

FSU Jena, Institut für Soziologie
HpS: Metropolenbildung und gesellschaftliche Zentralisierung
Sommersemester 1999
Leitung: Prof. Dr. Schmidt



Stefan Höltgen (Stud. Phil.)
Germanistik (HF), Philosophie (1. NF), Soziologie (2. NF): 7. Semester, MA
Medienwissenschaften: 4. Semester (Zertifikat)
Teichgraben 2
07743 Jena
Tel.: 03641/442010
eMail: Stefan.Hoeltgen@uni-jena.de

Inhalt

1. Einleitung	3
Einführung, Thesen, Methode und Abgrenzung	3
2. Utopie und Dystopie als Entwürfe sozialen Wandels	4
2.1. Begriffsdefinitionen	4
2.2. Eine kurze Entwicklungsskizze des dystopischen Stadtfilms	6
2.3. Dystopische Filme der 90er Jahre	8
3. Drei Filmbeispiele	10
3.1. CRASH: »Fahr'n, fahr'n, fahr'n auf der Autobahn«	10
3.1.1. Synopsis	10
3.1.2. "Umwandlung des menschlichen Körpers durch die moderne Technologie"	10
3.1.3. Verkehrsinfarkt	13
3.2. ROBOCOP II: »Mensch-Maschine«	16
3.2.1. Synopsis	16
3.2.2. Die totale Privatisierung	17
3.2.3. Moloch Stadt	20
3.3. DARK CITY: Cyber-»Space-Lab«¹	21
3.3.1. Synopsis	21
3.3.2. In einer toten Stadt gibt es kein Morgen	22
3.3.3. Die Stadt von morgen: Das Labor von heute	24
4. Schluss	25
5. Literaturverzeichnis	26
6. Anhang: Filmografie "Dystopische Stadtfilme"	27

¹ "Autobahn", "Mensch-Maschine" und "Space-Lab" sind Musiktitel der deutschen Avantgarde-Popgruppe KRAFTWERK, die in zahlreichen ihrer Texte utopische Themen behandelt hat.

1. Einleitung

Einführung

Utopische Stoffe der Kunst hatten von jeher neben der Funktion zu unterhalten auch immer eine zweifache "soziale Dimension": *Erstens* analysierten sie gesellschaftliche Zustände der Gegenwart und überspitzten deren Missstände parabolisch: "Indem sie eine zukünftige (oder vergangene) phantastische Welt entwerfen, stellen *Science Fiction*-Filme Fragen über den Zustand unserer kontemporären Welt. Denn notwendigerweise muß die Basis der futuristischen Spekulation der *Science Fiction* in der Gegenwart - oder paradoxerweise sogar in der Vergangenheit - liegen."²

Zweitens zeichneten utopische Stoffe Bilder zukünftiger Gesellschaften (bzw. ein zukünftiges Bild der gegenwärtigen Gesellschaft) und entwarfen so futuristische Zustände der Erlösung, häufiger jedoch des Niedergangs.

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit dem Stadtbild dystopischer Filme in den 90er Jahren des 20. Jahrhunderts. Anhand von drei Filmbeispielen soll gezeigt werden, dass eine ähnliche Tendenz darin besteht, urbanes Leben als einen Vorgang "rasenden Stillstands" zu analysieren. Die Filme, die ich zur Analyse heranziehe, sollen repräsentativ für Filme desselben Genres (*Science Fiction*, Subgenre: Urbane Dystopie) dieser Dekade stehen. Das soll im zweiten Kapitel, im Anschluss an eine Definition und einen kurzen Überblick über das Genre "Dystopie", gezeigt werden.

Die Filme

ROBOCOP 2 entstand im Jahre 1990 unter der Regie des Amerikaners Irvin Kirshner. CRASH, das Werk des Kanadiers David Cronenberg, wurde 1996 fertiggestellt. DARK CITY, von 1997, ist der zweite Film des Amerikaners Alex Proyas. Die Beispielfilme behandeln die Archetypen der Megacity: CRASH spielt in der "Fordismus-Stadt"³ Los Angeles, ROBOCOP 2 in der "Industriestadt" Detroit (einzig die Handlung von DARK CITY ist an einem fiktiven Ort angesiedelt).

² Tormin, Ulrich. Alpträum Großstadt. Alfeld a. d. Leine 1996. S. 31.

³ so die Einschätzung von Roger Keil. Vgl. Keil, Roger. Weltstadt - Stadt ohne Welt: Internationalisierung und lokale Politik in Los Angeles. Münster 1993. S. 64.

Thesen

1. Dystopische Stadtfilme identifizieren die Stadt als krankes Organsystem.
2. Dystopische Stadtfilme visualisieren Furcht und Verbrechen anhand ihrer unübersichtlichen Gebäude- und Stadtarchitektur und machen diese damit implizit für solche Erscheinungen verantwortlich. Darüber hinaus schildern sie die Stadt als einzig möglichen Lebensraum der zukünftigen Gesellschaft, aus dem eine Flucht nicht möglich ist.
3. Dystopische Stadtfilme rücken davon ab, soziale Warnungen zu sein und konzentrieren sich eher darauf, eine "Teleologie des Untergangs" zu dokumentieren. Sie zeigen die Stadt als Experimentierfeld der Gesellschaft.

Methode

Für eine soziologische Arbeit ist es notwendig, die Analysemethoden genau zu umreißen, damit die Ergebnisse über eine "reine ästhetische" Dimension hinaus Aussagen zulassen.

Die vorliegenden Filme werden daher *diskursanalytisch* untersucht, um zu klären, durch welche Diskurse sie geprägt sind und welche Theorien und Konflikte sich in ihnen spiegeln. Ebenso erweist sich die ästhetische Analyse als fruchtbare Methode, da - wie sich zeigen wird - die Ästhetik der dystopischen Filme ein Sublimat soziologischer "Theorien" des betreffenden Autoren darstellt.

Da es nicht notwendig sein wird, eine Detailanalyse anhand von Sequenzprotokollen durchzuführen, stütze ich Zitate aus den Filmen auf die Angabe der Laufzeit, die sich in Klammern dahinter befindet.

Abgrenzung

Um dem Umfang und Thema der vorliegenden Arbeit gerecht zu werden, sollen die Filme im Vordergrund der Untersuchung stehen. Die Sekundärliteratur dient der Erhärtung meiner Thesen und der Stützung der Analyse. Sie rekrutiert sich aus soziologischen wie filmanalytischen Texten.

Aus Platzgründen ist kein vollständiger Abriss der Geschichte urbaner Dystopien überhaupt zu leisten. Eine Übersicht über die wichtigsten Filme dieses Subgenres findet sich im Anhang der Arbeit.

2. Utopie und Dystopie als Entwürfe sozialen Wandels

»Die menschlichen Angelegenheiten in dieser besser organisierten Welt werden nicht in ständiger Hatz und dichtem Gedränge erledigt werden. Es wird mehr Freizeit und Würde geben. Die Hast, das Durcheinander und die Belastungen des gegenwärtigen Lebens, als Folge unkontrollierter Mechanisierung, sollen nicht bis in die Unendlichkeit gesteigert werden. Im Gegenteil, sie müssen abgeschafft werden. Die Dingwelt, unsere Umgebung, wird Größe haben, oh ja, aber sie wird nicht monströs sein.«

(H. G. Wells)⁴

2.1. Begriffsbestimmung

a) Utopie

Der Begriff Utopie geht auf den Staatsroman *Utopia* von Thomas Morus aus dem Jahre 1516 zurück. In *Utopia* beschreibt Morus ein imaginäres, ideales Gemeinwesen. Die Bezeichnung selbst stellt ein Wortspiel aus den griechischen Begriffen für "Nirgendwo" und "Guter Ort" dar.⁵

Der Utopiebegriff ist jedoch nicht nur in der fiktionalen Literatur von Bedeutung. In der Philosophie findet eine Auseinandersetzung mit Utopie kontinuierlich von Platon (*Politeia*, ca. 347 v. Chr.) bis Ernst Bloch (*Das Prinzip Hoffnung*, 1938 - 47) statt. In der Soziologie beschäftigte sich z. B. Karl Mannheim mit ihm. Er schreibt der Utopie die Kraft, Veränderungen auszulösen, zu (*Ideologie und Utopie*, 1929).⁶ Das Wörterbuch der Soziologie definiert Utopien (dort unter "Sozialutopien") als:

"Entwürfe von (im Vergleich zu kritisierten zeitgenöss. Zuständen) idealen Gesellschaftsordnungen. Sozialutopien sind insofern »abstrakt«, wie sie ohne direkte Beziehung zu den vorhandenen gesellschaftlichen Tendenzen und Möglichkeiten entwickelt werden. In der Regel skizzieren sie darum ihr soziales Modell als einen geschlossenen, von einer andersartigen Außenwelt nicht berührten Strukturzustand, in dem es die an der Gegenwart kritisierten sozialen Beziehungsmerkmale nicht mehr

⁴ H. G. Wells (in Abgrenzung seines Films THINGS TO COME zu Fritz Langs METROPOLIS). Zit. nach: Arnold, Frank. Von Metropolis nach Hollywood. Die Stadt im Science-Fiction-Film - Ein Streifzug. In: Schenk, Irmbert. Dschungel Großstadt. Kino und Modernisierung. Marburg 1999. S. 151.

⁵ Vgl. Tormin, Ulrich. Alptraum Großstadt. Alfeld a. d. Leine 1996. S. 10.

