

Die Grenzen der Phantasie.

Kinder, Erwachsene und der Traum vom Fliegen in den Filmen von Steven Spielberg¹

Eckhard Pabst

Steven Spielberg gilt als einer der kommerziell erfolgreichste Regisseur aller Zeiten. Sein Regiewerk bedient mit historischen Dramen, Abenteuer- und Science Fiction-Spektakeln und Horrorfilmen diverse Genres, zwischen denen er offenbar mühelos hin und herwechseln kann. Dabei verweist der beinahe allen Filmen beschiedene Erfolg auf eine werkübergreifende individuelle Handschrift Spielbergs, die das Unterschiedliche auf formaler und inhaltlicher Ebene verbindet. Diese individuelle Signatur Spielbergs tritt besonders in einem Motiv zutage, das in fast allen seiner Filme anzutreffen ist: Die Rede ist vom Flugmotiv. Ihm kommt – so die hier zu verhandelnde These – eine zentrale und motivbündelnde Stellung zu.

1. Ordnungen

Die Literatur zu Steven Spielberg hat immer wieder prägnante Motive und Leitthemen zu identifizieren versucht, die das Gesamtwerk durchziehen und strukturieren.² Die folgenden Abschnitte sollen kurz einige dieser Organisationsebenen skizzieren.

1.1 Kinder und Erwachsene

Eine zentrale Thematik in Spielbergs Œuvre liegt im Gegensatz zwischen den Erfahrungsfeldern und Aktionsräumen von Kindern und Erwachsenen. Die Literatur zu Spielberg sieht hier ergiebige Zugangsmöglichkeiten zu seinem filmischen Werk. So konstatiert etwa Mikos:

Die „Kind-Perspektive“ als dominanter Grundzug in den meisten Spielberg-Filmen zeigt sich nicht nur darin, dass viele seiner Helden Kinder sind, sondern auch in Erwachsenen, die ein kindliches Gemüt ihr eigen nennen können oder die sich auf der Suche nach der verlorenen Kindheit befinden. (Mikos 1995: 308)³

Unmittelbar als Hauptfiguren stehen Kinder in *E.T. – THE EXTRA-TERRESTRIAL* und *EMPIRE OF THE SUN* im Zentrum der Handlung; beide Filme beschreiben die schwierige

¹ Dieser Text ist erstmals erschienen in Krahn, Hans/Ort, Claus-Michael (Hrsg., 2002), *Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen. Festschrift für Marianne Wunsch*, Kiel: Ludwig. Bis auf die Korrektur von kleineren Rechtschreibfehlern wurden keine Bearbeitungen und/oder Aktualisierungen vorgenommen.

² Vgl. etwa Faulstich (1987: 200ff.), der vier Konstanten in Spielbergs Filmen identifiziert: 1) Kindperspektive, 2) Genre-Wechsel, 3) Episodenstruktur und 4) eine emotionale Komponente.

³ Fast im gleichen Wortlaut Faulstich (1987: 200); vgl. ebenso Rogge (1987: 190ff.).

Umweltbewältigung von Kindern in einer von Erwachsenen kontrollierten und/oder ins Chaos gestürzten Realität. Als Figuren an der Seite von Erwachsenen jedoch, die gemeinsam mit den Erwachsenen oder in einer gewissen Rivalität gegen sie Konflikte zu lösen haben, beherrschen Kinder weitere Filme. Es ist gerade die unterschiedliche, wenn nicht komplementäre Weltwahrnehmung und -konzeption, die die Vertreter beider Gruppen aufeinander angewiesen sein lässt, sie im Prozess der Konfliktlösung verbindet und einer finalen Zusammenführung zustreben lässt. Am prägnantesten artikuliert sich die spannungsreiche Kinder-Erwachsenen-Differenz in HOOK, Spielbergs weiterführende Version der Geschichte von Peter Pan, in der sich die beiden Sphären in einer räumlichen Disposition aus diesseitiger Erwachsenenwelt und dem Kinder-Fantasiereich „Nimmerland“ objektivieren. In den beiden ersten JURASSIC PARK-Teilen besetzen Kinder wichtige Positionen bei der Re-Installation der außer Kontrolle geratenden Weltordnung, wobei sie auch in eigener Sache handeln – sind doch die Erwachsenen, die sich eigentlich der Kontrollierbarkeit der wiederbelebten prähistorischen Welt sicher waren, nicht nur mit ihrer Aufgabe überfordert, sondern auch überheblich und kinderfeindlich. Die auf der Handlungsebene notwendige Reorganisation der Natur beinhaltet mithin auch, dass die Erwachsenen eine produktive Koexistenz mit Kindern akzeptieren müssen. Ähnlich hilfreich und gewitzt weiß der kleine chinesische Junge Short Round in INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM seine beiden erwachsenen Begleiter vor allerlei Gefahren zu retten.

