles statt. Die Integration geht nahezu reibungslos von statten. Nur für kurze Zeit tun sich Weiße, Schwarze und Latinos zusammen, um gegen die Neuankömmlinge zu protestieren. Als die Integration abgeschlossen ist, wechselt das Genre des Films rasch von Sciencefiction zum Polizeifilm und Buddymovie. Ein Mensch und ein Außerirdischer überwinden ihr Misstrauen und bilden ein Copteam. Bei ihrer Arbeit begegnen sie sowohl guten als auch schlechten Menschen und Aliens. Das Anliegen des Films ist es zu zeigen, dass es keine guten und bösen Völker gibt, sondern nur gute und schlechte Individuen.

Die perfekte Anpassung an konsumfreudiges Leben gelingt in der Satire *MAC and Me*¹⁷. MAC (Mysterious Alien Creature), landet auf der Erde und sucht, wie vor ihm E.T., bei einer Familie Zuflucht. Wie dieser kann er auf der Erde nur für kurze Zeit überleben - es sei denn, er trinkt regelmäßig Coca Cola. Der Film endet damit, daß MAC den Treueschwur leistet und amerikanischer Staatsbürger wird.

¹⁶ Alien Nation (Space Cop L.A. 1991), Graham Baker, USA 1988

¹⁷ MAC and Me (Mick, mein Freund vom anderen Stern), Steward Raffill, USA 1988
Quelle: Hardy, S. 441

Schien eine Wandlung vom bösen zum guten Außerirdischen in den 60ern noch undenkbar, ist sie in den 80ern möglich. *Star Crystal*¹⁸ führt ein Monster vor, das in seiner Vorgehensweise, die Besatzung eines Schiffes auszulöschen, an *Alien* erinnert. Als es jedoch über den Bordcomputer mit der Bibel in Kontakt kommt, wird es bekehrt und entschuldigt sich bei den Überlebenden.

Interstellare Politik

Im Lauf der Zeit werden die intergalaktischen Beziehungen zwischen der Menschheit und außerirdischen Völkern immer komplexer. Gegen die Attacken besonders aggressiver Gegner ist ein einzelnes Volk oft machtlos. Deshalb tut man sich wie in *Spacehunter – Adventures in the Forbidden Zone*¹⁹ mit anderen Völkern zusammen, um gemeinsame Feinde wirkungsvoller bekämpfen zu können.

In dieser komplexen politischen Situation bieten sich dem Terraner neue Funktionen. Nachdem die Menschheit in den 50er Jahren oft die Opferrolle und in den 60er Jahren oft die Aggressorrolle verkörperte, kämpft sie in den 80ern als Vermittler, Schiedsrichter oder Experte für Frieden und Gerechtigkeit im Universum. In *The Last Starfighter*²⁰ sind Außerirdische von den Computerkünsten eines Menschen so beeindruckt, dass sie ihn als Navigator anheuern, um das Universum zu beschützen.

Der in den 80ern häufig unternommene Versuch, den Menschen mit mehreren außerirdischen Völkern auf einmal zu konfrontieren, gerät jedoch oft außer Kontrolle und führt zu einem verworrenen Plot. Dies geschah leider auch bei der Verfilmung des Romans *Dune* (1965) von Frank Herbert. Bei seinem Versuch den 698-seitigen Roman²¹ in einem 136-minütigen Spielfilm²² zu erzählen, findet David Lynch nur Zeit die Handlung anzudeuten. Eine Verschwörung jagt die nächste. Mehrere Prophezeiungen warten darauf, in Erfüllung zu gehen. Leider fügen sich die vielen Handlungsstränge nicht zu einem Gesamt-

¹⁸ *Star Crystal*, Lance Lindsay, USA 1985

Quelle: Hardy, S. 451

¹⁹ *Spacehunter: Adventures in the Forbidden Zone* (*Spacehunter – Jäger im All*), Lamont Johnson, USA 1983

Quelle: Hardy, S.396

²⁰ *The Last Starfighter* (*Starfight*), Nick Castle, USA 1984

²¹ Herbert, Frank: *Der Wüstenplanet*, München 1985

bild zusammen. Lynch gewährt uns nur einen kurzen Blick auf jedes Memory-kärtchen, doch die Zeit genügt nicht, auch nur ein einziges Paar zu finden. Sicherlich ist auch für Mythologie Platz im Sciencefiction-Genre, viele Filme enthalten verborgene Botschaften, die entschlüsselt werden müssen. Aber dennoch erwartet der Sciencefiction-Fan, dass es gelingt, die Botschaft zu entschlüsseln und so ein rationaler Blick auf die anfangs irrational scheinende Situation geworfen werden kann.

In den 80er Jahren sind bei der Weiterentwicklung des Subgenres Außerirdische zwei verschiedene Tendenzen feststellbar: Zum einen setzt sich die Tendenz hin zu märchenhaften, surrealen und humorvollen Darstellungen fort, wobei Außerirdische oft als Freunde und gut vermarktbar Kuscheltiere auftreten und ihren menschlichen Mitwesen bei individuellen Problemen Hilfe leisten. Zum anderen werden Außerirdische zunehmend dazu genutzt, die menschliche Gesellschaft von außen betrachten zu können. In gleichem Maße werden auch die fremden Kulturen mehr und mehr ernst genommen. Eine Integration von Außerirdischen in die menschliche Gesellschaft wird nun ebenso für möglich gehalten wie eine interstellare Diplomatie.

²² Dune (Der Wüstenplanet), David Lynch, USA 1984

Die 90er

In den 90er Jahren konnten die Sciencefiction-Autoren auf einen reichen Fundus aus bereits etablierten Handlungsmustern rund um das Thema Außerirdische schöpfen. Die verschiedenen Erscheinungsformen von Außerirdischen waren bereits so bekannt, dass ihr bloßes Auftauchen bereits als parodistisches Element eingesetzt werden konnte. Die alten Geschichten wurden zitiert, neu durchgespielt und variiert. Die verschiedensten Strömungen wurden dabei parallel zueinander fortgeführt: Zum einen kam die Tendenz zur Integration von Außerirdischen in die Gesellschaft zu einem Ende, zum anderen tauchten wieder feindlich gesinnte Außerirdische auf, deren Verfolgung einige neue Handlungsmotive, wie das des Außerirdischen als Verbrecher, hervorbrachte.

Fortführung der Integrationsbewegung

In den 90ern wurde der in den 80ern eingeführte Integrationsgedanke weitergeführt. Dem Film *Alien Nation* folgten eine Fernsehserie und die beiden Spielfilme *Alien Nation: Dark Horizon*¹ und *Alien Nation: Body and Soul*². Mit den *Coneheads*³ ließ sich eine weitere außerirdische Familie auf der Erde nieder. Um ihre wahre Identität zu verbergen, geben sich die Coneheads als Franzosen aus. Doch die Einwanderungsbehörde bleibt misstrauisch. Die Erteilung einer Aufenthaltsgenehmigung bildet schließlich das Happy End. Die Coneheads symbolisieren eine Einwandererfamilie, die sich aus dem Nichts eine Existenz aufbaut, langsam in die amerikanische Gesellschaft hineinwächst und dadurch ihr Heimweh und ihre Heimatverbundenheit überwindet. Der Eingewöhnungsprozess gestaltet sich für die Erwachsenen erheblich schwieriger als für die auf der Erde geborene Tochter Conny.

In *Alien Nation* wurde die Integration von Außerirdischen eher auf politischer Ebene durchgeführt. Das heißt, es wurden soziale Probleme aufgegriffen, die die Unterschiede zwischen Menschen und Außerirdischen zeigten und die daraus entstehenden gesellschaftlichen Probleme behandelten. Beispielsweise sind

¹ Alien Nation: Dark Horizon, Kenneth Johnson, USA 1994

² Alien Nation: Body and Soul, Kenneth Johnson, USA 1995

³ Coneheads (Die Coneheads), Steve Barron, USA 1993

die „Newcomer“ in *Alien Nation* den Menschen intellektuell überlegen. Das Gefühl, unterlegen zu sein, könnte eine Spiegelung der Übermacht der Asian-Americans an amerikanischen Elitecolleges sein. Während in *Alien Nation* die Außerirdischen als Repräsentanten ihres Volkes betrachtet werden, sind die Mitglieder der Coneheads als Individuen zu sehen. In *Coneheads* wird an einem konkreten Beispiel gezeigt, wie eine Familie in eine amerikanische Kleinstadt integriert wird und langsam Kontakt zu ihren Mitbürgern aufnimmt. Wurden die Newcomer noch wegen ihres andersartigen Aussehens diskriminiert, hat man sich zur Zeit der Coneheads daran gewöhnt, dass sich unter den Mitbürgern andersartige Wesen befinden.

Folge der Integrationsbewegung ist die Geburt von Mischlingen, die man in Filmen wie *Species*⁴ oder den *Star Trek*-Serien findet.

Mitte der 90er sind alle Facetten des Themas Integration durchgespielt. Das multikulturelle, amerikanische Gesellschaftsmodell soll fortan auch als Vorbild für das interplanetarische Zusammenleben dienen. In *Aftershock*⁵ wird gezeigt, wie eine Kopie der amerikanischen Verfassung an Außerirdische weitergereicht wird.

Die Parodie *Men in Black*⁶ bildet einen würdigen Abschluss der Integrationsströmung. Gegen universelles Recht sind irdische Politiker machtlos - auch die Erde muss ihre Einwanderungsquote erfüllen und Außerirdische aufnehmen. Damit die Bevölkerung nichts von der Niederlage der irdischen Politiker erfährt, erhalten Außerirdische nur dann eine Aufenthaltsgenehmigung, wenn sie bereit sind, getarnt auf der Erde zu leben. Als Tiere und Menschen leben sie unter uns. (Einer von ihnen ist Michael Jackson.) Da sich nicht alle Außerirdischen an die Regeln halten, sorgen die „Men in Black“ für Ordnung. Der Film folgt dem frisch rekrutierten Agenten Smith, der die Welt, wie der Zuschauer, plötzlich mit anderen Augen sieht, als er einen Außerirdischen nach dem anderen kennenlernt, von dem er dachte, er sei ein irdisches Lebewesen.

⁴ *Species*, Roger Donaldson, USA 1995

⁵ *Aftershock*, Frank Harris, USA 1990

⁶ *Men in Black*, Barry Sonnenfeld, USA 1997

Die Rückkehr des Bösen

In den 80ern traten Außerirdische wie eine Karnevalparade in den vielfältigsten Rollen auf: Unter ihnen waren Clowns⁷, „Dreamboys“⁸, Vampire⁹, Lehrerinnen¹⁰, Tut Ench Amun¹¹ und sogar ein afroamerikanischer Jesus¹². In *Martians go Home*¹³ besuchen sogar marsianische Touristen die Erde. In den 90ern findet man hingegen primär Darstellungen von Außerirdischen, die das von außerhalb kommende Böse in Gestalt von Verbrechern verkörpern. In *Dark Angel*¹⁴ verfolgen ein menschlicher und ein außerirdischer Polizist einen außerirdischen Drogendealer. Auch in *Monolith*¹⁵ wird die Polizei eingesetzt, um einen parasitären, von Wirtskörper zu Wirtskörper wechselnden Außerirdischen aufzuspüren.

Der in den 80er Jahren oft thematisierte Wunsch von Erdlingen nach einer individuellen Begegnung mit Außerirdischen geht in den 90ern mehr und mehr zurück. Man begegnet Fremden wieder mit mehr Misstrauen. Außerirdische werden wie in den 50ern wieder von Institutionen bekämpft. War in den 50ern primär das Militär für die Sicherheit der Bevölkerung zuständig, übernimmt diese Aufgabe in den 90ern immer öfter die Polizei.

Auch andere Sciencefiction-Subgenres thematisieren die zunehmende Kriminalität. Um dem Verbrechen Herr zu werden, wird der Roboter *RoboCop*¹⁶ eingesetzt. In *Class of 1999*¹⁷ werden aus Sicherheitsgründen sogar Roboter als Lehrer eingesetzt. Besonders schlagkräftige, elektromechanische Kampfmaschinen kommen – in Terminator I und II – aus einer noch höher entwickelten Zukunft. Dabei kommt es zu dem Paradoxon, dass die katastrophalen Konsequenzen einer Erfindung bereits vor ihrer Entstehung auf den Erfinder zurückfallen. Der von Arnold Schwarzenegger gespielte Terminator steht dabei für

⁷ Killer Klowns from Outer Space (Space Invaders), Stephen Chido, USA 1988

⁸ Earth Girls are Easy (Zebo der Dritte aus der Sternenmitte), Julien Temple, USA 1988

⁹ Not of This Earth (Der Vampir aus dem Weltall), Jim Wynorski, USA 1988

¹⁰ Dr. Alien (Dr. Alien), David De Coteau, USA 1988

¹¹ Time Walker, Tom Kennedy, USA 1982

¹² The Brother from Another Planet (Der Typ vom anderen Stern), John Sayles, USA 1984

¹³ Martians Go Home, David Odell, USA 1989

¹⁴ Dark Angel, Craig R. Baxley, USA 1990

¹⁵ Monolith, John Eyres, USA 1993

¹⁶ RoboCop (Robocop – Das Gesetz der Zukunft), Paul Verhoeven, USA 1987

¹⁷ Class of 1999 (Die Klasse von 1999), Mark L. Lester, USA 1990

die nicht nach moralischen Gesichtspunkten urteilende Maschine, die sowohl Böses (Terminator 1¹⁸) als auch Gutes (Terminator 2¹⁹) tun kann.

Entführungen

Eine der in dieser Zeit am öftesten von Außerirdischen ausgeübte Straftat ist die Entführung von Menschen. *Communion*²⁰ erzählt die Geschichte eines Mannes, der von Außerirdischen entführt und untersucht wird. Durch Hypnose, Gruppentherapie und eine bewusst herbeigeführte Begegnung mit den Außerirdischen findet er jedoch sein inneres Gleichgewicht wieder. Wie *Communion* beruht auch *Fire in the Sky*²¹ angeblich auf einer wahren Begebenheit. Ein Holzfäller wird von Außerirdischen entführt. Das Verbrechen aber wird einem Kollegen des Entführten angelastet. *Visitors of the Night*²² zeigt ein 17-jähriges Mädchen, das genau wie ihre allein erziehende Mutter Jahre zuvor immer wieder von Außerirdischen entführt wird. Der Zweck der Entführung besteht darin, eine Mischung aus Mensch und Außerirdischem zu züchten. Da die von dem Mädchen zur Welt gebrachten Wesen in der emotionslosen Umgebung der Außerirdischen nicht lebensfähig sind, entführen die Außerirdischen die Tochter immer wieder. Die beiden Frauen stehen im Film für die Weiblichkeit und die Außerirdischen für Männer. Dabei werden zwei gesellschaftlich relevante Themen impliziert: Vergewaltigung und allein erziehende Väter. Die Experimente der Außerirdischen werden aus der Sicht der Tochter geschildert. Wie bei der Erinnerung an ein traumatisches Erlebnis durchzucken Lichtblitze und metallische Geräusche wie Schmerzensschreie den filmischen Raum. Die Versuche der Außerirdischen schlagen deshalb fehl, weil die gefühlkalten Außerirdischen ihren Nachwuchs nicht lieblosen. Den beiden Frauen gelingt es jedoch, den Außerirdischen zu zeigen, wie man liebevoll mit Kindern umgeht. Das Experiment ist diesmal erfolgreich – die Außerirdischen ziehen von dannen.

¹⁸ The Terminator (Terminator), James Cameron, USA 1984

¹⁹ Terminator 2: Judgement Day (Terminator 2 – Tag der Abrechnung), James Cameron, USA 1991

²⁰ Communion (Die Besucher), Philippe Mora, USA 1990

²¹ Fire in the Sky (Feuer im Himmel), Robert Lieberman, USA 1993

²² Visitors of the Night (Die Nacht, in der sie uns besuchen), Jorge Montesi, USA 1995

Einige Jahre später wird der Entführungsmythos jedoch schon parodiert. Nicht einmal die Zeichentrickfigur Bugs Bunny ist vor einer Entführung sicher. In *Space Jam*²³ soll sie fortan als Attraktion in einem Alien-Vergnügungspark dienen. In *Pet Shop*²⁴ wollen Außerirdische gar menschlichen Nachwuchs als „Haustiere“ für ihre Kinder missbrauchen.

In *Project: ALF*²⁵ wird die Situation umgekehrt: ALF wird von der Menschheit entführt. Der Schrecken vieler Außerirdischer wird parodiert: ALF wird vom Militär gefangen genommen, um Experimente über sich ergehen zu lassen. Dabei stellt ALF die Versuchsanordnung auf den Kopf, indem er es sich im Labor gemütlich macht und sich bedienen lässt. Er macht sich über die Psychologen lustig und genießt die freie, reichliche Kost.

Ein widerspruchsvolles Jahrzehnt

Die 90er sind ein recht widerspruchsvolles Jahrzehnt. Im Jahr 1996 erscheinen sowohl *Independence Day*²⁶, der stark an die Paranoia-Filme der 50er erinnert, weil hier die Außerirdischen nicht mehr sind als scherenschnitthaft gezeichnete Invasoren, als auch *Mars Attacks!*²⁷, eine Parodie eben jener Paranoia-Filme. 1997 stehen die *Starship Troopers*²⁸, die zum Krieg gegen Außerirdische aufrufen, den *Men in Black*²⁹ gegenüber, einer Parodie, die einige liebenswerte Geschöpfe vorführt, die seit Jahren friedlich auf der Erde leben.

Trotz der vielen komischen Elemente, die amerikanische Sciencefiction-Filme enthalten, haben die Amerikaner das Genre immer recht ernst behandelt. Erst in den 90ern entstehen einige sehr gute Parodien auf das Genre. Hierzu mag die außerordentlich erfolgreiche Romanreihe *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* beigetragen haben. Douglas Adams führt die gewagtesten Gedankenexperimente durch, parodiert die Menschheit (Digitaluhrenträger) und stellt einige revolutionäre Theorien auf, etwa die Existenz des unendlichen Unwahrscheinlichkeitsantriebes oder die Theorie, dass die Erde ein von Mäusen gestartetes

²³ Space Jam, Joe Pytka, USA 1996

²⁴ Pet Shop, Hope Ferello, USA 1994

²⁵ Project: ALF (ALF – Der Film), Dick Lowry, USA 1995

²⁶ Independence Day, Roland Emmerich, USA 1996

²⁷ Mars Attacks!, Tim Burton, USA 1996

²⁸ Starship Troopers, Paul Verhoeven, USA 1997

Computerprogramm sei. Der äußerst populäre Roman wird aber nicht in den USA, sondern in England verfilmt. In Europa geht man viel zynischer mit dem Genre Sciencefiction um als in den USA. In Frankreich entstand 1967 der wegen seiner Freizügigkeit provozierende Film *Barbarella*³⁰ und in England die surreale, sarkastische Antiutopie *Brazil*³¹. Einen ähnlichen Ansatz wählte John Carpenter 1976 in seinem ironischen Erstlingswerk *Dark Star*³². Mehr zu den Satiren und Parodien im Kapitel „Die Auseinandersetzung mit dem Fremden“, Unterkapitel „Außerirdische in Satiren und Parodien“.

Die Existenzfrage

Nachdem der Erdling in jahrzehntelanger Arbeit gelernt hat, wie man sich bei einer Invasion am besten schützt und wie man Außerirdische wirkungsvoll austrickst und schließlich besiegt, scheinen alle Variationsmöglichkeiten des Subgenres Außerirdische durchgespielt zu sein. In dieser Situation rückt eine Fragestellung in den Mittelpunkt des Interesses, die zuvor stets stillschweigend bejaht worden war: die Existenzfrage. Gibt es eigentlich Außerirdische?

Einige Filme führen ungläubige Menschen vor. In *Bad Channels*³³ halten die Radiohörer einen Bericht über Außerirdische fälschlicherweise für einen PR-Gag. In *Martians*³⁴ lassen sich die Marsianer von einem Hörspiel täuschen. Als sie zufällig Orson Welles' *The War of the Worlds* empfangen, glauben sie, dass ihre Mitmarsianer bereits mit der Invasion der Erde begonnen haben, ohne auf sie zu warten. Da sie in der Halloween-Nacht landen, halten die Erdbewohner die Marsianer für verkleidete Kinder. Niemand will ihnen glauben, dass sie vom Mars stammen.

In *Roswell*³⁵ versucht Major Marcell seine Familie seit Jahren davon zu überzeugen, dass der Roswell-Zwischenfall tatsächlich stattgefunden hat. Auf der 30-Jahrfeier des Roswell-Zwischenfalls erhält er Gewissheit: Ein mysteriöser

²⁹ Men in Black, Barry Sonnenfeld, USA 1997

³⁰ Barbarella, Roger Vadim, F 1967

³¹ Brazil, Terry Gilliam, GB 1985

³² Dark Star (Finsterer Stern), John Carpenter, USA 1973

³³ Bad Channels (Cosmo), Ted Nicolau, USA 1992

Quelle: Hardy, S. 484

³⁴ Martians (Martians – Ein Außerirdischer kommt selten allein), Patrick Read Johnson, USA 1990

Regierungsbeamter bestätigt seine Sichtung. Da der Mann sich jedoch weigert, eine öffentliche Aussage zu machen, kann der Major seine Familie immer noch nicht überzeugen. Der Film schildert sensibel die Versuche der gealterten Hauptfigur, die Wahrheit aufzudecken und fordert das Recht des Bürgers auf uneingeschränkte Informationsfreiheit.

Bei der Diskussion der Existenzfrage werden gerne „reale“ UFO-Sichtungen in die Geschichte eingeflochten, um der Story eine größere Authentizität zu verleihen.

Auch *Contact*³⁶ greift das tatsächlich existierende amerikanische Projekt Seti (Search for Extra Terrestrial Intelligence) auf. Die Figur der Ellie, gespielt von Jodie Foster, orientiert sich an der Astronomin Jill Tartar. Seit über 20 Jahren sucht Frau Tartar das All nach Lebenszeichen einer außerirdischen Intelligenz ab. Als der US-Kongress 1993 sämtliche Gelder strich, machte sie sich erfolgreich auf die Suche nach privaten Investoren. Seit 1995 leitet Jill Tartar das auf 10 Jahre ausgelegte Projekt „Phoenix“. In diesem Zeitraum sollen 1000 Planeten nach nichtterrestrischen Signalen abgetastet werden. Da die Auswertung der empfangenen Signale eine enorme Rechenleistung voraussetzt, sind Internet-Nutzer herzlich eingeladen, Rechenzeit zur Verfügung zu stellen.³⁷ Bisher haben 300.000 PC-Besitzer das Projekt unterstützt.³⁸

Die Angst vor der Zukunft, die das ausklingende 20. Jahrhundert mit sich bringt, bietet auch anderen Subgenres eine passende Gelegenheit, die Existenzfrage zu stellen. Nachdem der Untergang der Erde in Filmen wie *Armageddon*³⁹ und *Deep Impact*⁴⁰ vorgeführt wurde, stellt sich eine weitaus beängstigendere Frage: Existiert die Erde in der Form wie wir sie kennen wirklich? In Gedankenspielen wie *Matrix*⁴¹, *Pleasantville*⁴², *The Truman Show*,⁴³ *The 13th Floor*⁴⁴, und *eXistenZ*⁴⁵, wird geschildert, wie Menschen vor dem Scherben-

³⁵ Roswell (Vistors – Besuch aus einer anderen Welt), Jeremy Paul Kagan, USA 1994

³⁶ Contact, Robert Zemeckis, USA 1997

³⁷ Internetadresse: www.setiathome.ssl.berkeley.edu/home.html

³⁸ Quelle: Der Spiegel, 22/99, S. 249-250

³⁹ Armageddon, Michael Bay, USA 1998

⁴⁰ Deep Impact, Mimi Leder, USA 1997

⁴¹ Matrix, Andy und Larry Wachowski, USA 1999

⁴² Pleasantville, Gary Ross, USA 1998

⁴³ Truman Show, Peter Weir, USA 1998

⁴⁴ 13th Floor, Josef Rusnak, USA 1999

⁴⁵ eXistenZ, David Cronenberg, USA 1999

haufen ihrer Existenz stehen, nachdem sie ihr momentanes Leben als Illusion durchschaut haben.

In vielen dieser Cyberspace-Filme wird aus Spiel schnell ernst. *eXistenZ* ist ein Spiel, in dem man in eine virtuelle Welt eindringt. Als die Spieler aus dem Spiel zurückkehren, stellen sie fest, dass die Wirklichkeit dem Spiel ähnelt: In beiden Fällen gibt es eine Partei, die terroristische Aktionen durchführt, um zu verhindern, dass Virtual Reality die Welt verändert. Der Film endet damit, dass sich die Charaktere nicht sicher sind, ob sie in der Realität angekommen sind oder sich immer noch im Spiel befinden. Auch *The 13th Floor* sollte ein Spiel sein. Doch die Charaktere entwickeln ein Selbstbewusstsein und versuchen aus dem Spiel zu entkommen. In einer erschreckenden Szene findet ein Mensch heraus, dass auch unsere Wirklichkeit nur ein Spiel ist. Auch die Kampfsequenzen in *Matrix* ähneln in ihrer Inszenierung einem Computerspiel. Die Computerspielplots gehen auf die Virtual Reality-Spiele zurück, die Mitte der 90er populär wurden. Bei einem VR-Spiel setzt man einen Helm auf, in dem zwei Bildschirme eingebaut sind. Der Helm registriert Körperbewegungen wie Drehung und Bücken und berechnet daraus den neuen Blickwinkel des Spielers auf seine virtuelle Umgebung. Die entsprechenden Bilder werden auf den Bildschirmen dargestellt. Dadurch erhält man das Gefühl, sich tatsächlich in dieser computergenerierten Welt zu befinden. Ein Datenhandschuh erfasst zusätzlich Bewegungen der Hand. Dadurch ist es möglich, auf den Gegner zu feuern und sich nach vorne zu bewegen. Man gewöhnt sich relativ schnell daran, dass eine Bewegung des Zeigefingers eine Vorwärtsbewegung auslöst. Noch ist die Auflösung so schlecht, dass man nach einiger Zeit Kopfschmerzen bekommt. Außerdem sind die virtuellen Welten so flächig, dass schon hieraus erkennbar wird, dass man nicht in der Realität ist. Das Infragestellen der Realität kann auch auf Lücken im physikalischen Weltbild zurückgeführt werden. Der Physik bereitet es erhebliche Probleme, die Entstehung von Materie und die Entstehung des Universums zu erklären.

Außerdem kann die Machart der Sciencefiction-Filme der 90er eine Erklärung bieten. Heutzutage werden viele Effekte mit dem Computer simuliert. Ob virtuelle Welten oder digitale Schauspieler – Original und Fälschung sind immer schwerer zu unterscheiden. Damit stellt der Sciencefiction-Film die Realität selbst in Frage. Besonders deutlich sind die Auswirkungen dieses Phänomens

bei *Star Trek* zu beobachten: Das Modell des Raumschiffs Enterprise der Originalserie aus den 60er Jahren ist zur regelrechten Pilgerstätte geworden und bildet den Höhepunkt jeder *Star Trek*-Ausstellung. Bei der Fortsetzung *Star Trek - Deep Space Nine* ist die Raumstation computergeneriert. Den *Star Trek*-Fans fehlt dadurch die Möglichkeit, ihr Objekt zu besuchen.

Interessanterweise findet man in vielen Virtual Reality-Filmen Propheten, die den Weg weisen, da der Mensch noch nicht alleine mit der neuen Realität klar kommt. *Matrix* enthält eine starke mystische Komponente. Das Orakel spielt eine wichtige Rolle. Jedem der „Erleuchteten“ wird eine Prophezeiung mit auf den Weg gegeben, die ihm einen Lebenssinn in der neuen Welt gibt.

Passend zur Jahrtausendwende beschäftigen sich die Filme mit dem Thema Ende/Tod. Auch in *Matrix* stirbt ein Mensch, wenn die computergenerierte Vorstellung seines Körpers in der virtuellen Welt vernichtet wird, denn ohne Geist kann man nicht leben, heißt es.

Während im Kino Gedankenexperimente durchgeführt werden, laufen im Fernsehen zur Jahrtausendwende extrem viele Sciencefiction- und Mystery-Serien. Die bekannteste unter ihnen ist die 1993 gestartete Serie *Akte X*. Der UFO-gläubige FBI Agent Fox Mulder und seine kritische Partnerin Dana Scully versuchen, Antworten auf bisher ungeklärte FBI-Fälle zu finden. Während in den ersten Folgen immer wieder die Frage aufgeworfen wird, ob Außerirdische existieren, sprechen im Lauf der Zeit immer mehr Indizien für deren Existenz, die somit zur Prämisse avancierte. Mittlerweile enthält die Serie mehr humoristische Elemente. Sie ist selbstironischer geworden und beschreibt den Hintergrund der Hauptpersonen. Außerdem lassen neue Ereignisse frühere Folgen in einem ganz anderen Licht erscheinen. Durch das enorme Entwicklungspotential der Serie ist es gelungen, einen *Akte X*-Kosmos aufzubauen, in dem sich viele Fans wohlfühlen.

Die 90er Jahre präsentieren sich als ein Jahrzehnt, das in Bezug auf das Subgenre Außerirdische keine einheitliche Entwicklung aufweist. Nachdem in diesem Thema bereits alles durchgespielt zu sein scheint, bleibt nur noch die Variation des Alten (Integration vs. Bekämpfung der Außerirdischen). Nachdem nach 100 Jahren Kinogeschichte immer noch kein Beweis für die tatsächliche

Existenz von Außerirdischen vorliegt, wird aber auch einer grundsätzlichen Frage nachgegangen: Gibt es Außerirdische? Weitaus tiefer geht aber noch die viel diskutierte Frage: Gibt es Realität?

Das Fremde

Die Invasion	113
Die Invasion der Erde.....	113
Invasionswelle im englischen Sciencefiction-Film während des 1. Weltkrieges.....	113
Invasion der Erde im amerikanischen Sciencefiction-Film.....	114
Invasion der (außer-)irdischen Feindbilder?.....	116
Die Invasion des menschlichen Körpers.....	117
Invasion der „Bodysnatcher“.....	117
Körperübernahme als Parodie.....	120
Invasion und Religion.....	121
Weitere Formen des Invasionsgedankens im Wandel des Zeitgeistes.....	122
 Aufbruch ins All	127
Heimweh.....	127
Rekonstruktion des Bekannten.....	129
Das Ziel der Reise.....	130
 First Contact	132
Zeitliche Veränderung.....	132
Der Perspektivenwechsel.....	134
 Erscheinungsbild der Außerirdischen	136
Verfremdungseffekte.....	136
Alterslose Außerirdische.....	139
 UFOs – Die Fahrzeuge der Außerirdischen	143
 Die Auseinandersetzung mit dem Fremden	147
Satiren und Parodien.....	147
Kommunikationsprobleme.....	151
Der unausgewogene Austauschprozess.....	154
Die Menschwerdung eines Außerirdischen.....	155
Mischlinge.....	156
Rationale Begegnung.....	158
Nebeneinander Existieren.....	159
Es kann nur Einen geben – Von der Unmöglichkeit des Zusammenlebens.....	159
 Das Besiegen von Außerirdischen	162
 Die Heimkehr	164

Die Invasion

Die Invasion der Erde

Invasionswelle im englischen Film während des 1. Weltkrieges

Man kann die Phänomene, die in Sciencefiction-Filmen thematisiert werden, in drei Gruppen einteilen: Einige stellen Modeerscheinungen dar, die nur kurze Zeit thematisiert werden. Andere sind zeitlich nicht festgelegt und haben eine gleichbleibende Bedeutung. Andere treten in Wellen auf. Filme, die der Kategorie Modeerscheinungen angehören, entstehen oft aus aktuellem Anlass und spiegeln beispielsweise den derzeitigen Stand der Technik wider oder beschäftigen sich mit neuen politischen Entwicklungen.¹

Andere Phänomene, wie das Thema „Invasion der Erde“, treten in Wellen auf. Erstmals wird das Motiv einige Jahre vor dem 1. Weltkrieg in England thematisiert. Während in *Airship Destroyer*² über die Zukunft der Luftfahrt spekuliert wird, führt der mit Dokumentaraufnahmen versehene *Invasion: Its Possibilities*³ den aktuellen Stand der Technik vor. In *England Invaded*⁴ erfolgt der Angriff aus der Luft. *The Invaders*⁵ zeigt eine Invasion vom Meer her und in *The*

¹ Beispiele:

Für die Entdeckung der Röntgenstrahlen erhielt Wilhelm Conrad Röntgen 1901 den Nobelpreis. Vor der Jahrhundertwende beschäftigten sich einige Filme mit diesem Thema wie: X-Rays, George A. Smith, GB 1897

Nach der Jahrhundertwende beschäftigten sich einige Filme mit dem Thema Elektrizität wie: El Hotel Electrico, Segundo de Chomon, Spanien 1905
Erste Elektrizitätswerke entstanden 1882 in London und New York.

