

Schriftenreihe des DFG-Graduiertenkollegs „Das Wissen der Künste“  
herausgegeben von Barbara Gronau und Kathrin Peters

## **Das Ästhetisch-Spekulative**

Herausgeber\*innen: Kathrin Busch, Georg Dickmann, Maja Figge, Felix Laubscher

Paderborn: Wilhelm Fink, 2021

Gestaltung: Jenny Baese

Es handelt sich bei dieser Veröffentlichung um eine korrigierte Fassung der Druckfahne. Korrigiert wurde das Erscheinungsjahr im Abbildungsnachweis auf Seite 363 von 2007 auf 2017.



Der Text dieser Publikation ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung – Keine Bearbeitung 4.0 International zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA. Fotos und Abbildungen mit anderen Nachweisen sind ausgenommen.

# Inhalt

## 1

- 9 **Der Späher**  
Monika Rinck
- 15 **Einleitung**  
Kathrin Busch, Georg Dickmann,  
Maja Figge, Felix Laubscher
- 33 **James Hoffs „Virus Paintings“.**  
„Play to the powers that be, their own melody ...“  
Marian Kaiser

## 2

- 41 **Bericht des Entwohnten**  
Roger Caillois  
mit einem Kommentar von Elisabeth Heyne
- 63 **Digitales Fleisch. Spekulieren mit künstlichen Körpern**  
Kathrin Busch
- 87 **SelfSisters**  
Johannes Paul Raether
- 111 **Andere Körper. Von der Verkörperungslogik  
des Korrelationismus zur spekulativen Ästhetik**  
Martin Beck
- 133 **Literarische Hyperobjekte. H.P. Lovecrafts Spekulationen  
mit seltsamen Substanzen**  
Georg Dickmann

# 3

- 155 **To Jupiter and beyond ... Stanley Kubricks „2001: A Space Odyssey, – eine Fiktion außerhalb der Wissenschaft**  
Felix Laubscher
- 179 **Das Werden der Kunst**  
Ludger Schwarte
- 193 **Ohne Gewähr. Das (Nicht-)Wissen der Kunst und das Potenzial des Unvorwegnehmbaren**  
Susanne Witzgall
- 213 **Literarisch-ökonomische Spekulationen**  
Joseph Vogl und Georg Dickmann im Gespräch
- 225 **Die Möglichkeit einer spekulativen Produktionsweise**  
Marina Vishmidt

# 4

- 243 **Archestrated Rhythmachine Komplexities**  
KollektivARK
- 255 **Amblyopia**  
Omer Fast und Felix Laubscher im Gespräch
- 269 **Preenacting speculations. Zur theatralen Inszenierung und Erprobung von möglichen Zukünften im Rahmen von Preenactments bei Interrobang**  
Lisa Großmann
- 285 **Deep Unlearning (I)**  
Sascha Pohflepp, Chris Wobken
- 291 **Komplementarität. Modelle in spekulativen Dialogen**  
Reinhard Wendler

# 5

- 305 Operatoren der Spekulativen Poetik  
Armen Avanesian, Anke Hennig
- 329 Ästhetik der Fossilisierung  
Daniel Falb
- 349 Riddles. „Sphinx Otto Protecting Earth From Humankind“,  
Chateau de Versailles, 2017  
Marguerite Humeau  
mit einem Essay von Hanna Magauer
- 367 Bildnachweise
- 368 Impressum

TO JUPITER  
AND BEYOND ...

Felix  
Laubscher

STANLEY KUBRICKS »2001:  
A SPACE ODYSSEY« -  
EINE FIKTION AUSSERHALB  
DER WISSENSCHAFT

Felix Laubscher ist Kulturwissenschaftler und promoviert im Rahmen des Graduiertenkollegs „Das Wissen der Künste“ (UdK Berlin) mit einem Projekt zum filmischen Denken im Spannungsfeld von Kunst und Kino. Neben seiner wissenschaftlichen Tätigkeit arbeitet er als Filmschaffender und freier Kurator in Berlin.

And it soon became apparent that you cannot imagine  
the unimaginable.  
All you can do is try to represent it in an artistic  
manner that will convey something of its quality.  
Stanley Kubrick

An kaum einer Stelle zeichnet sich eine Verquickung zwischen Ästhetischem und Spekulativem deutlicher ab als in der fortwährenden Bezugnahme des spekulativen Realismus auf die Science-Fiction- und Horrorliteratur. Gerade für die Begründer dieser philosophischen Schule, Ray Brassier, Ian Hamilton Grant, Graham Harman und Quentin Meillassoux, scheinen die Auseinandersetzung mit und der Rückgriff auf die Fiktionen dieser Genres unverzichtbar, deren Klassiker es ihnen besonders angetan haben. Sie alle beziehen sich beispielsweise auf das Werk des Meisters des *cosmic horror* und Vorreiter der *weird fiction*, H.P. Lovecraft, dem Graham Harman sogar ein ganzes Buch widmet.<sup>1</sup>

Diese Hinwendung zur literarischen Fiktion verwundert auf den ersten Blick, nehmen die spekulativen Realist\_innen doch explizit für sich in Anspruch, über die Welt „da draußen“ zu sprechen, wie sie ist. Aus diesem Anspruch leitet sich auch die dem spekulativen Realismus immanente Kritik am Korrelationismus ab. Diese verbindet – neben dem Zusammendenken von Realismus und Spekulation – vier ansonsten kaum vereinbare philosophische Ansätze miteinander: Brassiers Nihilismus, Harmans Ontologie der Objekte, Grants Cyber-Vitalismus und den spekulativen Materialismus Meillassoux'. Einigkeit herrscht zwischen diesen Positionen nur insofern, als sie die Privilegierung der sinnlichen Erfahrung als Zugang zur Welt ablehnen und einen

1 Vgl. Harman, Graham: *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*, Winchester (UK)/ Washington 2012. Eine Auseinandersetzung mit der Bedeutung H. P. Lovecrafts für den spekulativen Realismus findet sich in Georg Dickmanns Beitrag zu diesem Band.

Vorrang der Epistemologie über die Ontologie in der Philosophie kritisieren. Realismus bedeutet hier maßgeblich, das Kant'sche Verdikt in Frage zu stellen, dem zufolge die Dinge an sich nicht Gegenstand der Erkenntnis sein könnten. Gegen die in der sinnlichen Erfahrung und damit auch im Ästhetischen unvermeidliche Korrelation von Subjekt und Objekt behaupten die spekulativen Realist\_innen, wenn auch auf sehr unterschiedliche Weise, dass Spekulation einen Zugang zu einer von der menschlichen Wahrnehmung unabhängigen Realität ermögli­che.

Ausschlaggebend für das auf den ersten Blick befremdliche Interesse an den ästhetischen Produkten von Fiktion und Imagination ist die Überzeugung, dass die Science-Fiction es wie der spekulative Realismus vermöge, uns von der akademischen Fixierung auf die unendlichen Feinheiten der menschlichen Kognition zu befreien und in einen größeren spekulativen Kosmos zu führen.<sup>2</sup> Die Narrationen der Science-Fiction dienen insofern als Ideengeber, Denkfolie und Referenz oder sind selbst Gegenstand der Untersuchung: Im Idealfall liefern sie mit ihren Einfällen und Erfindungen im Umgang mit dem Unmöglichen und Noch-nie-Dagewesenen spekulative Entwürfe von Realitäten, die sich – ganz im Sinne der spekulativen Realist\_innen – als bedeutend merkwürdiger erweisen, als unsere alltägliche Erfahrung das nahelegt.

Auch der relativ kurze, programmatisch anmutende Essay „Science Fiction und Fiktion außerhalb der Wissenschaft“<sup>3</sup> von Quentin Meillassoux, der im Folgenden eine tragende Rolle spielen soll, basiert auf einer solchen Verquickung von literarischer Fiktion und philosophischem Denken. Bei dem Text handelt es sich nicht allein um eine erweiterte Lektüre der Kurzgeschichte *Die Billardkugel*<sup>4</sup> von Isaac Asimov aus dem Jahr 1967, anhand derer Meillassoux sich der Frage der Notwendigkeit von Naturgesetzen widmet. Vielmehr unterscheidet er in seiner Diskussion der verschiedenen Handhabungen dieses Problems bei David Hume, Immanuel Kant und Karl Popper zwischen zwei Formen der Fiktion, die sich auf je eigene Weise auf Wissenschaft beziehen: Die Rede ist von den imaginären Welten der Science-Fiction (SF) auf der einen und der Extro-Science-Fiction (XSF) auf der anderen Seite. Als XSF bezeichnet der Philosoph dabei eine spezifische Form der Fiktion, „in der es darum geht, strukturierte – oder vielmehr unstrukturierte – Welten in einer Weise zu denken, dass in ihnen experimentelle Wissenschaft keinen Gegenstand konstituieren kann“.<sup>5</sup>

2 Vgl. Harman, Graham: „Series Editor's Preface“, in: Willems, Brian: *Speculative Realism and Science Fiction*, Edinburgh 2017, S. vii-x, hier: S. vii.