1.2 Bewegung, Reise, Verfolgung

Die mächtige Achse, die auf der Ebene der Figureninventare das Spannungsfeld von Kindern und Erwachsenen organisiert, wird gekreuzt vom inhalt- und formbestimmenden Motiv der Bewegung. Kaum ein Spielberg-Film, in dem physischen Bewegungsereignissen, insbesondere in der durch choreografierten Form der Verfolgungsjagd, nicht breiter Raum eingeräumt wird. Als Auftakt dieser Struktur stehen gleich zwei frühe Filme, DUEL und SUGARLAND EXPRESS, in denen jeweils eine Verfolgungsjagd das handlungsbestimmende Element ist: In DUEL muss sich ein Handlungsreisender auf einer Autofahrt der anhaltenden Attacke eines anonym bleibenden Lastwagenfahrers erwehren, in SUGARLAND EXPRESS sieht sich ein junges Paar bald von einem großen Tross aus Polizei- und Rettungswagen verfolgt, nachdem die beiden ihr von den Behörden zur Adoption freigegebenes Kind entführt haben. In nahezu gleichem Umfang gehen Verfolgungsjagden, Flucht- und Reisebewegungen in die Handlung der INDIANA JONES-Reihe ein; und auch in den JURASSIC PARK-Filmen bildet die Verfolgung insofern das zentrale Motiv, als die Menschen in der von Dinosauriern belebten Welt nicht mehr am oberen Ende der Nahrungskette stehen. Die Bewegung hin zu einem bestimmten Ort, um dort etwas oder jemanden zu finden, etwas zu bewirken oder sich einen Wunsch zu erfüllen, findet sich ebenfalls in den Filmen JAWS, CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND, HOOK und in SAVING PRIVATE RYAN. Und natürlich stiftet E.T.s Verlangen, wieder zu seinem Heimatplaneten zu gelangen, das handlungstreibende Motiv der Geschichte, so wie auch der Traum von einer Rückkehr in ihre Heimat das zentrale Anliegen

der verzweifelten Sklaven in AMISTAD ist.

Neben diesen raumgreifenden Figurenbewegungen auf der Handlungsebene lässt sich in Spielbergs Filmen überhaupt ein physischer Erzählstil beobachten – ein indexikalischer Modus der Vermittlung, der Bewegung registriert und als Zeichen für (noch) nicht Sichtbares funktionalisiert: Die Erschütterungsringe im Wasserglas und in den Wasserpfützen, die in JURASSIC PARK den Tyrannosaurus Rex ankündigen, der unter der Vibration rüttelnde Staub am Rande eines Bombentrichters, der in SAVING PRIVATE RYAN die Nähe der anrollenden Panzer bezeugt, das sich verselbstständigende Arsenal elektrischer Geräte und Spielzeuge, das in CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND auf die unmittelbare Anwesenheit der Aliens schließen lässt, die Bewegungsmacht des Hais in JAWS, die an den Luftfässern ablesbar ist, die er hinter sich her zieht – dies sind nur einige Beispiele für Steven Spielbergs an Bewegungsereignissen orientierten Mise en scène.