Während des 1. Weltkrieges beschäftigten sich einige Filme mit dem Thema Frauenwahlrecht, das den Frauen in den USA 1920 zugestanden wurde. Beispiel:
In the Year 2014, Produzent: Carl Laemmle, USA 1914

Gegen Ende des Jahrtausends wird die Frage – Was ist Wirklichkeit? – immer wieder thematisiert.

² *The Airship Destroyer*, Walter R. Booth, GB 1909

Quelle: Hardy, S.34

³ *Invasion: Its Possibilities*, Produzent: Charles Urban, GB 1909

Quelle: Hardy, S. 37

⁴ *England Invaded*, Leo Stormont, GB 1909

Quelle: Hardy, S. 36

⁵ *The Invaders*, Percy Stow, GB 1909

Quelle: Hardy, S. 37

*Great German North Sea Tunnel*⁶ erfolgt der Angriff durch einen unterhalb des Ärmelkanals verlaufenden Tunnel. Die Nationalität der Aggressoren ist in den meisten Filmen nicht festgelegt. Dies lässt sich dadurch begründen, dass in britischen Boulevardzeitungen sowohl Frankreich, Deutschland als auch Russland verdächtigt wurden, eine Invasion Englands zu planen.⁷ So diene der in unidentifizierbare Uniformen gekleidete Feind als Platzhalter für das Böse unbekannter Herkunft.

Invasion der Erde im amerikanischen Sciencefiction-Film

In der Zeit des 2. Weltkriegs findet man nur vereinzelte filmische Indizien, welche die Angst eines Landes vor einer Invasion widerspiegeln. Die amerikanische Serie *King of the Mounties*⁸ schildert die Invasion Kanadas. Bezeichnenderweise sind die Feinde erst eindeutig als Deutsche gekennzeichnet, nachdem sich die Amerikaner im Krieg mit Deutschland befinden.

Das Invasionsthema spielt erst 5 Jahre nach dem 2. Weltkrieg eine bedeutende Rolle im amerikanischen Sciencefiction-Film. In der Zeit des Kalten Krieges landen die Aggressoren oft in Form von Außerirdischen in den USA. Je ungenauer das Wissen über den Feind und seine Absichten ist und je diffuser die Ängste der Bevölkerung sind, desto geheimnisvoller ist die Inszenierung des Feindes. War die Nationalität der Fremden nicht festgelegt, die England in den kurz vor dem 1. Weltkrieg entstandenen Filmen angriffen, ging man bei der Darstellung der Fremden, die während des Kalten Krieges eine Bedrohung für die USA darstellten, einen Schritt weiter: Statt aus einem fremden Land kamen sie von fremden Planeten. Außerirdische bieten noch mehr Spielraum für Spekulationen über ihre Waffenstärke und Körperkraft sowie die Geschwindigkeit ihrer Transportmittel.

Nicht nur in der Zeit vor dem 1. Weltkrieg und in der Zeit nach 1950, auch zu der Zeit als immer mehr amerikanische Streitkräfte in Vietnam postiert wur-

⁶ The Great German North Sea Tunnel, Frank S. Newman, GB 1914
Quelle: Hardy, S. 51

⁷ Hardy, S. 36

⁸ King of the Mounties, William Witney, USA 1942
Quelle: Hardy, S. 117

den⁹, gab es eine Reihe von Invasionsversuchen, wie in *The Eye Creatures*¹⁰ oder *The Human Duplicators*¹¹ gezeigt. Die Angriffe können jedoch abgewehrt werden.

Mit dem Vietnamkrieg wurde der breiten amerikanischen Öffentlichkeit ein blutiger und opfervoller Krieg vor Augen geführt, der gegen einen weitgehend unbekanntem, in unwegsamem Gelände und ungewohntem Klima lauerten Gegner, der ständig aus dem Nichts hervor zu stürzen schien, ausgefochten wurde.

Interessanterweise fallen die Angst vor einem unbekanntem Feind und Science-fiction-Filme, die nicht identifizierbare Gegner (England, 1. Weltkrieg) oder Außerirdische (Kalter Krieg, Vietnam) zeigen, zusammen. Auch die Jahrhundertwende, die Angst vor einer ungewissen Zukunft, hat am Ende des Jahrhunderts zu einer Reihe Invasionsfilme wie *Independence Day* und *Starship Troopers* geführt. Allerdings versteckt sich das Böse nicht mehr vor der Menschheit. Die Invasion beginnt nicht, wie noch in den 50er Jahren, in der ländlichen Kleinstadt-Idylle, sondern in der Großstadt. Aliens versuchen die Menschheit einzuschüchtern und demonstrieren ihre Macht. „Widerstand ist zwecklos.“ Dieser Ausspruch, mit dem die Maschinenwesen, die „Borg“, aus *Star Trek* eine Spezies nach der anderen assimilieren, charakterisiert das Vorgehen. Die UFOs in *Independence Day* sind so groß wie New York und attackieren die Metropolen der Welt, denn sie wissen, dass sie die Zentren der modernen Zivilisation ausschalten müssen, um die Erde zu erobern.

⁹ Amerikanische Truppenstärke in Vietnam:

23.000 im Jahr 1964

184.000 im Jahr 1965

385.000 im Jahr 1966

457.000 im Jahr 1967

543.000 im Jahr 1969

Quelle: Moltmann, Günter: USA. Staatsgeschichte zum Nachschlagen, Freiburg 1998, S. 141-143

¹⁰ *The Eye Creatures*, Larry Buchanan, USA 1965

¹¹ *The Human Duplicators* (FBI jagt Phantom), Hugo Grimaldi, USA 1965

Invasion der (außer-) irdischen Feindbilder?

Bei der Interpretation vieler Filme, die in den 50ern entstanden, werden Außerirdische mit Russen gleichgesetzt, die eine Unterwanderung der Vereinigten Staaten planen. So verfahren die politische Situation zwischen den USA und der Sowjetunion in jener Zeit auch war, sollte man andere Interpretationsansätze nicht ganz vernachlässigen.

Als Beispiel für die Russenphobie der Amerikaner wird häufig *The Thing* angeführt. Allerdings stehen nicht die Angriffe des pflanzlichen Monsters im Mittelpunkt des Films, sondern eine ausführliche Diskussion über den Zwiespalt zwischen der potenziellen Gefährdung der Menschheit durch die außerirdische Lebensform und dem wissenschaftlichen Erkenntniswert ihrer eingehenden Untersuchung. Während die Wissenschaft das Wesen am Leben erhalten möchte, um weitere Experimente an ihm durchführen zu können, möchte das Militär ihm möglichst schnell den „Gar aus machen“, indem sie es kochen. Die Diskussion zwischen Angehörigen des Militärs und Wissenschaftlern, welche Seite über die Entscheidungsgewalt verfügt, erinnert an die zur selben Zeit zwischen Militär und Wissenschaft entbrannte Frage, bei wem die Kontrolle über Kernwaffen liegen soll. Hier wie auch beim Kompetenzgerangel um „The Thing“ setzt sich das Militär durch.

Einige weitere Fakten sprechen gegen eine Überbewertung des kommunistischen Invasionsgedankens in den 50ern. Oft landen die Außerirdischen nur zufällig auf der Erde, so dass von einer geplanten Invasion keine Rede sein kann. Auch bei *It Came from Outer Space* handelt es sich um eine Notlandung. Die Gestalt von Menschen nehmen die Fremden nicht an, um der Menschheit Schaden zuzufügen, sondern um ihr Schiff möglichst schnell und unauffällig reparieren zu können, um schnell weiterfliegen zu können. Landen die Außerirdischen doch einmal absichtlich auf der Erde, tun sie dies primär, weil sich auf der Erde zufällig die Bodenschätze befinden, die sie benötigen.

Eine Umfrage in den USA in den Jahren 1947 und 1960 ergab, dass nur ein geringer Prozentsatz der amerikanischen Bevölkerung das UFO-Phänomen mit Russland in Verbindung brachte. Nur 1% (1947) und 3% (1960) hielten UFOs für russische Geheimwaffen. Dagegen hielten 15% (1947) und 29% (1960)

UFOs für amerikanische Geheimwaffen. Sogar die Vorstellung, UFOs seien Einrichtungen zur Wettervorhersage war mit 3% (1947) und 4% (1960) noch weiter verbreitet als die Angst vor einer militärischen Initiative der Russen.¹²

Die Invasion des menschlichen Körpers

Im Gegensatz zu dem wellenförmig zu Kriegszeiten und zur Jahrtausendwende auftretenden Motiv der Invasion der Erde, verteilen sich die Filme, die sich mit der Invasion des menschlichen Körpers beschäftigen, recht gleichmäßig über die ganze 2. Jahrhunderthälfte.

Das Ziel einer Invasion des menschlichen Körpers besteht darin, die Kontrolle über einen Menschen zu gewinnen, um sich unbemerkt auf der Erde aufhalten zu können. Sogar Leichen werden zum Leben erweckt und führen als Zombies die Befehle der Außerirdischen aus.¹³ Es gibt aber auch subtilere Methoden: Der menschliche Körper wird atomgenau nachgebildet und ins Feld geschickt, während das Original vernichtet oder solange versteckt wird, bis die Außerirdischen ihr Ziel erreicht haben. Eine andere Möglichkeit besteht darin, kleine Lebewesen durch Körperöffnungen in den menschlichen Körper einzuschleusen. Diese suchen sich einen Weg zum Gehirn und kontrollieren die Gedanken ihrer Opfer. Ganz ohne persönliche Kontaktaufnahme kommen telepathisch begabte Wesen aus. Wie ferngesteuert befolgen die Kontrollierten die Befehle ihrer Herren. Menschen werden durch die Invasion ihres eigenen Körpers also zu willenlosen Werkzeugen degradiert, was für sie den Verlust von Persönlichkeitsmerkmalen und Gefühlsleben zur Folge hat.

Invasion der „Bodysnatcher“

Gerade die Körperübernahme-Filme der 50er werden häufig als Verarbeitung der Angst vor kommunistischer Unterwanderung interpretiert. Da das Motiv der Körperübernahme jedoch immer wieder aufgegriffen wurde und in der 2.

¹² Cousineau, S. 32

Hälfte des 20. Jahrhunderts ein eigenes Subgenre bildete, ohne dass es zu gravierenden inhaltlichen Änderungen kam, stellt die Angst vor einer schleichenden Unterwanderung der Gesellschaft nur eine der möglichen Interpretationen dar.

Auffällig ist die Gefühlskälte der „Marionetten“: funktionieren wie Roboter, verlieren kein überflüssiges Wort. Äußerlich ist keine Veränderung feststellbar. Aber irgend etwas undefinierbares stimmt nicht. Die plötzliche Verwandlung bewirkt die schreckliche Erkenntnis, dass einem der geliebte Mensch, den man zu kennen glaubte, plötzlich fremd ist. Die Vorstellung von Männern und Frauen, deren Verhaltensweisen ihren Mitmenschen plötzlich unverständlich und fremd erscheinen, kann aber auch als verklausulierte Betrachtung weit verbreiteter zwischenmenschlicher Probleme verstanden werden. Man könnte diese psychologische Deutungsweise mit der Situation eines Paares vergleichen, das sich fast völlig auseinandergeliebt hat. Obwohl es unmöglich ist, die Veränderung des Partners in Worte zu fassen, hat der andere das Gefühl, einem Unbekannten gegenüberzustehen. Als das Gefühl längere Zeit anhält, wagt er einen Gesprächsversuch mit dem Lebensgefährten oder einem gemeinsamen Bekannten. Aber niemand scheint die Veränderung bemerkt zu haben.

In Filmen, die sich mit dem Thema Körperübernahme beschäftigen, lässt sich die Gedankenkette fortsetzen. Plötzlich erscheinen einem alle Freunde verwandelt. Da man seinen Partner und seine Bekannten so gut zu kennen glaubt, dass man die Möglichkeit ausschließen kann, dass sie schon immer so waren, bleibt nur eine Lösung: Etwas von außen Kommendes hat sie befallen. Damit ist man selbst der gleichen Gefahr ausgesetzt. Also versucht man, sich zu schützen, indem man sich anpasst: bloß nicht auffallen. Damit hat das Böse aber indirekt auch sein Ziel erreicht. Äußerlich ist man eine der Marionetten. Je mehr die eigene Persönlichkeit schwindet, desto schwerer fällt der Widerstand. Im gleichen Maße erscheint es immer verlockender, aufzugeben und einer von ihnen zu werden. Man will es zwar nicht zugeben, aber die abgestumpften Wesen führen ein zufriedenes Leben (auch wenn ihnen der Begriff „glücklich“ fremd ist) ohne persönliche Probleme in einer funktionierenden Gemeinschaft, die Sinn und Ziel ihrer Existenz vorgibt. Aus der Sicht einer dieser Marionetten

¹³ Beispiel: Plan 9 from Outer Space (Plan 9 aus dem Weltall), Edward Wood, USA 1956

gibt es keine Möglichkeit, in einem Selbsterkenntnisprozess festzustellen, ob sie übernommen wurde oder nicht. Schlimmer noch: Sie kommt nicht einmal auf den Gedanken, sich diese Frage zu stellen. Die menschlichen Marionetten haben viel mit Leuten gemeinsam, die ohne Gewissen und Selbstreflexion durch das Leben gehen.

In den Filmen, in denen man das Motiv Körperübernahme im Familien- oder Freundeskreis der Charaktere antrifft, kann man das Phänomen als gegenseitige Entfremdung deuten.

Als Paradebeispiel für einen Paranoiafilm gilt Don Siegels *Invasion of the Body snatchers*. Bis heute streiten sich die Kritiker, ob die Strategie der „Body snatchers“ eher einer kommunistischen Unterwanderung oder einer faschistoiden Gleichschaltung ähnelt. Kaum Berücksichtigung findet Siegels eigene Erklärung:

Ich habe wirklich das Gefühl, daß die meisten Leute Pods [Hülsen] sind. Sie wachen am Morgen auf, und sie haben einen Arbeitsplatz. Sie frühstücken also, und dann gehen sie an die Arbeit, und sie kommen heim und essen zu Abend, und dann schauen sie ins TV und gehen ins Bett. Und das ist ihr ganzes Leben. Am nächsten Morgen wachen sie wieder auf, und alles beginnt von neuem. Sie haben keine Träume. Sie haben kein wirkliches Gefühl von Liebe. Sie fühlen überhaupt nichts. Es ist, denke ich, ein wichtiger Film. Aber ich habe mich nicht für seine politischen Aspekte interessiert. Ich wollte nicht zeigen, daß wir von einer unterirdischen Macht bedroht sind, egal ob kommunistisch oder faschistischer Art, auch wenn über diese mögliche Interpretation des Films eine Menge Artikel veröffentlicht worden sind. In Wirklichkeit hat der Film mehr mit den Erfahrungen mit Leuten zu tun, mit denen ich ständig Kontakt hatte. Ich glaube, da hat sich nichts geändert. Die Pods sind immer noch da und bleiben auch da. Und Stück für Stück erobern sie die Welt.¹⁴

Natürlich kommt Zeitgeist in der einen oder anderen Form bei jeder Art künstlerischen Schaffens zum Ausdruck, auch ohne dass dies explizit vom Künstler beabsichtigt ist. Berücksichtigt man jedoch Siegels Streben nach Authentizität, das sich im häufigen Einsatz von Laiendarstellern äußert¹⁵ und das ihn zu einem Idol der Nouvelle Vague werden ließ, verliert die These, die den Film in

¹⁴ Hahn / Jansen, S. 173

¹⁵ z. B. in dem Gefängnisdrama *Riot in Cell Block 11* (Terror in Block 11), USA 1954

unmittelbaren Zusammenhang zur Paranoia der McCarthy-Ära stellt an Bedeutung.

Auch in Gruppen, die von ihren Mitgliedern ein hohes Maß an Anpassung verlangen, trifft man das Phänomen Körperübernahme häufig an. In diesen Fällen wird die Uniformität der Institution kritisiert. Besonders erschreckend ist eine Szene in Abel Ferraras *Body Snatchers*¹⁶ von 1993, in dem Kindergartenkinder dazu aufgefordert werden, ein Bild zu malen. Alle Kinder malen das selbe perfekte, abstrakte Bild, nur die krakelige Wirklichkeitsabbildung eines Jungen weist individuelle Züge auf und charakterisiert ihn als Außenseiter.

Im Lauf der Zeit ändern sich die Auswirkungen der Übernahme auf die Zukunft der Charaktere. In den ersten Filmen führte die Gefahr dazu, die einzelnen Partner und Gruppenmitglieder stärker zusammenzuschweißen. Man tat sich zusammen, um stärker zu sein und länger widerstehen zu können. In späteren Filmen diente die Körperübernahme jedoch immer mehr dazu, dem Individuum eine Möglichkeit zu geben, herauszufinden, wem aus dem Kreis seiner Familienangehörigen und Freunden er trauen kann. Bindungen brechen auf, neue Beziehungen entwickeln sich. Aus Sicht der weiblichen Hauptperson wird in Ferraras Film erzählt, wie ein Mädchen ihre übernommene Schwiegermutter enttarnt, anschließend enttäuscht feststellt, dass ihr Vater zu seiner neuen Frau hält und schließlich sogar ihren Bruder töten muss, um mit ihrem neuen Freund in eine ungewisse Zukunft fliegen zu können.

Körperübernahme als Parodie

Mittlerweile wird die Körperübernahme auch zu komödiantischen Zwecken eingesetzt. In der von Jim Henson produzierten TV-Serie *Aliens in the Family*¹⁷ (1996-1997) bilden ein alleinerziehender menschlicher Vater mit zwei Kindern und eine alleinerziehende Außerirdische mit drei Kindern eine neue Familie. Da die Außerirdischen die Gedanken der Erdenbewohner beeinflussen können, ergeben sich immer wieder komische Situationen, wenn Menschen dazu gezwungen werden, etwas zu tun, was sie eigentlich nicht tun wollen. Dabei mer-

¹⁶ *Body Snatchers*, Abel Ferrara, USA 1993

ken sie oft nicht, dass ihr freier Wille eingeschränkt ist, sondern glauben, dass ihr Handeln willensgesteuert ist. Oft vergeht einige Zeit, bis sich die Charaktere selbst fragen: „Was tue ich hier eigentlich?“

Zu komödiantischen Zwecken eignen sich auch die Bodysnatcher-Filme bei denen ein Individuum (meist morgens, kurz nach dem Aufwachen) erschreckt feststellt, dass es sich in einem anderen Körper befindet (beispielsweise ein Mann im Frauenkörper oder ein Erwachsener in einem Kinderkörper) und sein eigener Körper von einer anderen Person besetzt ist.

In *Switch*¹⁸ ist die Verwandlung des chauvinistischen Frauenhelden Steve eine Strafe des Himmels: Er muss so lange als Frau ausharren, bis es ihm gelingt, dass sich eine Frau in ihn/sie verliebt. Neben dem Geschlechtertausch ist auch ein „Generationswechsel“ möglich. Meist tauschen Vater und Sohn die Rolle wie in *Like Father, Like Son*¹⁹ oder wie in *Vice Versa*²⁰. Aber auch ein Tausch zwischen Enkel und Großvater wie in *18 Again!*²¹ oder zwischen Mutter und Tochter wie in *Freaky Friday*²² ist möglich. Es fällt auf, dass der Geschlechtertausch ungewollt geschieht und eine Strafe darstellt, während der „Generationswechsel“ von beiden Partnern gewünscht wird. Während die Erwachsenen das Bedürfnis haben, noch einmal eine unbekümmerte, behütete Jugend zu erleben, sehnen sich die Kinder nach den Freiheiten eines selbstbestimmten Erwachsenenlebens. Unabhängig davon, ob die Verwandlung freiwillig oder unfreiwillig geschieht, bewirkt die Möglichkeit, das Leben aus der Perspektive des anderen zu sehen, eine Zunahme der Sensibilität für die andere Seite.

Invasion und Religion

Interessant ist auch der religiöse Aspekt bei der Eroberung des Weltalls durch den Menschen. In *Conquest of Space*²³ reist ein Astronauten-Team zum Mars, um ihn zu besiedeln. Je mehr sie sich dem Mars nähern, desto stärker wird die Überzeugung des Kommandanten, gegen Gottes Willen zu handeln. Als er ver-

¹⁷ Deutscher Titel: Aliens in meiner Familie

¹⁸ *Switch* (Die Frau im Mann), Blake Edwards, USA 1991

¹⁹ *Like Father, Like Son* (Wie der Vater, so der Sohn), Rod Daniel, USA 1987

²⁰ *Vice Versa* (Ich bin du), Brian Gilbert, USA 1988

²¹ *18 Again!* (Endlich wieder 18), Paul Flaherty, USA 1988

²² *Freaky Friday* (Ein ganz verrückter Freitag), Gary Nelson, USA 1977

sucht, die Mission zu vereiteln, wird er von seinem Sohn getötet, der die Mission weiterführt. Dabei verkörpert der Vater das Überholte, Rückwärtsgewandte und der Junge das Neue. Mit seiner übermäßigen Symbolik erinnert der Film paradoxerweise an ein Gleichnis und nimmt dadurch seine eigene Aussage wieder etwas zurück.

Entsprechend der These, dass der Mensch im All nichts verloren hat, kann man folgern, dass Außerirdische auf der Erde fehl am Platz sind. Als Aliens in *The War of the Worlds* die Erde angreifen, sind menschliche Waffen nutzlos. Während die Welt untergeht, versammeln sich die Gläubigen in den Kirchen. Kirchenlieder und Gebete werden schließlich erhört und die Außerirdischen gehen ohne menschliches Zutun an Viren zugrunde, die in der Atemluft enthalten sind. Da sie dem irdischen Leben nichts anhaben können, wirken sie wie ein Schutzschild. Die Menschheit huldigt einem Schöpfer, der die Welt so geschaffen hat, dass sie selbst ihre Bewohner vor Eindringlingen schützt.

Manchmal lassen sich Außerirdische als eine Plage im religiösen Sinn interpretieren. Drei der zehn im zweiten Buch Mose erwähnten Plagen sind Insekten: Stechmücken, Stechfliegen und Heuschrecken. Die Idee Außerirdische als Insekten zu inszenieren, zieht sich durch die ganze zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts - beginnend mit den nur ausschnitthaft zu sehenden Wesen in *The War of the Worlds*. Bei der Darstellung der von Planet zu Planet ziehenden, alles Leben vernichtenden Außerirdischen in *Starship Troopers*²⁴, vereinen sich die drei biblischen Plagen in einem Körperbau: Die Gliedmaßen der heuschreckenartigen Wesen enden als Stachel, die sie wie Eispickel in die Körper ihrer Opfer schlagen.

Weitere Formen des Invasionsgedanken im Wandel des Zeitgeistes

Wie weiter oben bereits ausgeführt, spreche ich mich gegen eine Interpretation der amerikanischen Alien-Invasions-Filme der 50er Jahre ausschließlich als

²³ Conquest of Space (Eroberung des Weltalls), Byron Haskin, USA 1955

²⁴ Starship Troopers, Paul Verhoeven, USA 1997

Verarbeitung des Ost-West-Konfliktes aus. Das russisch-amerikanische Verhältnis wurde in einigen amerikanischen Sciencefiction-Filmen explizit behandelt. Dabei wurden die Russen oftmals negativ dargestellt. Außerdem wurde der Kommunismus zu dieser Zeit aktiv von der amerikanischen Regierung bekämpft. Es wäre also nicht notwendig gewesen, Russen aus Gründen der Political Correctness als Außerirdische zu tarnen. Das interessante an der Platzhalterfunktion der Außerirdischen besteht ja gerade darin, verschiedene Ängste in einer Figur bündeln zu können. Dies erleichtert es dem Zuschauer, individuelle Ängste mit den fremden Charakteren zu verbinden. Diese Strategie möchte ich an Hand der unterschiedlichen Deutungsweisen ganz anderer Invasoren demonstrieren:

Invasion kann definiert werden als der gewaltsame Angriff eines Kollektivs auf ein etabliertes System. Für die immer wieder variierte Invasion der menschlichen Zivilisation durch unterdrückte Tiere bieten sich im Lauf der Zeit unterschiedliche Interpretationsmöglichkeiten an. Die Invasionen können als atomare Verseuchung (50er), als Gefahr der ökologischen Verwüstung (70er) oder als misslungene Gen-Experimente (90er) interpretiert werden.

Das Unheimliche an der Atomkraft besteht in ihrer Unsichtbarkeit. In den Filmen der 50er Jahre wurden die Folgen eines Atomexperiments oft in Form von Mutationen sichtbar. Mit der Zeit wurden solche körperlichen Missbildungen zur Chiffre für den Schrecken der Atomenergie überhaupt - ohne dass zur Erklärung der Ursache eine Atomexplosion gezeigt werden musste. Die Mutationen verändern nicht nur das Aussehen, sondern auch die Verhaltensweise von Tieren. Die angeborene Angst vor dem Menschen geht verloren und es kommt zu gewaltsamen Übergriffen auf den menschlichen Lebensbereich. Außerdem verändert eine atomare Verseuchung das Erbmateriale in der Art, dass sich die Geburtenrate der Verstrahlten erhöht und eine invasionsbereite Armee entsteht. Obwohl sich *Kingdom of the Spiders*²⁵ inhaltlich nicht allzu sehr von den Filmen der 50er Jahre wie *Them!*²⁶ unterscheidet, stehen die Tiere nun für die Rache der ausgebeuteten Natur am Menschen.

Die Invasion der Vögel in Hitchcocks *The Birds*²⁷ kann als Sinnbild für die unterschwellig Aggressionen der Menschen unter sich selbst gedeutet wer-

²⁵ *Kingdom of the Spiders* (Mörderspinnen), John Carlos, USA 1977

²⁶ *Them!* (Formicula), Gordon Douglas, USA 1954

²⁷ *The Birds* (Die Vögel), Alfred Hitchcock, USA 1963

den. Die Beziehung der erwachsenen Hauptpersonen in *The Birds* ist anfangs von Oberflächlichkeit und Misstrauen geprägt. Die alleinstehenden Charaktere scheuen davor zurück, offen miteinander zu kommunizieren. Statt dessen deuten sie Probleme nur an, ohne ins Detail gehen zu wollen, necken und belügen sich. Sichtbar werden die zwischenmenschlichen Konflikte erst durch die Attacken der Vögel. Nicht die Menschen, sondern die Vögel steuern das Geschehen. Die Vögel operieren sowohl auf symbolischer Ebene als auch auf der Handlungsebene. Auf Melanies sexuelle Reize wird gleich zu Beginn des Films durch ein Pfeifen aufmerksam gemacht. In einem Vogelladen lernt sie kurz darauf Mitch kennen. Das Geschenk - die beiden "Liebesvögel", ein Symbol für das menschliche Liebespärchen, das sich bald bilden wird - ist nur ein Vorwand, um Mitch zu besuchen. Vögelangriffe verhindern Melanies Abfahrt - zum Leidwesen der Mutter. Es fällt auf, dass die Vögel bevorzugt Personen angreifen, die alleine sind. Als die Charaktere beginnen, Verantwortung füreinander zu übernehmen und sich zusammenzutun, bietet dies einen gewissen Schutz. Wenn man sich die Vogelarten näher ansieht, stellt man fest, dass es sich bei den Angreifern um ganz alltägliche, überall - auch außerhalb von Bodega Bay - lebende Sorten handelt.²⁸ Dies macht deutlich, dass nicht die Flucht aus dem alten Leben in Bodega Bay in ein neues, sondern nur eine dauerhafte Versöhnung der Erwachsenen Frieden bringen kann.

In den 90er Jahren würde man in Filmen, die eine Invasion von Tieren zeigen, bestimmt ein fehlgeschlagenes Genexperiment als Ursache vermuten. So kann die Invasion auf die verschiedensten Arten interpretiert werden. Unabhängig davon, was das Ökosystem aus dem Gleichgewicht gebracht hat, immer wird eine bestimmte Tierart bevorzugt und der Mensch benachteiligt. So können die Tiere wie eine Plage über die Erde herfallen.

Der Gedanke, dass man eine Person in zwei Wesenshälften zerteilen kann, ist recht alt in der Sciencefiction. In der ersten Jahrhunderthälfte zerfiel die Person in Gut und Böse (*Metropolis*²⁹) bzw. Zivilisiert und Unzivilisiert (*Dr. Jekyll und Mr. Hyde*). Dabei wird die Zivilisiertheit eines Menschen oft als Kontrolle seiner schlechten Seite gesehen. In der zweiten Jahrhunderthälfte wird nicht mehr nur die Aufspaltung in Gute und Böse, sondern auch in gefühlskalte und

²⁸ Vgl. Spoto, Donald: Alfred Hitchcock und seine Filme, München 1999, S. 355

hilfsbereite Wesensmerkmale diskutiert. Besonders interessant ist diese Wesensspaltung in der *Star Trek*-Serie. Der Figur des Mr. Spock, dessen Eltern aus zwei gegensätzlichen Kulturen (der Erde und des Planeten Vulcan) stammen, wird hier besondere Aufmerksamkeit geschenkt. Da er als Vulcanier lebt, unterdrückt er stets seine menschliche, emotionale Hälfte. Dieser begegnet er dann allerdings in einem Parallel-Universum, als er in seinem Gegenpart egoistische Motive entdeckt. Der Android Data wird immer wieder mit seinem baugleichen „Bruder“ Lore konfrontiert, der sich dank eines Emotions-Chips durch Hass und Egoismus auszeichnet und damit zum Vertreter des Bösen wird. In der *Star Trek*-Originalfolge *Kirk/2=?* wird die Frage gestellt, ob und wie ein Mensch leben könnte, der sich in zwei Personen gespalten hat, wobei die eine seine positive, die andere seine negative Wesenshälfte darstellt. Dabei wird deutlich, dass beide nicht lebensfähig sind: Die Fähigkeit, sich bei Entscheidungen auf seinen Instinkt und seine Intuition zu verlassen, ist ganz auf die böse Hälfte übergegangen. Dies hat zur Folge, dass der „gute“ Captain bei jeder Entscheidung rational abwägen muss, die Alternativen überkritisch betrachtet, keinerlei Risiko eingehen möchte und dadurch unfähig ist, eine Entscheidung zu treffen. Dem „bösen“ Gegenpart fehlt die Fähigkeit, Situationen rational zu betrachten und so die Folgen seines Handelns abschätzen zu können. Dadurch fehlt ihm jede Form von Selbstkontrolle. Die Angst und das Gefühl, niemandem trauen zu können, gewinnen die Oberhand. Die gute Hälfte hingegen hat allen Lebensmut verloren. Auf beiden Seiten entsteht Einsamkeit, die nur dadurch besiegt werden kann, dass beide wieder vereinigt werden.

Das Thema Invasion wurde in diesem Kapitel von verschiedenen Standpunkten aus betrachtet. Zunächst wurden einige englische Stummfilme angesprochen, in denen herkunftsmäßig nicht erkennbare Feinde das Königreich bedrohen. Anschließend wurden amerikanische Sciencefiction-Filme vorgestellt, die diesen Invasionsgedanken auf Außerirdische übertrugen. Der religiöse Aspekt, der sowohl bei der Invasion der Erde durch Außerirdische, als auch bei der Erforschung fremder Planeten durch den Menschen von Bedeutung ist, äußert sich in den vielfachen Anspielungen auf Vorherbestimmung, Gott und den Messias. Neben der Invasion der Erde wird auch die Bedrohung einer Invasion des

²⁹ Metropolis, Fritz Lang, D 1926

menschlichen Körpers durch Außerirdische zum Standardmotiv der Science-fiction. In dem Motiv Außerirdische können eine Vielzahl von Ängsten und Befürchtungen zum Ausdruck gebracht werden. Diese Vorgehensweise wurden an Hand eines Vergleichs mit Beispielen einer rein irdischen Invasion illustriert.