3 Meillassoux, Quentin: „Science-Fiction und Fiktion außerhalb der Wissenschaft“, in: Avanesian, Armen / Quiring, Björn (Hg.): *Abyssus Intellectualis. Spekulativer Horror*, Berlin 2013, S. 125-168.

4 Asimov, Isaac: „Die Billardkugel“, in: ders.: *Science-Fiction Kriminalgeschichten*, München 1969.

5 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S. 128. Im Folgenden wird für die Begriffe Science-Fiction (SF) und Extro-Science-Fiction (XSF) die jeweilige Abkürzung verwendet, wo es um deren Gegensatz geht. Wo das Genre im Allgemeinen gemeint ist, wird von Science-Fiction die Rede sein.

Für die Frage des Ästhetisch-Spekulativen ist diese Unterscheidung von besonderem Interesse: Laut Meillassoux eröffnet sich mit dem Imaginären der XSF die Möglichkeit einer mentalen „Erfahrung seiner selbst in einer experimentell nicht zugänglichen Welt“,<sup>6</sup> weshalb er dieser Form der Fiktion – und nur dieser – eine „unverkennbar spekulative Relevanz“ zuspricht.<sup>7</sup> Damit erhebt er einen spezifischen Typus fiktionaler Narration in einen Status, der über die Rolle des Impulsgebers oder anschaulichen Beispiels für das spekulative Denken der Philosophie hinausgeht, ohne jedoch der ästhetischen Verfasstheit seiner literarischen Beispiele Rechnung zu tragen. Wie die kritische Auseinandersetzung mit dem Konzept der XSF im Folgenden zeigen wird, fokussiert Meillassoux in seinem Zugriff auf die Fiktionen der Science-Fiction allein auf das Szenario, das im jeweiligen Narrativ durchgespielt wird. Gegen diese Reduktion fiktionalen Erzählens auf die Fabel insistiert der vorliegende Text auf dem dezidiert ästhetischen Moment dieser Form der narrativen Spekulation. Anhand von Stanley Kubricks Film *2001: A Space Odyssey* (USA 1968) – einer der einflussreichsten und stilprägendsten Produktionen der Science-Fiction – wird 50 Jahre nach dessen Erscheinen für die ästhetisch-spekulative Qualität des Imaginären der XSF argumentiert.

### SF & XSF

Wie bereits erwähnt unterscheidet Quentin Meillassoux in seinem Essay „Science-Fiction und Fiction außerhalb der Wissenschaft“ zwischen zwei Formen von Fiktion, die hinsichtlich ihres Verhältnisses zur experimentellen Wissenschaft divergieren: Während die Weltentwürfe der SF seiner Ansicht nach *innerhalb* der Sphäre der Wissenschaft verbleiben, sprengt die XSF deren Rahmen und wird so zur Fiktion *außerhalb* ebendieser. Dieser Unterscheidung liegt die Auffassung von der Science-Fiction als einem Genre zugrunde, das sich maßgeblich über die Extrapolation zeitgenössischer wissenschaftlicher Erkenntnisse in Zukunftsszenarien definiert.<sup>8</sup> Dementsprechend verändert sich in den imaginierten Zukunftsszenarien laut Meillassoux nicht nur die Welt gravierend, sondern mit ihr immer auch das menschliche Vermögen, diese mittels der Wissenschaft zu beherrschen. Für ihn ist die Weiterentwicklung von Welt und Wissenschaft innerhalb der Science-Fiction streng korrelativ, woraus er folgendes SF-Axiom ableitet:

„In der antizipierten Zukunft wird es *noch immer* möglich sein, die Welt wissenschaftlicher Erkenntnis zu unterwerfen. Die Wissenschaft wird

6 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S.168.

7 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S.156.

8 Die korrekte Extrapolation wissenschaftlicher Fakten ist insbesondere in den frühen Genredefinitionen zentrales Strukturmerkmal der Science-Fiction. Zu den Vertretern dieser bis heute verbreiteten, wenn auch vielfach kritisierten Auffassung zählen u. a. Hugo Gernsback, J. O. Bailey und Robert A. Heinlein, aber auch Stanislaw Lem sowie Ivan Jefremov. Vgl. u. a. Bailey, J. O.: *Pilgrims through Space and Time: Trends and Patterns in Scientific and Utopian Fiction*, Westport (CT) 1972 [zuerst New York 1947]; Panshin, Alexei: *Heinlein in Dimension*, Chicago 1968; Földeak, Hans: *Neuere Tendenzen der sowjetischen Science Fiction*, München 1975.

durch ihre neuen Fähigkeiten verwandelt sein, aber es wird stets Wissenschaft geben. [...] Die Fiktion kann außergewöhnliche Variationen erzeugen, aber innerhalb einer Wissenschaft, die selbst immer präsent bleibt, auch wenn sie nicht mehr wiederzuerkennen ist.“<sup>9</sup>

Ebendiese Verlässlichkeit der Wissenschaft als zentraler Zugang zur Welt und als dominante Form der Handhabung von Wirklichkeit unterminiert die XSF. Hier geht es um Weltentwürfe, die sich nicht mehr oder zumindest nicht hinreichend wissenschaftlich erfassen lassen. Das bedeutet aber nicht, dass die Wissenschaft diesen fiktionalen Welten einfach fremd ist. Vielmehr ist es aufgrund ihrer Struktur schlechterdings nicht möglich, sie der experimentellen Wissenschaft zu unterwerfen und zum Objekt wissenschaftlicher Erkenntnis zu machen.

Philosophisch relevant ist die Differenz zwischen diesen beiden Formen des Imaginären laut Meillassoux, insofern in den Welten der XSF Wissenschaft vornehmlich deshalb „von Rechts wegen unmöglich ist“,<sup>10</sup> weil hier im Fiktiven, wenn auch auf sehr unterschiedliche Weise und in unterschiedlichem Ausmaß, die Naturgesetze in ihrer Gesetzmäßigkeit außer Kraft gesetzt werden. Dieser Umstand verknüpft die Szenarien der XSF mit einem philosophischen Problem, das – aufgeworfen von David Hume – unter anderem Immanuel Kant und Karl Popper beschäftigt hat: die Frage, „was uns eigentlich garantiert, aber auch, was uns glauben macht, dass die physikalischen Gesetze im nächsten Augenblick weiterhin gelten werden, da uns hierfür weder die Erfahrung noch Logik Gewissheit bieten können“.<sup>11</sup>

Quentin Meillassoux ist überzeugt, dass die XSF mit ihren Welten außerhalb der Wissenschaft eine originäre Antwort auf „Humes Problem“ zu geben weiß. Dies ist seiner Ansicht nach auch nötig, da die beiden wirkmächtigsten Lösungsansätze innerhalb der Philosophie, wenn auch aus unterschiedlichen Gründen, zu verwerfen seien. So wirft er Popper vor, ein XSF-Problem mit einem SF-Problem zu verwechseln, wenn dieser argumentiert, dass jedes noch so befremdliche Ereignis für die Wissenschaft heutigen, zumindest aber zukünftigen Zuschnitts intelligibel sei und insofern nicht vernünftigerweise ausgeschlossen werden könne, dass es stattfindet. Mit diesem Lösungsansatz verbleibe Popper im Rahmen der Fiktion von Welten innerhalb der Wissenschaft, denn er zweifle „niemals an der Tatsache, dass vergangene und registrierte Erfahrungen in Zukunft immer zu demselben Ergebnis führen werden“.<sup>12</sup> Das XSF-Szenario, das sich hinter Humes Problem verberge, d. h. die Möglichkeit einer Welt, in welcher aufgrund einer mangelnden Gesetzmäßigkeit der Natur experimentelle Wissenschaft schlechterdings nicht mehr möglich ist, werde dabei einfach ausgeklammert. An diesem Punkt bringt Meillassoux die Kurzgeschichte Isaac Asimovs ins Spiel, die ihm nicht nur

9 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S. 127 (Herv. i. O.).

10 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S. 128 (Herv. i. O.).

11 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S. 130.