1.3 Phantastik

Mit dem Motiv der Reise, der Bewegung und der Verfolgungsjagd und somit mit dem Komplex der Narrativik auf der Basis von Grenzüberschreitungsmodellen steht ein weiterer filmübergreifender Bezug in Zusammenhang: die Struktur des Phantastischen. Zu deren Beschreibung bietet sich die narrative Fundierung des Phantastik-Begriffs an, wie sie von Wunsch (1991) bzw. Krahl/Wunsch (2002) dargelegt wird. Wunsch und Krahl greifen dabei auf Modelle von Lotman (1972) und Renner (1983) zurück, die ihrerseits zur Klassifikation einer literarisch oder filmisch konstruierten Welt (Diegesis) und der darin ablaufenden Ereignisfolgen von der topologischen Qualität semantischer Felder ausgehen. Ereignishaft ist ein Geschehen, bei dem es zur Grenzüberschreitung zwischen den semantischen Feldern und damit zur Ordnungsverletzung kommt. Der narrative, also gerade der die Ereignishaftigkeit herausstellende Phantastik-Begriff ruht auf diesen Kategorien auf, indem er das Offenbarwerden der Differenz zwischen dem diegetisch Möglichen und dem diegetisch Unmöglichem ins Zentrum rückt: Das phantastische Ereignis muss als Verstoß gegen die etablierte Ordnung der vorgestellten Welt gewertet werden.

Das Spektrum phantastischer Dimensionen wird in Steven Spielbergs Arbeiten reichlich bedient; wie ein roter Faden ziehen sich Begegnungen mit dem Übernatürlichen, mit außerirdischen Wesen, mit prähistorischen Dinosauriern, mit Manifestationen alttestamentarischer und mittelalterlicher Mythen durch seine Filme, bevölkern jenseitige Geistwesen, traumreale Piratenbanden und allen empirischen Inventarisierungskategorien entwachsene Monsterhaie seine Welten. SOMETHING EVIL und JAWS sowie die TV-Episode THE GHOST TRAIN bilden eine kleinere Gruppe von Filmen, die deutliche Horrorfilm-Akzente setzen,⁴ entsprechende Elemente finden sich aber auch sequenzweise in den JURASSIC PARK-Filmen. Andere Filme variieren Science Fiction-Motive – hier vor allem CLOSE ENCOUNTERS

⁴ Ein markanter Beitrag zum Horror-Genre, POLTERGEIST (USA 1982, Tobe Hooper), wurde von Spielberg offiziell nur produziert; vgl. Yule (1999, 174ff.).

OF THE THIRD KIND und zu gewissen Teilen E.T. – THE EXTRA-TERRESTRIAL und wiederum JURASSIC PARK. Der Großteil phantastischer Motive in Spielbergs Filmen liegt dort, wo es zur Begegnung mit transzendenten Gestalten kommt, wodurch sich den Protagonisten Möglichkeiten einer neuen/abweichenden Weltwahrnehmung ermöglicht. So kehrt etwa der Protagonist in ALWAYS nach seinem Tod als unsichtbares Engelwesen auf die Erde zurück und begleitet den Weg eines jungen Mannes, der der neue Partner seiner irdischen Geliebten werden wird. HOOK und E.T. – THE EXTRA-TERRESTRIAL erzählen von den Erfahrungen ihrer Helden, die nach dem Kontakt mit phantastischen Wesen zu neuer Weltsicht gelangen. Die INDIANA JONES-Filme variieren dieses Schema insofern, als der Titelheld solche Begegnungen zwar bewusst herbeiführt (er sucht und findet die Bundeslade mit Moses' Gesetzestafeln und den als Heiligen Gral verehrten Trinkbecher Jesus'), sie aber vor 'Anwendung', die immer nur Missbrauch bedeuten kann, schützen und mithin die Welt insgesamt vor einer Transformation bewahren muss. Neben diesen Kinofilmen initiiert und produziert Spielberg diverse phantastische Stoffe für das Fernsehen (teilweise auch selbst die Regie führend) – so etwa die U-Boot-Serie SEAQUEST DSV oder AMAZING STORIES.