Aufbruch ins All

Heimweh

In den 50ern ist es endlich so weit. Die in den frühen Sciencefiction-Filmen ersonnenen Fantasien werden in die Tat umgesetzt. Der Filmmensch hat die Erforschung von Erde und Luftraum abgeschlossen und ist bereit ins All vorzudringen.

Mit dem Auftrag, neuen Siedlungsraum zu erschließen, macht sich eine Hand voll Pioniere auf den Weg. Doch just in dem Moment als es ihnen gelungen ist, sich vom Schwerefeld der Erde loszureißen und die Erde als Ganzes sichtbar wird, erkennen sie die Schönheit des Blauen Planeten. Der Funkkontakt wird schwächer und reißt schließlich ganz ab. Sie sind auf sich allein gestellt. Auch die rational denkenden Mitglieder der Besatzung werden von einem Gefühl des Heimwehs ergriffen. Nach und nach treten immer mehr Probleme auf. Menschliche Grundbedürfnisse können im All nicht erfüllt werden. Hygienische Einrichtungen fehlen, die Nahrung besteht aus Pillen und undefinierbaren Pasten, die man aus Tuben zu sich nimmt. In *Conquest of Space* besteht das schönste Geburtstagsgeschenk aus einer richtigen Mahlzeit, die man mit Messer und Gabel essen kann. Sowohl die Enge der Raketen, die keine Privatsphäre ermöglicht, als auch die Weite der Raumstationen, die den zwischenmenschlichen Kontakt erschwert, stellen keine artgerechten Lebensräume für den Menschen dar. Zunehmend setzt sich in den Sciencefiction-Filmen der 50er die Erkenntnis durch, dass es im Weltall keine Schwerkraft und damit auch kein Oben und Unten als Orientierungshilfe gibt. Astronauten haben berichtet, dass das Fehlen von Schwerkraft insbesondere das Einschlafen erschwert – man kann sich nicht ins Kopfkissen kuscheln. Am eindrucksvollsten gelang es Stanley Kubrick, einem Meister der Verfremdung von Räumen, auch den Weltraum zu verfremden. Die Räume in Stanley Kubricks Filmen erscheinen oft unangebracht groß und unpersönlich, da sie nicht individuell eingerichtet sind. Sie scheinen dem in der Ecke kauern oder an die Wand gedrückten Menschen nicht als Schutz zu dienen, sondern liefern ihn den Blicken des Publikums aus. In den verworrenen Gängen des Overlook (dt. überblicken) Hotels oder im Labyrinth des dazugehörigen Gartens in *The Shining* oder im

Raumschiff in *2001*, in dem man sich wie in einem Hamsterlaufrad bewegt, erscheinen die Menschen als Labormäuse. Kubrick liebt es, seine Charaktere Versuchsanordnungen auszusetzen. In *The Shining*¹ zeigt er einen Mann, der, abgeschieden von der Zivilisation, allmählich durchdreht. In *2001* setzt er einen Menschen einem neurotischen Computer und einer höheren Intelligenz aus. Dabei spielt der Raum eine entscheidende Rolle. In *The Shining* findet die entscheidende Jagd zwischen Vater und Sohn in einem Labyrinth statt. In *2001* verweigert der Computer dem Menschen die Rückkehr in das sichere Raumschiff. Auch die Räume, in denen sich der Mensch in eine höhere Zivilisationsstufe verpuppt, wirken durch ihre sterile Sauberkeit und ihre zweckmäßige Einrichtung wie ein goldener Käfig.

Im Weltraum gibt es kein Oben und Unten. Den dreidimensionalen Raum stellt Kubrick mit Hilfe des "Hamsterlaufrades" wunderbar dar. Stellt das Joggen auf der Erde nicht nur ein Freizeit- sondern auch ein Freiheitserlebnis in freier Natur dar, gehört der eintönige Dauerlauf im Weltraum zum Pflichtprogramm, um dem Muskelabbau entgegenzuwirken. Apathisch und lustlos fristet der Mensch sein Leben in einer selbstgeschaffenen technologischen Umgebung, die ihn von der todbringenden Leere des Weltraums abkapselt.

Dem dreidimensionalen Raum fügt Kubrick sogar noch die 4. Dimension, die Zeitdimension, hinzu, indem er die Geschichte der Menschheit an Hand von Flugobjekten darstellt, deren Formen auf verschiedene technologische Entwicklungsstufen der Menschheit hinweisen. Zu sehen sind ein teleskopartiges Objekt, ein windmühlenartiges Objekt, ein Rad (oder vielleicht doch eine überdimensionale, sich drehende Filmspule) und ein flugzeugartiges Raumschiff.

Während seiner frühen Reisen ins All hatte der Mensch mit so vielen technischen, psychologischen und persönlichen Problemen zu kämpfen, dass im Plot der Filme nur in wenigen Fällen Platz für Außerirdische blieb. Auf Außerirdische wie das *Alien* trafen die menschlichen Raumfahrer erst einige Jahre später, als die interstellaren Flüge routinierter verliefen und sich Langeweile unter der Besatzung verbreitete. Die Leere des Alls erzeugt bei der Besatzung der *Nostramo* zunehmend eine Sinnleere. Das Weltall, durch das der Weltraumfrachter kreuzt, scheint ein erforschter und sicherer Arbeitsplatz zu sein, in dem man

¹ *The Shining* (*Shining*), Stanley Kubrick, GB 1979

mehr Routine als Abenteuer erleben kann. In der kleinen Welt des Raumschiffs, die der Besatzung die Sicherheit zu bieten scheint, jede Gefahr könne mit technologischen Mitteln unter Kontrolle gebracht werden, verlieren die Menschen ihre Neugier und die Fähigkeit zu träumen. Während die anderen Besatzungsmitglieder durch diese Art der Desillusionierung gegenüber ihren Instinkten taub werden, vertraut Ripley ganz auf ihre Intuition. So ist sie am Schluss die einzige, die den Angriff des Aliens überlebt.

Rekonstruktion des Bekannten

Um das Heimweh zu bekämpfen und sich nicht so fremd zu fühlen, haben sich die Besatzungen einiges einfallen lassen.

Man legt in den Raumschiffen Gärten an, man bringt große Bildschirme an den Wänden an, auf denen Landschaftsbilder der Erde zu sehen sind. Durch die Intensität der Beleuchtung wird der Tag-Nacht-Rhythmus nachgeahmt.

Auch das All wird mit irdischen Mitteln beschrieben. In *This Island Earth*² ist ein globusähnliches Gebilde zu sehen, auf dessen Oberfläche die Sterne abgebildet sind. Der Sternenglobus dient als Navigationssystem.

Auf der Enterprise in *Star Trek - The Next Generation* ist es außerdem möglich, das Holodeck aufzusuchen, wenn man von Heimweh übermannt wird. Die moderne Technik ermöglicht es den Besatzungsmitgliedern, die Landschaft ihres Heimatplaneten nachzubilden. Auf dem Holodeck können sie typische Örtlichkeiten ihres Heimatplaneten aufsuchen und dort Abenteuer oder Entspannung genießen. Dabei handelt es sich jedoch weniger um virtuelle Rollenspiele als viel mehr um eine Form der Therapie, denn die Besatzungsmitglieder erleben nicht nur einen aufregenden Feierabend, sondern erhalten auch Hilfe bei der Überwindung persönlicher Schwächen. Außerdem stellt das Holodeck eine Möglichkeit dar, Freunden seinen Heimatplaneten zu zeigen. Oft werden hierzu charakteristische literarische oder historische Sequenzen aus der Heimatwelt des Vorführers nachgespielt. Hier kommt der in *Star Trek* enthaltene Kollektiv-Gedanke zum Ausdruck, nach dem ein Individuum ein Produkt der

² This Island Earth (Metaluna 4 antwortet nicht), Joseph Newmann, USA 1955

gesellschaftlichen Entwicklung ist und sich langsam auf eine immer höhere Zivilisationsstufe zubewegt.

In einer Umgebung, die mit fortschreitender Entfernung zur Heimat immer fremder wird, schafft man sich also ein Refugium der vertrauten Kultur.

Das Ziel der Reise

Ein Himmelskörper ist meist das Ziel der Reise. Die Planeten, die der Mensch besucht, spiegeln alle Entwicklungsstufen der Erde wider: Die Erde vor, während und nach der Zeit des Homo sapiens. Es fällt auf, dass viele der Planeten erdähnlich sind. Sie haben meist die gleiche Größe wie die Erde und damit eine ähnlich starke Gravitation. Die Atmosphäre besteht aus Sauerstoff. Nur die Durchschnittstemperatur ist oft ein wenig höher als auf der Erde. Wenn man davon ausgeht, dass unter gleichartigen Umweltbedingungen gleichartige Lebewesen entstehen, wäre dies eine Erklärung dafür, dass viele Außerirdische dem Menschen in Körperbau und Funktionsweise der Sinnesorgane ähneln.

Die höhere Temperatur auf außerirdischen Planeten hat meist zur Folge, dass Wasserknappheit herrscht. Dies führt dazu, dass der Besitz von Wasser überlebenswichtig wird. Bevor das Land genutzt werden kann, muss es erst kultiviert werden. Die Idealvorstellung einer Gesellschaft, die aus unabhängigen Farmern besteht, hat in den USA eine bis zu Thomas Jefferson zurückreichende Tradition: „Those who labor in the earth are the chosen people of God, [...] While we have land to labor then, let us never wish to see our citizens occupied at a workbench, or twirling a distaff.“³ Beobachtet man die Vielzahl vollständig agrarisch orientierter Zivilisationen, die im amerikanischen Sciencefiction-Film gezeigt werden, so wird einmal mehr deutlich, wie stark sich kulturell tief verwurzelte Idealvorstellungen über das menschliche Zusammenleben in diesem Genre niedergeschlagen haben. Sogar Luke aus *Star Wars* war Farmer, bevor er Jedi wurde.

Auf Grund der Wasserknappheit haben sich viele der außerirdischen Zivilisationen nicht von der Erfüllung der Grundbedürfnisse lösen können, was in einem einfacheren Lebensstil resultiert. Auch dieses Handlungselement lässt sich

auf eine reale Problematik zurückführen. Die Bedeutung von Wasser ist in den USA viel größer als in Europa, da der Niederschlag dort nicht so gleichmäßig ist wie in Europa. Dies hat eine tendenzielle Aufteilung in reiche (wasserreiche) und arme (wasserarme) Gebiete zur Folge. In manchen Filmen, wie zum Beispiel in *Dune*⁴, führt diese Situation zu einem anarchischen Zustand.

Die utopischen Visionen fremder Planeten im amerikanischen Kino entsprechen also auf den ersten Blick der Idealvorstellung eines harmonischen Lebens, bergen aber zugleich ein Konfliktpotential, das den innenpolitischen Befürchtungen Amerikas ähnelt.

In diesem Kapitel wurde der Aufbruch des Menschen ins All betrachtet. Dabei muss der Mensch immer wieder feststellen, dass seine emotionale Verbindung mit der Erde stärker ist als erwartet und das Weltall ein recht ungemütlicher Ort ist. Von Heimweh geplagt, sehnt er sich nach den Bequemlichkeiten und der Vertrautheit der Erde und trifft bei seinen Reisen durch das All nicht auf fremde Welten, sondern immer wieder auf Planeten, die der guten, alten Erde stark ähneln.

³ Zit. n. Jefferson, Thomas: Query 19 Manufactures In: The Norton Antology of American Literature, New York 1994, Band 1, S. 743

⁴ *Dune* (Der Wüstenplanet), David Lynch, USA 1984

First Contact

Zeitliche Veränderung

Sciencefiction macht die unmögliche Begegnung möglich. Uns begegnen nicht nur zauberhafte, bizarre und furchteinflößende Wesen. Wir sind sogar in der Lage, uns mit unseren Großeltern und Eltern zu treffen als diese noch im Kindesalter sind. Längst verstorbene Persönlichkeiten empfangen uns. Einige Charaktere treffen sogar auf sich selbst. In Form von guten und bösen Außerirdischen begegnen wir unseren Hoffnungen und Ängsten. Die Kontakte fallen sehr unterschiedlich aus und wandeln sich im Lauf der Zeit.

In den 50ern standen Außerirdische oft Wissenschaftlern als Forschungsobjekt gegenüber. Die Begegnungen zwischen Menschenkindern und Außerirdischen in den 70ern hingegen waren sehr fruchtbar und führten zu einer Reihe wunderbarer Freundschaften. In den 80ern wagen zunehmend auch Erwachsene eine Kontaktaufnahme. Einige liebevoll inszenierte Begegnungen finden statt. In *Abyss* nimmt ein Außerirdischer die Gestalt von Meerwasser an und modelliert daraus ein menschliches Gesicht. Wie ein Baby ahmt er die Gesichtszüge der Hauptfigur Lindsay nach. Beide Gesichter verziehen sich zu einem breiten Grinsen. Durch das spielerische Kennenlernen entsteht ein tiefes Vertrauensverhältnis.

Wurden in den 50ern einige Beziehungen zwischen mutigen männlichen Terranern und hübschen weiblichen Außerirdischen angedeutet, war eine Beziehung zwischen männlichen Außerirdischen und Terranerinnen tabuisiert. Obwohl der Zuschauer in *The Day the Earth Stood Still* deutlich erkennt, dass der aufmerksame, nette Außerirdische Klaatu viel besser als Ehemann geeignet ist als Helens humanoider Verlobte, sich sehr gut als Vater für Helens Sohn eignet und eine Hochzeit zwischen der Terranerin und dem Außerirdischen die letzte Chance ist, der Erde Frieden zu bringen, verbergen die Charaktere ihre Gefühle voreinander. Dieses Tabu wird in den 80ern so oft gebrochen, bis es sich ganz auflöst. In *Starman*¹ wird gezeigt, wie die Erdenfrau Jenny, die ihren geliebten Ehemann durch einen Unfall verloren hat, durch die Hilfe eines Außerirdischen über den Verlust hinwegkommt. Eines Abends erhält sie Besuch von einem

Fremden, der die Einladung, die wir Menschen mit den Pioneer Sonden 10 und 11 ins All geschickt haben, neugierig annimmt. Um mit den Gastgebern kommunizieren zu können, beschließt er Menschengestalt anzunehmen. Als Vorlage wählt er zufällig ein Bild von Jennys Ehemann aus. Vor ihren Augen durchläuft er in wenigen Momenten die humanoiden Wachstumsphasen vom Baby zum Mann. Äußerlich das perfekte Abbild ihres verstorbenen Mannes, verfügt er über keinerlei Erinnerungen. So ist Jenny in der einmaligen Situation, ihren Ehepartner nach ihren Wünschen zu prägen. Dabei entsteht ein liebevoller Mann. Leider verträgt er das Erdklima nicht und ist gezwungen, bald abzureisen. Zuvor gibt er Jennys Leben jedoch einen neuen Sinn, indem er der eigentlich unfruchtbaren Frau auf wundersame Weise die Möglichkeit gibt, ein Kind auszutragen. Wie Jesus fährt er nach vollbrachten Wundern gen Himmel. Die Assoziation Außerirdischer = Heiland ist im Sciencefiction-Film sehr beliebt. Was wäre, wenn Jesus unter uns ist, wir ihn aber nicht erkennen? Mit dieser Frage beschäftigt sich *The Brother from Another Planet*². Hier wird nahegelegt, dass die Wunderkräfte Jesu sich darauf gründen könnten, dass es sich bei ihm um ein Wesen von einem anderen Planeten handelte. Diese Strategie, metaphysische Erscheinungen mit Außerirdischen zu verbinden, die *Star Trek*³ bereits 15 Jahre zuvor in Zusammenhang mit den griechischen Göttern angewandt hatte, erfreut sich noch heute bei populärwissenschaftlichen Publizisten wie Erich von Däniken⁴ großer Beliebtheit. Der *Brother From Another Planet* ist ein jesusähnlicher Wunderheiler, der in Gestalt eines Schwarzen auf die Erde kommt. Er findet eine hektische amerikanische Gesellschaft vor. Seine Versuche mit der Menschheit zu kommunizieren, stoßen immer wieder auf Desinteresse. Immer wieder wird ihm das Gefühl vermittelt, unerwünscht zu sein. Seine Wunderkräfte kann er nur noch als Mechaniker auf defekte Automaten anwenden – eine Metapher für die Sinnleere und Melancholie der modernen Zeit, die sich mit der Zeit auch auf die Retterfigur überträgt. Als Teil einer Minderheit an den Rand gedrängt, muss er erkennen, dass der Menschheit nicht mehr zu helfen ist.

Die Erfahrung des ersten Kontaktes als individuelles Erlebnis geht in den 90ern wieder etwas zurück. An dessen Stelle tritt zunehmend die kollektive Erfah-

¹ Starman, John Carpenter, USA 1984

² The Brother from Another Planet (Der Typ vom anderen Stern), John Sayles, USA 1984

³ Who Mourns for Adonais (Der Tempel des Apoll)

rung. In *Mars Attacks!*⁵ wird die Ankunft der Marsianer auf der Erde zum Staatsbesuch erklärt. Der militärische Empfang wird weltweit in Fernsehen ausgestrahlt. Für die Zuschauer hat die Ankunft der Marsianer jedoch keinen höheren Stellenwert als etwa Bill Clintons Sex-Skandal oder der O. J. Simpson-Prozess. Die Erdenbewohner sind davon überzeugt, dass sich ihr Leben durch die Ankunft der Marsianer nicht groß ändern wird. Statt dessen macht jeder Bewohner die Außerirdischen auf seine Art zu einem Bestandteil seines Lebens: Einige wollen die Außerirdischen als Geschäftspartner gewinnen, andere sehen in ihnen spirituelle Führer. Manchen ist es auch einfach egal. Im Lauf der Zeit hat sich der Mensch an einiges gewöhnt. Er ist anpassungsfähiger geworden und kann Ereignisse leichter in sein Weltbild integrieren. Geriet ein Bürger in den 30ern in Panik, als er von der Ankunft der Marsianer auf der Erde erfuhr, würde ein Mensch der 90er wohl nur mit den Schultern zucken – „Damit werden wir auch noch fertig“. In gleichem Maße wie religiöse Assoziationen von der Bevölkerung nicht mehr wahrgenommen werden, verliert auch die Angst vor einer außerirdischen Invasion an Durchschlagskraft.

Der Perspektivenwechsel

Während die Begegnung zwischen Menschen und Außerirdischen in den 50ern meist aus Sicht der Terraner erzählt wird, kommt es in späteren Jahren zunehmend häufiger zu einem Perspektivenwechsel. Wird die Story aus dem Blickwinkel der Außerirdischen erzählt, ist der Zuschauer in der Lage, die menschliche Gesellschaft kritisch zu beobachten. Diese Erzählstrategie führt manchmal sogar so weit, dass dem Zuschauer das Fremde vertraut erscheint und das Bekannte fremd. In *Star Trek 4: The Voyage Home*⁶ gelingt dies besonders gut. Die Mission der Enterprise besteht darin, ausgestorbene Buckelwale ins 23. Jahrhundert zu bringen. Dazu reisen sie in das 20. Jahrhundert. Aus Sicht der Besatzung (insbesondere aus Mr. Spocks Perspektive) erlebt der Zuschauer unsere Zeit als chaotische und rückständige Epoche. Der Film zeigt die junge,

⁴ Das Erbe der Götter. Auf 'kosmischen Spuren' rund um die Welt, München 1979

⁵ Mars Attacks!, Tim Burton, USA 1997

⁶ Star Trek 4: The Voyage Home (Star Trek 4 - Zurück in die Gegenwart), Leonard Nimoy, USA 1986

hilfsbereite Walexpertin Gill, die nicht in das brutale und rücksichtslose 20. Jahrhundert passt, in dem Wale getötet werden. Sie wird mit einer Reise in eine bessere Zukunft belohnt. Nach Vollendung der Mission kommen Gill, die Enterprise-Besatzung und der Zuschauer erleichtert wieder im 23. Jahrhundert an. *Star Trek: Insurrection*⁷ geht einen Schritt weiter: Als die Enterprise-Besatzung einen Planeten erforscht, dessen Bevölkerung noch nie Kontakt zu fremden Kulturen hatte, wird sie versehentlich entdeckt. Dabei wird der Mensch als außerirdischer Eindringling inszeniert. Aus Sicht der Einheimischen beobachten wir, wie die Terraner versuchen uns zu beruhigen und uns zulächeln.

In diesem Kapitel wurde das Zusammentreffen zwischen Menschen und Außerirdischen untersucht. Standen sich in den 50ern Terraner und Außerirdische als verfeindete Gruppen gegenüber, die sich gegenseitig sezierten, wenn ihnen ein Angehöriger der Gegenseite ins Netz ging, fanden Begegnungen in den 70ern und 80ern häufig zwischen zwei neugierigen Individuen statt, die daran interessiert waren, das Wesen des anderen zu ergründen. In den 90ern begegneten Außerirdische dem Menschen oft nur noch medial vermittelt im Wohnzimmer. Parallel dazu wird der Mensch zunehmend häufiger selbst als Fremdkörper dargestellt, der in eine außerirdische Welt vordringt, in der er eigentlich nichts verloren hat.

⁷ Star Trek: Insurrection (Star Trek – Der Aufstand), Jonathan Frakes, USA 1998

Erscheinungsbild der Außerirdischen

Verfremdungseffekte

Mögen sich Außerirdische durch ihr Verhalten und ihre Umgangsformen vom Menschen abheben, besteht der auffallendste Unterschied immer noch in ihrem andersartigen Aussehen. Die Einschätzung des Menschen (und des Zuschauers), ob es sich um einen guten oder einen bösen Außerirdischen handelt, hängt primär von dessen äußeren Erscheinungsbild ab. Analysiert man das Erscheinungsbild von Außerirdischen, stößt man immer wieder auf die gleichen irdischen „Bauteile“, aus denen sie sich zusammensetzen. Als Vorbilder dienen humanoide, tierische, pflanzliche und amorphe Organismen sowie religiöse Lichtwesen. Der fremdartige Eindruck, den Außerirdische beim Zuschauer erzeugen, resultiert aus den folgenden Strategien:

- Durch das Mischen humanoider, tierischer, pflanzlicher, amorpher und religiöser Komponenten entstehen immer neue, unverwechselbare Wesen. Ein Meister im Schaffen solcher Geschöpfe ist George Lucas. Viele Wesen in *Star Wars* erinnern an beliebte (Zoo-)Tiere. Lucas lässt sie aufrecht gehen, verfremdet ihre Gesichtszüge, Sinnesorgane und Körperhaltung so lange, bis comicartige, leicht wiedererkennbare Witzfiguren entstehen. Deshalb bevölkern sprechende Teddybären, Elefanten, Giraffen und Pferde mit exotischen, lustig klingenden Namen wie Jar Jar Binks das Universum.
- Viele Außerirdische haben einen unproportionierten, humanoiden Körperbau. Gliedmaßen sind so lang oder kurz, dass sie zerbrechlich bzw. plump wirken.
- Durch eine Variation der Körpergröße kann man den Zuschauer nicht nur erschrecken, sondern auch zum Lachen bringen. Besonders witzig sind zwei Kreaturen in *Men in Black*¹. Bei einer Körpergröße, die der eines 3-jährigen humanoiden Babys entspricht, sind sie bereits völlig ausgewachsen. Trotz ihres kindischen Verhaltens verraten ihre Gesichtszüge, dass es

sich um Erwachsene handelt. Da sie sich auf der Erde zu Tode langweilen, sind sie zu Kettenrauchern geworden.

- Statt einzeln anzugreifen, ziehen Außerirdische vorrangig zu mehreren in aufeinander abgestimmten Formationen in den Kampf. Durch eine enorm große Anzahl von gleich aussehenden feindlichen Kreaturen lässt sich besonders gut ein Gefühl der Beklommenheit erzeugen, denn das Ausmaß der Gefahr ist nur schwer auszumachen, wenn die Anzahl der Gegner nicht abzählbar zu sein scheint.
- Besonders zahlreich ist die Variation im Bereich der Sinnesorgane. Mal sind sie doppelt und dreifach vorhanden, mal fehlen sie ganz. Bei vielen Außerirdischen macht die Anordnung der Sinnesorgane einen Kuss unmöglich – riesige Nasen sind im Weg oder die Münder liegen in so tiefen Höhlen, dass ihre Lippen die eines Artgenossen nicht berühren können. Zusätzlich verstärkt oftmals eine Gesichtsstarre den Eindruck der Emotionslosigkeit.
- Statt wie Menschen von einer empfindsamen Hautschicht überzogen zu sein, stecken viele Außerirdische in einem Panzer oder einem Schuppen-gewand. Diese verhornten Krusten machen sie unempfänglich für Zärtlichkeiten. Außer Schmerzen können sie nichts empfinden.
- Von Zeit zu Zeit besteht die Fremdartigkeit von Außerirdischen auch darin, dass die Wesen ihre Form beliebig wandeln können.
- Nicht nur durch ihren Körperbau, auch durch ihre Kleidung heben sich Außerirdische von Humanoiden ab. Ihre Kleidung wirkt, als wäre sie einem Kleiderschrank entnommen, der die Moden vieler Jahrhunderte in sich birgt. Gemischt werden prunkvolle Kronen und schlichte Kleider, Lendenschürze aus grobem Leinen und Waffenhalter aus synthetischem Material sowie römische Gewänder kombiniert mit Moonboots.

¹ Men in Black, Barry Sonnenfeld, USA 1997

Diese acht Methoden, Außerirdische zu gestalten, sind nur Verfremdungen altbekannter irdischer Vorbilder. Etwas wirklich Neues wird nicht geschaffen, denn bei der Verfremdung geht man gerade so weit, dass sich die Kreatur stark genug von allem Bekannten unterscheidet, um als neu und damit fremdartig empfunden zu werden. Andererseits darf die Verfremdung nur so weit gehen, dass das Geschöpf noch als Lebewesen identifizierbar ist. In einigen Fällen scheint es sich bei den so entstandenen Wesen nur um unzweckmäßige Mutationen zu handeln, in anderen scheint eine Evolution stattgefunden zu haben. An Hand körperlicher Merkmale wie Stärke, Wendigkeit, Intelligenz oder Fortpflanzungsfähigkeit kann der Zuschauer die Wesen auf den ersten Blick klassifizieren. Ein großer Kopf weist wie in *This Island Earth*² auf eine hohe Intelligenz hin. Besonders gut scheinen sich kleine pelzige, kugelförmige Wesen zu vermehren. Die Tribbles³ und Critters⁴ vermehren sich durch Fressen, bei den Gremlins⁵ genügt ein Tropfen Wasser und schon vervielfältigt sich ihre Anzahl.

Durch die Vorgaben und Konventionen, denen das Aussehen von Außerirdischen folgt, bleibt den Filmschaffenden nicht viel Spielraum für die Umsetzung eigener Vorstellungen.

In *2001* wählt Kubrick einen neuen Weg: Da die Außerirdischen gar nicht in Erscheinung treten, entsteht der Eindruck des Fremden nur in der Fantasie des Zuschauers.

Eine sehr interessante Möglichkeit ist in *Star Wars: The Phantom Menace* zu sehen. Während die zusätzlichen Gliedmaßen und Sinnesorgane der Außerirdischen in vielen Filmen oftmals nur Hindernisse für die Bewegungsfreiheit der Darsteller bilden, verwendet Lucas die Charakteristika seiner Figur Jar Jar Binks - Schlappohren und lange Zunge - auf humoristische Weise. Seine Ohren hält er immer wieder mit der Hand hoch, um besser hören zu können. Mit ausgeschnalzte Zunge stellt er sich sein Essen wie ein Frosch zusammen, ohne dafür zu bezahlen. Einmal hat seine Unvorsichtigkeit zur Folge, dass ihm die überlange Zunge in ein lähmendes Energiefeld gerät, eine Weile kann er nur

² *This Island Earth* (Metaluna 4 antwortet nicht), Joseph Newman, USA 1955

³ Folge 44 der Original Star Trek Serie: *The Trouble with Tribbles* (Kennen Sie Tribbles), Joseph Pevney, USA 1967

⁴ *Critters* (*Critters – Sie sind da!*), Stephen Herek, USA 1986

⁵ *Gremlins*, Joe Dante, USA 1984

lallen. Im vierten *Star Wars*-Teil hatte sich Lucas bereits ähnlich intensiv auf die Besonderheiten der beiden Roboter R2D2 und C3PO konzentriert. Wie Jar Jar Binks wurden sie als Nebenfiguren zu den eigentlichen Stars der Serie. Im Erforschen der Eigenarten von Außerirdischen liegt ein großes Potential für zukünftige Sciencefiction-Filme. Bisher müssen die Besonderheiten von Außerirdischen meist noch für humoristische Pointen erhalten (beispielsweise als Jar Jar mit seinen Schlappohren schwimmt) oder sind Anlass für Diskriminierungen. Zugegeben, Jar Jar Binks ist ein wenig tollpatschig und sein Pidgin-englisch („Me se called Jar Jar Binks.“) belustigend. Dies sollte einen Jediritter jedoch nicht dazu veranlassen, Jar Jar zu beleidigen:

Jedi: Are you brainless?

Jar Jar: I spec.

Jedi: The ability to speak does not make you intelligent.

Es bleibt aber zu hoffen, dass es in Zukunft vermehrt ernsthafte Auseinandersetzungen mit den Eigentümlichkeiten von Außerirdischen geben wird.

Alterslose Außerirdische

Bei fast allen Außerirdischen fällt auf, dass sich ihr Alter nur schwer bestimmen lässt. Oft ist es nicht einmal möglich, festzustellen, ob sie sich in der Aufbau- oder Abbauphase befinden, da nicht entscheidbar ist, ob die Wesen unfertig oder verbraucht wirken. Ihr Erscheinungsbild stellt oft eine Mischung aus Merkmalen von Jugendlichen und Senioren dar. Bei der Klischeevorstellung eines Außerirdischen ist die Zeitlosigkeit besonders auffällig. Als Klischee eines Außerirdischen hat sich eine Erscheinung entwickelt, die folgende Merkmale aufweist:

- ein großer, unbehaarter, birnenförmiger Kopf
- große mandelförmige Augen
- dünne Gliedmaßen
- durchsichtige Haut

Diese Figur erinnert sowohl an ein Neugeborenes mit großem Kopf, Kulleraugen und zarter Haut - eine Erscheinung, die dem Kindchenschema entspricht - als auch an einen Greis mit ausgefallenem Haar, tief liegenden großen Augen, ausgemagertem Körper und fahler Haut.

Auch das Verhalten vieler Außerirdischer ähnelt sowohl dem eines kleinen Kindes als auch dem eines weisen Senioren. Joda aus *Star Wars* ist so klein, neugierig und verspielt, dass sein Schüler Luke erst im Lauf der Zeit erkennt, dass es sich bei dem Wesen um einen weisen Jedimeister handelt. Über ALF sagte der geplagte Familienvater Willy Tanner einmal: „In einem Moment weiht er dich in die Geheimnisse des Universums ein und im nächsten zeigt er dir seine Gummikotze.“⁶

Interessanterweise hat sich das altersmäßig nicht einzuordnende Klischeebild eines Außerirdischen erst in den 90ern im Film durchgesetzt, während es in den Außerirdischen-Skizzen „Entführter“ schon viel früher zu beobachten ist. Während man in den 50ern, 60ern, 70ern und 80ern viele humanoide Wesen, mutierte Wesen, Kuscheltierwesen und Kampfmaschinen antraf, kehrte man in den 90ern zu der Klischeevorstellung eines Außerirdischen zurück. Dies mag mit den verbesserten Trickeffekten oder der viel diskutierten Realitätsfrage zusammenhängen. Sehr einflussreich war auch ein 1995 auf dem amerikanischen Sender FOX gesendeter Beitrag⁷, in dem die Autopsie eines 1947 bei Roswell abgestürzten Außerirdischen gezeigt wurde. Die enorme Glaubwürdigkeit erzielte der Bericht dadurch, dass die Autopsie Schritt für Schritt gezeigt wurde. Da einige UFOlogen hartnäckig an der Echtheit des FOX-Beitrages festhielten, ist die Opposition den Gegenbeweis angetreten, indem sie ihr eigenes Außerirdischen-Autopsie-Video gedreht hat. Im Internet findet man unter www.trudag.com/autopsie.html ein Tutorial, in dem gezeigt wird, wie man sein eigenes Autopsie-Video herstellen kann. Eine weitere mögliche Ursache für den Boom des Erscheinungsbildes des Roswell-Außerirdischen stellen Erkenntnisse aus der Weltraumfahrt dar: Hält sich ein Wesen lange in der Schwerelosigkeit auf, bilden sich seine Muskeln zurück und sein Kopf erscheint im Verhältnis zu den Gliedmaßen überproportional groß. Die Evolution des Außerirdischenklischees im Sciencefiction-Film bildete sich erst langsam

⁶ I'm your Puppet (Paules Puppenspieler)

heraus. Für die Kämpfe mit dem Menschen in den 50ern und 60ern waren solch zerbrechliche Außerirdische ungeeignet. Als Freunde in den 70ern und 80ern eignen sich diese unindividuellen, alle gleich aussehenden Kreaturen auch nicht. Anders in den tatsächlichen Entführungsofferberichten. Hier werden die Außerirdischen als Wesen beschrieben, die dem Menschen weit überlegen sind. Ihre großen Köpfe und schlanken Körper unterstützen den Eindruck von Vergeistigung und Intelligenz. Immer wieder wird berichtet, dass sie Schwangerschaften inziert hätten. Dies würde zu den unfruchtbar erscheinenden Körpern passen. Mittlerweile dient das Klischee eines Außerirdischen in vielen Comedyserien als Witzbild. So hat eine außerirdische Raumschiffbesatzung einen Gastauftritt in der Folge *Married with Aliens* der Sitcom *Married with Children*.⁸ Hier findet das mysteriöse nächtliche Verschwinden der gefürchteten, benutzten Socken von Familienvater Al eine einleuchtende Erklärung: Außerirdische sammeln sie und benutzen sie als Treibstoff.

