



archimaera
architektur.kultur.kontext.online

Friederike
Meyer-Roscher
(München)

Rückseiten, Gegenseiten und Parallelwelten

Die Darstellung von Landschaft im Science-Fiction-Film

*"Du weißt nicht, wie stark die dunkle Seite der Macht sein kann."*¹ –

Dieses bekannte Film-Zitat stammt aus der Science-Fiction-Saga *Star Wars Episode VI – Die Rückkehr der Jedi-Ritter*. Darth Vader versucht Luke Skywalker davon zu überzeugen, sich der dunklen Seite der Macht anzuschließen. In kaum einem anderen Science-Fiction-Epos stehen sich so klar und absolut die Protagonisten gegenüber: die Jedis, die der hellen Seite der Macht angehören, und die Sith Lords, die sich auf der dunklen Seite der Macht befinden. Vorder- und Rückseite sind als charakterliche Gegenseiten strikt voneinander getrennt; diese moralische Trennlinie vollzieht sich in den Filmen auch räumlich und spiegelt sich in der Darstellung der Landschaft wider. So sind die positiv besetzten Charaktere Prinzessin Leia Organa, Padmé Amidala oder Chewbacca auf Planeten beheimatet, die unserer Erde gleichen und mit einem hohen Anteil an Vegetation bedeckt sind. Die negativ besetzten Charaktere Darth Vader oder Darth Sidious leben an unwirtlichen Orten, die vor allem geprägt sind durch Feuer- und Vulkanlandschaften sowie Fabrikbauten.

<http://www.archimaera.de>
ISSN: 1865-7001
urn:nbn:de:0009-21-52142
März 2021
#9 "Rückseiten"
S. 91-104



"Der Mensch geht geradeaus, denn er hat ein Ziel."² Das Ziel liegt vor ihm, zeitlich gesehen in der Zukunft. In dieser Konsequenz könnte man die Zukunft als eine Art Vorderseite bezeichnen und die Vergangenheit als Rückseite. Gerade das Genre der Science-Fiction wagt den Blick in die Zukunft und schließt dabei wissenschaftliche Überlegungen bzw. Tendenzen mit ein. Jedoch werden im Science-Fiction-Film verschiedene Szenarien zur Zukunft, "alternative Zukünfte",³ von den Filmmachern⁴ vorgestellt. Sie gliedern sich in verschiedene Themenbereiche: Utopie und Dystopie, Space Opera, (Natur-)Katastrophen, die Invasion von Außerirdischen, Bedrohung durch Mutationen und Roboter, Zeitreise sowie Alternativ- und Parallelwelten.⁵ Utopische und dystopische Ausblicke auf die Zukunft sind in ihrer Gegensätzlichkeit etablierte Motive des Science-Fiction-Films und eröffnen der Filmindustrie die Möglichkeit, jeden Themenbereich aus konträren Perspektiven darzustellen, so dass sich diese Einzelaspekte unendlich reproduzieren lassen.⁶

Dystopie als Rückseite der Utopie

Utopien beschreiben eine Weiterentwicklung oder Alternative der Realität, die unsere Gesellschaft kennt. Es gibt verschiedene Arten von Utopien, wie z.B. politische, soziale oder technische Utopien. Utopie wird im Folgenden als Oberbegriff verwendet, Dystopie als Negativ-Utopie und Eutopie als positive Zukunftsvision.⁷ Die Kritik an der gegenwärtig existierenden Gesellschaft sowie allgemeine Wunschvorstellungen definieren die Funktion der Utopie.⁸

Die literarische Utopie des neunzehnten und zwanzigsten Jahrhunderts diente vielen Science-Fiction-Filmen als Grundlage und bezieht sich auf einzelne Aspekte idealer eutopischer oder Angst machender dystopischer Gesellschaftsbilder. Das Genre der Science-Fiction bildet zumeist einen wiederkehrenden Zyklus gesellschaftlicher Entwicklung ab: So wird – zu Beginn oder am Ende eines Films – eine Gesellschaft vorgestellt, die gerade erst am Anfang steht, wo dem Individuum entweder alle Möglichkeiten offenstehen oder die Protagonisten in ih-

rer Freiheit stark eingeschränkt sind. Der Neubeginn begründet sich häufig durch Rückfälle wie Krieg oder Naturkatastrophen, die nur wenige überlebt haben. Davor oder danach muss die Gesellschaft wieder "das Böse" bekämpfen oder produziert es selbst.⁹

Allerdings besitzt jede Utopie sowohl dystopische als auch eutopische Elemente. In der Science-Fiction bilden Wissenschaft und Technik einen wichtigen Themenbereich. Wissenschaftlicher Fortschritt wird dann als eutopisch angesehen, wenn die neuen Technologien positiv verwendet werden und der Gesellschaft von Nutzen sind (Wissenschaftseutopie), und dystopisch, wenn diese negativ verwendet werden (Wissenschaftsdystopie). Häufig knüpft Science-Fiction an wissenschaftliche Fortschritte dystopisch an: beispielsweise führt die Entdeckung der Röntgenstrahlen in Filmen zu Strahlenwaffen, die Entdeckung der Atomkraft zu atomaren Angriffen und zu durch Radioaktivität geschaffenen Monstern, der Klimawandel zur Apokalypse.¹⁰

In *Minority Report*¹¹ werden Verbrechen durch wissenschaftlichen Fortschritt verhindert, indem genetische Mutationen, sogenannte "Precogs" gewalttätige Vergehen voraussehen können, was zunächst als eine Verbesserung des gesellschaftlichen Lebens erscheint. Im Laufe der Handlung zeigt sich jedoch, dass diese Technologie durch einzelne, an der Spitze der Gesellschaft stehende Individuen manipuliert wird und sich dadurch gegen andere Individuen richtet.