12 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S. 135.

aufgrund der zentralen Rolle eines Billardspiels als literarische Exemplifizierung des Unterschieds zwischen der Hume'schen und der Popper'schen Problemstellung dient: Er zeigt, inwiefern Asimovs Erzählung nur im Rahmen eines SF-Imaginären „funktioniert“, d. h. von einer wie auch immer gearteten Gesetzmäßigkeit der fiktionalen Welt abhängt.<sup>13</sup> Diese Abhängigkeit der Narration als eines kohärenten Handlungsgefüges von der kausallogischen Struktur des Weltentwurfs führt Meillassoux zu Kants Antwort auf Humes Problem: Anders als Popper erkenne dieser zwar, dass es sich um das Problem einer Welt außerhalb der Wissenschaft handle. Kant verwerfe die Idee einer solchen Welt aber mit dem Argument, dass der Wegfall von Gesetzen und damit der Wissenschaft nicht nur gleichbedeutend mit totalem Chaos, sondern auch schlechterdings nicht wahrnehmbar sei, da sich im Chaos mit der Welt als geordnetem Gefüge auch das menschliche Bewusstsein notwendig auflösen müsse.

Meillassoux widerspricht der These von der Gesetzmäßigkeit als notwendiger Bedingung der Möglichkeit von Wissenschaft und Bewusstsein. Das absolute Chaos, das Kant imaginiert, sei nur eine der möglichen Ausprägungen der Weltentwürfe der XSF: „Eine Welt, in der die Bedingungen der Wissenschaft verschwänden, ist nicht zwangsläufig eine Welt, in der genauso die Bedingungen des Bewusstseins abgeschafft wären.“<sup>14</sup> Deshalb unterscheidet Meillassoux je nach Häufigkeit und Intensität der Brüche im kausallogischen Gefüge zwischen drei denkbaren Typen von Welten außerhalb der Wissenschaft, wobei die Typen 1 und 3 für ihn beide keine XSF-Welten konstituieren: In Welten vom *Typ 1* treten kausale Brüche zu sporadisch auf, um ernsthaft mit der Ausübung von Wissenschaften zu interferieren. Auch das Bewusstsein bleibe als solches von den gelegentlich auftretenden unerklärlichen Ereignissen unberührt. Welten vom *Typ 3* hingegen seien zwar vorstellbar, stellten aber im Grunde keine Welten mehr dar, da das Fehlen jeglicher Gesetzmäßigkeit und das andauernde Auftreten gänzlich ungeordneter Brüche, wie von Kant prognostiziert, nicht nur jede Wissenschaft unmöglich macht, sondern auch zur Auflösung des Bewusstseins führt.

Meillassoux' „spekulatives Interesse“ gilt dementsprechend Welten vom *Typ 2*. Nur bei diesen handle es sich um wahre XSF-Welten, insofern sie ein Grad an Unregelmäßigkeit charakterisiere, der ausreiche,

„um die Wissenschaft aufzuheben, aber nicht das Bewusstsein. [...] In solchen Welten gäbe es keine Ereignissphäre mehr, die vor der kausalen

13 Asimovs Kurzgeschichte aus dem Jahr 1966 handelt von der Rivalität zwischen zwei hochbegabten Physikern und alten Studienfreunden, dem Nobelpreisträger James Priss und dem Erfinder und Milliardär Edward Bloom. Als Priss eine Theorie zur Herstellung von Antigravitation vorlegt, deren praktische Anwendung er aber für unmöglich hält, macht Bloom sich an ihre technische Umsetzung, um den Rivalen zu demütigen. Bei der Präsentation und dem ersten Test der Antigravitationsmaschine wird Bloom dann tödlich von einer Billardkugel getroffen, die Priss in das Feld schießt. Es bleibt offen, ob Priss diesen Stoß auf Grundlage seiner Theorie berechnen konnte oder ob es sich um einen Unfall handelt.

14 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S. 155.

Unordnung geschützt wäre. Das wäre eine Welt, in der die Möglichkeit, eine Naturwissenschaft zu bilden, dadurch aufgehoben würde, dass die Laborexperimente ihrerseits zu den verschiedensten Ergebnissen führten; es wäre jedoch zugleich – äußerste Inkonsequenz – eine Welt, in der sich das alltägliche Leben noch auf relative Stabilitäten stützen könnte.“<sup>15</sup>

Zwar ließe sich, wie Meillassoux betont, auch in diesen Welten hinter der Unregelmäßigkeit der Natur eine unbekannt Ordnung vermuten, rational zu belegen sei dies aber nicht. Anstatt allgemeingültiger Gesetze, wie sie die Wissenschaft begründet, sei hier nur noch eine Chronik der Ereignisse möglich: Eine Welt dieses Typs wäre zwar „stabil genug, um die alltägliche Existenz zu erlauben, jedoch zu unvorhersehbar, um eine exakte Vorhersage stattfinden zu lassen und plötzliche Katastrophen auszuschließen“.<sup>16</sup>

Beim fiktionalen Entwurf solcher Welten geht es demnach darum, das völlig willkürliche Auftreten von Ereignissen ohne Anlass in den Handlungskontext einer Narration zu integrieren. Diese Vorkommnisse dürfen sich aber weder aus dem Verlauf der Geschichte ergeben noch auf einer Gesetzmäßigkeit oder Ursache beruhen, gleichgültig ob diese physikalischer, schöpferischer oder göttlicher Natur sind. Meillassoux zufolge heißt das, dass jede XSF-Geschichte zwei zentrale Merkmale erfüllen muss:

„a) Es treten Ereignisse ein, die keine wirkliche oder vorgestellte ‚Logik‘ erklären kann; b) Die Frage der Wissenschaft ist gegenwärtig, wenn auch nur auf negative Weise. Man muss es mit einer Welt zu tun haben, in der Wissenschaft entweder ganz oder teilweise [...] plötzlich unmöglich ist oder gerade unmöglich wird.“<sup>17</sup>

Seiner Auffassung nach kann die Erfüllung dieser Forderungen in der literarischen Fiktion drei Formen annehmen: „die Katastrophe, de[n] burleske[n] Nonsense, die quälende Ungewissheit in einem atmosphärischen Roman“.<sup>18</sup> Mit Katastrophe ist ein einzelner, massiver Bruch im kausallogischen Gefüge einer Welt gemeint, der aus dem Nichts kommend schlagartig und nachhaltig alles verändert. Als burlesken Nonsens hingegen bezeichnet Meillassoux Erzählungen, in denen eine Vielzahl meist kleinerer, überraschend auftretender Brüche der Welt ein komisch-absurdes Antlitz verleihen, während die quälende Ungewissheit Resultat einer Realität ist, die in einer Abfolge von Brüchen auf verstörende Weise fremd wird. Den Beispielen für diese Formen literarischer Fiktion, die der Philosoph an dieser Stelle diskutiert – von Robert Charles Wilsons *Darwinia* über Douglas Adams' *Per Anhalter durch die Galaxis* bis zu *Ubik* von Philip K. Dick<sup>19</sup> –, hafte jedoch ein wesentlicher

15 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S. 152.

16 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S. 153.

17 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S. 158.

18 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S. 160.

19 Vgl. Wilson, Robert C.: *Darwinia*, München 2010, Adams, Douglas: *Per Anhalter durch die Galaxis*, München 2004 sowie Dick, Philip K.: *Ubik*, Frankfurt a.M. 1977.

Makel an: „Jedes Mal werden diese XSF-Ansätze wieder von einer für die SF-Erzählung charakteristischen heterodoxen Logik der Ursachen und Gründe eingeholt.“<sup>20</sup>

Eine Ausnahme von diesem Prinzip macht Meillassoux allein in dem Roman *Ravage*<sup>21</sup> des französischen Schriftstellers René Barjavel von 1943 aus, der ihm folgerichtig als Prototyp einer XSF-Erzählung gilt, obwohl auch hier ein SF-Kontext erst „mit einer fremden Logik kontaminiert“ werde.<sup>22</sup> Eine solche Mischform ist dem XSF-Status einer Erzählung demnach nicht abträglich, während eine nachträgliche Aufklärung oder Begründung von Brüchen im kausalen Gefüge ein weiteres Ausschlusskriterium für wahre XSF des Typs 2 darstellt. Neben den oben genannten Grundforderungen ist dem Philosophen wichtig, dass weder für die Protagonist\_innen noch für die Leser\_innen eine Schließung erfolgt. In einem idealen XSF-Szenario von spekulativer Relevanz soll jeder denkbare Erklärungsansatz gleichermaßen plausibel bzw. unplausibel sein, sodass eine Auflösung sowohl unmöglich als auch angesichts eines kontingenten Weltlaufs letztlich irrelevant erscheint. Meillassoux verspricht sich von einer Kultivierung dieser Art der Fiktion einen fortschreitenden „Verfall“ der SF hin zu einem XSF-Imaginären, mit dem sich nicht nur die Narration als geordnetes Ganzes sukzessive auflöst, sondern mit dem das Leben auch die „mentale Erfahrung seiner selbst ohne Wissenschaft macht“ und wodurch sich „vielleicht etwas Neues bezüglich des einen oder anderen“<sup>23</sup> ergibt, wie er hofft.