⁶ Ebd. S. 10.

gibt (z. B. »früher« Sozialismus), in dem der »Traum von der wahren u. gerechten Lebensordnung« (Horkheimer) verwirklicht ist. [...]»⁷

Utopien stellen also den Sammelbegriff für gesellschaftliche Zukunftsbilder dar. Der Begriff wird im herkömmlichen Sinne für negative wie positive Utopien verwendet. In dieser Arbeit benutze ich einen enger gefassten Utopiebegriff: den der *positiven* Utopie, also derjenigen, die die Zukunft der Gesellschaft als (technologischen) Fortschritt in eine *bessere* Zeit ansieht. Zum Beispiel wurden solche Utopien in der Literatur von Jules Verne beschrieben. Literatur und Film versammeln Utopien hauptsächlich bis 1945.⁸

b) Dystopie

Ulrich Tormin setzt den Zeitpunkt, zu dem die Dystopie die Utopie ablöst⁹, auf o. g. Jahr 1945:

“So überwogen spätestens seit dem Abwurf der beiden Atombomben über Hiroshima und Nagasaki im zweiten Weltkrieg die negativen Darstellungen des sozialen, politischen und technologischen Fortschritts. Dystopische Zukunftsprojektionen, z. B. im Gewand von mehr oder weniger verschlüsselten politischen Warnungen oder in der Form von nihilistisch-apokalyptischen Spektakeln, wurden zum gängigen Ausdrucksmedium insbesondere des *Science Fiction*-Films.“¹⁰

Der Begriff *Dystopie* (auch *Anti-Utopie* oder *Mätopie*) selbst ist eine Ableitung des Begriffs *Utopie*. Im Gegensatz zur Utopie wird in ihr die Zukunft des Menschen nicht positiv, “sondern schwarz [ge]malt: Versklavung der Menschheit durch eine dämonische Technik und einen von ihr abhängigen Wirtschaftsapparat, Vernichtung der Freiheit und des Individuums durch einen totalitären Staat und seine Machtmittel, Bevölkerungsexplosion, Verewigung des Kriegszustandes u. ä.”, definiert Gero von Wilpert den Begriff.¹¹

Wie sich im Kapitel 3 zeigen wird, ist der Themenkatalog der Dystopie noch umfangreicher und es sind nun die Strukturen der Gegenwart selbst, die ihr dystopisches Potential offenbaren und nicht erst in eine ferne oder nahe Zukunft projiziert werden müssen, um zum Unheil für die Menschheit zu werden.

⁷ Hillmann, Karl-Heinz. Wörterbuch der Soziologie. Stuttgart ⁴1994. S. 816.

⁸ Vgl. Tormin, Ulrich. Alptraum Großstadt. Alfeld a. d. Leine 1996. S. 11.

⁹ Vgl. dieselbe Einschätzung bei: Arnold, Frank. Von Metropolis nach Hollywood. Die Stadt im Science-Fiction-Film - Ein Streifzug. In: Schenk, Irmbert. Dschungel Großstadt. Kino und Modernisierung. Marburg 1999. S. 150.

¹⁰ Tormin, Ulrich. Alptraum Großstadt. Alfeld a. d. Leine 1996. S. 11.

¹¹ von Wilpert, Gero. Sachwörterbuch der Literatur. Stuttgart ⁷1989. S. 40.

2.2. Eine kurze Entwicklungsskizze des dystopischen Stadtfilms

Die Stadt als Raum des "konzentriert Sozialen" steht für das Bild der menschlichen Gesellschaft in der Moderne. In ihr bündeln sich alle Phänomene des sozialen Zusammenlebens auf engstem Raum.

Dies dürfte auch der Grund dafür sein, dass sich utopische und dystopische Stoffe der Literatur und des Films häufig die Stadt als Handlungsschauplatz auswählen. Dabei stellen die Orte jedoch nicht nur das Setting dar, in dem die Spielfilmhandlung und deren Protagonisten angesiedelt sind; gerade das Phänomen *Stadt* wird in solchen Filmen zum handlungsgenerierenden, -tragenden und -forcierenden Element. "Nicht wenige Zukunftsfilme gestehen ihr [der Stadt] eine Eigendynamik zu, erheben sie in den Rang eines Handlungsträgers, einer Figur, wichtiger als manche der menschlichen Charaktere in ihrer Fiktion."¹²

Das Stadtbild der Zukunft äußert sich dabei auf verschiedene Weise: durch futuristische Architektur (z. B. Hochhausbauten, ...) und Verkehrswesen (z. B. Luftfahrzeuge, Verkehrskollaps, ...), durch die quantitative und qualitative Form menschlichen Zusammenlebens (z. B. Überbevölkerung, Vereinsamung, Verbrechen, ...), durch den Ort, an dem sich die Stadt befindet (z. B. unter der Erdoberfläche, schwebend, im Weltraum, ...) oder durch die politische Situation, die in der Stadt (und nicht notwendig auch im Staat) herrscht. Die Liste ließe sich verlängern.

Eine lückenlose Chronik des dystopischen Stadtfilms aufzustellen, dürfte einige Schwierigkeiten bereiten. Nicht nur ist das Genre des *Science Fiction*-Films viel zu umfangreich und wächst von Woche zu Woche aufgrund der neuerlichen Popularität. Auch lässt es sich nicht klar abgrenzen von den zahlreichen Beiträgen, die in Städten angesiedelt sind und dadurch automatisch zu utopischen oder dystopischen Stadtfilmen zählen mögen. Frank Arnold bietet eine ähnliche Einschätzung: "Der Gegenstand meiner Ausführungen ist zunächst einmal ziemlich weitläufig - nicht ein einzelner Film, auch nicht eine überschaubare Anzahl von Filmen oder ein Genre, das sich zeitlich eingrenzen lässt [...]."¹³

¹² Arnold, Frank. Von Metropolis nach Hollywood. Die Stadt im Science-Fiction-Film - Ein Streifzug. In: Schenk, Irmbert. Dschungel Großstadt. Kino und Modernisierung. Marburg 1999. S. 146.

¹³ Ebd. S. 146.

Die früheste - und vielleicht populärste - Großstadtdystopie stellt Fritz Langs METROPOLIS (D 1927) dar¹⁴. Der Film beschreibt eine zukünftige Stadt (imaginär: New York¹⁵), in der die Menschen zusammengepfercht und von der Industrie ausgebeutet in Armut leben. Als sich die Masse gegen den Industriellen erheben will, setzt dieser mit Hilfe eines jüdischen (!) Erfinders einen weiblichen Roboter dazu ein, den Aufstand zu unterwandern und ihn zu zerschlagen. Es kommt dennoch zum Aufruhr und die Stadt wird überflutet. In letzter Minute besinnt sich der Industrielle und stellt sich auf die Seite der Arbeiter, um diese zu retten. In METROPOLIS finden sich bereits viele der oben erwähnten Elemente des Subgenres und der Film diente sicherlich zahlreichen späteren Produktionen als "Quelle der Inspiration".

Einer der bislang letzten Beiträge ist Larry und Andy Wachowskis Film DIE MATRIX (USA 1999). Der Ort der Stadthandlung ist hier auf die Imagination der Menschen verlagert: Diese werden von "postapokalyptischen Maschinen produziert"¹⁶ und in einer Art Batterien in Bewusstlosigkeit gehalten, um ihnen Energie zu liefern. Das "Leben" findet dennoch statt: in der Imagination der Menschen, die durch ein Computerprogramm gespeist/simuliert wird. Einigen gelingt es, das Bewusstsein wieder zu erlangen und auszubrechen. Diese planen, der Massenhalluzination ein Ende zu setzen und die Maschinen zu zerstören.

Die Stadt in METROPOLIS durchaus als reales Lebensumfeld entworfen, in dem gelebt, gearbeitet und revoltiert wird, erfährt in den darauffolgenden Kinodekaden eine immer stärkere Transzendierung bis hin zur totalen Virtualität in DIE MATRIX, in der Stadt lediglich die Evokation von Zusammenleben bei den Protagonisten darstellt.

Eine sinnfällige Wandlung, die sich über mindestens 50 Filme¹⁷ erstreckt. Darüber hinaus wird in der Genealogie des dystopischen Stadtfilms noch eine zweite Wandlung deutlich. Die Filme rücken nach und nach ab von Bildern der fernen Zukunft und fiktionalen Orten in zeitlich immer nähere Reichweite und reale Städte (New York, Los Angeles, ...). METROPOLIS und F.P.1 ANTWORTET NICHT (D 1932) von Karl Hartl sind ohne Hinweis auf Handlungszeit und -ort. 1984 (GB 1964) von Michael Ander-

¹⁴ Noch früher ist Robert Wiens DAS CABINET DES DR. CALIGARI (1920) entstanden. Dieser nutzt sein verzerrtes, expressionistisches Stadtbild, um den Wahnsinn der Protagonisten und die Irrealität der Handlung möglichst explizit zu machen. Es ist jedoch fraglich, ob hier der Ort die Funktion einer Utopie erfüllen soll oder auch, in welcher Zeit die Handlung angesiedelt ist.

¹⁵ Vgl. Tormin, Ulrich. Alpträum Großstadt. Alfeld a. d. Leine 1996. S. 139.

¹⁶ Vgl. Rahayel, Oliver. Matrix. In: *filmdienst* 12/99. Köln 1999. S. 28.

¹⁷ Vgl. Anhang A.

son ist zeitlich und ON THE BEACH (US 1959) von Stanley Kramer räumlich (San Francisco) fixiert.

Es finden sich zwar auch im späteren Kino raumzeitlich völlig unfixierte Filmhandlungen, diese werden jedoch seltener.¹⁸ Das deutet bereits darauf hin, dass der dystopische Stadtfilm seine sozialutopische Potenz verstärkt hat: Fort von der völligen *Science Fiction* hin zu Orten und Zeiten "nächster Nähe". Bedenkt man weiterhin, dass die Protagonisten in DIE MATRIX sich kaum noch vom Generation-X-Teenager und -Twen unterscheiden (Kleidung, Gestik, Einstellung, ...) offenbart sich die kritische Substanz solcher Filme.