Diesen Definitionen und Beispielen zufolge könnten eutopische Motive als Vorderseite und dystopische als deren Rückseite oder Schattenseite im Science-Fiction-Film gesehen werden. Die Vorderseite steht für einen Zugewinn an technischen Errungenschaften, die für den Einzelnen ein sicheres, längeres Leben in Unabhängigkeit bedeuten, ebenso einen Zugewinn an politisch optimierten, demokratischen und sozialverträglichen Systemen, von denen jedes Individuum profitiert und die durchlässig für jeden einzelnen sind. Antagonistisch dazu steht die Rückseite für den Verlust von Freiheit und Möglichkeiten. Dem Großteil der



Oben: *Star Wars II – Angriff der Klonkrieger* (USA 2002, Regie: George Lucas). Padmé und Anakin auf dem Planeten Naboo.

TC 00:47:50, Lucasfilm Ltd., The complete Saga TM, 2015 (EAN 4 010232 067364).

Unten: *Star Wars III – Die Rache der Sith* (USA 2005, Regie: George Lucas). Planet Mustafar mit der Festung von Darth Vader.

TC 01:31:03, Lucasfilm Ltd., The complete Saga TM, 2015 (EAN 4 010232 067364).

Gesellschaft sind bestimmte Räume, wie Privatgärten und unberührte Natur verwehrt; diese sind nur einigen wenigen, meist diktatorischen Anführern und Privilegierten vorbehalten. Individualität wird unterdrückt und die Mehrheit der Menschen lebt in bedrohlichen, prekären Verhältnissen.

Bezogen auf die Landschaftsdarstellung im Science-Fiction-Film kann von einer Eutopie und damit von einer Vorderseite gesprochen werden, wenn eine harmonische Einheit entstanden ist, wenn der Mensch im Einklang mit der Natur lebt und wenn sich Bebauung in Natur und Grün – auch formales Grün – einfügt. Der Mensch kann sich frei entfalten in einer natürlichen oder natürlich anmutenden Umwelt. Die Gartenanlagen auf der Raumstation "Elysium"¹² beispielsweise sind nach diesem Verständnis eutopisch, da diese eine harmonische Einheit zwischen Bebauung und Begrünung bilden, auch wenn die Raumstation zunächst in der Handlung nur der elitären Gesellschaftsschicht vorbehalten ist. Die Sozialdystopie spiegelt sich nicht im Utopietyp des Ortes

wider, jedoch wird dem Rezipienten bewusst, dass diese Vorderseite nur möglich ist, weil es auch eine Rückseite dazu gibt. Würde die gesamte Menschheit auf "Elysium" leben, wäre eine Aufrechterhaltung der Vorderseite, also der öffentlichen Repräsentation eines gewissen Wohlstands und einer damit einhergehenden großflächigen Durchgrünung kaum mehr möglich.

Von einer Dystopie in Bezug auf Landschaft kann gesprochen werden, wenn Natur oder Landschaft durch den Menschen zerstört werden, wenn die Orte lebensfeindlich sind oder als karge, unwirtliche Orte kaum Vegetation aufweisen. Die Natur beherrscht den Menschen, er ist unfrei, weil er sich den lebensfeindlichen Bedingungen anpassen muss, was auch für die überbevölkerte Großstadt gilt.

Statistische Filmbild-Analysen zeigen in Hinblick auf die Darstellung von Landschaft im Science-Fiction-Film, dass die von der Filmindustrie präsentierten Visionen zur Zukunft zu fast zwei Dritteln dystopisch sind. Die



Oben: *High-Rise* (Vereinigtes Königreich 2015, Regie: Ben Wheatley). Parkplatz als Freiraum "der Guten".
TC 01:05:09, Hanway Films / Film4 (EAN 8 89853 42629)

Unten: *High-Rise*. Dachgarten "der Bösen."
TC 00:17:32, Hanway Films / Film4 (EAN 8 89853 42629).

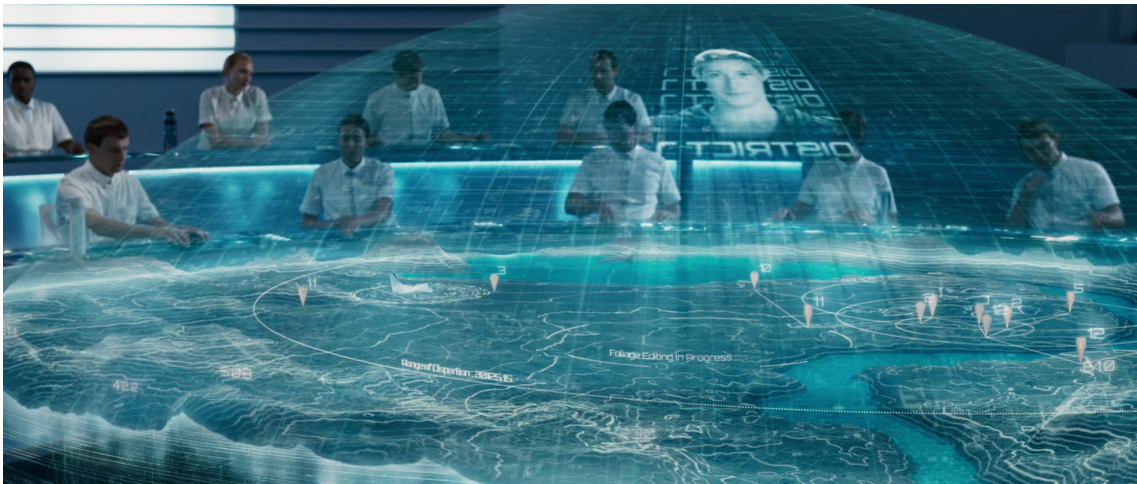
gezeigten Landschaften sind primär lebensfeindlich, zerstört oder teilweise durch "die Bösen" negativ beherrschbar. Bestehen unsere Erwartungen und Vermutungen für die Zukunft also zu einem großen Teil aus Rückseiten? Aus Rückseiten, die anthropologisch geprägt wurden, z.B. durch negative Auswirkungen des technischen und wirtschaftlichen Fortschritts wie den Klimawandel, den Rückgang natürlicher Ressourcen und die Entstehung einer Konsum- und Leistungsgesellschaft? Oder generieren dystopische Versionen der Zukunft eine größere Nachfrage bei den Rezipienten, weil es spannender ist, wenn der Protagonist sich widrigen Bedingungen gegenüberstellt und diese überwinden muss?