Auch hier wird nochmals deutlich, dass sich eine in spekulativer Hinsicht relevante Öffnung der Fiktion auf das Nicht-Wissbare, Unerklärliche und Un gewisse für Meillassoux nur im Schema der XSF vollziehen kann, d. h. in einer imaginären Welt außerhalb der Wissenschaft oder zumindest außerhalb ihres umfassenden Zugriffs. Er sieht die SF in strengem Einklang mit den Prinzipien und der Logik der Naturwissenschaften – eine Fiktion also, die darauf beschränkt bleibt, den gegenwärtigen Stand wissenschaftlicher Erkenntnis in zukünftigen Szenarien hochzurechnen und eine wissenschaftliche Zukunft zu imaginieren, die selbst aus dem Unerklärbaren früher oder später Sinn ‚macht‘. Diese Auffassung von der SF übernimmt Meillassoux, wie Brian Willems in seinem Buch *Speculative Realism and Science Fiction* darlegt, von Darko Suvin, für den sich Science-Fiction maßgeblich darüber definiert, dass sie empirisch *unbekannte* Elemente enthält.<sup>24</sup> Da Meillassoux sich aber für Fiktionen interessiert, die um empirisch *unerkennebare* Elemente kreisen, schließt er, diese könnten notwendigerweise nur außerhalb des wissenschaftskonformen Zusammenhangs der SF angesiedelt sein. Nur deshalb bilden für ihn die

20 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S.160.

21 Barjavel, René: *Ravage*, Paris 2007. Der Roman erzählt die Geschichte des plötzlichen und ursprungslosen Verschwindens jeder Form von Elektrizität aus der Welt und imaginiert die Folgen.

22 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S.162.

23 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S.168.

24 Vgl. Willems, Brian: *Speculative Realism and Science Fiction*, Edinburgh 2017, S.14-15.

Erzählungen der XSF, „obgleich sie in das SF-Genre eingeschrieben sind – [...] ein ‚Genre im Genre‘ – ein ‚Reich im Reich‘“.<sup>25</sup> Dass selbst die experimentellen Wissenschaften ausreichend Ambiguitäten und Unerklärliches aufweisen, wie u. a. Bruno Latour oder Hans-Jörg Rheinberger aufgezeigt haben,<sup>26</sup> übersieht Meillassoux dabei. Mit seiner streng axiomatischen Auffassung von „science“ und der Definition der SF allein über die Extrapolation reduziert er die Science-Fiction unnötig auf die Handhabung des Erklärbaren.

Hierbei handelt es sich aber nicht um die einzige Reduktion, die der Philosoph hinsichtlich seines Materials vornimmt. Auch die Besprechung der Romane, die ihm als Beispiel für die verschiedenen Typen von XSF-Welten dienen, fällt denkbar knapp aus. Nur am thematischen Kriterium der Fiktionalität interessiert, blendet Meillassoux den ästhetischen Charakter dieser literarischen Texte fast vollständig aus. Selbst seinen Prototypen reduziert er weitgehend auf dessen Fabel, die sich in wenigen Sätzen paraphrasieren lässt. Wie weite Teile der Filmphilosophie baut Meillassoux dabei ganz auf die Verwandtschaft von Narration und philosophischem Gedankenexperiment: Hier wie da werden fiktive Szenarien in Form einer Erzählung etabliert, deren Weltentwurf und Handlungsverläufe es als hypothetisch gegeben anzunehmen und vor dem eigenen Erfahrungshorizont zu überprüfen gilt, um daraus Schlüsse zu ziehen.<sup>27</sup> Und genau darauf beschränkt sich Meillassoux' Lektüre von Barjavel's Roman *Ravage* und den anderen exemplarisch ausgewählten Texten, wenn er deren ästhetische Dimension weitgehend ausklammert. Während die spekulative Relevanz der XSF für den Philosophen allein darin liegt, als welthaltiges Gedankenexperiment mit narrativen Mitteln Alternativen aufzuzeigen und durchzuspielen, soll im Folgenden an *2001: A Space Odyssey* gezeigt werden, dass es der XSF erst mittels der ästhetischen Mittel der Literatur oder auch des Films gelingt, ihren Weltentwurf über das hinauszutreiben, was nach den Regeln der Wahrscheinlichkeit denkbar ist.

### 2001: XSF

Stanley Kubricks 141 Minuten langes Filmepos *2001: A Space Odyssey*<sup>28</sup> hat sich den zunächst ablehnenden Reaktionen von Presse und Publikum, die dem Film vorwarfen, unverständlich, kryptisch und mystizistisch zu sein, zum Trotz in den 50 Jahren seit seiner Uraufführung am 6. April 1968 in New York zu dem wohl einflussreichsten filmischen Werk der Science-Fiction entwickelt.<sup>29</sup> Von einem der berühmtesten Schnitte der Filmgeschichte, der ei-

25 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S. 127, (Herv. i. O.)

26 Vgl. u. a. Latour, Bruno: *Die Hoffnung der Pandora*, Frankfurt a. M. 2000 sowie Rheinberger, Hans-Jörg: „Das Wilde im Zentrum der Wissenschaft“, in: *Gegenworte. Heft für den Disput über Wissen*, H. 12, 2003, S. 36-38.

27 Zur filmischen Narration als philosophischem Gedankenexperiment vgl. u. a. Smith, Murray / Wartenberg, Thomas E. (Hg.): *Thinking Through Cinema. Film as Philosophy*, Oxford 2006.

28 Der Titel des Films wird im Weiteren mit »2001« abgekürzt.

29 Zu den ersten Reaktionen auf die Premiere des Films vgl. Benson, Michael: *Space Odyssey. Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke, and the Making of a Masterpiece*, New York 2018, S. 414ff.

nen in die Luft geworfenen Knochen mit einem Raumschiff im Mondorbit verbindet, über die visionäre Visualisierung des Weltraums und der Möglichkeiten menschlichen Lebens in diesem, welche die erste Mondlandung prädatieren, bis hin zur filmischen Reflexion auf die Macht künstlicher Intelligenz zählen die Bilder und Motive, Themen und Innovationen des Films noch heute zu den zentralen Referenzen der Gattung. Auch deren Größen, von George Lucas über Steven Spielberg bis zu Christopher Nolan, zeigen sich in ihrem Tun gerne von *2001* inspiriert und beeinflusst.<sup>30</sup>

Das Originaldrehbuch sowie der parallel entstandene Roman gleichen Namens, der ebenfalls 1968 erschien, entspringen einer Kooperation Stanley Kubricks mit dem SF-Autor Arthur C. Clarke. Der Film weicht jedoch aufgrund von Eingriffen, die der Filmemacher bis zur Premiere immer wieder vornahm, sowohl vom Drehbuch als auch vom Roman teils gravierend ab.<sup>31</sup> Obwohl die Handlung von *2001* mit ihren vier Abschnitten vom Pleistozän bis ins 21. Jahrhundert einen Zeitraum von mehreren Millionen Jahren umspannt, lässt sich auch der für seine Komplexität berühmte Film nach dem Vorbild Meillassoux' auf seine Fabel reduzieren. Kubrick selbst tut dies 1969 in einem Interview wie folgt:

„You begin with an artifact left on earth four million years ago by extraterrestrial explorers who observed the behavior of the man-apes of the time and decided to influence their evolutionary progression. Then you have a second artifact buried deep on the lunar surface and programmed to signal word of man's first baby steps into the universe – a kind of cosmic burglar alarm. And finally, there's a third artifact placed in orbit around Jupiter and waiting for the time when man has reached the outer rim of his own solar system. When the surviving astronaut, Bowman, ultimately reaches Jupiter, this artifact sweeps him into a force field or star gate that hurls him on a journey through inner and outer space and finally transports him to another part of the galaxy, where he's placed in a human zoo approximating a hospital terrestrial environment drawn out of his own dreams and imagination. In a timeless state, his life passes from middle age to senescence to death. He is reborn, an enhanced being, a star child, an angel, a superman, if you like [...].“<sup>32</sup>

Mit diesem Szenario, das der Film mit Clarkes Roman und dem Originaldrehbuch teilt, verbleibt *2001*, mit Meillassoux gesprochen, zunächst im Imaginären der SF. Auf den ersten Blick wirkt diese Erzählung geradezu wie ein

30 Vgl. Standing on the Shoulders of Kubrick. The Legacy of „2001: A Space Odyssey“, Kurz-Dokumentarfilm, Regie: Gary Leva, USA 2018, veröffentlicht auf Youtube von FilmIsNow am 3. April 2018, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=MCDdEq9ZYjI> (letzter Zugriff: 13. Juni 2018).