Oft ist es möglich, vom Aussehen auf den Charakter eines Außerirdischen zu schließen. Große, neugierige Augen kennzeichnen gute Außerirdische, ein großer, zahnreicher Mund gehört meist einem bösen Außerirdischen. Nicht nur die Sinnesorgane, auch die Physiognomie gibt Hinweise. E.T.s Körper wird von zwei kleinen Watschelbeinchen langsam vorwärts bewegt. Sein Körperbau lässt darauf schließen, dass es in der Evolutionsgeschichte seiner Art keine Feinde gab. Auch E.T.s Gattung ist ihrerseits viel zu langsam, um Jagd auf andere Wesen zu machen. Aus diesen beiden Annahmen kann man schließen, dass E.T.s Planet eine friedliche Welt ist. E.T.s lange Arme gleichen seine kurzen Beinchen aus - sie eignen sich hervorragend zum Sammeln von Beeren und Früchten. Außerdem hat er einen neugierigen, langen Hals, dessen Länge er auf die Größe seines jeweiligen Gesprächspartners abstimmen kann. Hierdurch ist er dazu in der Lage, sich ganz auf sein Gegenüber zu konzentrieren. Im Lauf der Filmgeschichte hat sich ein Bild von Außerirdischen herausgebildet, das bereits so etabliert ist, dass das bloße Erscheinen einer solchen Figur vom Zuschauer ohne weitere Erklärungen als außerirdisch erkannt wird. Die äußerlichen Merkmale dieser Figuren lassen zudem Rückschlüsse auf ihre innere Gesinnung zu.

⁷ Alien Autopsy: Fact or Fiction am 23.10.95 auf FOX, Regie: Robert J. Marino

In diesem Kapitel wurde das äußere Erscheinungsbild von Außerirdischen untersucht. Bei der Erschaffung fremder Wesen wird jedoch meist nur auf Verfremdungen und Kombinationen irdischer Vorbilder zurückgegriffen. Dabei entstehen Wesen, die eher seltsam als fremd aussehen und deren zusätzliche Gliedmaßen und sonstige Körpererweiterungen ihnen oftmals im Weg sind. Neben diesen Wesen hat sich eine neutrale Grundform herausgebildet. Bei diesem Roswell–Außerirdischen ist insbesondere das zeitlose Aussehen interessant.

⁸ Deutscher Titel: Eine schrecklich nette Familie: AI und die Außerirdischen

UFOs – Die Fahrzeuge der Außerirdischen

Als Vorbilder für die im Sciencefiction-Film dargestellten UFOs kommen primär zwei Möglichkeiten in Betracht: Bilder von gesichteten UFOs und Darstellungen von UFOs in Magazinen und Büchern.

Bei Skizzen und Fotos von gesichteten UFOs finden sich immer wieder drei Grundformen: das zylindrische, das untertassenförmige und das dreieckige Modell. Alle drei Formen weisen einen hohen Symmetriegrad auf und haben eine aerodynamische Form. Diese Formen haben einen recht einfachen, universellen Charakter - auch andere Völker könnten auf den Gedanken kommen, fliegenden Objekte nach diesen Formen zu bauen. Untersucht man, wie sich die Formen im Lauf der Zeit gewandelt haben, zeigt sich, dass weniger zylindrische Objekte gesichtet werden, dafür aber mehr dreieckige. Die Popularität der untertassenförmigen Objekte ist gleichbleibend stark - vielleicht, weil es sich dabei um die eleganteste Form handelt.

1865 berichtete Jules Verne in seinem Roman *De la terre à la lune* (Von der Erde zum Mond) detailliert über die Vorbereitung eines bemannten Fluges zum Mond und in der 1870 geschriebenen Fortsetzung *Autour de la lune* (Reise um den Mond) schildert er, wie es den drei Besatzungsmitgliedern gelingt, den Mondorbit zu verlassen und zur Erde zurückzukehren. 1902 ließ sich Méliès von den Romanen und ihren Illustrationen inspirieren und drehte *Le Voyage dans la Lune*¹. Auch der Zug, mit dem die Weltraumfahrer in Méliès' Film *Voyage à travers l'Impossible*² zur Sonne reisen, geht wohl auf eine Illustration aus Vernes *De la terre à la lune* zurück. Sowohl bei Verne als auch bei Méliès wird das projektilförmige Raumschiff aus einer riesigen Kanone abgeschossen. Im Gegensatz zu Vernes Raumschiff verfügt Méliès' Schiff jedoch nicht über einen eigenen Antrieb. Um zur Erde zurückzukehren, wird das Raumschiff einfach von einer Mondklippe gestürzt und fällt auf den Heimatplaneten zurück. Vernes Astronauten gelangen zurück, indem sie im richtigen Moment eine Rakete zünden. Mit der Wasserung nimmt Verne die Splashdown-

¹ *Le Voyage dans la Lune* (Reise zum Mond), Georges Méliès, F 1902

² *Voyage à Travers l'Impossible*, Georges Méliès, F 1904

Methode der Apollokapsel vorweg. Während Vernes Mondflug auf wissenschaftlichen Erkenntnissen beruht – seine Bücher sind mit physikalischen Formeln, Skizzen und Karten angereichert –, stellt die Raumfahrt bei Méliès nur ein Vehikel dar, das es ihm erlaubt, in neue Wunderwelten aufzubrechen. Die Reise selbst dauert nur wenige Sekunden. Auf dem Mond angekommen, findet sich die Besatzung in einer Fantasiewelt bestehend aus riesigen Pilzen wieder. Die Weltraumreisenden sind jedoch weniger an der Erforschung des Mondes, sondern vielmehr an der hübschen Tochter des Mondkönigs interessiert.

Für die Recherche nach visuellen Vorbildern der Film-UFOs weniger ergiebig als die einflussreichen Geschichten Vernes erwiesen sich Bucheinbände und Magazincovers. Dennoch findet man einige interessante Darstellungen. Neben Darstellungen, die an Zeppeline, Flugzeuge, Raketen und U-Boote erinnern, trifft man häufig auch untertassenförmige Objekte an. Interessant ist ein Cover der Zeitschrift *Wonder Stories Quarterly* aus dem Jahr 1931.³ Es zeigt sowohl den Saturn (wegen seines Ringes nach der Erde die beliebteste Darstellung eines Planeten) als auch ein UFO, das wie der Saturn aus einer Kugel und einem Torus besteht. Bei beiden Objekten wurden die gleichen Farben rot, gelb und weiß verwendet. Beide Objekte sind um den gleichen Winkel (bezogen auf die obere bzw. untere Papierkante) geneigt. Die Ähnlichkeit ist verblüffend – vermutlich vom Künstler beabsichtigt.

Während bei dieser Darstellung noch ein Schweif die Flugbahn markiert, verzichtet man bei vielen späteren Abbildungen auf den „Kondensstreifen“ - vielleicht ein Hinweis auf „unsichtbare“ Energiequellen wie die Kernkraft.

Interessant ist auch, dass auf vielen Covers Raumschiffe als Lebewesen dargestellt sind. Ausgestattet mit Fangarmen und Augen suchen sie sich ihren Weg durch das Universum.

Auch im Sciencefiction-Film der 50er wurden einige UFOs als Lebewesen dargestellt. Wie seine Außerirdischen Insassen verfügen die UFOs in *The War of the Worlds* über mechanische Augen, die Farbsignale ähnlich wie Fernseher in eine rote, grüne und blaue Komponente aufteilen. Auch das Raumschiff in *It Came from Outer Space* erinnert durch seine sechseckige Zellenstruktur an ein

³ vgl. Abbildung in *Galaxis Science Fiction*, S. 49

Lebewesen. In *Alien* belebt die Kunst von Giger sogar das Innere von Raumschiffen. In dem alten, gestrandeten Raumschiffswrack sind die Versorgungsleitungen so angeordnet, dass sich an den Wänden Rippen abzuzeichnen scheinen. So wirkt das Wrack wie ein großes, ausgetrocknetes Lebewesen.

Auch die Idee des Mutterschiffs, das den kleineren Raumschiffen als Basisstation dient, trifft man in einigen Filmen an. Die *Star Trek - The Next Generation* Folge *Galaxy's Child*⁴ parodiert dieses Konzept, indem sie ein Wesen zeigt, das im Vakuum des Weltalls lebt und auf der Suche nach seiner Mutter ist. Dabei hält es die Enterprise irrtümlich für seine Mammi, klammert sich daran fest und will nicht mehr loslassen.

Während die Raumschiffe in den 50ern noch recht klein sind und nur wenigen Leuten Platz bieten, werden sie mit der Zeit immer größer und werden schließlich zu Weltenschiffen, die ganzen Völkern Platz bieten. Gleichzeitig entfernt man sich bei ihrer Darstellung immer weiter von den Urformen Dreieck, Zylinder und Untertasse. Teilweise entstehen Mischformen wie das Raumschiff Enterprise, das eine Untertasse mit zwei Raketen kombiniert. Andere Raumschiffe erhalten Aufsätze und Anbauten. Dabei wird teilweise bewusst auf Symmetrie und Homogenität verzichtet. Die Gebilde wirken stellenweise unfertig, wie abgerissen und neu erbaut – fast wie wuchernde Großstädte im Weltraum.⁵ Wenn die Erde einmal zerstört wird, werden wir hier wohnen. In der *Star Trek*-Originalfolge *For the World is Hollow and I have Touched the Sky*⁶ ist ein Planet Heimat und Transportmittel zugleich. Er ist seit Äonen unterwegs, um die Bewohner seines hohlen Inneren in ein seit Generationen überliefertes gelobtes Land zu bringen.

Dem Massentransportmittel der Bösen in *Star Wars* setzt George Lucas die Individualverkehrsmittel der Guten gegenüber. Die skorpionartigen Zerstörerdroiden sind zusammenrollbar, um platzsparend transportiert werden zu können. Luke und seine Freunde rasen in Fahrzeugen durch das Universum, die irdischen Freizeitverkehrsmitteln wie Cabrios, Karts, Motorbooten und Wave-Hoppeln⁷ ähneln.

⁴ Deutscher Titel: Die Begegnung im Weltraum

⁵ vgl. etwa *Galaxis Science Fiction*, S. 46

⁶ Deutscher Titel: Der verirrte Planet

⁷ Wasserfahrzeuge für eine Person, bei denen man auf einer Plattform steht. Gesteuert wird das Fahrzeug über einen motorradähnlichen Lenker.

Die Flugobjekte der Außerirdischen orientieren sich einerseits an real existierenden Technologien und an Berichten von UFO-Sichtungen, werden andererseits aber auch – ähnlich wie das Aussehen der Außerirdischen selbst – nach dramaturgischen Gesichtspunkten entworfen.

Die Auseinandersetzung mit dem Fremden

Es gibt verschiedene Ebenen, auf denen Sciencefiction-Filme hinsichtlich der Auseinandersetzung mit dem Fremden untersucht werden können. Zunächst möchte ich Genreparodien und Satiren als Beispiel für die Herangehensweise der Filmemacher herausarbeiten. Auf der Handlungsebene bieten die Filme die verschiedensten Möglichkeiten an, wie sich Menschen mit dem Phänomen des Fremden auseinandersetzen: die Überwindung der Sprachbarriere, die Aufoktroierung der eigenen Lebensweise durch mangelnde Anerkennung des Fremden, die Menschwerdung von Außerirdischen und die Entstehung von Mischlingen, die rein rational-wissenschaftliche Annäherung und schließlich die Erkenntnis, dass eine friedliche Koexistenz so unterschiedlicher Kulturen doch ausgeschlossen erscheint.

Satiren und Parodien

Eine Aufgabe von Satiren und Parodien besteht darin, Kino-Mythen des Sciencefiction-Genres bloßzustellen. Geschichten und Heldentaten, die sonst als selbstverständlich machbar hingenommen wurden, werden bezweifelt und mit den banalen Verhältnissen der Realität konfrontiert. *Dark Star*¹ betrachtet den Alltag von vier Astronauten. Budgetkürzungen der Raumfahrtbehörde haben dazu geführt, dass das Raumschiff nicht mehr gewartet werden kann und sich langsam in seine Bestandteile auflöst. Die Männer haben sich längst alles erzählt, was es zu sagen gibt. Abwechslung bringen nur Systemausfälle und die Diskussion, was es wohl zum Mittagessen geben wird. Auch das Weltall hat ihnen nichts zu bieten außer der Möglichkeit, ihre Aggression an Planeten auszulassen, die aus ihrer Umlaufbahn zu fliegen drohen und gesprengt werden müssen. An einer Erforschung des Weltalls sind die Männer längst nicht mehr interessiert, auch hier scheint es nichts Neues zu geben. Ein wenig Unterhaltung soll ein außerirdisches „Haustier“ bieten, das die Besatzung unterwegs aufgelesen hat. Das Wesen – eine Mischung aus aufblasbarem Wasserball und Kürbis mit Füßen – ist ein komisches Konglomerat irdischer Zutaten. Auch

ihm ist langweilig. Zum Leidwesen seines Herrchens spielt es am liebsten Verstecken und nutzt jede Gelegenheit wegzulaufen. Nach den etablierten Konventionen des Genres war bei der äußeren Erscheinung von Außerirdischen großer Wert auf deren lebensechtes Aussehen gelegt worden. Indem Carpenter die künstliche Konstruktion seines Aliens offensichtlich macht und ihm Verhaltensweisen eines ungezogenen Haustiers verleiht, demontiert er diese Konvention auf ironische Weise.

*Spaceballs*² ist eine Parodie auf *Star Wars*. Indem Mel Brooks seine eigenen Erklärungen für bisher unbeantwortete Fragen des Originals gibt, nimmt er der *Star Wars*-Saga ihre mystische Ausstrahlung. Irdische Vorbilder, die Lucas so verfremdete, dass sie sich in das märchenhafte *Star Wars*-Universum einfügten, führt Brooks auf ihr Original zurück. So wird aus dem treuen Begleiter Chewbacca von Han Solo aus *Star Wars* bei Mel Brooks wieder ein Mog ("Half man, half dog.") und in der deutschen Version ein Möter ("Halb Mensch, halb Köter.") Und aus dem Serviceroboter C3PO wird in *Spaceballs* eine Kammerzofe. Dem mystischen Kampf zwischen Gut und Böse gibt Mel Brooks einen handfesten Grund: Die Bösen wollen den Guten den gesamten Sauerstoffvorrat stehlen. Das Ganze soll mit Hilfe eines überdimensionalen Staubsaugers, der sich aus einem Raumschiff formt, geschehen. Damit macht sich Mel Brooks einerseits über den im Sciencefiction-Genre ausgelebten technologischen Größenwahnsinn lustig, andererseits verweist er auf das Problem der Luftverschmutzung, das nicht nur auf der Erde eine Rolle spielt: Wer im *Spaceballs*-Universum ein wenig frische Luft haben möchte, öffnet eine Konservendose und atmet einmal tief ein. *Spaceballs* beantwortet die Frage, was Lord Vader dazu veranlasste, die ganze Zeit seinen Helm zu tragen: Erstens leide er unter einem Minderwertigkeitskomplex, und zweitens sei er ein wenig tollpatschig und würde sich dauernd den Kopf stoßen, trüge er den Helm nicht. Den fantastischen Sciencefiction-Technologien, die das Überwinden der physikalischen Gesetze ermöglichen, setzt Brooks ganz praktische Anwendungen entgegen. *Spaceballs* zeigt auf, wo die technologischen Weiterentwicklungsmöglichkeiten der Raumfahrt liegen: im Design und in der Sicherheit; wer Eindruck schinden möchte, fliegt den schicken Mercedes 2001 und endlich

¹ Dark Star (Finsterer Stern), John Carpenter, USA 1973

sind auch Raumschiffe mit einem Sicherheitsgurt ausgestattet. Auch über die Merchandising-Strategie von Lucas macht sich Brooks lustig. Niedliche Wesen, wie die in *Star Wars* auftretenden Ewoks, dienten weniger der Weiterentwicklung der Geschichte, vielmehr sollten die putzigen Wesen später als Merchandising-Artikel abgesetzt werden. In *Spaceballs* übernimmt Yogurt (in *Star Wars* Jedimeister Yoda) die Vermarktung höchstpersönlich, indem er für eine Yogurt-Stoffpuppe Werbung macht.

Noch einen Schritt weiter bei der Ironisierung der Rahmenbedingungen der großen amerikanischen Sciencefiction-Epen geht *Galaxy Quest*³. Der Film ist gleichzeitig eine Parodie des *Star Trek*-Fandoms und eine Hommage an die Serie. Der Film schaut hinter die Kulissen, indem er einen Einblick in das Leben der Schauspieler gibt und sich mit der Rezeptionsweise von Sciencefiction-Serien beschäftigt. Zum Inhalt: Vor 18 Jahren lief im Fernsehen eine *Star Trek*-ähnliche Serie namens *Galaxy Quest*. Seitdem die Serie abgesetzt wurde, verdienen die Schauspieler sich ihr Geld, indem sie wie die Darsteller der *Star Trek*-Serie von Convention zu Convention reisen um Interviews und Autogramme zu geben. Auf einer dieser Versammlungen treffen sie auf ihre größten Fans. Dies sind nicht etwa kostümierte Teenager sondern vier Thermianer, Vertreter eines außerirdischen Volkes, das Fernsehsignale der Serie empfangen hat, diese für authentisch hält und dessen gesamte Kultur und technologische Entwicklung der Serie nachempfunden sind. Als die Thermianer von feindlichen Außerirdischen angegriffen werden, hoffen sie auf die Hilfe ihrer Vorbilder. Die Schauspieler wundern sich zwar ein wenig über die detailgetreue Nachbildung des Raumschiffs –“Normalerweise stehen da ein paar Pappwände“, halten das Engagement aber zunächst für einen weiteren Auftritt auf einer Convention. Serienwelt und Realität vermischen sich. Glücklicherweise unterscheidet sich die Realität nicht allzu sehr von den dramaturgischen Regeln der Serie – und wenn die Schauspieler einmal wirklich nicht weiterwissen, gibt es immer noch den Funkkontakt zu den eingefleischten irdischen Fans, die über die Baupläne des Schiffes verfügen. Auch auf die Beziehung der Schauspieler zueinander hat der gemeinsame Ausflug eine positive Wirkung: Die zerstrittenen Schauspieler raufen sich zusammen und bilden wie in der Serie ein funk-

² *Spaceballs*, Mel Brooks, USA 1987

tionierendes Team. Nach Erfüllung der Mission landen die Schauspieler wieder auf dem Boden der Realität: Mit ihrem Raumschiff krachen sie mitten in eine Convention und werden von ihren irdischen Fans begrüßt. Auch auf der Erde vermischen sich Serienwelt und Realität weiterhin: Als die Schauspieler sich einen Kampf mit einem aus Versehen auf die Erde mitgebrachten Außerirdischen liefern, jubelt das Publikum und hält den Showdown für einen Bestandteil der Show. *Galaxy Quest* bezieht seine komische Wirkung aus der doppelten ironischen Brechung: Nicht nur tauchen in der realen Welt der Sciencefiction-Fans plötzlich echte Außerirdische auf; deren gesamte Zivilisation basiert jedoch wiederum einzig auf der Fiktion des Kinos.

Bei *Starship Troopers*⁴, in dem der bisher blutigste Kampf zwischen Menschen und Außerirdischen gezeigt wird, handelt es sich auf den ersten Blick um eine Satire des Kriegs- und Sciencefiction-Films. Der holländische Regisseur Paul Verhoeven beschrieb die dargestellte Kriegsmaschinerie als die ironische Aufarbeitung seiner eigenen Kindheitserfahrung während der Nazi-Okkupation.⁵ Dem widerspricht jedoch die Ernsthaftigkeit, mit der die Kadetten den Krieg gegen die insektenartigen Außerirdischen führen und die Geschwindigkeit, mit der sie die Slogans ihrer Vorgesetzten übernehmen und sich mit ihrer Einheit identifizieren. Da drohen Elemente, die kennzeichnen, dass der Film nicht ernst gemeint ist, unterzugehen. Plot und Charaktere lehnen sich an die Seifenoper an: Gutaussehende, jugendliche Hauptdarsteller, die ihre erste große Liebe erleben und sich vom Elternhaus lösen. Der Film zeigt die Hauptdarsteller zunächst in der Highschool und wenig später in einem militärischen Ausbildungslager. Nachdenklich stimmt, wie nahtlos der Wechsel von einer Institution in die nächste verläuft. Das Rugby-Spiel in der Schule wird mit dem gleichen Ernst geführt, wie der Kampf gegen die Außerirdischen. Das Sezieren der Außerirdischen im Biologieunterricht findet seine Fortsetzung im Kampf, wo Außerirdische zerstückelt werden. Der theoretische Wehrunterricht der Schule wird während der militärischen Grundausbildung durch praktisches Training ergänzt. Da nur der Zuschauer, nicht aber die Charaktere selbst bemerken, dass das gesellschaftliche System der Menschheit sich immer mehr dem des Feindes

³ *Galaxy Quest* (*Galaxy Quest – Planlos durchs Weltall*), Dean Parisot, USA 1999

⁴ *Starship Troopers*, Paul Verhoeven, USA 1997

⁵ <http://mrshowbiz.go.com/celebrities/interviews/382-3.html> (1.5.2001)

annähert, indem es immer stärker einem kollektiv organisierten Insektenstaat ähnelt, in dem der einzelne bedeutungslos ist, erscheint der Film mehr als Antiutopie denn als Satire. Ironischerweise wird die Kritik an dieser militärisch organisierten Gesellschaftsform gerade durch die Propagandasendungen der Armee am deutlichsten. In den Spots wird gezeigt, wie man die „Bugs“ bekämpfen kann. Satire kann nur dann funktionieren, wenn dem Zuschauer deutlich wird, dass bewusst übertrieben wurde. In *Starship Troopers* wird jedoch gleich zu Beginn gezeigt, wie sich Menschen und Außerirdische gegenseitig zerlegen. Da dies nicht mehr überboten wird, verliert der Film seine satirische Wirkung im Lauf der Zeit. So geht der Film mehr und mehr in einen Kriegsfilm über.

Die in den Satiren und Parodien zu beobachtende Behandlung von Alltagsproblemen und Entmystifizierung kann man auch an den Serien *Star Trek* und *Star Wars* selbst beobachten. Bei *Star Trek* rücken im Lauf der Jahrzehnte anstelle der Geheimnisse des Universums immer mehr die zwischenmenschlichen Probleme der Besatzungsmitglieder in den Mittelpunkt der Serie. War die spirituelle Reise der Jedis in den 70ern und 80ern einzig durch die Grenzen der Vorstellungskraft beschränkt, muss die Reise der Jedis in *Star Wars - The Phantom Menace* erst von Bürokraten legitimiert werden und findet aus Geldmangel ein schnelles Ende auf einem Wüstenplaneten.

Kommunikationsprobleme

Das Hauptproblem, dem die Menschheit im Umgang mit dem Fremden gegenübersteht, besteht im Fehlen einer gemeinsamen Sprache. Viele Außerirdische verfügen jedoch über tierische Artikulationsformen. Die Art der Geräusche gibt Aufschluss über den Charakter der Fremden. Während es den meisten freundlichen Außerirdischen gelingt, die Aufmerksamkeit der Terraner wie Haustiere durch Schnurren und Piepsen⁶ auf sich zu ziehen, geben viele böse Außerirdische abschreckende Grunz- und Fauchlaute⁷ von sich. Wenn eine gemeinsame

⁶ Beispiel: Die Tribbles aus der *Star Trek* Originalserie (The Trouble With Tribbles / Kennen Sie Tribbles?), wenn sie auf befreundete Wesen treffen.

⁷ Tribbles, wenn sie auf Wesen treffen, mit denen sie verfeindet sind.

Sprache fehlt, können Differenzen nicht durch Streitgespräche, sondern nur im Kampf ausgetragen werden.

Mit der Zeit wäre diese Ausgangslage, in der kein Dialog mit dem Gegenspieler möglich ist, langweilig. Daher sprechen viele Außerirdische zufällig auch Englisch. Sollte dies nicht der Fall sein, gibt es vielfach technische Möglichkeiten, Alien in Englisch zu übersetzen. In *Star Trek* wurde ein sogenannter Translator entwickelt, der aus Betonung und Syntax Informationen herausfiltert und ins Englische übersetzt. Dabei wird angenommen, dass sich der Charakter eines Volkes in der Sprache widerspiegelt. Zwei Sprachen sind im *Star Trek*-Universum geradezu wissenschaftlich behandelt worden: das Klingonische und das Vulcanische. Zu beiden Sprachen – von Linguisten entwickelt – gibt es Handbücher⁸, zum Klingonischen sogar eine Sprachkassette⁹. Aus beiden Sprachen gehen die charakteristischen Eigenschaften der Völker recht gut hervor.

Die vulcanische Sprache ist streng logisch aufgebaut. Aus 5 Vokalen und 13 Konsonanten werden 70 ($5 \cdot 13 + 5$) Silben gebildet, aus denen sich das Vokabular zusammensetzt. Auch die Schriftzeichen erinnern an die logische vulcanische Art zu Denken: Die Buchstaben entsprechen zum großen Teil unseren irdischen mathematischen Zeichen. Das Istgleichzeichen steht beispielsweise für den Vokal *o*. Auch der Wortschatz weist auf ein neugieriges und gebildetes Volk hin. Man findet viele Interrogativpronomen, Numeralien und Adjektive sowie viele Wörter aus den Gebieten Reise und Bildung.

Über das Klingonische berichtet Marc Okrand auf der Sprachkassette: „Klingon is a language of controlled fury. It is also a language that virtually requires spitting. ... Always begin talking immediately about the matter at hand. Greetings, pleasantries, smalltalks are considered signs of duplicity.“

Die klingonische Sprache enthält viele Zisch- und Gurgellaute, die sich hervorragend für Beleidigungen eignen. Daneben findet man unzählige Wörter, die aus den Bereichen Krieg und Ehre stammen. Da eine Kommunikation in Kriegsfällen besonders schnell sein muss, hat sich das sogenannte Clipped-

⁸ Vulcanisch: Star Fleet Academy Training Manual: Vulcan Language Guide, o.A., o.O., 1977
Klingonisch: Okrand, Mark: The Klingon Dictionary – english/klingon klingon/english, New York 1985

Klingon entwickelt. Hierbei handelt es sich um eine stark abkürzende Ausdrucksweise. Der Befehl *Feuere die Torpedos ab!* würde in Alltagsklingonisch *AlyIbaH* lauten, wird im Gefecht jedoch zu *baH* (dt. Feuer!) verkürzt. Es folgen einige typische klingonische Ausdrücke:

Duj tlvogtaH: Always trust your instincts.

pIch vlghajbe´: It's not my fault.

´oy´´a´: Will it hurt?

bljehbe´chugh vaj blHegh: Surrender or die!

veQDuj´oH Dujllj´e´: Your ship is a garbage scow.

bortaS blr jablu Dl´reH QaQqa´nay´: Revenge is a dish which is best served cold.¹⁰

Close Encounters of the Third Kind umgeht die Sprachproblematik geschickt. Der Geschichte liegt die Annahme zu Grunde, dass im Universum eine allgemein verständliche Sprache existiert. Diese besteht nicht wie irdische Sprachen aus einem großen Wortschatz, der durch Grammatikregeln auf vielfältige Arten angeordnet werden kann, sondern aus einem intuitiven Verständnis für Musik und Farbe. Durch das Austauschen einfacher Melodien und Farbkombinationen auf einem mit einer Lichtorgel gekoppelten Keyboard ist es möglich, Gefühle auszutauschen. Die Methode ist so erfolgreich, dass schon nach wenigen Augenblicken eine Kommunikationsbasis aufgebaut ist. Die Menschheit ist bereit, ihren Platz im Chor des Universums einzunehmen und ihren Beitrag zur Harmonie zu leisten.

Der Gedanke, mittels Musik zu kommunizieren, geht vielleicht auf eine Abhandlung von Jon Lomberg zurück, der zur Zeit der ersten Landung des Menschen auf dem Mond eine Abhandlung über den universellen Charakter von Musik verfasste, die vom *National Air and Space Museum* der *Smithsonian Institution* publiziert wurde.

Dabei bezog ich mich auf die Werke verschiedener Philosophen und Ästhetiker wie Pythagoras und Gustav Fechner und äußerte die Ansicht, daß einige ästhetische Prinzipien menschlicher Kunstformen, insbesondere der Musik, auf physikalischen Konstanten und auf der mathemati-

⁹ Okrand, Marc: *Power Klingon*, Verlag: Simon and Schuster, 1993

¹⁰ Okrand, S. 170-172

schen Ordnung der Natur beruhen. Demnach können verschiedene geistige Wesen, die dasselbe Universum betrachten, Kunstformen mit ähnlichen Merkmalen produzieren. Vor allem war ich zu der Erkenntnis gelangt, daß gewisse hochorganisierte Gebilde wie etwa Fugen (besonders die von Bach) überall in der bewohnten Galaxis den Gemütern zugänglich sein müßten, wenn sie gehört werden können.¹¹

Neben einer gemeinsamen Sprache fehlt es oft an einem vergleichbaren kulturellen Hintergrund und ähnlichen Umgangsformen. Das andersartige Aussehen bildet jedoch von den 50ern bis zu den 90ern den augenfälligsten Unterschied zwischen Menschen und Außerirdischen. Als sich Eliot und E.T. das erste Mal von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen, sind beide maßlos erschrocken. Doch bereits als beide gleichzeitig einen Schrei ausstoßen, wird deutlich, wie ähnlich sich die Wesen letztendlich sind. Mit der Zeit gewöhnt man sich an E.T.s unproportional erscheinenden Körper. Als Eliot ihn seinen Geschwistern vorstellt, erlebt man die Begegnung aus E.T.s Perspektive und amüsiert sich über das Staunen der Kinder. Zwischen E.T. und Eliot findet ein ausgewogener Austausch von Geben und Nehmen statt. Eliot hilft E.T. nach Hause zu gelangen und E.T. unterstützt Eliot dabei, selbstbewusster zu werden und von seinem älteren Bruder und den Schulkameraden als ebenbürtig akzeptiert zu werden. Der Austauschprozess ist jedoch nicht immer so ausgewogen.

Der unausgewogene Austauschprozess

Meist wird das Fremde an das Menschliche angeglichen. Bei der Integration von Außerirdischen in die amerikanische Gesellschaft wird vorausgesetzt, dass die Fremden bereit sind, sich anzupassen. Andersartigkeit wird nur im privaten Bereich zugelassen. Nur hier dürfen kulturelle Unterschiede zu Tage treten. Die Wohnungen der Außerirdischen in *Alien Nation*¹² sind mit Tüchern, Kerzen und Räucherstäbchen mystisch ausgestattet. Dazu erklingt oft eine exotische Meditationsmusik. In Tücher eingehüllt, vollziehen Außerirdische für den Menschen nicht nachvollziehbare Rituale. Menschen, die mit Außerirdischen befreundet sind, dienen diese Oasen der Ruhe als Fluchttort vor dem hektischen Alltag. Ähnlich wie von Immigranten im kulturellen Schmelztiegel USA wird

¹¹Zit. n. Sagan, Carl: Signale der Erde. Unser Planet stellt sich vor, München / Zürich 1980

auch von Außerirdischen erwartet, dass sie das bestehende System akzeptieren und eine kulturelle Bereicherung darstellen.