Mensch-Natur-Verhältnis im Science-Fiction-Film

Die Darstellung von Landschaft im Science-Fiction-Film ist ein guter Zeiger, wie in der 120-jährigen Filmgeschichte der landschaftliche Blick der Rezipienten auf eine theoretisch mögliche Zukunft durch Filmmacher

und Produzenten beeinflusst wurde und welche konventionalisierten Motive von Landschaft, Natur und Garten durch die Filmindustrie geprägt worden sind. Hat der Science-Fiction-Film durch bestimmte Darstellungen – positiv / aufwertend oder negativ / abwertend – gesellschaftliche Trendwenden aufgegriffen?¹³

Wie Nina Gerlach in ihrer Dissertation zur Darstellung von Gärten im Film nachgewiesen hat, wurden in den von ihr analysierten, genreübergreifenden Filmen¹⁴ nach 1945 bestimmte Orte immer wieder mit demselben Charaktertypus verknüpft. Protagonisten, die nach moralisch-ethischen Bewertungsmaßstäben rechtschaffen agierten, sowie Protagonisten, denen negative Charakterzüge innewohnten, erhielten eine räumliche Definition. Die Wahrnehmung dieser Orte durch den Rezipienten wurde entsprechend durch Filme beeinflusst. Mittels dieser "erlernten" Wahrnehmung und Bewertung von Landschaftstypen können Filmmacher mit Hilfe von Landschaftsdarstellungen gesellschaftliche Verhaltensweisen auf- oder abwerten.



Oben: *Die Tribute von Panem – The Hunger Games* (USA 2012, Regie: Gary Ross). "Die Bösen" beherrschen Natur in Arena. TC 01:14:22, Lionsgate (EAN 4 006680 079998).

Unten: *Die Tribute von Panem – The Hunger Games*. "Die Bösen" erschaffen lebensbedrohliche Kreaturen. TC 02:00:38, Lionsgate (EAN 4 006680 079998).

Gerlach hat gezeigt, dass in Bezug auf die Darstellung von Garten im Film durch Genrekonvention die naturalistische Gartenkunst positiv und formale Werke negativ besetzt werden. Sie verweist dazu auf den *Ethischen Naturalismus* nach dem Verständnis von Rousseau und der romantischen Weltanschauung, in dem der Einfluss der Kultur auf Natur als etwas Negatives und Natürlichkeit als das Ideal anzusehen sind. Demnach ist ethisch richtiges Handeln mit Natur verbunden wohingegen ein verwerflicher Charakter mit "unnatürlichen" Gegenden in Zusammenhang gesetzt wird.¹⁵

Diese Konvention bestätigt sich teilweise auch im Science-Fiction-Film, u.a. in den *Star Wars* Trilogien;¹⁶ allerdings erscheint es notwendig, diese Theorie im Genre der Science-Fiction weiterzuentwickeln, da umgekehrt in Filmen wie *Elysium*, *Snowpiercer* oder *High-Rise*¹⁷ Landschaft, Natur und Garten nur einer Elite vorbehalten sind, die durch die Filmmacher narrativ als "die Bösen" dargestellt wird. In *Die Tribute von Panem*¹⁸ kann die

aristokratische Elite, die die Mehrheit der Bevölkerung von Panem unterdrückt, Natur in einem abgegrenzten gewächshausartigen Raum sogar beherrschen.

Auf dieser Grundlage lässt sich Gerlachs Hypothese folgendermaßen weiterentwickeln: Die beiden gängigen Motivkonventionen, die durch den *Ethischen Naturalismus* begründet sind, haben sich im Laufe der Filmgeschichte in ihr Gegenteil verkehrt; die Verknüpfung von eutopischen und naturnahen Landschaften mit positiv besetzten Charakteren wird im Science-Fiction-Film in den letzten Jahrzehnten weniger häufig verwendet, ebenso die Verknüpfung von dystopischen und lebensfeindlichen Landschaften mit negativ besetzten Protagonisten. Es hat sich in diesem Genre der Trend verstärkt, dass der klassische Held, der durch sein Handeln als moralisch rechtschaffen, aufrichtig und edel angesehen werden kann, häufiger mit dystopischen Landschaften und bedrohlicher Wildnis verknüpft wird, wohingegen der Antagonist zunehmend mit positiv konno-

tierten Landschaften und Gärten verbunden wird.

Aus diesem Befund resultieren folgende Leitfragen: Handelt es sich bei der Verkehrung der Motivkonvention in ihr Gegenteil um einen Bruch in der Darstellung allgemein verständlicher Klischees? Was sagt das über unsere heutige Gesellschaft aus, wenn die Natur, die vormals in Filmen für Demokratie, individuelle Freiheit und Harmonie stand, nun verbunden wird mit ausbeuterischem Absolutismus und Unfreiheit des Individuums? Spiegelt sich eine gesellschaftliche Enttäuschung in Bezug auf Regierungsformen und Wirtschaftssysteme wider, wenn die Natur, die Landschaft oder der Garten als Codierung nur für "scheinbare Schönheit" verwendet werden?

Der Spielfilm, der als solcher heutzutage fast ausschließlich den Kinofilm bezeichnet, wie er marktbeherrschend in Hollywood produziert wird, ist ein Massenmedium: Er erreicht über die vielen Kanäle wie Kino, Fernsehen, DVD / Blu-ray Disc, Internet und die damit verbundenen Streamingdienste eine sehr große Anzahl an Rezipienten. Seine Bedeutung ist nicht nur erkennbar an den Zuschauerzahlen, sondern auch an steigenden Produktionskosten und steigenden Gewinnen¹⁹. Die Produktion von Spielfilmen ist ein bedeutender Markt, in dem eine Vielzahl von Menschen arbeitet und damit versucht, die Nachfrage der Gesellschaft zu bedienen. Der Spielfilm beeinflusst seit Jahrzehnten gesellschaftliche Wahrnehmung und ist dadurch in den letzten Jahren zu einem relevanten Forschungsgegenstand auch in der Landschaftsarchitektur geworden; Filme sagen viel aus über die Haltung einer Gesellschaft zu bestimmten Themenbereichen. Zur Begründung der Relevanz massenwirksamer Spielfilme lässt sich auch eine Parallele zur Werbung ziehen: Die Untersuchung der Sprache in der Werbung durch Marshall McLuhan hat gezeigt, dass populäre Massenmedien Klischees nicht kritisch hinterfragen, sondern diese für den Erfolg der Vermarktung einsetzen und sie damit indirekt bestätigen. *"Wir leben in einem Zeitalter, in dem zum ersten Mal Tausende höchstqualifizierter In-*

