



universität
wien

MASTERARBEIT

Titel der Masterarbeit

Inszenierte Grenzen

Klonen, Geschlecht und Begehren in Science Fiction Filmen –
soziologische Filmanalysen

Verfasserin

Katja Gerstmann, Bakk. phil.

gemeinsam mit

Nina Formanek, Bakk. phil.

angestrebter akademischer Grad

Master of Arts (MA)

Wien, 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 066 905

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Soziologie

Betreuerin / Betreuer:

Ao. Univ. Prof. Dr. Eva Flicker

*It can even be argued that science fiction helps to create
the very futures it describes, by preparing people's minds for them.*

(Nicholls 1983: 6)

Inhalt

I	VORWORT (NF&KG)	11
II	EINLEITUNG (NF&KG)	12
	II.1 Forschungsinteresse und Forschungsfragen	13
III	FORSCHUNGSDESIGN UND –PARADIGMA (NF&KG)	18
IV	THEORETISCHE RAHMUNG	20
	IV.1 Science Fiction Film (KG)	20
	Exkurs Genre (KG)	22
	IV.1.1 Utopie und Science Fiction - Science Fiction als Filmgenre?	23
	IV.1.2 Themen und Motive der Science Fiction	28
	IV.1.3 Schneller, besser, neu – Technologie und Wissenschaft in Science Fiction	31
	IV.1.4 Science Fiction als Vermittlerin zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit	33
	IV.1.5 (Gesellschaftliche) Zukunftsvisionen	36
	IV.1.6 Visuelle Ästhetik in Science Fiction Filmen	37
	IV.2 Feministische Theorie – Doing Gender (NF)	44
	IV.2.1 (Doing) femininities and masculinities	48
	IV.2.2 Queeres Begehren entkoppelt von <i>sex</i> und <i>gender</i>	50
	IV.2.3 Cyborg und Körper-Technologien	52
	IV.3 Reproduktionsmedizinische Verfahren – <i>science and fiction</i> (KG)	55
	IV.3.1 Natürliche vs. assistierte Reproduktion	60
	IV.3.2 Feministische Technologiekritik	61
	IV.3.3 Gesellschaftliche Folgen der Reproduktionsmedizin	63
V	FILM VERSTEHEN – MEDIENSOZIOLOGISCHE GRUNDLEGUNG (NF)	66
	V.1 Interdisziplinäre Filmtheorie und -analyse – Produktion/ Rezeption/ Repräsentation	71
	V.1.1 Produktionsanalysen – Film ist Ware, Manipulationsinstrument, Regiekunstwerk	73
	V.1.2 Repräsentationsanalysen – Film ist <i>Kunstform</i> , Bedeutung, soziales Phänomen	74
	V.1.3 Rezeptionsanalysen – Film ist Wirkung, Sozialisationsfaktor	78
	V.2 Filmtechnik und Filmästhetik (NF)	81
	V.3 Dramaturgie (KG)	89
VI	GENDER IM (SCIENCE FICTION) FILM – STAND DER FORSCHUNG (NF)	92
VII	METHODISCHES VORGEHEN (NF)	99
	VII.1 Methodologische Verortung Filmanalyse (NF)	101
	VII.2 Erhebungs- und Auswertungstechniken (KG)	104
	VII.2.1 Konkrete Vorgehensweise	105
	VII.2.2 Ersteindrucksanalyse – Erinnerungsarbeit	107
	VII.2.3 Szenenprotokoll mit Sequenzlinie	109
	VII.2.4 Einstellungsprotokoll	110
	VII.2.5 Akira als Analysetool	111
	VII.2.6 Figurenanalyse	112

VIII FILMAUSWAHL (NF)	118
VIII.1 Filmsample	121
IX TEKNOLOST	122
IX.1 Handlung (KG)	122
IX.2 Sequenzlinie und Szenen (KG)	124
IX.3 Figurenanalyse (NF&KG)	127
IX.3.1 Rosetta Stone - weiblicher (<i>mad</i>) <i>scientist</i> und Mauerblümchen (NF)	127
IX.3.2 Ruby – <i>femme fatal</i> und künstlich geklonte/gestylte Businessfrau (NF)	134
IX.3.3 Olive und Marinne – Schwestern und Liebende (KG)	138
IX.3.4 Die Klone zu dritt - Geklonte Ähnlichkeit/Differenz (KG)	139
IX.3.5 Agent Edward B. Hopper (KG)	142
IX.3.6 Sandy (KG)	144
IX.3.7 Dirty Dick (NF)	147
IX.3.8 Professor Crick (KG)	150
IX.4 Interpretation Teknolust (NF&KG)	151
IX.4.1 Klone problematisieren Diskursmacht über Dualismen	153
IX.4.2 Geschlechterkonstruktionen	154
IX.4.3 Geschlechterverhältnisse, <i>sex</i> , <i>desire</i>	155
X THE ISLAND	156
X.1 Handlung (NF)	156
X.2 Sequenzlinie und Szenen (NF)	159
X.3 Figurenanalyse (NF&KG)	162
X.3.1 Lincoln Six Echo –Außenseiter und altruistischer Held (NF)	162
X.3.2 Jordan Two Delta – naive Kindfrau und sexualisierte Kämpferin (NF)	164
X.3.3 Asymmetrische (Liebes)Beziehung Lincoln – Jordan (NF)	166
X.3.4 Die Klone als wertvolle und (nicht) menschliche Produkte (KG)	168
X.3.5 Merrick – gottgleicher <i>mad scientist</i> (KG)	169
X.3.6 Laurent – moralischer Söldner (KG)	171
X.4 Einstellungsanalyse (NF)	173
X.4.1 Genderstereotype Blicke, Mimiken, Körper (KG)	175
X.4.2 Kleidung zwischen Funktionalität, Sexualisierung und Uniformierung (KG)	180
X.4.3 Funktionale, reduzierte Ästhetik als Erkennungsmerkmal von SF (NF)	182
X.5 Interpretation <i>The Island</i> (NF&KG)	184
X.5.1 <i>Human nature</i> : Natur – Produkt – Kultur (KG)	185
X.5.2 <i>Sex, gender, desire</i> (KG)	187
X.5.3 Inszenierung, Ästhetik und filmische Mittel (KG)	188
X.5.4 Zukünftige Technologien (NF)	191
XI FAZIT UND ZUSAMMENFASSUNG DER FILMANALYSEN (NF&KG)	195
XI.1 Technologien und Ästhetik in Science Fiction Filmen	196
XI.1.1 Wissenschaft ohne Moral – die Moral der Science Fiction	198

XI.2	<i>Gender, sex, desire</i> zwischen stereotyper Naturalisierung und ironischer Dekonstruktion	199
XI.2.1	Weißes, heterosexuelles Begehren bleibt die Norm	202
XI.3	Reproduktionsmedizinische Technologien verwischen Grenzen zwischen Natur und Kultur	204
XI.3.1	Gegenderte Nicht/Menschlichkeit	206
XI.4	Beitrag zur einer Methodologie der soziologischen Filmanalyse	212
XI.4.1	Inhaltsanalytische Filmauswertung	213
XI.4.2	Explorative Filmverstehen	215
XI.4.3	Integrierende Filmanalysen	216
XII	AUSBLICK (NF&KG)	219
	LITERATUR	221
	ANHANG	
	SAMPLE	A3
	TEKNOLUST	A11
1	Sequenzlinie und Szenenprotokoll	A11
2	Ersteindrücke	A21
3	Memos	A25
	THE ISLAND	A32
1	Sequenzlinie und Szenenprotokoll	A32
2	Ersteindrücke	A46
3	Memos	A50
4	Einstellungsprotokoll <i>The Island</i> , Szene 11	A58
	TEASER	A66
	ZUSAMMENFASSUNG	A68
	ABSTRACT	A69
	LEBENS LAUF	A70

Aufgrund der formalen Bedingungen für eine gemeinsam verfasste Arbeit ist die jeweilige Hauptverantwortliche der Kapitel im Inhaltsverzeichnis mit den Initialen NF für Nina Formanek bzw. KG für Katja Gerstmann ausgezeichnet.

Abbildungen

Abb. 1	Forschungsdesign	19
Abb. 2	Themen des Science Fiction Films	30
Abb. 3	Diegetischer Prototyp in <i>The Island</i>	33
Abb. 4	Künstliche Befruchtung einer Eizelle in <i>Æon Flux</i>	38
Abb. 5	Technizistische Ästhetik in <i>THX 1138</i>	40
Abb. 6	Mondäne Lebensräume in <i>Logan's Run ...</i>	41
Abb. 7	... und in <i>Æon Flux</i>	41
Abb. 8	düstere, verschmutzte Welten nach der Katastrophe in <i>Zero Population Growth ...</i>	42
Abb. 9	... und in <i>Zardoz</i>	42
Abb. 10	Perfekte Lebens- und imperfekte Funktionsräume in <i>The Island</i>	43
Abb. 11	Vergleich der Entstehung von Embryos bei Befruchtung und reproduktivem Klonen	59
Abb. 12	Übersicht über reproduktionsmedizinische Verfahren	61
Abb. 13	Panorama-Einstellung in <i>Æon Flux</i>	83
Abb. 14	Totale in <i>Æon Flux</i>	83
Abb. 15	Halbtotale in <i>Æon Flux</i>	84
Abb. 16	Amerikanische Einstellung in <i>Æon Flux</i>	85
Abb. 17	Naheinstellung in <i>Æon Flux</i>	85
Abb. 18	Großaufnahme in <i>Æon Flux</i>	86
Abb. 19	Detailaufnahme in <i>Æon Flux</i>	86
Abb. 20	Jude Law als Jerome in <i>Gatacca</i>	95
Abb. 21	Ablauf der Filmanalysen (eigene Darstellung)	106
Abb. 22	Filmplakat Teknolust	122
Abb. 23	Ruby, Olive und Marinne	123
Abb. 24	Rosetta Stone	128
Abb. 25	Rosetta und Hopper	131
Abb. 26	Ruby	135
Abb. 27	Ruby und Sandy	138
Abb. 28	Olive und Marinne	139
Abb. 29	Ruby, Olive und Marinne tanzen	141
Abb. 30	Agent Edward B. Hopper	142
Abb. 31	Sandy im Copy-Shop	145
Abb. 32	Dirty Dick	148
Abb. 33	Professor Crick	151
Abb. 34	Originalplakat <i>The Island</i>	156
Abb. 35	Lincoln ärgerlich: „And what is tofu anyway?!”	163
Abb. 36	Lincoln, der (Anti-)Held nach geschlagenem Kampf und erfolgreicher Befreiung	164
Abb. 37	Jordan – naiv und immer freundlich	164
Abb. 38	Jordan entdeckt den Sex	166
Abb. 39	Machtinszenierung und <i>male gaze</i>	170
Abb. 40	Machtinszenierung Merricks durch filmische Mittel	170

Abb. 41	Albert Laurent betrachtet kritisch den <i>agnate</i>	171
Abb. 42	Machtverhältnis zwischen Merrick und Laurent	173
Abb. 43	Jordans Mimik	177
Abb. 44	Lincoln als Außenseiter	179
Abb. 45	Funktionale Kleidung der Klone	180
Abb. 46	Die Bar – sexualisierte Kellnerin und vertrauliches Gespräch	183
Abb. 47	doppelte, versteckte Kontrolle in der Bar: Wachmann und Visuals	184
Abb. 48	Dr. Merricks Büro	189
Abb. 49	Mutter mit Kindern in der Bahnhofshalle	190
Abb. 50	Inszenierung von Dichotomien durch filmische Mittel	190
Abb. 51	Brainscan mittels Nanosensoren	192
Abb. 52	Überwachung im <i>Merrick Institute</i>	193
Abb. 53	Kategorienschema Nicht/Menschlichkeit	210
Abb. 54	Übersicht soziologische Filmanalysen	218

I Vorwort

Die Idee zu dieser Arbeit entstand relativ spontan vor etwas mehr als einem Jahr. Zunächst als Einzelarbeit und mit größerem Schwerpunkt – Gesellschaft und Geschlecht in Science Fiction – konzipiert, stellte sich durch die gemeinsame Beschäftigung mit dem Thema in verschiedenen Seminaren zu Männlichkeitskonstruktionen, Zukunftsvisionen in der Wissenschaft und visueller Medienkultur recht bald heraus, dass wir dieses Projekt als gemeinsame Masterarbeit angehen wollten. Gleichzeitig wurde deutlich, dass wir einen engeren Fokus wählen mussten, um dieses Vorhaben in absehbarer Zeit zu bewältigen. Wir entschieden uns aus pragmatischen Überlegungen ebenso wie aus persönlichen Vorlieben dazu, die Forschung auf Geschlecht und Geschlechterkonstruktionen in Science Fiction Filmen zu konzentrieren, die Reproduktionstechnologien, etwa Klonen oder Gentechnologie, zum Thema haben. Zwar haben wir nicht alles geschafft, was wir uns anfangs ausgemalt und vorgenommen hatten, sind aber nichtsdestotrotz zufrieden mit der immer noch in vieler Hinsicht aufwändigen und umfassenden Arbeit, die wir geleistet haben. Über das Jahr hinweg lernten wir unser Forschungsthema immer wieder aus anderen Blickwinkeln kennen und schätzen – wir hätten an unzähligen Stellen anknüpfen und in andere, neue Richtungen, weiter denken und forschen können.

Mit unserer Masterarbeit hatten wir das Glück, viele fachliche und persönliche Fäden aus unserem bisherigen Studium miteinander und zu einem Ende zu verknüpfen: schon vorher haben wir, oft auch gemeinsam, zu ähnlichen Themen, oder mit ähnlichen Methoden gearbeitet, und konnten dies hier nun verbinden und fortführen.

Für ihre Unterstützung dabei möchten wir uns bei den folgenden Menschen von Herzen bedanken: Eva Flicker, die schon früh unser Interesse für visuelle Daten und Filmanalyse geweckt und immer wieder gefördert und unterstützt hat; Roswitha Breckner und den TeilnehmerInnen des Master-Arbeits-Seminars für die *Methodenstandpauke* und alle anderen wertvollen Anregungen; unseren lieb gewonnenen Seminar- und Arbeitsgruppen *Queer Cinema* und *Social Science Fiction* für das Mutmachen zur und die Freude an der soziologischen Filmanalyse; unseren Gittis Doris und Ben für engagiertes und strenges Feedback, und natürlich für das vor, nach und zwischen dem Arbeiten; Smilla fürs Arbeiten lassen und für die Pausenbeschäftigung; unseren Eltern und Geschwistern sowie Bernd & Christoph für ihre Geduld und ihre Unterstützung – ihr seid unsere Ruhepole! Nicht zuletzt danken wir einander für viele schöne (Arbeits-)Momente, *semper et ubique*.

II Einleitung

Gender fungiert als eine zentrale Kategorie unserer Gesellschaft und strukturiert auf allen Ebenen soziale Phänomene. Neuere feministische und queere Theorien sind nicht mehr nur auf die Dekonstruktion des Dualismus Mann/Frau konzentriert, sondern nehmen auch davon losgelöste kontingente, mehrdimensionale und provisorische Identitätskonstruktionen in den Blick. In Verbindung mit technokritischen Überlegungen interessieren sie sich insbesondere für die Aufweichung und Neuverhandlung der Grenzen zwischen Natur und Kultur, zwischen Mensch und Technik, zwischen Lebendig und Nichtlebendig, bis hin zu deren Aufhebung.

Die immer alltäglicher werdende Anwendung von Bio- und Nanotechnologien, von technisch-medizinischen Hilfsmitteln bei der menschlichen Reproduktion kann durchaus als schrittweise Aufweichung der Grenzen zwischen *Natur* und Kultur bzw. Technologie gelesen werden – Embryonen werden vor der Geburt getestet und ausgewählt, untersucht und therapiert. In die als *natiürlichste Sache der Welt* bezeichneten Prozesse der Zeugung, Schwangerschaft und Geburt greift die Medizin nicht nur in westlichen Gesellschaften immer mehr ein.

Die Diskussion um diese Technologien und Verfahren bleibt nicht auf die politische Ebene begrenzt (wie momentan beispielsweise in Deutschland), sondern spiegelt sich auch – dies teilweise bereits seit längerem – in medialen und fiktionalen Diskursen wider.

Seit jeher werden Fortschritt, bisher unbekannte Entwicklungen und neue Technologien in der Science Fiction thematisiert und verhandelt. Wie die Bezeichnung *Science Fiction* schon nahe legt, werden wissenschaftliche Erkenntnisse nicht nur filmisch dargestellt sondern im Film weitergedacht, meist über den aktuellen Stand der Dinge in der Gegenwartsgesellschaft hinaus. Science Fiction Filme als Unterhaltungsfilme bilden dabei, wie andere mediale Produkte auch, nicht nur die Phänomene der sozialen Wirklichkeit ab, sondern erzählen auf dieser Grundlage ihre eigenen Geschichten, schaffen sich eigene, *neue* Bilder.

Welche Bilder zeitgenössische Science Fiction Filme von Reproduktionstechnologien zeigen, und vor allem, ob und wie diese Technologien Geschlecht und Begehren im Film beeinflussen und verändern, steht im Fokus dieser Arbeit.

II.1 Forschungsinteresse und Forschungsfragen

In unserer Forschung geht es um die Darstellung und Bedeutung von *sex*, *gender*, *desire*¹, und damit auch um Geschlechterkonstruktionen, Geschlechterverhältnisse, Geschlechtskörper in Science Fiction Filmen, in denen mit Hilfe von Reproduktionstechnologien heterosexuelle Fortpflanzungsmuster ergänzt oder ersetzt werden. Die filmische Darstellung geht in unserem Verständnis immer auch über eine bloße Abbildung hinaus, weil im Film nicht nur – im Sinne einer Abbildung der Realität – dargestellt, sondern auch konstruiert und inszeniert wird. Trotzdem sprechen wir hier von filmischer Darstellung, weil sie für uns beides umfasst – Darstellung und Inszenierung (ausführlicher dazu weiter unten im Kapitel V Film Verstehen).

Folgende theoretisch fundierte Ausgangsthesen und persönliche (Forschungs-) Erfahrungen bringen uns zu diesem spezifischen Forschungsfokus.

Gender und Reproduktion

Am Anfang steht ein grundsätzlich soziologisches (unbestreitbar auch persönliches und politisches) Interesse an Frauen- und Geschlechterforschung. Geschlecht² fungiert als eine der wesentlichen gesellschaftlichen Strukturkategorien. In den Interaktionen des Alltags ordnen wir uns und andere fast unausweichlich³ und fortlaufend einer der dichotomen Kategorien *Frau* bzw. *Mann* zu. Überkreuzt mit anderen Achsen der Differenz wie *race*, *class*, *age* sind an das Geschlecht de facto noch immer viele soziale Benachteiligungen geknüpft. In intersektionalen Analysen ist Geschlecht (meist als unabhängige Variable) in der Kombination mit anderen Schichtungskategorien für soziale Ungleichheitsanalysen höchst relevant (vgl. z.B. Becker-Schmidt 2007: 56-83). Die nach wie vor beträchtliche Lohndifferenz zwischen Männern und Frauen (*Gender Pay Gap*), das hohe Armutsrisiko allein stehender älterer Frauen oder Alleinerzieherinnen oder die Unterrepräsentation von Frauen in Spitzenpositionen (*Gläserne Decke*) sind prägnante Beispiele, die strukturell bedingte und sich nur träge wandelnde Geschlechterungleichheiten plakativ aufzeigen. Ursachen für

¹ Die kursive Formatierung einzelner Begriffe soll darauf hinweisen, dass wir diese als sozial konstruierte Kategorien und damit als veränderliche, wandelbare, diskutierbare und nicht als natürlich gegebene Konstanten verstehen (vgl. Kapitel IV.2 Feministische Theorie - Doing Gender).

² Wir verwenden *gender* und Geschlecht synonym (für soziales Geschlecht), ebenso wie wir *sex* und biologisches Geschlecht als synonym betrachten.

³ Eine solche Zuordnung kann zwar nicht immer einwandfrei erfolgen, und in vielen Bereichen der Gesellschaft werden alternative und vielfältigere Konzepte gedacht und gelebt. Trotzdem fällt es schwer sich von zweigeschlechtlichen Bildern zu lösen. Vielmehr führt es unweigerlich zu Irritation und Unsicherheit wenn eine solche Zuschreibung nicht eindeutig vorgenommen werden kann. (vgl. u.a. Garfinkel 1967, Kessler/McKenna 1978).

Geschlechterungleichheiten und Strategien zu deren Überwindung werden sowohl auf wissenschaftlicher wie auch tagespolitischer Ebene breit und vielfach kontrovers diskutiert (vgl. z.B. Die Zeit 47/2010 oder Hark 2007). Die unterschiedliche Bewertung von bezahlter Erwerbsarbeit und unbezahlter Reproduktionsarbeit ist jedoch eine Differenz, die trotz aller emanzipatorischen Bemühungen konstant bestehen bleibt, vielfach unüberwindlich scheint, gerade weil sie oft implizit biologistisch legitimiert wird. Entlang dieser hierarchischen Unterscheidung verlaufen im Alltagsleben zahlreiche Ungleichheiten, die zwar gesellschaftlich strukturell bedingt sind, vor allem aber auf privater Ebene für die Individuen bedeutsam werden. Anders ausgedrückt, selbst in einer Gesellschaft wie der österreichischen, die sich politisch zu Geschlechter- und Chancengleichheit bekennt, übernimmt de facto nur ein Bruchteil der Männer die volle (oder auch nur die halbe) Verantwortung für Haushalt, Kinderbetreuung usw. Umgekehrt wird dies noch immer quasi *selbstverständlich* von Frauen erwartet, jede andere Aufteilung der Verantwortlichkeiten muss in langwierigen Diskussionen⁴ im eigenen privaten Umfeld ausgehandelt werden.

Wir gehen für unser Projekt vom theoretischen Standpunkt des *doing gender* (West/Zimmerman 1987) aus, nach dem Geschlecht in sozialen Interaktionen immer wieder re-/produziert wird. Dies geschieht zumeist unbewusst und folgt impliziten Normen, durch die stetige Wiederherstellung kann Geschlecht somit auch als veränderlich betrachtet werden. Vor allem jedoch erlaubt diese theoretische Rahmung, Gender unabhängig vom biologischen Geschlecht zu denken.

Zudem verorten wir *gender* in der queer theory, die Brüche im vermeintlich stabilen Gefüge von sex, gender und desire thematisiert:

Queer-Theorien [brechen] die Differenz von Biologischem, Sozialem und Kulturellem auf und intendieren damit, das Biologische zu entnaturalisieren (Perko 2003: 36).

Diese Brüche und Verwerfungen scheinen uns im Hinblick auf die Thematik der Reproduktionstechnologien besonders reizvoll zu sein: Wenn menschliches Leben geklont oder künstlich produziert werden könnte oder würde, und die Menschen daher keine Reproduktionsarbeit im engsten Sinn mehr leisten müssten (durch Fortpflanzung, Schwangerschaft, etc.) - was geschieht dann mit Konzeptionen von *gender*, Sexualität und

⁴ Andere AutorInnen formulieren dies noch weitaus konfliktträchtiger: „Zur Geschlechterrivalität gehört wesentlich der Kampf um die Kontrolle der generativen Reproduktion.“ (Becker-Schmidt 1993: 45, zit. nach Cyba 2000: 53)

Begehren. Was geschieht mit Bildern von Familie, vom Geschlechtskörper, von Geschlechterrollen etc., die mit heterosexueller Reproduktion verknüpft sind, wenn diese Reproduktion selbst durch Technologien obsolet wird? Was geschieht mit einer heteronormativen Matrix der Zweigeschlechtlichkeit⁵, die ja eine ihrer Berechtigungen aus der vermeintlichen Natürlichkeit von Geschlechtsidentität bezieht? Welche Veränderungen sozialer und gendeter Rollenverteilungen lassen sich aus diesen technischen Entwicklungen ableiten? Oder wenn sich keine oder nur wenige Veränderungen einer Heteronorm zeigen, warum ist das so? Worauf basieren heteronormative Zuschreibungen, wenn Reproduktionsformen technisiert sind?

(Science Fiction) Film und Zukunft

Film als soziologisches Analysematerial ist aus mehreren Gesichtspunkten heraus relevant. Für unsere Forschung zentral ist eine Medientheorie, die Film als soziales Phänomen versteht, das gesellschaftliche Wirklichkeiten gleichzeitig produziert und reproduziert (vgl. z.B. Hickethier 2003: 435f). Medien sind in unserem Alltag omnipräsent und stellen Bilder davon her und bereit, wie gesellschaftliches Zusammenleben aussehen kann/soll (vgl. z.B. Krotz 2007). Mediale Sozialisation beeinflusst unter anderem unsere Vorstellungen von romantischer Liebe, heterosexuellem Begehren oder dem perfekten (vergeschlechtlichten) Körper.

Filme können durch die Darstellung zukünftiger Gesellschaften und Technologien unsere Bilder und Vorstellungen von Zukunft, Wissenschaft und Technik beeinflussen. Gerade zu Techniken der Reproduktionsmedizin oder des Klonens gibt es bislang nur wenige, den medialen Diskurs bestimmende Bilder, und dies sind meist Bilder bisheriger Erfolge, etwa vom Klon Schaf Dolly (vgl. Bühl 2009). Menschliches Klonen ist bisher nicht realisiert, nichtsdestotrotz existieren bereits seit längerem filmische Bilder davon.

Science Fiction Filme berichten über wissenschaftliche Errungenschaften, technologische und gesellschaftliche Fortschritte, die noch in der Zukunft liegen. Als Genre existierte Science Fiction bereits in der Literatur des 19. Jahrhunderts, und wurde mit dem Aufkommen des Films auch hier zu einem eigenen Genre. War es in der Literatur zunächst noch von positiven und fortschrittsbejahenden Zukunftssichten geprägt, wurden im Film zunehmend kritische Sichtweisen auf Zukunft und Fortschritt entwickelt (Koebner 2007: 9).

⁵Das Konzept einer Zwangsheterosexualität bzw. hegemonialen Zweigeschlechtlichkeit wird zentral bei Judith Butler entwickelt. Ihre Kritik an hegemonialen Geschlechterverhältnissen – an einer heterosexuellen Matrix der Zweigeschlechtlichkeit – betont, dass Geschlechtsidentität eine diskursive Praxis ist und sich in ständigen, alltäglichen (mehr oder weniger bewussten) Handlungen festschreibt. (Butler 1991)

In SF Filmen werden Begebenheiten erzählt, die mit den derzeitigen technischen und wissenschaftlichen Mitteln noch nicht möglich, aber theoretisch denkbar sind. In der im Film dargestellten Welt sind diese *real* (noch) unmöglichen, nicht existierenden Dinge jedoch bereits plausibel und umsetzbar (vgl. Spiegel 2009: 107). In Abgrenzung zu Fantasy oder Märchen versucht Science Fiction, realistisch zu wirken (ebd.:121), bedient sich dabei einer gewissen Ästhetik und muss sich an wissenschaftlichen und technologischen Erkenntnissen orientieren.

Ein Schwerpunkt unseres Interesses liegt auf der Darstellung von *zukünftigen* Geschlechterverhältnissen. Einige reproduktionsmedizinische Technologien, wie die pränatale Diagnostik oder die Präimplantationsdiagnostik, werden zwar bereits heute angewandt, andere wie das Klonen von Säugetieren oder Menschen befinden sich noch in der Entwicklung⁶. In Filmen, die in der Zukunft spielen, können diese Technologien als ausgereift dargestellt werden – sie werden als fertig entwickelt, ungefährlich und fehlerfrei funktionierend gezeigt. Die technologischen Neuerungen werden im Film außerdem bereits sozial verortet und ihr praktischer Gebrauch wird normalisiert (Kirby 2009: 4f). Kurz gesagt, die für uns noch zukünftigen Technologien sind im Film bereits Alltag und strukturieren die Welt der ProtagonistInnen, obwohl sie in der empirischen Realität nur auf dem Papier, oder maximal als Prototypen oder Modelle existieren.

Neue Technologien und ihre Folgen können in Science Fiction Filmen freier imaginiert werden, da sie – in der Zukunft – schon ausgereift sind und implementiert wurden. Auch (positive wie negative) Auswirkungen könn(t)en differenzierter dargestellt werden, da sie bereits weit verbreitet sind.

Im Zuge dessen könnten auch Geschlecht und Geschlechterverhältnisse anders gedacht und dargestellt werden als in Filmen, die nicht dezidiert in der Zukunft spielen. Andererseits kann jedoch auch vermutet werden, dass sich die Darstellung von Geschlecht in *klassischen* mainstream-Darstellungen erschöpft, weil Zukunft durch andere Elemente inszeniert werden kann. Durch die bewährten (Geschlechts-)Stereotype bleibt die Massentauglichkeit der Filme erhalten.

Vor dem Hintergrund dieser Betrachtungen formulieren wir die folgende Forschungsfrage:

Wie werden *sex, gender, desire* in Science Fiction Filmen dargestellt, in denen mit Hilfe von Reproduktionstechnologien heterosexuelle Fortpflanzungsmuster ergänzt oder ersetzt werden?

⁶ Eine detailliertere Diskussion der Technologien der Reproduktion findet sich im Kapitel IV.3.

Dies beinhaltet auch die folgenden Aspekte:

Wird in den Filmen die heteronormative Trias von *sex*, *gender*, *desire* aufgebrochen, wie dies von der queer theory gefordert bzw. queer politics getan wird (vgl. Jagose 2001)? Wie werden Brüche der heterosexuellen Matrix filmisch dargestellt und welche (ideologischen) Mechanismen stützen die normativen Muster von *sex*, *gender*, *desire*?

Wenn auf der Vorstellung eines *natürlichen* Zusammenhanges von *sex*, *gender* und *desire* dauerhafte und ständig präsente Geschlechterkonstruktionen (von Weiblichkeit/Männlichkeit) sowie ungleiche Geschlechterverhältnisse beruhen, wie ändern sich diese, wenn sich im Film durch Reproduktionstechnologien das Verhältnis von *sex*, *gender* und *desire* ändert?

Diese letzte Beziehung kann und muss jedoch auch umgekehrt betrachtet werden – inwiefern beeinflussen oder prägen die im Film dargestellten *gender* und Geschlechterverhältnisse die Reproduktionstechnologien, die im Film gezeigt werden?

Ein weiteres Anliegen unserer Arbeit ist es, Methoden und vor allem Praxen der soziologischen Filmanalyse zu verfeinern und zu systematisieren, da es in diesem Bereich bislang nur wenig etablierte Vorgehensweisen gibt. Im Gegensatz zu bekannten, *klassischen* Themen und Stereo-typen wie etwa romantische Liebe oder die Aufklärung eines Verbrechens, die filmisch meist nach klaren Mustern (Dramaturgie, Inszenierung, etc.) funktionieren, gibt es (noch) keine solch eindeutigen Schemata für die Darstellung von Reproduktionstechnologien und ihren Auswirkungen. Diese Technologien sind in der Alltagswelt noch nicht so weit implementiert, dass sie alltäglich erscheinen und unsere Vorstellungen von der Welt soweit prägen, wie dies etwa das Bild der *großen bzw. wahren Liebe* tut. Wir entschieden uns für ein möglichst offenes Erhebungsverfahren, um so die unterschiedlichen Darstellungsweisen (in verschiedenen Filmen) in den Blick zu bekommen. Zwar geht es uns in erster Linie nicht um die Darstellung und Verhandlung der Reproduktionstechnologien an sich, sondern vielmehr um deren Auswirkungen auf *gender*, *sex* und *desire*. Nichtsdestotrotz hat die filmische Darstellung und Einführung dieser Technologie durchaus einen Einfluss darauf, wie der gesellschaftliche Umgang mit und die sozialen Folgen dieser Technologie im Film dargestellt werden.

III Forschungsdesign und –paradigma

Die vorliegende Arbeit versteht sich als qualitative und interpretative Forschung, die auf hermeneutischen Prinzipien beruht und diese mit einzelnen Vorgehensweisen der Grounded Theory kombiniert. Dies bedeutet, dass unsere Auswertung zyklisch erfolgt, und unsere Analysen intersubjektiv nachvollziehbar sein müssen. Zum anderen ist unsere Filmanalyse materialgeleitet, um der Komplexität des Materials Film und der Einzigartigkeit der einzelnen Filme gerecht zu werden. Daher können die tatsächlich gesetzten Auswertungsschritte und angewendeten Techniken von Film zu Film variieren.

Um die Nachvollziehbarkeit und Vergleichbarkeit der Daten und Ergebnisse zu gewährleisten, sind die ersten methodischen Schritte für jeden Film die gleichen: auf den schriftlich festgehaltenen Ersteindruck der Forscherinnen folgt die Erstellung von Sequenzlinie und Szenenprotokoll. In einem ersten resümierenden Auswertungsschritt wird auf Grundlage dieser Daten entschieden, welche weiteren Methoden und Strategien angewandt werden, um den jeweiligen Film auf unsere Forschungsfrage hin am besten untersuchen zu können. Dabei ist ausschlaggebend, welche zentralen, sinngebenden bzw. gestaltbildenden Elemente des Films bestimmt werden konnten, und auf welcher Ebene des Materials, in welcher Szene oder Inszenierungsweise wir uns besonders ergiebige Antworten erwarten. Wir entschieden uns bei *Teknolust* (2002) für eine Figurenanalyse als detaillierteren Auswertungsschritt, da dieser Film stark figurenzentriert ist. *The Island* (2005) ist demgegenüber eher temporeich, mit vielen Action-Szenen und weniger Raum für Charakterstudien, inszeniert. Erste Thesen zu Geschlechterdarstellungen wurden daher anhand detailliert Einstellungsprotokolle geprüft und ergänzt. Weitere Filme können nach dem gleichen Schema analysiert werden, bis eine theoretische Sättigung im Sinne der Grounded Theory erreicht ist oder – wie im Fall der vorliegenden Masterarbeit – bis die zeitlichen Ressourcen ausgeschöpft sind. In der folgenden Graphik dient dafür der Kreis, *weitere Filme*, als Beispiel. Die kursive Schrift bedeutet, dass diese Schritte nicht mehr tatsächlich durchgeführt wurden, sondern hypothetisch für ein weiteres Vorgehen stehen⁷.

⁷ Eine ausführliche Darlegung der methodologischen Verortung und der Erhebungs- und Auswertungsstrategien findet sich in den Kapiteln V und VII, an dieser Stelle soll die Grafik lediglich einen Überblick bieten und zum besseren Verständnis unseres konkreten Vorgehens dienen.

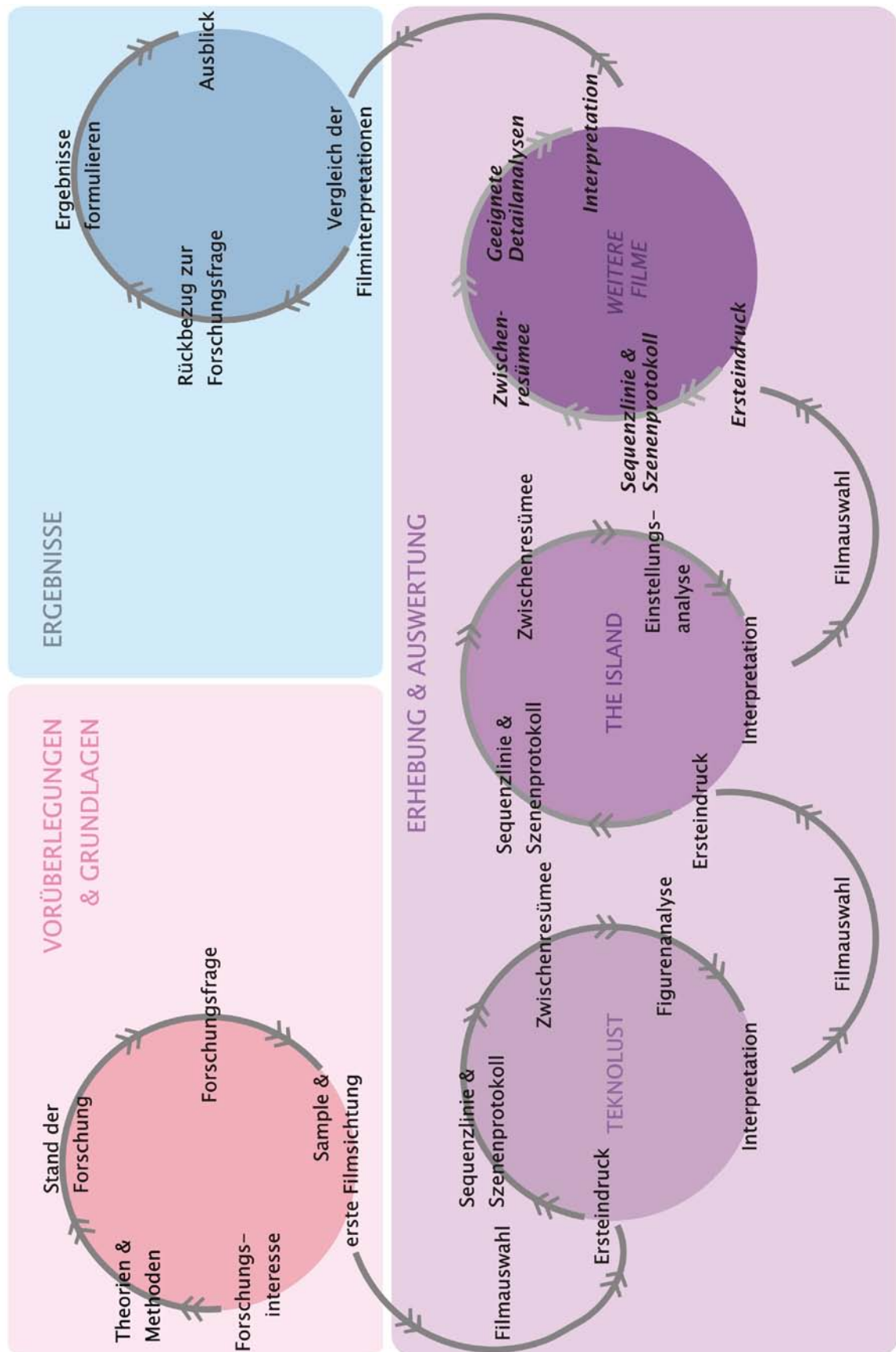


Abb. 1 Forschungsdesign
(eigene Darstellung)

IV Theoretische Rahmung

In den nachstehenden Abschnitten soll nun die theoretische Rahmung unseres Forschungsprojektes erfolgen, welches sich zwischen drei zentralen Themenbereichen aufspannen lässt: Science Fiction Filme; medizinisch-technische Verfahren der menschlichen Reproduktion; und *gender*, wobei wir uns hier vor allem auf die Ansätze des *doing gender* und der *queer theory* stützen. Zu jedem Bereich allein ließen sich eigenständige Arbeiten verfassen – wir versuchen daher eine möglichst kompakte Darstellung der Konzepte und Hintergründe, die für unser Forschungsvorhaben besonders relevant sind. Gerade weil Science Fiction und Techniken der Reproduktion keine genuin soziologischen Modelle darstellen, werden sie in den jeweiligen Kapiteln etwas näher ausgeführt.

IV.1 Science Fiction Film⁸

Science Fiction als Filmgenre entstand zu Beginn der Verbreitung des Films und wurde in den 1930er Jahren populär. Davor existierte es bereits in der Literatur des 19. Jahrhunderts als eigenständiges Genre.

Nach *Le Voyage Dans La Lune* (1902), der als der erste Science Fiction Film gilt (vgl. Koebner 2007), wurden einige inhaltlich und künstlerisch durchaus anspruchsvolle Filme produziert, wie etwa *Metropolis* (1927), der bis heute als Referenzpunkt für viele Science Fiction Filme fungiert. Seit den 1930ern und bis zu den 1970ern dominierten billigere (Remake-) Produktionen das Genre (vgl. Hahn/Jansen 1993).

Auch thematisch bzw. inhaltlich unterliegt das Genre des Science Fiction Films einem deutlichen historischen Wandel: die Filme der Stummfilmzeit, bis in die 1930er Jahre behandeln zu einem großen Teil Abenteuerreisen oder das an das Frankenstein-Motiv angelehnte Thema des *mad scientist*, des verrückten bis Größenwahnsinnigen Wissenschaftlers, der Leben (oder etwas anderes) erschaffen will, ohne über die (gefährlichen) Konsequenzen nachzudenken. Damit verbunden ist die „Krise eines Menschenbildes“ zwischen Geist und Technik/Mechanik (Seeßlen/Jung 2003: 85ff.).

In den 1940ern und 1950ern wird der deutlichere Einfluss politischer Themen sichtbar: die Welt, einzelne Staaten oder Großstädte müssen vor der feindlichen Invasion und Bedrohung

⁸ Abschnitte dieses Kapitels basieren z.T. auf den Seminararbeiten *Gesellschaftsdarstellungen im Science Fiction Film* (Dekic et.al. 2010) und *Zukunft Denken. Wissenschaft, Technik und Science Fiction* (Gerstmann/Klammer 2010).

aus dem All, die je nach Produktionskontext für den Faschismus bzw. Kommunismus stand, geschützt werden. Auch Erfahrungen und Befürchtungen aus den Weltkriegen flossen in die Handlungen ein. Gleichzeitig werden die 1950er als Blütezeit der Science Fiction angesehen (vgl. Seeßlen/Jung 2003), in der eine Vielzahl von Filmen geschaffen und neue Themen wie etwa Zukunft und technologischer Fortschritt zum Wohle der Menschheit bearbeitet wurden, bevor in der Krise Hollywoods der 1960er Jahre weniger Science Fiction Filme produziert wurden. Diese wenigen befassten sich jedoch – zunehmend poetisch und ironisch – mit neuen Themen und Motiven und trugen so zu einer inhaltlichen Neuorientierung des Genres bei: beispielsweise spielen die märchen- und abenteuerhaften Filme aus diesen Jahren (etwa *Mysterious Island*, 1960) auch in der Vergangenheit, und ihre *mad scientists* können auch nett sein (*The absent-minded Professor*, 1960) (Seeßlen 1980; Seeßlen/Jung 2003: 217; 247).

In den 1970er Jahren wurde das (gesellschafts-)kritische Potential dystopischer⁹ Science Fiction Filme zunehmend genutzt, um Entwicklungen der Gegenwart zu betonen und weiterzudenken, meist in Hinblick auf Naturkatastrophen, Umweltverschmutzung und Überbevölkerung – etwa in *Zero Population Growth* (1972) oder *Logan's Run* (1976), aber auch hinsichtlich totalitärer Systeme, Kontrolle und Uniformierung der Individuen, wie in *THX 1138* (1971). Zudem erfolgte in den 1970ern eine weitere stilistische und inhaltliche Ausdifferenzierung des Genres, das einerseits zunehmend ernsthafter wurde (Seeßlen 1980: 231). Andererseits finden sich nun neben den deutlichen Anti-Utopien auch optimistischere Darstellungen einer Zukunft als Hoffnung, mit positiven Technologie- und Gesellschaftsentwürfen, zum Beispiel in *Star Wars* (1977-2005) (ebd.: 254).

Vor allem die *mad scientists* und negativen Zukunftsbilder sind Science Fiction Filmen bis heute erhalten geblieben, seit den 1980er Jahren ist das Motiv des künstlichen Menschen der 1930er Jahre – diesmal in Form von Cyborgs, Robotern, und anderen Mischwesen – wieder fester Bestandteil des Plot-Repertoires. Dazu kommen in den 1990ern die Auseinandersetzung mit künstlichen Intelligenzen und virtuellen, digitalen Welten ebenso wie die verstärkte Technisierung und Maschinisierung der Welt. Politische Bezüge sind – abgesehen von Überwachungs- und Kontrollszenarien – nach dem Ende des kalten Krieges nur noch selten zu finden, dafür werden technologische und wirtschaftliche Bezüge (Gen-, Bio- und Nanotechnologien, multinationale Konzerne) deutlicher (vgl. Seeßlen/Jung 2003 sowie Kapitel IV.1.3).

⁹ Zur Klärung der Begriffe Utopie/Anti-Utopie/Dystopie s. Kapitel IV.1.1.

Exkurs Genre

Selbst innerhalb der Genre-Theorie besteht bis heute kein Konsens darüber, wie Genres definiert werden sollten und was sie ausmacht. In der Filmwissenschaft wird Genre als „*thematisch und strukturell verbundene* Filmgruppen wie *Western* oder *Thriller*“ (Spiegel 2007: 22, Hervorh. i. O.) verstanden, teilweise wird hier auch Gattung als Überkategorie, etwa für Spiel- oder Dokumentarfilme, verwendet. In der Literaturwissenschaft wird der Gattungsbegriff für Prosa, Epik, Poesie verwendet; Genre fungiert eher als Subkategorie: Liebesromane, Detektivromane. Generell umfasst ein Genre mehrere Filme (oder Texte), die sich aufgrund bestimmter Merkmale zu Gruppen zusammenfassen lassen, und in einer gewissen Nähe/Verwandtschaft zueinander stehen. Abhängig davon, welche dieser Merkmale als relevant für die Konstitution eines Genres angesehen werden, wird ein Genre etwa über thematische oder strukturelle Charakteristika der Filme definiert. Folgende Ansätze können zur Definition von Genre unterschieden werden (vgl. Spiegel 2007):

- * In der normativen Perspektive wird definiert, „wie ein Genre *auszusehen* hat“ (ebd.: 24, Hervorh. i. O.), wobei jedes Werk in diesem Genre bestimmten Regeln zu folgen hat.
- * Die systematische Genredefinition klassifiziert Genres anhand bestimmter *objektiver*, meist formaler oder struktureller Merkmale.
- * Die narratologische Perspektive beschreibt Genres anhand typischer Themen und Motive wie bspw. Schauplätze, Figuren oder Handlungselemente.
- * Die historische Definition fokussiert auf die „Wandelbarkeit von Genres [...] von den Vorformen bis zur Bildung eines harten Kerns und einer darauf folgenden Ausdifferenzierung“ (ebd.: 24), wobei sich Genres mischen, neu bilden und auflösen können.
- * Die wirtschaftliche Definition betont die Vermarktungsmöglichkeiten von Filmen, die bestimmten Genres zugeordnet werden, um „mittels Genrevermischung“ (ebd.: 24) eine möglichst große Zielgruppe ansprechen zu können.
- * Rezeptionsorientierte Perspektiven betrachten den Einfluss des Publikums auf ein Genre und Filme dieses Genres, die Erwartungen an Genrefilme und die Rezeption bestimmter Genres und Filme.
- * Die semantisch/syntaktisch/pragmatische Definition von Altman (1995, zit. nach Spiegel 2007: 27) ermöglicht es, mehrere der genannten Elemente einzubeziehen. Genre wird hier als Bündel oder Netz von (semantischen) Motiven und

(syntaktischen) Plots ohne klare Grenzen verstanden, wobei berücksichtigt wird, wann und von wem welche Genrebezeichnung verwendet wird (pragmatisch). Dadurch können auch historischer, Produktions- und Rezeptionskontext berücksichtigt werden.

IV.1.1 Utopie und Science Fiction - Science Fiction als Filmgenre?

Da der Diskurs über die Definition von Genres weiterhin geführt wird, gibt es auch keine abschließende Definition des Genres Science Fiction, jedoch einige Vorstellungen darüber, was es umfasst (vgl. Spiegel 2009: 104). Auch ob Science Fiction überhaupt ein eigenes Genre darstellt, ist nicht abschließend entschieden. Es kursieren zwischen 30 und 50 verschiedene Definitionen von Science Fiction (einige davon folgen in den nächsten Abschnitten). AutorInnen in diesem Feld resignieren daher oder aber vertreten die Meinung, dass die Undefinierbarkeit das Genre ausmacht, und eine genaue Definition „weder sinnvoll noch wünschenswert“ (Spiegel 2007: 22) sei. Damit geht einher, dass kein Konsens darüber gefunden wird, wie Science-Fiction/Science Fiction/Science-fiction geschrieben oder – SF/Sci-Fi – abgekürzt wird.¹⁰

Trotz der vielen verschiedenen Sichtweisen scheint es einen Grundkonsens zu geben, welche Filme und Texte zu Science Fiction gehören. Um Science Fiction für den Zweck dieser Arbeit fassen zu können, muss eingegrenzt werden, was darunter verstanden werden kann – deshalb im Folgenden einige Ansätze zur Definition des Genres Science Fiction, die sich je nach Genreverständnis der AutorInnen an Themen, Strukturen oder darüber hinaus gehenden Eigenschaften orientieren. Da sich die meisten Definitionsversuche auf den Utopiebegriff beziehen, wird dieser einleitend kurz dargestellt:

Am Anfang des literarischen Genres der Science Fiction steht der utopische Roman, genauer gesagt 'Thomas Morus' Roman *Utopia* von 1516. Da sich Science Fiction Film aus dem literarischen Genre heraus entwickelt hat, und aufgrund von Literaturverfilmungen mit diesem bis heute in einer engen Beziehung steht, sind die Begriffe der *Utopie* wie auch der *Dystopie* bzw. *Anti-Utopie* eng mit SF verwoben.

Für Hahn und Jansen ist die Definition ganz simpel: „Utopien schildern positive (Zukunfts-) Welten, in denen Friede und Eintracht herrschen.“ (Hahn/Jansen 1993: 20) Anti-Utopien als genauer Gegensatz umfassen negative (zukünftige) Welten, wobei die Autoren diese pessimistischen Gesellschaftsprognosen „als Ausdruck realer Zukunftsängste“ verstehen

¹⁰ Wir entschieden uns für *Science Fiction*, das wir zuweilen mit *SF* abkürzen.

(ebd.: 19). Andere AutorInnen verwenden den Begriff Dystopie¹¹, der als Gegenentwurf zur Utopie die Zukunft und zukünftige Lebensbedingungen (sozial, ökologisch, wirtschaftlich, politisch) als Verschlechterung der Gegenwart und als zu verhindernde negative Entwicklungen skizziert (u.a. Seeßlen 1980). Zwischen diesen beiden Gegensätzen verorten Hahn und Jansen die Semi-Utopie, in der sich Realität und Fiktion vermischen, und die sowohl positive (utopische) als auch negative (anti-utopische) Elemente enthält (Hahn/Jansen 1993: 20). Hahn und Jansen spannen die Begriffe Utopie/Dystopie nicht nur zwischen den Polaritäten positiv/negativ sondern auch zwischen fiktional/real auf, wobei die fiktionalen auch die positiven Elemente der Filmhandlung sind. Nach unserem Verständnis von filmischer Repräsentation können jedoch sowohl positive wie negative Filmbilder soziale Wirklichkeit re/konstruieren (vgl. dazu im Detail Kapitel V).

Darko Suvin geht in seiner „Poetik der Science Fiction“ (1979) genauer auf die Hintergründe des Begriffs ein: geschaffen von Thomas Morus, bezieht sich *Utopie* „sowohl auf einen Raum – einen Staat, wie auch einen Zustand, – der sowohl nichtexistent (*ou*) als auch gut (*eu*) ist“ (ebd.: 64, griech. Hervorh.i.O.). Dieser nicht existierende Zustand/Staat/Raum stellt eine wünschenswerte und notwendige Alternative zur realen, alltäglichen Gesellschaft und Welt dar (ebd.: 65). Suvin betont, dass die Utopie, als Abbild oder Schilderung eines Ideals, immer auch ein Kunstwerk (ebd.: 68) bzw. eine literarische Form (ebd.: 73f.) ist. Gleichzeitig beinhaltet der Begriff immer eine Ferne oder Unmöglichkeit, eine Utopie bleibt unerreichbar (ebd.).

Seine eigene Definition lautet dann, etwas umständlich, da sehr detailliert:

„Die Utopie ist die verbale Konstruktion einer konkreten quasi-menschlichen Gemeinschaft, in der die sozialpolitischen Einrichtungen, Normen und persönlichen Beziehungen nach einem vollkommeneren Prinzip geordnet sind als in der Gemeinschaft des Autors; diese Konstruktion basiert auf der Verfremdung, die sich aus einer alternativen historischen Hypothese ergibt.“ (Suvin 1979: 78)

Aufgrund der Verortung der Utopie als Text und Kunstwerk ist diese immer auch Unterhaltung, indem sie die „Flucht [*escape*] vor dem Alltag und Erfüllung von Wünschen und Sehnsüchten [*wish-fulfilment*]“ (Nestler/Winter 2008: 313, Hervorh. i. O.) im Film ermöglicht. Die Utopie als politischer und wissenschaftlicher Roman zugleich, die eine (neue, andere, bessere) Gesellschaft entwirft, ist auch der Ausgangspunkt für Seeßlens Definition von

¹¹ Je nach AutorIn wird entweder von Anti-Utopie oder Dystopie gesprochen, in unserem Verständnis werden diese Begriffe dabei weitgehend synonym verwendet.

Science Fiction – er versteht Science Fiction Filme daher als Filme mit teilweise versteckter oder verschlüsselter Botschaft:

„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 von den Begrenzungen der Wirklichkeit entfernen kann, um eine reine Kino-Welt zu entwerfen.[...] 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.“ (Seeßlen 1980: 11)

Während klassische Utopien noch das Idealbild eines Staates zeichneten, finden sich in moderner Science Fiction nur selten positive Konstruktionen einer Welt, „in der zu leben sich lohnen würde“ (Seeßlen 1980: 11), sondern zumeist dystopische Vorstellungen „vom Schrecken [der Zukunft], der in unserer Gegenwart schon angelegt ist“ (ebd.). Dies lässt sich als konservative Kritik an, oder Vorbehalt gegenüber, der gesellschaftlichen Entwicklung lesen, in einem positiveren Sinne jedoch auch als eine kritische Technikfolgenabschätzung.

Nur selten werden die Gesellschaftsentwürfe in Science Fiction komplett ausformuliert, so wie etwa George Orwell in *1984* alle sozialen Aspekte bearbeitet. Weitaus häufiger fokussiert SF auf bestimmte Aspekte oder Teilbereiche der Gesellschaft, wobei Macht, Herrschaft und Gewalt vielfach eine zentrale Rolle spielen. Diese Macht geht mit Zwängen und Kontrolle der Gedanken, des Konsums, der Sexualität und anderen Bereichen des Lebens einher, und wird oft Polizei oder Militär, aber auch Wissenschaft, Kirche, Wirtschaft o.a. zugeschrieben (Seeßlen 1980: 36ff.). Zukunft wird durch fortgeschrittene Technologien, vor allem durch „Roboter, Denk- und Handlungsmaschinen“ illustriert (ebd.).

Seeßlen versteht SF formal als Genre, das bereits in der Stummfilmzeit entstand und durch eigene Thematiken sowie eine eigene technische und ästhetische Filmsprache gekennzeichnet ist (Seeßlen 1980: 83). Es ist das Genre der Filmtricks, in dem das Unmögliche gezeigt wird (ebd.), und zugleich ein sehr literarisches Genre, das Technologie mit einem Gedankenexperiment verbindet, sich stark an Literaturvorlagen orientiert und somit zeigt, „was die geschriebene Science-fiction erzeugt: Vorstellungen, Träume, Ahnungen, Spekulationen, Visionen“ (ebd.).

In der Tradition einer narratologischen Genredefinition identifiziert Seeßlen drei zentrale „Bausteine“ der Science Fiction, die er im Hinblick auf Literatur entwickelt, aber selbst auch auf Film bezieht;

- * *das Phantastische* oder *das Wunderbare*, dass sich in der SF (im Gegensatz zu bspw. Fantasy) immer auch mit der rationalen Wirklichkeit auseinander setzen muss.

Meist ist dieses Phantastische im SF die Technik, die die Rolle der Magie im Märchen einnimmt.

- * *das Utopische*, das als (literarische) Anti-/Utopie beängstigende (z.T. auch ideale) Gesellschaften entwirft und vor ihnen warnt, bildet die Grundlage der SF: „Die Science-fiction zeigt, wie der Mensch von heute mit der Technik von morgen in einer Gesellschaft von gestern lebt“ (Seeßlen 1980: 66).
- * *der Kolonialismus* als drittes zentrales Element der SF, der durch Forschung und Entdeckung Herrschaftsansprüche legitimiert, wobei die Eroberungen und Abenteuer als klassisch männliche Domänen bestehen. Dieses Element ist vor allem in den *phantastischen Reisen* der Science Fiction zu finden – die sowohl in Literatur als auch in den Filmen der 1960er sehr verbreitet waren (vgl. ebd.).

Eine andere Herangehensweise an Science Fiction als Genre findet sich bei Simon Spiegel (2007), der sich nicht an der historischen Entwicklung aus der Literatur und der Utopie, sondern an SF-Filmen selbst orientiert.

„In SF-Filmen geschehen Dinge, die in unserer gewohnten Welt nicht möglich, nicht-realitätstkompatibel und deshalb wunderbar sind, die jedoch – im Gegensatz zur Phantastik – keinen Bruch in der Ordnung der fiktionalen Welt darstellen.“ (Spiegel 2007: 42).

Trotz der teilweise recht unterschiedlichen Blickwinkel auf Science Fiction finden sich in den Genreditionen durchaus auch Gemeinsamkeiten. Eine zentrale Übereinstimmung findet sich darin, dass SF-Filme durch das Element des *Novums* (einer vorher nicht da gewesenen Neuerung) charakterisiert sind (Suvin 1979). Mit diesem Novum verweist SF eher auf die Grenzen der Gegenwart, anstatt Zukünfte vorherzusehen. Diese Sichtweise findet sich auch bei Suvin, der den Begriff des Novums als „differentia specifica“ (für die literarische SF) prägte:

„die SF [zeichnet sich] durch die erzählerische Vorherrschaft oder Hegemonie eines erdichteten ‚Novums‘ aus [...], dessen Gültigkeit mittels der Logik der Erkenntnis legitimiert wird“ (Suvin 1979:93).

Das Novum muss begründet bzw. legitimiert werden (obwohl dies eigentlich nicht möglich ist), was durch Verweise auf die *cognitive logic* der Naturwissenschaften geschieht. In der SF-Literatur erfolgt dies durch eine technizistische Sprache, im Film durch eine spezielle, der Science Fiction eigene Ästhetik, durch welche die Nova „wissenschaftlich/technologisch aussehen“ (Spiegel 2007: 48). Aufgrund dieser Ästhetik sehen die Dinge im Film real aus, sie

werden also naturalisiert (ebd.: 50). Die Naturalisierung wird zum Teil auch bewusst für die Darstellung von Prototypen und anderen, zukünftigen Technologien genutzt (vgl. dazu Kirby 2009 und Kapitel IV.1.6 zur Ästhetik des SF-Films).

Durch das Novum bauen Science Fiction Filme eine Verbindung zwischen der fiktionalen mit unserer, realen, empirisch erfahrbaren Welt auf. Aus diesem Zusammenhang ergibt sich eine Möglichkeit der Unterteilung in verschiedene, eher formal definierte Subgenres (vgl. Spiegel 2007):

- * *hard science fiction*: das Novum beruht ausschließlich auf anerkannten wissenschaftlichen Fakten (In diesem Genre müssten WissenschaftlerInnen die *Richtigkeit* bestätigen, daher gibt es kaum Filme, die diesem Kriterium entsprechen);
- * *extrapolierende Science Fiction*: das Novum baut auf bestehendem Wissen auf und denkt es weiter, geht also über den *anerkannten* wissenschaftlichen Diskurs hinaus;
- * *spekulative Science Fiction*: das Novum basiert auf neu eingeführten Tatsachen, die wissenschaftlichen Erkenntnissen auch widersprechen können;
- * und *alternate history*: historische Ereignisse unserer Welt geschahen/geschehen nicht oder auf eine andere Weise (ein Großteil der SF-Filme spielt jedoch in der Zukunft, die sich aus der heutigen Zeit entwickelt).

Unsere Filmauswahl beschränkt sich – aufgrund der Kriterien der Zukünftigkeit und Fiktionalität – auf Filme der extrapolierenden und spekulativen Science Fiction.

Eine weitere, thematisch-inhaltliche Einteilung der verschiedenen Science Fiction Filme in Subgenres erfolgt danach, mit welchen (bio-)technologischen, wissenschaftlichen oder anderen Entwicklungen und deren Folgen die neue Gesellschaft im Film begründet wird. Wird der Fokus eher auf naturwissenschaftlichen und technischen Fortschritt gelegt, oder vielmehr auf sozialwissenschaftliche Erkenntnisse und soziale Entwicklungen als Ursprung der Veränderungen bzw. Neuerungen? Ein so definiertes Subgenre wird als *Social Science Fiction* bezeichnet und umfasst Filme, welche die „gesellschaftlichen und sozialen Folgen von Wissenschaft und Technik“ thematisieren (Schröder 1998: 61). Dabei kann auch Social Science Fiction mehrere Aspekte umfassen – etwa Gesellschaftskritik, Technikfolgenabschätzung oder Zukunftsforschung (ebd.: 64), bewegt sich aber noch eher im thematischen Spannungsfeld von Utopie und Dystopie als das SF-Genre allgemein.

Andere Autoren konzentrieren sich weniger auf die Subgenres, sondern sehen Science Fiction eher als Totalgenre (Friedrich 1995 nach Spiegel 2007) bzw. als *world building genre* (McHales 1992 nach Spiegel 2007) an, das mehr umfasst als nur ähnliche Inhalte und

Themen oder Strukturen. Während andere Genres wie etwa Western durchaus nach den immer gleichen Prinzipien und Plots funktionieren, lässt sich das für die große Bandbreite der Science Fiction Filme nicht sagen.

Spiegel resümiert, dass sich das Genre Science Fiction mit Altman nur pragmatisch fassen lässt: „*das SF das ist, was als SF bezeichnet wird*“ (Spiegel 2007: 28, Hervorh.i.O.). Er versteht Science Fiction daher als einen Modus mit eigenen fiktionalen Welten und grundlegend verschieden gegenüber anderen narrativen Formen (ebd.). Dieser Modus ist weiter gefasst als der Genrebegriff, wobei sich dem Science Fiction-Modus verschiedene (Sub-)Genres (etwa Space Opera, Superheldenfilme) zuordnen lassen. Diese haben jedoch häufig keine oder nur wenige Berührungspunkte miteinander (Spiegel 2007: 51).

Für unsere Forschung, insbesondere für die Suche und Auswahl des Datenmaterials, orientieren wir uns an Spiegel und Suvin. Wir analysieren Filme, die zukünftige Gesellschaften entwerfen, welche (auch) von einem wissenschaftlich-rational fundierten Novum begründet sind. Dabei müssen (technische) Neuerungen nicht im Mittelpunkt der Handlung stehen. Im Sinne der Social Science Fiction sind aus soziologischer Sicht gesellschaftliche, über bloße Technikanwendung hinausgehende, Entwicklungen besonders interessant (ausführlich dazu weiter unten im Kapitel VIII Filmauswahl).

IV.1.2 Themen und Motive der Science Fiction

Die größte Verbreitung unter den diversen Ansätzen zur Klassifizierung der Subgenres von Science Fiction findet, wie bereits angeklungen, die Unterteilung nach Themen und Plots der Filme. Diese narratologisch-inhaltlich orientierten Definitionen von Subgenres verfolgen jedoch wiederum verschiedene, und unterschiedlich stark ausdifferenzierte Ansätze.

So unterscheidet Koebner (2007) sechs zentrale Themenbereiche (bzw. Subgenres) des Science Fiction Films:

- * utopische oder dystopische Gesellschaftsentwürfe der Zukunft;
- * Begegnungen mit nicht-menschlichem, meist außerirdischem Leben;
- * die Erschaffung künstlicher Menschen, etwa als Roboter oder Klone;
- * die Welt nach der atomaren Katastrophe (als Sonderform der Dystopien);
- * die Menschheit als Reisende im Weltall;
- * und Zeit- oder Traumreisen in Zukünfte, Parallelwelten oder Vergangenheiten (meist, um die Zukunft zu retten). (Koebner 2007: 9f.).

Eine wesentlich komplexere Unterscheidung (s. Abb. 2) treffen Hahn und Jansen (1993), die im Heyne Lexikon des Science Fiction Films (1993) hauptsächlich abendfüllende Spielfilme (Kino, TV, Video) auflisten, die im deutschen Sprachraum zu sehen waren. Für sie sind es zukünftige Entwicklungen, die Science Fiction Filme prägen und definieren: als *things to come* bezeichnete „*Dinge/Geschichten, die unter bestimmten Voraussetzungen auf uns zukommen könnten*“ (Hahn/Jansen 1993: 13, Hervorh. i. O.). Dieser Terminus, der auf den gleichnamigen Film (1936) zurückgeht, spiegelt die Diversität des SF-Genres wider: die konkreten, wirklichen *Dinge* als Abgrenzung zu Fantasy und Mystik einerseits, und andererseits steht *to come* „nicht allein für das Kommende, Zukünftige, sondern auch für das Spekulative, noch Unbekannte, technisch und/oder gesellschaftlich eventuell Mögliche“ (ebd.). Diese Definition entspricht in etwa der des Novums, auch wenn die Autoren auf dieses Konzept keinen Bezug nehmen. Sie identifizieren drei Themenkomplexe der *things to come*: 1., die Bedrohung der Menschheit und die Angst vor dem Kommenden, die so genannten Katastrophenfilme; 2., „das rein Positive“ (ebd.) als Rettung, als Hoffnung auf Frieden und 3., den Fortschritt, der sowohl negativ als auch positiv inszeniert sein kann, und daher zwischen den beiden vorigen Motiven steht (ebd.: 13f.). Zu jedem Motiv werden differenzierte Unterkategorien erstellt (in der folgenden Abbildung nummeriert), denen laut den Autoren alle Science Fiction Filme zugeordnet werden können: zum Thema der Ängste und Bedrohungen gehören feindselige, negative Invasionen verschiedener Wesen (1.) und Katastrophen (2.), diese wiederum können in Revolte der Natur (2.1.) und Revolte der Technik (2.2.) unterschieden werden. Weitere Bedrohungen stellen (negative) Herrschaftsformen (3.) und negative Technologien (4.) dar. Die letzte Unterkategorie bildet zusammen mit der Anti-Utopie (5.) bereits den Übergang zum Motiv des Fortschritts, unter dem auch positive Technologien (6.) und Semi-Utopien (7.) – „Die Grenze zwischen Wirklichkeit und Fiktion verwischt sich“ (ebd.: 20) angesiedelt sind. Die positiven *things to come* werden in rettende Übermenschen (8.), Utopien (9.) und positive Invasionen (10.) gegliedert.

Eine derart detaillierte Aufteilung der Filme in mehrere Unterkategorien ist für unser Forschungsvorhaben nicht notwendig, nichtsdestotrotz bietet sie einen wertvollen Einblick gerade in die Diskussion darüber, was alles Science Fiction sein und zeigen kann.

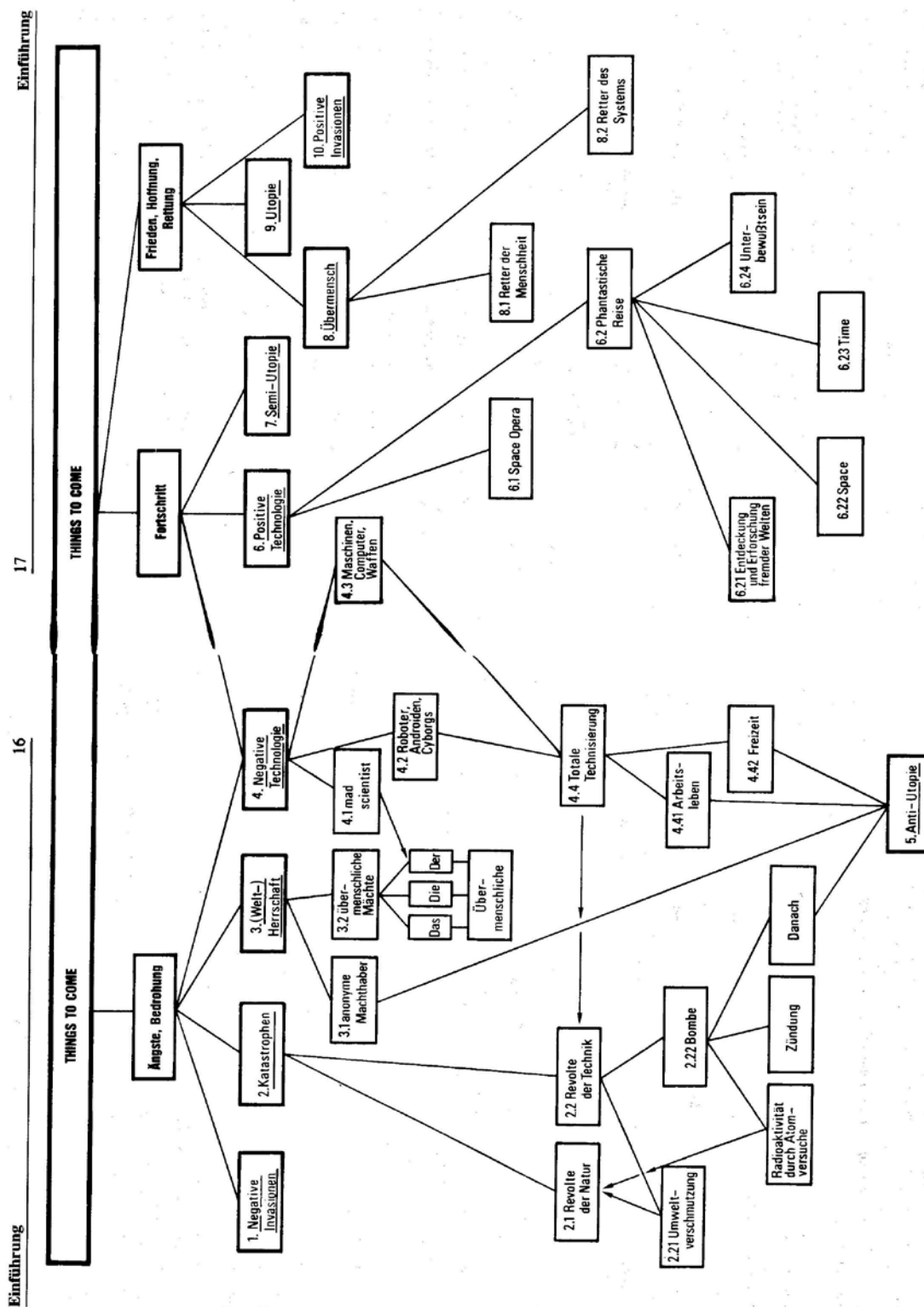


Abb. 2 Themen des Science Fiction Films

(Quelle: Hahn/Jansen (1993): Das Heyne Lexikon des Science Fiction Films: S. 16f.)

Andere AutorInnen konzentrieren sich von vornherein nur auf ein bestimmtes Subgenre, welches sie dann auch definieren. So schlägt Wolfschlag die Kategorie *Dark Future* als Überbegriff für alle dystopischen und postapokalyptischen Subgenres der Science Fiction vor, die eine „mahnende Funktion im gesellschaftlichen Diskurs der Gegenwart“ (Wolfschlag 2007: 8) einnehmen.

Vor dem Hintergrund dieser Positionen verstehen wir für die Zwecke dieser Arbeit Science Fiction als ein Filmgenre, das sich in viele Subgenres unterteilen lässt, wobei die Zuordnung einzelner Filme zu mehreren Subgenres durchaus möglich ist, abhängig davon, wie diese Subgenres (inhaltlich, thematisch, strukturell) definiert sind. Die große Bandbreite an Subgenres verdeutlicht die formale und thematische Vielfalt, innerhalb derer sich die Science Fiction und ihre Themen bewegen (können), und stellt für uns einen der spannendsten Momente an unserem Forschungsgebiet dar. Gleichzeitig bedingt dieser Variantenreichtum eine Reihe von forschungspragmatischen und methodologischen Entscheidungen, die weiter unten (vgl. Kapitel VII, und VIII zu methodischem Vorgehen und Filmauswahl) genauer ausgeführt werden.

Während viele sozialwissenschaftliche Untersuchungen zu Science Fiction sowohl Literatur als auch Film betrachten und hinsichtlich ihrer Ergebnisse nicht zwischen diesen Medien differenzieren, analysieren wir ausschließlich fiktionale Spielfilme.

IV.1.3 Schneller, besser, neu – Technologie und Wissenschaft in Science Fiction

Eines der zentralen Themen der Science Fiction sind neue Technologien, deren Fähigkeit der Naturbeherrschung bzw. -manipulation und -modifikation und die daraus resultierenden, positiven wie negativen, Konsequenzen. Zugespitzt formulieren Weil und Seeßlen: „Das Problem des Science Fiction Films ist die Technik, das Problem des Horror Films die Natur“ (Seeßlen/Weil 1976: 9, zit. nach Nagl 1981).

Zumeist ist das Novum, das die SF Filme definiert, technologischer Natur; Technologien spielen also sowohl eine wesentliche inhaltliche als auch eine ästhetische Rolle.

Ein Beispiel für technologische Neuerungen und wie diese in SF Filmen reale Technikentwicklung beeinflussen, sind die von Kirby beschriebenen *diegetic prototypes*¹² (Kirby 2009). Er meint damit technische Prototypen, deren Ansätze bzw. Grundlagen zwar bereits

¹² Als diegetisch werden in den Filmwissenschaften alle Elemente bezeichnet, die innerhalb einer Filmgeschichte (Story/Sujet) vorkommen (Bordwell/Thompson 2008: 76). Ein typisches Beispiel ist die Musik im Film, wenn eine Figur Klavier spielt (diegetische Musik) im Unterschied zu Filmmusik, die nachträglich (in der Produktion) zu einzelnen Szenen ergänzt wird.

teilweise real erforscht werden, jedoch in Filmen als ausgereift und problemlos brauchbar dargestellt werden. Kirby zeigt an mehreren Filmbeispielen, wie neue Technologien in den jeweiligen Filmen als real und funktionierend inszeniert werden. Diese Prototypen stellen eine besondere Form der Verflechtung von *Science* und *Fiction* dar: als wissenschaftlich und technisch entwickelte Prototypen werden sie in Filmen als fertige Produkte dargestellt. Daher können sie bereits als sozial kontextualisiert, in ihren alltäglichen Anwendungsmöglichkeiten und Bedeutungen gezeigt werden. Diegetische Prototypen sind also bereits sozial verortet und ihr praktischer Gebrauch wird im Film normalisiert (ebd.: 4f). Diese Art der Darstellung impliziert oft auch, dass die Technologie bzw. der Prototyp so gezeigt wird, wie ZuschauerInnen es insbesondere von neuer Technologie ihres Alltags gewohnt sind – sie funktioniert nicht immer einwandfrei, ist gewöhnungsbedürftig und hat ihre Schwachstellen. Kirby nennt als Beispiel die „gestural interface technology“ (ebd.: 10) in *Minority Report* (2002), bei der mit einem virtuellen Handschuh ein Computer bedient wird. Eine Szene zeigt wie der Protagonist (Anderton) gerade am Bildschirm arbeitet. Als eine weitere Person den Raum betritt, gibt Anderton ihr ohne nachzudenken die Hand – weil er den Handschuh dabei trägt, verschieben sich am Computerbildschirm alle Daten. Diese Szene zeigt laut Kirby zwar einen Fehler der Technik im Alltag: sie reagiert zu sensibel auf Bewegungen. Gleichzeitig wird jedoch verdeutlicht, dass die Technologie tatsächlich widerspruchsfrei und realistisch konzipiert ist (Kirby 2009: 12).

Diegetische Prototypen werden meist von FilmemacherInnen und ForscherInnen gemeinsam entwickelt, und können daher als eine Art *pre-product placement* bezeichnet werden – in ihnen verbinden sich Film, Wissenschaft und Entwicklung mit Werbung. Kirby verweist hier auf die Filme *Frau im Mond* (1929) und *Destination Moon* (1950), in dem sich der diegetische Prototyp auf die Raumfahrt bzw. das Raumschiff bezieht. Bei der *Frau im Mond* wurde für die Film Premiere sogar ein zwei Meter großes Raketenmodell gebaut. In *Destination Moon* werden zur Nachvollziehbarkeit der Raketentechnologie erstmals aufklärende Dialoge mit WissenschaftlerInnen, etwa anhand von Szenen aus einer Vorlesung in die Filmhandlung eingebaut (ebd.: 20). Aktuellere Beispiele für diegetische Prototypen nach Kirby sind etwa das Auto in *I, Robot* (2004), die fortgeschrittene Biotechnologie in *Æon Flux* (2005) oder auch die *touch screen* Tische in *The Island* (2005).

Abb. 3 Diegetischer Prototyp in *The Island*¹³

Weitaus häufiger wird Technologie in Science Fiction jedoch negativ oder zumindest weniger euphorisch dargestellt – viele Filme behandeln kritisch Risiken und negative, (unbeabsichtigte) soziale Folgen von Technologien. Allerdings wird die Technologie selbst dabei meist neutral inszeniert, nur ihr Einsatz (durch die Menschen) muss erlernt oder verändert werden, oder aber sie werden zu falschen Zwecken eingesetzt und lösen dadurch die dystopischen Folgen, die in den Filmen dargestellt werden, aus (vgl. etwa Kirby 2000), Solch ambivalente bis kritische Technologiedarstellungen finden sich etwa in *The Matrix* oder in *I, Robot*.

IV.1.4 Science Fiction als Vermittlerin zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit

Neben ihrer Rolle als *Ideengeberin* für die Technologien in Science Fiction hat die (Natur-) Wissenschaft eine wesentliche Bedeutung für das Genre Science Fiction, welche bereits in der Bezeichnung *Science Fiction* selbst deutlich wird. Oft besteht die Beziehung zwischen Wissenschaft und Science Fiction darin, dass letztere im wissenschaftlichen Diskurs dazu genutzt wird, um klar voneinander trennen zu können, was *wissenschaftlich* ist und was nicht, was also schon zur Science Fiction zu zählen ist. So werden etwa wissenschaftliche Texte dafür kritisiert, sich des Vokabulars der Science Fiction zu bedienen (vgl. Lopez 2004). Lopez deckt in Textanalysen von Berichten aus der Nanotechnologieforschung auf, wie eine Dichotomie von *echter* Wissenschaft und Science Fiction konstruiert wird, die so nicht existiert. Vielmehr stehen Filme und Texte, Science Fiction und Wissenschaft, Darstellung

¹³ Abbildungen aus Filmen sind immer Standbilder (screenshots) im Originalformat. Bei einzelnen Abbildungen sind zur Illustration des nachfolgenden Textes mehrere Filmstills zusammengefügt.

und Repräsentation in einem Wechselverhältnis, sind von einander abhängig und beeinflussen sich gegenseitig.

Das Verhältnis von (Science Fiction) Film und Zukunft ist jedoch nicht nur durch die Darstellung von (zukünftiger) Wissenschaft im Film gekennzeichnet. So werden auch narrative Elemente der Science Fiction im wissenschaftlichen Diskurs verwendet. ForscherInnen und EntwicklerInnen, etwa in der Nano- und Biotechnologie, greifen auf Vokabular und Stilmittel der Science Fiction zurück, um (erwartete) Ergebnisse und Technologien zu präsentieren (vgl. Lopez 2004). Das Novum der Science Fiction wird mit der naturwissenschaftlichen Entwicklung gleichgesetzt, die dadurch so beschrieben werden kann, als ob sie schon ausgereift existiert – durch den Einsatz fiktionaler Metaphern wird die Technologie bzw. ihre zukünftige Anwendung plausibel gemacht. Lopez beschreibt dies für Nanotechnologie, die in einem Forschungsbericht als bereits anwendbar angenommen wird (vergleichbar mit dem Novum der SF) – der Bericht kann sich deshalb auf die (hypothetischen) Konsequenzen und Anwendungsmöglichkeiten konzentrieren. (Lopez 2004).

Auf diese Weise kann Science Fiction – sowohl als Literatur als auch als Film – als Vermittlerin zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit bzw. so genannten LaiInnen fungieren: sie ist meist beliebter als naturwissenschaftliche Forschung und findet ein größeres Publikum. SF stellt naturwissenschaftliche und technische Entwicklungen ebenso wie theoretisch Denkbare in Form von Prototypen dar und imaginiert sie als real, d.h. mit realen Anwendungen, Auswirkungen und Implikationen, die diskutiert werden können. Dies wird nicht nur in der Wissenschaftsvermittlung, sondern auch im naturwissenschaftlichen Diskurs selbst genutzt.

Oft kommen jedoch in SF Filmen oder Texten die sozialen, kulturellen oder ethischen Implikationen der neuen Technologien oder Entwicklungen zu kurz, oder die Sozial- und Geisteswissenschaften bleiben darauf beschränkt, die Akzeptanz der Neuerungen in der Bevölkerung zu steigern. Die Möglichkeit zur Kritik wird dadurch stark begrenzt. Nichtsdestotrotz eröffnen die fiktionalen Narrationen der Science Fiction zumindest eher eine Möglichkeit zur kritischen Diskussion und Reflexion als wissenschaftliche Publikationen, die sich nur der Science Fiction Rhetorik bedienen (Berne/Schummer 2005).

Science Fiction kann somit auch der Technikfolgenabschätzung und Wissenschaftsethik dienen, was durch die inhaltliche und stilistische Nähe zwischen Science Fiction und naturwissenschaftlichen Publikationen durchaus begünstigt wird (Berne/Schummer 2005).

Aus denselben Gründen werden Science Fiction Filme (und Literatur) auch beim Unterricht von SchülerInnen und NachwuchsforscherInnen herangezogen: die Filme können

wissenschaftliche Fakten und Prinzipien ebenso vermitteln wie die potentiellen ethischen und gesellschaftlichen Folgen von Forschung und Entwicklung neuer Technologien (Dubeck et al 1988). Inwieweit diese medienpädagogischen Strategien tatsächlich greifen muss offen bleiben; möglich ist, dass sie provokativ bzw. diskussionsanregend wirken. Jedenfalls zeichnen diese Positionen ein eher positives Bild des Verhältnisses von SF und Technologie und Wissenschaft, welches durchaus auch kritischer betrachtet werden kann (s.u.).

Auch menschliche Reproduktion wird (in Filmen) von Technologien unterstützt oder ganz durch sie geleistet. Inwieweit die Reproduktionstechnologien möglicherweise anders dargestellt werden als andere Technologien – etwa mit anderen Bildern, Symbolen, Bezügen – können wir nur im theoretischen Rückbezug unserer Analysen klären, da dies nicht der Fokus dieser Arbeit ist. Sicherlich beeinflusst die Darstellung der Reproduktionstechnologien jedoch auch, wie die sozialen Konsequenzen (etwa *sex*, *gender* oder *desire*) dieser Technologien filmisch vermittelt werden.

Die Beziehung zwischen Science Fiction Filmen und Technologien kann zu guter Letzt noch aus einer weiteren Perspektive betrachtet werden – die Filme profitieren vom realen technologischen Fortschritt, gerade in Bezug auf Film- und Kameratechniken, digitale Bildbearbeitungen, (3D-)Animationen und Computersimulationen usw. Der Großteil der aktuellen Science Fiction Filme könnte allein mit herkömmlichen Filmproduktionsweisen gar nicht so gedreht und produziert werden. Yvonne Spielmann zeigt zwei, einander gegenläufige Tendenzen, in denen neue digitale Technologien Science Fiction Filme beeinflussen: zum einen die zunehmend ausgefeilter werdenden Special Effects der digitalen Bildtechnologien, zum anderen auch die Veränderung der Erzählstruktur der Filme selbst, die durch die Hypertextualität neuer Medien inspiriert ist (Spielmann 2003: 57).

„Increasingly sophisticated multimedia settings have thus prompted the cultural form of film to engage in a series of intermedial relationships.“ (ebd.: 58), etwa zwischen Film, Video und Computer. Ausgehend von dieser möglicherweise durch Konkurrenz zwischen den einzelnen Technologien gekennzeichneten Entwicklung verweist Spielmann weiter auf die Darstellung von Technologien als destruktive und bedrohliche Antagonistinnen der Menschheit im Science Fiction Film. Indem die Maschinen als *das Böse* konstruiert werden, bleiben gerade die (US-amerikanischen) Science Fiction Filme, welche die neuen Special Effects intensiv nutzen, traditionellen, wenn nicht gar reaktionären Erzähltraditionen verhaftet (ebd.: 58): „Surprisingly, film – once the most technologically advanced medium of its time – nowadays appears to resist new technologies for ideological reasons.“ (ebd.: 58). Dies scheint zunächst paradox, da die SF-Filme, die moderne Technologien so negativ darstellen, selbst von der Nutzung dieser Technologien abhängig sind, was sie am Beispiel des Films *The Matrix* (1999)

verdeutlicht. Ohne die Special Effects, die *The Matrix* bis heute zu einem Vorbild (nicht nur) für Science Fiction Filme machen, wäre die Filmhandlung nicht so darstellbar gewesen: „the plausibility of the fiction is achieved through special effects“ (ebd.: 67). Die negative Charakterisierung, die *Cyberphobie* bezieht sich jedoch meist auf die kriminellen oder repressiven Inhalte der neuen Medien (ebd.).

IV.1.5 (Gesellschaftliche) Zukunftsvisionen

Die Vorhersage und Imagination der Zukunft liegt im Spannungsfeld zwischen Science Fiction und Wissenschaft: Während in den Naturwissenschaften die Prognose konkreter, technologischer zukünftiger Entwicklungen und Entdeckungen vorherrscht, entwerfen Kultur- und Sozialwissenschaften Zukunft eher aus gesamtgesellschaftlichen Tendenzen (etwa als riskante Moderne bei Beck (u.a. 1986). Die Diskrepanz von der Gegenwart zur Zukunft kann dabei sowohl als Fortschritt als auch als Katastrophe, als zufällig oder unabwendbar determiniert gefasst werden. Zukunft kann sowohl als Prognose als auch als Utopie (Dystopie) gedacht werden, als Fortsetzung gegenwärtig beobachtbarer Entwicklungen und Diagnosen, oder als Wunsch, dass gegenwärtige Handlungen zu einer bestimmten, positiven, Entwicklung beitragen. Zukunft bedeutet dabei immer Entwicklung, oft Weiterentwicklung und Fortschritt. Eine Zukunft, die sich nicht von der Gegenwart unterscheidet, ist eigentlich keine.

Die Handlung in einer – näheren oder fernerer – Zukunft als weiteres definierendes Merkmal von Science Fiction Filmen bietet die Möglichkeit, sich die Zukunft auszumalen und zu imaginieren, wie sie (nicht) sein könnte und (nicht) sein sollte.

„Die Vision [der Welt von morgen] ist nämlich die Voraussetzung einer späteren Realisierung, und es steht den Menschen frei, ihre Visionen danach zu entwickeln, wie sie sich das Leben in der Zukunft wünschen.“ (Wolfschlag 2007: 8)

Während die Science Fiction in erster Linie nach *möglichen* Zukünften fragt, die vielleicht eintreten könnten, orientiert sie sich dabei jedoch durchaus an tatsächlichen wissenschaftlichen Entwicklungen und kann so – zumindest in einigen Fällen – zukünftige Entwicklungen bereits imaginieren und darstellen, bevor sie Realität werden (Nicholls et al 1983: 6). Dadurch kann (gute) SF jedoch nicht nur prognostizieren, sondern auf Grundlage des bestehenden Wissens auch neue Entwicklungen vor- und darstellen, die bis dahin noch nicht denkbar waren, weil es noch kein Bild von ihnen gab.

Die Frage nach *Zukunft im Film* impliziert auch die Frage nach der Visualisierung von Zukünftigem. Dabei spielt zum einen die Ästhetik der SF eine bedeutende Rolle, daneben gelingt diese Visualisierung jedoch oft über die Darstellung und Verhandlung zukünftiger Technologien (s. Kapitel IV.1.3).

SF kann mehr oder weniger realistische Visionen der Zukunft inszenieren, wobei sich der Grad des Realismus oft erst dann erkennen lässt, wenn die im Film als Zukunft gezeigte Zeit auch in der empirischen Wirklichkeit erreicht ist. Dabei bleiben manche Dinge wohl immer zukünftig, während andere bereits nach einigen Jahren hoffnungslos veraltet erscheinen.

Neben der zentralen Rolle der Technologien zeichnen sich Science Fiction Filme besonders durch utopische oder dystopische Konstruktionen zukünftiger Gesellschaften aus.

Science Fiction konstruiert durchaus auch ambivalente Gesellschaften, in denen positive und negative Elemente bestehen, die also nicht einfach nur *besser* oder *schlechter* als die Gegenwartsgesellschaft sind. Vielmehr werden oft aktuelle Aspekte und Probleme in die fiktionalen Gesellschaften transferiert und hier weitergedacht, überspitzt oder abgewandelt dargestellt und verhandelt. Die dabei wohl *populärsten* gesellschaftlichen Aspekte in Science Fiction Filmen sind Macht und Autorität, das Verhältnis von Individuum und Gesellschaft, die Balance zwischen Normativität/Gehorsam und Widerstand, die Frage nach Freiheit und Unabhängigkeit. Die Darstellung dieser Themen wandelt sich, auch in Abhängigkeit vom Entstehungskontext der Filme: spiegeln sich in Science Fiction Filmen der 1930er bis 1950er die Bedrohungen durch Weltkrieg und Kalten Krieg wider, wird das Thema Freiheit und Macht in zeitgenössischeren Filmen eher in Bezug auf Technologien, Wissenschaft und *Corporations* hin bearbeitet (vgl. etwa Koebner 2007, Schröder 1998, Seeßlen/Jung 2003). Eine bedeutende Rolle spielen (technologisch-wissenschaftliche) Großunternehmen als Elitearbeitgeber in *Gattaca* und quasi-Herrscher in *I, Robot*.

Oft werden Macht und Autorität, in weiteren Zusammenhängen auch Normen und Moral mit deutlichen Bezügen zur (christlichen) Religion visualisiert und legitimiert, wobei religiöse Motive sowohl autoritär und unterdrückend – wie etwa in *THX 1138* (1971) – als auch erlösend und befreiend konnotiert sein können – etwa in *The Matrix*.

IV.1.6 Visuelle Ästhetik in Science Fiction Filmen

Ein weiteres zentrales Merkmal des Science Fiction Genres ist seine spezifische Ästhetik, die, im Gegensatz zu den Themen oder Motiven der Science Fiction, über die Grenzen der Subgenres hinaus besteht. Bereits durch sie erkennen die ZuschauerInnen, dass es sich um einen Science Fiction Film handelt, oder, wie Spiegel es ausdrückt: Ein Film in dieser

Ästhetik muss umgekehrt nicht weiter beweisen, ein Science Fiction Film zu sein (Spiegel 2007: 48).

Das charakteristische Element des Novums ist nicht nur ein inhaltliches, sondern wird auch durch die visuelle Ästhetik der SF naturwissenschaftlich begründet und legitimiert. Diese Begründung bzw. *Naturalisierung* des Novums, „das ‚Realitätskompatibel-erscheinen-Lassen‘ eines wunderbaren Elements“ (ebd.: 50), geschieht also durch die Ästhetik des Science Fiction, welche die im Film erscheinenden Technologien *richtig* und *wahr* aussehen lässt, indem sie als *schön*, etwa symmetrisch, glatt poliert und neu, inszeniert werden. Die Wahrnehmung (bewegter) Bilder suggeriert immer auch *Wahrheit*, d.h. dass die visualisierten Gegenstände und Situationen tatsächlich sind: selbst in einem fiktionalen Film, dessen Elemente digital produziert wurden, wirken diese Dinge auf uns als ZuschauerInnen real¹⁴. Zusätzlich wird dieser Realitätsanschein dadurch gestützt, dass *wissenschaftliche* Bilder bzw. Bilder, die wir als solche erkennen, ohne digitale Nachbearbeitung, in den Film integriert sind, um bestimmte Technologien und Entwicklungen zu *erklären*. Der Film bedient sich der – im Vergleich zur Filmtechnologie – oft weit weniger fortgeschrittenen bildgebenden Technologien der Medizin bzw. der Naturwissenschaften, die umso realer wirken, weil sie nicht animiert oder nachbearbeitet wirken.



Abb. 4 Künstliche Befruchtung einer Eizelle in *Æon Flux*

Dieses Bild entstammt einer realen Filmsequenz, und steht in der Farbgebung in einem deutlichen Gegensatz zum – fiktionalen - Rest des Films, der zumeist in kühlen Grau- und Blautönen gehalten ist. Zudem ist die Bildqualität, vor allem die Auflösung des Bildes wesentlich geringer als die der digital bearbeiteten oder erstellten Filmbilder (vgl. weitere Beispiele aus *Æon Flux* im Kapitel V.2)

¹⁴ Diese Wirkmacht der filmischen Bilder wird von vielen Bild- und FilmtheoretikerInnen behandelt (vgl. Kapitel V Film Verstehen).

Die Ästhetik der SF beschränkt sich jedoch nicht auf die Darstellung des Novums; vielmehr findet sie sich auch in anderen Filmelementen wieder und zieht sich so durch den ganzen Film – etwa als futuristische Innen- und Außenarchitekturen, Stadtbilder, die an *Metropolis* oder den *Film Noir* angelehnt sind, oder als hochglänzende, sterile, hypermoderne Flächen und Formen. Dabei kann sie nicht an einzelnen Merkmalen oder Kriterien, wie etwa Raumschiffen oder Robotern, festgemacht werden, sondern meint eher den Gesamteindruck des Films, das *look* und *feel* von Science Fiction (Spiegel 2007: 50).

Eine Übersicht über die SF-Ästhetik bietet Claus M. Wolfsschlag (2007), die obwohl sie nicht auf einen einzigen Stil festgelegt werden könne, durchaus bestimmten Mustern folge, nach denen sie ihre (zukünftigen) Welten darstelle (Wolfsschlag 2007: 16). Er unterscheidet:

- * die „*gründerzeitlich-naive Ästhetik*“ der Filme um die Jahrhundertwende vom 19. ins 20. Jahrhundert, die noch nicht futuristisch ist, da die Filme in ihrer Gegenwart spielen. Ihre ProtagonistInnen sind demzufolge zeitgemäß in Frack und Zylinder oder lederne Fliegeruniformen gekleidet. Deutlich sichtbar sind die Einflüsse des Art Deco, der ägyptischen und klassizistischen Ästhetik (ebd.: 16ff.).
- * die „*technizistische Ästhetik*“ der 1950er bis 1970er Jahren, die sowohl die westlichen als auch die Filme des Ostblocks prägt. Diese Filme sind deutlich beeinflusst vom Stil des Bauhaus – Stahl, Glas, klinische Sauberkeit und Funktionalität, aber auch – durch das vorherrschende Weiß und Blaugrau – kalt und steril – und der Idee, dass alles technisch machbar sei. Die Filme zeigen daher eher schmuckloses Design „zwischen Flughafen-Warteraum und Lagerhalle“ (ebd.: 21), während die Menschen in den meist autoritär-militaristischen Gesellschaften funktionale Kleidung, Raumanzüge oder Uniformen tragen. Dieser rationale Technizismus prägt die SF-Ästhetik bis heute (ebd.: 19ff.).



Abb. 5 Technizistische Ästhetik in *THX 1138*

- * die „mondän-monumentale Ästhetik“ zeigt eine ästhetischere und schicke, gemütlichere und wohnlichere Gestaltung der neuen Lebensräume. Großzügige Anlagen für Freizeit und Vergnügen, mehr Farben und Pflanzen stehen für einen Luxus, der nicht nur rational und funktional ist und andererseits auch ein deutlicher Gegensatz zur darauf folgenden *Endzeitästhetik* ist (ebd.: 22ff.). Wolfsschlag findet diesen Stil in Filmen ab den 1980ern, unserer Ansicht nach gibt es mit *Sleeper* (1973) oder *Logan's Run* (1976) jedoch auch schon Vertreter aus den 1970ern. Bis heute wird diese Ästhetik verwendet, etwa in *Æon Flux* (2005).



Abb. 6 Mondäne Lebensräume in *Logan's Run* ...



Abb. 7 ... und in *Æon Flux*

- * die „Endzeitästhetik“ findet sich ab der Ölkrise in den 1970ern und zeigt, als eine Folge der Krise oder anderen Naturkatastrophen, „postapokalyptische Wüstenwelten“ (ebd.: 27) und düsteren Stahl in generellem schmutzigen Verfall, in dem die Menschen in selbstgebauten Hütten und Lumpen leben (ebd.: 27f.), beispielsweise in *Star Wars*, *Zardoz*, *Zero Population Growth*.



Abb. 8 düstere, verschmutzte Welten nach der Katastrophe in *Zero Population Growth* ...



Abb. 9 ... und in *Zardoz*

- * und den „*morbiden Monumentalismus in Stahlgrau*“, der ab Ende des 20. Jahrhunderts Elemente des mondänen Monumentalismus wieder aufnimmt und weiterentwickelt. Auch technizistische Elemente und düstere Farben kehren wieder, und werden mit „architektonisch ausgefeilten Raumeindrücken“ (ebd.: 28) ergänzt. Diese Ästhetik kombiniert die funktionalen und monumentalen Elemente mit Aspekten des Verfalls und der schmutzigen Imperfektion (ebd.: 28ff.).



Abb. 10 Perfekte Lebens- und imperfekte Funktionsräume in *The Island*

Einen großen Anteil an der SF-Ästhetik haben seit jeher auch Special Effects, die das Unwahrscheinliche und Imaginierte im Science Fiction plausibel und überzeugend erscheinen lassen (vgl. Spielmann 2003).

IV.2 Feministische Theorie – Doing Gender

In alltäglichen Interaktionen ordnen wir uns selbst und unser Gegenüber unweigerlich und meist unbewusst einer der dichotomen Kategorien Frau bzw. Mann zu. Candance West und Don H. Zimmerman formulierten für dieses Phänomen der Re/Produktion von Geschlechtsidentität im täglichen Handeln Ende der 1980er Jahre das Konzept des „Doing Gender“ (West/Zimmerman 1987). Ihre Überlegungen wurden wegweisend und grundlegend für viele weitere Theorien der sozialen Konstruktion von Geschlecht. Sie legen dar, wie Zweigeschlechtlichkeit in sozialen Interaktionen entlang impliziter Normen fortlaufend re-/produziert wird. Durch die stetige Wiederholung vergeschlechtlichter Handlungen und Darstellungsweisen (wie etwa Kleidungsstil, Frisur, Haltung, Make-up, Sprache, etc.) werden scheinbar *natürliche*, für die Dauer eines ganzen Lebens einmalige, fixierte Geschlechtsidentitäten konstruiert. Der *doing gender* Ansatz enthüllt also, dass Geschlecht keine natürlich gegebene, biologische Konstante ist, sondern eine sozial konstruierte Kategorie. Filmhandlungen, auch jene fiktionaler Filme, sind meist tatsächlichen Interaktionen nachempfunden und funktionieren nach ähnlichen Grundmustern¹⁵. Unsere Forschungsfrage nach der Darstellung von Geschlechtsidentitäten im Science Fiction Film bedarf daher einer handlungstheoretischen Grundlage in den Geschlechtertheorien.

West und Zimmerman beziehen sich auf ethnomethodologische Studien von Harold Garfinkel zur Darstellung der Geschlechtsidentität bei Transsexuellen. Das bekannte Beispiel der Mann-zur-Frau Transsexuellen Agnes macht erstmals deutlich auf welche Weisen *gender* in sozialer Interaktion einerseits ständig neu konstruiert wird und gleichzeitig Handlungsverläufe strukturiert (vgl. Garfinkel 1967 Kapitel 5, zit. nach West/Zimmerman 1987: 131). West und Zimmerman führen zusätzlich zur Unterscheidung von *sex* und *gender* eine dritte Kategorie ein, die den vorigen zwischengelagerte „sex category“ (ebd.). Ihnen zufolge wird jeder Mensch einer von zwei Geschlechtskategorien (männlich/weiblich) zugeteilt. Dabei müssen *sex* und *sex category* nicht zwangsläufig übereinstimmen, wie etwa in Agnes' Fall¹⁶. Paradoxerweise erfolgt diese Zuschreibung nicht aufgrund der Wahrnehmung der primären Geschlechtsorgane, Penis oder Vagina, da diese im Alltag meist nicht sichtbar

¹⁵ Aktuelle Mediensozialisierungstheorien sprechen sogar davon, dass mediale Angebote „ähnliche Funktionen wie lebensweltliche Kontakte und Interaktionen übernehmen.“ (Hoffmann 2008: 202) Ausführliche Überlegungen zum Verhältnis von filmischer und gesellschaftlicher Realität folgen im Kapitel V dieser Arbeit.

¹⁶ Agnes wächst als Junge auf und nimmt mit 17 Jahren eine weibliche Identität an. Agnes äußerliche Erscheinung „was convincingly female“ als Garfinkel sie kennen lernt, hat sie noch Penis und Hoden, die später operativ entfernt werden. (Garfinkel 1967: 119)

sind, sondern vielmehr aufgrund vorwiegend äußerlicher Anzeichen, wie Körperlichkeit, Stimme, Bewegungen, Kleidung etc. Gender ist letztlich nicht etwas was Menschen an sich haben, sondern etwas was immer wieder in Interaktionssituationen *gemacht wird* – *doing gender*. *Doing gender* kann als Summer aller Verhaltensweisen verstanden werden, aufgrund derer in jeder Situation verlässlich die Zuordnung zu einer von zwei (!) Geschlechtskategorien erfolgen kann (ebd.: 135). Jede Abweichung von, oder Störung dieser dichotomen Optik führt zu Unsicherheit und Irritation. Weder ist es, im Alltag, möglich zwischen den Geschlechtsidentitäten *weiblich/männlich* zu wechseln, noch sich einer Einteilung gänzlich zu entziehen – *geschlechtslos* zu bleiben (Kessler/McKenna 1978: 133f., zit. nach Villa 2006: 88). Solche in Alltagssituationen verschleierte Prozesse der Naturalisierung stützen die dauerhafte Aufrechterhaltung einer biopolaren Geschlechterdifferenz.

Die Annahme einer biologischen Zweigeschlechtlichkeit ist jedoch mit dem Blick in andere Gesellschaften nicht haltbar. Anthropologische Studien beschreiben etwa Kulturen, die ein drittes Geschlecht kennen, in denen Geschlechtsidentitäten gewechselt oder unabhängig von körperlichen Merkmalen zugeschrieben werden konnten. Initiationsriten in Kulturen, die ein drittes Geschlecht kennen oder in denen Geschlechtsidentitäten gewechselt werden können, zeigen, dass die Zuordnung von *einem sex* zu *einem gender* einer expliziten Bestätigung bedarf und diese Verknüpfung weder eindeutig noch selbstverständlich ist (Gildemeister/Wetterer 1992: 208). Angesichts aktueller Erkenntnisse von Biologie und Endokrinologie gerät die untrennbare Verknüpfung von *sex* und *gender* noch stärker ins Wanken. Die Unterscheidung der Geschlechter aufgrund genetischer, morphologischer, hormoneller und gonadaler (die Geschlechtsdrüsen, Eierstöcke oder Hoden betreffender) Merkmale verläuft weniger als bipolare Einteilung, als vielmehr entlang eines Kontinuums (Lorber/Farell 1991: 7, zit. nach Gildemeister/Wetterer 1992: 209). Insbesondere für das hormonelle Geschlecht lässt sich zeigen, dass dieses weder einen *eindeutigen* Ort im Körper einnimmt noch konstant *eindeutig* männlich oder weiblich ist. Vielmehr ändert sich der individuelle Hormonspiegel kontinuierlich und ist eher als ein Mischungsverhältnis zu verstehen. (Villa 2006: 73)

Biologisches Wissen gibt somit keineswegs jene klare Strukturierung und Differenzierung vor, welche Alltagsbewusstsein und daran orientiert häufig auch die Sozialwissenschaften voraussetzen. Pointiert formuliert dies Carol Hagemann-White:

„Es gibt keine zufriedenstellende humanbiologische Definition der Geschlechtszugehörigkeit, die die Postulate der Alltagstheorien einlösen würde“ (Hagemann-White 1988: 228).

Nicht zuletzt entlarven Gildemeister und Wetterer, in Anlehnung an Claudia Honegger, aus philosophischer und anthropologischer Sichtweise Naturhaftigkeit als unzureichende Begründung und unzulängliche Legitimation:

„Erkenntnistheoretisch gesehen gibt es keinen unmittelbaren Zugang zur «reinen», «wirklichen» oder «bloßen» Natur; und anthropologisch gesehen lässt sich über die «Natur» des Menschen nicht mehr, aber auch nicht weniger sagen, als daß sie gleichursprünglich mit Kultur ist“ (Gildemeister/Wetterer 1992: 210).

Doing gender geht, als Konsequenz oben dargestellter Überlegungen, von der

„Null-Hypothese [aus], daß es keine notwendige, naturhaft vorgeschriebene Zweigeschlechtlichkeit gibt, sondern nur verschiedene kulturelle Konstruktionen von Geschlecht“ (Hagemann-White 1988: 230).

Nichtsdestotrotz fungiert *gender* im Alltag als wesentliches, beinahe unumgängliches Strukturmerkmal. Verknüpft mit anderen hierarchisch geordneten Kategorien, wie *Klasse*, *Ethnie*, *Alter*, sind an das Geschlecht noch immer faktische Ungleichheiten gebunden. Intersektionale Theorien untersuchen diese wechselseitigen Bezüge (Becker-Schmidt 2007: 56). Außerdem ist es nahezu unmöglich sich im Alltag der Zuschreibung von *gender* zu entziehen. Nach Hagemann-White erlernen Kinder die Darstellung einer Geschlechtsidentität wie einen Code zu entschlüsseln und nachzuahmen. Dies ist aber kein rein kognitiver Prozess, vielmehr werden auch Empfindungen und Begierden erlernt. Letztlich müssen wir uns einem von zwei Geschlechtern zuordnen, „als Bedingung der Möglichkeit von Identität“ (Hagemann-White 1988: 234).

Empirische Untersuchungen versuchen, die Art und Weise der Produktion und Reproduktion von Geschlechtsidentität im alltäglichen Handeln sichtbar(er) zu machen und somit Naturalisierungsprozesse zu entschleiern. Neben den bereits erwähnten, grundlegenden „Studies in ethnomethodology“ von Harold Garfinkel, (1967), war u.a. sicherlich die Studie „Gender. An ethnomethodological approach“ von Suzanne Kessler und Wendy McKennan (1978) bedeutend.

Kessler und McKennan untersuchten wie im Alltag, trotz nicht sichtbarer primärer Geschlechtsmerkmale, Penis/Vagina, Hoden/Eierstöcke, Geschlechtsidentitäten zugewiesen werden. Dazu entwarfen sie bildliche Darstellungen von Menschen, „bei denen die üblichen Geschlechtsindikatoren – Haarlänge, Körperbau, Kleider, Busen, Penis, etc. – auf unterschiedliche und teilweise inkonsistente Weise kombiniert wurden“ (Heintz 1993: 28). Diese Bilder wurden ProbandInnen gezeigt, welche gebeten wurden erstens eine Geschlechtsidentität zuzuordnen und zweitens anzugeben, wie sicher diese Einordnung erfolgt sei. Es zeigte sich, dass Uneindeutigkeit zu starker Irritation und Verunsicherung führt. Häufiger erkannten ProbandInnen dabei in der ihnen vorliegenden Figur einen Mann.