2.3. Dystopische Filme der 90er Jahre

Der dystopische Stadtfilm der 90er Jahre scheint an einem Höhepunkt dieser Entwicklung angekommen zu sein. Das hängt sicherlich auch mit dem häufig erwähnten *Doomsday*-Thema zusammen, das sich kurz vor dem Ende des 2. Jahrtausends in alle Medien drängt.¹⁹ Aber auch soziale und andere Probleme, die sich in den Industrienationen seit längerem bemerkbar machen (Arbeitslosigkeit, Umweltverschmutzung, soziale Isolation und Armut), fließen in die Themen dieser Filme ein.²⁰

Dass der dystopische Stadtfilm in den 90er Jahren ein exponiertes Subgenre ist, an dem sich solche Probleme ästhetisch kristallisieren, soll im 3. Kapitel anhand von drei Filmbeispielen verdeutlicht werden.

¹⁸ Die dem SF-Film bis in die 60er Jahre oft vorangestellte (diegetische) Jahreszahl fällt später immer öfter weg.

¹⁹ So wurde die Welt 1998 bereits zweimal von Kometen zerstört, fünfmal von außerirdischen Invasoren angegriffen und ist viermal in ihrem eigenen Müll verendet oder durch andere Umweltkatastrophen bedroht worden.

²⁰ Selbstverständlich nähren auch die Veröffentlichungen der "Wissenschaftler, Stadtforscher und Soziologen das Unbehagen an der Stadt" und liefern damit den theoretischen Background für fiktionale Stoffe. (Vgl. Tormin, Ulrich. Alpträum Großstadt. Alfeld a. d. Leine 1996. S. 19).

3. Drei Filmbeispiele

3.1. CRASH: »Fahr'n, fahr'n, fahr'n auf der Autobahn«

»Schon zu Beginn, als ich mich der Sciencefiction zuwandte, war ich der Überzeugung, daß die Zukunft einen besseren Schlüssel zur Gegenwart bietet als die Vergangenheit.«

(J. G. Ballard)²¹

David Cronenbergs Film CRASH stellt die 1996 erstellte Adaption des gleichnamigen Romans von J. G. Ballard aus dem Jahre 1973 dar. Ballard, einer der populärsten SF-Schriftsteller der Gegenwart, hat seinen Roman häufig als "ersten pornographischen Roman [...], der auf der Technologie basiert"²², bezeichnet. Die Romanhandlung ist in London angesiedelt, die des Films in Los Angeles.

3.1.1. Synopsis

Erzählt wird die Geschichte von Catherine und James Ballard, einem Ehepaar, das im Norden von Los Angeles ein gelangweiltes Leben führt. Beide leisten sich Seitensprünge, die sie sich hinterher detailliert schildern, um sich sexuell daran zu erregen. Auf James' Frage, ob Catherine bei einem ihrer Seitensprünge im Flughangar "gekommen" sei, verneint sie. James hofft: "Vielleicht beim nächsten Mal." Als er am nächsten Tag einen schweren Autounfall mit der Ärztin Helen Remington (bei dem Helens Ehemann ums Leben kommt) hat, verändert sich James' und Catherine's Leben von Grund auf.

James lernt Helen und deren Freundeskreis, zu dem Vaughan - ein medizinischer Fotograf - gehört, kennen. Helen und Vaughan verbindet die Leidenschaft zu *Crashes* - also zu Autounfällen. Auch James und Catherine entdecken nun bald das erotische Potential hinter den Verkehrsunfällen. Alle zusammen suchen Massenkarambolagen auf, um sich daran sexuell zu erregen. Im Verlauf des Filmes schläft jeder mit jedem (und jede mit jeder) - und am liebsten in Autos.

Als End- und Höhepunkt der Ekstase wird der Verkehrstod angesehen. So stirbt einer von Vaughans Freunden bei einem der "nachgestellten" Unfälle Prominenter ("James Dean Crash", "Jane Mansfield Crash", ...). Zu den sexuellen Zärtlichkeiten

²¹ Vorwort zu Crash: Ballard, James G. Crash. München 1996. S. 8.

²² Ebd. S. 13.

der Protagonisten mischt sich nach und nach ein immer größeres Verlangen, den anderen "beim Verkehr" zu verletzen. So rammt Vaughan Catherine mehrere Male mit dem Auto und versucht, sie von der Fahrbahn abzudrängen. Gegen Ende kommt er selbst bei einem solchen Versuch von der Fahrbahn ab und stürzt über eine Böschung in einen Bus hinein. Den Unfall überlebt er nicht.

Catherine und James stellen als letzte Handlung des Films den "Vaughan-Crash" nach. James drängt seine Frau mit Vaughans demoliertem Wagen von der Fahrbahn ab, ihr Auto überschlägt sich und Catherine wird hinausgeschleudert. Noch am Unfallort schläft James mit seiner halb ohnmächtigen Frau. Die Frage, ob sie verletzt sei, verneint sie. James erwidert "Vielleicht beim nächsten Mal." Und so endet der Film.

3.1.2. "Umwandlung des menschlichen Körpers durch die moderne Technologie"

So lautet die Antwort, als sich James bei Vaughan am Anfang des Films nach dessen "Projekt" erkundigt (0'38:33). Dieses Projekt - das sich wie ein roter Faden durch David Cronenbergs Filmografie zieht - könnte der Untertitel dystopischer Technikfilme überhaupt sein. Es entschlüsselt allerdings auch Metaphern wie "Industrialisierung" und "Computerzeitalter". Alle Technik - im Sinne von Marshall McLuhans "Organmetapher" - ist Ergänzung des menschlichen Körpers. Wird der Mensch oder aber auch die soziale Gemeinschaft von dieser Technik abhängig, ist ein Transformationsprozess eingetreten: Der Mensch bzw. die Gemeinschaft ist eine Symbiose mit der Technik eingegangen; eine Symbiose, vor der Kulturkonservative bereits heute warnen. Nicht gerade selten behandeln *Science Fiction*-Stoffe das Problem der Technik, die sich gegen den von ihr abhängigen Menschen erhebt (Bsp.: 2001 von Stanley Kubrick).

In CRASH ist diese Beziehung allerdings auch noch anders konnotiert. Die "Umformung des Menschen" betrifft hier zusätzlich die soziale Ebene. "Sozialer Verkehr" ist zum Ende von CRASH nur noch in Verbindung mit Autos (und Autounfällen) möglich. Die Lethargie und Einsamkeit der Protagonisten wird nur noch durch dieses eine Moment entschärft.

Sinnfällig wird die Agonie der CRASH-Gesellschaft anhand des Straßenverkehrs. So wird mehr als einmal dichter Verkehrsstau gezeigt. Entweder beobachten die Protagonisten ihn aus der Distanz (Catherine und James, die von ihrem Balkon her-

ab auf die Autobahn starren, vgl. Grafik des Titelblatts) (0'14:35) oder sie stecken mit dem eigenen Fahrzeug im Stau. (0'21:37)²³

CRASH zeigt in keiner einzigen Einstellung ein Setting außerhalb der Megacity Los Angeles. Die Reihenfolge der Handlungsschauplätze ist ungefähr wie folgt: Flughafen, Filmstudio, Hochhauswohnung, Krankenhaus, Autorennbahn, Stadtwäldchen, Schrottplatz, abermals Flughafen, ... und immer wieder Autobahn und Straße.

Die Stadt Los Angeles ist in CRASH ein hermetisch abgeschlossenes Gebilde, in das zwar hineingefahren wird, das sich aber als Sackgasse *und* Einbahnstraße erweist. Die Handlungsschauplätze sind allesamt "Kultur". Erscheint einmal Natur - wie im Fall des Stadtwaldes, durch den die Protagonisten fliehen, nachdem ihnen das "Verkehrsministerium" wegen ihrer "Nachstellung populärer Crashes" (s.o.) auf den Fersen ist (0'31:17) - so ist diese Natur ihrer "Natürlichkeit" beraubt zur reinen Funktion erstarrt: Der Wald stellt nur die Barriere zwischen der Öffentlichkeit, aus der James, Vaughan, Helen und die anderen in die Privatheit von Vaughans Haus fliehen, dar. Naturverbannung scheint überhaupt eine Tendenz des dystopischen Stadtfilms zu sein: "Natur, in THINGS TO COME integriert in den urbanen Lebensraum, in METROPOLIS zum Privileg für die Reichen geschrumpft, existiert in BLADE RUNNER gar nicht mehr."²⁴

Das sozialutopische Potential offenbart sich in der Verbindung von Sexualität und Verkehr(sunfall). Aus der vollständigen Anonymität ihrer Stadtrandwohnung "prallen" James und Catherine mit Vaughan und seinen Freunden zusammen. Dieses Zusammentreffen gleicht tatsächlich einem Unfall, den Fremde miteinander haben und wird durch einen tatsächlichen Verkehrsunfall initiiert (0'07:14). Die Beteiligten bleiben jedoch anonym (so dauert es 54 Minuten, bis wir Catherines Namen erfahren!) (0'54:45). Und dass sie im Verlauf des Filmes zu Freunden werden, muss ebenfalls in Abrede gestellt werden: Mindestens zwei Mal versucht Vaughan absichtlich, Catherine oder James in einen Autounfall zu verwickeln (1'23:03), bis diese ihm zuvor kommen (0'23:40). Selbst das Ehepaar Ballard versucht, sich gegen Ende von CRASH gegenseitig von der Fahrbahn abzudrängen (und damit den Unfall des nun "populär gewordenen" Vaughan nachzustellen) (1'27:33).

²³ Eine pointierte Beschreibung dieses Zustands liefert Greenpeace 1993: "Immer mehr Autofahrer stehen, wenn sie fahren wollen, und immer mehr müssen fahren, wenn sie stehen wollen. Das eine nennt sich Stau, das andere Parkplatzsuche." Zit. n. Nerlich, Mark R. Stadtverkehr in den neunziger Jahren. In: Jürgen Friedrichs (Hrsg.). Die Städte in den 90er Jahren. Wiesbaden 1997. S. 285.

²⁴ Arnold, Frank. Von Metropolis nach Hollywood. Die Stadt im Science-Fiction-Film - Ein Streifzug. In: Schenk, Irmbert. Dschungel Großstadt. Kino und Modernisierung. Marburg 1999. S. 157.