*dividuen einen Beruf daraus gemacht haben, sich in das kollektive öffentliche Denken einzuschalten, um es zu manipulieren, auszubeuten und zu kontrollieren."*²⁰

Auch die Filmindustrie nutzt Klischees für eine erfolgreiche Vermarktung von Produzentenfilmen, indem verborgene Erwartungen des kollektiven Bewusstseins explizit herausgestellt werden: Gängige Landschaftsklischees werden durch den Science-Fiction-Film beeinflusst und sogar verändert. Durch die große Anzahl an Rezipienten und im Filmbusiness Beschäftigten erfahren die so erzeugten Motivkonventionen von Landschaft eine weite Verbreitung innerhalb der Gesellschaft.

Methodik – Landschaft als Intro

Als induktives, empirisches Vorgehen der Filmanalyse bietet sich die Untersuchung der sogenannten *establishing shots* an. Eine Einstellung (*shot*) stellt die Grundeinheit in der Filmmontage dar; ein Spielfilm besteht in der Regel aus 500-1000 Einstellungen, die jeweils unterschiedlich lang sein können.²¹ Der *establishing shot* ist die erste Einstellung einer Sequenz, die den Ort der Handlung vorstellt und damit der räumlichen Orientierung des Zuschauers dient. Dieser *shot* ist häufig eine Totale, in der nicht der Hauptdarsteller der Protagonist ist sondern die Landschaft.

Um die Hypothese der Veränderung gängiger Motivkonventionen zu belegen und gezielte Aussagen treffen zu können, wird das fotografische Einzelbild in ein Codesystem mittels einer Statistik-Software einsortiert. In diesem System werden jedem Filmbild (*establishing shot*) sieben verschiedene Codes folgender Kategorien zugeordnet: (Geo-)Morphologische Typen, Kulturelle Typen, Utopietypen, Charaktertypen, Atmosphärentypen, Weltensystem und Angemessenheit des Ortes. Diese Oberkategorien untergliedern sich weiter je nach Ausprägungen bzw. dargestelltem Inhalt. So gibt es Zuordnungen nach der Oberfläche bzw. morphologischen Ausprägung einer Gegend beispielsweise in Weltraum, Wüste, Feuer und Vulkane, Wald und Wasser sowie Unterscheidungen nach



Oben: *Oblivion* (USA 2013, Regie: Joseph Kosinski). Ruine des Pentagons als Reminiszenz.

TC 00:02:18, Universal Pictures (EAN 5 050582 931341).

Unten: *Oblivion*. Jacks Zufluchtsort in der verbotenen Zone.

TC 00:33:11, Universal Pictures (EAN 5 050582 931341).

dystopisch und eutopisch und Untergliederungen nach Kulturellen Typen wie Wildnis, Landschaft, Garten oder Gewächshaus. Die Kategorie "Angemessenheit des Ortes" gibt Aufschluss darüber, ob sich der Protagonist in seinem Heimatort befindet oder im Rahmen einer Mission fremde Gegenden durchstreift. Eine wichtige Rolle bei der Darstellung von Landschaft im Science-Fiction-Film spielt die Atmosphäre. Der Landschaftsökologe Ludwig Trepl, der durch seine Veröffentlichungen einen wesentlichen diskursiven Beitrag zum Landschaftsbegriff geleistet hat, bezeichnet Atmosphäre als "Stimmung" und schreibt, dass man Stimmung als die wesentliche Eigenschaft einer Landschaft bezeichnen kann.²² Daher werden auch verschiedene Atmosphärentypen codiert, wie beispielsweise Dunkelheit, Tag und Nacht, Niederschläge oder atmosphärisches Licht. Die ursprünglich in der Meteorologie und Physik verwendete Bezeichnung "Atmosphäre" findet zunehmend Eingang in den aktuellen Architekturdiskurs, wie auch die letzte *archimaera*-Ausgabe "Atmosphären" ausführt. Atmosphären beschreiben

auf der ästhetischen Ebene die emotionale Wahrnehmung von Räumen durch Rezipienten.²³ So setzen auch Regisseure in ihren Filmen bewusst verschiedene Ausprägungen von Atmosphären ein, die unterschiedlichen Typen von Landschaft, Wildnis und Garten zugeordnet werden, um beim Zuschauer bestimmte Emotionen hervorzurufen.

Durch diese Kategorisierungen erhält jeder *shot* verschiedene Verknüpfungen mit unterschiedlichen Charaktertypen. In der Oberkategorie "Charaktertypen" wird der im *establishing shot* dargestellte Protagonist moralisch aufgrund seines Charakters bewertet. Mit "gut" wird codiert, wenn die Filmfigur sich nach ethisch-moralischen Gesichtspunkten korrekt verhält und eine positive Ausstrahlung vermittelt, auch wenn sie klischeeartig eingesetzt wird. Der Code "böse" wird vergeben, wenn der Protagonist durch sein Wesen, seine Charaktereigenschaften und sein Handeln als unaufrichtig, niederträchtig und damit moralisch verwerflich angesehen werden kann. Er ist typischerweise dem

positiv besetzten Charakter als Feind bzw. Gegenspieler gegenübergestellt. Ist ein Charakter aufgrund seiner Eigenschaften und seines Handelns nicht eindeutig klischeehaft "den Guten" oder "den Bösen" zuweisbar, wird dieser der Kategorie "ambivalent" zugeordnet.