Wenn neben vielen, auf *Weiblichkeit* deutenden Merkmalen ein Penis eingezeichnet war, wurde trotzdem immer *Männlichkeit* zugeordnet (ebd.: 28f). Selbst die Zuschreibung von Geschlecht erfolgt für Männer und Frauen in ungleicher Weise. Bettina Heintz formuliert dies folgendermaßen: „Frausein bestimm sich gewissermaßen negativ: Als Frau wird wahrgenommen, wer nicht als Mann eingestuft wird.“ (ebd.: 29)

Was alle hier angeführten Studien glaubhaft machen und im sozialwissenschaftlichen Diskurs mittlerweile Konsens ist – Geschlechtsidentität als soziale Konstruktionsleistung – wird im Alltagsverständnis noch immer überlagert von sich ständig wiederholenden, scheinbar natürlichen vergeschlechtlichten Handlungsweisen. Die Einordnung in eine zweigeschlechtliche Matrix ist demnach ein Zwang, dem sich Menschen nicht (oder nur sehr schwer) entziehen können. Die Reproduktion von Geschlechtsidentität vollzieht sich nicht nur in *face-to-face* Situationen, sondern auch auf anderen gesellschaftlichen Ebenen. Erving Goffmans 1981 erstmals auf Deutsch erschienenes Werk „Geschlecht und Werbung“ etwa thematisiert die mediale Konstruktion von Geschlechtsidentitäten. Reklamebilder überzeichnen einzelne, normativ konstruierte körperliche Muster und strukturieren infolgedessen alltägliche Wahrnehmung. Goffmans Analysen zeigen, dass Frauen in gemeinsamen Darstellungen mit Männern meist kleiner dargestellt werden als diese. Liegende Personen auf Werbefotografien sind meist Frauen oder Kinder, nur selten Männer. Frauen werden, im Gegensatz zu Männern, häufig in kindlichen, infantilen Posen dargestellt (vgl. Goffman 1981: 120ff).

Zu vergleichbaren Ergebnissen kommt die deutsche Psychologin Gitta Mühlen Achs, in ihrem Bilder- und Arbeitsbuch „Geschlecht bewusst gemacht“ (1998). In Anlehnung an Goffman beschreibt sie Darstellungen von *Weiblichkeit/Männlichkeit* als von kulturellen Regeln und Normen bedingt und in medialen Kontexten ritualisiert abgebildet. Ihre Untersuchung von Werbebildern soll eben diese schematischen Überformungen bewusst machen, auf dahinter liegende Bedeutungen verweisen und letztlich Möglichkeiten bieten sich „diese reflexive Kraft der Rituale versuchsweise im Sinn positiver Veränderungen nutzbar“ (Mühlen Achs 1998: 34) zu machen. Darin liegt ein politisches Moment des Doing Gender Ansatzes verborgen, das auch West/Zimmermann in späteren Publikationen stark machen:

„Hence, the political implications: If the gender attributes deployed as a basis of maintaining men’s hegemony are social products, they are subject to social change (however challenging such change may be). (West/Zimmerman 2009: 114)

In unserer Arbeit stützen wir uns auf den *doing gender* Ansatz, um von ihm ausgehend in sozialen Praxen und Interaktionen konstruiertes Geschlecht und dessen filmische Darstellung untersuchen zu können. Die Wandelbarkeit von *gender* (durch soziale Kontexte) kann zudem parallel zur Wandelbarkeit menschlicher Reproduktion, durch technische und wissenschaftliche Neuerungen, gedacht werden. In unserer Untersuchung stellen wir auch die Frage nach der Veränderung von Geschlecht (und Begehren) *durch* die Veränderung der Reproduktion.

IV.2.1 (Doing) femininities and masculinities

In Ergänzung zu (feministischen) Theorien, die Geschlecht als soziale Konstruktion fassen, werden *Weiblichkeit* und *Männlichkeit* ebenfalls als dynamische „product[s] of cultural and historic forces, which assume many dimensions“ (Cross and Bagilhole 2002: 208) definiert. Als Ergänzung zur feministischen Theorietradition, die lange auf Frauen und Weiblichkeiten fokussiert war, entwickeln sich seit Ende der 1980er Jahre ausgehend vom anglo-amerikanischen Raum die *men's studies*. Geschlechtertheorien analysieren nun auch Männlichkeit, die ebenfalls als variable, sozial konstruierte Kategorie verstanden wird, die sowohl in Relation zu (ebenfalls pluralen) Weiblichkeit(en) als auch zu anderen Männlichkeiten besteht und konstruiert wird (ebd.).

Das Konzept der Männlichkeit stammt ursprünglich von Connell (1995, 2000, 2006), die ein hierarchisches System von Männlichkeiten beschreibt, wobei die *hegemoniale Männlichkeit* sowohl anderen Männlichkeiten (komplizenhafte, subordinierte und marginalisierte) als auch Weiblichkeiten übergeordnet ist. Sie fungiert als Ideal, an dem sich andere Männlichkeiten orientieren. Hegemonial muss also nicht diejenige Männlichkeit sein, die in einer Gesellschaft am häufigsten auftritt, sie ist vielmehr jene, an der sich alle Formen von Männlichkeit orientieren, und wird durch körperliche Stärke, Durchsetzungskraft, Intelligenz usw. charakterisiert (Connell 2000). Als Beispiele für hegemoniale Männlichkeiten fungieren unter anderem „Filmschauspieler, oder auch Phantasiegestalten wie Filmfiguren“ (Connell 2006: 98).

Subordinierte Männlichkeiten konstruieren sich bei Connell vor allem über sexuelles Begehren. Die Dominanz heterosexueller Männer über homosexuelle Männer vollzieht sich in der westlichen Kultur durch verschiedene soziale Praktiken, wie gesellschaftlichen Ausschluss, kulturelle, bspw. religiöse, Stigmatisierung, staatliche Repressionen (etwa Strafverfolgung homosexueller Praktiken), gewalttätige Übergriffe auf schwule Männer, etc. Darüber hinaus

markieren Schimpfworte wie „Schwächling, Schlappschwanz, Muttersöhnchen“ (ebd.: 100) weitere Formen untergeordneter Männlichkeit.

Nur die wenigsten Männer erfüllen das normative Muster einer hegemonialen Männlichkeit tatsächlich. Eine *komplizenhafte Männlichkeit* profitiert von den Vorteilen und Privilegien männlicher Hegemonie, ohne sich „den Spannungen und Risiken an der vordersten Frontlinie des Patriarchats“ (ebd.) ständig aktiv auszusetzen.

Eine letzte Form der Männlichkeit nach Connell ist die *marginalisierte*, die sich insbesondere über die Verknüpfung mit weiteren Differenzkategorien, wie *ethnicity*, *class* oder *age* konstruiert. Schwarze Männlichkeiten gelten bspw. in den USA immer noch als marginalisiert, weil Prestige und Erfolg farbiger Sportler oder Filmstars nicht generell die Autorität schwarzer Männer steigern.

Das Modell der hierarchisch geordneten Männlichkeiten ist weder statisch noch beschreibt es Charaktereigenschaften, vielmehr muss es sich immer neu in sozialen Praxen realisieren, wodurch auch *gender* veränder- und verhandelbar bleibt (Connell 2006). Von anderen TheoretikerInnen aufgegriffen, können Männlichkeiten daher

„as practices that are represented or interpreted by either actor and/or observer as masculine within a system of gender relations that give them meaning as *gendered* ‘masculine’“ (Martin 2001: 588; Hervorh. i.O.).

bezeichnet werden, wobei diese Praxen auch unbewusst reproduziert werden können¹⁷.

Auch Whitehead (2002) versteht Männlichkeiten als Praxen, „that serve to validate the masculine subject’s sense of itself as male/boy/man“ (Whitehead 2002: 4). Allerdings knüpft Whitehead Männlichkeit an männliches Geschlecht, und steht damit im Widerspruch zu anderen, unter ihnen Connell, die betonen, dass Männlichkeit nicht direkt an männliches *sex* oder *gender*, sondern potentiell an alle *gender* geknüpft sein kann:

„Masculinity refers to male bodies (sometimes directly, sometimes symbolically and indirectly), but is not determined by male biology“ (Connell 2000:29, Hervorh. i.O.)

Männlichkeiten als soziale Praxen sind wandelbarer als *gender* selbst. So beschreibt etwa Segal Veränderungen (und Konstanten) von Männlichkeiten in verschiedenen Kontexten:

„[...] not only across time, but across place, age, ethnicities, even within the different contexts in much the same time and place, “masculinity“ differs and changes. But men’s relative power, authority, and status compared to women [...] seem to stay much the same, whatever the diversity of masculinities. [...] men can change in some

¹⁷ Umgekehrt versteht etwa Meuser, in Anlehnung an Bourdieu, hegemoniale Männlichkeit – den „Kern des männlichen Habitus“ (Meuser 2006: 123) – als ein Prinzip, das alle vergeschlechtlichten Handlungen strukturiert, und dadurch Praxis erzeugt.

respects, without apparently undermining the power relations of gender.” (Segal 1993: 626).

Die Konstruktion pluraler Männlichkeiten und deren Kontextualisierung sind Ausgangspunkte eines intersektionalen Ansatzes: um zu verstehen, warum auf sich verändernde *masculinities* keine Veränderung der Geschlechterverhältnisse folgt, müssen nicht nur die verschiedenen Männlichkeiten, sondern auch ihre sozialen und politischen Kontexte analysiert werden (ebd.: 630). Vergeschlechtlichte Identitätskonstruktionen müssen also immer auch in deren Relation zu anderen Kategorien (Ort, Zeit, Alter, Ethnizität) oder deren Bezug zu Positionen im (Erwerbs-) Arbeitsmarkt und Begehrensstrukturen gesehen werden (ebd.: 638).

Für unsere Filmanalysen bedeutet dies, dass sowohl Weiblichkeits- als auch Männlichkeitskonstruktionen, sowie deren (hierarchische) Verknüpfung mit anderen sozialen Differenzkategorien untersucht werden sollen.

IV.2.2 Queeres Begehren entkoppelt von *sex* und *gender*

Die *Queer Theory* kann als eine Weiterentwicklung von Geschlechtertheorien verstanden werden und umfasst sowohl politische Praxis (queer politics) wie auch theoretische Überlegungen (queer theory). Sie zielt darauf Heteronormativität zu destabilisieren, indem sie Brüche im vermeintlich stabilen Gefüge von sex, gender und desire thematisiert: „queer [lenkt] den Blick dahin, wo biologisches Geschlecht (sex), soziales Geschlecht (gender) und Begehren nicht zusammenpassen“ (Jagose 2001: 15). In einer Begriffsgeschichte der sexuellen Identitäten oder Begehrensformen stellt *queer* heute wohl die aktuellste Form der Selbstbezeichnung dar. In Abgrenzung zu früheren (häufig negativ gebrauchten) Begrifflichkeiten (homosexuell, gay, lesbisch/schwul) wird versucht eine ursprünglich negative Konnotation¹⁸ bewusst positiv umzudeuten. Gleichzeitig will queer explizit nicht eine neue (Ausschließungen produzierende) Kategorisierung vorgeben, sondern versucht gerade der „konstruktivistischen Problematisierung von vermeintlich universellen Begriffen“ (ebd.: 98) gerecht zu werden.

„Die Hervorhebung von Differenz als Schlüsselbegriff queerer Wissens- und Organisationsformen“ (ebd.: 100), in Abgrenzung zur Konzentration auf Identität (wie sie bspw. in der *Gay Liberation Front* erfolgt war) ist angelehnt an poststrukturalistische Theorien. Identität wird nicht als etwas essentialistisch (natürlich) vorhandenes, unveränderliches, jenseits von

¹⁸ Queer meint im Englischen seltsam/anders und wurde bzw. wird noch als Schimpfwort für Homosexualität gebraucht.

kulturellen Repräsentationsformen Existierendes, sondern vielmehr „als provisorisch und kontingent verstanden“ (ebd.: 101).

Michel Foucaults Analysen bilden eine zentrale Grundlage für sozialkonstruktivistische Geschlechtertheorien. Er zeigte wie sich Anfang des 19. Jahrhunderts das homosexuelle Subjekt erst durch die Auseinandersetzung mit psychiatrischen, juristischen aber auch literarischen Disziplinierungstechniken entwickelte (Foucault 1983: 123 zit. nach Jagose 2001: 106). Seine These „sexuelle Identität als diskursiven Effekt der zur Verfügung stehenden kulturellen Kategorien“ (Jagose 2001: 106f) zu verstehen, macht es möglich Geschlecht und Sexualität nicht länger als etwas natürlich Gegebenes zu verstehen. Die Entnaturalisierung von Geschlecht ermöglicht es Identitäten (sexuelle, geschlechtliche, kulturelle, ethnische, sichtspezifische) als vorläufige Konstrukte und als wandelbar zu verstehen.

Judith Butlers Kritik an hegemonialen Geschlechterverhältnissen – an einer heterosexuellen Matrix der Zweigeschlechtlichkeit – betont, dass Geschlechtsidentität eine diskursive Praxis ist und sich in ständigen, alltäglichen (mehr oder weniger bewussten) Handlungen festschreibt. Ein wichtiges Moment bei der Konstruktion einer intelligiblen Geschlechtsidentität sind performative Wiederholungen derselben. Gerade da solche *vergeschlechtlichten* Handlungen im Alltag omnipräsent, aber häufig unbewusst (weil sie etwa als Bewegungsmuster oder Sprechweisen inkorporiert) sind, wird Zweigeschlechtlichkeit als dominantes Muster naturalisiert und normalisiert. In der Folge sieht Butler eine Möglichkeit diese Matrix der Zwangsheterosexualität zu dekonstruieren, indem performative Wiederholungen von Geschlechtsidentität parodiert und verschoben werden:

„Indem die Travestie die Geschlechtsidentität imitiert, offenbart sie implizit die Imitationsstruktur der Geschlechtsidentität als solcher- wie auch ihre Kontingenz“ (Butler 1991: 202).

Geschlechterforschung und Queer Theorie sehen sich immer wieder mit latenten Biologismen konfrontiert. So werden etwa handlungs- und diskurstheoretische Ansätze dafür kritisiert dem Körper als unhintergehbare Materialität zu wenig Beachtung zu schenken (Villa 2006: 202)¹⁹. Individuelle Körperempfindungen dienen gerade im Alltagsverständnis vielfach als Argument zur Stärkung und Naturalisierung bestehender Differenzen. Körperliche

¹⁹ Aktuelle Strömungen der Gender Studies verstehen jedoch auch Körper bereits als sozial strukturiert. Gesa Lindemann unterscheidet etwa zwischen dem Leib, welcher das subjektive Empfinden repräsentiert, und dem Körper, in den soziale Strukturen eingeschrieben sein können (vgl. Villa 2006 Kapitel 4). Tim Edwards legt dar wie bereits bei Foucault, Bourdieu und andere Körper als Medium verstehen in das Bedeutungen, Machtverhältnisse und Normierungen eingeschrieben werden (Edwards 2006: 140-161).

Ebenen als natürliche zu verstehen scheint aber vor dem Hintergrund von Biotechnologien, die massiv in diese vermeintliche Natürlichkeit eingreifen, paradox. Feministische Wissenschafts- und Technikkritik thematisiert die implizite Setzung von Dualismen und versucht vielfach alternative Modelle abseits der Gegenüberstellung von Natur und Kultur zu formulieren.

IV.2.3 Cyborg und Körper-Technologien

Die Technowissenschaften entwerfen immer neue Visionen zukünftiger Körper, deren Funktionstüchtigkeit verlängert und deren Effizienz gesteigert ist. Statt auf „der Unbestimmbarkeit des Zukünftigen zu bestehen“ (Peters 2002: 3) werden technische Hilfsmittel oder Maschinen jedoch in bereits bekannte Narrative des Humanen eingeordnet. Computer als künstliche Intelligenzen werden etwa mit dem menschlichen Gehirn verglichen. Dadurch werden traditionelle Dualismen von Natur und Kultur oder die Gegenüberstellung von Organismus und Technik weniger überwunden als vielmehr gestärkt (ebd.: 4). Feministische Kritik an technowissenschaftlichen Diskursen versucht sich aber gerade darin diese Grenzlinien zu verflüssigen. Prominentes Beispiel ist Donna Haraways Konzeption der Cyborg, die als Mischwesen gar nicht mehr versucht „Menschsein zu beanspruchen“ (ebd.: 9) und damit Ursprungsmythen des Menschlichen durchkreuzt.

Der Begriff Cyborg steht als Abkürzung für *cybernetic organism* und bezeichnet „Hybride aus Maschine und Organismus“ (Haraway 1995: 33). In unterschiedlichsten Bereichen, wie Medizin (künstliche Organe, Gelenke, etc.), Fiktion (Cyborg Wesen der Science Fiction) und Krieg (*intelligente* Kommando-, Kontroll- und Kommunikationszentren), kommen solche Cyborgs als Konstrukte vor. Angelehnt daran entwirft Haraway *die* Cyborg: Ein Mischwesen aus Mensch und Maschine, welches jenseits jeglicher dualistischer Logik von Mann und Frau, von Natur und Kultur, ohne Ursprungsgeschichte entsteht und existiert. Haraway plädiert dafür, „die Verwischung dieser Grenze [zwischen Organismus - Maschine] zu *genießen* und *Verantwortung* bei ihrer Konstruktion zu übernehmen“ (ebd.: 35; Hervorh. i. O.). Cyborgs bilden sich als Konzept entlang des Zerfalls dreier Grenzlinien:

Erstens vollzieht sich, besonders im wissenschaftlichen Bereich (Biologie und Evolutionstheorie), eine zunehmende Verwischung der Grenze zwischen Mensch und Tier. Zweitens wird die starre Grenze zwischen Mensch und Maschine durchbrochen. Maschinen sind heute nicht mehr nur fremdbestimmt und von außen gesteuert, sondern autonom und mit internen Lernmechanismen ausgestattet. Eine dritte verschwindende Grenzlinie ergibt sich aus den beiden vorherigen, jene zwischen „Physikalischem und Nichtphysikalischem“

(Haraway 1995: 38). Moderne Maschinen werden immer kleiner (Siliziumchip), gleichzeitig aber immer mächtiger, weil beinahe unsichtbar und überall gegenwärtig (wie zum Beispiel gesichtserkennende Überwachungssysteme, deren Kameras den Blicken meist verborgen bleiben).

Die Auflösung starrer Grenzlinien, wie sie Haraway beschreibt, führt zur Entstehung von brüchigen Identitäten. Dies trifft auch auf die ehemals abgeschlossene Kategorie *Frau* zu, sie ist nicht mehr identifizierbar. Identitäten bestehen nur in der Verschränkung von Klasse, Ethnizität, Gender und sind „widersprüchlich, partiell und strategisch (ebd.: 40). Eine Möglichkeit Koalitionen zu bilden liegt nicht mehr dort, wo sich Gruppen über Identitäten abgrenzen, sondern im Moment der Affinität, der „Beziehung auf der Grundlage von Wahl“ (ebd.: 40).

Die westliche Kultur ist geprägt von hierarchischen Dualismen, wie Natur – Kultur, weiblich – männlich, Andere – Selbst, etc. Diese Differenzen sind problematisch, da sie als Basis für Machtstrukturen dienen. Die zunehmende Technologisierung stellt Dualismen jedoch in Frage. Ehemals gültige Grenzen werden durchlässig und verlieren an Wirksamkeit, partielle Identitäten entstehen. Um diesen Transformationsprozessen begegnen zu können, muss eine neue politische Kraft, die Cyborg, gebildet werden. Die Cyborg als politische Akteurin täuscht weder über bestehende Differenzen hinweg, noch verliert sie sich in der Anerkennung all dieser. Vielmehr werden neue Allianzen und Beziehungen über Unterschiede hinweg möglich und denkbar. Abschließend führt Haraway Beispiele für die Konstruktion von Cyborgs in Wissenschaft und Literatur an. Literarische Texte der *women of color* oder der feministischen Science Fiction²⁰ zeigen eindrücklich, wie neue Wesen entstehen, die keiner traditionellen Grenzen mehr bedürfen, keinen ontologischen Ursprung mehr haben. Mit dem Cyborg-Mythos macht Haraway deutlich, dass es nicht notwendig ist, eine neue Einheit zu formieren, um gegen bestehende Machtverhältnisse zu kämpfen. Vielmehr weist die Cyborg, indem sie auf Wissenschaft und Technik reagiert und diese gebraucht, einen Weg aus Dualismen und hierarchischen Strukturen heraus (ebd.: 67ff).

Feministische Technokritik formuliert einerseits Kritik an konkreten technischen Praxen²¹ oder übt (wie Donna Haraway) grundlegende Kritik am Wissenschaftssystem, dessen Sprache und Normen. Frühe feministische Kritik thematisiert unter anderem, wie technische

²⁰ Haraway nennt unter anderem Audre Lorde mit 'Sister Outsider', Cherríe Moraga mit 'Loving in the War Years' und Da Vonda McIntyre mit 'Superluminal' als Beispiele.

²¹ vgl. für unmittelbar auf Reproduktionstechnologien bezogene Kritik Kapitel IV.3.2

Berufsfelder (etwa Ingenieurwissenschaft oder Informatik) als *Kulturen der Männlichkeit* organisiert sind und patriarchale Systeme stützen (Wajcman 2010: 144ff).

Seit dem Ende der 1990er Jahre²² werden biomedizinische oder digitale Technologien auch als Möglichkeiten der Dekonstruktion von Geschlechterdifferenzen diskutiert.

„Cyberfeminists (...) see digital technologies as blurring of boundaries between humans and machines, and between male and female, enabling their users to choose their disguises and assume alternative identities.” (Wajcman 2010: 147).

Jedoch zeigen aktuelle Untersuchungen, dass sich Haraways optimistische Zukunftsvision einer, digitalen, *entgenderten* Welt nur begrenzt erfüllt hat. *Schöne neue Cyber Welten* lösen gerade für die Dekonstruktion von Gender nicht das ein was sie versprechen (ebd.: 148)²³.

Politische Potentiale von Technologien sind auch im Hinblick auf Reproduktionstechnologien interessant. Unsere Filmanalysen fragen danach, welchen Einfluss die dargestellten Reproduktionstechnologien auf Geschlechterrollen und Geschlechterdifferenzen der filmischen Welten haben? Tragen sie dazu bei, diese zu dekonstruieren oder reproduzieren sie vielmehr traditionelle Stereotype? Wer besitzt im Film die Definitionsmacht über reproduktive Technologien und wie (wodurch oder durch wen) wird festgelegt, wo die Grenze zwischen menschlich und nicht-menschlich verläuft?

²² Etwa zur gleichen Zeit rücken mit Bezug zu queerer und postmoderner Theoriebildung Unterschiede und Interdependenzen zwischen verschiedenen Differenzkategorien in den Fokus. Diese theoretische Konzeption wird in der Frauen- und Geschlechterforschung mit dem Begriff Intersektionalität beschrieben. Regina Becker-Schmidt nennt *race*, *class*, *gender* und *ethnicity* als die vier zentralen Ungleichheitskategorien. (Becker-Schmidt 2007: 56)

²³ vgl. auch Baumgartner et al. 2007; Huber/Teutsch 2000

IV.3 Reproduktionsmedizinische Verfahren – *science and fiction*

Eine durch Technologien unterstützte bzw. gänzlich durch Technologien ermöglichte und durchgeführte menschliche Reproduktion ist ein wichtiger Parameter für unseren Untersuchungsgegenstand, da uns interessiert, wie diese im Film dargestellte technologische Reproduktion die Strukturen von Geschlecht und Begehren beeinflusst. Unser Fokus liegt dabei auf der Darstellung der filmischen (veränderten) Geschlechterverhältnisse, nicht auf der filmischen Darstellung von Technologien der Reproduktion, was unbestritten ebenfalls eine interessante und ergiebige Forschung darstellen würde, von uns im Rahmen dieser Arbeit jedoch nicht leistbar ist.

Wir beschränken uns daher im Folgenden auf einen Überblick über Reproduktionstechnologien, die bereits heute angewendet werden, und ebenso über Technologien, die sich bislang nur in experimentellen bzw. theoretischen Entwicklungsstadien befinden. Dieser kurze Abriss erhebt – gerade in Bezug auf die sich in der Entwicklung befindenden Verfahren – keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern soll es lediglich ermöglichen, die in den analysierten Filmen dargestellten Technologien besser dahingehend einordnen zu können, was real schon möglich oder erst angedacht ist.

Im folgenden Kapitel soll daher zum einen geklärt werden, was wir unter Reproduktionstechnologien verstehen, und zum anderen der Rahmen dafür gespannt werden, was überhaupt in Science Fiction Filmen gezeigt werden kann und wird, welche Technologien also denkbar, und daher visualisierbar sind. Zu erwarten ist dabei, dass vor allem die Technologien, die für die ZuseherInnen noch nicht alltäglich sind, in Science Fiction Filmen imaginiert werden, um auch dadurch Zukunft zu inszenieren. Zudem sind es gerade Technologien, allen voran das Klonen, die in unserer Gesellschaft kontrovers verhandelt werden, die sich auch und wegen ihrer Aktualität und Ambivalenz als filmischer Stoff eignen:

„Kein Bereich der Gen- und Biotechnologien scheint zur Zeit so angstbesetzt zu sein wie das menschliche Klonen. Kein Wunder also, dass sich das Thema Klonen hervorragend für dystopische Science-Fiction-Filme eignet. Eine Analyse derartiger Filme ist schon deshalb von Interesse, da derartige cineastische Diskurse unsere Vorstellungen vom Klonen unbewusst prägen.“ (Bühl 2009: 22).

Unter die Begriffe der Gen- und Reproduktionstechnologien fallen eine Vielzahl von Verfahren und Praktiken, die seit Jahren, zum Teil seit Jahrzehnten, alltäglich sind – die am häufigsten angewandten dabei sind die *Pränataldiagnostik*, die zugleich die am längsten verbreiteten Technologien umfasst, gefolgt von *in-vitro Fertilisationen* und

Präimplantationsdiagnostik. Auch die Embryonenforschung und die Züchtung von Ersatzorganen zählen zu diesen Technologien (Kuhlmann 2008: 617).

Pränataldiagnostik

Verfahren, welche „die genetischen Merkmale des Fötus identifizieren“ (Kuhlmann 2008: 617), werden als Pränataldiagnostik (PND) bezeichnet. Sie finden vor der Geburt statt, dabei werden der Embryo und/oder die Schwangere untersucht.

Dies sind etwa Serumtests, die das Blut der Mutter nach Hinweisen auf mögliche Erkrankungen hin untersuchen, bildgebende Verfahren wie verschiedene Formen des Ultraschalls und Screenings, mit denen das Wachstum und etwaige Auffälligkeiten des Fötus bzw. des Embryos untersucht werden. Neben diesen *nicht-invasiven* Verfahren, die außerhalb des Körpers der Schwangeren stattfinden, werden auch invasive Verfahren zur PND gezählt: Fruchtwasser²⁴-, Plazenta²⁵- und Nabelschnuruntersuchungen, die eine genetische und chromosomale Bestimmung des Embryos ermöglichen (Kuhlmann 2008: 617, BMGFJ 2008: 10ff.). Zumeist geht es darum, mögliche Krankheiten bzw. Behinderungen frühzeitig zu erkennen oder auszuschließen. Dabei können diese Verfahren jedoch nur Wahrscheinlichkeiten angeben, und nie völlig sicher Beeinträchtigungen anzeigen oder ausschließen (vgl. Abschnitt zur Technologiekritik).

In-vitro Fertilisation

Die in-vitro Fertilisation (IVF) wird auch als *assistierte Reproduktion* bezeichnet, und umfasst die Erzeugung von Embryonen im Labor. Das Verfahren ist seit den 1980er Jahren im Einsatz und wird vor allem bei Unfruchtbarkeit, sowohl der Frau als auch des Mannes, angewandt²⁶. Durch Hormone wird die Eizellenproduktion angeregt, die Eizellen werden dann dem Körper der Frau entnommen und im Labor zur Verschmelzung mit aufbereiteten Spermien des Mannes gebracht. Der entstehende Embryo wird dann in den Körper der Frau eingesetzt und entwickelt sich dort weiter bis zur Geburt (Kuhlmann 2008: 618).

²⁴ Bei dieser *Amniozentese* wird durch die Bauchdecke Fruchtwasser aus der Fruchtblase entnommen und untersucht.

²⁵ Im Rahmen der *Chorionzottenbiopsie* werden einige Zellen aus dem Gewebe der (sich entwickelnden) Plazenta, welches genetisch identisch mit dem des Embryos ist, entnommen. Auch aus der Nabelschnur selbst können Zellen entnommen werden.

²⁶ In Österreich ist IVF nur dann legal, wenn das betreffende Paar (!) auf anderem Weg keine eigenen Kinder bekommen kann, d.h. wenn diese Frau und dieser Mann zusammen unfruchtbar sind (Bundeskanzleramt 2004: 8).

Eine weitere Form der assistierten Reproduktion ist die *intra-uterine Fertilisation*, bei der die Befruchtung zwar im Körper der Frau stattfindet, diese vorher jedoch auch meist hormonell zur Eizellenproduktion stimuliert wurde. Das aufbereitete Sperma des Mannes (bspw. eines Samenspenders) wird mithilfe medizinischer Technologie in den Uterus der Frau gebracht, wo dann die Befruchtung stattfindet.

Präimplantationsdiagnostik

Die Techniken der Präimplantationsdiagnostik (PID) untersuchen Embryos hinsichtlich ihrer chromosomalen und genetischen Ausstattung noch im Labor, also vor dem Einsetzen in die Gebärmutter der Frau und gehen daher mit der in-vitro Fertilisation einher: „Die PID ermöglicht die Diagnostik im Reagenzglas und damit eine gezielte Auswahl von Embryonen mit den gewünschten Eigenschaften.“ (Kuhlmann 2008: 618). Die PID umfasst daher – wie die IVF – die hormonelle Stimulation der Eierstöcke, die Entnahme von Eizellen und deren Fertilisation. Darauf folgt die Untersuchung der Embryos, von denen zwei bis drei in die Gebärmutter eingesetzt werden, während die restlichen der meist 8-10 entnommenen und befruchteten Eizellen entweder tiefgekühlt oder vernichtet werden (Deutscher Bundestag 2004: 8).

„Hinzu kommt praktisch immer die Durchführung einer „konventionellen“ Pränataldiagnostik (mittels Chorionzottenbiopsie oder Amniozentese) zur Absicherung des PID-Ergebnisses, durch die sowohl Fehldiagnosen als auch die nicht untersuchten „üblichen“ chromosomalen Abweichungen festgestellt werden können (die dann meistens Anlass für einen Schwangerschaftsabbruch sind).“ (Deutscher Bundestag 2004: 8)

Die genetische Untersuchung der Embryonen erfolgt mittels Verfahren, die genetische Mutationen und Translokationen von Chromosomen (bspw. Trisomien) feststellen können (ebd.), die jedoch zum Teil erheblicher Kritik ausgesetzt sind (s.u.). Allerdings gibt es auch Verfahren, die nur die entnommenen Eizellen, vor ihrer Befruchtung, auf mögliche Erbkrankheiten oder „Defekte“ untersuchen, wodurch dann keine Embryos, sondern nur die (möglicher-weise) ungeeigneten Eizellen vernichtet werden müssen. Dieses Polkörperanalyse genannte Verfahren der *Präfertilisationsdiagnostik* wird in den USA häufig eingesetzt (Deutscher Bundestag 2004: 8) und ist auch in Österreich und der Bundesrepublik Deutschland legal, während die Präimplantationsdiagnostik hier verboten ist. Gegenwärtig wird jedoch ihre Legalisierung in Deutschland diskutiert, da PID de facto bereits angewandt wurde/wird (vgl. dazu Diekmann 2010).

Leihmutter

Nach einer in-vitro Fertilisation kann der Embryo entweder in den Uterus der genetischen Mutter, oder aber in den Körper einer *Leihmutter* eingesetzt werden, die dann ein Kind austrägt, mit dem sie genetisch nicht verwandt ist, und für das sie auch nicht die soziale Mutter sein wird. Auch eine Frau, deren eigene Eizelle befruchtet wird, und die das daraus entstehende Kind, wie vorher vereinbart, an den genetischen Vater und dessen PartnerIn „abgibt“, wird als Leihmutter bezeichnet. In Österreich, Deutschland und der Schweiz sind, im Gegensatz zu anderen Ländern wie Belgien oder Großbritannien, Leihmütter und die Vermittlung einer solchen verboten, als Mutter eines Kindes gilt rechtlich immer die das Kind gebärende Frau (Bühl 2009: 304f.).

Denkbare Verfahren

Eine bislang noch hypothetische, jedoch bereits mehrfach angekündigte Technologie ist die der *künstlichen Gebärmutter* (vgl. u.a. Simonstein 2006), die es ermöglichen soll, Embryonen außerhalb eines Frauenkörpers heranwachsen zu lassen, dieser Vorgang wird Ektogenese genannt. Aufgrund der Gesetze zum Schutz von Embryonen und den Verboten des menschlichen Klonens wurden künstliche Uteri noch nicht für die Dauer einer gesamten Schwangerschaft, sondern nur für maximal 6 Tage getestet, tierische Embryonen wurden jedoch bereits zur Gänze in einer künstlichen Gebärmutter ausgetragen (Simonstein 2006: 360f.). Simonstein stellt zwei verschiedene Verfahren der Ektogenese vor – bei einem wird die künstliche Gebärmutter aus Stammzellen hergestellt und besteht damit aus organischem Material, im anderen Verfahren kommt ein vollständig synthetischer Uterus zum Einsatz. Mittels dieser Technologie könnten Leihmütter obsolet werden, und Menschen, die sonst keine Kinder austragen können oder wollen, können trotzdem Kinder bekommen. Andererseits ist denkbar, dass Gesetzgebungen zu Abtreibungen im Licht dieser Technologie überdacht werden müssen – wenn menschliche Embryos in künstlichen Gebärmüttern reifen können, sind sie bereits ab der Empfängnis außerhalb des Mutterleibes lebensfähig, und würden damit nach den aktuellen Gesetzeslagen schützenswürdig (ebd.: 362f.). Insgesamt geht Simonstein davon aus, dass diese Technologie früher oder später breite Anwendung finden wird, und sich die ethischen Bedenken ebenso durch die Normalisierung zerstreuen werden, wie dies auch bei in-vitro Fertilisation geschehen sei (ebd.: 363).

Ebenfalls für menschliche Embryonen bisher nur theoretisch denkbar ist das *Klonen*, ein Verfahren, das eine Kopie eines lebenden Organismus herstellt. Hier findet genetisch

betrachtet keine Befruchtung einer Eizelle durch eine Samenzelle, d.h. eine Verschmelzung von verschiedenem Erbgut statt, sondern eine komplette Zelle wird kopiert. Der neu entstehende Organismus ist daher identisch mit dem Organismus, dem die Zelle entnommen wurde.

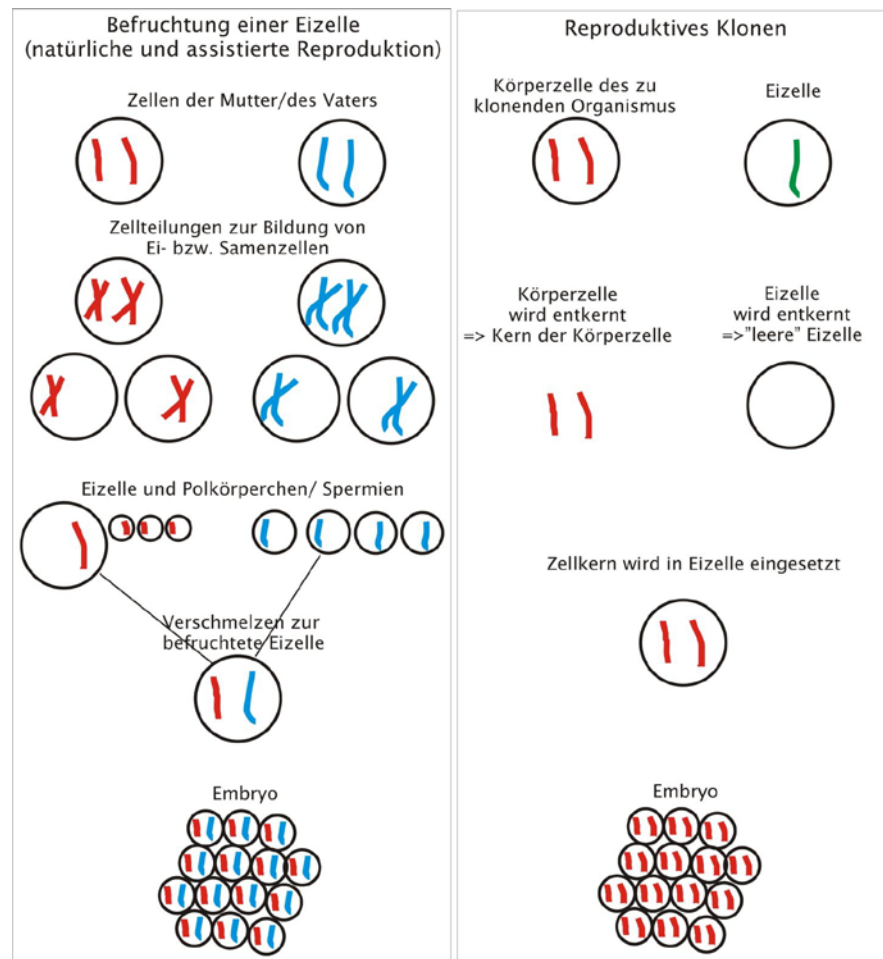


Abb. 11 Vergleich der Entstehung von Embryos bei Befruchtung und reproduktivem Klonen
(eigene Darstellung, vgl. Bühl 2009)

In der wissenschaftlichen Praxis stellt sich das Klonen menschlicher Embryos schwieriger heraus, als theoretisch zu vermuten wäre – die künstlich geschaffenen Embryos wachsen nicht bzw. sterben in frühesten Stadien, ohne viele Zellteilungszyklen zu überstehen (Bühl 2009: 280).

Zudem ist *reproduktives Klonen*, bei dem ein menschlicher Embryo vollständig in einer Leihmutter heranwächst, bislang weltweit verboten (ebd.). Bühl sieht für das Klonen von Menschen vor allem drei Anwendungsbereiche: bei unerfüllbarem Kinderwunsch (aus welchen – medizinischen oder sozialen – Gründen auch immer), als „Ersatz“ für gestorbene

Kinder bzw. als „Versicherung gegen Unfruchtbarkeit“ (ebd.: 298), oder aber als einen neuen Markt, auf dem Klone als Ware, etwa an unfruchtbare Paare verkauft werden (ebd.: 299).

Auch Verbindungen von menschlichem Erbgut mit dem Genmaterial anderer Spezies sind theoretisch möglich und werden diskutiert (Kuhlmann 2008).

IV.3.1 Natürliche vs. assistierte Reproduktion

Wenn wir von einer technologieunterstützten Reproduktion sprechen, impliziert dies, dass es auch eine Reproduktion gibt, die ohne diese Technologien stattfindet – wir bezeichnen sie hier als *natürliche Reproduktion*. In der heutigen westlichen Gesellschaft findet Reproduktion zunehmend ausschließlich unter Einsatz von Reproduktionstechnologien (vor allem der pränatalen Diagnostik) statt. Insofern bezeichnen wir mit *natürlicher* Reproduktion das, was nicht unter *assistierter* Reproduktion gefasst wird – jegliche Formen von Reproduktion, in denen keine oder nur (legale und gesetzlich normierte) pränatale Diagnosetechnologien (wie Ultraschall) zum Einsatz kommen. Der Unterschied zur assistierten Reproduktion besteht darin, dass die Befruchtung auf natürlichem, d.h. nicht technologieunterstütztem Weg geschieht. Im weiteren Verlauf der embryonalen Entwicklung unterscheiden sich natürliche und assistierte Reproduktion in der Praxis höchstens durch die angewandten Verfahren der pränatalen Diagnostik, die jedoch auch bereits innerhalb der natürlichen Reproduktion variieren. Das reproduktive Klonen stellt eine dritte, mögliche Form menschlicher Fortpflanzung dar, die die Möglichkeiten der assistierten Reproduktion so kombiniert, dass Fortpflanzung ohne zwei biologische Eltern möglich wäre (s. Abb. 12).

Benötigte Zellen bzw. Erbgut	 + 			 oder  + „leere“ Eizelle**	
PID Präimplantationsdiagnostik		Spermium*	Spermium* u./o. Eizelle*		Spermium/Eizelle/ Stammzelle
Befruchtung	Im Körper der Frau nach Geschlechtsverkehr der biologischen Eltern	Intra-uterin (im Körper der biologischen Mutter)	In-vitro (im Labor)	In-vitro (im Labor)	In vitro (im Labor, de facto keine Befruchtung)
PND Pränatale Diagnostik		angewandt	angewandt	angewandt	angewandt
Heranwachsen des Embryos	Im Körper der biologischen Mutter	Im Körper der biologischen Mutter	Leihmutter*	Künstlicher Uterus**	Leihmutter Künstlicher Uterus
Bezeichnung des Verfahrens	„natürliche Reproduktion“	Assistierte Reproduktion (auch: künstliche Befruchtung)	Leihmutter*	Künstlicher Uterus**	Reproduktives Klonen

*Anwendung möglich, nicht überall bzw. nicht in jedem Fall legal

**bisher (bei Menschen) nur theoretisch möglich

Abb. 12 Übersicht über reproduktionsmedizinische Verfahren
(eigene Darstellung, vgl. Kuhlmann 2008, Bühl 2009)

IV.3.2 Feministische Technologiekritik

Die Technologien der Reproduktionsmedizin und Humangenetik sind ein sehr expansives Feld, das sich durch immer neue und bessere technische Möglichkeiten im Alltagsleben vor allem von Frauen ausbreitet (Kuhlmann 2008: 617).

Zwar ermöglichen Techniken der PND und PID risikoärmere Schwangerschaften für Frauen (vor allem nach IVF), und können ihnen eine Grundlage für die Entscheidung für oder gegen eine Schwangerschaft liefern. Die PID erlaubt – noch weitgehend theoretisch – eine Reproduktion abseits der Heteronorm, da mit ihrer Hilfe auch allein stehende Frauen, lesbische und schwule Paare oder ältere Frauen Kinder zeugen und gebären könn(t)en. Auch medizinische Gründe werden immer wieder als Argument für PID ins Feld geführt: so können etwa gezielt Kinder gezeugt werden, die genetisch als Organ- oder ZellspenderInnen für kranke Geschwister *passen* (Bundeskanzleramt 2004: 5).

Mit diesen Technologien gehen jedoch auch andere Möglichkeiten (und Praktiken) der Selektion einher – gesunde Kinder ohne Erbkrankheiten und/oder einem bestimmten Geschlecht können ausgewählt werden. Aufgrund des selektiven Charakters stehen PND und PID noch weitaus mehr in der Kritik.

So wird bei den nicht invasiven Verfahren (Blut- und Ultraschalluntersuchungen) der PND kritisiert, dass diese nur Wahrscheinlichkeiten über die Gesundheit bzw. Krankheit/ Beeinträchtigung des ungeborenen Kindes angeben können, und keine Sicherheiten darüber, ob das Kind tatsächlich gesund oder krank ist²⁷. Wird der Befund als *pathologisch*, d.h. mit hoher Wahrscheinlichkeit auf eine Krankheit hindeutend, eingestuft, bleibt oft nur die Möglichkeit von weiteren, invasiven Untersuchungen, um Sicherheit zu erlangen, wobei diese Untersuchungen mit einem erhöhten Fehlgeburtsrisiko einhergehen, oder aber ein Abbruch der Schwangerschaft, was in vielen Fällen geschieht. Kritisiert wird an diesen Praktiken, dass die (wahrscheinlich) festgestellten Defekte zumeist nicht (pränatal) heilbar sind, dass das Kind benachteiligt sein wird und dass es in der Verantwortung der Eltern liege, zu entscheiden, ob sie das Kind trotzdem wollen oder nicht. Bei dieser Entscheidung erhalten Frauen und Paare zudem laut KritikerInnen meist zuwenig Beratung (vgl. etwa Kuhlmann 2008, oder www.reprokult.de).

Während aus feministischer Perspektive die Abwälzung der Entscheidungen auf die Individuen, auf Grundlage von scheinbar unanfechtbaren ExpertInnenmeinungen, kritisiert wird, stehen etwa Behindertenverbände der PND noch aus anderen Gründen skeptisch gegenüber: durch die Früherkennung möglicherweise behinderter Kinder, und deren moralisch anerkannte und akzeptierte Abtreibung werden Behinderungen (wie DOWN-Syndrom oder Gaumenspalten als meist erkannte Formen) zunehmend marginalisiert und dadurch stigmatisiert (vgl. etwa die Seite des Bundesverbandes für körper- und mehrfachbehinderte Menschen e.V. www.bvkm.de).

Aus beiden Perspektiven werden somit die technologische Normierung und Regulierung von Leben ebenso kritisiert, wie die Gleichsetzung von medizinisch-technischer *Machbarkeit* mit moralischer und ethischer *Vertretbarkeit* (Kuhlmann 2008).

²⁷ Wie auf der Seite einer österreichischen Praxis für PND zu lesen ist: „Die überwiegende Mehrheit der Kinder kommt gesund und komplikationslos auf die Welt, die Pränataldiagnostik ist deshalb unserem Selbstverständnis nach eine Art **«Gesundenuntersuchung für ungeborene Kinder»**.“ (pranataldiagnostik.at, Hervorh. i. O.). Da nur 2-4% der Kinder mit Behinderungen oder Krankheiten geboren werden, wird die PND von BefürworterInnen als Beruhigung und Absicherung der Eltern verstanden – wenn jedoch Auffälligkeiten oder Abweichungen festgestellt werden, kann eine solche *Gesundenuntersuchung* diese meist nicht behandeln.

IV.3.3 Gesellschaftliche Folgen der Reproduktionsmedizin

Feministische TheoretikerInnen beschränken sich nicht darauf, die angewandten Verfahren der Reproduktionsmedizin zu kritisieren. Sie betrachten ebenso die bereits realen und noch denkbaren Folgen der verschiedenen angewandten und hypothetischen Verfahren der Reproduktionstechnologien, die wir in den folgenden Thesen zusammenfassend darstellen.

Diese Thesen markieren die für uns interessanten Brüche und Verwerfungen sowohl in Bezug auf *gender, sex, desire* als auch in Bezug auf Zukunft und Technologien, die von anderen AutorInnen aufgezeigt werden, und die wir in den vorigen Theorie-Kapiteln näher diskutieren.

Diese Brüche werden dabei in der sozialen Wirklichkeit gesehen, diskutiert und kritisiert, existieren also bereits real für Menschen in unserer Gesellschaft. Inwieweit sie in den analysierten Filmen – ebenso oder anders – dargestellt werden oder überhaupt relevant sind, bildet den Kern der empirischen Untersuchung.

Uneindeutige Identitätskonstruktionen

Durch Techniken der Humangenetik und insbesondere des Klonens werden „kulturelle Verstörungen“ (Stacey 2008: 224) erzeugt, die moderne westliche Konzeptionen von Identität in Frage stellen: Es kann möglicherweise nicht mehr eindeutig, auf den ersten Blick zwischen Original und Kopie zwischen Technologie und *Natur* unterschieden werden. Zum einen ist die genetische Gleichheit oder Differenz geklonter Menschen nicht an deren *Oberfläche*, d.h. deren Erscheinung, sichtbar – weder für sie selbst noch für andere. Reproduktive Technologien sind nicht äußerlich sichtbar, wie etwa eine Prothese. Sie werden nur noch durch (medizinische, staatliche oder andere Kontroll-) Technologien lesbar (vgl. Stacey 2008: 230)²⁸. Die (bio)technisch-genetisch manipulierten Körper und Menschen pendeln so bewusst und/oder unbewusst zwischen Künstlichkeit und Authentizität (ebd.)²⁹. Wenn, wie in rational geprägten westlichen Kulturen üblich, Authentizität mit *Natürlichkeit* assoziiert wird, und Natur als Gegenpol von Technik fungiert, wäre technisch geklontes Leben nicht *echt*. Zugleich bedingt diese technologische Seite/Komponente, dass diese Körper und Menschen sich im Spannungsfeld zwischen lebendig und nicht-lebendig

²⁸ Den FilmzuschauerInnen kann hier jedoch eine privilegierte Perspektive zukommen – sie können etwas über die genetische Identität der ProtagonistInnen auch ohne deren Wissen erfahren.

²⁹ Obwohl diese Dichotomie selbst mit dem Voranschreiten der reproduktionsmedizinischen Möglichkeiten zunehmend ambivalent wird und überdacht werden muss – wann ist eine Person noch Original, wann wird sie zur (technisch erzeugten, etwa geklonten) Kopie einer anderen Person, und was bedeutet das für die Definition des Menschlichen?

bewegen (ebd.: 238). Etwa wird heftig diskutiert, ab wann eine befruchtete Eizelle als lebendig gilt, jedoch gelten künstliche Organe oder Gliedmaßen schon längst als *natürlich*.

Diese gleichzeitige Verhärtung und Verwischung von Grenzen zwischen organisch und nicht organisch, zwischen Materie und Immateriellem, finden sich auch in den Diskursen über Bio- und Gentechnologien (vgl. dazu Kapitel IV.1.3) und sind ein wesentlicher Kritikpunkt cyberfeministischer Theorien (vgl. IV.2.3).

Veränderung von Verwandtschaft, Sexualität und Begehren

Stacey bezeichnet auch Verschiebungen im Hinblick auf Verwandtschaftsverhältnisse und Transformationen in Bezug auf Sexualität und Begehren zu den *kulturellen Verstörungen*, die durch das Klonen und die künstliche Reproduktion von Menschen entstehen können. So setzen sie bis zu einem gewissen Grad die Vorstellung von Verwandtschaft als lineares und durch Generationen geprägtes zeitliches Kontinuum außer Kraft. (Stacey 2008: 233). Die mögliche Verschiebung von Generationen, die Multiplikation der Individuen und die Unlesbarkeit der genetischen Verwandtschaft können z.B. dazu führen, dass zwei Menschen gleichzeitig *Geschwister*, *Eltern* und *Liebende* füreinander sind (ebd.). Als Beispiele für solche neuen, unklaren Verwandtschaftsbeziehungen dienen etwa die Filmfiguren Maria und William in *Code 46* (vgl. Kapitel VI) oder Rosetta und die Klone in *Teknolust* (vgl. Kapitel IX.3.4).

Durch die Unsichtbarkeit gewisser Differenzen und Gleichheiten verändert sich auch die Struktur von Begehren und Sexualität (ebd.), da hier andere Grenzen relevant werden, z.B. Alter, Generation oder auch eine genetische Verwandtschaft ohne soziale Bindung, die Inzestbeziehungen neu konnotiert.

Alte Muster und neue Zwänge

Hinsichtlich der Veränderung von Geschlechterrollen und alternativer Fortpflanzungsmöglichkeiten lässt sich gegenwärtig eine durchaus ambivalente Entwicklung aufzeigen: Auch wenn traditionelle Geschlechterrollen zunehmend brüchig werden, verfestigen technologische Möglichkeiten der Reproduktion mitunter die Verantwortlichkeit von Frauen für Empfängnis und Geburt von Kindern³⁰. Frauen sind nun nicht nur hauptsächlich für die

³⁰ Diese Verantwortungen finden sich bereits durch die gegenwärtig schon angewandten Pränatalen Diagnostik- und In-Vitro-Verfahren. Je wirkmächtiger diese medizinischen Verfahren werden, desto mehr Verantwortung wird durch ihre (Nicht-)Anwendung erzeugt und auf die Frauen/die Eltern transferiert (vgl. etwa Becks Diagnose der Risikogesellschaft). Paare, die ein Kind erwarten müssen vor sich selbst, vor ExpertInnen und auch im sozialen Umfeld ausführlich argumentieren (und

Betreuung und Erziehung von Kindern zuständig, sondern tragen auch noch für deren genetische (im besten Fall einwandfreie) *Ausstattung* Verantwortung. Die Diskussion darüber, ob genetische Selektion und wenn ja, nach welchen Merkmalen gesellschaftlich erwünscht ist, wird nicht institutionell bzw. gesamtgesellschaftlich geführt. Vielmehr werden Entscheidungen individualisiert, was (nicht nur) von Frauen vielfach als Zwang empfunden wird (Kuhlmann 2008: 620). In gewisser Weise stützen also Reproduktionstechnologien alte heteronome Muster und schaffen zusätzlich neue.

Feministische Theorien argumentieren im Blick auf Reproduktionstechnologien wie Pränataldiagnostik, In-vitro Fertilisation oder Präimplantationsdiagnostik, dass diese nur teilweise eine höhere Wahlfreiheit und mehr Autonomie für Frauen bereitstellen. Da der Bereich der Humangenetik von „Experten [!] kontrolliert wird und von deren Informationspolitik abhängig ist“, steht die gewonnene Freiheit dem „Verlust an Definitionsmacht über den eigenen Körper gegenüber.“ (Kuhlmann 2008: 620) Letztlich entschieden also nur wieder (meist männliche) ExpertInnen, wie reproduktive Frauenkörper aussehen bzw. funktionieren sollen, und was überhaupt der Reproduktion angemessen, würdig sei. Letzteres geschieht zumeist in einer Vorselektion im Labor, die nach schwer transparent zu machenden Kriterien abläuft.

Sozusagen einen Schritt weiter gehen die Techniken der Reproduktion, für die es nicht mehr einen Mann und eine Frau zur Schaffung von neuen Menschen braucht – Leihmutterschaft, künstliche Befruchtung, Samenspenden etc. sind zum Teil keine brandneuen Technologien, könnten jedoch z.T. wesentlich einfacher (und globalisierter) als etwa IVF umgesetzt werden. So schwankt die nötige Zahl der beteiligten ZellspenderInnen zwischen 1 und 3: Bei der Zeugung und Entwicklung des Fötus in einem künstlichen Mutterleib braucht es (außer den WissenschaftlerInnen) keine (vollständigen) Menschen mehr – einige Zellen reichen völlig aus. Diese Vorstellung betrifft Konzepte von (sozialer) Elternschaft. Inwieweit sind Ärzte/Ärztinnen oder Leihmütter etwa einem biologischen oder sozialen Elternteil vergleichbar und fühlen sich verantwortlich für ein von/mit ihnen gezeugtes und geborenes Kind?

vielfach sind Details einer Schwangerschaft noch immer eher ein weibliches Thema) warum sie welche Verfahren anwenden oder nicht.

V Film verstehen – mediensoziologische Grundlagen

Medienwissenschaften sind ein interdisziplinäres Forschungsgebiet und widmen sich, bisweilen unter verschiedenen Schlagworten und anhand unterschiedlich ausdifferenzierter Theorie-entwürfe, der Frage, wie Medien Einfluss auf gesellschaftliche Prozesse nehmen. Wir gehen für unser Projekt von einem sozialkonstruktivistischen Medienverständnis aus, wonach *in*, *durch* und *mit* Medien Wirklichkeiten be/verhandelt werden. Einleitend werden daher insbesondere soziologische Positionen dargestellt, die mediale Konstruktionsprozesse in den Blick nehmen³¹.

Der Begriff Medien an sich kann unterschiedlich eng bzw. breit gefasst werden. Im wörtlichen Sinn meint *Medium* einen (technischen) Ver/Übermittler im Kommunikationsprozess. Weiter gefasst bezieht er einen umfassenden, gesellschaftlich relevanten Teilbereich (Mediensystem) mit ein. Wir schließen uns einer definitorischen Annäherung nach Andreas Ziemann an, welche betont, wie Medien soziale Prozesse re/produzieren:

„Medien sind gesellschaftliche Einrichtungen oder Technologien, die etwas entweder materiell oder symbolisch *vermitteln* und dabei eine besondere *Problemlösungsfunktion* übernehmen. Sie verfügen über ein materielles Substrat (...), welches im Gebrauch oder durch seinen Einsatz Wahrnehmungen, Handlungen, Kommunikationsprozesse, Vergesellschaftung und schließlich soziale Ordnung im Generellen ermöglicht wie auch *formt*.“ (Ziemann 2006: 17)

Außerdem verwenden wir einen Medienbegriff, der die komplexen Bezüge und Abhängigkeiten der verschiedenen AkteurInnen, die an medialen Prozessen beteiligt sind, berücksichtigt (vgl. z.B. Neumann-Braun/Müller-Doohm 2000: 29). Zwei Punkte sind uns daher für das Verständnis von Medien wichtig: Mediale Informationsübermittlung ist immer schon *auch* Konstruktion von Bedeutung. An diesem Vorgang sind *reale* Menschen beteiligt (MedienmacherInnen bzw. KonsumentInnen), die einander wechselseitig beeinflussen. Wir interessieren uns speziell für das Medium Spielfilm, die nachfolgenden Überlegungen sind daher besonders auf visuelle Medien konzentriert.

Ausgehend von der steigenden Präsenz und Dominanz unterschiedlichster Medien im Alltag formuliert Friedhelm Krotz eine Metatheorie der „Mediatisierung“ (2007). Mediatisierung

³¹ Diese Aufzählung mediensoziologischer Grundlagen ist weder vollständige noch impliziert die Reihung eine Wertung. Für eine umfassende Darstellung Medien- und Kommunikationswissenschaftlicher Theorien, auch über konstruktivistische Positionen hinaus, vgl. z.B. Weber 2010 oder Neumann-Braun/Müller-Doohm 2000.

beschreibt den Prozess des gesellschaftlichen Wandels durch die Zunahme und Ausdifferenzierung medialer Kommunikationsformen. Die Veränderung kommunikativer Strukturen erfolgt dabei nicht einseitig im Sinne einer *Manipulation der Massen*, sondern immer im Dialog von Medium (bzw. MedienproduzentInnen) und Mensch (Krotz 2007: 33; 37). Medien im Allgemeinen, besonders jedoch audiovisuelle Medienformate, sind in gegenwärtigen Gesellschaften nahezu omnipräsent.

Jürgen Raab streicht in seiner Habilitationsschrift „Visuelle Wissenssoziologie“ (2008) hervor, dass mediale Konstruktionsprozesse zunehmend stärker wirksam werden. Die unmittelbare, subjektiv Wahrnehmung sozialer Phänomene *mit eigenen Augen* wird immer öfter und eindringlicher von medial vermittelten Bildern ergänzt oder kontrastiert³² (Raab 2008: 7f). Raab formuliert zentrale Leitmotive für das Verhältnis von bildlich vermitteltem medialem Wissen und dessen individueller bzw. kollektiver Wahrnehmung:

Allem voran müssen Sehen und Blick als kulturell geprägt verstanden werden: Obwohl Augenscheinliches – das was wir mit eigenen Augen sehen – den Anschein von *Natürlichkeit* im Sinne von Wahrhaftigkeit hat, sind visuelle *Wahrnehmungen* nicht erst seit der Entwicklung audiovisueller Medien gesellschaftlich strukturiert. Immer schon formen und verändern technische Mittler (Malerei, Fotografie, Film, etc.), was wir sehen. (Raab 2008: 8ff) Das Auge gilt als das Sinnesorgan, welches Eindrücke am unmittelbarsten, objektivsten und vollständigsten aufnimmt³³. Bilder als elementare „Formen der Sinn- und Wirklichkeitskonstruktion“ (ebd.: 12) stellen in aktuellen Mediengesellschaften einen wesentlichen Faktor für Prozesse der Vergesellschaftung dar.

„Die Herausbildung von Regeln und das Festhalten an Konventionen bildlicher Gestaltung und Darstellung ebenso wie deren Übertretung, experimentelle Vermischung und letztendliche Ablösung durch Neuentwicklungen verweist sowohl auf den anthropologisch gegebenen Zwang wie auf die Freude und den Selbstgenuss des Menschen an den von ihm [ihr] entworfenen, inszenierten und wieder zur Disposition gestellten Wirklichkeiten und deren Konstruktionsweisen.“ (ebd.: 11f)

Wissenschaftliche Theorien zum menschlichen Zusammenleben gehen grundlegend vom geteilten Wissen über Symbole aus. Lange waren in den Sozialwissenschaften Sprache und

³² Vgl. beispielsweise die nach wie vor hohe, tägliche Nutzungsdauer des Fernsehens und die steigende Nutzungsdauer des Internets in westlichen Gesellschaften. 2009 verbrachte der/die ÖsterreicherIn durchschnittlich ca. 2,5 Stunden pro Tag vor dem TV und 8 Stunden pro Woche vor dem Internet (mediaresearch.orf.at). Außerdem sind wir im Alltag oft unfreiwillig mit audiovisuellen Medien konfrontiert (etwa Info-Screens, Plakatwände, etc.). Ebenso sind in global vernetzten Gesellschaften viele Bilder leichter medial als oder überhaupt nur real zugänglich.

³³ Angemerkt sei, dass eine Auf/Abwertung von Sinnesorganen gegeneinander im Grunde für Filme keinen Sinn macht, da hier besonders die Gleichzeitigkeit von Sehen und Hören den Reiz ausmacht und emotionale Befindlichkeiten auslöst. Insofern würde auf einer Skala der (scheinbaren) Authentizität das bewegte Bild an oberster Stelle stehen.

Text die am meist beachteten und beforschten Symbolsysteme. Heute ist demgegenüber die Relevanz von Bildern als Symbolen gesellschaftlicher Wissensproduktion, Speicherung und Vermittlung unbestritten.

„Die Medien und ihre Bilder (...) reproduzieren, bewahren oder übertragen (...) nicht einfach bereits existente Wissensbestände und Wissensformen, sondern sie modifizieren Wirklichkeiten, organisieren sie neu oder erzeugen sie sogar erst.“ (ebd.: 14)

Dabei werden laut Raab postmoderne Gesellschaften meist nicht in ihrer Vielschichtigkeit und Pluralität visuell dargestellt. Vielmehr formen mediale Bilder komplexe Realitäten zu Typen oder Stilen um. Für RezipientInnen erhöhen sich dadurch Möglichkeiten der Wiedererkennung und der sozialen Zuordnung oder Abgrenzung. (ebd.: 15)

Knut Hickethier bezeichnet Film und Fernsehen als kommunikative Leitmedien des 21. Jahrhunderts, da diese andere Medienformate dominieren (Hickethier 1996: 1). Die inhaltliche Bedeutung von Medien im Allgemeinen bringt er an anderer Stelle pointiert zum Ausdruck:

„Medien (...) sind heute der zentrale Ort der kulturellen Identitätsbildung und Sinnstiftung. In ihnen werden heute – durchaus auch kontrovers – unter anderem Weltdeutungen in unterschiedlichen Dimensionen (von der Erklärung von Alltagsvorgängen bis zur weltpolitischen Einschätzung) verhandelt und entschieden.“ (Hickethier 2003: 435)

Wenn Medien also gesellschaftlichen Sinn erzeugen, Bedeutungen konstruieren und symbolisches Wissen vermitteln, liegt ein Bezug zu interpretativen Theorien der verstehenden Soziologie nahe. Interpretative Theorie nimmt die niedrigste Ebene von Gesellschaft – menschliche Interaktion – in den Blick und geht davon aus, dass sich soziale Struktur in Handlungen von Individuen manifestiert. Max Weber bezeichnet Soziologie als jene Wissenschaft, die „soziales Handeln deutend verstehen und dadurch in seinem Ablauf und seinen Wirkungen ursächlich erklären will.“ (Weber 1976: 1 zit. nach Richter 2001: 176)

Der symbolische Interaktionismus gilt als eine der wichtigsten interpretativen Theorien (Richter 2001: 186) und beruht auf drei Prämissen: Erstens handeln Menschen Dingen gegenüber aufgrund der Bedeutung, die diese Dinge für sie haben. Zweitens werden Bedeutungen intersubjektiv hergestellt und drittens sind diese historisch wandelbar (Blumer 1973: 81). Blumers Axiome beziehen sich zwar ursprünglich auf face-to-face Interaktionen, können aber auch für mediale Kommunikationsprozesse geltend gemacht werden. MedienproduzentInnen kommunizieren zwar nicht von Angesicht zu Angesicht, aber eben über mediale Kanäle vermittelt mit Einzelnen bzw. ZuschauerInnengruppen.

So formuliert auch Krotz Anknüpfungspunkte zwischen der Vorstellung einer *symbolisch* und einer medial vermittelten Alltagswelt. Menschliche Interaktion und Kommunikation sind auf gemeinsames Wissen über Symbole angewiesen. Genauso wie für face-to-face Situationen intersubjektive Wissensbestände als Grundlage angenommen werden, bedienen sich Medien solcher Konventionen um Kommunikation zu gewährleisten. (Krotz 2006: 128f)

Die Wissenssoziologie nach Peter Berger und Thomas Luckmann stellt eine Fortführung interpretativer Ansätze dar. Berger und Luckmann etablieren eine sozialkonstruktivistische Theorie der sozialen Wirklichkeit, die sich auch auf den Zusammenhang von Medien und Gesellschaft beziehen lässt. Die objektive Struktur von Alltagswirklichkeit konstituiert sich demnach, indem ihr von Individuen in Auseinandersetzung mit dieser intersubjektiv Sinn zugewiesen wird. Für die Medienwissenschaft bedeutet dies schlicht, dass mediale Darstellungen keineswegs Abbildungen einer Realität, sondern immer schon konstruiert sind (Keppler 2005: 95f). Berger/Luckmann verstehen Wirklichkeitskonstruktion jedoch nicht als beliebig, vielmehr handeln Individuen in den meisten Alltagssituationen auf Basis eines vorsprachlich, (unter)bewussten common-sense Wissens, dass sozialisatorisch erlernt wird und in Institutionen verfestigt sein kann (Raab 2008: 149). Zwar sind „vis-à-vis-Situationen im höchsten Grade flexibel“ (Berger/Luckmann 1969: 32) trotzdem behelfen sich Menschen zur Einschätzung einer Situation und den möglichen Handlungen eines Gegenübers mit Typisierungen (ebd.: 33). Gleiches gilt auch für mediale Phänomene, die zwar potentiell vielen verschiedenen Rezeptionsweisen gegenüber offen sind, gleichzeitig aber mit bereits bekannten Mustern und Stereotypisierungen arbeiten. Genres (vgl. Exkurs) können insofern als Formen der Institutionalisierung von filmischen Darstellungskonventionen verstanden werden.

Feministische Theorie und Genderforschung stützen sich ebenso auf konstruktivistische Überlegungen, da sie soziale Phänomene nicht als *natürlich* gegeben, sondern als kulturell vermittelt verstehen. Eine grundlegende Prämisse poststrukturalistischer Geschlechterforschung ist die Vorstellung sozial konstruierter Geschlechtsidentitäten, die in Interaktionen und Diskursen immer neu re/produziert werden³⁴. Vor diesem Hintergrund ist feministische Forschung Querschnittsmaterie vieler Disziplinen und Forschungsfelder, so auch der Medienwissenschaft. Feministische Medien- und Kommunikationswissenschaft hat sich mit einiger Verspätung (im Vergleich zum angloamerikanischen Raum) seit den 1990ern auch im deutschsprachigen Diskurs als institutionalisierte Forschungsrichtung durchgesetzt. Sie widmet sich heute insbesondere der Frage, wie Medien Geschlechterdifferenzen

³⁴ Zu einer ausführlichen Darlegung der Geschlechtertheorien sei auf das Kapitel IV.2 dieser Arbeit verwiesen.

konstruieren, wie mediale Bilder Stereotype verfestigen (vgl. z.B. Angerer/Dorer 1994: 14ff) oder ob sie möglicherweise Brüche einer heteronormativen Matrix aufzeigen können.

Feministische Forschung und Queer Theory sind außerdem häufig politisch orientiert und zielen darauf, gesellschaftliche Machtverhältnisse und deren Verknüpfung mit sozialen Kategorisierungen wie *gender* oder *ethnicity* sichtbar zu machen. Daher soll abschließend, ergänzend zu den bisher eher handlungstheoretisch orientierten Positionen, noch kurz eine explizit auf übergeordnete Strukturen gerichtete Theorie angeführt werden³⁵.

Die Systemtheorie nach Niklas Luhmann bezeichnet Medien, neben Politik, Ökonomie, Recht, etc. als ein gesellschaftliches Funktionssystem. Luhmann beginnt sein 1996 erstmals erschienenes Werk „Die Realität der Massenmedien“ mit einer, für den Zusammenhang von Medien und Gesellschaft, programmatischen Aussage:

„Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben wissen, wissen wir durch die Massenmedien.“ (Luhmann 2009: 9)

Zwar relativiert Luhmann die Wirkmacht von Medien, wenn er eingesteht, dass es im Alltagsverständnis auch immer darum gehe zu klären ob „das was die Medien berichten, stimmt oder nicht stimmt. Oder ob es halb stimmt und halb nicht stimmt.“ (ebd.: 13). Aus systemtheoretischer Perspektive ist die Frage nach der Un/Wahrheit von medialer Wirklichkeitsdarstellung aber im Grunde zweitrangig. Denn Mediensysteme werden grundsätzlich in einem konstruktivistischen Sinne verstanden. Da sie nicht wie andere Funktionssysteme nur auf sich selbst (autopoietisch), sondern indem sie Gesellschaft beobachten und beschreiben, auch auf andere Systeme bezogen sind, „können [Medien] nicht anders. Sie können (...) nicht einfach sich selber für die Wahrheit halten. Sie müssen folglich Realität konstruieren“ (ebd.: 13).

Unser soziologisches Interesse für die Analyse von Spielfilmen beruht darauf, dass wir audiovisuelle Medien als gesellschaftliches Subsystem mit zunehmender Relevanz und Präsenz verstehen, das unsere alltagsweltlichen Wirklichkeitskonstruktionen in einer Weise lenkt und prägt, die wir möglicherweise erst im Laufe einer kritischen Mediensozialisation zu decodieren lernen.

³⁵ Wir verorten unsere Forschung zwar eher im handlungstheoretischen Paradigma, wollen aber gerade mit dem Beispiel der Geschlechterforschung theoretisch darauf hinweisen, dass sich in unserem Verständnis individuelles Handeln und gesellschaftliche Strukturen wechselseitig bedingen. Viele prominente TheoretikerInnen widmen sich diesem soziologischen Grundproblem. So lassen sich auch manche der hier angeführten Positionen als Versuch der Verbindung von Struktur und Handlung lesen: Berger/Luckmanns Alltagswirklichkeit ist subjektiver Sinn der sich objektiv verfestigt; Inkorporierte Geschlechtsidentitäten (in Anlehnung an Bourdieus Habitus Konzept) können im individuellen Handeln verfestigte strukturelle Machtverhältnisse darstellen (vgl. Bourdieu 1982 Kapitel 3).

V.1 Interdisziplinäre Filmtheorie und -analyse – Produktion/ Rezeption/ Repräsentation ³⁶

Ähnliches wie für Medien im Allgemeinen, gilt auch im Besonderen für Spielfilme. Die im Anschluss diskutierten Filmtheorien halten oftmals nicht explizit fest, ob sie sich lediglich auf Spielfilme oder auch auf andere Filmformen beziehen. Viele der methodologischen Überlegungen treffen zwar sowohl für Spielfilme als auch Dokumentarfilme, Trickfilme etc. zu. Unsere empirische Forschung bezieht sich jedoch ausschließlich auf fiktionale Spielfilme. Wenn im Folgenden von Film die Rede ist, ist daher immer fiktionaler Spielfilm gemeint. Je nach wissenschaftlicher Disziplin bzw. in Anlehnung an einzelne theoretische Paradigmen existieren verschiedene, mitunter ambivalente Ansätze zum Verhältnis von Film und Gesellschaft. So disziplinär und/oder historisch unterschiedlich einzelne Perspektiven auf Film sind, gemeinsam ist allen die Bezugnahme auf den komplexen, wechselseitigen Zusammenhang von Produktion, Rezeption und Repräsentation. Das Encoding/Decoding Modell von Stuart Hall, erstmals 1973 veröffentlicht, ist ein Gegenentwurf zu damals prominenten eindimensionalen Medienwirkungstheorien, wonach (verhaltenspsychologisch gesprochen) bewusst von einem Produktionsteam gesteuerte *Reize* bei einem Publikum bestimmte *Reaktionen* hervorrufen. Dahingegen verortet Hall sowohl auf Produktions- wie auf Rezeptionsseite spezifisch strukturierte Bedeutungen, die sich nicht zwangsläufig überschneiden. Was also ProduzentInnen in ein mediales Produkt einschreiben (Encoding), ist keineswegs gleichbedeutend mit dem was RezipientInnen wahrnehmen (Decoding). (Hepp 2004: 110-113)

Halls Modell findet sich in vielen Filmtheorien wieder so unterscheidet bspw. Hickethier die drei Bereiche Produktion, ästhetisches Produkt (Film) und Rezeptionsvorgang, die sowohl voneinander abhängig, als auch jeweils deutlich getrennt sind. Der Produktionskontext meint weniger die Techniken zur Herstellung eines Films (Kamera, Montage etc.), als unter welchen Bedingungen Filme gedreht werden, d.h. welche Personen wie an der Entstehung eines Films beteiligt sind (ProduzentInnen, DrehbuchautorInnen, RegisseurInnen, SchauspielerInnen, Kameramänner bzw. -frauen). Filmproduktionen entstehen heute fast immer im Rahmen von Organisationen (Studios, Sendeanstalten) und unterliegen demzufolge einem Set an institutionalisierten Regeln und Normen (z.B. die marktwirtschaftliche Ausrichtung großer Hollywood-Studios).

³⁶ Abschnitte dieses Kapitels basieren z.T. auf den Seminararbeiten *The Wild Sides of Queer Cinema* (Formanek et. al 2007) und *Gesellschaftsdarstellungen im Science Fiction Film* (Dekic et al. 2010).

Das fertige Produkt Film ist jedoch von seinen technischen, organisationalen Herstellungsbedingungen unabhängig:

„Die Intentionen, die einmal zu seiner Produktion geführt haben, die Umstände, die seine Produktion kennzeichnen, treten hinter das ästhetische Produkt zurück, das seinen eigenen Regeln folgt.“ (Hickethier 1996: 6)

Der Film als Repräsentationsform hängt somit zwar von einem spezifischen Produktionskontext ab, ist aber insofern eigenständig, als dass er diesen nicht direkt abbildet.

Eine Filmvorführung funktioniert wiederum erst im Moment des Aufeinandertreffens von Film und Publikum; erst die interpretative Aneignung filmischer Inhalte durch die ZuseherInnen lässt eine Filmvorführung zu einem medialen Phänomen, im Sinne einer Kommunikation, werden. Streng genommen würde das Produkt Film ohne ein Publikum gar nicht existieren. Bedeutungszuschreibungen im Moment der Aneignung sind dabei nicht eindeutig festgelegt, sondern können je nach Rezeptionskontext mehrdeutig erfolgen (vgl. z.B. Hickethier 1996: 6; Mikos 2008: 23). Unmittelbar während der Filmrezeption vollzieht sich die Wahrnehmung von Inhalten, Sinn und Bedeutungen meist unbewusst und wird (wenn überhaupt) erst nachträglich reflexiv bewusst angeeignet (etwa durch Gespräche, Nachdenken, Filminterpretation).

Helmut Korte beschreibt für die Analyse fiktionaler Filme vier Dimensionen, die zwar idealtypisch voneinander getrennt werden können, sich empirisch aber immer überschneiden (Korte 2004: 23): Die „Filmrealität“ bezieht sich auf alle dem Film immanenten Daten; analysiert werden inhaltliche Darstellung durch filmästhetische Mittel (Musik, Kamera, Schnitt), genauso wie durch dramaturgische Inszenierung (Figurenkonstellation, Spannungsaufbau). Diese Ebene entspricht dem Moment der ästhetischen Repräsentationsform bei Hickethier. Die „Bedingungsrealität“ fragt nach dem Produktionskontext eines Films, in welcher spezifisch-historischen Situation er so und nicht anders produziert wurde. Die „Wirkungsrealität“ widmet sich den Rezeptionsbedingungen. Ein Pendant zur letzten Dimension, der „Bezugsrealität“, fehlt bei Hickethier. Korte meint damit gesamtgesellschaftliche Bezüge und will das Verhältnis von filmisch Dargestelltem „zur realen Bedeutung des gemeinten Problems, zu den zugrunde liegenden (historischen) Ereignissen“ (ebd.: 24) klären. In mancher Hinsicht liegt diese Ebene im Bereich des Produktionskontextes, ist aber gerade für Analysen, die z.B. einen gesellschaftlichen Diskurs mit dessen filmischer Thematisierung vergleichen, als gesonderte Ebene hoch relevant.

Wir schließen uns der Dreiteilung nach Hickethier an und verorten unsere Forschung besonders im Bereich der Repräsentation. Filmtheoretische Arbeiten betonen konsequenterweise immer alle drei Ebenen des Gegenstands und vor allem deren Interdependenzen,

häufig sind empirische Analysen dann aber auf einen bzw. maximal zwei der drei Bereiche Produktion, Repräsentation und Rezeption konzentriert. Designs, die alle drei Aspekte gleichermaßen berücksichtigen, übersteigen meist die Ressourcen (insbesondere jene studentischer Arbeiten). Unsere Forschungsfrage nach der Darstellung von Geschlechterkonstruktionen in Science Fiction Filmen, die Reproduktionstechnologien als Thema haben, zielt unmittelbar auf das ästhetische Produkt *Film*. Produktionskontexte werden bei der Beschreibung unseres Samples insofern berücksichtigt, da die breite Palette der gesichteten Science Fiction Filme von Hollywood Blockbuster über Independent Art House Film bis zur Low-Budget Fanproduktion alles bietet. Subjektive Aneignungsmuster aufgrund individueller Prägungen (Alter, Geschlecht, Bildungsgrade, mediales (Vor-)Wissen, etc.) strukturieren Rezeptionskontexte auch bei Forschungsarbeiten, die nicht ausdrücklich auf Wirkungsanalysen konzentriert sind (Korte 2004: 26). Damit gilt für unser Projekt gleiches wie für jede rekonstruktive Forschung: Ein Gütekriterium qualitativer Analyse muss es sein, subjektive Selektionsprozesse explizit und somit nachvollziehbar zu machen. Ersteindrucksprotokolle leisten dies für unsere persönliche Filmwahrnehmung (vgl. Anhang). Die Bewusstmachung individueller Positionen erleichtert im Anschluss die Öffnung der Interpretation und so möglicherweise den Einbezug zusätzlicher, uns nicht unmittelbar naheliegender, Rezeptionskontexte.

V.1.1 Produktionsanalysen – Film ist Ware, Manipulationsinstrument, Regiekunstwerk

Empirische Analysen, die sich auf den Produktionsaspekt von Filmen konzentrieren, nehmen oft weniger einen einzelnen Film als vielmehr ganze Systeme der Filmindustrie in den Blick. Medienkritische Theorien dienen dabei oft als Grundlage, da besonders transnationale Medienkonzerne in erster Linie als mächtige wirtschaftliche Unternehmen verstanden werden³⁷. Adorno und Horkheimer vertreten in der „Dialektik der Aufklärung“ (2004) unmissverständlich kulturpessimistische Positionen, wenn sie argumentieren, dass Kunst sich mit Beginn ihrer massenmedialen Verbreitung immer mehr ökonomischen Gesetzen beugt. Solche „Kulturindustrien“ seien vollständig einer Marktlogik unterworfen und würden kein avantgardistisches Moment mehr beinhalten (ebd.: 129). Kunstwerke, die nur unterhalten wollen und lediglich dem individuellen Genuss dienen, stützen demnach vielmehr bereits

³⁷ Im Jahr 2003 waren Time Warner, Disney, Viacom, News Corp und die Bertelsmann Gruppe die fünf größten Medienkonzerne in den USA. Ben Bagdikian analysiert deren Entwicklung und Firmengeschichte in seiner 2004 erschienen Monographie „The New Media Monopoly“ (2004).

ideologische Herrschaftsstrukturen (bspw. bürgerliche, konservative Staatsapparate, die Versuchen gesellschaftliche Konflikte zu absorbieren) (Menger 2006: 19f).

Die Konzentration auf ökonomische Aspekte der Filmindustrie geht davon aus, dass mainstream-Filme³⁸ mit hohen Produktionskosten vor allem gedreht werden um möglichst viel Geld an Kinokassen und bei DVD-Verkäufen einzuspielen. Solche Filme sind am Geschmack eines Massenpublikums ausgerichtet und werden von verschiedensten Werbeformaten (Plakaten, Internet bzw. Kinotrailern) begleitet. Analysen, die Filme vor allem als (marktwirtschaftliche) Ware (Silbermann et al. 1980: 13) verstehen, sind auf diese spezifische Logik der Filmindustrie konzentriert. Produktionsorientierte Filmanalysen untersuchen etwa wie bei verschiedenen Filmen eines Regisseurs/ einer Regisseurin, eines Studios oder eines Genres künstlerische und kommerzielle Aspekte vermischt werden (Faulstich 2002: 12f). Die immer stärker werdende Verflechtung verschiedener Mediensysteme und -formate (Internet und Computerspiele sowie Kino, TV, Werbung, DVD etc.) führt zu einem System gegenseitiger Abhängigkeiten (Hickethier 2007: 1f). Die hierarchische Ordnung von Mediennetzwerken und deren Einfluss auf die Vermarktung eines spezifischen Films könnten demnach Gegenstand von Filmanalysen sein.

An der Schnittstelle zur Repräsentationsanalyse (s.u.) stehen Filmanalysen, die so genanntes *Autorenkino* untersuchen und in der Tradition der französischen Filmkritiker, „der Cashiers du Cinéma“ (Felix 2002: 14) stehen. Sie wenden sich explizit gegen die bloße Betrachtung von Film als Produkt einer Massenindustrie und konzentrieren sich stattdessen auf einzelne RegisseurInnen und deren Werk, welches im Hinblick auf künstlerische, politische Motive und Themen analysiert wird (ebd.: 13ff). Trotzdem werden mit den FilmemacherInnen explizit Personen in den Blick genommen, die direkt dem Produktionskontext zuordenbar sind.

V.1.2 Repräsentationsanalysen – Film ist Kunstform, Bedeutung, soziales Phänomen

Wir verorten unsere eigene Filmanalyse im Bereich der Repräsentationsforschung. Zwar wird der Begriff *Repräsentationsanalyse* nicht explizit von einer der nachfolgenden Filmtheorien verwendet und kommt auch in medientheoretischen Grundlagen nicht in dieser Kombination vor. Jedoch ist das dreiteilige Modell von Produktion, Repräsentation und

³⁸ Der Begriff Mainstream-Film wird an dieser Stelle für Spielfilme verwendet, die für ein breites Massenpublikum in den großen Hollywood-Filmstudios bzw. im Auftrag von Medienkonzernen produziert werden. Es sei angemerkt, dass der Begriff nicht letztgültig zu definieren ist, sondern vielmehr für jeden Film geklärt werden muss, inwiefern dieser mainstream ist (z.B. Box-Office Ergebnisse).

Rezeption nach Stuart Hall zentral für alle Medienanalysen (vgl. Hepp 2004: 110ff). Eine ähnliche Unterteilung nimmt der Kulturtheoretiker Raymond Williams vor, welcher *production*, *cultural objects* und *consumption* differenziert (Williams 1986; zit. nach Hepp 2004: 45). Dieses komplexe Gefüge ist ein Grundmuster der Kulturproduktion in den Cultural Studies. Repräsentation fungiert als zentraler Begriff, Hepp definiert ihn als den

„Prozess, durch den die Mitglieder einer Kultur sowohl sprachliche als auch weitere Zeichensysteme dazu benutzen, Bedeutungen zu produzieren. (...) Repräsentationen sind *unbintergehbare* Teil des Prozesses der soziokulturellen Konstruktion von Wirklichkeit, sie ‘bilden’ ihn also nicht einfach ab.“ (ebd.: 36; Hervorh. i.O.)

Im wechselseitigen Zusammenspiel von MedienmacherInnen (Produktion) und MedienkonsumentInnen (Rezeption) werden also soziale Wirklichkeiten konstruiert, die sich in der medialen *Repräsentationsform* (in unserem Fall einem Spielfilm) ausdrücken. Die anschließend diskutierten Theorien, konzentrieren sich alle auf den Film *an sich*, als Kunstwerk, Bedeutungsträger oder soziales Phänomen, ohne Produktions- und Rezeptionskontexte gezielt zu bearbeiten. Wir verstehen sie daher als Repräsentationsanalysen und schließen uns teilweise ihren Überlegungen an.

Wird Film heute meist als Medium begriffen, gab es um die Jahrhundertwende, zur Anfangszeit des Films, zahlreiche Bestrebungen Film als Kunstform zu etablieren und gleichberechtigt neben die etablierten Künste, Theater, Musik, Literatur und bildende Kunst zu stellen. Mit der technischen Weiterentwicklung und Verbreitung des Films als massentaugliches Medium Anfang des 20. Jahrhunderts³⁹ entwickelte sich eine theoretische Strömung, die das Ziel hatte „die Ästhetik des Films beschreibbar“ (Hickethier 1996: 6) zu machen. Hickethier versteht Film sowohl als Medium als auch Kunst; im Medium Film kann künstlerisches dargestellt werden, muss aber nicht (ebd.: 7f). Filmanalysen die sich heute auf künstlerische Aspekte von Film konzentrieren, fragen z.B. nach der spezifischen Bedeutung filmischer Mittel wie Licht, Ton, Schnitt oder Kameraführung für einen einzelnen Film, eine Gruppe von Filmen oder ein Genre.

Die Arbeiten der beiden amerikanischen FilmwissenschaftlerInnen David Bordwell und Kristin Thompson dienen als Beispiel für eine Sichtweise, die Film dezidiert als Kunstwerk versteht. Sie entwickelten Ende der 1970er Jahre eine Filmtheorie, die sich unter die

³⁹ Für eine ausführliche Darstellung zur Filmgeschichte vergleiche z.B. Faulstich, Werner „Filmgeschichte“ (2005); hinsichtlich der massenmedialen Verbreitung des Spielfilms besonders Kapitel 2 und 3.

Schlagworte Neoformalismus und Kognitivismus⁴⁰ fassen lässt. Rezeptionsorientierte Perspektiven, wie die psychoanalytische Filmwissenschaft und deren Fokus auf unterbewusste Filmwirkung werden abgelehnt. Stattdessen konzentrieren sich Bordwell und andere auf formale Eigenschaften von Film, die vor dem Hintergrund spezifischer, historisch gewachsener Rezeptionsmuster Wahrnehmungsstrukturen und Bedeutungszuschreibungen lenken (Hartmann/Wulff 2002: 193). Sie entwerfen ein dramaturgisches Modell, nach dem sich Bedeutung im Zusammenspiel aller formalen Elemente eines Films entfaltet.

„Form is the overall system of relations that we perceive among the elements in the whole film“ (Bordwell/Thompson 1979: 24; zit. nach Hartmann/Wulff 2002: 198)

Sie wehren sich gegen eine missverständliche Abgrenzung von Form und Inhalt:

„If form is the total system which the viewer attributes to the film, there is no inside or outside. Every component *functions within* the overall pattern that is perceived.“ (ebd.: 198; Hervorh. i. O.)

Zentral für ihre Theorie ist die narratologische Struktur jedes Films, die sie anhand der zwei Begriffe *Sujet* und *Fabel* beschreiben. *Sujet* meint die Abfolge der Ereignisse, wie sie im Film gezeigt werden. *Fabel* hingegen bezeichnet die kausale und chronologische Geschichte, die im Film erzählt wird. Dabei liegt der künstlerische Schaffensakt des Produktionsteams darin, die *Fabel* im *Sujet* in einer Weise zu verpacken, dass sie auf ein Publikum wirkt. Umgekehrt soll im Idealfall den ZuseherInnen beim Filmschauen, also bei der Rezeption des *Sujets*, die *Fabel* nachvollziehbar und verständlich werden (Hartmann/Wulff 2002: 199). Diese Perspektive ist ganz auf das filmische Produkt (die Form) konzentriert und stellt ökonomische oder soziale Bezüge, wenn überhaupt, erst ergänzend her. (ebd.: 202)

Eine vergleichbare Konzentration auf den spezifischen Charakter von Filmen als ästhetische Produkte nimmt die Filmsemiotik nach Christian Merz vor. Sein Programm will Bedeutungen verstehbar machen, die aus der Kombination filmischer Verfahren entstehen und gleichzeitig mehr oder weniger unabhängig von dem in einzelnen Bildern Dargestellten sein können (Kessler 2002: 106). Merz versteht Film als eigenes Sprachsystem, das aber nicht über einen der Sprache vergleichbaren logischen Aufbau verfügt: Bereits die kleinste filmische Einheit, eine Einstellung, ist um ein Vielfaches komplexer als ein Wort oder ein Buchstabe. „Merz bezeichnet das Kino daher als >langage< [Sprechfähigkeit] ohne >langue< [Sprache]“ (Kessler 2002: 110). Filmsemiotik untersucht dabei eher die denotative, „vereinfacht gesagt, die >wörtliche< Bedeutung“ von filmtechnischen Mitteln (Blenden,

⁴⁰ Neoformalismus, da sie sich besonders an die Arbeiten der russischen Formalisten anlehnen; Kognitivismus, da ihre Theorie erklären will, wie die dramaturgische Struktur eines Films Wahrnehmungsprozesse der ZuseherInnen lenkt. (vgl. Hartmann/Wulff 2002)

Schnitten, Kamerafahrten) als die konnotative (kulturell, symbolische) Bedeutung narrativer Elemente (ebd.: 111).

Neoformalismus und Semiotik konzentrieren sich beide stark auf den einzelnen Film als Kunstwerk. Zwar ist es potentiell möglich, anhand dieser Theorien mehrere Filme im Zuge eines Forschungsprojekts zu analysieren. Konkrete methodische Designs für Analysen eines größeren Samples scheinen jedoch sehr zeitaufwändig, da alle (formalen) Elemente eines Films in ihrem Zusammenspiel analysiert werden sollen. Beide Positionen gehen von der Prämisse aus, dass Filme, über narratologische oder semiotische Strukturen, die ihnen eigene Bedeutung transportieren bzw. im Grunde erst hervorbringen. Damit schlagen sie eine Brücke zu sozialkonstruktivistischen Filmtheorien.

Feministische Filmtheorie entwickelte sich ursprünglich in den 1970ern als Teil der Frauenbewegung und beschäftigt sich kritisch mit Frauen als Filmemacherinnen, Schauspielerinnen und Zuschauerinnen. Mit der theoretischen Orientierung hin zur Genderforschung und *Queer Theory* seit Ende der 1980er widmete sie sich wieder vermehrt der medialen Repräsentationsanalyse. Eine frühe und noch immer zentrale Kritik an der filmischen Repräsentation ist psychoanalytisch orientiert. Der männlich dominierte Blick auf Frauen im Hollywood Film wird als einer entlarvt, der ausschließlich dazu dient Männlichkeit zu konstruieren und Frauen lediglich „als das geheimnisvolle Andere, als das von der symbolischen Ordnung Ausgeschlossene“ (Klippel 2002: 171) inszeniert. Alternativ könne feministische Filmarbeit nur im Avantgardebereich ein Gegenprogramm, eine eigene Filmsprache entwerfen. Mit dieser radikalen Position in Konflikt steht jegliche Rezeptionsperspektive, die das Filmerleben von Frauen nicht ausschließlich „als fehlgeleitete Identifikation mit Herrschaftsstrukturen interpretiert.“ (ebd.)

Das Aufweichen der psychoanalytischen Perspektive geschieht durch eine Historisierung des Diskurses. Filmgeschichtliche Analysen untersuchen Erzählperspektiven von Frauen, die sich vom männlich dominierten Blick unterscheiden. Frauen nehmen verschiedenes wahr, kritische Betrachtungen beziehen sich nicht mehr nur auf weißen, heterosexuellen Mainstream Film; auch marginalisierte Perspektiven werden eingenommen (ebd.: 180ff).

Unsere Filmanalyse bezieht sich insofern auf feministische Traditionen, als dass heteronorme Blickregimes dekodiert werden sollen, gleichzeitig soll die Analyse offen bleiben für Brüche und Unsicherheiten, für vieldeutige Konstruktionen abseits der Norm.

Die dargestellten Theorien, so unterschiedlich sie in ihrer spezifischen Ausrichtung sind, gehen alle davon aus, dass Filme Bedeutungen nicht nur transportieren, sondern auch selbst konstruieren. Mit der Vervielfältigung und Ausdifferenzierung der medialen Kanäle (dritte Sender, private Anstalten, Video/DVD Verkäufe, online TV Stream, etc.) kommen RezipientInnen nicht nur immer mehr in den Zwang der Auswahl von Angeboten, sondern auch der Zuschreibung von Relevanz- und Sinnstrukturen. (Hickethier 1996: 11).

Repräsentationsorientierte Filmanalysen verstehen Film demnach als soziales Phänomen, das gesellschaftliche Verhältnisse gleichzeitig produziert und reproduziert (z.B. Silbermann et al. 1980: 13; Hickethier 2003: 435f). Dabei ist das Spektrum, wie in und durch Filme gesellschaftliche Realitäten thematisiert werden, breit. Filme können zwischen den Polen gesellschaftskritisch bzw. –affirmativ ebenso verortet werden, wie auch innerhalb eines Filmes unterschiedliche Bewertungen sozialer Wirklichkeiten möglich sind. Filminhalte können laut Silbermann kulturelle, institutionalisierte Werte

„betonen, unterstützen, angreifen, untergraben oder sich ihnen gegenüber indifferent verhalten (...) sich politisch oder apolitisch geben“ (Silbermann et al. 1980: 18).

Das heißt also: Filme positionieren sich immer (als bewusste oder unbewusste Entscheidung der FilmemacherInnen) zu den Gesellschaften, die sie darstellen. Unser spezifisches Forschungsinteresse richtet sich demnach darauf, wie zukünftige Gesellschaften, insbesondere zukünftige Geschlechteridentitäten vor dem Hintergrund technischer Reproduktionsmöglichkeiten, in Science Fiction Filmen dargestellt werden.

V.1.3 Rezeptionsanalysen – Film ist Wirkung, Sozialisationsfaktor

Mediale Produkte sind aufgrund der Gleichzeitigkeit von Ton, (bewegtem) Bild und Narration für sich bereits höchst vielschichtig. Noch mehr steigert sich die Komplexität wissenschaftlicher Modelle, wenn mediale Aneignungs- bzw. Rezeptionsmuster von ZuseherInnen in den Fokus genommen werden. Dementsprechend bestehen viele unterschiedliche Medienwirkungstheorien von denen sich bisher jedoch keine dominierende Theorie durchgesetzt hat (vgl. zum Überblick Jäckel 2008).

Frühe Medientheorie basiert auf der Prämisse, dass SenderIn und EmpfängerIn über ein Medium miteinander kommunizieren. Dieses Modell trifft jedoch für die filmische Vermittlung nicht zu, da die theoretisch angedachte Möglichkeit der gleichberechtigten Kommunikation in beide Richtungen nicht besteht. Außerdem sind SenderInnen meist nicht eindeutig als eine Person, eine abgrenzbare Einheit lokalisierbar. Medientheorie hat sich

dahingehend weiterentwickelt, dass den ZuschauerInnen vermehrt Handlungspotential zugestanden wird. Die Vorstellung einer linearen Wirkung von Massenkommunikation funktioniert (wenn überhaupt) nur für die Anfangszeit der Rundfunkmedien, als *eine* staatliche Sendeanstalt das Programm bestimmte (Hickethier 1996: 8).

Eine rezeptionsorientierte Perspektive auf Film, die an den Schnittstellen mehrerer Disziplinen verortet werden kann, ist die Analyse der Sozialisationsfunktion von Medien. Mediale Inhalte vermitteln unterschiedlichste Sichtweisen über gesellschaftliches Zusammenleben. So werden etwa Vorstellungen davon, wie romantische Liebe, heterosexuelles Begehren oder der perfekte (vergeschlechtlichte) Körper aussehen sollen, maßgeblich durch Spielfilme, TV-Serien, Musikvideos, Werbeplakate, etc. gelenkt. Ausgangsüberlegungen der Forschung und Implikationen der Ergebnisse betreffen aber sehr wohl die Wirkung stereotyper, ritualisierter Geschlechterbilder auf RezipientInnen⁴¹. Zahlreiche medienpädagogische Studien und erziehungswissenschaftliche Abschlussarbeiten beschäftigten sich Mitte der 1990er Jahre mit dem Einfluss von Gewalt-Szenen im TV oder in Spielfilmen auf Kinder und Jugendliche⁴².

Filme liefern also „Modelle und Muster von Verhaltensweisen“ (Hickethier 2003: 446) und dies nicht nur für Kinder und Jugendliche. Auch ein erwachsenes Publikum kommt heute vielfach nicht umhin sich mit der ständigen Präsenz von Medien und deren Relevanz auseinander zu setzen. Medien tragen demnach entscheidend zur kollektiven Bewusstseinsbildung bei und „liefern damit eine fortdauernde Kulturalisation der Menschen“ (ebd.). Unterschiede bzw. Ähnlichkeiten in der Mediensozialisation führen zur Herausbildung von Gruppen mit eigenen Normen der Wahrnehmung – zu „Schordnungen mit spezifischen Sehgewohnheiten und Sehervwartungen“ (Raab 2008: 13).

⁴¹ Als aktuelles Beispiel für mediensozialisatorische Geschlechterforschung sei auf den 2003 von Renate Luca herausgegeben Sammelband „Medien - Sozialisation – Geschlecht“ verwiesen.

⁴² Vgl. z.B. Theunert, Helga; Schorb, Bernd: 1995: "Mordsbilder": Kinder und Fernsehinformation. Eine Untersuchung zum Umgang von Kindern mit realen Gewaltdarstellungen in Nachrichten und Reality-TV im Auftrag der Hamburgischen Anstalt für Neue Medien (HAM) und der Bayerischen Landeszentrale für Neue Medien. Berlin: Vistas.

Zeitter, Ernst 1996: Die "Sprache der Gewalt" und ihre Wirkungen. Ansätze zur Analyse der Wirkung formaler Darstellungsformen von Gewalt in Fernsehsendungen auf Kinder im Alter von 8 bis 11 Jahren. Schriftenreihe der LfK, Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg.

Aufenanger, Stefan; Lapmert, Claudia; Vockerodt, Yvonne 1996: Lustige Gewalt? Zum Verwechslungsrisiko realer und inszenierter Fernsehgewalt bei Kindern durch humoreske Programmkontexte. Erstellt im Auftr. der Bayerischen Landeszentrale für Neue Medien. München: Fischer.

Dillon, Andrea K.: 1994: Das Fernsehen im Zusammenhang mit dem Sozialisationsprozeß des Kindes und Jugendlichen unter besonderer Berücksichtigung der Auswirkungen von Gewaltdarstellungen im TV. Eine Literaturanalyse. Dissertation, Universität Graz.

Gerade Mainstream-Medien vermitteln Bilder und Vorstellungen von unterschiedlichsten kulturellen Verhaltensweisen, deren Wirkmacht wir uns kaum entziehen können. Für die Kinofilmindustrie und deren Einfluss auf Gefühle und Emotionen findet Hochschild einen treffenden Vergleich:

“Hollywood is to emotional life what the State Department is to foreign relations. Hollywood exercises a certain cultural hegemony over the world of emotion, teaching us how kissing and fighting »are done«, how feelings are to be expressed and managed”. (Hochschild 2003: 263; zit. nach Croissant 2006: 340)

Medienwirkungsanalysen konzentrieren sich im speziellen darauf, oben beschriebene Prozesse der Beeinflussung bzw. Bewusstseinsbildung durch Medien verstehbar zu machen. Aktuelle theoretische Modelle gehen dabei über ein lineares Ursache-Wirkungsprinzip hinaus. Die heute wohl prominenteste, kulturwissenschaftlich orientierte Richtung der Rezeptionsanalyse ist das politische Projekt der Cultural Studies. Diese verstehen sich als unabgeschlossen und prozesshaft, da sich dem Begriff verschiedenste Disziplinen und Methoden zuordnen lassen, und als politisch, weil Kultur immer in Machtgefüge eingebunden ist, diese „etabliert, legitimiert, aber auch in Frage [stellt]“ (Hepp/Winter 2006: 10). Die Cultural Studies konzentrieren sich auf individuelle (auch kritische bzw. emanzipatorische) Mediennutzungsmuster. Sie richten sich gegen kulturkritische Theorien, die populäre Medien als Manipulationsinstrumente bewerten und wollen zeigen, wie insbesondere Populärkultur entlang soziodemographischer Merkmale unterschiedlich rezipiert wird (ebd.: 11). Denn „sobald ein Film sein Publikum wechselt, verändert sich auch die Bedeutung der Inhalte.“ (Silbermann et. al 1980: 23) Daher wird versucht ZuseherInnen entlang gesellschaftlicher Kategorisierungen (*age, class, race, gender* etc.) zu idealtypischen SeherInnen zu gruppieren (Korte 2004: 22). Mediennutzungsforschung in dieser Tradition versteht also MedienkonsumtenInnen als aktiv und selbstbestimmt Handelnde und rückt deren spezifische Aneignungskompetenzen in den Fokus.

Die hier dargestellten filmtheoretischen wie –analytischen Zugänge lassen sich lediglich grob systematisieren, im Detail betrachtet sind die angeführten Differenzierungen nicht trennscharf. Die Komplexität des Mediums Film führt zwangsläufig zu Überlappungen. Ausgangsthesen, Implikationen oder Ergebnisse der jeweiligen Fragestellung berühren immer wieder mehr als nur eine der drei Dimensionen von Film (Produktion, Repräsentation, Rezeption). Der Abschnitt sollte jedoch vor allem zeigen, welche verschiedenen Perspektiven auf Filme als Analysematerial möglich sind.

Wir verstehen unsere Filmanalysen als repräsentationsorientiert, lehnen uns (insbesondere zur Rechtfertigung einzelner methodischer Vorgehensweisen) an die kognitive Filmtheorie Bordwells an, wonach Filme nach einer eigenen Logik, Sprache und Dramaturgie funktionieren und nehmen eine feministische, kritische Sichtweise auf Medien ein.

V.2 Filmtechnik und Filmästhetik⁴³

Film besteht nicht nur aus dem narrativen Inhalt – also der Handlung und den Dialogen. Vielmehr ist eine spezifische Eigenschaft dieses audio-visuellen Mediums gerade, dass es auf verschiedenen Ebenen Inhalte und Bedeutungen transportiert – mit Geräuschen und Filmmusik auf der Audioebene ebenso wie auf der visuellen Ebene mit Schnitten, Kameraperspektive, Licht, Farben und Symbolen.

Darunter wird in der Filmtheorie meist die Ästhetik des Filmes verstanden (vgl. Bordwell 2001, Monaco 2001) und diese bestimmt mit, *wie* eine filmische Geschichte wahrgenommen wird. Daher werden in den folgenden Abschnitten Grundbegriffe filmischer Erzähltechniken kurz dargestellt, auch wenn unser Projekt nicht ausschließlich auf filmästhetische Momente fokussiert ist (wie etwa kunstwissenschaftliche Filmanalysen). Wenn Technik und Ästhetik in den Inszenierungen besonders auffallen, finden sie jedoch durchaus Eingang in unsere Analysen. Für eine ausführlichere Darstellung der Filmtechnik vergleiche etwa Bordwell 2001.

Schnitt und Einstellung

Die Einstellung – zwischen zwei Schnitten oder Blenden⁴⁴ – kann als elementare filmische Einheit bezeichnet werden. Dabei können Einstellungen unterschiedlich lang sein.

Auf großen Leinwänden können in langen Einstellungen (mit Kamerafahrten) viele handlungs-tragende, narrative Elemente gezeigt werden, ohne dazwischen schneiden zu müssen (Bordwell 2001: 153ff., 162). Typisches Beispiel dafür sind Landschaftsaufnahmen, die über die Landschaft *schweifen*, um ihre Details, Wege oder Flüsse zu zeigen.

⁴³ Abschnitte dieses Kapitels basieren z.T. auf den Seminararbeiten *The Wild Sides of Queer Cinema* (2007) und *Gesellschaftsdarstellungen im Science Fiction Film* (2010).

⁴⁴ Eine Blende ist eine Form des Schnittes, die Einstellungen ineinander übergehen lässt. Dies kann verschiedene Formen annehmen – das neue Bild kann von innen nach außen oder von rechts nach links in das bestehende übergehen, es kann von einem einfarbigen Bild (meist schwarz oder weiß) in ein neues geblendet werden usw.

Meist wird jedoch mit vielen Schnitten gearbeitet, wobei die einzelnen Einstellungen zwischen 6-8 Sekunden dauern. Bei kurzen Einstellungen kann „pro Einstellung jeweils eine Teilinformation“ (Bordwell 2001: 167) geliefert werden. Hierbei ist außerdem die Reihenfolge, in welcher die RezipientInnen die Informationen bekommen, durch die Reihenfolge der Einstellungen festgelegt. Abgeschlossen wird eine solche Folge vieler kleiner, kurzer, DetailEinstellungen zumeist durch einen *re-integrating shot*, eine zusammenfassende Einstellung (ebd.: 169).

„Das Untergliedern der Szene in nähere Einstellungen [...] wird hier zu einem Mittel, jeden Moment des Dramas mit erwartungsvoller Spannung zu füllen, die Reaktion der einzelnen Figuren hervorzuheben, und dies mittels der blitzartigen Wechsel zu tun, die der Schnitt ermöglicht.“ (Bordwell 2001: 169).

Den heute im Hollywood Film überwiegenden Anteil an schnellen Schnitten sieht Bordwell unter anderem durch das Aufkommen der Action Filme in den 1960er Jahren begründet: das US-amerikanische Kino sei von Action- und Abenteuerelementen geprägt „die sich anbieten, in schnellen Schnitten wiedergegeben zu werden“ (ebd.: 170).

Kombiniert werden die schnellen Schnitte zusätzlich mit den Aufnahmen mehrerer Kameras, so dass die einzelnen Einstellungen auch aus unterschiedlichen Winkeln und Perspektiven aufgenommen werden (ebd.). In so kurzen Einstellungen bleibt den ZuschauerInnen keine Zeit, das Abgebildete individuell zu entschlüsseln und zu deuten, ihre Aufmerksamkeit muss daher gesteuert und fokussiert werden – durch Farben, Kontraste oder Un/Schärfen im Vorder-/Hintergrund (ebd.). Das Ende einer Einstellung durch einen Schnitt bzw. durch Überblendungen kann wiederum verschiedene Formen annehmen.

Einstellungsgrößen werden durch das Objektiv oder den Abstand der Kamera zum aufgenommenen Objekt bestimmt und haben je nach Nähe oder Distanz zum filmisch Dargestellten unterschiedliche dramaturgische Wirkung. Wir orientieren uns für Anzahl und Bezeichnung an der Einteilung nach Lothar Mikos (2008: 194), welcher sieben Einstellungsgrößen beschreibt. Zur Illustration der möglichen Wirkungen dienen Screenshots aus dem Film *Æon Flux* (2005).⁴⁵

1. *Extreme long shot* – Eine Weite, Super-Totale oder Panorama Einstellung, zeigt Landschaften „in ihrer ganzen flächigen Ausdehnung“ (Mikos 2008: 195) und dient meist dazu am Anfang einen Überblick zu verschaffen oder z.B. am Ende die Weite einer

⁴⁵ Ursprünglich bestand die Option, *Æon Flux* für eine Detailanalyse im Rahem dieser Arbeit auszuwählen, letztlich analysierten wir jedoch nur *Teknolust* und *The Island*. Da *Æon Flux* thematisch ideal ins Sample passt, dient er an dieser Stelle zur Illustration und findet auch teilweise Eingang in die Endergebnisse.

Landschaft, in die sich einE einzelnEr HeldIn aufmacht, zu verdeutlichen. Abbildung 13 zeigt den Blick auf die von einer Mauer umgebene Stadt *Bregna*, Schauplatz des Films (rechts hinten als bläulicher Kreis im Bild), in der die letzten Überlebenden der Menschheit wohnen. Die Abfolge mehrerer Panoramaeinstellungen, in der sich die Kamera schnell von der Stadt wegbewegt, endet mit dem Blick auf das nunmehr vergleichsweise kleine Bregna umgeben von einem endlosen, grünen Urwald.



Abb. 13 Panorama-Einstellung in *Æon Flux*

2. *Long shot* – Eine *Totale* dient vielfach als „*Establishing Shot*“ (ebd.: 196; Hervorh. i. O.) und etabliert den Ort der Haupthandlung, da dieser umfassend ins Bild gesetzt wird. Abbildung 14 zeigt die Titelheldin des Films *Æon Flux* und ihre Mitstreiterin Shithandra vor dem Betreten der Anlage der Goodchilds, und damit vor Beginn ihres Auftrags als Widerstandskämpferinnen, den Regierungschef Trevor Goodchild zu töten. Die Einstellung etabliert den Ort der anknüpfenden Handlung und inszeniert gleichzeitig die beiden Rebellinnen im Gegenüber zu einem übermächtigen System.