2 Der Sinn des Fliegens – Spielbergs Funktionalisierung einer kulturellen Idee

Die vorangehenden Abschnitte haben einige Leitthemen und Motive skizziert, die Steven Spielbergs Regiewerk auf inhaltlicher und formaler Ebene organisieren. Dabei wurde noch das Motiv des Fliegens ausgespart, in dem jene Bezüge zu einem in vielen Filmen anzutreffenden thematischen Komplex konvergieren. Bereits ein erster Blick auf die Handlungsebene von Spielbergs Filmen kann die Häufigkeit der Flugbewegungen verzeichnen: Nicht selten sind die Hauptfiguren vom Fliegen besessen oder sogar professionelle Flieger: THE MISSION, eine Folge für die TV-Serie AMAZING STORIES, beschreibt ein eigentlich aussichtsloses Notlandemanöver eines US-Bombers, das nur deshalb gelingt, weil das defekte Fahrgestell plötzlich durch ein gemaltes ersetzt wird; ebenso erzählen 1941, ALWAYS und nicht zuletzt EMPIRE OF THE SUN von der Flugbegeisterung ihrer Protagonisten. Indiana Jones erreicht seine exotischen Reiseziele ebenso auf dem Luftweg wie die Protagonisten der JURASSIC PARK-Filme, und in vielen Fällen bieten hier Flugzeug oder Hubschrauber die letzte Fluchtmöglichkeit; E.T. und die Aliens in CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND treffen mit ihren fliegenden Vehikeln auf der Erde ein, Peter Banning kann in HOOK erst dann vollständig zu seinem kindlichen Ich Peter Pan zurückfinden, als er erneut gelernt hat zu fliegen. Private James Ryan schließlich ist Fallschirmspringer.

Bevor dieser Komplex an E.T. – THE EXTRA-TERRESTRIAL als dem paradigmatischen Beispiel näher erörtert wird, soll ein kurzer Exkurs einige kulturellen Bedeutungsdimensionen des Fliegens aufzeigen.

2.1 Exkurs: Der menschliche Traum vom Fliegen

Die Idee des Fliegens zählt zum konstanten Arsenal menschlicher Vorstellungswelten. Ein Grund dafür, warum sich das Flugmotiv kulturübergreifend in den Mythen, Traumgehalten,

Märchenstoffen und Religionssystemen fast aller Gesellschaften findet (Behringer/Ott-Koptschalijski 1991; Deutsche Lufthansa AG 1990), mag sich aus der Ähnlichkeit sinnstiftender Erzählungen vieler Schöpfungsmythen ableiten, die mit dem Eintragen von Differenzen in einen noch gestaltlosen Urstoff einsetzen. Der so entstehenden kosmischen Ordnung ist dann eine bestimmte Hierarchie eingeschrieben insofern, als die vorgenommenen Unterscheidungen nacheinander und damit offensichtlich einer Rangordnung, zumindest einer Notwendigkeitsskala folgen. Die primäre Trennung von Himmel und Erde etabliert sogleich ein vertikales Prinzip, das mit einer hierarchisch-qualitativen Unterscheidung korreliert: Dem irdischen Seinsgrund unlösbar verhaftet, erfährt sich der Mensch als dem Wirken der Himmelsgewalten ausgesetzt. In dieser vertikalen Weltordnung bleibt der Himmel bzw. Luftraum ein unzugänglicher und den Göttern vorbehalten Ort (Behringer/Ott-Koptschalijski 1991: 22ff.; Wissmann 1960: 17ff; Köhler 1990: 116). Fliegen ist dementsprechend ein göttliches Attribut; das Herabsteigen und Herabwirken göttlicher Instanzen vom Himmel, das Auffahren der Seele zu jenen Gottheiten beim Übertritt in neue Daseinsformen, das ekstatische Schweben in der visionären Schau des Göttlichen und in der Erleuchtung bilden wiederkehrende Motive mythischer und religiöser Glaubensinhalte und -erfahrungen; ebenso zeigt sich die Göttlichkeit des Fliegens aus dem Gegenteil heraus, wenn dieses Attribut entzogen wird, wie es bspw. der biblische Engelssturz vergegenwärtigt, oder wenn Inquisitionen die ketzerische Verfehlungen von Häretikern und Hexen mit dem Vorwurf der Fliegekunst zur Anklage bringen (Behringer/Ott-Koptschalijski 1991: 174ff. u. 256ff.). Im Fliegen – so ist hier zu resümieren – drückt sich die Sehnsucht nach jenseitiger Entgrenzung, nach Heilserwartung und Überwindung materieller Existenz aus, ebenso ist es ein Zeichen hochfahrender, gefährlicher und verderblicher Anmaßung.