Im *establishing shot* führen Landschaft, Wildnis und Garten als *Intro* in wechselnde Szenerien ein und geben u.a. mit ihren jeweiligen Atmosphärentypen Ausblicke auf kommende Handlungsstränge, die entweder als Eutopie oder als Dystopie konstruiert sind.

Filmbeispiele – antagonistische Landschaften

Im Folgenden soll anhand konkreter Filmbeispiele gezeigt werden, wie Rückseiten und beschränkt zugängliche Parallelwelten von den Filmmachern eingesetzt werden.

Rückseiten und Parallelwelten in Oblivion und A World Beyond

Die Handlung des US-amerikanischen Science-Fiction-Films *Oblivion* – erschienen 2013 unter der Regie von Joseph Kosinski – spielt in New York im Jahr 2077. Die Erde wurde durch einen Atomkrieg mit feindlichen Außerirdischen, sogenannten Plünderern, weitestgehend zerstört und die Überlebenden flohen ins All auf die Raumstation "Tet" und den Saturnmond Titan. Der Sicherheitstechniker Jack Harper repariert Kampfdrohnen, die zum Schutz von "Hydrotürmen", die die Energieversorgung der Raumstation sicherstellen, eingesetzt werden. Er lebt zusammen mit seiner Partnerin Vika auf der Erde in einem Kontrollturm einsam über den Wolken. In 14 Tagen sollen die beiden nach erfolgreichem Abschluss ihrer Arbeiten mit einem Leben auf dem Titan belohnt werden. Jack wird jedoch von seinem Unterbewusstsein immer häufiger an Bilder aus seiner Vergangenheit erinnert, obwohl Erinnerungen zuvor konsequent gelöscht worden sind.

Wie die Szenen aus Jacks Unterbewusstsein erinnern die Ruinen typischer amerikanischer Wahrzeichen wie Empire State Building, Pentagon,

Kapitol oder Yankee Stadion in steinwüstenartiger Landschaft an eine entfernte Vergangenheit. New Yorks ehemalige Häuserschluchten werden dramatisch als Canyons inszeniert: Die Natur hat sich die Stadt größtenteils zurückerobert und birgt Gefahren für den Menschen. Diese durch den Regisseur eingesetzten Reminiszenzen in der Landschaft könnten als "Rückseite der Gegenwart" in Anspielung auf die Vergangenheit interpretiert werden. Wie im Kapitel Dystopie als Rückseite erläutert, verlaufen Science-Fiction-Filme in Bezug auf Gesellschaftsentwicklung zyklisch ab; so auch bei *Oblivion*: die Menschheit steht nach einem vernichtenden Krieg weitestgehend wieder am Anfang ihrer Entwicklung. Die dystopischen, lebensfeindlichen Gegenden müssen überwunden werden, und auf deren Rückseite oder Hinterseite – mehr oder weniger überdeckt und verborgen – bekommt der Protagonist Zugang zu der vorher existierenden Welt, z.B. über die alte Bibliothek, aus der Jack Bücher mit an seinen Zufluchtsort genommen hat.

Der dystopischen Szenerie der Steinwüsten steht nun ein eutopischer Zufluchtsort gegenüber: eine naturalistisch und harmonisch anmutende Landschaft inmitten eines Tals. An einem See mit klarem Wasser und Fischen steht auf einer Blumenwiese am Rande eines Waldes eine kleine Hütte. Dieses Idyll befindet sich jedoch in einer verbotenen Zone, die nur durch den Regelverstoß der Hauptfigur mit dem Überschreiten einer Grenze erreicht werden kann.

Es gibt in *Oblivion* aber nicht nur diese parallele, verbotene Welt sondern weitere verbotene Orte, die der Protagonist nach und nach durch Grenzüberschreitungen erreicht. So muss Jack erkennen, dass er als Klon an parallelen Orten, die mit seinem eigenen "Wohnturm Nr. 49" exakt identisch sind, existiert. Die Wohntürme befinden sich zwar in unterschiedlichen Gegenden, jedoch immer in lebensfeindlichen Landschaften.

Zudem stellt sich heraus, dass der vermeintliche Zufluchtsort, der Saturnmond Titan, eine Erfindung des Computersystems "Tet" ist, das die Aus-



Oben: *Oblivion* (USA 2013, Regie: Joseph Kosinski). Wohnturm Nr. 49, Jacks Zuhause. . TC 00:40:10, Universal Pictures (EAN 5 050582 931341).

Unten: *Oblivion*. Wohnturm Nr. 52 als Wohnort von Jacks Klon. TC 01:22:17, Universal Pictures (EAN 5 050582 931341).

beutung des Planeten Erde zum Ziel hat. In diesem Zukunftsszenario stehen sich – wie für den Science-Fiction-Film typisch – Mensch und Maschine als feindliche Gegenseiten gegenüber: der technische Fortschritt als Bedrohung für die Gesellschaft.

Im Vergleich dazu wird atypisch in *A World Beyond* (Regisseur Brad Bird, 2015) ein positives Wissenschaftsbild gezeichnet. Ausgewählte, wissenschaftlich interessierte Charaktere – man könnte auch die Bezeichnung "Wissenschaftselite" verwenden – haben Zugang zur Parallelwelt *Tomorrowland*, die über das Berühren einer Anstecknadel direkt von der realen Erde aus erreicht werden kann. Anders als üblich besteht dieser virtuelle Ort aus einer eutopisch dargestellten Großstadt, die sich inmitten eines unendlich erscheinenden Getreidefelds befindet, mit einer Bergkulisse im Hintergrund. Das Stadtgefüge setzt sich sowohl aus futuristisch wirkender Architektur und Infrastruktur wie auch aus einem hohen Anteil an Vegetation zusammen; überdimen-

sionale Bäume, Bauwerksbegrünung und großzügige Parkanlagen prägen das Stadtbild. Natur, Kultur und technischer Fortschritt sind vereint an einem Ort. *Tomorrowland* erscheint dem Rezipienten wie eine strahlende Vorderseite, ein Repräsentationsort wissenschaftlicher Errungenschaften und neuer positiv konnotierter Technologien. Dagegen wirkt das Leben auf der Erde nahezu rückständig wie eine Hinterseite von *Tomorrowland*.