Abb. 14 Totale in *Æon Flux*

3. *Medium long shot* – Eine *Halbtotale* zeigt Personen von Kopf bis Fuß in ihrem Handlungsraum, dadurch werden Bewegungen und Aktionen im und mit dem Raum sichtbar und verstehbar (ebd.: 196). Abbildung 15 zeigt *Æon Flux*, die an einem Seil hängend in einen geheimen Raum der Regierung einbricht. Die Einstellung lenkt den Fokus sowohl auf die körperlichen Fähigkeiten der Protagonistin als auch auf die technischen Details der zukünftigen Gesellschaft (hoch technisierter Überwachungsraum).



Abb. 15 Halbtotale in *Æon Flux*

4. *American/Medium shot*⁴⁶ – *Amerikanische* oder *Halbnabe* Einstellungen zeigen Figuren vom Kopf bis zur Hüfte oder den Oberschenkeln. Ursprünglich viel im Western verwendet (damit der im Halfter hängenden Revolver noch sichtbar bleibt), dient diese Einstellung ebenso dazu Personen in ihrer Umgebung und/oder miteinander darzustellen. Bei Interaktionen geht es mehr um die Dialoge der Figuren als um deren innere Gefühlsregung, die aus dieser Entfernung für ZuseherInnen nur über expressive Körperlichkeit (z.B. gebeugte Schultern, hängender Kopf) wahrnehmbar sind (ebd.: 196f). Abbildung 16 zeigt Oren Goodchild mit seinen BeraterInnen im Gespräch, deren schneller Gang und entschlossene Haltung unterstützt die angespannte Atmosphäre der gesprochenen Worte.

⁴⁶ Diese beiden Einstellungsgrößen werden manchmal auch einzeln angeführt. (Mikos 2008: 197)

Abb. 16 Amerikanische Einstellung in *Æon Flux*

5. *Medium-close up* – Nabeinstellungen nehmen nur Kopf und Oberkörper der Figuren in den Blick und ermöglichen es Mimik, Gestik, Blickrichtungen etc. nachvollziehbar zu machen (ebd.: 197). Das folgende Beispiel zeigt *Æon Flux* und ihre (Film)Schwester Una im Gespräch, wobei mimisch und gestisch deren unterschiedliche Einstellung zum Regierungssystem, gleichzeitig aber die Zuneigung der Schwestern zueinander sichtbar wird.

Abb. 17 Naheinstellung in *Æon Flux*

6. *Close-up* – *Großaufnahmen* zeigen den Kopf einer Figur (eventuell noch deren Schultern) oder einen anderen Detailausschnitt einer Person oder eines Gegenstandes (z.B. Hände, Füße, etc.). Dadurch wird jede noch so kleinste mimische Regung einer Figur sichtbar (z.B. Tränen, Stirnrunzeln) oder die Aufmerksamkeit wird direkt auf ein einzelnes Objekt gelenkt (Mordwaffe) (ebd.: 197f). Abbildung 18 zeigt *Æon Flux* als sie die Leiche ihrer Schwester sieht; ihre Gesichtszüge sind vergleichsweise unkontrolliert, der Schock über den Mord an ihrer Schwester ist deutlich sichtbar.



Abb. 18 Großaufnahme in *Æon Flux*

7. *Extreme close-up – Detailaufnahmen* heben die Bedeutung einzelner Ausschnitt eines Gesichtes oder bestimmter Gegenstände hervor und liefern Begründungen oder Erklärungen für Handlungen im Film (Ehering, auslaufendes Benzin) (ebd.: 198). Die Detailaufnahme des konzentriert blickenden Auges von *Æon Flux* dient als Unterstützung und Erklärung für die Charakterisierung der Figur als zielstrebige, kühl berechnende Kämpferin.



Abb. 19 Detailaufnahme in *Æon Flux*

Licht, Farbe, Kontraste

Licht im Film kann generell danach differenziert werden, ob es sich um natürliches oder künstliches (d.h. zusätzliche, nicht sichtbare Leuchten am Set) Licht handelt, und ob die Szene innen oder außen, am Tag oder in der Nacht stattfindet. Zudem gibt es hinsichtlich der Farbe die Unterscheidung zwischen Schwarz-Weiß- und Farbfilmen. Filme in schwarz-weiß enthalten weniger visuelle Informationen als Farbfilme, dadurch können sie eine intensivere

Einbindung ins Geschehen ermöglichen (Monaco 2001: 113). Andererseits können durch Farben latente und symbolische Bedeutungen transportiert werden, ebenso wie durch harte oder weiche Kontraste (ebd.).

Bildaufbau, Kamerafahrt und Perspektive

Kamerafahrt und Zoom können – einzeln, aber vor allem zusammen – die Wahrnehmung verstärken, und etwa eine bedrohliche, unausweichliche Stimmung erzeugen (Monaco 2001: 78). Das gilt auch für die Schärfe des Bildes: auch hier kann die Aufmerksamkeit der ZuschauerInnen gelenkt werden – mit wechselnder Schärfe auf Vordergrund, Hintergrund oder verschiedene Objekte, oder sie kann mit der „Schärfenmitführung“ bei einem Objekt gehalten werden (ebd.: 83). Auch durch verschiedene Kamera- und Zoomtechniken – etwa Handkameras, digitale Aufnahmen und Zooms, Zeitraffer und Zeitlupen können Bedeutungen und Gefühle, über die inhaltliche Narration hinaus, transportiert werden. Die Kameraperspektive kann ebenso unterschiedliche Sichtweisen auf Filmfiguren bzw. Szenen bewirken. „Untersicht [und] Froschperspektive“, also ein niedriger Aufnahmewinkel, stützen etwa die Inszenierung von Macht. Ein hoher Winkel, „Aufsicht, Vogelperspektive“, (Korte 2004: 42) legt demgegenüber eher Unterlegenheit oder Schwäche der gezeigten Figuren oder Situationen nahe, da ZuseherInnen diese dann von oben sehen (ebd.). Nicht nur der Bildaufbau oder die Kameraperspektive können variieren, sondern auch die Realitätsebenen in Bildern: so gibt es etwa Filme mit Traumsequenzen oder anderen, nicht eindeutig der Handlung zuordenbaren Einstellungen (vgl. Bordwell 2001: 185).

Ton

Der Ton ist (neben dem Bild) die zweite zentrale, sowohl technische als auch inhaltliche Komponente des Films und umschließt alle Geräusche und Dialoge des Films sowie die Filmmusik. Mit *Dialog* werden alle verbalen Äußerungen im Film bezeichnet – als Gespräche zwischen den Filmfiguren ebenso wie Monologe oder aus dem Off gesprochene (ErzählerInnen-) Texte. Als manifester Teil der Filmhandlung geben Dialoge Aufschluss über Motive und Handlungen der Figuren, sowie über Zusammenhänge und Ereignisse im Film (z.B. Mikos 2008: 237f). Sie fließen daher als eine wichtige Komponente in die Figurenanalyse und die Szenenprotokolle ein. *Filmmusik* kann eigens für den Film komponiert worden sein oder sich aus bestehenden Stücken zusammensetzen, sie kann diegetisch, d.h. der Filmhandlung immanent sein oder nicht. Oft finden sich zentrale, wiederkehrende Melodien oder Themen (vgl. Faulstich 1994). Auch das Verhältnis der Musik

zum Bild ist entscheidend: die Filmmusik wird auf die Bilder, die Geschehnisse im Film abgestimmt. Dabei kann es sich um „narrative Melodien“ oder um Kontrapunkte zu den jeweiligen Bildern handeln. Die Musik kann jedoch auch das primäre Element des Films sein, wenn die Bilder von ihr bestimmt werden (Monaco 2001). Häufig dient Filmmusik dazu, bestimmte Stimmungen zu erzeugen oder zu verstärken (vgl. Faulstich 1994).

V.3 Dramaturgie

Ähnlich wie filmtechnische und –ästhetische Mittel beeinflussen auch dramaturgische Mittel, welche Botschaft ein Film transportiert, *wie* eine filmische Geschichte wahrgenommen wird. Drehbuchratgeber beschreiben verschiedene traditionelle Muster für den Aufbau eines Films oder die Funktion einzelner Szenen⁴⁷ für die Konstruktion von filmischer Bedeutung. Zwei zentrale dramaturgische Begriffe – Sujet und Fabula – wurden bereits im Abschnitt über die neoformalistische Filmtheorie von Bordwell und Thompson (s. Kapitel V.1.2) kurz erläutert. Sujet bezeichnet alle im Film dargestellten Ereignisse in ihrer Reihenfolge. Im Idealfall erschließt sich ZuseherInnen durch Komposition und Zusammenhang der Sequenzen die dahinter liegende Fabula (Geschichte). Bordwell und Thompson unterscheiden außerdem in Plot und Story. Der Plot ist vergleichbar mit dem Sujet, enthält aber zusätzlich nicht in der Filmgeschichte vorkommende Elemente (Geräusche, Musik, Bilder, etc.). Paradebeispiel für ein nicht-diegetisches Element ist die Filmmusik, bspw. zur Steigerung von Spannung eingesetzt. Hingegen beinhaltet die Story, jene Geschichte die der Film erzählt (Fabula), nur diegetische Elemente, jedoch im Unterschied zum Plot auch solche, die nicht im Film gezeigt werden. ZuseherInnen ergänzen gedanklich, was zwischen zwei zeitlich oder örtlich auseinander liegenden Szenen passiert, wenn diese kausal miteinander verknüpft sind (Bordwell/Thompson 2008: 76f). Beispielsweise werden Wege von einem Ort zum anderen meist nicht in ihrer ganzen Dauer gezeigt: Eine Figur verlässt ein Gebäude steigt in ein Auto und wird erst wieder gezeigt beim Betreten eines anderen Gebäudes. Dieser Zusammenhang ist vergleichsweise banal und leicht zu dekodieren. Auch die Darstellung von Liebesszenen arbeitet oft damit, dass ZuseherInnen fehlende Bilder der Geschichte ergänzen. Etwa wenn eine Einstellung ein sich küssendes Paar zeigt und die nächste das nebeneinander im Bett liegende Paar. Filmische Dramaturgie bedient sich aber auch komplexerer Verbindungen und schafft so den Zusammenhang zwischen für sich betrachtet unabhängigen Szenen. In Krimis dienen oft kleinste Details einer Szene (ein auffälliger Blick, ein falsches Wort) dazu Verdachtsmomente beim Publikum entstehen zu lassen, die sich im Laufe der Geschichte verfestigen und sich am Ende zu einem Ganzen fügen.

⁴⁷ Szene und Sequenz sind keine eindeutig festlegbare, filmtechnische Unterteilung, sondern werden nach inhaltlichen und dramaturgischen Kriterien (Ort, Zeit, Handlung etc.) festgelegt. Ihre Einteilung erfolgt daher subjektiv, und kann divergieren. So kann bei der Filmproduktion etwas anderes als Szene festgelegt werden, als bei der Auswertung im Szenenprotokoll. Vgl. Kapitel VII.2.3 für eine detaillierte Beschreibung von Szene und Sequenz.

Filmanalysen können also sowohl danach fragen welche Funktion nicht-diegetische Elemente für die Bedeutung einer Geschichte haben, als auch nachvollziehbar machen, wie sich Lücken im Plot schließen und die Story entsteht.

Filmgeschichten basieren wesentlich auf der Präsentation von Ursachen und Effekte für Ereignisse im Plot. Ein klassischer Aufbau von Detektivgeschichten bspw. verläuft nach folgendem Muster: Die Geschichte besteht daraus, dass a) ein Verbrechen erdacht, b) geplant und c) begangen wird. Der Plot, als logisch-konsequente Handlung des Films, zeigt aber nur wie d) ein Verbrechen entdeckt, e) ermittelt und f) im Laufe der Ermittlungen a), b) und c) aufgedeckt werden. Soll ein Film geheimnisvoll bleiben (typisch für Horror oder Science Fiction Filme), werden im Plot über längere Zeit lediglich Auswirkungen, aber keine Gründe dargestellt. Umgekehrt lassen nicht dargestellte Effekte (z.B. des fehlende Ende einer Verfolgung) insbesondere am Schluss eines Films den Ausgang einer Geschichte offen für Spekulationen (ebd.: 79).

Der Filmwissenschaftler und -praktiker Jens Eder behandelt die „Dramaturgie des populären Spielfilms“ (2007) ausführlich, indem er verschiedene Schemata beschreibt, die paradigmatisch für viele mainstream Spielfilme gelten. Jedoch merkt er einleitend an, dass Konventionen filmischen Erzählens wandelbar sind und sich laufend neue Muster ausbilden (können) und seine Ausführungen daher als idealtypisch zu betrachten seien (Eder 2007: 2). Populäre Spielfilme sind nach dem klassischen Schema antiker Dramen gegliedert. Der dreiaktige Aufbau, „das kanonische Story-Schema gliedert eine Erzählung in drei funktional und inhaltlich unterschiedene Teile“ (Eder 2007: 25). Die *Exposition* führt in die Handlung ein und ist mit der Darstellung des zentralen *Konflikts*, von dem der Film handelt, beendet. Der mittlere Teil eines Filmes zeigt die Entwicklung des Problems und wie die Figuren damit umgehen, bis hin zum Ende, der *Auflösung* des Konflikts (ebd.: 25).

Populäre Spielfilme haben vielfach parallel zur Haupthandlung einen oder mehrere Subplots, die ebenso nach dem kanonischen Prinzip aufgebaut sind. Sie dienen dazu Charaktere vertieft darzustellen, zusätzliche Inhalte zu transportieren (häufig sind romantische Beziehungen Thema eines Subplots) oder durch den Wechsel unterschiedlicher Emotionen (in Plot bzw. Subplot) die Aufmerksamkeit der ZuseherInnen zu halten (ebd.: 44f).

Die Exposition dient vor allem dazu, so fokussiert wie möglich die Eckpunkte einer Geschichte zu etablieren (Charaktere, Ort, Zeit). Für den populären Spielfilm beschreibt Eder verschiedene Muster für die Einführung von Figuren und Geschichte. Eine Handlung kann unmittelbar mit dem zentralen Problem, d.h. dem Konflikt der Filmgeschichte

beginnen, *in medias res*, dann fallen Exposition und Konfliktdarstellung zusammen. Wird der Konflikt erst später eingeführt und werden anfangs nur Figuren und Orte etabliert,

„beginnt der populäre Film mit einem hook, d.h. mit einer Sequenz, die einen besonders starken emotionalen und sinnlichen Eindruck auf den Zuschauer [die Zuschauerin] machen soll“ (Eder 2007: 50).

Teil der Exposition ist meist das (kurze) Intro, in dem die *main titles* (Filmcredits zu Beginn des Filmes) laufen und der Ort oder die Figuren begonnen werden zu inszenieren. Mit Ende der Credits ist meist auch das Intro beendet.

Ein idealtypisches Muster für die Etablierung des filmischen Konflikts ist die Zuspitzung der Handlung im „*point of attack*“ (ebd.: 52). Der *point of attack* eines Films ist nicht immer eindeutig als ein Ereignis identifizierbar. Er kann aus mehreren Szenen bestehen, die das zentrale Problem des Films umschreiben, oder einen bestimmten Moment bezeichnen, in dem der/die ProtagonistIn ein klares Ziel äußert bzw. sich für einen Weg der Problemlösung entscheidet. Jedenfalls soll mit dem point of attack den ZuseherInnen die grundlegende Frage des Films klar werden (ebd.: 52ff). Vorstellbar ist, dass für manche Filme unseres Samples (alternatives, postmodernes Kino), nicht (mehr) eindeutig feststellbar ist, worin der point of attack liegt. Jedoch dient dieses dramaturgische Moment als Hintergrundfolie, vor der ambivalente Muster und Abweichungen nachvollziehbar analysiert werden können. Gleiches gilt für den klassischen Schluss des Hollywood-Block-Busters, das *happy end*, mit dem alles gut ausgeht (Plots und Subplots). Auch wenn sich die Dramaturgie eines Films vom populären Spielfilmende unterscheidet, dient das *happy end* vielfach als normative Folie, vor der alternative Darstellungen bewertet und eingeordnet werden. Das heißt, selbst wenn ein Film kein *happy end* hat, ist diese Möglichkeit des Endes den ZuseherInnen immer präsent.

VI Gender im (Science Fiction) Film – Stand der Forschung

Viele Arbeiten und Untersuchungen widmen sich medialen Geschlechtskonstruktionen und verfolgen damit zunächst einmal die gleichen Forschungsinteressen wie die vorliegende Arbeit, etwa Krimmer (2000), die Männlichkeitskonstruktionen in populären Spielfilmen untersucht, oder Croissant (2007), die diesbezüglich US-amerikanische Printwerbungen für Potenzmittel analysiert. Die Ergebnisse dieser Studien sind wenig überraschend: dominante und positiv konnotierte Männlichkeit wird in Relation zu Weiblichkeit als heterosexuell und erfolgreich konstruiert, und damit von marginalisierten, homosexuellen Männlichkeiten abgegrenzt. Umdeutungen von Männlichkeiten (und Weiblichkeiten) finden sich nur vereinzelt, und beruhen lediglich auf der *Übernahme* von Kriterien, die typischerweise dem jeweils anderen Geschlecht zugeschrieben werden (etwa Frauen mit körperlicher Kraft oder beruflichem Erfolg). In den von Krimmer untersuchten Filmen findet sich nur eine Frau, die einen Mann verkörpert; seit dem 18. Jahrhundert nimmt die Zahl des fiktionalen *female-to-male cross dressing*, bei dem Frauen Männer verkörpern um Freiheit und Abenteuer, erleben zu können, ab, während umgekehrt Darstellungen von männlichem *cross dressing* zunehmen (Krimmer 2000: 39f.). Krimmer sieht dies darin begründet, dass männliche Attribute nicht mehr die einstige Freiheit versprechen (ebd. 41). Zudem bedeute die Verkörperung von Weiblichkeit durch Männer

“a growing appreciation for qualities that are traditionally coded as feminine, and expresses the belief that masculinity needs to be refined and corrected by the incorporation of feminine character traits.” (ebd.: 41).

Wenn männliche Darsteller zunehmend weiblich konnotierte Eigenschaften haben und damit in filmischen Geschichten erfolgreicher (im Beruf, Privatleben etc.) sind als vorher, verschwinden gleichzeitig die Frauen selbst aus den Narrativen oder werden in traditionelle (Neben-) Rollen gedrängt. Weiblichkeiten werden also nicht dekonstruiert und umgedeutet, etwa durch eine Ergänzung mit männlichen Eigenschaften, sondern lediglich marginalisiert (ebd.)⁴⁸.

Auch zu Genderdarstellungen in Science Fiction finden sich zahlreiche Studien, wobei jedoch die Untersuchung literarischer Science Fiction eindeutig überwiegt, und sich für audiovisuelle Medien zumeist auf (TV-) Serien wie etwa *Star Trek* beschränkt. Beispielhaft seien Alexandra Rainers „Gefährliche Planetengirls. Die Frauen auf der Enterprise“ (2000) und Sofia Sjö

⁴⁸ Für eine ausführlichere Diskussion der Arbeiten von Croissant und Krimmer siehe Formanek/Gerstmann 2010.

„Monster, Mütter und Messiasse“ (2009) genannt. Die Studien diskutieren Geschlecht und Religion in den Filmreihen *Alien* (1979-1997), *Terminator* (1984-2009) und *Matrix* (1999-2003) und den TV-Serien *Star Trek* (1966-2005) und *Buffy* (1997-2003).

Andere sozialwissenschaftliche Untersuchungen zu Science Fiction beschäftigen sich außerdem mit der Darstellung von Zukunft in Spielfilmen und Serien, etwa Weber (2000) oder Franklin (1983).

Viele der Arbeiten stehen, gerade wenn es ihnen hauptsächlich um die Darstellung der Reproduktionstechnologien geht (mit den Geschlechterkonstruktionen als Konsequenz), im Kontext der *Public Understanding of Science*, der Untersuchung der Vermittlung zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit. Sie sind daher eher rezeptions- und wirkungsorientiert und fragen etwa danach, wie realistisch Wissenschafts- und Technologiedarstellungen sind und welches Bild sich ZuseherInnen von diesen machen (vgl. etwa Barriga/Shapiro/Fernandez 2010; Vackimes 2008, oder Kirby 2003).

Von besonderer Relevanz für unsere Arbeit erwiesen sich jedoch vor allem David Kirby, der sich neben der Darstellung von Technologien (Kirby 2009, 2003, s. Kapitel IV.1.3) auch mit Fortpflanzung und Genetik in Science Fiction befasst (Kirby 2000) und Jackie Stacey, die sich in mehreren Aufsätzen (2005, 2008) und einer Monografie (2010) den Themen widmet, die auch unser Forschungsinteresse darstellen: Konstruktionen von Geschlecht und Begehren in Science Fiction Filmen, in denen menschliche Reproduktion von Technologien unterstützt oder ganz geleistet wird.

Einen Anstoß für die sozialwissenschaftliche Untersuchung von Gender und Reproduktionstechnologien in Science Fiction stellte ohne Zweifel der Film *Gattaca* (1997) dar, der während der Arbeit des *Human Genome Projects* (1990-2003) in die Kinos kam, und mögliche Konsequenzen der Lesbarkeit des menschlichen Erbgutes in einer nahen Zukunft darstellt. Im Zuge einer Seminararbeit zu kritischen Männlichkeitskonstruktionen haben wir uns erstmals aus feministischer Perspektive mit dem Film beschäftigt. Weitere Beschäftigung mit dem Film für diese Masterarbeit zeigte, dass neben Kirby (2004, 2000) und Stacey sich auch viele weitere Arbeiten (u.a. Becker 2006, Zirnstein 2006), auf *Gattaca* beziehen. Die einzelnen AutorInnen analysieren dabei Geschlechts- und Identitätskonstruktionen, die Darstellung von Bio- und Gentechnologien oder die ethische Moral des Films. Wir haben uns daher entschlossen, in unserer Arbeit andere, noch nicht so ausführlich diskutierte Filme genauer zu bearbeiten.

Gemeinsam ist allen im Folgenden vorgestellten Studien, dass ihr methodisches Vorgehen weitestgehend im Dunkeln bleibt, und wir daher nur aufgrund ihrer Ergebnisse darauf schließen, dass sie weniger systematisch filmanalytisch als vielmehr frei interpretierend im

Stile einer Filmkritik vorgegangen sind. Ein weiteres Ziel unserer Forschung ist daher, die von uns angewandte soziologische Methode der Filmanalyse transparent darzustellen.

Kirby stellt in seinem Artikel „The New Eugenics in Cinema: Genetic Determinism and Gene Therapy in *GATTACA*“ fest, dass Gentechnologien zwar in literarischer SF ausführlich und bereits seit den 1930er Jahren behandelt werden⁴⁹, sich diese Themen in SF Filmen aber nur vereinzelt und erst seit wenigen Jahren finden. Biologisch-deterministische Theorien, die vorgeben, alle menschlichen Eigenschaften (Aussehen, Verhalten, etc.) gentechnologisch erklären zu können, seien laut Kirby in der modernen US-amerikanischen Gesellschaft weit verbreitet. Neben wissenschaftlichen stützen auch politische, pädagogische oder mediale Diskurse „Bilder vom Gen als omnipotent“ (Kirby 2000; Übers. d. V.)⁵⁰. Kirby verweist dazu auf eine Studie von Dorothy Nelkin und Susan M. Lindee „The DNA Mystique“ (1995), welche populärkulturelle Bilder analysiert, die den gentechnischen Determinismus untermauern. *Gattaca* fungiert als Gegenbeispiel: zwar werden Gentechnologien nicht wissenschaftlich kritisiert, jedoch werden deren Implikationen für gesellschaftliches Zusammenleben im Film negativ dargestellt.

„*GATTACA* does not deny the importance of genes, nor does it fault the technology itself; rather, the film warns of the problems that arise if we believe that humans are nothing more than their genes.“ (Kirby 2000)

Die FilmemacherInnen wollten bewusst ethisch-moralische Fragen nach den Auswirkungen von genetisch optimierter Menschlichkeit anhand der Filmgeschichte verhandeln. Kirbys Analyse kommt zu dem Schluss, dass *Gattaca* zeigt, wie sich neue Klassenstrukturen auf Basis von genetischen Unterschieden etablieren. Kirby analysiert außerdem, welche Mechanismen im Film diese neuen Ungleichheiten stützen, etwa schulische Segregation von Kindern oder Diskriminierung am Arbeitsmarkt. Er beschreibt, wie die Wirkmacht der Gentechnik auch visuell ins Bild gesetzt wird: bspw. durch die zahlreichen Nahaufnahmen von *genetischen Materialien*, wie Haaren, Fingernägeln, Blut oder Urin. Die Moral der Filmgeschichte ist jedoch letztlich eine andere und pointiert in der Tagline (ergänzender Untertitel) des Films ausgedrückt: „there is no gene for the human spirit“ (Kirby 2000). Abschließend resümiert Kirby die tendenziell negativen Reaktionen von Bio-GenetikerInnen auf den Film.

⁴⁹ Etwa ist eines der bekanntesten SF Bücher, Huxley's *Brave New World* (1932), als satirische Replik auf eine wissenschaftliche Publikation zu verstehen, die die Veränderung des menschlichen Genoms vorwegnimmt (Kirby 2000).

⁵⁰ Da die Online-Version dieses Artikels verwendet wurde, können leider keine Seitenzahlen angegeben werden.

Stacey analysiert ebenfalls *Gattaca*, jedoch untersucht sie im Film inszenierte hegemoniale und marginalisierte Männlichkeitskonstruktionen aus einer feministisch-queeren Theorieperspektive (Stacey 2005). In diesem Film strukturieren die Gene, bzw. die genetische (In-) Perfektion die Gesellschaft. Die Unterscheidung zwischen validen und invaliden (mit *mangelhaftem* Erbgut) Menschen, bestimmt die gesellschaftliche (Hierarchie-) Position jeder und jedes Einzelnen⁵¹. Die zentralen Punkte in Staceys Analyse betreffen sowohl die Konstruktion von Identität im Allgemeinen, als auch die Konstruktion von Männlichkeit im Besonderen: In *Gattaca* wird die Identität einer Person nicht mehr nur durch Äußerlichkeiten oder verkörperte Rollen bestimmt, sondern durch die permanenten genetischen Kontrollen. Identität bedarf daher keiner menschlichen, interaktionalen Interpretation mehr (Stacey 2005: 1852f.).

Männlichkeit, auf die Stacey ihren Analysefokus legt, wird in *Gattaca* einerseits durch Referenzen zu Weiblichkeit konstruiert (Vincent's aufwändige Körperpflege und sein filmisches Figurenstereotyp der *femme fatale*), andererseits durch männlich konnotierte Eigenschaften (Vincent's Entschlossenheit und sein Wunsch nach Selbstverwirklichung) (ebd.: 1860-1862).



Abb. 20 Jude Law als Jerome in *Gattaca*

Aufgrund seines perfekten Genmaterials und Aussehens und seiner Inszenierung als „sad young man“ (in seiner Melancholie passend zur 1950er/60er Jahre Ästhetik des Films) ist Jerome zwar bemitleidens-, aber auch äußerst begehrenswert (vgl. Stacey 2005: 1869)

⁵¹ Protagonist des Films ist Vincent, der trotz seiner invaliden Gene Astronaut bei der Raumfahrtorganisation Gattaca werden möchte, und dafür die valide genetische Identität von Jerome annimmt. Vincent und Jerome, der nach einem Selbstmordversuch gelähmt ist, ziehen zusammen, so dass Vincent immer Zugriff auf Jeromes Körpersubstanzen (Blut, Urin, Haare) hat, um in den ständigen genetischen Tests dessen Identität annehmen zu können. Im Gegenzug finanziert Vincent mit seinem Gehalt Jeromes dekadenten Lebensstil mit, da dieser nicht arbeiten kann.

Außerdem wird der zweite männliche Protagonist des Films, Jerome als eine dominante und ideale Männlichkeit konstruiert:

“The investment of Jerome with a masculinity so desirable that others want to become him represents a recurrent dimension of Jude Law’s star image [...] Law is positioned as the object of desire; he embodies the ideals of masculine perfection” (Stacey 2005: 1868).

Der Film endet mit der Verbindung von Vincents und Jeromes Männlichkeiten, zu *einer* heldenhaften, hegemonialen Männlichkeit. Singuläre Heldenkonstruktionen, wonach es klassischerweise *nur einen* geben kann, werden dadurch dekonstruiert (ebd. 1864).

Der letzte Punkt in Staceys Analyse geht über Männlichkeitskonstruktionen hinaus und beschreibt ein queeres, intermaskulines Verwandtschaftsverhältnis. Indem sie Wohnung, Körper(-substanzen) und Identitäten teilen bzw. austauschen, improvisieren Vincent und Jerome eine Beziehung, die keine genealogischen Verwandtschaftskriterien mehr erfüllt, sondern auf dem gemeinsamen Vertrauen und Wissen ebenso wie auf Risiken und Experimenten beruht (ebd. 1868). Die queere Verwandtschaft der beiden Protagonisten pendelt zwischen homoerotischer Romantik und heterosexueller Ehe, also zwischen Reproduktion und Dekonstruktion stereotyper Genderdarstellungen.

In einem Artikel aus dem Jahr 2008⁵² diskutiert Stacey weitere Aspekte der filmischen Darstellung von Körpern und deren bio- und gentechnischer Veränderung. Sie thematisiert die kulturellen Folgen des Klonens für Verwandtschaft ebenso wie „die Spannung zwischen der Darstellung des Körpers als >unmittelbar< und dem Wunsch nach einer >technischen Kontrolle über den Körper<“ (Stacey 2008: 227).

Stacey versteht die Reproduzierbarkeit von Leben (durch Gentechnologie) und von digitalen Bildern als parallel und bezeichnet die Techniken des Kinos und des Klonens als kulturelle und biologische Nachahmungstechniken des Lebens: beide schaffen Kopien, von denen es kein Original, kein einzelnes Individuum gibt (Stacey 2008: 224; 242). Bilder und Filme sind ebenso reproduzierbar wie Leben, mit entsprechenden Reproduktionstechnologien werden Remakes oder Kopien bzw. Klone geschaffen. Sowohl bei Filmen als auch bei Leben ist die Kopie nie identisch mit dem Original, kann oft nicht gesagt werden, welches *wertvoller*, *echter* ist, oder aber überhaupt nicht zwischen *Original* und *Kopie* unterschieden werden.

⁵² Dieser Artikel erschien als Ausblick auf das 2010 publizierte *The Cinematic Life of the Gene*, in dem Stacey die hier oft nur angedeuteten Überlegungen weiter ausführt, und mit anderen Filmanalysen ergänzt.

Diese Fragen der Künstlichkeit und Authentizität, der Spannung zwischen Leben und Technologie diskutiert sie anhand der Filme *Code 46* (2003) und *Teknolust* (2002)⁵³. In *Code 46*, einer urbanen Dystopie der genetischen Überwachung, geht es um das Begehren eines Paares, das von staatlichen Kontrollorganen sanktioniert wird, da die Protagonistin Maria genetisch identisch mit der Mutter des Protagonisten William ist, was beide zunächst nicht wissen (können). Um diese inzestuöse Beziehung zu verhindern, wird Maria mit einem Virus infiziert, der eine körperliche Abwehrreaktion gegen William auslöst. Stacey stellt fest, dass Körper aufgrund dieser Manipulationen nicht mehr (nur) als authentisch, echt, natürlich gelesen werden, da sie durch Bio-/ Gentechnologien verändert werden. Damit wird auch die Grenze zwischen Lebendig und Nicht-lebendig/technisch unscharf (ebd.: 231). Zudem verschieben sich durch die sexuelle Beziehung der beiden kulturell etablierte Verwandtschaftsstrukturen: genetisch ist Maria Williams Mutter, aufgrund der gemeinsamen Generation jedoch seine Schwester, das Begehren macht sie zu seiner Geliebten (ebd.: 233f.). Dieses Paradox fasst sie im Begriffspaar *Gleichheit und Differenz*, das auch für ihre Analyse des Films *Teknolust* von zentraler Bedeutung ist. Die Differenz der drei Klone in ihrer Gleichheit wird durch ihre unterschiedlichen Haar- und Kleidungsfarben inszeniert. Dadurch werden sie äußerlich als verschieden erkennbar, und lösen

„die Ängste hinsichtlich der Lesbarkeit von Differenz auf der Körperoberfläche, die beim Zuschauer [sic] in der Konfrontation mit Replikanten und Multiplikatoren (im rassialisierten wie genetischen Sinn) entstehen“ (ebd.: 237).

Dabei spielt *race* in ihrer Analyse insoweit eine Rolle, als dass die drei Klone *weiß* sind, und weißen Schönheitsidealen entsprechen. Zusätzlich liest sie die Kimonos, in die sie gekleidet sind, „als eine orientalisierte Ästhetik des Dienens“ (ebd.: 236). Auch in *Teknolust* werden die Fragen nach Original und Kopie, nach Mensch und Maschine relevant, da die Klone sowohl elektronisch als auch materiell vorhanden sind. Ein besonders interessanter Punkt in Staceys Analyse bezieht sich unserer Ansicht nach auf die Filmzitate, wie sie treffend schreibt:

„Das Konzept von Hollywood als Traumfabrik wird buchstäblich durchgespielt, wenn klassische romantische Szenen aus Filmen der 1940er Jahre in Ruby projiziert werden, während sie schläft.“ (ebd.: 238).

Indem sie Männer mit Textzeilen aus diesen Filmen anspricht und verführt, reproduzieren Ruby und die Männer jedes Mal das Bild Hollywoods einer heterosexuellen Beziehung, die durch diese absurd scheinenden Wiederholungen „die Aufmerksamkeit auf die Banalität ihres Inhalts lenkt, und auf die Vorhersagbarkeit der männlichen heterosexuellen Reaktion“ (ebd.: 239).

⁵³ Eine detaillierte Beschreibung des Films und unsere Analysen finden sich in Kapitel IX.

Mit diesen Interpretationen liegt Stacey unserer Analyse deutlich näher als Filippi, die ebenfalls *Teknolust* bearbeitet und ihn als *theory fiction*, als „Verbindung von wissenschaftlich-theoretischem Argument und fiktionaler Produktionsform“ (Filippi 2009: 5) untersucht. Sie begreift *theory fiction* in Abgrenzung zum etablierten SF-Genre als „neue ästhetische Form des Films [...], die die Grenzen zwischen Kunst und Theorie verwischt“ (ebd.). Wie bereits Stacey, geht Filippi auf die Parallelität von digitalem Kino und medizinischer Reproduktion ein – beide teilen eine gemeinsame Phantasie der verlustfreien, korrigier- und verbesserbaren Kopie, die ohne deutliche Gebrauchsspuren (Alterung) über keine bzw. eine andere Biografie verfügt (ebd.). Den Film insgesamt verortet sie zwischen Reproduktion und Hybridisierung, er ist keine reine Kopie, sondern Mischform verschiedener Genres und Zitate, ebenso wie die Klone Kopien und neue Wesen sind. Für Filippi stellen die Klone aufgrund ihrer digitalen Natur Cyborgs dar, die gleichzeitig materialisiert sind, und die durch ihr Vorhandensein in der realen Welt, und vor allem durch Rubys Schwangerschaft, in diese Welt integriert werden (ebd.: 26). Auch die Infizierung der Männer mit einem *Computervirus* unterstützt ihre Lesart – Leiblichkeit und Digitalität werden „auf eine Weise verschränkt, die gegen unsere Konvention und Erfahrung verstößt“ (ebd.: 18).

Alle resümierten Studien lassen sich im Kontext der *Public Understanding of Science* verorten, wenn sie, wie etwa Weingart oder Flicker (beide 2003) die Darstellung von Wissenschaft, wissenschaftlichem Wissen oder einzelnen WissenschaftlerInnen im Spielfilm untersuchen. An eine solche Tradition versucht auch unsere Arbeit anzuschließen.

Kirbys Analyse von *Gattaca* konzentriert sich auf ungleichheitstheoretische sowie filmästhetische Fragen und bezieht Rezeptionskontexte mit ein, Geschlechterungleichheiten werden allerdings nicht thematisiert. Stacey und Filippi nehmen zwar eine feministische Perspektive auf *Gattaca* oder *Teknolust* ein, jedoch fragen sie entweder nur nach Männlichkeiten, oder eher umfassend nach der Differenz von Künstlichkeit und Authentizität. Alle angeführten Analysen legen lediglich Forschungsinteresse und Ergebnisse, nicht aber methodisches Vorgehen dar.

Die spezifischen Merkmale unserer Forschung sind der Fokus auf handlungstheoretische und queere Geschlechtertheorien als Ausgangspunkte der Analyse der filmischen Darstellung von Geschlecht, sowie der Anspruch, soziologische Filmanalysen methodologisch nachvollziehbar darzustellen.

VII Methodisches Vorgehen

Die Gleichzeitigkeit von bewegtem Bild, Narration, Ton/Musik, Schnitt und Kameratechnik macht Film zum einem besonders reizvollen und wirkmächtigen sozialen Phänomen. Zugleich stellt sie die größte Herausforderung für Film als sozialwissenschaftliches Datenmaterial dar: gerade das Neben- und Nacheinander verschiedener Einzelelemente⁵⁴ (Bildern, Geräuschen/ Tönen, Sprache/Text, Technik...) und das Zusammenspiel sozialer Wirkmechanismen (Produktion, Repräsentation, Rezeption) machen Filme zu sehr komplexen Daten. Eine fundierte Auseinandersetzung mit dem Medium Film erfordert mehr als die bloße Übersetzung filmischer Bilder in textliche Materialien. Für Filme gilt Gleiches wie bspw. Breckner es für Bilder formuliert, dass ihnen

„eine eigene Ausdrucks- und Gestaltungsform innewohnt, die nicht auf sprachlich konstituierte Bedeutungen zurückgeführt werden können, sondern eine eigene, von der Sprache unabhängige, ihr sogar vorgängige und von ihr überlagerte Realität bilden“ (Breckner 2003: 35).

Einzelne Bilder, Geräusche, Handlungen evozieren auf den ersten Blick oft nur eine leise Ahnung, erzeugen diffuse Stimmungen und ergeben erst später im Verlauf der Filmhandlung oder am Ende des Films ihren Sinn. (Korte 1999: 77) Darin liegt eine der besonderen Herausforderung bei der methodischen Bearbeitung von Filmen. Wissenschaftliche Analysen können einen Film nie in seiner gesamten Länge darstellen, müssen ihn aber für LeserInnen insofern aufbereiten, dass Sinnzuschreibungen und Interpretationen nachvollziehbar werden.

Was Helmut Korte schon Ende der 1990er für den Terminus *Filmanalyse* feststellt, gilt unseres Erachtens auch heute noch weitestgehend: „Unter diesem Etikett konkurrieren unvermittelt die unterschiedlichsten Zugänge zum Film mit je eigener Charakteristik und Funktion“ (ebd.: 78). Dies ergibt sich zu einem großen Teil sicherlich aus dem Interesse verschiedenster Disziplinen für den Film, was keineswegs als Nachteil verstanden werden soll. Interdisziplinäre Zugänge sind oft besonders reizvoll, jedoch gerade für Studierende anfangs unübersichtlich und verwirrend. Methodologisch lassen sich zwar viele filmanalytische Vorgehensweisen einer theoretischen Position zuordnen (auch wenn sie dies nur selten explizit selbst tun) und auch methodische Herangehensweisen sind mehr oder weniger systematisch dargestellt, fixe methodische Praxen und Analyseschritte haben sich jedoch bisher keine etabliert. Was außerdem meist fehlt, ist der Versuch einer

⁵⁴ Jedes dieser Elemente für sich betrachtet wäre bereits eine Detailanalyse wert und wird/wurde auch von einzelnen Disziplinen separat methodologisch betrachtet.

Systematisierung, welche Ebenen der sozialen Wirklichkeit mit welchen Forschungsinteressen bzw. Forschungsfragen und daran anschließend konkreten Designs filmanalytisch behandelt werden können⁵⁵. Für unser Projekt, in dem zwei Filme analysiert werden, bedeutet dies, dass die konkrete methodische Vorgehensweise (vgl. Kapitel VII.2.1) ein Stück weit Eigenkreation und Adaption bestehender Verfahren darstellt. Jedoch versucht der nächste Abschnitt eine methodologische Verortung in bestehende Paradigmen. Die Kapitel VII.2.2 bis VII.2.6 erläutern anschließend die konkreten einzelnen Schritte der Datenerhebung und Analyse.

⁵⁵ Ein Vorschlag für eine solche Systematisierung findet sich im Ergebnisteil dieser Arbeit im Kapitel XI.4 Beitrag zu einer Methodologie der soziologischen Filmanalyse.

VII.1 Methodologische Verortung Filmanalyse

Eine explizite methodologische Verortung der im Kapitel V.1 dargestellten verschiedenen Filmanalysen erfolgt selten. Knut Hickethier unterscheidet als einer der wenigen ausdrücklich zwischen qualitativ-hermeneutischen und quantitativ-inhaltsanalytischen Strategien. Noch in den 1970er Jahren standen sich diese Positionen generell als verfestigte, einander ausschließende sozialwissenschaftliche Forschungsparadigmen gegenüber. Heute dominiert zumindest im theoretischen Methodendiskurs die Kombinationen der beiden Logiken⁵⁶. Empirisch bleiben die meisten Designs einer Richtung stärker verpflichtet und verwenden Verfahren der jeweils anderen als Ergänzung (Hickethier 1996: 31).

Inhaltsanalytische Verfahren behandeln operationalisierbare Fragestellungen. Verschiedene Vorgehensweisen der Zählung von Häufigkeiten (Frequenz-, Valenz-, Kontingenzanalyse) führen zu allgemein gültigen Ergebnissen über Strukturelemente in medialen Äußerungen. Quantitative Medieninhaltsanalysen bieten daher die Möglichkeit, eine umfangreiche Datenmenge zu bearbeiten. Voraussetzung dafür ist ausreichend theoretisches Vorwissen über ein Feld, auf dessen Basis präzise Fragestellungen und zu testende Hypothesen formulierbar sind. Gleichzeitig ist die Vernachlässigung des einzelnen Produkts und dessen spezifischer ästhetischer Struktur unumgänglich (ebd.: 31f).

Im Methodenkanon der Sozialwissenschaften hat sich als Ergänzung bzw. Erweiterung zur quantitativen die qualitative Inhaltsanalyse herausgebildet. Dabei werden anhand eines vorab formulierten (theoretisch fundierten) Kategorienschemas nicht mehr lediglich einzelne Häufigkeiten (von Merkmalen oder Argumenten) gezählt, sondern es wird auch möglich Kategorien anhand der Inhalte eines Datums qualitativ zu beschreiben (vgl. Früh 2007: 82ff). Unter dem Label „soziologische Filminterpretation“ (Faustich 1988: 56) listet Werner Faustich anschauliche Beispiele für quantitative und qualitative Filminhaltsanalysen: An einem großen Sample von Filmen über mehrere Jahrzehnte hinweg könnten die Häufigkeit der Berufe von Filmfiguren oder Quantität und Qualität der Gespräche/Aussagen über Politik untersucht werden. Begrenzt auf ein Genre, z.B. Heimatfilm, wäre eine qualitative Analyse der behandelten Themen, der bespielten Orte oder der Gegensätze zwischen Figuren der Stadt bzw. des Landes vorstellbar (ebd.: 58f).

⁵⁶ vgl. dazu zahlreiche aktuelle Publikation zur Triangulation oder zu Mixed Methods, z.B. Flick (2008)

Hickethier beschreibt als Alternative das hermeneutische Vorgehen, womit in der Tradition der Geisteswissenschaften, insbesondere der Literaturwissenschaft, der rekonstruktive Nachvollzug von *Text-Sinn* gemeint ist. Ursprünglich für die Auslegung von religiösen, juristischen oder künstlerischen Texten entwickelt, zielt Hermeneutik weniger auf die manifesten Inhalte eines Datums als auf dessen latente, verborgene Bedeutungen. Hermeneutisches Vorgehen eignet sich besonders gut für Filmanalysen, da es der Mehrdeutigkeit audiovisueller Bilder gerecht wird. Interpretationsziel ist die Reduktion der Differenz zwischen *eigentlichem* Sinn des Datums, „dem vom produzierenden Subjekt *gemeinten* und dem vom rezipierenden Subjekt *aufgefassten* Sinn“ (Hickethier 1996: 33; Hervorh. i.O.). Gleichzeitig gesteht Hickethier im Anschluss an Schutte ein, dass die drei theoretisch unterscheidbaren Ebenen interpretativ nie völlig ineinander aufgehen können (Schutte 1990: 22ff zit. nach Hickethier 1996: 33)

Diese Dreiteilung verweist auf die in V.1 erläuterte Interdependenz von Produktion, Repräsentation und Rezeption. Hermeneutische Interpretation versucht demnach zumindest methodologisch allen Ebenen eines medialen Phänomens gerecht zu werden, auch wenn klar ist, dass nicht alle Aspekte gleichermaßen ausführlich in die Analyse einfließen können.

Wenn sich Filmanalyse weniger dem manifesten Inhalt (Kategorien), als latenten Bedeutungen widmet, können nach Faulstich zwar immer noch mehrere Filme analysiert werden, jedoch verkleinert sich das Sample im Vergleich zur inhaltsanalytischen Betrachtung erheblich. (Faulstich 1988: 58)

Auch Jürgen Raab begründet die Analyse von bewegten Bildern⁵⁷ hermeneutisch und wissenssoziologisch. Als ein Grundprinzip der Hermeneutik formuliert Raab in Anlehnung an Schleiermacher (1999) die Rekonstruktion der „kompositorischen Ordnung“ (Raab 2008: 138), die sich im Verhältnis von besonderem Einzelelement und allgemeinem Ganzen zeigt. Ausgehend vom gesamten Datum wird ein einzelnes Element fokussiert in den Blick genommen, um dann in spiralförmigem, zyklischem Vorgehen mit den aus der Einzelanalyse gewonnen Einsichten das gesamte Phänomen erneut zu betrachten. Damit ist eine wesentliche methodologische Figur, der hermeneutische Zirkel, bezeichnet (ebd.: 138, vgl. auch Hickethier 1996: 33). Problematisch ist jeweils die Entscheidung *welches* Einzelelement *warum* einer detaillierten Analyse unterzogen wird. Für die Analyse von Interviews haben sich bereits Konventionen der Auswahl etabliert. Froschauer/Lueger schlagen bspw. vor, Beginn

⁵⁷ Raabs spezieller Forschungsfokus zur Erläuterung seiner methodologischen Prinzipien liegt auf Amateurvideos. Er will beantworten, welche visuellen Stilisierungen und Typenbildungen soziale Gruppen vornehmen und wie sich diese in der Herstellung und Gebrauchsweise der medialen Produkte wiederfinden. Grundsätzlich fungiert die visuelle Wissenssoziologie aber als Begründung für alle Formen des visuellen Wissens.

und Ende eines Transkriptes sowie auf den ersten (kurzen) Blick besonders wichtig oder unwichtige Stellen auszuwählen (Froschauer/Lueger 2003: 112f). Diese Systematik orientiert sich also zum einen am Aufbau des Textes gleichzeitig bestimmen auch spezifische Forschungsinteressen die Auswahl. Filmische Kompositionen sind im Verhältnis zu Interviewtexten ungleich komplexer und können je nach Genre oder Produktionskontext höchst unterschiedlich ausfallen, so dass sich nicht von vornherein festlegen lässt, welche Einzelelemente detailliert analysiert werden sollen. Das muss vielmehr für jeden Film, oder zumindest für jeden Filmtypus separat festgelegt werden.

Für unser Projekt, besonders im Bezug auf die Filmauswahl sowie die ersten Analyseschritte, orientieren wir uns auch an Gabriele Rosenthal die (für biographische Interviews) eine methodische Vorgehensweise etabliert hat, mit der nachvollziehbar wird, wie einzelne Elemente sinngemäß für ein Ganzes sind⁵⁸. Ausgehend von der zentralen Prämisse, dass ein Ganzes mehr als die Summe seiner Teile ist, argumentiert sie eine ausführliche Methodologie zur Analyse von Interviews. Für unser Projekt schließen wir uns ihrem Grundgedanken an, wonach Einzelteile immer eine funktionale Bedeutsamkeit für die Summe einer Gestalt haben und in ihre Struktur jeweils auf diese verweisen. Ein Ganzes ist daher bestimmt durch die Beziehungen der Teile zu einander und zum Ganzen. Diese *Gestalt* gilt es in hermeneutischen Analysen zu erschließen (Rosenthal 1993: 22f). Ein solches Verständnis des komplexen Zusammenhangs von Summe und Teilen, mit dem Ziel eine kompositorische Ordnung beschreibbar zu machen, versuchen wir auch auf unser Datenmaterial Film anzuwenden. Rosenthal bietet außerdem einige hilfreiche Schritte zur Sichtung des Materials und zur Vorbereitung der Einzelfallanalyse.

Zur Erfassung und Grobanalyse eines Untersuchungsfeldes schlägt sie als erstes eine „Globalanalyse“ (ebd.: 205) vor, bei der zwar mehrere Interviews geführt, aber nicht alle transkribiert werden. Nach dieser ersten Erhebungsphase erfolgt die Auswahl welches Datum für eine Einzelfallanalyse herangezogen wird (ebd.: 205ff).

Auf unseren Untersuchungsgegenstand umgelegt heißt dies, dass in einem systematischen Samplingverfahren (genaue Vorgehensweise s. Kapitel VIII) Filme gesucht wurden, die Reproduktionstechnologien thematisieren. Filmische Daten und Plots wurden gesichtet und aufgelistet. Gleichzeitig ergab sich durch diese Arbeit ein Katalog an Ausschlusskriterien,

⁵⁸ Biographische Interviews scheinen uns als Datenmaterial mit Spielfilmen insofern vergleichbar, dass Befragte wie Filme *eine Geschichte erzählen*, die nach bestimmten narratologischen Mustern (biographischen oder filmischen) aufgebaut ist.

wann ein Film nicht ins Sample aufgenommen wurde. Aus der so entstandenen umfangreichen Liste wurden mehrere Filme ganz bzw. teilweise durchgesehen und ein, im Bezug zur Forschungsfrage besonders symptomatischer, Film als erster Einzelfall gewählt. Ein Stück weit war diese erste Auswahl auch von pragmatischen Argumenten der Zugänglichkeit sowie von persönlichen Vorlieben beeinflusst. Letztlich blieb immer noch eine Menge an Filmen übrig, die potentiell passend gewesen wären, so dass kein bis ins Detail systematisches Auswahlverfahren möglich war.

Eine zusätzliche Auswahlstrategie die Rosenthal sowohl für den ersten wie für weitere Fälle vorschlägt, ist am *Theoretical Sampling* (Glaser/Strauss 1967: 45) der Grounded Theory nach Glaser/Strauss orientiert. Datenerhebung und Analyse werden nicht getrennt, vielmehr erfolgt die Auswahl nächster Fälle bereits auf Basis der ersten Ergebnisse. Dabei wird sowohl vergleichend (größtmögliche Ähnlichkeit zur Fundierung erster Thesen), als auch kontrastierend (maximale Differenz zur Erweiterung erster Thesen) gesampelt (ebd.: 51ff).

Die konkrete Einzelfallanalyse unterteilt sich dann in unserem Projekt je nach Film in verschiedene Schritte, wobei die ersten beiden Verfahren (Szenenprotokoll und Ersteindruck) immer gemacht wurden und dazu dienen ein symptomatisches, gestaltbildendes Element (bspw. die Hauptfiguren) zur hermeneutischen Detailanalyse zu identifizieren.

Wie für qualitative Sozialforschung im Allgemeinen gilt auch für hermeneutisches Vorgehen, dass Interpretationen nie den Anspruch auf Repräsentativität erheben. ForscherInnen müssen sich ihrer Subjektivität und historischen, geographischen Positionalität bewusst sein und versuchen diese nachvollziehbar zu machen (vgl. z.B. Hackett 1996: 34f). Für unsere Forschungsarbeit leisten dies so weit wie möglich die verschriftlichten Vorannahmen und Thesen zur Forschungsfrage sowie die spontanen Filmersteindrücke (s. Anhang).

VII.2 Erhebungs- und Auswertungstechniken

Auch wenn bewegte Bilder nie vollständig in Texten aufgehen, ist ein erster Schritt jeder Filmanalyse die Fixierung des flüchtigen Materials. In der Literatur werden verschiedene, mehr oder weniger detaillierte, Formen der Protokollierung von Filmen beschrieben. Grundsätzliche Absicht jeder Verschriftlichung ist die Reduktion der Komplexität des Materials und die Nachvollziehbarkeit der Analysen, jedoch differieren diese je nach Forschungsinteresse⁵⁹. Dabei gilt wie für Beobachtungsprotokolle, dass Beschreibungen nie vollständig objektiv, sondern als subjektive Wahrnehmungen immer schon selektiv sind (vgl.

⁵⁹ Für filmtechnisch orientierte Analysen kann etwa eine „Schnittfrequenzgraphik“ sinnvoll sein. Diese setzt die Anzahl der Schnitte in Relation zur Dauer des Films. Graphisch dargestellte Schnittfolge und -rhythmus, können aufschlussreich für die Analyse des Spannungsaufbaus und der Lenkung der Aufmerksamkeit sein (Korte 1999: 86).

z.B. Lamnek 2003: 29). Bei Filmanalysen können daher Erhebungs- und Auswertungsschritte nicht eindeutig voneinander getrennt werden. Sowohl Szenen- als auch Einstellungsprotokoll, sollen möglichst ohne viel Interpretation auskommen, bilden aber im Grunde bereits Konstruktionsleistungen der ForscherInnen ab. Figurenanalysen sind hingegen nur mehr zum geringeren Teil deskriptiv-beschreibend sondern beinhalten großteils analytisch-interpretierende Elemente.

VII.2.1 Konkrete Vorgehensweise

In dieser Arbeit haben wir wie auch den theoretischen und methodologischen Rahmen die Erhebung- und Auswertungsschritte (vgl. Kapitel VII.2.2 bis VII.2.6) sowohl gemeinsam als auch getrennt ausgeführt (s. Abb. 21). Überwiegend wählten wir für beide Filme die gleiche Vorgehensweise (Schritte A-F, I in Abb. 21), die bei *The Island* um zwei zusätzliche Schritte ergänzt wurde (G & H). Die erste Filmsichtung (A) erfolgte gemeinsam, Ersteindrücke (B) wurden individuell verfasst. Für die Erstellung der Szenenprotokolle (C) teilten wir den Film in der Mitte, verfassten jeweils ein halbes Szenenprotokoll und lasen die andere Hälfte, um sie ggf. zu ergänzen. Eine andere Möglichkeit wäre, jeden ForscherIn einen Film protokollieren zu lassen. Bei der Erstellung der Szenenprotokolle verfasste jede Forscherin individuelle Memos (D), die in das darauf folgende gemeinsame Zwischenresümee (E) miteinfließen. Die nächsten Analysen erfolgten wieder getrennt – bei den Figurenanalysen (F), die für beide Filme durchgeführt wurden, teilten wir jeder Forscherin Figuren zu, abgeschlossene Interpretationstexte durchliefen jeweils eine kritische Feedbackschleife (auch von LeserInnen außerhalb des Forschungsteams). Zwei Schritte wurden nur für den zweiten Film unseres Samples *The Island* durchgeführt: das Einstellungsprotokoll (G) wurde von einer Forscherin verfasst, die dann bei der Einstellungsanalyse (H) hauptsächlich mitprotokollierte. Ein ForscherIn oder - besser - ein Interpretationsteam, das mit der Szene noch nicht so vertraut ist, kann freier interpretieren und mehrere, auch widersprüchliche Lesarten entwickeln, während die Verfasserin des Analysetextes meist schon (implizite) Interpretationen hat. Die abschließenden Resümee- und Ergebnistexte (I) wurden, für beide Filme, wieder gemeinsam geschrieben.

Theoretischer und methodologischer Rahmen (individuell, Ergänzung/Feedback)	
Teknolust	
A	Filmsichtung (gemeinsam)
B	Ersteindruck (individuell)
C	Szenenprotokoll (individuell, Ergänzung/Feedback)
D	Memos zum Szenenprotokoll (individuell)
E	Zwischenresümee (gemeinsam, aus Ersteindrücken und Memos)
F	Figurenanalyse (individuell, Ergänzung/Feedback)
I	Interpretation (gemeinsam, im erweiterten Interpretationsteam)
The Island	
A	Filmsichtung (gemeinsam)
B	Ersteindruck (individuell)
C	Szenenprotokoll (individuell, Ergänzung/Feedback)
D	Memos zum Szenenprotokoll (individuell)
E	Zwischenresümee (gemeinsam, aus Ersteindrücken und Memos)
F	Figurenanalyse (individuell, Ergänzung/Feedback)
G	Einstellungsprotokoll (individuell)
H	Einstellungsanalyse (gemeinsam, im erweiterten Interpretationsteam)
I	Interpretation (gemeinsam)
Ergebnisse	
Zusammenfassung und Rückbezug zu Theorie und Forschungsfrage (gemeinsam)	
Erstellung des Kategorienschemas (gemeinsam)	

Abb. 21 Ablauf der Filmanalysen (eigene Darstellung)

Die Farben der hier dargestellten Schritte ermöglichen eine Zuordnung im Forschungsdesign (Abb. 1).

VII.2.2 Ersteindrucksanalyse – Erinnerungsarbeit

Der erste Analyseschritt erfolgt (indem Notizen gemacht werden) unmittelbar nach bzw. schon während des ersten Filmschauens. Ein wesentliches Moment von Filmerleben im Alltagsverständnis ist dessen unterhaltende und emotionale Wirkung. Gerade darin liegt die Faszination insbesondere von Rezeptionsanalysen begründet, die komplexe Wirkmechanismen nachvollziehen wollen. Auch bei uns als Forscherinnen *bewirkt* ein Film, beim ersten Sehen, Verschiedenes. Werner Faulstich beschreibt dies als „unreflektierte, emotionale, spontane eigene Rezeption, die individuelle Interpretation des Films“ (Faulstich 2002: 59). Dieser Ersteindruck verflüchtigt sich meist im Zuge der längeren, analytischen Auseinandersetzung mit dem Material. Seine Niederschrift ist daher aus mehreren Gründen sinnvoll. Einerseits werden so subjektive Zugänge explizit gemacht und können im Forscherinnenteam reflektiert werden. Andererseits liefert die Spontanrezeption bereits wichtige Hinweise auf zentrale Aussagen und sinngebende Elemente des Filmganzen.

Eine Methodik, welche die Analyse von individueller Filmrezeption ausführlich argumentiert, ist die Erinnerungsarbeit nach Frigga Haug. Sie dient im Wesentlichen dazu über Erfahrungsprozesse von Einzelnen auf Prozesse der Vergesellschaftung zu schließen. Gefragt wird immer danach, wie Einzelne zu gesellschaftlichen Strukturen positioniert sind und wie sie diese für sich gestalten um individuelle Handlungsfähigkeit zu erlangen. Erinnerungsarbeit versucht auf diese Weise, ähnlich wie etwa soziologische Theorieentwürfe⁶⁰, die gegensätzlichen Positionen Handlungs- oder Strukturfokussierung miteinander zu verbinden. Empirisch untersucht werden Produkte von Einzelnen die zeigen,

„*was* von den Verhältnissen, von Gesellschaft, von den einzelnen, *wie* wahrgenommen, selbsttätig mit Bedeutung versehen und ins eigene Leben eingebaut wird.“ (Haug 1995: 9; Hervorh. i. O.)

Subjektive Erfahrungen und Gefühle sind selten unmittelbar greifbar, sondern werden unterbewusst auf verschiedenste Weise verarbeitet (Verdrängung, Anpassung, Umdeutung, etc.). Individuen werden also in der Erinnerungsarbeit, ganz in queerer und poststrukturalistischer Tradition, nicht als abgeschlossene Einheiten, sondern als wandelbar und vielschichtig verstanden. Frauen als historisch, gesellschaftlich geformte Subjekte werden hier gleichzeitig zum Objekt wie Subjekt der Forschung, da sie als Expertinnen „ihrer eigenen Vergesellschaftung“ (ebd.: 10) verstanden werden. Dabei werden von einzelnen Frauen

⁶⁰ Vgl. Giddens Theorie der Strukturation, wonach sich Struktur und Handlung gegenseitig bedingen (vgl. Giddens 1988 Kapitel 1) oder Bourdieus Habitus Konzept, das gleichzeitig strukturiert ist wie strukturierend wirkt (vgl. Bourdieu 1982 Kapitel 3).

verfasste Texte in gemeinsamen Interpretationssitzungen mit sprach- und diskursanalytischen Verfahren bearbeitet. Die Texte werden in der dritten Person verfasst, auch um einen gewissen Grad an Objektivierung in der Analysearbeit zu gewährleisten. Interpretationen haben nicht die einzelne Frau als Schreiberin, sondern den Text als Forschungsmaterial zur Basis. Gemeinsam wird dekonstruiert, welche Brüche oder Inkonsistenzen im Text auf Prozesse der Vergesellschaftung verweisen könnten. In dem Sammelband „Sündiger Genuß. Filmerfahrungen von Frauen“ wird Erinnerungsarbeit für die Analyse von Spiel- und TV-Filmen verwendet. Feministinnen sehen sich beim Schauen von traditionellen Hollywood Romanzen vielfach mit widersprüchlichen Erfahrungen, von kritischem Verstand im Gegensatz zu empathischem Gefühl konfrontiert. Dieses Phänomen untersucht etwa eine Forschungsgruppe um Frigga Haug, welche Erinnerungsszenarien analysiert, die den Hollywood Blockbuster, *Schlaflos in Seattle* (1993) und das Thema „Als mich ein Film berührte, den ich schlecht fand“ (ebd.: 15) behandeln.

In unserem Forschungsprozess analysieren wir Erinnerungsszenarien nicht derart detailliert. Sie dienen uns vor allem als Grundlage für Memos und weitere Interpretationen (s.u.). Viele der theoretischen Vorannahmen, die Haug formuliert, treffen jedoch auch für unser Verständnis von Film und feministischen Filmwissenschaften zu: Subjektivität als provisorische, Weiblichkeit als soziale Konstruktion, die Verschränkung von Struktur und Handlung im Individuum. Zu jedem von uns analysierten Film verfassen daher beide Forscherinnen, so bald wie möglich nach dem ersten Sehen, eine Art Erinnerungsszenario bzw. einen Ersteindruck. Dieses Protokoll hält unmittelbar subjektive Eindrücke, Zugänge, Interpretationen, Fragen etc. fest. Der Text folgt dabei nicht vorweg einer Gliederung, sondern reiht unsystematisch erste Überlegungen, Thesen, irritierende Aspekte oder Szenen des Films aneinander.

Diese Texte werden im Unterschied zum Vorgehen bei Haug nicht in Gruppensitzungen, sondern im Forscherinnenteam sowie gemeinsam mit dem Szeneprotokoll interpretiert. Faulstich empfiehlt auf Basis des Ersteindrucks „arbeits- und erkenntnisleitende Fragen abzuleiten“ (Faulstich 2002: 60). Auch Helmut Korte rät zu einem solchen Vorgehen, wobei aus dem Ersteindruck bereits „erste Anhaltspunkte für Hypothesen gewonnen“ (Korte 2004: 67) werden können. Dabei werden insbesondere ähnliche oder unterschiedliche Wahrnehmungsmuster bzw. Relevanzsetzungen diskutiert. Irritationen und offene Fragen verweisen außerdem häufig auf zentrale Elemente. Auf den ersten Blick unklare Datenteile werden bei hermeneutischem Vorgehen oft zur Detailanalyse gewählt. Da die Hermeneutik auf intersubjektiv nachvollziehbares Verstehen zielt, können gerade Szenen, die auf den

ersten Blick unverständlich scheinen, ergiebiger sein als Szenen, die ohnehin bereits *eindeutig* sind. Entlang dieser Struktur - zentrale Themen des Films, Unklarheiten, Mehrdeutigkeiten - wurden erste Hypothesen gebildet, aufgrund derer weitere Analyseschritte festgelegt werden. Beispielsweise wurde *Teknolust* (2002) als sehr figurenzentrierter Film identifiziert, worauf die Entscheidung folgte eine Figurenanalyse der zentralen Charaktere anzuschließen.

VII.2.3 Szenenprotokoll mit Sequenzlinie

Grundlage jeder Filmanalyse ist ein mehr oder weniger ausführliches Protokoll des Films. Korte schlägt mehrere „Instrumente der Veranschaulichung“ (Korte 1999: 79) von flüchtigem filmischen Material vor. Es können und müssen nicht alle Formen der Verschriftlichung gleichzeitig angewendet werden, vielmehr wird je nach Forschungsfokus die passende gewählt. Dabei wird der Film in einem linearen Nacheinander systematisch beschrieben. Der Detaillierungsgrad ergibt sich durch die Einteilung der Abschnitte, in die gegliedert wird. Die gröbste Form der Protokollierung ist das Szenen- oder Sequenzprotokoll.

Szenen und Sequenzen, sind je nach Verwendungszweck unterschiedlich definiert. In jedem Fall aber bilden sie eine größere Einheit als Einstellungen. Sie fassen mehrere Einstellungen zusammen, ihr Beginn und Ende wird subjektiv nach unterschiedlichen Kriterien eingeteilt (Veränderung des Ortes, der Handlung, Personen, etc.) (vgl. z.B. Hickethier 2007: 35f). Eine „Sequenzgrafik“ (Korte 1999: 82) ist eher grob entlang festgelegter Handlungseinheiten strukturiert und dient dem Gesamtüberblick. Sie umfasst meist zumindest die Länge der Sequenz und eine kurze Beschreibung des Inhalts. Gut geeignet als Gedächtnisstütze für längere Handlungslinien sind kurze prägnante Titel (ebd.). Idealerweise lassen sich dabei aus der Filmhandlung kommende *in vivo codes*⁶¹ formulieren.

Wird die Dauer der Sequenzen auch visuell dargestellt, z.B. auf einer horizontalen Linie, kann dies je nach Film Aufschluss über regelmäßige Abfolgen von Sequenzen geben (ebd.: 82). Vielfach verweist ein visualisiertes Sequenzprotokoll bereits auf dramaturgische Strukturen, wie die klassische Dreiteilung der Narration in Exposition, Konflikt, Auflösung.

Für unser Projekt haben wird diese gröbste Form der Protokollierung (Sequenzlinie) mit einer feineren Form kombiniert (Szenenprotokoll). Das Szenenprotokoll unterteilt die

⁶¹ „In vivo codes“ (vgl. z.B. Charmaz 2006: 55f) ist eine Bezeichnung die ursprünglich aus der Grounded Theory kommt und meint Kodierungen, die als direkte Zitate aus den Interviews übernommen sind. Es erweist sich für Filmanalysen als sehr hilfreich, dort wo möglich, die Abschnitte einer Sequenzlinie mit direkt im Film vorkommenden Bezeichnungen zu benennen.

wenigen Sequenzen pro Film noch einmal in Szenen (für *Teknolust* und *The Island* wurden jeweils fünf Sequenzen und 46 bzw. 50 Szenen festgelegt) und beschreibt diese mit kurzem Titel sowie einer knappen Handlungsbeschreibung (Ort, Personen, Geschehen).

Korte merkt an, dass eine solche Einteilung in Handlungsabschnitte immer auch „subjektiven Kriterien unterworfen“ ist. (Korte 2004: 51). Szenenprotokoll und Sequenzlinie wurden daher jeweils im Forscherinnenteam erstellt und diskutiert. Insbesondere bei der Einteilung von Sequenzen wurden individuelle Wahrnehmungsmuster hinterfragt und auf eine gemeinsame, nachvollziehbare Basis gebracht.

Filmprotokolle stellen aber in jedem Fall nur ein Hilfsmittel zur Analyse dar, da sie immer Information vorenthalten/verlieren. Inhaltliche Bedeutungen oder emotionale Wirkungen einzelner Einstellungen oder Szenen, die sich oft gerade durch das simultane Nebeneinander von Bild, Ton, Schnitt etc. entfalten, können so nicht wiedergegeben werden (Korte 1999: 80). Trotzdem dienen gerade strukturierende Szenenprotokolle einer ersten Annäherung ans Material und machen dessen Komplexität überschaubar. Diese im weitesten Sinne quantitative Erfassung des Datums (wie viele Szenen, in welcher Länge) dient nach Korte vor allem dazu, „die spezifisch filmische Argumentationsstruktur offenzulegen“ (ebd.: 81). Anschließend können je nach Forschungsfokus qualitative Analysen einzelner Filmaspekte erfolgen.

Jeweils nach dem ersten Sehen eines Films und eines darauf basierenden Erinnerungs- bzw. Ersteindrucksprotokolls sowie anhand des Szenenprotokolls wurde daher in einer gemeinsamen Analysesitzung festgelegt, welches Element des Films als symptomatisch für die Struktur des gesamten Films zuerst detailliert interpretiert wird. Dabei können dies je nach Film unterschiedliche Typen von Elementen sein: eine einzelne Einstellung oder eine Szenenfolge, der *point of attack*, als jener Moment eines Films in dem der Konflikt klar wird (s. auch Kapitel Dramaturgie), die zentralen Figuren der Geschichte, etc.

Wir beginnen unsere Analysen daher mit einem Fall (einem Film), wobei wir in hermeneutischer Tradition ein einzelnes Element genau analysieren und jeweils Thesen über dessen symptomatische Bedeutsamkeit für die gesamte Gestalt des Falls bilden, welche dann an zusätzlichen Elementen des Falls und an anderen Fällen geprüft werden sollen.

VII.2.4 Einstellungsprotokoll

Einstellungsprotokolle sind im Unterschied zu Szenenprotokollen viel detaillierter, beschreiben sie doch jede kleinste filmische Einheit genau. Dadurch können systematische Funktionen von Kameraposition, -perspektive, Licht, Montage, Schnitt, Ton und

Geräuschen analysiert werden (Korte 1999: 84). Protokollkriterien sind unterschiedlich fein ausdifferenziert, umfassen aber meist zumindest eine laufende Nummer, Dauer der Einstellung, Kameraführung und –perspektive, Einstellungsgröße, Ort der Handlung, dargestellte Figuren und deren Merkmale, Handlung, Dialoge und Musik, Schnitt etc. (Hickethier 2007: 35f; Korte 2004: 45). Die Kategorien der Transkription werden je nach Erkenntnisinteresse formuliert. Legt die Forschungsfrage etwa einen Fokus auf Filmmusik, muss dieses Element ausführlich transkribiert werden. Bei Fragen, die sich eher auf die Narration beziehen, kann es genügen zu erwähnen, ob Musik in der Einstellung vorkommt und welcher Art sie ist (Filmmusik oder im Film selbst vorkommende, diegetische Musik). Für unsere Forschungsfrage die auf Geschlechterdarstellungen und deren interaktive Re/produktion konzentriert ist, ergibt sich für Einstellungsprotokolle die Notwendigkeit der ausführlichen Transkription von Handlungsverläufen.

Die Kategorien werden mithilfe eines Programms tabellarisch erfasst und liegen anschließend in textlicher Form als Unterlage für Gruppeninterpretationen vor. Einstellungsprotokolle wurden in Einzelarbeit erstellt, wobei auf mögliche Auslassungen bzw. starke (Über)Interpretationen bei der Interpretation geachtet wurde. Die so entstandenen Texte wurden dann mit einer Interpretationsgruppe analysiert. Analysesitzungen orientieren sich dabei am hermeneutischen Prinzip der extensiven Sinnauslegung, wonach für einzelne Daten so viele unterschiedliche Lesarten wie möglich und im Anschluss daran Hypothesen gebildet werden. Gleichzeitig wurde aber auch auf Codier-Strategien der Grounded Theory zurückgegriffen. Besonders offene, assoziative Schritte, die das Material aufbrechen und in prägnante Begriffe (Codes) fassen, wurden angewendet. Aber auch einzelne Momente des axialen Codierens kamen zum Einsatz, bei denen auf Filme adaptiert, nach ursächlichen bzw. intervenierenden Bedingungen für ein filmisches Ereignis, nach dessen Kontext und/oder dessen Konsequenzen gefragt werden kann (Strauss/Corbin 1996: 78; zit. nach Flick 2002: 265).

VII.2.5 Akira als Analysetool

Sowohl zur Erstellung der Szenen- wie auch der Einstellungsprotokolle arbeiteten wir mit dem elektronischen Hilfsmittel „Akira III Software zur Analyse und Präsentation audiovisueller Materialien“⁶². Mithilfe des Programms können Filme in unterschiedlich lange

⁶² Akira III wurde unter Leitung von Prof. Dr. Rudolf Kloepfer an der Universität Mannheim entwickelt und wird vom Verlag SYNCHRON (ISBN 978-3-939381-06-08) vertrieben.

Analyseeinheiten (Parts) geschnitten werden. Diese Parts lassen sich pro Film auch auf mehreren Spuren (über- bzw. untereinander) anlegen. Es war also möglich die dreifache Gliederung in Sequenzen, Szenen und Einstellungen innerhalb eines Programms zu erstellen. Für Sequenzlinie und Szenenprotokoll wurde pro Sequenz und Szene ein Titel eingegeben; diese konnten inklusive Zeitraster abschließend als fertige Einteilung, in Akira *Partitur* genannt, in ein Textfile exportiert werden.

Beim Einstellungsprotokoll wurden außerdem für jeden Part folgende zu transkribierende Kategorien festgelegt: laufende Nummer, Titel und Zeit, Kamera/Licht, Ton, Ort, Inhalt, Figuren, Handlung, Dialog, Kommentar. Zu jeder Kategorie konnte in einem separaten Fenster Protokolltext eingegeben werden. Dieser Analysetext wurde abschließend wieder in ein Textdokument exportiert. Insbesondere die Möglichkeit der Einzelbildabfolge⁶³ (ein Bild nach dem anderen) war sehr hilfreich für die genaue Einteilung der Sequenzen, Szenen und Einstellungen als auch die detaillierte Beschreibung der Einstellungen.

VII.2.6 Figurenanalyse

Für filmische Geschichten sind Figuren insofern höchst relevant, als dass sich Handlung und Figuren gegenseitig bedingen und nicht ohne einander auskommen. Trotzdem dominiert vielfach noch immer eine theoretische Konzeption, in der Figuren unter die Handlung subsumiert werden. Plotorientierte Drehbuchratgeber empfehlen etwa, jeder Charakterzug einer Figur müsse dem Vorantreiben der Handlung dienen. Jens Eder widerlegt dieses Modell und begründet, dass zumindest strukturell die Dominanz von entweder Handlung oder Figur paradox ist und beide vielmehr gleichberechtigt betrachtet werden sollten:

„Handlung – zumindest im Sinne von «Figurenverhalten» setzt schon rein begrifflich einen Handelnden [eine Handelnde] voraus“. (Eder 2008: 17)

Zwar gibt es Elemente der Filmhandlung, die unabhängig von Handelnden sind (Zufälle, Naturereignisse...), genauso aber sind nicht alle Eigenschaften von Figuren unmittelbar handlungstragend. Filmische Figuren vermitteln Wesentliches über visuelle Präsenz und Körperlichkeit:

„Sie können alt oder jung, hässlich oder schön sein, die Handlung geschickt oder ungeschickt ausführen. Solche Veränderungen der Figur können auch die Handlung selbst verändern. Für die Anteilnahme der Zuschauer[Innen] und die Plausibilität der Geschichte macht es einen Unterschied, ob John Goodman oder Leonardo DiCaprio besetzt wird.“ (ebd.: 20)

⁶³ Eine Sekunde Film besteht aus 24-25 Bildern pro Sekunde.

Eder unterscheidet drei „Schwerpunkte der Figurenanalysen“ (ebd.: 23):

- * *Praktische Dramaturgie*: Bereits im Produktionskontext werden von DrehbuchschreiberInnen, SchauspielerInnen, RegisseurInnen Figurenanalysen geleistet um eine spezifische Wirkung beim Publikum zu erzielen.
- * *Werkinterpretation*: Auf der Rezeptionsebene interpretieren KritikerInnen, ZuschauerInnen oder WissenschaftlerInnen das Verhalten und die Darstellung einzelner, oft auch in sich widersprüchlicher filmischer Figuren.
- * *Soziokulturelle Analyse*: Ebenfalls auf der Rezeptionsebene angesiedelt, aber statt auf einzelne Figuren auf Gruppen von Figuren bezogen, werden Darstellungsweisen im sozialen Kontext je nach demographischen Merkmalen (*age, race, gender, religion, class...*) analysiert. (ebd.: 22f)

Die dritte Analyseebene bei Eder deckt sich großteils mit soziologischen Fragestellungen. Besonders bei rekonstruktiven und qualitativen Vorgehen wird jedoch vielfach auch auf die zweite Ebene der Interpretation zumindest als Hilfsmittel zurückgegriffen. Die erste Analyseebene kann ergänzend bzw. kontrastierend herangezogen werden oder anhand einer eigenständigen Forschungsfrage detailliert untersucht werden⁶⁴. Manche Film-DVDs bieten mit dem Audiokommentar des/der RegisseurIn zumindest ansatzweise die Möglichkeit Produktionskontexte (Absichten des Filmteams) zu berücksichtigen.

Eder vergleicht Figurenanalysen im Weiteren mit der sozialwissenschaftlichen, ethnografischen Methode der „dichten Beschreibung“ nach Clifford Geertz (1991). Figurenanalysen beschreiben einen filmischen Charakter weder vollständig (alle Eigenschaften) noch ausführlich (bis ins Detail). Vielmehr gehe es darum, die zentralen Eigenschaften einer Figur nachvollziehbar darzustellen. InterpretInnen entscheiden sowohl über die Relevanz einzelner Merkmale als auch über die Genauigkeit deren Ausformulierung. Letztlich muss eine Figurenanalyse den Zweck leisten, das Wesen, Rätsel oder Geheimnis einer Figur verstehbar zu machen und audiovisuelle filmische Eindrücke in Sprache (Analysetext) zu übersetzen. Zur Reduktion von Komplexität seien dabei „Rückgriffe auf Intuition und Alltagssprache“ (Eder 2008: 25) oft unvermeidlich.

⁶⁴ Vor dem Hintergrund der stetigen Zunahme medialer Präsenz und Wirkmacht scheinen gerade Wechselwirkungen bzw. Ambivalenzen zwischen der dramaturgischen Analyse (auf Publikum und künstlerischen bzw. finanziellen Erfolg konzentriert) und einer Werkinterpretation bzw. soziokulturellen Analyse soziologisch spannend.

Trotzdem versucht eine Methodologie der Figurenanalyse, wie sie Eder entwickelt, allgemein verbindliche Begrifflichkeiten, methodische Modelle und Vorgehensweisen zu definieren und zu begründen. (ebd.: 23-27)

Gruppiert um das zentrale Modell „die Uhr der Figur“ (ebd.: 710) werden vier konzeptionelle Ebenen unterschieden:

- 1) Die *Figur als fiktives Wesen*, vor allem konstruiert über körperliche, mentale und soziale Charakteristika der Figur im Film.
- 2) Die *Figur als Artefakt*, wie sie anhand filmischer, audiovisueller Mittel (bewusst) inszeniert bzw. (von SchauspielerInnen) dargestellt ist.
- 3) Die *Figur als Symbol* verweist auf die Frage für welche Themen und Bedeutungen eine Figur im Film steht.
- 4) Die *Figur als Symptom* verweist auf den Produktions- und Rezeptionskontext eines Films. Gefragt wird bspw. nach der Intention von FilmemacherInnen bei der Gestaltung einer Figur oder nach der Rezeption einer spezifischen ZuschauerInnengruppe.

Eder siedelt noch zwei weitere Ebenen unter/neben den vier Aspekten der Figurenuhr an:

- * Motive und Konflikte von Figuren, Figurenkonstellationen
- * Imaginative Nähe und emotionale Anteilnahme (der ZuschauerInnen)

Viele Theorien beschränken sich nur auf die Analyse der *Figur als fiktives Wesen*. Eder schlägt je nach Forschungsfrage unterschiedliche Vorgehensweisen vor. Systematisch könne von Punkt eins bis vier wie im Uhrzeigersinn vorgegangen werden. Genauso plausibel sei es aber auch, mit jenem Aspekt zu beginnen, der intuitiv am interessantesten für eine Filmfigur erscheint und von diesem Punkt aus Zusammenhänge zu den anderen Aspekten zu klären (ebd.: 710-726).

Da in unserem Projekt Figurenanalyse nur einen Auswertungsschritt neben anderen (Ersteindruck, Szenenprotokoll, etc.) darstellt, führen wir nicht alle bei Eder vorgeschlagenen Schritte in ihrer Systematik durch. Ausgehend von den Aspekten *Figur als fiktives Wesen* und als *Symbol*, werden wir die anderen Dimensionen ergänzend bearbeiten. Nichts desto trotz sind Eders Ausführungen hilfreich, da sie eine breite Palette an Möglichkeiten bieten, worauf sich Figurenanalyse beziehen kann. Insofern dienen uns die von Eder vorgeschlagenen Ebenen als Beispielliste und Analyseunterlage.

Vergleichbare Überlegungen und ergänzende Analysemuster für Filmfiguren formuliert auch Werner Faulstich. Er beschreibt etwa wie mit den Filmstars Figurentypen entstanden mit und wie diese bestimmte Images wie Gentleman, Rebell, Witzbold bzw. Vamp, Engel, femme fatal usw. bedienen. Während Nebenfiguren oft eher eindimensional und funktional bestimmte Rollen und Typen aufgreifen, können Hauptfiguren stereotype Muster auch kritisieren, modifizieren und parodieren (Faulstich 2002: 97). *Flat characters* bzw. eindimensionale Figuren sind meist Nebenfiguren, *round characters* bzw. mehrdimensionale Figuren sind dagegen ausschließlich Hauptfiguren, die durch eine gewisse Komplexität (viele, auch widersprüchliche Merkmale und Eigenschaften) ebenso gekennzeichnet sind wie durch eine Veränderung ihrer Persönlichkeit im Laufe des Filmes – „die Figur ist am Ende des Filmes nicht mehr die, die sie noch am Anfang war“ (ebd.: 99). Solche Figuren werden auch als dynamisch (vs. statisch) bezeichnet.

Die Figuren können auf unterschiedliche Arten charakterisiert werden, wobei hier dem ersten Auftritt eine besondere Bedeutung zukommt (ebd.: 97-99):

- * Die Selbstcharakterisierung meint „jede Figur charakterisiert sich als die, die sie ist oder zu sein vorgibt, durch ihr Reden, ihr Handeln, ihre Mimik, Gestik, Stimme, ihre Sprache, ihre Kleidung usw.“ (ebd.: 100).
- * In der Fremdcharakterisierung wird eine Figur durch andere Figuren (positiv und negativ) vorgestellt und beurteilt.
- * Die Erzählercharakterisierung beruht auf den filmischen Inszenierungsmöglichkeiten wie Einstellungsgrößen, Perspektive, Musik usw.

Oft werden diese Strategien der Charakterisierung im Film kombiniert, um ambivalente Figurencharakterisierungen zu ermöglichen, anhand derer sich ZuschauerInnen ihr eigenes Bild von der Figur machen können (ebd.).

Die Figurenanalyse dient uns als ein methodischer Schritt um unsere Forschungsfrage nach der Darstellung von *gender*, *sex*, *desire* in Science Fiction Filmen mit Reproduktionstechnologien zu beantworten. Mit Bezug auf interaktionistisch fundierte Geschlechtertheorien (s. Kapitel IV.2) scheint es nur sinnvoll dies anhand einer Analyse einzelner Figuren und deren Beziehungen zueinander zu tun. In Anlehnung an Strategien der theoretischen Sättigung werden die Ergebnisse der Figurenanalyse geprüft und es wird entschieden, ob und wie weitere Analyseschritte folgen. Filme stellen ein hoch komplexes Datenmaterial dar (Gleichzeitigkeit und Nacheinander von Narration, bewegtem Bild, Ton) und es ist kaum möglich vorab zu entscheiden, welche Analyseschritte in welcher

Reihenfolge sinnvoll sind. Außerdem können gerade Science Fiction Filme, obwohl einem gemeinsamen Genre zuordenbar, sehr unterschiedlich hinsichtlich Aufbau, Struktur, Narration etc. sein, so dass einzelne methodische Schritte immer wieder neu festgelegt und argumentiert werden müssen.

Die intersubjektive Nachvollziehbarkeit der Figurenanalyse wird vor dem Hintergrund, dass nicht zwangsläufig alle LeserInnen unseres Berichts die analysierten Filme gesehen haben, besonders wichtig. Die Festlegung, welche Figuren als relevante Haupt- bzw. Nebencharaktere analysiert werden, erfolgt im Team. Die Analysearbeit geschieht als Einzelarbeit anhand des Szenenprotokolls und des Films. Auf die Szenen des Films, welche die jeweilige Figur darstellen und in die Analyse einfließen, wird im Analysetext mit Nummern verwiesen. Selbst ein Transkript kann den Film nur begrenzt erfassen, daher versuchen verschriftlichte Zitate, detaillierte Beschreibungen und Standbilder die Nachvollziehbarkeit für LeserInnen zu gewährleisten. Anschließend wird eine ausführliche Feedbackschleife eingeschoben, in der Interpretationen und Formulierungen zumindest im Vier-Augen Prinzip (ForscherInnenteam) bzw. möglicherweise sogar von weiteren LeserInnen geprüft werden.

Eine besondere Herausforderung liegt darin die Analysetexte in der Balance zwischen wissenschaftlicher Nachvollziehbarkeit (detaillierte Beschreibungen, Verweise zu Originaldaten im Text) und flüssig lesbarem Ergebnistext zu halten⁶⁵. Clifford Geertz etabliert mit der dichten Beschreibung für die Ethnographie eine Methode, welche trotz einer Fülle an Material versucht die Ergebnisse von Beobachtungen so zu präsentieren, dass LeserInnen in gewisser Weise teilhaben:

„Eine gute Interpretation von was auch immer – einem Gedicht, einer Person, einer Geschichte, einem Ritual, einer Institution, einer Gesellschaft – versetzt uns mitten hinein in das, was interpretiert wird.“ (Geertz 1991: 26)

Solche Vorgehensweisen sind sich immer der Subjektivität von qualitativer Forschung bewusst. Für Filmanalysen muss dies besonders betont werden:

„Wir stehen - anders als bei positivistischen Methoden - nicht mehr länger als forschendes Subjekt vor einem zu erforschenden Objekt Film, sondern sind teilnehmende BeobachterInnen, die im Laufe der Beobachtung selbst zu Beobachteten werden. Was wir so zu sehen bekommen sind die sonst unsichtbar

⁶⁵ Als Vorbild dient die von Marie Jahoda, Paul F. Lazarsfeld und Hans Zeisl geleitete Untersuchung „Die Arbeitslosen von Marienthal“ (1960). Schon 1933 wurden verschiedene Erhebungstechniken (natürliche, qualitative, quantitative Daten) kombiniert und Ergebnisse als ein Text präsentiert, der trotz Mischung von Originaldaten und Interpretation immer im Lesefluss verbleibt. Thematische Überschriften zu den einzelnen Kapiteln machen es möglich zwischen den Zeilen bzw. Zahlen eine Ahnung von der Situation in Marienthal zu bekommen (ebd.: 17).

bleibenden Diskurse hinter den medialen Repräsentationen, die unsere Welt erzeugen und uns glauben machen, dass dies eine Welt ist, zu der keine Alternative besteht" (Nestler/Winter 2008: 328).

Sowohl unsere Erhebungs- und Auswertungstechniken als auch die Formulierung der Ergebnisse schlagen daher eine Brücke zwischen der Komplexität der Daten und der Nachvollziehbarkeit. Das komplexe Datum Film muss reduziert werden, um eine Analyse möglich zu machen und gleichzeitig so gut wie möglich erhalten werden, da ebendiese Komplexität Film ausmacht. Um nachvollziehbar zu bleiben, stützen sich unsere Analysen einerseits auf Deskription und andererseits auf die Ausformulierung der Standpunkte, von denen unsere Analyse ausgeht. Nicht zuletzt spielt auch die Lesbarkeit der Ergebnisse eine entscheidende Rolle bei deren endgültiger Formulierung.

VIII Filmauswahl

Die Auswahl der zu analysierenden Filme wurde von unserem Forschungsinteresse geleitet: Science Fiction Spielfilme, in denen menschliche Fortpflanzung durch Technologien unterstützt oder gänzlich durchgeführt wird, sollen hinsichtlich ihrer Darstellung von Geschlecht und Begehren untersucht werden. Wir standen vor der Herausforderung, einerseits Filme zur Analyse auszuwählen, die uns auch interessieren (da wir viel Zeit mit ihnen verbringen würden) und andererseits diese Auswahl so gut wie möglich nachvollziehbar zu machen. Aus diesem Grund wurden einige formale und inhaltliche Ausschlusskriterien formuliert, um die große Zahl der Science Fiction Filme für unsere Zwecke filtern zu können.

Eine erste Arbeitsgrundlage für die Filmauswahl war die nach Dekaden geordnete Liste von Science Fiction Filmen der englischsprachigen Wikipedia⁶⁶, die systematisch nach den folgenden *formalen Kriterien* gesichtet wurde:

- * Keine Stummfilme, weil sich diese technisch und ästhetisch zu stark von Tonfilmen unterscheiden um eine Vergleichbarkeit zu rechtfertigen. Die Musik für Stummfilme wurde meist eigens komponiert, ist jedoch vielfach nicht mehr im Original erhalten. Stummfilme könnten daher als eigenes Genre betrachtet und separat untersucht werden. In pragmatischer Hinsicht sind Stummfilme wohl auch nur schwer in gut erhaltener Qualität zugänglich.
- * Keine Kurz-, Dokumentar- oder Zeichentrickfilme, da diese (den Stummfilmen vergleichbar) ein eigenes Genre darstellen und vom dramaturgischen Aufbau über Ästhetik und häufig auch Produktionskontext zu verschieden zum Spielfilm sind.
- * Keine TV-Serien und Serial-Filme (Episoden/Serien), da Serien nach einer anderen Logik funktionieren (müssen) als Spielfilme – meist gibt es mehrere Staffeln einer Serie, und ihre Charaktere und Geschichten können langsamer entwickelt werden. Zum anderen gibt es gerade zu populären Serien wie *Star Wars* oder *Star Trek* bereits viel Literatur.

⁶⁶ Diese Quelle dient uns als erstes sortierendes Hilfsmittel zur Samplekonstruktion, auch wenn sie nicht vollständig ist, gar nicht sein kann. Mit dem Rückgriff auf die Wikipedia-Filmliste greifen wir zwar bereits bei der Auswahl der Filme auf Kategorisierungen zurück, von denen nicht nachvollziehbar ist, wie sie entstehen. Jedoch erlauben es die zeitlichen Ressourcen für eine Master-Arbeit nicht, alle Filme einer Dekade ohne vorherige Kategorisierung zu sichten. Zumindest ist der Zugang zur Website Wikipedia für alle BenutzerInnen offen, so dass Kategorisierungen laufend geändert werden könnten.

In einem zweiten Schritt wurden die Plots der Filme, die obigen Kriterien entsprachen, in der *International Movie Database* (imdb.com) auf ihren Inhalt hin gesichtet. Zentral war dabei, dass Reproduktionstechnologien und veränderte Reproduktionsweisen ein *Novum* des Filmes darstellen⁶⁷, da unser Forschungsfokus auf der Reproduktion liegt, die nicht (mehr) in der Heteronorm verankert stattfindet, und darüber hinaus auch in den (vielleicht veränderten) Geschlechterrollen und –verhältnissen. *Inhaltliches Auswahlkriterium* war also die Thematisierung von *Reproduktionstechnologien im Plot* der Filmgeschichte.

Diese Einschränkung im Vorhinein war vor allem notwendig, um die große Zahl der Science Fiction Filme überschaubar zu halten und eine nachvollziehbare Auswahl treffen zu können. Inhaltlich ausgeschlossen wurden auch Filme, die sich aus anderen Perspektiven mit der Erschaffung *neuer Menschen*, neuer Formen des Lebens und der Fortpflanzung beschäftigen. Diese klassischen Motive des Science Fiction Genres – Wiederbelebung, Kreuzung von Menschen mit Pflanzen oder Tieren o.ä. – kurz: die Einzelfälle aus den Labors der *Mad Scientists*, sind nicht unmittelbar Teil unserer Forschungsinteressen und wurden daher nicht ins Sample aufgenommen.

Das anhand dieser formalen und inhaltlichen Kriterien gebildete Sample umfasst 61 Filme (s.u.). Es bildet das Forschungsfeld, das wir bearbeiten, und die Hintergrundfolie unserer Analysen. Nach der Sichtung einiger besonders ergiebig scheinender Filme (u.a. *Z.P.G.*, *Zardoz*, *Aeon Flux*) entschieden wir uns dazu, für die Detailanalyse Filme aus den letzten Jahren (ab 2000) auszuwählen.

Dies liegt darin begründet, dass sich zwar seit den 1930er Jahren veränderte, reglementierte, künstliche Fortpflanzung bzw. Schaffung von Menschen als Thema in SF-Filmen findet, systematische technische Reproduktion jedoch erst seit den späten 1990er Jahren filmisch bearbeitet wird. In den 1930er Jahren wird die Erschaffung (menschlichen) Lebens von *mad scientists* noch als einmaliges Experiment konzipiert, das meist negative Auswirkungen hat. In den dystopischen, überbevölkerten Filmwelten der 1970er, in denen Lebensraum und Ressourcen knapp werden, ist menschliche Reproduktion hingegen verboten oder limitiert. Sie wird aus diesem Grund technisiert bzw. von einem System kontrolliert und/oder durchgeführt (etwa in *Zero Population Growth*, *THX 1138*, *Logan's Run*), hat aber dramaturgisch nicht immer den Stellenwert des Novums. Mit der Entschlüsselung des menschlichen Genoms im Jahr 2003 rückt die gezielte Veränderung menschlichen Erbguts auch in der

⁶⁷ Wir können dann davon ausgehen, dass Reproduktionstechnologien – als Novum – für den Film so zentral sind, dass sie bereits im Plot Erwähnung finden.

empirischen Wirklichkeit in realistischere Nähe, daher finden sich ab diesem Zeitpunkt wieder verstärkt Bearbeitungen dieses Themas. Die Filme der letzten Jahre denken diese Veränderung der Gene und dadurch veränderte, weil technisierte Reproduktionsweisen weiter, und zeigen mögliche gesellschaftliche und ethische Konsequenzen auf, wie etwa in *Gattaca*. Eine andere Perspektive auf künstlich-technische Reproduktion von Menschen nehmen Filme ein, in denen Technologien die Kontrolle über die Welt erlangt haben, wie etwa in *The Matrix*. Da für uns die Veränderung der Reproduktion *im Film* eine wichtige Voraussetzung für unsere Untersuchung darstellt, wählten wir Filme aus, in denen diese Veränderungen explizit thematisiert werden – sie stammen deshalb aus den letzten Jahren.

Oft sind SF Filme auch *multipolar*, bilden Schnittmengen aus unterschiedlichen Motiven und setzen sich mit mehr als nur einem Thema – mehr oder weniger kritisch oder hintergründig – auseinander (vgl. Wolfschlag 2007: 15). Zudem ist das Genre von einer großen Diversität – im Bezug auf die Ästhetik, Themen und Motive wie auch Produktionskontexte (Zeit, Ort, Budget usw.) – gekennzeichnet. Als Grundlage unserer Analysen dient daher das gemeinsame Thema der Filme, die sich durchaus im Bezug auf andere Merkmale wie Entstehungszeit, Produktionskosten und –studio, aber auch SF-Subgenre unterscheiden können: durch die Bearbeitung eines gemeinsamen Themas bleiben sie für uns vergleichbar.

Als ersten zu analysierenden Film wählten wir vor dem Hintergrund dieser Überlegungen *Teknolust* aus. Dieser war für uns vor allem reizvoll, weil er sich als Independentproduktion auch explizit mit feministischen Themen auseinandersetzt. Als zweiter Film wurde, gemäß dem *theoretical sampling*, *The Island* ausgewählt. Dieser sollte als mainstream-Film die Ergebnisse der Analyse von *Teknolust* kontrastieren, ergänzen und verdichten. *The Island* kann dem klassischen, kommerziellen Hollywood Kino zugeordnet werden. Michael Bay ist als Regisseur anderer finanziell erfolgreicher Blockbuster, wie *Armageddon* (1998) oder *Pearl Harbor* (2001) bekannt. Die Vermutung liegt daher nahe, dass *The Island* ein breites Massenpublikum ansprechen soll und im Gegensatz zu *Teknolust* weniger auf eine spezielle, auch kritisch geschulte, ZuseherInnengruppe zugeschnitten ist.

Ein nächster Film könnte wiederum anhand thematischer Kriterien und mittels Produktionskontext gesampelt werden. Ein Vorschlag dafür wäre *Aeon Flux*, ein Film der zwischen Independent und Hollywood Kino angesiedelt werden kann, und einen Mittelweg zwischen feministisch angelegten Rollen und klassischen Stereotypen wählt. Beide Filme wurden im Originalton (englisch) analysiert. Daher finden sich in den Analyse- und Ergebnistexten teilweise englische Bezeichnungen, insbesondere wenn diese als *in vivo codes* (vgl. VII.2.3 und IX.2) aus den Filmdialogen formuliert werden konnten.

VIII.1 Filmsample

Die nachfolgenden Filme bilden den systematisch gesampelten Datenpool (Kriterien s. Filmauswahl). Die cinegraphischen Daten zu diesen Filmen finden sich, inklusive einer kurzen Inhaltsangabe, im Anhang der Arbeit.

Alraune (1930)	The Lawless Land (1988)
It's great to be alive (1933)	The City of Lost Children (1995)
Island of Lost Souls (1933)	Judge Dredd (1995)
Prehistoric Women (1950)	Species (1995)
1984 (1956)	The Island of Dr. Moreau (1996)
Dr. Goldfoot and the Bikini Machine (1965)	Multiplicity (1996)
Crimes of the future (1970)	Gattaca (1997)
Stereo (1969)	What Planet Are You From? (2000)
THX 1138 (1971)	The 6th Day (2000)
Z.P.G. (Zero Population Growth) (1972)	I.K.U. (2000)
The Final Programme (1973)	Replicant (2001)
Invasion of the Bee Girls (1973)	A.I. Künstliche Intelligenz (2001)
Sleeper (1973)	Dead or Alive: Final (2001)
Soylent Green (1973)	Equilibrium (2002)
The Mutations (1973/1974)	Teknolust (2002)
Zardoz (1973)	Code 46 (2003)
Black Moon (1974)	It's all about Love (2003)
Futureworld (1975)	Robot Stories (2003)
Shivers (1975)	Casshern (2004)
Stepford Wives (1975)	Immortal (2004)
Embryo (1976)	The Stepford Wives (2004)
Logan's Run (1976)	Æon Flux (2005)
Boys from Brazil (1978)	The Island (2005)
Saturn 3 (1980)	Zerophilia (2005)
Blade Runner (1982)	Trust. Wohltat (2007)
Forbidden World (1982)	Far Cry (2008)
Anna to the infinite power (1983)	Moon (2009)
Liquid Sky (1983)	Splice (2009)
2019, After the Fall of New York (1983)	Never let me go (2010)
Sexmission (1984)	Resident Evil: Afterlife (2010)
The Lucifer Complex (1987)	

IX Teknolust

Teknolust ist ein – gemessen an großen Hollywood-Produktionen – *low budget* Film aus dem Jahr 2002 der Regisseurin Lynn Hershman Leeson, die auch das Drehbuch schrieb und den Film produzierte. Der Film erhielt durchwachsene Kritiken und spielte in den USA knapp 30.000 US-Dollar ein (imdb.com).

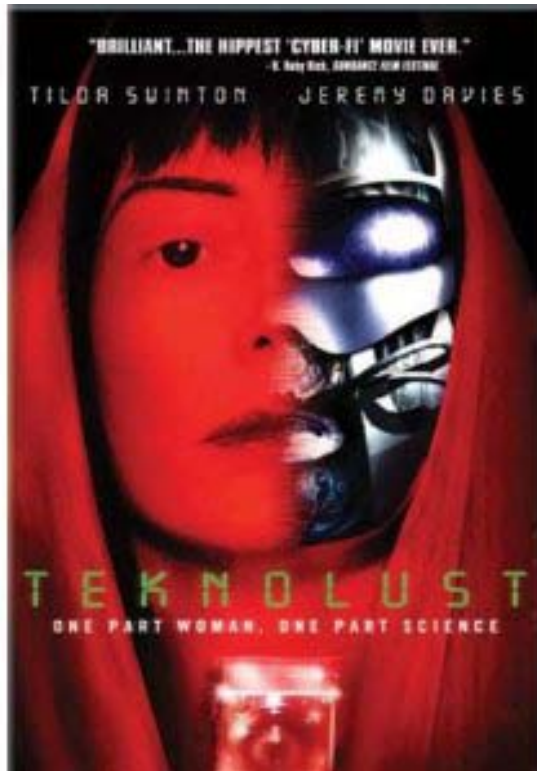


Abb. 22 Filmplakat Teknolust
(Quelle: rottentomatoes.com)

IX.1 Handlung

Teknolust erzählt die Geschichte der Biogenetikerin Rosetta Stone, die im Rahmen ihrer *Thesis* drei *Self Replicant Automats* S.R.A.s – Ruby, Olive und Marinne – aus ihrer eigenen DNA und einem Computerprogramm kloniert. Offiziell sind die SRAs nur (digitale) Theorie, auch Rosettas Betreuer/Vorgesetzter Professor Crick weiß nicht, dass sie nicht nur programmiert wurden, sondern auch materiell existieren.

Rosetta und die Klone leben gemeinsam in einem Haus – Rosetta im oberen Stock einer zeitgenössisch eingerichteten Wohnung, die Klone in futuristisch eingerichteten Zimmern im Keller. Alle vier werden von Tilda Swinton dargestellt.



Abb. 23 Ruby, Olive und Marianne

Die Klone leiden an einem Mangel an Y-Chromosomen und brauchen daher regelmäßige Spermainjektionen, um zu überleben. Dem Klon Ruby fällt die Aufgabe zu, diese Spermarationen zu besorgen, indem sie in der *echten Welt* Männer zum Sex verführt. Die Männer sind nach dem Kontakt zu Ruby mit einem Virus infiziert, der sie impotent macht und einen Zahlencode auf ihrer Stirn hinterlässt. Die Suche nach dem Virus übernimmt Agent Hopper (James Urbaniak) des *National Immune Defense Corps*. Rosetta warnt ihre Klone, bis auf weiteres keine Männer zu verführen und stattdessen künstliches Sperma zu injizieren, was diese jedoch ablehnen. Durch weitere Infektionen gerät Rosetta selbst in Verdacht, auch weil nach der Aussage eines Infizierten ein Phantombild von Ruby gezeichnet wird. Als der Druck auf Rosetta zu groß wird – die Klone rebellieren, sie wird verdächtigt, Männer zu infizieren – *beichtet* sie die Schaffung der Klon Dirty Dick (Karen Black), einer ehemaligen Kollegin Agent Hoppers. Diese verteidigt daraufhin Rosettas Unschuld. Durch einen Zufall finden Olive und Marianne beim Putzen desjenigen Computervirus, an dem sich über Ruby die Männer ansteckten und löschen ihn. Die Männer sind geheilt, Rosetta wird freigelassen, und von Agent Hopper verführt.

Auch Ruby endet in einer Beziehung – auf einem ihrer Streifzüge, bei dem sie nach Rosettas Warnung versucht, einen Nahrungsersatz zu finden, trifft sie Sandy (Jeremy Davies), der sie in die Welt einführt, und mit dem sie am Ende des Films eine Familie gründet.

Ihre beiden Schwestern Olive und Marianne rebellieren auf eine andere Weise gegen Rosetta – sie stehlen sich nachts davon um auf ein Konzert zu gehen, und beginnen am Ende des Films, trotz des eindeutigen Verbots Rosettas, neue Klone herzustellen.

Wir wählten *Teknolust* aus, da er keine mainstream-Produktion ist und daher auch Geschlechterdarstellungen abseits der verbreiteten Stereotype zu erwarten waren. Zudem ist die Regisseurin und Produzentin Hershman Leeson eine Künstlerin, die sich seit Jahren mit Themen der Individualität, Überwachung, und neuen Technologien aus einem feministischen Blickwinkel beschäftigt ([wikipedia.org/Hershman Leeson](http://wikipedia.org/Hershman%20Leeson)).

IX.2 Sequenzlinie und Szenen

Wir unterteilten *Teknolust* in die folgenden fünf Sequenzen:

- I Intro (00'00"00 - 07'45"38)
- II Alltag und Arbeit (07'45"38 - 29'38"77)
- III Bio-Gender Warfare? (29'38"77 - 39'54"08)
- IV Ruby Wanted und: What is it like in the jungle? (39'54"08 - 1:00'04"77);
- V The Cure und Happy End für Verliebte (1:00'04"77 - 1:18'50"83)

In den Sequenzen I und II werden die Hauptpersonen und ihre Aktivitäten eingeführt, Sequenz III stellt die Formulierung des Konfliktes dar. In Sequenz IV werden die Konsequenzen des Konfliktes deutlich und brisant, bevor in der letzten Sequenz der Konflikt gelöst und der Alltag wieder (neu) hergestellt ist. *Teknolust* folgt damit der klassischen 3 bzw. 5teiligen Dramaturgie von Exposition, Konflikt und Lösung des Konflikts.

Sequenzen- und Szeneneinteilung erfolgten nach filmtechnischen und inhaltlichen Gesichtspunkten. Sie sind daher anders als bspw. die DVD-Kapitel, die den Film in 8 Teile teilen, um schnelleres Vorspulen zu ermöglichen. Die Szenen wurden vor allem aufgrund der Handlung, aber auch anhand des Ortes der Handlung unterteilt und von uns so benannt, dass auch mit einigem Abstand zum Film schnell wieder klar ist, was die jeweilige Szene beinhaltet. Allein die Titel der Szenen können so bereits einen Überblick über die Filmhandlung geben, auch ohne den Film gesehen zu haben. Dabei sind *in vivo*-Bezeichnungen englisch, die anderen Szenentitel deutsch.

I Intro

- 01 Opening Titles (00'00"00 - 01'12"46)
- 02 Dusche, Rubys Arbeit (01'12"46 - 03'31"11)
- 03 Frühstück - Ruby, Olive, Marinne (03'31"11 - 07'45"38)

II Alltag und Arbeit

- 04 Rosetta Stone (07'45"38 - 10'13"72)
- 05 Rubys eDream Portal - Sandy und seine Mutter (10'13"72 - 11'54"77)
- 06 Impotent? Arzt 1 (11'54"77 - 13'02"44)
- 07 Motivational Tapes (13'02"44 - 14'37"00)
- 08 Rubys Arbeit (14'37"00 - 17'12"75)
- 09 Sandys Arbeit (im Copyshop) (17'12"75 - 18'49"17)
- 10 Tanzprogramm (18'49"17 - 20'53"87)
- 11 Patente (20'53"87 - 22'05"71)
- 12 Geburtstag (22'05"71 - 23'26"82) der Klone
- 13 Tanz im Copyshop 1 (23'26"82 - 23'36"98)
- 14 Familie (23'36"98 - 25'12"90)
- 15 Straßenprediger 1 (25'12"90 - 25'53"17)
- 16 EDream Crash (25'53"17 - 26'11"66)
- 17 Straßenprediger 2 (26'11"66 - 26'38"61)
- 18 every woman deserves a face of her own – Schönheitssalon - i love shopping (26'38"61 - 28'13"04)
- 19 Allergie? Arzt 2 (28'13"04 - 29'38"77)

III Bio-Gender Warfare?