CRASH ist seine "Langweiligkeit" und die "Dekadenz" seiner Figuren häufig vorgeworfen worden. Aber gerade in diesen Elementen liegt der Schlüssel zum Verständnis des Films. Das Stadtleben, das Cronenberg in CRASH beschreibt *ist* langweilig und dekadent. Es ist derart "zähflüssig", dass einzig der Thrill, den die Todesangst erzeugt, die Bewohner noch zu sozialer Interaktion befähigt.

Die Gesellschaft von CRASH spiegelt sich in ihrem Straßenverkehr ("Ich habe in Crash das Automobil nicht nur als sexuelles Sinnbild dargestellt, sondern auch als Metapher für das Leben der Menschen in der modernen Großstadt."²⁵). Es geht kaum noch voran. Sie zeigt keinerlei Klassifizierung, Schichtung oder vertikale Differenzierung. Sie ist der totale Mittelstand. Es ist unwahrscheinlich, dass Ballard 1973 mit CRASH noch eine Dystopie zeichnete. Das Erschrecken gegenüber der Provokation des Stoffes gleicht dem in Wolfgang Petersens SMOG (1973)²⁶: Der Rezipient begegnet einer Analyse des gegenwärtig Urbanen, getarnt als Dystopie. Der Charakter der "Warnung", den vergleichbare Stoffe der 50er bis 70er Jahre noch hatten, weicht in CRASH jedoch einer "Dokumentation" des Untergangs.

3.1.3. Verkehrsinfarkt

"Stadt ist ohne Verkehr nicht denkbar. In der historischen Entwicklung waren Stadt und Verkehr immer miteinander verbunden. [...] Die Modernität der heutigen Großstadt lässt sich nicht zuletzt durch den Grad ihrer ausdifferenzierten verkehrlichen Einrichtungen beschreiben."²⁷, schreibt Mark Nerlich. Dass die Beziehungstriade *Stadt-Verkehr-Moderne* jedoch nicht nur positive Auswirkungen auf das Stadtleben hat, ist offensichtlich: "kaum ein anderer Bereich der Stadtentwicklung löst an der Schwelle zum 21. Jahrhundert so intensive Konflikte aus wie der Verkehr."²⁸

CRASH bestätigt diese Hypothese. Lassen wir den "sexuellen" Aspekt der Erzählung in den Hintergrund treten und konzentrieren wir uns abschließend auf die Verkehrsproblematik.

Das Los Angeles von CRASH zeigt eigentlich nur einen Bereich der Stadt: Den suburbanen, also die Randgebiete. "Downtown LA" spielt in CRASH keine Rolle. Das ist wohl auch als Grund dafür anzusehen, warum es in keiner Einstellung eine schwarze Person zu sehen gibt: Der Stadtraum von Los Angeles zerfällt "in eine farbige Kern-

²⁵ Vorwort zu Crash: Ballard, James G. Crash. München 1996. S. 13.

²⁶ SMOG beschreibt "fiktional" die Situation einer Smog-Katastrophe über dem Ruhrgebiet, als wäre sie nicht längst Wirklichkeit.

²⁷ Nerlich, Mark R. Stadtverkehr in den neunziger Jahren. In: Jürgen Friedrichs (Hrsg.). Die Städte in den 90er Jahren. Wiesbaden 1997. S. 271.

²⁸ Ebd. S. 271.

stadt und einen hauptsächlich weißen suburbanen Gürtel.“²⁹ Damit konzentriert sich der soziale Konflikt in *CRASH* also merklich nicht an den eigentlich “brennender” Konflikten der Stadt (den die Rassenunruhen von 1992 offenbarten).

Interessant erscheint nun auch die Frage, warum *CRASH*, der Film eines *kanadischen* Regisseurs, über eine ursprünglich in *London* angesiedelte Geschichte, überhaupt in *Los Angeles* und nicht in *London* oder *Toronto* angesiedelt ist. Die Antwort ist einfach und bezeichnend zugleich: “während heute in amerikanischen Städten zwischen einem Viertel und einem Drittel der Fläche dem Verkehr zur Verfügung steht (Autobahnen, Straßen und Parkplätze), beträgt dieser Anteil in Los Angeles, der Stadt mit dem höchsten Pro-Kopf-Aufkommen an Autos in der Welt, fünfzig Prozent! Dem Automobil, dem Götzen des fordistischen Kapitalismus, wird daher ebenso viel Platz zuteil wie allen anderen menschlichen Aktivitäten zusammengenommen.“³⁰

David Cronenberg fand in Los Angeles also den idealen Ort für seine urbane Verkehrsdystopie: Eine Stadt mit überdurchschnittlichem Verkehrsaufkommen, überdurchschnittlich schnellem Bevölkerungszuwachs und überdurchschnittlichem Flächenfraß³¹. Die emotionale Deprivation, die Cronenberg seinen Protagonisten andichtet, spiegelt ein Lebensgefühl der Dekadenz wider: Der Verlust sozialer Kontakte, die ungeheure Dichte (doch zugleich unendliche Ferne zueinander) der Einwohner von Los Angeles bietet den idealen Nährboden für ihr (im doppelten Wortsinn) auto-destruktives Verhalten.

Das Problem, dass der Verkehr in *CRASH* heraufbeschwört, wurde bereits früh geschaffen: “die Zerlegung der Stadträume in monofunktionale Bereiche, ließ sich nur durch ein leistungsfähiges Verkehrssystem realisieren. Die Charta [“Charta von Athen“, eine Vereinigung von Stadtarchitekten, wie Le Corbusier u.a. von 1933] sah ausschließlich den Verkehrsträger Automobil als geeignetes Mittel zur Umsetzung dieser Ideen. ‘Die Hauptstädte haben keine Arterien, sondern nur Kapillaren. Wachstum bedeutet ihre Krankheit oder ihren Tod. ... Wohin eilen die Automobile? Ins Zentrum! Es gibt keine befahrbare Fläche im Zentrum. Man muß sie schaffen. Man muß das Zentrum abreißen’ (Le Corbusier 1929).“³²

²⁹ Keil, Roger. *Weltstadt - Stadt der Welt. Internationalisierung und lokale Politik in Los Angeles*. Frankfurt am Main 1991. S. 85.

³⁰ Ebd. S. 79.

³¹ Vgl. ebd. S. 81.

³² Nerlich, Mark R. *Stadtverkehr in den neunziger Jahren*. In: Jürgen Friedrichs (Hrsg.). *Die Städte in den 90er Jahren*. Wiesbaden 1997. S. 276.

In diesen Forderungen der dreißiger Jahre spiegelt sich die Hoffnung auf einen mit dem positiven sozialen Fortschritt verbundenen technischen Fortschritt wider. Aber auch eine andere - in Bezug auf meine These der *Stadt als Organsystem* - Anspielung zeigt sich bereits hier. Der Organismus "Stadt" wird als noch zu schwach für den Verkehr beschrieben. Die damit verbundene Forderung nach "Ausbau" des Organismus sollte sich schon knapp 40 Jahre später³³ als der verkehrte Weg herausstellen: "So weist das Straßenverkehrssystem ähnliche organische Schäden auf wie ein kranker Mensch. Gefäßverengungen durch Ablagerungen von beförderter Materie (Cholesterin oder Kalk) können beim Menschen zu Kreislaufstörungen führen. Das Versagen des Kreislaufsystems bedeutet den Tod für den menschlichen Organismus. Analog dazu bewirken Straßenverengungen und Stauungen im Verkehrssystem durch haltende oder parkende Fahrzeuge Verkehrsstörungen. Kommt es dann aber zum Verkehrsinfarkt, kollabiert möglicherweise die Industrialisierung."³⁴

Hier nun schließt sich der Kreis. Cronenberg, der seinen Protagonisten Vaughan sein Projekt als "die Umformung des menschlichen Körpers durch die moderne Technik" beschreiben lässt, deutet die Analogien zwischen Verkehrstechnik und menschlichem Körper als Dystopie voraus: den Verkehrsinfarkt. Die menschlichen Kontakte, die durch den Verkehr "buchstäblich zerschnitten"³⁵ werden, sollen in CRASH durch denselben wieder etabliert werden.³⁶ "Kontakt" findet dann allerdings nur noch auf dem Niveau des Straßenverkehrs statt: in Form von Zusammenstößen, von Crashes.

³³ Nerlich setzt den Beginn des Problems an: "Schon in den siebziger Jahren wurden die Städte mit dem zunehmenden Verkehrsaufkommen nicht mehr fertig." Ebd. S. 278.

³⁴ Ebd. S. 288.

³⁵ Ebd. S. 280.

³⁶ Dass der Straßenverkehr das soziale negativ determiniert, "zeigt" sich in CRASH auch daran, was nicht gezeigt wird: alte Menschen, Kinder und Tiere - die vom Straßenverkehr hauptgefährdeten und -betroffenen Einwohner der Großstadt. (Ein "Fußgänger" taucht lediglich im Gespräch zwischen James und Vaughan auf: Als die beiden in eine Polizeikontrolle geraten, die nach einem flüchtigen Fahrer fahndet, der einen Fußgänger überfahren hat, fragt James Vaughan, ob er etwas damit zu tun habe.)

3.2. ROBOCOP II: »Mensch-Maschine«

»Meine Freunde! Willkommen in unserer Stadt, wie sie sein sollte und wie sie sein wird, unter der Leitung eines verantwortungsbewussten Privatunternehmens.«
(OCP-Chef Jonson in ROBOCOP 2, 1'27:43)

ROBOCOP 2 (USA 1990, Regie: Irvin Kirshner) ist die Fortsetzung von Paul Verhoevens ROBOCOP aus dem Jahre 1987. Verhoevens Filme verbinden häufig utopische Stoffe mit sozial- und medienkritischen Aspekten (vgl. TOTAL RECALL, 1991 oder STARSHIP TROOPERS, 1997). Der kritische Tenor in dessen ROBOCOP wird in ROBOCOP 2 weitergeführt und ausgebaut.