31 Hierzu zählt beispielsweise der Verzicht auf den ca. zehnmütigen Prolog des Films, in dem 14 Wissenschaftler unterschiedlichster Disziplinen über Schwarzfilm ihre Vorstellungen von und Prognosen für das Jahr 2001 äußern.

32 Stanley Kubrick, in: Gelmis, Joseph: The Film Director as Superstar: Stanley Kubrick, Garden City (NY) 1970, S.293-316, hier: S. 304.

Musterbeispiel seines SF-Axioms: In der Zukunft und auch in der Vergangenheit, die hier aus dem Jahre 1968 imaginiert werden, ist experimentelle Wissenschaft nicht nur explizit möglich, wie etwa die Entdeckung des Werkzeug- bzw. Waffengebrauchs durch die Menschenaffen im ersten und die Schau technischer Innovationen im zweiten Teil des Films unzweifelhaft beweisen. Es wird auch vom Pleistozän bis ins 21. Jahrhundert eine stetige Weiterentwicklung der Fähigkeiten der Wissenschaft suggeriert, welche der bereits erwähnte *match cut* – von einem in die Luft geschleuderten Knochen auf ein Raumschiff im Mondorbit – am markantesten visualisiert.

Kubricks Vision vom Jahr 2001, die auch seiner eigenen Aussage nach maßgeblich auf der Extrapolation des Stands wissenschaftlicher Erkenntnisse und Ideen seiner Zeit und damit auf einer klassischen Praxis der Science-Fiction beruht,<sup>33</sup> hat sich aus heutiger Perspektive in vielen Aspekten als geradezu prophetisch erwiesen: Schon die Mondlandung ein Jahr nach Erscheinen des Film zeigte etwa, dass die Visualisierungen des Weltalls, der Mondoberfläche und der Raumfahrt in *2001* erstaunlich präzise waren. Aber auch die Frage der Entwicklung, Chancen und Problematiken künstlicher Intelligenz, die figuriert im Supercomputer HAL 9000 den zweiten Teil des Films dominiert, zeugt heute noch vom prognostischen Wert von *2001*.

Die von Kubrick skizzierte SF-Fabel, die den Rahmen für diese Form der Prognostik bildet, erfasst den Film aber nur auf niedrigstem Niveau, wie der Regisseur im selben Interview unmissverständlich klarstellt. Wesentlich wichtiger noch als der stimmige Entwurf einer glaubhaften Zukunft war es Kubrick, mit filmischen Mitteln eine subjektive, explizit nonverbale und rein audiovisuelle, d. h. ästhetische Erfahrung zu ermöglichen, die das Publikum auf derselben Ebene affiziert wie ein Musikstück oder Gemälde.<sup>34</sup> Allein schon der Umstand, dass *2001* bei einer Gesamtlänge von 141 Minuten weniger als 40 Minuten Dialog hat, verweist darauf, dass sich auch hier das Sicht- und Hörbare eben nicht auf das Sagbare reduzieren lässt. Die daraus resultierende Ambiguität, die dem Film den Ruf eintrug, kryptisch, rätselhaft oder unverständlich zu sein, ist dabei Programm, wie in einem anderen Interview mit dem Regisseur deutlich wird:

„You’re free to speculate as you wish about the philosophical and allegorical meaning of the film – and such speculation is one indication that it has succeeded in gripping the audience at a deep level – but I don’t want to spell out a verbal road map for 2001 that every viewer will feel obligated to pursue or else fear he’s missed the point. [...] The very nature of the visual experience in *2001* is to give the viewer an instantaneous, visceral reaction that does not – and should not – require further amplification.“<sup>35</sup>

33 Walter, Renaud: „Entretien avec Stanley Kubrick“, in: *Positif*, Nr. 100/101, 1968/69, S. 19–39, hier: S. 20.

34 Vgl. Kubrick 1970 (wie Anm. 32), S. 302.

35 Kubrick, Stanley: „Playboy Interview: Stanley Kubrick“, in: *Playboy*, Jg. 15, Nr. 9, 1968, S. 85–195, hier: S. 93.

Es ist diese Dominanz des Sinnlichen, die in *2001* den Rahmen einer Fiktion *innerhalb* der Wissenschaft sprengt und, wie von Quentin Meillassoux gefordert, letztlich eine „SF-Welt in eine XSF-Welt übergehen lässt“.<sup>36</sup> Der Film vollzieht diesen Übergang in seinem letzten Akt, der mit der berühmten *Star-Gate*-Sequenz beginnt. Eingeleitet wird der Bruch mit dem SF-Axiom aber schon viel früher, in der Konfrontation mit dem schwarzen Monolithen.

Viermal begegnen wir diesem mysteriösen Objekt in *2001*: als anlasslose Erscheinung inmitten der prähistorischen Horde von Menschenaffen im Prolog, als quasi-archäologisches Fundstück auf dem Mond, zu Beginn und am Ende der Reise der *Discovery One* zum Jupiter als Teil planetarer Konjunktionen im Weltall schwebend und in dem rätselhaften Raum jenseits des *Star Gate*. Laut Kubricks SF-Synopsis seines Films handelt es sich, wie zu lesen war, um die „kosmische Alarmanlage“ einer außerirdischen Spezies.<sup>37</sup> Doch weder die filmische Erscheinung des Monolithen noch die Handlung des Films legen diesen Ursprung und diese Funktion tatsächlich nahe. Einen Alien bekommt das Publikum genauso wenig zu sehen wie die transluzide Pyramide mit in Form und Inhalt wechselnden Projektionen, die das Originalskript wie auch der Roman von Clarke vorsahen. Vielmehr ist auf der Leinwand ein schwarzer Quader zu sehen, der einzig durch seine symmetrische Regelmäßigkeit auf einen artifiziellen Ursprung verweist. Während der Monolith auf der Erde wie auf dem Mond ca. doppelte Mannshöhe aufweist, lässt sich seine Größe in den planetaren Konjunktionen nicht bestimmen. Bis auf die letzte Begegnung wird das Auftreten des Monolithen immer von dem vielstimmig an- und abschwellenden Chorgesang des *Requiems* von György Ligeti begleitet. Die mattschwarze Oberfläche reflektiert Licht, ohne jedoch Spiegelqualitäten aufzuweisen.

Der Zugriff auf dieses rätselhafte Ding scheint sich im Verlauf des Films eher zu verflüchtigen: Während die Hominiden den Monolithen im Prolog noch intensiv ertasten, beschnuppern und erschmecken, ist der Kontakt auf dem Mond – abgesehen von einer zaghaften und durch den Raumanzug limitierten Berührung – auf die bloße Betrachtung beschränkt. Im All ist der schwarze Quader dann so nah bzw. fern wie die Planeten und Monde, mit denen er in Konjunktion tritt, und auch jenseits des *Star Gate* kann der sterbende Astronaut nur noch in dessen Richtung deuten. Als motivische Klammer verbindet das Objekt die vier Abschnitte von *2001*, die darüber hinaus keine durchgängige Figurenkonstellation aufweisen. Seinem Erscheinen folgen in der Handlung zeitliche und räumliche Sprünge von sehr unterschiedlichem und teils undefiniertem und undefinierbarem Ausmaß.

In fast allen Interpretationen wird jedoch entsprechend der SF-Synopsis des Films ein kausaler Zusammenhang zwischen dem Auftauchen des Monolithen und den evolutionären Sprüngen – vom Primaten zum Hominiden und

36 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S. 168.

37 Vgl. Kubrick 1970 (wie Anm. 32), S. 302.





*toolmaking animal* bis hin zum übermenschlichen Sternenkind – hergestellt. Vor diesem Hintergrund wird das herkunftslose, dunkle und undurchdringbare Ding wahlweise als abstrakte Repräsentation von Geist, Wissen und Intelligenz, als Sinnbild für eine gottgleich steuernde Kraft, aber auch für etwas Vor-Schöpferisches, als Allegorie auf das Kino und seine Leinwand oder als primordiales Kultbild aufgefasst, um nur einige Beispiele zu nennen.<sup>38</sup>