Letztere Bedeutung hat gleichfalls im Mythos von Daidalos und Ikaros einen bekannten Ausdruck gefunden: Ikaros, die Mahnungen seines Vaters missachtend, weicht vom empfohlenen Mittelweg zwischen Sonne und Wasser ab und stürzt in die Tiefe. Darüber hinaus aber repräsentiert der Mythos auch den Triumph der Kunstfertigkeit, der Kulturleistung und letztlich der Individualität, die den Menschen zum Bau der Flügel und im Überwinden der Gefangenschaft zur eigenen Befreiung befähigen. Zu fliegen erschien immer als der ideale Gipfelpunkt in der Auseinandersetzung des Menschen mit seiner sozialen und natürlichen Umwelt. Noch zu Beginn des 20. Jahrhunderts waren an die allgemeine Flugeuphorie sozialutopistische Vorstellungen geknüpft, nach denen die Möglichkeit, den Luftraum für alle Menschen zugänglich zu machen, alle sozialen Grenzen aufzuheben versprach (Köhler 1990: 120). Die Attraktivität des Fluggedankens liegt auch in dieser Qualität, die Realisierbares und Utopisches verbindet. So gibt auch der Daidalos-Mythos beiden Komplexen Raum, insofern er das Fliegen „im Unterschied zu den meisten magisch-mythischen Vorstellungen als eine Beziehung zur Luft interpretiert“, gleichwohl aber mit den meisten Mythen die „Grundvorstellung und den Sehnsuchtsvektor, nämlich Befreiung, Überwindung von Erde und Raum“ (Böhme/Böhme 1996: 292) teilt.

Hinsichtlich der Idee der Befreiung heißt es bei Ovid:

ergriffen von Heimweh / Rief er: „Er mag mit die Erde, er mag mir die Wellen versperren, / Aber der Himmel ist sicher mir offen: hier wollen wir fliehen! / Alles mag Minos besitzen, die Luft besitzt er mitnichten.“ (Ovid, VIII 183-187)

Menschliche Herrschafts- und Regelsysteme lassen sich offensichtlich nicht beliebig ausdehnen, gesellschaftliche Ordnungsprogramme sind in ihrer Ausbreitung und mithin in ihrer Gültigkeit auf die Ebene beschränkt; wer sich über ihre Barrieren hinwegsetzen kann, entzieht sich der Kontrolle und erschließt sich Freiräume. Je nach Blickrichtung also scheinen in der Idee des menschlichen Fluges zwei Aspekte auf: Einerseits enthebt sich das Subjekt einer Beschränkung, der es in der Ebene ausgesetzt war. Fliegen wird damit zum Regelverstoß, zum Austritt aus der Ordnung und zum anarchischen Akt, in dem das Subjekt in seiner Individualität über das Ordnungssystem triumphiert. Andererseits dringt der Fliegende zu Räumen vor, die sich nur so und nicht anders erreichen lassen. Denn insofern die dem Boden verhaftete Ordnung auf die Ebene begrenzt ist, gelten in der Höhendimension immer auch *andere, abweichende* Ordnungen. Und in deren Bereich vorzudringen ist dann nicht nur ein geografisches Unternehmen, sondern oftmals auch ein transzendentes im Sinne phantastischer Kategorien (s.o.): Wohin kein Weg führt und keine Brücke und wohin ein Turm nicht reicht, dahin gelangt man nur fliegend. Das heißt oftmals, dass der Raum der anderen Ordnung bereits mit dem Abheben vom Boden erreicht ist.

Auch als Traumsymbol drückt sich in der Flugvorstellung oftmals die Sehnsucht nach Transformation der Person, nach Überwindung oder Vermeidung bestimmter Beschränkungen aus. Sigmund Freud erkennt in Flugträumen eine Gruppe typischer Traumotive, wenngleich ihre konkrete Bedeutung in jedem Fall neu zu ermitteln bleibt (1961: 324). Oftmals wiederkehrend sind jedoch die lustbetonten Traumempfindungen, in denen Freud Projektionen erotischer Wunschvorstellungen sieht; die drängende Vorwärtsbewegung, die sich in der Erektion andeutende Aufhebung der Schwerkraft und die Vibrationsgefühle im Körper sind hierbei die signifikanten Hinweise auf die entsprechenden Analysen (vgl. Freud 1961: 325-326).