3.2.1 Synopsis

Die im Detroit der nahen Zukunft angesiedelte Geschichte des Cyborg-Polizisten Robocop (bestehend aus Körperteilen des verstorbenen Polizisten Alex Murphey, kombiniert mit Roboterteilen) aus dem ersten Teil wird in ROBOCOP 2 weitererzählt: Der Konzern OCP (Omni Consumer Products) hat Detroit nahezu vollständig privatisiert. Selbst die Polizei und der Stadtrat stehen auf der Gehaltsliste des Unternehmens. Als nun die Sozialversicherung und andere Vergünstigungen für die Polizisten gestrichen werden sollen, kommt es zum Streik.

Die ersten 6,5 Minuten des Films zeigen ein Detroit, in dem Gewalt, Chaos und Verbrechen regieren. Die Verbrecher handeln im vollen Bewusstsein, dass die Polizei aufgrund des Streiks nichts gegen sie unternehmen wird. Der einzige "Polizist", der noch im Dienst ist, ist Robocop. Er vermutet hinter den meisten Verbrechen den Drogenboss Cain, der die Unterwelt der Stadt regiert. In einer Konfrontation der beiden wird Robocop fast vollständig demontiert.

Kuzack, der Bürgermeister von Detroit versucht mit allen Mitteln, an Geld zu kommen, um die Stadt vor dem Ausverkauf an OCP zu retten. So initiiert er eine Fernsehspendenaktion ("Wollen Sie eine ehrliche Verwaltung? Eine Verwaltung, die für sie arbeitet? Dann bitte ich Sie, tief in Ihre Taschen zu greifen!", so die Ansage Kusacks, 1'09:20). Bei der Spendensendung meldet sich auch das Drogensyndikat. Es bietet Kuzack das nötige Geld, wenn dieser ihm im Gegenzug zusichert, die Drogengeschäfte in Zukunft unbehelligt durchführen zu können. Kuzack willigt ein, um die Schulden bei OCP bezahlen zu können. Er hofft, so den Polizeistreik beenden zu können.

Für OCP, die eine neue "Verbrechensbekämpfungseinheit" und einen radikalen "Umfeldbereinigungsplan" für Detroit ersonnen haben, kommt Robocops Demontage und die heruntergewirtschaftete Stadtverwaltung wie gerufen. Cain, der bei dem Gefecht mit Robocop ebenfalls schwer verwundet wurde, soll als "Gehirn" für den Prototypen von Robocop 2 dienen. Man glaubt, ihn besser als Robocop kontrollieren zu können, da er von seiner eigenen Designerdroge "Nuke" abhängig ist. Das Potential des in Robocop 2 eingebauten suchtkranken Gehirns wird jedoch unterschätzt.

Während der Ruf der Stadtverwaltung (durch Kuzacks aufgefliegenen "Deal" mit der Unterwelt) auf dem Tiefpunkt ist, schenkt OCP-Chef Johnson den Bürgern von Detroit ein riesiges "Civic-Building" als privatisierten Regierungssitz ("Das Rathaus ist ein verrottetes Symbol für Misswirtschaft und Korruption", sagt Johnson anlässlich der Eröffnung, 1'26:34). Bei der Eröffnung kommt es zum Amoklauf und Massaker an zahlreichen Besuchern durch Robocop 2, der aber in einem furiosen Showdown durch den wiederhergestellten Robocop gestoppt werden kann. Johnson gelingt es, für das Massaker die Konstrukteurin von Robocop 2 verantwortlich zu machen und so endet der Film "offen" mit Johnson als freiem Mann.

3.2.2. Die totale Privatisierung

ROBOCOP 2 spielt - mehr noch als sein Vorgänger Robocop - drei Negativentwürfe zukünftiger "freier Marktwirtschaft" in der nahen³⁷ Zukunft aus:

Erstens wird die Gesellschaft als im Keim gewalttätig und kriminell hingestellt. "Im Keim" ist hier auch wortwörtlich gemeint, denn in der von der Polizei unbeaufsichtigten Stadt sind es häufig Kinder, die Gewaltverbrechen begehen. So ist nach Cains "Tod" beispielsweise dessen maximal 12-jähriger Sohn (ob er der leibliche Sohn ist, wird nicht geklärt; Cain lebt jedoch mit ihm und seiner Freundin in einer Art "Verbrecherkleinfamilie") der Boss des Drogenkartells. Er ist ständig mit einer Maschinenpistole bewaffnet, die er auch des öfteren zum tödlichen Einsatz bringt. Eine weitere sehr grausame Episode stellt den Überfall einer Baseballmannschaft (maximal 12-jährige Knaben mit ihrem Trainer als Anführer) auf ein Elektronikgeschäft dar. Die Kinder schlagen den Besitzer brutal zusammen und plündern anschließend dessen Geschäft (0'48:37).

Die Tendenz, Kinder als Akteure des Bösen darzustellen und damit ihre "reine Unschuld" zu dekonstruieren, stellte im Horror- und Actionkino schon häufiger ein wirk-

sames Sujet dar (THE OMEN, US 1975, EXORZIST, US 1973, VILLAGE OF THE DAMNED, GB 1959 / US 1995 oder CHILDREN OF THE CORN, US 1983). In ROBOCOP 2 erreicht diese Darstellung jedoch ein neues Niveau. Kinder werden hier nicht mehr als "vom Bösen besessen" dargestellt, sondern als "von der Gesellschaft verdorben". So scheint die von ihnen ausgeübte Gewalt einerseits dem Vorbild der Erwachsenen, andererseits den Videospiele, die sie in mehreren Sequenzen spielen (z. B. 0'25:55), zu stammen. Die Kindergewalt in ROBOCOP 2 ist das eindringlichste Symbol für die zerstörte Gesellschaftsstruktur.

Der *zweite* Negativentwurf ist die totale Verfügbarkeit von Drogen und Waffen. Eine der ersten Sequenzen des Films zeigt einen Bombenanschlag auf ein Waffengeschäft (0'04:00). Dort stehen die Einbrecher automatische Waffen, Panzerfäuste und Raketenwerfer, die man sonst käuflich (!) erstehen konnte. Die als Spielzeug getarnte Waffe von Cains Sohn, der waffenstarrende Robocop-2-Roboter und die blutigen Prügeleien unter den Plünderern in den ersten Minuten des Films zeigen eine Gesellschaft, die auf jedes Problem mit Gewalt reagiert. Solche Szenen mögen auf den US-Rezipienten weit weniger dystopisch wirken: Ihr kritisches Potential richtet sich gegen US-amerikanische Organisationen wie die NRA ("National Rifle Organisation"), die sich für die freie Verfügbarkeit von Waffen in den USA einsetzt.

Drittens: Das wesentliche und vordergründigste dystopische Element in ROBOCOP 2 stellt jedoch der "totale Kapitalismus" dar. Er offenbart sich an der Oberfläche, wenn OCP-Chef Johnson anlässlich des Niedergangs der Stadtverwaltung sagt: "Aus Detroit wird eine Privatfirma." (0'20:07) Geld stellt den einzigen Wert dar, den es in der Zukunft von ROBOCOP 2 zu vertreten gilt: Delikte, wie Einbruch, Diebstahl, Drogenherstellung und -handel dienen einzig dem Zweck der Kapitalakkumulation.

ROBOCOP 2 entfaltet seine Kritik an der "freien Marktwirtschaft" jedoch auch auf eine subtilere Art. So sind in den Film "Werbeclips" eingestreut, die für in Zukunft benötigte Produkte werben: Eine "Sunblock 5000"-Hautcreme (1'02:50), die vor den UV-Strahlen schützt (selbst jedoch bei regelmäßiger Anwendung zu Hautkrebs führt) oder eine Autodiebstahlsicherung namens "Magnavolt" (0'00:00), die den Auto-knacker mit elektrischem Starkstrom tötet ("ohne Ihre Batterie zu belasten"). Desweiteren werden in Nachrichtensendungen die Erschießung eines Politikers durch einen drogensüchtigen Attentäter in Nahaufnahmen gezeigt (0'01:40), die empörte

³⁷ Der *filmdienst* siedelt die Handlung zu Beginn des 21. Jahrhunderts an. Vgl. Lexikon des internationalen Films. CD-ROM 1999/2000.

Reaktion von Umweltschützern angesichts eines Super-GAU wird ins Lächerliche kommentiert (0'01:00) und ein Interview mit dem Drogenboss Cain wird unkommentiert (im Stil einer Werbesendung) übertragen (0'01:58).

In diesen medienkritischen Anspielungen offenbart sich auch eine der Spekulationen für den Niedergang der Gesellschaft in ROBOCOP 2. Die mediale Gewalt reflektiert einerseits die herrschenden Zustände und provoziert sie andererseits. So sind zynische Werbespots, wie "Magnavolt" eine Reaktion auf die herrschende Gewalt und Verbrechensrate, zeigen aber wiederum, dass man seinen Besitz mit allen Mitteln verteidigen muss und dass die Ordnungskräfte einem dabei nicht helfen. Die TV-Übertragung des Attentats in Großaufnahmen stellt einen Endpunkt der Fernsehberichterstattung dar, in dem es mehr um den "Thrill", den die Bilder erzeugen, geht, als um die Information, dass jemand einem Attentat zum Opfer gefallen ist.³⁸

ROBOCOP 2 schildert die Zukunft einer Gesellschaft, die - von totaler Konsumsucht beherrscht - sämtliche moralischen Werte über Bord geworfen hat. Der Film entwirft dabei ein Zerrbild des Kapitalismus und zeichnet so die utopischen Gesellschaftsvisionen aus METROPOLIS weiter.