Hier wird ein starkes Gefühl der Überlegenheit spürbar. In Bezug auf Demokratie, Gerechtigkeitsempfinden, Weltanschauung und Moral, also Themenkomplexe, welche die Allgemeinheit betreffen, fühlt sich der Mensch überlegen; er hat das Gefühl auf diesen Gebieten von anderen nichts mehr lernen zu können. Auch hier fungiert der amerikanische Sciencefiction-Film wiederum als Sensor des nationalen Selbstbewusstseins.

Die Menschwerdung eines Außerirdischen

In Nicholas Roeg's *The Man Who Fell to Earth*¹³ wird ein Außerirdischer, der sich Newton nennt, von der durch das Fernsehen erzeugten Illusion, auf der Erde seine Vorstellung des Paradieses vorzufinden, zu unserem Planeten gelockt. Aber gleich nach seinem Sturz auf die Erde muss er feststellen, dass die Fernsehbilder ihm nicht die ganze Wahrheit vermittelt haben. Die Menschen, denen er begegnet, haben ihren Wunsch, eine erfüllte Beziehung zu finden, aufgegeben. Der geschiedene Bryce widmet sein Leben der Wissenschaft und vergnügt sich mit 18-jährigen Mädchen. Mary Lou versucht durch Gottesdienste und Alkohol einen Sinn im Leben zu finden. Der Lebensstil von Bryce und Mary Lou stößt bei Newton, der sehr an seiner zurückgelassenen Familie hängt, auf Unverständnis. Auf der Erde wird Newton betrogen und gequält. So wundert es nicht, dass Newton sich lieber mit der Welt auseinandersetzt, indem er sie sich im Fernsehen ansieht, als sie auf eigene Faust zu erkunden. Sein ständiger Fernsehkonsum hat zur Folge, dass sich die Bilder in seinem Kopf festsetzen und langsam seine Erinnerung an den Heimatplaneten überlagern. So rückt Newtons ursprüngliches Ziel, fortgeschrittene technologische Entwicklungen gegen ein wenig Wasser zu tauschen und zu seinem Planeten zu bringen, in unerreichbare Ferne. Statt Wasser trinkt nun auch er Alkohol. Als seine Sinnesorgane beschädigt werden und er nicht länger höherfrequente Wellen sehen und hören kann, reißt der Kontakt zu seiner Familie ab. Fortan ist er nicht länger in der Lage, Botschaften von seinem Heimatplaneten zu empfan-

¹² Alien Nation (Space Cop L.A. 1991), Graham Baker, USA 1988

gen. Seine einzige Hoffnung mit seiner Familie in Kontakt zu treten, besteht darin, dass diese irgendwann zufällig eines von seinen im Radio gesendeten Musikstücken empfängt. Als Newton sich am Ende des Films in einer Bar betrinkt, erinnern ein vorbeifliegender Helikopter und einige umherflatternde Vögel ein letztes Mal an Newtons ursprünglichen Plan, die Erde so schnell wie möglich wieder zu verlassen. Der sensible Außerirdische hat sich endgültig in einen Menschen verwandelt und unterscheidet sich nicht mehr von den übrigen Gästen.

Roeg erzählt die Geschichte aus der Perspektive des Außerirdischen und stellt die Menschheit als negatives Vorbild dar. Die Anpassung an deren Gepflogenheiten ist also nicht, wie in der ansonsten weit verbreiteten Sciencefiction-Dramaturgie, eine Weiterentwicklung, sondern ein Zeichen von Degeneration.

Mischlinge

Symbol für das gelungene Zusammenleben von Menschen und Außerirdischen ist die Geburt von Mischlingen. In Form von inneren Konflikten werden die Differenzen ganzer Völker in ihnen ausgetragen. Der bekannteste Mischling ist Mr. Spock. Sein Vater ist ein rein logisch denkender Vulcanier und seine Mutter eine emotionale, fürsorgliche Erdenfrau. Nach Spocks eigener Ansicht stellt seine menschliche Seite eine Schwäche dar. Menschliche Emotionen empfindet er als unlogisch, inkonsequent und verwirrend. Bei Spocks Erziehung nimmt der Vater keine Rücksicht auf seine humanoide Hälfte und will aus ihm einen vollwertigen Vulcanier machen. Gegen den Willen des Vaters heuert er bei der von Menschen dominierten Sternenflotte an. Dort begegnet der rationale Spock dem äußerst gefühlsbetonten Bordarzt Dr. Leonard McCoy, der ihn von den positiven Seiten menschlicher Emotionen überzeugen will. In fast jeder Folge und in jedem Kinofilm kommt es zwischen den beiden zu Reibereien, die in heftigen Wortgefechten ausgetragen werden. Dabei gesteht Dr. McCoy dem Vulcanier zwar zu, dass dessen Argumentation unter logischen Gesichtspunkten betrachtet einwandfrei ist, ihre Auswirkungen jedoch oft unmenschlich sind. Ihr Streit entzündet sich immer wieder an der Frage, ob ein Leben schwe-

¹³ The Man Who Fell to Earth (Der Mann, der vom Himmel fiel), Nicholas Roeg, GB 1976

rer wiegt als viele, das heißt, ob eine Gruppe ihr Leben riskieren sollte um zu versuchen, ein einzelnes Leben zu retten. Immer öfter muss Spock erstaunt feststellen, wie es Menschen schaffen, ihre Schwächen in Stärken umzumünzen. Mit der Zeit begründen sich seine Zuverlässigkeit und Loyalität immer weniger auf logischem Denken, sondern mehr und mehr auf Freundschaft. In der Folge *Journey to Babel*¹⁴ lernt der Zuschauer Spocks Vater Sarek kennen. Dieser gebraucht die Logik so konsequent, dass sein Verhalten fast schon wieder an menschliche Sturheit erinnert. Im Vergleich zu einem vollblütigen Vulcanier erscheint Spock doch recht emotional.

Unter den *Star Trek*-Charakteren findet man viele Mischlinge. Auf der Suche nach ihrer Identität regen sie den Zuschauer immer wieder dazu an, sich auch die Frage „Wer bin ich?“ zu stellen. Mühsam gelingt es den Charakteren im Lauf der Serie, aus sich widersprechenden Komponenten eine abgerundete Persönlichkeit zu schaffen. Wie Spock handelt auch der Android Data aus der Serie *Star Trek – The Next Generation* streng logisch – aber nicht, weil er es will, sondern weil er so programmiert wurde. Sein Wunsch ist es, ein Ebenbild seines menschlichen Erbauers zu werden. Seine Versuche menschliches Verhalten und irdischen Humor zu erlernen, sind so erfolgreich, dass es ihm schließlich gelingt, Freundschaft mit einigen Menschen zu schließen.

Auch Worf, dessen leibliche Eltern Klingonen sind, wuchs unter Menschen auf. Im Vergleich zu Menschen sind Klingonen größer, stärker und mutiger. Von vielen Menschen gefürchtet und von Klingonen als Weichling angesehen, muss er einen Mittelweg zwischen impulsivem, klingonischen Stolz und menschlicher Kompromissbereitschaft finden.

Einen ähnlichen Konflikt durchleidet auch Diana Troy. Ihr Vater stammt von der Erde. Ihre Mutter ist eine telepathisch begabte Betazoidin. Die Fähigkeit der Mutter hat sich teilweise auf Diana übertragen. Daher meiden einige Menschen den Kontakt zu ihr, weil sie fürchten, Diana könnte ihre Gedanken lesen. Als Counselor (psychologische Beraterin) kann Diana ihre Fähigkeiten jedoch dazu einsetzen, Besatzungsmitgliedern bei persönlichen Problemen zur Seite zu stehen. Da Betazoiden gegenseitig Gedanken lesen können, haben sie gelernt, sich nicht für ihre Wünsche und Ängste zu schämen und gehen sehr offen miteinander um. In den Augen der Mutter wirkt Diana daher selbst etwas ver-

¹⁴ Deutscher Titel: Reise nach Babel

klemmt. Immer wieder versucht sie, ihre Tochter dazu zu animieren, ihr Leben unkonventioneller zu gestalten. Die ungewöhnliche Konstellation von konservativer Tochter und abenteuerlustiger Mutter führt zu zahlreichen amüsanten Situationen, in denen sich die Tochter über die dreiste Mutter empört.

Im Vergleich zu Wesen, die keine Mischlinge sind, wirken manche reinrassige Wesen wie der 100-prozentige Mensch Commander Riker geradezu eindimensional und langweilig. Es scheint, dass ein innerer Kampf die Voraussetzung für eine interessante Persönlichkeit ist. Durch das Ausgesetztsein zwischen zwei Extremen muss das Individuum einen goldenen Mittelweg finden. Gelingt dies, hat die Person zu sich selbst gefunden.

Rationale Begegnung

In den 50ern begegnen Wissenschaftler Außerirdischen nicht auf emotionaler, sondern auf rationaler Basis. Bei ihren Untersuchungen wird die Lebensform auf ihre biologischen Funktionen reduziert. In Autopsien und Tests wird die Funktionsweise des Organismus analysiert. Nüchtern versucht man in *The Thing* das Schiff der Außerirdischen zu bergen und führt Experimente an einem der Überlebenden durch. Ähnlich emotionslos steht das Militär den Fremden gegenüber. Für sie scheint es bedeutungslos, ob sie einem menschlichen oder nichtmenschlichen Feind gegenüberstehen - die Vorgehensweise ist die gleiche. Beim Kampf gegen Außerirdische werden Wissenschaftler und Soldaten oft von Medizinern unterstützt, deren Kenntnisse über das Leben auch bei dessen Vernichtung von Nutzen sind. Gelegentlich sieht man auch Polizisten an vorderster Front sowie Pfarrer, die dann als einzige einen Kommunikationsversuch mit den Fremden wagen.

Einen sehr interessanten Ansatz, auf rationalem Weg Erkenntnisse über das Innenleben von Außerirdischen zu erlangen, wird in dem britischen Film *Lifeforce*¹⁵ gezeigt. In einer Psychoanalyse-Sitzung wird versucht, die Gedanken des Außerirdischen zu ergründen. Dabei stellt sich heraus, dass das Geschöpf selbst den sexuellen Phantasien eines Menschen entspringt. Diese (Selbst-)erkenntnis versetzt den Schöpfer in die Lage, das Wesen zu vernichten.

¹⁵ Lifeforce (Lifeforce – Die tödliche Bedrohung), Tobe Hooper, GB 1985

Nebeneinander Existieren

Leben und Leben lassen, lautet die Devise einiger nebeneinander existierender außerirdischer Kulturen. Statt Gefühlen werden Güter ausgetauscht. Dank marktwirtschaftlicher Prozesse profitieren beide Seiten von der Existenz des anderen. Außerhalb der Geschäftszeiten will man jedoch nichts mit dem anderen zu tun haben. Ein Symbol für diese Art von Beziehung bildet die Bar als informeller Treffpunkt von Geschäftsleuten. Hier werden in entspannter Atmosphäre Kontakte geknüpft, Verträge geschlossen und Güter ausgetauscht. Bartender auf der Raumstation *Deep Space Nine*¹⁶ ist Quark, Mitglied eines der in dieser Hinsicht charakteristischsten Völker, der Ferengi, aus *Star Trek*. Für sie ergibt sich der Lebenssinn ausschließlich aus der Maximierung von Profit. Sie stellen somit den ins Extreme übersteigerten Kapitalismus westlicher Prägung dar. Das rücksichtslose Gewinnstreben der Ferengi bringt nicht selten Unschuldige in Gefahr und ruft Retter auf den Plan. Dies sind meist Menschen, denen solch egoistische Motive fremd sind. Die Auseinandersetzung mit dem Fremden wird hier zum Blick in die eigene, bewältigte Vergangenheit.

Neben dem kapitalistischen Gedanken wurde auch die olympische Idee ins All hinaus getragen. In *Arena*¹⁷ treten die verschiedensten Lebensformen im Zweikampf gegeneinander an. *Star Wars: The Phantom Menace* verlegt das berühmte Wagenrennen aus *Ben Hur*¹⁸ ins All. Die sportliche Art des Kräftemessens stellt im Vergleich zur kriegerischen Auseinandersetzung eine friedlichere Möglichkeit dar, die überlegene Rasse zu ermitteln.

Es kann nur Einen geben – Von der Unmöglichkeit des Zusammenlebens

Gelingt es, das Fremde als gut oder zumindest als nützlich anzusehen, ist ein friedliches Auskommen möglich. Gelingt dies nicht, wird das Fremde als böse angesehen. Häufig wird es mit Effekten inszeniert, die dem Horrorgenre entlie-

¹⁶ Dritte *Star Trek*-Serie

¹⁷ *Arena*, Peter Manoogian, USA 1990

hen sind: mit Dunkelheit; einer unsichtbaren, aber ständig spürbaren Präsenz der Gefahr; plötzlichen, scheinbar aus dem Nichts hervorschießenden Monstern und schauerlicher Musik. Indem das Böse die erste Attacke gegen den Menschen führt, legitimiert es seine Vernichtung praktisch selbst. Da das Böse dem Menschen überlegen ist und erheblich widerstandsfähiger zu sein scheint, ist der Kampf mehr als fair. Ist die Entscheidung, das Böse zu vernichten, erst einmal getroffen, ist es von äußerster Wichtigkeit für das dramaturgische Gelingen von Filmen, denen es eher um nachhaltige Schockwirkungen als um gedankliche Durchdringung der Thematik geht, dass beim Zuschauer kein Verständnis für das Verhalten der Kreatur entsteht. Hierzu wird der Kontakt zwischen menschlichen Charakteren und dem Außerirdischen auf ein Minimum reduziert. Die restliche Zeit wird auf eine nervenaufreibende Suche und spektakuläre Kampf- und Fluchtszenen verwendet. Eine weitere Strategie, beim Zuschauer kein Mitgefühl für die Verfolgten auszulösen, besteht darin, Außerirdische als sich geschlechtslos fortpflanzende Wesen darzustellen. Dadurch erscheinen sie nicht als Väter und Mütter, sondern bilden zusammen mit ihrem Nachwuchs das sich selbst reproduzierende, sich wie ein Virus ausbreitende Böse. Als eine von wenigen Ausnahmen dreht die *Alien*-Serie den Spieß um und macht sich den Mutterinstinkt auf beiden Seiten zu Nutze, um den Kampf durch Vorgabe von übergeordneten Zielen in eine höhere Dimension zu heben. Ripley kämpft nicht nur für sich. Im ersten Film kämpft sie auch für das Überleben des Maskottchens der Mannschaft, einer Katze. Im zweiten Film beschützt sie ein kleines Mädchen vor dem Alien. Als sie im dritten Teil von einem Alien „geschwängert“ wurde, weiß die werdende Mutter instinktiv, dass sie nun nichts mehr von den Aliens zu befürchten hat und kann sie in eine Falle locken.

Gleich, auf welche Weise die Auseinandersetzung mit dem Fremden im amerikanischen Sciencefiction-Film erfolgt – indem man komplexe außerirdische Sprachen entwickelt oder in kriegerischen Auseinandersetzungen, in einer friedlichen Koexistenz oder gar die Identitätsprobleme von Mischlingen insze-

¹⁸ Ben Hur, Fred Niblo, USA 1926

niert – das Ziel besteht darin, Schwächen oder auch Stärken des eigenen Systems aufzudecken.

Das Besiegen von Außerirdischen

Der Kampf gegen feindliche Außerirdische wurde schon immer primär auf geistiger und nicht auf körperlicher Ebene ausgetragen, denn körperlich ist der Mensch den meisten Außerirdischen hoffnungslos unterlegen. Durch seinen Mut, seine Beharrlichkeit und seinen Einfallsreichtum ist es ihm jedoch gelungen, dies zu kompensieren.

Als besonders erfolgreich im Kampf gegen die Angriffe von Außerirdischen erweisen sich immer wieder Außenseiter, also Personen, die nicht fest in eine Sozialgemeinschaft integriert sind. Einen symbolischen Ausdruck findet die Rolle des Außenseiters dadurch, dass er die klassischen Sciencefiction-Plots bereits kennt und so verinnerlicht hat, dass er sie im entscheidenden Moment zu seinem Vorteil nutzen kann. Er unterscheidet sich von den anderen durch sein Wissen, das ihn aber zugleich für seine Kameraden als weltfremden Träumer charakterisiert. Solche augenzwinkernden Verweise auf Film- und Literaturgeschichte sind ein Steckenpferd des Drehbuchautors Kevin Williamson, dem Initiator einer Welle von Teenie-Slasher-Filmen Mitte der 90er Jahre¹. Zahlreiche Zitate finden sich auch in seinem ironischen Sciencefiction-Verschnitt *Faculty*². Die Hauptfiguren in diesem Film sind allesamt Außenseiter. Im Gegensatz zu den stromlinienförmigen Kleinbürgern ihres Heimatortes sind sie dazu in der Lage, die Gesellschaft zu beobachten und die sich häufenden Unstimmigkeiten in ihrer Umgebung zu entdecken. Außerdem sind Außenseiter generell misstrauischer und daher besser auf Attacken von außen vorbereitet, was sie für den Kampf gegen feindselige Außerirdische prädestiniert. Ein zu klein geratener Streber, ein Grufti-Mädchen, ein Dealer, ein Ex-Footballspieler und seine Freundin schöpfen Verdacht gegen das merkwürdige Verhalten der Mitglieder ihrer Fakultät und spüren schließlich ein außerirdisches Wesen auf, das die Eroberung der Erde durch Körperübernahme plant. Interessanterweise tritt uns auch das Böse in Gestalt eines Außenseiters gegenüber. Denn es handelt sich um ein Mädchen, das vom Land kommt und neu in der Schule ist. Aber nur die Außenseiter sind dazu in der Lage, den Außensei-

¹ *Scream*, Wes Craven, USA 1996

I Know What You Did Last Summer (Ich weiß, was Du letzten Sommer getan hast), Jim Gillespie, USA 1997

Teaching Mrs. Tingle (Tötet Mrs. Tingle!), Kevin Williamson, USA 1999

ter der Außenseiter zu ermitteln. Bei ihren Ermittlungsarbeiten erkennt eine der fünf Jugendlichen die Parallelen zwischen ihrer eigenen Lage und Robert Heinleins klassischem Roman *The Puppet Masters* (1951), der Vorlage zu den „Bodysnatcher“-Filmen. So gelingt es, den außerirdischen Plan zu vereiteln.

Die Qualitäten, mit denen ein Mensch ausgestattet sein muss, um Probleme mit Außerirdischen effektiv lösen zu können, ändern sich im Lauf der Jahrzehnte. Diese Entwicklung lässt sich gut an den verschiedenen Captains der vier *Star Trek* Serien ablesen. In den 60ern war es vor allem die Tatkraft des draufgängerischen Captain Kirk, der durch Zupacken ein Problem nach dem anderen aus dem Weltraum schaffte. In den 80ern diskutierte und philosophierte der talentierte Redner Picard die Probleme aus der Welt. In den 90ern tritt Sisko als Vermittler zwischen verfeindeten Parteien auf. Durch seine kompromissbereite und kumpelhafte, fast väterliche Art, eignet er sich als Vorbild. Auch Captain Janeway, die erste Frau in verantwortlicher *Star Trek*-Position, versteht sich primär als Vermittlerin zwischen sich streitenden, außerirdischen Besatzungsmitgliedern. Wie eine Mutter muss sie immer wieder als Schlichterin auftreten, um die Mannschaft zu einer Familie zusammenschweißen.

Statt reaktionsschnellen, kampfeslustigen Draufgängern sind zunehmend diplomatische Vermittler gefragt, um mit Außerirdischen zu verhandeln. Eine zweite wichtige Voraussetzung für die erfolgreiche Auseinandersetzung mit Außerirdischen scheint die Fähigkeit zu sein, aus den Konventionen seiner Herkunft herauszutreten und unter Inkaufnahme einer Außenseiterrolle die Schwachstellen des eigenen Systems offenzulegen.

² Faculty, Robert Rodriguez, USA 1998

Die Heimkehr

Nur selten gelingt es Weltraumfahrern, sich an das Leben im All zu gewöhnen. Zu den wenigen gehören die Besatzungen der Enterprise. Bei ihren Reisen durch das All treffen sie immer wieder auf erdähnliche Zivilisationen. Für ein gutes Auskommen miteinander ist nicht humanoides Aussehen, sondern ein menschenähnlicher Charakter ausschlaggebend. Die Freundschaft mit anderen Rassen kann bei der Eingewöhnung an das Leben im Weltraum sehr hilfreich sein. Wie der Mensch sind die Außerirdischen in *Star Trek* neugierig und auf der Suche nach einem erfüllten Leben. Dennoch gibt es auf ihrem Planeten politische und soziale Spannungen wie im 20. Jahrhundert auf der Erde. Bei der Lösung ist die Enterprise-Besatzung gerne behilflich. So vergrößert sich die Zahl der friedlichen Kulturen ständig.

Die dritte *Star Trek*-Serie spielt auf der Raumstation *Deep Space Nine*, die der Besatzung zur zweiten Heimat geworden ist. Auf *Deep Space Nine* ist es dem Sternenflotten-Personal möglich, mit ihren Familien zusammenzuwohnen. Da die Station am Ende eines als Transportmittel nutzbaren Wurmlochs liegt, wird sie von Vertretern des gesamten Universums besucht. Jugendliche erleben hier eine aufregende Kindheit.

Auch in *Star Wars* ist es gelungen, das gesamte Universum zur Heimat zu machen. Hierzu unterteilte man es in eine gute und eine schlechte Hälfte. Das universelle Ziel besteht darin, das Böse zu besiegen. Dieses gemeinsame Ziel schweißt die Guten zu Verbündeten zusammen.

Den meisten aber ist es nicht vergönnt, in der Fremde eine Heimat zu finden. Die Rückkehr zur Erde stellt in vielen Filmen eine Belohnung dar. In *Arena*¹ tritt die menschliche Hauptfigur nur deshalb in einem Boxkampf gegen fremde Wesen an, um sich mit dem Preisgeld die Rückreise zur Erde zu finanzieren. Andere verirren sich in den Weiten des Alls und versuchen verzweifelt, den Rückweg zur Erde zu finden wie die Besatzungen der *Voyager*² und der *Galactica*³. Hier wird die Vorstellung der Unendlichkeit zu einer besonders qual-

¹ Arena, Peter Manoogian, USA 1990

² Vierte *Star Trek*-Serie

³ Battlestar Galactica (Kampfstern Galactica), Richard A. Colla, USA 1978

vollen Vorstellung. Denn ist der Raum unendlich, schwindet die Wahrscheinlichkeit, die Erde wiederzufinden.

Bei der Heimkehr von fremden Planeten bringen die Besatzungen oft versehentlich ein böses, außerirdisches Wesen mit auf die Erde. Es hält sich im Raumschiff versteckt, hat ein Besatzungsmitglied infiziert oder sich am Schiffsrumpf festgesaugt. Hat es erst einmal die Erde erreicht, breitet es sich rasch aus und kann nur mit äußerster Anstrengung gestoppt werden. Hier spiegelt sich die Angst der Amerikaner vor eingeschleppten Krankheitserregern wider. Ab 1892 reisten täglich 5.000 bis 15.000 Einwanderer in die USA ein. Trotz der großen Zahlen ließen die USA nur 80% direkt einreisen. Die restlichen 20%, bei denen Verdacht auf Krankheit, Geistesgestörtheit oder Parasitenbefall bestand, wurden genauestens untersucht, bevor sie einreisen durften.⁴ Noch heute unterliegt die Einfuhr von tierischen und pflanzlichen Produkten einer strengen Kontrolle durch die amerikanischen Behörden.

In den 90ern wird das Böse zunehmend nicht mehr aus den Weiten des Raumes zur Erde gebracht, sondern stammt aus der Zukunft. In der Zukunft wird eine Möglichkeit gefunden, in die Vergangenheit zu reisen. Der Kampf, der in der Zukunft oft zwischen Menschen und Maschinen ausgetragen wird, veranlasst einige Maschinen dazu, in die Vergangenheit – unsere Gegenwart – zu reisen, um den Menschen jetzt, wo er relativ wehrlos ist, zu vernichten. Der Maschine folgt jedoch oft ein Mensch der Zukunft, der gegen die Maschine antritt und die Menschheit rettet. Durch die Erfindung der Zeitreise wäre der Mensch also in der Lage, sein eigener Heiland zu sein. Die Vorstellung, dass ein Mensch die Menschheit erlösen kann, findet sich auch in *Matrix*: Als die Hauptperson Neo, von der einige Menschen glauben, dass er der Erlöser sei, stirbt, wird er durch die Liebe einer Frau wieder zum Leben erweckt. So zieht die Liebe in eine gefühlskalte Zeit ein. Gestärkt wird Neo wiedergeboren und ist nun dazu fähig, gegen das Böse, das sich diesmal nicht in der analogen, sondern der digitalen Form von Computerprogrammen manifestiert, zu kämpfen.

Mancher Erdenbewohner ist so verbittert von dem Leben auf der Erde, dass seine Suche nach einer besseren Lebensform ihn ins All führt. Zwar hilft ihm seine in einer Mischung aus Hoffnung und Zynismus bestehende Willensstärke

in der Fremde zu überleben, doch nach und nach setzt sich die deprimierende Erkenntnis durch, dass es nicht gelingt, eine Alternative zur irdischen Kultur zu finden. Die Suche nach dem Paradies kann auch im Weltall nicht erfolgreich abgeschlossen werden. In *Planet of the Apes* erhofft sich der Astronaut Taylor von einer Reise in eine andere Galaxie ein besseres Leben in einer neuen Welt. Da die Reise mit beinahe Lichtgeschwindigkeit die Zeit innerhalb des Raumschiffs um ein Vielfaches beschleunigt, ist eine Rückkehr in die Welt seiner Generation von vornherein ausgeschlossen. Das Ritual der Inbesitznahme des Planeten durch die alte Welt, das einer seiner Mitreisenden durch das Aufstellen der amerikanischen Flagge vollzieht, entlockt ihm nur ein höhnisches Lachen. Als er auf eine grausame, menschenähnliche Kultur trifft, ändert sich seine negative Einstellung gegenüber der eigenen Zivilisation jedoch schnell. Wie gerne würde er wieder nach Hause wollen. Die Hoffnung auf eine mögliche Rückkehr zur Erde - auch wenn die Chancen noch so schlecht stehen - halten seinen Kampfgeist am Leben. Der Zuschauer ahnt es schon lange. Am Ende des Films wird es auch für Taylor zur Gewissheit: Im Angesicht der im Sand begrabenen Freiheitsstatue erkennt er am Ende seiner Irrfahrt durch Raum und Zeit, dass er der letzte vernunftbegabte Mensch auf Erden ist. Erst als er ein neues Ziel sieht – sich mit einer der degenerierten Frauen zu paaren und so für die Wiedergeburt der menschlichen Intelligenz zu sorgen – hat seine Sinnsuche ein sarkastisches Ende gefunden: Er ist der Adam in einem irdischen Paradies, das sich als Hölle offenbart hat.

Auch der Erfinder George in *The Time Machine*⁵ schafft es, seinem Leben einen neuen Sinn zu geben. Als er eine Zeitmaschine entwickelt und sich durch Kriege langsam in eine friedlichere Welt vorarbeitet, scheint er schließlich eine paradiesische Ära erreicht zu haben. Doch bei näherer Betrachtung entdeckt er, dass den Menschen, denen unbegrenzte Ressourcen an Essen und Kleidung zur Verfügung stehen und die in einer Umgebung von vollkommener Schönheit aufwachsen, die wahrhaft menschlichen Werte wie Liebe, Moral und Vertrauen abhanden gekommen sind. Gleichgültigkeit hat Individualität verdrängt. Erschrocken flieht er in seine Zeit zurück. Dort aber, in einer Welt, die von Mate-

⁴ Grube, Dankwart und Thomas Hörker: Die New York Story. Wie aus Manna-Hatten eine Weltstadt wurde, Hamburg 1983

⁵ The Time Machine (Die Zeitmaschine), George Pal, USA 1961

rialismus, Krieg und Streitsucht geprägt ist und der alle Visionen abhanden gekommen sind, kann er sich nicht mehr heimisch fühlen und macht sich wieder auf in die Zukunft, um die Zivilisation der Menschheit dort wieder neu aufzubauen. In *Planet of the Apes* sind Parallelen zu *The Time Machine* erkennbar. Beide Filme stellen eine Desillusionierung dar, die mit der enttäuschten Hoffnung auf ein Paradies einhergeht. Ob der Mensch nun durch Raum oder Zeit reist, immer ist er auf der Suche nach einer neuen Heimat. Diese findet er in einem neuen Lebenssinn und neuen Freunden, in deren Gesellschaft er sich zu Hause fühlt.

Der Begriff der Heimat ist für den Weltraumreisenden nicht mehr an eine Örtlichkeit gebunden, sondern an das Zusammentreffen und Zusammenleben mit Gleichgesinnten. Heimat kann nicht errungen werden, indem Individuen sich von der Menschheit lossagen und in der Fremde ein neues Zuhause suchen. Beim Finden einer neuen Heimat sind sowohl der Mensch als auch außerirdische Einwanderer auf die Gastfreundschaft und Hilfsbereitschaft der Einwohner angewiesen.

Unter den außerirdischen Immigranten sind manchmal Flüchtlinge. Nicht immer gibt die Menschheit ihnen eine neue Heimat. In *Stranded*⁶ wird beschrieben, wie eine ängstliche und ausgemergelte Alien-Familie Zuflucht auf der Erde sucht und sich in einem Haus versteckt. Die beiden Hausbewohnerinnen, eine Enkelin und ihre Großmutter, fürchten sich zunächst, aber schließlich siegt ihr Mitgefühl über ihre Angst. Die Fremden verstehen kein Englisch, aber es gelingt, sich nonverbal zu verständigen. Als die übrigen Dorfbewohner von der Ankunft der Fremden erfahren, versuchen sie, die Außerirdischen mit Methoden des Ku-Klux-Klan zu vertreiben. Traurig setzt die Familie ihre Flucht fort. In der Auseinandersetzung mit Außerirdischen macht das Hollywood-Kino deutlich, dass das Verlassen der Heimat für die Amerikaner nicht eine Entfremdung von der eigenen Herkunft zur Folge hat. Für eine Nation von Einwanderern, die ihre Wurzeln überall in der Welt hat, ist es selbstverständlich, dass die eigenen Traditionen sich mit den neu gewonnenen Erfahrungen zu einem neuen Zuhause verbinden: Nach dem Finden von Freunden vor Ort wird

⁶ *Stranded*, Tex Fuller, USA 1987

die Definition neuer Ziele bedeutender als die vertraute Umgebung, die man hinter sich ließ.

Lesarten des Außerirdischen

Der Mensch als Verlierer der Evolution?	170
Kampfmaschinen.....	170
Kollektive Lebewesen.....	172
Andere biologische Theorien.....	173
Rendezvous mit Gott	175
Der böse Gott.....	175
Gute Götter.....	176
Der Mensch in der Rolle Gottes.....	177
Außerirdische Botschafter	179
Die Prime Directive aus Star Trek als Nachfolger der Monroe Doctrine.....	179
Klaatu, der bekannteste Botschafter.....	181
Außerirdische Völker	182
Außerirdische als Projektionsfläche	184
Menschliche Wünsche.....	184
Hilferufe ins All.....	185
Vergleich zwischen dem Selbstbild des Menschen und der Darstellung außerirdischer Zivilisationen	187
Außerirdische als Hilfsmittel bei der Definition des typisch Menschlichen	190
Außerirdische als Vorbilder	192

Der Mensch als Verlierer der Evolution?

Kampfmaschinen

Der Mensch ist nicht perfekt. Intellektuell hat er es zwar weit gebracht, das ist aber auch dringend notwendig um körperliche Mängel zu kompensieren. Auf der Erde hat der Mensch die meisten Tiere, die ihm gefährlich werden könnten, ausgerottet oder so weit zurückgedrängt, dass sie ihm nur noch selten begegnen. Im All ist die Verteidigung schwieriger. Die Abhängigkeit von Nahrung, Wärme und Sauerstoff kann in einer Umgebung, in der es davon nichts gibt, zum tödlichen Nachteil werden. Von der Erde mitgebrachte Waffen sind oft wirkungslos gegen die gepanzerten Kreaturen. Diese Wesen können nur mit viel Mut, Raffinesse, Körperkraft und Durchhaltevermögen besiegt werden. In einem zermürbenden Kampf zeigt sich, welcher Rasse die Evolution hold war. Dabei stehen der geistig überlegenen Menschheit oftmals widerstandsfähigere, körperlich überlegene Kreaturen gegenüber.