So überzeugend sich für diese Auslegungen anhand von Indizien argumentieren lässt, begibt man sich mit diesen Bedeutungszuschreibungen auf den von Kubrick intendierten Pfad der Spekulation. Denn der vermutete kausale Zusammenhang basiert auf der bloßen Anwesenheit des Monolithen. Dessen manifeste Bedeutung in *2001* besteht jedoch „allein in seiner Form (rechteckig), seiner Farbe (schwarz) und der polyphonen Musik von György Ligeti, die ihn begleitet – drei nichtsemantische Elemente einer optisch-akustischen Raumkomposition, innerhalb derer er in formale Korrespondenz zu anderen Artefakten [...] tritt“.<sup>39</sup> Die ebenso reduzierte wie pointierte Ästhetik des Monolithen ist Ausdruck einer stark limitierten Konnektivität: An der matt-schwarzen Oberfläche prallt der fragende Blick genauso ab wie jede Bedeutungszuschreibung, und den vielstimmigen Chorgesang, der seine Auftritte begleitet, können wir vernehmen, nicht aber entschlüsseln. Und auch wenn der Monolith die Handlung immer wieder in Gang zu setzen scheint, wird er selbst nie von ihr berührt. All dies beschränkt seine Korrespondenz mit der diegetischen Welt von *2001* nicht nur auf das Formale, sondern macht ihn zu einem „relatively dark object“ im Sinne Levi Bryants.<sup>40</sup> Der Begriff bezeichnet Objekte, die aufgrund eines minimalen Inputs und Outputs minimale Konnektivität zur Welt haben und sich daher dem Verständnis fortwährend entziehen bzw. verschließen. Für Brian Willems sind dunkle Objekte innerhalb von Fiktionen deshalb „signifiers of unknowability, and thus are a moment of unknowability within knowability. [...] This is why such objects can only be chronicled rather than experimented on, for they are outside of science, and thus of sf, at least in the narrow sense.“<sup>41</sup> Auch

38 Vgl. u. a. Böhme, Hartmut: „Oblique Annäherung an das Heilige aus dem Geist der Gewalt“, in: Michael, Axel / Pezzoli-Oligiati, Daria / Scholz, Fritz (Hg.): *Noch eine Chance für die Religionsphänomenologie?*, Frankfurt a. M. 2001, S. 191-212.

39 Nelson, Thomas A.: *Stanley Kubrick*, München 1984, S. 147.

40 Vgl. Bryant, Levi: *Onto-Cartography. An Ontology of Machines and Media*, Edinburgh 2014, S. 199.

41 Willems 2017 (wie Anm. 24), S. 16-17.

in *2001* stellt der Monolith als dunkles Objekt ein Moment der Unwissbarkeit inmitten der Wissbarkeit dar. Schon sein erstes anlassloses Erscheinen steht – verbleibt man in seiner Interpretation als Auslöser eines Evolutions-sprungs – im massiven Widerspruch, nicht nur zu Evolutionstheorie und -biologie, sondern auch zu den gängigen religiösen Schöpfungsmythen, d.h. zu den beiden dominanten Erklärungsmustern für die Entwicklung jeglichen organischen Lebens auf der Erde. Auch wenn damit noch kein Naturgesetz außer Kraft gesetzt ist, wie von Quentin Meillassoux für die XSF gefordert, wird alles, was auf den ersten Auftritt des dunklen Objekts in *2001* folgt, zur ursprungslosen Zufälligkeit. Denn das Erscheinen und Wirken des Monolithen lässt sich im Rahmen des Films keiner Gesetzmäßigkeit aktueller oder zukünftiger Wissenschaft unterwerfen. Hierfür sorgt dessen Dunkelheit, mit der er sich dem Verständnis entzieht, zumindest aber jede erklärende Deutung gleichermaßen plausibel und unplausibel macht. Der Monolith bleibt für Protagonist\_innen und Zuschauer\_innen „a total mystery“.<sup>42</sup>

Dies fällt zunächst wenig auf, denn auch in Kubricks Film wird, wie in Meillassoux' idealtypischer XSF, ein SF-Kontext erst nach und nach „mit einer fremden Logik kontaminiert“.<sup>43</sup> Insofern ist Wissenschaft im Prolog sowie auf dem Mond und der Reise zum Jupiter noch möglich, wenn auch durch das willkürliche Einbrechen des Unerklärbaren, das der Monolith als dunkles Objekt verkörpert, eingeschränkt. Spätestens mit dem Eintritt in das *Star Gate* wird diese relative Stabilität des alltäglichen Lebens aufgehoben und der Film geht endgültig in die XSF über.

Der vierte und letzte Teil von Kubricks filmischer Odyssee besteht aus nur zwei Sequenzen und nimmt ca. 26 Minuten ein. Dem Zwischentitel schließt sich eine Serie von Einstellungen des Planeten Jupiter und seiner Monde an, in die sich der Monolith einreihet. Diesem folgt Frank Bowman, letztes verbliebenes Mitglied der Jupitermission, in einer Raumkapsel, während die Chorstimmen von Ligetis *Requiem* zu einem hohen sirenenhaften Ton anschwellen. Was nun folgt und unter dem Namen *Star Gate* bekannt wurde, ist ein radikaler Bruch mit dem repräsentativen Paradigma des Kinos und seinen kausallogischen Erzählstrukturen. Wie schon die erste Episode enthält der letzte Teil von *2001* keinerlei Dialog. Doch hier gibt der Film neben der Sprache auch seine narrative Ebene auf. An die Stelle der Fiktion als eines narrativ geordneten Ganzen tritt in dieser zehnminütigen Sequenz eine rein ästhetische Erfahrung jenseits narrativer Sinnzusammenhänge, „which hits the viewer at an inner level of consciousness, just as music does, or painting“.<sup>44</sup> Das Publikum taucht mit dem Protagonisten in einen Kosmos aus farbigen Mustern, Formen und Strukturen ein – „Bowman's trip being one

42 Hierbei handelt es sich um die letzten gesprochenen Worte des Films. Sie beziehen sich direkt auf den Monolithen.

43 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S.162.

44 Vgl. Kubrick 1970 (wie Anm. 32), S.302.



beyond logic, where no human mind can understand what is happening“.<sup>45</sup> Kubrick inszeniert die Reise ins Unerklärbare aus nur zwei Blickrichtungen: Bowmans Subjektive und die Gegenschüsse auf den Astronauten. Dessen Gesicht sehen wir zunächst hinter dem die Lichter der Armaturen und des Sternentors reflektierenden Visier seines Helms. Anfangs sind die Augen des Astronauten weit aufgerissen. Mit zunehmender Beschleunigung beginnt das Bild zu vibrieren, bis er die Augen schließt und sein Gesicht nur noch schemenhaft zu erkennen ist. Seine Welt gerät hier buchstäblich ins Wanken.

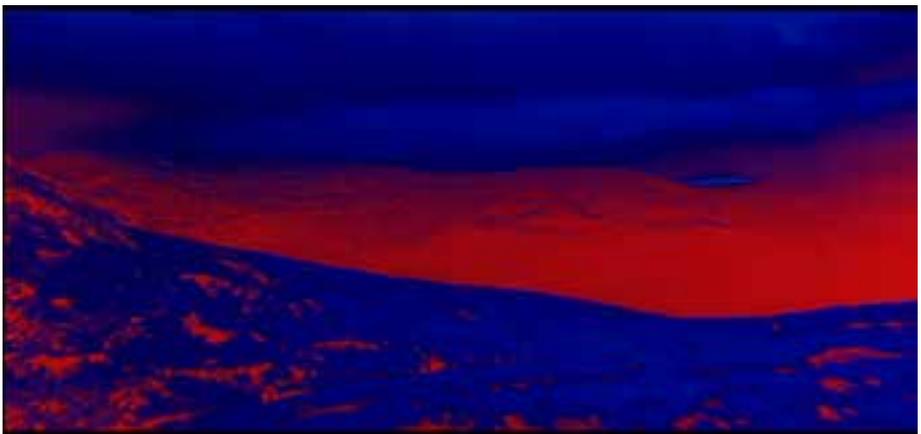
Was der Umschnitt zeigt, bestätigt diesen Eindruck und verdankt sich einer der vielen filmtechnischen Innovationen unter Kubricks Regie. Das extra für *2001* für den Film adaptierte *Slit-Scan-Verfahren*<sup>46</sup> erweckt den Eindruck, die Kamera, Bowman und damit die Zuschauer\_innen rasen mit großer Geschwindigkeit durch einen Korridor, dessen Wände aus geometrischen Formen und Gittern bestehen, die in unnatürlichen Neonfarben leuchten. Die

45 García Mainar, Luis M.: *Narrative and Stylistic Patterns in the Films of Stanley Kubrick*, Rochester 1999, S.130.

46 Beim *Slit-Scan* handelt es sich um eine der Fotografie entlehnte Praktik, die von Douglas Trumbull, Kubricks *special effects supervisor*, für *2001* zu einer Film-Animationstechnik weiterentwickelt wurde. Bei dieser nimmt die Kamera rückbeleuchtete Grafiken durch einen Schlitz in einer Maske im Bild-für-Bild-Verfahren mit langen Belichtungszeiten auf. Dabei wird Grafik, Kamera und/oder wahlweise Maske bewegt, was den Effekt hat, dass die Perspektive auf das Bild zu oder von ihm weg zu gleiten scheint. Vgl. Königsberg, Ira: *The Complete Film Dictionary*, New York 1997, S.367.

zentralperspektivische Kameraposition erzeugt in Verbindung mit der Geschwindigkeit, in der die abstrakten Strukturen vorbeifliegen, einen Sog hin zum Fluchtpunkt des Bildes. Auf der Tonspur vollzieht sich währenddessen ein nahtloser Übergang vom *Requiem* zu einem anderen Ligeti-Stück, *Atmosphères*. Dessen befremdliche Klänge machen es schwer, zu unterscheiden, ob es sich um extra-diegetische Musik oder diegetischen Ton handelt. Die räumliche Orientierung geht spätestens mit der Verwandlung der beiden vertikalen Ebenen in horizontale Flächen verloren. Kurze Einblendungen von Stills des verzerrten Gesichts Bowmans wirken, als sei das Bild mitten in der Bewegung – im Ablauf der Zeit – erstarrt. Raum und Zeit, die zentralen Parameter unseres geordneten Weltgefüges, scheinen hier aufgehoben zu sein.