Wollte man die Gesellschaft der Stadt als "sozialen Organismus" betrachten, so entwirft ROBOCOP 2 ein Bild der Agonie. Von der "Zelle" (der Familie) bis hin zum "Gehirn" der Stadt (der Verwaltung) hat sich das Verbrechen im Detroit der Zukunft epidemisch ausgebreitet. Durch sein offenes Ende (es existieren 2 weitere Sequels von ROBOCOP) verweigert der Film die Katharsis und versucht, sich so mimetisch an die Realität anzulehnen, in der es keinen Super-Cop gibt, der die Gesellschaft von einem Kapitalismus OCP'scher Prägung befreien könnte.

Im Gegenteil: Die Errichtung des "Civic-Building" durch OCP stellt deren Überlegenheit gegen Ende des Films noch heraus. Das "Civic-Buidling" ist das einzige im Film zu erkennende Hochhaus (die Bilder sind sonst von den Straßen oder verfallenen Industriegebäuden geprägt). ROBOCOP 2 knüpft damit wiederum an die Utopie von METROPOLIS an, in der das vertikale Wachsen der Gebäude den positiven Fortschritt der "Gesellschaft" versinnbildlichte (hier ist allerdings die OCP-Aktiengesellschaft gemeint). Das Hochhaus ist OCP-Chef Johnsons Insignium der

³⁸ Damit reflektiert der Film zahlreiche Ansätze der Medienpsychologie und -soziologie, die versuchen, die Auswirkungen von medialer Gewalt auf den Rezipienten zu beurteilen.

Herrschaft über Detroit: “[...] Motiv des Turmbaus, der [...] Sitz des ‘Schöpfers’ der Stadt ist”³⁹, schreibt Ulrich Tormin.

3.2.3. *Moloch Stadt*

Die Fabel der ROBOCOP-Serie ist keineswegs neu. Bereits 1920 adaptierten Paul Wegener und Carl Boese die jüdische Golem-Sage in ihrem Film DER GOLEM, WIE ER IN DIE WELT KAM. Auch dort bekämpft der künstliche Mensch den Ausbruch von Gewalt und stellt sich auf die Seite des Guten (Kaiser und Prager Juden). Und auch der Golem wendet sich (wie Robocops Nachfolgemodell) in einem schicksalhaften Moment gegen seinen Schöpfer (und wird durch eine Frau gestoppt).

Die Metapher des Vermittlers, die diesen Kreaturen zu Grunde liegt, scheint ähnlich. Das Setting unterscheidet sich natürlich schon durch die verschiedenen Epochen (16. Jahrhundert bei DER GOLEM, 21. Jahrhundert bei ROBOCOP). Als Feind wird hingegen in beiden Stoffen die “städtische Revolte“ identifiziert. Ihr fällt bei Gewaltausbrüchen eine besondere Rolle zu: “Revolten, Aufstände und soziale Bewegungen, die in den Schlagzeilen auftreten oder über die reflektiert wird, sind, auch wenn in den wenigsten Fällen explizit darauf eingegangen wird, städtische Revolten. [...] Durch Migration wurden so gesellschaftliche und politische Konflikte in städtische transformiert, und zwar zunehmend in weltweite städtische Konflikte.”⁴⁰

Die “Gigantopolis“ oder “Zeitbombe Stadt”⁴¹, als die Korff die Megastadt tituliert, scheint prädestiniert für das Entbrennen gewaltsamer Konflikte. Und Dystopien wie ROBOCOP vermögen auch keinen positiven Ausweg aus der Misere zu zeigen, denn “in der Stadt, als Ort der Gleichzeitigkeit und Differenz, koexistiert die latente Gewalt mit der Kreation von Beziehungen.”⁴² Das bedeutet, dass auch nicht-fiktionale Gewalt - latent oder manifest - eng an das Phänomen “Großstadt“ geknüpft ist.

Ein Superheld, wie der Golem, Robocop oder Batman wird in der Fiktion gleich einem Hobbes’schen Leviathan zwischen die Konfliktparteien gestellt und begegnet der Gewalt mit gerechter (weil sozial erwünschter) Gegengewalt. Auf ihn projizieren sich Wunschvorstellungen vom langen und effektiven Arm der Gerechtigkeit, der in der Realität natürlich nirgends zu finden ist.⁴³

³⁹ Tormin, Ulrich. Alptraum Großstadt. Alfeld a. d. Leine 1996, S. 115.

⁴⁰ Korff, Rüdiger. Die Megastadt: Zivilisation oder Barbarei? In: Feldbauer, P. (Hrsg.). Megastädte: Zur Rolle der Metropolen in der Weltgeschichte. Wien et al. 1993. S. 22.

⁴¹ Ebd. S. 20.

⁴² Ebd. S. 20.

⁴³ Darin zeigt sich auch das reaktionär-“diktatorische“ Potential solcher Stoffe, die versuchen, Demokratie als für solche Konflikte unfähig zu entlarven.

3.3. DARK CITY: Cyber-»Space-Lab«

»Es gibt keinen Ausweg. Die Stadt gehört uns. Wir haben sie erschaffen. Wir haben diese Stadt gestaltet auf dem Fundament gestohlener Erinnerungen; aus den verschiedenen Epochen formten wir sie zu einer einzigen Symphonie. Wir verbessern sie jede Nacht, wir kultivieren sie, um zu lernen.«

(Geständnis eines Außerirdischen in DARK CITY, 0'55:30)

Der letzte zu untersuchende Film, DARK CITY von 1996 (Regie: Alex Proyas), ist seinem Sujet nach ein Konglomerat aus *Film Noir* und *Science Fiction*. Da DARK CITY - wie der Titel schon andeutet - ein düsteres Bild der (zukünftigen) Stadt zeichnet kann er trotz seiner sehr futuristischen Handlung in die Reihe dystopischer Stadtfilme aufgenommen werden und soll hier den Abschluss der Untersuchungen bilden.

3.3.1. Synopsis

DARK CITY beschreibt eine unbenannte Stadt, die in ständige Nacht getaucht ist. Dort versucht die Polizei, Morde an Prostituierten aufzuklären. Im Zentrum des Verdachts steht John Murdoch, der jedoch unter vollständiger Amnesie leidet. Auf der Flucht vor der Polizei erfährt er nach und nach seine Identität und dass er verheiratet ist. Doch er stellt auch fest, dass er seltsame Kräfte besitzt, mit deren Hilfe er Gegenstände bewegen, verändern und sogar erzeugen kann.

Zur selben Zeit erfahren wir (aus dem Off) von Dr. Schreber, einem Psychiater, der der Polizei bei der Suche nach John hilft, dass die Stadt von einer aussterbenden Rasse von Außerirdischen kontrolliert wird, die über dieselben Kräfte wie John verfügen. Dr. Schreber arbeitet ebenso für die Außerirdischen: Er hilft ihnen, die Menschen der Stadt mit künstlichen Erinnerungen zu manipulieren. Die Außerirdischen erhoffen sich vom Potential menschlicher Erinnerung, einen Schlüssel für die eigene Unsterblichkeit.

Zu diesem Zweck wird die Stadt immer um 12 Uhr (Mittags oder Mitternacht lässt sich in der *Dark City* nicht entscheiden) in vollständigen Schlaf versetzt und die Außerirdischen können mit Schrebers Hilfe und ihren eigenen telekinetischen Kräften (dem sog. "Tuning") Menschen, Straßen und Stadt völlig umgestalten. Die Stadtbewohner ahnen nichts von alledem und erwachen später wieder mit der Erinnerung an vergangene "Tage", die sie nie erlebt haben. Der einzige, der gegen diese Manipulationen immun zu sein scheint, ist John Murdoch. Und so ist nun nicht mehr nur die

Polizei auf seinen Fersen, sondern auch die außerirdische Macht, die ihn entweder vernichten oder ihn zu einem der ihren machen will.

Dr. Schreber macht sich (vorgeblich im Auftrag der Außerirdischen) auf die Suche nach John Murdoch. Als er ihn findet, verrät er ihm, dass die Morde, die John begangen haben soll, nur ein fehlgeschlagenes Erinnerungsimplantat darstellen. Dr. Schreber plant, mit John - dessen "Tuning"-Kräfte die der Außerirdischen noch überreffen - die Stadt von den Außerirdischen zu befreien. Als John ihn fragt, warum es immer Nacht ist und warum alle Menschen zur selben Zeit in Schlaf fallen, verrät Schreber ihm das Geheimnis der Außerirdischen. John glaubt ihm zunächst nicht und macht sich auf die Suche nach einem Ort seiner Erinnerung: "Shell Beach", ein Strand, an dem er in seiner Kindheit gewesen zu sein glaubt.

Er versucht, mit der U-Bahn aus der Stadt zu gelangen, stellt jedoch fest, dass die "Shell Beach"-Linie, auf die er von allen verwiesen wird, gar nicht existiert. Als er schließlich mit Schreber und dem Kommissar, dem er die Verschwörungsgeschichte beweisen will, auf einem Kanal zur Grenze der Stadt rudert, muss er feststellen, dass die Stadt von einer Mauer umgeben ist und an der Stelle, an der es zu "Shell Beach" gehen soll nur ein riesiges "Shell Beach"-Plakat hängt. Er schlägt mit seinen "Tuning"-Kräften ein Loch in die Mauer, das den Blick auf das Weltall freigibt.

Kurze Zeit darauf kommen die Außerirdischen bei John an und es kommt zum finalen Kampf, bei dem der Kommissar ins Weltall stürzt und den John schließlich gewinnt. Zum Schluss lässt er durch seine Kräfte um die Stadt herum ein Meer, eine Sonne und den von ihm so lang gesuchten "Shell Beach" entstehen.