Im Sciencefiction-Genre finden kontinuierlich Selektionsprozesse statt: Mensch gegen Mensch, Mensch gegen Natur, Mensch gegen Monster, Mensch gegen Roboter, Mensch gegen Außerirdische. In fortwährend stattfindenden Zweikämpfen muss sich der Mensch behaupten.

Das Erschreckende an dem *Alien* aller Aliens sind nicht nur seine Brutalität und Gewissenlosigkeit, sondern insbesondere seine Perfektion. In jedem Stadium seines Lebens verfügt es über eine optimale Verteidigungsstrategie. Aliens sind nicht wie Menschen jahrelang auf die Fürsorge ihrer Mütter angewiesen, sondern von Anfang an autark.

Mit dem bedingungslos bösen Alien entstand eine Kreatur, die eine Vielzahl symbolischer Deutungsmöglichkeiten in sich vereint und gleichzeitig so exakt durchkonstruiert ist, dass sie sich wie eine real existierende Spezies biologisch beschreiben lässt. Die Aliens sind ähnlich wie ein Insektenstaat organisiert. Die Königin legt unzählige Eier. Die sich darin entwickelnden parasitären „Facehugger“ warten geduldig, bis sich ein neugieriges Wesen nähert, schießen aus ihren Kapseln, dringen in eine Körperöffnung des Opfers ein, klammern sich mit Greifarmen an ihm fest und nehmen ihren Wirt in den Würgegriff, um jeg-

liche Befreiungsversuche ihrer Opfer zu vereiteln. Im Inneren ihrer Ersatzmütter wachsen sie heran (ähnlich dem Lebenszyklus der Tsetse-Fliege, die ihre Eier im Magen eines Wirtskörpers ablegt). Wenn dieses Stadium abgeschlossen ist, verlässt das Alien den Wirt nicht etwa durch die Körperöffnung, durch die es hereingekommen ist, sondern frisst sich auf direktem Weg durch die Bauchdecke. Dabei tötet es den nutzlos gewordenen Wirtskörper. Jetzt beginnt die gefährlichste Phase im Leben eines Alien. Ihm stehen zwar spitze Zähne, eine unglaubliche Wendigkeit und Geschwindigkeit sowie ein Säuremantel als Verteidigungsmöglichkeit zur Verfügung, aber dennoch fehlt es ihm an Körperkraft und Körpergröße um sich wirkungsvoll wehren zu können. Also versteckt es sich, bis es groß und stark ist. Der Reifeprozess dauert nur wenige Tage. Nun kehrt das Alien mit seinen Geschwistern zur Königin zurück, um die Mutter und die neu gelegten Eier zu verteidigen. Sie legen einen Vorrat von Menschen an, die sie zum Dörren aufhängen. Damit das Fleisch möglichst lange frisch bleibt, werden die Menschen mit minimalen Mitteln am Leben gehalten. Die Beute ist so geschwächt, dass an keine Flucht, geschweige denn an einen Kampf, zu denken ist.

Körperbau und Angriffstechnik der Aliens sind so inszeniert, dass einige Fruchtbarkeitssymbole erkennbar sind:

- Die Art wie Mensch und Facehugger ineinander verschlungen sind, kann als orale Vergewaltigung gedeutet werden.
- Das Schlüpfen des Wurmes erinnert an eine Geburt.
- Der blutige Wurm selbst kann als Penis nach einer Entjungferung interpretiert werden.
- Das Doppelgebiss des erwachsenen Alien, das ausgestoßen werden kann, um Opfer zu erlegen, kann als Vorhaut, die zurückgeschoben wird, gedeutet werden.

Sowohl die Kulissen als auch das Alien selbst wurden von dem schweizer Maler, Bildhauer und Designer Hans R. Giger konstruiert. Viele seiner Werke zeigen Wesen, deren Körper mit Maschinenteilen verwachsen sind. Diese Kreaturen nennt Giger „Biomechanoide“. Ihre Haut schimmert metallisch, Blutgefäße laufen außerhalb des Körpers als Schläuche weiter und stellen Ver-

bindungen zu anderen Wesen her. Individuen verschmelzen zu einem Kuddelmuddel aus Körpern. Auch nach dem Tod der humanoiden Bestandteile ist der Biomechanoid lebensfähig. Im Lauf der Zeit ranken sich neue Schläuche um die Skelette. Die Totenköpfe werden zu Wohnungen des Nachwuchses. Giger liebt es, Symbole des Todes und der Fortpflanzung in einem Wesen zu vereinen.

Die Körperöffnungen der humanoiden Bestandteile des Biomechanoiden sind meist weit geöffnet und laden die technischen Komponenten zur Fortpflanzung ein. Durch die verschiedensten Paarungsexperimente entstehen immer neue Biomechanoide. Während einige dieser Kreationen verworren unfunktional erscheinen, haben andere eine evolutionäre Entwicklung durchlaufen. Das Ergebnis sind Lebewesen, die sich zu Waffen transformiert haben. Es entstehen lebende Panzer¹ und Handfeuerwaffen.

Wie die Wesen in Gigers Bildern hat auch das Alien eine andere Evolution durchlaufen als der Mensch. Anstatt einer geistigen hat es eine körperliche Entwicklung durchgemacht.

Kollektive Lebewesen

Häufig wird im Sciencefiction-Film die Frage diskutiert, ob eine kollektive Lebensgemeinschaft oder eine individuelle Lebensweise effektiver für das Überleben einer Rasse ist.

In den Bodysnatcher-Filmen² entsteht die beklemmende Angst nicht durch die Grausamkeit der Menschenjagd, sondern durch ihre perfekte Organisation. In einer groß angelegten logistischen Operation werden die für die Körperübernahme notwendigen Samenkapseln per LKW in alle Teile des Landes gebracht. In dem 1977 gedrehten Remake machen sich die Außerirdischen die Mechanismen der industriellen Massenproduktion zur Nutze. In riesigen Fabrikhallen züchten sie die Samenkapseln heran.

¹ vgl. Abbildung in Postcard Book, Karte 22

² Invasion of the Body Snatchers (Die Dämonischen), Don Siegel, USA 1956
Invasion of the Body Snatchers (Die Körperfresser kommen), Philip Kaufmann, USA 1978
Body Snatchers (Body Snatchers – Die Invasion lebt fort), Abel Ferrara, USA 1993

So effektiv eine kollektive Lebensgemeinschaft auch ist, hat sie doch eine Schwachstelle: Meist existiert eine Königin oder ein Führer, der alle Operationen leitet. Ist dieser ausgeschaltet, sind die Mitglieder des Kollektivs auf sich gestellt und funktionsunfähig.

Die größte Bedrohung in den der Originalserie folgenden *Star Trek*-Serien stellt das Borg-Kollektiv dar. Es besteht aus Wesen, die mittels technischer Implantate miteinander kommunizieren können. Die Existenz eines Mitglieds ist bedeutungslos, einzig das Überleben der Rasse zählt. Da der Einzelne keine Angst hat, sein Leben aufs Spiel zu setzen, ist das Borg-Kollektiv ein äußerst mächtiger Gegner. Da die Borg ihre Feinde nicht töten, sondern assimilieren, vergrößert sich der Bestand ihrer Rasse ständig. In manchen Folgen gelingt es der Besatzung der Enterprise, einzelnen Borg dabei zu helfen, ihre Persönlichkeit wiederzuerlangen und sie so aus dem Kollektiv zu befreien.³ Insgesamt sind die Borg jedoch so lange unbesiegbar, bis es gelingt, ihre Königin ausfindig zu machen und zu besiegen.

Kollektive Lebewesen, die von einer Zentrale aus gesteuert werden, haben das Problem, dass sie sehr schwer auf neue Situationen reagieren können und daher nur wenig anpassungsfähig sind.

Andere biologische Theorien

Beim Menschen ist das wichtigste aller Organe, das Herz, nur einmal vorhanden, während weniger lebenswichtige Organe wie die Nieren doppelt vorhanden sind. *Star Trek* führt mit dem Körperbau eines Klingonen, bei dem alle Organe doppelt vorhanden sind, eine weitere Möglichkeit vor. Dies hat jedoch den Nachteil, dass der Körper eher anfällig ist für Krankheiten wie innere Entzündungen.⁴ So ist es für Lebewesen, die in Frieden leben, besser, alle Organe nur einmal zu haben, während es für kriegerische Lebewesen optimal ist, Ersatz-Organen zu haben.

Insbesondere die Wesen aus *Star Wars* haben sich auf ihr Umfeld eingerichtet. In den offiziellen *Star Wars*-Führern wird genau erklärt, warum einige Körperteile ausgeprägter sind als andere.

³ I, Borg (Ich bin Hugh)

Aber die Evolution hat nicht nur im körperlichen Bereich stattgefunden, sondern auch im geistigen. Hier sind insbesondere das Gedankenlesen und die Telekinese zu nennen. Beide Möglichkeiten machen es dem Lebewesen möglich, sich von der körperlichen in die geistige Welt zurückzuziehen. In dieser paradiesischen bzw. gottgleichen Situation entsteht jedoch immer wieder ein Gefühl der Langeweile. Symbol für diese Entwicklung ist das körperlose, unsterbliche Gehirn, das in einer Nährlösung schwimmt und sich in andere hineinprojiziert, um Empfindungen zu erleben.⁵

Die Sciencefiction scheint sich darauf geeinigt zu haben, dass der Mensch noch weit von einer höheren Lebensform, wie sie uns in manchen Außerirdischen begegnet, entfernt ist. Lebewesen, deren Entwicklung abgeschlossen ist, oder die als perfekt betrachtet werden, sind jedoch auch nicht überlebensfähig, da der Stillstand sie phlegmatisch macht.

⁴ Ethics (Die Operation)

⁵ Beispiel: *Star Trek*-Originalfolge The Gamesters of Triskelion (Meister der Sklaven)

Rendezvous mit Gott

Der böse Gott

Obwohl die amerikanische Verfassung eine strikte Trennung von Kirche und Staat vorsieht, spielt der religiöse Aspekt sowohl im öffentlichen als auch im privaten Leben eine große Rolle. Unter amerikanischen Präsidenten ist es beliebt, in wichtigen Reden Gottes Beistand zu erbitten. Sogar die Gerichte beginnen ihre Sitzungen mit einem Gebet: „Gott schütze die Vereinigten Staaten und diesen ehrenwerten Gerichtshof.“ 40% der Amerikaner gehen mindestens einmal pro Woche in die Kirche und 90% glauben an Gott.¹

Es macht daher Sinn, auch den amerikanischen Sciencefiction-Film im religiösen Kontext zu interpretieren. Gott sendet nicht nur friedliche, außerirdische Wesen in heilandähnlichen Gestalten auf die Erde, um den Menschen Wegweiser zu sein und Ungerechtigkeiten aus der Welt zu räumen; von Zeit zu Zeit schickt er auch handfeste Warnungen an die Menschen, indem er ihr Leben mit fremden Monstern und Plagen bedroht. Nur knapp entgeht die Menschheit dem Untergang.

Angesichts solch drastischer Bestrafungen wundert es nicht, dass Gott bei einigen seiner Geschöpfe nicht besonders beliebt ist. Bei seinen Reisen durch das Universum trifft der Mensch auf verschiedene Wesen, die behaupten, Gott zu sein. *Stargate*² führt einen bösen Gott vor, der die Menschheit versklavt und während der Blütezeit der ägyptischen Kultur dazu gezwungen hat, ihm zu Ehren Pyramiden zu bauen. Doch die vermeintliche Gottheit wird als profilneurotischer Außerirdischer demaskiert und erfolgreich bekämpft.

In *Star Trek 5: The Final Frontier*³ macht sich die Enterprisebesatzung auf die Suche nach Gott. Als sie ihn finden, stellt sich heraus, dass es sich bei der selbsternannten Gottheit um einen bösen Außerirdischen handelt, der von anderen Wesen verbannt wurde und die Enterprisebesatzung nur zu sich gelockt hat, um mit ihrem Schiff aus seinem Exil fliehen zu können.

¹ Helms, Erwin: Edition Zeitgeschichte – USA Staat und Gesellschaft, Hanover 1985, S. 157

² Stargate, Roland Emmerich, USA 1994

³ Star Trek 5: The Final Frontier (Star Trek 5 – Am Rande des Universums), William Shatner, USA 1989

Immer wieder werden überlegene Gottesfiguren gezeigt, die sich kaum noch für die von ihnen geschaffenen Kreaturen interessieren. Sie vernachlässigen den Homo sapiens. Der omnipotente „Q“ aus der Serie *Star Trek – The Next Generation* geht sogar so weit, sich über den Menschen lustig zu machen. Seinen übermenschlichen Fähigkeiten überdrüssig, gelangweilt er sich. Wie ein kleines Kind versucht er, durch neckische Streiche die Aufmerksamkeit der Enterprise-Besatzung zu erlangen. Da man sich nicht gegen ihn wehren kann und auch gutes Zureden nicht hilft, ist die Besatzung seinen Scherzen hilflos ausgeliefert. Den Gedanken seiner menschlichen Opfer entnimmt er, wie sich diese einen Gott vorstellen und inszeniert für sie das Jüngste Gericht. Als Vertreter der Menschheit muss Picard nachweisen, dass der Homo sapiens würdig ist, weiterhin existieren zu dürfen. Qs Streiche werden zu einer Testserie, um die Schwachstellen der Menschheit zu ermitteln. Das Szenario der Gerichtsverhandlung bildet zugleich einen Rahmen für die gesamte Serie. Im Pilotfilm wird Anklage gegen die Menschheit erhoben und nach einer Laufzeit von sieben Jahren wird sie in der letzten Folge wieder aufgehoben.

Immer wieder trifft die Menschheit auf korruptierte Gottheiten. War bisher die Meinung vertreten worden, der Mensch sei ein Abbild Gottes, wird nun Gott als ein Abbild der Menschheit betrachtet: egoistisch, narzisstisch, geltungssüchtig, gelangweilt.

Gute Götter

Der Sciencefiction-Film zeigt jedoch auch Außerirdische, die als wohlgesonnene Gottheiten fungieren. Gelegentlich entsenden sie einen neuen Messias auf die Erde. Bei der Ankunft, Abreise und beim Vollbringen von Wundern sind sie oft in ein bläuliches Licht getaucht, das sie wie ein Heiligenschein umgibt. E.T. findet in Eliot, dessen Geschwistern und deren Freunde eine Gruppe von Jüngern, die seine Friedensmission nach seiner Abreise fortführen werden.

Als Schicksalslenker sorgen gute Gottheiten dafür, dass sich Paare bilden und helfen der Gerechtigkeit auf die Sprünge, indem sie schwächeren Mitgliedern der Gesellschaft ihre Unterstützung anbieten. In *Attack of the 50 Foot Woman*⁴

⁴ *Attack of the 50 Foot Woman* (Angriff der 20-Meter Frau), Christopher Guest, USA 1994

helfen Außerirdische einer betrogenen Ehefrau, sich gegenüber ihrem Mann zu behaupten. Zu diesem Zweck lassen sie die unscheinbare, zurückhaltende Frau auf unübersehbare 20 Meter heranwachsen.

Neben freundlichen Gottheiten bieten auch spirituelle Führer ihre Hilfe bei der Persönlichkeitsentwicklung des Menschen an. Ähnlich wie in *Karatekid*⁵ vermittelt in *Star Wars* ein erfahrener Lehrmeister einem jugendlichen Recken sowohl Kampftechniken als auch Charakterstärke. In beiden Filmen werden die Heranwachsenden durch hartes, spirituelles Training auf ihre Gegner vorbereitet. In beiden Fällen beruht die Stärke der Jugendlichen nicht auf körperlicher Überlegenheit, sondern auf reiner Willenskraft und Konzentration. Die Vorstellung, man müsse dem Gegner vorrangig durch geistige Macht überlegen sein, wird vom Erscheinungsbild der Lehrmeister untermauert. Der alte, gebrechlich wirkende Karatemeister und der kleine, gekrümmte Yoda verfügen über so viel Weisheit, Erfahrung und Selbstvertrauen, dass sie ihren jugendlichen Schülern immer noch weit überlegen sind.

Der Mensch in der Rolle Gottes

Von Zeit zu Zeit findet sich auch der Mensch in der Rolle eines Gottes wieder. Dabei geht er wie Gott vor. Zunächst schafft er Lebewesen. Dann macht er sie sich untertan. Schließlich kann er ihre Entwicklung nicht mehr kontrollieren und die Wesen richten sich gegen ihn. In *Star Trek: The Motion Picture*⁶ kehrt nach langer Zeit eine vermisste Raumsonde zur Erde zurück. Auf ihrem Flug durch das All hat die Sonde, die den Auftrag hatte, das Universum zu erforschen und die Ergebnisse der Erde mitzuteilen, ein Bewusstsein entwickelt und ist nun auf der Suche nach ihrer Identität. Als die Sonde die Erde erreicht, erkennt die Menschheit ihr lange verschollenes Geschöpf nicht. Verzweifelt, weil sie von ihrem Schöpfer nicht als Kind angenommen wird und von ihrer Reise berichten kann, droht die Sonde die Erde zu vernichten. Erst im letzten Moment stellen die Erdlinge die Identität des Wesens fest und können Kontakt mit ihm aufnehmen. Der Film wirft die Frage auf, unter welchen Umständen es möglich ist, ein Bewusstsein zu entwickeln. Hierzu scheinen folgende Ingredi-

⁵ The Karate Kid (Karate Kid), John G. Avildsen, USA 1983

enzen wichtig zu sein: ein Ziel und eine Möglichkeit zu erkennen, wann das Ziel erreicht ist. Das Sonden-Wesen ruft uns noch eine weitere Frage ins Gedächtnis: die Frage nach dem Sinn des Lebens. Vom Schöpfer erwartet die Kreatur eine Antwort, warum es die Reise unternehmen musste. Um dies nachzuvollziehen, will es auch seinen Schöpfer absorbieren und all sein Wissen in sich aufnehmen.

⁶ Star Trek: The Motion Picture (Star Trek – Der Film), Robert Wise, USA 1979

Außerirdische Botschafter

Die Prime Direktive aus *Star Trek* als Nachfolger der Monroe Doctrine

Neben geistlichen Abgesandten erhält die Menschheit Besuch von weltlichen Botschaftern und Entwicklungshelfern aus dem gesamten Universum. Ob als Gottheit oder als weltliche Autorität, es bereitet den Außerirdischen große Probleme, die Menschheit zu pazifizieren. Hier spiegelt sich das amerikanische Misstrauen gegenüber staatlicher Kontrolle wider. Seit jeher wurde versucht, den Einfluss des Staates auf ein möglichst geringes Maß zu reduzieren. Statt dessen organisiert sich die Bevölkerung in gemeinnützigen Clubs und Vereinen. 1989 ergab eine Gallup Umfrage, dass 45% aller erwachsenen Amerikaner durchschnittlich 4,7 Stunden pro Woche freiwillig gemeinnützige Arbeit verrichten.¹

In vielen Filmen wird deutlich, dass die Außerirdischen die Erde schon seit langer Zeit observieren. Dabei interessieren sie sich jedoch nicht für die kulturelle Entfaltung der Terraner, sondern für die Entwicklung ihrer Kampfkraft. Die Streitereien der Terraner untereinander betrachten sie als interne Angelegenheiten, die kein Eingreifen erfordern. Sobald die Menschheit jedoch dazu in der Lage ist, die Erde zu verlassen und ihre Waffen nicht nur ihre eigene Existenz bedrohen, sondern, wie beispielsweise die Solarbombe in *Plan 9 from Outer Space*², eine Gefahr für das gesamte Universum darstellen, tritt interplanetares Recht in Kraft. Da Warnungen, gutes Zureden und logische Argumente bei Erdlingen nur mäßig erfolgreich sind, bleibt den Außerirdischen nichts anderes übrig, als die Menschheit mit Druck auf die richtige Bahn zu lenken. Dabei sind sie befugt, notfalls auch Gewalt anzuwenden.

Eine starke isolationistische Tendenz, die eine Einmischung in internationale Affären nur auf den äußersten Notfall beschränkte, kennzeichnete auch lange Zeit die amerikanische Außenpolitik. Der Nichteinmischungsgedanke geht auf die Monroe Doctrine von 1823 zurück. Den Vorgängern von Präsident Monroe

¹ Helms, S. 164

² Plan 9 from Outer Space (Plan 9 aus dem Weltall), Ed Wood, USA 1956

war sehr daran gelegen, die Fläche der USA zu vergrößern. Zu diesem Zweck waren sie auch bereit, Kriege zu führen. Damit sollte nun Schluss sein. Die Monroe Doctrine besagt, dass sich die Amerikaner nicht in europäische Angelegenheiten einmischen, so lange diese sich aus amerikanischen Angelegenheiten heraushalten.

Eine solche Vorschrift der Nichteinmischung in innere Angelegenheiten findet man in der Serie *Star Trek* unter dem Namen „Prime Directive“ wieder. Im 23. Jahrhundert haben sich friedliche Lebewesen zur UFP (United Federation of Planets) zusammengeschlossen, um gemeinsam das Universum zu erforschen und wissenschaftliche Erkenntnisse auszutauschen. Alle Mitglieder haben die „Prime Directive“ unterzeichnet. Diese Richtlinie besagt, dass ein Planet so lange sich selbst überlassen wird, bis seine Bewohner die technischen Möglichkeiten der Raumfahrt entwickelt haben und bereit sind in Kontakt mit anderen Lebewesen zu treten. Da die Mitglieder über Möglichkeiten verfügen, interne Kriege zu befrieden und Naturkatastrophen zu verhindern, erscheint diese Richtlinie ethisch fragwürdig. Besonders gerne wird sie von rebellischen Enterprise-Captains gebrochen. Damit wird das Selektionskriterium, nach dem nur die Stärksten und Klügsten überleben sollen, in Frage gestellt. In der Episode *A Private Little War*³ wird eine primitive Kolonie mit Gewehren ausgestattet, um sich gegen einen verfeindeten Stamm wehren zu können, der bereits über Waffen verfügt. Ziel dieser Aktion ist es, beide Seiten mit gleich starken Waffen auszurüsten und so, wie im Kalten Krieg auf der Erde, ein Eskalieren der Gewalt durch gegenseitige Einschüchterung zu verhindern. Statt einer Selektion soll sich das Leben vielfältig ausbreiten und immer neue Variationen hervorbringen können. Man versucht, die Evolution in die gewünschte friedliche Richtung zu treiben. Diese Vorgehensweise basiert auf der Überzeugung, dass es zum Selbstbestimmungsrecht eines zivilisierten Volkes gehört, entscheiden zu können, in welche Richtung es sich weiterentwickelt – eine Wahlfreiheit unabhängig von geburtsbedingten Dispositionen. Dies ist ein weiterer Grundsatz des amerikanischen Staatswesens, der sich im Umgang mit dem Phänomen außerirdischer Völker spiegelt.

³ Deutscher Titel: Der erste Krieg

Klaatu, der bekannteste Botschafter

Der bekannteste außerirdische Botschafter ist Klaatu aus *The Day the Earth Stood Still*. Er kommt auf die Erde, um mit der Menschheit eine Möglichkeit auszuarbeiten, wie eine friedliche Weiterentwicklung ihrer Zivilisation aussehen könnte. Dazu möchte er die Staatsoberhäupter der wichtigsten Länder an einen Tisch bringen. Dies scheitert jedoch an dem Widerstand einiger Nationen, sich mit Vertretern verfeindeter Regierungen zu Verhandlungen zu treffen. Gegen die Sturheit der Menschen ist der Vermittler machtlos. Um den Teranern den Ernst der Lage vor Augen zu führen und darauf hinzuweisen, dass es den Außerirdischen ein Leichtes wäre, die Menschen notfalls zu vernichten, lässt er für eine halbe Stunde den Strom ausfallen (Krankenhäuser natürlich ausgenommen). Auch dieser Versuch schlägt fehl. So bleibt ihm nur noch, die Menschheit darüber zu informieren, dass sie schon längst keinen Einfluss mehr auf ihr zukünftiges Schicksal hat – gleiches gilt für jedes andere Volk des Universums. Als sich der technische Entwicklungsstand der Völker erhöhte, stieg damit auch die Wahrscheinlichkeit, dass eine Zivilisation eine andere auslöscht. Um dies zu verhindern, wurden rein logisch denkende Roboter entwickelt, die ständig Zivilisationen analysieren und diese vernichten, falls sie eine Gefahr für andere darstellen. Eine Roboterarmee als Weltraumpolizei. Im Kontext des amerikanischen Staats- und Völkerverständnisses muss eine solche Maßnahme als ethisch nicht vertretbar, feige und pessimistisch verstanden werden. Die Aussicht auf ein friedliches Zusammenleben der Völker auf der Basis der freien Selbstbestimmung wird nämlich von vornherein ausgeschlossen. Politische Spannungen, die letztlich aus emotionalen Konflikten entstehen und somit als Teil der menschlichen Natur zu verstehen sind, werden mit einer auf rein logischen Strategien basierenden Repressionsmaßnahme gelöst. Der in Robert Wisers Film erkennbaren negativen Weltanschauung entspricht auch die Beobachtung, dass ein Versuch, die Menschheit zu vereinen, im amerikanischen Sciencefiction-Film um so erfolgreicher ist, je gefährlicher und nicht je friedlicher die Außerirdischen sind. Angesichts einer großen äußeren Bedrohung werden irdische Unstimmigkeiten schnell überwunden. Der gemeinsame Feind wird bekämpft, um die eigene Unabhängigkeit zu bewahren.

Außerirdische Völker

Bis in die 80er werden Außerirdische, denen der Mensch zufällig im Weltall begegnet, die auf der Erde notlanden oder die letzten Überlebenden ihrer Art darstellen, eher als stereotype Repräsentanten und nicht als Angehörige eines großen Volkes betrachtet. Manchmal erfüllen sie eine besondere repräsentative Funktion, indem sie Botschafter darstellen. Da wir oft nur wenige Angehörige eines Volkes kennen lernen – meist sogar nur einen einzigen Vertreter – neigt der Mensch zur Verallgemeinerung und im Geist bilden sich schnell bestimmte Klischeevorstellungen heraus. Statt Individuen begegnen uns Stereotypen. Haben sich aus diesen Stereotypen erst einmal feste Vorurteile herausgebildet, fällt es schwer, diese Meinung zu revidieren. Dies hat zur Folge, dass die außerirdischen Figuren oft auf stereotype Rollen festgelegt sind und innerhalb der Filme kaum eine charakterliche Weiterentwicklung durchmachen. Sogar unter *Star Trek*-Fans, die sich selbst als sehr liberal und tolerant betrachten, kam es zu enormen Protesten, als die Macher der *Next Generation*-Serie beschlossen, die Klingonen, die in der alten Serie Feinde der Föderation waren, zu Verbündeten zu machen. Ebenfalls auf Ablehnung stieß die Einführung des Charakters Sybok im 5. *Star Trek*-Film. Die neue Figur stellt Spocks Halbbruder dar, wie Spock ist er halb Mensch halb Vulcanier, unterscheidet sich aber stark von seinem Bruder, da er Gefühle offen zeigt. Sogar Spocks Entwicklung zu einem etwas emotionaleren Wesen wurde erst möglich, nachdem er im zweiten Film gestorben und im dritten wieder geboren wurde.

Erst in den 80ern trifft der Mensch vermehrt auf außerirdische Völker und nicht mehr nur auf einzelne Repräsentanten. Wieder findet eine Stereotypisierung statt. Die Völker werden primär durch ihre politischen Systeme charakterisiert (die uns aus der Geschichte der Menschheit wohlbekannt sind) und nicht durch die unterschiedlichen Individuen, aus denen sich die Gesellschaften zusammensetzen. Bei unseren Reisen durch das All treffen wir auf viele anarchische Völker. Außerdem begegnen uns einige wohlgesonnene Könige und Prinzessinnen, die mit Mut und Verantwortung eher außen- als innenpolitisch aktiv sind und sich ständig bemühen, Handelsvorteile zu erlangen und Verbündete zu finden. Auch Systeme, die von Loyalität und Ehre getragen werden, begegnen uns in Form von römisch anmutenden und samureiähnlichen Kulturen wie

Romulanern und Klingonen. Religiöse oder moralische Koordinatensysteme spielen in *Star Trek* oft eine wichtige Rolle, um der Bevölkerung Halt zu geben. Jedes dieser Systeme hat seine eigenen Spielregeln, durch die es gelingt, den Individuen einen Lebenssinn zu geben. Nicht stabil sind kollektive Systeme, die ihren Mitgliedern die Individualität untersagen. Ebenfalls nicht stabil sind Systeme, die nicht auf Gleichberechtigung basieren. Systeme, die der Nazikultur entsprechen und Sklavenhaltung erlauben, sind auf Dauer nicht aufrecht zu erhalten. Zwangsläufig kommt es zu einem Machtausgleich. Dieser Entropieeffekt ist auch in der Beziehung der Geschlechter erkennbar. Auch hier erlangen weibliche Wesen zunehmend eine Gleichstellung gegenüber ihren männlichen Kollegen.

Nur ganz selten repräsentieren Außerirdische nicht ihr Volk, sondern nur sich selber und geben einen Einblick in ihre Gefühls- und Gedankenwelt. Solche seltenen Momente findet man beispielsweise in *Enemy Mine*. In den meisten Fällen werden die Außerirdischen aber untrennbar verbunden mit dem stets völlig homogenen Charakter ihrer gesamten Spezies.

Außerirdische als Projektionsfläche

Da sich unter dem Oberbegriff Außerirdische die verschiedenartigsten Vorstellungen von Wesen summieren lassen, erfüllen die Fremden eine Platzhalterfunktion, die sich als Projektionsfläche für menschliche Wünsche und Ängste eignet.

Menschliche Wünsche

Untersucht man die Fälle, in denen Außerirdische die Wünsche der Erdenbewohner erfüllen, stellt man fest, dass dieses Wunschbild der Menschheit nicht darin besteht, in den Genuss der überlegenen technischen Möglichkeiten der Besucher zu gelangen, sondern sich in der Sehnsucht nach neuen Freundschaften und Partnerschaften äußert. Dabei unterscheiden sich die Träume der Erdemänner erheblich von den Träumen der Erdfrauen. Der Mann sieht sich gerne als Held, der seine Traumfrau im Weltraum kennenlernt. Für die Frauen besteht der Traumpartner in der Erinnerung an den aufmerksamen Ehemann zu Beginn ihrer Beziehung. Mit der Hilfe von Außerirdischen möchten sie die Ehemänner in ihre Prinzen verwandeln. Wenn sie feststellen, dass dies nicht möglich ist, verlassen sie ihre Partner und beginnen ein neues Leben bei Außerirdischen. Ob ihre Hoffnungen diesmal erfüllt werden, steht in den Sternen. In *Earth Girls Are Easy*¹ erscheinen der Ehefrau Valerie in Gestalt von drei Außerirdischen gleich mehrere Ausgestaltungen eines idealen Ehemanns: ein fröhlicher, sportlicher Sunnyboy, ein süßer Schwarzer und ein zuvorkommender Gentleman. Mit diesen Idealbildern kann Valeries tatsächlicher Ehemann nicht mithalten.

In *Contact*² geht unerwartet der größte Traum der Hauptfigur in Erfüllung. Ellie wächst bei ihrem Vater auf und wird von ihm in die Welt der Funktechnik und Astronomie eingeführt. Als ihr Vater stirbt, verbindet sie die beiden Gebiete in ihrem Beruf und stürzt sich in die Arbeit, um über den Verlust hinwegzukommen. In der Hoffnung, Signale von fremden Planeten zu empfangen,

¹ *Earth Girls Are Easy* (Zebo, der Dritte aus der Sternenmitte), Julien Temple, USA 1988

² *Contact*, Robert Zemeckis, USA 1997

hört sie den Himmel ab. Nach einigen Jahren geht ihr Traum endlich in Erfüllung. Die Botschaft der Außerirdischen enthält einen Konstruktionsplan für ein Raumschiff. Die Reise führt sie jedoch nicht in die Unendlichkeit des Alls hinaus, sondern in die Vergangenheit. Dort erfüllt sich ein noch größerer Traum: Sie begegnet ihrem Vater. Bei Ellies Rückkehr glauben die enttäuschten Wissenschaftler, dass die Begegnung nur eine Halluzination war. Hier wird eine die ganze Gesellschaft betreffende Gefahr deutlich: Wenn Erfahrungen nicht mehr kollektiv gemacht werden, sondern nur von Einzelnen, entstehen Risse innerhalb der Gesellschaft.

