

"Beam me up, Scotty!"

Autor(en): **Sennhauser, Michael**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Film : die Schweizer Kinozeitschrift**

Band (Jahr): **52 (2000)**

Heft 12

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-932764>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

«Beam me up, Scotty!»

Laserpistolen, interstellarer Hyperdrive und Galaxien übergreifende Funkverbindungen sind in der Sciencefiction so real und unanzweifelbar wie Zauberstab und Hexenkunst im Märchen.

Michael Sennhauser

Es gibt im Sciencefiction-Bereich eine Art technologischer Basisutopie, die mechanische Grundausrüstung des Genres sozusagen. Der Raketenantrieb gehört dazu, die erste Voraussetzung für die Eroberung der *final frontier*, jenes ultimativen Grenzlandes, welches das «All» für jede erzählerische Disziplin darstellt. Bevor das Kino allerdings die erste Rakete von der Erde jagen konnte, musste die Pulverexplosion in einer Kanone das Projektil auf den Mond schießen: In George Méliès' «Voyage dans la lune» von 1902, einem der ersten Sciencefiction-Filme überhaupt. Dort ging das riskante Unterfangen übrigens auch schon genregerecht und utopiekritisch ins Auge – in jenes des Mondgesichtes nämlich.

Vor der Rakete war also die Kanone. Was nicht weiter überrascht, denn wenn irgendwo die Behauptung zutrifft, dass der Krieg der Vater aller Dinge sei, dann ganz sicher im Technologiesektor. Und wenn

Die Laserpistole ist die kinematografisch konsequente Weiterentwicklung der Steinschleuder: Sauber, geräuschlos und optisch ungemein befriedigend

von kinogerechter Eroberung des Raumes die Rede ist, können auch jene Waffensysteme nicht weit sein, die den menschlichen Drang zur Aneignung fremder Territorien erst wirklich freisetzen. Die Laserpistole ist die kinematografisch konsequente Weiterentwicklung der Steinschleuder: sauber, geräuschlos und optisch ungemein befriedigend. Kein anderes Waffensystem erlaubt die gleichzeitige bildliche Umsetzung von Ursprung und Wirkung mit dieser Augenfälligkeit.

Und dann, wenn der neue Raum sich hat erobern lassen, der Expansionstrieb (vorläufig) befriedigt worden ist? Was fehlt noch zum Glück? Klar: der Siegerbericht nach Hause, die Kommunikation des Erfolges. Wer angekommen ist, muss dies mitteilen, selbst wenn er nicht genau weiss, wo er angekommen ist. «Phone home», jammerte Steven Spielbergs auf der Erde gestrandeter «E.T.» 1982 und baute aus allerlei Kinderzimmermüll eine Sendeanlage. Da blinkten Lämpchen, bewegten sich Rädchen, denn auch auf dem Kommunikationssektor stellt sich – kinematografisch gesehen – das Problem der bildgerechten

Umsetzung eines Vorganges, der sich traditionellerweise eher an die Ohren richtet.

Transport-, Waffen- und Kommunikationstechnologien bilden das Rückgrat des phantastischen wie des utopischen Erzählens, und Sciencefiction versucht dabei eigentlich nur, der märchenhaften Magie des schnellen Orts- und Machtwechsels eine vordergründige Plausibilität zu verpassen. Erst die *suspension of disbelief*, der freiwillige Verzicht auf das Nichtglauben, macht den Utopiegenuss möglich.

1. Transport

Der Raketenantrieb ermöglicht die Überwindung der Schwerkraft der Erde. Im Weltraum gibt es keine Schwerkraft, dafür aber unendliche Distanzen. Also muss der reale Raketenantrieb im Kino um ein paar plausible Basiselemente erweitert werden. Dazu gehört der «Hyperschlaf», eine Art künstlicher Winterschlaf, welcher – meist computergesteuert – die weltraumreisenden Schneewittchen in ihren provisorischen Glassärgen alterungslos in ferne Gefilde begleitet. Gezeigt wird dann in aller Regel die Aufweckphase (oder deren Verweigerung durch den stiefmütterlichen Computer), denn erzählerisch gibt die Technologie wenig her.