3.3.2. *In einer toten Stadt gibt es kein Morgen*

"»Dark City« ist mindestens vier Eintrittskarten wert: Geboten wird *Science Fiction*, Horror, Gangsterfilm mit starken Film Noir-Anklängen und auch noch eine zu Herzen gehende Liebesgeschichte. Filmklassiker wie »Nosferatu«, »Metropolis«, »Dr. Jeckyll und Mr. Hyde« und »Blade Runner« grüßen aus allen Ecken und Enden"⁴⁴, schreibt Ursula Vossen in ihrer *filmdienst*-Besprechung. Und tatsächlich scheint DARK CITY eine Art Zusammenfassung des dystopischen Stadtfilms überhaupt zu sein: die expressionistischen Bauten aus METROPOLIS und DR. CALIGARI, die düstere Atmosphäre aus den Filmen der Schwarzen Serie und Fritz Langs M - EINE STADT SUCHT EINEN

⁴⁴ In: *filmdienst* 17/1998. Köln 1998. (fd 33277).

MÖRDER, das futuristische Ambiente aus BLADE RUNNER und DUNE - DER WÜSTENPLANET.

Darüber hinaus bildet DARK CITY jedoch auch einen düsteren Endpunkt visionären Stadtentwurfs.⁴⁵ Dark City ist in ewige Nacht gehüllt: Eine Metapher, die fast für sich selbst spricht, konnotiert das Schwarze und die Dunkelheit doch auch immer "die ewige Finsternis" des jüngsten Gerichts.

Dark City wird von fremden Mächten kontrolliert, die Macht über die Morphologie der Stadt haben. Das Unüberschaubare des Sozialen spiegelt sich hier in "ge"morpheten" Straßenzügen und kleinen Häusern, die in Sekundeneile in Luxusvillen verwandelt werden (0'35:55). Diese Mächte stellen das Schicksal der Bevölkerung dar. Sie sind verantwortlich für die Vergangenheit, die Gegenwart und (augenscheinlich) auch die Zukunft der Stadt.

Das Gedächtnis der Stadtbewohner ist synthetisch. Authentische Erfahrung existiert nicht (mehr). Erinnerung ist eine Konserve, deren Dosierung das Individuum nicht einmal selbst bestimmen kann. Der Stadtmensch in DARK CITY ist all dessen beraubt, was die Aufklärung dem Individuum zuschreibt: Mündigkeit, Selbständigkeit, Lebensplanung.

Hermann Glaser schreibt: "Die Stadt lokalisiert Hoffnungen auf paradiesische Heimat; zugleich löst sie, mit ihrer Übergröße und Hektik, Identität auf."⁴⁶ Diese Einschätzung lässt sich auf DARK CITY übertragen und noch erweitern: Die Stadt suggeriert vollständige Freiheit (vermittelt durch ökonomische wie soziale Vielfalt), stellt jedoch ein "Gefängnis" geografischer Art dar. DARK CITY deutet mit seiner ummauerten und vom "Nichts" des Weltalls umgebenen Stadt an, dass es keine Alternative zum Stadtleben mehr gibt, die Verstädterung irreversibel ist.

In der "Innenperspektive" der Erzählung, in der die Kriminalgeschichte des potentiellen Prostituiertenmörders John erzählt wird, scheint die Möglichkeit "freier Entfaltung" gegeben. Dieser stadtgenuine Plot⁴⁷ benötigt kein Außen und bedarf sogar des Stadttünnern, denn solche Kriminalgeschichten verweisen geradezu auf das Krankhafte des Urbanen. Als uns die Kamera dann aber die Stadt von außen zeigt (1'12:36), sehen wir, wo die Geschichte angesiedelt ist: Im bewohnten Zentrum des

⁴⁵ der erst mit DIE MATRIX (1999) und STAR WARS - EPISODE 1 (1999) übertroffen werden wird.

⁴⁶ zit. n. Horwath, A. und Schlemmer, G. Film und Stadt. In: Steiner, Winfried et al. (Hrsgg.). *Kaos Stadt*. Wien 1991. S. 202.

⁴⁷ Vgl. Jess Francos JACK THE RIPPER, der in London spielt, Lucio Fulcis THE NEW YORK RIPPER, der in New York angesiedelt ist oder Romuald Kamakars DER TOTMACHER (der auf dieselbe Begebenheit zurückweist, wie Fritz Langs M - EINE STADT SUCHT EINEN MÖRDER, der in Berlin spielt), die Geschichte des Hannoveraners Fritz Haarmann. Dirnenmörder sind ein Stadtphänomen.

Nichts. Die Stadt in DARK CITY ist der einzige belebte Ort - rundherum nichts als Vakuum.

Es heißt zwar, die Menschen in der DARK CITY wären von den Außerirdischen entführt worden (wahrscheinlich von der Erde), doch weil die Erinnerung des Psychiaters Schreiber auch unvollständig ist, ist es genauso möglich, dass die Dark City das einzige ist, was von der Welt übrig ist - und damit "die Welt zur Stadt geworden ist".

Die dunkle Stadt ohne Ausgang (mit Ausnahme des Todes, den ein Protagonist, der die Wahrheit ahnt, vorzieht) ist Proyas Entwurf der Zukunft des Urbanen. Die Stadt lässt Expansion nur noch virtuell - in Form der sich allnächtlich verschiebenden Fassaden - zu; ein "über die Stadtgrenzen Hinauswachsen" ist nicht möglich. Das Gefühl des Eingesperrtseins und der Unübersichtlichkeit wird durch die Dunkelheit noch potenziert: "Es scheint keine Sonne mehr in dieser Stadt. Sie ist verschwunden. Ich bin nämlich seit Stunden um Stunden wach und warte auf den Tag. Aber die Nacht nimmt keine Ende." (0'59:50) Aus diesen Worten John Murdochs spricht Desorientierung.

Und so *dystopisch* wie der Film verläuft, so *utopisch* endet er: Murdoch, der die Außerirdischen vernichtet hat, "schöpft" die Welt neu. Zunächst erschafft er den Ozean, dann lässt er die Sonne aufgehen und beendet sein Werk, indem er kleine Inseln aus dem Meer auftauchen lässt (1'26:00).⁴⁸ Diese Handlung ist primär motiviert durch die Aversion der Außerirdischen gegen Licht und Wasser. Die Schöpfung Johns versinnbildlicht seinen Sieg. Die Parallelen zur *Genesis 1* sind hier überdeutlich. Doch die Glaubenswahrheit der christlichen Mythologie ist ein schwaches Gegengewicht zur historischen Wahrheit, die DARK CITY entwirft: Rettung vor der Stadt der Zukunft ist möglich, jedoch einzig durch das Wunder einer Neuschöpfung (oder eben des jüngsten Gerichts).

3.3.3. Die Stadt von morgen: Das Labor von heute

Sehen wir einmal von der "metaphysischen Hintergrundstory" John Murdochs ab, so erweist sich DARK CITY als Experimentalfilm im Wortsinn. Die Stadt wird von den Außerirdischen genutzt, um "etwas" herauszufinden. Die Dark City weist dabei erstaunliche Ähnlichkeit zu den virtuellen Städten (den "Cyber Cities") des Internet auf: Sie existiert qua reinem Willen, außer ihr existiert nichts anderes im "Raum", sie expandiert einzig virtuell.

Hier offenbart sich ein interessantes Potential des Stoffes. Die Stadt wird zum Experimentierfeld der "Futurologen". Sie ähnelt dem, was Wolf Prix in einem Interview mit der "Coop Himmel(b)lau" als "Nomadenstadt" bezeichnet: "[Frage:] Wie sehen solche Nomadenstädte aus? In einer suburbanen Regionen wie Los Angeles bewegen sich zwar die Menschen viel im medialen und urbanen Raum, aber die Architektur bleibt weiterhin stationär. [Antwort:] Die Häuser sind dort ja nicht stationär, sie werden alle 10 oder 15 Jahre niedergerissen und neu gebaut."⁴⁹

Die Cyber City stellt für die Außerirdischen in der Tat so etwas wie eine "Stadt als Metapher für einen anschaulichen Informationszugang"⁵⁰ oder ein "Stadtmodell als virtuelle Simulationsumgebung"⁵¹ dar. Die Cyber City "ist ein Konzept, das Erscheinungsbild der Stadt als Browser zu benutzen, um möglichst individuell und anschaulich an die erwarteten Informationen heranzukommen."⁵²

In DARK CITY sind die Laboranten der virtuellen Stadt extraterrestrische Soziologen, die experimentieren, um den Untergang ihrer eigenen Spezies zu verhindern. Sie simulieren dabei, wie sich das Individuum auf eine sich ständig verändernde Umgebung anpasst und wie es auf das "virtuelle Re-Mapping" der Stadt reagiert.

Geert Lovink analysiert den Aufenthalt in "realen" virtuellen Städten (wie "Cyber City Berlin") wie folgt: "Die unscharfen [oder eben auch "dunklen", S.H.] Stadtmotiven, mit denen die virtuellen Städte belebt werden, sind Ausdruck für die Sehnsucht ihrer Bewohner, gleichzeitig die Dichte einer (online) anwachsenden Masse wie die Gefahr ihres Auseinanderfallens spüren zu können. [...] Die Stadtmotiv, die uns zum Leben und zur Begegnung mit dem Fremden verführen will, ist deshalb die Grundlage für das Netz-Dasein überhaupt."⁵³

Die Analyse der Cyber Cities durch "irdische Soziologen" weist also tatsächlich Ähnlichkeiten zur Situation der Außerirdischen in DARK CITY auf. Es wäre zu fragen, ob sich Regisseur Alex Proyas von o. g. Überlegungen leiten ließ. DARK CITY zeigt recht gut das Potential dystopischer Filme in diskursanalytischer Perspektive. Es simuliert eine Laborsituation (samt deren Gefahren), die mit dem WWW gegeben ist.

⁴⁸ Dass Murdoch und seine Geliebte die allerersten Bewohner seines neuen nicht-urbanen Paradieses sind, sei hier nur am Rande erwähnt.

⁴⁹ Prix, Wolf D. Die Stadt ist wie ein Wolkenfeld. In: Maar, Chr. & Rötzer, F. (Hrsgg.). Virtual Cities. Basel et al. 1997. S. 207.