In letzteren Bemerkungen klingt an, dass das Fliegen und die Erkundung des Luftraums oftmals eine männliche Angelegenheit ist. Insofern der fliegend zu erreichende Raum außerhalb irdischer Ordnungsräume liegt, bietet er dem Fliegenden besondere Erfahrungen, hält aber auch besondere Gefahren bereit. Literarische und filmische Entwürfe können hier anknüpfen und das Flugmotiv im Sinne von Bewährungsproben oder Selbstfindungen funktionalisieren. Dies bietet sich auch deshalb an, weil im Fliegen die Vorstellung der Landung mitgedacht werden muss, also die Vorstellung der Rückkehr aus dem fliegend erlebten Extremraum. Ein gängiges Modell etwa funktioniert dergestalt, dass eine Figur temporär aus der Ordnung austritt, um unerwünschte, aber vorhandene Potentiale auszuleben, beispielsweise um die notwendige Entwicklung vom Jungen zum Mann zu durchleben (vgl. am Beispiel von TV-Serien Wunsch/Decker/Krah 1996: 70f.). Ebenso ermöglicht das

Fliegen, sozial desintegrierte Figuren eine Bewährung durchlaufen zu lassen und somit für eine Reintegration in die Gesellschaft vorzubereiten.

2.2 Das Flugmotiv in E.T. – THE EXTRA-TERRESTRIAL

Inhalt

Der Film beschreibt die Begegnung eines kleinen Jungen mit einem Außerirdischen: Mit der Erforschung fremder Welten betraut, kommen die Aliens auf die Erde, um Pflanzenproben zu nehmen, müssen aber fluchtartig das Terrain verlassen, als sich plötzlich einige Männer dem Landeplatz des UFOs nähern. Einer der Aliens erreicht nicht rechtzeitig das Schiff und bleibt zurück; in einer nahegelegenen Siedlung versteckt er sich in der Gartenlaube eines Einfamilienhauses, wo er bald von Elliott entdeckt wird: einem 10jährigen Jungen, der hier mit seiner Mutter, seinem älteren Bruder Michael und der jüngeren Schwester Gertie wohnt. Nach dem ersten Schrecken siegt die gegenseitige Neugier, Elliott führt E.T., wie er den runzeligen Alien nennt, in seine Welt ein und macht ihn auch mit seinen Geschwistern bekannt. Es entwickelt sich bald eine enge freundschaftliche Beziehung, die dadurch intensiviert wird, dass E.T. zu Elliott ein emotionstransferierendes Verhältnis unterhält: Wenn E.T. müde wird, spürt auch Elliott Müdigkeit, als E.T. (einen Scheintod) stirbt, kann Elliott nichts mehr fühlen. Nach kurzer Zeit leidet E.T. immer stärker unter Heimweh, er wird nicht auf der Erde bleiben wollen; angeregt durch die Lektüre von Science Fiction-Comics und TV-Sendungen, fertigt er aus allerlei Spielzeug und Metallteilen eine automatische Sendeanlage, die er zusammen mit Elliott im Wald versteckt, damit sie von dort aus Kontakt zu seiner Heimat herstelle. Unterdessen haben die Männer von der Weltraumbehörde (jene, die E.T. in der ersten Sequenz nachstellten) den Außerirdischen ausfindig gemacht, unter ihnen, offenbar in leitender Funktion, ein Mann, der nur durch sein Schlüsselbund identifizierbar ist. In Raumanzügen dringen die Forscher in das Haus der Familie ein und verwandeln es im Handumdrehen in ein Labor, in dem sie E.T. untersuchen wollen. Der jedoch scheint zu sterben und für die irdische Medizin verloren. Elliott aber entdeckt, dass E.T.s Raumschiff nicht mehr weit sein kann, denn E.T.s Herz leuchtet in dem Moment rot auf, als Elliott ihm ein letztes „ich liebe Dich“ zuflüstert. Zusammen mit Michael und den Jungen aus der Nachbarschaft „entführt“ er E.T. und bringt ihn in den Wald, wo eben das Mutterschiff der Aliens landet und, nach einem traurigem Abschied, mit E.T. im Nachthimmel verschwindet.