Hilferufe ins All

In den 50ern wurden die sich verschlechternden internationalen Beziehungen immer wieder thematisiert. Die bedrohliche politische Situation führte zu Hilferufen ins All - dem einzigen Ort, an dem Wesen vermutet wurden, die universelle Lösungen parat haben würden. In den 90ern sind es zunehmend interne Probleme wie wachsende Kriminalität, mit denen die Gesellschaft nicht mehr fertig wird. War der *RoboCop*³ als Polizist unbrauchbar, da er seine Gefühle nicht unter Kontrolle hatte, findet man in den 90ern sowohl außerirdische Verbrecher (vgl. Kapitel „Die 90er“, Unterkapitel „Die Rückkehr des Bösen“) als auch Außerirdische, die bei der Bekämpfung der Kriminalität mithelfen.

Zu den inneren Spannungen kommt das Misstrauen gegenüber der Obrigkeit. Spätestens seit dem Watergate-Skandal 1972 ist sogar das Vertrauen in den Präsidenten verschwunden. In vielen Sciencefiction-Filmen steht der Präsident Gefahren nicht nur machtlos gegenüber, sondern steckt mit den Invasoren unter einer Decke. Auch Arbeitgebern ist nicht mehr zu trauen. In *Alien* riskieren sie den Tod ihrer Mitarbeiter, um Profit aus den Abwehrmechanismen der Außerirdischen zu schlagen. Nicht einmal sich selbst kann man trauen, wie *Forbidden Planet*⁴ zeigt. Der Film führt einen Wissenschaftler vor, der seinen Intellekt kontinuierlich weiterentwickelt, um ihn für die technologische Zukunft der Menschheit einzuspannen. Stolz führt er seine Entdeckungen einer Gruppe von Männern vor, die ihn und seine Tochter besuchen. Im Lauf der Zeit hat sich der

³ RoboCop (Robocop – Das Gesetz in der Zukunft), Paul Verhoeven, USA 1987

Wissenschaftler von der Gesellschaft, der er dienen wollte, isoliert. Der einzige Mensch, der ihm geblieben ist, ist seine Tochter. Als sich eine Beziehung zwischen einem der Männer und der Tochter anbahnt, materialisiert sich die Angst des Vaters, seine Tochter zu verlieren. Heulende Ungeheuer attackieren die Besatzung und versuchen sie zu vertreiben.

Neben der Angst, die Kontrolle über sich zu verlieren, entwickeln sich beim Vater Kommunikations- und Vertrauensprobleme gegenüber der heranwachsenden Tochter. Die Unfähigkeit des Vaters, sich dessen bewusst zu werden, ermöglicht es dem Bösen, unbemerkt die Mauer zwischen rationaler und verdrängter irrationaler Welt einzureißen und aus dem Unterbewusstsein in den Bereich der Realität vorzudringen.

Wie die Projektion menschlicher Vorstellungen auf Außerirdische auch aussieht – ob die Menschen glauben, in ihnen Traumpartner zu bekommen, die sie auf der Erde nicht mehr finden können, oder ob sich in ihnen menschliche Angstvorstellungen und Aggressionen materialisieren –, immer sind es individuelle Erfahrungswelten, denen die mit den fremden Wesen verbundenen Imaginationen entstammen. Der Kontakt zum Außerirdischen vollzieht sich letztlich im ultimativ Irdischen - dem eigenen Innern. Geheime Wünsche und verborgene Ängste gelangen mit Hilfe der Außerirdischen aus dem Unterbewusstsein an die Oberfläche. Probleme unzufriedener Erdenbewohner werden sichtbar, indem Außerirdische ihnen Alternativen zu ihrer bisherigen Lebens- oder Denkweise vor Augen führen. Der Besuch der psychotherapeutischen Außerirdischen, der für die betroffene Person ein Schlüsselerlebnis darstellt, stößt bei der Außenwelt nur auf Mißtrauen. Damit unterscheidet sich diese Richtung des Subgenres Außerirdische von den Filmen, in denen die Begegnung als kollektive Erfahrung erfolgt und damit auch für die Gesamtheit der Menschen greifbar wird.

⁴ Forbidden Planet (Alarm im Weltraum), Fred M. Wilcox, USA 1956

Vergleich zwischen dem Selbstbild des Menschen und der Darstellung von außerirdischen Zivilisationen

Am 20. August 1977 wurde die Raumsonde Voyager 2 auf ihre Reise quer durch unser Sonnensystem hinein in den unerforschten Raum geschickt. Sie trägt eine Platte bei sich, die Bild- und Tonbotschaften der Erdenbewohner enthält. Die 116 Bilder, die von Ceti-Wissenschaftlern (Communication with Extraterrestrial Intelligence) und Sciencefiction-Autoren zusammengestellt wurden, geben einen interessanten Einblick in das Bild, das sich die Menschheit von sich selbst gemacht hat. Vergleicht man dieses Selbstportrait des Menschen mit den Darstellungen von mutigen Weltraumpionieren und außerirdischen Zivilisationen, die man in Sciencefiction-Filmen findet, stellt man viele Zusammenhänge fest.

In der folgenden Auflistung habe ich die 116 Bilder in Rubriken eingeteilt.

Das erste Bild stellt einen Kalibrierungskreis dar, der möglichen Findern dabei helfen soll, die anderen Bilder zu entschlüsseln.

10 Bilder weisen Außerirdischen den Weg zur Erde.

In 16 Bildern stellt sich der Mensch als naturwissenschaftlich interessiert dar.

20 Bilder beschreiben ausführlich, wie sich das menschliche Leben entwickelt hat.

25 Bilder zeigen die Schönheit der Erde und des menschlichen Körpers. Außerdem wird gezeigt, dass der Mensch im Einklang mit der Natur lebt.

32 Bilder zeigen, wie sich der Mensch ernährt, wo er wohnt, wie er Gegenstände mit den Händen herstellt und mit welchen Transportmitteln er sich fortbewegt.

In 12 Bildern wird der Mensch als künstlerisch denkendes und in sozialen Gemeinschaften lebendes Wesen dargestellt.

Insgesamt präsentiert sich der Mensch als neugierig, lernfähig und sportlich. Er ist sehr an der Funktionsweise seines eigenen Körpers interessiert. Dieses Körperinteresse spiegelt sich in dem Entführungsplot einiger Sciencefiction-Filme wider: Außerirdische entführen Menschen, um sie zu untersuchen oder Menschen halten Außerirdische auf der Erde fest, um sie zu obduzieren.

Bei der Auswahl der Bilder hatte die NASA ein Mitbestimmungsrecht. Interessanterweise weigerte sie sich, der Sonde eine fotografische Darstellung beizulegen, die ein händchenhaltendes nacktes Paar zeigt. Dabei hatte man extra ein Bild ausgewählt, das in keiner Weise pornographische Züge trägt. Nacktheit erlaubte die NASA nur in drei Fällen: Ein Bild zeigt eine Geburt, ein anderes einen Säugling, der gestillt wird und eines einen Ureinwohner mit seinem Sohn. Hier wird deutlich, dass eine strikte Trennlinie zwischen der Natürlichkeit von Kindern und Ureinwohnern sowie dem weißen Erwachsenen gezogen wird. Diese Denkweise steht im krassen Widerspruch zu den Bildern, die zeigen sollen, wie der weiße Erwachsene im Einklang mit der Natur lebt. Die Natur wird als Idylle präsentiert, die dem Menschen alles bietet, was er für ein einfaches ländliches Leben benötigt. Die Bilder zeigen, wie der Mensch Ackerbau betreibt, Essen zubereitet und Häuser baut. Statt Bilder von Industrieanlagen findet man Darstellungen von Menschen, die mit ihren Händen Gebrauchsgegenstände erschaffen. Diese Bilder des einfachen Lebens spiegeln unseren hohen technischen Entwicklungsstand nicht wider. Hier wird wie in den Science-fiction-Filmen eine Utopie geschaffen. Bewusst verzichtete man bei der Auswahl der Bilder auf die Darstellung von Kriegen, Krankheiten, Verbrechen und Armut.¹

Auf elf Bildern wird gezeigt, wie der Mensch den Weltraum, den Luftraum, die Natur und das Meer durchquert. Wie im Sciencefiction-Film scheint die Technik primär der Fortbewegung zu dienen und keinen nennenswerten Einfluss auf das ländliche Gemeinschaftsleben zu haben.

Auch die Darstellung des menschlichen Zusammenlebens ist utopisch. Bewusst wird der multikulturelle Charakter der Menschheit hervorgehoben, indem gezeigt wird, wie Menschen verschiedener Rassen zusammenleben. Interessanterweise wird der Eindruck erweckt, dass der Mensch nicht in dem traditionellen Familiengefüge Mutter-Vater-Kind lebt, sondern primär in alternativen Strukturen wie Großfamilien, Peergroups oder nach Geschlechtern getrennten Gruppen. Dabei scheint der Mensch nicht in eine Familie hineingeboren zu sein, sondern sich seine Lebensweise selbst aussuchen zu können. Diese alternativen Lebensformen finden sich in vielen Socialfiction-Filmen wieder. Gezeigt werden dort große kollektiv lebende Dorfgemeinschaften; Gesellschaften,

¹ Sagan (Signale der Erde), S. 72

in denen Männer und Frauen getrennt leben; Gruppen von Kindern, die ohne Erwachsene aufwachsen oder Gruppen, die sich zufällig finden und kollektive Lebensweisen entwickeln. Die Paarbeziehung Mann-Frau wird in manchen Antiutopien sogar vom Staat verboten.

An Hand eines Vergleichs des von der Voyager-Sonde ins All getragenen Selbstbild des Menschen, das sich als stark idealisierte Betrachtungsweise herausstellt, und den Darstellungen von irdischen und außerirdischen Lebensweisen im Sciencefiction-Film kann man eine Wechselwirkung zwischen den beiden utopischen Fiktionalisierungen beobachten: Während die fortschreitende Technologisierung des menschlichen Lebensumfeldes die einfache, naturverbundene Existenz zu einer immer schwerer zu realisierenden Wunschvorstellung macht, werden eben diese alternativen Lebensformen im amerikanischen Sciencefiction-Film oft von zukünftigen oder außerirdischen Völkern vorgelebt.

Besonders häufig stößt man in den *Star Trek*-Serien auf Kulturen, die technologisch nicht so weit entwickelt sind wie die Menschheit. Man kann beobachten, dass sich die Einstellung der Terraner im Lauf der Zeit wandelt. In der *Star Trek*-Serie der 60er Jahre werden die Völker als unterlegen, hilfsbedürftig und abergläubisch dargestellt. Ab der 80er Jahre Serie *Star Trek: The Next Generation* werden Gesellschaften, die technologisch nicht so weit fortgeschritten sind wie die Menschheit, als intellektuell und sozial ebenbürtig dargestellt.

Außerirdische als Hilfsmittel bei der Definition des typisch Menschlichen

„Ihr werdet bessere Menschen sein, in einer besseren Welt. In einer Welt frei von Furcht, Angst und Hass.“ Diese Worte richtet Leonard Nimoy als Anführer der Bodysnatcher in *Invasion of the Body Snatchers*¹ an einen der letzten noch nicht kontrollierten Menschen. Für den Triumph über die negativen Seiten des menschlichen Wesens ist ein hoher Preis zu zahlen. Jede Form von Individualität muss zu Gunsten des absoluten Einklangs aufgegeben werden. Der von vielen Völkern angestrebte Wunsch nach Gleichheit und Gleichberechtigung wäre zwar verwirklicht, würde aber letztlich nur im kleinsten gemeinsamen Nenner bestehen. Typisch menschliche Eigenschaften wie Mitgefühl und Hilfsbereitschaft wären verloren.

Auch in der Rolle des Mr. Spock führt Leonard Nimoy vor, welche Konsequenzen es hat, nicht in der Lage zu sein, Emotionen zu empfinden. Auch die Figur des Data aus der Serie *Star Trek – The Next Generation* ist so konzipiert, dass ihr ein wichtiger Bestandteil des menschlichen Wesens fehlt. Ihm mangelt es an der Fähigkeit, Witze zu verstehen. In den *Star Trek*-Nachfolgeserien wird das Konzept erweitert: Ohne Partner ist der Mensch ebenfalls nicht komplett. Seit dem Tod seiner Frau ist Captain Sisko sehr einsam, kann aber keine neue Beziehung eingehen. Auch Captain Janeway leidet darunter, von ihrem Partner getrennt zu sein.

Im Vergleich mit dem ernsthaften, emotionslosen Naturell von Außerirdischen erscheint der Mensch meist witzig, neugierig, optimistisch und spontan. Die Filme zeigen, dass irdische Freiheit und Individualität auch in Zukunft durch die bewährten Prinzipien der Demokratie und Rechtssprechung geschützt werden.

Im Kampf mit scheinbar überlegenen Wesen kristallisieren sich immer wieder die gleichen menschlichen Fähigkeiten heraus, die es dem Homo sapiens am Ende doch ermöglichen, zu siegen. Dazu zählen seine kreative Denkweise, die ihm dabei hilft, Schwachstellen der Gegner zu entdecken. Hinzu kommen die Freude am eigenen Leben und die Überzeugung, nur dann glücklich sein zu können, wenn die gesamte Menschheit zufrieden ist. Der Wunsch, in Freiheit

zu leben, verhindert jede Form des Kompromisses mit dem Bösen. Auch wenn die Chancen noch so schlecht stehen, weigert sich der Mensch aufzugeben, nimmt seinen ganzen Mut und seine ganze Kraft zusammen und kämpft für die Zukunft der Menschheit.

Trotz alledem erhält der Mensch von Außerirdischen nicht nur Komplimente und Kritik, sondern auch Vorschläge, wie das Zusammenleben verbessert werden kann: „Es ist deshalb um so schwieriger und verwirrender für uns [Newcomer], weil so wenige von ihnen [Menschen] die Fähigkeit besitzen, für die Ideale zu leben, die sie aufgestellt haben.“²

Die Individualität jedes Menschen und der daraus resultierende Ideenreichtum ist eine sehr wirksame Waffe gegen Außerirdische. Während die Fremden Invasionspläne mit militärischer Präzision durchführen und ihre Strategie rasch durchschaut werden kann, ist das Verhalten des menschlichen Gegners auf Grund seiner enormen Ideenvielfalt nur schwer vorherzusagen. Durch eine Vielzahl von Geistesblitzen ist es möglich, einen Plan zu entwickeln, mit dessen Hilfe es dem Menschen gelingt, den stärksten Gegner zu überrumpeln.

Der Einfallsreichtum des Homo sapiens spiegelt sich in den 90ern zunehmend in der Dramaturgie der Filme wider. In parallel verlaufenden Handlungssträngen wird der Feind von mehreren Teams attackiert. Die Fäden laufen am Ende zusammen und gemeinsam gelingt es, den Sieg zu erringen.

¹ Invasion of the Body Snatchers (Die Körperfresser kommen), Philip Kaufmann, USA 1978

² Alien Nation (Space Cop L.A. 1991), Graham Baker, USA 1988

Außerirdische als Vorbilder

TV-Serien spielen in der modernen Mediengesellschaft eine wichtige Rolle bei der Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen, indem sie Vorbilder zur Verfügung stellen. Bei der Serie *Star Trek* war diese Vorbildfunktion so stark, dass viele Medizin – und Ingenieurstudenten in den USA ihre Studienwahl auf ihre Idole Dr. McCoy und Scotty zurückführen. Den Arzt bewundern sie, weil er trotz der vielen medizinischen Geräte, die ihm im 23. Jahrhundert zur Verfügung stehen, nicht vergessen hat, dass nicht nur eine gute körperliche, sondern auch eine gute seelische Verfassung einen gesunden Menschen ausmachen. Der Ingenieur ist sehr beliebt, weil er es immer wieder schafft, technische Probleme mittels Intuition schnell zu lösen. Die Seriencharaktere dienen nicht nur bei Jugendlichen, sondern auch noch im Erwachsenenalter als Vorbild. Hierdurch erklärt sich das hohe Durchschnittsalter der amerikanischen *Star Trek*-Fans. In Deutschland liegt das Alter der Fans deutlich niedriger. Dies ist auf die Sendezeit (Nachmittag), verzögerte Ausstrahlung (Deutschland: 1972, USA: 1966) und die Art der Synchronisation (weniger ernst, eher auf Jugendliche zielende Sprache) zurückzuführen.

Die Serie liefert nicht nur ein positives zukünftiges Weltbild, sondern legt die Anleitung für eine friedliche Zukunft gleich bei: Verhaltet euch tolerant, seid hilfsbereit, gebt nicht auf und setzt eure Stärken zum Wohl der Menschheit ein. Wenn sich jeder an diese Spielregeln hält, wird die Menschheit durch die Verwirklichung dieses Weltbildes belohnt. Obwohl diese Zukunft laut Serie 200 Jahre von unserer Gegenwart entfernt ist und von keinem der heutigen Fans erlebt werden wird, haben *Star Trek*-Anhänger einen enormen missionarischen Eifer entwickelt, ihre Vision zu verwirklichen.

Aber auch für die Gegenwart hält die Serie einige Belohnungen bereit. *Star Trek*-Fans treffen sich wie andere Sciencefiction-Fans gerne auf sogenannten Conventions. Hier kommen bis zu 10.000 Fans zusammen, um sich über die Serie auszutauschen, Fan-Artikel zu kaufen und um in Interviews Insider-Informationen von den Schauspielern, Machern und dem „Gott“ der Serie, dem TV-Produzenten Gene Roddenberry, zu erhalten. Da die meisten *Star Trek*-Fans über eine ähnliche moralische und ethische Weltanschauung verfügen, fällt es den meisten sehr leicht,

Freundschaften zu schließen, die auch über die Dauer der „Con“ hinausreichen. Manche finden auf diesen Treffen sogar ihren Lebenspartner. Mittlerweile haben sich vielerorts lokale Treffen etabliert, die einmal im Monat in Gaststätten abgehalten werden. Bei solchen „Trek-Dinners“ treffen sich bis zu 100 Leute, um Fanartikel und Sammelkarten zu tauschen, zu diskutieren und um über Persönliches zu sprechen.

Auch für die allein verbrachte Freizeit bietet *Star Trek* einige Anregungen: Storys und Essays über die Zukunft werden verfasst, Comics gezeichnet und in regelmäßig publizierten „Fanzines“ veröffentlicht, deren Auflagen von knapp 100 bis zu 100000 Exemplaren reicht. *Star Trek*-Rollenspiele, Brettspiele und 3D-Schach, eine Weiterentwicklung des irdischen 2D-Schach, werden in kleinen Gruppen gespielt. Die für *Star Trek* entwickelten Sprachen Vulcanisch, Klingonisch und Romulanisch werden erlernt. Außerirdische Speisen werden mit irdischen Zutaten nachgekocht. Die Rezepte sind in einigen Kochbüchern erschienen¹. Der klingonische Kampfstil wird geübt, Raumschiffe werden in mühevoller Arbeit nachgebaut, Kostüme nachgenäht. Für Fanfilme haben einige Gruppen sogar die Brücke der Enterprise im Verhältnis 1:1 nachgebaut. Belohnt wird der Fan für seine Arbeit in Wettbewerben, die regelmäßig auf den größeren Conventions stattfinden. Die besten Kostüme, Zeichnungen und Modellbauten werden prämiert.

In Maßen ausgeübt hat das Hobby *Star Trek* sicher einen positiven, kreativen Einfluss auf den Fan. Doch – das vom englischen „fanatic“ abgeleitete Wort weist darauf bereits hin – wie bei allen Hobbys gibt es auch hier Fanatiker, die bis zu 500 DM für ein Autogramm von William Shatner zahlen und Tausende von DM ausgeben um ihre Sammlungen in Händlerräumen und Auktionen zu vervollständigen. Einige *Star Trek*-Fans beschäftigen sich so intensiv mit der Zukunft, dass sie den Kontakt zur Gegenwart verlieren und nicht nur in ihren Familien, sondern sogar unter anderen *Star Trek*-Fans als weltfremd gelten. Bei manchen Fans hat die Serie einen so nachhaltigen Eindruck hinterlassen, dass sie nur noch über die Serie sprechen und private Konversationen mit ihnen unmöglich sind. Einige Fanatiker betrachten die in der Serie visionierte Zukunft als Prophezeiung; Gene Roddenberry ist ihr Gott und die Serie ihre Bibel.

Einige Fans sind von dem Optimismus, den die Serie ausstrahlt, so überwältigt, dass sie davon überzeugt sind, mit Logik und Geduld jedes Problem aus der Welt diskutieren zu können. In der Serie wird zwar gezeigt, wie Konflikte zwischen einzelnen Völkern gelöst werden können, dabei werden zwischenmenschliche Probleme jedoch (vor allem in den ersten beiden *Star Trek*-Serien) ausgespart – diese gibt es im 23. Jahrhundert nicht mehr.

Auf vielen Conventions kann man beobachten, dass einige Fans unfähig sind, zwischen der Rolle eines Schauspielers und seiner Person zu unterscheiden. Viele wollen sich nicht eingestehen, dass hinter ihrem Idol Captain Kirk ein egoistischer und unkameradschaftlicher William Shatner steckt, der bei jeder Gelegenheit im Mittelpunkt stehen will. Einige Fans haben ernsthafte Probleme, einen Weg aus dieser psychologischen Zwickmühle zu finden. Zu bösen Auseinandersetzungen kommt es auch, wenn die Anhänger der verschiedenen *Star Trek*-Serien diskutieren, welche der Serien die bessere ist.

Die meisten Fans sind jedoch recht liberal. Ihnen gelingt es, die in der Serie vermittelten Ideen gewinnbringend in ihr Leben und Weltbild zu integrieren.

¹ Starfleet Academy Training Manual: Starfleet Cook Book, o.A., o.O., 1981

Zusammenfassung

Noch bevor der 1. Weltkrieg begann, waren die meisten Genremerkmale, die den Sciencefiction-Film bis heute charakterisieren, bereits erdacht. Bis sich das Subgenre Außerirdische etablieren konnte, sollten aber noch einige Jahrzehnte vergehen. Die wenigen Sciencefiction-Filme, die Außerirdische zeigten, fügten sich jedoch sehr gut in den verspielten, märchenhaften Sciencefiction-Film der Vorkriegszeit. Zu sehen sind Märchenfiguren wie Riesen und Prinzessinnen.

In der Zeit der Weltkriege wurden aus den tollpatschigen Wissenschaftlern und ihren wundersamen Erfindungen rasch größtenwahnsinnige Wissenschaftler, die Waffen entwickelten. Während des 1. Weltkrieges fiel Außerirdischen die Rolle zu, vom rechten Weg abgekommene Menschen dazu anzuregen, über ihr Verhalten nachzudenken und sie so zu bekehren. Diese Vorgehensweise der inneren Läuterung stellte sich im 2. Weltkrieg als aussichtslos heraus. Dem unmenschlichen Bösen musste etwas entgegengestellt werden, das diesem überlegen war. Als geeignete Gegenspieler erwiesen sich Comic-Helden, die Missetäter bestrafen.

Im Jahr 1950 nahm das Interesse am Weltraum schlagartig zu. Unzählige UFO-Sichtungen wurden gemeldet. Die Neugier wurde in zahlreichen Filmen befriedigt, die außerirdische Besuche auf der Erde zeigten. Da Vorbilder weitgehend fehlten – die märchenhaften, engelhaften und comicartigen Darstellungen aus der ersten Jahrhunderthälfte waren ungeeignet, Vorbilder aus anderen Kunst- und Literaturformen gab es kaum – orientierte man sich an irdischen Vorbildern und es entstanden zahlreiche humanoide, tierische, pflanzliche, mineralische und amorphe Lebensformen, die dem Menschen oft überlegen waren. In den 60ern bricht der Mensch zunehmend häufiger selbst in den Weltraum auf – immer öfter stehen Menschen und Außerirdische nun auf gleicher Stufe und beginnen, ein Interesse am anderen zu entwickeln. Die Neugier besiegte die Angst. Außerdem deutet sich in diesem Jahrzehnt wieder eine Verschiebung ins Märchenhafte an. Außerirdische und menschliche Fantasiegestalten wie Robinson Crusoe, Pinnochio und der Nikolaus treffen aufeinander. In den 70ern entsteht das Sciencefiction-Märchen *Star Wars*. Die märchencharakteristischen Begriffe Gut und Böse werden auch in den Filmen *Close Encounters*

of the Third Kind und *Alien* durch Außerirdische verkörpert. In den 80ern gelingt es dem Guten, sich durchzusetzen. Einige wunderbare Freundschaften zwischen Menschen und Außerirdischen entwickeln sich und Außerirdische werden in die menschliche Gesellschaft integriert. In den 90ern wird dieser Gedanke fortgeführt. Damit scheinen aber alle Spielarten des Guten gezeigt zu sein und es ist wieder Raum für Geschichten, in denen Außerirdische das Böse verkörpern. Das Thema Entführung, das in den bisherigen Geschichten nur angedeutet wurde, wird aufgegriffen. Gegen Ende des Jahrhunderts gelingt es den Filmen, die sich mit der Frage „Was ist Realität?“ beschäftigen, beinahe, ein eigenes Subgenre zu gründen. Auch im Subgenre Außerirdische ist die Frage „Gibt es Außerirdische eigentlich?“ recht populär.

Die Begegnung zwischen Menschen und Außerirdischen findet sowohl auf der Erde als auch im Weltraum statt. Bei den außerirdischen Besuchern handelte es sich einerseits um Boten des Friedens und andererseits um feindliche Invasoren. Dabei ist eine zeitliche Korrelation zwischen Filmen, die die Invasion der Erde thematisieren und irdischen Kriegen zu beobachten.

Enttäuscht von der menschlichen Gesellschaft zieht es einige Raumfahrer hinaus in den unerforschten Weltraum. Ihre Reise ist meist unbequem und entbehrungsreich. Schon kurz nachdem sie die Erde verlassen haben, werden sie von Heimweh ergriffen und so wundert es nicht, dass die entdeckten Planeten der Erde oft recht ähnlich sind und ihre Bewohner an menschliche Zivilisationen erinnern. Nur wenigen Menschen gelingt es, in der Fremde eine neue Heimat zu finden und nur selten finden Außerirdische auf der Erde ein dauerhaftes Zuhause. Ein freundschaftliches Verhältnis zu den neuen Nachbarn und das Gefühl eine neue sinnvolle Aufgabe übernehmen zu können, sind dabei von entscheidender Wichtigkeit.

Das Erscheinungsbild der Außerirdischen ist oftmals so angelegt, dass sich ihr Aussehen genau so stark von allem Bekannten unterscheidet, dass sie fremd erscheinen, aber andererseits nur so weit von allem Bekannten unterscheidet, dass der Zuschauer das Wesen sofort als Außerirdischen mit bestimmten Merkmalen wie Stärke, Wendigkeit, Intelligenz und Fortpflanzungsfähigkeit erkennt. Um dies zu erreichen, werden bekannte irdische Vorbilder so stark

verfremdet und miteinander vermischt, bis unproportional erscheinende Wesen entstehen. Neben diesen verzerrten Kreaturen existiert auch eine Grundform des Außerirdischen, der sogenannte Roswell-Außerirdische mit langen Gliedmaßen, transparenter Haut, großen mandelförmigen Augen und großem Kopf, der immer wieder von „Entführungsoptionen“ beschrieben wurde. Diese Form des Außerirdischen findet man jedoch primär in den Filmen der 90er, als die Frage diskutiert wird, ob es Außerirdische tatsächlich gibt. Interessant am Erscheinungsbild vieler Außerirdischer ist ihr zeitloses Aussehen. Ihre glatten oder extrem zerfurchten Gesichter lassen keine Möglichkeit der Altersbestimmung zu.

Die Auseinandersetzungen mit den fremden Wesen verlaufen recht unterschiedlich. Neben der wissenschaftlichen Neugier an der Funktionsweise außerirdischer Körper, findet man Fälle, in denen Menschen und Außerirdische friedlich nebeneinander leben oder nur geschäftlich miteinander verkehren. In anderen Filmen wird gezeigt, wie Außerirdische in die irdische Gemeinschaft integriert werden und in manchen Fällen findet die Auseinandersetzung zwischen Menschlichem und Außerirdischem in den Gedanken eines Mischlings statt. In einigen Filmen bekriegen sich Menschen und Außerirdische. Als besonders fähige Gegenspieler im Kampf gegen Außerirdische haben sich Außenseiter bewährt, da diese eher dazu in der Lage sind, Unstimmigkeiten in der Gesellschaft (im Sciencefiction-Film ein sicheres Zeichen dafür, dass eine Invasion bevorsteht) zu erkennen als vollintegrierte Mitglieder.

In vielen Filmen wird die Frage diskutiert, ob es Lebensformen gibt, die dem Menschen evolutionär überlegen sind. Dabei haben sich perfekt durchkonstruierte, gewissenlose Kampfmaschinen wie das Alien und perfekt durchorganisierte, kollektive Gemeinschaften als besonders gefährliche Konkurrenten erwiesen. Durch die Vielfältigkeit der Menschheit, durch ihre Kreativität, ihren Mut und ihre Zähigkeit gelingt es dem Homo sapiens jedoch meist, die Schlacht für sich zu entscheiden.

Außerirdische werden oft als Stereotypen dargestellt, die das Böse, das Gute, vergangene Zivilisationen wie die Römer oder wie die kapitalistischen Ferengi bestimmte Ideologien verkörpern. Daneben finden sich Darstellungen von Außerirdischen als Botschafter oder Gottheiten. Am Beispiel der Serie *Star Trek*

ist zu beobachten, dass sich außerirdische Zivilisationen auch als Vorbilder eignen.

Vergleicht man das Selbstbild des Menschen mit den fiktiven Filmutopien, stellt man viele Parallelen fest. Das Paradies scheint ein Ort zu sein, an dem ein einfaches naturverbundenes Leben in Gesellschaft mit vielen Freunden möglich ist.

Solange Menschen behaupten, UFOs gesichtet zu haben, wird es Geschichten um Außerirdische geben. Ob Invasionen oder Integrationen geschildert wurden, immer gaben Außerirdische Aufschluss darüber, wie sich der Mensch selbst sieht oder sehen möchte.

Paradoxerweise hat das Subgenre Außerirdische bisher seine Prämisse – dass sich das Leben anders als beim Menschen entwickeln kann, dass es Außerirdische gibt – stets geleugnet, indem es Außerirdische und ihre Planeten irdischen Vorbildern nachempfand.

Das Subgenre Außerirdischenfilm wird sich voraussichtlich so entwickeln, dass sich mehr Berührungspunkte mit dem Subgenre des Virtual Reality-Films ergeben. Denn bei seiner Eroberung des Weltalls dringt der Mensch immer weiter in den Raum vor. Auch die Außerirdischen kommen von immer weiter her. Vom Mond (*Le Voyage dans la Lune*, 1902), aus unserem Sonnensystem (50er) und schließlich aus dem ganzen Universum. Der nächste Schritt würde darin bestehen, Außerirdischen zu begegnen, die aus einer anderen Dimension oder Wirklichkeitsebene stammen. Dadurch könnte dem rein Spekulativen in den Drehbüchern wieder mehr Raum gegeben werden und die Abbildung irdischer Vorbilder zugunsten von Vorstellungen des schwer entzifferbaren Fremden zurückgedrängt werden.