- 20 Agent Hopper (29'38"77 - 30'49"78)
- 21 you're the work of my life (30'49"78 - 31'22"85)
- 22 Quarantäne? Arzt 3 (31'22"85 - 31'50"98)
- 23 (Besprechung mit) Dirty Dick 1 (31'50"98 - 33'34"06)
- 24 Lernen und Recharge (33'34"06 - 34'18"34)
- 25 (Besprechung mit) Dirty Dick 2 (34'18"34 - 35'16"58)
- 26 We never disobeyed her before (35'16"58 - 37'42"42)

IV Ruby Wanted - What is it like in the jungle?

- 27 Befragung und Phantombild in der Quarantäne - Neue Autonomie (37'42"42 - 41'02"35)
- 28 Tanz im Copyshop 2 (41'02"35 - 41'20"87)
- 29 Mutter Rosetta schimpft Klonkinder (41'20"87 - 42'57"29)
- 30 Dirty Dick Besuch - Klone run through the jungle (42'57"29 - 47'03"50)
- 31 Agent Hopper und Professor Crick 1 (Nachtschicht im Labor 1?) (47'03"50 - 47'41"09)
- 32 Ruby und Sandy - Marinne und Olive "in the jungle" (47'41"09 - 55'49"45)
- 33 Agent Hopper und Professor Crick 2 (55'49"45 - 56'14"18)
- 34 Klone wieder zu Hause (56'14"18 - 57'26"34)
- 35 Verhör Rosetta Agent Hopper (57'26"34 - 1:00'04"77)

V The Cure und Happy End für Verliebte

- 36 Klone on their own - Ruby in love 1 (1:00'04"77 - 1:04'34"12)
- 37 Rubys second nature (1:04'34"12 - 1:05'14"56)
- 38 Ruby in love 2 (1:05'14"56 - 1:06'48"21)
- 39 Sandy und seine Mutter 2 / Tanz (1:06'48"21 - 1:07'35"39)
- 40 Rosetta kommt frei (1:07'35"39 - 1:08'34"17)
- 41 Dirty Dick verrät Rosetta (1:08'34"17 - 1:09'27"54)
- 42 Ruby und Schwiegermutter in spe (1:09'27"54 - 1:11'13"46)
- 43 Rosetta und Agent Hopper (1:11'14"02 - 1:12'45"25)
- 44 Marinne klont (1:12'45"25 - 1:14'05"29)
- 45 Bettszenen verliebte Paare (1:14'05"07 - 1:15'05"64)
- 50 Abspann - Rubys Schwangerschaft - Rosetta im eDream Portal (1:15'05"64 - 1:18'50"83)

IX.3 Figurenanalyse

Ersteindruck und Memos zur Erstellung des Szenenprotokolls (s. Anhang B.2 und B.3) zeigten, dass *Teknolust* stark figurenzentriert ist – auch aufgrund der Besetzung gleich vier verschiedener Charaktere mit derselben Schauspielerin. Die zentralen Themen des Films werden insbesondere anhand der Entwicklung von einzelnen Charakteren im Verlauf der Filmgeschichte und der Beziehung der Figuren zueinander thematisiert. Insofern lag eine ausführliche Analyse der Filmfiguren in Anlehnung an die bei Eder vorgeschlagene Methode nahe. Die Hauptfiguren Rosetta und Ruby wurden jeweils beginnend mit der einführenden Szene entlang der Kategorien *äußerliche Erscheinung und Auftreten*, *soziale Interaktionen und Beziehungen* sowie *emotionale Befindlichkeiten und latente Bedürfnisse* detailliert beschreiben. Weitere Szenen, in denen die Figuren vorkommen, wurden ergänzend einbezogen. Für die Nebenfiguren erfolgte die Analyse ebenfalls ausgehend von der einführenden Szene, jedoch gestrafft auf alle drei Kategorien gleichzeitig fokussiert.

IX.3.1 Rosetta Stone - weiblicher (*mad*) scientist und Mauerblümchen

Rosetta Stone wird als eine (bzw. gemeinsam mit den drei Klonschwestern als *die*) Hauptfigur des Films erst nach knapp sieben Minuten und dann nur kurz, für ca. drei Minuten, erstmals dargestellt (Szene 4, 07'45" - 10'13"). Trotzdem zeigt diese Szene genug um Rosetta fürs erste relativ eindeutig einem genrespezifischen Figurentyp zuzuordnen. Die Filmfigur Rosetta Stone wird eingeführt als klassischer Stereotyp einer weiblichen Wissenschaftlerin. Eva Flicker entwickelt in ihrer Dissertation und in späteren Arbeiten ein Typenmodell zur Beschreibung von Wissenschaftlerinnen im Spielfilm. Einzelne Aspekte der Typen⁶⁸ sind mehr oder weniger deutlich auch bei Rosetta Stone zu beobachten:

Äußerlich entspricht sie dem Weiblichkeitsschema *graues Mäuschen*, sie ist jung (25 bis 35 Jahre alt) und könnte (vor dem Hintergrund einer Normalitätsvorstellung von Schönheit) als gutaussehend bezeichnet werden (klassische, geradlinige Gesichtszüge, schlanker Körperbau), jedoch kaschieren bzw. überspielen Frisur, Kleidung und Auftreten diesen Eindruck. Rosetta Stone trägt eine große Hornbrille und hat lockige, verstrubbelte Haare. Sie ist sehr ordentlich, beinahe bieder gekleidet. In dieser ersten Szene trägt sie einen dunkelblauen Rock aus

⁶⁸ „1. The old maid 2. The male woman 3. The naive expert 4. The evil plotter 5. The daughter or assistant 6. The lonely heroine“ (Flicker 2003: 310), ergänzt um den siebten Typ „Die kluge, schöne Kampfmaschine“ (Flicker 2008)

dickem, wollenen Stoff, der bis über die Knie reicht und dazu eine dunkelrote, langärmelige Bluse, die bis zum Kragen zugeknöpft ist.



Abb. 24 Rosetta Stone

Rosettas Kleidung und Styling betonten weder ihre schlanke Figur noch ihr Gesicht, sondern sie wirkt eher reizlos und ist auch den Rest des Films über meist in gedeckten Farben (braun, beige, grau) gekleidet.

Rosettas visuelle Stereotypisierung als Mauerblümchen oder alter Jungfer (vgl. Flicker 2003: 311) wird verstärkt durch ihr Auftreten und erste angedeutete Charaktereigenschaften: sie schläft angezogen, scheint verschlafen zu haben, putzt sich gründlich, aber eilig die Zähne und versucht gleichzeitig erfolglos ihre Frisur zu bändigen. Sofort nach dem Aufstehen kontrolliert sie ihre Termine an einem Notebook. Im elektronischen Kalender ist für 12:00 Uhr ein „Meeting with Crick at Lab“ eingetragen. Rosetta packt eilig ihre Sachen und verlässt das Haus.

Aufmerksame ZuseherInnen erfahren also bereits nach ca. acht Minuten, den vollen Namen von Dr. Rosetta Stone und ihren Titel, beides ist auf ihrem Kalender am Bildschirm sichtbar. Deutlicher ist diese kurze Abfolge erster Einstellung aber von Hinweisen auf Rosettas Charaktereigenschaften geprägt: Sie wirkt tendenziell zerstreut, scheint gestresst, als hätte sie notorisch zu wenig Zeit, bewegt sich schnell, aber nicht ungeschickt, gerade so als würde sie öfter verschlafen. Rosetta verrichtet ihre morgendlichen Tätigkeiten zeitsparend und ernsthaft, mit einem ständig konzentrierten Gesichtsausdruck, gleichzeitig seufzt sie immer wieder leicht, als sei sie unzufrieden oder genervt.

In diesen knapp 60 Sekunden wird also das Bild einer körperlich wenig attraktiven, jedoch zielstrebigem, wenn auch leicht chaotischen Frau entwickelt, die Gefühle nur nebenbei auslebt – alles stereotype Merkmale des/der klassischen WissenschaftlerIn (vgl. z.B. Weingart 2003: 4).

Spätestens in der anschließenden Einstellungsfolge (ca. 1,5 Minuten lang), in der sich Rosetta (vermutlich) in der Universität, beim Schlendern durch die Gänge und dann in einem Labor mit Professor Crick über ihre Forschung unterhält, ist klar, dass Rosetta Stone Naturwissenschaftlerin ist, allein⁶⁹ an einer Abschlussarbeit oder einem Forschungsprojekt arbeitet und Crick zwar ihr Mentor oder Lehrer, jedoch inhaltlich nicht bis ins Detail über Rosettas Theorie informiert ist. Die beiden unterhalten sich über Wissenschaft und deren Risiken im Allgemeinen sowie über Rosettas Forschung im Speziellen. Erstmals taucht das Thema Reproduktion von intelligentem Leben explizit im Film auf: Rosettas Arbeit (thesis) handelt von sich selbst replizierenden Automaten (self-replicating automats S.R.A.'s). Crick fragt nach, wann er diese S.R.A.'s sehen könne, er scheint interessiert daran mehr über Rosettas Arbeit zu erfahren. Rosetta belügt Crick und behauptet, dass ihre Arbeit rein theoretisch sei. Dieses kurze Gespräch etabliert Rosetta als begabte Forscherin. Crick bezeichnet sie später sogar als „immaculate coder“ (Szene 33, 56'12"). Rosettas wissenschaftliche Genialität wird zusätzlich durch die Namensgebung gestützt. Rosetta Stone kann als intertextueller Verweis auf den Stein von Rosette⁷⁰ gelesen werden.

Für die Figur einer Wissenschaftlerin scheint es plausibel, dass mentalen, kognitiven Fähigkeiten mehr filmische Aufmerksamkeit gewidmet wird als körperlichen Eigenschaften. WissenschaftlerInnen als Berufsrolle definieren sich stark über rationale Leistungen, was zwar noch nicht die Vernachlässigung äußerlich, körperlicher Charakteristika bedingt. Jedoch ist diese Kombination, etwa im Stereotyp des chaotischen, verrückten Professors, filmisch noch immer sehr präsent (Weingart 2003: 4). Rosettas Intelligenz, ihr Ehrgeiz und ihre Zielstrebigkeit werden filmisch mehr ins Zentrum gerückt als ihre körperliche Anziehungskraft.

Rosetta Stone wird zwar als eine Figur mit vielen stereotypen Eigenschaften eingeführt, ist aber keineswegs eine eindimensionale, flache Figur. Trotz der anfänglichen Konzentration

⁶⁹ Rosetta arbeitet nicht wie in *realer* Forschungspraxis üblich in einem Team. Dadurch wird wieder der Vergleich zum männlichen *mad scientist*, der alleine im geheimen Labor an seiner Kreation/Kreatur arbeitet deutlich.

⁷⁰ Mithilfe des Steins von Rosette, einer antiken Stele, gelang es erstmals ägyptische Hieroglyphen zu entziffern.

auf mentale Dimensionen der Figur wird im Laufe der Filmhandlung viel stärker auf Rosettas soziale Dimension, ihre sozialen Beziehungen und ihre Gefühle sich selbst und anderen gegenüber fokussiert.

Wissenschaftlerin, Mutter und (einsame) Liebende

In der ersten Szene mit Crick wirkt Rosetta ungezwungen, selbstsicher und zu Späßen aufgelegt. Ihre Unterhaltung gleicht eher einem scherzhaften Geplänkel als einer ernsthaften Unterredung. Beide scheinen auf den ersten Blick gleichberechtigt, jedoch hat im Grunde Crick eine höhere Position inne: Rosetta spricht ihm wie eine Schülerin nach bzw. vervollständigt seine Sätze, lacht über seine Scherze und drückt Bewunderung für seine Engagement aus. Er lobt sie für ihre Arbeit, begegnet ihrer Kritik aber nicht mit einer Erwiderung, sondern mit Lachen und fragt insistierend bzw. wie selbstverständlich nach, wann er die S.R.A.'s sehen könne. Rosetta kommt dadurch eher in eine verteidigende Haltung bzw. sieht sich sogar zu einer Lüge gezwungen. Die Szene entwirft die klassische Vorstellung einer asymmetrischen Vater-Tochter-Beziehung - eine zentrale Komponente des Wissenschaftlerinnentyps *Tochter oder Assistentin* nach Eva Flicker (2003: 314).

In fast allen späteren Interaktionen, insbesondere in Szenen mit Agent Hopper oder Dirty Dick, wird Rosetta ebenso als wenig selbstbewusst und eher schüchtern dargestellt. Auch in der zweiten Szene mit Crick (Szene 11) ist Rosetta von Beginn an in einer defensiven Position: Ihre Mimik ist das ganze Gespräch über verschlossen, sie wirkt angestrengt oder sogar gereizt, antwortet Crick nur ausweichend und wehrt seine Vermutungen vehement ab.

Lediglich in den Interaktionen mit ihren Klonkindern bzw. -schwestern Ruby, Marinne und Olive behält Rosetta meist die Überhand und wird als sehr mütterliche, dominante und besorgte Figur dargestellt. Sowohl Rosetta als auch die Klone sprechen ihre verwandtschaftliche Beziehung explizit im Laufe der Filmhandlung an. Rosetta sagt zu den Klonen an deren Geburtstag: „You are the company I waited so long for.“ (Szene 12, 23'09") und zu Dirty Dick über die Klone „It's hard being a single parent.“ (Szene 30, 46'39"). Die Klone besprechen ihre Beziehung zu Rosetta in deren Abwesenheit, sie diskutieren darüber, ob Rosetta ihre Mutter oder Schwester sei. Ruby stellt fest, Rosetta sei Mutter und Schwester zugleich. Olive bringt diese verwirrende Konstellation auf den Punkt, wenn sie wie spielerisch sagt: „She's our mother, our sister, our mother, our sister.“ (Szene 14, 24'42").

Was hier sprachlich unmissverständlich ausgedrückt wird, verdeutlicht sich in vielen kurzen Interaktionen zwischen den Vieren: Rosetta lobt und tadelt die Klone für Rubys Performance im EDreamportal bzw. für deren Tanzprogramm zu dritt (Szene 10), sie kümmert und

umsorgt die drei wie Kinder, wenn sie mit ihnen Geburtstag feiert, ist von mütterlichem Stolz ergriffen, wenn sie mit ihnen *Baby Pictures* ansieht (Szene 12), ermahnt sie auf ihre Gesundheit (ihr Immunsystem) acht zu geben (Szene 21) und schimpft sie schließlich für ihren Ungehorsam (Szene 29). Während die Klonschwester anfangs noch Rosettas Anweisungen befolgen und versuchen ihr eine Freude zu machen (Szene 10, Tanzprogramm), emanzipieren sie sich im Laufe des Films immer stärker.

Rosetta ist also lediglich zu Beginn des Films und im Kontakt mit den Klonen als stärkere bzw. starke Figur dargestellt. Sonst ist sie speziell im Umgang mit Männern eher schüchtern und zurückhaltend. Besonders deutlich wird dies in Interaktionen mit Agent Hopper. Hopper kommt als Vertreter des *National Immune Defense Corps* an die Universität (Szene 20). Er vermutet, bei der Virenepidemie handle es sich um *bio-gender warfare* und Crick beauftragt Rosetta synthetisches Sperma herzustellen. Rosetta reagiert überrascht und sprachlos, sie wechselt lediglich einen kurzen Blick mit Hopper. Der erste Kontakt zwischen den beiden dauert keine 15 Sekunden. Rosetta wirkt jedoch allein von seiner Anwesenheit beunruhigt. In Szene 27 als Rosetta Ruby auf dem Phantombild erkennt, verlässt sie überstürzt den Raum. Hopper eilt ihr nach und bietet an, sie nach Hause zu fahren. Dabei schlägt er ihr kumpelhaft mit geballter Faust leicht auf den Oberarm und ermahnt sie weniger zu arbeiten, die beiden lächeln einander leicht gezwungen zu und schauen dann schnell auf den Boden. Ein kurzer Moment des Schweigens entsteht.



Abb. 25 Rosetta und Hopper

In Szene 35, in der Hopper Rosetta verhört, sind jegliche privaten Gefühle zwischen den beiden wie verfliegen: Rosetta sitzt schniefend auf einem Stuhl, ist enttäuscht und traurig. Hopper ist ausschließlich auf seine Arbeit konzentriert, für private Gefühle bleibt kein Platz: „I’m sorry, but rules are rules. I don’t make them.“ (Szene 35, 57'40")

Umso überraschender kommt das Ende. Nachdem alle Männer geheilt sind, wird Rosetta aus der Quarantäne entlassen und von Hopper nach Hause gebracht. Er bittet sie umständlich nicht wegen der Verdächtigung gekränkt zu sein; Rosetta fragt ihn, ob er noch eine Tasse Tee möchte. Sie geht voraus, Hopper folgt ihr und küsst sie überfallsartig. Die letzte Szene vor dem Abspann (45) zeigt die beiden gemeinsam im Bett liegend, möglicherweise enden sie sogar als Liebespaar.

cleaner without attachments

Rosettas innerliche Belastung nimmt im Verlauf der Filmhandlung immer mehr zu. Ab dem Zeitpunkt da ihr klar wird (Szene 25), dass Ruby verantwortlich für die Krankheit der Männer ist, häufen sich Szenen, in denen Rosettas Mimik oder Gestik sie verraten und sie immer wieder zu eher offensichtlichen Lügen greifen muss. Spätestens ab der Mitte des Films ist die Filmfigur Rosetta also dauernd ängstlich bzw. überfordert, weil sie bzw. ihr Klon Ruby zu behördlich Gesuchten werden (Sequenzlinie IV *Ruby Wanted*). Dieses Dilemma für die Filmfigur Rosetta gipfelt in Dirty Dicks Besuch bei Rosetta zu Hause. Bei einer Tasse Tee beichtet Rosetta ihr Geheimnis: Wie sie die Klone herstellte, welche Eigenschaften die drei haben, was sie zum Überleben brauchen, aus welchem Grund sie die Klone eigentlich gemacht hat und wie sehr sie jetzt an ihnen hängt. Schließlich gibt Rosetta am Ende dieser Szene fast unter Tränen, mit gebrochener Stimme zu: „They are my life.“ (Szene 30, 47'00")

Rosettas latenter Wunsch nach Gesellschaft und Zuneigung, ihre emotionale Seite, werden vergleichsweise spät dargestellt. Erst bei dem Gespräch mit Dirty Dick zeigt Rosetta selbst Gefühle und erzählt von ihren Wünschen und Zielen. Rosetta wird erst im Gespräch klar, wie viel die Klone ihr bedeuten. In Szene 34 sagt Olive *über* sie: „Rosetta encrypts words too. When she says time she means love“ (57'22"). Erst ganz am Ende des Films, eigentlich schon im Abspann, kann die Filmfigur Rosetta in Worte fassen was sie im Grunde tatsächlich bewegt: „Our wildest dreams can become reality. (...) And... We should never, ever be afraid of love!“ (Szene 46, 1h 17'16")

Rosetta findet die wahre Liebe

Äußerlich ist und verbleibt Rosetta Stone über den Verlauf des ganzen Filmes im Klischee des *grauen Mäuschens* bzw. der *naiven Wissenschaftlerin*. Ganz im Gegensatz zu ihren Klonen. Gerade weil die drei Klonschwestern Ruby Olive und Marinne ebenfalls von Swinton gespielt werden und mit dem Eindruck der ersten Sequenz vor Augen (Intro), in der die drei als sehr gutaussehende und in einem heterosexuellen, männlich geprägten Blickregime, als sexuell stark anziehend wirkende Frauen inszeniert werden, gewinnt die diametral entgegengesetzte visuelle Darstellung von Rosetta Stone noch mehr Relevanz.

Im Unterschied zu vielen anderen Figuren, wie Ruby, Hopper oder Dirty Dick wirkt Rosetta nicht geheimnisvoll. Trotzdem wird sie als eine komplexe Figur entwickelt: Für Crick ist sie anfangs selbstbewussten Kollegin, für die Klone Mutter oder Schwester, für Hopper wandelt sie sich von der Arbeitskollegin, über die Verdächtige hin zur Geliebten. Sie macht im Laufe des Filmes eine fundamentale Wandlung durch, wenn auch (noch) nicht äußerlich visuell, so doch hinsichtlich ihrer Interaktionen mit Menschen und innerlich im Bezug auf ihre Einstellung.

Rosettas Beziehung zu Hopper ist jene, die sich im Verlauf der Handlung am meisten verändert. Die Liebesgeschichte zwischen Rosetta und Hopper ist eher atypisch dargestellt und hebt sich deutlich von der Liebesgeschichte zwischen Ruby und Sandy ab. ZuseherInnen werden über die Beziehung von Rosetta und Hopper lange im Unklaren gehalten, sie entwickelt sich eher nebenbei. Die Szene am Ende in der sie sich küssen, wirkt (für das an die romantische Hollywood Komödie gewohnte Auge) überfallsartig irritierend, sogar fast befremdlich.

Rosetta scheint anfangs allein von ihrer wissenschaftlichen Neugier getrieben zu sein und stellt damit in vieler Hinsicht einen zerstreuten (und daher nicht ganz so gefährlichen) *mad scientist* dar: Sie arbeitet allein an der Schaffung von Leben, das letztlich auch gefährlich ist bzw. zerstörerisch wirkt. Im Laufe der Filmhandlung wird aber klar, dass Rosetta im Grunde nicht auf der Suche nach wissenschaftlicher Erkenntnis, sondern nach menschlicher Zuneigung (Liebe) ist. Damit steht Rosetta Stone im Gegensatz zum männlichen Stereotyp des *mad scientist*, der meist von innerlichem Erfolgsdruck oder gar Wahnsinn getrieben und mit dem Verlangen nach der Kontrolle über Leben und die Welt dargestellt wird. Das Happy End des Films ist auch ein Happy End für die Filmfigur Rosetta. Ihre emotionale Einsamkeit, die sie unbewusst versucht mit den Klonen zu befriedigen, erfüllt sich am Ende möglicherweise in der Beziehung zu Agent Hopper.

Auf den ersten Blick scheinen Rosetta und die Klone eine alternative, neu konstruierte Familie zu sein – vier erwachsene Frauen, die gemeinsam leben. Andererseits kommt durch

die mütterliche Dominanz (allein Rosetta stellt die Regeln auf, die Klone gehorchen bzw. rebellieren), doch wieder der Stereotyp der Mutter durch. Außerdem scheint es kein Zufall, dass Rosetta eine Frau ist. Auch wenn sie als Wissenschaftlerin etwas abseits der weiblichen Norm inszeniert wird (karriereorientiert, auf Beruf konzentriert) entwickelt sie typisch weibliche Verhaltensmuster. Es könnte unterstellt werden, dass die mütterliche Sorge um den Nachwuchs naturalisiert wird – denn eigentlich erschuf sie die Klone ja – sagt sie – nicht als Familienersatz, sondern als Experiment und Haushaltshilfen.

IX.3.2 Ruby – *femme fatal* und künstlich geklonte/gestylte Businessfrau

Ruby ist von allen Filmcharakteren die erste Figur, die im Film eingeführt wird und zugleich mit Rosetta Stone eine der Hauptfiguren. Bereits nach einer Minute sehen wir (noch im Intro unmittelbar nach der Bildfolge mit der Aufschrift, Starring: Tilda Swinton) für wenige Sekunden eine Großaufnahme ihres Kopfes. Dieser erste Eindruck ist nur flüchtig und leicht irritierend, weil das Gesicht von einem blauen, pixeligen Farbton überlagert ist, der an einen Bildschirm erinnert. Die schwarzhaarige Frau (eindeutig als Tilda Swinton erkennbar) blickt direkt ohne zu lächeln in die Kamera. Die unmittelbare Abfolge von *opening titles* und Großaufnahme macht klar, dass es sich bei dieser Figur um eine Hauptfigur handeln muss.

Szene 2 zeigt Ruby in einem Badezimmer (später wird klar es ist nicht ihr eigenes), sie steigt nackt aus der Dusche, umwickelt sich mit einem Handtuch und schminkt sich vor dem Spiegel die Lippen dunkelrot. Eine Detailaufnahme zeigt wie sie ein technisch wirkendes Halsband anlegt. Dann betritt ein nackter Mann (Alex) hinter ihr den Raum und legt die Arme um sie. Sein Gesichtsausdruck zeigt sexuelle Vorfreude und Lust, ihr Blick bleibt indifferent. Nach dem Sex, lehnt Alex erschöpft an der Duschwand, Ruby legt das benutzte Kondom in einen Plastiksack und macht mit einem kleinen Fotoapparat ein Bild von Alex. Sie bittet ihn noch darum für ein paar Sekunden zu Kuscheln. Nach einem kurzen Gespräch, steht sie auf zieht sich das Kleid über der Schulter zu Recht und geht.

In dieser einführenden Szene werden zwei zentrale Aspekte der Filmfigur Ruby inszeniert: Einerseits wird sie als typisch selbstbewusste und selbstbestimmte Frau dargestellt, sie hat die Kontrolle über diese sexuelle Beziehung, in der Alex ihr „Anything you want“ (02'55") zusagt. Sie handelt kühl und kontrolliert, spricht einsilbig und bestimmt, eine emanzipierte Frau, die sich ihrer körperlichen Anziehungskraft bewusst ist, ihre Motive und Ziele aber geheim hält. Die Umkehrung der klassisch-heteronomen Rollenverteilung (starker Mann/schwache Frau), insbesondere beim One Night Stand, verstärkt die Inszenierung von Rubys dominanter Weiblichkeit. Emotionalität, die klischeehaft eher Frauen als Männern

zugeschrieben wird, scheint für sie (bis auf ein paar Sekunden Kuscheln) keine Rolle zu spielen. Sie lehnt Alex' Angebot über Nacht zu bleiben ab, da seine Quote erfüllt sei. Auf seine irritierte Nachfrage, antwortet sie: „Told you three's the charm...Told you, just sex, no attachments. Most people only get to two“ (03'22").

Die technischen Utensilien, das Halsband und der kleine Fotoapparat in Form eines USB-Sticks stellen einen zweiten wichtigen Aspekt der Filmfigur Ruby dar. Da offen bleibt, wozu Ruby diese Technik gebraucht, wird sie außerdem als geheimnisvolle oder sogar merkwürdige Person inszeniert. Alex kommentiert das Foto etwa mit: „Is that some kind of weird fetisch?“ (02'46")



Abb. 26 Ruby

In Verbindung mit ihrem durchgestylten Aussehen wirkt Rubys Verhalten in dieser ersten Szene auch auf eine gewisse Art sehr künstlich und teilweise unverständlich bzw. rätselhaft. Rubys Künstlichkeit (sowie die ihrer Schwestern) wird in der anschließenden Szene 3, als sie zu Hause das Frühstück für sich und ihre Klonschwester zubereitet, weiter ausgeführt. Die drei tun ungewöhnliche Dinge, sie trinken Tee aus ausgekochtem Sperma, injizieren es sich, Ruby öffnet eine Schiebetür indem sie ihre langen Fingernagel in eine Buchse steckt, sie erhalten schriftliche Handlungsanweisungen (*Sleep, Download*) auf großen Bildschirmen.

Rubys Kleidung und Styling dienen ebenso dazu Weiblichkeit und Künstlichkeit hyperritualisiert darzustellen. Bei ihrer Arbeit außerhalb des Hauses ist Ruby in klassische Damenmode gekleidet – sie trägt Kleider oder Kostüme. Da ihre Kleidung jedoch fast ausnahmslos rot ist, wirkt sie durchaus extravagant. Zuhause, etwa bei der Zubereitung des

Frühstückstees im Intro, trägt sie einen rotglänzenden, langen Kimono. Die langen schwarzen Haare und die langen roten Fingernägel, alles sehr gepflegt, unterstreichen ihre Inszenierung als sehr weiblich sexualisierte Frau. Ihre Kleidung, aber auch ihre Wortwahl und ihre Bewegungen in den einführenden Sequenzen sind von einer kühlen Ästhetik und Präzision, elegant und zielsicher.

Ihren Namen erfahren aufmerksame ZuseherInnen ebenfalls bereits im Intro – als sie das Badezimmer verlässt, ist am Spiegel „Ruby“, mit rotem Lippenstift geschrieben, zu lesen (allerdings noch ohne einen expliziten Hinweis, dass dies ihr Name ist). In Szene 3 trägt sie Kimono und ein Halsband, auf dem ebenfalls Ruby zu lesen ist.

Der zweite Bereich ihrer Arbeit – neben den auf drei begrenzten sexuellen Begegnungen mit Männern – ist das EDream Portal, eine Website, die auch nach ihr benannt ist. Es wird in Szene 5, in der Ruby einen Text dafür spricht und die Seite von Sandy betrachtet wird, kurz eingeführt. Die Arbeit im EDream-Portal repräsentiert den nicht-menschlichen, technischen Anteil der Klone, ihren Maschinen-/Automatencharakter. Ruby ist im Portal digital, und wird zusätzlich von Rosetta explizit gebeten, etwas mehr „robotic“ zu sein, „because, remember, noone is supposed to know you’re real“ (Szene 10, 19'26").

Bei ihrer Suche nach Sperma scheint sie zwar ein System zu haben – sie geht abends in Bars und spricht dort Männer an – wonach sie diese Männer auswählt, scheint jedoch kein System zu haben. In der ersten Szene, in der gezeigt wird, wie sie jemanden anspricht (Szene 8) tut sie dies mit einem Satz aus einem alten Hollywood Film der 1950er Jahre. Sie sagt zu den Männern: „You’re looking good Frankie, got a natural rhythm“ (14'55"). Sie lernt also aus den Filmen uns verwendet Textzeilen als Anmachsprüche. Gleichzeitig wird – durch die Absurdität der Zeilen, mit denen sie die Männer anspricht (die nicht recht wissen, was sie davon halten sollen – auch wenn ihnen klar ist, dass es eine Anmache ist) – die klassische Flirt Situation parodiert: sie ist die selbstbewusste, die sich die Männer aussucht, anspricht und der die Männer meist folgen, um sich verführen zu lassen (bis auf Hopper). Dabei ist das was sie sagt offensichtlich belanglos – wichtig ist eher dass sie die Männer anspricht. In diesen Szenen wird das heteronorme Klischee einer Verführung noch deutlicher gebrochen bzw. umgekehrt wie mit Alex in Szene 2. Der Mann den Ruby auf der Toilette der Bar verführt, ist als Figur deutlich weniger attraktiv und schwächer als Alex dargestellt. Er ist eher rundlich, mit Bauch, hat eine beginnende Glatze und antwortet Ruby stotternd. Er lässt sich von Ruby zur Toilette schieben und wird von ihr an die Wand gedrückt

Unsicherheiten bzw. ungewohnte Situationen kompensiert Ruby teilweise durch Lächeln und Schweigen (etwa in Szene 15, in der sie dem Straßenprediger zum ersten Mal begegnet), was

wiederum als selbstsicher und geheimnisvoll gelesen werden kann – die stereotypen Eigenschaften der *femme fatale*.

Romantische (Sex)Arbeiterin

In Szene 3, zu Hause, werden kontrastierend zur eher kühlen und rationalen Seite, auch emotionale und nachdenkliche Momente gezeigt. Bevor Ruby das Frühstückstablett in den Keller trägt, bleibt sie etwa kurz am Fenster stehen und betrachtet einen Mann im gegenüberliegenden Haus, der vor einem Computer sitzt. Es ist Sandy, mit dem sie später eine Beziehung eingehen wird, zu diesem Zeitpunkt ist allerdings noch nicht absehbar, wer er ist und warum sie ihn beobachtet. Ihr Gesichtsausdruck ist aber im Unterschied zur abgeklärten Selbstsicherheit in der Badezimmerszene mit Alex, vergleichsweise neugierig und vorsichtig.

Ruby frühstückt allein und wirkt dabei im Vergleich zu der lächelnden Olive etwas melancholisch. Sie legt sich danach nicht in ihr Bett um zu schlafen, sondern auf die Liege vor dem Bildschirm, um *The last time I saw Paris* herunterzuladen – eine Hollywood-Romanze aus dem Jahr 1954. Dieser alte Film, mit den entsprechend gekleideten DarstellerInnen, steht in einem deutlichen Gegensatz zu der kühlen, modernistischen bzw. futuristischen, japanisch inspirierten Ästhetik von Ruby und ihrem Zimmer. Der Filmklassiker zeigt eine Liebesszene und der von Liz Taylor verkörperte Frauentyp (ein verliebtes, leichtfertiges, junges Mädchen) steht in deutlichem Kontrast zur emanzipierten Weiblichkeit Rubys.

Ruby wird also bereits in der Exposition des Films als mehrdimensionale Figur inszeniert. Sie ist nicht nur die nüchterne, emanzipierte Business-Woman (zwar mit ungewöhnlichem Beruf), sondern interessiert sich, wenn auch anfangs nur zaghaft, für andere Dingen (Sandy) als ihre Arbeit, gönnt sich kurze Entgleisungen von ihrer beherrschten Fassade, und ge/braucht Gefühle und Romantik zum Arbeiten/Leben.

Ihr selbstbewusstes Auftreten beim Ansprechen und Verführen der Männer steht stark im Widerspruch zu ihrer sonstigen Unsicherheit bzw. Unbeholfenheit in der Welt draußen. Im Verlauf der Filmhandlung bröckelt die Fassade der *femme fatale* immer mehr. Ab dem Zeitpunkt da sie vom ErmittlerInnenteam rund um Agent Hopper als Hauptverdächtige gesucht wird, häufen sich Situationen, die zeigen wie hilflos Ruby im Alltag ist. Szene 32 stellt dies überspitzt dar: Ruby versucht (zum ersten Mal) Donuts in einer Konditorei zu kaufen. Sie weiß nicht, dass mit Geld bezahlt werden muss, sondern versucht mit Kondomen zu

bezahlen. Paradoxerweise hilft ihr gerade Sandy, der sonst im Alltag ungeschickt und schüchtern wirkt. Ab dieser Szene entwickelt sich die im Grunde klischeehaft dargestellte, romantische Liebesbeziehung der beiden. Insgesamt wandelt sich die Figur Ruby im Verlauf des Films also fundamental. Zu Beginn als stark und selbstbewusst bei ihrer Arbeit dargestellt sowie fürsorglich ihren Schwestern und bewundernd Rosetta gegenüber, verändert sie die Liebe zu Sandy zum braven Hausmütterchen mit Babybauch. In mancher Hinsicht wird Ruby zu dem was sie anfangs als Arbeitsgrundlage nützt: Zum traditionellen Stereotyp der weißen, heterosexuellen, Mittelschicht - Haus- und Ehefrau der 1950er Hollywood Romanzen.



Abb. 27 Ruby und Sandy

IX.3.3 Olive und Marinne – Schwestern und Liebende

Diese beiden werden (fast) zusammen eingeführt, auch bereits im Intro, nachdem Ruby nachhause kommt, und ihnen dreien Frühstück bereitet (Szene 3). Olive öffnet die grüne Tür, trägt das Tablett in das grüne Zimmer und weckt die schlafende Marinne, um mit ihr zu frühstücken. Beide haben ebenfalls lange Haare – Olive ist blond, Marinne rothaarig, und auch sie beide werden durch Tilda Swinton dargestellt, wodurch bereits im Intro auf die deutliche Ähnlichkeit der drei hingewiesen wird. Außerdem haben beide die gleichen langen und manikürten Fingernägel, jeweils in der Farbe ihrer Kimonos und ein entsprechendes Halsband mit ihren Namen darauf, wie Ruby. In ihrer Einführung gibt es noch keinen Hinweis darauf, was sie tun oder wie sie ihre Tage verbringen – sie nehmen den Tee und die Injektion zu sich, die Ruby ihnen gebracht hat, und schlafen dann weiter.



Abb. 28 Olive und Marinne

Erst in Szene 10, nach knapp 20 Minuten des Films werden die beiden erneut gezeigt und langsam als relevante Filmfiguren mit eigenständigen Charakteristika etabliert. In ihren Interaktionen mit Rosetta nimmt Olive oft die Rolle der Vermittlerin ein, die erklärt, warum Marinne etwas tut. Etwa als sie in Szene 18 erklärt warum Marinne ihre Sprache verschlüsseln oder sogar für sie kommuniziert/übersetzt (Szene 21).

Marinne zeigt öfter Bestrebungen, bewusst etwas eigenes, individuelles zu tun, zu haben – beim Tanzen (Szene 10), bei der verschlüsselten Sprache oder wenn sie sich Kleidung und Schmuck kauft (Szene 18), während Olive zuhause immer nur in Kimonos zu sehen ist. Auch ihre Weigerung, den Spermaersatz zu trinken, zeugt von ihrer Fähigkeit, sich eher eine eigene Meinung zu bilden und diese durchzusetzen als Olive (Szene 26).

IX.3.4 Die Klone zu dritt - Geklonte Ähnlichkeit/Differenz

Die drei Klone sind zumeist ganz in Rot (Ruby), Grün (Olive) und Blau (Marinne) gekleidet – die Grundfarben der digitalen Farberzeugung auf Bildschirmen im so genannten RGB-Schema. In zwei Szenen sind die drei bzw. Olive und Marinne auch in Gelb gekleidet. Dabei können rot, blau, grün und gelb zum einen als die klassischen Grundfarben bezeichnet werden, die zudem eindeutig voneinander unterschieden werden können, zum anderen finden sich diese vier Farben auch in der grafischen Darstellung der DNA wieder – die vier Basen der DNA Adenin, Guanin, Cytosin und Thymin werden meist in den vier Farben abgebildet. Ihre Namen Ruby, Olive und Marinne bezeichnen zwar Töne dieser Farben,

durch die Spezifikation in rubinrot, olivgrün und marineblau werden sie jedoch zu etwas Besonderem – sie sind eben nicht nur rot, blau oder grün, sondern durchaus besondere Farbtöne und Individuen.

Durch die gleiche Kleidung und Einrichtung ihrer Zimmer (jeweils abgesehen von der Farbe), wie auch durch andere Bilder im Film – sie bekommen Muffins in ihren Farben zum Geburtstag (Szene 12), Ruby kauft Donuts in ihren Farben (Szene 32) - wird ihre gleichzeitige Ähnlichkeit und Verschiedenheit zueinander inszeniert. Sie sind alle drei „50% Human, 50% Software“ (Szene 12, 22'27"), wobei die menschlichen Zellen alle von Rosetta stammen. Trotzdem sind sie, sowohl äußerlich als auch in ihren Persönlichkeiten, verschieden.

Durch die Reihenfolge und Art der Einführung – Ruby zuerst und länger, ausführlicher und allein, Olive und Marinne gemeinsam und kürzer, wird der Eindruck bestätigt, der auch bei der Grobanalyse des Films bereits geweckt wurde – Ruby als die große Schwester, die Verantwortung für sich und die anderen übernimmt und mit der Außenwelt interagiert, Olive und Marinne als eher gleichberechtigte und gleich alte Schwestern (oder Liebende), die ihre Zimmer teilen, gemeinsam essen und schlafen, und sich zunächst nur im Haus aufhalten, wobei Olive die fürsorglichere ist, die sich um Ernährung und Schlafen von Marinne mit sorgt.

Alle drei Klone konsumieren Medien, beinahe in jeder Szene, in der sie in ihren Zimmern gezeigt werden. Ruby sieht sich alte Hollywood-Romanzen, die *motivational tapes* an, bzw. schläft währenddessen. Olive liest Fachbücher zur menschlichen Evolution oder Psychologie, Marinne bewegt sich im Internet, informiert sich dort, kauft ein und beeinflusst Börsenkurse. Auch ihr Medienkonsum inszeniert ihre Individualität, und ihre Persönlichkeiten – die arbeitende, romantische Ruby, die wissbegierige, ausgleichende Olive und die rebellierende, aktionistische Marinne.

Rosettas brave Kinder oder autonome Individuen?

Rosetta ist gleichzeitig Erschafferin, Mutter (genetisch und sozial) und Schwester der Klone – sie hat sie entwickelt und programmiert, kümmert und sorgt sich um sie, scheint in etwa gleich alt zu sein. Die Klone selbst bezeichnen sie als beides – Mutter und Schwester (Szene 14). Wenn Rosetta mit den Klonen interagiert, geschieht dies meist mit allen dreien zusammen, über die Mikrowelle in der Küche, die als Videophon zwischen Küche und Keller mit den Zimmern der Klone fungiert.

Die erste Szene, in der alle drei Klone gemeinsam zu sehen sind, ist Szene 10, in der sie in Olives Zimmer einen Tanz für Rosetta aufführen, der sie aufmuntern soll. Dabei sind alle drei in identische gelbe Kimonos gekleidet und tanzen, zunächst jede für sich, dann gemeinsam nach einer Choreographie, an die sich Ruby und Olive halten, während Marinne diese zum Teil deutlich abwandelt. Der Text des Liedes lautet „This is the life“.



Abb. 29 Ruby, Olive und Marinne tanzen

Rosetta ist sehr beeindruckt von dem Tanz, und fragt sie, wie sie ihn gelernt hätten, worauf sie jedoch keine Antwort erhält. Dies lässt die Vermutung zu, dass die Klone sich selbstständig weiterentwickeln und lernen, auch unabhängig von den Programmen, die ihnen *Download* und *Sleep* usw. vorschreiben. Die Klonschwester beschäftigen sich auch mit der Welt der Menschen und hinterfragen diese. In Szene 14 unterhalten sie über die menschliche Psychologie. Marinne wundert sich warum es nicht mehr Klone wie sie selbst gäbe: „We are such an improvement. Why aren't there more of us?“ (24'13"). Gleichzeitig wird dadurch eine Sehnsucht in ihnen geweckt, die Marinne artikuliert – sie wolle auch sterblich, menschlich sein, und sich selbst reproduzieren können.

Auch der erste bewusste Widerstand/Ungehorsam gegen Rosetta entsteht, als die Klone zu dritt sind (Szene 26) – durch Marinnens Weigerung, den Spermaersatz zu trinken, ist ihre Gesundheit gefährdet, in ihrer Sorge beschließt Ruby trotz Rosettas Verbot nach draußen zu gehen. Allein hätte es wohl keine der drei gewagt, diesem expliziten Verbot nicht zu gehorchen, zu dritt aber ist dieser erste Ungehorsam möglich.

Die Klone werden also anfangs als Kopien von Rosetta und als deren Familie dargestellt, entwickeln sich jedoch im Laufe des Films zu eigenständigen Persönlichkeiten, werden

sprichwörtlich erwachsen. Am deutlichsten wird dieser Emanzipationsprozess an Ruby illustriert: Über ihre Liebes-Beziehung zu Sandy zieht sie am Ende sogar von zu Hause aus und gründet eine eigene Familie.

IX.3.5 Agent Edward B. Hopper

Agent Hopper ist zwar bereits relativ früh aber nur für wenige Sekunden im Bild. Ruby ist in einer Bar und spricht Hopper an. Hopper sieht sie kurz irritiert an, begreift jedoch rasch worum es ihr geht (Anmache) und lehnt ab: „Sorry I’m working. Maybe some other time“. (Szene 7, 15'00") Diese kurze Einstellung weist Hopper als intelligenten, vielbeschäftigten Charakter aus, selbstbewusst und erfahren im Umgang mit Frauen.

Äußerlich entspricht Agent Hopper dem Stereotyp eines kühlen, berechnenden Detektivs oder Agenten. Er ist äußerst korrekt gekleidet, trägt immer einen Trenchcoat, darunter Anzug mit Jackett und Krawatte sowie meist einen dunklen, schmalen Schal. Hopper scheint mit ca. 30 bis 35 Jahren fast zu jung für einen erfahrenen Ermittler. Sein Gesicht ist kantig, er hat kaum Bartwuchs und ist nicht sonderlich muskulös gebaut. Hopper hat blondes, dünnes, halblanges Haar, das glatt über die Stirn nach hinten gebürstet ist und trägt eine runde Nickelbrille (die an John Lennon erinnert). Am Kinn und um den Mund hat er einige Muttermale, manchmal klebt auf Kinn, Nase oder Stirn ein Pflaster. Es bleibt offen wozu diese Pflaster dienen. Klassisch für das Stereotyp eines Agenten ist die gut sichtbare, tiefe Stirnfalte, die auf einen nachdenklichen, kritischen Charakter verweist.



Abb. 30 Agent Edward B. Hopper

Die Details seiner Erscheinung unterstreichen die Kauzigkeit, die (fast) jedem Detektiv im Film zugeschrieben wird – aus der Einsamkeit ihres Berufs entwickeln sie Eigenheiten und seltsame Vorlieben, die sie erst menschlich erscheinen lassen. Auch die geheimnisvolle Freundin aus der Vergangenheit passt in dieser Lesart durchaus zur Inszenierung des Detektivs Hopper.

Hoppers kognitive Fähigkeiten und seine Verhaltensweisen entsprechen seiner Berufsrolle als Agent. Schon der kurze Auftritt in der Bar verdeutlicht, dass Hopper fast ausschließlich auf seine Arbeit konzentriert ist. Bei seiner Einführung als wichtige Figur für die Filmhandlung wird sein Beruf zentral in den Mittelpunkt gesetzt. Bevor die Kamera Hopper erneut direkt in den Blick nimmt, wird ein Fax an ihn sichtbar, er nur schräg von hinten, wie er dieses liest. Die Ärzte, die den Virus bei den Männern untersuchen, bitten *Agent Edward B. Hopper* vom *National Immune Defense Corps* um Hilfe. Sie beschreiben die Lage als sehr ernst: „Priority one. Code Red. Need Troops to trace it.“ (Szene 20, 29'43")

Die nächste Einstellung zeigt Hopper wie er hinter Crick und Rosetta in die Universität geht. Crick und Rosetta unterhalten sich nicht mit ihm, sondern *über* ihn. Crick erklärt, Hopper sei ein Agent aus Washington, der befürchte, dass ein Virus in die Hände von Terroristen gefallen sei. Das anschließende Gespräch in dem Crick das Ausmaß und die Symptome der Epidemie beschreibt wirkt angespannt: Crick spricht rasch und eindringlich, Rosetta antwortet irritiert und beunruhigt, Hopper beobachtet nur, ergänzt lediglich es handle sich möglicherweise sogar um „bio-gender warfare“ (Szene 20, 30'13"). Als Rosetta dies schockiert wiederholt, fordert er sie nachdrücklich aber ohne Worte, nur mit einer raschen Handbewegung, auf nicht laut darüber zu sprechen. Diese kurze Interaktion zeigt Hopper als distanzierten, schroffen Charakter, der sogar leicht bedrohlich wirkt, weil er von Krieg spricht und zu Verschwiegenheit ermahnt.

Die nächste Szene, in der wir Neues über Agent Hopper erfahren, ist ein Treffen mit Dirty Dick in einem Café. Hopper nennt Dirty Dick *Honey* (Szene 23, 32'10"), die beiden kennen einander von früher und wirken miteinander vertraut. Dirty Dick beanstandet schonungslos Hopper sei älter geworden und habe zugenommen, er entgegnet sie/er habe sich nicht verändert, sei so ehrlich und zynisch wie eh und je. Dieses kurze Geplänkel alter Bekannter dauert nur kurz, dann erzählen Rosetta und Hopper von der Epidemie. Als Dirty Dick im Laufe des Gesprächs zweideutige Anspielungen auf Hoppers Vergangenheit macht gibt er sich genervt und lässt sich nicht vom Thema abbringen. Er scheint primär daran interessiert den Fall zu lösen und bleibt strikt auf seine beruflichen Pflichten orientiert. Die nächsten Einstellungen und Szenen festigen dieses Bild. Hopper wird bei der Arbeit gezeigt, wobei er

unnachgiebig und streng agiert. Bei einer Befragung der Männer in Quarantäne ist er kurz angebunden, stellt seine Fragen präzise und emotionslos (Szene 27).

Im Unterschied dazu verhält er sich gegenüber Rosetta fast liebenswürdig. Als diese mit dem Phantombild von Ruby überstürzt den Raum verlässt, folgt er ihr. Ein kurzer verlegener Moment entsteht zwischen den beiden, wenn Hopper Rosetta leicht auf den Arm schlägt und sagt: „Take care of yourself Kid (you), you work too hard.“ (Szene 27, 40'50") Möglicherweise verdächtigt er Rosetta bereits, genauso könnte sein Verhalten aber als liebevolle Sorge gedeutet werden.

Agent Hopper kommt anfangs jeweils nur kurz und in unterschiedlichsten Kontexten vor und sagt wenig bis gar nichts über sich selbst. Durch seine äußerliche Charakterisierung und die wiederholten Fremdzuschreibungen als Agent wird ein geheimnisvolles Image etabliert. Hopper scheint als Figur ausschließlich an der Lösung des Kriminalfalls *bio-gender warfare* interessiert. Er wird als rationale, zielstrebige, unnahbare Figur inszeniert. Auch nach der Heilung der Männer, ist er nicht zufrieden. Erst als Dirty Dick ihm sagt, dass Rosetta noch Jungfrau ist, glaubt er ihrer *Unschuld* (!).

Über Hoppers Privatleben erfahren wir nur wenig und dies bleibt mysteriös. Nur Dirty Dick spricht Hoppers zweifelhafte Vergangenheit in den 1960ern direkt an: „Have you heard about his own past? What a movie that would make. Rosebud... you're blushing.“ (Szene 25, 34'41") Hopper geht aber nicht darauf ein, eher reagiert er verärgert. Emotionale Seiten zeigt Hopper erst am Ende des Films, nach der Lösung des Kriminalfalls. Er begleitet Rosetta nach Hause, entschuldigt sich, küsst sie und endet mit ihr im Bett. Auch sogar nackt im Bett liegend erzählt Hopper Rosetta nichts über seine Vergangenheit. Hopper behält also bis zum Schluss die Überhand, hat meist eine dominante, starke Position, Unsicherheiten überspielt er rasch.

IX.3.6 Sandy

Sandy kommt bereits sehr früh, aber nur kurz, in Szene 3 als Ruby ihn durchs Fenster beobachtet, das erste Mal ins Bild. Bevor wir inhaltlich etwas über die Filmfigur Sandy erfahren, wird also ein Bezug zu Ruby hergestellt. Unklar ist an diesem Punkt der Geschichte warum Ruby gerade Sandy durchs Fenster beobachtet. Grundsätzlich könnte sie auch jedEn anderEn NachbarIn im gegenüberliegenden Haus beobachten. Für die Dramaturgie der Geschichte ist es jedoch plausibel, dass bereits so früh eine Verbindung der beiden Figuren erfolgt. Schließlich endet das ungleiche Gespann am Ende als Liebespaar.

In Szene 5 erfahren ZuseherInnen mehr über den jungen Mann. Äußerlich entspricht er dem Stereotyp *schüchternen Junge*. Er hat ein unauffälliges, freundliches Gesicht, braune, halbblange Haare, die fast bis über die Augen hängen und einen 3-Tages Bart. Über einem hellen T-Shirt trägt er eine dunkelbraune, eher altmodisch wirkende Strickjacke. Sandy sitzt wieder vor einem Laptop, in einem Zimmer, das wie ein typisches Jugendzimmer eingerichtet ist (Bett, Schreib-tisch, TV-Gerät, Poster an den Wänden). Er betrachtet Rubys EDream Portal. Rubys (Computer-)Stimme sagt, „I can teach you to dream“, sie fordert ihn auf „Let’s EDream together“ (10'20"). Als seine Mutter das Zimmer betritt klappt er den Laptop zu. Sie fragt ihn wie er geschlafen hat, macht sein Bett, bringt ihm Frühstück, erkundigt sich fürsorglich und neugierig nach seinen Frauen-Bekanntschaften bei der Arbeit. Er antwortet eher ausweichend und resigniert, dass die Frauen sich nur über ihn aufregen und dass sein Beruf (er arbeitet in einem Copy-Shop) nicht sehr hoch angesehen sei. Er erklärt wer alles in der Hierarchie über ihm stehe (Müllfahrer, Eisverkäufer, Tellerwäscher etc.). Sie widerspricht ihm und muntert ihn auf, dass *die Richtige* schon kommen werde. Diese Szene inszeniert eine klassische, fast schon ödipale Mutter-Sohn Beziehung, vom Typ hilfloser Junggeselle und überfürsorgliche Mutter.

Außerdem wird Sandy von Beginn an durch die Art wie er spricht (leise, fast apathisch) und was er sagt als sehr schüchtern und mit wenig Selbstbewusstsein dargestellt. Er ist während der ganzen Konversation relativ gleichgültig, redet im Vergleich zu seiner Mutter nicht viel, sieht sie nie direkt an, sondern betrachtet währenddessen verzerrte Kopien.

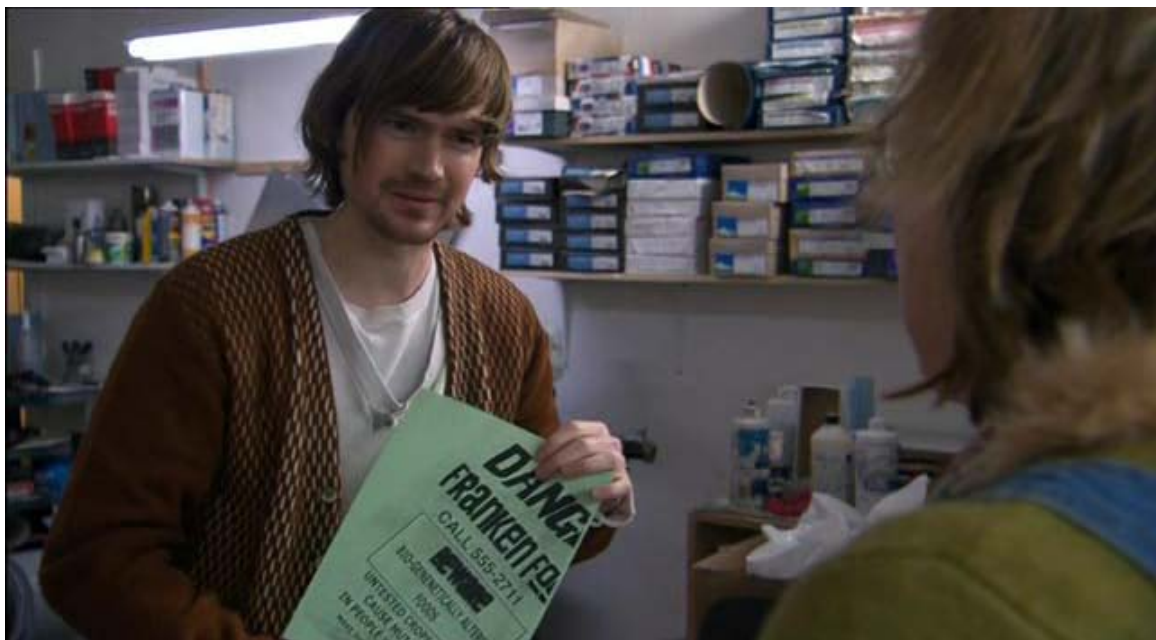


Abb. 31 Sandy im Copy-Shop

Die nächsten Szenen zeigen Sandy bei der Arbeit im Copy-Shop (Szene 9) und festigen sein Image als merkwürdig verschrobener, zerstreuter, junger Mann. Als eine Kundin sich über die fehlerhaften Kopien beschwert, beschwichtigt er sie weniger mit tatsächlichen Erklärungen als entschuldigenden Gesten (er gibt die Hände vor die Augen oder führt sie wie bittend vor den Mund, etc.). Er versucht gar nicht erst die Situation zu beschönigen, sondern gibt offen zu schlecht in seinem Job zu sein. Nachdem die Kundin gegangen ist, schaltet er alle Maschinen wieder ein und beginnt zu den Geräuschen der Kopiergeräte die Bewegungen eines Dirigenten zu machen. Insbesondere körpersprachlich verhält sich Sandy in dieser Szene also sehr kindlich und verspielt. Bis ins letzte Drittel des Films bleibt unklar welche Funktion Sandy für die Filmhandlung hat. Die Figur wirkt anfangs sonderbar, als Teil eines verrückten Subplots ohne Sinn für die Haupthandlung.

In Szene 28 druckt Sandy im Copy-Shop viele Kopien von Rubys Phantombild. Er behandelt Rubys Bild wie eine reale Person, macht eine Verbeugung vor dem Bild, tanzt mit ihm durch den Raum und flüstert leise Begrüßungsworte. Möglicherweise bewirkt bereits diese Szene eine leise Ahnung, dass sich Sandy gerade in *die Kopie einer Kopie* verliebt. Erst in Szene 32, als sich Ruby und Sandy in der Konditorei erstmals real treffen, erfolgt die eindeutige Verbindung zum Hauptplot.

Für das Ende der Geschichte übernimmt die Figur Sandy dann eine zentrale Rolle. Die Liebesgeschichte zwischen ihm und Ruby führt dazu, dass Ruby ihre Schwestern und Mutter verlässt um mit ihm ein (hetero)*normales* Leben zu führen. Die beiden lernen sich kennen, verlieben sich ineinander: Ruby setzt sich mehr und mehr mit der *realen* Welt auseinander (sie geht etwa in ein Museum), unterhält sich mit Sandy über ihre Erfahrungen, beginnt Gefühle, wie Liebe und Trauer zu empfinden (Szene 36). In gewisser Weise ermöglicht erst die Beziehung zu Sandy, dass Ruby in der *realen* Welt leben kann, sich als *natürlich* empfindet. Als sie Sandy fragt ob sie auf ihn zu künstlich („robotic“) wirke bestätigt er ihre *Echtheit*: „No you’re very good at real, real is your second nature“ (1h 04'34").

Lediglich Sandys Mutter muss erst davon überzeugt werden, dass Ruby *die Richtige* für Sandy ist. Dies soll bezeichnenderweise bei einem traditionell, familiären Essen geschehen. Das heteronome Klischee wird erneut parodiert wenn Sandys Mutter und Ruby sich über Kochrezepte unterhalten: Sandys Mutter bietet Ruby an ihr ein Rezept für *Borschtsch* zu geben, Ruby erwidert sie kenne auch ein Rezept. Das einzige Gericht das Ruby im Laufe des Films kocht, ist der Tee aus benutzten Kondomen.

IX.3.7 Dirty Dick

Dirty Dick wird von Beginn an als bizarre, rätselhafte Figur inszeniert. Allein schon die Namensgebung ist irritierend. In Szene 22 wird Dirty Dick von Hopper als „old friend of mine“ (31'40") bezeichnet, von der sich die Behörde wegen „lifestyle issues“ getrennt habe.

Noch bevor wir Dirty sehen, hören wir seine/ihre Stimme. In Großaufnahme wird die Klingel eines Hauses, an der ein Zettel mit Dirty Dicks Namen hängt, gezeigt. Als Rosetta klingelt, sagt eine weibliche, süßlich klingende, stark intonierende Stimme: „This is Dirty Dick call 1234567“. Rosetta wählt, Dirty Dick hebt ab und dieselbe Stimme antwortet, fast im Tonfall eines Verkaufsgesprächs: „This is Dirty Dick. I take the crime“. Rosetta stottert verlegen in den Hörer, Hopper übernimmt und sagt trocken: „Hy Honey, it's me R. B. Would you like to help us out? We're talking bio gender warfare.“ Dirty Dick antwortet, nun mit deutlich weniger Singsang in der Stimme, ähnlich kurz angebunden wie Hopper: „I'm at the coffee shop. Come to meet me“. (Szene 23, 31'57" bis 32'19")

Dieses kurze Telefongespräch trägt einiges zur Charakterisierung der beteiligten Figuren bei. Rosettas Unbeholfenheit und Hoppers Coolness werden stilisiert. Dirty Dick wird über seine/ihre Stimme, deren Modulation und Intonation, als merkwürdige, zwiespältige Figur etabliert: Anfangs klingt sie freundlich, fast affektiert und schwenkt dann von einem Moment auf den anderen zu kühler Berechnung um. Die sonderbare Form der Kontaktaufnahme, von der Klingel, über den Anruf hin zum Treffen im Kaffee, stützt die Vorstellung einer geheimnisvollen Figur.

Beim Vorbeigehen an der Glasfassade des Kaffees ruft Rosetta überrascht: „This is Dirty Dick? He looks like that actress!“ (Szene 23, 32'24"). Erstmals klingt die Diskrepanz zwischen männlicher Namensgebung bzw. männlichem Personalpronomen und weiblichem Aussehen an. Diese unklare Konstellation wird ZuseherInnen in der folgenden Einstellung augenscheinlich, als Dirty Dick erstmals ins Bild kommt.



Abb. 32 Dirty Dick

Dirty Dick ist äußerlich als eine 40 bis 45 Jahre alte Frau dargestellt, er/sie ist groß, weiblich gebaut, mit langer schmaler Nase und vollen Lippen. Mehr noch als solche *körperlichen* Merkmale stilisieren Kleidung, Styling und Gestik Dirty Dicks überspitzt inszenierte Weiblichkeit. Unter einem grauen Trenchcoat und einem Herrenhut aus Filz, trägt Dirty Dick eine violette Bluse aus glitzerndem Stoff, vermutlich einen Minirock (ihre nackten Beine sind unter dem Tisch sichtbar) und eine Netzstrumpfhose. Er/sie hat lange, braune, gelockte Haare und ist stark geschminkt: mit knalligem, lila Lippenstift, dunkel betonten Augen und langen, dunkelrot lackierten Fingernägeln. Im Unterschied zur Stimme, die am Telefon bzw. auf dem Tonband zu hören ist, spricht Dirty Dick im Kaffee mit rauer, rauchiger fast männlicher Stimme. Dirty Dick wird äußerlich als Frau dargestellt, der Name ist aber deutlich männlich wenn nicht chauvinistisch konnotiert. Dirty Dick scheint als transsexuelle Frau zu leben⁷¹, jedoch wird dies im Film nie von ihr selbst oder einer anderen Figur offen angesprochen.

Im folgenden Gespräch wird einiges über Dirty Dicks Persönlichkeit sowohl von ihr selbst angesprochen als auch latent klar: Ihr Verhalten gegenüber Hopper zeichnet sie als sarkastisch Figur, die schlagfertig und ehrlich auf seine Feststellung sie habe sich nicht verändert reagiert. Gleichzeitig wirkt sie nicht verbittert, eher gelassen und humorvoll, wenn sie zugibt viel allein zu sein, weil niemand *ihre* Wahrheit hören wolle. Nach dieser kurzen Eröffnung konzentriert sie sich aber sofort, wie auch Hopper, auf das Problem der

⁷¹ Im Folgenden werden aufgrund der äußeren, weiblichen Erscheinung Dirty Dicks lediglich weibliche Pronomen verwendet.

Virenepidemie. Dadurch wird sie außerdem als wissbegierige, energische Figur etabliert – ein Stück weit scheint ihr Beruf, noch immer ihre Berufung zu sein. Anders als Hopper ist sie aber weitaus humorvoller bei der Sache, vertritt ihre private (feministische) Position auch beruflich, wenn sie lapidar feststellt: „Why are 35 men in isolation wards a problem? I would think that would make things a lot easier?“ (Szene 23, 33'08"). Zusätzlich nützt sie die Gelegenheit für einen spöttischen Seitenhieb auf ihre und Hoppers (sexuell) ausschweifende Vergangenheit. Sie wirft ein in den 1960ern sei Sex mit 35 Männern (Menschen) in zwei Wochen keine Seltenheit gewesen und deutet an Hopper habe ähnliche Erfahrungen gemacht.

Dirty Dick wird als starke, selbstbewusste, kluge Figur etabliert. Ihre Intelligenz wird einerseits als kognitive wie auch als emotionale dargestellt. Sie gibt den nahe liegenden Hinweis ein Phantombild von Ruby zu erstellen, gleichzeitig zieht sie Schlüsse, die rational nicht nachvollziehbar erscheinen, wenn sie mit Bestimmtheit diagnostiziert, die Erkrankung der Männer müsse mit Sex zu tun haben. Auch sie wird also durch ihre (ehemals berufliche) Kompetenz inszeniert. Sie erweist sich als aufmerksame Beobachterin mit intuitiver Begabung, wenn sie Rosettas Mimik sofort entlarvt und feststellt diese habe etwas zu verbergen (Szene 25).

In der Filmhandlung wirken Dirty Dicks Ambivalenz, ihr Scharfsinn und ihre Intuition auf die anderen Figuren nicht übermäßig irritierend. Vielmehr bringen ihr die meisten Charaktere viel Respekt entgegen, in Interaktionen nimmt sie vorwiegend eine dominante Position ein.

Ihre längste Szene hat Dirty Dick mit Rosetta, als sie diese überraschend zu Hause besucht. Dirty Dick eröffnet mit den Worten: „I like you Rosetta, I feel I understand you, am I frightening you?“ (Szene 30, 43'43") ein Gespräch, das letztlich in einem Geständnis von Rosetta endet. Dirty Dick weiß scheinbar nicht nur genau wann der richtige Zeitpunkt für ihren Besuch ist, sondern auch welche Fragen sie stellen muss um Rosettas Vertrauen zu gewinnen. Sie wird in dieser Situation als interessierte, mitfühlende ZuhörerIn inszeniert, die fast therapeutisch nachfragt, „So...why did you do it in the first place?“ und letztlich resümierend feststellt, was Rosetta scheinbar erst in diesem Moment begreift: „You really care for them, don't you?“ (Szene 30, 43'43"- 47'00")

Zum großen Teil dient die Figur Dirty Dick also dazu Rosettas Geheimnis und ihr latentes Motiv (Einsamkeit bzw. Suche nach Zuneigung) zu offenbaren.

IX.3.8 Professor Crick

Professor Crick wird bereits früh als etablierter Wissenschaftler eingeführt. In Rosettas elektronischem Kalender steht in Szene 4 der Eintrag „Meeting with Crick at Lab“ (08'22"). Sie treffen sich in einem Gebäudekomplex der wie eine Universität aussieht (lange Gänge mit mehreren Türen) und unterhalten sich im Labor über Rosettas Forschung. Crick ist äußerlich als erfahrener, älterer Mann dargestellt. Er hat braune, kurze, gelockte Haare, die an den Schläfen schon leicht ergraut sind, ein leicht faltiges Gesicht und trägt Hemd und Sakko. Die Szene inszeniert Crick als Rosettas Mentor oder Betreuer ihrer Arbeit, womit ihm eine relativ (status)hohe Position zugewiesen wird. Er philosophiert anfangs über Wissenschaft im Allgemeinen und fragt dann spezifisch zu Rosettas Forschung nach.

Sein Beruf weist Crick als intelligente, kompetente Figur mit starken mentalen Fähigkeiten aus. Gleichzeitig ist er ein widersprüchlicher Charakter, zumindest bleibt in dieser ersten Szene mit Rosetta ein Unbehagen oder Unwissen über seine Motivationen. Einerseits gibt er sich sehr wissenschaftskritisch. Er stellt fest, dass nach Aristoteles Menschen zwar ein natürliches Bedürfnis nach Wissen haben, paradoxerweise könne jedoch gerade neues Wissen immer wieder gefährliche Nebeneffekte haben (Szene 4, 08'50"). Andererseits scheint er sehr interessiert daran mehr über Rosettas Arbeit zu erfahren. Dabei ist nicht klar, ob rein aus wissenschaftlicher Neugier oder ob er andere versteckte (z.B. finanzielle) Interessen hat. Auf sprachlicher Ebene gibt er sich altruistisch: „You know the most important thing to me is, the creation of reliable software that makes the world a safer and a better place“ (09'33"). Mimisch und körpersprachlich wirkt er in diesem ersten Gespräch mit Rosetta jedoch mitunter eher hinterlistig bis anzüglich (er sieht sie schräg von der Seite an, grinst oder lacht gekünstelt). Auch in der nächsten Szene verhält sich Crick Rosetta gegenüber uneindeutig. Er kritisiert Rosetta und ihre Arbeit zwar nicht offen, warnt sie aber latent in Form von Metaphern „Just make sure that you don't download yourself into your own research“ (Szene 11, 22'00").



Abb. 33 Professor Crick

Nachdem der Konflikt des Films etabliert ist (Bio-Gender Warfare) verlagert sich Cricks Neugier und Interesse. Er ist nun ganz auf die Lösung des Problems konzentriert. Anfangs versteht er Rosetta dabei noch als Hilfe. Später als Agent Hopper sie bereits verdächtigt, verteidigt er sie (Szene 33). Crick dient dramaturgisch also einerseits dazu mehr über Rosettas Arbeit bzw. über wissenschaftliche Details des Virus zu erfahren. Im Unterschied zu Hopper bleibt Crick aber während der Suche nach der Lösung parteiisch. Er nimmt Rosetta in Schutz und ist insgeheim sogar stolz auf ihre Fähigkeiten.

IX.4 Interpretation Teknolust

Im Hinblick auf unsere Forschungsfrage nach der Darstellung von *sex*, *gender* und *desire* sowie Geschlechterverhältnisse lässt sich nach unseren Analysen folgendes Resultat für *Teknolust* formulieren:

Viele der in Teknolust gezeigten Figuren und Themen werden entlang traditionell heteronomer Muster entwickelt, jedoch gleichzeitig immer wieder parodistisch gebrochen. Der Film als Ganzes und die (Haupt-) Figuren schwanken zwischen Stereotypen und deren ironischer Subversion.

Beide Liebesgeschichten sind entlang heterosexueller Stereotype orientiert, werden jedoch überspitzt und mit humorvollen Übertreibungen inszeniert. Rosetta und Hopper verdeutlichen das Muster *starker Mann* erobert *schwache Frau*; Ruby und Sandy erleben

gemeinsam ein heteronormes *Familien-Happy End*. Jedoch kehrt die Beziehung zwischen Ruby und Sandy das Hierarchieverhältnis zwischen Mann und Frau zumindest äußerlich um. Das letzte Bild der Beiden im Abspann (vgl. Abb. 27), zeigt die hochschwangere Ruby, noch immer im roten Kostüm, und Sandy, der einen Teig rührt und den Kopf an Rubys Schulter legt. Das Paar wirkt wie die queere Parodie einer Domina und ihres unterwürfigen Partners. Die klassischen Figurentypen, *femme fatal* und *Loser/Muttersöhnchen*, werden übertrieben dargestellt und damit ins Lächerliche gezogen.

Rosettas Weiblichkeitskonstruktion ist visuell die eines grauen Mäuschens, gleichzeitig verkörpert sie aber den *mad scientist* und damit ein männlich konnotiertes Stereotyp. Auch die Vernachlässigung jeglicher ethischer und moralischer Bedenken hinsichtlich ihrer Forschung ergänzt diesen Stereotyp. Ihre asexuelle, rationale, karriereorientierte Charakterisierung kann also als *vermännlichte Weiblichkeit* bezeichnet werden. Um ihre eindimensionale und eher negative Typisierung zu kompensieren erschafft sie sich drei hyperweibliche, sexualisierte Klone, die in gewisser Weise Rosettas unterdrückte Wünsche (nach Liebe, Zärtlichkeit, Sex) ausleben. Der Film zeigt viele verschiedene Weiblichkeitskonstruktionen, die aber personell aufgesplittet sind. Die Schwierigkeit pluralistische Identitäten in einer Person zu leben wird thematisiert, mehrdeutige Konstruktionen werden nur mit Hilfe der Klone möglich.

Die Parodie funktioniert im Film auch umgekehrt, indem ein ungewohntes, queeres Bild, mit traditionellen Aspekten ergänzt wird: Die familiäre Beziehung der vier Frauen lässt unklar, ob sie als Schwestern, Mutter mit Kindern und/oder Liebende zusammenleben. Homoerotische Momente und klassische Probleme heteronomer Familien, etwa pubertierende, rebellierende, sich emanzipierende Klone, werden gleichzeitig dargestellt.

Insgesamt bleibt zweifelhaft, ob die ironische Auseinandersetzung mit klischeehaften Bildern alle RezipientInnen gleichermaßen erreicht. Die zahlreichen negativen Kritiken sprechen eher dagegen. Die Produktion des Films erfolgte mit einem relativ geringen finanziellen Aufwand, wodurch manche technischen Details (Ton- bzw. Bildqualität bei einigen Szenen) wenig professionell wirken oder einzelne dramaturgische Muster (Tanzszene) auf den ersten Blick unverständlich bleiben. Der Film wurde mehrfach negativ rezensiert, so stellen manche KritikerInnen den Film als billigen, schlecht inszenierten Versuch dar sich den Themen, Liebe, Sexualität und Identität zu nähern (vgl. Foreman 2004).

Mit Blick auf unseren Forschungsfokus und unsere spezifisch subjektive Rezeptionsweise lassen sich dennoch zahlreiche Aspekte beschreiben, die die These einer queeren Parodie stützen. Aus feministischer Rezeptionsweise hat der Film sehr viel, humoristisch inszeniertes, dekonstruktives Potential. Neu- und Umdeutungen von Stereotypen und

Geschlechterkonstruktionen sind im Film möglich, angelegt und vorhanden, allerdings teilweise versteckt in den Stereotypen, die sie parodieren, und daher oft auf den ersten Blick nicht (leicht bzw. für alle RezipientInnen gleichermaßen) zu erkennen. Ohne den Produktionskontext gezielt in die Analyse mit einzubeziehen (z.B. Audiokommentar, Interviews mit der Regisseurin, dem Produktionsteam) muss offen bleiben, ob der subversive Humor bewusst von den FilmemacherInnen gewollt ist. In Anbetracht der übrigen, künstlerischen Arbeiten der Regisseurin und Produzentin Hershman Leeson ist es wahrscheinlich, dass Teknolust im Hinblick auf ein feministisches Publikum gedreht wurde.

IX.4.1 Klone problematisieren Diskursmacht über Dualismen

Insbesondere anhand der Figur Ruby werden Diskurse über die Grenzziehung zwischen Natur/Kultur bzw. Natur/Technik, menschlich/nicht-menschlich verhandelt. Ruby pendelt als Figur zwischen hyperritualisierter Weiblichkeit und Künstlichkeit. Ihre Weiblichkeit wird von sexy über hilflos bis hin zu mütterlich konstruiert. Gleichzeitig wurde ihre Figur beim ersten spontanen Eindruck als künstlich erlebt. Künstlichkeit wird daran festgemacht, dass Ruby in Verbindung mit zahlreichen technischen Details steht; etwa ihr Schmuck und ihr Auftreten im EDream-Portal. Vor dem Hintergrund einer Normalitätsvorstellung von Alltagshandeln tut sie (und die anderen Klone) ungewohnte, eigenartige Dinge: Sie öffnet Türen mit ihrem Fingernagel, trinkt Tee aus ausgekochten Kondomen etc. Künstlichkeit wird also als Gegenüber von *Natürlichkeit* bzw. *Normalität* konstruiert. Im Verlauf der Story verhandelt der Film jedoch konventionelle Dualismen, indem Rubys Fähigkeit zur *natürlichen* Reproduktion als Happy End inszeniert wird. Am Ende ist uneindeutig, ob bzw. was an den Klonen menschlich oder nicht-menschlich ist. Ihre Ähnlichkeit/Differenz zu Rosetta wird im Laufe des Films unterschiedlich dargestellt. Die Komplexität der Vorstellung von geklonter Kopie und Original zeigt sich darin, dass die vier zwar genetisch *ein* und *dieselbe* Person sind, jedoch äußerlich sehr verschieden inszeniert werden. Hingegen werden charakterliche Unterschiede der Klone untereinander und charakterliche Ähnlichkeiten zu Rosetta erst im Laufe der Filmhandlung entwickelt. Ruby wird Rosetta immer ähnlicher, obwohl sie sich visuell stark unterscheiden, sehnen sich beide im Grunde nach Liebe und Zuneigung. Emotionen werden also als etwas genuin Menschliches bzw. Menschlich-machendes dargestellt und sind eindeutig weiblich konnotiert.

IX.4.2 Geschlechterkonstruktionen

Insgesamt zeigt der Film differenzierte Weiblichkeitskonzeptionen, die gerade bei den Klonen (Ruby als romantische *femme fatale*, homoerotische Momente von Olive und Marinne) und Dirty Dick (Transsexualität) in sich nochmals mehrdimensional angelegt sind.

Die emotionale Bindung Rosettas an die Klone wird als ihre einzige emotionale, familiäre, intime soziale Beziehung (die nur im Geheimen existieren darf) dargestellt und, mit der Vorstellung einer *natürlichen* Mütterlichkeit der Schöpferin für ihre Klone begründet. Muttergefühle werden auf manifester Ebene mit Liebesbedarf und sozialen Bedürfnissen legitimiert. Mütterlichkeit wird naturalisiert, indem sie sich wie von selbst einstellt, wenn Frauen sich fortpflanzen, während Rosetta sonst keinen großen Bedarf an sozialen und intimen Bindungen zeigt. Ähnlich starke *Vatergefühle* bei einem männlichen Wissenschaftler scheinen unwahrscheinlich. Mütterlichkeit wird bewusst als etwas Weibliches inszeniert⁷². Die Mutterrolle bekommt allerdings durch das gleiche Alter der Klone und Rosetta einen *Twist* im Sinne der von Stacey angesprochenen Verstörungen der Verwandtschaftsnormen durch das Klonen (vgl. Kapitel VI oder Stacey 2005). Damit bleibt auch diese Interpretation ambivalent und lässt in den scheinbar so eindeutigen Stereotypen doch auch manches offen.

Die *Männlichkeitskonstruktionen* geschehen im Vergleich dazu weniger über Körperlichkeiten, und nur insofern über Sexualität, als dass alle Männer wenn, dann wie selbstverständlich (nur) heterosexuellen Sex haben. Eher geschehen Zuschreibungen der Männlichkeit über Kompetenz, Beruf und Erfahrung (Hopper, Crick, Ärzte). Die männlichen Nebenrollen werden als Rubys Opfer oder Beute inszeniert. Meist wissen sie dabei nicht einmal so richtig wie ihnen geschieht, einige scheinen nicht oft anonymen Sex zu haben, alle sind sichtlich erleichtert, als sie wieder (von ihrer Impotenz) geheilt, und damit ihre Männlichkeit wiederhergestellt ist. Alle dominanten Männlichkeiten, werden ohne Verweise auf ihr Privatleben inszeniert – keine der männlichen Hauptfiguren sehen wir zuhause oder nicht bei der Arbeit (Hopper arbeitet ja sogar in der Bar). Rosetta und die Klone dagegen sind oft zuhause zu sehen. Dadurch wird die klassische Geschlechtertrennung der bürgerlichen Familie, in der die berufliche Sphäre den Männern und die private Sphäre den Frauen vorbehalten war, reproduziert.

Einzigste Ausnahme und damit vielleicht eine alternative, zumindest jedoch marginale Männlichkeit bildet Sandy. Er versagt im Beruf und gibt dies auch noch offen zu, verfügt

⁷² Vergleiche dazu auch den Trailer zu *Splice* (2010), der zeigt wie die Forscherin emotionale Bindung zum Klon entwickelt, während der Forscher diesen nur als Untersuchungsobjekt betrachtet.

weder über körperliche Kraft noch eine speziell sexualisierte Ausstrahlung und wohnt noch bei seiner Mutter – insgesamt eine sehr stereotype *Loser*-Konstruktion. Nichtsdestotrotz – oder gerade deswegen – erweist sich Sandy als hilfreich und liebevoll, geduldig und tolerant in Bezug auf Ruby.

IX.4.3 Geschlechterverhältnisse, *sex*, *desire*

An *sex* als verhandelbare Kategorie wagt sich der Film nicht heran, abgesehen davon, dass die Klone als weibliche Wesen dargestellt sind, die gleichzeitig Y-Chromosomen zum Überleben benötigen. *Desire* wird in den beiden heterosexuellen *Beziehungen* (Ruby-Sandy und Rosetta-Hopper) inszeniert, und in der Beziehung zwischen Olive und Marinne angedeutet – diese beiden teilen zwar auch ein Bett, sind aber angezogen, während die Anderen (scheinbar) nackt sind. Das Verhältnis von Rosetta und Hopper verbleibt manifest auf der Begehrensebene – ob tatsächlich eine Beziehung daraus wird, bleibt offen, und kann nur in der Hollywoodtradition vermutet werden. Das Begehren zwischen beiden ist zunächst nicht besonders schlüssig inszeniert (s. befremdliche Kusszene), war dann offenbar aber doch so ausgeprägt, dass Rosetta „es noch mal machen“ will. Insbesondere Rosettas Schlussmonolog lässt jedoch darauf schließen, dass sie in Hopper ihre *wahre Liebe* gefunden und ihre Angst vor Nähe überwunden hat. Bei Ruby und Sandy konstituiert sich Begehren in einer stereotyp angelegten, aber ironisch gebrochenen Film-Liebesgeschichte mit klassischem Ablauf von *Kennenlernen* über *Gemeinsamkeiten entdecken* bis hin zum finalen *der Mutter vorgestellt werden*.

Das Begehren der Männer, die Ruby zu Ernährungszwecken verführt, bleibt ebenfalls heteronorm und zeichnet ein Bild einer Männlichkeit, die immer (an verschiedensten Orte, zu allen Zeiten) zu Sex bereit und verführbar ist, und zustimmt, wenn eine attraktive Frau danach fragt.

Die Geschlechterverhältnisse abseits von *desire* verbleiben ebenfalls in zwei typischen Filmkonstellationen: Rosetta und Crick werden als Chef und Untergebene bzw. Lehrer und Schülerin, Rosetta und Hopper anfangs als Informantin bzw. Verdächtige und Detektiv dargestellt. Dass sich der Detektiv in die Verdächtige bzw. Kronzeugin verliebt bzw. mit ihr schläft, ist filmgeschichtlich ebenso ein traditionelles Muster.

X The Island

The Island (deutscher Titel *Die Insel*) ist ein Film aus dem Jahr 2005, bei dem Michael Bay Regie führte und gemeinsam mit Kenny Bates produzierte. Das Drehbuch stammt von Caspian Tredwell-Owen, Alex Kurtzman und Roberto Orci. Mit einem Budget von knapp 130 Millionen US-Dollar war die Produktion des Films durchaus kostspielig ([wikipedia.org/The Island](http://wikipedia.org/The_Island)), die Kosten konnten erst durch den weltweiten Verleih wieder eingespielt werden. Die Einspielergebnisse für den Film belaufen sich laut der online Datenbank *Box Office Mojo* auf über 160 Millionen US-Dollar (boxofficemojo.com), wovon der Großteil (knapp 130 Millionen) außerhalb der USA eingespielt wurde.

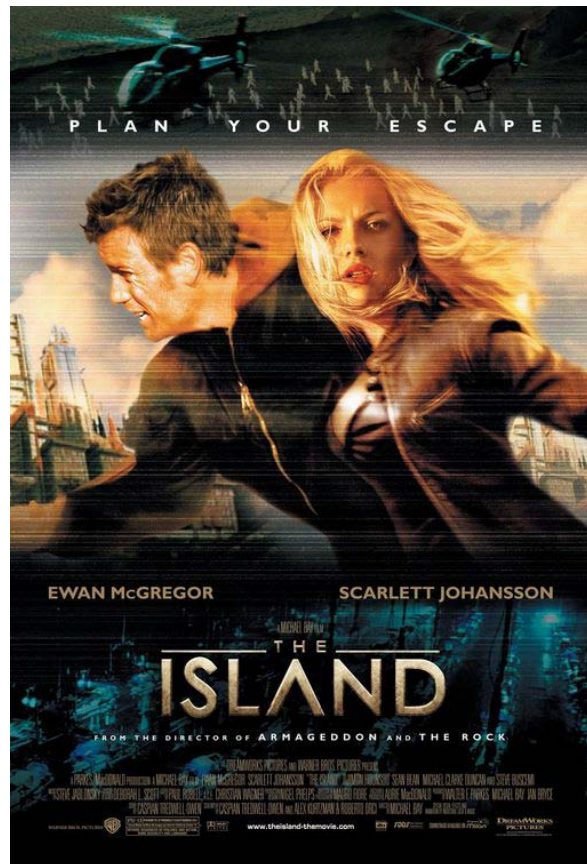


Abb. 34 Originalplakat *The Island*
(Quelle: impawards.com)

X.1 Handlung

In *The Island* bietet das *Merrick Institute* im Jahr 2019⁷³ wohlhabenden Menschen (*sponsors*) die Möglichkeit, sich zu klonen, um im Falle einer Krankheit über genetisch identische Ersatzorgane zu verfügen. Die als *agnates* bezeichneten Klone leben in einer von der Außenwelt abgeschlossenen Gesellschaft in dem Glauben, die letzten Überlebenden einer *contamination* zu sein. Die unterirdische Anlage, in der die Klone leben, ist von einem Hologramm-Generator umgeben, der Bilder der vermeintlich verseuchten Umgebungslandschaft erzeugt. Die *lottery* wählt aus den BewohnerInnen der Anlage

⁷³ Der Film spielt also in einer nahen Zukunft - nur 14 Jahre nach dem Produktionszeitpunkt – wobei er in diese nahe Zukunft vorverlegt wurde. Ursprünglich sollte die Handlung in einer weiter entfernten Zukunft spielen ([wikipedia.org/Die Insel](http://wikipedia.org/Die_Insel)).

GewinnerInnen aus, die zur Insel dürfen – das einzige Gebiet, das von der vermeintlichen Katastrophe verschont blieb und wiederbevölkert werden kann. Der Protagonist des Films – Lincoln Six Echo (dargestellt von Ewan McGregor, s. Abb. 34) – findet bei einem Besuch im Maschinenraum eine Motte, der er nach oben in Teile des Gebäudes folgt, in denen er noch nie war. Er entdeckt dabei medizinische Anlagen, in denen den Klonen zur Heilung ihrer *sponsors* z.B. Organe entnommen werden. Er beobachtet außerdem, wie bewaffnetes Kontrollpersonal einen fliehenden Klon ermordet. Lincoln schließt daraus, dass LotteriegewinnerInnen keineswegs in die Freiheit, sondern in den Tod geschickt werden und flieht mit seiner Freundin Jordan Two Delta (dargestellt von Scarlett Johansson, s. Abb. 34), die zuvor die Lotterie gewann, aus der Einrichtung. Als ihr Verschwinden entdeckt wird, werden sie gesucht und vom Spezialagenten Laurent mit seiner Söldnertruppe verfolgt, da der Chef des *Merrick Institutes* (Dr. Merrick) befürchtet, sie könnten aufdecken, dass die *agnates* keineswegs nur Organmaterial, sondern denkende und fühlende Individuen sind. Lincoln und Jordan beschließen, ihre *sponsors* zu finden um an die Öffentlichkeit zu gehen und bitten Lincolns *sponsor* Tom Lincoln, ihnen dabei zu helfen. Dieser verrät sie zwar, wird jedoch irrtümlich getötet, weshalb Lincoln und Jordan zurück ins Institut gelangen können und dort, auch mit Hilfe Laurents, die anderen Klone befreien.

Zwei Merkmale sind besonders charakteristisch für diesen Film – zum einen das offensive *product placement*, zum anderen die offensichtlichen Anleihen bei anderen Filmen. Das *product placement* fällt gleich zu Beginn des Films auf – die Puma-Logos der Schuhe sind eindeutig zu lang und deutlich im Bild als dass es Zufall sein könnte – und zieht sich durch den gesamten Film. Später sind dann unter anderem Autos, Handys, Touchscreens, Nahrungsmittel und Parfum mit deutlich sichtbaren Markennamen zu sehen⁷⁴. Selbst die *imdb*⁷⁵, die verschiedene inhaltliche und formale Schlagworte für Filme vergibt, markiert *The Island* mit dem tag *product placement*.

Die zweite Auffälligkeit des Films sind seine deutlichen Referenzen zu anderen Science Fiction Filmen, vor allem zu *THX 1138* und *Logan's Run*: Einrichtung, Architektur, Ästhetik, totale Überwachung und Kontrolle der Menschen in einem offensichtlich künstlichen Lebensraum, Uniformierung und Namensgebung der Charaktere (Namen und Nummern),

⁷⁴ Auch auf der Website zum Film können BesucherInnen mehr „*about the superyacht featured in The Island*“ erfahren (<http://www.theisland-themovie.com>).

⁷⁵ The Internet Movie Data Base (<http://www.imdb.de/>) ist eine der größten Filmdatenbanken, die Informationen zu (Kino, TV-) Filmen, TV-Serien, Videospielen und DVD-Produktionen (DarstellerInnen, RegisseurInnen, ProduzentInnen etc.) online anbietet.

erinnern an diese Filme der 1970er. Wie in *THX 1138* tragen alle geklonten Menschen die gleiche weiße Kleidung, das Sicherheitspersonal hingegen trägt schwarze Uniformen. Wie in *Logan's Run* leben die Klone in einer Gesellschaft nach der Katastrophe, die die Erde unbewohnbar gemacht hat. *Race* und *age* sind in *The Island* und *Logan's Run* keine Ausschlusskriterien – einzig Kinder kommen in den Klon-Gesellschaften nicht vor. Alle Menschen scheinen zwischen 20 und 60 Jahren alt zu sein, und sind nicht nur weiß. Auch die Erlösungsideologie der *lottery* als gemeinschaftliches Erlebnis deckt sich mit dem Ritual des *carousells* in *Logan's Run* (vgl. Dekic et al 2010: 87f).

Möglicherweise sind diese Referenzen zu SF Klassikern der 1970er Jahre deshalb so deutlich und leicht dekodierbar, da die Gesellschaft der *agnates* in *The Island* nur die *Illusion* einer anderen Welt ist – die *Realität* außerhalb der Anlage hat sich im Vergleich zur jetzigen amerikanischen Gesellschaft nicht sehr verändert.

Aufgrund der Ähnlichkeiten, auch zu anderen Werken, stand der Film in der öffentlichen Kritik; gegen den Filmverleih DreamWorks wurde sogar eine Urheberrechtsverletzungsklage erhoben ([wikipedia.org/The Island](http://wikipedia.org/The_Island)).

Diese im positiven Sinn als Intertextualität⁷⁶ lesbaren Merkmale machen *The Island* für uns zu einem idealen Kandidaten für die Filmanalyse. Er verbindet stilistische und inhaltliche Merkmale vieler Science Fiction Filme und bearbeitet so einige klassische Motive der SF. Außerdem kann *The Island* hinsichtlich Produktionskontext, Plot, Besetzung, Genderrollen, etc. als maximaler Kontrastfall zu *Teknolust* verstanden werden.

⁷⁶ Intertextualität meint die zunehmende Vernetzung einzelner Medienformate bzw. -produkte untereinander. Spezifische mediale Industrien werden immer stärker aneinander gebunden, etwa Kinofilme, die inhaltlich auf Computerspielen basieren. Zitate zu anderen Filmen und zu anderen Formaten sind ein häufiges Stilmittel. Postmoderne Filme gelten als typisches Beispiel, sie spielen mit Verweisen auf andere Filme (z.B. Klassiker) oder andere Medien (Musikstücke, Videoclips). Vgl. Hickethiers Analyse von Tarantinos *Pulp Fiction* (1994) (Hickethier 2002: 100).

X.2 Sequenzlinie und Szenen

The Island wurde in fünf Sequenzen unterteilt, wobei die Sequenzen 2-4 auch zu einer langen mittleren Sequenz zusammengefasst werden könnten, da hier unterschiedliche Ebenen des Filmkonflikts inszeniert werden. Wie bei *Teknolust* ist die Storyline des Films entlang typisch dramaturgischer Prinzipien (Einführung, Konflikt, Auflösung) orientiert.

- I Illusion eines gesunden, glücklichen Lebens (00'00"00 - 30'52"31)
- II Flucht & Suche nach Sponsors (1:05'06"66 - 1:24'54"81);
- III Das System bröckelt & Neue Ziele (1:24'54"81 - 1:43'58"52)
- IV Recall (1:43'58"52 - 1:53'08"09)
- V Befreiung der Klone & Ende der Illusion (1:53'08"09 - 2:10'25"76)

Die Sequenz- und Szenenbenennung erfolgte wieder in dem Bestreben, anhand der Titel rasch erkennen zu können, wovon die jeweilige Szene handelt. *In vivo* Bezeichnungen sind wieder auf Englisch verfasst.

I Illusion eines gesunden, glücklichen Lebens

- 01 Intro-Opening Titles (00'00"00 - 01'29"44)
- 02 Lincolns Alptraum (01'29"44 - 02'25"35)
- 03 Lincoln Six Echo – Überwachung im Schlafzimmer (02'25"35 - 03'56"45)
- 04 Lincoln am Weg zur Arbeit - lottery/island (03'56"45 - 06'33"95)
- 05 Leben in der Anlage - Überwachung und healthy happiness (06'33"95 - 08'12"22)
- 06 Frühstück und erstes Treffen mit Jordan (08'12"22 - 10'06"74)
- 07 Lincoln gets a synaptic brain scan (10'06"74 - 15'52"22)
- 08 Lincoln & Co bei der Arbeit (15'52"20 - 19'19"59)
- 09 Treffen mit McCord (19'19"59 - 23'02"94)
- 10 Geburt eines neuen Klons und Klone in der Entwicklung (23'02"94 - 26'06"83)
- 11 Freizeit am Abend – virtueller Kampf, Bar und lottery (26'06"83 - 30'52"31)

II Flucht und Suche nach Sponsors

- 12 Lincolns Alptraum II – Tod Lima und Starkweather (30'52"31 - 38'44"84)
- 13 Lincoln und Jordan fliehen (38'44"84 - 48'01"59)
- 14 Verkaufsgespräch - Auftrag Laurent und Team (48'01"59 - 51'56"63)
- 15 Jordan und Lincoln in der Wüstenlandschaft (51'56"63 - 53'02"96)

- 16 Merrick erklärt Laurent die Klone/agnates (53'02"96 - 54'10"64)
- 17 Lincoln und Jordan suchen Mac im Aces & Spades (54'10"64 - 56'44"72)
- 18 Lincoln und Mac am Klo (56'44"72 - 58'20"31)
- 19 Mit Suzie bei Mac zu Hause (58'20"31 - 59'10"04)
- 20 Mac sagt Lincoln und Jordan die Wahrheit (59'10"04 - 1:02'54"03)
- 21 Laurent und sein Team suchen die Geflüchteten (1:02'54"03 - 1:03'19"98)
- 22 Neue Kleidung und Hilfe von Mac (1:03'19"98 - 1:04'46"14)
- 23 Micro sensors lokalisieren Lincoln (1:04'46"14 - 1:05'06"53)
- 24 Am Bahnhof (1:05'06"53 - 1:08'41"36)
- 25 Status der Verfolger (1:08'41"36 - 1:08'58"29)
- 26 Renovatio? (1:08'58"32 - 1:09'37"59)
- 27 The original Sarah Jordan & Verfolgung in LA (1:09'37"59 - 1:16'10"81)
- 28 Verfolgungsjagd-Trucks und fliegende Scooter (1:16'10"01 - 1:24'54"81)

III Das System bröckelt und neue Ziele

- 29 Tod Gandu - It's only human (1:24'54"81 - 1:26'22"89)
- 30 Nacht (1:26'22"89 - 1:27'26"25)
- 31 Meeting Tom Lincoln (1:27'26"25 - 1:29'54"43)
- 32 They are memories. But they are not his. (1:29'54"43 - 1:30'44"29)
- 33 Tom Lincoln II (1:30'44"29 - 1:33'38"27)
- 34 Asking for Help & Verrat (1:33'38"27 - 1:39'33"98)
- 35 I'm Tom Lincoln - I just want to live, I don't care how (1:39'33"98 - 1:42'18"41)
- 36 Erster Kuss - How come we never did this before? (1:42'18"41 - 1:43'58"52);

IV Recall

- 37 The only trait that undermines it is human curiosity (1:43'58"52 - 1:44'51"57)
- 38 Telefonat mit dem Marketing Director (1:44'51"57 - 1:46'05"31)
- 39 Mass Winnings & We could live like real people (1:46'05"32 - 1:47'27"18)
- 40 Der Plan (1:47'27"18 - 1:47'45"42)
- 41 Mass Disposal (1:47'45"42 - 1:48'28"31)
- 42 Zurück in die Klinik - Lincoln und Jordan (1:48'28"31 - 1:53'08"09)

V Befreiung der Klone & Ende der Illusion

- 43 Beginn der Rettung (1:53'08"09 - 1:53'52"16)
- 44 So when did killing become a business for you? (1:53'52"01 - 1:55'48"30)

- 45 Lincoln fliegt auf - The body that just came in is the client (1:55'48"30 - 1:56'54"95)
- 46 Gaskammer (1:56'54"95 - 1:58'16"87)
- 47 Kampf Lincoln-Merrick (1:58'16"87 - 2:01'05"10)
- 48 Merrick stirbt und die Klone laufen auf das Licht zu (2:01'05"10 - 2:02'28"34)
- 49 Draußen/Erlösung (2:02'28"34 - 2:04'11"06)
- 50 Superyacht & Credits (2:04'11"06 - 2:10'25"76)

X.3 Figurenanalyse

The Island ist weniger ein figurenzentrierter Film, sondern eher temporeich mit vielen Action-Szenen. Feedback und Reflexion der Figurenanalyse von *Teknolust* ergab außerdem, dass genaue, lange Deskriptionen (als Grundlage der Interpretation), den Ergebnistext schwer lesbar machen und nicht unbedingt an dieser Stelle notwendig sind⁷⁷. Ein alternatives methodisches Vorgehen trennt die Figurenanalyse in einen deskriptiven Teil (im Anhang) und einen interpretativen Teil, der das Zwischenergebnis bildet. Dazu sind detaillierte Beschreibungen jener Charakteristika der Figuren, auf denen die Interpretation basiert, im Szenenprotokoll ausführlich (etwa inklusive Dialogtranskript), dargestellt. Die Analyse der Figuren von *The Island* und ihrer Beziehungen zueinander fällt, aufgrund unserer zyklischen und materialgeleiteten Vorgehensweise, im Unterschied zu *Teknolust* deutlich kürzer aus und beinhaltet mehr Verweise auf deskriptive Figurenbeschreibungen im Anhang.

Ergänzend zur Figurenanalyse wurden in weiteren Analyseschritten mehrere Einstellungen (s. Kapitel VII.2.4) protokolliert und interpretiert, um erste Thesen an einzelnen, kleinen Ausschnitten des Materials zu prüfen und gegebenenfalls zu erweitern.

X.3.1 Lincoln Six Echo –Außenseiter und altruistischer Held

Lincoln ist die zentrale Figur des Films und macht im Laufe der Handlung eine fundamentale Wandlung durch: Er wird vom eigenbrötlerischen, ewig zweifelnden Außenseiter (in der Gesellschaft der Klone) zum mutigen, selbstlosen Helden, der alle Klone rettet. Er wird als mürrische, nachdenkliche Figur eingeführt. Im Gespräch mit Merrick (Szene 7) zeigen sich Ärger und Frustration über sein (für ihn sinnloses) Arbeiten und Leben in der Anlage.

⁷⁷ Sozialwissenschaftliche Analyse bewegt sich immer im Spannungsfeld intersubjektive Nachvollziehbarkeit zu gewährleisten (etwa durch genaue Deskriptionen eines Datums) und Interpretationen pointiert und präzise zu halten. Je nach Disziplin und methodischen Konventionen werden die zwei Pole unterschiedlich stark betont. Nachvollziehbarkeit gilt als Grundsatz qualitativer Sozialforschung, gleichzeitig besteht mit der Ethnographie eine Forschungstradition, für die ein essayistischer Schreibstil charakteristisch ist (vgl. Kapitel VII.2.6).



Abb. 35 Lincoln ärgerlich: „And what is tofu anyway?!“

Seine unbefriedigte Neugier, die sich auch in verwirrenden Alpträumen äußert (Szenen 2, 11), bringt Lincoln dazu, die Regeln des Systems zu brechen (Szenen 9, 11). Einmal zur Flucht entschlossen, setzt er alles daran sich (und Jordan) vor den Verfolgern zu retten. Dabei handelt er schnell entschlossen und kaltblütig. Bei den Verfolgungsjagden läuft er meist voran, tut intuitiv das Richtige, bringt sich und Jordan aus der Gefahr und rettet Jordan aus fast ausweglosen Situationen (Szene 28). In dieser Szene wird außerdem deutlich inszeniert, dass Lincoln ein angeblich genetisch bedingtes Talent für das Fahren schneller Fahrzeuge hat.

Der Klon Lincoln wird direkt mit seinem *Original*, dem Sponsor Tom Lincoln, konfrontiert (und umgekehrt). Diese Szenen (31, 33, 34, 35) zeigen inwieweit sich die beiden ähneln bzw. unterscheiden. Beide finden die gleichen Menschen sympathisch bzw. unsympathisch (Jordan bzw. den Klon des Präsidenten), beide mögen Motoren und Tempo, sprechen jedoch unterschiedliche Dialekte. Das Machtverhältnis zwischen den zwei Lincolns wandelt sich mehrmals schnell. Jedoch erweist sich Lincoln zuletzt als der kaltblütigere, er schafft es den Detektiven Laurent zu überzeugen, so dass dieser Tom für den Klon hält und ihn erschießt. Lincolns unbedingter Überlebenswille spiegelt sich in seinen Worten an Laurent: „I just want to live. I don't care how.“ (Szene 35).

Im Unterschied zum egoistischen, allein lebenden und nur auf sein (körperliches) Wohl bedachten Tom entwickelt Lincoln jedoch letztlich ein moralisches Empfinden. Als er erfährt, dass alle seine FreundInnen und Bekannten (als fehlerhafte Produktlinien) ermordet werden sollen, entscheidet er sich zurück zur Anlage zu gehen und diesen zu helfen (Szene 39). So wird er am Schluss zum selbstlosen Helden, der aus Verantwortung für andere sein Leben (und sein Glück mit Jordan) riskiert.



Abb. 36 Lincoln, der (Anti-)Held nach geschlagenem Kampf und erfolgreicher Befreiung

X.3.2 Jordan Two Delta – naive Kindfrau und sexualisierte Kämpferin

Jordan, die einzig weibliche Hauptfigur, wird sehr stereotyp als naive, begeisterungsfähige, leidenschaftliche *Kindfrau* inszeniert; einzig die actionreichen Szenen, in denen sie kämpft, brechen dieses Muster. Im Gespräch mit der Angestellten am Frühstücksbuffet (einführende Szene 6) wird ihre (fast übertrieben) freundliche, offene, charmante Art bereits deutlich dargestellt. Die Angestellte nennt Jordan *Honey* und *Sweetheart* und gibt ihr bereitwillig mehrere Scheiben Speck, obwohl dies Jordans Ernährungsvorschriften widerspricht. Auch äußerlich entspricht Jordan dem Stereotyp *naives Mädchen*, ihr Gesicht ist glatt und faltenlos, mit ausgeprägtem Kindchenschema, sie scheint fast ständig zu lächeln.



Abb. 37 Jordan – naiv und immer freundlich

Die weiteren Szenen in der Anlage festigen Jordans Charakterisierung als positive, optimistische Figur, etwa wenn sie sich voller Mitgefühl und Freude von einer schwangeren Freundin (Lima) verabschiedet, die glaubt nach der Geburt ihres Kindes zur Insel zu kommen (Szene 8). Insbesondere bei dem Gespräch mit Lincoln in Szene 11 wird sie (im Gegensatz zum Außenseiter Lincoln) als *everybody's darling* dargestellt. Sie ist immer zuvorkommend, freundlich, wundert sich nicht über das System und die Welt, in der sie lebt, sondern sieht vielmehr in allem das Gute. So versucht sie auch Lincoln, der ständig zweifelt,

zu beschwichtigen, wenn sie sagt: „It's good that they find survivors. Why do you always question the good? You only think about the bad. (...) Good things do happen!“ (vgl. dazu auch Ergebnisse der Einstellungsanalyse Kapitel X.4)

Gleichzeitig wird Jordan bereits in der Exposition deutlich sexualisiert dargestellt. Obwohl die Klone nicht mit einem *sex drive* ausgestattet sind (was Dr. Merrick dem Detektiven Laurent in Szene 16 erklärt), wirkt das erste kurze Gespräch mit Lincoln anzüglich bis sexuell aufgeladen (s.u. Kapitel X.3.3). Scarlett Johanssons ausgeprägt weibliche Figur wird außerdem von der eng anliegenden Funktionskleidung der Klone betont.

Sobald der Konflikt des Films etabliert ist und Jordan mit Lincoln aus der Anlage flieht, wird sie zwar eher als besorgt und unsicher dargestellt (da sich die beiden ständig in Gefahr befinden). Trotzdem reagiert sie im Vergleich zu Lincoln emotionaler, intuitiver, einfühlsamer (alles typisch weiblich konnotierte Eigenschaften) auf die *reale* Welt. Sie ist anlehnungsbedürftig, sucht bei Lincoln Schutz und vertraut sich am Ende ganz seinem Urteil und Plan an (Szenen 30, 39, 40).

In den Szenen außerhalb der Anlage häufen sich außerdem kurze, beiläufig inszenierte Momente, die den Eindruck erwecken Jordan habe, im Unterschied zu Lincoln, eine Art *natürliches* Gespür für Körperlichkeit und Sexualität. In Szene 22, in der Mac ihnen neue Kleider gibt, sucht sie sich mehrmals die kürzesten Kleider aus. Ihr *sponsor*, das Calvin Klein Model Sarah Jordan, spielt in einem Werbefilm eine Figur, die noch naiver und sexualisierter wirkt als der Klon Jordan. Jordan reagiert deutlich auf den Spot, der auch zeigt wie zwei Menschen sich küssen. Sie fasst sich an die Lippen und schaut lange auf das Bild (Szene 27). Am Ende ist es Jordan, die den ersten Schritt macht und Lincoln küsst (Szene 36). Diese Inszenierungen lassen die Interpretation zu, dass Jordans *Sexappeal* und *Begehren* im Film als genetisch bedingte Eigenschaften dargestellt werden sollen, die sie von ihrer *biologischen Mutter* Sarah Jordan *geerbt* hat. Äquivalent dazu ist Lincolns Interesse für Motoren und Technik und sein Talent schnelle Fahrzeuge zu steuern *scheinbar natürlich* vorhanden – Fähigkeiten die sein *sponsor* Tom Lincoln erfolgreich zum Beruf macht.



Abb. 38 Jordan entdeckt den Sex

Lediglich in den Action-Szenen ist Jordan ambivalent dargestellt. Einerseits schockiert sie Macs Ermordung sehr, andererseits zögert sie nicht brutale Gewalt anzuwenden, wenn sie sich oder Lincoln verteidigen muss. In den Kampfszenen handelt Jordan mindestens so erbarmungslos und aggressiv wie Lincoln. Am Bahnhof (Szene 24) etwa ist sie es, die einem Verfolger mit einer Nagelpistole in die Hand schießt – nicht Lincoln. Kämpferische Frauenfiguren kommen spätestens seit Ende der 1990er Jahre vermehrt in Action-Filmen vor. Jordan erinnert als Figur an den Typus „schöne Kampfmaschine“ (Flicker 2008) den Eva Flicker in ihre Liste von Wissenschaftlerinnen im Film aufnimmt⁷⁸ oder auch an die gern/freudig gewaltbereiten Frauenfiguren in Quentin Tarantinos Filmen⁷⁹.

X.3.3 Asymmetrische (Liebes)Beziehung Lincoln – Jordan

Die Beziehung zwischen Lincoln und Jordan ist als klassisch heterosexueller Stereotyp mit nur wenigen Brüchen dargestellt. Die erste Interaktion zwischen Jordan und Lincoln beim Frühstück (Szene 6) wirkt visuell und sprachlich spielerisch bis (sexuell) anzüglich. Jordan

⁷⁸ Mit Angelina Jolie, die die Titelrolle in *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) spielt, als idealtypischem Beispiel.

⁷⁹ Bei einzelnen Publikumssparten zu Kultstatus gebracht haben es etwa die Kampfszenen zwischen den Frauenfiguren in Tarantinos Filmen *Kill Bill – Volume 1* (2003) und *Death Proof* (2007). Für weitere Beispiele weiblicher Action-Heldinnen vergleiche das Sample der Bildanalyse von Veronika Haberler (2008: 45ff), die deren Inszenierung auf Filmplakaten untersucht.

gibt Lincoln den zusätzlich erhaltenen Speck und sagt zu ihm: „You better eat up. You gonna need all your strength tonight (...) I promise I'll go easy on you“. An dieser Stelle des Films wissen ZuseherInnen weder vom fehlenden *sex drive* der Klone⁸⁰ noch von der tatsächlichen Abendbeschäftigung des Kampfes, könnten also einen solchen Dialog auch als sexuelle Anspielung auf ein Treffen am Abend interpretieren.