⁵⁰ Bannwart, Edouard. «Cyber City» - die Stadt im Kopf. In: Ebd. S. 87.

⁵¹ Ebd. S. 91.

⁵² Ebd. S. 87.

⁵³ Lovink, Geert. Virtuelle Städte und ihre Bewohner. In: Ebd. S. 55.

4. Schluss

An den vorangegangenen Analysen sollte die Verbindung von dystopischen Stoffen im Science Fiction-Film zu sozialwissenschaftlichen Untersuchungen angedeutet werden. Sicherlich konnten nur wenige Bereiche, mit denen sich dystopische Filme in den 90er Jahre beschäftigen, angesprochen werden und nur einige Probleme der Gegenwart konnte daran exemplifiziert werden. Eine umfassendere Untersuchung leisten zahlreiche Monografien, die zum Teil auch die Sekundärliteratur dieser Arbeit stellen.

Dass es noch genug Stoff für dystopische Filme gibt (angefangen bei der Gentechnik, über moderne Kriegsführung bis hin zur Umweltverschmutzung) zeigt sich am vermehrten Output der Filmindustrie in den letzten Jahren. Die hier untersuchten Filme sollten nur die Tendenzen verdeutlichen, die sich in derlei Filmen im ausgehenden 20. Jahrhundert finden. Die Stoffe spiegeln dabei reale wie irrealen Ängste (etwa die des sog. *Fin de siècle*⁵⁴) wieder, denen sich der Rezipient mit wachsender Begeisterung aussetzt, was sich nicht zuletzt an der steigenden Popularität dieser Filme messen lässt.

An der Sekundärliteratur hat sich gezeigt, dass die Stoffe dystopischer Filme durchaus reale Probleme reflektieren. In dieser Hinsicht lässt sich die Grundlage zahlreicher "zukünftiger" Stoffe leicht ausmachen: die Gegenwart.⁵⁵

⁵⁴ nach einem Lustspiel von Jouvenot und Micard von 1888 als Ausdruck eines dekadenten bürgerlichen Lebensgefühls in der Gesellschaft, Kunst und Literatur am Ende des letzten Jahrhunderts. Transformiert wird der Ausdruck als allgemeine Stimmung am Ende eines Jahrhunderts, Jahrtausends oder Zeitalters benutzt, das häufig "apokalyptische" Couleur besitzt.

⁵⁵ Vgl. J. G. Ballards Ausführung (Fußnote 21).

5. Quellen- und Literaturverzeichnis

Quellen (Filme):

- CRASH. Regie: David Cronenberg, Kanada 1996, Produktion: Alliance Communications. Nach einem Roman von J. G. Ballard. Deutsche Video-Verleihrechte (und Copyright der verwendeten Bilder): VMP
- ROBOCOP 2. Regie: Irvin Kirshner, USA 1990, Produktion: Orion. Deutsche Video-Verleihrechte (und Copyright der verwendeten Bilder): RCA/Columbia
- DARK CITY. Regie: Alex Proyas, USA 1997, Produktion: New Line Cinema. Deutsche Video-Verleihrechte (und Copyright der verwendeten Bilder): VMP

Literatur:

- Feldbauer, P. et al. (Hrsgg.). Megastädte: zur Rolle von Metropolen in der Weltgeschichte. Wien / Köln / Weimar 1993
- Keil, Roger. Weltstadt - Stadt der Welt: Internationalisierung und lokale Politik in Los Angeles. 1. Auflage. Münster 1993
- Mitscherlich, Alexander. Thesen zur Stadt der Zukunft. Frankfurt am Main 1971
- Perchinig, B. & Steiner, W. (Hrsgg.). Chaos Stadt: Möglichkeiten und Wirklichkeiten städtischer Kultur. Wien 1991
- Schenk, Irmbert (Hrsg.). Dschungel Großstadt. Kino und Modernisierung. Marburg 1999
- Smuda, M. (Hrsg.). Die Großstadt als Text. München 1992
- Tormin, Ulrich. Alptraum Großstadt. Urbane Dystopien in ausgewählten *Science Fiction*-Filmen. Alfeld an der Leine 1996
- Friedrichs, J. (Hrsg.). Die Städte in den 90er Jahren. Demografische, ökonomische und soziale Entwicklungen. Wiesbaden 1997
- Maar, Chr. & Rötzer, F. (Hrsgg.). Virtual Cities: die Neuerfindung der Stadt im Zeitalter der globalen Vernetzung. Basel / Boston / Berlin 1997
- *filmdienst*. Ausgabe 17/1998. 51. Jahrgang, Köln 18.8.1998
- *filmdienst*. Ausgabe 12/1999, 52. Jahrgang, Köln 8.6.1999
- Lexikon des Internationalen Films auf CD-ROM. Ausgabe 1999/2000. Rowohlt / Systema 1999

6. Anhang: Dystopische Stadtfilme⁵⁶

Jahr	Filmtitel	Land	Regie	Stadt
1927	Metropolis	D	Fritz Lang	imaginär (New York)
1930	Just Imagine	USA	David Butler	New York (utopisch)
1936	Things to come	GB	William C. Menzies	"Everytown" (London)
1951	Five	USA	Arch Oboler	New York
1951	When Worlds collide	USA	Rudolph Maté	New York
1956	1984	GB	Michael Anderson	imaginär (London)
1959	On the Beach	USA	Stanley Kramer	San Francisco
1959	The World, The Flesh and the Devil	USA	Ranald MacDougall	New York
1959	The Timemachine	USA	George Pal	imaginär
1964	The Time Travellers	USA	Ib Melchior	imaginär
1965	Alphaville	F	Jean-Luc Godard	"Alphaville" (Paris)
1966	Fahrenheit 451	GB	François Truffaut	imaginär (London)
1970	Beneath the Planet of the Apes	USA	Ted Post	New York
1971	A Clockwork Orange	GB	Stanley Kubrick	imaginär (London)
1971	The Omega Man	USA	Boris Sagal	Los Angeles
1971	THX 1138	USA	George Lucas	imaginär
1972	Zero Population Growth	GB	Michael Campus	imaginär
1973	Soylent Green	USA	Richard Fleischer	New York
1973	Zardoz	GB	John Boorman	imaginär
1973	Smog	D	Wolfgang Petersen	Ruhrgebiet
1973	Die letzten Tage von Gomorrah	D	Helma Sanders	imaginär
1973	Traumstadt	D	Johannes Schaaf	"Traumstadt" (imaginär)
1975	Rollerball	USA	Norman Jewison	imaginär
1976	Logan's Run	USA	Michael Anderson	imaginär (Washington DC)
1981	Escape from New York	USA	John Carpenter	New York
1982	Blade Runner	USA	Ridley Scott	Los Angeles
1982	Blue Thunder	USA	John Badham	Los Angeles
1982	Kamikaze 1989	D	Wolf Gremm	imaginär
1982	Tron	USA	Steven Lisberger	Stadt "im Computer"
1983	Liquid Sky	USA	Slava Tsukerman	New York
1983	Survival Zone	USA	Percival Rubens	imaginär
1983	The Day After	USA	Nicholas Meyer	New York
1984	1984	GB	Michael Radford	imaginär (London)

⁵⁶ Die vorliegende Liste stellt eine Überarbeitung und Erweiterung der Liste von Ulrich Tormin dar: Vgl. Tormin, Ulrich. Alpträum Großstadt. Alfeld a. d. Leine 1996, S. 139 f.

Jahr	Filmtitel	Land	Regie	Stadt
1984	Repo Man	USA	Alex Cox	Los Angeles
1984	The Terminator	USA	James Cameron	Los Angeles
1985	Brazil	GB	Terry Gilliam	imaginär
1986	Aliens	USA	James Cameron	"Acheron" (imaginär)
1987	Robocop	USA	Paul Verhoeven	Detroit
1987	The Running Man	USA	Paul M. Glaser	Los Angeles
1987	Akira	J	Katsohiro Otomo	Neo-Tokyo (2019)
1988	Alien Nation	USA	Graham Baker	Los Angeles
1989	Batman	USA	Tim Burton	Gotham City (N.Y.)
1989	After Rabbit	J/USA	Carl Colpaert	imaginär (Zeichentrick)
1989	Aftershock	US	Frank Harris	imaginär
1990	Robocop 2	USA	Irvin Kirshner	Detroit
1990	Total Recall	USA	Paul Verhoeven	imaginär
1990	Hardware	GB	Ruchard Stanley	imaginär
1991	Highlander II - The Quickening	USA	Russell Mulcahy	imaginär
1991	Terminator 2 - Judgement Day	USA	James Cameron	Los Angeles
1992	Batman's Return	USA	Tim Burton	Gotham City (N.Y.)
1992	American Inferno	USA	Tom MacLoughlin	imaginär
1993	Demolition Man	USA	Marco Brambilla	Los Angeles
1993	Robocop 3	USA	Fred Deker	Detroit
1994	Robocop 4	Kann	Paul Lynch	Detroit
1995	Escape from L. A.	USA	John Carpenter	Los Angeles
1995	Batman Forever	USA	Joel Schumacher	Gotham City (N.Y.)
1995	Judge Dredd	USA	Danny Cannon	"Megacity I" (L.A./N.Y.)
1995	12 Monkeys	USA	Terry Gilliam	Los Angeles
1995	Water World	USA	Kevin Costner	imaginär
1995	Tank Girl	USA	Rachel Talalay	imaginär
1996	Aeon Flux	GB/K	Peter Chung	imaginär (Zeichentrick)
1996	Crash	Can	David Cronenberg	Los Angeles
1997	Dark City	USA	Alex Proyas	imaginär
1997	The Fifth Element	USA	Luc Besson	imaginär
1997	Batman and Robin	USA	Joel Schumacher	Gotham City (N.Y.)
1998	The Matrix	USA	L. und A. Wachowskis	imaginär
1999	Star Wars Episode 1: The phantom M.	USA	George Lucas	Coruscant (Stadtplanet)