Auf den rauschhaften Flug folgen Aufnahmen von Sternennebeln und Lichtexplosionen, die sich mit Einstellungen abwechseln, welche entfernt an Mikroskopen von entstehendem Leben, Zellteilungen und chemischen Reaktionen erinnern. Für einen Moment scheint es, als sei der Astronaut angekommen, bis der Trip mit Luftaufnahmen der Hebriden und des Monument Valleys, die bis zur Abstraktion verfremdet sind, wieder an Fahrt aufnimmt. Durch den Einsatz von Filtern und die Bearbeitung im Labor leuchtet das Material in unterschiedlichen Kombinationen von jeweils zwei Fehlfarben. Das gilt auch für die Einblendungen der leinwandfüllenden Detailaufnahme



der Iris des Astronauten, die den Strom abstrakter Bilder in unregelmäßigen Abständen unterbrechen. Die Entsprechungen zwischen den diachronen Einfärbungen von Iris- und Landschaftsaufnahmen suggerieren, dass Bowmans Auge die Farben nicht reflektiert, sondern das im Gegenschuss Sichtbare erst generiert. Wahrnehmendes Subjekt und Gegenstand der Wahrnehmung scheinen zu verschmelzen. Eine Serie dieser Aufnahmen bildet den Abschluss der Sequenz. Immer auf einen Lidschlag geschnitten, wechseln die Bilder des fehlfarbigen Auges, bis eine Iris in natürlichen Farben das Ende der psychedelischen Reise und den Beginn der Schlussequenz von 2001 einläutet.

Das nun Folgende lässt sich jedoch keinesfalls als Rückkehr zur Normalität beschreiben. In der zweiten Sequenz des Schlussteils findet sich der Astronaut samt seiner Raumkapsel unvermittelt in Räumlichkeiten wieder, die im Louis-seize-Stil eingerichtet sind. Die Wände zieren Gemälde und Statuen, die wie die gesamte Szenerie ausschließlich von dem in schachbrettartige Quader unterteilten Milchglasboden in einem diffusen weißen Licht ausgeleuchtet werden. Ein Durchgang führt in ein anliegendes Badezimmer, einen Aus- bzw. Eingang gibt es aber nicht. Raum und Zeit scheinen hier – vermittelt durch die Organisation des Sichtbaren in den drei bekannten Dimensionen – zunächst wieder im gewohnten Verhältnis zueinander zu stehen. Doch das vermeintlich Vertraute erweist sich als trügerisch.

Auf den ersten Blick handelt es sich bei dem filmästhetischen Strukturprinzip der Sequenz um das klassische Schuss-Gegenschuss-Verfahren. Nur wechselt hier der einzig verbliebene Protagonist mit jedem Blick in die Kamera, also auf etwas außerhalb des Bildes, nicht nur Position und Kleidung, sondern er scheint auch zu altern. Die Subjektive des Astronauten zeigt jeweils eine neue und gleichzeitig gealterte Version seiner selbst. Beim anschließenden Wechsel in deren Perspektive, welche den jüngeren Bowman zeigen sollte, ist dieser dann verschwunden. Diesem logisch nicht zu erklärenden Prinzip folgend, lösen sich Raumkapsel und -anzug in nichts auf, begleiten wir den Astronauten ins Badezimmer, wo er sein gealtertes Ich betrachtet, und werden Zeug\_innen seines zunehmenden Verfalls. Die Auflösung in statische Einstellungen sowie ruhige, lange Kameraschwenks und -fahrten lässt dabei Zeit für kontemplative Betrachtung, doch auch die führt zu keiner Auflösung des Geschehens. Dies wird gegen Ende der Sequenz besonders deutlich, als ein Atemgeräusch Bowmans Aufmerksamkeit erregt und er sich am Tisch sitzend umdreht. Die Kamera springt in eine *Over-shoulder*-Aufnahme und plötzlich sind zwei Inkarnationen des Astronauten gleichzeitig im Bild: Neben dem Mann am Tisch liegt nun auch im Bett ein noch weiter gealterter Bowman, dessen Nach-Luft-Ringen seinen baldigen Tod vermuten lässt.

Gerade als wir uns an die oben beschriebene Systematik des Erscheinens und Verschwindens mit dem Blick des Protagonisten gewöhnt haben, beraubt uns der Film der letzten Regelmäßigkeit. Dieser Eindruck wird durch das erneut völlig unvermittelte Auftauchen des Monolithen und die nachfolgende Transformation des Greises in einen Astralfötus nur noch verstärkt. Nach einem weiteren unerklärlichen raumzeitlichen Sprung zurück in den Erdorbit





schwebt dieser, umschlossen von einer bläulich-transparenten Fruchtblase, zu den Klängen von Richard Strauss' *Also sprach Zarathustra* neben Mond und Erde im All.

Wenn man sich, wie Quentin Meillassoux schreibt, auch in einer Welt *außerhalb* der Wissenschaft immer zumindest vorstellen kann, „dass ein verborgenes Gesetz hinter der sichtbaren Unordnung des natürlichen Ablaufs existiert“,<sup>47</sup> dann erfüllt Kubricks *2001: A Space Odyssey* alle Kriterien einer Extro-Science-Fiction vom Typ 2: Mit dem Monolithen als „total mystery“ integriert der Film nicht nur das willkürliche Auftreten von Ereignissen in seine Handlung, sondern organisiert sich um ein dunkles Objekt, ein Moment der Unwissenbarkeit inmitten der Wissbarkeit herum, das letztlich den Übergang von einer SF- in eine XSF-Welt einleitet. Im Bruch mit dem evolutionären Prinzip der natürlichen Selektion und dem geordneten Verhältnis von Raum und Zeit negiert *2001* gleich zwei fundamentale Regelsätze, nach welchen sich erfahrungsgemäß das Naturgeschehen vollzieht. Mit jedem Auftauchen des Monolithen droht ein weiterer unvorhersehbarer Eingriff in diesen regelhaften Vollzug, sodass sich eine verlässliche experimentelle Wissenschaft letztlich als unmöglich erweist, auch wenn sich das lange Zeit im Alltag der Protagonisten des Films nicht bemerkbar macht. In der XSF-Welt des *Star Gate* ist Wissenschaft dann, wie von Meillassoux gefordert, nur noch negativ gegenwärtig, im Scheitern aller logischen Erklärungsansätze. Denn eine Auflösung liefert der Film nicht: *2001* wird wie Meillassoux'

XSF-Prototyp „nicht von einer Logik der Ursachen und Gründe, die ihn in den Schuß der Science-Fiction zurückkehren lässt, ‚zurückeroberet‘“.<sup>48</sup>

Seine spekulative Relevanz entwickelt der Film jedoch weniger aufgrund seiner Fabel, die sich, wie Kubricks eigene Synopsis offenbart, mit wenigen Worten umreißen lässt. Vielmehr sprengt *2001* den Rahmen einer Fiktion *innerhalb* der Wissenschaft, wie gezeigt wurde, gerade dort, wo der Film Sprache als Mittel der Welterkenntnis diskreditiert und das Publikum des konventionellen verbalen Schlüssels zum Verständnis des Sichtbaren beraubt. Schon im weitgehenden Verzicht auf erklärende Dialoge und das ursprünglich geplante Voice-over vollzieht sich in *2001* ein Übergang von einem begrifflichen zu einem ästhetischen Kosmos. Dieser manifestiert sich in der Ersetzung der „advanced television teaching machine“<sup>49</sup>, die noch im Drehbuch vorgesehen war, durch das dunkle Objekt, das der Monolith in seiner rätselhaften und abweisenden Ästhetik und minimalen Konnektivität darstellt. Er zeigt sich aber vor allem in der Abkehr vom repräsentativen Illusionismus des fiktionalen Kinos und der Hinwendung zu abstrakteren Darstellungsformen im letzten Teil des Films. Gerade im „rauschhaften Erleben des ‚ganz anderen‘ Seins“<sup>50</sup> der *Star-Gate*-Sequenz kommt das Publikum einer „Erfahrung seiner selbst in einer experimentell nicht zugänglichen Welt“ nahe, die sich Meillassoux von der XSF erhofft.<sup>51</sup>