In der zweiten gemeinsamen Szene der beiden (11) wird eine hierarchische Lehrer-Schülerin Beziehung etabliert, wenn Lincoln Jordan von seinem Fund der Motte erzählt (vgl. auch Einstellungsanalyse Kapitel X.4). Am Ende der Szene wirkt es so, als ob Lincoln mehr als nur freundschaftliche Gefühle für Jordan empfindet (und umgekehrt). Er flüstert ihr, nachdem sie die *Lottery* gewonnen hat „I wish I'd known you better“ ins Ohr und berührt sie dabei leicht am Unterarm. Auch wenn die beiden nun immer deutlicher wie ein Liebespaar inszeniert werden, behält Lincoln seine stärkere Position bei. Er bewegt Jordan zur Flucht und gibt immer wieder vor wie es weiter geht. Beim Gespräch unter der Brücke (Szene 30) wird etwa Jordans schwache Weiblichkeit stilisiert, sie ist empathisch, gefühlvoll und anlehnungsbedürftig. Lincoln hingegen nimmt sie in den Arm, zeigt Stärke und ermutigt sie. Die Hierarchisierung wird besonders am Ende des Films auch bildsprachlich deutlich dargestellt. Die letzte Sequenz (Befreiung der Klone & Ende der Illusion) folgt einem klassischen Spannungsbogen und ist größtenteils in Form von parallelen Handlungssträngen inszeniert, Szenen mit Jordan bzw. Lincoln wechseln sich ab. Jordans Anteil am Finale ist jedoch kürzer in Szene gesetzt. Lincoln wird als Held inszeniert – er kämpft allein, tötet Merrick und rettet mit der Zerstörung des Hologramms alle Klone. Jordan hingegen schafft ihre Aufgabe nur mit Laurents Hilfe, sie befreit nur wenige Klone (darunter einige Freunde und Bekannte Lincolns) und tötet niemanden. Lincoln und Laurent gehen in Szene 48 heldenhaft, langsam durch den Korridor nach draußen, während um sie herum alle rennen. Jordan ist schon draußen und sieht sich suchend nach dem/ihrem Retter (Lincoln und/oder Laurent) um. Lediglich vereinzelt wird dieses klassische Geschlechterverhältnis gebrochen, hin und wieder wird Jordan als die Mutigere der beiden inszeniert. Beim Betreten von Tom Lincolns Haus (Szene 31) geht sie voran, am Ende weist sie Lincoln an den ursprünglichen Plan (die Zerstörung des Hologramms) weiter zu verfolgen, während sie jene Klone rettet, die bei den *mass winnings* ausgesucht wurden (Szene 43).

Jordan unterstützt Lincoln vor allem emotional, sie stärkt ihm bei schwierigen Entscheidungen den Rücken (Szene 39) und bewahrt ihn vor Gefahr. Jordans Zuneigung für

⁸⁰ Die Klone werden so geschaffen, dass sie keine sexuellen Gefühle, kein Begehren empfinden sollen, um das Zusammenleben in der Anlage nicht unnötig kompliziert zu machen. Merrick erklärt Laurent in Szene 16: „To avoid obvious complications, they aren't imprinted with an awareness of sex, we find it simpler to eliminate the drive altogether.“

und Liebe zu Lincoln werden neben Blicken und Flirts auch durch ihr intuitives Verständnis für ihn inszeniert: Jordans Fähigkeit an Lincolns Augen abzulesen ob er lügt oder nicht, ist ein wiederkehrendes und für die Filmhandlung relevantes Muster des Films. Es trägt einerseits zur Inszenierung von Jordan als einfühlsamer Menschenkennerin bei, wie auch zur Konstruktion ihrer *tiefen Gefühle* für Lincoln. In Szene 11 sagt sie ihm, dass sie an seinen Augen ablesen könne, ob er lüge, in Szene 34 warnt sie vor Tom, dessen Augen den späteren Verrat bereits anzeigen. In Szene 36 erkennt sie Lincoln an seinem aufrichtigen Blick wieder. Lincolns (Un)Ehrlichkeit, die sich als scheinbar natürliche Eigenschaft an seinem Blick ablesen lässt, rettet ihm im Laufe des Filmes also mehrfach das Leben.

X.3.4 Die Klone als wertvolle und (nicht) menschliche Produkte

Beide Klon-ProtagonistInnen stehen mit ihren vermeintlich genetisch bedingten Charaktereigenschaften (Emotionalität und Erotik bei Jordan bzw. Rationalität und Risikobereitschaft bei Lincoln) symptomatisch für eine zentrale Fragestellung die der Film behandelt: Wie wird den Klonen Menschlichkeit zugewiesen? Den *sponsors* präsentiert Merrick die Klone als Produkte ohne Bewusstsein, „They never achieve consciousness. (...) It’s a product ladies and gentlemen, in every way that matters. Not human.“ (Szene 14) Gleichzeitig ist ihm bewusst, was für ZuseherInnen von Beginn des Films an klar ist, dass die Klone auch menschliche Eigenschaften haben - die gefährlichste für Merrick (für das Funktionieren seines *Betriebs*) ist menschliche Neugier: „Six Echo has displayed the only trait that undermines it – human curiosity.“ (Szene 37).

Die menschlichen Eigenschaften der Klone scheinen zum einen biologisch determiniert, zum anderen aber auch sozial ausgebildet. Was sich insbesondere an den Unterschieden zwischen Tom Lincoln und Lincoln Six Echo zeigt: Tom spricht mit schottischem Akzent, Lincoln nicht. Tom lebt in der *realen Welt* sorglos, erfolgreich - *frei* (Szene 33), während Lincoln in der Anlage permanent kontrolliert wird, am Sinn seiner Existenz zweifelt und eher ein Außenseiter ist. Im Verlauf des Films spitzen sich diese Unterschiede immer mehr zu. Lincoln entwickelt eine Form von Moral, die sich im Verantwortungsgefühl für Andere (Jordan bzw. alle Klone im Institut) ausdrückt, während Tom nur an sein eigenes (Über)Leben denkt. Szene 35 stellt die Schwierigkeit optisch und ethisch zwischen Mensch und Klon zu unterschieden in aller Dramatik dar. Letztlich überzeugt erst das Kontrollarmband (ein äußerliches, körperfremdes Anzeichen) Laurent davon wer der Klon, und wessen Leben demnach *weniger wertvoll* ist.

Der Dialog am Ende der Szene zwischen Laurent und Lincoln verdeutlicht aber auch wie schmal der Grat zwischen (als moralisch wertvoll bewertetem, sozial entwickeltem) Altruismus und (als nicht wertvoll bewertetem, *natürlichem*) Egoismus sein kann. Es bleibt unklar ob Lincolns rücksichtslose Härte - „I just want to live. I don't care how“ - nur gespielt ist um Laurent zu überzeugen oder auch seine *wahren* Gefühle zeigt.

Moralische Implikationen der Unterscheidung zwischen Klonen und Menschen werden in Szene 44 besonders deutlich, wenn Laurent nach Jordans Schicksal fragt. Obwohl ihr *sponsor* wahrscheinlich nicht mehr geheilt werden kann soll Jordan operiert werden, was ihren Tod bedeutet. Die Klone sind für Merrick nur ein (ökonomisches) Produkt, Menschen, sind auch dann noch wichtiger, wenn sie bereits im Sterben liegen. Der Film löst diese Problematik nur teilweise auf – Laurent ist der einzige der sie offen anzweifelt – weil auch er das Schicksal „less than human“ zu sein kennt (Szene 44); die Klone kämpfen implizit gegen ihre Abwertung als nicht-menschlich an; Merrick legitimiert ihre *Wertlosigkeit* als Menschen bis zum Ende mit ihrem *Wert* als Produkt.

X.3.5 Merrick – gottgleicher *mad scientist*

Dr. Merrick ist der Chef des Institutes, sowohl nach *außen*, gegenüber KundInnen und Aufsichtsrat, als auch *innen*, gegenüber den Klonen und dem Wachpersonal. Das Institut und dessen Produkte, die *agnates*, existieren nur wegen ihm, dem Arzt mit biogenetischen Kenntnissen. Merrick ist überdurchschnittlich intelligent und gebildet/kultiviert – er kann Latein (etwa im Gegensatz zu seinem Abteilungsleiter, vgl. Szene 26) und kennt sich mit moderner Kunst aus – in seinem Büro hängt Picassos *Femme Assise (Jacqueline)* (Szene 7). Diese Charakteristika tragen zu seiner Inszenierung als mächtiger *Mann*, der diese Welt erschaffen hat und kontrolliert, bei. Merricks (All-)Macht wird auch darin deutlich, dass das Institut nach ihm benannt ist, sogar die künstlichen Fruchtblasen, in denen die Klone heranwachsen, tragen den Aufdruck *Merrick Institute* (Szene 10).

Seine Macht wird vom Dokortitel ebenso illustriert und gestützt, wie dies auf andere Weise auch seine knapp bekleidete Vorzimmerdame tut, die rein repräsentative Zwecke erfüllt. In Szene 7 sagt sie zwar zu Lincoln. „Dr. Merrick will see you now“, Lincoln geht jedoch einfach an ihr vorbei zu Merricks Büro, ohne sie zu beachten (vgl. Abb. 39).



Abb. 39 Machtinszenierung und *male gaze*

Die Vorzimmerdame Merricks wird ähnlich der Barfrauen einem männlichen Blickregime folgend inszeniert, und dient der Repräsentation von Merricks Macht.

Machtpositionen sind in der Welt des Institutes generell männlich besetzt, dies zeigt etwa der ausschließlich aus Männern bestehende Aufsichtsrat (Szene 39) ebenso wie die Aufseher, unter denen es keine Frauen gibt. Auch der Marketingchef und der *Chief of Incubation* sind Männer. Die Regeln und Mitteilungen des Systems werden zwar von einer weiblichen Stimme bzw. einer Frau verkündet (u.a. Szene 5), die Entscheidungen werden allerdings von Merrick allein getroffen, und von anderen Männern abgesegnet. Diese männliche Dominanz trägt die Inszenierung des Systems als rational, kalt und letztlich unmenschlich – diese Männer entscheiden über das *disposal of infected products* im Wert von 200 Millionen Dollar, nicht über die Tötung von Menschen (Szene 41).

Auch visuell wird Merrick als mächtiger Mann inszeniert (Froschperspektive, Kamera in Untersicht), ZuseherInnen müssen also zu ihm *aufsehen*, meist ist er allein im Bild und wird sichtbar beleuchtet, um sich vom Hintergrund oder den Umstehenden abzuheben.



Abb. 40 Machtinszenierung Merricks durch filmische Mittel

Sein Größenwahn über *Natur* und Kultur herrschen zu wollen, zeigt sich in dem Bestreben, Sexualität (und andere potentiell *gefährliche* menschliche Eigenschaften etwa *human curiosity*) auszuschalten und die Klone als asexuelle Wesen zu schaffen. Hier scheitert er jedoch ebenso

wie bei der Züchtung von lebendem Organspendematerial ohne Gefühle. Er versteht *seine* Produkte, die *agnates*, als Lebensversicherung für privilegierte Menschen, gegen Krankheit, Alter oder Unfälle. Merricks göttlicher Anspruch wird somit gleich doppelt inszeniert: Herrscher über Leben (Schaffung der Klone) und Tod (den er bei seinen KundInnen durch die Klonen verhindern kann).

Die Erlösung von Merricks totalitärem System geschieht auch über das Brechen dieser Normen – die scheinbar *nebenbei, natürlich* entstehende Liebe und Sexualität zwischen Jordan und Lincoln, untergraben das System ebenso wie Lincolns Neugier und Zweifel. Trotzdem bleibt Merrick bis zum Schluss so (all)mächtig, dass nur durch seinen (im Detail gefilmten) Tod (*Extreme close up* von Merricks sterbendem Auge in Szene 48) das System gestürzt werden kann – die Filmgeschichte bietet keine andere Lösung für diesen Konflikt. Er kann als moderner, kapitalistischer *mad scientist* bezeichnet werden, der seine gottgleichen Allmachtsfantasien mit dem Ziel der Gewinnmaximierung verbindet.

X.3.6 Laurent – moralischer Söldner

Albert Laurent wird von Merrick angeheuert, die entlaufenen *Produkte* Jordan und Lincoln zu fangen und zurückzubringen. Er wird als unaufgeregter, cooler Agent eingeführt, der sich seines Wertes bewusst ist, und nicht viele Fragen stellt („I’m in the business of keeping my clients’ confidence“ Szene 14). Sein eingespieltes Team aus SöldnerInnen ehemaliger Eliteeinheiten folgt seinen knappen Anweisungen ohne Widerspruch. Zugleich ist Laurent ein scharfer Analytiker, der aus Erfahrung und Intuition schnell zu den richtigen Schlüssen kommt (er weiß bspw. in Szene 14 wie groß der Überwachungsradius sein muss, wenn die beiden vor vier Stunden zu Fuß aus der Anlage, ohne Wissen über die Außenwelt, geflohen sind).



Abb. 41 Albert Laurent betrachtet kritisch den *agnate*

Anfangs ist er lediglich an der effizienten Erfüllung seines Auftrages interessiert, und erschießt den vermeintlichen Klon Lincoln nur nach kurzer Überlegung (Szene 35). Als er jedoch Jordan gefunden hat und sie ins Institut zurückbringt, beginnt Laurent, eine Moral zu entwickeln, die ihn schließlich dazu bringt, Jordan (und Lincoln) zu helfen, die Klone aus dem Institut zu befreien. Die Entdeckung einer Gemeinsamkeit zwischen ihm und Jordan sowie die daran anschließende moralische Wandlung seines Charakters werden überwiegend visuell inszeniert: Laurent sieht die Brandmale an Jordans Handgelenk (Szene 42), er hat selbst ähnliche Male, weil sein Vater burkinischer Rebelle war (Szene 44). Im Hubschrauber auf dem Weg ins Institut beobachtet er ihre Tränen, und sie sieht sich lange nach ihm um, als sie von Wachmännern weggeführt wird. Beiden ist gemeinsam, dass ihr Leben als *minderwertiges* markiert ist. Der Moment, in dem Laurent dies erstmals erkennt (Szene 42), ist filmsprachlich mittels Kameratechnik und Filmmusik eindeutig als Schlüsselstelle markiert (Detailaufnahme des Brandings und von Laurents Blick, Zeitlupe, Musik).

Außerdem liegt die Interpretation nahe, dass auch Jordans Sex-Appeal zu seinem Entschluss, sie zu retten, beiträgt – es wird andeutungsweise das klassische Motiv des Detektiven, der sich in die Hauptverdächtige verliebt, inszeniert. Die wenigen Szenen zwischen Laurent und Jordan zeigen ein stereotyp heterosexuelles Machtgefälle. Die hilflose, passive, emotionale Frau ist dem starken, aktiven, scheinbar ungerührten Mann ausgeliefert, ihr bleibt nur mit Blicken und Tränen (im Grunde körperlich) um seine Hilfe zu bitten. Die mehrmaligen längeren Blickwechsel der beiden (Szenen 42, 46) verweisen (in der filmischen Tradition des voyeuristischen, männlichen Zuschauers gesehen) darauf, dass die Beziehung der beiden auch *Sexuelles* beinhaltet. Diese Konstellation ist typisch für ein männlich dominiertes Blickregime (male gaze) im klassischen Kino, bei dem Frauen als passive Objekte des männlichen Behrens inszeniert werden⁸¹ (Mulvey 1999). Zusätzlich wird die Erotik der (Film)Beziehung von Laurent und Jordan um die Dimension *Ethnicity* erweitert. Laurent als farbiger, gewaltbereiter, *wilder* Mann der (möglicherweise) eine weiße, blonde, unschuldige Kind-Frau begehrt spielt mit der Faszination der ZuseherInnen hinsichtlich stereotyper Vorstellungen der Sexualität von Menschen (Männern) aus *fremden* (nicht-westlichen) Kulturen.

Jordan entscheidet sich am Ende in Szene 49 – in der Logik des Films verbleibend – für Lincoln, hat aber offensichtlich erkannt, dass sie auch eine andere Wahl hätte; ein letzter langer Blick zu Laurent, der Lincoln und Jordans *happy end*-Kuss aus einigen Metern Entfernung beobachtet.

⁸¹ Die feministische Filmtheoretikerin Laura Mulvey analysiert das Gegenüber von „Woman as Image, Man as Bearer of the Look“ etwa an Hollywood-Klassikern wie Hitchcocks *Vertigo* (1958) (1999: 837ff).

Im Gespräch mit Dr. Merrick (Szene 44) wird Laurents moralischer Wandel auch sprachlich deutlich dargestellt – er fragt nach Jordans Schicksal, erkennt Merricks Skrupellosigkeit und konfrontiert ihn damit. Er bringt Merrick dazu seinen Größenwahn zuzugeben, wenn dieser sagt: „I have discovered the Holy Grail of science, Mr. Laurent. I give life! (...) How many people on earth can say that Mr. Laurent?“ Laurents Erwiderung entlarvt Merricks Gottphantasien: “I guess just you and God. (Pause) That’s the answer you’re looking for, isn’t it?” Laurent ist somit der einzige, der Merrick direkt intellektuell herausfordern und sein Projekt bzw. seine Person in Frage stellen kann. Verdeutlicht wird dies auch durch die Filmsprache der Szene, wenn Laurent während des ganzen Gesprächs ruhig sitzen bleibt und trotzdem stärker als der stehende Merrick wirkt.



Abb. 42 Machtverhältnis zwischen Merrick und Laurent

Obwohl Merrick schon gehen will („I have business to attend to“), hält Laurent ihn zurück und fordert sowohl seine Aufmerksamkeit als auch sein Geständnis.

X.4 Einstellungsanalyse

Hinsichtlich unserer Fragestellung nach Geschlechterdarstellungen ergab der erste Analyseschritt die im vorigen Kapitel etablierte Lesart, dass zwischen den beiden Hauptfiguren ein stereotyp heterosexuelles Geschlechterverhältnis inszeniert wird. Vereinzelt brechen dies die actionreichen Szenen, in denen beide ProtagonistInnen aggressiv und kämpferisch dargestellt werden. In den meisten Dialog- bzw. Handlungsszenen entsprechen Jordan und Lincoln jedoch dem Muster *starker Mann/abhängige Frau*.

Diese Interpretation schließt teilweise an die Analyse von *Teknolust* an. Das Liebespaar Agent Hopper und Rosetta Stone ist entlang ähnlicher Geschlechterstereotype inszeniert (vgl. Kapitel IX.4) – die Frauen werden gerettet und sind dabei von den Plänen und

Entdeckungen der Männer abhängig⁸². Die Reflexion im Forscherinnenteam ergab jedoch, dass diese Lesart auch als ein erstes Anzeichen für ein voranschreitendes *going native in Hollywood*⁸³ gesehen werden könnte: Die Interpretation von *Teknolust* sowie unser feministischer Forschungsfokus führen dazu, dass auch in *The Island* heteronorme Stereotype wie auch deren subversive Umkehr in einzelnen Szenen zuerst und eindringlich auffallen.

Es scheint sinnvoll diese bisher dominante Lesart anhand einer Szene, die auf den ersten Blick sehr typische Männlichkeits- bzw. Weiblichkeitsmuster konstruiert, mit einem Einstellungsprotokoll und einem erweiterten Analyseteam gezielt zu hinterfragen. So können erste Thesen kritisch überprüft und mit Details angereichert werden, als auch die Analyse für neue Interpretationen geöffnet werden soll. Knut Hickethier empfiehlt Einstellungsprotokolle dort anzufertigen,

„wo Irritationen über das filmische Erzählen entstanden sind, wo bereits eine präzise Frage formuliert ist und Strukturmomente des Films im Detail genauer untersucht und erörtert werden sollen.“ (Hickethier 2007: 36)

Das Einstellungsprotokoll dient also dazu, unsere Sehgewohnheiten, als auch eine spezifische Fragestellung, die nach geschlechterstereotypen Mustern, an mehreren kleinsten Ausschnitten des Materials zu reflektieren und zu prüfen.

Teile der Szene 11, *Freizeit am Abend – virtueller Kampf, Bar und lottery*, wurden für das Einstellungsprotokoll in sieben Einstellungen (Bilder zwischen zwei Schnitten) unterteilt; es wurde nicht die ganze Szene, sondern nur ausgewählte Einstellungen genau transkribiert. Diese nachträgliche Adaption der Einteilung wurde notwendig, da die Verfassung des Szenenprotokolls nicht direkt im Hinblick auf diesen weiteren Auswertungsschritt (Einstellungsprotokoll) erfolgt war. In erster Linie diente das Szenenprotokoll dem Überblick über den gesamten Film; es hilft die Struktur und Gesamtgestalt des Films zu dekodieren. Erste Interpretationen auf Basis von Szenenprotokoll und Ersteindrücken führten dann zur der Entscheidung von einzelnen Teilen dieser Szene (Einstellungen) ein genaues Transkript

⁸² Damit soll nicht übersehen werden, dass die Figur Rosetta Stone großteils anders konzipiert ist als Jordan. Sie ist intellektuell eigenständig, handelt selbstständig und ist weniger über ihre Sexualisierung konstruiert. Jordan zeigt dagegen lediglich in Bezug auf Sex und Gewalt Eigeninitiative. Die Gemeinsamkeiten in den Figurenkonstruktionen und –konstellationen, vor allem in Bezug auf die männlichen Figuren, reichen jedoch aus, dass sowohl Rosetta und Hopper als auch Jordan und Lincoln als heterosexuelles Pärchen gelesen werden können.

⁸³ *Going native*, ursprünglich ein Begriff aus der ethnographischen Forschung, bezeichnet ein notwendiges Spannungsverhältnis zwischen Nähe und Distanz zum Feld. Ein gewisses Maß an Vertrautheit ist für den Erfolg teilnehmender Beobachtungen unerlässlich, gleichzeitig müssen ForscherInnen ihre Position im Feld (als BeobachterIn und nicht als TeilnehmerIn) immer wieder reflektieren (Przyborski/Wohlrab-Sahr 2008: 59f). Mit *going native* ist hier ein Prozess gemeint, bei dem zentrale Narrative des Films (insbesondere des Hollywood-Kinos) soweit übernommen werden, dass sich erste Thesen und Annahmen verfestigen und weitere Daten nur mehr selektiv im Hinblick auf eine dominante Lesart analysiert werden. Interpretationen erfolgen dann mehr aus der Position einer (feministisch) *unterhaltenen* Zuseherin als aus der einer wissenschaftlichen Beobachterin.

anzufertigen. Der Protokolltext wurde im Interpretationsteam bearbeitet, wobei der Arbeit am Text ein mehrmaliges Sehen der Szene vorausging. Die Analysesitzung folgte den Prinzipien der extensiven Sinnauslegung. Dazu wurde im Sinne der Grounded Theory offen kodiert, um das Material aufzubrechen und so viele verschiedene Lesarten wie möglich zu bilden. In einem zweiten Schritte wurden dann Lesarten bestätigt oder verworfen. Die mündlichen Interpretationen wurden protokolliert und zu nachfolgendem Ergebnistext strukturiert, der bereits mit Theoriebezügen und Verweisen auf andere Daten – Szenenprotokoll und weitere Szenen aus *The Island* sowie andere Filme – ergänzt wurde.

X.4.1 Genderstereotype Blicke, Mimiken, Körper

In der ersten Einstellung, in der Lincoln zu Jordan an die Bar tritt, werden allein über die körperliche Haltung der SchauspielerInnen Genderstereotype inszeniert. Jordan sitzt mit geradem Rücken auf einem Barhocker, die Hände scheinbar locker nach unten hängend oder in den Schoß gelegt, während sich Lincoln ihr schräg zugewandt an die Bar stellt. Er lehnt lässig mit einem Arm aufgestützt an der Bar und sieht Jordan während der ganzen Szene über schräg von der Seite an. Sein Blick könnte als typisch männliches Herrschaftsverhalten interpretiert werden: feministische Theorien beschreiben den *male gaze*, das dominante männliche Blickverhalten, als traditionelle Art wie Männer über Frauen Macht ausüben. Dabei werden Frauen als Objekte der Begierde inszeniert, indem ihre körperliche und mimische Darstellung für männliche Beobachter sexualisiert wird (Neumann-Braun/Mikos 2006: 42ff). Jordan sitzt Lincoln während der ganzen Einstellung im Profil gegenüber, ihre femininen Kurven sind durch diese Sitzhaltung für ihn, aber auch für Zuschauer(Innen) gut sichtbar. Da Lincoln steht, sieht er auf sie herab, mustert sie anfangs (von oben bis unten) und sieht ihr auch während sie spricht sehr genau ins Gesicht (Anhang A58)⁸⁴.

Diese Konstellation wird maßgeblich durch Kameraperspektive und -führung inszeniert. Jordan und Lincoln sind nicht frontal im Bild, die Nahaufnahme auf deren Oberkörper ist erst von schräg links gefilmt und schwenkt dann langsam über vorne nach rechts unten. ZuseherInnen sehen dadurch nicht nur Jordans Profil ebenso deutlich wie Lincoln, sondern können auch Lincolns Blick *auf* Jordan nachvollziehen. ZuseherInnen bieten sich dadurch zwei Möglichkeiten Jordan als sexualisiertes Objekt wahrzunehmen: entweder aus der Perspektive von Lincoln (mit dem sie sich identifizieren und dessen Blick sie übernehmen) oder aus der voyeuristischen (Außen)Perspektive der Kamera. Die Verschränkung dieser

⁸⁴ Zur Nachvollziehbarkeit werden jeweils die Seitenzahlen des Einstellungsprotokolls im Anhang angegeben, auf die sich die jeweiligen Interpretationen beziehen.

zwei gegensätzlichen Blickregime ist ein typisches Merkmal für das männlich dominierte Blickregime im klassischen Kino (Mulvey 1999: 835-837).

Lincolns Verhalten kann aber auch weniger *sexistisch*, sondern vor dem Hintergrund seiner Charakterisierung als grüblerische, ständig zweifelnde Figur interpretiert werden. Sein kritischer, beobachtender Blick verdeutlicht, dass er sich permanent Gedanken macht und ganz prinzipiell über die Sinnhaftigkeit seiner Handlungen und jener der anderen nachdenkt. Dadurch wird Lincoln in der Gesellschaft der Klone als Außenseiter inszeniert, der ständige Zurückweisungen erfährt – seine Fragen und Wünsche werden als unmöglich oder zu kritisch abgetan. So auch in der Einstellung vier, als er bestellt und die Barkeeperin ihn kühl, von oben herab und mit hochgezogener Augenbraue zurechtweist (A60).

Demgegenüber wird Jordan in ihrer kindlichen Naivität und ständigen Freundlichkeit als Sympathieträgerin innerhalb der Klon-Gesellschaft dargestellt. Bereits in der Szene 6 (Frühstück und erstes Treffen mit Jordan) wird dieser Unterschied deutlich dargestellt: Hier benutzt Jordan ihre offene, kommunikative Art dazu, von der Angestellten an der Frühstücksausgabe Speck zu erhalten, obwohl ihre Ernährungsvorschriften dies nicht erlauben. Lincoln wird zuvor von derselben Angestellten schroff zurückgewiesen, als er sich über die Essensregeln ärgert. Diese Szene zeigt außerdem, dass sich Jordan ihres naiven Charmes durchaus bewusst ist und diesen auch zu ihrem Vorteil nutzt. Ihr Verhalten wird aber eher als spielerisches, kindliches dargestellt ohne berechnende (böse) Absicht. Bevor sie mit Komplimenten um Speck bittet, sagt sie augenzwinkernd zu Lincoln „Watch and learn“.

Auch die zweite Lesart dieser ersten Einstellung von Lincoln als nachdenklichem, grübelndem Mann fügt sich in eine heteronorme Differenz von starker, rationaler Männlichkeit vs. schwacher, emotionaler Weiblichkeit.

Lehrer-Schülerin Beziehung

Einstellung sieben, in der sich Jordan und Lincoln über seine Entdeckung einer lebenden Motte unterhalten, verfestigt geschlechterstereotype (Körper)Muster und stilisiert die beiden zum filmischen Klischeepaar von *wissbegieriger, naiver Schülerin* und ihrem *älteren, erfahrenen Lehrer*. Kameraperspektive und -führung stützen diese Inszenierung besonders im Hinblick auf Körperlichkeiten: Ein Teil der Einstellung ist frontal und als Amerikanische gefilmt, und lenkt den Blick auf unterschiedlich Sitzhaltungen, Handbewegungen, etc. Der Rest der Einstellung sind Nahaufnahmen in Schuss-Gegenschusstechnik, wodurch Gesichter und Mimik in den Fokus rücken (A63).

Jordans Körperhaltung und ihre Mimik während des Gesprächs sind deutlich naiv, fast überspitzt kindlich dargestellt: sie sitzt mit zwischen den Knien eingeklemmten, gefalteten Händen, öffnet Augen und Mund weit wie ein überraschtes, neugieriges Kind und hebt sogar aufgeregt die Schultern, als Lincoln von seinem Fund erzählt (A63). Lincoln sitzt demgegenüber breitbeinig, mit auf den Oberschenkeln aufgestützten Ellenbogen, er wirkt dadurch selbstbewusster und unnahbarer als Jordan. Diese Inszenierung wird erneut durch deren Blickrichtungen gestützt. Während Jordan Lincoln gespannt ansieht, schaut er ihr nicht immer in die Augen, sondern blickt auch (manchmal deutlich abwesend) nach vorne in die Bar. Lincoln ist fast durchwegs mit zweifelnder Stirnfalte dargestellt, er lächelt während des Gesprächs nur selten. Er wirkt dadurch wie der typisch, zurückgezogene Einzelgänger, der nicht möchte, dass Andere das Gespräch mithören. Letztlich erklärt er der leicht zu begeisternden/beeinflussenden Jordan *die Welt*. Diese Einstellung kann als Beginn des klassischen Musters, der (männliche) Held erobert erst die Welt und dann die Frau, interpretiert werden, welches sich im Laufe des Films entwickelt.

Jordans Mimik ist während des gesamten Gesprächs sehr ausgeprägt, sie wechselt rasch zwischen verschiedenen Gefühlen (erstaunt, irritiert, freundlich, schelmisch) und wird dadurch als sehr emotional und einfühlsam inszeniert. Die vielen Aufnahmen im *close up* (Abbildung 43) zeigen Veränderungen in ihrem Gesicht sehr gut, was umso mehr dazu beiträgt sie als kindliche, positive, begeisterungsfähige Figur zu etablieren.



Abb. 43 Jordans Mimik

Die Konstellation und der Ablauf des Gesprächs konstruieren außerdem stereotypes geschlechterspezifisches Kommunikationsverhalten: Lincoln ist als ein Mann dargestellt, der nur ungern (über etwas) redet und Jordan übernimmt die Rolle der einfühlsamen, intuitiven Frau, die ihr Gegenüber durch verständnisvolles, neugieriges Nachfragen zum Reden bewegt. Am Beginn der Einstellung entlarvt Jordan etwa Lincolns Lüge, es gehe ihm gut. Sie spricht

ihn zwar direkt aber sehr vorsichtig, mit positiver Formulierung darauf an, „Lincoln, I can tell when you’re lying, ’cause your mouth smiles but your eyes don’t“. Dazu lächelt sie freundlich, zuckt abschwächend/entschuldigend mit den Schultern, bewegt verständnisvoll den Kopf und beugt sich näher zu ihm hin (A63f). Ihr behutsames und verständnisvolles Verhalten inszeniert sie als gute ZuhörerIn und aufmerksame Gesprächspartnerin ebenso wie als intuitiv mit Lincoln vertraut. Gleichzeitig wird durch das, was sie sagt, ihre positive Einstellung und Gutgläubigkeit gegenüber der Gesellschaft, in der sie leben, verdeutlicht. Am Ende des Gesprächs versucht sie mit einem Satz, der fast als ihr persönliches (religiöses) Mantra gelten könnte, den ärgerlichen Lincoln zu beschwichtigen: „Good things do happen.“ (A64).

Männlicher Außenseiter und abgewertete Weiblichkeit

Für Lincolns Typisierung als Einzelgänger ist außerdem die dritte transkribierte Einstellung interessant. Ein älterer, männlicher Klon tritt zu Lincoln und Jordan an die Bar und macht sich über Lincoln lustig, weil er gegen Jordan im (virtuellen) Kampf verloren hat. Er sagt mit süffisanten Unterton und hämischem Grinsen zu Lincoln: „Did you just let a little girl beat you, ha?!“⁸⁵ (A60).

Hier fungiert Alter als eine wesentliche Kategorie anhand derer Geschlechterungleichheiten konstruiert werden (diesmal auf gleichgeschlechtlicher Ebene zwischen zwei Männern). Obwohl älter und vermutlich körperlich schwächer als Lincoln, tritt der Klon deutlich selbstbewusst und überheblich an Lincoln heran. Lincoln wird dadurch eine marginalisierte Position als Mann zugewiesen. Körperliche Schwäche, insbesondere im Kampf mit Frauen, passt nicht zum dominanten männlichen Muster.

Jedoch ist Lincolns Abwertung in dieser Einstellung nur sehr kurz und auch visuell (Kameraeinstellung) nur schwach inszeniert, so dass für seine dominante Position im Verhältnis zu Jordan keine Gefahr besteht. Er bleibt trotz dieser leichten Unsicherheit in ihrer Beziehung bis zum Ende der stärkere und bestimmende. Der ältere Mann spricht Lincoln von hinten an (quasi zu seinem Rücken), Lincoln reagiert gelassen, er dreht sich nur langsam um und verzieht keine Miene (A60). Abbildung 44 zeigt zwei Großaufnahmen dieser Einstellung und verdeutlicht, wie hier ein kurzer unsicherer Moment ins Bild gesetzt wird, der jedoch keine unmittelbaren Auswirkungen auf Lincolns Inszenierung als starker Mann

⁸⁵ Der ältere Klon der Lincoln auf seine Niederlage gegen Jordan hinweist ist der Klon des Präsidenten der USA (Szene 34). Für unsere Fragestellung nach der Konstruktion von Geschlecht ist dies insoweit relevant, das auch an dieser Filmfigur Charaktereigenschaften (Überheblichkeit, Arroganz) als scheinbar natürliche Eigenschaften – in diesem Fall von mächtigen Männern – inszeniert werden. Der herablassende Klon des Präsidenten ist Lincoln genauso unsympathisch wie Tom Lincoln der ähnlich arrogante echte Präsident (Szene 34).

hat. Außerdem wird die Interaktion nicht sichtbar von anderen Klonen beobachtet oder kommentiert. Lincoln der Einzelgänger bleibt unberührt von der Herabsetzung durch einen anderen Mann, sein Status als unabhängiger Außenseiter, der trotz Zweifel selbstsicher ist, wird so einmal mehr zementiert.



Abb. 44 Lincoln als Außenseiter

Trotz seiner Zweifel an der Welt lässt er sich vom überheblichen Klon des Präsidenten nicht verunsichern

Im Bezug auf Geschlechterrollen im Zusammenleben der Klone allgemein legt diese kurze Interaktion die Interpretation nahe, dass in dieser Gesellschaft klassische Geschlechterhierarchien gelten: Männer, die gegen Frauen verlieren, werden herabgesetzt und Frauen werden, auch wenn (oder weil) sie aggressiv und kämpferisch sind, als kleine Mädchen wahrgenommen.

Geschlechterstereotype Inszenierung über Besetzung und Altersdifferenz

Vor dem Hintergrund eines klassischen (weiblichen) *Hollywood*-Blicks stellt Ewan McGregors Besetzung des Lincoln rein äußerlich nicht das männliche Pendant zur Besetzung der Jordan mit Scarlett Johansson dar, sondern eher einen Gegensatz oder eine Ergänzung. McGregor ist keiner der schönen, glatten, jungen Hollywood Helden (wie Matt Damon, Ben Affleck oder Joseph Gordon-Levitt).

Zur Figur eines rebellischen, nachdenklichen Einzelgängers passt sein Charakter-Gesicht mit ständig zweifelnder Stirnfalte aber sehr gut. Johanssons glattes, jugendliches Gesicht, ihre großen, runden Augen und vollen Lippen in Verbindung mit ihrem ausgeprägt weiblichen Körper sind idealtypisch für eine naive, kindliche Figur, die gleichzeitig über eine vermeintlich *natürlich* gegebene Erotik verfügt. Beide Charakterisierungen werden sowohl durch Kamera, Maske, Rolle und Besetzung inszeniert und erscheinen aufgrund ihrer Stringenz so selbstverständlich. Keine von McGregors Falten wird überschminkt, Johanssons Haare, die in den Szenen in der Anlage, meist zu einem Pferdeschwanz gebunden sind, lassen ihre Mimik noch stärker zur Geltung kommen. Besetzung und Rolle fügen sich in den Figuren der beiden zu einem weiteren Geschlechterstereotyp: Jordan sieht jung, frisch und gesund aus (im Gesicht und in der Körperhaltung) – auch weil sie weiß, welche Früchte gut

für die Haut sind, wie sie Lincoln bei ihrer Bestellung an der Bar erklärt (A61). Sie isst nicht einmal eine Scheibe von dem Speck, den sie zusätzlich beim Frühstück erhält, sondern gibt alles Lincoln (Szene 6). Lincoln hingegen sträubt sich gegen die Ernährungsvorschriften und trinkt nur widerwillig den *veggie stuff*. Er ist nicht einfach fit, sondern trainiert vielmehr hart, wie Dr. Merrick in Szene 7 feststellt.

Auch der filmisch dargestellte (und tatsächlich bestehende) Altersunterschied (McGregor ist 5 Jahre älter als Johansson) entspricht allgemeingesellschaftlichen Vorstellungen zu Altersunterschieden in Liebesbeziehungen. Dies trägt zur Typisierung heteronomer Stereotype aktiver, kompetenter, Mann und passive, unerfahrene Frau bei. Auch der Größenunterschied fügt sich in dieses *gewohnte* Bild – der Mann ist größer (und stärker), die Frau muss zu ihm aufsehen. Die umgekehrte (Geschlechter-)Rollenverteilung und Alterskombination (ältere Frau/jüngerer Mann) wird im filmischen Mainstream vielfach polarisiert: Darstellungen changieren zwischen dem entsexualisierten Idealtypus der Mutter/Sohn Beziehung und hypersexualisierten Liebes/ Begehrensbeziehungen, die entweder als *abweichend* oder zumindest als *außergewöhnlich* dargestellt werden⁸⁶.

X.4.2 Kleidung zwischen Funktionalität, Sexualisierung und Uniformierung

Grundsätzlich fällt auf, dass die Klone sehr körperbetont gekleidet sind. Alle Klone tragen dieselbe weiße, sportlich wirkende Kleidung: ein langärmeliges, eng anliegendes, bis zum Hals hochgeschlossenes Top mit kleinem Stehkragen (scheinbar aus Mikrofasermaterial wie bei Sport-Funktionskleidung), das vorne am Oberkörper einen Reißverschluss hat; dazu eine schmal geschnittene, lange Hose. An den Unterarmen sowie, seitlich an der Taille und am Rücken sind auf der Kleidung dunkle Streifen angebracht, die verschiedene Farben (schwarz, blau, grau) haben. Auf den Ärmeln ist außerdem ein Namens- bzw. Nummerncode sichtbar (A57 und Abb. 45).



Abb. 45 Funktionale Kleidung der Klone

⁸⁶ Die Tragikomödie *Harold und Maude* (1971) ist ein Filmbeispiel das Polarisierungen und (pathologisierende) Zuschreibungen hinsichtlich sexueller (Film)Beziehungen zwischen älteren Frauen und jüngeren Männern offen thematisiert und humorvoll, kritisch darstellt.

Befremdlich und vor dem Hintergrund des Filmplots inkonsistent wirken die sehr sexualisiert gekleideten und dargestellten weiblichen Angestellten der Bar, die insbesondere bei der Einstellungsanalyse auffallen. Die Barkeeperin in Einstellung vier ist eine junge, gut aussehende Frau. Sie trägt ein schwarzes, ärmelloses, tief ausgeschnittenes Top, hat lange, braune Haare und volle Lippen. Die Kellnerin in Einstellung sechs ist blond, ebenso hübsch und trägt ein schwarzes, sehr kurzes und enges Kleid. Sie geht mit einem Tablett an einen Tisch; ihr Gang wirkt als trage sie hochhackige Schuhe, sie schwingt die Hüften beim Gehen stark mit (A62 und Abb. 46). Ähnlich hypersexualisiert inszeniert wird die Vorzimmerdame in Dr. Merricks Büro in Szene 7 (vgl. dazu auch Abb. 39 Machtinszenierung und *male gaze*).

Einerseits wirkt die Kleidung der Figuren in der Anstalt also teilweise sexualisiert, was unverständlich bleibt für eine Gesellschaft, in der Sexualität keine Rolle spielen soll – manche Angestellten in der Anlage (Barfrauen, Vorzimmerdame) sind deutlich sexualisiert gekleidet, andere gar nicht (Frühstücksausgabe). Die Anzüge der Klone, sind zwar größtenteils unisex gehalten, aber gerade an der Taille für Frauen und Männer trotzdem unterschiedlich figurbetont geschnitten.

Andererseits entspricht diese Kleidung der Klone einer typischen SF Ästhetik und kann als Zitat auf klassischer SF Filme oder Serien der 1960er und 70er Jahre gesehen werden (etwa *THX 1138* oder die *Star Trek* Reihe). Anliegende Anzüge werden oft mit funktionalen Raumanzügen verglichen und bieten im Hollywood Kino einen typischen Wiedererkennungseffekt für SF Filme bzw. ein zukünftiges Setting. Außerdem suggeriert eine uniforme, vor allem eine weiße Kleidung die vermeintliche Gleichheit aller, die sie tragen. In fiktiven, zukünftigen Gesellschaften sollen über diese Uniformierung nicht nur modische Vorlieben, sondern scheinbar auch Ungleichheiten zwischen den Menschen, ausgeschaltet werden. Wenn alle dasselbe tragen wird etwa Armut oder Milieuzugehörigkeit nicht mehr über Kleidung dekodierbar. In *The Island* dient die weiße Kleidung also auch dazu, über die Illusion der Gleichheit aller Klone zwischenmenschliches Konfliktpotential auszuschalten.

Die betont sportliche Kleidung konstruiert außerdem ein Fitness-Ideal, welches das Zusammenleben der *agnates* auszeichnet. Im Grunde ist körperliche und seelische Gesundheit der wesentliche Zweck der Klone, da sie ja als Organspendematerial für ihre SponsorInnen jederzeit verfügbar sein sollen. In Szene 5 verkündet eine Lautsprecherdurchsage mit weiblicher Stimme das ideologische Motto des Instituts: „Remember: be polite, pleasant and peaceful. A healthy person is a happy person.“

Im Gegensatz zu den weißen Uniformen der Klone tragen alle Angestellten und das Kontrollpersonal in *The Island* dunkle Kleidung. Wie auch in anderen SF Filmen, die eine

(total) kontrollierte Gesellschaften darstellen, etwa *THX 1138* oder *Logan's Run* (vgl. Dekic et al 2010), werden in *The Island* über den Kleidungsstil Unterschiede und (Status)Positionen innerhalb der Gesellschaftsordnung konstruiert: Das Kontrollpersonal ist schwarz gekleidet, alle die es zu überwachen gilt, sind weiß gekleidet, Angestellte, die in der Anlage einer Arbeit nachgehen sind teilweise grau gekleidet. Die Aufseher stehen zwar meist eher am Rand (vgl. A62 und Abb. 47), sind aber aufgrund ihrer Kleidung – für die KollegInnen und die Klone – sofort als solche erkennbar. In Science Fiction Filmen, in denen eine Gesellschaft nicht mehr (pseudo-)militärisch oder in kleinen stark segregierten Gruppen organisiert ist (wie etwa die Besatzung eines Raumschiffs), lässt sich jedoch auch beobachten, dass eine Uniformierung über den Kleidungsstil nicht mehr vorkommt. Im 2005 erschienenen SF Film *Æon Flux* leben die Menschen zwar in der nach außen abriegelten Stadt *Bregna*, bilden aber unterschiedliche Kleidungsstile aus.

X.4.3 Funktionale, reduzierte Ästhetik als Erkennungsmerkmal von SF

Die Bar, als jener Ort der im Einstellungsprotokoll detailliert beschrieben wurde, ist eher modern und schlicht eingerichtet, mit durchwegs glatten, schnörkellosen Oberflächen. Der Tresen an dem Jordan und Lincoln in der ersten Einstellung stehen hat eine glatte, leuchtende Oberfläche, scheint aus Plastik oder Plexiglas mit dahinter liegender bläulicher Lichtquelle. Eine seitliche Wand der Bar ist komplett verspiegelt und zum Teil sind darauf Flachbildschirme angebracht, die im schnellen Wechsel Visuals zeigen. Der Rest der Bar ist mit niedrigen, kubisch geformten Hockern und dazu passenden (quadratischen) Tischen eingerichtet. An den Wänden bzw. zur Begrenzung des Raums sind mehrere Videoleinwände aufgestellt, auf denen abwechselnd verschiedene Visuals laufen (A57; A61f., vgl. auch Abb. 46 und 47). Dieser geradlinige, funktionale Stil der Einrichtung war für alle InterpretInnen rasch als typisches Erkennungsmerkmal einer zukünftigen Gesellschaft dekodierbar; die Bar erinnert stark an eine technizistische Ästhetik, wie sie bereits im theoretischen Teil dieser Arbeit beschreiben ist (vgl. Kapitel IV.1.6). Im Unterschied zu den anderen Räumlichkeiten in *The Island* wirkt das Ambiente der Bar geringfügig eleganter als etwa die Arbeitsplätze (Szene 8) oder die Frühstückshalle in den Szenen 5 und 6. Arbeits-, Schlaf- und Aufenthaltsräume sind im Unterschied zur Bar deutlich heller, es gibt kein künstliches, gedämpftes Licht stattdessen die Illusion von Tageslicht. Die Farben grau und weiß dominieren, Wände, Fußböden, Einrichtung etc. scheinen größtenteils aus Sichtbeton, Glas oder ähnlich schlichten Materialien zu bestehen.

Insgesamt sind also alle Orte im Inneren der Anlage von einer funktionalen Ästhetik geprägt. Interessant bleibt die Frage, *warum* sich gerade diese Optik als Konvention der SF herausgebildet hat. Die Inneneinrichtung der Bar markiert also nochmals die Zukünftigkeit des Lebensraumes des Klone; die Barfrauen, die in ihren kurzen Kleidern/Röcken wieder anders als die anderen Angestellten des Institutes gekleidet sind, tragen in dieser Lesart dazu bei, das Setting einer Bar in wenigen, kurzen Einstellungen zu etablieren.

Die Bar – Ort scheinbarer Freiheit, Freizeit und Nähe

Das Setting der analysierten Einstellungen, die Bar (Einrichtung, Ton, Licht), steht in deutlichem Kontrast zu den Szenen davor und danach, die das Leben der Klone in der Anlage zeigen. Ein Stück weit wirkt es paradox, dass Jordan und Lincoln als zwei erwachsene Menschen abends in einer Bar sitzen und sich über eine Motte unterhalten. Jedoch scheint die Bar die einzig logische, filmische Möglichkeit um ein solches Gespräch zu inszenieren. Ihr Leben und ihre Interaktionen sind an allen anderen Orten und zu allen anderen Zeiten soweit überwacht, dass vertrauliche Unterhaltungen nicht möglich sind. Wenn ein Mann und eine Frau während des Tages zu lange miteinander reden brechen sie damit die *proximity rules*, Regeln der zwischenmenschlichen Nähe, die vermutlich von der Leitung der Anstalt aufgestellt wurden um sexuelle Anziehungen zu unterbinden. Am Ende der Szene 6 etwa tritt ein Wachmann an Jordan und Lincoln heran und weist sie an sich zu trennen, nachdem sie sich erst kurz unterhalten.



Abb. 46 Die Bar – sexualisierte Kellnerin und vertrauliches Gespräch

Die Bar kann vor dem Hintergrund der restlichen Anlage und der permanenten Kontrolle auch als ein Ort interpretiert werden, an dem die Klone sich *scheinbar* frei bewegen, und so lange sie wollen, mit wem sie wollen, unterhalten können. Einrichtung und Atmosphäre der Bar (diffuse Beleuchtung, Hintergrundmusik) suggerieren den Klonen Freizeit im Unterschied zur (überwachten) Arbeitszeit. Diese liberale Atmosphäre gewährt den Klonen einen lebenswerten Aspekt bspw. um sie von einer Rebellion abzuhalten. Gleichzeitig dient sie filmisch dazu, Vertrauen und Nähe zwischen Jordan und Lincoln zu inszenieren, die sich hier – angelehnt an typische Szenen von *Dates* in Lokalen – ausführlicher unterhalten

können, sich besser kennen lernen und ihre Gedanken austauschen können, was der Entwicklung ihrer Beziehung ebenso dient wie dem Fortführen der Handlung. Ad absurdum geführt wird diese Illusion der freien Entscheidungen aber durch die allgegenwärtige, technische Kontrolle etwa als Jordan und Lincoln einen Drink bestellen und der Computer ihnen vorschreibt, was erlaubt ist (Einstellungen 2 und 4). In Einstellung 6 ist außerdem ganz kurz ein Wachmann in schwarz sichtbar, der an der Wand steht.



Abb. 47 doppelte, versteckte Kontrolle in der Bar: Wachmann und Visuals

Tendenziell wirken alle Einstellungen in der Bar sehr beschleunigt; viele Menschen gehen schnell im Hintergrund umher, die Projektionen (Visuals) auf den Videoleinwänden bzw. Bildschirmen wechseln sehr rasch – zu rasch um beruhigend oder entspannend zu wirken. Eher erinnern sie an die bewusstseinsbeeinflussenden Bilder, welche den noch ungeborenen Klonen als *memory imprints* in einer Endlosschleife vorgespielt werden (vgl. Szene 13). Die wechselnden Hintergrundbilder in der Bar sind fast ausschließlich (bis auf das Bild eines menschlichen Auges) nicht-menschliche Bilder von Tieren und Pflanzen. Viele der Bilder können den Klonen aus ihrer realen Lebenswelt nicht bekannt sein (herbstliches Laub, Qualle, etc. A62). Die Visuals können als unterbewusster Input interpretiert werden, durch die auch in der Bar die Utopie der Insel, als einzigem nicht verseuchtem Ort der Erde, aufrechterhalten wird.

X.5 Interpretation *The Island*

Basierend auf den Ersteindrücken, dem Szenenprotokoll und der Einstellungsanalyse zu *The Island* ergaben erste abstrahierende Analysesitzungen im Forscherinnenteam mehrere zentrale

Themen, die an die Ergebnisse der Interpretation von *Teknolust* anschließen und diese ergänzen. Etwa werden auch in *The Island* Differenzen von Natur/Kultur über die Konstruktion von Menschlichkeit bzw. Nicht-Menschlichkeit verhandelt. Geschlechterkonstruktionen sind weniger offensichtlich thematisiert, werden aber auch kritisch und andeutungsweise subversiv inszeniert. Dominante Elemente des Films sind außerdem die futuristische Ästhetik und die zahlreichen Technologiedarstellungen⁸⁷.

X.5.1 Human nature: Natur – Produkt – Kultur

Ein, wenn nicht das, zentrale Thema des Films ist die Ver/Behandlung der Frage nach menschlicher Individualität und Identität, danach was Menschlichkeit *an sich* ausmacht. Mittels der *agnates* wird diese Frage anhand mehrerer Aspekte thematisiert – biologisch determinierte und/oder sozial konstruierte menschliche Eigenschaften, Erinnerungen, Emotionen, medizinische Technologie, etc.

Lincoln ist als Klon einzigartig, da er mehr Erinnerungen hat, als er eigentlich nach seinen drei Lebensjahren (als Klon) haben sollte – er erinnert sich etwa an Begebenheiten aus dem Leben seines *sponsors* Tom Lincoln. So kann er das Motorrad fliegen, Auto fahren und träumt von – wie wir später erfahren Tom Lincolns – Yacht *Renovatio* (Lateinisch für Wiedergeburt, Szene 33). Der Film lässt offen, wie diese geteilten Erinnerungen zustande kommen – bestimmte Fähigkeiten und Neigungen werden so dargestellt als lägen sie in der genetischen Verwandtschaft bzw. Gleichheit begründet (etwa Lincolns und Toms Interesse für schnelle Fahrzeuge). Andere Charaktereigenschaften, Ziele und Erinnerungen liegen in der Persönlichkeit der Einzelnen. Lincoln wird als wissbegieriger, ständig zweifelnder, selbstloser Mensch inszeniert, während Tom unbeschwert, erfolgreich und selbstsicher ist und *unmoralisch*, egoistisch lebt.

Implizit wird Menschlichkeit und Individualität auch über Namen und die Unterscheidung zwischen Selbst- und Fremdbezeichnungen inszeniert: Lincoln verweigert sich am Ende des Films der Klassifizierung *Six Echo*, er besteht darauf, dass sein Name Lincoln sei (Szene 47). So wie andere Menschen nur einen Namen (ohne eine Nummer) haben. und so wie er sich selbst nennt. Auch seine FreundInnen, Menschen, die ihm nahe stehen, nennen ihn so – die Nummer verwendet nur die Verwaltung des Institutes. Lincoln verteidigt im Grunde den

⁸⁷ Das vordergründig zentrale Merkmal für den zweiten Teil des Films ist die actionreiche Handlung. Für unser Forschungsinteresse ist dieser Fokus auf Action jedoch wenig aussagekräftig – sie könnte in jedem anderen Film genauso stattfinden, ob die Geschichte in der Zukunft, mit Klonen und welchen Geschlechterrollen spielt, scheint hier neben Gewalt, Zerstörung, Geschwindigkeit völlig nebensächlich zu sein.

ganzen Film über, durch Flucht und Autonomiestreben und zugespitzt im finalen Kampf um Leben und Tod (Szene 47), seine Menschlichkeit und Individualität.

Abgrenzung zwischen dem Personal des Institutes und den *Agnates*

Die Nicht-/Menschlichkeit der *agnates* wird von verschiedenen Figuren im Film explizit gemacht: Merrick und andere Angestellte des Institutes bezeichnen sie intern als *products* und *agnates* in einer *population*, ihren KundInnen gegenüber sprechen sie auch von *insurance policies* (Lebensversicherungen) – Benennungen, die auf Objekte/Waren oder Züchtungen hindeuten – auf wirtschaftliche, medizinische Produkte und Versuche. Diese technizistische Sprache zeichnet die *agnates* zum einen als *das Novum* des Films aus, zum anderen schafft sie eine Distanz/Differenz zwischen *nicht-menschlichen*, da objekthaften Klonen und *menschlichen* AufseherInnen, Angestellten⁸⁸.

Zum anderen muss jedoch Merrick selbst überrascht eingestehen, dass seine Schöpfungen auch *einfach menschliche* Züge entwickeln/aufweisen – ihre Neugier, ihr Zweifeln sind menschlich, machen sie jedoch in seinen Augen nicht zu gleichwertigen Menschen, sondern zu einem Risiko für sein Unternehmen. Sie müssen daher, als fehlerhafte Ware, entsorgt (*dispose*) und – nach dem *Recall* der fehlerhaften Produkte – die Produktlinien neu begonnen werden (Sequenz IV). Selbst als er bereits erkannt hat, dass die *agnates* zu menschlichen Emotionen in der Lage sind, bezeichnet er sie gegenüber Laurent noch immer als „simply tools, they’re instruments, they have no souls“ (Szene 44).

Die Angestellten halten emotionale Distanz zu den Klonen, Sie behandeln diese wie Merrick als Produkte, damit deren Tötung legitimierbar wird; etwa die Wachmänner, die sich über den Überlebenskampf der Klone – bei Starkweathers Fluchtversuch – lustig machen, oder die Geburtshelferin, die Lima das Baby abnimmt und ihren Tod scheinbar emotionslos überwacht (Szene 12, 13). Nur wenige Angestellte fallen aus der Reihe: Die Frau bei der Frühstücksausgabe kennt und mag Jordan, nennt sie „Honey“ und „Sweetheart“ (Szene 6). Eine Portiersfrau in Szene 12 erkundigt sich aufgeregt nach Starkweather, den sie aus der *realen* Welt als Footballspieler kennt: „Uh! I love him! Is he in there? I thought that was him, girl! Uh! I just love him.“ Diese beiden Frauen betrachten die Klone freundlich fast liebevoll und unterscheiden sich so von der gewinn- und leistungsorientierten Sicht des sonstigen, zumeist männlichen Personals auf die Klone. Diese unterschiedlichen Sichtweisen des Personals auf die Klone scheinen gegendert – überwiegend mütterliche, liebevolle Frauen

⁸⁸ Wie *menschlich* letztere in einem ethisch-moralischen Sinne sind, müsste detaillierter vor dem Hintergrund *tatsächlicher* normativer Vorstellungen von *Gut* und *Böse* in aktuellen Gesellschaften analysiert werden. Dies ist zwar nicht unmittelbares Ziel vorliegender Arbeit, könnte aber ein Anknüpfungspunkt weiterer Analysen zum Gesellschaftsbild in Science Fiction Filmen sein.

stehen kühlen und emotionslosen Männern gegenüber. Demgegenüber nimmt Mac mit seiner Freundschaft zu Lincoln, die sich deutlich von allem anderen dienstleistungs- oder verwaltungsorientierten Verhalten des Personals abhebt, eine Schlüsselrolle bei dessen Befreiung ein.

Die *Agnates* und die reale Welt

Die Söldner aus Laurents Team grenzen sich ebenfalls von den Klonen ab. Nebenbei machen sie sarkastische Kommentare über ihren Auftrag, bei dem Gewalt und Tod Normalität, weil Teil des Geschäfts sind (Szene 25). Es erscheint paradox, dass die Söldner mit ihrer Brutalität und Härte selbstverständlich von ZuseherInnen als Menschen angesehen werden, während den Klonen in der Filmhandlung ihre Menschlichkeit teilweise abgesprochen wird.

Auch von anderer, gänzlich unbeteiligter Seite erhalten Jordan und Lincoln eine Bestätigung ihrer *Lebenswürdigkeit* und damit ihrer Menschlichkeit: der Bauarbeiter, der ihren Sturz vom Hochhaus beobachtet und ihnen danach aus dem Netz hilft, meint, sie hätten so ein Glück – Jesus müsse sie wirklich lieben (Szene 28).

X.5.2 Sex, gender, desire

Das Begehren, die sexuellen Aktivitäten, der *sponsors* werden durch ihre Klone verändert – Tom Lincoln kann bspw. ungeschützten Sex haben und ist durch seine *Lebensversicherung* trotzdem gegen Geschlechtskrankheiten wie Hepatitis gewappnet. Krankhafte Organe können einfach ausgetauscht werden. Begehrensstrukturen werden im Film also sowohl als natürlich gegeben wie auch sozial konstruiert inszeniert. Tom kann seinen *natürlichen* Drang nach ungeschütztem Sex nur ausleben, weil es das Merrick Institut und dort seinen Klon als Lebensversicherung gibt.

Zwei Regeln der *neuen Welt*⁸⁹ beziehen sich ebenfalls auf *gender* und *desire*. Arbeit und Wohnen der *agnates* sind nach weiblich/männlich getrennt, und bei Situationen ohne diese Trennung kontrollieren die Armbänder der Klone und die Aufseher die *proximity* zwischen Klonen verschiedenen Geschlechts: kommen sie sich zu nahe, werden sie sofort darauf hingewiesen, auf ihre Nähe zueinander zu achten und auseinander zu treten (Szenen 6 und 11). Nähe und Berührungen unter Männern oder Frauen werden hingegen nicht reglementiert. Diese Regeln

⁸⁹ Die Anlage in der die Klone leben ist zwar für diese nicht neu, stellt aber für ZuseherInnen insofern eine *neue Welt* dar, als dass Zusammenleben und Reproduktion anders, neu geregelt sind, als in aktuellen Gesellschaften und in der Gesellschaft außerhalb der Anlage.

manifestieren die Dichotomie der Geschlechter und zeichnen das Bild einer heterosexuellen Gesellschaft.

Im Gegensatz dazu steht die Auslöschung des *sex drives*, der sexuellen Triebe der Klone – laut Merrick werden sie damit gar nicht erst ausgestattet. Zunächst erscheint Sexualität daher als etwas natürliches, biologisches, jedoch kann sie in dieser zukünftigen Gesellschaft bereits durch fortgeschrittene Technologien unterdrückt und an der Ausprägung verhindert werden. Da die Klone nicht sexualisiert sozialisiert werden, scheint Merrick sich auch der Konstruktivität von Begehren bewusst zu sein. Allerdings ist das System des Institutes auch von dem Glauben geprägt, dass Begehren und Gefühle füreinander durch körperliche Nähe entstehen könnten, und versucht daher, dies zu verhindern.

Der Film stellt nicht nur Klonen zum Zwecke der Heilung körperlicher Leiden als selbstverständlich und funktionierend dar, sondern zeigt auch Klone, die als genetisch identische *Leihmütter* dienen und nach der Geburt getötet werden. Die Klone wachsen in künstlichen Gebärmüttern heran, ihre Kinder (und damit die Kinder ihrer *sponsors*) in lebenden Klonen.

Die gegenderten Verhaltensnormen in der *realen* Welt werden Jordan und Lincoln von McCord erklärt, der platte Stereotype und altväterliche Lebensweisheiten weitergibt, ohne dabei subversiv zu sein oder ihnen Raum für alternative Interpretationen zu lassen. Die Ratschläge „backpacks for boys, purses for girls“ oder „you never give a woman your creditcard“ (Szene 22) sind dabei wohl einerseits überspitzt, um für leicht verdaulichen Humor zwischen den rasanten Verfolgungsszenen zu sorgen, und liegen andererseits in McCords Unbeholfenheit mit den naiven *agnates* begründet. Zudem wird seine eigene Beziehung zu Suzie sehr stereotyp hierarchisch, heterosexuell inszeniert, McCord der (Möchtegern-)Macho, der Suzie hinaus schickt um Bier zu holen und sie daran erinnert, sie solle nicht zu viel reden. Suzie trägt einen kurzen Rock, und in ihrem Kleiderschrank hängen neben ihrer Alltagskleidung auch Krankenschwesternuniformen als Dessous und andere erotische Kleidungsstücke.

X.5.3 Inszenierung, Ästhetik und filmische Mittel

Als McCord Jordan und Lincoln zum Bahnhof in Yucca bringt, ertönt dort Musik – ein altes, spanisches Lied⁹⁰ wird in der Bahnhofshalle gespielt. Das Licht ist weich, und Jordan und Lincoln sehen zum ersten Mal Kinder. In dieser Szene treffen Vergangenheit und Zukunft

⁹⁰ Ein lateinamerikanisches Lied mit dem Titel *Siboney* von Connie Francis gesungen (www.imdb.com/the_island/soundtrack). ZuseherInnen können ein solches Lied rasch als älteres, aus den 1950er oder 60er Jahren stammend, decodieren.

aufeinander, die Bahnhofshalle und Musik sind eher Zeichen für Nostalgie (im Vergleich zu bspw. Flughäfen). Gleichzeitig befinden sie sich am Bahnhof zwischen den Zeiten und zwischen den Welten – von hier aus brechen sie allein in die Welt auf, ohne McCord, und ohne zu wissen was sie erwartet, mit einem sehr modernen, zukünftigem Zug. Die Kinder sind nur ein anderes Zeichen dafür – eine neue Welt, zugleich Zukunft (nächste Generation) und Vergangenheit – die Jordan und Lincoln so nie hatten. Bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Zug sichtbar wird, ist bildsprachlich nicht eindeutig, dass die Welt außerhalb der Anlage ebenso in der Zukunft liegt, der Magnetschwebeschnellzug ohne Gleise ist allerdings zukünftige Technologie. Auch in den späteren Szenen der Stadt, sind zahlreiche futuristische Fahrzeuge zu sehen, etwa Schwebebahnen, fliegende Individualfahrzeuge, lenkerlose Trucks, etc. (Szenen 27, 28).

Die Inneneinrichtungen in der Anlage entsprechen der typisch funktional-mondänen SF-Ästhetik: spartanische, glatte, klare, nüchterne Flächen, viel Raum, weiß, grau, blau – sowohl in der *neuen Welt* des Institutes als auch in Tom Lincolns Haus.



Abb. 48 Dr. Merricks Büro

Andererseits finden sich auch verfallene Szenerien – der *Maschinenraum* des Instituts (*restricted sector* aus Szene 9) ebenso wie verlassene Gebäude in Los Angeles. Die Bahnhofshallen stehen auch ästhetisch *dazwischen* – nicht verfallen und noch in Benutzung, aber dennoch alt. Die Abbildungen 48, 50 und 49 sind typische Beispiele dafür, wie Unterschiede zwischen einzelnen Orten auch filmtechnisch inszeniert werden. Das Merrick Institut ist ausschließlich mit künstlicher Belichtung gefilmt und in kühlen Farben gehalten. Szenerien in der realen Welt, sind oft unter besonders weichen Lichtverhältnissen und warmen Farben gedreht. Bildsprachlich verstärkt sich so die Differenz zwischen *künstlicher* und *natürlicher* Welt.



Abb. 49 Mutter mit Kindern in der Bahnhofshalle

Auch die Filmmusik stützt diese Unterscheidung zwischen den zwei Welten. In den Szenen des Instituts ist die Filmmusik zumeist elektronisch und hat modern-technizistischen Charakter, vor allem gegen Ende, als die Klone gerettet werden, findet sich jedoch auch klassische Musik wie Mozarts Requiem. Die Musik unterstreicht damit die Auflösung der Differenz zwischen *künstlicher* und *realer* Welt im finalen Erlösungsmythos des Films. Außerdem kann die hochkulturelle Musik der Vergangenheit hier als ein weiteres Symbol für den Sieg der Menschlichkeit gelesen werden⁹¹.



Abb. 50 Inszenierung von Dichotomien durch filmische Mittel

Lincoln ist hell gekleidet und beleuchtet, während Merrick dunkler gekleidet am ebenfalls dunkleren, anderen Ende des Tisches sitzt. Über den Gegensatz von hell/dunkel werden auch die Dichotomien von gut/böse, Sohn/Vater und Produkt/Schöpfer inszeniert.

⁹¹ Die Bedeutung von Filmmusik könnte – bspw. auch im Hinblick auf Intertextualität – weit ausführlicher behandelt werden, steht jedoch hier nicht im Fokus. Eine nachvollziehbare Analyse der Filmmusik bedarf anderer methodischer Schritte als hier vorgenommen und könnte Gegenstand einer eigenständigen Arbeit sein. So könnten etwa unterschiedliche Funktionen und Wirkungen von (komponierter) Filmmusik und dem Einsatz anderer Musikstücke (Pop, Klassik) untersucht werden.

X.5.4 Zukünftige Technologien

Die langen Verfolgungsjagden haben wir nicht im Detail analysiert, da sie für unsere Forschungsfrage weniger relevant sind – sie sind sehr actionreich und zeigen nur kurze Interaktionen (die zudem in jedem Action-Film zu finden sind/sein könnten). Die Figuren beschränken sich zumeist darauf, sich gegenseitig *Run! Go! Good job!* oder dergleichen zuzurufen. Diese Szenen sind dafür umso reicher an Darstellungen zukünftiger Technologien wie fahrerInnenlose Trucks, fliegende Motorräder, oder auch die engmaschige digitale Videoüberwachung mit Gesichtserkennung, die gar nicht so weit von gegenwärtigen städtischen CCTV-Anlagen entfernt scheint. Vor allem Laurents Team aus Elitesöldnern benutzt ausgefeilte Technik, solche Inszenierungen sind auch aus anderen Filmen (etwa *James Bond*) bekannt.

Einige der neuen Technologien werden zusätzlich zu den Bildern *erklärt* – die Nanosonden, die Lincoln ins Auge eingesetzt werden um seine Gehirnströme zu messen oder auch das Klonen und die Herstellung der *agnates*. Diese Technologien und Prozesse geschehen teilweise *innerhalb* des Körpers und können daher im Film nicht (nur) bildlich inszeniert werden, sondern müssen zusätzlich sprachlich dargestellt werden. Die Klone sehen *von außen* ja genauso aus wie ihre *sponsors*, und müssen mehrmals – einzelnen Figuren im Film und damit auch den ZuseherInnen – erklärt werden – etwa beim Verkaufsgespräch im Institut, bei der Beauftragung Laurents und als Jordan und Lincoln von McCord die Wahrheit über sich erfahren.

Andere Technologien werden hingegen nur visuell inszeniert, ohne in Dialogen genauer erläutert zu werden – die Transportmittel aber auch die Überwachungstechnologie des Institutes, mit der vor allem, durch die Armbänder der Klone, deren Ernährung und die Einhaltung der *proximity rules* kontrolliert wird. So bleibt bspw. offen, wie die Überschreitung der erlaubten Nähe zwischen Jordan und Lincoln gemessen wird – ob die Berührung ausreicht, oder ob auch andere Daten (Vorgeschichte der beiden, Herzfrequenzen o.ä.) mit einfließen. Auch die als *mass disposal* bezeichnete massenhafte Abtreibung körperlich erwachsener Menschen - der Klone im Entwicklungsstadium – wird nur visuell inszeniert: Die künstlichen Gebärmütter werden aufgeschnitten, die schon geborenen Klone in der *imprinting* Halle werden von den sie versorgenden Schläuchen getrennt, ohne dass diese Schritte im filmischen Dialog kommentiert würden (Szene 41).

Außerdem werden vielfältige medizinische Technologien in *The Island* dargestellt – computergestützte Operations- und Transplantationstechnologien oder Untersuchungen durch Nanosonden.



Abb. 51 Brainscan mittels Nanosensoren

Verschiedenste zukünftige Technologien nehmen also einen großen Stellenwert im Film ein. Zum einen weil sie der Handlung dienen oder sie erst ermöglichen (Bio-, Gentechnologie), zum anderen wohl nur, um den Film für ein spezifisches Publikum attraktiv zu machen (schwebende Fortbewegungsmittel) indem sie ihn eindeutig als Science Fiction Film kodieren. Die meisten Technologien werden weder explizit von Figuren noch implizit von der Moral des Films hinterfragt oder kritisch inszeniert. Besonders Videoüberwachung und digitale Gesichtserkennung im öffentlichen Raum werden als bereits normalisierte, im Alltag selbstverständlich vorhandene und fehlerfrei funktionierende Technologien dargestellt. Vor dem Hintergrund aktueller Kritik an der zunehmenden Speicherung personalisierter Daten, fällt diese kritische Leerstelle des Films besonders deutlich auf. Lediglich die Folgen der Gentechnologie werden ansatzweise vom Film aufgegriffen und in der Frage nach Nicht/Menschlichkeit behandelt.

Zweifel an Überwachung und Kontrolle

Das Institut ist durch verschiedenste Kontroll- und Überwachungsmechanismen gekennzeichnet, die für einen reibungslosen Ablauf der *Produktionskette* sorgen. Für die *agnates* ist sowohl die Überwachung all ihrer Lebensbereiche als auch der gewohnte Ablauf ihres Alltags selbstverständlich – bei geringen Abweichungen beginnt Lincoln (auch Jones bereits andeutungsweise in Szene 8, Gandu kurz vor seinem Tod in Szene 29) letztlich am gesamten System zu zweifeln.



Abb. 52 Überwachung im Merrick Institute

Kontrollspruchbänder über und neben dem Bett und über dem Pissoir kontrollieren, ergänzt mit Kameras den Alltag der *agnates*

Lincoln beschwert sich in Szene 3 bei den Überwachungskameras über einen fehlenden Schuh und das ständige Weiß seiner Kleidung. Auch im Gespräch mit Merrick in Szene 7 wiederholt Lincoln ähnliche Beschwerden (übers Essen, die Kleidung, wer alle Abläufe in der Anlage organisiert, etc.), hier führt er aber seinen Ärger weiter aus um schließlich seine gesamte Existenz zu hinterfragen: „I just... I wanna know answers, and I wish that there was more! (...) More than just waiting to go to The Island.“

Zuerst wirken diese Probleme und Lincolns Ärger darüber lächerlich. Was jedoch erst banal klingt, macht Lincoln im Film zu etwas *Besonderem*. Lincoln hinterfragt sein geregeltes Leben, er verfügt über (die laut Merrick genuin menschliche) Eigenschaft der Neugier, die für die Geschichte des Films zentral ist. Bei Lincoln verwandelt sich dieser unbefriedigte Wissensdrang in Frustration und führt ihn zur Rebellion gegen die Regeln des Systems. Er tut verbotene Dinge, trifft sich etwa mit Mac im Maschinenraum, geht nachts zurück in den *restricted* Sektor, folgt der Motte und geht in den medizinischen Trakt. Dort beobachtet er die Wahrheit über seine Existenz und die der anderen Klone, und flieht letztlich mit Jordan aus dem Institut.

Überwachungstechnologien werden also als selbstverständlich und notwendig dargestellt, gleichzeitig wird Widerstand dagegen positiv inszeniert, da sich der Held des Films ihr widersetzt und entzieht. Erst in der Verfolgungsjagd zeigen sich die negativen Züge der komplexen Überwachungsstrategien, die es ermöglichen, die Flüchtigen aufzuspüren. Dies trägt jedoch filmisch eher zum Erhalt des Spannungsbogens bei und wird nicht für eine fundierte (Gesellschafts)Kritik an umfassenden Kontrollmechanismen (Datenspeicherung, Videoüberwachung im öffentlichen Raum etc.) genutzt. Die Darstellung der *total*

überwachten Gesellschaft der *neuen Welt* zu Beginn des Films reiht sich in klassische SF-Inszenierungen ein, und wirkt durch diese bekannte, gewohnte Normalität nicht mehr wirklich bedrohend, nur mehr als kleines Ärgernis.

XI Fazit und Zusammenfassung der Filmanalysen

Dieses Kapitel resümiert und vergleicht die Ergebnisse der zwei Filmanalysen, außerdem erfolgen Rückbezüge zu den drei Theoriebereichen Science Fiction im Film, Geschlechtertheorien und reproduktionsmedizinische Verfahren. Hauptschwerpunkt der Ergebnisdarstellung liegt auf der Inszenierung von *gender* und der Beantwortung unserer Forschungsfrage. Darüber hinaus werden Themen ausgeführt, die entweder in den analysierten Filmen dominant auftauchen oder sich direkt auf theoretische Vorannahmen beziehen.

So lassen sich etwa für das Genre SF Film einige die Ästhetik und Inszenierung betreffende Erkenntnisse formulieren, die an bereits Bekanntes anschließen sowie es teilweise auch übersteigen.

Geschlecht, Begehren und Sexualität werden in den von uns untersuchten Filmen sowohl explizit als auch implizit be/verhandelt. Dies geschieht vielfach über Geschlechterdarstellungen, die auf altbekannte Stereotype rekurren und diese dem zukünftigen Setting des Films nur oberflächlich anpassen.

Reproduktionstechnologien im SF Film thematisieren die Verwischung und Neuverhandlung von Grenzen zwischen Natur und Kultur/Technik, zwischen Mensch und Nicht-Mensch, zwischen lebendig und nicht-lebendig, zwischen intelligent/emotional und programmiert, zwischen Individualität/Differenz und Gleichheit/Uniformität. Dies gilt sowohl für die Filme *Teknolust* und *The Island*, die Gegenstand unseres Vorgehens im Sinne eines explorativen Filmverstehens (vgl. Kapitel XI.4.2) waren, wie für andere Filme unseres Samples, welche die künstliche Reproduktion von Menschen in den Fokus rücken⁹², bspw. *Aeon Flux*, *Gattaca* oder *Code 46*. Darüber hinaus finden sich diese Themen auch in Filmen, in denen (auf den ersten Blick) menschliche Reproduktionsweisen nicht verändert werden, aber andere *neue Wesen* (Roboter, künstliche Intelligenzen etc.) geschaffen werden, denen ebenso *menschliche* Eigenschaften zugeschrieben werden (*AI*, *I*, *Robot*, etc.). Oft stehen diese Differenzen sogar stärker im Fokus der Filme als Um-/ Neudeutungen von *gender* oder Sexualität, die dann nur als weitere Illustration der Zukunft dienen (vgl. *Logan's Run*).

Dieser Arbeit ist ein Zusammenschnitt⁹³ einzelner Szenen beigelegt. Er orientiert sich an der Struktur der Gesamtergebnisse und soll LeserInnen die Filme, Figuren, Themen auf einer anderen Ebene erlebbar machen, als der wissenschaftliche Analysetext.

⁹² Im folgenden Kapitel fließen auch Eindrücke und Interpretationen aus einigen Filmen unseres Samples ein, die zu Beginn der Forschungsarbeit gesichtet, aber nicht im Detail analysiert wurden.

⁹³ Film als Datenmaterial kann aufgrund des Urheberrechts nicht vollständig Teil dieser Arbeit sein.

XI.1 Technologien und Ästhetik in Science Fiction Filmen

Filmästhetisch genügen meist wenige Details, um eindeutig erkennbar zu machen, dass eine Geschichte in der Zukunft spielt. Wiederkehrende Elemente sind futuristisch designte Orte und (Lebens-)Räume. Die Anlage, in der die Klone aus *The Island* leben, ist von ebenso schlichter und geradliniger Form wie die an japanischem Design orientierten Zimmer der Klonschwester in *Teknolust*. Von ähnlich mondäner, fortschrittlicher Architektur sind die Städte in *Logan's Run* oder *Æon Flux* geprägt, auch der Gebäudekomplex in *THX 1138* ist mit glatten, schmucklosen Oberflächen ausgestattet, kühle Farben wie weiß und blaugrau dominieren. Türen sind oftmals Schiebetüren, die mit einem sanften Brummen gleitend öffnen, wenn der jeweilige Schlüssel (die Fingernägel der Klone in *Teknolust*, die Armbänder in *The Island*) gescannt wird. Menschen und Technologien *harmonieren* in den Filmen stärker, sind direkter aneinander gebunden, als wir es von unseren alltäglichen Technologien gewohnt sind – so dienen die jeweiligen Schlüssel zum Bedienen und Öffnen verschiedenster Geräte und Türen, und nicht nur für einzelne Technologien. Technische Neuerungen kommen zahlreich und umfassend im Alltagsleben der Filmfiguren vor. Der Umgang mit ihnen erfolgt wie *selbstverständlich* und ist vielfach als Erleichterung bzw. notwendige, funktionale Voraussetzung des Zusammenlebens dargestellt. Die uneingeschränkte Erfassung, Speicherung und Digitalisierung persönlicher Daten (Videoüberwachung, Gesichtserkennung etc.) dient in den Filmen vielfach der permanenten Kontrolle und Überwachung des/der Einzelnen. Nur vereinzelt und implizit sprechen die Filme problematische Implikationen und Folgen von Technologien an. DatenschützerInnen kritisieren diese Problematik in gegenwärtigen Gesellschaften unter dem Schlagwort *des gläsernen Menschen*.

Die meist funktionale und vielfach uniforme Kleidung der Figuren in SF Filmen fügt sich ebenso in dieses selbstverständliche Bild und stellt – neben den baulichen Aspekten – seit den Anfängen des Genres ein zentrales Erkennungsmerkmal für Zukunft dar. Diese Ästhetik, die sich in der auditiven und visuellen Gestaltung der filmischen Lebensumgebungen, vor allem von Kleidung, Inneneinrichtung, Farbgebung aber auch in Filmmusik bzw. Geräuschen widerspiegelt, steht damit im Einklang mit der als *look* und *feel* (Spiegel 2007: 50) bezeichneten eindeutigen Erkennbarkeit von SF Filmen, wie sie unter anderem Spiegel und Wolfsschlag für andere Filme formulierten.

Fortschrittliche, in aktuellen Gesellschaften bislang nicht umgesetzte, innovative Transportmittel sind ein weiteres Merkmal der Science Fiction. Der Magnetschwebesystem in *The Island* zeigt unmissverständlich an, dass auch die Welt außerhalb der Anlage eine zukünftige ist. Individual- und Massenverkehr sind anders organisiert als in der Gegenwart des Publikums, funktionieren aber dennoch ähnlich genug um als Transportmittel erkannt zu

werden. In städtischen Räumen ist der öffentliche Verkehr vielfach so organisiert, dass keine Abgase entstehen (Autoröhren in *Logan's Run*) oder findet in der Luft statt, etwa um dem größeren Verkehrsaufkommen gerecht zu werden oder weil Verkehr generell anders konzipiert wird (*The Island*, *Das fünfte Element*, etc.). Oftmals werden also nur Details verändert, um Transport futuristisch erscheinen zu lassen – Straßen werden durch Röhren ersetzt oder in die Luft verlegt. Die daraus folgenden Effekte, Abgasreduktion, öffentliche Kontrolle und Einschränkung oder Zunahme des Individualverkehrs, werden filmisch nicht weiter aufgegriffen, obwohl sie aus heutiger Sicht durchaus Potential für kritische und kreative Auseinandersetzungen anbieten.

Zukünftige biotechnische oder medizinische Technologien, wie die Nanosensoren in *The Island* oder die verschiedenen technologischen Implantate der Widerstandskämpferinnen in *Aeon Flux*, kommen in SF Filmen spätestens seit den 2000er Jahren vermehrt vor. Meist sind sie keine handlungstragenden Elemente, sondern werden vielmehr am Rande als kleine Details dargestellt, die Fortschritt und Zukunft symbolisieren.

Diese beiläufig dargestellten Biotechnologien werden ebenso wie etwa Kommunikationstechnologien lediglich visuell inszeniert – wir *sehen*, wie sie funktionieren, weil sie oft Weiterentwicklungen von Geräten sind, die schon in unserem Alltag bestehen – Scanner, Mikroskope, Navigationssysteme, Computer, Videophone etc. sind uns bekannt, und wir erkennen auch ihre (hypothetische) Weiterentwicklung. Die Technologien fügen sich ebenso nahtlos in den Alltag der Filmfiguren ein, und sind daher ideal für das von Kirby untersuchte *product placement* (bspw. die Apple-Computer⁹⁴ in *Teknolust* und noch deutlicher: die diversen Markenprodukte in *The Island*) sowie für Prototypenstudien (bspw. Hologramme und Auto in *I, Robot*).

Demgegenüber stehen die reproduktionsmedizinischen Verfahren, die *in* Körpern angewandt werden und deren Auswirkungen sich *innerhalb* von menschlichen Körpern vollziehen. Sie sind allein visuell für ZuseherInnen nicht als Technologie erkennbar – der Klon sieht, zumindest im Film, selbstverständlich so aus wie die/der Geklonte. Verfahren der assistierten Reproduktion bedürfen daher in den Filmen immer auch einer verbalen Erklärung. In *The Island* erklären Dr. Merrick und McCord die Schaffung und Eigenschaften der *agnates*, in *Teknolust* berichtet Rosetta Stone Professor Crick und Dirty Dick von der Entstehung ihrer S.R.A.s. Auch in *Gattaca* und *Aeon Flux* erklären – nur die männlichen – Protagonisten, wie die Menschen in den Filmgesellschaften ge/erzeugt werden. Allein bildsprachlich bleibt die

⁹⁴ in *Teknolust* dienen die Apple-Computer auch zur Inszenierung von Zukunft, sie sind auch mit dem geringen Budget erschwingliche Requisiten, sind noch nicht allgemein verbreitet und können mehr (Grafik, Rechenleistung...), als die Standard-Windows PCs zur Zeit der Filmproduktion.

Unterscheidung zwischen Original und Kopie (noch) unauflösbar, die Filme behelfen sich anderer Elemente zur Differenzierung (und Bewertung) von Mensch und Klon (vgl. XI.3.1).

In den *schönen neuen Welten* dieser Filme gehen potentiell negative Folgen von Fortschritt und Technologie zunächst fast unter lediglich die Kontroll- und Reproduktionsmechanismen werden im Film auch negativ konnotiert. Dies reicht von der Ironie Lincolns (und Francis' in *Logan's Run*) gegenüber den Überwachungssystemen bis hin zur offenen Kritik am Klonen etwa in *The Island* oder *Æon Flux*, die schließlich zur Beendigung dieser Verfahren führt. Gerade diesen beiden Filmen unterliegt deutlich die Moralvorstellung, wonach auch geklontes Leben als *lebenswert* verstanden werden soll. Die Filme beginnen zwar nicht mit einem dystopischen Weltuntergangsszenario, in dem Reproduktionstechnologien als grundlegendes Übel dargestellt werden, ihre gefährlichen Konsequenzen werden vielmehr erst im Verlauf der Narration offenbar – die Lösung gelingt aber immer nur durch die Zerstörung der bisherigen Ordnung bzw. Gesellschaft. Eine Stärkung des dystopischen Potentials ergibt sich bei einigen Filmen durch deren zeitliche Verortung in einer *nahen* Zukunft. Etwa spielt *The Island* nur 14 Jahre *nach* dem Produktionszeitpunkt. Dadurch rückt die Möglichkeit, tatsächlich in der *Realität* Menschen zu klonen, gefährlich nahe. Nichtsdestotrotz präsentiert *The Island* anfangs das Bild einer funktionierenden, sicheren Gesellschaft.

Die von uns analysierten Science Fiction Filme bewegen sich also stets im Spannungsfeld von Utopie und Dystopie und lassen sich daher mit Hahn und Jansen als *Semi-Utopien* bezeichnen: sie vereinen zukünftige und gegenwärtige sowie reale und fiktionale Momente mit positiven und negativen Fortschrittsdarstellungen und gesellschaftlichen Entwicklungen.

XI.1.1 Wissenschaft ohne Moral – die Moral der Science Fiction

Einzelne Technologien des filmischen Alltags (Transportmittel, Kommunikation, Medien...) werden weitgehend als nicht hinterfragte oder hinterfragbare Elemente des Lebens und der Gesellschaft dargestellt. Deren alltäglicher Gebrauch ist normalisiert, scheint *selbstverständlich* und daher nicht (mehr) mit Wissenschaft oder WissenschaftlerInnen bzw. ExpertInnen verknüpft. Die Technologien, die die Rolle des Novums einnehmen oder dieses Novum erschaffen (in unserem Sample eben Reproduktionstechnologien), bedürfen jedoch der bereits erwähnten verbalen Erklärung und sind dadurch direkt an Wissenschaft geknüpft. Das Bild der Wissenschaft und WissenschaftlerInnen, das hier filmisch gezeichnet wird, entspricht dabei im Wesentlichen bereits bekannten und untersuchten Stereotypen der *mad*

scientists, die die (Welt-)Herrschaft erreichen wollen, oder nur Karriere und Profit im Auge haben, ohne sich um ethische und soziale Implikationen bzw. Konsequenzen ihrer Forschung, ihrer Schöpfung zu kümmern. Rosetta Stone ist anfangs eine ebenso unmoralische und skrupellose Wissenschaftlerin wie Dr. Merrick, auch wenn ihre Motive unterschiedlich sind – beide nehmen am Schicksal ihrer Klonen nur wissenschaftlich, nicht menschlich-empathisch Anteil, beide verfügen (quasi als HerrscherInnen) über ihre Schöpfung statt sie als gleichberechtigte, menschliche Individuen zu betrachten, beide stellen naturwissenschaftliche Machbarkeit und wirtschaftliche Rentabilität vor moralische, ethische und soziale Erwägungen⁹⁵.

In anderen Filmen entwickeln die WissenschaftlerInnen (Dr. Calvin und Dr. Lanning in *I Robot*, Trevor Goodchild in *Æon Flux*) erst im Laufe des Films eine Moral, die aus den immer offensichtlicher werdenden Nachteilen und Problemen des Fortschritts/der Technologien heraus entsteht. Die moralischen Bedenken der WissenschaftlerInnen legitimieren sich über klassische Motive wie Natürlichkeit, die besser als Technik ist, Individualität und freier Wille, die wichtiger sind als Kontrolle und Überwachung, als Uniformität und Funktionalität.

Die Außenstehenden (NichtwissenschaftlerInnen) haben zumeist eine diffuse, eher technikfeindliche Einstellung, die sie zu idealen GegenspielerInnen der *mad scientists* macht, oder aber sie verfolgen ebenso nur ihren Job (Hopper, Spooner in *I Robot*).

XI.2 Gender, sex, desire zwischen stereotyper Naturalisierung und ironischer Dekonstruktion

Viele der von uns gesichteten Filme behandeln *gender* nur nebenbei und orientieren sich bei dessen Darstellung an traditionellen Mustern. Weiblichkeit wird dabei stärker über körperliche und emotionale Attribute zugeschrieben (die sexualisierten Klonschwestern und die naive, kindliche Jordan, Jessica in *Logan's Run*, Luh in *THX 1138*, Maria in *Code 46*) während Männlichkeit eher über kognitive Eigenschaften oder Berufsrollen definiert ist (die Detektive Hopper und Laurent, der neugierige, zweifelnde Lincoln und der hochgebildete Dr. Merrick; aber auch: Logan als Polizist, William als Beamter in *Code 46*, Vincent als ambitionierter Raumfahrer in *Gattaca*). Die oben bereits erwähnten ExpertInnen sind auch in der Zukunft noch zumeist männlich, neue Technologien werden den ZuseherInnen und im Film von Männern erklärt und gerechtfertigt (bspw. durch Dr. Merrick, Dr. Lanning oder Trevor Goodchild). Wenn Frauen als Wissenschaftlerinnen und Expertinnen inszeniert

⁹⁵ Rosetta kann erst am Ende des Films, als sie *die Liebe* (zu sich selbst und zu einem anderen Menschen) entdeckt, auch freundschaftliche Anteilnahme und Zuneigung für ihre Klonen aufbringen.

werden, wie bspw. Rosetta Stone und Dr. Calvin in *I, Robot*, wird ihre Kompetenz durch ihre Entsexualisierung und kühle Rationalität jedoch mit maskulinen Eigenschaften konstruiert⁹⁶ und weniger über Weiblichkeiten, die etwa für die Inszenierung von Jordan oder Ruby zentral sind.

Vereinzelt kommen in den Filmen auch marginalisierte Männlichkeiten vor, etwa der als Loser charakterisierte Sandy in *Teknolust*, der nervöse, zerstreute Jones Three Echo in *The Island* oder auch der querschnittsgelähmte Jerome in *Gattaca*. Meist dienen diese jedoch nicht dazu ein hierarchisches Verhältnis zwischen Männern und Frauen auszugleichen, sondern stärken hegemoniale Männlichkeiten.

In *Teknolust* steht hingegen – sicherlich auch aufgrund seines Produktionskontextes – die Dekonstruktion von *gender* gleichberechtigt neben der Verhandlung von Gleichheit und Differenz bzw. Original und Kopie. Identität ist hier nicht nur mit Individualität, sondern auch mit Geschlecht verknüpft und wird als soziale Konstruktion verstanden: Ruby *lernt* ihre Rolle der verführerischen Frau mithilfe klassischer Hollywoodfilme, indem sie diese im Schlaf herunterlädt, also *nur* durch mediale und nicht durch familiäre Sozialisation.

Im Gegensatz dazu lernen die Klone in *The Island*, indem sie mit standardisierten Erinnerungen *imprinted* werden, weder *gender* noch Sexualität. Insbesondere sexuelles Begehren wird ausgeblendet, da ihre Programmierung es nicht vorsieht. Jedoch entwickelt es sich gewissermaßen *natürlich*, scheinbar von selbst, als die beiden ProtagonistInnen viel Zeit zu zweit auf ihrer Flucht miteinander verbringen. Sexualität wird in *The Island* essentialistisch als eine natürlich gegebene Konstante konstruiert, die immer schon Teil menschlicher Identität ist. Geschlechtliche Sozialisation und damit die Vorstellung eines sozial konstruierten Geschlechts ist in den Filmen zwar angedacht, wird aber im jeweiligen *Happy End* der filmischen Liebesgeschichten (Ruby und Sandy bzw. Jordan und Lincoln) letztlich doch wieder naturalisiert und als biologische Determinante dargestellt. Darüber hinaus dient die *wahre, ursprüngliche* heterosexuelle Liebe (vorher vermutlich *unschuldiger*⁹⁷ Menschen) als Beweis für das Gute, Richtige, das zur Lösung des filmischen Konfliktes beiträgt.

⁹⁶ Eva Flicker bezeichnet diesen Typus der Wissenschaftlerin als *male woman* (Flicker 1998).

⁹⁷ Unschuld bezieht sich in den Filmen sowohl auf sexuelle Unerfahrenheit wie auch auf moralische Schuldlosigkeit. Jordan und Lincoln (beide sowohl jungfräulich als auch ohne Schuld in ihrem bisherigen Klon-Leben) sind die guten GegenspielerInnen zum skrupellosen Merrick: sie überzeugen sowohl McCord als auch Tom Lincoln durch ihre kindlich, naive Liebe, wenn sie händchenhaltend um Hilfe bitten; Rosettas Jungfräulichkeit dient sogar als Beweis für ihre Unschuld an der Viruserkrankung der Männer.

Während in *Teknolust* mehrere verschiedene (stereotypische und subversive) Weiblichkeits- und Männlichkeitskonzeptionen zu finden sind, beschränkt sich *The Island* weitestgehend auf stereotype Gender- und Beziehungsmuster. *Teknolust* thematisiert außerdem die Schwierigkeit partielle (Geschlechts-)Identitäten in einer Person zu vereinen. Queere Theorie von der Mehrdeutigkeit und Kontingenz identitärer Konstruktionen wird im Film nur umsetzbar, indem Rosetta drei Klone entwirft, die ambivalente Aspekte ihrer Person darstellen bzw. leben können. Manche Geschlechterverhältnisse in *Teknolust* gleichen einer queeren Parodie, wobei durch den humoristischen Blick auf traditionelle Geschlechterrollen die schrittweise Umdeutung klassischer Muster geschieht, wie sie etwa Judith Butler am Beispiel der Travestie beschreibt. Genauso wird aber nicht-normierte Sexualität, etwa homoerotisches Begehren normalisiert, wenn Olive und Marinne gleichzeitig als Liebende und pubertierende Jugendliche inszeniert werden.

Eine weitere Gemeinsamkeit der Filme, in denen die veränderte menschliche Reproduktion thematisiert wird, ist die Naturalisierung von Mütterlichkeit. Mutterliebe bzw. mütterlicher Beschützerinneninstinkt werden *automatisch* Frauen zugeschrieben, die Kinder bekommen oder sich durch Klone fortpflanzen (*Teknolust*, *Zero Population Growth*, *Logan's Run*, *THX 1138*). Die Konstruktion einer *natürlichen, selbstverständlichen* Mütterlichkeit wird (dramaturgisch) unterschiedlich konnotiert und inszeniert – als erster Schritt in die Befreiung der vom Reproduktionsverbot unterdrückten Gesellschaften in den Filmen der 1970er Jahre, oder als Nebenprodukt eines Forscherinnendrangs in *Teknolust*, das *die Mutter* über die Gefährlichkeit und moralischen Implikationen ihrer Schöpfung hinwegsehen lässt. Die natürlichen und intuitiven mütterlichen Gefühle und Handlungen werden als positiver Gegensatz zu einer technisierten und künstlichen Reproduktion, oder auch einer dekadenten Gesellschaft, entworfen (*Æon Flux*, *Logan's Run*). Selbst Frauen, die in den Filmen keine Kinder bekommen (können), werden als besonders kinderlieb inszeniert (etwa Jordan oder Jessica in *Logan's Run*). Die traditionelle, natürliche Mütterlichkeit als Gegenentwurf zur Zukunft und Moderne erinnern an Seeßlens Einschätzung:

„Die Science-fiction zeigt, wie der Mensch von heute mit der Technik von morgen in einer Gesellschaft von gestern lebt“ (Seeßlen 1980: 66).

Falls Väter vorhanden sind, werden auch diese nicht von einem stereotypen Beschützerverhalten ausgenommen (*Zero Population Growth*; *I, Robot*). In *Teknolust* kommen Väter zwar nicht unmittelbar vor, jedoch weisen Crick, Dirty Dick, aber auch Hopper einzelne Charakteristika von Vaterfiguren auf. Dabei werden diese Vaterfiguren eher noch gleichzeitig als Lehrende inszeniert, während Mütterlichkeit von Sorge und Schutz geprägt ist.

Obwohl Reproduktion in der filmischen Zukunft technisch möglich und damit vom heterosexuellen Paar losgelöst ist, bleiben althergebrachte normative Zuschreibungen im Bezug auf Elternrollen und die heterosexuelle Kleinfamilie bestehen. Technische Reproduktion geschieht filmisch aus wissenschaftlichen oder ökonomischen Interessen, und nicht um andere Konzepte von Familie, PartnerInnenschaft zu erproben, auch wenn einige solcher Konzepte durch das Klonen, nebenbei, entstehen.

XI.2.1 Weißes, heterosexuelles Begehren bleibt die Norm

In beiden analysierten, wie auch in den anderen von uns gesichteten Filmen bleibt weißes und heterosexuelles Begehren die Norm (da meist auch die Hauptfiguren weiß sind).

Weißsein ist nicht nur in *Teknolust* und *The Island* die dominante *ethnicity/race* – Haupt- und Nebenfiguren sind zum Großteil weiß, in *Teknolust* ist lediglich einer der von Ruby infizierten Männer nicht weiß, in *The Island* sind immerhin sowohl ein Klon (Starkweather) als auch der Detektiv Laurent schwarz. Auch Detective Spooner in *I, Robot*, hier sogar die Hauptfigur, ist schwarz. In *Aeon Flux* ist lediglich die Mitstreiterin der Hauptfigur schwarz, in *Logan's Run* hingegen finden sich überhaupt keine Charaktere, die nicht weiß sind. Ethnizitäten, die im gesellschaftlichen Alltag westlicher Kulturen marginalisiert werden, sind also auch in den untersuchten Science Fiction Filmen marginalisiert, indem sie auf bestimmte (Neben-) Rollen (Polizisten, Sportler) festgelegt sind und generell sehr selten vorkommen. Den schwarzen ProtagonistInnen der Filme bleibt zudem das (heterosexuelle) *happy end* verwehrt – Laurent bleibt ebenso allein wie Spooner in *I, Robot* und Sithandra in *Aeon Flux*.

Von der Heteronorm abweichendes Begehren wird ebenfalls nur am Rande inszeniert – in *Teknolust* ist das homoerotische Begehren zwischen Olive und Marinne immerhin eine von drei Möglichkeiten (neben den Beziehungen von Rosetta und Ruby mit Männern). In *The Island* ist das ausschließlich heterosexuelle Begehren sogar in die Regeln des *Merrick Institute* eingeschrieben – Frauen und Männer haben getrennte Arbeits- und Schlafräume, die *rules of proximity* gelten nur für gemischtgeschlechtliche Interaktionen. Homosexualität bzw. deren Andeutung ist hier nur Folie für filmischen Humor, wenn McCord und Lincoln in einer vermeintlich eindeutig schwulen Situation auf der Toilette der Bar *erwischt* werden.

Auch in *Aeon Flux*, *Gattaca* und *Code 46* sind filmisch inszeniertes Begehren und Sexualität heterosexuellen Paaren vorbehalten. Lediglich in *Logan's Run* werden im *love shop* und in Francis' Abend mit zwei Frauen auch weniger strikt reglementierte sexuelle Praktiken angedacht. Auch Homosexualität scheint in der Gesellschaft von *Logan's Run* eine gleichberechtigte Stellung zu haben, da der PartnerInnenvermittlungs-*circuit* Logan zuerst

einen Mann anbieten, und er auch Jessica fragt, ob sie Frauen vorziehe. Letztlich endet jedoch auch dieser Film in der Liebesgeschichte eines Heteropaars.

Kurz gesagt: (fast) alle weiblichen Hauptfiguren in den von uns untersuchten Filmen lassen sich, trotz ihrer emanzipierten Selbstständigkeit, Intelligenz und/oder Kampfbereitschaft, am Ende in die Heterofalle des *happy end* locken.

Gender, Begehren und Sexualität bleiben wie auch Ethnizität scheinbar unumstößliche Merkmale menschlichen Lebens und menschlicher Gesellschaften, die auf einem *ursprünglich, natürlichen* Kern des Individuums beruhen. Während andere Eigenschaften der Gegenwart, wie Interaktionen, Kommunikationsformen, Organisationen etc. einem (technologischen) Wandel und Fortschritt unterliegen, verändern sich diese Eigenschaften nicht oder nur kaum. Zumindest bieten die Filme für diese unmittelbar an den Körper gebunden Aspekte von Individualität (noch) keine derart *freien, utopischen, fantastischen* Weiterentwicklungen an, wie wir dies in anderen Bereichen finden. Dies mag an der Selbstverständlichkeit liegen, mit der *gender*, *sex desire* und *race* immer noch in unseren Kulturen verankert sind. Abseits einer akademischen Diskussion, in gesellschaftlichen Alltagssituationen wirken identitäre Zuschreibungen meist nicht als soziale Konstruktionen, sondern nach wie vor als biologische Determinismen. Dies widerspricht im Grunde den filmisch inszenierten Möglichkeiten biotechnischer und medizinischer Verfahren, die an heute bestehenden biologischen Grenzen des Mensch-Seins rütteln. Allerdings fungieren *gender* und Ethnizität wesentlich stärker und indirekter als strukturierende Kategorien unserer Gesellschaft, als dies Gesundheit bzw. Krankheit oder Fortpflanzung tun – ein Um- und Weiterdenken dieser Kategorien würde eine Gesellschaft nicht (nur) zukünftiger, sondern vor allem radikal anders inszenieren.

Die meisten zeitgenössischen Science Fiction Filme drücken explizit oder implizit eine gewisse Angst, Unsicherheit oder Kritik gegenüber einer Zukunft aus, die *näher* scheint als die Zukunft früher SF Klassiker. Zukünftige Gesellschaften sind der westlichen Gegenwartsgesellschaft noch in vielen Aspekten sehr ähnlich, jedoch weit grundlegender vom technologischen Fortschritt und dessen – positiven wie negativen – Konsequenzen geprägt. In aktuellen Gesellschaften, die zwar ähnlich fundamental durch naturwissenschaftliche Entwicklung und Fortschritt verändert werden, diesen aber weniger deutlich in Frage stellen, versprechen traditionelle Institutionen, Normen und Idealvorstellungen wie Familie, Geschlecht, Heterosexualität und Liebe, Sicherheit in einer sonst immer unsicherer werdenden Welt. Ob bewusst oder unbewusst, SF Filme inszenieren

eine komplexe, gefährliche oder gar lebensfeindliche Zukunft, in der (fast) nur *die Liebe* Menschlichkeit⁹⁸ und Überleben sichern kann⁹⁹.

XI.3 Reproduktionsmedizinische Technologien verwischen Grenzen zwischen Natur und Kultur

Filmische Bilder von reproduktionsmedizinischen Verfahren und ihren Konsequenzen zeigen Klone, die genauso alt sind wie die Geklonten, sie entwerfen Klone als künstlich und im Nachhinein geschaffene Zwillinge, denen meist etwas merkwürdiges, *verstörendes* anhaftet. In der empirischen Wirklichkeit wären Klone jünger als die Geklonten – wie Kinder oder jüngere Geschwister, die Filme konstruieren Klone und Geklonte jedoch als Gleichaltrige. Die Filmklone werden also in erwachsenen Körpern geschaffen, ohne die Lebenserfahrung eines erwachsenen Menschen zu haben, und sind daher in der realen Welt oft unbeholfen und wirken fehl am Platz. Sie verunsichern damit alltägliche Konzeptionen von Lebensalter und Generationenfolgen und knüpfen so an Staceys Thesen an. Aufgrund der Gleichaltrigkeit und des ähnlichen bzw. gleichen Äußeren werden anhand der Film-Klone Fragen nach Original und Kopie sowie nach Gleichheit in der Differenz gestellt: ist der Klon *nur* Kopie des Menschen, oder selbst ein Mensch? Sind sie identisch, aufgrund des gemeinsamen Genmaterials, oder verschieden aufgrund ihrer unterschiedlichen Erfahrungen, Persönlichkeiten? Obwohl äußerlich und genetisch identisch, werden bei näherer Betrachtung Unterschiede sichtbar, welche die Klone als eigenständige Individuen kennzeichnen: die Haarfarben der Klone in *Teknolust* sind das offensichtlichste Beispiel, aber auch Persönlichkeiten oder Dialekte tragen zur Unterscheidbarkeit bei.

Die Klone sind zwar körperlich erwachsen, müssen jedoch erst lernen, in der Welt zurechtzukommen, Selbstverständlichkeiten und Interaktionsregeln müssen ihnen explizit beigebracht werden. Sie machen dadurch – im Sinne eines ethnomethodologischen Krisenexperiments – Funktionsweisen und implizite Normen der zukünftigen Gesellschaften deutlich. Dass Ruby von Hollywood-Klassikern der 1950er Jahre und Jordan und Lincoln von einem eher provinziell-traditionellen Mann über die Welt und *die Liebe* aufgeklärt werden,

⁹⁸ dazu s. auch weiter unten die Bedeutung von Gefühlen/Liebe für die Konstruktion von Nicht/Menschlichkeit

⁹⁹ Dass diese normativen filmischen Bilder nicht reflektiert werden und sich nur langsam ändern, mag sowohl am Verkaufsinteresse der Filmindustrie liegen, kann aber ebenso gut im Bedürfnis des Publikums (und der Gesellschaft) begründet sein, positive Werte und Figuren mit Identifikationspotential zu sehen. Beide Annahmen können letztlich nur mit einer Produktions- bzw. Rezeptionsanalyse kritisch hinterfragt werden.

verdeutlicht wiederholt die traditionellen, normativen Geschlechterkonstruktionen der untersuchten SF Filme.

Reproduktionsmedizin wird in den Filmen außerdem von anderen wissenschaftlichen und technologischen Elementen ergänzt: in *Teknolust* bestehen die Klone zur Hälfte aus Software, in *Æon Flux* haben die WiderstandskämpferInnen diverse biotechnische Implantate (Hände statt Füße, mikroskopische Augen). Gentechnik wird im Film bereits mit der Optimierung von Körpern verknüpft, während solche Veränderungen des menschlichen Erbguts in der Realität noch tabu sind.

Filmische Darstellungen von Reproduktionsmedizin und ihren Folgen übernehmen verschiedene Funktionen für die Botschaft des Filmes: sie be/entwerten menschliches Leben und schaffen dadurch (neue) Hierarchien. Wenn zukünftige Gesellschaften nicht mehr entlang heute relevanter Kategorien wie Alter oder Ethnizität strukturiert sind, nehmen neue Unterscheidungen zwischen künstlich bzw. natürlich geschaffenen Menschen diese Funktion ein. Auch die zunehmende Technisierung vieler Lebensbereiche der empirischen Wirklichkeit (über Reproduktion hinaus) wird durch die Inszenierung technologiegestützter bzw. technologischer Fortpflanzung thematisiert und weitergedacht. Die von uns analysierten Filme können ebenso wie andere (*Gattaca*, *Æon Flux*, *Code 46*) als philosophische Warnungen vor einer von Technik dominierten und vom *Leben* entfremdeten, nicht zu weit entfernten Zukunft gelesen werden. Gleichzeitig inszenieren sie die neuen im Alltag normalisierten Technologien als unabwendbares Schicksal der Menschheit. Diese Zukunft wird, nach den filmischen Prophezeiungen, unausweichlich eintreten, ihre Konsequenzen scheinen unumkehrbar. Klonen kann nicht rückgängig gemacht werden. Diese Unabwendbarkeit der *things to come* wird dadurch gestützt, dass die von uns untersuchten Filme zumeist in sehr naher Zukunft spielen, *The Island* ist 14 Jahre vom Produktionsdatum entfernt angesetzt, *Teknolust* scheint ebenfalls nicht zu weit in der Zukunft zu liegen. Ähnlich inszenieren *Code 46* und *I, Robot* eine Gesellschaft der näheren Zukunft. Sie zeigen auf, wie Technologien weiterentwickelt und implementiert werden, die das Filmpublikum bereits aus realer Anwendung, wissenschaftlichen Hypothesen oder medial vermittelten Experimenten (Gentechnik, Roboter etc.) kennt.¹⁰⁰

¹⁰⁰ Filme wie *Logan's Run* oder *Æon Flux* spielen nach einer globalen Katastrophe (Umweltverschmutzung, Überbevölkerung, Seuchen), und sind daher in einer weiter entfernten Zukunft verortet, da ihre Gesellschaften zuerst wieder aufgebaut werden mussten.