Grenzen

Die im Film vorgestellte Welt ist in markanter Weise durch eine Vielzahl von semantischen Grenzen strukturiert, von denen viele entlang altersspezifischer Unterscheidungen verlaufen, vor allem entlang derjenigen zwischen Kinder- und Erwachsenenwelt. Bereits in der zweiten Sequenz, in der Elliotts Zuhause und die dort lebenden Figuren vorgestellt werden, ist Elliott in dem Bemühen begriffen, sich Zugang zu der Sphäre seines größeren Bruders zu

verschaffen. Der spielt soeben mit seinen Freunden ein Strategiespiel, dessen Spielfeld aus einer Anordnung von kleinen Wänden und Barrieren besteht, mit denen die Spieler offensichtlich Territorien gegeneinander zu behaupten haben. In diesem Spiel gäbe es keine Gewinner – das sei „wie im Leben“, sagen sie, und „Geld hilft“. Wenn dieses Spiel eine Simulation des Lebens ist, dann konzipieren die Jugendlichen das Leben offenbar als ein Handhaben und Beherrschen von Grenzen. Teilnehmen lassen wollen die größeren Jungen den kleinen Bruder nicht: „Du kannst nicht so einfach in ein Universum einsteigen“, entgegnet man ihm. Die altersunterschiedenen Gruppen behaupten jeweils ihre eigenen Bereiche, Grenzüberschreitungen sind nicht ohne weiteres möglich. Das erfährt seinerseits Michael, wenn er, Handlungen der Erwachsenenwelt erprobend, das Auto der Mutter aus der Garage fahren will: „Nur bis zur Straße“ wird es ihm erlaubt, ab da gelten die Regeln der erwachsenenkontrollierten Welt. Die Letztkontrolle obliegt generell den Erwachsenen: Die Mutter stellt ihre Kinder zur Rede, wer ihnen erlaubt hätte, eine Pizza zu bestellen; sie gewährt Schulfrei bei Krankheit und definiert die Zeitpunkte, zu denen die Kinder zu Hause zu sein haben. Symbolisch wird diese Kontrollmacht durch den Schlüsselbund am Gürtel jener männlichen Figur aus der Gruppe der Wissenschaftler repräsentiert, die im Abspann selbst nur „Schlüsselbund“ (engl. „Keys“) genannt wird: Die Erwachsenen definieren Grenzen und kontrollieren die Übergangsmöglichkeiten. Und ihre Absichten, Grenzen zu überschreiten oder aber sie zu respektieren, überkreuzen sich in der Regel mit den Intentionen der Kinder: So sollen Elliott und seine Mitschüler im Biologieunterricht Frösche sezieren (wobei sie ausgerechnet das jeweils noch schlagende Herz herauspräparieren sollen, also genau das Organ, über das Elliott von E.T. gelernt hat, das dort die Gefühle sitzen); eine solche grenzüberschreitende Handlung kann nur den Widerwillen desjenigen erregen, der noch im selben Moment, in dem der Lehrer ihm seinen Frosch zuteilt, mit dem Tier in Kontakt zu treten versucht: „Sag ‘hallo’! Kannst Du reden? Kannst Du ‘hallo’ sagen?“, fragt er den Frosch. Das heißt, die Grenzüberschreitungsversuche des Kindes sind anderer Natur als diejenigen des Erwachsenen: Sind hier Integrationswille und vorurteilsfreie Neugier die Triebkräfte, hat dort die Klassifikation der Natur, dieses Hervorholen des Körperinneren aus der Körperhülle, den Tod der zu erforschenden Kreatur zur Folge. Elliott verweigert sich der aufgetragenen Forschungslektion und befreit in einem heldenhaften Rausch alle Frösche, die zwischen den Beinen schreckerstarrter Mädchen und lachender Jungen durch die geöffnete Tür ins Freie hüpfen. Diesmal hat die Unvernunft des Kindes triumphiert; aber der Biologielehrer ist auch nicht Leiter eines Forschungslabors, und die Frösche sind nicht der faktische Beweis außerirdischen Lebens.