Literaturliste

- Adams, Douglas: The Hitchhiker's Guide to the Galaxy (Per Anhalter durch die Galaxis), 1979
- Altendorf, Jörg und Dirk Manthey (Herausgeber): Science Fiction. Androiden, Galaxien, Ufos und Apokalypsen. Band 2, Hamburg 1990
- Anderson, Paul: Ensign Flandry, 1967
- Anthony, Piers: Cluster, 1977
- Anthony, Piers: Kilirian Quest, 1978
- Asimov, Isaac: The Gods Themselves, 1972
- Asimov, Isaac: I, Robot, 1950
- Bär, Willi und Dirk Manthey und Jörg Altendorf (Herausgeber): Science Fiction. Androiden, Galaxien, Ufos und Apokalypsen. Band 1, Hamburg 1989
- Barlowe, Wayne Douglas: Barlowe's Guide to Extraterrestrials, New York 1979
- Bartholomä, Dirk: Trek World 60 und 61, Augsburg 1999 (Sciencefiction-Magazin)
- Barto, Renzo: How to Draw Monsters Weirdoes & Aliens, o.O. 1994
- Blish, James: A Case of Conscience, 1958
- Bouzereau, Laurent und Jody Duncan: Star Wars. The Making of Episode 1, Nürnberg 1999
- Brooksmith, Peter: UFOs. So rund wie Untertassen, Luzern 1986
- Buttlar, Johannes, von: Sie kommen von fremden Sternen, München 1988
- Chalker, Jack: Exiles at the Well of Souls, 1978
- Chalker, Jack: Midnight at the Well of Souls, 1977
- Christopher, John: The White Mountains, 1967
- Clarke, Arthur: Childhood's End, 1950
- Clement, Hal: Cycle of Fire, 1957
- Clement, Hal: Mission of Gravity, 1953
- Clute, John: Science Fiction. Die illustrierte Enzyklopädie, München 1996
- Cousineau Phil, UFOs. Das Handbuch der Phänomene, Berlin 1997
- Däniken, Erich, von: Das Erbe der Götter. Auf 'kosmischen Spuren' rund um die Welt, München 1979
- Davidson, Avram: Masters of the Maze, 1965
- Dickson, Gordon: Spacial Delivery, 1961
- Evans, Hilary: Beweise: UFOs, München 1988
- Farmer, Philip José: Strange Relations, 1960

- Feige, Marcel: Alien-Lexikon. E.T., die Gremlins, Alf, Spock & Co. Das große Buch der Außerirdischen, Berlin 1999
- Foster, Alan Dean: Icerigger, 1974
- Giesen, Rolf: Sagenhafte Welten. Der Phantastische Film, München 1990
- Green, Joseph: Conscience Interplanetary, 1973
- Grube, Dankwart und Thomas Hörker: Die New York Story. Wie aus Manna-Hattin eine Weltstadt wurde, Hamburg 1983
- Hahn, Roland und Volker Jansen: Lexikon des Science Fiction Films. 2000 Filme von 1902 bis heute, München 1997
- Hardy, Phil: Die Science Fiction Filmenzyklopädie. 100 Jahre Science Fiction. Königswinter 1998
- Harrison, Harry: Star Smashers of the Galaxy Rangers, 1973
- Heinlein, Robert A.: Have Spacesuit Will Travel, 1958
- Helms, Erwin: Edition Zeitgeschichte – USA Staat und Gesellschaft, Hanover 1985
- Herbert, Frank: The Dosadi Experiment, 1978
- Herbert, Frank: Der Wüstenplanet, München 1985
- Höllner, Josef, Lexikon der Filmregisseure, München 1991
- Hoyle, Fred: The Black Cloud, 1957
- Hutchison, David: Starlog Photo Guide: Science Fiction Villains, New York 1980
- Johnson, John und Bryan Senn: Fantastic Cinema Subject Guide. A Topical Index to 2500 Horror, Science Fiction, and Fantasy Films, Jefferson (North Carolina) 1992
- Knight, Damon: Rule Golden, 1967
- Kotzwinkle, William: E.T. Der Außerirdische und seine Abenteuer auf der Erde, München 1983
- Kuhn, Anette: Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema, Bristol (England) 1995
- Lee, Ames: Aliens, UFOs, Galaxy Ghouls, Milky Way Marauders and Other Extraterrestrial Creatures, o.O. 1998
- Lem, Stanislaw: Solaris, 1961
- L'Engle, Madlaine, A Wrinkle in Time, 1962
- Lovecraft, H.P.: At the Mountains of Madness, 1964
- Moltmann, Günter: USA. Staatsgeschichte zum Nachschlagen, Freiburg 1998
- Okrand, Mark: The Klingon Dictionary – english/klingon klingon/english, New York 1985
- Peter, Ernst: Der Weg ins All, Stuttgart 1988
- Reinagler, Damon: Alien Fantasies, o.O. 1996

- Rood, Robert und James Trefil: Sind wir allein im Universum?, Basel 1982
- Ruppersberg, Hugh: The Alien Messiah in Anette Kuhn (Herausgeberin): Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema, Bristol (England) 1995
- Rux, Bruce: Hollywood Vs. the Aliens, Berkeley, California 1997
- Sagan, Carl: Other Worlds, New York 1975
- Sagan, Carl: Signale der Erde. Unser Planet stellt sich vor, München/Zürich 1980
- Seeßlen, Georg: Kino des Utopischen. Geschichte und Mythologie des Science-fiction-Films, Schondorf 1980
- Silverberg, Robert: Downward to the Earth, 1970
- Smith, E.E. „Doc“: Children of the Lens, 1954
- Snelson, Robin und Howard Zimmermann (Herausgeber): Starlog Photo Guide: Fantastic Worlds, New York, 1978
- Sobchack, Vivian: Screening Space. The American Science Fiction Film, New York 1991
- Spoto, Donald: Alfred Hitchcock und seine Filme, München 1999
- Stewart, Ian: Mathematik. Probleme – Themen – Fragen, Berlin 1990
- Tiptree, James Jr: Up the Walls of the World, 1978
- van Vogt, A.E.: The Voyage of the Space Beagle, 1950
- Verne, Jules: Reise um den Mond (fr. Autour de la lune), Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt a.M. 1998
- Verne, Jules: Von der Erde zum Mond (fr. De la terre à la lune), Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt a.M. 1997
- Ohne Autor:
- Galaxis Science Fiction. Geschichten aus der Welt von Morgen. Dokumentation der Science Fiction ab 1926 in Wort und Bild - mit zum Teil in Deutschland noch nicht veröffentlichten Bildern, Tandem Verlag, Heft 1, 1978
- Official Movie Magazine: Star Trek 6, The, Paramount Pictures, 1991
- Postcard Book. HR GIGER ARh+, Benedikt Taschen Verlag, Köln 1993
- Sammelband der Weihnachts-Sonderbände. 1980 / 81 / 83 / 84, Newsletter des Fanclubs SFC (Star Fleet Command)
- Science Fiction Filme, Die, Kino Verlag GmbH, Hamburg 1989
- Spiegel, 22/99
- Star Fleet Academy Training Manual: Vulcan Language Guide, 1977
- Andere Medien:
- Das interaktive Lexikon der Raumfahrt, DMV/Franzisk-Verlag, Feldkirchen 1997 (CD)
- Okrand, Marc: Power Klingon, Verlag: Simon and Schuster, 1993 (Hörspiel)

Filmografie

- 13th Floor, Josef Rusnak, USA 1999; S. 108f.
- 18 Again! (Endlich wieder 18), Paul Flaherty, USA 1988; S. 121
- 2001 – A Space Odyssey (2001 – Odyssee im Weltraum), Stanley Kubrick, USA 1968; S. 19f., 22, 28, 37, 81-83, 128
- 27th Day, The (Der 27. Tag), William Asher, USA 1957; S. 19, 61
- 30-Foot Bride of Candy Rock, The (Die 9-Meter Braut), Sidney Miller, USA 1959; S. 69
- A la Conquête de l'Air, Ferdinand Zecca, Frankreich 1901; S. 42
- A la Conquête du Pôle, Georges Méliès, Frankreich, 1912; S. 53
- Abyss, The (Abyss – Der Abgrund), James Cameron, USA 1989; S. 73, 90, 132
- Adventures of Buckaroo Banzai: Across the Eighth Dimension, The (Buckaroo Banzai – Die 8. Dimension), W.D. Richter, USA 1984; S. 19
- Adventures of Captain Marvel, The, William Witney, John English, USA 1941; S. 55
- Aftershock, Frank Harris, USA 1990; S. 103
- Airship Destroyer, The, Walter R. Booth, GB 1909; S. 113
- Algol, Hans Werckmeister, D 1920; S. 51
- Alien (Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt), Ridley Scott, GB 1979; S. 90ff., 100, 135, 145, 170ff.
- Alien³, David Fincher, USA 1992; S. 90
- Alien Nation: Body and Soul, Kenneth Johnson, USA 1995; S. 102
- Alien Nation: Dark Horizon, Kenneth Johnson, USA 1994; S. 102
- Alien Nation (Space Cop L.A. 1991), Graham Baker, USA 1988; S. 99, 102f., 154
- Alien: Resurrection (Alien – Die Wiedergeburt), Jean-Pierre Jeunet, USA 1997; S. 90
- Aliens (Aliens – Die Rückkehr), James Cameron, USA 1986; S. 90
- Amazing Colossal Man, The (Der Koloß), USA 1957; S. 69
- Angry Red Planet, The (Weltraumschiff MR-1 gibt keine Antwort), Ib Melchior, USA 1960; S. 78
- Arena, Peter Manoogian, USA 1990; S. 159, 164
- Armageddon, Michael Bay, USA 1998; S. 108
- Astounding-She Monster, The, Ronny Ashcroft, USA 1958; S. 61
- Atom Man versus Superman, Spencer Gordon Bennet, USA 1950; S. 68

- Attack of the 50 Foot Woman (Angriff der 20-Meter Frau), Christopher Guest, USA 1994; S. 176
- Back to the Future (Zurück in die Zukunft), Robert Zemeckis, USA 1985; S. 93
- Bad Channels (Cosmo), Ted Nicolau, USA 1992; S. 107
- Barbarella, Roger Vadim, F 1967; S. 107
- Batteries Not Included (Das Wunder der 8. Straße), Matthew Robbins, USA 1987; S. 97
- Ben Hur, Fred Niblo, USA 1926; S. 159
- Beneath the Sea, Sigmund Lubin, USA 1915; S. 49
- Birds, The (Die Vögel), Alfred Hitchcock, USA 1963; S. 123f.
- Black Box, The, Otis Turner, USA 1915; S. 43, 50
- Blob, The (Blob – Schrecken ohne Namen), Irvin Yeaworth jr., USA 1958; S. 9, 72f.
- Body Snatchers (Body Snatchers – Die Invasion lebt fort), Abel Ferrara, USA 1993; S. 120
- Brazil, Terry Gilliam, GB 1985; S. 107
- Brother from Another Planet, The (Der Typ vom anderen Stern), John Sayles, USA 1984; S. 133
- Buck Rogers, Ford Beebe u.a., USA 1939; S. 55
- Cape Canaveral Monsters, Phil Tucker, USA 1960; S. 78
- Captain American, John English, Elmer Clifton, USA 1944; S. 55
- Caravan of Courage (Die Ewoks – Karawane der Tapferen), John Korty, USA 1984; S. 95
- Charcuterie Mécanique, Louis Lumière, F 1895; S. 41
- Chirurgien Americain, Georges Méliès, Frankreich 1897; S. 48
- Class of 1999 (Die Klasse von 1999), Mark L. Lester, USA 1990; S. 104
- Close Encounters of the Third Kind (Unheimliche Begegnung der dritten Art), Steven Spielberg, USA 1977; S. 2, 14, 89f., 92, 93, 95, 153
- Cocoon, Ron Howard, USA 1985; S. 14, 96
- Cocoon: The Return (Cocoon 2 – Die Rückkehr), Daniel Petrie, USA 1988; S. 96
- Comet, The USA 1910 (Regisseur unbekannt, Produktionsfirma: Kalem); S. 44
- Communion (Die Besucher), Philippe Mora, USA 1990; S. 105
- Coneheads (Die Coneheads), Steve Barron, USA 1993; S. 102f.
- Conquest of Space (Eroberung des Weltalls), Byron Haskin, USA 1955; S. 127
- Contact, Robert Zemeckis, USA 1997; S. 108, 184

- Cosmic Man, The, Herbert Greene, USA 1959; S. 70
- Creature from the Black Lagoon, The (Der Schrecken der Amazonas), Jack Arnold, USA 1954; S. 16
- Creeping Terror, John Sherwood, USA 1964; S. 77
- Critters (Critters – Sie sind da!), Stephen Herek, USA 1986; S. 138
- Dark Angel, Craig R. Baxley, USA 1990; S. 104
- Dark Star (Finsterer Stern), John Carpenter, USA 1973; S. 107, 148
- Day the Earth Stood Still, The (Der Tag, an dem die Erde stillstand), Robert Wise, USA 1951; S. 60, 75, 95, 132, 181
- Deep Impact, Mimi Leder, USA 1997; S. 108
- Destination Moon (Endstation Mond), Irving Pichel, USA 1950; S. 59f.
- Deux Cent Mille Lieues sous les Mers ou le Cauchemar d'un Pêcheur, Georges Méliès, USA 1907; S. 53
- Devil Girl from Mars, The, David MacDonald, USA 1954; S. 77
- Doctor Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb (Dr. Seltsam oder Wie ich lernte, die Bombe zu lieben), Stanley Kubrick, GB 1964; S. 19
- Dog Factory, Edwin S. Porter, USA 1904; S. 41
- Doll Maker's Daughter, The, Lewin Fitzhamon, GB 1906; S. 46
- Dr Alien (Dr. Alien), David De Coteau, USA 1988; S. 104
- Dr Brompton-Watt's Age Adjuster, USA 1912 (Regisseur unbekannt, Produzent: Thomas Alva Edison); S. 48
- Dr Cyclops (Dr. Zyklop), Ernst Schoedsack, USA 1940; S. 49
- Dr Jekyll and Mr Hyde (Dr. Jekyll und Mr. Hyde), Rouben Mamoulian, USA 1932; S. 53f., 124
- Dr Skinum, Wallace Mc Cutcheon, USA 1907; S. 48
- Dune (Der Wüstenplanet), David Lynch, USA 1984; S. 100, 131
- Earth Girls are Easy (Zebo der Dritte aus der Sternenmitte), Julien Temple, USA 1988; S. 184
- Enemy Mine (Enemy Mine – Geliebter Feind), Wolfgang Petersen, USA 1985; S. 98f., 183
- England Invaded, Leo Stormont, GB 1909; S. 113
- Escape to Witch Mountain, John Hough, USA 1974; S. 87
- E.T.- The Extra Terrestrial (E.T. – Der Außerirdische), Steven Spielberg, USA 1982; S. 13, 14, 93-95, 98, 99, 141, 154, 176
- eXistenZ, David Cronenberg, USA 1999; S. 108f.

- Explorers (Explorers – Ein phantastisches Abenteuer), Joe Dante, USA 1985; S. 97
- Eye Creatures, The, Larry Buchanan, USA 1965; S. 115
- Faculty, Robert Rodriguez, USA 1998; S. 20, 162
- Fire in the Sky (Feuer im Himmel), Robert Lieberman, USA 1993; S. 105
- Flash Gordon, Frederick Stephani, USA 1936; S. 55
- Flash Gordon Conquers the Universe, Ford Beebe, USA 1940; S. 55
- Flash Gordon's Trip to Mars, Ford Beebe, USA 1938; S. 55
- Flying Saucer, The, Mike Conrad, USA 1950; S. 59, 61
- Flying Torpedo, The, Christy Cabanne, USA 1916; S. 49
- Forbidden Planet (Alarm im Weltraum), Fred M. Wilcox, USA 1956; S. 60, 186
- Frau im Mond, Die, Fritz Lang, D 1929; S. 59
- Freaky Friday (Ein ganz verrückter Freitag), Gary Nelson, USA 1977; S. 121
- From Hell It Came, Dan Milner, USA 1957; S. 70
- Fun in a Butcher Shop, Edwin S. Porter, USA 1901; S. 41
- Galaxy Quest (Galaxy Quest – Planlos durchs Weltall), Dean Parisot, USA 1999; S. 150
- Galvanic Fluid, Stuart Blackton, USA 1908; S. 43
- Gas-s-s-s! or: It Became Necessary to Destroy the World in Order to Save It (G.A.S.S. Oder: Es war notwendig, die Welt zu vernichten, um sie zu retten), Roger Corman, USA 1970; S. 19
- Giant Claw, The, Fred F. Sears, USA 1957; S. 71
- God Told Me To (Demon), Larry Cohen, USA 1976; S. 87
- Great German North Sea Tunnel, The, Frank S. Newman, GB 1914; S. 114
- Gremlins, Joe Dante, USA 1984; S. 138
- Himmelskribet (Das Himmelschiff), Holger Madsen, Dänemark 1918; S. 50
- Hitchhiker's Guide to the Galaxy, The (Per Anhalter durch die Galaxis), Alan Bell, GB 1981; S. 19
- Honey, I Shrank the Kids (Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft), Joe Johnston, USA 1989; S. 93
- Human Duplicators, The (FBI jagt Phantom), Hugo Grimaldi, USA 1965; S. 115
- I Know What You Did Last Summer (Ich weiß, was Du letzten Sommer getan hast), Jim Gillespie, USA 1997; S. 161
- In the Year 2014, USA 1914 (Regisseur unbekannt, Produzent: Carl Laemmle); S. 44

- Incredible Shrinking Man, The (Die unglaubliche Geschichte des Mr. C), Jack Arnold, USA 1957; S. 76
- Independence Day, Roland Emmerich, USA 1996; S. 106, 115
- Inspiration of Harry Larrabee, The, Bertrand Bracken, USA 1917; S. 50
- Intrigue, The, Frank Lloyd, USA 1916; S. 49
- Invaders, The, Percy Stow, GB 1909; S. 113
- Invaders from Mars (Invasion vom Mars), William Cameron Menzies, USA 1953; S. 60
- Invasion: Its Possibilities, GB 1909 (Produzent: Charles Urban); S. 113
- Invasion of the Body Snatchers (Die Dämonischen), Don Siegel, USA 1956; S. 60, 172
- Invasion of the Body Snatchers (Die Körperfresser kommen), Philip Kaufmann, USA 1978; S. 172, 191
- Inventions of an Idiot, The, USA 1909 (Regisseur unbekannt, Produzent: Sigmund Lubin); S. 45
- It Came from Beneath the Sea, Robert Gordon, USA 1955; S. 70
- It Came from Outer Space (Gefahr aus dem Weltall), Jack Arnold, USA 1953; S. 116, 144
- It Conquered the World, Roger Corman, USA 1956; S. 70
- It! The Terror from Beyond Space, Edward L. Cahn, USA 1958; S. 70
- Journey to the Far Side of the Sun (Unfall im Weltraum), Robert Parrish, GB 1969; S. 19
- Journey to the Seventh Planet, Sidney Pink, USA 1961; S. 79
- Karate Kid, The (Karate Kid), John G. Avildsen, USA 1983; S. 177
- Killer Klowns from Outer Space (Space Invaders), Stephen Chido, USA 1988; S. 104
- King of the Mounties, William Witney, USA 1942; S. 114
- Kingdom of the Spiders (Mörderspinnen), John Carlos, USA 1977; S. 123
- Kiss Me Quick!, Russ Meyer, USA 1964; S. 78
- Kronos, Kurt Neumann, USA 1957; S. 78
- Last Starfighter, The (Starfight), Nick Castle, USA 1984; S. 14, 100
- Lifeforce (Lifeforce – Die tödliche Bedrohung), Tobe Hooper, GB 1985; S. 158
- Like Father, Like Son (Wie der Vater, so der Sohn), Rod Daniel, USA 1987; S. 121
- Liquid Electricity, Stuart Blackton, USA 1907; S. 43
- Liquid Sky, Slava Tsukerman, USA 1982; S. 97

- Little Shop of Horrors, The (Kleiner Laden voller Schrecken), Roger Corman, USA 1960; S. 72
- Logan's Run (Flucht ins 23. Jahrhundert), Michael Anderson, USA 1976; S. 86
- Love Microbe Wallace Mc Cutcheon, USA 1907; S. 48
- MAC and Me (Mick, mein Freund vom anderen Stern), Steward Raffill, USA 1988; S. 99
- Making Sausages, Georg A. Smith, GB 1897; S. 41
- Man Beast, Jerry Warren, USA 1956; S. 69
- The Man Who Fell to Earth (Der Mann, der vom Himmel fiel), Nicholas Roeg, GB 1976; S. 156
- Mars Attacks!, Tim Burton, USA 1996; S. 104, 134
- Mars Needs Women (Mars braucht Frauen), Larry Buchanan, USA 1966; S. 78
- Martians (Martians – Ein Außerirdischer kommt selten allein), Patrick Read Johnson, USA 1990; S. 107
- Martians Go Home, David Odell, USA 1989; S. 104
- Matrix, Andy und Larry Wachowski, USA 1999; S. 77, 108ff, 165
- Mechanical Statue and the Ignorant Servant, The, Stuart Blackton, USA 1907; S. 42
- Men in Black, Barry Sonnenfeld, USA 1997; S. 103, 106, 136
- Message from Mars, A, Maxwell Karger, USA 1921; S. 51
- Message from Mars, A, Wally Waller, GB 1913; S. 51
- Metropolis, Fritz Lang, D 1926; S. 124
- Missile to the Moon (Bestie des Grauens), Richard Cuhna, USA 1958; S. 69
- Monitors, The, Jack Shea, USA 1968; S. 80
- Monolith, John Eyres, USA 1993; S. 104
- Monolith Monsters, The, John Sherwood, USA 1957; S. 16, 72
- My Stepmother is an Alien (Meine Stiefmutter ist ein Alien), Richard Benjamin, USA 1988; S. 97
- Mysterious Contragrav, The, Henry McRae, USA 1915; S. 49
- Neanderthal Man, The, E.A. DuPont, USA 1953; S. 69
- New Exploits of Elaine, The, Joseph A. Golden und Louis Gasnier, USA 1915; S. 44
- Not of This Earth (Der Vampir aus dem Weltall), Jim Wynorski, USA 1988; S. 104
- Not of This Earth (Gesandter des Grauens), Roger Corman, USA 1956; S. 78
- One Hundred Years After, Frankreich, 1911 (Regisseur unbekannt, Produktionsfirma: Pathe); S. 44

- Pawns of Mars, Theodore Marston, USA 1915; S. 49
- Percy Pimpernickel, USA 1914 (Regisseur unbekannt, Produktionsfirma: Kalem); S. 44
- Pet Shop, Hope Ferello, USA 1994; S. 106
- Phantom Empire, The (Phantom-Reiter), Otto Brower, USA 1935; S. 23
- Phantom Planet, The, William Marshall, USA 1961; S. 76
- Pinnocchio in Outer Space, Ray Goosens, USA 1965; S. 79
- Plan 9 from Outer Space (Plan 9 aus dem Weltall), Edward Wood, USA 1956; S. 118, 179
- Planet of the Apes (Planet der Affen), Franklin J. Schaffner, USA 1968; S. 83, 166f.
- Pleasantville, Gary Ross, USA 1998; S. 108
- Professor Weis's Brain Serum Injector, USA 1909 (Regisseur unbekannt, Produzent: Sigmund Lubin); S. 43
- Project: ALF (ALF – Der Film), Dick Lowry, USA 1995; S. 106
- Purple Monster Strikes, The, Spencer Gordon Bennet und Fred Brannon, USA 1945; S. 56
- Queen of Blood, Curtis Harrington, USA 1966; S. 79
- Queen of Outer Space (In den Krallen der Venus), Edward Bernds, USA 1958; S. 69
- Radar Men from the Moon, Fred C. Brannon, USA 1952; S. 69
- Radiomania, Roy William Neill, USA 1923; S. 51
- Red Planet Mars, Harry Horner, USA 1952; S. 61
- Rescued in Mid-Air, Percy Stow, GB 1906; S. 42
- Return from Witch Mountain (Der Sieg der Sternenkinder), John Hough, USA 1978; S. 87
- Return of the Jedi (Die Rückkehr der Jedi-Ritter), Richard Marquand, USA 1983; S. 95
- Riot in Cell Block 11 (Terror in Block 11), Don Siegel, USA 1954; S. 119
- Robinson Crusoe on Mars (Notlandung im Weltraum), Byron Haskins, USA 1964; S. 79
- RoboCop (Robocop – Das Gesetz der Zukunft), Paul Verhoeven, USA 1987; S. 104, 185
- Rocket Man, Oscar Rudolph, USA 1954; S. 69, 71
- Rocketship X-M (Rakete Mond startet), Kurt Neumann, USA 1950; S. 60
- Roswell (Visitors – Besuch aus einer anderen Welt), Jeremy Paul Kagan, USA 1995; S. 107
- Rubber Man, The, USA 1909 (Regisseur unbekannt, Produzent: Sigmund Lubin); S. 42
- Santa Claus Conquers the Martians, Nicholas Webster, USA 1964; S. 79

Sausage Machine, The, USA 1897 (Regisseur unbekannt, Produktionsfirma: American Mutoscope und Biograph Co.); S. 41

Scream, Wes Craven, USA 1996; S. 162

Screaming Shadow, The, Duke Worne, USA 1920; S. 48

Shining, The (Shining), Stanley Kubrick, GB 1979; S. 127f.

Silent Running (Lautlos im Weltraum), Douglas Trumbull, USA 1971; S. 84

Siren of Atlantis (Die Herrin von Atlantis), Gregg Tallas, USA 1949; S. 53

Soylent Green (Jahr 2022 ... die überleben wollen), Richard Fleischer, USA 1973; S. 86

Space Jam, Joe Pytka, USA 1996; S. 106

Spaceballs, Mel Brooks, USA 1987; S. 148f.

Spacehunter: Adventures in the Forbidden Zone (Spacehunter – Jäger im All), Lamont Johnson, USA 1983; S. 100

Species, Roger Donaldson, USA 1995; S. 103

Star Crystal, Lance Lindsay, USA 1985; S. 100

Star Trek 4: The Voyage Home (Star Trek 4 – Zurück in die Gegenwart), Leonard Nimoy, USA 1986; S. 98, 134

Star Trek 5: The Final Frontier (Star Trek 5 – Am Rande des Universums), William Shatner, USA 1989; S. 175

Star Trek: Insurrektion (Star Trek – Der Aufstand), Jonathan Frakes, USA 1998; S. 135

Star Trek: The Motion Picture (Star Trek – Der Film), Robert Wise, USA 1979; S. 149, 173, 179f., 192-194

Star Wars (Krieg der Sterne), George Lucas, USA 1977; S. 2, 14, 65, 88f., 95, 130, 136, 140, 145, 148, 149, 151, 164, 173, 177, 195

Star Wars: The Phantom Menace (Star Wars – Die unsichtbare Bedrohung), George Lucas, USA 1999; S. 138, 151, 159

Stargate, Roland Emmerich, USA 1994; S. 175

Starman, John Carpenter, USA 1984; S. 14, 132

Starship Troopers, Paul Verhoeven, USA 1997; S. 106, 122, 150f.

Stranded, Tex Fuller, USA 1987; S. 167

Supergirl, Jeannot Szwarc, GB 1984; S. 56

Superman, Spencer Gordon Bennet, Thomas Carr, USA 1948; S. 56

Superman and the Mole Men, Lee Sholem, USA 1951; S. 68

- Switch (Die Frau im Mann), Blake Edwards, USA 1991; S. 121
- Teaching Mrs Tingle (Tötet Mrs. Tingle!), Kevin Williamson, USA 1999; S. 162
- Terminator, The (Terminator), James Cameron, USA 1984; S. 104f.
- Terminator 2: Judgement Day (Terminator 2 – Tag der Abrechnung), James Cameron, USA 1991; S. 104f.
- Them! (Formicula), Gordon Douglas, USA 1954; S. 70, 123
- Thing, The (Das Ding aus einer anderen Welt), Howard Hawks und Christian Nyby, USA 1951; S. 71, 75, 116, 158
- Things to Come (Was kommen wird), William Cameron Menzies, GB 1936; S. 18
- This Island Earth (Metaluna 4 antwortet nicht), Joseph Newmann, USA 1955; S. 138
- Time Machine, The (Die Zeitmaschine), George Pal, USA 1961; S. 167
- Time Walker, Tom Kennedy, USA 1982; S. 104
- Trip to Mars, A, USA 1910 (Regisseur unbekannt, Produktionsfirma: Edison); S. 46
- Truman Show, Peter Weir, USA 1998; S. 108
- Undersea Kingdom, (Unga Khan, der Herr von Atlantis), Reeves Eason, USA 1936; S. 53
- Vice Versa (Ich bin du), Brian Gilbert, USA 1988; S. 121
- Visit to a Small Planet (Besuch auf einem kleinen Planeten), Norman Taurog, USA 1960; S. 76
- Visitors of the Night (Die Nacht, in der sie uns besuchen), Jorge Montesi, USA 1995; S. 105
- Voodoo Woman, Edward L. Cahn, UA 1957; S. 69
- Voyage à Travers l'Impossible, Georges Méliès, F 1904; S. 45, 143
- Voyage dans la Lune, Le (Reise zum Mond), Georges Méliès, F 1902; S. 45, 47, 143, 198
- War o'Dreams, The, E.A. Martin, USA 1915; S. 49
- War of the Worlds, The (Kampf der Welten), Byron Haskin, USA 1953; S. 10, 62, 75, 107, 122, 144
- Westworld (West World), Michael Crichton, USA 1973; S. 85
- Wizard, The, Richard Rosson, USA 1927; S. 49
- Women of the Prehistoric Planet (Das Steinzeitsyndrom), Arthur C. Pierce, USA 1966; S. 80
- Wonderful Electro-Magnet, The, USA 1909 (Regisseur unbekannt, Produzent: Thomas A. Edison); S. 43
- X-Ray Mirror, The, Wallace Mc Cutcheon, USA 1899; S. 46

Kurzzusammenfassung

Die vorliegende Dissertation untersucht die Darstellung von außerirdischen Lebensformen im amerikanischen Sciencefiction-Film in Form eines filmhistorischen Gesamtüberblicks. Dabei werden Variationen und Weiterentwicklungen von äußerlicher Gestalt und thematischer Deutungsweise der außerirdischen Wesen im geschichtlichen Kontext der jeweiligen Filme betrachtet.

Noch bevor der 1. Weltkrieg begann, waren die meisten Genremerkmale, die den Sciencefiction-Film bis heute charakterisieren, bereits erdacht. Bis sich das Topos des Außerirdischen als eigenes Subgenre etablieren konnte, sollten aber noch einige Jahrzehnte vergehen. Die wenigen Sciencefiction-Filme, die Außerirdische zeigten, fügten sich jedoch sehr gut in den verspielten, märchenhaften Sciencefiction-Film der Vorkriegszeit. Zu sehen waren Märchenfiguren wie Riesen und Prinzessinnen. Während des 1. Weltkrieges fiel Außerirdischen die Rolle zu, vom rechten Weg abgekommene Menschen dazu anzuregen, über ihr Verhalten nachzudenken und sie so zu bekehren. In den Filmen des 2. Weltkrieges dagegen waren Außerirdische mit dieser Vorgehensweise der inneren Läuterung zum Scheitern verurteilt. Dem unmenschlichen Bösen musste etwas entgegengestellt werden, das diesem überlegen war. Um die Menschheit vor größenwahnsinnigen Feinden aus dem Weltraum und von der Erde zu beschützen, eroberten in immer mehr Sciencefiction-Filmen populäre Superhelden, die aus amerikanischen Comics bekannt waren, die Leinwand. Im Jahr 1950 nahm das Interesse am Weltraum schlagartig zu. Bei der Darstellung der fremden Wesen orientierte man sich zunächst an irdischen Vorbildern und es entstanden zahlreiche humanoide, tierische, pflanzliche, mineralische und amorphe außerirdische Lebensformen, die dem Menschen oft überlegen waren. In den 60ern brach der Mensch häufiger selbst in den Weltraum auf – immer öfter standen Menschen und Außerirdische nun auf gleicher Stufe. In den 70ern wurden die märchencharakteristischen Begriffe Gut und Böse in Filmen wie *Star Wars*, *Close Encounters of the Third Kind* und *Alien* durch Außerirdische verkörpert. In den 80ern gelang es dem Guten, sich durchzusetzen. Einige wunderbare Freundschaften zwischen Menschen und Außerirdischen entwickelten sich und Außerirdische wurden in die menschliche Gesellschaft integriert. In den 90ern wurde dieser Gedanke fortgeführt. Damit scheinen aber alle Spielarten des Guten gezeigt zu sein und es ist wieder Raum für Geschichten, in denen Außerirdische das Böse verkörpern. Gegen Ende des Jahrhunderts bilden Filme, die sich mit der Frage „Was ist Realität?“ beschäftigen, schon beinahe ein eigenes Subgenre. In diesem Zusammenhang wird auch die wissenschaftliche Beschäftigung mit der Frage „Gibt es Außerirdische eigentlich?“ für die Protagonisten der Sciencefiction-Filme wieder interessant.