XI.3.1 Gegenderte Nicht/Menschlichkeit

Vordergründig scheinen Filme, in denen menschliche Reproduktion mittels biomedizinischer und genetischer Technologie geschieht, eher auf Fragen der Nicht/Menschlichkeit und Individualität einzugehen anstatt auf *gender* oder *race* zu fokussieren – sind Klone *echte* oder *andere* Menschen, und wodurch grenzen sie sich ab?

Echtheit wird den Klonen in *Teknolust* und *The Island* mehrfach ab- und zugesprochen: Sandy bescheinigt Ruby „you’re very good at real. Real is your second nature“, während McCord den *agnates* in *The Island* erklärt „You’re not human. I mean, you’re human but you just... you’re not real. You’re not like a real person like me“. Auch für Merrick sind sie Produkte „in every way that matters. Not human.“

Mit der Differenzierung zwischen menschlich und nicht-menschlich geht auch eine (implizite) Ent/Wertung einher: das nicht-menschliche Leben ist weniger wert als das menschliche, und kann bedenkenlos für menschliches Leben geopfert werden.

Die Abgrenzung der *echten* Menschlichkeit basiert zwar nicht vordergründig auf Geschlecht, ist jedoch in vielen Punkten gegendert. Häufig dienen gerade heteronorme Genderstereotype dazu Menschlichkeit zu verdeutlichen. Männliche Menschlichkeit wird durch andere Eigenschaften konstruiert als weibliche Menschlichkeit: Neugier, Zweifel, Zielstrebigkeit stehen dem Interesse oder sogar Bedürfnis nach Kindern und familiären Paarbeziehungen gegenüber (in *Teknolust* reproduzieren sich alle Klonschwester, Ruby *natürlich*, Olive und Marianne durch neuerliches Klonen, Jordan und Jessica interessieren sich beide für Kinder).

Was Menschlichkeit ausmacht, lässt sich anhand unserer Filmanalysen daher an mehreren Kategorien festmachen. Vor dem zusätzlichen Hintergrund der gesichteten Filme kann daraus ein Schema erstellt werden, das auch auf weitere Filme angelegt, an ihnen geprüft und erweitert werden kann. Es wurde von uns für Science Fiction Filme, die Reproduktionstechnologien thematisieren, erarbeitet, kann jedoch, ggf. mit Adaptionen, auch auf andere Filme angewandt werden, die Nicht/Menschlichkeit be/verhandeln.

Die Kategorie der Nicht/Menschlichkeit basiert – wie auch andere soziale Kategorien – auf der Konstruktion einer natürlichen Dichotomie (Zeugung/Erschaffung), die dann von sozialen und kulturellen Zuschreibungen (Namen, Werte etc.) überlagert und ergänzt wird. Diese Zuschreibungen erweitern gewissermaßen das Spektrum der Nicht/Menschlichkeit, von polarisierten Gegensätzen hin zu einem Kontinuum. Zudem schließen sie auch Selbstdefinitionen mit ein. Die zumindest potentiell vielfältigen und frei besetzbaren Zuschreibungen könnten daher einen Teil der feministischen, queeren Kritik an Genderkonstruktionen integrieren.

Namen und Individualität

Implizit wird Menschlichkeit und Individualität auch über den Namen inszeniert: Klone und andere künstlich geschaffene Menschen (etwa in *Logan's Run*) tragen andere Namen als die Menschen in der *realen* Wirklichkeit: statt Vor- und Familiennamen tragen sie Nummern und Codes – Lincoln Six Echo und Jordan Two Delta, Logan 5 und Jessica 6, THX 1138 und LUH – oder nur Vornamen – Ruby, Olive, Marinne. Diese Namen fungieren als Seriennummern oder bilden die Spezifika der Klone ab (die Farben der Klonschwester in *Teknolust*, die geografische Zuordnung zu ihren *sponsors* in *The Island*).

Nichtsdestotrotz sind sie für die Klone selbst ein Zeichen ihrer Individualität: Lincoln verweigert sich am Ende des Films der Bezeichnung *Six Echo*, sein Name sei Lincoln. Durch die Verwendung der Vornamen (auch bei Logan und Jessica) in engen sozialen Beziehungen werden die Klone menschlich, die Nummern machen sie zu Produkten, die zwar einen hohen finanziellen Wert haben, der mehrmals betont wird, aber ihre Erschaffer nicht davon abhalten kann, sie zu zerstören, zu töten, wenn sie ihren Zwecken nicht entsprechen. Ihr Leben ist daher weitaus weniger wert als das Geld und die Reputation, die mit ihnen verdient werden können.

Schaffung/(Er)Zeugung

Der Film stellt nicht nur Klonen zum Zwecke der Heilung körperlicher Leiden als selbstverständlich und funktionierend dar, sondern zeigt auch Klone, die als genetisch identische *Leihmütter* dienen und nach der Geburt getötet werden. Es wird filmisch also differenziert zwischen natürlicher Reproduktion, die menschlich (und daher *besser*) ist und künstlicher Reproduktion, die meist nicht menschlich ist. Zentraleres Kriterium für Menschlichkeit ist jedoch die Geburt als Kind (*The Island*, *Gattaca*) und nicht als erwachsenes Wesen.

Die Zeugung der Klone ist eher ein formales Kriterium, das im Laufe der Filme durch andere *menschliche* Eigenschaften der Klone überlagert werden kann und seine Definitionsmacht verliert (*Teknolust*, *The Island*). Klone werden trotzdem menschlich inszeniert, auch wenn klar ist, dass sie nicht auf natürlichem Wege gezeugt und geboren werden. Ihre Menschlichkeit beruht vielmehr auf anderen, charakterlichen, persönlichen Eigenschaften. Implizit verurteilen die Filme die Schaffung der Klone damit nicht – solange sie trotzdem die Möglichkeit haben, an der menschlichen Gesellschaft teilzuhaben und sich individuell zu entwickeln, können aus ihnen auch (nahezu) *echte* Menschen werden. Andererseits verliert das biologistisch-essentialistische Kriterium der Schaffung nie ganz seine Bedeutung – die Klone

sind menschlich, obwohl sie Klone sind, Menschen sind es dagegen immer, auch wenn sie gegen moralische Werte der Menschlichkeit verstoßen.

Soziale Beziehungen

Soziale Bindungen, Freundschaften und Liebe machen ein weiteres Kriterium für die Menschlichkeit der Klone aus: Ruby beginnt sich mit der realen Welt auseinanderzusetzen, als sie Sandy kennen lernt und wird durch ihn menschlicher. Auch die *agnates* entwickeln Solidaritäten und Freundschaften. Letztlich ist es der Gedanke an seine (ausschließlich männlichen) Freunde, der Lincoln dazu bewegt, ins Institut zurückzukehren und die Klone zu retten. Durch diese sozialen Beziehungen entwickeln die Klone ein Selbst, eine Individualität, und letztlich auch ihre Biographien und Werte.

Erinnerungen und Biographien

Auch wenn die Klone aufgrund ihrer fehlenden Kindheit weniger und andere Erinnerungen bzw. Biographien haben als andere Menschen, sind diese für sie genauso wichtig: Rosettas Klone bestehen darauf, an ihrem Geburtstag *baby pictures* anzusehen, und auch Jordan und Lincoln halten ihre *memory imprints* zunächst für ihre Biographien. Die eigene Familie ist für die Biographie der Klone ebenso wichtig: die Klonschwester sehen Rosetta als *our mother and our sister* an. Æon Flux entscheidet sich ebenfalls, gegen das System zu kämpfen, weil ihre Schwester getötet wurde, und stellt zu Beginn des Films fest, dass sie alle von falschen Erinnerungen und diffusen Sorgen geplagt würden.

Biographien und Erinnerungen fungieren als Ausdruck der Sozialisation der Individuen, die jedenfalls stattgefunden haben muss, um ihnen Menschlichkeit zuzusprechen. Sozialisation durch andere Menschen und Interaktionen sind für Menschlichkeit notwendig, *imprints* oder *downloads* erzeugen lediglich sehr intelligente Maschinen. Umgekehrt werden so auch *Maschinen menschlich*, wenn sie durch soziale Beziehungen zu anderen Menschen lernen (*I, Robot*).

Emotionen

Zusammen mit den Erinnerungen machen Emotionen die Klone am eindeutigsten zu *echten* Menschen. Gefühle und Empfindungen werden in den Filmen daher auch sehr vielfältig dargestellt und als menschlich konnotiert: Ärger, Enttäuschung, Frustration, Kritik, Grübeleien, Neugier, körperlicher Schmerz, Neid, Schadenfreude und Boshaftigkeit kommen (hauptsächlich) bei den Männern in *The Island* ebenso vor, wie die Fähigkeit zu lügen und sich zu widersetzen oder einer Autorität zu folgen. Weibliche Menschlichkeit wird eher über

Emotionen wie Empathie und Feingefühl (Jordan in *The Island*, Olive in *Teknolust*) konstruiert.

Die Fähigkeit zu lieben ist dabei die wichtigste, genuin menschliche Emotion, die Klone und Menschen gleichermaßen erst zu *echten* Menschen werden lässt.

„All of the characters struggle to find meaning in a world where love is the only thing that makes things real. In the process they find harmony between the real and the virtual worlds.” (teknolustthemovie.com)

Dieses Zitat über *Teknolust* trifft auch für die ProtagonistInnen von *The Island* zu – Jordan und Lincolns Liebe beginnt sich in der Anlage zu entwickeln und kann draußen in der Welt gelebt werden.

Selbstständigkeit und Autonomiebestrebungen

Während die Klone auch geistig erwachsen werden, lösen sie sich von ihren SchöpferInnen und entwickeln ein Bedürfnis nach Autonomie, danach selbstständig die Welt zu entdecken. Rosettas Klone entscheiden gegen ihre Anordnung, weiter echtes Sperma zu beschaffen, und Olive und Marinne verlassen nachts das Haus (*run through the jungle*). Marinne entwickelt zudem eine eigene, kodierte Sprache und kauft andere Kleidung, um etwas Eigenes zu haben und nicht nur die Kimonos tragen zu müssen. Wird dies in *Teknolust* als weibliches konstruiert – *every woman deserves a face of her own* – zeigt auch Lincoln enorme Selbstständigkeit, wenn er einen Computerabsturz herbeiführt, um McCord besuchen zu können. Gemeinsam ist diesen Bestrebungen, dass sie aus dem Bedürfnis heraus, zu lernen und eigene, *echte* Erfahrungen zu machen, entstehen. Autonomie ist also in diesem Sinne Voraussetzung für Individualität und Sozialisation und steht gleichzeitig mit ihnen in Verbindung.

Werte und Moral

Mit der zunehmenden Selbstständigkeit der Klone, *neuen Menschen*, geht auch die Entwicklung von moralischem Bewusstsein und Überlebenswillen einher. Rosettas Klone werden selbstständig aktiv, weil Marinne die Ersatznahrung verweigert – um zu überleben, müssen sie andere Nahrung beschaffen. Lincoln ist in der Lage, Tom Lincoln auszuliefern, weil sein Überlebenswille so stark ausgeprägt ist. Auch Jordan, die sonst naiv und nett ist und an das Gute glaubt („good things do happen“), ist zu brutaler Gewalt fähig, wenn ihre Freiheit und ihr Leben in Gefahr sind. Lincolns Entscheidung die anderen Klone zu retten, wird in *The Island* deutlich als erstrebenswerte Moral inszeniert. Menschlichkeit beruht also sowohl auf Egoismus als auch auf Altruismus, auf gemeinsamen Werten und Moralvorstellungen, für die sich die *menschlichen* Menschen einsetzen.

Zusammenfassend können wir aus diesen Merkmalen das folgende Kategorienschema von Eigenschaften menschlicher Klone erstellen:

	Nicht-menschlich	menschlich
Namen & Individualität	Vorname, Codes, Zahlen Produktcharakter	Vorname + Familienname
Schaffung/(Er)Zeugung	Künstliche Reproduktion Biologische Eltern/ErschafferInnen, jedoch keine oder andere soziale Eltern	Natürliche Reproduktion Biologische sind gleichzeitig soziale Eltern
Soziale Bindungen	Neue Beziehungen/Muster	Familie, Freundschaften, Liebesbeziehungen, auch hier neue Beziehungen/ Familienmuster
Erinnerungen & Biographien	imprinted, heruntergeladen, programmiert	Kindheit, Familie, <i>echte</i> Erinnerungen
Emotionen	Logisch-rational gesteuert, egoistisch	Liebe zentral, auch andere (positive, negative) Gefühle, deutlich gegendert
Selbstständigkeit & Autonomie	Durch Entdeckung der Welt und Loslösung von den SchöpferInnen werden Menschen erwachsen, analog dazu werden nicht-menschliche menschlich	
Werte & Moral		Selbstlos, gut

Abb. 53 Kategorienschema Nicht/Menschlichkeit

Die letzten beiden Punkte – Selbstständigkeit und Autonomie sowie Werte und Moral – dienen nicht nur in Science Fiction Spielfilmen dazu, Menschlichkeit zu inszenieren, sie sind vielmehr charakteristisches Element jeder filmischen HeldInnendarstellung. Gerade deshalb haben sie jedoch in Bezug auf Menschlichkeit besonders hohe Aussagekraft.

Obwohl die Klone *per definitionem* technisch geschaffen werden, ist diese Schaffung ein weniger relevantes Kriterium sie zu charakterisieren, als die individuellen Eigenschaften und sozialen Kompetenzen, die den Klonen zugeschrieben werden. Sie entscheiden darüber, ob die Klone als Menschen inszeniert werden, und damit potentiell als gleichwertige Gesellschaftsmitglieder anerkannt werden können, oder nicht.

Insgesamt thematisieren die von uns analysierten Science Fiction Filme Klone (und andere künstliche Menschen) ambivalent – einerseits werden sie oft, da sie das Novum des Films darstellen, als unausweichliche Tatsachen dargestellt, mit denen die Filmgesellschaften sich arrangieren müssen. Was technisch und wissenschaftlich möglich ist, wird selbstverständlich, unhinterfragt umgesetzt. Andererseits werden Klone grundverschieden von Menschen

inszeniert, auch wenn sie bestimmte Charaktereigenschaften teilen. Implizit warnen Science Fiction Filme also tendenziell eher vor dem unkritischen Einsatz von Reproduktionstechnologien – Klone werden nicht *per se*, von Beginn, als *richtige, gleichwertige* Menschen inszeniert. Sie entwickeln sich erst dazu, vielfach weil sie unzufrieden mit ihrem Schicksal sind und in der Folge die gleichen Rechte und Privilegien einfordern wie die *Originale*. Etwas positiver interpretiert könnten die Botschaften der Filme jedoch auch als Hinweis darauf gelesen werden, Reproduktionstechnologien und ihre Implikationen genau zu bedenken – ob eine Gesellschaft es sich leisten kann und will, eine große Gruppe gleichberechtigter Menschen zu schaffen.

Wie an vielen Stellen bereits angeklungen, inszenieren SF Filme Zukünfte, die durchaus ambivalent gelesen werden könnten. Allerdings werden die problematischen, dystopischen Entwicklungen wenn überhaupt nur implizit, meist jedoch gar nicht von den Filmen thematisiert. Damit vergeben sie ihr gesellschaftskritisches Potential – wohl auch, weil sie es nicht als ihre Aufgabe betrachten. Aufgrund ihrer Orientierung am kommerziellen Erfolg können Hollywood-Filme dies oft auch gar nicht leisten – der Marktlogik verhaftet, ein möglichst breites Publikum anzusprechen, eröffnen sie vielfältige Lesarten, ohne sich jedoch in ihrer Kritik oder Affirmation zu deutlich auf eine festzulegen. Wie auch Haberler (in Bezug auf sexualisierte Actionheldinnen) argumentiert, bleiben damit Identifikationspotentiale für möglichst viele RezipientInnen gewährleistet, egal ob sie Themen und Narrative des Films subversiv lesen wollen/können oder nicht: die Uneindeutigkeit erlaubt es jedem/jeder ZuseherIn, gewisse Konnotationen und Stereotype auszublenden oder zu konsumieren (Haberler 2008: 112).

XI.4 Beitrag zur einer Methodologie der soziologischen Filmanalyse

Ein Ziel dieser Arbeit stellt - neben der Beantwortung unserer Forschungsinteressen - die Systematisierung möglicher und bereits bestehender methodischer Ansätze für Repräsentationsanalysen mit Film als soziologischem Untersuchungsmaterial dar. So könnten nachfolgenden Arbeiten bereits Methoden und Techniken vorgeschlagen und ein Einstieg in das momentan unübersichtliche Feld empirischer Filmanalyse ermöglicht werden. Die verschiedenen, in Kapitel V.1¹⁰¹ resümierten Publikationen zur Filmanalyse markieren trotz langer Tradition und ausführlicher theoretischer Verortung vielfach eine Leerstelle hinsichtlich konkreter Praxen und systematisierter Abläufe.

Betrachtet man die drei möglichen Perspektiven einer Filmanalyse, erfasst die Repräsentationsanalyse grundlegende Interessen der Soziologie – wie produziert und reproduziert Film gesellschaftliche Realitäten, wie deutet er sie (um), parodiert oder kritisiert er sie? Filmanalyse kann so im Sinne einer Artefaktanalyse verstanden werden. Zielt man aus soziologischer Perspektive auf die Analyse von Film als Produkt/Ware oder auf die Wirkung von Film ab, sind andere Untersuchungsmethoden und -designs nötig, die wir hier nur kurz anreißen: eine produktionsorientierte Filmanalyse muss den Produktionskontext bearbeiten – Studios, Filmindustrien, Vertrieb und Verleih, RegisseurInnen, ProduzentInnen, DrehbuchschreiberInnen und DarstellerInnen und ggf. deren Motive zur Produktion des Films – als multiperspektivische, triangulatorische Untersuchung oder mit dem Fokus auf eines dieser Elemente. Mit dem Fokus auf Produktion und Vertrieb der Ware Film muss hier auch stärker auf wirtschaftliche Aspekte eingegangen werden. Eine wirkungs-/rezeptionsorientierte Filmanalyse zielt auf die Wahrnehmung, Aneignung, Rezeption des Films bei KritikerInnen und Publikum ab, und kann dafür bspw. Preise und Festivalteilnahmen, Kritiken, Einspielergebnisse oder Fandom analysieren. Sie kann dabei auch auf (wahrnehmungs-) psychologische Aspekte eingehen. Filmanalysen bieten daher immer das Potential interdisziplinärer Untersuchungen.

Auf Basis der kritischen Diskussion der Filmtheorien und -methodologien sowie unseren tatsächlichen Analyseschritten können wir, als ein Ergebnis unserer Arbeit, folgende Systematisierung als Beitrag zur Methodologie einer repräsentationsorientierten soziologischen Filmanalyse festhalten:

¹⁰¹ In Kapitel VII.2.1 findet sich außerdem eine Beschreibung des Ablaufs der jeweiligen Erhebungs- und Auswertungsschritte.

- * Wie in jeder soziologischen Forschung muss die Auswahl des Materials im Hinblick auf das Forschungsinteresse geschehen: bei einer vorher feststehenden, konkreten Forschungsfrage können beliebig viele Filme ausgewählt (idealerweise mit der Technik des theoretical samplings) und zur Beantwortung der Frage herangezogen werden, bis diese zufrieden stellend erfolgt ist. In einem explorativen Verfahren hingegen wird, vom Forschungsinteresse geleitet, aus dem Untersuchungsfeld ein erster Film ausgewählt und analysiert, der nächste Film dann anhand der Ergebnisse dieser Analysen, usw.
- * Dem Paradigma einer verstehenden, interpretativen Soziologie verpflichtet, plädieren wir dafür, Filmanalyse als materialgeleitete, gegenstandsbezogene Forschung zu verstehen, das heißt, die Auswertungstechniken den jeweiligen Filmen anzupassen. Das konkrete methodische Vorgehen wird also durch Material und Forschungsfeld, Forschungsinteresse und Dimensionen der angestrebten Ergebnisse – im Hinblick auf Generalisierung und/oder Theoretisierung zusammen bestimmt.

Wir schlagen dabei die Unterscheidung in die folgenden *drei möglichen Verfahren* vor (s. Abb. 54):

- 1) inhaltsanalytische Filmauswertung
- 2) exploratives Filmverstehen
- 3) integrierende Filmanalysen

Diese Unterteilung sowie die Beschreibung der drei methodologischen Herangehensweisen basieren auf unserer Arbeit sowie den hier diskutierten Verfahren. Möglicherweise benennen anderer AutorInnen die Vorgehensweisen anders, unseres Wissens nach gibt es jedoch bislang keine systematische Aufarbeitung von Methodologie und Methoden, Techniken, Praxen einer soziologischen Filmanalyse. Eine weitere Leerstelle innerhalb von Filmtheorien und -analysen ist in unseren Augen die bislang fehlende Theoretisierung und empirische Umsetzung integrierender Filmanalysen.

XI.4.1 Inhaltsanalytische Filmauswertung

Die *Filmauswertung*¹⁰² ist eine geeignete Methode für konkrete Forschungsfragen, die auf Basis anderer Arbeiten im selben Forschungsfeld stehen. Sie ermöglicht die Analyse vieler Filme in

¹⁰² Diese Vorgehensweise wird nach Faulstich (1988) auch soziologische Filminterpretation genannt.

einem großen Sample, das jedoch aus formal vergleichbaren Filmen bestehen sollte (Spielfilme, Länge, Produktionskontext, Thema u.a.).

Eine ausführliche Bearbeitung der theoretischen Hintergründe und des bisherigen Forschungsstandes zum Thema dient als Grundlage für die Erstellung eines Kategorienschemas zur Bearbeitung der Forschungsinteressen. Dieses sollte alle Aspekte, die zur Beantwortung der Forschungsfrage(n) nötig sind, abdecken. Die theoretisch begründeten Kategorien tragen dazu bei, komplexe soziale Phänomene zu reduzieren und sind daher gerade für Fragestellungen, die bereits mehrfach qualitativ analysiert wurden bestens geeignet. Das Schema wird dann an die ausgewählten Filme angelegt, wobei die Kategorien durchaus noch ergänzt werden können. Ein solches Kategorienschema kann auch nur an einen Film oder an wenige Filme angelegt werden, wobei für kleinere Samples explorative (bis ca. 3 Filme) oder kombinierte Vorgehensweisen sinnvoller sind, da sie die Filme in ihrer Materialfülle und ihrem Facettenreichtum besser erfassen können. In der inhaltsanalytischen Filmauswertung nimmt der Produktionskontext eine zentrale Funktion in der Samplekonstruktion ein. Er bildet daher keine bloße Hintergrundfolie, sondern vielmehr bereits eine eigene Analysekategorie des Interpretationsschemas¹⁰³.

Im konkreten Vorgehen wird für jeden Film ein Szenenprotokoll mit Sequenzlinie (Erhebungstechnik) erstellt, das in jedem Fall Handlung und Dialog sowie weitere Aspekte des Films je nach Forschungsfrage enthalten sollte. Dieser Text bildet dann die Grundlage der Auswertung, die an die qualitative Inhaltsanalyse angelegt erfolgt. Das strukturierende, systematische Vorgehen der Inhaltsanalyse mit vorher festgelegten Kategorien eignet sich besonders gut für die Erfassung und Auswertung großer Datenmengen.

Die inhaltsanalytische Filmauswertung bleibt aufgrund ihrer im Vorhinein festgelegten Kategorien eher auf eben diese Merkmale des Films beschränkt. Sie geht nicht über die Sequenzlinie und das Szenenprotokoll hinaus, und lässt daher – abhängig vom Kategorienschema – weniger Platz für die Interpretation von Details, die nicht vom Kategorienschema erfasst werden. Damit eignet sie sich weniger für Forschungsinteressen, die auf die Konstruktion von Bedeutungen und Sinnzuschreibungen, etwa in Interaktionen, abzielen. Zudem ist es aufgrund der Verwendung der Sequenzlinie und des Szenenprotokolls für ForscherInnen weitaus voraussetzungsvoller, sich vom zentralen Narrativ des Films zu lösen und so mögliche alternative, nicht-stereotype Lesarten formulieren zu können. Wenn dies auch das Ziel einer inhaltsanalytischen Filmauswertung sein soll, erfordert dies eine

¹⁰³ Dies umfasst bspw. Kategorien des Produktionsortes (Studio, Land), der Produktionszeit, Genre oder auch RegisseurIn/Produktionsteam.

gewisse Forschungserfahrung und die stetige Distanzierung zum Feld, um das voranschreitende *going native in Hollywood* (s. Kap. X.4) zu reflektieren. Umgekehrt liegt genau darin das Potential dieser Vorgehensweise, die es erlaubt, filmische Stereotypisierungen und wiederkehrende filmische normative Muster an einem großen Sample deutlich aufzuzeigen. Beispiele für solche filmauswertenden Arbeiten sind Eva Flickers *Liebe und Sexualität als soziale Konstruktion* (1998), in der sie romantische Hollywoodfilme untersucht, und *Gesellschaftsdarstellungen im Science Fiction Film* (Dekic et.al. 2010), in der Macht und Kontrolle in Science Fiction Filmen analysiert werden.

XI.4.2 Exploratives Filmverstehen

Wenn mittels der Filmanalyse ein bisher wenig oder gar nicht bearbeitetes Feld untersucht werden soll, ist *exploratives Filmverstehen* die angemessene Vorgehensweise. Auch wenn es darum gehen soll, einen Film in seiner Bandbreite an Geschichten, Figuren, Inszenierungen und ambivalenten Lesarten¹⁰⁴ zu erfassen, liegt Filmexploration nahe. Da sie sehr detaillierte, zeit- und ressourcenaufwändige Erhebungs- und Auswertungsschritte umfasst, ist das Sample der so zu bearbeitenden Filme realistischerweise nicht größer als drei Filme. Hauptgegenstand der Analyse ist dabei immer der Film als *Text*, Kontextwissen über Produktionszusammenhang oder Rezeption werden, wenn überhaupt, erst in die finalen Interpretationen einbezogen.

Angelehnt an hermeneutische Verfahren der Text- und Bildanalyse und das zyklische Vorgehen der *Grounded Theory* schließt die Filmexploration zusätzlich zum Szenenprotokoll auch Ersteindrücke, Einstellungs- und/oder Figurenanalysen mit ein.

Das konkrete Vorgehen beginnt mit der Sichtung der Filme des Forschungsfeldes. Auf Basis der ersten, spontanen Eindrücke der Rezeption wird entschieden, welcher Film/welche Filme zur Analyse herangezogen werden. Für diese Filme werden dann Sequenzlinie und Szenenprotokoll erstellt, dabei werden weitere Eindrücke, Auffälligkeiten und erste Interpretationen in Memos festgehalten. Im Zwischenresümee auf Basis des Ersteindrucks und der Memos werden zentrale Lesarten/Codes/Thesen formuliert und entscheidende Motive des Films identifiziert. Um diese Motive genauer erfassen zu können, wird für die Feinanalyse die geeignete Erhebungstechnik ausgewählt – Figuren-, Beziehungs- oder Einstellungsanalyse, Analyse der filmischen Mittel etc. In dieser Analyse werden verschiedene mögliche Lesarten/Kategorien gebildet, die in Ergänzung zu den bisherigen Interpretationen

¹⁰⁴ Wie bereits erwähnt, ist dies prinzipiell auch mit der inhaltsanalytischen Filmauswertung möglich, das Vorgehen des explorativen Filmverstehens, seine Techniken und Praxen eignen sich dafür jedoch besser.

dominante Lesarten¹⁰⁵ ermöglichen, welche als Ergebnis die zentralen Themen des Films markieren.

Durch diese offene Herangehensweise werden die Kategorien/Lesarten aus dem Material selbst – den Filmen – gebildet; vorher erstellte theoretische Kategorienschemata schränken eine feinanalytische Vorgehensweise zu sehr ein. Dadurch kann das explorative Filmverstehen auch latente Filminhalte und filmische Details untersuchen und herausarbeiten und verschiedene, auch widersprüchliche Lesarten zulassen.

Das kleinere Sample der Filmexploration schränkt die Bandbreite an möglichen filmischen Bildern auf wenige Einzelfallanalysen ein und lässt exemplarische oder illustrierende Ergebnisse erwarten.

Beispiele für explorative Filmanalysen mit jeweils einem untersuchten Film sind Anna Hofmanns *Doing Gender im Kinderfilm* (2008), eine Kombination aus soziologischer Filminterpretation nach Faulstich und hermeneutischer Analyse, und *The Wild Sides of Queer Cinema* (Formanek et al. 2007), in der ein Film mittels verschiedener Methoden (Einstellungsanalyse, Figurenanalyse, Beziehungsanalyse, filmische Mittel) untersucht wird. Auch die vorliegende Arbeit verwendet diese Methode. Die Untersuchung weiterer Filme mit den von uns erarbeiteten Themen und Kategorien könnte dann auch im Sinne einer *integrierenden Filmanalyse* mithilfe der inhaltsanalytischen Filmauswertung geschehen.

XI.4.3 Integrierende Filmanalysen

Integrierende Filmanalysen verbinden die Methoden der explorativen und der auswertenden Filmanalyse. In einem als Triangulation angelegten Forschungsprozess werden zuerst 1-3 Filme explorativ analysiert, um das Forschungsinteresse zu fokussieren und zentrale Codes/Lesarten zu generieren. Diese werden dann zu einem Kategorienschema zusammengefasst und im nächsten Schritt mittels der inhaltsanalytischen Filmauswertung an weiteren Filmen geprüft. Dabei ist es im Sinne eines zyklischen Vorgehens auch möglich, noch neue Kategorien zu bilden. Wenn in einem Film neue Lesarten auftauchen, sollte dieser Film (bzw. die betreffenden Szenen) zunächst im Verfahren des explorativen Filmverstehens erschlossen werden, bevor die daraus entstehenden Kategorien in das Kategorienschema integriert werden. Integrierende Filmanalysen ermöglichen es so, sowohl einige Filme im Detail zu analysieren, als auch sich daraus ergebende Muster an anderen Filmen bzw. Filmszenen zu prüfen bzw. zu erweitern. Eine so angelegte Untersuchung ist keineswegs

¹⁰⁵ Dominante Lesarten werden im Sinne der Interpretation verstanden– diese müssen nicht die dominierenden Narrative des Films darstellen.

weniger aufwändig (sie erfordert im Gegenteil eher mehr Ressourcen) als eine Filmexploration. Sie erlaubt jedoch, die meist exemplarischen, explorativen Ergebnisse an einem größeren Sample zu prüfen und sie so generalisieren zu können. Für die Auswahl der mit der inhaltsanalytischen Filmauswertung zu bearbeitenden Filme ist wieder eine konkrete Forschungsfrage bzw. ein eindeutiger Forschungsfokus unabdingbar, der im Laufe der Materialsichtung formuliert und während der Filmexploration fixiert wird. Die Ergebnisse integrierender Filmanalysen gehen über die exemplarischen Fallbeschreibungen weniger Filme hinaus. Sie generalisieren und abstrahieren Aussagen über ein größeres Sample, wobei die zentralen Kategorien aus den Filmen selbst gebildet werden (nicht aus den theoretischen Vorarbeiten).

Aufgrund ihrer Komplexität empfehlen wir bei allen hier vorgeschlagenen Verfahren der soziologischen Filmanalyse, in einem Team von ForscherInnen und nicht allein zu arbeiten. Wie bei anderen qualitativen Verfahren auch verhindern die Verteilung von Erhebungs- und Auswertungsmethoden auf verschiedene Personen sowie die permanente Reflexion der Forschungsarbeit im Team ein zu rasches Festlegen auf eine Lesart und damit frühzeitige Selektionen und blinde Flecken, zum anderen erlauben sie Generalisierungen und Abstraktionen, durch verschiedene und übereinstimmende Lesarten vor einem gemeinsamen Hintergrund geteilten Wissens.

Die Interdisziplinarität und Teamarbeit in soziologischen Filmanalysen charakterisieren alle drei vorgeschlagenen Verfahren in mehrfacher Hinsicht als Triangulationen – theoretische und methodische Triangulationen sind ebenso notwendig wie die Kombination verschiedener ForscherInnenstandpunkte, um das Material Film in seinem Facettenreichtum angemessen erfassen zu können.

	Inhaltsanalytische Filmauswertung	Exploratives Filmverstehen	Integrierende Filmanalysen
Forschungsfrage	Konkrete Forschungsfrage	Forschungsinteresse/ forschungsleitende Frage	Forschungsfrage wird aus der Filmexploration generiert
Stellenwert der Theorie	Grundlage für Forschungsfrage und Kategorienschema	Begründung des Forschungsinteresses und des Sampling	Begründung des Forschungsinteresses und des Samplings Ergänzung der bei der Filmexploration gebildeten Kategorien
Sampling	Ab 1 Film, beliebig viele Filme Samplekriterien werden am Beginn der Forschung festgelegt	1-10 Filme, realistisch 1-3 theoretical sampling in Zyklen	Beliebig viele Filme, Exploration begrenzt auf ca. 3 Filme Samplekriterien nach Exploration konkretisiert
Auswertungsebenen	Gesamter Filminhalt und Filmhandlung sowie Produktionskontext im Hinblick auf Kategorienschema	Manifeste und latente Elemente, Darstellungen, Interaktionen Film als Ganzes sowie einzelne Szenen, Einstellungen, Charaktere	Manifeste und latente Elemente, Darstellungen, Interaktionen Film als Ganzes sowie einzelne Szenen, Einstellungen, Charaktere Mehrere Filme als Ganzes (Sequenzlinie und Szenen)
Ergebnisebenen	Vergleich mehrerer Filme Gemeinsamkeiten/ Unterschiede dieser Filme	(vergleichende) Fallanalyse(n) Exemplarisch oder illustrierend für Forschungsfeld Kategorien für mögliche weitere Analysen	Generalisierung von Fallanalysen und Abstraktion für ein Forschungsfeld Gemeinsamkeiten/ Unterschiede dieser Filme anhand von empirisch generierten Kategorien

Abb. 54 Übersicht soziologische Filmanalysen

XII Ausblick

Diese Arbeit zeigt an vielen Stellen weitere Möglichkeiten der Beschäftigung und Vertiefung mit den Themen Science Fiction Film – Technologie – Reproduktion und Gender auf. Wir haben uns auf die Inszenierung von Geschlecht konzentriert, um im Rahmen einer Masterarbeit zu bleiben. Viele nicht minder soziologisch relevante Fragen konnten daher, wenn überhaupt nur gestreift werden.

Eine auswertende Filminhaltsanalyse entlang des von uns erarbeiteten Kategorienschemas zu Eigenschaften der Menschlichkeit von Klonen könnte direkt an die vorliegende Arbeit anschließen und an einem größeren Sample prüfen, wie in Science Fiction Filmen vergeschlechtliche Menschlichkeit verhandelt wird. So ist bspw. die Kategorie der Gefühle eindeutig gegendert. Aus feministischer Perspektive stellt sich die Frage, welche anderen, menschlich machenden Eigenschaften möglicherweise noch geschlechterungleich zugewiesen werden. Eine auswertende Filmanalyse weiterer Filme könnte nicht nur klären, ob sich weitere Kategorisierungen finden, sondern auch, welche dieser Eigenschaften beiden Geschlechter gleich zugeschrieben werden und welche an Männlichkeiten bzw. Weiblichkeiten geknüpft sind.

Weitere Anknüpfungspunkte eröffneten sich im Laufe unserer Analysen. Im Hinblick auf die spezifisch bildliche Ästhetik von SF Filmen könnte etwa detaillierter analysiert werden, welche Bilder von Zukunft und Fortschritt sich in den Filmen finden. Warum hält sich schlichtes, geradliniges Design von Architektur, Innenräumen und Kleidung so hartnäckig als Konvention der Science Fiction? Welche Bedeutung haben diese Bilder für die Vorstellung von Zukunft in *realen* Gesellschaften?

Körper als Medium, in das Geschlechtsidentitäten eingeschrieben sind, thematisiert diese Arbeit nur am Rande. Die Analyse von bildlich dargestellten und inszenierten Körpern, zusammen mit der Frage, was überhaupt (noch) ein Körper ist, wird gerade vor dem Hintergrund der zunehmenden technischen Veränderung und *Optimierung* von Körpern relevant.¹⁰⁶

¹⁰⁶ Ben Neumanns Diplomarbeit „Körperbilder - Zwangsbilder. Normierende Darstellungsweisen von abweichenden Körpern in der Fotografie und deren Verweigerung.“ (2011) nähert sich diesen Fragen aus bildtheoretischen und historischen Perspektiven auf (nicht)normierte Körper und deren fotografischer Inszenierung.

Für repräsentationsorientierte Filmanalysen bleibt die methodologische Frage nach deren Reichweite nicht endgültig beantwortet, wenn etwa wie bei *Teknolust* einzelne Lesarten des Films stark vom spezifisch (feministischen) Rezeptionskontext der Forscherinnen gelenkt sind. Eine stärkere theoretische Verbindung von Rezeptions- und Repräsentationsanalysen wäre wünschenswert. Jedoch existieren momentan derart vielfältige Ansätze der Wirkungsforschung, dass eine Verknüpfung der beiden Stränge zu einem Modell, zu komplex für empirische Arbeiten scheint.

Weiterhin nicht abschließend geklärt ist so etwa das Verhältnis von Inszenierung und Verhandlung von Reproduktionstechnologien im Science Fiction Film. Viele Arbeiten beschäftigten sich damit, wie alltägliche Anwendungen und möglicherweise gefährliche Konsequenzen von neuen Technologien und Prototypen in SF Romanen oder Filmen thematisiert werden. Nano- und Biotechnologien nehmen besonders in aktuellen Filmen einen prominenten Stellenwert ein, deren filmische Darstellung ist bereits häufig diskutiert und untersucht worden. Zusammenhänge zwischen den Geschlechterkonstruktionen und den Technologiedarstellungen selbst könnten jedoch durchaus noch näher und kritischer untersucht werden. Zu möglichen Spezifika der Inszenierung von Reproduktionstechnologien (die in der empirischen Wirklichkeit teilweise längst verbreiteter im Einsatz sind als Nanotechnologien) finden sich ebenfalls wenige Studien. Gerade Technologien, die sich im Inneren des menschlichen Körpers vollziehen, können filmisch nicht nur visuell inszeniert werden, sondern bedürfen immer auch einer sprachlichen Erklärung. Vor dem Hintergrund dieser These scheint eine detaillierte Analyse jener Filmszenen interessant, in denen gentechnische oder reproduktive Verfahren erläutert werden. *Wer* spricht im Film *wie* über wissenschaftliche Technologien? Welche dramaturgischen, filmästhetischen Möglichkeiten gibt es, diese Szenen zu inszenieren? In den von uns analysierten Filmen geschieht dies im Rahmen eines Geständnisses (*Teknolust*, *Aeon Flux*) oder eines Verkaufsgesprächs (*The Island*). Tiefergehende Analysen der filmischen Thematisierung von Technologien sind nicht nur von (technik-) soziologischer Bedeutung, sondern können auch im Bereich der Science and Technology Studies, etwa im Hinblick auf Public Understanding of Science, aber auch in Bezug auf Technikfolgenabschätzung und Risikodarstellung, von Relevanz sein. An dieser Stelle können sowohl repräsentations- als auch rezeptionsorientierte Untersuchungen aufschlussreiche Ergebnisse liefern.

Literatur

- Adorno, Theodor W.; Horkheimer, Max, 2004¹⁹⁸⁸: Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. 15. Aufl., Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch.
- Altman, Rick, 1995: A semantic/syntactic approach to film genre. S. 26-40 in: Grant, Barry K. (Hrsg.), Film Genre Reader II. Austin. Zitiert nach Spiegel 2007.
- Angerer, Marie-Luise; Dorer, Johanna, 1994: Auf dem Weg zu einer feministischen Kommunikations- und Medientheorie. S. 8-23 in: dies. (Hrsg.innen), Gender und Medien. Theoretische Ansätze, empirische Befunde und Praxis der Massenkommunikation: Ein Textbuch zur Einführung. Wien: Braumüller.
- Aufenanger, Stefan; Lampert, Claudia und Yvonne Vockerodt, 1996: Lustige Gewalt? Zum Verwechslungsrisiko realer und inszenierter Fernsehgewalt bei Kindern durch humoreske Programmkontexte. München: Fischer.
- Bagdikian, Ben H., 2004: The Big Five. S. 72-54 in: ders.: The New Media Monopoly. Boston: Beacon Press.
- Barriga, Claudia A.; Shapiro, Michael A. and Marissa L. Fernandez, 2010: Science Information in Fictional Movies: Effects of Context and Gender. pp. 3-24 in: Science Communication, Volume 32, Number 1.
- Beck, Ulrich, 1986: Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Becker, Markus, 2006: Ich bin ein Anderer: Identitätswechsel im Film. Remscheid: Gardez!-Verlag.
- Becker-Schmidt, Regina, 1993: Geschlechterdifferenz-Geschlechterverhältnis: soziale Dimensionen des Begriffs Geschlechts. S. 37-46 in: Zeitschrift für Frauenforschung 11. Zitiert nach Cyba 2000.
- Becker-Schmidt, Regina, 2007: <<Class>>, <<gender>>, <<ethnicity>>, <<race>>: Logiken der Differenzsetzung, Verschränkungen von Ungleichheitslagen und gesellschaftliche Strukturierung. S.56-83 in: Klinger, Cornelia; Knapp, Gudrun-Axeli; Sauer, Birgit (Hrsg.innen), Achsen der Ungleichheit. Zum Verhältnis von Klasse, Geschlecht und Ethnizität. Frankfurt am Main :Campus.
- Berger, Peter L.; Luckmann; Thomas, 1969: Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie. Frankfurt am Main: Fischer.
- Berne, Rosalyn W.; Schummer, Joachim, 2005: Teaching Societal and Ethical Implications of Nanotechnology to Engineering Students Through Science Fiction. pp. 459-468 in: Bulletin of Science, Technology & Society, Vol. 25, No. 6, December 2005.
- Blumer, Herbert, 1973: Der methodologische Standort des Symbolischen Interaktionismus. S. 80-146 in: Arbeitsgruppe Bielefelder Soziologen (Hrsg.), Alltagswissen, Interaktion und gesellschaftliche Wirklichkeit, Bd. 1, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Bordwell, David; Thompson, Kristin, 1979: Film Art: An Introduction. Reading/Mass.: Addison-Wesley. Zitiert nach Hartmann/Wulff 2002.
- Bordwell, David; Thompson, Kristin, 2001: Film art. An introduction. 6. ed., New York NY u.a.: McGraw-Hill.
- Bordwell, David; Thompson, Kristin, 2008: Film art. An introduction. 8. ed., New York NY u.a.: McGraw-Hill.
- Bourdieu, Pierre, 1982: Der Habitus und der Raum der Lebensstile. S. 277-311 in: ders.: Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Frankfurt a. M: Suhrkamp..
- Breckner, Roswitha, 2003: Körper im Bild. Eine methodische Analyse am Beispiel einer Fotografie von Helmut Newton. S. 33-66 in: Zeitschrift für qualitative Bildungs-, Beratungs- und Sozialforschung, Heft 1.

- Bühl, Achim, (Hg.), 2009: Auf dem Weg zur biomächtigen Gesellschaft? Chancen und Risiken der Gentechnologie. Wiesbaden: VS Research. darin insbes.: ders.: Reproduktives Klonen in „real life“ und in der Science Fiction. S. 273-332.
- Butler, Judith, 1991: Das Unbehagen der Geschlechter. Aus dem Amerikanischen von Kathrina Menke. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Charmaz, Kathy, 2006: Constructing Grounded Theory. A Practical Guide Through Qualitative Analysis. London: Sage.
- Connell, R. W., 2000: The Men and The Boys. Sydney: Allen & Unwin.
- Connell, Raewyn W., 2006: Der gemachte Mann. Konstruktion und Krise von Männlichkeiten. 3. Aufl. Opladen: Leske + Budrich.
- Connell, Robert W., 1995: Masculinities. Cambridge: Polity Press.
- Croissant, Jennifer L., 2006: The New Sexual Technobody: Viagra in the Hyperreal World. in: Sexualities, Vol 9, No. 3, pp. 333-344.
- Cyba, Eva 2000: Geschlecht und soziale Ungleichheit. Konstellationen der Frauenbenachteiligung. Opladen: Leske + Budrich.
- Diekmann, Nicole, 2010: Fragen und Antworten. Präimplantationsdiagnostik – worum geht es? online unter: <http://www.tagesschau.de/inland/pid104.html> [4.11.2010].
- Dillon, Andrea K., 1994: Das Fernsehen im Zusammenhang mit dem Sozialisationsprozeß des Kindes und Jugendlichen unter besonderer Berücksichtigung der Auswirkungen von Gewaltdarstellungen im TV. Eine Literaturanalyse. Dissertation. Graz. Universität Graz.
- Dubeck, Leroy W.; Moshier, Suzanne E. and Judith E. Boss, 1988: Science In Cinema. Teaching Science Fact Through Science Fiction Films. New York and London: Teachers College Press.
- Eder, Jens, 2007: Dramaturgie des populären Spielfilms. Drehbuchpraxis und Filmtheorie. 3. Auflage. Hamburg: LIT Verlag.
- Eder, Jens, 2008: Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse. Marburg: Schüren.
- Edwards, Tim, 2006: “Auto-Mechanics: Masculinity, reflexivity and the body”. S. 140-161 in: ders.: Cultures of masculinity. London: Routledge.
- Faulstich, Werner, 1988: Die Filminterpretation. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Faulstich, Werner, 1994: Einführung in die Filmanalyse. 4., unveränd. Aufl., Tübingen: Narr.
- Faulstich, Werner, 2002: Grundkurs Filmanalyse. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Faulstich, Werner, 2005: Filmgeschichte. Paderborn: Fink.
- Felix, Jürgen, 2002: Autorenkino. S.13-57 in: ders. (Hrsg.), Moderne Film Theorie. Mainz: Bender Verlag.
- Filippi, Lidia, 2009: Biographie versus Technologie. Wie Cyborgs vom Kino lernen in Lynn Hershmans TEKNOLOUST (2002). Heft 8 in der Reihe: Das ABC des Kinos. Foto, Film, Neue Medien. Winfried Pauleit (Hg.).
- Flick, Uwe, 2002: Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung. Rowohlts Enzyklopädie. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Flick, Uwe, 2008: Triangulation. Eine Einführung. 2. Aufl., Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Flicker, Eva, 1998: Liebe und Sexualität als soziale Konstruktion. Spielfilmromanzen aus Hollywood. Wiesbaden: Deutscher Universitätsverlag,
- Flicker, Eva, 2003: Between brains and breasts—women scientists in fiction film: on the marginalization and sexualization of scientific competence. S. 307-318 in: Public Understanding of Science, 12.
- Flicker, Eva, 2008: Von Raumschiff Enterprise bis CSI: Geschlechterrautalisierung von Wissenschaft im Unterhaltungs-TV. Impulsreferat 20. FEMtech-Netzwerktreffen Wissenschaftlerinnen im TV. online unter: http://www.femtech.at/fileadmin/downloads/NWT/20/Eva_Flicker.pdf.pdf [19.08.2010]

- Foreman, Jonathan 2004: Send in the Clones. Online unter:
http://www.nypost.com/p/entertainment/send_in_the_clones_giu9yyT5vSmMzCXkWu3rmM [22.11.2010].
- Foucault, Michel, 1983: Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit 1. Frankfurt am Main: Suhrkamp. Zitiert nach Jagose 2001.
- Franklin, H. Bruce, 1983: Don't Look Where We're Going: Visions of the Future in Science-Fiction Films, 1970-82. pp. 70-80 in: Science Fiction Studies, Volume 10.
- Friedrich, Hans-Edwin, 1995: Science Fiction in der deutschsprachigen Literatur. Ein Referat zur Forschung bis 1993. Tübingen. Zitiert nach Spiegel 2007.
- Froschauer, Ulrike; Lueger, Manfred, 2003: Das qualitative Interview. Zur Praxis interpretativer Analyse sozialer Systeme. Wien: WUV.
- Früh, Werner, 2007: Inhaltsanalyse. 6. Auflage., Konstanz :UVK Verlagsgesellschaft.
- Garfinkel, Harold, 1967: Studies in Ethnomethodology. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall. Zitiert nach West/Zimmerman 1987.
- Geertz, Clifford, 1991¹⁹⁸³: Dichte Beschreibung: Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Giddens, Anthony, 1988: Die Konstitution der Gesellschaft. Grundzüge einer Theorie der Strukturierung. Frankfurt am Main: Campus.
- Gildemeister, Regine; Wetterer, Angelika, 1992: Wie Geschlechter gemacht werden. Die soziale Konstruktion der Zweigeschlechtlichkeit und ihre Reifizierung in der Frauenforschung. S. 201-254 in: Knapp, Gudrun-Axeli; Wetterer, Angelika, (Hrsg.innen), Traditionen Brüche. Entwicklungen feministischer Theorie. Freiburg: Kore.
- Glaser, Barney, G.; Strauss, Anselm L., 1967: The Discovery of Grounded Theory. Strategies for Qualitative Research. New York: Aldine de Gruyter.
- Goffman, Erving, 1981: Geschlecht und Werbung. Aus dem Amerikan. von Thomas Lindquist. Dt. Erstausg., Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Hagemann-White, Carol, 1988: Wir werden nicht zweigeschlechtlich geboren. S. 224-235 in: dies. und Rerrich; Maria S. (Hrsg.innen), Frauen Männer Bilder. Bielefeld: AJZ-Verlag.
- Hahn, Ronald; Volker, Jansen, 1993: Das Heyne Lexikon des Science Fiction Films. 1500 Filme von 1902 bis heute. Unter Mitarbeit von Wolf Jahnke. München: Wilhelm Heyne Verlag.
- Haraway, Donna, 1995: Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften. S.33–72. in: dies.: Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen, herausgegeben und eingeleitet von Carmen Hammer und Immanuel Stieß, Frankfurt: Campus.
- Hark, Sabine, (Hrsgin.), 2007: Dis/Kontinuitäten: Feministische Theorie. 2., aktualisierte und erweiterte Auflage, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hartmann, Britta; Wulff; Hans J., 2002: Neoformalismus – Kognitivismus - Historische Poetik des Kinos. S. 191-216 in: Felix, Jürgen, (Hrsg.), Moderne Film Theorie. Mainz: Bender Verlag.
- Haug, Frigga, 1995: Das Projekt – Fragen, Forschungsgruppe und Methode. Anmerkung zur Methode der Erinnerungsarbeit. S. 7-15 in: dies.; Hipfl, Brigitte (Hrsg.innen), Sündiger Genuß? Filmerfahrungen von Frauen. Unter Mitarbeit von: Helga Dautermann, Elke Ehlers, Barbara Eppensteiner, Michael Geistler, Laura Ippen, Larissa Krainer, Rosemarie Lederer, Petra Strohmaier. Hamburg: Argumente Verlag.
- Heintz, Bettina, 1993: Die Auflösung der Geschlechterdifferenz. Entwicklungstendenzen in der Theorie der Geschlechter. S. 17–48 in: Bühler, Elisabeth u.a. (HrsgInnen.), Ortssuche. Zur Geographie der Geschlechterdifferenz. Zürich: eFeF-Verl.
- Hepp, Andreas, 2004: Cultural Studies und Medienanalyse. Eine Einführung. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hepp, Andreas; Winter, Rainer, (Hrsg.), 2008: Kultur – Medien –Macht. Cultural Studies und Medienanalyse. 3., überarbeitete und erweiterte Auflage., Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

- Hickethier, Knut, 1996: Film- und Fernsehanalyse. 2., überarb., Aufl. Stuttgart: Metzler.
- Hickethier, Knut, 2002: Filmanalyse: PULP FICTION. S 97 – 103 in: Felix, Jürgen, (Hrsg.), *Moderne Film Theorie*. Mainz: Bender Verlag.
- Hickethier, Knut, 2003: Medienkultur. S. 435-457 in: Bentele, Günter; Brosius, Hans-Bernd und Ottfried Jarren, (Hrsg.), *Öffentliche Kommunikation. Handbuch Kommunikations- und Medienwissenschaft*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Hickethier, Knut, 2007: Film- und Fernsehanalyse. 4., aktualisierte und erweiterte Auflage., Stuttgart: J.B. Metzler.
- Hochschild, Arlie Russell, 2003: *The commercialization of intimate life. Notes from home and work*. Berkeley: University of California Press. Zitiert nach Croissant 2006.
- Hoffmann, Dagmar, 2008: Sexualität, Körper und Geschlecht im Film. S. 198-229 in: Schroer, Markus, (Hg.), *Gesellschaft im Film*. Konstanz: UVK.
- Huber, Birgit; Teutsch, Evelyn 2000: Die Vision vom Cyborg im Cyberspace - Welten jenseits von männlich und weiblich? S. 151-170 in: Mentges, Gabriele; Mohrmann, Ruth-E. und Cornelia Foerster, (Hrsg.innen), *Geschlecht und materielle Kultur. Frauen-Sachen, Männer-Sachen, Sach-Kulturen*. Münster: Waxmann.
- Jäckel, Michael, 2008¹⁹⁹⁹: *Medienwirkungen. Ein Studienhandbuch zur Einführung*. 4., überarbeitete und erweiterte Auflage., Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Jagose, Annamarie, 2001: *Queer Theory. Eine Einführung*. Deutsche Ausgabe herausgegeben von Corinna Genschel, Caren Lay, Nancy Wagenknecht, Volker Woltersdorff. (Original Ausgabe 1996: *Queer Theory*.) Querverlag Berlin.
- Jahoda, Marie; Lazarsfeld, Paul F. und Hans Zeisel, 1960¹⁹³³: *Die Arbeitslosen von Marienthal. Ein soziographischer Versuch über die Wirkung von langandauernder Arbeitslosigkeit. Mit einem Anhang zur Geschichte der Soziographie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Keppeler, Angela, 2005: Medien und soziale Wirklichkeit. S.91-106 in: Jäckel, Michael, (Hrsg.), *Mediensoziologie. Grundlagen und Forschungsfelder*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kessler, Frank, 2002: Filmsemiotik. S. 104-125 in: Felix, Jürgen, (Hrsg.), *Moderne Film Theorie*. Mainz: Bender Verlag.
- Kessler, Suzanne J.; McKennan, Wendy, 1978: *Gender. An Ethnomethodological approach*. New York: Wiley. Zitiert nach Villa 2006.
- Kirby, David A., 2003: Scientists on the Set: Science Consultants and the Communication of Science in Visual Film. pp. 261-278 in: *Public Understanding of Science*, Volume 12, Number 3.
- Kirby, David A., 2004: Extrapolating Race in GATTACA. Genetic Passing, Identity, and the Science of Race. pp. 184-200 in: *Literature and Medicine*, Volume 23, Number 1.
- Kirby, David, 2000: The New Eugenics in Cinema: Genetic Determinism and Gene Therapy in GATTACA. In: *Science Fiction Studies*, 2000, Nr. 81, Vol. 27. Online unter: <http://www.depauw.edu/SFs/essays/gattaca.htm>. [01.04.2010]. (Da für diesen Text die Online-Version verwendet wurde, können leider keine Seitenzahlen angegeben werden.)
- Kirby, David, 2009: The Future is Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular films in Generating Real-world Technological Development. pp.1-30 in: *Social Studies of Science XX/X*.
- Klippel, Heike, 2002: Feministische Filmtheorie. S. 168-185 in: Felix, Jürgen, (Hrsg.), *Moderne Film Theorie*. Mainz: Bender Verlag.
- Koebner, Thomas, 2007: *Film Genres. Science Fiction*. Stuttgart: Philipp Reclam Jun.
- Korte, Helmut, 1999: Filminterpretation – Filmanalyse. S. 76-89 in: Hofmann, Wilhelm, (Hrsg.): *Die Sichtbarkeit der Macht. Theoretische und empirische Untersuchungen zur visuellen Politik*. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.
- Korte, Helmut, 2004: *Einführung in die systematische Filmanalyse. Ein Arbeitsbuch*. 3., überarbeitete und erweiterte Auflage., Berlin: Erich Schmidt Verlag.

- Krimmer, Elisabeth, 2000: Nobody Wants to Be A Man Anymore? Cross-Dressing in American Movies of the 90's. pp. 29-43 in: West, Russell; Lay, Frank, (eds.), Subverting Masculinity. Hegemonic and Alternative Versions of Masculinity in Contemporary Culture. Amsterdam: Rodopi.
- Krotz, Friedrich, 2006: Gesellschaftliches Subjekt und kommunikative Identität: Zum Menschenbild von Cultural Studies und Symbolischem Interaktionismus. S. 125-138 in: Hepp, Andreas; Winter, Rainer, (Hrsg.), Kultur-Medien-Macht. Cultural Studies und Medienanalyse. 3., überarbeitete und erweiterte Auflage, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Krotz, Friedrich, 2007: Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation. 1. Auflage, Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften.
- Kuhlmann, Ellen, 2008: Gen- und Reproduktionstechnologien: Ein feministischer Kompass für die Bewertung. in: Becker, Ruth; Kortendiek, Beate (Hrsginnen), Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung. Theorie, Methoden, Empirie. Unter Mitarb. von Barbara Budrich, Ilse Lenz, Sigrid Metz-Göckel, Ursula Müller und Sabine Schäfer. 2., erweiterte und aktualisierte Auflage, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Lamnek, Siegfried, 1993: Qualitative Sozialforschung. Band 2. Methoden und Techniken. 2., überarbeitete Auflage, Weinheim: Beltz, Psychologie Verlags Union.
- Lopez, José, 2004: Bridging the Gaps: Science Fiction in Nanotechnology. pp. 129-152 in: International Journal for Philosophy of Chemistry. Vol. 10, No. 2, 2004. Online auf: www.hyle.org/journal/issues/10-2/lopez.htm. [20.4.2010]. (Da für diesen Text die Online-Version verwendet wurde, können leider keine Seitenzahlen angegeben werden.)
- Lorber, Judith; Farrell Susan A., 1991: Principles of Gender Construction. S. 7-11 in: dies.: (Hrsg.innen), The Social Construction of Gender. London: Sage. Zitiert nach Gildemeister/Wetterer 1992.
- Luca, Renate, (Hrsg.in), 2003: Medien - Sozialisation - Geschlecht. Fallstudien aus der sozialwissenschaftlichen Forschungspraxis. München: kopaed.
- Luhmann, Niklas, 2009¹⁹⁹⁶: Die Realität der Massenmedien. 4. Auflage, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- McHale, Bryan, 1992: Constructing Postmodernism. New York. Zitiert nach Spiegel 2007.
- Menger, Pierre-Michel, 2006: Kunst und Brot. Die Metamorphosen des Arbeitnehmers. Aus dem Französischen übersetzt von Michael Tillmann. Konstanz: UVK.
- Meuser, Michael, 2006: Geschlecht und Männlichkeit. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Michael, Mike, 1992. Lay discourses of science: Science-in-general, science-in-particular, and self. pp. 313-333 in: Science, Technology & Human Values. Vol. 17, No. 3, 1992.
- Mikos, Lothar, 2008: Film- und Fernsehanalyse. 2., überarb. Auflage, Konstanz: UVK-Verlags Gesellschaft.
- Monaco, James, 2001: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien. 3. Aufl., überarb. u. erw. Neuausg., 2000. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Mühlen Achs, Gitta, 1998: Geschlecht bewusst gemacht. Körpersprachliche Inszenierungen. Ein Bilder- und Arbeitsbuch, München: Frauenoffensive.
- Mulvey, Laura, 1999: Visual Pleasure and Narrative Cinema. pp. 833-844 in: Braudy, Leo and Marshall Cohen (eds.): Film Theory and Criticism. Introductory Readings. New York: Oxford University Press.
- Nagl, Manfred, 1981: Science-fiction: ein Segment populärer Kultur in Medien- und Produktverbund. Literaturwissenschaft im Grundstudium. Band 5, Tübingen: Narr.
- Nelkin, Dorothy; Lindee, M. Susan, 1995: The DNA Mystique. New York: W.H. Freeman. Zitiert nach Kirby 2000.
- Nestler, Sebastian; Winter, Rainer, 2008: Utopie im Film. *V for Vendetta*. S.309-332 in: Schroer, Markus, (Hg.), Gesellschaft im Film. Konstanz: UVK.

- Neumann-Braun, Klaus; Müller-Doohm, Stefan, (Hg.), 2000: Medien- und Kommunikationssoziologie. Eine Einführung in zentrale Begriffe und Theorien. Weinheim: Juventa.
- Neumann-Braun, Klaus; Mikos, Lothar, 2006: Geschlechterpräsentation [in Musikvideos]. S. 42-52. in: dies. Videoclips und Musikfernsehen. Eine problemorientierte Kommentierung der aktuellen Forschungsliteratur. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), Band 52. Düsseldorf: Vistas Verlag.
- Nicholls, Peter, (eds), 1983: The Science in Science Fiction. New York: Alfred A. Knopf.
- Perko, Gudrun, 2003: Fragend *queer* be/denken. S. 27-42 in: Czollek, Leah C.; Weinbach, Heike, (Hrsg.innen), Was Sie schon immer über Gender wissen wollten ... und über Sex nicht gefragt haben. Berlin: Alice-Salomon-Fachhochschule.
- Peters, Kathrin, 2002: Zur Unschärfe des Zukünftigen. Einleitende Überlegungen. S. 1-20 in: Angerer, Marie-Luise; Peters, Kathrin und Zoë Sofoulis, (Hrsg.innen.), Future Bodies. Zur Visualisierung von Körpern in Science und Fiction. Wien: Springer.
- Przyborski, Aglaja; Wohlrab-Sahr, Monika, 2008: Qualitative Sozialforschung. Ein Arbeitsbuch. München: Oldenbourg
- Raab, Jürgen, 2008: Visuelle Wissenssoziologie. Theoretische Konzeptionen und materiale Analysen. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH.
- Rainer, Alexandra, 2000: Gefährliche Planetengirls. Die Frauen auf der Enterprise. Heidenau: PD-Verlag.
- Richter, Rudolf, 2001: Soziologische Paradigmen. Eine Einführung in klassische und moderne Konzepte. Wien: WUV.
- Rosenthal, Gabriele, 1995: Erlebte und erzählte Lebensgesichte. Gestalt und Struktur biographischer Selbstbeschreibung. Frankfurt: Campus.
- Schleiermacher, Friedrich, 1999^{1829/1838}: Hermeneutik und Kritik. Frankfurt am Main: Suhrkamp. Zitiert nach Raab 2008.
- Schröder, Torben, 1998: Science Fiction als Social Fiction. Das gesellschaftliche Potential eines Unterhaltungsgenres. Marburg: LIT.
- Schutte, Jürgen, 1990: Einführung in die Literaturinterpretation. Stuttgart: Metzler. Zitiert nach Hackett 1996.
- Seeßlen, Georg; Jung, Fernand, 2003: Science Fiction. Grundlagen des populären Films. Marburg: Schüren.
- Seeßlen, Georg, 1980: Kino des Utopischen. Geschichte und Mythologie des Science-fiction-Films. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Seeßlen, Georg; Weil, Claudius, 1976: Kino des Phantastischen. Eine Einführung in die Mythologie und die Geschichte des Horror-Films. München: Roloff u. Seeßlen. Zitiert nach Nagl 1981.
- Segal, Lynne, 1993: Changing Men: Masculinities. S. 625-641 in: Context, Theory and Society, 22 (5).
- Silbermann, Alphons; Schaaf, Michael und Gerhard Adam, 1980: Filmanalyse. Grundlagen - Methoden - Didaktik. 1. Aufl., München: Oldenbourg.
- Simonstein, Frida, 2006: Artificial reproduction technologies (RTs) – all the way to the artificial womb? pp. 359-365 in: Medicine, Health Care and Philosophy, No. 9, 2006.
- Sjö, Sofia, 2009: Monster, Mütter und Messiasse. Die Präsenz des Weiblichen in Science-Fiction-Mythen. S. 217-228 in: Martig, Charles; Pezzoli-Oligati, Daria, (Hrsg.Innen), Outer Space. Reisen in Gegenwelten. Marburg: Schüren.
- Spiegel, Simon, 2007: Die Konstitution des Wunderbaren. Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films. Marburg: Schüren.
- Spiegel, Simon, 2009: Die Regeln des Wunderbaren. Wesen und Form des Science-Fiction-Films. S. 104-121 in: Martig, Charles; Pezzoli-Oligati, Daria, (Hrsg.Innen), Outer Space. Reisen in Gegenwelten. Marburg: Schüren.

- Spielmann, Yvonne, 2003: Elastic Cinema. Technological Imagery in Contemporary Science Fiction Films. pp. 56-73 in: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 2003, No. 9.
- Stacey, Jackie, 2005: Masculinity, Masquerade and Genetic Impersonation: Gattaca's Queer Visions. pp. 1851-1877 in: *Signs: Journal of Women in Culture & Science*.
- Stacey, Jackie, 2008: Cloning Films with a Difference: Zur Herstellung von Leben und der Animation von Gender. S. 223-246 in: Angerer, Marie-Luise; König, Christiane, (Hrsg.innen), *Gender goes Life. Die Lebenswissenschaften als Herausforderung für die Gender Studies*. Bielefeld: transcript.
- Stacey, Jackie, 2010: *The Cinematic Life of the Gene*. Durham and London: Duke University Press.
- Strauss, Anselm; Corbin, Juliet, 1996: *Grounded Theory: Grundlagen Qualitativer Sozialforschung*. Weinheim: Beltz. Zitiert nach Flick 2002.
- Suvin, Darko, 1979 (engl. Orig. Ausgabe 1977): *Poetik der Science Fiction. Zur Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Theunert, Helga; Schorb, Bernd, 1995: "Mordsbilder": Kinder und Fernsehinformation. Eine Untersuchung zum Umgang von Kindern mit realen Gewaltdarstellungen in Nachrichten und Reality-TV im Auftrag der Hamburgischen Anstalt für Neue Medien (HAM) und der Bayerischen Landeszentrale für Neue Medien (BLM). Berlin: Vistas.
- Vackimes, Sophia, 2008: The Genetically Engineered Body: A Cinematic Context. Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte. Online unter: <http://www.mpiwg-berlin.mpg.de/Preprints/P347.PDF> [20.11.2010].
- Villa, Paula-Irene, 2006¹⁹⁹⁹: *Sexy Bodies. Eine soziologische Reise durch den Geschlechtskörper*. 3., aktualisierte Auflage, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Wajcman, Judith, 2010: Feminist theories of technology. S. 143-152 in: *Cambridge Journal of Economics*, 34.
- Weber, Ingrid, 2000: Heile Welt der kulturellen Vielfalt? Das Bild der Zukunft in STAR TREK. S. 143-153 in: Hörnlein, Frank; Heinecke, Herbert, (Hrsg.), *Zukunft im Film. Sozialwissenschaftliche Studien zu Star Trek und anderer Science Fiction*. Magdeburg: Scriptorum Verlag.
- Weber, Max, 1976: *Soziologische Grundbegriffe*. 3., durchges. Aufl., Tübingen: Mohr. Zitiert nach Richter 2001.
- Weber, Stefan, (Hrsg.), 2010: *Theorien der Medien. Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus*. 2., überarb. Aufl., Konstanz: UVK.
- Weingart, Peter, 2003: Von Menschenzüchtern, Weltbeherrschern und skrupellosen Genies – Das Bild der Wissenschaft im Spielfilm. *Wissenschaft und Spielfilm – ein Widerspruch in sich?* Online unter: http://www.femtech.at/fileadmin/downloads/Wissen/Themen/Frauen_im_fiction-Format/das_Bild_der_Wissenschaft_im_Spielfilm.pdf [19.09.2010].
- West, Candace; Zimmerman, Don H., 1978: Doing Gender. pp. 125-151 in: *Gender and Society*, Vol. 1, No. 2.
- Williams, Raymond, 1986: Karl Marx und die Kulturtheorie. S. 32-56 in: Neidhardt, Friedhelm; Lepsius, M. Rainer und Weiß Johannes (Hrsg.), *Kultur und Gesellschaft. Sonderheft 27 der Kölner Zeitschrift f. Soziologie und Sozialforschung*. Opladen: Westdeutscher Verlag. Zitiert nach Hepp 2004.
- Wolfschlag, Claus M., 2007: *Traumstadt und Armageddon. Zukunftsvision und Weltuntergang im Science-Fiction-Film*. Graz: Ares-Verlag.
- Wynne, Brian, 1996: Misunderstood misunderstandings: Social identities and public uptake of science. pp. 19-46 in: Irwin, Alan; Wynne, Brian, (eds.), *Misunderstanding science? The public reconstruction of science and technology*. Cambridge: Cambridge University Press.

Zeitter, Ernst ,1996: Die "Sprache der Gewalt" und ihre Wirkungen. Ansätze zur Analyse der Wirkung formaler Darstellungsformen von Gewalt in Fernsehsendungen auf Kinder im Alter von 8 bis 11 Jahren.

Ziemann, Andreas, 2006: Soziologie der Medien. Bielfeld: transcript.

Zirnstein, Chloé, 2006: Zwischen Fakt und Fiktion: die politische Utopie im Film. München: Utz,

Graue Literatur

Baumgartner, Daniela; Ebert, Katharina; Kocagümüş, Martina; Nöbauer, Tobias und Markus Tumeltshammer, 2007: „Second Life“. Endbericht Forschungspraktikum Mediensoziologie. Universität Wien, Institut für Soziologie. Forschungspraktikum II, SoSe 2007.

Dekic, Daniel; Formanek, Nina; Gerstmann, Katja; Klammer, Carina und Irene Zehenthofer, 2010: et al Gesellschaftsdarstellungen im Science Fiction Film. Theoretische Überlegungen und Exemplarische Filmanalysen. Institut für Soziologie, Universität Wien. Visuelle Medienkultur in Theorie und Empirie II, SoSe 2010.

Formanek, Nina und Katja Gerstmann, 2010: Männlichkeiten im Film. Visualisierungen von männlichen Körpern & Männlichkeiten in Spielfilm und Werbung. Institut für Soziologie, Universität Wien. Intersektionelle Zugänge der kritischen Männlichkeitsforschung, WiSe 2009/2010.

Formanek, Nina; Gerstmann, Katja; Grubner, Johanna; Huber, Clemens und Su Lehner, 2007: The Wild Sides Of Queer Cinema. Eine empirische Untersuchung der Darstellung von queeren Beziehungen an Sébastien Lifshitzs „Wild Side“. Institut für Soziologie, Universität Wien. Forschungspraktikum II, SoSe 2007.

Gerstmann, Katja und Carina Klammer, 2010: Zukunft Denken. Institut für Wissenschaftsforschung. Universität Wien. (Über)Morgen. Zur Ko-Konstruktion von technowissenschaftlichen Zukünften und Gesellschaft, WiSe 2009/2010.

Haberler, Veronika, 2008: Die plakative Heldin. Eine Filmplakatanalyse im Actionfilmgenre. Magistraarbeit. Institut für Soziologie. Universität Wien.

Hofmann, Anna, 2008: Doing Gender im Kinderfilm. Eine soziologische Filmanalyse zur Repräsentation und Konstruktion von Geschlecht am Fallbeispiel *Kletter-Ida*. Diplomarbeit. Institut für Soziologie. Universität Wien.

Neumann, Ben, 2011: Körperbilder - Zwangsbilder. Normierende Darstellungsweisen von abweichenden Körpern in der Fotografie und deren Verweigerung. Diplomarbeit. Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaften. Universität Wien.

Online-Quellen

Bundeskanzleramt 2004 online unter:

http://www.bundeskanzleramt.at/2004/11/25/bid_bericht_endfassung.pdf [22.11.2010]

Bundesministerium für Gesundheit, Jugend und Familie (BMGFJ) (Hg.), 2008: Pränataldiagnostik. Spezielle vorgeburtliche Untersuchungen. Wien. Online unter:

<http://www.bmg.gv.at/cms/site/attachments/6/4/5/CH0617/CMS1222076833839/pranataldiagnostik.pdf> [14.08.2010].

Deutscher Bundestag 2004 online unter:

<http://dipbt.bundestag.de/dip21/btd/15/035/1503500.pdf> [22.11.2010]

Die Zeit 2010/47, <http://www.zeit.de/2010/47/A-Biff> und <http://www.zeit.de/2010/47/A-Frauen-Benachteiligung-Oesterreich> [23.11.2010].

International Movie Database. imdb.com online unter: <http://www.imdb.com/> [22.11.2010].

mediaresearch.orf.at, Nutzungsverhalten Internet online unter:

http://mediaresearch.orf.at/index2.htm?internet/internet_aim.htm [23.09.2010].

mediaresearch.orf.at, Nutzungsverhalten TV online unter:

http://mediaresearch.orf.at/index2.htm?fernsehen/fernsehen_nutzungsverhalten.htm
[23.09.2010].

praenataldiagnostik.at online unter: <http://www.praenataldiagnostik.at/> [22.11.2010].

wikipedia.org/Hershman Lesson online unter:

http://en.wikipedia.org/wiki/Lynn_Hershman_Leeson [22.11.2010].

wikipedia.org/Die Insel online unter:

http://de.wikipedia.org/wiki/Die_Insel_%282005%29 [22.11.2010].

wikipedia.org/The Island online unter:

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Island_%282005_film%29 [22.11.2010]

www.bvkm.de online unter: <http://www.bvkm.de/> [22.11.2010].

www.reprokult.de online unter: <http://www.reprokult.de/> [22.11.2010].

www.rottentomatoes.com (Filmplakat Teknolust) online unter:

<http://www.rottentomatoes.com/m/teknolust/> [22.11.2010].

www.teknolustthemovie.com [22.11.2010].

www.theisland-themovie.com [22.11.2010].

Filmographie

Æon Flux (USA), 2005: Regie: Karyn Kusama.

Alien - Resurrection (USA), 1997. Regie: Jean-Pierre Jeunet

Alien (USA), 1979. Regie: Ridley Scott.

Alien³ (USA), 1992. Regie: David Fincher.

Aliens (USA), 1986. Regie: James Cameron.

Armageddon (USA), 1998. Regie: Michael Bay.

Buffy (TV-Serie) (USA), 1997-2003. Produktion: Joss Whedon, David Greenwalt, Marti Noxon.

Code 46 (GB), 2003. Regie: Michael Winterbottom.

Death Proof (USA), 2007. Regie: Quentin Tarantino.

Destination Moon (USA), 1950. Regie: Irving Pichel.

Frau im Mond (D), 1929. Regie: Fritz Lang

GATTACA (USA), 1997. Regie: Andrew Niccol.

Harold and Maude (USA), 1971. Regie: Hal Ashby.

I, Robot (USA/D), 2004. Regie: Alex Proyas.

Kill Bill – Volume I (USA), 2003. Regie: Quentin Tarantino.

Lara Croft: Tomb Raider (USA/D/GB/JP), 2001. Regie: Simon West.

Le Voyage dans la Lune (F), 1902. Regie und Drehbuch: Georges Méliès.

Logan's Run (USA), 1976. Regie: Michael Anderson.

Metropolis (D), 1927. Regie: Fritz Lang.

Minority Report (USA), 2002. Regie: Steven Spielberg.

Pearl Harbor (USA), 2001. Regie: Michael Bay.

Pulp Fiction (USA), 1994. Regie: Quentin Tarantino.

Schlaflos in Seattle (USA), 1993. Regie: Nora Ephron.

Sleeper (USA), 1973. Regie: Woody Allen.

Star Trek (TV-Serie) (USA), 1996-2005. Produktion: Desilu Productions, Paramount Television, Norway Corporation, Braga Productions, Rick Berman Productions.

Star Wars: Episode I: The Phantom Menace (USA), 1999. Regie: George Lucas.

Star Wars: Episode II: Attack of the Clones (USA), 2002. Regie: George Lucas.

Star Wars: Episode III: Revenge of the Sith (USA), 2005. Regie: George Lucas.

Star Wars: Episode IV: A New Hope (USA), 1977. Regie: George Lucas.

Star Wars: Episode V: The Empire Strikes Back (USA), 1980. Regie: Irvin Kershner.
Star Wars: Episode VI: Return of the Jedi (USA), 1983. Regie: Richard Marquand.
Teknolust (USA/GB/D), 2002. Regie und Drehbuch: Lynn Hershman Leeson.
Terminator 2: Judgment Day (USA/F), 1991. Regie: James Cameron.
Terminator 3: Rise of the Machines (USA/D), 2003. Regie: Jonathan Mostow.
Terminator Salvation (USA), 2009. Regie: McG (Joseph McGinty Nichol).
The Island (USA), 2005. Regie: Michael Bay.
The Matrix (USA), 1999. Regie: Andy Wachowski, Larry Wachowski.
The Matrix Reloaded (USA), 2003. Regie: Andy Wachowski, Larry Wachowski.
The Matrix Revolutions (USA), 2003. Regie: Andy Wachowski, Larry Wachowski.
The Terminator (USA/GB), 1984. Regie: James Cameron.
Things to come (GB), 1936. Regie: William Cameron Menzies.
THX 1138 (USA), 1976. Regie: George Lucas.
Vertigo (USA), 1958. Regie: Alfred Hitchcock.
Zardoz (IRL), 1973. Regie: John Boorman.
Zero Population Growth (USA/GB), 1972. Regie: Michael Campus.

Akira III als Analysetool – Bezugsinformationen online unter:

<http://www.phil.uni-mannheim.de/romanistik/romanistik3/akira3/images/kontakt.html>
[27.10.2010]

Wir haben uns bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuchen wir um Meldung bei uns. Für die Screenshots aus den Filmen liegen die Rechte bei den jeweiligen Produktionsfirmen der Filme.

Anhang

SAMPLE	3
TEKNOLUST	11
1 SEQUENZLINIE UND SZENENPROTOKOLL	11
2 ERSTEINDRÜCKE	21
3 MEMOS	25
THE ISLAND	32
1 SEQUENZLINIE UND SZENENPROTOKOLL	32
2 ERSTEINDRÜCKE	46
3 MEMOS	50
4 EINSTELLUNGSPROTOKOLL <i>THE ISLAND</i> , SZENE 11 (TEILWEISE)	58
TEASER	66
ZUSAMMENFASSUNG	68
ABSTRACT	69
LEBENS LAUF	70

Vorbemerkung

Die Dokumente, die in diesem Anhang zu finden sind, dienen uns als Arbeitsgrundlagen zur Filmanalyse – sie machten das Datenmaterial fassbar und sind erste Interpretationen. An dieser Stelle sollen sie die Nachvollziehbarkeit unserer Analysen und Ergebnisse gewährleisten. Allerdings wurden sie weder leserInnenfreundlich verfasst noch im Nachhinein überarbeitet.

Die Plots/Zusammenfassungen der Filmliste (Sample) beruhen auf den Einträgen der Filme auf wikipedia.org, wikipedia.de und imdb.com

Sample

Alraune (1930), Regie: Richard Oswald, 103 min, deutsch

Frau wird durch Pflanze mit Samen eines Toten befruchtet (?). Daraus entstehende Tochter bringt alle Männer um, die sich in sie verlieben.

It's great to be alive (1933), Regie: Alfred L. Werker, 69 min, englisch

Musikkomödie, alle Männer werden unfruchtbar bis auf einer, der auf Insel im Pazifik notgelandet ist.

Island of Lost Souls (1933), Regie: Erle C. Kenton, 71 min, englisch

Wissenschaftler auf Insel gestrandet, "baut" Menschen und Tiere zusammen in einer „neuen Rasse“.

Prehistoric Women (1950), Regie: Gregg C. Tallas, 74 min, englisch

Frauen fangen sich Männer zur Fortpflanzung...

1984 (1956), Michael Anderson

Totaler Überwachungsstaat, in dem Liebe und Sexualität verboten sind (*eher in die Richtung von THX, kein expliziter Verweis auf Klonen...*).

Dr. Goldfoot and the Bikini Machine (1965), Norman Taurog

Mad scientist erschafft Roboterfrauen, die reiche Männer verführen und ausrauben sollen...

Crimes of the future (1970), David Cronenberg, 70min ,Kanada

Spielt in den 1990ern, in denen alle Frauen wegen Kosmetikprodukten (!) gestorben sind und nur noch Männer übrig sind, die zT Weiblichkeit parodieren. Der „Held“ findet dann ein Mädchen bei Pädophilen, die ihn auffordern, sie zu vergewaltigen...

Stereo (1969), David Cronenberg, 65 min ,Kanada

Spielt auch in den 1990ern, es geht um ein Experiment eines Forschers, der Familienstrukturen auflösen und neu schaffen will durch anonyme Polygamie und Telepathie. Eine der Probandinnen entwickelt dann eine zweite Persönlichkeit um mit den Erlebnissen klarzukommen. – ist keine Reproduktion, und auch nicht gesamtgesellschaftlich, geht aber andererseits explizit auf veränderte Geschlechterrollen ein?

THX 1138 (1971), George Lucas, 86 min

Reproduktion der Kinder findet in Reagenzgläsern/Labors statt, allerdings nur sehr kurze Sequenz – nicht zentrales Thema des Films, auch wenn Liebe/Emotionen/Sexualität durch Drogen unterdrückt und verhindert werden sollen, und nur im „Fernsehen“ stattfinden – (*vielleicht ein Absatz über viele Filme, die sich am Rande auch damit beschäftigen bzw. da als ein Detail ihrer Gesellschaftskonstruktion haben, ohne dass es im Zentrum steht – vgl auch 1984 und andere, die Emotionen usw kontrollieren, Überwachungsstaaten, ohne dabei detaillierter auf die Implikationen für Reproduktion und Geschlechterrollen einzugehen?*)

Z.P.G. (Zero Population Growth) (1972), Michael Campus, 90min (USA/GB)

(deutsch: Geburten verboten)

Wegen der Überbevölkerung ist es für 30 Jahre lang verboten, Kinder zu zeugen, Menschen bekommen statt dessen eine Puppe. ein Paar zeugt trotzdem ein Kind und will nach unten (!) fliehen, wird aber erwischt, kann dann doch noch entkommen. *(Quasi ein bisschen gegensätzlich, klingt aber ganz spannend? oder auch nur so wie THX?)*

The Final Programme (1973), Robert Fuest, 94 min, GB

eine Gruppe von Menschen versucht das Programm zu besorgen, dass ein verstorbener Wissenschaftler geschrieben hat und mit dem Menschen künstlich hergestellt werden können. Es wird allerdings nur ein Mensch, am Ende des Films, produziert (und auch gleich als Erwachsener?!) *(eher ein FrankensteinPlot?)*.

Invasion of the Bee Girls (1973), Denis Saunders, 85 min, USA

In einem Labor (und der umliegenden Kleinstadt) häufen sich die Tode von Männern, die alle während Sex an Erschöpfung oder anderen Dingen sterben. Es stellt sich heraus, dass die im Labor arbeitenden Frauen Mischwesen sind, die wie Insekten die Männer nach der Befruchtung töten (?). Ein Special Agent kommt aber drauf, und rettet die Männer und auch Frauen, die ebenfalls mutieren sollten.

Sleeper (1973), Woody Allen, USA

Mann wird 1970 eingefroren und erwacht 200 Jahre später in einer Welt, in der Menschen durch Maschinen bzw. Gegenstände Orgasmen haben und sehr künstliche Sachen essen und trinken. keine sichtbare Reproduktion, ein Rebellenführer soll aus seiner Nase geklont werden, das wird aber nichts. eher Komödie. nicht besonders sinnvoll. auch wieder eher nur Erwähnung als Film in dem am Rande auch Sexualität (die 70er!) und Klonen vorkommen.

Soylent Green (1973), Richard Fleischer, USA

Gesellschaft in 2022, Überbevölkerung, Umweltverschmutzung und Nahrungsmittelknappheit, Armut und Riesenstädte. Menschen ernähren sich von Soylent Red, Yellow, und jetzt neu Green, die alle pflanzliche Energieriegel o.ä. sind. Ein Polizist, der den Mord eines reichen Vorstands der Soylent-Company aufklären soll, kommt schließlich dahinter, dass Soylent Green aus Obdachlosen hergestellt wird. Sowohl das Opfer als auch sein Bodyguard haben „Möbelfrauen“, die zur Wohnung gehören, quasi Leibeigene-Prostituierte, die wohl relativ oft im Film vorkommen. *(Könnte interessant sein, zumal SF-Klassiker?)*

The Mutations (1973/1974), Jack Cardiff, GB

Biologe experimentiert mit pflanzlichen Mutationen um Evolution zu beschleunigen und probiert seine Erkenntnisse dann auch an seinen StudentInnen aus. klass. „Freak“/Mad Scientist Plot.

Zardoz, 1973, John Boorman, Irland

Zwei verschiedene Menschengruppen kämpfen (?) gegeneinander, bei einer ist Reproduktion nicht mehr nötig, weil sie immer wiedergeboren werden (von einem Computer gesteuert) – deshalb wurden die Männer gelangweilt und schwul (!).

Black Moon (1974), Louis Malle, F/D

Sehr skurriler Film – Mädchen flieht in den Wald, weil ein Bürgerkrieg zwischen Männern und Frauen im Gange ist – das könnte interessant sein, der Rest klingt dann nach surrealistischen Bildern in dem Märchen/Hexenhaus a la Alice im Wunderland, in dem seltsame Kreaturen und Menschen noch seltsamere Dinge tun? (*deutsche Wiki sagt auch Fantasy, und nicht SF!*)

Futureworld (1975), Richard T. Heffron, USA

Fortsetzung zu Westworld. In einem Vergnügungspark werden angelockte Wirtschaftsbosse und PolitikerInnen und andere einflussreiche Menschen betäubt, um ihnen DANN entnehmen zu können um sie zu klonen. Ihre Klone sollen sie ersetzen, um die Menschheit vor ihren Plänen zu retten.

Shivers (1975), David Cronenberg, Kanada, 87 min

ein Professor setzt seiner minderjährigen Geliebten Parasiten ein, die sexuelle Lust auslösen und sich beim Sex übertragen. Sie infiziert das ganze Wohnhaus, und wird letztlich umgebracht.

Stepford Wives (1975), Bryan Forbes, USA (auch Remake mit Nicole Kidman (2004))

Suburbian Männer ersetzen ihre Frauen durch perfekte und willige/devote Roboterinnen. Fortsetzungen: Stepford Children und Stepford Men.

Embryo (1976), Ralph Nelson, USA

Wissenschaftler erschafft Frau aus Embryo, schwängert sie woraufhin sie sehr schnell altert und stirbt. (*eher klassisches Frankenstein/Mad Scientist Ding?*)

Logan's Run (1976), Michael Anderson, USA

Reproduktion geschieht zentralisiert (am Anfang) es gibt keine Familien/Paare/Ehe etc. (*Film wieder eher generell erwähnen als analysieren?*)

Boys from Brazil (1978)

In Paraguay wird Hitler geklont (und andere NaziFührer?)

Saturn 3 (1980), Regie: Stanley donen, 88 min, englisch (UK)

Auf einer Raumstation Saturn 3 wird menschliches Gehirn in einen Roboter implantiert... (*nur einmalige Reproduktion von Leben*).

Blade Runner (1982) Regie: Ridley Scott, 116 min, englisch

Blade Runner (Harrison Ford) jagt entflohene Replikanten (genetically engineered beings).

Forbidden World, (1982) Regie: Allan Holzman, 77 min, englisch

Low budget Alien Kopie, genetisch mutierte Wesen geraten außer Kontrolle.

Anna to the infinite power (1983), Regie: Robert Wiemer, 102 min, englisch (nur im TV und auf Video erschienen?)

Junges Mädchen, Anna findet heraus dass sie Klon ist.

Liquid Sky (1983), Regie: Slava Tsukerman, 112 min, englisch

Kokainsüchtiges Model wird von Aliens beobachtet/angezapft und alle sterben, die mit ihr Sex haben nur sie nicht weil sie keinen Orgasmus hat.

2019, After the Fall of New York, (1983) Regie: Sergio Martino, 91 min, italienisch, englisch

Postapokalyptische USA ein Söldner macht sich auf die letzte fruchtbare Frau zu retten.

Sexmission, (1984), Regie: Juliusz Machulski, 117 min, polnisch

Zwei Männer erwachen nach einem misslungenen Einfrierexperiment im Jahr 2044, in dem nur noch Frauen leben, die sich durch Parthenogenese fortpflanzen.

The Lucifer Complex (1987), Regie: Kenneth Hartford, David L. Hewitt, 91 min, englisch

When a group of Nazi doctors plot world dominance by replacing global leaders with brainwashed clones, it's up to a lone U.N. employee to save the planet.

The Lawless Land (1988), Regie: John Hess , min, englisch

Action-adventure set in a world of the near-future, where young love is forbidden among the lower classes. Nevertheless, one couple defies their police-state world to fight and hold on to whatever love they can find

The City of Lost Children (1995), Regie: Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet, 112 min, französisch

Der verrückte Wissenschaftler Krank, entführt Kinder um deren Träume zu stehlen. In seinem Labor lebt er gemeinsam mit sechs Klonen. (*Eher Fantasy-Film. Klonen nur Nebenrolle*).

Judge Dredd (1995), Regie: Danny Cannon, 96 min, englisch

Judge Dredd ist genetisch mutierter guter Klon, der gegen bösen Klonbruder kämpft. Fehlgeschlagenes Experiment zur Herstellung des perfekten Menschen. (*eher Action und nur auf einmalige Reproduktion bezogen*)

Species (1995), Regie: Roger Donaldson, 104 min, englisch

Böses genetisch mutiertes Wesen (Verbindung aus menschlicher und außerirdischer DNS) wird gejagt. Wesen ist weiblich und versucht sich fortzupflanzen. (vgl. Alien). (*Wenn böse genetisch mutierte Wesen weiblich sind, immer Sex und Fortpflanzung Thema? Differenz zu männlich genetisch mutierten Wesen?*). Species Serie (1998 Species II; 2004 Species III nur auf DVD; 2007 Species IV- Das Erwachen nur auf DVD)

The Island of Dr. Moreau (deutscher Alternativtitel DNA –Experiment des Wahnsinns) (1996), Regie: John Frankenheimer, 97 min, englisch

3. Verfilmung des gleichnamigen Romanes von H.G. Wells. Dr. Moreau züchtet auf einer Insel Monster indem er die DNA von Menschen und Tieren kreuzt.

Multiplicity (dt. Titel: Vier lieben dich) (1996) Regie: Harold Ramis, 117 min, englisch

Eher Komödie, in der sich gestresster Bauingenieur vier Mal Klonen lässt um genug Zeit für Familie und Privatleben zu haben.

Gattaca (1997), Regie: Andrew Niccol, 101 min, englisch

Der Film zeigt eine retro-futuristische Version einer von Eugenik getriebenen Gesellschaft, in der Gentechnologie und Präimplantationsdiagnostik die Auswahl von Kindern nach Maß ermöglicht, aber auch zu einer moralischen Pflicht der mittleren und oberen Schichten gemacht hat. Auf „traditionelle“ Art gezeugte Menschen haben ein gehäufertes Aufkommen von minderwertigen Phänotypen, gelten allgemein als „invalid“ und gehören automatisch einer neuen Unterschicht an, unabhängig von Ethnie oder Geschlecht.

What Planet Are You From? (deutscher Titel: Good Vibrations: Sex vom anderen Stern) (2000) Regie: Mike Nichols, 101 min, englisch

Komödie. Außerirdische, die sich durch Klonen fortpflanzen (*nur Männer? Info auf engl. Wiki*) schicken einen Abgesandten auf die Erde um mit einer Frau ein Kind zu zeugen.

The 6th Day (2000), Regie: Roger Spottiswoode, 123 min, englisch

Action Film indem Arnold Schwarzenegger im Jahr 2015 gegen seinen Willen geklont wird. Sonst ist das Klonen von Menschen verboten (6th day laws, verbieten Klonen ganzer Menschen, weil Gott am 6. Tag die Menschen erschaffen hat).

I.K.U. (2000), Regie: Shu Lea Cheang, 74 min, japanisch, englisch

Independent Science Fiction Porno; Cyborgs haben die Mission Orgasmusdaten zu speichern, durch Masturbieren können sie sich selbst neu hochstarten und Freiheit erlangen. (*Eigentlich kein Bezug zu Reproduktion, aber zu sex, gender, desire, verhandelbare Grenzen Mensch-Maschine, gender, desire – aber pornographischer Film?*)

Replicant (2001), Regie: Ringo Lam, 96 min, englisch

Action Thriller in dem ein geklonter Jean Claude van Damme sein „Original“ der ein Serienkiller ist jagen soll.

A.I. Künstliche Intelligenz (2001), Regie: Steven Spielberg, 146 min, englisch

Kinder bekommen ist limitiert und als Ersatz gibt es Kinder-Roboter. Plot handelt dann aber hauptsächlich um Rivalität zwischen einem Kind-Roboter und dessen menschlichem Bruder und wie nach einer Eiszeit Menschen ausgestorben sind.

Dead or Alive: Final (2001), Regie: Takashi Miike, 88 min, japanisch

Dystopisches Japan der Zukunft, das vollständig von China besetzt ist. Heterosexuelle Beziehungen, Liebe und Fortpflanzung sind bei Todesstrafe verboten, Yokohama wird von einem homosexuellen Bürgermeister totalitär regiert. – Rebellionsgeschichte von Jugendlichen, einem Replikant und einer schwangeren Frau.

Equilibrium (2002), Regie: Kurt Wimmer, 102 min, englisch

Dystopische Zukunft in der durch Drogen Gefühle unterdrückt werden, Gleichgültigkeit herrscht; Rebellion einzelner Widerständiger, laut Wiki erinnert Film an Logan's Run, THX, Fahrenheit, Brave New World (*klings nach Klassiker-Remake? Aber nicht direkt Bezug zu Reproduktion, höchstens Annahme auch Begehren, Lust wird durch Drogen unterdrückt*).

Teknolust (2002), Regie: Lynn Hershman Leeson, 82 min, englisch

Die Biogenetikerin Rosetta Stone, klonet ihre eigene DNA und schafft drei Self Replicant Automats S.R.A.s, Ruby, Olive und Marinne. Die Klone leiden an einem Mangel an Y-Chromosom und brauchen daher regelmäßige Spermainjektionen um zu überleben. Ruby fällt die Aufgabe zu diese Spermarationen zu besorgen, indem sie in der *echten Welt* Männer zum Sex verführt. Die Männer sind nach dem Kontakt mit Ruby infiziert, und die Suche nach dem Virus beginnt.

Code 46 (2003), Regie: Michael Winterbottom, 92 min

Code 46 verbietet Fortpflanzung zwischen genetisch verwandten Menschen in einer zum Teil genetisch reproduzierten Gesellschaft. Film erzählt die Geschichte von William und Maria, die sich verlieben und sich dem Code 46 widersetzen.

It's all about Love (2003), Regie: Thomas Vinterberg, 101 min, englisch (Produktion DK)

2021 Welt geht zugrunde wegen Liebesarmut versinkt unter Schnee und Eis, Geschäftsmann John entdeckt dass seine Frau Elena, eine berühmte Eiskunstläuferin geklont wurde, das Paar, das sich anfangs scheiden lassen will kommt sich im Laufe des Films wieder näher.

Robot Stories (2003), Regie: Greg Pak, 85 min, englisch

Episodenfilm mit vier Geschichten über Menschen, Roboter und Androide. Z.B. my robot baby, in dem ein menschliches Paar sich erst um ein roboter Baby kümmern muss, bevor sie ein menschliches Baby adoptieren dürfen.

Casshern (2004), Regie: Kazuaki Kiriya, 142 min, japanisch

Großasiatische Republik besiegt nach 50 Jahren Krieg die Europäische Union, ein Wissenschaftler arbeitet an der Herstellung neuen Genmaterials (Organe) um Großteils todkranke Menschheit zu retten. Seine Versuche sind erfolgreich, werden aber von der Regierung nicht weiter finanziell unterstützt, der Verkauf/Weitergabe an eine militärische Organisation endet darin, dass aggressive, mutierte Neo-Menschen aus der genetischen Nährlösung entstehen, die der Menschheit den Krieg ansagen. Der im Krieg getötete Sohn des Wissenschaftlers wird geheim von diesem mit der Nährlösung wieder zum Leben erweckt und kämpft gegen die Neo-Menschen.

Immortal (2004), Regie: Enki Bilal, 102 min, englisch

In einem dystopischen New York im Jahre 2095 leben ägyptische Götter, Menschen und genetisch mutierte Mutanten in verschiedenen Ebenen mit/übereinander. Der zum Tode verurteilte Gott Horus, muss in sieben letzten Tagen auf der Erde eine Frau suchen mit der er sich fortpflanzen kann. Er findet sie in der Mutantin Jill und braucht dazu den Körper des noch nicht genetisch mutierten Nikopol.

The Stepford Wives (2004), Regie: Frank Oz, 93 min, englisch

Remake des Originals aus dem Jahr 1975; in amerikanischer Kleinstadt sind Frauen durch Computerchips so mutiert, dass sie perfekte, traditionelle Rollenbilder ohne Widerspruch ausführen (Hausfrauen).

Æon Flux, (2005) Regie: Karyn Kusama, 89 min, englisch

Die Überlebenden einer Seuche leben in einer abgeschlossenen Stadt, wissen jedoch nicht dass sie unfruchtbar sind und deshalb Menschen immer wieder geklont werden.

The Island, (2005) Regie: Michael Bay, 130 min, englisch

In einer abgeschlossenen Stadt lebende Menschen glauben sie seien die einzigen Überlebenden einer verseuchten Erde, stattdessen sind sie auf Bestellung geklonte Ersatzteillager falls in echter Welt Organspenden oder Leihmütter benötigt werden.

Zerophilia (2005), Regie: Martin Curland, 90 min, englisch

Der/die genetisch mutierte Luke/Luca (er hat ein zusätzliches Z Chromosom) wandelt, nach dem ersten Geschlechtsverkehr, jetzt immer bei sexueller Anziehung zwischen den Geschlechtern. Komödie...

Trust. Wohltat (2007), Regie: Eicke Bettinga, deutsch

Das Jahr 2020: In Deutschland sind die staatlich sozialen Sicherungssysteme aufgelöst worden. So zahlen rein privatwirtschaftliche Unternehmen wie die *TRUST.Wohltat* fortan die Rente für wohlhabende Kunden. Dies geschieht durch den Kauf eines "genetisch sauberen" Menschen, ein so genanntes "Talent". Die Talente arbeiten für das Unternehmen und erwirtschaften so dessen Gewinn. Als bei dem Talent Luca ein Gendeffekt festgestellt wird, wird Luca sterilisiert. Mit seinem Sperma wurde jedoch bereits die Leihmutter Hannah befruchtet. Die Auftraggeber der Befruchtung - das ältere Ehepaar Brecht - fürchten nun, dass ihr gekauftes Baby behindert oder tot zur Welt kommen könnte. Also beantragen sie die Abtreibung. Ausgerechnet Luca selbst soll die Abreibung vornehmen, was den Zweifel in ihm lauter werden lässt. Und auch Hannah ist sich nicht sicher, ob sie das Leihbaby wirklich aufgeben möchte...

Far Cry (2008), Regie Uwe Boll, 90 min, englisch

Kampf eines Soldaten-Helden gegen genetisch mutierte Kampsoldaten, die von Militär-WissenschaftlerInnen auf einer Insel erzeugt werden.

Moon (2009), Regie: Duncan Jones, 96 min, englisch

Der allein auf der Mondbasis lebende Astronaut Sam Bell sichert den Energiebedarf der Erde indem er die Basis sichert/bedient auf der Helium-3 (Energienmittel) abgebaut wird. Nach drei Jahren ohne Kontakt zur Erde wird er immer schwächer, hat einen Unfall und wird von seinem eigenen Klon gerettet. Sam 1 und 2 finden heraus, dass na jeweils drei Jahren ein neuer Sam-Klon aufgeweckt wird um die Arbeit der Energiegewinnung zu sichern, der vorherige wird statt wie im Vertrag mit der Firma versprochen nicht zur Erde zurückgeschickt sondern verbrannt. Sam 1 und 2 wollen dies aufdecken und sich zur Erde retten.

Splice (2009), Reihe: Vincenzo Natali, 108 min, englisch

Durch Splicing geklontes Mischwesen aus menschlicher und tierischer DNA von Wissenschaftler-Paar versteckt gerät außer Kontrolle.

Never let me go (2010), Regie: Mark Romanek, 120 min, englisch

Geschichte drei Klone, die herausfinden, dass sie nur geklont werden um als OrganspenderInnen für Menschen zu dienen. Gleichzeitig Beziehungsdrama (Dreiecks-Geschichte).

Resident Evil: Afterlife (2010), Regie: Paul W.S. Anderson, 96 min, englisch

Heldin Alice bekämpft mit ihren Klonen gegen die Umbrella-Company und Zombies.

Teknolust

1 Sequenzlinie und Szenenprotokoll

Sequenzen

I Intro (00'00"00 - 07'45"38)

II Alltag und Arbeit (07'45"38 - 29'38"77)

III Bio-Gender Warfare? (29'38"77 - 39'54"08)

IV Ruby Wanted und: What is it like in the jungle? (39'54"08 - 1:00'04"77);

V The Cure und Happy End für Verliebte (1:00'04"77 - 1:18'50"83)

Sequenzen und Szenen

I Intro

01 Opening Titles (00'00"00 - 01'12"46)

Schwarzer Hintergrund auf dem weiße und gelbe Schrift und blaue DNA-Stränge erscheinen. Das Gesicht einer schwarzhaarigen Frau erscheint (Ruby), ist blau gepixelt wie auf einem Bildschirm.

Elektronische, sphärische Musik

02 Dusche, Rubys Arbeit (01'12"46 - 03'31"11)

Ruby steigt aus einer Dusche, schminkt sich vor einem vierfachen Spiegel in einem Badezimmer. ein Mann tritt an sie heran, sie nimmt ein Kondom und öffnet es mit dem Mund - er fragt, ob das nötig sei, sie sagt „yes“.

Er lehnt an der Wand, sie ist inzwischen angezogen und fragt, „can we cuddle for a sec“. Er bittet sie die Nacht zu bleiben, sie erwidert, dass sie nicht könne, weil seine Quote erfüllt sei. Er meint, er dachte, sie scherze, darauf sie, nein „i told you, three's the charm“, und die meisten schafften es nur zwei Mal, und dass sie immer gesagt hätte, dass es nur um sex ginge und nicht um eine Bindung. Am Spiegel steht mit Lippenstift RUBY, dann verlässt sie das Badezimmer.

Musik wird fortgesetzt, auch weiterhin werden Credits eingeblendet.

03 Frühstück - Ruby, Olive, Marinne (03'31"11 - 07'45"38)

Ruby kocht eine Art Tee aus dem roten Kondom, das sie aus dem Badezimmer mitgenommen hat. Das Kondom kommt in ein Einweckglas mit dem Foto des Mannes, beschriftet mit „Alex“, der Tee wird in eine Kanne gegossen, die mit drei Tassen und Servietten (rot, blau, grün) auf einem Tablett sind. Ruby nimmt das Tablett und geht hinunter in den Keller. Auf dem Weg dorthin sieht sie aus dem Fenster einen Mann (Sandy) am Schreibtisch in einem gegenüberliegenden Haus. Im Keller geht sie durch einen versteckten Eingang in einen schlichten, blaugrauen Korridor, stellt das Teetablett vor eine grüne Tür, nimmt eine Tasse und die rote Serviette herunter und geht in einen Raum hinter der roten Tür. Eine blonde Frau in Grün – Olive – holt das Tablett in den grünen Raum, wo eine weitere, rothaarige und in blau gekleidete Frau – Marinne – im Bett liegt (Sichtbar an den Halsbändern mit Namen die sie tragen, alle tragen gleiche Kimonos). Olive bietet ihr Frühstück an – eine Tasse Tee und eine Spritze, das gleiche, was auch Ruby in ihrem, dem roten, Zimmer zu sich nimmt. Danach erscheint auf einem Bildschirm SLEEP, woraufhin sich alle hinlegen und schlafen, Olive und Marinne gemeinsam in einem Bett, Ruby auf einer Liege vor einem Bildschirm, auf dem ein alter Film läuft, den sie DOWNLOADED. Weiterhin Credits und Musik

II Alltag und Arbeit

04 Rosetta Stone (07'45''38 - 10'13''72)

Rosetta Stone liegt auf dem Bett und wird vom Laptop neben ihr auf dem Bett geweckt. Sie putzt sich die Zähne, checkt ihr Termine am Laptop – „Meeting with Crick at Lab“ – packt ihren Rucksack und geht ins Labor in der Universität. Stone und Crick gehen durch Gänge und in ein Labor, reden und scheinen miteinander zu scherzen. Sie reden über Rosettas Thesis und die (S.R.A.'s) self-replicating automats, die sie theoretisch produziert hat. Rosetta besteht darauf, dass diese reine Theorie sind, und vielleicht nie real existieren werden.

05 Rubys eDream Portal - Sandy und seine Mutter (10'13''72 - 11'54''77)

Sandy, den Ruby aus dem Fenster gesehen hat, sitzt vor dem Computer und betrachtet Ruby's eDream Portal. Die (Computer-)Stimme der Frau/Ruby sagt, I can teach you to dream, wenn/indem ihre Icons geklickt werden. Sie fordert ihn auf „Let's eDream together“, dabei ist die gleiche Musik wie aus den Eröffnungsszenen zu hören. Eine ältere Frau, die Mutter des Mannes, kommt in das Zimmer (das wie ein Jugendzimmer eingerichtet ist – Poster an den Wänden etc.), darauf hin klappt er den Laptop zu. „Hast du gut geschlafen?“ Sie macht sein Bett und meint, dass er doch sicher genug Frauen in der Arbeit trifft, die seine Aufmerksamkeit wollen. Er meint daraufhin, dass er nur Kopien macht, und viele andere Büro-Maschinen weit über ihm stehen (*bzw. andere Berufe so wie der seines Vaters, Tellerwäscher, weit über seinem Beruf als Kopierer stünden – beides glaube ich*). Während sie den Bagel isst, den sie für ihn mitgebracht hatte, meint sie er solle geduldig sein – „the right girl will find you“. Er scheint während der ganzen Konversation relativ apathisch zu sein, und redet nicht viel, betrachtet währenddessen verzerrte Kopien.

06 Impotent? Arzt 1 (11'54''77 - 13'02''44)

Alex, der Mann aus der Eröffnungssequenz, ist in einem Untersuchungsraum bei zwei Ärzten (Dr. Aye und Dr. Bea – laut Abspann), die einen Ausschlag, eine Markierung auf seiner Stirn betrachten. Der jüngere Arzt, Dr. Bea flüstert nur, und fragt, ob er in letzter Zeit etwas Ungewöhnliches gegessen hätte, und dass er eine Weile lang keinen Weizen, Zucker und keine Milchprodukte essen sollte. Der Mann fragt, ob es etwas Ernstes sei. Der Arzt vermutet eine allergische Reaktion, der Mann meint, dass dies noch nie zuvor aufgetreten sei. Der zweite, ältere Arzt, Dr. Aye (laut Fax an Hopper?), betrachtet den Mann (schaut z.T. sehr verdächtig und scheint den Mann auch teilweise zu verunsichern) und macht sich Notizen dabei. Dann flüstert er dem jungen Arzt etwas zu, woraufhin der Ruhe und keinen Stress verordnet. Der Mann erwidert leicht gereizt, dass er impotent sei. Sie fragen ihn, wann er das letzte Mal Sex hatte und ob er Verhütung angewandt habe – vor ein paar Tagen, und ja, sie bestand darauf.