Um Distanzen erzähl- und filmtechnisch ökonomischer zu überwinden, haben sich zwei weitere Systeme besser bewährt. Das eine ist der «ininterstellare Hyperdrive» oder «Warp-Antrieb», wie er in «Star Trek» (Raumschiff Enterprise), der Mutter aller Sciencefiction-Serien, heisst. Optisch zeigt sich der plötzliche Sprung durch die Galaxien in der Regel dadurch, dass sich die Sternepunkte ausserhalb des Raumschiffes zu Sternenstrichen verziehen – so auch in «Star Wars» und ungezählten anderen Klassikern des Genres. Das zweite, utopischere, aber längst zur erzählökonomischen Selbstverständlichkeit gewordene System ist das «Beamen», das Dematerialisieren eines Körpers am einen Ausgangs- und seine Rematerialisierung am Zielort. In den Sechzigerjahren wurde Captain Kirks fröhliche Aufforderung an seinen Maschinisten «Beam me up, Scotty» zum geflügelten (Drogen-)Wort. Heute praktizieren wir den (als durchaus materiell empfundenen) Vorgang mit dem Verschicken von Datenpaketen via Internet selber. ▶



In den «Star Trek»-Filmen genügen gemäss der TV-Tradition ein paar Knöpfe und Konsolen, um die kompliziertesten Transporttechnologien zu repräsentieren.

2. Waffensysteme

Dass die Laserpistole zur Sciencefiction-Waffe schlechthin geworden ist, liegt wie schon erwähnt vor allem an den optischen Qualitäten des Einfalls. Spätestens seit «Star Wars» hat sich dann auch das unterschiedliche Einfärben der Laserstrahlen bewährt, das zusätzlich zur Lokalisierung des Einschlags auch noch die jeweils unterschiedliche Quelle des Abschusses identifizierbar macht. Die im Kino der Fünfzigerjahre so beliebten unsichtbaren «Todesstrahlen» dagegen sind nach realen Erfahrungen mit Röntgen- und Nuklearstrahlungen aus dem Kino eher wieder verschwunden. Dafür hat George Lucas mit der Einführung des Laserschwertes in «Star Wars» die utopische Eindeutigkeit des Lasers mit der ritterlichen Dimension des «fairen» Zweikampfes kombiniert. In unserer irdischen Realität kommen Laser zwar durchaus in Waffensystemen zum Einsatz, allerdings eher als Zielsysteme, und ihre grosse kinematografische Qualität, die Sichtbarkeit für unbeteiligte Dritte, wird nach Möglichkeit vermieden.

3. Kommunikation

Im dritten angesprochenen Bereich der sciencefictiontauglichen Basisutopie scheint die technologische Entwicklung die Utopien mittlerweile eingeholt zu haben. Die handlichen «Tricorder», die der Mannschaft des Raumschiffs Enterprise zur persönlichen Kommunikation dienen, sind mit unseren Mobil- und Satellitennetzen mehr oder minder Realität geworden: Bildfernsehen, virtuelle Konferenzen und selbst holografische Projektionen gehören zum Businessalltag. Bloss die nicht sehr kinematografische, aber trotzdem im utopischen Kino beliebte telepathische Kommunikation unter einzelnen Lebensformen ist noch nicht so weit gediehen. Wohl nicht zuletzt darum, weil die Sciencefiction diese Kommunikationsform in der Regel höher entwickelten Intelligenzen vorbehalten hat.

Letztlich ist es aber völlig unerheblich, ob wir beim Genuss einer Geschichte an die Realität von Laserpistole und Transporter-Raum glauben oder lieber an Zauberstab und «Floo-Powder» bei Harry Potter. Die tatsächliche Raum-Zeit-Überwindung bewirkt die Fiktion, die Geschichte, der Film. ■



Ob wie hier in «Starship Troopers» oder ganz klassisch bei den «Storm Troopers» in «Star Wars»: Die (Hand-) Kanonen spucken Licht – wie Kinoprojektoren.