In *After Earth*²⁴ oder *Elysium* wird der Planet Erde jedoch wesentlich deutlicher als eine Rückseite inszeniert, wie im nächsten Kapitel veranschaulicht werden soll. Zuvor soll jedoch noch einmal deutlich gemacht werden, dass die Vision einer eutopischen Großstadt im Science-Fiction-Film ein eher seltenes Phänomen ist. In der Regel werden Megacities als dystopisches Szenario von Regisseuren konstruiert. Die Städte in Filmen wie *Soylent Green*, *Blade Runner*, *Elysium* oder *Titanium – Strafplanet XT-59*²⁵ werden ins Extreme weiterentwickelt: außerordentliche Verdichtung, prekäre infrastrukturelle Ver-



Oben: *A World Beyond* (USA 2015, Regie: Brad Bird). *Tomorrowland* ist nur für visionäre Wissenschaftler zugänglich.
TC 00:14:30, Walt Disney Company (EAN 8 717418 467005).

Unten: *Titanium – Strafplanet XT-59* (Russland 2014, Regie: Dmitri Gratschew). Großstadt als Wohnort "der Bösen".
TC 00:01:40, Art Pictures Studio (EAN 7 613059 405813).

hältnisse und das Fehlen jeglicher Vegetation lassen die Stadtlandschaft zu einer bedrohlichen Wildnis, zu einer Rückseite des technischen Fortschritts werden.

Der Planet Erde als Rückseite – After Earth und Elysium

Die Darstellung von Landschaft im Science-Fiction-Film aktiviert implizite Mehrdeutigkeit und stellt daher oftmals einen Bezug zu ikonischen Bildern der Kunstgeschichte her: Das Landschaftsgemälde "Der Wanderer über dem Nebelmeer" von Caspar David Friedrich hat in Bezug auf Landschaft eine entscheidende Bedeutung. Die Besteigung des Mont Ventoux durch den Schriftsteller Petrarca im Jahr 1335 oder besser seine Beschreibung davon, gilt in Theorien über die Entstehung des landschaftlichen Blicks als das erste Dokument einer reflektierten Landschaftswahrnehmung.²⁶

Im korrespondierenden *establishing shot* aus *After Earth* betrachtet der Hauptdarsteller Kitai ebenfalls die Landschaft als Rückenfigur von einem

felsigen Gipfel aus. Kitai war gemeinsam mit seinem Vater auf Expedition im Weltall, als ihr Raumschiff in Teile zerbrach und auf den Planeten Erde stürzte. Die Menschheit hatte die Erde vor Hunderten von Jahren verlassen müssen, nachdem sie ihren Planeten zugrunde gerichtet hatte. Kitai macht sich auf die Suche nach dem Heck des Raumschiffs, um mit der dort befindlichen technischen Ausrüstung Hilfe zu rufen. Die Erde wird hier visualisiert als verlassene, vom Menschen zerstörte Rückseite als Gegenbild zu anderen von Menschen besiedelten Planeten, z.B. *Nova Prime*. Sie erscheint als lebensbedrohliche Wildnis, in der der Protagonist nicht nur gefährlichen Alien-artigen Mutationen gegenübersteht, sondern auch Sauerstoffkapseln zum Überleben benötigt, da die Luft auf der Erde nicht mehr zum Atmen geeignet ist.

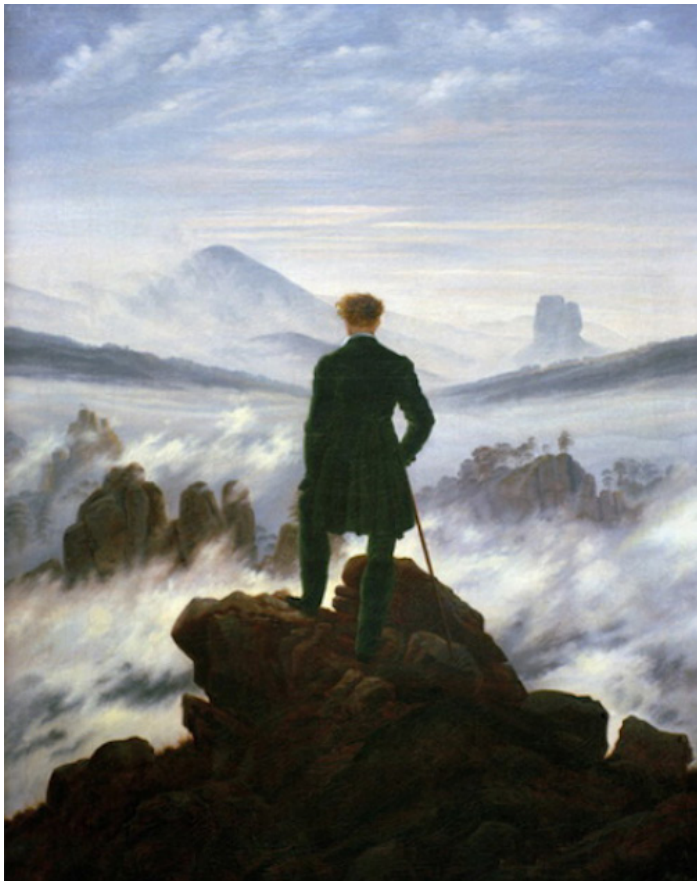
Eine ähnliche Zukunftsvision zeichnet der Regisseur Neill Blomkamp 2013 in *Elysium*. Die Menschen, die es sich leisten konnten, von der Erde zu fliehen, leben in paradiesischen Gärten auf der Raumstation "Elysium", wohin-



After Earth (USA 2013, Regie: M. Night Shyamalan). Kitai ist auf der Suche nach dem Heck des Raumschiffs.

After Earth, TC 00:54:12, Columbia Pictures (EAN 4 030521 730564).