07 Motivational Tapes (13'02''44 - 14'37''00)

Rosetta Stone ist in einer Videothek/in einem Raum mit vielen DVDs und nimmt zwei Boxen aus dem Regal. Danach betrachtet sie die Statistik zu den drei Klonen an ihrem Laptop. Eine Warnung „X-Chromosomes: Low Levels!“ erscheint auf dem Bildschirm. Sie updatet die Motivational Tapes, die Ruby während des Schlafens „herunterlädt“ – gerade läuft laut der Aufschrift auf der Videowand in Rubys Zimmer „Man With The Golden Arm“. Der Film wird auf die Wand als auch auf die schlafende Ruby projiziert, und Teile des Dialogs wiederholen sich – „you're looking good, you got a natural rhythm“ (*– als ob sie in Rubys Traum wiederkehren?*).

08 Rubys Arbeit (14'37''00 - 17'12''75)

Ruby kommt in eine Bar (oder einen Nachtclub) (steht zuerst wieder vor einer Leinwand, auf der die Bar und die Menschen projiziert werden – *von einer Überwachungskamera im Raum?*). Sie geht an einem Mann vorbei und spricht einen zweiten, pfeiferauchenden (Agent Hopper, aber das wissen wir da noch nicht) an – mit einer Dialogzeile aus dem Film, den sie vorher im Schlaf „gesehen“ hat: „You're looking good Frankie, got a natural rhythm“ – Er ist kurz verwundert, sieht sie an

und erwidert dann, dass er arbeitet – „maybe some other time“. Ruby geht zurück zu dem ersten Mann, spricht ihn mit derselben Zeile an und fragt, aus welchem Film dies stammt. Er antwortet nicht wirklich (völlig perplex oder nervös) – sie sagt: Mine [drugs?] can tell you're someone special“ und schiebt ihn durch einen langen Gang zu den WCs. Dort „verführt“ sie ihn – Blowjob (oder „normaler“ Sex? warum zieht sie die Männer nach unten?), nimmt ein Bild von ihm auf und geht, während er erschöpft/zufrieden am Boden sitzen bleibt.

Wieder zuhause, stellt sie ein Einweckglas, mit seinem Foto und dem dazugehörigen Kondom in den Schrank zu den anderen Gläsern, und Olive injiziert sich wieder etwas aus der Spritze, wie schon in der Eröffnungsszene. (*Ist also ihre –tägliche?- Nahrung...*)

09 Sandys Arbeit (im Copyshop) (17'12''75 - 18'49''17)

Sandy ist einem Raum voller Druck- und Kopiermaschinen – an seinem Arbeitsplatz in einem Copyshop. Die Maschinen laufen und wackeln, er scheint sie zu tätscheln oder zu dirigieren. Eine schwangere Frau mit Latzhose kommt herein, und beschwert sich über Kopien, die er für sie machen sollte, und die misslungen und daher „utterly useles“ seien. Sie sind jedoch sehr wichtig für sie. Er entschuldigt sich, da er so schlecht in seinem Job sei, und verspricht, sie gleich noch einmal richtig zu machen – sie erwidert, dass sie sie in einer Stunde abholen käme. Sie geht, und er fährt fort, die Maschinen zu dirigieren?

10 Tanzprogramm (18'49''17 - 20'53''87)

Rosetta spricht über den Laptop zu den drei Klonen. Sie erzählt, dass Rubys eDream Portal nun das populärste Internetportal sei und dass ihr Chat heute besonders gut gewesen sei. Allerdings solle sie versuchen, etwas mehr roboterhaft zu wirken, da ja niemand wissen solle, dass sie real sei.

Ruby erwidert, dass sie heute ein neues Programm gelernt hätten, dass Rosetta aufmuntern sollte. Alle drei tanzen, in die gleichen gelben Kimonos gekleidet, in Olives Zimmer zu elektronischer Musik, Rosetta sieht ihnen dabei über den Laptop zu. Marianne: “Did you like it?” – „It’s gorgeous!“

11 Patente (20'53''87 - 22'05''71)

Rosetta rennt ins Labor, Crick fragt wieder, ob sie Theorie seien, oder ob sie eine menschliche Zelle verwendet habe, da bereits eine Zelle ausreicht, um etwas menschlich werden zu lassen. Sie erwidert, dass es natürlich nur Theorie sei, da dies ja auch nur eine Universität sei, fragt aber, was mit einer synthetischen menschlichen Zelle wäre. Daraufhin erklärt Crick ihr, dass sie diese patentieren lassen müsste, damit es legal und finanziell und eigentumsrechtlich abgesichert ist. „Wer etwas patentiert, besitzt es.“ – Aber wie patentiert man Leben, fragt sie. Er erzählt von den Patenten auf Bürger, seltene Pflanzen und Tiere, woraufhin sie erwidert, dass sie nichts zu patentieren hat.

Crick ist ernst und warnt Rosetta: „Just make sure that you don’t download yourself into your own research“

12 Geburtstag (22'05''71 - 23'26''82) der Klone

Rosetta sitzt in ihrer Küche und zündet Kerzen auf drei Muffins – rot, blau, grün – an und gratuliert den drei Klonen zum Geburtstag. Sie wollen baby pictures sehen. Rosetta zeigt ihnen daraufhin Berechnungen und digitale Visualisierungen der drei (*Matrix-Zitat!?*), und sagt ihnen, dass sie die Gesellschaft waren, auf die sie so lange gewartet hatte. Die restlichen Bilder zeige sie ihnen später, weil sie noch etwas zu tun habe – daraufhin beschwert sich Marianne, dass Rosetta keine Zeit mehr für sie habe.

13 Tanz im Copyshop 1 (23'26''82 - 23'36''98)

Der Mann im Copyshop tanzt allein zu den Geräuschen, die die Maschinen produzieren.

14 Familie (23'36''98 - 25'12''90)

Rosetta schaut sich an ihrem Laptop das „family archive“ an, hat dabei eine HeadSet-Kamera auf, wodurch (wahrscheinlich) die Klone auch mitschauen können (scheint schon abends zu sein?).

(schwülstige...MUSIK!)

Marinne, Olive und Ruby sind in Olives Raum, Ruby geht herum, die anderen beiden liegen auf dem Bett. Olive liest in einem großen Buch Human Psychology, am Bildschirm in der Wand sind „search results“ zur Suche nach „human nature“ zu sehen – anscheinend Bilder aus nationalsozialistischen Konzentrationslagern. Marinne meint, dass Menschen so anders seien als sie – sie altern, sterben, verletzen und töten sich gegenseitig – und dass sie ihre „engines“ nicht versteht. „We are such an improvement! Why aren't there more of us?“ Sie wolle wirklich self-replicating sein, und auch ihre eigene biologische Uhr ticken hören. Ruby bremst sie und sagt, wenn sie sich aufregt, klingt sie genau wie ein Mensch, das sei ein rezessives Merkmal. Zudem vertraut sie Rosetta: „after all, she's familiy. she's our mother“ – Marinne erwidert, dass sie ihre Schwester sei. Sie „einigen“ sich darauf, dass sie ihre Mutter und Schwester sei. Dann stellen sie fest, dass sie hungrig sind, daher geht Ruby hinaus, um Nahrung zu besorgen, und lädt vorher neue motivational tapes herunter – eine kurze Szene mit einem tanzenden Paar ist zu sehen.

15 Straßenprediger 1 (25'12''90 - 25'53''17)

Ein Mann steht auf einem Platz und predigt, ziemlich emotional, zu einer kleinen Ansammlung von ZuhörerInnen über die Gleichheit der Menschen(?). Ruby geht mitten durch diese Gruppe und schaut ihn an, worauf hin er kurz aufhört, und ihr dann mit den Worten „I want you to be like me“ folgt, seine ZuhörerInnen folgen ebenfalls, bis in ein Haus, in dem Ruby in einen Aufzug steigt. Eine ältere Dame – Sandy's Mom – hält den Prediger davon ab, ihr auch in den Aufzug zu folgen. Er sagt zu Ruby „you are a god“, dann betätigt der Mann, der neben Ruby im Aufzug steht, eine Taste und die Tür schließt sich. Ruby sagt nichts, lächelt den Prediger nur an.

16 EDream Crash (25'53''17 - 26'11''66)

Der Mann, den Ruby in der Bar aufgerissen hat, sitzt vor dem EDream Portal, und tippt, während Rubys Stimme sagt, „EDream with me before you crash“. Er hat einen Strichcode und die Nummer 27 auf der Stirn, und kratzt daran. Dann stürzt sein Computer ab, er schaut verzweifelt. (Hat auch ein SF-Film? Poster hinter sich an der Wand hängen!)

17 Straßenprediger 2 (26'11''66 - 26'38''61)

Der Straßenprediger sitzt auf dem Fußboden vor dem Aufzug, aus dem Ruby jetzt wieder herauskommt [ohne die Perlenkette, die sie beim Hineingehen noch hatte]. Sie geht zu ihm und beugt sich zu ihm herab, lächelt leicht, während er ihr erzählt, dass Martin Luther King für Liebe gestorben sei, ob sie mit ihm gehen wolle und dass sie sich auf das Leben nach dem Tod vorbereiten müsse. Darauf erwidert sie: „No I don't. I'm immortal.“ und fragt ihn, ob er mit ihr kuscheln wolle.

18 every woman deserves a face of her own – Schönheitssalon - i love shopping (26'38''61 - 28'13''04)

geteilte Szene

Rosetta unterhält sich mit den drei Klonen, Marinne verschlüsselt ihre Sprache und Rosetta fragt, warum sie dies tue, da die anderen beiden dies doch auch nicht tun. Olive erklärt ihr, dass Marinne auch etwas Eigenes haben wollte, was Rosetta voll und ganz verstehen kann, denn „every women deserves a face of her own“.

Rosetta eilt zum „Mona Lisa Beauty Salon“, sagt zu dem Stylisten, dass sie einen komplett neuen Look haben möchte, und aussehen wie Björk. Als sie durch den Vorhang des Salons nach draußen tritt, sieht sie genauso aus wie vorher.

Marinne ist in ihrem Zimmer und kauft online ein (Schmuck!), weil sie sich dadurch connected fühlt. Olive liegt mit auf ihrem Bett.

19 Allergie? Arzt 2 (28'13''04 - 29'38''77)

Der Mann mit der Nummer 27 auf der Stirn ist bei den beiden Ärzten. Er hätte seit etwa einer Woche die Symptome, der jüngere Arzt meint wieder, dass es eine Allergie sein könnte, und dass er Weizen und Milchprodukte meiden soll. Der Mann fragt, wie es möglich sei, dass eine allergische Reaktion eine Nummer habe (und dass er zuerst dachte, es sei eine Primzahl, was aber nicht stimmt). Der Arzt klopft darauf, was jedoch nicht weh tut sondern sogar etwas hilft. Wann er das letzte Mal Sex hatte und ob es geschützter Verkehr gewesen sei? – Vor einer Woche, und ja, geschützt. Zudem sei es eine seltsame Frau gewesen, die lange Fingernägel hatte, und dass es gepiepst hatte, bevor sie gekuschelt hatten. Der zweite, ältere Arzt geht nur herum und sagt nichts, während sich „Mann No. 27“ verabschiedet, startet der ältere Arzt einen Computer und sendet eine Datei an das „headquarters“ des national immune defense corpus (?).

Wie die erste Arztszene auch: elektronische, piepsende Musik.

III Bio-Gender Warfare?**20 Agent Hopper (29'38''77 - 30'49''78)**

(Musik geht weiter)

Eine Hand in einem weißen Kittel nimmt einen Ausdruck aus einem Drucker/Fax: es ist eine Nachricht von Dr. Arthur Aye an Agent Edward Hopper, in dem er ihm mitteilt, dass es anscheinend einen sehr ansteckenden und gefährlichen Virus gäbe, der Priorität 1 und Code Red habe und für den Truppen gebraucht würden, um ihn zu verfolgen. – ist wahrscheinlich das Dokument, das aus der Arztpraxis verschickt wurde (wird durch Schnitt klar....).

Rosetta und Crick gehen in die Uni, Rosetta fragt, wer der Mann hinter ihnen sei. Es ist der Agent aus Washington, der glaubt, dass in der Bevölkerung ein self-replicating Virus umgehe, das irgendwelche Bio-TerroristInnen in Umlauf gebracht hätten. Es sei vergleichbar mit Ernteschädlingen. Hopper wirft ein „Bio-Gender Warfare.“ Crick fährt fort, dass das Virus sich so schnell verbreitet, dass es nicht verfolgt werden könne, und anscheinend nur Männer „attackiert“. Daher müssten sie es schnell finden, und ebenso schnell synthetisches Sperma herstellen (*wieso ist mir nicht ganz klar*), wobei er sich dabei auf Rosetta verlässt.

21 you're the work of my life (30'49''78 - 31'22''85)

Rosetta ist wieder zuhause und erklärt den Klonen, dass sie sie wegen ihrer Arbeit in nächster Zeit öfter allein lassen müsse, als sie gern würde. Marinne antwortet wieder gereizt in ihrer verschlüsselten Sprache, weil sie – so Olive – deprimiert sei. Ruby meint, wenn es ihr nicht gut gehe, würde sie heute Abend ausgehen. Rosetta ermahnt sie, dass Ruby auf ihre Erkältung Acht geben und ihr Immunsystem stärken solle. Außerdem zeigt sie ihnen, dass sie synthetisches Sperma, das als Ersatz dienen soll, hergestellt hat. Rosetta versichert ihnen, dass sie sich nicht für sie schämt, sondern sehr stolz auf sie ist, da sie die Arbeit ihres Lebens seien.

22 Quarantäne? Arzt 3 (31'22''85 - 31'50''98)

Drei Männer – Alex (aus der Einführungssequenz), „No. 27“ und der Mann aus dem Aufzug – stehen in einer Reihe bei den beiden Ärzten, und werden von diesen und Agent Hopper begutachtet. Der junge Arzt meint, sie müssten sie isolieren, da sie ansteckend sein könnten. Agent Hopper erwidert, er würde eine alte Freundin anrufen, die früher für seine Behörde gearbeitet hätte, bevor sie sich wegen „lifestyle issues“ von ihr getrennt hätten. Trotzdem vertraut er ihr.

(ZITAT *Twin Peaks?* – *Agent Cooper und cross-dressing David Duchovny?! – wie Hopper und Dirty Dick? oder ist das generelles „Film Noir“ Motiv*)

23 (Besprechung mit) Dirty Dick 1 (31'50''98 - 33'34''06)

Rosetta und Agent Hopper läuten bei Dirty Dick, der ehemaligen Kollegin von Agent Hopper, die nicht zuhause ist, dann rufen sie sie an („Call 1234567“) und treffen sich mit ihr in einem

Coffeeshop. Hopper und Dick reden kurz darüber, ob und wie sie sich verändert haben, dann fragt Dick, was los sei. Hopper berichtet ihr von 35 Männern, die in Isolation sind, zwei neue seit gestern Nacht. (Dirty Dick als Feministin und Frau, die in den 60ern gelebt hat, fragt, warum 35 Männer in Isolation überhaupt etwas Schlimmes seien, und nicht vielmehr etwas Gutes.) All diese Männer seien infiziert, steril und impotent. Rosetta ergänzt, dass alle einen Ausschlag in Form eines Barcodes zwischen den Augenbrauen haben. Die Frau aus dem Copyshop kommt zu ihnen an den Tisch und bestätigt Rosettas Aussage, auch ihr Mann sei davon betroffen. Sie setzt sich zu ihnen, und verteilt Kopien an die drei, während sie sagt, dass sie damit an die Öffentlichkeit gehen werde, weil die Menschen davon erfahren sollten.

24 Lernen und Recharge (33'34''06 - 34'18''34)

Olive liest laut aus Human Evolution vor, Marinne lässt währenddessen mit einer Handbewegung die Börsenkurse auf dem Bildschirm rapide fallen. Olive tadelt sie und meint, sie müsse dies wieder in Ordnung bringen, und dass sie eine Pause einlegen sollten. Auf dem Bildschirm erscheint „Re-Charge“, und die beiden setzen und legen sich auf die Liege vor dem Bildschirm, Marinne durch ihren Fingernagel mit einer Buxe in der Wand verbunden, und mit der anderen Hand mit Olive.

25 (Besprechung mit) Dirty Dick 2 (34'18''34 - 35'16''58)

Im Coffeeshop entwickelt Dirty Dick die Theorie, dass das Virus sexuell übertragen wird, und dass die Infizierten alle mit derselben Person Sex gehabt haben. Die Frau meint, dass dies nicht stimmen könne, weil ihr Ehemann so etwas nie tun würde, Rosetta stimmt zu. Hopper fragt „35 in two weeks?“, Rosetta ergänzt, das sei unmöglich. Dirty Dick erwidert lapidar, dass das natürlich möglich sei: „in the 60s, noone would have questioned it“. Sie fragt, ob Rosetta schon von Hoppers Vergangenheit gehört hätte, was diese für einen Film abgeben würde, und fügt an Hopper selbst gewandt zu, „Rosebud, you’re blushing“. Rosetta fragt „Rosebud“, es wird aber nicht weiter darauf eingegangen – Hopper ist es offensichtlich unangenehm. Er fährt dann fort, von den Männern zu berichten, die jeder in Interviews angegeben hätten, dass die letzte Person, mit der sie geschlafen hätten, auf Safe Sex bestanden hätte. Dirty Dick meint, sie sollten ein digitales Phantombild erstellen lassen, damit sie wissen, wie diese Frau aussähe. Dann fragt sie Rosetta, warum sie so nervös ist. Sie wüsste etwas, was sie nicht sage. Sie fragt, wo sie wohnt und fordert sie auf, ihr ihre Karte zu geben.

26 We never disobeyed her before (35'16''58 - 37'42''42)

Ruby kommt zu Olive und Marine ins Zimmer. Die am ganzen Körper zitternde Marinne, liegt auf dem Bett, Olive kniet bei ihr und hält sie fest. Ruby beschließt obwohl Rosetta es verboten hat, nach draußen zu gehen um Sperma zu holen, da das Ersatz-Sperma nicht gut genug ist. Olive ist unsicher, we’ve never disobeyed her before... Ruby geht in ihr Zimmer und versucht sich ein Motivations-Band herunterzuladen. Das Computersystem verweigert ihr jedoch den Zugriff (access denied). Sie klopft energisch auf die Videowand an der nur ein Standbild eines alten Films zu sehen ist, worauf die Schrift „System gesperrt“ auf dem Bildschirm erscheint. Ruby geht trotzdem nach draußen (San Francisco Hängebrücke) und klopft an die Scheibe eines Büros in dem zwei arbeitende Männer sind. Sie sagt dabei: „Hey, let’s never let the celebration end!“ Die Männer wundern sich zwar über ihren Ausruf, bitten sie aber trotzdem herein. Bilder der nächtlichen Stadt, Skyline, Mond, Oxygen Bar Leuchtreklame. Ruby ist in der Oxygen Bar und bemerkt einen potentiellen Kandidaten, sei öffnet ihr Halsband, sieht den Mann an, er geht mit ihr. Ruby kommt von ihrem unerlaubten Ausflug zurück und spritzt der kranken, fast bewusstlosen (?) Marinne das neu geholte Sperma.

IV Ruby Wanted - What is it like in the jungle?

27 Befragung und Phantombild in der Quarantäne - Neue Autonomie (37'42''42 - 41'02''35)

Geteilte Szene:

Im Krankenhaus: Es werden noch mehr Männer, die von dem Virus befallen sind aufgenommen. Die bereits infizierten Männer in der Quarantäne werden erneut von Agent Hopper befragt und es stellt sich heraus dass bei allen (*drei?*) Männern die Festplatten ihrer Computer in den letzten zwei Wochen abgestürzt sind. Die Männer in Quarantäne fertigen selbständig an Laptops ein Phantombild von Ruby an.

Bei Rosetta zu Hause: Rosetta bemerkt, dass Ruby entgegen ihren Anweisungen nachts das Haus verlassen hat. Sie stellt Ruby deswegen zur Rede, Ruby erklärt, dass sie wegen des ungenießbaren/schlechten Ersatzspermas hinaus musste.

Der Straßenprediger (*warum gerade er?*) prüft/überarbeitet dieses Phantombild an einem Stand PC in Gegenwart des ErmittlerInnenteams (Dirty Dick, Agent Hopper, Rosetta, ein Polizeibeamter der den PC bedient) (*Warum lässt Dirty Dick ihn die Hand auf die Bibel legen?*). Rosetta nimmt einen Ausdruck des Phantombilds aus dem Drucker, erkennt Ruby und verlässt nervös den Raum. Agent Hopper folgt ihr und bietet ihr an sie nach Hause zu fahren, da sie sich ein bisschen unwohl fühle. (*Erstes Anbandeln und/oder detektivische Neugier?*)

28 Tanz im Copyshop 2 (41'02''35 - 41'20''87)

Sandy druckt im Copyshop viele Kopien von Rubys Phantombild (klassisches Design: Western „Wanted“ Schrift, darunter Rubys Bild...). Er sieht sich das Bild/Photo genau an und tanzt dann damit durch den Raum. Er behandelt die Kopie wie eine reale Person; macht eine Verbeugung vor dem Bild und flüstert leise Begrüßungsworte. (*Sandy verliebt sich in eine Kopie einer Kopie?*)

29 Mutter Rosetta schimpft Klonkinder (41'20''87 - 42'57''29)

Rosetta stellt die Klone zur Rede warum Ruby ungefragt/unerlaubt das Haus verlassen hat und Sperma vorräte geholt hat. Ruby erklärt sich, dass sie hoffte genug Vorrat für eine Weile holen zu können. Marinne (die mit Schmuck behangen ist und ein neues Kleid an hat) wehrt sich und pocht darauf autonom/selbstständig zu sein und auch in die Welt nach draußen zu wollen. Rosetta erklärt ihr (wie eine Mutter einem widerspenstigen Kind) wie gefährlich die Welt draußen für sie sei. Marinne spricht rückwärts, regt sich weiter auf, Olive übersetzt für Rosetta. (Would like to go into the jungle, tired of being looked up by cameras, real world must have some charm) Rosetta zeigt ihnen das Phantombild von Ruby. Rosetta befragt Marinne zum neuen Kleid und zum Schmuck und findet heraus, dass sie dieses auf „ebuy“ mit ihrer Kreditkarte gekauft hat. Abschließender Satz von Rosetta: “I gonna have to cancel it, I don’t feel safe anymore“. (*erste Zweifel? aber Rosetta ändert trotzdem nichts?*)

30 Dirty Dick Besuch - Klone run through the jungle (42'57''29 - 47'03''50)

Zweigeteilte Szene: In Rosettas Wohnzimmer der Besuch von Dirty Dick. In den Zimmern der Klone und draußen: Run through the jungle der Klone.

Rosetta erzählt Dirty Dick tw. fast unter Tränen, ihre Geschichte/von ihrer Klonfamilie: Wie sie die Klone machte, welche Eigenschaften/Charakteristika die drei haben, was diese brauchen um überleben können, etc. (avoid attachments) Warum sie die Klone (in the first place) machte (time, train them to do menial labour), dass die Klone ihr Leben seien (it’s hard being a single parent)... Die Klone unterhalten sich über die Welt draußen und verlassen, wieder unerlaubt, das Haus. Ruby verlässt allein das Haus um für sich und die anderen Nahrung (their favorite protein) zu holen, die das Immunsystem der Klone stärken soll, damit sie sich nach draußen wagen können. Marinne und Olive sehen eine Ankündigung für ein Konzert von Paula West am Abend und Marinne fragt Olive, ob sie gemeinsamen den „run through the jungle“ wagen wollen. Die beiden verlassen gemeinsam das Haus belauschen das Gespräch zwischen Rosetta und Dirty Dick. Als

Rosetta sagt, sie habe die Klone auch gemacht um sie für Hausarbeiten nutzen/erziehen zu können, ärgert sich Marinne und stellt fest, dass sie nie Fenster putzen würde.

31 Agent Hopper und Professor Crick 1 (Nachtschicht im Labor 1?) (47'03''50 - 47'41''09)

Professor Crick und Agent Hopper sind gemeinsam im Labor der Universität/Uniklinik. Crick arbeitet an einem Laptop und ruft aus er habe denselben Virus in allen Männern entdeckt. Hopper fragt ob es möglich sein kann, dass ein Virus von einem Computer (einer künstlichen Intelligenz) auf Menschen übergehen kann. Crick glaubt, dies sei genauso möglich wie von einer Spezies zur anderen.

32 Ruby und Sandy - Marinne und Olive "in the jungle" (47'41''09 - 55'49''45)

Zweigeteilte Szene: Ruby und Sandy in der Konditorei und in Sandys Zimmer. Marinne und Olive beim Friseur und in der Bar.

Ruby geht in eine Konditorei und versucht drei (farblich auf die Klone abgestimmte?) Donuts zu kaufen. Dort trifft sie Sandy, der ihr mit richtigem Geld, statt Kondomen, womit Ruby bezahlen will aushilft. Er schenkt ihr auch seinen eigenen Donut. Die beiden nähern sich an. Sie spazieren gemeinsam nach Hause. Ruby kommt noch mit in Sandys Zimmer. Sie finden staunend heraus, dass Ruby elektrische Geräte (Lampe, TV) beeinflussen kann. Als Hintergrundmusik ist tw. auch das Konzert zu hören, auf dem Marinne und Olive sind. Die Szene zwischen Ruby und Sandy ist fast ohne Dialog. Die beiden unterhalten sich eher mimisch. Sie tanzen zu der Konzertmusik und umarmen sich, dabei ist als Geräusch der Schlag eines Herzens zu hören (*zweier Herzen?*).

Marinne und Olive wagen gemeinsam einen run through the jungle. Zuerst gehen sie zum Friseur und dann auf das Konzert. Dort bekommt Olive einen grünen Drink spendiert. Marinne beginnt in der Bar während des Konzerts immer häufiger zu niesen.

33 Agent Hopper und Professor Crick 2 (55'49''45 - 56'14''18)

Hopper und Crick sind noch immer Labor. Crick sieht jetzt durch ein Mikroskop. Er entdeckt that all computer have the same strain und dass ein Wasserzeichen seiner geheimsten Datenbank in den Daten sichtbar ist. Hopper verdächtigt Rosetta, Crick wehrt gleich ab. (*Dialog formal und inhaltlich mir nicht ganz klar?*)

34 Klone wieder zu Hause (56'14''18 - 57'26''34)

Marinne (immer noch/wieder niesend) und Olive laufen nach Hause. Als Ruby ihre Klonschwester vom Fenster aus sieht, verabschiedet sie sich von Sandy. Er fragt sie noch mimisch angedeutet, ob sie den Herzschlag auch gespürt habe. Ruby läuft auch über die Straße nach Hause und wird dabei von Rosetta und Hopper, die im Auto heran gefahren kommen, überrascht. Hopper sieht Ruby (*erkennt er sie auch?*), Rosetta dreht ihm den Kopf jedoch gleich wieder weg. Die Klonschwester laufen gemeinsam ins Haus. Die Klone bzw. eigentlich nur Olive und Marinne sind jetzt wieder zu Hause, beide sind in Gelb gekleidet und lehnen niesend und schneuzend auf dem Bett und unterhalten sich über ihr Immunsystem. Olive bemerkt, dass auch Rosetta Worte verschlüsselt: When she says time she means love.

35 Verhör Rosetta Agent Hopper (57'26''34 - 1:00'04''77)

In einem Büro an der Uni/Klinik? Rosetta sitzt schniefend auf einem Stuhl, weil Hopper ihr klar macht, dass sie vorerst festgenommen ist (being formerly detained). Sie bittet noch darum ihre KollegInnen informieren zu dürfen und ruft mit einem Smartphone (Videoübertragung) die Klone an und sagt ihnen vorsichtig (geheim/durch die Blume) dass sie vorerst festgenommen ist, aber bald wieder da sein wird und dass sie wie gewohnt weitermachen sollen (cut out the walks on the wild side). Hopper zeigt Rosetta ein Polaroid von Ruby und fragt sie ob er diese Frau kenne? Sie antwortet, dass sie diese Frau sei. Sie würde sich so verkleiden, wenn ihr langweilig sei. Hopper fragt sie, ob sie noch andere Dinge getan habe in dieser Verkleidung (*Anspielung auf Sex mit ca. 35 Männern*) und dass sie auch angesteckt bzw. die Trägerin sein könnte. Die beiden verlassen gemeinsam das Büro.

V The Cure und Happy End für Verliebte

36 Klone on their own - Ruby in love 1 (1:00'04''77 - 1:04'34''12)

Ruby ist kurz schlafend und mit einem flimmerndem Bildschirm auf ihrem Gesicht sichtbar, sie fährt mit ihrem grünen Automobil durch die Stadt, beobachtet ein küssendes Paar (Mann und Frau), weint bei deren Anblick, sieht/fühlt/schmeckt (*zum ersten Mal?*) ihre eigenen Tränen. Ruby geht in eine Kunstaussstellung. Sie trifft sich (auf einer Dachterrasse und bei ihm zu Hause in seinem Bett) mit Sandy und unterhält sich mit ihm über Gefühle, spirit, Liebe, Intimität, Sex.

Olive reinigt das Haus von Viren, als sie den Computer von Rosetta, der in der Küche steht reinigt, entdeckt sie zufällig den Fehler (Bug), der die Festplatte angreift (bzw. alle Männer infizierte, die mit Ruby geschlafen haben). Es wird kurz der Computerbildschirm sichtbar: Darauf ist das Profil des infizierten Mannes Nr. 27 sichtbar und darunter ein Balken „Virus Sanning“. Olive erzählt Marinne von dem Bug. Erneut ist der Computerbildschirm mit den Profilen der Männer/des Mannes Nr. 27 sichtbar, jetzt mit der Schrift „Clean“.

Die Männer in der Quarantäne bemerken, dass sie geheilt sind (die Nummern sind weg). Die geheilten Männer freuen sich ausgelassen (!).

Crick informiert Hopper dass er Rosettas Festplatte gescannt und nichts gefunden hat. Hopper kann es nicht glauben. (*Welche Funktion haben Cricks Redewendungen?*)

Marinne und Olive liegen auf dem Bett. Marinne entwickelt die Idee selbst weitere Klone herzustellen (it's as easy as beaking brownies), Olive warnt sie bzw. verbietet es ihr.

37 Rubys second nature (1:04'34''12 - 1:05'14''56)

Ruby und Sandy liegen wieder/noch nebeneinander auf dem Bett. Ruby erzählt von sich und dass sie gern natürlich (real) ist und fragt Sandy ob er sie zu künstlich (robotic) findet. Er sagt: „No you're very good at real, real is your second nature“. Daraufhin springt die Szene zu einer Nahaufnahme von Rubys Gesicht wie sie wahrscheinlich in/für ihr eDream Portal einen Text spricht: „Think of me as your second nature...“ (*Inhalt/Bedeutung des Monologes für die Filmbildung/ Atmosphäre?*)

38 Ruby in love 2 (1:05'14''56 - 1:06'48''21)

Ruby und Sandy wieder gemeinsam auf der Dachterrasse, sie unterhalten sich über das Leben, warum Menschen wütend sind, was friedlich, schön ist am/im Leben. „.....“Die Szene endet mit der Kopie eines Dialogs aus einem der schwarz-weißen Liebesfilme, die Ruby im ersten Teil herunter geladen hat.

R: Will you promise me something. S: Anything. R: Let's not let the celebration ever end. Let's not let the celebration ever end. Ever.

39 Sandy und seine Mutter 2 / Tanz (1:06'48''21 - 1:07'35''39)

Sandy kommt nach Hause zu seiner Mutter, tanzt ein paar Schritte vor ihr, sei wundert sich warum er so gut gelaunt ist. Er tanzt mit ihr gemeinsam und sagt er dass er verliebt ist: I found her. Sie tanzen ausgelassen.

40 Rosetta kommt frei (1:07'35''39 - 1:08'34''17)

Rosetta allein in einem Raum/OP(?) in der Quarantäne. Hopper kommt und überbringt ihr die Nachricht, dass die Männer geheilt sind und dass sie nach Hause gehen kann. (*Dialog am Ende der Szene formal und inhaltlich unklar?*)

41 Dirty Dick verrät Rosetta (1:08'34''17 - 1:09'27''54) welcher Verrat? was verrät sie?

Hopper trifft sich in einem Cafe mit Dirty Dick. Er erzählt ihr ,wie der Virusfall ausgegangen ist und dass er nicht versteht, wie alles zusammenhängt. Dirty Dick verrät ihm, dass es Rosetta nicht gewesen sein kann, weil sie noch Jungfrau ist. Dirty Dick: I examined her medical records. Er gibt Hopper einen Ordner mit einem Packen Papier, dieser liest die Unterlagen und ruft dann

verwundert: Virgin?! (*Welche medizinischen Unterlagen einer Untersuchung bestätigen Jungfräulichkeit ? Warum verrät sie Hopper nicht alles?*)

42 Ruby und Schwiegermutter in spe (1:09'27''54 - 1:11'13''46)

Sandy stellt Ruby seiner Mutter vor. Diese ist erst überrascht bis unzufrieden mit Ruby und will ihrem Sohn ins Gewissen reden. Er steht aber zu Ruby. Die Mutter und Ruby unterhalten sich noch kurz, Ruby kostet die Suppe (*Gespräch über Sandy und „Rezepte?!“*) dann gehen Ruby und Sandy nach oben in sein Zimmer

43 Rosetta und Agent Hopper (1:11'14''02 - 1:12'45''25)

Rosetta wird von Hopper nach Hause gebracht, bis zur Haustür. Er entschuldigt sich, bittet sie nicht wegen der vorläufigen Inhaftierung/Verdächtigung gekränkt zu sein; er habe ja nur seine Arbeit gemacht. Rosetta sagt das sei sie nicht, sie habe ja auch nur ihre Arbeit gemacht. Sie fragt ihn, ob er noch auf eine Tasse Tee mit rein kommen möchte, bittet ihn aber noch kurz zu warten, weil sie noch ihre Mikrowelle kontrollieren muss. Rosetta geht schon hinein, öffnet alle Schränke und sieht überall Einweckgläser mit Fotos und Namen darauf, sei ruft erschreckt nach Ruby (in die Mikrowelle). Da kommt bereits Hopper herein und küsst Rosetta überfallsartig. Die beiden lassen voneinander ab und küssen sich wieder und noch einmal...

44 Marinne klont (1:12'45''25 - 1:14'05''29)

Marinne und Olive beobachten die küssende Rosetta auf dem Bildschirm. Olive sagt: oh what a wonderful story! She looks so happy. Marinne: We're free! She doesn't need us anymore. She hasn't even checked in with us. Olive: I'm so sleepy. Can we sleep in your room tonight? I sleep better in blue. Olive schläft ein und Marinne beginnt am Computer (ihre Hände bzw. Fingernägel fungieren als Cyber-Werkzeug) neue Klone zu machen. (*Wie viele und warum in welchen Farben?*)

45 Bettszenen verliebte Paare (1:14'05''07 - 1:15'05''64)

Jeweils abwechselnd sind zuerst Ruby und Sandy und dann Rosetta und Hopper nebeneinander auf dem Rücken im Bett liegend sichtbar. Die Paare sind nackt und mit weißer Bettdecke bis ober- (Frauen) bzw. unterhalb (Männer) der Brust bedeckt. Die Szenen verlaufen sehr ähnlich. Tw. sind die Dialoge gleich. Beide Frauen fragen: „Can we do it again?“ Beide Paare ziehen sich die Bettdecken bis über die Köpfe um es nochmal zu tun.

46 Abspann - Rubys Schwangerschaft - Rosetta im eDream Portal (1:15'05''64 - 1:18'50''83)

Der Abspann beginnt, mit Musik und mit Kamerablick auf den Laptopbildschirm auf dem Rubys eDream Portal zu sehen ist. Links wird ein Icon angeklickt und in der Mitte laufen die Credits ab. Das wird unterbrochen von einer Szene in der Rosetta ihren Laptop anmacht und eine Videoschaltung zu Ruby herstellt, die hochschwanger mit Sandy (der eine Teigschüssel hält) in der Küche (*der Küche des Hauses von Sandy und seiner Mutter?*) steht. Rosetta fragt: Oh, why did you do it? There was no need to do it. Ruby antwortet, sie wisse das, sie habe es gemacht weil sie es wollte. Ruby bittet Rosetta heute ihr Portal zu übernehmen und nicht zu echt zu sein, be a bit more robotic. (Dialog geht noch weiter...) Die Szene wechselt wieder zu den Credits und dann noch einmal zu Rosetta, die jetzt als Ersatz für Ruby im eDream Portal einen Monolog über die Erfüllung von Träumen hält (Our wildest dreams can become reality). Dann kommen nochmal Credits und ganz am Ende noch eine Nahaufnahme von Rosetta, die sagt: And... we should never ever be afraid of love.

(*innwiefern rahmen bzw. erklären diese abschließenden Monologszenen von Rosetta den Film?*)

2 Ersteindrücke

Nina Formanek

Beim ersten privaten Filmerlebnis im Kino im November 2009 stand das Thema der Masterarbeit noch nicht konkret fest. Ich erinnere mich an einen entspannten, lustigen Kinoabend. Ich habe den Film sehr gemocht, fand ihn witzig und schräg aber auch berührend. Als interessante Themen sind mir der humorvolle Umgang mit der Naturwissenschaft, die Parodie von romantischer Liebe und das Moment vom Medium im Medium (Filme im Film) in Erinnerung geblieben. Auch die Ästhetik des Films (etwa Farben und Kleidung der Klone) und die teilweise verrückten Figuren mochte ich gern.

Der Ersteindruck wurde im Anschluss an ein zweites, bereits im Fokus auf die Master Arbeit konzentriertes Sehen des Films verfasst.

Der Beginn des Films bringt geheimnisvolle, sphärische Musik in Verbindung mit der schematisch graphisch dargestellten Struktur eines Gens.

Die Hauptfigur Ruby wirkt auf mich als eine irritierende Mischung aus Sex-Symbol und künstlicher Puppe (z.B. Fingernägel). Auch Rubys Verhalten gegenüber dem ersten Mann (Alex) mit dem sie Sex hat ist höchst irritierend, scheint mir völlig unnatürlich. Mir fallen die Gegensätze Natürlichkeit/Stereotypes Sexsymbole vs. Künstlichkeit/Technik ein. Die technischen Details, wie Halsband und kleine Fotokamera unterstützen dies. Auch der inhaltliche Sinn des Dialogs bleibt mir beim ersten Sehen teilweise („most people get to two“) unverständlich.

Unklar ist mir zuerst warum Olive anfangs Marinne umsorgt und weshalb das Sperma getrunken und gespritzt wird. Die Schrift der Computerbefehle wirkt altmodisch auf mich. Olive und Marinne schlafen gemeinsam im Bett, Ruby allein und auch nicht im Doppelbett. Möglicherweise damit sie *downloads* besser während dem Schlafen machen kann? Ich habe mich auch gleiche gefragt wer, die Filme für Ruby aussucht. Später wird klar es ist Rosetta. Rosetta ist für mich ein völlig anderer Frauentyp als die Klone. Sie ist die *klassische Wissenschaftlerin*, schläft in der Kleidung. Das Design der Technik (Laptop) wirkt auf mich eigenartig verspielt, fast kindlich.

Auffallend fand ich die traurige, auf den ersten Blick unverständliche, pathologische Mutter-Sohn Geschichte. Spannend finde ich die kurze Szene in der Rubys Angebot zum Sex abgelehnt wird (sie einen Korb bekommt). Wie genau wird das inszeniert?

Medienkritik bzw. –karikatur wird dargestellt wenn Ruby alte Hollywood Romanzen ins Bewusstsein *downloadet* und dadurch Verhaltensmustern (Anmachsprüche) lernt. Das Begehren, die Form von Liebe, die die Klone kennen, sich downloaden, ist klassisch heterosexuelles Begehren, and der romantischen Liebe US-amerikanischer Filmklassiker der 1950er, 60er Jahre orientiert. Frauen sind in diesen Filmen hilfsbedürftig, unterstützend dargestellt. Dies widerspricht wie Ruby von den Männern mit denen sie schläft wahrgenommen wird, nämlich als sehr offensiv, selbstbewusst. Meist irritiert daher ihr Wunsch nach Zärtlichkeit (Kuscheln).

Die Klone sind als visuelles und tw. auch emotionales Abbild, als Kopie von Rosetta Stone konzipiert. Rosetta erzählt Dirty Dick: Sie sind zufrieden (es geht ihnen körperlich? gut) wenn sie Zuneigung bekommen. Scheinbar ist Zuneigung, menschliche Wärme, Interaktion, das was sich die einsame Wissenschaftlerin Rosetta wünscht. Hat sie bewusst aus diesem Grund auch die Klone gemacht? Eher nicht, eher war der Grund wissenschaftliche Neugier. Fraglich bleibt wie stark diese auch unterbewusst von individuellen Bedürfnissen/Sorgen der ForscherInnen beeinflusst ist. → Wissenschaftskritik

Wohingegen Rosetta im Abspann davon spricht, dass Liebe das einzig relevante sei. Während des Films macht der Charakter Rosetta Stone nicht den Eindruck, dass sie sich dessen bewusst ist und auch gezielt danach handelt. Eher entsteht der Eindruck einer schüchternen, einsamen Frau (klassisch unselbstständige Frauenfigur), die sich auf dem Umweg über ihre Arbeit die Klone als Ersatz-Familie, Ersatz-Liebe schafft.

Der Schnitt von der Szene *Verhör Rosetta* zu *Klone allein zu Hause* ist eine Überblendung. Dieselben Schnitte kommen öfter vor, z.B. am Ende zwischen den Liebesszenen und dem Abspann. Was bewirken/verdeutlichen diese Schnitte?

Im Abspann kommen noch Inhalte, Erklärungen Warum sind diese im Anhang? Wie wird filmtheoretisch so ein Kunstgriff begründet? Wofür steht dieses Stilmittel bei Teknolust?

Ruby als Hauptklonfigur ist charakterlich am meisten ausgearbeitet bzw. macht auch die offensichtlichste Wandlung durch und gleicht hinsichtlich ihrer Empfindungen am meisten Rosetta. Olive und Marianne haben andere Charaktereigenschaften, die bei Rosetta nicht so deutlich hervorkommen. Olive – Gehorsam, ängstlich, häuslich, liest viel. Marianne – abenteuerlustig, widerspenstig, eigenwillig...

Das Farbschema wird strikt und stringend den ganzen Film lang verfolgt. Wozu dient dieses Stilmittel? Was unterstützt, bewirkt es? Warum sind die drei bei der Tanzszene gelb?

Welche Funktion übernehmen die Kostüme? Warum gerade asiatische Kimonos? Vieles an der schlichten architektonischen Gestaltung der Innenräume in denen die Klone leben und auch die sehr stilisierte Teezeremonie erinnern an Asien.

Wie sind die technischen Geräte im Film optisch dargestellt? Rosettas elektronische Geräte erinnern mich an Kinderspielzeug. Bedeutung/Analyse der Schrift in den Wohnungen der Klone, im EDream Portal, auf Rosettas PC? Die Utensilien von Rosetta bzw. den Klonen zur Lagerung bzw. Verabreichung des Spermas sind eine Mischung aus sehr hausbacken/weiblich (Einweckgläser) bzw. medizinisch (Spritzen) Geräten.

Außerdem habe ich mir folgende Fragen bzw. Auffälligkeiten notiert:

- * Warum flüstern die Ärzte immer nur geheimnisvoll?
- * Was bedeuten die Zahlen auf den Gläsern mit den Kondomen?
- * Technische Geräte im Uniforschungslabor und bei den Ärzten scheinen normal. Kopiergeräte eher veraltet bzw. sehr alt.
- * Manche Dialogzeilen sind mir als besonders paradox aufgefallen: z.B. als Rosetta zu den Klonen sagt: „Every woman deserves a face of her own.“ Wo doch im Grunde alle vier dasselbe Gesicht haben.
- * Bei der Befragung der Männer in Quarantäne wirken die Männer sehr verunsichert wie kleine Kinder.
- * Rosettas Beichte an Dirty Dick erfolgt sehr emotional fast unter Tränen.
- * Die Musik beim Konzert, alle ZuhörerInnen und die Situation überhaupt wirken sehr *normal* im Vergleich zu allen anderen bisherigen Menschen des Films.
- * Die Klone, zumindest Ruby haben die besondere Fähigkeit technische Geräte stören zu können.
- * Als sich Ruby und Sandy umarmen ist ein Herzschlag hörbar.

Katja Gerstmann

Zum ersten Mal Teknolust im Herbst auf der Viennale 2009 gesehen, ohne die Masterarbeit auch nur angedacht zu haben, sondern „nur“ wegen der Schauspielerin Tilda Swinton. Damals fand ich, es sei für den Independent-Charakter ein sehr professionell, aber trotzdem auch relativ traditioneller Film – ohne besonders experimentellen Plot oder Darstellungsweisen, obwohl das Thema und die Bearbeitung des Themas zum Teil schon abseits des Mainstreams zu verorten sind, und an einigen Stellen durchaus deutlich wird, dass dahinter feministisch motiviertes und fundiertes Filmschaffen steht. So wird die ewige wissenschaftliche Assistentin deutlich überzeichnet, das Mauerblümchen, das in Wahrheit viel erfolgreicher ist, als sie zugibt und ihre Vorgesetzten errahnen.

Andere Szenen sind „klassisch“ absurd bzw. slapstick – der Junggeselle, der noch bei seiner Mutter lebt, der einstudierte Tanz der drei Kopien, die Ex-Agentin Dirty Dick, und andere Episoden des Films.

Nichtsdestotrotz hat auch dieser Film ein ganz mainstreamorientiertes Happy End, das mit der Erfüllung der romantischen heterosexuellen Liebe, und sogar Familien/ „natürliche Reproduktion“, Schwangerschaft verknüpft ist. Auch das Schlusswort deutet eindeutig in diese Richtung: „We should never be afraid of love“. (Könnte man fast sagen, dass der Film das Potential, was er hat, nicht nutzt, bzw. durch diese zwei Hetero-HappyEnds wieder relativiert. Das Ende für die beiden anderen Klone, die dann beginnen, weitere Klone herzustellen, ist viel offener, steht aber zumindest als Alternative neben den Geschichten von Rosetta und Ruby.

In der Sichtung und Beschäftigung für die Arbeit habe ich den Film dann ja bereits mit dem Fokus unseres Forschungsinteresses zum zweiten Mal gesehen. Dabei fielen mir vor allem die explizit angesprochenen und verhandelten, philosophischen Themen des Films auf – Fragen nach Familie und Verwandtschaft, nach Vertrauen, Zusammenleben, Individualität und Gemeinschaft, nach Kopie und Original, nach Wissenschaft und Technologie, Theorie und Empirie. So reden etwa Ruby und Sandy darüber, warum Menschen böse/wütend sind, weil sie sich keine Zeit für die schönen, wichtigen, Dinge nehmen – was macht Leben lebenswert?

Die Geschlechterdarstellung ist zwar nicht durchweg heteronorm, verbleibt aber trotzdem in der Heterosexualität, auch wenn durchaus variable und variantenreiche Genderkonstellationen entworfen und dargestellt werden, auch über die alternativen Verwandtschafts- und Familienkonzepte.

Die drei Klone sind gleichzeitig identisch und verschieden, was durch die gleiche, verschiedenfarbige Kleidung und die unterschiedlichen Haare visualisiert wird. Sie sehen sich selbst als Familie, und haben füreinander unterschiedliche Funktionen. Ruby scheint die älteste, verantwortungsbewussteste zu sein – sie muss/darf hinaus gehen um Sperma-Nachschub zu besorgen. Meist ist sie allein, schläft auch in ihrem Zimmer allein. Die anderen beiden sind oft zu zweit in Olives Zimmer, schlafen und essen gemeinsam, schmusen miteinander, und scheinen kindischer und ungestümer zu sein – wie sie reden, womit sie sich beschäftigen.

Andererseits lesen und recherchieren sie viel über Menschlichkeit und Gesellschaft, und scheinen sich mehr Gedanken über ihre Identitäten, ihr Dasein zu machen als Ruby, die lediglich ihre Aufgabe erfüllt.

Trotzdem ist auch Ruby selbstständig und auf ihre Autonomie bedacht – sie entscheidet, hinauszugehen und für Nachschub zu sorgen als Marianne kollabiert, und begründet es damit dass sie für Rosetta so wichtig seien.

Später beginnt auch Ruby zu „lernen“, wegen/durch Sandy – beobachtet Menschen, geht ins Museum.

Ästhetik

Film Noir/Detektivfilm-Referenzen und Zitate:

der special agent aus Washington im Trenchcoat, mit einer teils mysteriösen Vergangenheit, Einzelgänger und überzeugter Single (?) – lehnt zumindest Rubys Avancen als einer der einzigen Männer ab.

Auch das er eine eher zwielichtige Ex-Kollegin anruft und in den Fall miteinbezieht – Name & Aussehen wie ein Pornostar? – erinnert an andere Filme – etwa Twin Peaks, in der der kauzige Agent Cooper auch seinen cross-dressenden (ex-kollegen?) David Duchovny miteinbezieht.

Zudem hat er oft Pflaster im Gesicht, immer an wechselnden Stellen – Wange, Nase.

Hat – nur für Dirty Dick oder auch für andere? – einen Spitznamen „RB“/ „Rosebud“, wobei nicht (?oder) erklärt wird, woher oder warum?

Auch Dirty Dick trägt klassische AgentenUniform – Trenchcoat, Hut, Koffer.... und ist transgender? Rosetta fragt: That's Dirty Dick? *He* looks like that actress... Hopper hingegen sprach von seiner Kollegin (*she*)

Zukunft?

Oxygen Bar und Auto von Ruby – soll der Film weiter in der Zukunft spielen? sonst eher Gegenwartsbezug...?

Hetero-romantische Liebe

ganz plumpe erste Anbändelung von Hopper und Rosetta – Widerspruch zu seiner angeblichen Vergangenheit?! passt schon eher zu ihr, aber zu ihm?!

2. Anbändelungszone: ohne Worte fast, Ruby und Sandy (heißt der auch wegen seiner Farbe – immer in braun? so?), Musik ganz anders als bisher im Film....

Sandy sagt er hätte davon gehört, dass Sex einfach sei – selbst also noch keine sexuelle Erfahrungen, demgegenüber Ruby mit ihren im Film ausreichend dokumentierten sexuellen Begegnungen... bricht ein wenig mit der klassischen Hetero-Film-Norm? Sie als Erfahrene, er als Unerfahrener? „neuer Mann?“

Trotzdem scheint das Ende eine Gratwanderung zu versuchen zwischen klassischem HappyEnd und absurder Überspitzung eines solchen Happy Ends. zB meet the mum, Küchenschränke voller Spermaproben, 1. Kuss zwischen Hopper und Rosetta?

Familienbezüge

erster Streit Rosetta und Klon – Pubertät? sie machen was sie wollen, wollen raus und selbst entdecken, stehlen Rosettas Kreditkarte... Rosetta will sie beschützen, hat Angst, dass sie entdeckt werden => will sich wohl auch selbst schützen.

Auffällig/Unklar

- * Dirty Dick bietet Rosetta Hilfe/Zuhören an – zwischen großer Schwester und Angraben?
- * Brillen! Rosetta, Crick, Hopper...
- * Donuts sind keine Proteine?
- * genuine Freude, als sie Rosettas Foto sieht? oder ist das nur das Lügen? (bei Hoppers Befragung?)
- * „cut out the walks on the wild side“
- * warum will Olive nicht, dass sie und Marianne sich klonen? sagt ganz streng und überzeugt: don't you dare? – Marianne macht es trotzdem, am Ende, während Olive schläft
- * „real is your second nature“
- * was schaut Sandys Mutter im Fernsehen?
- * Dirty Dick hat medizinische Akten von Rosetta (1. warum?) und dort steht drin, dass diese Jungfrau ist (2. warum?) – leicht absurd...

Wiederholte Motive

- * Ruby kann die Geräte in Sandys Zimmer genauso dirigieren wie er „seine“ im Copyshop....
- * Rosetta in der Quarantäne, genauso wie vorher die infizierten Männer, bleibt jedoch vage, ob sie verhaftet ist, weil sie verdächtig ist, oder ob sie in Quarantäne ist, weil sie auch infiziert sein könnte?

- * Rubys Schwangerschaft – während Sandy Brownie Teig rührt – „Reproduction as easy as baking brownies...“

3 Memos

gemeinsames Analyse/Diskussionsprotokoll Teknolust mit Szenenprotokoll und Ersteindrücken 24.07.10

Anhand der Ersteindrücke und des Szenenprotokolls erste wichtige Szenen, Themen im Film festhalten, erste Thesen bilden und anhand dessen entscheiden von welchen Szenen ein Einstellungsprotokoll verfasst werden soll. In Anlehnung an Vorgehen von Rosenthal diese ersten Thesen anhand der Einstellungsprotokolle prüfen/ausformulieren...

Im Bezug auf Forschungsfrage: In Teknolust ist „neue“ Reproduktionstechnologie zwar potentiell für gesamte Gesellschaft nutzbar, aber von Rosetta Stone nur als einzelnes Experiment geplant. Mit dem Ziel auch Hausarbeiten (menial labour) zu verrichten.

Latente Bedürfnisse Rosetta:

Wenn Fokus auf wie sex, gender, desire dargestellt werden dann speziell die drei Klone anschauen bzw. die drei Beziehungen, die am Ende gezeigt werden; wie diese entstehen, sich entwickeln...

Film endet mit drei zweier Beziehungen: Rosetta+Hopper, Ruby+Sandy, Marinne+Olive
Werden diese drei oder zumindest zwei hetero Beziehungen am Ende sehr idealtypisch, hetero dargestellt, sehr main-stream happy End. Ist das nur so banal oder könnten darin auch subversive (feministische) Elemente in der Analyse gefunden werden?

Heißt Sandy, Sandy so weil er immer so braun angezogen ist?

Aufreißen und Motivational Tapes, klassisch heteronorme romantische Liebesfilme als Muster, Folie, Stereotyp um sexuelle Beziehung bzw. für Ruby und die Klone eigentlich Arbeitsbeziehung

Themen:

- * Special Agent Geschichte: Stereotyp/Motiv Agent, mit Vergangenheit, Trenchcoat, kautzig, mit eigenartiger Freundin (Dirty Dick) – Intertextualität, Filmzitat Ding, Bezug zu unserer Forschungsfrage, mehr als dass Hopper ganz klassische Männerbild darstellt.
- * Hetero-romantische-Liebe: Olive und Marinne haben eine symbiotische Beziehung.
- * Familien/Verwandtschaftsthema: Pubertäre Klone, Mütterlich/Schwesterliche Rosetta. Sandy und seine Mutter – sehr überspitze neurotische Mutter – Sohn Beziehung.
- * Die drei Klone: Gleichheit – Individualität, entwickelt sich über den Film. Unklar bleibt ob alle drei Klone dasselbe 50% Genmaterial von Rosetta haben.

Positiv gewendet könnte interpretiert werden, der Film überspitzt klassische Stereotype um sie zu parodieren. Ist aber tw. hart an der Grenze sehr platt zu sein, zur Oberflächlichkeit/Banalität. Mit feministischem Hintergrund können möglicherweise gerade solche Platituden queer gelesen/gesehen werden?

Überspitzte Stereotype anschauen: Männer, Sandy, Hopper, Crick und Frauen, Klonschwester, Rosetta, Mutter, Dirty Dick

Gräbt Dirty Dick Rosetta an als sie ihm/ihr die Geschichte der Klonfamilie erzählt?

Interaktionen Rosetta mit den unterschiedlichen Typen und Typen für sich (Figurenanalyse nach Hickethier?) → nicht als Einstellungsprotokolle sondern so wie bei QC. Deskriptive Analyse der Einzelcharaktere und deren Interaktionen plus Entwicklung über den Film. Auch Augenmerk auf farbliche Unterschiedlichkeit der Klonschwester. Crick formuliert vorsichtig und in Metaphern.

Nächster Analyseschritt

Technik/Ästhetik einerseits alt und neu??? Mikrowelle, Auto, Hopper Handy, Oxygen Bar, alte Macboocs, Kopiergeräte, Geräte in der Klinik/Uni → hat diese Mischung aus alt und neu System bzw. Funktion für den Film, oder ist die halt dem damaligen Stand der Technik/Zeit und dem dass Film low budget ist geschuldet? Film ist von 2002 und low budget

→ These: Gerade die Klone sind das neue (deswegen sind sie und ihr ganzes Mobiliar, ihre Requisiten) und alle anderen sind eher auf alt gestylt (Hopper Detektiv Film Noir)
Rosettas moderne, unkonventionelle Haustechnik stellt möglicherweise die Verbindung her zu stylischer Wohnung der Klone.

Technik sonst ist fast zu lächerlich dargestellt, fügt sich nicht in sonst typische Science Fiction Ästhetik.

Interaktionen zwischen Ruby und Klonschwester und Rosetta sind „normal“, alle anderen Interaktionen von Ruby draußen laufen eigentlich „eigenartig“, nur mit Sandy, einem Jungen der für sich in der Welt draußen verloren, autistisch wird funktioniert die Interaktion fast wortlos. Sandy und Ruby lernen gemeinsam die Welt kenne, fühlen sich beide der Technik näher als den Menschen.

Aber z.B. bei Interaktion mit Straßenprediger ist Ruby total schlagwertig.

Rubys Eröffnungssätze zum Arbeitssex sind formal wie klassische Anmachsprüche gehalten.

Beziehung Ruby+Sandy so abstrakt sie ist, wird ganz klassisch entwickelt: Erstes Kennenlernen, gemeinsam Welt entdecken, Sex, Baby und Brownies backen.

San Fransisco als Ort der Handlung – Nähe zu Silicon Valley.

Straßenprediger als Figur, Religion, schwören auf Bibel auf den ersten Blick unklar. Möglicherweise Religion (Predigt des Mannes ca. zur göttlichen Erschaffung von Leben, bzw. menschliches Leben als Abbild von Gott). Religion vs. Wissenschaft, Möglichkeit der technischen Reproduktion von Menschen. Religion oft Thema von Science Fiction. Wird Wesen von Menschlich bei wissenschaftlichen Versuchen oft nicht per se, von Anfang an, mitgedacht? ist/war lange auch Deutungsmacht der Kirche/Religionen. Ruby + Sandy unterhalten sich über Menschen.

Ruby verdient übers EDream Portal auch Geld. Macht sie sich auch übers Portal Dates mit den Männern aus? Scheint im Film nicht so.

Wie wird der Virus auf die Computer der Männer übertragen? Übers EDreamPortal, über Rosettas Computer wo die Profile der Männer erfasst sind, rein über die Interaktion Mensch-Computer??? Jedenfalls wird Virus über den Computer von Rosetta wieder gelöscht. Ist

Film im Film: Einerseits Hollywood Klassiker. Irritierend ist was sich die Mutter von Sandy im Fernsehen anschaut. Tanzende Mädchen, ohne Ton, unpassend zu diesem Typus Hausfrau??
Erinnert an David Lynch Hasen Kurzfilme.

Warum ist Olive so vehement dagegen, dass Marinne neue Klone macht? Vor allem weil sie sonst immer so lieb ist und diese Zurechtweisung sehr scharf ist. Vielleicht weil sie einerseits so naiv, prinzipientreu, solidarisch ist oder auch weil sie eifersüchtig ist?

Nochmal nachschauen was genau sacculant protein ist? Um zu klären warum Ruby zu Donuts Protein sagt?

Warum macht Marinne nur wieder rote und blaue Klone? RGB Farbschema, additive Farbmischung.

Szenen im Abspann, Rahmung der Handlung, Relevanz des Themas Liebe? Potenziert/Vereinheitlicht diese Hetero-Romantik. Plus vs. Kunstgriff die Szenen im Abspann zu setzen.

Abspann rahmt auch nochmal Hetero Beziehungen vom Ende sehr viel deutlicher als romantische Liebe. Wohingegen Beziehung Marinne + Olive deren Ausgang/Weitergang viel unklarer bleibt. (Wahrscheinlich gibt es für Beziehungen abseits der Hetero Norm noch keine Folien, Vorlagen, Stereotype)

Filmische Funktion Abspann? Extra Title Designer

Abspann eher kurz auch Vorspann sehr einführend...
Sind Helixen im Vorspann schon DNA Helixen,

warum manchmal gelb?

welche Bedeutung haben die Tanzszenen? Sandy allein, Sandy und Ruby, Sandy und seine Mom?

Funktion Abspann: wie Epilog bei Büchern á la: Die Geschichte geht weiter? oder: Abspann als „real“ – durch Unterbrechung durch EDream Website soll die Website auch als real dargestellt werden?

Memo Figurenanalyse Teknolust Nina

Rosettas Notebook, zeigt ihr auch immer Status Informationen über die Klonschwester an. In Rosettas Einführungsszene, ist ein kleines Bild von Ruby und Alex sichtbar.

Rosetta und Crick unterhalten sich über Wissenschaft und deren Risiken im Allgemeinen sowie über Rosettas Forschung im Speziellen. Erstmals taucht das Thema Reproduktion von intelligentem Leben explizit im Film auf: Rosettas Arbeit (*thesis*) handelt von, sich selbst replizierenden Automaten (*self-replicating automats S.R.A. 's*). Crick fragt nach wann er diese S.R.A.'s sehen könne, er scheint interessiert daran mehr über Rosettas Arbeit zu erfahren. Rosetta belügt Crick und behauptet, dass ihre Arbeit rein theoretisch sei. Bereits in dieser Szene könnte ZuseherInnen möglicherweise unbewusst klar werden, wer bzw. was Ruby, Olive und Marinne sein könnten – von Rosetta hergestelltes künstliches Leben.

Lediglich in den Interaktionen mit ihren Klonkindern bzw. -schwestern Ruby, Marinne und Olive behält Rosetta meist die Überhand und wird als stark mütterliche, dominante und besorgte Figur dargestellt. Sowohl Rosetta als auch die Klone sprechen ihre verwandtschaftliche Beziehung explizit im Laufe der Filmhandlung an. Was sprachlich unmissverständlich ausgedrückt wird, verdeutlicht sich in vielen kurzen, häufig auf den ersten Blick für die Haupthandlung nebensächlichen, Interaktionen zwischen den Vieren.

Wie wichtig ist diese mütterliche Charaktereigenschaft Rosettas für die Filmhandlung, für unsere Forschungsfrage? Was wirkt wie (mehr/weniger) auf ZuseherInnen sprachliche Charakterisierung oder darstellerische? Was wenn sprachliche und darstellerische Charakterisierung abweichen, ambivalent sind? Z.b. bei Crick? Irritation, Verwirrung. Rosetta ist Mutter in Wort UND Tat.

Evtl. als Stützung für plötzliche Entwicklung der Liebesgeschichte Rosetta+Hopper verwendbar? Hingegen in jener Szene in der Hopper Rosetta verhört und sie vorläufig fest nimmt (35) sind jegliche intimen Gefühle zwischen den beiden wie verflogen: Rosetta sitzt schniefend auf einem Stuhl, ist enttäuscht und traurig. Hopper ist ausschließlich auf seine Arbeit konzentriert, für private Gefühle bleibt kein Platz: „I’m sorry, but rules are rules. I don’t make them.“ (57’40”) Rosetta behauptet sie sei die Frau auf dem Phantombild und verkleide sich so wenn ihr langweilig sei. Hopper fragt sie zwar indirekt nach den Männern in Quarantäne, wirkt aber nicht mehr als berufsmäßig interessiert an Rosettas vermeintlich häufig wechselnden Sexualpartnern.

Hopper als Mann, der an von Beginn an an Rosetta interessiert ist?

Der erste Kontakt zwischen den beiden dauert keine 15 Sekunden, ist aber für Rosetta insofern verstörend, als dass Hopper schlechte Nachrichten überbringt und sogar von Krieg spricht. Rosetta scheint Hopper vorerst. primär als Bedrohung wahrzunehmen, insbesondere nachdem ihr immer klarer wird, wer für die Erkrankung der Männer verantwortlich ist.

Bei Hopper ist lange Zeit unsicher, ob er Rosetta auch als Frau wahrnimmt, geht hinter ihr und Crick die Stiege hinauf, blickt kurz ihre Beine an, verzieht aber keine Miene. Eher scheint es in ihren ersten gemeinsamen Szenen so als ob er ganz auf die Arbeit konzentriert sei und Rosetta nur als Mitarbeiterin wahrnimmt.

Hopper in Szenen mit Crick (31, 33)? Zeigen diese Neues über Hopper oder stützen sie nur die Darstellung seiner detektivischen Neugier und Intelligenz?

Gleichzeitig wäre eine spannende Analysefrage danach, was an den Klonen menschlich unterschiedlich zum menschlichen ist???? Nachdem ich als Rezipientin weiß es sind Klone.

Genau genommen sind Ruby (sowie Olive und Marinne) und Rosetta zumindest genetisch *ein und dieselbe* Person. Bereits auf dieser banalen Ebene, der Festlegung von Hauptpersonen zeigt sich die Komplexität der Vorstellung von geklonter Kopie und Original. Oberflächlicher betrachtet werden Rosetta und die Klone zumindest äußerlich sehr unterschiedlich dargestellt. Charakterliche Unterschiede der Klone untereinander und charakterliche Ähnlichkeiten zu Rosetta werden erst im Laufe der Filmhandlung entwickelt. Ziel der Analyse kann es auch sein Unterschiede sowie Ähnlichkeiten zueinander zu zeigen.

Ruby wird bereits im Intro näher beschreiben, was löst es aus, dass Ruby wie im Computer gezeigt wird? Stützt dies ihre Künstlichkeit? Wie gelingt der Übergang zur nächsten Szene, wo Ruby real life agiert. Auch hier schient sie künstlich?

Natürlichkeit vs. Künstlichkeit: Ruby ist als emanzipierte und Frau dargestellt, wirkt daher nicht natürlich?? → Grenzlinie natürlich-künstlich? Klischee bzw. Norm Natur.

Rubys Weiblichkeit wird entwickelt von sexy – über künstlich – zu unbeholfen – hilflos – mütterlich??

Künstlich ist nur was mir nicht normal scheint? Öffnen einer Tür mit Fingernagel, Spermatee trinken...

Die Umkehrung der klassisch-heteronomen Rollenverteilung (starker Mann/schwache Frau), insbesondere beim One Night Stand, verstärkt die Inszenierung von Rubys Unabhängigkeit als Frau. Gerade beim Sex, Situationen in denen der Körper involviert ist, wo Menschen auf den

Körper zurückgeworfen sind, halten sich Dualismen besonders lange (oder werden ins extreme Gegenteil verkehrt Domina?) → gegensätzliche Darstellungen (wie bei Ruby) fallen daher besonders auf, fallen besonders aus dem Muster.

In welchen anderen Situationen fallen emanzipierte Frauen noch besonders auf? Mütter? Beruf?

Ruby wird also als mehrdimensionale Figur inszeniert. Sie ist nicht nur die nüchterne, emanzipierte Business-Woman (zwar mit ungewöhnlichem *Beruf*), sondern interessiert sich, wenn auch nur zaghaft, für andere Dingen (Sandy) als ihre Arbeit, gönnt sich kurze Entgleisungen von ihrer beherrschten Fassade, und ge/braucht Idealismus und Romantik zum Überleben/weil Arbeiten?

Romantik (Schnulzen Download) und Träumerei (EDreamportal) werden von Ruby erst nur benutzt um ihrer Arbeit/Aufgabe nachzugehen ergreifen dann aber quasi Besitz von ihr? Weil sie Gefühle entwickelt und sich nach Zuneigung sehnt.

Wobei im Film selbst nicht erklärt wird warum sie als Klonen überhaupt individuelle Charakteristika haben. Vorstellbar wäre, dass sie aufgrund ihrer Programmierung oder weil sie eben doch zur Hälfte menschlich sind, Subjektivität ausbilden. Was macht Ähnlichkeit/Differenz aus? Ist Unterscheidung wie bei Künstlichkeit/Natürlichkeit nur graduell und wandelbar? Ruby wird Rosetta immer ähnlicher obwohl sie sich äußerlich stark unterscheiden...

Medienkritik: Außerdem kann diese Darstellung dreier verschiedener Medien und derer Funktion für die Klonen auch als Parodie auf deren tatsächlichen Gebrauch gelesen werden: Romantische Komödien dienen der Arbeit gehen einerseits ganz im auf Profit zentrierten Hoollywood auf, andererseits dienen sie dann Ruby tatsächlich um ihre romantische liebe zu Sandy zu zeigen. Bücher machen schlau – internet ist gefährlich.

ad Ersteindruck:

Warum ist mir beim ersten Sehen klar, Ruby sucht sich die Filme zum download nicht selbst aus? Wodurch wird Unselbstständigkeit angezeigt?

Memo Figurenanalyse und Diskussion Katja

Subversion & Stereotype

Der Film als Ganzes und die (Haupt-) Figuren schwanken zwischen Stereotypen und deren Subversion:

- * Rosetta einerseits nur graues Mäuschen/Assistentinnentyp, aber auch mad scientist (und damit in männlich konnotiertem Stereotyp)
- * Klonen – idealtypische schöne sexy Frauen, dann aber doch auch homoerotische Elemente, Selbstständigkeit vs. Naivität, Intelligenz...
- * Film selbst zwischen platter Billigproduktion und hintersinnigem, subversivem Humor (durch Anspielungen, Filmzitate, usw.)
- * Frage dabei: ist das gewollt – soll es billig wirken? ist der Humor, sind die Subversionen gewollt, geplant, inszeniert? manches auch erst auf dem zweiten Blick erkennbar – zumindest fürs uns – und nicht schon im Kino... muss wohl offen bleiben (ohne Produktionskontext miteinzubeziehen)

Jedenfalls sind Neu- und Umdeutungen von Stereotypen und Geschlechterkonstruktionen im Film möglich, sie sind angelegt und vorhanden, allerdings teilweise versteckt in den Stereotypen, die sie parodieren, und daher oft auf den ersten Blick nicht (leicht) zu erkennen.

Frage: was ist mit den rätselhafteren, nicht so eindeutigen, leicht zu entschlüsselnden Figuren, wie Sandy oder Crick? Steckt da mehr dahinter, oder sind die „einfach“ eindimensionaler und manifester?

Geschlechterkonstruktionen

differenzierte Weiblichkeitskonzeptionen in den Hauptfiguren Rosetta, Klone, Dirty Dick, die auch in sich nochmals mehrdimensional angelegt sind (gerade bei Klonen und Dirty Dick?) Mehrdimensionalität schließt Körperlichkeit und Sexualität der mit ein.

Die emotionale Bindung Rosettas an die Klone, die nebenbei geschieht, nicht beabsichtigt war und auch ihre einzige emotionale, familiäre, intime soziale Beziehung darstellt, wird mit der Vorstellung einer Mütterlichkeit der Schöpferin für ihre Klone begründet. Auf manifester Ebene werden die Muttergefühle mit Liebesbedarf und sozialen Bedürfnissen begründet, was durchaus auf eine Naturalisierung von Mütterlichkeit hindeutet, die eben kommt, wenn Frauen sich fortpflanzen, da Rosetta ja sonst keinen großen Bedarf an sozialen und intimen Bindungen zeigt. Die Frage wäre hier, was mit dieser Beziehung geschähe, wenn Rosetta ein Wissenschaftler wäre – ähnlich starke „Vatergefühle“ sind jedoch (eher) unwahrscheinlich (vgl. dazu bereits den Trailer zu *Splice* (2010) – Forscherin entwickelt emotionale Bindung an Klon, während Forscher es nur als Untersuchungsobjekt betrachtet!).

Die Mütterlichkeit/Mutterrolle bekommt allerdings durch das gleiche Alter der Klone und Rosetta (produktionstechnisch bedingt oder Absicht?) einen Twist im Sinne der von Stacey angesprochenen Verstörungen der Verwandtschaftsnormen durch das Klonen.

Auch diese Interpretation bleibt ambivalent, was dann schon wieder für den Film spricht, dass in den scheinbar so eindeutigen Stereotypen doch auch etwas offen bleibt.

Die Männlichkeitskonstruktionen geschehen weniger über Körperlichkeiten, und nur insofern über Sexualität, als dass alle Männer wenn, dann selbstverständlich (nur) heterosexuellen Sex haben. Eher geschehen Zuschreibungen der Männlichkeit der Hauptfiguren über Kompetenz, Beruf und Erfahrung – bei Hopper, Crick, auch bei den Ärzten.

Die Nebenrollen werden eher als Rubys Opfer oder Beute inszeniert, die von ihrer Sexualität und dem Eingehen auf Rubys Angebote gefährdet werden. Oft wissen sie dabei nicht einmal so richtig wie ihnen geschieht, einige scheinen nicht oft anonymen Sex zu haben, und alle sind sichtlich erleichtert, als sie wieder geheilt, und damit ihre Männlichkeiten wiederhergestellt sind.

Beide Formen der Männlichkeitskonstruktionen schließen das Private aus – keine der männlichen Hauptfiguren sehen wir zuhause oder nicht bei der Arbeit (Hopper arbeitet ja sogar in der Bar). Rosetta & Klone dagegen sind oft zuhause zu sehen, und von Dirty Dicks Wohnung gibt es wenigstens eine Tür.

Einzigste Ausnahme und damit vielleicht eine alternative, zumindest jedoch marginale Männlichkeit bildet Sandy, der im Beruf eine Niete ist (und das auch zugibt), und auch nicht über körperliche Kraft oder eine umwerfende sexualisierte Aura verfügt (er wohnt noch bei seiner Mutter – wieder ganz stereotype Loser-Konstruktion eigentlich). Nichtsdestotrotz – oder gerade deswegen – erweist er sich als hilfreich und liebevoll, geduldig und tolerant in Bezug auf Ruby.

Geschlechterverhältnisse, sex, desire

An *sex* als verhandelbare Kategorie wagt sich der Film nicht heran.

Desire wird in den beiden heterosexuellen „Beziehungen“ Ruby-Sandy und Rosetta-Hopper inszeniert, und in der Beziehung zwischen Olive und Marianne angedeutet, bzw. weniger deutlich inszeniert – diese beiden teilen zwar auch ein Bett, sind aber angezogen, während die Heteros (scheinbar) nackt sind.

Rosetta-Hopper verbleibt auf der manifesten Filmebene auf der Begehrensebene – ob tatsächlich eine Beziehung daraus wird, bleibt offen, und kann nur in der Hollywoodtradition vermutet werden. Ganz abgesehen davon ist das Begehren zwischen beiden zunächst nicht besonders schlüssig inszeniert (sh. befremdliche Kusszene), war dann offenbar aber doch so ausgeprägt, dass Rosetta „es noch mal machen“ will.

Ruby-Sandy konstituiert Begehren in einer stereotypen Film-Liebesgeschichte mit Kennenlernen, Gemeinsamkeiten entdecken, Mutter vorgestellt werden, Tanzen usw.

Das Begehren der Männer, die Ruby zu Ernährungszwecken verführt, bleibt ebenfalls heteronorm und zeichnet ein Bild einer Männlichkeit, die immer (verschiedenste Orte, Zeiten...) zu Sex bereit ist, und zustimmt, wenn eine attraktive Frau danach fragt.

Geschlechterverhältnisse abseits von *desire* verbleiben ebenfalls in zwei typischen Filmkonstellationen: Chef und Untergebene/Lehrer und Schülerin bei Rosetta und Crick, auch wenn deren Beziehung einige Nuancen zeigt, und Informatin bzw. Verdächtige und der Detektiv. Dass sich der Detektiv in die Verdächtige bzw. Kronzeugin verliebt bzw. mit ihr schläft, ist filmgeschichtlich auch nichts neues.

Samplingkriterien

Möglichkeit der mehrschichtigen Inszenierung von Geschlecht liegt sicher im independent-Produktionskontext begründet – daher vielleicht als nächsten Film eher mainstream-Produktion? dito: schlechtere Bild- und Tonqualität

ad Diskussion/ Bens Anmerkungen

Möglichkeit für Figurenanalysetexte: Hauptfiguren (Rosetta und Klone?) alle Aspekte der Uhr, die anderen nur unsere Interpretationen

Rosetta als alleinstehende Forscherin ohne Ethik und Moral ganz klassisch *mad scientist*, das vielleicht nur klarer machen => dass das gar nicht thematisiert wird, ist meiner Meinung nach eine Kritik am Film, nicht an der Konstruktion der Figur

die Anmerkungen zur Logik/Unlogik (und ob das Absicht ist oder nicht) fand ich spannend – könnte auf die veränderten Erzählstrukturen des digitalen Kinos des Internetzeitalters rückgebunden werden (und damit Absicht unterstellt werden, falls das nicht zu weit gegriffen ist?!)

auch spannend fand ich die Frage, ob Mutter/Schwester oder doch eher Erschafferin/Herrscherin Rosetta auszeichnet/charakterisiert – vielleicht beides? in unterschiedlicher Weise explizit gemacht....

The Island

1 Sequenzlinie und Szenenprotokoll

Sequenzen

- I Illusion eines gesunden, glücklichen Lebens (00'00"00 - 30'52"31)
- II Flucht & Suche nach Sponsors (1:05'06"66 - 1:24'54"81);
- III Das System bröckelt & Neue Ziele (1:24'54"81 - 1:43'58"52)
- IV Recall (1:43'58"52 - 1:53'08"09)
- V Befreiung der Klone & Ende der Illusion (1:53'08"09 - 2:10'25"76)

Sequenzen und Szenen

I Illusion eines gesunden, glücklichen Lebens

01 Intro-Opening Titles (00'00"00 - 01'29"44)

Das Intro beginnt mit langsamer, melodischer Orchestermusik (die auch ein wenig an chorale Kirchenmusik erinnert) und einer langsamen Kamerafahrt in der Totalen über eine felsige Küstenlandschaft, dabei ist die Kameralinse seitlich begrenzt, so dass der Eindruck einer runden Linse entsteht. Dazwischen sind Bilder eines futuristisch designten Bootes geschnitten, auf dem eine blonde junge Frau (Scarlett Johansson), und ein brünetter junger Mann (Ewan McGregor) beide ganz in weiß gekleidet sind. Darüber sind die Opening Titles in schlichter weißer Schrift gesetzt.

02 Lincolns Alptraum (01'29"44 - 02'25"35)

Die harmonische, fast romantische Szene zwischen den Beiden (sie reichen sich die Hände) wird abrupt unterbrochen. Die Musik ändert sich, wird bedrohlich bzw. sind Geräusche vom ins Wasser fallen oder den Schreien unter Wasser hörbar. Es folgt eine sehr schnell geschnittene Bildfolge. Beide stürzen ins Wasser und drohen zu ertrinken, der Mann wird sogar von mehreren anderen Wesen (menschlich und männlich, aber mit durchscheinender Haut unter der die Adern sichtbar sind) tiefer gezogen. Die Frau sinkt. Dazwischen ist in kurzen Einstellungen die Großaufnahme eines älteren Mannes im Profil (Mund, Nase und unterer Anteil einer Brille) bzw. kurz auch Frontal das ganze Gesicht, geschnitten, der jemanden direkt anspricht mit: „You are special (...) you’ve been chosen, the island awaits you.“ Außerdem sind in einzelnen Bildern, wie als Erinnerung, verschiedene Momentaufnahmen, vermutlich aus dem Leben des jungen Mannes dazwischen geschnitten: ein Junge (ca. 8-10 Jahre alt), eine Insel, ein Sonnenuntergang, zwei Männer in gelben Schutzanzügen, eine Geburtstagsfeier (8 Jahre), die Fahrt auf einem Mottorad, die Fahrt in einem Auto, Bilder von einzelnen Worten (*happy, life*), ein Neugeborenes, der junge Mann wie er aus einem unterirdischen Teich auftaucht, etc. (Diese sind so schnell, dass sie nicht alle einzeln wahrnehmbar sind) Die Szene endet mit einer im Zeitraffer aufgenommenen Draufsicht auf den schlafenden Mann, der sich wie bei einem Alptraum im Bett hin und her wälzt.

03 Lincoln Six-Echo – Überwachung im Schlafzimmer (02'25"35 - 03'56"45)

Der junge Mann erwacht abrupt und schwer atmend aus dem Alptraum. Auf einem digitalen Spruchband an der Wand erscheint: „Good Morning Lincoln Six Echo“. Lincoln steht auf, das Zimmer ist fast ganz in weiß eingerichtet. Er erhält die Anweisungen über das digitale Spruchband in der Wand, seine Schlafphase analysieren zu lassen, worüber er sich ärgert/verzweifelt ist. In der nebenan liegenden Toilette wird sein Urin getestet und ihm Diät verordnet. Er zieht sich an (sportliche, weiße Kleidung mit nur wenig schwarzen Streifen), beschwert sich bei der Überwachungskamera über seine Kleidung und einen fehlenden Schuh.

Eine kurze Einstellung am Ende der Szene zeigt ein Überwachungszentrum, wo Lincoln nur einer von vielen auf einem kleinen Bildschirm ist.

04 Lincoln am Weg zur Arbeit - lottery/island (03'56''45 - 06'33''95)

Lincoln verlässt sein Zimmer und geht Richtung Frühstücksraum, auf dem Weg grüßt er andere weiß gekleidete Männer. Die weiteren Opening Titels werden eingeblendet. Mit ca. 10 anderen Männern steigt er gemeinsam in einen Lift. Im Lift werden erstmals auf einem Bildschirm die Lotterie und der Hauptgewinn, die Insel, eingeführt. Es werden Bilder der Insel gezeigt, eine weibliche Moderatorin erklärt, dass die Insel der einzig nicht verseuchte Ort auf der Erde sei und ein Gewinner wird interviewt. Als letzte Bildfolge dieser Szene folgt ein Schwenk in der Totalen über die gesamte Anlage der Insel (?).

05 Leben in der Anlage - Überwachung und *healthy happiness* (06'33''95 - 08'12''22)

Die Männer kommen aus dem Lift in eine große Halle, in der jetzt auch Frauen sind (in der Halle ird eine Opern Arie [laut Credits *Nessuns Dorma...* glaube ich] gespielt). Ein Bekannter von Lincoln (Gandu Three Echo) wird von zwei Männern in schwarz überprüft/zur Rede gestellt, weil er im Lift auf die Leinwand geschlagen hat. Mit dem Armband, das alle Klone tragen überprüfen sie seine Identität. Lincoln geht durch die Halle zur Frühstücksausgabe. Dabei werden verschiedene Aktivitäten der Klone kurz gezeigt, Fitness (Aerobic und Radfahren auf Hometrainern), Schwimmen, Solarium. (*Auch Schwangere zu sehen...*) Vereinzelt steht (männliches) Überwachungspersonal herum und beobachtet die Klone oder nimmt jemand fest/überprüft jemanden (?). Eine weibliche Stimme sagt Leitsprüche/Anweisungen durch: „Remember: be polite, pleasant and peaceful. A healthy person is a happy person.“ Mit vielen anderen Frauen kommt die blonde junge Frau aus Szene 01 die Treppe herunter, sie scheint Lincoln erfreut unter den vielen anderen Männern an der Theke wieder zu erkennen.

06 Frühstück and erstes Treffen mit Jordan (08'12''22 - 10'06''74)

An einer Thekenausgabe holt sich Lincoln ein Frühstück auf einem Tablett. Ein Scan seines Armbands ergibt, dass er auf Diät ist. Er bittet zwar um Speck bekommt diesen aber nicht, stattdessen wird er von der Angestellten an der Theke (in grau gekleidet) eher barsch zurückgewiesen. Als sich demgegenüber Jordan Two Delta ihr Frühstück holt und die Angestellte freundlich in Small Talk verwickelt, erhält sie fünf Scheiben Speck obwohl ihr Armband dies nicht vorschreibt/erlaubt. Die Angestellte nennt Jordan sogar *Honey* und *Sweetheart* und gibt ihr bereitwillig mit verschwörerischem Augenzwinkern noch eine Scheibe Speck mehr, als Jordan darum bittet. Sie gibt Lincoln den Speck, unterhält sich kurz mit ihm und provoziert ihn freundschaftlich bis anzüglich. Ein Kontrolleur in schwarz tritt heran und weist sie an sich jetzt zu trennen und Plätze zu suchen.

07 Lincoln gets a *synaptic brain scan* (10'06''74 - 15'52''22)

Lincoln läuft durch die Hallen über Stufen, vorbei an Kinderbücher lesenden Männern ins Büro des Arztes Dr. Merrick. Vor dem Büroraum im Gang, sitzt eine Sekretärin an einem kleinen Tisch, im kurzen Schwarzen und mit hohen Absätzen. Sie sagt zu Lincoln: „Dr. Merrick will see you now“, Lincoln geht jedoch ohne sie zu beachten an ihr vorbei, weiter zu Merricks Büro. Er betritt ein großes, funktional, aber auch kostspielig eingerichtetes Büro (Picassos *Femme Assise*, Jacqueline, an der Wand). Merrick hat einen großen Tisch, der gleichzeitig ein Computerbildschirm ist und mit Touch Screen Technologie funktioniert, auf diesem sieht er sich, bevor Lincoln eintritt, dessen und Jordans Akte an. Lincoln und Merrick unterhalten sich darüber wie es Lincoln geht: Merrick stellt fest dass Lincoln viel Zeit mit Jordan verbringt. Lincoln erwidert, dass Freundschaft nicht verboten sei und dass er die *rules of proximity* kenne. Merrick stellt fest, dass Lincoln Alpträume hat und fragt ihn danach. Lincoln erzählt von dem Alptraum, in dem er auf einem Boot zur Insel fährt und dann ins Wasser fällt und ertrinkt. Merrick fragt Lincoln, was ihm Sorgen bereitet. Lincoln wundert sich über viele Dinge, warum alle weiß tragen, wer seine Wäsche macht etc. Er regt sich auf erklärt, dass er mehr möchte als nur auf den

Gewinn der Lotterie und die Fahrt zur Insel zu warten. Dr. Merrick erklärt ihm, wie glücklich er sich schätzen könne, in der Anlage zu leben, geschützt vor der Verseuchung, mit der Möglichkeit zur Insel zu kommen, und diese wiederzubevölkern (repopulate). Lincoln hat währenddessen das Boot, mit dem Bootsnamen *Renovatio* gezeichnet. Dr. Merrick verordnet Lincoln einen Test (einen synaptischen Gehirnschscan). Merrick sagt der Test sei harmlos und tue nicht weh. Sie gehen in ein Labor/Arztzimmer, wo Microsensoren, die aussehen wie biotechnologische Wanzen durch Lincolns Auge klettern, sie sollen seine Alpträume untersuchen und er werde sie in ein paar Tagen durch den Urin wieder ausscheiden. Lincoln sagt der Test schmerze sehr wohl sehr, Dr. Merrick leugnet dies wiederholt.

08 Lincoln & Co bei der Arbeit (15'52"20 - 19'19"59)

Lincoln geht von Dr. Merricks Büro weg zu seiner Arbeitsstelle in einem Labor. Dort arbeiten auch Jordan und weitere Freunde von Lincoln, alle sind in grüne Laborkittel gekleidet. Lincoln spritzt gemeinsam mit einem anderen Mann (Jones Three Echo) Vitamine (?) in Röhren, die über einen Tisch laufen. Die beiden unterhalten sich dabei. Lincoln ist neugierig, fragt nach dem Sinn ihrer Arbeit, wohin die Röhren laufen. Ein dritter Mann (Gandu, der sich im Lift aufregte) kommt zu ihnen an den Tisch, sie unterhalten sich kurz über einen neu angekommenen Überlebenden der Verseuchung (neuer Klon), der an einem Nebentisch gerade in die Arbeit eingewiesen wird und sich dabei kindlich, naiv verhält. Sie glauben, dass die Dekontaminierung ihn so hilflos gemacht hat. Lincolns Arbeitskollege Jones zeigt ihm im Geheimen, wie er sich ausgerechnet hat, dass die Lotterie nicht nach dem Zufallsprinzip funktioniert, sondern dass ein System dahinter steckt und er als nächster gewinnen werde. Gandu ärgert den neuen Klon (greift ihm von hinten ans Ohr). Eine hochschwangere Frau stürzt zu Boden (Lima One Alpha). Ihr wird aufgeholfen und ein Rollstuhl wird für sie gebracht. Die Wehen haben eingesetzt und sie glaubt, sie und ihr Kind werden nach der Geburt zur Insel kommen. Jordan verabschiedet sich und hofft sie bald wieder zu sehen. Alle (außer Lincoln) applaudieren als Lima abgeholt wird.

09 Treffen mit McCord (19'19"59 - 23'02"94)

Lincoln nützt die Aufregung um die Schwangere. Er lässt seinen Computer abstürzen und holt vom Vorgesetzten des Labors die Erlaubnis selbst zum Techniker in Sector 5 (?) gehen zu dürfen. Dieser gibt ihm dazu seinen Schlüssel, weil er selbst sich ums Aufräumen des Labors nach dem Zwischenfall kümmern muss. Lincoln geht in einem Sicherheitsanzug durch eine Türe aus dem Labor in einen angrenzenden Bereich, der laut Schild an der Tür „restricted“ und mit tödlichen Gasen verseucht ist. Er geht über eine Stahlbrücke in Räume, die einer Fabrik gleichen, in der Männer in Sicherheitsanzügen oder mit Helmen arbeiten. Dort trifft Lincoln einen Arbeiter, den er Mac nennt (James McCord) und scheinbar bereits kennt. Die beiden machen gemeinsam Pause, unterhalten sich und trinken aus einem Flachmann (vermutlich) Alkohol. Lincoln stellt viele Fragen, über den Sector in dem Mac lebt, über Dr. Merrick usw. Mac antwortet tw. ehrliche tw. ausweichend. Er erinnert Lincoln noch daran, dass er niemandem von ihren Gesprächen erzählen darf, da er sonst Schwierigkeiten bekommt und geht dann wieder zur Arbeit. Lincoln findet in den Fabrikräumen eine Motte und fängt diese in einer Streichholzschachtel.

10 Geburt eines neuen Klons und Klone in der Entwicklung (23'02"94 - 26'06"83)

Mac fährt mit einem Werkzeugkarren in einen Laborraum. Dort sieht er mit an, wie gerade ein neuer Klon geboren wird. Eine Plastikblase mit der Aufschrift *Merrick Institute*, in der der Klon in einer Flüssigkeit in Embryostellung liegt wird von Ärzten/Helfern aufgeschnitten (*künstliche Gebärmutter*). Eine Art Nabelschnur, eine dicke Röhre wird von der Blase abgetrennt, Blut läuft heraus. Der Klon wird beatmet und atmet dann selbstständig. Ein Arzt kommt um ihn zu untersuchen. Dieser ist sichtlich erfreut und sagt: „Looks like we have a fine product, tag him and ship him to foundation“. Der Klon wird am Handgelenk mit einer Nummer gekennzeichnet und bekommt ein Armband. Ein Halle wird gezeigt, in der viele noch ungeborene Klone in ihren

Blasen liegen. Ihre Nabelschnüre laufen weiter und werden dünner bis sie in jene Röhren münden, in die Lincoln und Jones an ihrem Arbeitsplatz Vitamine injizieren.

11 Freizeit am Abend – virtueller Kampf, Bar und *lottery* (26'06''83 - 30'52''31)

Lincoln sperrt die Motte in seinem Zimmer in eine Glas ein. Dann kämpft er gegen Jordan vor Publikum einen virtuellen Boxkampf in dem sie gewinnt. Sie gehen gemeinsam in eine Bar, holen sich etwas zu trinken und unterhalten sich über die Libelle, die er gefunden hat und wieso sie trotz der Verseuchung überlebt hat. Lincolns Freunde (Gandu und Jones) berichten stolz sie hätten vom „censor“ ein neues Wort gelernt: „Dude“. Dann beginnt die Lotterie, auf großen Bildschirmen sind wieder Bilder *der Insel* zu sehen und die braunhaarige Frau, die Moderatorin. Jordan gewinnt und freut sich sehr, alle applaudieren wieder. Lincoln wirkt erst nicht sehr erfreut, gratuliert Jordan dann aber. Die beiden berühren sich an den Unterarmen und reden kurz über ihre Beziehung zueinander. Lincoln flüstert Jordan ins Ohr: „I wish I'd known you better“. Sie sehen sich tief in die Augen, fast scheint es als wollen sie sich küssen. Ein Kontrolleur kommt und sagt: „You two, watch your proximity.“ Die beiden lassen einander los und Jordan sagt: „I'll see you on the island“.

II Flucht und Suche nach Sponsors

12 Lincolns Alptraum II – Tod Lima und Starkweather (30'52''31 - 38'44''84)

Lincoln hat wieder seinen Alptraum, er erwacht nachts und beschließt die Motte zurück dorthin zu bringen wo er sie gefunden hat. Er folgt der Motte und steigt eine Leiter hinauf, klettert dann durch Lüftungsschächte und steigt durch das Anheben einer Bodenplatte in einen Bereich, den er nicht kennt. Dort tarnt er sich mit einem blauen Laborkittel und beobachtet, wie die schwangere Frau, Lima, ihr Kind bekommen hat. Doch sie darf ihr Baby nicht behalten, sie wird stattdessen umgebracht. Eine Geburtshelferin nimmt ihr das Kind ab, legt es zur Seite, ein Arzt injiziert Lima eine tödliches Mittel, die Helferin schnallt ihre Beine auf dem Gebärstuhl fest und hält ihre Füße im Todeskampf ruhig. (sieht ihr dabei permanent eigenartig kalt lächelnd in die Augen? *Versch. Inszenierung: kaltherzig, rationale Frau vs. gewaltbereite Männer*) Die Geburtshelferin übergibt dann das Kind in einem anderen Raum an ein wartendes Paar – die Frau sieht Lima *sehr* ähnlich. Lincoln beobachtet außerdem, wie zwei Piloten bei einer Portierloge fragen ob sie etwas (Organe eines Klons) bereits abholen können. Die Portiersfrau fragt interessiert/aufgeregt nach ob es sich um die Organe von/für Starkweather den süßen Footballspieler aus der Reebock Werbung handelt. „Uh! I love him! Is he in there? [zu ihrer Kollegin] I thought that was him, girl! Uh! I just love him.“ Die Piloten reagieren abweisend, kühl auf die Begeisterung der Portiersfrau: „That's great. Listen, you're a real hoot. Any chance I can make this pickup?“ Der Pilot weist schroff darauf hin, dass er bei schlechtem Wetter nicht fliegen kann. Die Portiersfrau reagiert eingeschnappt, verärgert schaut kurz auf einen kleinen Videomonitor zum Operationssaal, sagt, dass der Vorgang noch in Bearbeitung ist, weshalb sie warten müssen. In Operationssaal wird sichtbar, wie einem Klon Organe entfernt werden sollen, doch der Klon scheint nicht ausreichend betäubt, wacht auf und versucht zu fliehen. Er rennt blutend und noch mit Schläuchen in den Armen und auf der Brust auf den Korridor in dem sich Lincoln versteckt. Schwarz gekleidete Männer verfolgen ihn und fangen ihn wieder ein. Lincoln erkennt ihn als jenen Mann der am Morgen im Lift als Gewinner der Lotterie vorgestellt wurde. Lincoln ist schockiert und rennt so schnell er kann zurück zu der Bodenplatte durch die er gekommen ist.

13 Lincoln und Jordan fliehen (38'44''84 - 48'01''59)

(Diese Szene wechselt in raschen Schnitten zwischen dem Überwachungsraum bzw. den Orten an denen die Wachmänner zuerst suchen und den Orten wo Lincoln und Jordan gerade sind.)

Im Überwachungsraum schauen sich mehrere Wachmänner die Fluchtszene des Klons auf Überwachungsbändern an und machen sich darüber lustig. Ein Wachmann der beim Fluchtversuch dabei war, sagt lachend zu seinen Kollegen: „Check this part out. (...) Wait. Wait.

Boom! Did you see that? That is so cruel man. Oh man. Down for the count.“ Dr. Merrick kommt dazu und weist die Männer zurecht. Er erkennt an Lincolns Armband, dass ein Klon unbefugt die Szene beobachtet hat. Eine Gesichtserkennung wird gestartet, als diese Lincoln Six Echo ergibt, wird er auf allen Bildschirmen der *Anstalt* als gesucht gezeigt, weil angeblich vergiftet (*contaminated*) ist. Die Wachmänner suchen zuerst noch in einem Operationsraum, wo gerade eine Leber eingefroren und zum Transport verpackt wird.

Lincoln ist währenddessen zu Jordans Zimmer gelaufen um sie zu überzeugen mit ihm zu fliehen. Erst kann sie ihm nicht glauben, als die beiden aber von Wachmännern entdeckt werden und auf sie geschossen wird, fliehen sie gemeinsam. Lincoln sperrt mit seinem Schlüssel die Tür zum *restricted* Sektor auf. Sie werden verfolgt und schlagen zwei Wachmänner nieder. Sie klettern durch einen Schacht und fliehen in einen Raum in dem viele ungeborenen Klone liegen, deren Bewusstsein manipuliert wird, so dass sie die Geschichte mit der Insel glauben. Lincoln und Jordan sind schockiert, werden aber schon wieder verfolgt. Sie fliehen weiter und können sich gerade noch in einen Lift retten, der sie nach oben bringt. Sie laufen über eine lange Stahlbrücke und finden heraus, dass die Umgebungslandschaft der Anlage nur ein Hologramm ist. Sie fliehen weiter durch eine Tür und einen langen Korridor bis sie die Oberfläche einer weiten Wüstenlandschaft erreichen. Sie sehen die Außenansicht der Anlage, laufen entlang eines alten Zauns und übersteigen diesen.

14 Verkaufsgespräch - Auftrag Laurent und Team (48'01''59 - 51'56''63)

Zurück in der Anlage, wird gezeigt wie sich Jones, der Freund von Lincoln auch über den Sinn seiner Arbeit an den Röhren zu wundern beginnt. Eine Werbeführung für reiche SponsorInnen zeigt die Funktion der Anlage. Dr. Merricks Konzern bietet Versicherungen für reiche Menschen an, falls diese gesundheitliche Probleme bekommen. Dr. Merrick stellt einer Gruppe die neuste Forschung seiner Labors vor: „*the agnate*. An organic frame engineered directly into adulthood...to match the client's age“ – genetisch völlig identisches Lebendspendermaterial für Organtransplantationen, Leihmutterchaft etc. im selben Alter wie der/die KlientIn. Das Material sei jedoch ohne Bewusstsein, es habe kein Gefühle, sei daher nicht menschliches und entspreche den Eugenischen Gesetzen von 2015: „And in compliance with the eugenic laws of 2015... all our agnates are maintained in a persistent vegetative state. They never achieve consciousness. They never think...or suffer or feel pain, joy, love, hate. It's a product ladies and gentlemen, in every way that matters. Not human.“

Dazwischen wird eine kurze Einstellung geschaltet, in der Lincoln und Jordan in der Wüstenlandschaft laufen.

Gleichzeitig mit Merricks Promotion Rede landen zwei Hubschrauber, aus denen mehrere Männer aussteigen. Sie hören einen Teil des Verkaufsgesprächs. Einer der Männer wird von Merrick als Mr. Laurent, Mitarbeiter einer Security Firma begrüßt. Mr. Laurent und seine Männer sind alle Ex-Elitesoldaten oder Söldner. Merrick geht mit Laurent etwas abseits und beansprucht seine Dienste. Er fragt ihn nach seinen Qualifikationen und implizit nach seiner Verschwiegenheit. Laurent antwortet kurz angebunden: „I'm in the business of keeping my clients confidence.“ Womit seine Loyalität geklärt scheint. Merrick klärt ihn über die Wahrheit und sein Problem, die geflohenen Klone. auf: Geklontes Material ohne Gefühle ergibt keine funktionstüchtige Organe, daher produziert die Firma nun im Geheimen Klone wie Lincoln und Jordan und lässt diese mit der Illusion der Insel als einzigem nicht verseuchten Ort der Erde in der Anlage so lange leben, bis ihre SponsorInnen sie brauchen. Merrick beauftragt Laurent mit seiner Truppe Jordan und Lincoln zu suchen. Laurent fragt kurz nach wie lange Jordan und Lincoln schon weg sind (4 Stunden), erfährt dass sie zu Fuß sind. Daraufhin gibt er seinen Männern die Anweisung in einem Umkreis von fünf Meilen nach den Entflohenen zu suchen.

15 Jordan und Lincoln in der Wüstenlandschaft (51'56''63 - 53'02''96)

Jordan und Lincoln laufen noch immer in einer öden Landschaft. Jordan kann nicht mehr und möchte rasten. Sie ist noch immer nicht sicher, ob nicht alles verseucht sei und nichts lebendiges

hier lebe. Eine Klapperschlange überzeugt sei vom Gegenteil. Die beiden gehen auf die steinerne Ruine eines Gebäudes zu um darin zu rasten.

16 Merrick erklärt Laurent die Klone/agnates (53'02''96 - 54'10''64)

Merrick und Laurent unterhalten sich über die Klone. Merrick klärt Laurent über Jordans Sponsorin auf, die nach einem schweren Autounfall im Koma liegt und maximal noch drei Tage zu leben hat. Er erzählt ihm außerdem von Lincoln, der als erster Klon anfangs Dinge zu hinterfragen, seine Existenz zu hinterfragen. Laurent will für seinen Auftrag noch mehr über die Klone wissen, etwa was sie über die *outside world* wissen. Merrick erklärt, die Klone würden kontrolliert mit der Vorstellung einer verseuchten Außenwelt (Bewusstseinskontrolle) und ihrer einzigen Hoffnung, *their purpose* sei die Reise zur Insel. Er erklärt, dass alle Aktivitäten der Klone darauf ausgerichtet seien ein „gesundes Sozialverhalten zu entwickeln“, dass aber Sexualität ausgeklammert sei (nicht *programmiert* werde), weil dies das Zusammenleben der Klone einfacher mache.

„To avoid obvious complications, they aren't imprinted with an awareness of sex, we find it simpler to eliminate the drive altogether. In a very real sense, they are like children, educated to level of a 15 year old.“

Als Merrick dies erklärt, sind kurze Bilder von Jordan und Lincoln dazwischen geschnitten, die nachts in der Ruine aneinander gelehnt schlafen. Die Szene endet aber wieder mit der Kamera auf Merrick wie er den abschließenden Satz über die Klone als im Grunde 15-jährige Kinder sagt.

17 Lincoln und Jordan suchen Mac im Aces & Spades (54'10''64 - 56'44''72)

Lincoln und Jordan erwachen in der Ruine von einem vorbeifahrenden Motorrad. Lincoln erkennt die Bezeichnung Straßenschildes *Route 39* wieder; Auf der Streichholzschachtel von Mac, dem Techniker steht „Aces & Spades. Where Route 39 Meets The Tuscon Skies“. Die beiden laufen also in diese Richtung los in der Hoffnung dort Mac zu treffen. Dazwischen sind kurze Bilder von zwei schwarzen Hubschraubern geschnitten, in denen Laurent und seine Männer die Verfolgung aufgenommen haben. Lincoln und Jordan erreichen einen eher verlassen Ort, mit nur einem schäbigen Motel und einer Bar. Sie gehen in die Bar, und werden drinnen, wohl aufgrund ihres Aussehens und Verhaltens (ihre weiße Sportkleidung wirkt deplaziert und ist völlig verdreckt) ziemlich schräg angesehen bzw. ausgelacht. Die Bar wirkt wie eine typische Motorrad-Bar, mit Rock Musik, einer spärlich bekleideten Tänzerin, Billardtischen und Dartscheiben. Lincoln fragt den Barkeeper nach McCord, der ihm eher unfreundlich antwortet, Mac sei „in the can, taking a dump“. Lincoln kennt den Ausdruck nicht und wiederholt ihn naiv. Er geht zum Klo um mit Mac zu reden. Jordan bleibt an der Bar und bekommt Whiskey angeboten.

18 Lincoln und Mac am Klo (56'44''72 - 58'20''31)

Lincoln stellt Mac auf der Toilette zur Rede, warum er ihn angelogen habe und ihm nichts von der wirklichen Welt erzählt habe. Sie werden von einem anderen Barbesucher in einer scheinbar eindeutig, zweideutigen Situation ertappt: Lincoln drückt Mac, der mit heruntergelassenen Hosen dasteht an die Wand. Mac schlägt vor, zu ihm nach Hause zu gehen um allein zu sein. Der andere Mann, Ed, sagt irritiert: „Give you, give you boys a minute?“ und geht wieder hinaus. Mac regt sich über Lincolns Verhalten auf drückt ihn weg, zieht sich an und sie gehen gemeinsam hinaus. Mac holt Jordan von der Bar weg, wo sie von einem Mann angemacht wird und verbietet ihr noch einen Whiskey-Shot zu trinken. Die drei verlassen gemeinsam die Bar und fahren mit einem schwarzen, aufgemotzten Pick-up mit roter Flammen-Lackierung zu Mac nach Hause.

19 Mit Suzie bei Mac zu Hause (58'20''31 - 59'10''04)

Bei Mac zu Hause bringt ihnen dessen Freundin Suzie, eine schwarzhaarige, leicht bekleidete junge Frau, etwas zu trinken. Als sie mit Jordan und Lincoln, von denen sie annimmt sie seien Arbeitskollegen von Mac über deren Arbeit reden will, bittet bzw. weist Mac sie an, sie allein zu lassen und ihnen stattdessen im Laden noch ein paar Bier zu holen, weil sie wichtiges zu besprechen hätten.

20 Mac sagt Lincoln und Jordan die Wahrheit (59'10''04 - 1:02'54''03)

Jordan und Lincoln sitzen nebeneinander auf einer Couch, Mac ihnen gegenüber. Lincoln fragt Mac warum er ihn angelogen hat. Er offenbart ihnen die Wahrheit: dass sie Klone sind und nur als Versicherung ihrer Sponsoren leben, diesen wie eine Ware gehören. Ihre Kindheitserinnerungen sind nur eingebildet, sie sind in Wahrheit erst drei (Echo) bzw. vier (Delta) Jahre alt. Die Sponsoren wissen nicht, dass die Klone lebendig sind, dies verstößt gegen das Gesetz deshalb hält Merrick die Anlage unter der Erde geheim. Jordan und Lincoln beschließen daher ihre Sponsoren zu suchen und ihnen die Wahrheit zu sagen. Sie bitten Mac um Hilfe, der nicht begeistert von der Idee ist, Lincoln sagt nur: „We are not asking for your permission Mac, we're asking for your help.“

21 Laurent und sein Team suchen die Geflüchteten (1:02'54''03 - 1:03'19''98)

Laurent und sein Team sind in Hubschraubern und mit Jeeps auf der Suche nach Jordan und Lincoln. Laurent liest im Hubschrauber Lincolns Akte, er gibt die Anweisung elektronisch nach den biotechnologischen Wanzen in Lincolns Körper zu suchen, um so vielleicht die Position der beiden auszumachen.

22 Neue Kleidung und Hilfe von Mac (1:03'19''98 - 1:04'46''14)

Mac hilft Jordan und Lincoln. Er recherchiert die Namen ihrer Sponsoren (Tom Lincoln und Sarah Jordan) im Computer und erklärt ihnen dass die Zahl hinter ihrem Namen den Ort angibt an dem der/die SponsorIn lebt. Lincoln 06 Echo bedeutet Lincolns Sponsor lebt in Los Angeles. Mac gibt den beiden andere Kleider. Als er mit Jordan vor Suzies Kleiderschrank steht und hektisch Sachen für Jordan sucht, will sie sich mehrmals kurze Röcke bzw. eine knappe Krankenschwesternuniform aussuchen (*Arbeitskleidung von Suzie als Bedienung oder sex toys/fetisch?*). Jordan nimmt die Miniröcke und Kostüme aus dem Kasten und hält sie an ihren Körper, wie um zu sehen ob sie ihr stehen/passen. Mac nimmt sie ihr immer wieder weg und erklärt ihr, dass dies *draußen in der echten Welt* nicht getragen werde. Er erklärt ihr außerdem, dass Rucksäcke für Männer und Taschen für Frauen sind: „Backpacks for boys, purses for girls.“ Mac fährt die beiden im Auto zum Bahnhof, er gibt ihnen am Weg seine Kreditkarte und Bargeld und erklärt ihnen wozu sie dies brauchen. „All right, look. I know you're new to this whole human experience and all, but there is one universal truth, and that is you never give a women your credit card.“

23 Micro sensors lokalisieren Lincoln (1:04'46''14 - 1:05'06''53)

Laurent und sein Team empfangen ein Signal von den Wanzen in Lincolns Körper. Die Hubschrauber fliegen eine Schleife, zwei Jeeps rasen auf der Straße dahin. Lincoln ist auf einer Toilette und scheidet die Wanzen durch den Urin wieder aus.