Hierfür sorgt auch, dass wir erst im letzten Teil des Films vollständig in die Wahrnehmung eines menschlichen Filmcharakters eintauchen.<sup>52</sup> Die Figur dient hier als Instrument, um das totale Mysterium als subjektive Erfahrung für das Publikum erlebbar zu machen. Gleichzeitig wird sie in den Detailaufnahmen der Iris auf den bloßen Seh-Akt reduziert, auf das Auge, welches „so zu einem Emblem der Wahrnehmung selbst wird“.<sup>53</sup> Das Publikum sieht, was Bowman sieht, und steht dieser rational nicht zu erklärenden ästhetischen Erfahrung ebenso ratlos gegenüber wie der Protagonist selbst. Dessen sprunghafter Alterungsprozess macht deutlich, dass die Zeit in diesem unmöglichen Raum nicht linear abläuft, sondern in heterochronen Zyklen. Das scheinbar wahllose Erscheinen und Verschwinden von Figuren und Objekten bei Perspektivwechseln, d.h. das bewusste Produzieren von filmischen Anschlussfehlern, stellt dabei einen weiteren Bruch mit dem Abbildparadigma des Films als Spiegel einer logisch organisierten Wirklichkeit dar. Das Publikum kann sich zum Verständnis des Geschehens nicht mehr auf die konventionellen Regeln des Blickpunkts verlassen. Während seine Perspektive zusehends mit der des Protagonisten zusammenfällt, erweist sich

48 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S.162 (Herv. i. O.).

49 Vgl. Kubrick 1970 (wie Anm. 32), S.308.

50 Lehmann, Hans-Thies: „Die Raumfabrik - Mythos im Kino und Kinomythos“, in: Bohrer, Karl Heinz: Mythos und Moderne, Frankfurt a. M. 1983, S.572-596, hier: S.584 (Herv. i. O.).

51 Meillassoux 2013 (wie Anm. 3), S.168.

52 Eine perspektivische Identifikation des Publikums mit einer Filmfigur findet zuvor nur mit der künstlichen Intelligenz HAL 9000 statt.

53 Nelson 1984 (wie Anm. 39), S.179.

Bowman in seinen multiplen Inkarnationen buchstäblich als Beobachter und Beobachtetes zugleich, was im realistischen Konzept filmischer Subjektivität nicht möglich ist.

Die perspektivische Aufhebung des geordneten Verhältnisses von wahrnehmendem Subjekt und wahrgenommenem Objekt wird hier zum visuellen Code einer Veränderung des Bewusstseins: Der Blick erlangt eine produktive Kraft. Jeder Seh-Akt des Protagonisten und damit auch des Publikums generiert ein neues Farbmuster, eine neue Inkarnation. An die Stelle des forschenden, durchdringenden und überwachenden Blicks der Wissenschaft tritt ein ebenso offener und empfänglicher wie generativer Blick, mit dem sich das Sehen in eine kreative Praxis verwandelt. Diese im besten Sinne posthumane Form der Wahrnehmung ermöglicht vielleicht keinen ungetrübten Zugang zu den Dingen an sich, transzendiert aber mit ihrem generativen Potenzial die Korrelation von Subjekt und Objekt. Und genau hierin liegt die spekulative Relevanz des bis heute einflussreichsten Spielfilms der (Extro-)Science-Fiction. Diese verdankt sich, wie gezeigt wurde, allerdings weder allein dem Szenario des Films, noch ist sie in einer Synopsis der Handlung zu erfassen. Die Grenzen der experimentell zugänglichen Welt überschreitet die Fiktion gerade im ästhetischen Überschuss. Anstatt also wie Quentin Meillassoux allein auf die bis „zum extrem getriebene eidetische Variation“ zukünftiger Fiktionen außerhalb der Wissenschaft zu hoffen,<sup>54</sup> erscheint es ergiebiger, das Augenmerk auch über *2001* hinaus auf die dezidiert ästhetische Qualität narrativer Spekulationen, auf das Ästhetisch-Spekulative der Science-Fiction zu richten.

# BILDNACHWEISE

James Hoff, sämtliche Abbildungen: mit freundlicher Genehmigung des Künstlers

Umschlag *Ghosting* (2018)

- S. 8 *Shadow Broker* (2018), Detail  
S. 13, 14 *Ghosting* (2018)  
S. 31, 32 *Social Engineering* (2018)  
S. 40 *Skywiper No. 82* (2015)  
S. 62 *Skywiper No. 84* (2015)  
S. 86 *Skywiper No. 69* (2015)  
S. 110 *Skywiper No. 88* (2015), Detail  
S. 132 *Skywiper No. 77* (2015)  
S. 153, 154 *Left of Launch* (2018)  
S. 177, 178 *The Deluge* (2018)  
S. 192 *Network Fever* (2018)
- S. 212 *Accidentally on Purpose* (2018), Detail  
S. 223, 224 *Shadow Broker* (2018), Detail  
S. 242 *Skywiper No. 73* (2015)  
S. 254 *Skywiper No. 68* (2015)  
S. 267, 268 *Skywiper No. 85* (2015), Detail  
S. 284 *Skywiper No. 94* (2015), Detail  
S. 290 *Skywiper No. 95* (2015), Detail  
S. 303, 304 *The Death of Distance* (2018)  
S. 327, 328 *Swedish Disaster* (2018), Detail  
S. 348 *Left of Launch* (2018), Detail  
S. 368 *Skywiper No. 69* (2015), Detail
- S. 70–71 Marco Donnarumma, *Amygdala* (2017–2018), Installationsfotos, mit freundlicher Genehmigung des Künstlers  
S. 73 Marco Donnarumma, *Corpus Nil* (2016), Foto: Onuk und Alessandro Altavilla, mit freundlicher Genehmigung des Künstlers  
S. 80–85 Johannes Paul Raether, *Identitecture* (2019), mit freundlicher Genehmigung des Künstlers  
S. 87–107 Johannes Paul Raether, *SelfSisters* (2019), Performance-Fotos, mit freundlicher Genehmigung des Künstlers  
S. 166–174 *2001 – A Space Odyssey* (USA 1968), Filmstills  
S. 197, 209 Neil Beloufa, *Kempinski. Imaginer le futur au présent* (2007), Videostills, mit freundlicher Genehmigung des Künstlers  
S. 198, 199 Tyler Coburn, *Ergonomic Futures* (2016), Installationsansichten, mit freundlicher Genehmigung des Künstlers  
S. 206 Basim Magdy, *The Everyday Ritual of Solitude Hatching Monkeys* (2014), Filmstills, (in Auftrag gegeben von Art in General, New York, in Kollaboration mit HOME, Manchester, UK)  
S. 244 Installation *Arkestrated Rhythmachine Komplexities* im Rahmen der Ausstellung *Mobile Welten*, Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg, 2018; Korg Rhythm 33; Preset-Schalterleiste des Maestro Rhythm King, alle Fotos: Malte Pelleter  
S. 250 Preset-Schalterleiste des Maestro Rhythm King, alle Fotos: Malte Pelleter  
S. 253 Wurlitzer Sideman (ohne Gehäuse), Foto: Malte Pelleter  
S. 261 Omer Fast, *5.000 Feet is the Best* (2011), Videostills, mit freundlicher Genehmigung des Künstlers  
S. 265 Omer Fast, *Continuity* (2012), Videostills, mit freundlicher Genehmigung des Künstlers  
S. 286, 288, 289 Sascha Pohflepp / Chris Woebken  
S. 295 Augustin Augier, *Arbre botanique* (1801), aus: ders.: *Essay d'une nouvelle classification des végétaux*, Lyon 1801, S. viii–ix  
S. 297 Charles Darwin, *Ohne Titel* (Skizze), aus: ders.: *Notebook B* (Transmutation of Species [1837–1838]), S. 36  
S. 332 Daniel Falb, *Manual der Fossilisierungen*, 2019  
S. 334 Daniel Falb, *Dispositiv einer Ästhetik der Fossilisierung*, 2019  
S. 350–353, 361–362, 364–365 Marguerite Humeau: *Sphinx Otto Protecting Earth from Humankind* (from the Riddles series), 2017, mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin sowie CLEARING New York/Brüssel, Fotos: Julia Andreone  
S. 355, 358 Marguerite Humeau: *Deep Past, High Skies, Far Future, Earth Crust, Deep Past*, mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin sowie CLEARING New York/Brüssel