Caspar David Friedrich. *Der Wanderer über dem Nebelmeer*, um 1818. Hamburger Kunsthalle.



gegen der Großteil der Menschen gezwungen ist, auf der zerstörten Erde in dunstigen, überfüllten Megacities zu leben. Auch in diesem Film stehen sich zwei Welten kontrastierend gegenüber: die "neue" Welt "Elysium" wie eine scheinbar perfekte Vorderseite, in der beispielsweise alle Krankheiten aufgrund von technischen Neuerungen heilbar sind, und die Erde als deren vernachlässigte Rückseite. Dass es sich bei "Elysium" um ein Scheinparadies handeln könnte, zeigt die größtenteils formale Ausgestaltung der Gärten (vgl. Gerlach's These vom *Ethischen Naturalismus*);

der Regisseur ließ für die Darstellung der Landschaften auf "Elysium" Aufnahmen der Hollywood Hills, der berühmten Villengegend der "Schönen und Reichen" in den USA, in die Einstellungen hineinretuschieren.²⁷

Nach statistischer Untersuchung des ausgewählten Filmmaterials, die zunächst ohne Berücksichtigung der jeweiligen Produktionsjahre vorgenommen wurde, zeichnet sich ab, dass die Hypothese von der Umkehrung der Motivkonventionen sich wahrscheinlich nur in Teilen bestätigen lässt. Da jeder Film eine verschiedene Anzahl (N) an *establishing shots* aufweist – die jüngeren Filmproduktionen im 21. Jahrhundert werden im Vergleich zu den Filmproduktionen des 20. Jahrhunderts mit zunehmender Geschwindigkeit in Bezug auf die Einstellungen und Bilder pro Sekunde entwickelt – müssen die Filme unterschiedlich gewichtet werden; diese Gewichtung ist in die statistische Auswertung eingeflossen mit folgendem Ergebnis: "Die Bösen" werden nach wie vor hauptsächlich mit dystopischen, lebensfeindlichen Landschaften und Wildnis verknüpft, wohingegen "die Guten" nicht mehr nur mit harmonischen, eutopischen Landschaften konnotiert sind, sondern wesentlich häufiger mit dystopischen und lebensfeindlichen Landschaften, mit Wildnis in Form von bedrohlicher und zerstörter Natur in Verbindung gebracht werden;²⁸ diese Landschaftsdarstellungen werden zudem durch Atmosphärentypen wie Dunkelheit, Nebel und Regen in ihrer Negativität gesteigert.

Die statistische Aufteilung der Utopietypen mit zwei Dritteln dysto-



Elysium (USA 2013, Regie: Neill Blomkamp). Megacity auf der zerstörten Erde (oben). TC 00:01:05, TriStar Pictures (EAN 4 030521 730649);

Paradiesische Gärten auf der Raumstation Elysium (unten). TC 00:13:13, TriStar Pictures (EAN 4 030521 730649).

pischen *establishing shots* deutet bereits einen Überhang an Negativ-Visionen für die Zukunft an: die Dystopie als Rückseite scheint eine beliebte Motivkonvention im Science-Fiction-Film zu sein. Betrachtet man den Anteil der positiv besetzten Charaktere an den eutopischen Landschaften, fällt auf, dass die Motivkonvention "die Guten leben in schönen harmonischen, naturnahen Gegenden" nach wie vor von Regisseuren eingesetzt wird, jedoch nicht mehr so häufig

wie zu Beginn der Filmgeschichte. Generell wird im Genre der Science-Fiction mit Gegensätzen gearbeitet, die jeweils auf die Spitze getrieben werden: Eutopie und Dystopie, hell und dunkel, bedrohliche Wildnis und harmonische Landschaft, extrem verdichtete Städte gegenüber stark durchgrünzten Städten, "gut" und "böse". Vorderseiten und Rückseiten, dystopische und eutopische Parallelwelten werden gezielt eingesetzt, um beim Rezipienten sowohl Zukunfts-

angst als auch Zukunftshoffnung hervorzurufen. Obwohl im Science-Fiction-Film die anthropologisch geprägte Rückseite als ein gängiges Motiv in der Darstellung von Landschaft herausgestellt werden kann und die dargestellte Zukunft – unter dem Aspekt der Zeit eigentlich die Vorderseite – inhaltlich häufig als Rückseite konstruiert wird, bildet der letzte *establishing shot* zu-

Charaktertyp * Utopietyp Kreuztabelle						
			ambivalent	Utopietyp Landschaft		Gesamt
				dystopisch	eutopisch	
Charaktertyp Personen	ambivalent	Anzahl	9	138	17	164
		% innerhalb von Utopietyp	11,8%	10,9%	3,8%	9,1%
		Standardisiertes Residuum	0,8	2,1	-3,8	
	böse	Anzahl	10	420	88	518
		% innerhalb von Utopietyp	13,2%	33,1%	19,4%	28,8%
		Standardisiertes Residuum	-2,5	2,8	-3,7	
	gut	Anzahl	57	712	348	1117
		% innerhalb von Utopietyp	75,0%	56,1%	76,8%	62,1%
		Standardisiertes Residuum	1,4	-2,7	4,0	
Gesamt		Anzahl	76	1270	453	1799
		% innerhalb von Utopietyp	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%



Die Tribute von Panem – Mockingjay Teil 2 (USA, Deutschland 2013, Regie: Francis Lawrence). Die Protagonisten picknicken auf einer Wiese (finaler establishing shot). TC 02:03:58, Lionsgate (EAN 4 006680 079998).

meist eine versöhnliche Vorderseite ab. Dies lässt für die Zukunft auf einen eutopischen, idealisierten Neuanfang an naturalistischen Orten mit demokratischen und sozial gerechten Regierungssystemen hoffen.

Anmerkungen:

1 George Lucas (Produzent), Marquand, Richard (Regisseur) 1983: *Star Wars VI – Die Rückkehr der Jedi-Ritter*. Lucasfilm Ltd., The complete Saga TM, 2015 (EAN 4 010232 067364), Timecode (TC) 01:24:58.

2 Le Corbusier zitiert nach dem Call for Papers *archimaera* #09 "Rückseiten".

3 Karl R. Kegler: "Godzilla trifft Poelzig." <http://www.archimaera.de> ISSN: 1865-7001 urn:nbn:de:0009-21-18642 April 2009 #2 "Raubkopie" S. 102.