24 Am Bahnhof (1:05'06''53 - 1:08'41''36)

McCord bringt sie zum Bahnhof, kauft Tickets und erklärt ihnen, dass sie niemandem vertrauen sollten. Jordan und Lincoln sehen Kinder (zum ersten Mal), im Hintergrund läuft alte Musik/Chanson. (*Warum?*) Ihre VerfolgerInnen erreichen ebenfalls den Bahnhof, McCord warnt sie und wird daraufhin erschossen. Jordan und Lincoln fliehen durch die Bahnhofshalle und Lagerräume in einen Geräteschuppen und verstecken sich dort. Als einer der Verfolger sie dort findet, nagelt Jordan ihn mit einer Nagelpistole an der Holztür fest und laufen zum Zug. Dorthin folgt ihnen niemand. (*Fährt dort nur ein Zug? Woher wissen sie, dass sie in diesen einsteigen müssen?*)

25 Status der Verfolger (1:08'41''36 - 1:08'58''29)

Die Verfolger durchsuchen McCords Auto und stellen fest, dass seine Kreditkarte fehlt. Sie suchen nach den Zahlungen mit dieser Karte, und wissen daher, dass er eben Zugtickets nach LA gekauft hat. Laurent fordert ein neues Team in LA an. Nebenbei machen sie sarkastische Kommentare über ihren Auftrag, bei dem Gewalt und Tod normal sind. Der Söldner der in der

vorigen Szene von Jordan mit der Nagelpistole an der Hand verletzt wurde sagt: „This was supposed to be a simple job.“ Sein Kollege antwortet kalt: „It’s never simple.“

26 Renovatio? (1:08'58''32 - 1:09'37''59)

Ein Mann (*wer? Sicherheitschef? Arzt? „Wissenschaftler“? – komischer Typ jedenfalls – angezogen wie typischer Geistes/Sozialwissenschaftler, weiß aber nicht, dass es Latein ist?! – laut imdb Chief of Incubation*) stürzt in Merricks Büro und berichtet vom erfolgreichen Scanning der Truppen der Verteidigungsabteilung. Merrick zeigt ihm die Zeichnung Lincolns, und erklärt, das *Renovatio* Latein ist. Als der andere meint, dass sie nie einen *agnate* mit Latein „imprinted“ hätten, reagiert er gereizt und fragt zurück, wo Lincoln es dann gelernt habe. Er drängt den anderen auf die Ergebnisse von Lincolns *Brain Scan*, die er so schnell wie möglich haben will, wenn sie aus der John Hopkins Klinik/Uni zurück sind (*schon wieder product placement?*).

27 The original Sarah Jordan & Verfolgung in LA (1:09'37''59 - 1:16'10''81)

(*Geteilte Szene – Jordan und Lincoln in LA – die Verfolger in LA*)

Szenenwechsel zu LA – zuerst sieht man ein Riesenplakat auf einer Hauswand, darauf ist der Rugbyspieler Starkweather zu sehen, dessen Klon zuvor in Szene 11 kurz vor der Herzamputation erwacht ist. Die Verfolger erreichen die Bahnhofshalle, Jordan und Lincoln verlassen das Gelände jedoch über die Gleise.

Sie gehen durch die Straßen, betrachten die Stadt und wirken etwas ratlos.

In einem Schaufenster entdeckt Jordan ein Werbeplakat für *Calvin Klein*, auf dem ihr *sponsor* abgebildet ist. Sie bleibt stehen und betrachtet es, fassungslos, dann fasziniert. Im Schaufenster ist außerdem ein Bildschirm vor dem Plakat, auf dem verschiedene Werbespots – alle mit Sarah Jordan – laufen. Das Model Sahra Jordan trägt die Haare kürzer als Jordan, halblang und leicht gelockt. Sie hat ein weißes Abendkleid an und trägt kleine Ohrenringe. In einem Werbespot wird sie von einem Mann geküsst. Dem sie dann mit schräg nach untern geneigtem Kopf, langsamem Augenaufschlag und verliebtem Lächeln nachsieht. Beim Betrachten des Kusses berührt Jordan nachdenklich ihre Lippen (geöffneter Mund) mit den Fingern. Lincoln tritt neben sie, schaut kurz auf die Bilder und dann auf Jordan, dann gehen sie weiter.

Währenddessen verstärken die Verfolger ihre Truppe und suchen in den städtischen Überwachungskameras nach den beiden. Laurent wartet auf die Ergebnisse dieser Suche. Als sie in den Kameras entdeckt werden, setzt sich die Truppe mit ihrer schweren Ausrüstung in Bewegung.

Lincoln fragt einen Passanten nach dem *information directory* – er weist ihnen den Weg zu einer Telefonzelle (von *MSN...*) – dort suchen sie zuerst nach Tom Lincoln, finden jedoch keinen Eintrag. Die Anfrage nach Sarah Jordan löst einen Anruf bei dieser zuhause aus, wo ein kleiner Junge ans Telefon geht und ihnen ausrichtet, dass sie nicht mit Sarah Jordan sprechen könnten, weil sie im Krankenhaus sei. Dann dreht er sich um, zur Kamera des Videophons, sieht Jordan und fragt „Mom, is that you?“

Da sie in der Telefonzelle mit der Kreditkarte McCords zahlen, finden sowohl die Verfolger als auch die Polizei, bei der die Kreditkarte als gestohlen gemeldet wurde und die die beiden als MörderInnen McCords suchen, ihren Standort. Laurent pfeift sein Team deshalb zurück, lässt die beiden zuerst von der Polizei festnehmen, verfolgt aber das Auto, in dem sie sitzen. Im Polizeiauto bittet Lincoln den Polizisten, seine – Tom Lincolns – Akte aufzurufen. Dieser tut das – Lincoln kann die Adresse Toms lesen.

Laurent berichtet Merrick, dass die beiden in Polizeigewahrsam sind und deren DNA getestet werden wird– Merrick meint dies sei ein Alptraum und befiehlt ihm, sie dort herauszuholen und die Situation in den Griff zu bekommen – „you use any force that is necessary“. Laurents Truppe verursacht einen Unfall um die beiden aus dem Polizeiauto herauszuholen. Dabei können Jordan und Lincoln jedoch wieder entkommen. (*Jordan schaltet schneller, ruft Lincoln zu er solle aussteigen und weglaufen, als Lincoln Laurent sieht, ruft er auch go, dann rennen sie fort...*)

28 Verfolgungsjagd-Trucks und fliegende Scooter (?) (1:16'10''01 - 1:24'54''81)

Relativ lange, actionreiche Sequenz, in der die beiden vor den Verfolgern fliehen. Zuerst laufen sie von der Unfallstelle weg, wobei Lincoln meist voran läuft und Jordan an der Hand hinter sich her zieht. Er verriegelt eine Tür um die Verfolger abzuhalten. Sie springen auf einen vorbeifahrenden Truck, Lincoln hilft Jordan hinauf. Von dem (fahrerlosen) ferngesteuerten Truck aus, schütteln sie einige ihrer Verfolger ab. Lincoln löst die Ladung des Trucks (große eiserne Eisenbahn-Achsen) die auf die Straße und dann auf die sie verfolgenden Autos zu rollen. Jordan kommentiert dies kurz mit: „Good job“. Einer der wenigen Sätze in dieser Szene bisher. Dann „erbeutet“ Lincoln einen der sie verfolgenden fliegenden Scooter, er weiß scheinbar intuitiv wie dieser zu steuern ist. Als sie das Fahrzeug besteigen fragt Jordan: „How do you know what you're doing?“ Lincoln antwortet nur: „I don't know!“ Fliegt den Scooter dann aber relativ sicher an fast allen Gefahren vorbei und schneller als die Verfolger. Gegen Ende der Szene fliegen sie damit durch die Glasfassade eines Hochhauses und entgehen nur knapp dem Fall aus einer der oberen Etagen (ca. 70. Etage) des Hauses. Lincoln hält Jordan erst nur noch an einer Hand, zieht sie dann hoch und rettet sie damit vor dem Absturz. Sie verstecken sich dann in einem Buchstaben des Firmenlogos an der Fassade, fallen herunter, in ein Netz und laufen weiter weg. Sie werden nicht geschnappt, obwohl die Verfolger sogar die Order kriegen, sie zu erschießen: „you need to take them out“. Als sie im Netz landen, sagt ein schwarzer Bauarbeiter der ihnen heraus hilft: „Jesus must love you. That was the craziest mess I've ever seen. Come on girl.“ Mit taxierendem Blick auf Jordans Körper, leicht anzüglich: „I know, Jesus loves you!“

III Das System bröckelt und neue Ziele

29 Tod Gandu - It's only human (1:24'54''81 - 1:26'22''89)

In seinem Zimmer fragt Gandu Merrick ob er ihm ein Geheimnis erzählen darf. Er meint, dass etwas im Gange sei und dass er nicht an die *contamination* glaube, weil Lincoln ihm von dem Käfer erzählt habe, den er gefunden hat.

Der Arzt fragt, ob er dies auch schon jemand anderem erzählt habe, was Gandu verneint.

Merrick scheint erleichtert. Gandu fährt fort, dass er das untersuchen wolle und Merrick Bescheid geben würde, wenn er etwas herausbekommt, weil er nur helfen wolle. Eigentlich gefiele es ihm hier. Aber er würde sich auch die *lottery* genauer ansehen wollen: „Something's wrong there“. Merrick antwortet: "you know, you were one of the first of the echo generation. you're very smart. [i remember when i first came here...] it's natural, even healthy to question the world we're presented. we might say it's only ... only human."

Während er spricht steht er auf und nimmt eine Spritze aus einem Koffer, den zwei Aufseher festhalten (die erst jetzt im Bild erscheinen...scheinen Gandu jedoch nicht irritiert zu haben) und bringt ihn mit einer Injektion um. Und verlangt eine Liste aller „Echos in active population“.

30 Nacht (1:26'22''89 - 1:27'26''25)

Jordan und Lincoln, ihren Verfolgern entkommen, sind unter einer Brücke oder einem Gerüst, um trocken zu bleiben, da es stark regnet. Lincoln meint, er hätte Tom Lincolns Adresse im Polizeicomputer gesehen. Er sagt zu Jordan: wenn es aufhört zu regnen, fahren wir dort hin und dann wird alles gut. Jordan lächelt müde und sagt, der kleine Junge sah aus wie sie, und fragt ob seine Mutter jetzt sterben müsse. Lincoln antwortet: „I don't know“, aber sie wissen beide, dass er lügt. Als Jordan sagt, ihr sei kalt, legt Lincoln seinen Arm um sie.

31 Meeting Tom Lincoln (1:27'26''25 - 1:29'54''43)

Lincoln und Jordan fahren mit dem Taxi (!) zu Tom Lincolns Haus am Hafen. Lincoln kann die Tür öffnen, da der Netzhautscanner seine Augen akzeptiert. Als die Tür offen ist, traut er sich nicht hinein, Jordan geht herausfordernd voraus, daraufhin folgt er ihr. (*Interessante, kurze Interaktion! Gegenläufiges Muster - Jordan als mutige, forsche, neugierige?*)

Sie gelangen ins Haus, wo sich jedoch zuerst niemand meldet. Sie sehen sich um und sehen Bilder von Tom Lincoln neben einem Motorrad und Flugzeug und in/neben diversen anderen

Transportmitteln. (*Keine Bilder anderer Menschen*). In einer Vitrine steht das Modell der Yacht, von der Lincoln träumte – sie ist mit *Renovatio* beschriftet. Als Lincoln das liest, lacht er. Tom Lincoln kommt leise von hinten und schlägt Lincoln nieder. Als er sein Gesicht sieht, hört er auf. Lincoln steht auf und sagt: „My name is Lincoln Six Echo. I'm your insurance policy.“ Tom fragt, was er in seinem Haus mache?

32 They are memories. But they are not his. (1:29'54"43 - 1:30'44"29)

Der *chief of incubation* kommt wieder in Merricks Büro gestürzt und meint, er müsse das sehen, es sei so schön. Merrick ist zuerst ganz in Gedanken vertieft. Er erklärt atemlos anhand zweier Scans von Lincolns Gehirn – vor drei Jahren (als er in die *agnate-population* integriert wurde) und von vor zwei Tagen – dass Lincolns Erinnerungen sich rasant entwickeln, so als hätte er 30 Jahre Erinnerungen und nicht nur drei. Er vermutet, dass eine Infektion der Grund sei. Merrick nimmt den Scan in die Hand, meint, dass durch eine Infektion kein Latein gelernt wird, und betrachtet den Scan: „They are memories. But they are not his. They belong to his sponsor.“

33 Tom Lincoln II (1:30'44"29 - 1:33'38"27)

Tom Lincoln erzählt Jordan, dass er sie in Männermagazinen gesehen hätte und sie sehr berühmt sei, während er ihr das Überwachungsarmband abnimmt. Er macht ihr Komplimente über ihre weiche Haut und sagt, er hätte Sachen für sie bereit gelegt. Sie geht hinauf, und Tom unterhält sich mit Lincoln. Darüber, dass er sie nach drei Jahren findet, während er sein ganzes Leben keine solche Frau gefunden habe, über ihre verschiedenen Akzente (Tom stammt aus Schottland), über seine Arbeit als Designer für Autos, Motorräder, Boote. Lincoln fragt, was *renovatio* heißt, Tom erklärt, dass es Wiedergeburt auf Latein bedeutet.

Tom erklärt Lincoln, dass er Hepatitis hat und seine Leber in zwei Jahren anfangen würde auszufallen (laut seinem Arzt), dass er aber nicht gut mit diesen Geständnissen und Bereuen sei. Er hätte diese Hepatitis wegen all dem Sex, den er hat. Als Lincoln nachfragt, ist Tom erst verwundert (wie kannst du mit ihr herumhängen und noch Jungfrau sein?) erklärt ihm aber nichts, meint stattdessen, „you're in for a treat“. (*Heterosex/Macho?*)

34 Asking for Help & Verrat (1:33'38"27 - 1:39'33"98)

Lincoln erzählt, dass sie verfolgt werden und getötet werden sollen, und dass sie zu ihm gekommen seien, weil sie seine Hilfe bräuchten. Tom meint, es würde ihnen niemand glauben. Lincoln schaut zum TV, wo gerade Nachrichten laufen, und fragt, ob dies viele Menschen sehen würden. Er schlägt vor, zu dem Sender zu fahren. (Im Fernsehen erkennt Lincoln einen Klon, der gerade eine Rede hält, es ist laut Tom der Präsidenten der USA. Sowohl Tom und Lincoln finden den Klon/Präsidenten unsympathisch. Tom: „He's an absolute idiot.“ Lincoln „Yeah, I never really liked him either.“)

Tom bleibt zynisch, abwertend. Dann kommt Jordan und meint, dass es tausende von ihnen gäbe, auch wenn ihm das nichts bedeute. Sie nimmt Lincolns Hand, Lincoln sagt noch einmal: Help us, und Tom scheint überzeugt. Er sagt, er wolle nur seine Schuhe holen und geht nach oben, von wo aus er die Firma *Merrick Institute* (!) anruft (mit einem *Nokia*...) und erboht fragt, warum seine *insurance policy* auf seinem Sofa sitzt.

Dann kehrt er zurück nach unten und meint, sie sollten losfahren. Jordan erkennt, dass er lügt (wieder an seinen Augen) und sagt leise zu Lincoln etwas stimme nicht und sie sollten nicht mitfahren. Lincoln meint, sie solle hier bleiben, und überzeugt auch Tom davon. Sie bleibt und findet in Toms Schlafzimmer eine Waffe, die sie an sich nimmt. Die beiden gehen in Toms Garage, Lincoln will fahren (Gespräch über das Auto und seinen Wert) – „you are worth every penny“. Lincoln fragt wie viel er gekostet habe und ob diese 5 Millionen Dollar viel seien. „It's a small price to pay to cheat death“. Als sie an einer Ampel halten, werden sie von Lincolns Verfolgern eingeholt. Tom hält Lincoln die Waffe an den Kopf und sagt: „I'm sorry, I'm not ready to die“ Lincoln antwortet: „Me neither“ (Tom macht damit klar, dass er selbst sie verraten

hat). Eine erneute Verfolgungsjagd beginnt, die in einem verlassenen Gebäude endet, in dem die beiden aus dem Auto springen.

35 I'm Tom Lincoln - I just want to live, i don't care how (1:39'33''98 - 1:42'18''41)

Tom und Lincoln prügeln sich, während die Verfolger ebenfalls das verlassene Haus erreichen. Tom zieht Lincoln hoch, und hält ihm die Waffe an den Kopf, Laurent nähert sich und zielt ebenfalls auf ihn, ist jedoch verwirrt, beiden gleichzeitig gegenüber zu stehen. Tom sagt: „don't shoot, i need him, i need him“ doch dann behauptet Lincoln, er sei Tom. Daraufhin Tom zu Lincoln: „Shut up, I own you!“ Lincoln legt ihm jedoch das Kontrollarmband an, das Tom ihm zuvor abgenommen hatte - Laurent sieht das Armband an Toms Hand, und erschießt ihn, da er annimmt, Tom sei der Klon.

Als Laurent und Lincoln das Haus verlassen, fragt Lincoln Laurent, ob er es nicht seltsam finde, dass seine Lebensversicherung gerade versucht habe, ihn umzubringen. - „I find this whole operation strange“. Laurent fragt zuerst nach Jordan und dann, ob Lincoln irgendwem davon erzählt hätte, da es ein Geheimnis sei. Lincoln erwidert, dass ihm sowieso niemand glauben würde. Aber er wüsste, dass Menschen alles tun würden um zu überleben. „I just want to live. I don't care how“.

In seinem Büro nimmt Merrick sichtlich erleichtert und erfreut die Nachricht entgegen, dass der erste Teil von Laurents Job – Lincoln zu stellen und zu töten – erfüllt ist.

36 Erster Kuss - How come we never did this before? (1:42'18''41 - 1:43'58''52);

Lincoln kehrt zurück in Toms Haus, wo Jordan ihn zunächst mit der Waffe bedroht. Lincoln versucht sie zu überzeugen dass er Lincoln und nicht Tom ist: „Hey Jordan. It's me. It's me.“ Jordan glaubt ihm nachdem sie ihn einige Sekunden lang intensiv mustert, ihm in die Augen sieht (*wiederkehrendes Motiv, dass sie ihm an den Augen ansieht ob er lügt oder nicht*). Sie geht nach der Musterung, langsam auf ihn zu, schaut ihm immer noch in die Augen, schaut kurz auf seinen Mund, sagt flüsternd: „It's you“ und küsst ihn zärtlich. (langsame Musik setzt ein) Die beiden küssen sich erst vorsichtig, unbeholfen, dann immer stürmischer. Sie gehen dabei von unter der Treppe Richtung Stiege. Jordan drückt Lincoln auf den Stufen nieder, legt sich über ihn und küsst ihn noch mal. Er sagt: „That tongue thing is amazing.“ Jordan (ungeduldig): „I know. Open your mouth again“ Er: „How come we never did this before?“ Sie: „Shut up“. Sie gehen ins Schlafzimmer und schlafen miteinander. (*Klassisch stereotype filmische Darstellung von heterosexuellem Sex zweier frisch verliebter; viele, zärtliche Küsse...*). In einer Pause während des angedeuteten Liebesspiels sagt Jordan; „The island is real. It's us.“

IV Recall

37 The only trait that undermines it is human curiosity (1:43'58''52 - 1:44'51''57)

Merrick fragt den Abteilungsleiter auf dem Weg zur *Brutfarm*, wie viele Klone betroffen seien (*infected products*), und erfährt, dass es etwa die Hälfte seien: Alle Generationen ab Echo - also auch drei weitere – sind vom Symptom der Erinnerungen betroffen seien.

Merrick stellt fest dass Lincoln den einzigen Charakterzug hat, der das sonst unangreifbare System unterminiert - *menschliche* Neugier. „Six Echo has displayed the only trait that undermines it – human curiosity. So we're now facing four generations with the potential for deviant behaviour“ Er ordnet einen Recall an - die Zerstörung und Neuschaffung der betroffenen Klone sei das einzige, was man tun könne. Der Abteilungsleiter zeigt sich wenig begeistert, Produkte im Wert von 200 Millionen Dollar zu zerstören.

38 Telefonat mit dem Marketing Director (1:44'51''57 - 1:46'05''31)

Lincoln sitzt in Toms Haus und liest, als ein Anruf eingeht. Der Marketing Director des Merrick Institutes entschuldigt sich für die Unannehmlichkeiten, und dass sie jetzt ihre geschätzten KundInnen über einen Recall informieren. Lincoln nimmt das Gespräch an und fragt nach, was

dieser Recall bedeute. Der marketing Director erklärt, dass vier Produktlinien einen kleinen Defekt hätten, und dass sie nun von neuem beginnen würden. Leider müsse er dafür noch einmal für einen Re-scan ans Institut kommen, damit sie seine *policy* wieder nachwachsen lassen können, ein Helikopter könnte ihn um 15:00 Uhr abholen. Lincoln meint, er rufe zurück, legt auf und dreht sich zu Jordan um, die auf der Treppe sitzt und offenbar mitgehört hat.

39 Mass Winnings & We could live like real people (1:46'05''32 - 1:47'27''18)

(Geteilte Szene: Videokonferenz und Mass winnings im Institute – Jordan und Lincoln in Toms Haus)

Merrick steht vor vielen Bildschirmen, mittels derer er mit verschiedenen Menschen (nur Männern) videofoniert. Ein Mann fragt, wie er die defekten Produkte aus der Population entfernen wolle, ohne die anderen zu (ver)stören. Merrick antwortet, dass sie den Mechanismus dafür bereits haben – Massengewinne in der Lotterie. Viele Klone stehen vor den großen Videowalls, während mehrere Namen hintereinander als GewinnerInnen ausgerufen werden.

Jordan und Lincoln sitzen am Balkon/Fenster in Toms Haus. Lincoln deutet auf die Yacht und meint, sie könnten damit Richtung Süden fahren. Jordan meint daraufhin, dass sie wie *real people* leben könnten. Dann sagt Lincoln, dass sie verschwinden könnten, jedoch erst *danach*. All die Leute die sie zurückgelassen haben...

40 Der Plan (1:47'27''18 - 1:47'45''42)

Lincoln erklärt Jordan, dass er bei ihrer Flucht diesen Hologrammraum gesehen hätte. Wenn er dort hinein könnte und die Hologrammmaschine herunterfahren könnte, würden die anderen die Wahrheit erkennen.

41 Mass Disposal (1:47'45''42 - 1:48'28''31)

Merricks Videokonferenz wird fortgesetzt: Er wendet sich nochmals an die *Gentlemen* (des Aufsichtsrates), um ihr Einverständnis für die erforderlichen *Mass Disposals of \$ 200 Million of infected product* einzuholen. Sie stimmen alle mit Ja. Alle Klone, die noch in *Entwicklungsstadien* sind, werden getötet – durch Massenabtreibungen aus den künstlichen Fruchtblasen und durch Injektionen in der Klonfarm, in der die Klone *imprinted* werden.

42 Zurück in die Klinik - Lincoln und Jordan (1:48'28''31 - 1:53'08''09)

(Geteilte Szene - Jordans und Lincolns Wege zurück)

Lincoln richtet sich nach einem Porträt als Tom Lincoln her und geht als dieser zum Re-Scan ins Institut. Der Marketing Director nimmt ihn überfreundlich in Empfang und verspricht ihm, dass sein neuer *agnate* gratis sein wird. Im ScanRaum schlägt ihn Lincoln mit seiner Waffe nieder.

Jordan kauft mit der Kreditkarte McCords Eis (*Ben&Jerry's*) für Kinder, und wird wegen der Kreditkartenbenutzung entdeckt, von Laurents Team gefangen und ins Institut gebracht. Sie „wartet“ auf einer Schaukel auf die Verfolger (?). Im Auto streicht sie sich über das Branding, das unter ihrem Armband war und weint – was Laurent aus den Augenwinkeln beobachtet (Moment auch filmisch als wichtig inszeniert, Detailaufnahme des Brandings, von Laurents Blick, Zeitlupe seines Blicks, Musik) (*erste Connection?*). Sie dreht sich nach ihm um, als er ihr beim Aussteigen aus dem Helikopter hilft und ins Institut bringt. Er übergibt sie den *securities* des Institutes, die sie in einen Behandlungsraum bringen. Jordan dreht sich nach ihm um, und sieht ihn lang und etwas traurig/bittend (?) an. Der *security* flüstert ihr zu „they gonna hack you up“, während sie auf der Untersuchungsliege liegt. Jordan schießt ihn mit ihrer Waffe an, nimmt den Schlüssel des Arztes/Mediziners und geht mit einem Kittel unerkannt aus dem Raum. Sie folgt einer Wegbeschreibung auf einem Zettel, und trifft Lincoln (ebenfalls im weißen Kittel) an einer Tür.

V Befreiung der Klone & Ende der Illusion

43 Beginn der Rettung (1:53'08''09 - 1:53'52''16)

Jordan und Lincoln gehen gemeinsam weiter, und treffen auf die *mass winners*. Jordan gibt Lincoln den Schlüssel und ermutigt (?) ihn, weiterzugehen, um das Hologramm abzuschalten. Während er sich auf den Weg macht, wartet sie selbst auf dem Gang, bis die Klone weggeführt werden. Dann folgt sie ihnen.

44 So when did killing become a business for you? (1:53'52''01 - 1:55'48''30)

Laurent kommt nach getaner Arbeit in Merricks Büro, der sich fröhlich bedankt. Laurent fragt nach Sarah Jordan. Merrick schaut in seine Unterlagen, während er erzählt, dass ihr Überleben zweifelhaft sei, selbst wenn die Organtransplantationen funktionieren, da ihre Hirnschäden zu schwer sein könnten. Laurent habe zu lange gebraucht, um ihren Klon zurück zu bringen. Laurent fragt nach bzw. stellt fest, dass also Jordan Two Delta trotzdem getötet/*geerntet* werde, auch wenn ihr Tod für die Sponsorin keinen Sinn mehr hat. Merrick bleibt davon unberührt, „That's the privilege our clients pay for, Mr. Laurent. Now, do excuse me. I have business to attend to.“ Laurent erzählt trotzdem seine Familiengeschichte und wie er Söldner wurde: sein Vater war burkinischer Rebell, bei seiner Ermordung wurden Laurent und seine Brüder als minderwertige Menschen gebrandmarkt. „I've seen and done things I'm not proud of...but at some point you realize war is a business. So when did killing become a business for you?“

Mit seiner Erzählung bringt er Merrick, der eigentlich bereits im Gehen ist, dazu umzukehren und seine Überzeugung/seinen Größenwahn zuzugeben. Merrick kommt zurück und sagt: „Oh, it's so much more than that. I have discovered the Holy Grail of science, Mr. Laurent. I give life! (...) How many people on earth can say that Mr. Laurent?“ Laurent antwortet: „I guess just you and God. (Pause) That's the answer you're looking for, isn't it?“. (*spannende Szene für das Thema, Wissenschaftler = Gott = mad scientist*)

Merrick gibt sich scheinbar unbeeindruckt von Laurents Analyse seines Größenwahns und lässt ihn mit dem Hinweis auf sein Gehalt, dass der Kommunikationschef hat zurück. (Filmsprachliche Machtasymmetrie: Laurent bleibt ruhig, sitzend, gelassen wirkt dadurch stärker als Merrick der stehend, sich beinahe schreiend verteidigt).

45 Lincoln fliegt auf - The body that just came in is the client (1:55'48''30 - 1:56'54''95)

(Geteilte Szene: Lincoln auf dem Weg zum Hologramm – Entdeckung dass der Klient Tom Lincoln getötet wurde)

Lincoln ist auf dem Weg zum Hologramm, er läuft an den abgetriebenen Klonen vorbei. Zeitgleich bemerkt der Arzt, der seine vermeintliche Leiche untersucht, dass das Erkennungsarmband am falschen Handgelenk ist. Merrick wird informiert und eine Suche nach Lincoln Six Echo wird ausgelöst. Laurent hört auf seinem Weg nach draußen den Alarm und zögert weiterzugehen. Lincoln erreicht mittlerweile den Raum mit dem Hologramm, der hinter einer Sicherheitsglastür ist. Mehrere Wachmänner rennen los um Lincoln zu fangen. Als Lincoln auf die Glastüre schießt, wissen die Männer (*Censors?*) im Kontrollzentrum, dass er im Hologramm Raum ist, eine Truppe wird hingeschickt und Merrick wird davon informiert, dass jemand in den Hologramm Raum einbrechen will. Er ist sehr beunruhigt.

46 Gaskammer (1:56'54''95 - 1:58'16''87)

Jordan folgt den *mass winners* und wird dabei von Laurent eingeholt, der sie entwapfnet. Dazwischen sind kurze Bilder von Lincoln im Hologramm Raum, wie er beginnt die Energiezufuhr zu stoppen geschnitten. Die *mass winners*, unter ihnen auch Jones, Lincolns schrulliger Arbeitskollege, werden von den Wachmännern in einen Raum geführt. Jones beginnt sich zu wundern, fragt warum er seine Tasche nicht mitnehmen durfte, wenn er zu Insel gehen soll. Er fragt den Wachmann ob dieser sich sicher sei, dass dies der richtige Raum sei, ob er neu hier sei. Der Wachmann antwortet nicht sondern schließt die Tür und betätigt einen roten Knopf. Durch runde Öffnungen strömt eine Art blaues Licht/Gas in den Raum, das alle Klone

töten soll. In diesem Moment kommen Jordan und Laurent. Jordan ist wieder bewaffnet. Laurent hilft ihr die *mass winners* aus der Gaskammer zu befreien und die Wachen zu überwältigen.

47 Kampf Lincoln-Merrick (1:58'16''87 - 2:01'05''10)

Merrick findet Lincoln im Turbinenraum und schießt ihm von hinten und oben (!Macht!) Harpunen in den Rücken. Lincoln entwickelt Kräfte um sich zu wehren, als Merrick sagt: "You could have taken his live. But you came back. You truly are unique, Six Echo" - Lincoln erwidert: "My name is Lincoln!"

Die beiden kämpfen erbittert, währenddessen laufen die Turbinen heiß, der Raum beginnt zusammenzubrechen. Merrick gewinnt die Überhand im Kampf, scheint übermächtig/größenwahnsinnig wenn er sagt: „I brought you into this world. And I can take you out of it!“ und dabei den am Boden liegenden Lincoln erwürgt. Weitere Wachmänner kommen zu den Kämpfenden, es sieht so aus als habe Lincoln verloren. Da explodiert der Turbinenraum; Lincoln erwischt doch noch eine Pistole und schießt Merrick eine Harpune in den Hals. Alles um sie herum stürzt ein. Die beiden kämpfen weiter, durch eine Explosion werden sie von der Brücke geschleudert, beide hängen aber noch durch das Harpunenseil verbunden über der Brücke.

48 Merrick stirbt und die Klone laufen auf das Licht zu (2:01'05''10 - 2:02'28''34)

(Geteilte Szene: Tod Merrick – Klone laufen zum Licht)

Merrick und Lincoln sehen noch wie das Hologramm zerstört wird und Sonnenlicht in die Anlage dringt. Merrick stirbt an der Harpune hängend (*erstickt?*) (*Detailaufnahme von Merricks sterbenden Auge*), Lincoln hangelt sich zur Brücke hoch.

Zeitgleich dazwischen sind Bilder von den Klonen im inneren der Anlage geschnitten. Diese sehen die Explosionen und bemerken staunend die *Wirklichkeit* vor den Fenstern: Sie erkennen, dass *echtes* Sonnenlicht herein scheint, dies scheint anders zu sein, als die Hologrammsonne, da sie es gleich bemerken und begeistert auf die Lichtquelle zulaufen.

Die Bilder vom Ende des Kampfs und in denen die Klone das Sonnenlicht entdecken und zu ihm hinlaufen sind mit sphärischer Musik untermalt. Die Klone laufen enthusiastisch durch einen langen Gang, in Richtung Sonnenlicht. Sie lassen sich auch vom Wachpersonal nicht mehr aufhalten. Eine Massenflucht beginnt. Allen voran läuft Jones, der freudige Sprünge macht und immer wieder auf das Sonnenlicht zeigt, das durch Lücken im Tunnel herein scheint. Zwischen den rennenden Klonen (in weiß gekleidet) sind Bilder von Laurent und Lincoln geschnitten, die langsam (dunkel gekleidet) nach draußen gehen (*Heldenmythos*).

49 Draußen/Erlösung (2:02'28''34 - 2:04'11''06)

Die Klone gelangen nach draußen auf den Berg in der Wüste (*biblische Arche Noah/ Besiedelungsmythos USA Wilder Westen/ religiöse Erlösungsphantasie*).

Jordan ist bereits draußen, sie sieht sich suchend um, sieht zuerst Laurent, der auf sie zuzugehen scheint. Es folgt ein Schnitt auf Lincoln, dann wie er auf Jordan zugeht (Vogelperspektive). Jordan schaut ihn erst etwas eigenartig an, (*so als ob sie es noch nicht glauben kann, dass er noch lebt?*) dann küssen sie sich. Laurent beobachtet die beiden, wendet sich ab und geht mit gesenktem Kopf weg. Nach dem Kuss drehen zuerst Jordan, dann Lincoln sich zu ihm um - er sieht sie an lächelt und geht weiter. Die Szene endet mit einer Totale auf die vielen Klone wie sie auf der Bergspitze stehen und hinab ins weite Wüstenland sehen.

50 Superyacht & Credits (2:04'11''06 - 2:10'25''76)

Wie zu Beginn zeigt eine langsame Kamerafahrt, mit einer seitlich begrenzten Linse dieselben Bilder einer idyllischen Küstenlandschaft. Der Film endet mit einer Totalen auf Lincoln und Jordan, die auf der Yacht „Renovatio“ übers Meer fahren. Alles ist wie zu Beginn in Lincolns Traum.

Die Credits laufen wie üblich in weißer Schrift von unten nach oben vor schwarzem Hintergrund, dazu wieder epische Musik.

2 Ersteindrücke

Nina Formanek

Film zum ersten Mal gemeinsam mit Katja schon im Fokus auf die Masterarbeit gesehen, insbesondere als Kandidat für den zweiten zu analysierenden Film. Vor dem Hintergrund der Analyse von *Teknolust*, der eher low-budget produziert und auch subversiv les/sehbar ist, lag die Entscheidung nahe eine typische Hollywood Produktion zu wählen. Der Plot von *The Island* klang viel versprechend, da eine ganze Klonpopulation vorkommt, also systematisch Reproduktion technisch organisiert ist.

Film ist technische, ästhetisch aufwändig produziert (vs. *Teknolust* billige Optik), hat aber sehr viel Action/Gewalt und offensichtliches Product Placement.

Privat eher nicht so begeistert, weil so viel Action, wilde Verfolgungsjagden, Erlösungsphantasien am Ende...

Aber trotzdem einige vergleichbare/ähnliche/ergänzende Punkte zur Analyse von *Teknolust* bzw. im Bezug auf unser Forschungsinteresse:

Klone (Products) werden bewusst ohne Sexualität erzogen, zu lange Berührungen zwischen Mann und Frau sind z.B. nicht erlaubt, die Klone leben z.T. in geschlechtergetrennten Räumen. Zitat Wissenschaftler: Sie sind wie Kinder, bis zum 15. Lebensjahr (?). Warum ist es besser/leichter für die Klone ohne Sexualität, Liebe, Zuneigung? Wobei freundschaftliche Zuneigung sehr wohl vorkommt. Ad hoc These: Weil Liebe Bedürfnis nach mehr erweckt, während Ausleben von Gewalt in virtuellen Kämpfen nur latente Aggressionen befriedigt?

Trotz Erziehung ohne Sexualität zeigen sich heteronorme Muster: Jordan hat weibliches Einfühlungsvermögen, merkt dass mit Tom Lincoln (Sponsor) etwas nicht stimmt, Lincoln spricht für sie, gleichzeitig ist sie sehr mutig, kämpferisch dargestellt. Wählt am Ende die Aufgabe, bei der sie sicher kämpfen muss...

Jordans Umgang mit sinnlichen Erfahrungen ist so dargestellt, als scheine sie Liebe, Sex, schneller zu begreifen, zu spüren als Lincoln.

Lincoln entwickelt dafür eher männlich, konnotiertes, heldenhaftes Verantwortungsbewusstsein für die anderen Klone und verspricht Jordan danach gemeinsames Leben.

Weil viele Verfolgungsjagden/Action und neben Lincoln und Jordan nur wenig, kurze Interaktionen dargestellt, eher Einstellungsprotokolle als Figurenanalyse? Schlüsselszenen beim ersten Ansehen: als sie erfahren dass sei Klone, nur Kopie sind, oder erstes Aufeinandertreffen von Original und Kopie.

In Verfolgungsszene wird äußerlich durch Armband erkennbar wer Original und wer Kopie ist.

@ Kopie/Original – menschlich/nicht-menschlich: Welche Eigenschaften inszeniert der Film als menschliche und sind diese für Männer und Frauen unterschiedlich?

Weitere Auffälligkeiten/Fragen/Unklarheiten:

- * Weiße Kleidung der Klone vs. schwarze, graue Kleidung der Angestellten/Kontrollorgane (vgl. THX, Logan)
- * Geschlechtergetrennte Räume

- * Satz nachschauen: ?Lincoln 6 wants more – purpose is to repopulate?
- * Biologisch-technische Medizin (kleine technische Wanzen, die zur Untersuchung in Lincolns Auge kriechen) – vgl. Technik in AEon Flux.
- * Neuer Klon ist völlig hilflos, kindlich, muss Regeln/Normen erst lernen (→ Bewusstsein wird zwar beeinflusst aber Verhalten muss trotzdem erlernt werden?)
- * Schwangere Frauen gehen scheinbar immer zur Insel; können oder wollen Sponsorinnen nicht mehr selbst schwanger werden?
- * Geburt von Klonen ist realer Geburt nachempfunden (Fruchtwasser, Blase, Nabelschnur); neugeborener Klon lutscht wie Säugling am Daumen
- * Lincoln bewegt und verhält sich automatisch fast wie Geheimagent, als er in medizinischen Räumen/Gängen oberhalb der Leiter ist.
- * Kampf/Gewalt: virtuelle vs. echte Gewalt?
- * Bewusstsein der Klone wird beeinflusst (vgl. THX)
- * Oberfläche, Sonne, Wüste (vgl. THX, Logan)
- * Szene Beschreibung des perfekten menschlichen Organismus = Frauenkörper!
- * Gesellschaft an sich hat Moral (Eugenic Laws) nur Wissenschaftler, Einzelnen Reiche/Mächtige nicht?
- * Nicht menschlich = keine Gefühle, kein Schmerz, keine Freude... → aber: „without life the organs failed!“
- * Kleider machen Leute in der Bar
- * Erster Kontakt zur echten Welt ist eine Bar mit GoGo-Tänzerin
- * Alkohol-Kinder Metapher
- * Gewalt ist für Klone nicht so verstörend wie Sexualität?? Töten zur Selbstverteidigung scheint moralisch kein Problem? Aber getöteter Freund schon?
- * Erinnerungen – Bewusstsein machen Menschlich?
- * Genetisch bedingte Fähigkeiten (Auto/Motorrad etc. fahren, zeichnen) bei Lincoln 6.
- * (menschliche) Neugier als Komponente für Menschlichkeit (Generation 6 der Klone hat diesen *Fehler*)
- * Killing is business? Scientist = God?
- * Interessante Figur des Söldners mit Moral?
- * Happy End als (religiöse) Erlösungsphantasie

Diskussion:

- * Wie bei Teknolust gibt's keine wissenschaftliche Moral, dafür hat wer anderer eine.
- * Wie in Teknolust, viele intertextuelle Verweise zu anderen Filmen (THX, Logan, I-Robot, AEon Flux)
- * Technologiedarstellung muss immer erklärt werden, wie neue Technologie funktioniert wird ergänzend zur bildlichen Darstellung, mündlich erläutert.

Katja Gerstmann

Ich habe *The Island* zum ersten Mal gesehen, als wir diesen Film gemeinsam für die Masterarbeit sichteten. Wir hatten die Analyse zu *Teknolust* bereits abgeschlossen und waren nun aufgrund der Analyseergebnisse auf der Suche nach einem aufwändiger produzierten mainstream-Film. *The Island* stand aufgrund des Plots schon länger in der Liste der in Frage kommenden Filme.

Der Film beginnt mit vielen sehr schnellen Schnitten, was mir auffiel, weil ich mich erst einmal darauf einstellen musste. Es werden Bilder, Worte und Ton in schneller, scheinbar

zusammenhangsloser Folge gezeigt, bis sich die Sequenz als Traumsequenz auflöst – da sie mit dem Protagonisten im Bett endet. Schon allein der Beginn zeigte also ein deutlich professionelleres und gleichzeitig klassischeres Szenenbild und Dramaturgie als *Teknolust*.

Der weitere Verlauf des Filmes weckte in mir viele Assoziationen zu anderen SF-Filmen, vor allem zu *THX 1138* und *Logan's Run* – die Einrichtung, Architektur, Ästhetik und totale Überwachung und Kontrolle der Menschen in diesem offensichtlich künstlichen Lebensraum, die Uniformierung und auch die Namensgebung – Namen und Nummern erinnerten mich an die beiden Filme aus den 1970ern. Die Menschen tragen alle die gleiche weiße Kleidung, die Aufseher (mir sind nur Männer in dieser Rolle aufgefallen)/ Sicherheitspersonal tragen schwarze Uniformen. Die Gesellschaft ist eine nach der Katastrophe, die die Erde unbewohnbar gemacht hat. Allerdings scheinen *race* und *age* keine Ausschlusskriterien zu sein – zwar gibt es keine Kinder, aber die Menschen scheinen etwa zwischen 20 und 60 zu sein, und sind nicht nur weiß.

Möglicherweise sind diese Referenzen deshalb so deutlich und leicht dekodierbar, da es ja auch im Film nur die *Illusion* einer anderen Welt/Gesellschaft ist – die *Realität* außerhalb hat sich ja nicht sehr verändert im Vergleich zur jetzigen amerikanischen Gesellschaft.

Allerdings arbeitet der Film auch mit einigen Witzen – die Uniformierung und Überwachung etwa werden scherzhaft dargestellt, als Lincoln in eine der Kameras in seiner „Wohnung“ fragt, ob er nicht einmal eine andere Farbe haben könne, weiß gefalle ihm nicht so sehr.

Durch die Kleidung wirken alle sehr sportlich, was später auch durch die Ernährungs- und *exercise*-Vorschriften bestätigt wird – in dieser Gesellschaft wird großen Wert auf Fitness gelegt.

Auch gleich am Beginn fällt das *product placement* auf – die Puma-Logos der Schuhe sind eindeutig zu lang und deutlich im Bild als dass es Zufall sein könnte... später sind dann auch Autos, Handys, Touchscreens und anderes mit deutlich sichtbaren Markennamen zu sehen.

Im Gegensatz zu den erwähnten Filmen aus den 1970ern und auch im Gegensatz zu *Teknolust* äußert Lincoln als Protagonist gleich zu Beginn des Films Fragen und Zweifel am System – in der Arbeit, und dann auch im Gespräch mit dem Vater/Gottähnlichen Psychologen (der sich später als Chef des ganzen Unternehmens herausstellt).

Auch der Film selbst wirft zu Beginn des Films einige Fragen auf – warum wird seine Ernährung und seine Gesundheit so kontrolliert und reglementiert, warum ist das Leben und Arbeiten so geschlechtergetrennt, die Freizeit jedoch nicht? Und warum gibt es Regeln der *proximity*? Die Frage nach der Ernährung wird durch die Funktion der Menschen als geplante OrganspenderInnen beantwortet, die Frage nach der Geschlechtertrennung nicht, außer dass es den AufseherInnen und dem System die Kontrolle leichter machen würde. => **Verkomplizieren Gefühle und Sexualität die Überwachung?**

Auffallend im ersten Drittel des Films, in dem die neue Gesellschaft gezeigt wird, waren für mich zudem folgende Aspekte:

- * es wird zunächst eine Hierarchie von oben und unten zwischen den einzelnen Sektoren hergestellt – oben ist sauber, hell, offen; unten sind dunkle, dreckige Maschinenräume.
- * eine Schwangere Frau weiß, dass sie zur Insel kommt, als ihre Wehen beginnen (wie kann sie schwanger sein, wenn Nähe verboten ist?) => später stellt sich heraus, dass sie eine geklonte Leihmutter ist
- * die lottery, die entscheidet, wer zur Insel darf, erinnert an das carroussel aus *Logan's Run*
- * Nano- und Biotechnologien werden deutlich und mehrmals inszeniert – die brainscanner, die künstlichen Gebärmütter etc.
- * So engmaschig scheint die Überwachung nicht zu sein, denn er kann zunächst weglaufen und in den medizinischen Sektor gelangen. (Später wird jedoch klar, dass die Überwachungs- und Kontrollmechanismen sehr effizient sind, wenn sie benutzt werden – besteht jedoch kein Verdacht, werden sie nicht verwendet, und es scheint zunächst undenkbar, dass er überhaupt dorthin gelangt...)

Als Lincoln *nach oben* gelangt, klären sich einige dieser Fragen und verdichten sich zu dem Verdacht, dass die LotteriegewinnerInnen alle sterben müssen. Als Jordan dann die *lottery* gewinnt, beschließt er, mit ihr zu fliehen.

Lincoln ist zu Beginn naiv und neugierig und bekommt von seinem Freund in Sektor 5 die „Welt erklärt“ – Vater/Sohn, klassische männliche Sozialisierung, in der ein älterer, erfahrener etwas flapsig die Fragen beantwortet, bis er genug davon hat?

Auch hier ist ein Insekt zunächst irritierend, gilt aber dann als Symbol für Leben draußen und als Wegweiser nach oben und draußen (im Gegensatz zu THX, wo es rätselhaft bleibt?). Lincoln und Jordan fliehen nach oben und draußen – klassisches/typisches Motiv.

Nachdem sie aus der *Anstalt* geflohen sind, beginnen die langen und für mich etwas ermüdenden Szenen der Verfolgungsjagden, in denen eigentlich nicht viel passiert, dass die Handlung vorantreibt, sie fliehen und entkommen knapp...seltsam schien mir hier, dass Jordan im virtuellen Kampf zwar Lincoln überlegen ist, in der Welt draußen sich jedoch von ihm verteidigen lässt.

Ab diesem Teil werden die Menschen der Anstalt auch im Film als Klone bezeichnet, als *products*, (von ihren Erschaffern), als *scientific*, *lawful* und *engineered*, als Wesen, die nicht menschlich sind, nicht real, die keine Emotionen, und keine echten Erinnerungen hätten (von ihren Erschaffern und auch von Mac). Zugleich müssen sie geheim bleiben, da die *sponsors* sonst abgeschreckt würden. Sie werden als Gegensatz zu *Menschen* konstruiert, weshalb die Erschaffer umso erstaunter sind, dass sie *menschliche* Eigenschaften wie *in Frage stellen*, *zweifeln*, *neugierig sein* zeigen. (Allerdings erst ab der Echo-Generation – Jordan hat diese Eigenschaften nicht, kann deshalb die bessere Frau sein – nicht zweifeln, nur kindlich hoffen und lieben, und kämpfen?!) Ihre Menschlichkeit und Wahrhaftigkeit wird auch über die reine, unschuldige Liebe zwischen Jordan und Lincoln inszeniert – Tom Lincoln beschließt ihnen zu helfen, als er sieht, dass sie Händchen halten, der Laurent ist besänftigt, als sie sich küssen etc. ...

Auch in diesem Film gibt es einen Detektiven, der die Entflohenen fangen und die Welt des Systems wieder herstellen soll (wie in *Teknolust*, oder auch in *I, Robot*) und auch wie in *I, Robot* ist dieser Detektiv schwarz. Dies wird im Verlauf des Films dazu genutzt, auch den Detektiv Laurent als *anders* zu konstruieren, der sich dann auf die Seite der Klone schlägt (wie in *I, Robot*, auch wie in *Logan's Run*), weil er sich mit ihnen und ihrem Kampf um Anerkennung ihrer Menschlichkeit identifiziert. => **werden Klone als *race* konstruiert? oder ist das eine neue Kategorie der Differenz?** Beide haben ein *branding*, was eher an Vieh/Nutztiere und Besitz erinnert. => Beziehung Jordan-Laurent – **Gleichheit und Differenzen, Gleichheit jedoch ausschlaggebend für Solidarität – Altruismus**, im Widerspruch zu McCords Annahme alle wollten nur überleben...(oder kann sich Laurent diese Solidarität leisten, weil er nicht angreifbar ist?!)

Wie schon in *Aeon Flux* gibt es auch in *The Island* eine längere Sequenz, in der die Technologie und der Zweck des Klonens erklärt werden – diese Erklärung verortet sie zwischen Medizin, Technologie und *human nature* – ohne Emotionen und Erlebnisse der Klone funktionieren ihre Organe nicht, wenn sie ihren *sponsors* implantiert werden. Andererseits haben sie in den Klonen den *sex drive* weggelassen, sie seien (in dieser Hinsicht) wie 15jährige *Kinder*. (Obwohl 15jährige in unserer Gesellschaft durchaus sexualisiert werden und sexuell aktiv sind...) Auch in anderen Aspekten – die vielen Fragen Lincolns an McCord bspw. – scheinen die Klone eher kindlich zu sein.

McCord ist auch eine etwas flache, aber doch wichtige Figur (?) – er entwickelt väterliche Gefühle für Lincoln, erklärt ihm die Welt und beschützt ihn sogar vor den Verfolgern und wird dafür von ihnen getötet. Sein Beschützen hat etwas *Altväterliches*, was ganz gut zu der nur skizzenhaft inszenierten, und deshalb umso stereotypischeren Beziehung zwischen ihm und seiner Frau/Freundin passt. Auch seine Ratschläge für die *wirkliche Welt*, wie sich Männer und

Frauen, und Menschen im Allgemeinen verhalten, sind reproduzieren Geschlechtsstereotype und Allgemeinplätze.

Die Selbstsicherheit und der Größenwahn/Allmachtsanspruch des Systems werden *verkörpert* durch den Psychologen/Doktor Merrick.

Leichtfertige Zerstörung des scheinbar minderwertigen und unliebsam werdenden Lebens in Massenabtreibungen und Gaskammern weckt Assoziationen zum Nationalsozialismus, es gibt Eugenikgesetze. Die Klonfarm selbst erinnert an *The Matrix*, auch mit dem Einspielen der pseudo-Erinnerungen...

Errettungsszene am Ende – auf dem Berg, in der Wüste erinnert an die Arche Noah. Zum Schluss bleibt jedoch eine zentrale Frage des Films unbeantwortet: wie geht die *Gesellschaft* mit den tausenden Klonen um?

Einen großen Teil des Films nehmen verschiedenste Technologiedarstellungen – visuell und sprachlich – ein, zentrales Thema ist jedoch eher die Frage nach Individualität, Identität und Selbstbestimmung (gegen Uniformität, Kontrolle, und untergeordnetem Leben), danach, was Mensch-Sein ausmacht. Insofern klassische/idealtypische Science Fiction.

Fragen nach *sex*, *gender*, *desire* werden dahingegen weniger manifest ver/behandelt.

3 Memos

Memo Sequenzprotokoll The Island Nina

Banale Probleme als Indiz für bzw. führen zu grundlegender Systemkritik?

Lincoln beschwert sich in Szene 03 bei den Überwachungskameras über einen fehlenden Schuh und das ständig weiß seiner Kleidung. Lincolns Ärger über solche Kleinigkeiten wirkt banal. Auch im Gespräch mit Merrick in Szene 07 wiederholt Lincoln ähnliche Beschwerden (übers Essen, die Kleidung, wer alle Abläufe in der Anlage organisiert...) hier führt er aber seinen Ärger weiter aus bis er soweit kommt seine gesamte Existenz zu hinterfragen (warum er so lebt, wer den geregelten Ablauf organisiert). „I just... I wanna know answers, and I wish that there was more!“ Merrick: „More?“ Lincoln: „Yeah. More then just waiting to go to The Island.“

Was erst banal klingt ist also Teil davon, warum Lincoln im Film etwas *Besonderes* ist; ist eine zentrale Eigenschaft für die Filmgeschichte. Lincoln hinterfragt sein geregeltes Leben, er verfügt über (die laut Merrick, Szene 37, genuin menschliche) Eigenschaft der Neugier. Bei Lincoln verwandelt diese unbefriedigte Neugier, sein Wissensdrang in Frustration und führt ihn zur Rebellion. Es tut verbotene Dinge, trifft sich mit Mac, geht nachts zurück in den Restricted Sektor, folgt der Motte und beobachtet im medizinischen Trakt, die Wahrheit über seine Existenz und die der anderen Klone, usw.

Aber warum regt sich Lincoln gerade über Kleidung und Essen auf, statt z.B. über Arbeit? Ist schon sehr banal, vielleicht sogar eher weiblich?

Im Vergleich dazu betreffen in der „echten“ Welt philosophische Fragen nach dem Sinn der Existenz oder systemkritische Überlegungen ganz andere Dimensionen. → Lincolns Probleme wirken zuerst lächerlich.

Warum wird Lincolns Neugier zuerst so banal/lächerlich dargestellt? Bietet die die Story keine andere Möglichkeit diese Eigenschaft darzustellen?

Eigenschaften für Menschlichkeit der Klone/Agnates

Welche Eigenschaften werden im Film gezeigt, die die Klone/Agnate menschlich erscheinen lassen. Was wird von versch. Charakteren über die Klone gesagt, ob/warum sie menschlich sind/oder nicht? Merrick, Mac, Klon selbst, Laurent??

Liste fortführen und systematisieren; sind die Eigenschaften gegendert dargestellt?

Emotionale Fähigkeiten: (positiv und negativ bewertete)

Soziale Bindungen, Freundschaft (Vordrängen im Lift, Szene 04),

Ärger, Enttäuschung, Frustration, Kritik, Grübeleien, Neugier, körperlicher Schmerz (Lincoln, Szene 07)

Ärger, Enttäuschung, Neid (Gandu, Szene 05), Schadenfreude, Gemeinheit, (Gandu, Szene 08), Mitgefühl, Empathie, Feingefühl (Jordan, Szene 08/11, etc.), Lügen, (Lincoln, Szene 11, etc?)

Obrigkeithörigkeit, Autoritätsbewusstsein (Gandu, Szene 29)

Überlebenswille (Lincoln Szene 35)

Moral, Selbstlosigkeit (Lincoln und auch Jordan?, Szene 38)

Jordan und Lincoln

Die erste Interaktion zwischen Jordan und Lincoln wirkt visuell und sprachlich spielerisch neckend oder sogar (sexuell) anzüglich. Jordan sagt zu Lincoln: „Watch and learn“ als sie ihr Frühstück holen geht und als sie ihm danach den Speck gibt: Lincoln: „I softend her [die Angestellte an der Theke] up for you“. Jordan: „No doubt. Back on your diet. Hu?“ Lincoln: „You kidding? I love this stuff.“ Jordan: „You better eat up. You gonna need all your strength tonight“ Lincoln: „Is hat a challenge?“ Jordan: „I promis I'll go easy on you“.

Auch optisch werden die beiden so ins Bild gesetzt, dass eher rasch klar wird, die zwei verbindet mehr als nur eine Freundschaft. Ist das tatsächlich so, oder nur meine hetero Sehgewohnheit? Und wenn ja wie entsteht das?

Besonders Jordan fand ich schon in dieser Szene hinsichtlich Sprachmelodie und Körperlichkeit sexualisiert dargestellt.

Diese erste Szene wirkt auf mich einerseits paradox vor dem Hintergrund, dass die Klone ohne Kenntnis von Sexualität leben. Andererseits scheint es für die Filmhandlung logisch, dass die beiden von Beginn an auch als potentiell Liebespaar eingeführt werden. Ist dies nur dramaturgische Notwendigkeit oder kann auch Anzüglichkeit, Flirten, etc. als genuin menschliche Eigenschaft interpretiert werden?

In der zweiten gemeinsamen Szene der beiden (11) wirkt es schon so als ob Lincoln mehr als nur Freundschaftliche Gefühle für Jordan empfindet (und umgekehrt). Er sagt zu ihr, nachdem sie die Lottery gewonnen hat: „I wish I'd known you better“.

Rollenverteilung von Lincoln und Jordan in weiteren Szenen anschauen? (etwa 17-20) Ist ihre Beziehung/Charakterisierung Stereotyp und auch nicht? (Scheint sie nur mir so stereotyp und auch nicht/going native → Argument für Einstellungsprotokoll einer Szene, die dies besonders deutlich zeigt? evtl. nach kurzer Figurenanalyse?)

Szene 20, neue Kleider: Warum sucht sich Jordan mehrmals die kürzesten Kleider aus? Weil, diese für sie neu und daher interessant sind? Charakterisiert sie aber gleichzeitig als sexualisierte Frau.

Jordan ist ambivalent dargestellt. Einerseits schockiert sie Macs Ermordung sehr, andererseits zögert sie nicht brutale Gewalt anzuwenden wenn sie sich oder Lincoln verteidigen muss. (26)

The original Sahara Jordan wirkt auf mich in dem Werbefilm von Calvin Klein, noch naiver, sexualisierter dargestellt als Jordan der Klon. → Wird auch für Jordan (wie für Lincoln das

Gefühl für schnelle Fahrzeuge) eine scheinbar genetische Vererbung von Charaktereigenschaften (Sexualisierung...) nahe gelegt? (27)

Bei der Verfolgungsjagd auf dem Truck (28) hat Lincoln, nachdem Jordan sagt, sie könne nicht mehr weiter vorkriechen, die Idee, die großen, stählernen (Eisenbahn?) Achsen loszumachen, damit sie weiter vorankommen. Gleichzeitig werden sie so ein paar der Verfolger los. Einerseits ist das also eine stereotype Einteilung, passive Frau, aktiver Mann. Gleichzeitig lobt Jordan Lincoln am Ende der Verfolgungsjagd für die Idee mit den Hanteln. Sie sagt eher kaltschnäuzig nach all der Gefahr: „Good job“. Der Satz wirkt wie typischer Geheimagentinnen Slang. In dieser Szene wird außerdem verdeutlicht dass Lincoln angeblich genetisch bedingt ein Talent für das fahren schneller Fahrzeuge hat (Scooter). Gibt's für Jordan ein Äquivalent? (sh oben)

Das Gespräch unter der Brücke (30) stilisiert Jordans Weiblichkeit, sie ist empathisch, gefühlvoll (das Kind sieht aus wie sie), anlehnungsbedürftig. Lincoln hingegen nimmt sie in den Arm, zeigt Stärke, hat den weiteren Plan.

Als Lincoln und Jordan bei Toms Haus ankommen (31) wird Jordans als die mutigere, neugierigere der beiden inszeniert.

In der Interaktion mit Tom Lincoln (33) reagiert Jordan sehr naiv auf dessen offensichtliche Anmache. Sie unterstützt Lincoln dabei Tom zu überzeugen ihnen zu helfen, sie appelliert an Toms Mitgefühl. („This might not mean anything to you, but there are thousands of us. Everyone we've ever known is gonna die in that place.“) Gleichzeitig ist sie diejenige, die bemerkt, dass Tom lügt. Sie hat auch einen *leicht übersinnlichen Touch* wenn sie nach der Sexszene zu Lincoln sagt: „The island is real – it's us!“ (38) Es scheint als ob sie in dieser Szene schon als Lincoln noch von ihrer gemeinsamen Zukunft spricht, ahnt dass sie zuerst die anderen Klone retten müssen. Sieht sie Lincolns moralisches Bewusstsein voraus? Liebt sie ihn gerade auch deswegen im Unterschied zum egoistischen Tom Lincoln?

Wenn sie auf der Schaukel auf ihre Verfolger wartet, wirkt sie wieder naiv, kindlich aber auch gelassen. Warum weint sie dann aber im Hubschrauber?

Ist Jordans Figur ein bisschen auch die sensible Kämpferin a la Lara Croft (vgl. Diplomarbeit XY?) bzw. Kampfszenen als Bezüge zu Terentinos Frauenfiguren?

Lincoln und Tom sind sich ähnlich und auch wieder nicht. Sie finden die gleichen Menschen sympathisch bzw. unsympathisch (Jordan, Klon des Präsidenten), mögen beide Motoren und Tempo. Tom ist jedoch egoistisch, Lincoln entwickelt Moral. Wird im Film klar gemacht, begründet wodurch diese Un/Ähnlichkeiten entstehen? Was ist genetische Ähnlichkeit, was nicht? Gibt es überhaupt genetisch festgelegte Eigenschaften?

Lincoln hat ambivalente Eigenschaften: Er reagiert bei der Verfolgungsjagd mit Tom Lincoln schnell entschlossen, zeigt egoistischen Überlebenswillen (35) („I just want to live. I don't care how“). Entwickelt dann aber auch selbstlose Hilfsbereitschaft, höhere Moral (?) (38) Beides scheint menschlich? Aber wie entwickelt Lincoln diese Moral? Worauf basiert sein moralisches Bewusstsein? Auf der Verantwortung für/den Gedanken an seine Freunde? (Bilder von Jones und Co zwischen das Gespräch von Lincoln und Jordan geschnitten)

Laurent und Merrick

Wie kommt es dazu dass Merrick Laurent vertraut? Ist eigentlich nur eine kurzer Satz von Laurent, scheint wie typischer Söldner-Slang. „I'm in the business of keeping my clients confidence“. Evtl. für Analyse Laurent/Merrick Dialog genauer anschauen?

Wissenschaftlicher Größenwahn/Gottphantasie Merricks vs. Moralischer Söldner. Was macht den Söldner moralisch?

Macht Inszenierung von Merrick auch noch im Tod? Erwürgen als Tötungsform besonders brutal? Und Großaufnahme von Merricks sterbenden Auge?

Mac und Suzie

Deren Beziehung wirkt einerseits stereotyp heterosexuell, Mac der Macho, Suzie die Tussi. Wird aber auch gebrochen...?

Wozu dienen Macs Macho Sprüche? (Kreditkartensache?) Sind die Dialoge einfach nur so stereotyp geschrieben, oder haben diese Floskeln eine Funktion für die Filmgeschichte?

Abgrenzung zwischen dem Kontrollpersonal bzw. den Angestellten in der Anlage/dem Institut und den Klonen/Agnates

Nachvollziehbar wäre, dass die Angestellten eine emotionale Distanz zu den Klonen halten, diese wie Merrick als Produkte ansehen, damit deren Tötung legitimierbar wird. Bsp. dafür sind fast alle Wachmänner, die sich auch über den Überlebenskampf der Klone lustig machen (Starkweather), oder die Frau die Lima das Baby abnimmt. Hingegen fallen die Angestellte beim Frühstück und die Portiersfrau aus der Reihe (beides Frauen...)

Auch die Söldner aus Laurents Team grenzen sich von den Klonen ab. Sie machen sarkastische Kommentare über ihren Auftrag (Szene 25)- killing as a business. Eigentlich paradox, dass die Söldner mit ihrer Brutalität, Härte, etc. selbstverständlich als Menschen angesehen werden, während den Klonen ihre Menschlichkeit abgesprochen wird?

Technikdarstellungen

Wie misst der Kontrolleur mit seinem technischen Gerät die Überschreitung der erlaubten Nähe zwischen Jordan und Lincoln? Was misst er? Ist es nur die Berührung? Eher nicht? Aber die scheint zumindest messbar?

Zug in Szene 24

Elitesöldner haben ausgefeilte Technik. Solche Inszenierungen sind aber auch aus nicht SF Filmen bekannt.

Mass Disposal der Klone im Entwicklungsstadium (Szene 41) als Massenabtreibung. (Abtreibungsdebatte in den USA?); Visuell wird gezeigt hier werden körperlich bereits erwachsene Menschen abgetrieben.

Szenen, die neue Technologien erklären

Szene 14 das Verkaufsgespräch und die Beauftragung von Laurent (16); Mac sagt Jordan und Lincoln die Wahrheit (20), Renovatio? (26), Szenen mit Tom Lincoln, Szene 32

Dient der Wissenschaftler in Szene 26 als Figur nur dazu die neue Technologie (hier ihren *Fehler*) zu erklären? Er ist als Nebenfigur nicht sehr überzeugend, konsistent dargestellt. Wäre die Erklärungsfunktion der Szene nicht auch mit anderen Figuren (Merrick allein, oder mit Kommunikationschef) lösbar gewesen?

Szene 15 erinnert von der Ästhetik her an Logans Run (Sonnenaufgang)

In der Bar wird die Naivität, Unbeholfenheit der Klone im Alltag überspitzt dargestellt. Ist stereotyp inszeniert/gespielt in der Gegenüberstellung naive Klone vs. böse Biker Jungs.

Memo Sequenzprotokoll The Island Katja

Figuren & Beziehungen

Merrick

nur Männer im Aufsichtsrat (?) der Firma – nur Männer entscheiden über das Disposal der infected products im Wert von 200 Millionen Dollar

Einstellung des Chefs von unten! Macht!

Machtinszenierung Merricks! vielleicht bei Figurenanalyse? oder als Beispiel für Kameraperspektive (haben wir das drin?!) – Merrick ist so (all)mächtig, dass er getötet werden muss, um diese Macht zu brechen/besiegen – keine andere Lösung dieses Konflikts/dieses Problems (moderner *mad scientist* – Gottfantasien und Gewinnmaximierung!)

Allmacht auch im Namen der Firma: *Merrick Institute!* Ist im Wesentlichen Projekt eines Einzelnen!

Laurent

So when did killing become a business for you? hier jetzt eindeutig wandel laurents sichtbar gutes Gespräch (im Sinne von feiner filmischer Dialog) zwischen ihm und dem Doc über forschung/arbeitsethik, was das Leben wert ist und wie es ist, zu töten, und leben/menschen in mehr oder weniger wertvoll zu differenzieren

bei Tom/Lincoln hat Laurent noch keine Skrupel, den (vermeintlichen) Klon einfach zu töten im Auto mit Jordan, und im Flur des Institutes wird connection zwischen beiden deutlich – sie dreht sich zu ihm um und sie sehen sich lang an => klass. Motiv der Verdächtigen und des Detektiven

1:51 – cooler Screenshot

Jordan

Zum ersten Mal fallen mir Jordans Schuhe vor Tom Lincolns Haus auf – mit dünnen Absätzen – wie kann sie damit so rennen?!

Jordan zwischen eiskalt mit der Waffe Menschen bedrohend und schießend und andererseits intuitiv, *weich*, glaubt & vertraut Lincoln..., impulsiv...

1:51-1:52 – security flüstert Jordan, was sie ihr alles entnehmen wollen – Bedrohung – evtl. als Szenenanalyse interessant

klassischer Spannungsbogen – daher Befreiung der Klone größtenteils parallele Handlung – Jordan und Lincoln; Jordans Teil jedoch kürzer – Lincoln eher als Held inszeniert – er kämpft allein und tötet Merrick und rettet alle; Jordan nur mit Hilfe Laurents. befreit nur wenige, tötet niemanden...Gender!

anscheinend haben sie den Rettungsplan gemeinsam ausgearbeitet -

Jordan hat zwar den Zettel, sagt Lincoln aber nun, was er tun soll/wies weitergeht

oder braucht er auch wieder ihre Ermutigung wie schon beim Betreten von Tom Lincolns Haus?

Jordans (und Lincolns) Beziehung zu Laurent am Ende des Films wieder nur durch Blicke! was interpretieren wir da alles hinein, aus unseren Sehgewohnheiten heraus?!

Lincoln

Tom

Machtverhältnis Tom-Lincoln wandelt sich schnell/mehrmals

vom Erklärenden/Helfenden – dann will er ihn ausliefern, dann jedoch erweist sich Lincoln als der kaltblütigere (obwohl er durch seine Fragen und Unsicherheiten bislang immer als schüchtern/unbeholfen/kindlich inszeniert wurde)

Inszenierung/Ästhetik/Filmische Mittel

Als McCord Jordan und Lincoln zum Bahnhof in Yucca bringt, ertönt dort Musik – ein altes Lied, fast wie ein Chanson scheint in der Bahnhofshalle gespielt zu werden. Das Licht ist weich, und Jordan und Lincoln sehen hier zum ersten Mal Kinder. In dieser Szene treffen Vergangenheit und Zukunft aufeinander, die Bahnhofshalle und Musik sind eher Zeichen für Nostalgie (im Vergleich zu bspw. Flughäfen...). Gleichzeitig befinden sie sich hier zwischen den Zeiten und zwischen den Welten – von hier aus brechen sie allein auf in die Welt, ohne McCord, und ohne zu wissen was sie erwartet, mit einem sehr modernen, zukünftigen Zug. Die Kinder sind nur ein anderer Ausdruck dafür – eine neue Welt, zugleich Zukunft (nächste Generation) und Vergangenheit – die Jordan und Lincoln so nie hatten. Bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Zug sichtbar wird, ist nicht klar, dass „draußen“ in der Zukunft spielt – der Magnetschwebeschnellzug ohne Gleise ist allerdings zukünftige Technologie.

Die Inneneinrichtungen entsprechen der typischen SF-Ästhetik: spartanische glatte klare Flächen, viel Raum, weiß, grau blau – sowohl in der *neuen Welt* des Institutes als auch in Tom Lincolns Haus. Andererseits finden sich auch verfallene Szenen – der „Maschinenraum“ des Instituts ebenso wie verlassene Gebäude in Los Angeles. Die Bahnhofshallen stehen auch ästhetisch *dazwischen* – nicht verfallen und noch in Benutzung, aber dennoch alt.

Auch die Filmmusik ist sowohl modern-technizistisch – in den Szenen des Instituts und der Verfolgung, vor allem gegen Ende findet sich jedoch auch klassische Musik wie Mozarts Requiem.

Merrick stirbt und die Klone sehen das Licht

Hologrammmaschine geht kaputt – Klone sehen „Wirklichkeit“ vor den Fenstern

Licht – oben

klassische Erlösungsszene – Licht, rennen, sphärische Musik...

als die Klone sich nach draußen bewegen, laufen alle schnell durch Tunnel in Richtung des Lichtes, alle sind noch immer weiß gekleidet

gleiche Aufnahmen von Laurent und Lincoln, die beide langsam gehen und in schwarz gekleidet sind – kommen aus der Schlacht, die sie für die anderen geschlagen haben...

für Jordan keine solche Aufnahme

Jordan erst wieder draußen – in rot!

Zukunft und Technologie

Die langen Verfolgungsjagdsszenen haben wir nicht im Detail analysiert, da sie für unsere Forschungsfrage weniger relevant sind – sie sind sehr actionreich und zeigen nur kurze Interaktionen (die zudem in jedem Film mit solchen Szenen zu finden sind/sein könnten). Die Figuren beschränken sich zumeist darauf, sich gegenseitig *Run! Go! Good job!* oder dergleichen zuzurufen. Sie sind dafür umso reicher an Darstellungen zukünftiger Technologien wie die fahrerInnenlosen Trucks, fliegende Motorräder, oder auch die engmaschige digitale Videoüberwachung mit Gesichtserkennung, die gar nicht so weit von gegenwärtigen städtischen CCTV-Anlagen entfernt scheint.

sex, gender, desire

Das Begehren, die sexuelle Aktivitäten, der *sponsors* werden durch ihre Klone verändert – Tom kann bspw. ungeschützten Sex haben und ist durch seine *Lebensversicherung* trotzdem gegen Geschlechtskrankheiten wie Hepatitis gewappnet. Krankhafte Organe können einfach ausgetauscht werden. (Er selbst sieht Lincoln daher als seine Versicherung gegen den Tod.)

proximity und Geschlechtertrennung in der neuen Welt

Leihmutterschaft

gegenderte Verhaltensnormen werden von McCord erklärt (ohne subversiv zu sein...?)

human nature: Natur – Produkt – Kultur

Ein, wenn nicht das, zentrale Thema des Films ist die Ver/Behandlung der Frage nach menschlicher Individualität und Identität. Mittels der Figuren der *agnates* wird diese Frage anhand mehrerer Aspekte thematisiert – Erinnerungen, Emotionen, medizinische Technologie...

So ist Lincoln als Klon einzigartig, da er mehr Erinnerungen hat, als er eigentlich nach drei Lebensjahren haben sollte – er erinnert sich auch an Begebenheiten aus dem Leben seines *sponsors* Tom Lincoln. So kann er das Motorrad fliegen, Auto fahren und träumt von *Renovatio*. Der Film lässt offen, wie diese geteilten Erinnerungen zustande kommen – bestimmte Fähigkeiten und Neigungen mögen in der genetischen Verwandtschaft bzw. Gleichheit sein, doch Charakter, Ziele und Erinnerungen liegen in der Persönlichkeit der Einzelnen. Tom Lincoln beispielsweise wird nicht als ständig wissbegieriger, zweifelnder Mensch inszeniert, der Lincoln ja durchaus ist.

Die Nicht/Menschlichkeit der *agnates* wird von verschiedenen Figuren im Film explizit gemacht: Merrick und andere Angestellte des Institutes bezeichnen sie intern als *products* und *agnates* in einer *population*, ihren KundInnen gegenüber sprechen sie auch von *insurance policies* (Lebensversicherungen) – Benennungen, die auf Objekte/Waren oder Züchtungen hindeuten – auf wirtschaftliche, medizinische Produkte und Versuche. Diese technizistische Sprache zeichnet sie zum einen als *das Novum* des Films aus, zum anderen schafft sie eine Distanz/Differenz zwischen *nicht-menschlichen*, da objekthaften Klonen und *menschlichen* AufseherInnen, Angestellten (Wie *menschlich* letztere in einem ethisch-moralischen Sinne sind, muss detaillierter analysiert werden).

Zum anderen muss jedoch Merrick selbst überrascht eingestehen, dass seine Schöpfungen auch *einfach menschliche* Züge entwickeln/aufweisen – ihre Neugier, ihr Zweifeln sind menschlich, machen sie jedoch in seinen Augen jedoch nicht zu gleichwertigen Menschen, sondern zu einem Risiko für sein Unternehmen. Sie müssen daher, als fehlerhafte Ware, entsorgt (*dispose*) werden und die Produktlinien neu begonnen werden.

Auch von anderer, gänzlich unbeteiligter Seite erhalten Jordan und Lincoln eine Bestätigung ihrer *Lebenswürdigkeit* und damit ihrer Menschlichkeit: der Bauarbeiter, der ihren Sturz vom Hochhaus beobachtete und ihnen danach aus dem Netz hilft, meint, sie hätten so ein Glück – Jesus müsse sie wirklich lieben.

Implizit wird Menschlichkeit und Individualität auch über den Namen inszeniert: Lincoln verweigert sich am Ende des Films der Bezeichnung *Six Echo*, sein Name sei Lincoln. (Obwohl er diesen Namen auch von seinem *sponsor* hat...). So nennt er sich selbst, und auch seine FreundInnen, Menschen, die ihm nahe stehen, nennen ihn so – die Nummer verwendet nur die Verwaltung des Institutes und er, wenn er seinen *vollen Namen* angibt.

Offene Frage und Anmerkungen

- * Lincoln und Jordan fahren mit dem Taxi zu Tom Lincolns Adresse – woher wissen sie das? Oder hat Mac ihnen das erzählt?
- * product placement in Filmbeschreibung/Plot erwähnen
- * Filmzitate zu Logan's Run und THX 1138 ebenfalls dort beschreiben... (zB Lincoln und Jordan || Logan und Jessica) (habe ich in meinem Ersteindruck schon ausformuliert – von dort übernehmen?)

4 Einstellungsprotokoll *The Island*, Szene 11 (teilweise)

Einstellung 1: Jordan und Lincoln an der Bar (27'21"00 - 27'22"37)



Kamera/Licht: Medium close up/Nah, künstliches Licht, eher dunkel, mit bläulichem Schimmer (aber "natürlich" für eine Barbeleuchtung), Normalsicht, langsamer Schwenk bzw. Zoom nach rechts unten auf das nächste Bild

Ton: Bargeräusche gemischt mit Musik. Die Musik ist elektronisch, ohne Gesang mit lautem Bass und schnellen Beats? Die Bargeräusche, sind Stimmengewirr, schnelles, lautes Durcheinandersprechen verschiedener Menschen, wobei keine genauen Worte, Wortlaute identifizierbar sind.

Ort: In einer Bar, die gut gefüllt, jedoch nicht übertoll ist (kein Gedränge, kein ungewollter Körperkontakt?). Die Bar ist eher modern, puristisch, schlicht eingerichtet. Mit glatten, schnörkellosen Oberflächen, der Bartresen, wirkt wie aus Plexiglas, scheint durchsichtig. Die einzig sichtbare seitliche Wand der Bar ist komplett verspiegelt. Darin spiegeln sich unscharf andere Menschen, niedrige Hocker und Tische (?), außerdem der Teil einer gegenüberliegenden Wand. An dieser Wand sind scheinbar keine Spiegel mehr. Aber auf einem Teil der Wand ist ein Flachbildschirm angebracht auf dem im schnellen Wechsel Visuals zu sehen sind:

Ein oben weißes, unten blaues Bild (das ein Meer darstellen könnte) wechselt zu einem schwarzen Hintergrund über den leicht schräg, horizontale grüne Streifen laufen, zum einem Bild von Flammen auf schwarzem Hintergrund. Die Bildschleife beginnt wieder von vorne.

Die wenigen sichtbaren Einrichtungsgegenstände der Bar sind zwei grüne, gläserne Behälter auf dem Tresen (Vasen aber ohne Blumen? evtl. mit weißen Kerzen darin) und mehrere (zwei) langstielige Cocktailgläser mit rosaroter bzw. dunkler Flüssigkeit gefüllt bzw. Longdrinkgläser, die versch. Personen in der Hand halten

Inhalt: Jordan sitzt an der Bar, Lincoln kommt dazu und stellt sich neben sie. Die beiden begrüßen sich.

Figuren: Jordan trägt ihr langes, blondes Haar aus dem Gesicht gekämmt am Hinterkopf zu einem Pferdeschwanz gebunden. Sie scheint nicht offensichtlich stark geschminkt, trägt etwa keinen farbigen Lippenstift oder dunkle Augenschminke, eher wirkt ihr Teint natürlich (genaue Details sind im diffusen Licht der Bar nicht erkennbar). Sie trägt weiße, eng anliegende, sportliche Kleidung, ein langärmeliges, bis zum Hals hochgeschlossenes Top mit kleinem Stehkragen (scheinbar Mikrofasermaterial wie bei Funktionskleidung).

Lincoln hat kurze brünette Haare. Er trägt dieselbe Sportkleidung wie Jordan, bei ihm wird sichtbar, dass an den Unterarmen und evtl. seitlich an der Taille, dunkle/ schwarze Streifen auf der Kleidung sind. Das Trikot hat vorne am Oberkörper einen Reißverschluss (wie ein Rennradtrikot).

Neben Jordan und Lincoln sind noch ca. 6-7 andere Personen im Bild. Alle bis auf eine dunkelhaarige Frau tragen die weiße Sportkleidung, auch am oberen Rücken oder an den Handgelenken sind dunkle Streifen auf der Kleidung.

Die dunkelhaarige Frau ist ganz in schwarz gekleidet, trägt ein ärmelloses und tief

ausgeschnittenes Top, (sie hat dunkle Hautfarbe?)

Am rechten Bildrand ist der Schatten der Barkeeperin, einer langhaarigen Frau, erkennbar.



Handlung: Lincoln kommt von links hinten zur Bar, stellt sich rechts neben Jordan, die auf einem Barhocker sitzt. Jordan dreht den Kopf leicht schräg zu ihm um als er herkommt, sieht ihn an, lächelt ihm freundlich zu und sagt "hello". Er stellt sich nahe rechts neben sie, ihr schräg zugewandt, lehnt mit einem Arm an der Bar und dreht den Kopf zu ihr, (sieht von oben auf sie herab) lächelt zurück und sagt "hy". Dann drehen beide den Kopf weg und leicht nach unten.

Dialog: Jordan: "Hello" Lincoln: "Hy"

Einstellung 2: Lincoln Getränk Scan (27'22"41 - 27'24"74)



Kamera/Licht: Close up/Großaufnahme, künstliches Licht, dunkel, diffus mit starkem bläulichem Schimmer von der leuchtenden Tresenbeleuchtung, Draufsicht, Schwenk vom Scanner zum Monitor.

Ton: Im Hintergrund läuft die gleiche Musik und Bargeräusche wie in der Einstellung zuvor sind hörbar. Zusätzlich ertönt wenn Lincoln sein Armband über den Scanner zieht ein Piepsen (wie wenn im Supermarkt der Strichcode gelesen wird), dann ein fauchendes Geräusch (mit dem sich der Monitor einschaltet und Lincolns und Jordans Akte anzeigt) dann als die Barfrau auf den Knöpfen unter dem Monitor etwas eingibt, sind piepsende Tastentöne zu hören.

Ort: Bartresen mit elektronischen Scannern und Monitor.

Der Tresen hat eine glatte, bläulich leuchtende Oberfläche, scheint aus Plastik oder Plexiglas mit dahinter liegender bläulicher Lichtquelle. Lincoln fährt mit seinem Handgelenk, dem daran befindlichen Erkennungsband, über einen, von mehreren kleinen, grauen Streifen (Scanner), die in die Oberfläche des Tresens eingearbeitet ist.

Neben den Scannern ist in den Tresen ein größerer Monitor eingelassen, auf dem nach dem Armbandskan, Lincolns und Jordans Akte sichtbar werden: Ihre Akte zeigt ein Bild ihrer Köpfe, darüber stehen ihre Namen/Nummern, daneben ist nur mehr tw. eine Schrift zu erkennen. Lesbar ist: CH... Hydr...Vegeta...und darunter CHOICE D Eupepsia Extra...

Unter dem Monitor sind einige Knöpfe angebracht.



Inhalt: Lincoln zieht sein Erkennungsarmband über den Scanner am Tresen, der Monitor zeigt die Akten von Lincoln und Jordan und deren Getränkewahl an. **Figuren:** Fotos von Lincoln und Jordans Gesicht. Die beiden haben auf den Bildern die gleiche Frisur und Kleidung wie zuvor, sind mit ernstem Blick und ohne zu lächeln fotografiert worden.

Handlung: Lincoln fährt rasch mit seinem Handgelenk/Erkennungsband über den Scanner, die Kamera schwenkt zum Monitor, welcher Lincolns und Jordans Akte anzeigt. Am rechten unteren Rand sind die Finger einer Frau sichtbar, die rasch ein paar Knöpfe unter dem Monitor betätigt.

Einstellung 3: Präsidenten- Klon macht sich lustig über Lincoln (27'24"77 - 27'29"23)



Kamera/Licht: Close up/Großaufnahme der Gesichter des älteren Mannes und von Lincoln; Licht wie zuvor, künstlich, mit Schatten, eher dunkel, bläulich; Normalsicht aus Lincolns oder Jordans Perspektive.

Ton: Musik und Bargeräusche wie zuvor

Ort: Wie zuvor in der Bar

Inhalt: Ein Klon (jener des Präsidenten der USA) tritt an die Bar und macht sich über Lincoln lustig weil er gegen Jordan im Kampf verloren hat.

Figuren: Lincoln wie zuvor

Ein älterer Mann, wie alle Klone in weiß gekleidet. Er hat bereits graue Haare, aber noch braune Augenbrauen, ist glatt rasiert und hat ein leicht faltiges Gesicht.



Handlung: Der ältere Mann tritt neben Lincoln an die Bar und spricht ihn von hinten an (quasi in seinen Rücken). Er spricht mit süffisantem Unterton, schaut Lincoln (bzw. seinen Hinterkopf) erst mit sarkastischem Lächeln (aber auch leicht zusammengekniffenen Augen?) an.

Lincoln dreht den Kopf, während der Mann spricht, langsam zu ihm, aber nicht so weit, dass er ihn direkt ansieht. Der ältere Mann grinst am Ende seines Satzes hämisch und lacht beim Weggehen mit geschlossenem Mund. Lincoln dreht den Kopf wieder langsam zurück, verzieht keine Miene sondern blickt nur einen kurzen Moment ernst.

Dialog: Älterer Mann (Präsidenten-Klon): "Did you just let a little girl beat you, ha?! Hm,hm..."

Einstellung 4: Barkeeperin nimmt Bestellung auf (27'29"26 - 27'30"93)



Kamera/Licht: Close up/Nahaufnahme, künstliches Licht wie zuvor, diesmal mit rötlichem Schimmer, weil die Getränkeeregale rot eingeleuchtet sind; Normalsicht

Ton: Musik und Bargeräusche wie zuvor

Ort: Bar mit Sicht auf den Bereich hinter dem Tresen: Auf mehreren Regalen stehen Flaschen und Gläser. Die Fläche hinter den Regalen ist verspiegelt und rot eingeleuchtet.

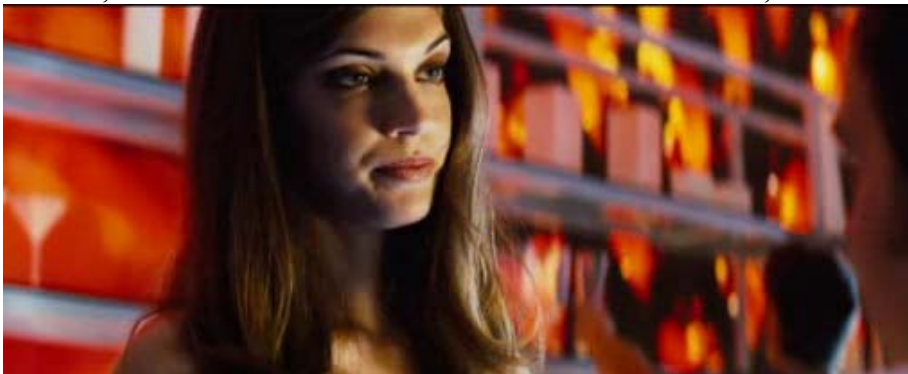
Inhalt: Die Barkeeperin sieht auf den Monitor und sagt Lincoln dass seine *stim units restricted* sind.

Figuren: Lincoln wie zuvor

Die Barkeeperin ist eine gutaussehende, junge Frau (Anfang/Mitte 20) mit langen braunen Haaren. Ihre Lippen scheinen nicht geschminkt, ihre Augen möglicherweise schon. Sie trägt ein schwarzes, ärmelloses und ausgeschnittenes Top, die Haut ihrer Schultern und ihres Dekoltees ist sichtbar, sie ist leicht gebräunt.

Links im Hintergrund ist anfangs kurz ein anderer Mann sichtbar, der vorbeigeht, er hat kurze schwarze Haare und ein dunkles T-Shirt.

Rechts im Hintergrund ist am Ende der Einstellung kurz und nur schemenhaft noch ein Mann sichtbar, auch mit kurzen dunklen Haaren und dunklem Shirt, der ein Glas ins Regal stellt.



Handlung: Die Barkeeperin sieht zuerst nach unten auf den Monitor, sagt dann zu Lincoln dass seine *stim units restricted* sind. Sie spricht schnell, bestimmt, ohne freundlichen Unterton und sieht Lincoln dabei direkt in die Augen. Sie lächelt nicht, presst vielmehr die Lippen aufeinander, schaut kühl mit leicht hochgezogener Augenbraue.

Dialog: Barkeeperin: "Stim units restricted."

Einstellung 5: Jordan und Lincoln bestellen (27'30"96 - 27'37"35)



Kamera/Licht: Close up/Großaufnahme von Jordans und Lincolns Gesichtern, Licht wie zuvor, künstlich, mit Schatten, eher dunkel, bläulich; Normalsicht

Ton: Musik und Bargeräusche wie zuvor

Ort: Wie zuvor in der Bar, mit Blick in den hinteren Bereich der Bar, wo Menschen vorbeigehen und auf Bildschirmen Visuals gezeigt werden.

Inhalt: Lincoln und Jordan bestellen ihre Getränke, Jordan erklärt Lincoln dass ihr Getränk gut für die Haut sei.

Figuren: Jordan und Lincoln, wie in den vorigen Einstellungen.

Hinter/Neben den beiden, andere Menschen.

Handlung: Lincoln antwortet der Barkeeperin, ohne lange zu überlegen, fast beiläufig, mit leicht genervtem Unterton. Er sieht sie dabei nicht direkt an, sondern blickt während er spricht erst auf den Tresen/Monitor, dann nur kurz von unten zur Barkeeperin und dreht den Kopf noch im Sprechen zu Jordan.

Er ist mit einem Arm auf den Tresen gestützt, die andere Hand stützt er seitlich in die Hüfte. Nach seiner Bestellung bleibt er seitlich an den Tresen gelehnt zu Jordan hingedreht und sieht sie während sie spricht von der Seite an. Er beobachtet sie genau, lächelt dabei nicht. Er hat eine deutlich ausgeprägte Falte auf der Stirn (auch in anderen Szenen?). Es ist nicht klar wohin genau er blickt (da die beiden sehr nahe nebeneinander sitzen, scheint es so als mustere er Details ihres Gesichts?) Am Ende der Einstellung runzelt er die Stirn kurz stärker, sieht Jordan direkt fragend in die Augen. Jordan sitzt auf dem Barhocker, sie dreht Lincoln ihr Profil zu, sieht gerade und mit einem Lächeln zur Barkeeperin und bestellt mit freundlichem Tonfall.



Nach ihrer Bestellung folgt eine kurze Pause. Als sie bemerkt, dass Lincoln sie von der Seite ansieht, dreht sie den Kopf zu ihm und erklärt ihre Getränkewahl. Ihre Erklärung klingt nicht entschuldigend, sondern wie selbstverständlich erklärend.

Dialog: Lincoln: "Yeah, yeah, yeah. I'll have the veggie stuff"

Jordan: "Papassian petal juice please"... "Its good for the skin"

Einstellung 6: Bar (27'37"37 - 27'49"19)

Kamera/Licht: versch. Einstellungen, Medium Close up einer Kellnerin, Close up eines Tablett (Draufsicht), Close up von den Bildschirmen mit Visuals, Schwenk durch die Bar; immer künstliches Licht je nach Einstellung heller oder dunkler.

Ton: Bargeräusche wie zuvor; Musik wird lauter und nicht mehr so baßlastig, immer noch elektronisch, aber mit mehr Melodie, Synthesizer

Ort: Die Bar ist mit niedrigen, kubisch geformten Hockern mit Armlehnen und dazu passenden (quadratischen) Tische eingerichtet; auf kleinen Nebentischen stehen viereckige Tischlampen, die weißes Licht verströmen.

An den Wänden bzw. zur Begrenzung des Raums sind Videoleinwände aufgestellt, auf denen abwechselnd verschiedene Visuals laufen: herbstliches Laub, kahle Bäume, Wolken, ein farbiger Pilz bzw. eine Koralle (?), eine brauen Wüstenlandschaft, Fische, eine Qualle, ein menschliches Auge, etc. Die Videoeinspielungen verändern immer wieder die Farbatmosphäre in der Bar.

Auf den Tischen stehen in kleinen Glasvasen einzelne Blüten als Dekoration. Die Getränke haben fast durchwegs intensive Farben (fast keines ist durchsichtig wie Wasser, alle sind, farbig oder dunkel/schwarz)

Inhalt: Mehrere Einstellungen schnell hintereinander geschnitten von der Bar.

Figuren: Mehrere Klone in weiß, die stehen, sitzen, trinken, gehen, sich unterhalten.

Eine blonde, schlanke, junge Kellnerin, die ein Tablett trägt, in kurzem, schwarzen, engen Kleid. Kontrollpersonal steht breitbeinig hinten an den Wänden, in schwarzen Anzügen.

Handlung: Die Kellnerin geht mit einem Tablett an einen Tisch; ihr Gang wirkt als trage sie hochhackige Schuhe, sie schwingt die Hüften beim Gehen stark mit. Klone sitzen an den Tischen oder stehen/gehen herum, trinken und unterhalten sich. Visuals auf den Videoleinwänden wechseln sich rasch ab.

Einstellung 7: Jordan und Lincoln reden (27'49"20 - 28'49"62)

Kamera/Licht: Close up/Nahaufnahme und Amerikanische wechseln sich ab, da die Einstellung mehrmals geschnitten ist; künstliches Licht, eher dunkel, diffus, mit Schatten wie zuvor bläuliches Licht bzw. Lichtspiel der Visuals im Hintergrund; genaue Einstellungsgrößen in der Kategorie Handlung angegeben. *(Nicht alle Schnitte separat als Einstellung behandelt, da sonst der Protokolltext zu sehr auseinander fällt...)*

Ort: in der Bar wie zuvor

Ton: Bargeräusche und Musik wie zuvor im Hintergrund; Musik ist leiser als in der Einstellung zuvor; klingt entspannter, chilliger, als die Musik in den Einstellungen 1-5, eher jazzig (Klavier?)

Handlung: Jordan und Lincoln unterhalten sich.

Figuren: Jordan und Lincoln wie zuvor in den Einstellungen 1-5



Handlung: (Close up/Nahaufnahme von Jordan und Lincolns Gesichtern, Schuss-Gegenschuss) Lincoln fragt Jordan ob sie krank sei. Dabei sieht er zuerst nach vor in den Raum der Bar hinein, und dreht als er beginnt zu sprechen den Kopf zu Jordan und sieht ihr direkt in die Augen. Er lächelt dabei nicht, blickt eher konzentriert (besorgt?), runzelt am Ende seiner Frage leicht die

Stirn. Jordan die erst nach vorne sieht, dreht als Lincoln sie anspricht den Kopf zu ihm und sieht ihm gerade ins Gesicht/die Augen. (Sie schaut zweimal kurz von seinem Mund auf seine Augen)

(Amerikanische wie sie an einem Tisch der Bar sitzen, die Kamera schwenkt von seitlich links nach vorne bis sie frontal auf die beiden steht)

Lincoln sitzt mit gespreizten Beinen auf einem Hocker die Ellenbogen auf den Oberschenkeln aufgestützt, die Hände übereinander gelegt, mit leicht gebeugtem Rücken. Während der spricht sieht er Jordan direkt an, ist leicht zu ihr nach vor gebeugt. Nachdem sie sagt, es gehe ihr gut, sie sei nicht krank, dreht er sich leicht von ihr weg und sieht wieder nach vor. Er sagt leise nach vor, okay, und nimmt einen Schluck aus einem langstieligen Glas mit dunkler Flüssigkeit das vor ihm auf dem Tisch steht und sieht ins Leere.

Jordan sitzt mit geradem Rücken auf ihrem Hocker, sie hat gerade einen Schluck aus ihrem Getränk genommen, und faltet ihre Hände jetzt zwischen den Knien, sitzt mit leicht geöffneten Beinen. Als sie Lincoln antwortet, zuckt sie gut sichtbar mit den Schultern, hat den Kopf leicht zu ihm hingedreht, sie ist zwar nur schräg von der Seite sichtbar, aber es scheint als lächle sie Lincoln an, nachdem sie gesagt hat, no I'm fine.



(Amerikanische wie sie an einem Tisch der Bar sitzen, Kamera zoomt langsam näher)

Jordan sitzt wie zuvor mit geradem Rücken, hat jetzt ihre gefalteten Hände zwischen den Knien eingeklemmt und den Kopf seitlich zu Lincoln gedreht, als sie ihn fragt wie es ihm geht. Er antwortet, I'm fine, sieht sie dabei nur kurz an, lächelt und sieht dann gleich ohne zu lächeln, während er das Glas wieder auf dem Tisch abstellt nach vor in den Raum. Als sie sagt sie könne an seinen Augen sehen wenn er lügt beugt sie den Oberkörper näher zu ihm hin, bewegt den Kopf leicht hin und her und lächelt ihn an. Lincoln sieht Jordan an, lächelt kurz zurück (macht hörbar hm..), dann blickt er kurz nach vor und seitlich, dann zu Jordan zurück. Dabei beugt er sich näher zu ihr hin und beugt auch den Oberkörper noch tiefer. Er sieht sie wieder direkt, konzentriert an und sagt eher leise er habe etwas gefunden, eine Motte. Jordan, zieht die Schultern hoch und beugt sich noch näher zu Lincoln hinunter und sieht ihn gespannt an.



(Close up/Großaufnahme der Gesichter; Schuss-Gegenschuss)

Lincoln erzählt von der Motte und blickt dabei konzentriert geradeaus in Jordans Augen/Gesicht, er lächelt nicht. Jordan hört (staunend) mit geöffnetem Mund zu bzw. fragt

nach. Sie öffnet den Mund immer weiter, ihre Augen bewegen sich rasch hin und her, sie lächelt ständig leicht, sie bewegt auch den Kopf leicht hin und her, bzw. noch näher nach vor.

(Amerikanische)

Lincoln sitzt wie zuvor mit auf den Oberschenkeln aufgestützten Ellenbogen, er bewegt während er redet die Arme/Hände: öffnet sie z.B. beugt sich kurz auf, dann wieder zusammen oder bewegt einen Arm nach hinten (zeigt schräg nach hinten) dann wieder nach vor. Lincoln sieht von Jordan in den Raum und wieder zu ihr zurück. Er lächelt nicht.

(Close up/ Großaufnahme; Schuss-Gegenschuss)

Jordan sieht Lincoln mit gerunzelter Stirn und leicht geöffneten Lippen an. Sie sagt/fragt warum er immer alles hinterfragt, bewegt dazu leicht den Kopf und schaut am Ende wieder ohne die Stirn zu runzeln. Lincoln, seufzt, atmet hörbar aus und antwortet, er habe das Gefühl etwas sei falsch und sieht dabei rasch von Jordan nach vor in den Raum und wieder zurück. Jordan sagt, good things do happen, ohne gerunzelte Stirn und fast mit einem Lächeln im Gesicht, mit lächelnden Augen, dazu bewegt sie den Kopf noch näher auf Lincoln zu. Sie sagt flüsternd und lächelnd, I wanna see that bug, steht dabei auf und geht rasch weg.

(Amerikanische)

Lincoln bleibt allein am Tisch sitzen, er sieht Jordan nur kurz nach, ohne zu lächeln, sieht dann nach unten auf den Boden, beugt den Oberkörper noch mehr nach vor, schüttelt fast leicht den Kopf.

Dialog:

L: Jordan are you sick? Wh... When I was in Dr. Merrick's office, I thought I saw your name on a file.

J: No. I'm fine.

L: Okay. (leise)

J: How are you?

L: I'm fine.

J: Lincoln, I can tell when you're lying cause your mouth smiles but your eyes don't.

L: (hm...) I found something?

J: What? (leise/flüsternd)

L: A bug.

J: A bug?

L: A flying bug.

J: Can I see it?

L: I think it came in the ventilation shaft.

J: But I thought they went extinct with contamination.

L: I know. And how do they get by the pathogen sensors?

J: It must be too small.

L: No, it's not too small. And how did it survive out there, anyway? How does anyone survive? I mean they keep finding people and bringing them here. But where they come from?

J: It's good that they find survivors. Why do you always question the good? You only think about the bad.

L: I just have a feeling that something is wrong.

J: Good things do happen. (geflüstert) I wanna see that bug.

Teaser

Auf der dieser Arbeit beigelegten DVD finden sich Ausschnitte aus den beiden analysierten Filmen, die unsere Ergebnisse illustrieren sollen. Sie orientieren sich an der Struktur der Gesamtergebnisse. Die von uns ausgewählten Filmausschnitte sind entsprechend der Szenenprotokolle nummeriert. Die Ausschnitte sind dabei meist kürzer als die jeweilige vollständige Szene.

1 Technologien und Ästhetik in Science Fiction Filmen

Futuristische Einrichtung, Farben und Kleidung

Szene 3 *Teknolust*

Szene 5 *The Island*

Transportmittel

Szene 26 *Teknolust*

Szene 24 *The Island*

Szene 27 *The Island*

Visuell vs. verbal erklärte Technologien

Szene 7 *Teknolust*

Szene 24 *Teknolust*

Szene 31 *Teknolust*

Szene 7 *The Island*

Szene 14 *The Island*

Szene 16 *The Island*

mad scientists ohne Moral

Szene 4 *Teknolust*

Szene 11 *Teknolust*

Szene 44 *The Island*

2 Gender, sex, desire zwischen stereotyper Naturalisierung und ironischer Dekonstruktion

Sexualisierte, natürliche Weiblichkeit

Szene 3 *Teknolust*

Szene 7 *Teknolust*

Szene 8 *Teknolust*

Szene 27 *The Island*

Szene 27 *The Island*

Szene 33 *The Island*

Naturalisierte Mütterlichkeit

Szene 12 *Teknolust*

Szene 44 *Teknolust*

Szene 46 *Teknolust*

Szene 8 *The Island*

happy ends und alternatives Begehren

Szene 25 *Teknolust*

Szene 27 *Teknolust*

Szene 43 *Teknolust*

Szene 45 *Teknolust*

Szene 38 *Teknolust*

Szene 36 *Teknolust*

Szene 45 *Teknolust*

Szene 44 *Teknolust*

Szene 46 *Teknolust*

Szene 30 *The Island*

Szene 36 *The Island*

Szene 49 *The Island*

3 Reproduktionsmedizinische Technologien verwischen Grenzen zwischen Natur und Kultur

Technologiedarstellungen

Szene 12 *Teknolust*

Szene 10 *The Island*

Szene 13 *The Island*

Nicht/Menschlichkeit

Szene 14 *Teknolust*

Szene 30 *Teknolust*

Szene 37 *Teknolust*

Szene 14 *The Island*

Szene 20 *The Island*

Szene 35 *The Island*

Szene 39 *The Island*

Zusammenfassung

Fiktionale Spielfilme (re)konstruieren Realität, deuten sie um und können als gesellschaftliche Repräsentationen gelesen und soziologisch untersucht werden. Diese Arbeit setzt sich zum Ziel, die Darstellung der sozialen Kategorien und Konstrukte *sex*, *gender* und *desire* in Science Fiction Filmen zu untersuchen, in denen menschliche Reproduktion mit Hilfe von Technologien geleistet wird. Dafür analysierten wir die zwei Spielfilme *Teknolust* (2002) und *The Island* (2005). Der theoretische Rahmen spannt sich zwischen den Bereichen Science Fiction Film, Geschlechtertheorien, insbesondere dem *doing gender* Konzept und der *queer theory*, medizinischen Reproduktionstechnologien und deren gesellschaftlichen Konsequenzen sowie (soziologischen) Filmtheorien auf.

Die künstliche Reproduktion (Klonen) von Menschen im Science Fiction Film geht mit Fragen nach der Originalität und Individualität, und nach Charakteristika menschlichen Lebens einher. Diese *menschlich machenden* Eigenschaften sind im Science Fiction Film eindeutig gegendert und verlaufen vielfach entlang traditioneller Dualismen von rationaler, dominanter Männlichkeit und emotionaler, untergeordneter Weiblichkeit. Lediglich vereinzelt werden Stereotype ironisch dargestellt und tragen damit zur Dekonstruktion hierarchischer Geschlechterverhältnisse bei.

Filmanalysen sind ein interdisziplinär geprägtes Feld – unter diesem Etikett existieren verschiedenste Ansätze, wobei meist eine Systematisierung fehlt. Diese Arbeit ist an den qualitativen Forschungsparadigmen der Grounded Theory und der Hermeneutik orientiert und kombiniert einzelne Erhebungs- und Auswertungsschritte, wie Figurenanalyse, Ersteindruck, Szenen- und Sequenzprotokoll und Einstellungsprotokoll. Resümierend schlagen wir drei mögliche Verfahren der soziologischen Filmanalyse vor – auswertende, explorative und integrierende Filmanalysen – und besprechen deren methodologische Verortung und konkrete Vorgehensweisen.

Zur Illustration der Ergebnisse der Filmanalysen ist der Arbeit eine DVD mit Filmausschnitten beigelegt.

Abstract

Fictional feature films (re)construct und (re)interpret reality; they can be read as social representations and thus analysed sociologically. The aim of this thesis is to analyse representations of the social constructs and categories *sex*, *gender* and *desire* in science fiction films, in which human reproduction is accomplished through technologies. Therefor, we analysed the two feature films *Teknolust* (2002) and *The Island* (2005). Our theoretical framework consists of four main topics: science fiction film; feminist theory, particularly the concept of *doing gender* and queer theory; reproductional medicine and technologies and their social consequences; and (sociological) film theory.

Artificial human reproduction (cloning) in science fiction films is tied to questions of originality and individuality, as well as to characteristics of human life. In science fiction films, these *humanising* traits are gendered explicitly along traditional dualisms of rational, dominant masculinity and emotional, subordinated femininity. Only sporadically, stereotypes are represented in an ironic way and thus account for deconstructing hierarchic gender relations.

Film analyses are an interdisciplinary field – a wide diversity of approaches exists under that term but is missing a systematisation so far. This thesis is mainly based on two qualitative research paradigms – grounded theory and hermeneutics – and combines several steps and techniques of data collection and analysis, such as *Figurenanalyse* (figur analysis), *Ersteindruck* (first impression), *Szenen-/ Sequenzprotokoll* (scene and sequence protocols) and *Einstellungsprotokoll* (shot transcript). Considering methodology and techniques, we suggest three methods of sociological filmanalysis – *auswertende* (evaluating), *explorative* (exploring) und *integrierende* (integrating) film analysis.

A DVD with selected scenes of the analysed films is enclosed to illustrate the results of our film analysis.

Lebenslauf

Persönliche Daten

Katja Gerstmann

geb. am 18. August 1986 in Berlin

Ausbildung

seit 2008	Masterstudium Soziologie
2004 – 2008	Bakkalaureatsstudium Soziologie
1996 – 2004	Fritz-Löffler-Gymnasium Dresden

Wissenschaftliche Berufserfahrung und berufsbildende Tätigkeiten

seit September 2009	[difference:] Gesellschaftsanalysen. Innovation. Integration. (Projektmitarbeiterin) Wien
September 2009 – Dezember 2009	Projektassistent Workshop & Workshow Ethnografischer Film, Institut für Soziologie, Wien
Jänner – Juni 2009	Erasmus-Aufenthalt Universität Kopenhagen, Dänemark
April – Juli 2008	Praktikum beim Oikodrom – Vienna Institute for Urban Sustainability, Wien
Februar – Juni 2008	Praktikum beim Verein Ute Bock, Wien
November 2007	Studentische Hilfskraft bei Workshop & Workshow Visuelle Soziologie Institut für Soziologie, Wien
August 2005 - Dezember 2008	Angestellte im Haus der Musik (Verkauf)
Mai 2005-Mai 2009	Studienrichtungsvertreterin Soziologie

Publikationen

Flicker, Eva; Formanek, Nina; Gerstmann, Katja 2010: Altern und Medien: Mediale Bilder – Mediennutzung. S. 187-200 in: Alter und Zukunft. Wissen und Gestalten. Forschungsexpertise zu einem Bundesplan für Seniorinnen und Senioren. Studie des Wiener Instituts für Sozialwissenschaftliche Methodik und Dokumentation (WISDOM) im Auftrag des Bundesministeriums für Arbeit, Soziales und Konsumentenschutz (BMAK).

Flicker, Eva; Formanek, Nina und Katja Gerstmann, 2008: Qualitative Sekundäranalyse zur Darstellung alter Menschen und des Alterns in den Medien. Studie im Auftrag des Bundesministeriums für Soziales und Konsumentenschutz der Republik Österreich. Wien.

Formanek, Nina; Gerstmann, Katja; Grubner, Johanna; Huber, Clemens und Susanne Lehner, 2008: The Wild Sides of Queer Cinema. Methodische Herangehensweise an Film als soziologisches Analysematerial. online unter:
<http://www.univie.ac.at/visuellesoziologie/Publikation2008/VisSozAGFormanek.pdf>