4 An einem Filmprojekt arbeiten viele Beteiligte wie Produzenten, Regisseure, Production Designer mit. Der Begriff des Filmmachers oder Filmemachers wird übergreifend verwendet wie z.B. bei James Monaco: *Film verstehen*. Reinbek bei Hamburg, u.a. 2009, S. 52,97,119,124,147.

5 Vgl. Christian Hellmann: *Der Science Fiction Film*. München 1983, S.9-10.

6 Vgl. Roloff, Bernhard / Georg Seeßlen: *Kino des Utopischen – Geschichte und Mythologie des Science-fiction-Films*. Hamburg 1980, S.36, 60f.

7 Verwendung Eutopie als positive Version von Utopie (griech. "eu" für "gut", τόπος für "Ort", also "guter Ort") und Gegensatz zur Dystopie als negative Version von Utopie (griech. "dys" steht für "schlecht", τόπος für "Ort", also "schlechter Ort").

8 Vgl. Wilhelm Voßkamp (Hg.): *Utopieforschung*, Band I, Stuttgart 1982, S. 4-5, S.11.

9 Vgl. Roloff, Seeßlen (vgl. Anm. 6) S.60, 63.

10 Vgl. Gregory Claeys: *Ideale Welten: Die Geschichte der Utopie*. Stuttgart 2011, S.163ff, S.168f.

11 Steven Spielberg (Regisseur): *Minority Report*. 2002.

12 Neill Blomkamp (Regisseur): *Elysium*. 2013.

13 Dieser Beitrag bezieht sich größtenteils auf Thesen, Methodik und erste statistische Auswertungen meiner laufenden Dissertation an der Universität Kassel im Fachgebiet Freiraumplanung mit dem Titel Die Darstellung von Landschaft im Science-Fiction-Film.

14 Nina Gerlach: *Gartenkunst im Spielfilm – Das Filmbild als Argument*. München 2012, hat

das Genre der Science-Fiction eher am Rande untersucht, vgl. Kapitel "Natürlichkeit – Der utopische Science Fiction und der Kinderfilm" sowie Kapitel "Künstlichkeit – Der Kriegs-, der Agenten- und der dystopische Science Fiction-Film."

15 Gerlach (vgl. Anm. 15), S.16, S.28, S.30, S.36, S.43. Auf S. 28f wird auch der Begriff des Ethischen Naturalismus erklärt. Dieser ist Teil der Moralphilosophie, in der der Naturbegriff eine wichtige Rolle spielt ebenso wie idealisierte Vorstellungen von Natur. Im Ethischen Naturalismus entspricht ein natürliches Verhalten einem moralisch wünschenswerten Verhalten. Die Regeln der Natur geben vor, wie etwas sein soll, demnach setzt die Natur den Maßstab für diese Ethik.

16 Vgl. folgende acht *Star-Wars* Teile: die Original-Trilogie mit *Episode IV – Eine neue Hoffnung* (1977), *Episode V – Das Imperium schlägt zurück* (1980), *Episode VI – Die Rückkehr der Jedi-Ritter* (1983), die Prequel-Trilogie mit *Episode I – Die dunkle Bedrohung* (1999), *Episode II – Angriff der Klonkrieger* (2002), *Episode III – Die Rache der Sith* (2005), und die beiden bis 2017 produzierten Teile der Sequel-Trilogie *Das Erwachen der Macht* (2015) und

Die letzten Jedi (2017).

17 Neill Blomkamp (Regisseur): *Elysium*. 2013; Bong Joon-Ho (Regisseur): *Snowpiercer*, 2013; Ben Wheatley (Regisseur): *High-Rise*, 2015.

18 Gary Ross (Regisseur): *Die Tribute von Panem – The Hunger Games*, 2012.

19 Der Film *Valerian – Die Stadt der tausend Planeten* wurde mit einem geschätzten Budget von ca. 177 Mio. US Dollar produziert. Am Eröffnungswochenende in den USA spielte dieser ca. 17 Mio. US Dollar ein. Quelle: http://www.imdb.com/title/tt2239822/business?ref_=tt_ql_dt_4, aufgerufen am 30.09.2017 um 17:38.

20 Marshall McLuhan: *Die mechanische Braut. Volkskultur des industriellen Menschen*. Amsterdam 1996, S. 7.

21 Vgl. James Monaco: **Film verstehen**. Reinbek bei Hamburg 2009, S. 134.

22 Vgl. Ludwig Trepl: *Die Idee der Landschaft – Eine Kulturge-*

schichte von der Aufklärung bis zur Ökologiebewegung. Bielefeld 2012, S.41.

23 Vgl. Redaktion archimaera (Hg.)2019: *archimaera* #08 "Atmosphären", S.3. <https://www.archimaera.de/2019/atmosphaeren>.

24 M. Night Shyamalan (Regisseur): *After Earth*. 2013.

25 Richard Fleischer (Regisseur): *Soylent Green*, 1973; Ridley Scott (Regisseur): *Blade Runner*, 1982; Neill Blomkamp (Regisseur): *Elysium*, 2013; Dimitriy Grachev (Regisseur): *Titanium – Strafplanet XT-59*, 2014.

26 Trepl (vgl. Anm. 22), S.58.

27 Neill Blomkamp (Regisseur): *Elysium*. TriStar Pictures, USA, Kanada, Mexiko 2013. Blomkamp über die Erstellung des Planeten *Elysium*, in: Bonusmaterial "Planung einer Utopie – Eine Gesellschaft im Himmel wird erschaffen", EAN 4 030521 730625.

28 33,1% der dystopischen Landschaften werden mit "den

Bösen" verbunden, 56,1% der dystopischen Landschaften mit "den Guten"; die im Vergleich weniger häufig vorkommenden eutopischen Landschaften werden jedoch mehrheitlich mit "den Guten" verknüpft (76,8%).

Abbildung Titelbild: *Star Wars II – Angriff der Klonkrieger*. (USA 2002, Regie: George Lucas). TC 02:12:00, Lucasfilm Ltd., The complete Saga TM, 2015 (EAN 4 010232 067364)