Realitätsebenen

Indem Elliott die Frösche befreit, wird deutlich, dass seine Weltkonzeption sich von derjenigen der Erwachsenen nicht dadurch unterscheidet, dass sie ohne Grenzen auskäme oder prinzipiell andere Grenzverläufe aufweisen würde, sondern dadurch, dass ihm, dem Kind, andere Bewertungen derselben Grenzen möglich sind. Dazu ist abermals ein Blick auf

den Komplex des Spielens aufschlussreich. Elliotts Weltkonzeption findet ihr Organisationszentrum gewissermaßen in seinem Kinderzimmer. Das quillt förmlich über vor Plastikfiguren, Plüschtieren, Autos, Raumschiffen, Süßigkeiten usw. Hier in diesem Archiv „vorprogrammierter Welterfahrung“ (Rogge 1987: 186) bekommt E.T. von Elliott eine erste Einführung in die irdischen Verhältnisse, wobei die Spielzeuge sich als nützliche Hilfsmittel erweisen. Damit wird zunächst einmal das Prinzip aus der zweiten Sequenz angeknüpft, dem zufolge Spielen weltabbildende oder -simulierende Funktion hat. Doch während das Spiel des pubertierenden Michael schon vom Geld, also von den symbolischen Ordnungssystemen der Erwachsenen geprägt ist, findet sich Elliotts Spielwelt noch dominiert von herkömmlichen Figuren, Puppen und technischen Modellen.

Mit Hilfe dieser Repräsentationsinstrumente nun entwirft Elliott seinen Kosmos: Er illustriert für E.T. Fahrbewegungen mit Spielzeugautos, er unternimmt mit einem Gummihai spielerisch Jagd auf die Fische in einem Aquarium und inszeniert einen kurzen Weltraumkrieg unter den Actionfiguren *Lando Calrissian* und *Hammerhead*. Offensichtlich fügen sich diese heterogenen Phänomene in Elliotts Weltbild zu einem kohärenten Ganzen; da er darauf verzichtet, seinem Zuhörer die Unterschiede hinsichtlich der Realitätsgrade des Gezeigten zu markieren, müssen für Elliott, so die Schlussfolgerung, alle diese Phänomene gleichermaßen real sein. Signifikanterweise stimmen aber nur wenige der vorgestellten Komponenten dieses Repertoires mit diegetisch real gesetzten Positionen überein – und zwar nur genau diejenigen, die in der vorgestellten Welt ihren Platz in der Ebene finden, und das soll hier tatsächlich heißen: *zu ebener Erde*. Je weiter die von Elliott spielend repräsentierten Objekte außerhalb dieser Ebene liegen, desto irrealer, desto phantastischer sind sie. Der Hai (Spielberg referiert hier auf *JAWS*, dessen Hauptattraktion, der weiße Hai, auf Elliotts und des Rezipienten Vertrautheit rechnen darf), der die Tiefenregionen in Elliotts Kosmos beherrscht,⁵ markiert als *Monster* gerade jenen für Horrorfilme typischen Übergang zwischen den Bereichen des diegetisch Möglichen und des diegetisch Unmöglichen: Weiße Haie gehören durchaus zum bekannten und akzeptierten Bestand natürlicher Phänomene; der weiße Hai in Spielbergs Film jedoch widersetzt sich den bislang bekannten Ordnungskriterien, was Theoretiker Mat Hooper und Praktiker Quint wiederholt bestätigen (vgl. Pabst 1995: 11). Den Höhenraum beleben die Figuren aus dem *STAR WARS*-Universum, auf das Elliott hier Bezug nimmt, indem er die Figur des Lando Calrissian gegen einen Rivalen antreten lässt.⁶

Mit diesen beiden Komponenten – dem Monsterhai und den Weltraumhelden – eröffnet sich gewissermaßen eine vertikale Ordnung, auf der von der Realitätsebene abweichende Positionen erfasst werden können. Im Weltbild Elliotts (also im Weltbild der Kinder) sind diese Positionen frei zugänglich, im Weltbild der Erwachsenen liegen diese Phänomene quer

⁵ Siehe auch Grob (1985: 164).

⁶ Lando Calrissian ist eine Figur aus den *STAR WARS*-Filmen *THE EMPIRE STRIKES BACK* (USA 1980, Irvin Kershner) und *RETURN OF THE JEDI* (USA 1983, Richard Marquand).

zur als real gedachten Wirklichkeit und finden ihren Platz in einem ästhetischen Diskurs: Die phantastischen Geschöpfe, die das kindliche Universum anreichern, sind Figuren aus Film und Fernsehen, Comics und Literatur. Und während die Erwachsenen ihre Kinder geradezu auffordern, durch Phantasiebereitschaft den Glauben an die reale Existenz dieser Entitäten wach zu halten – eben dies tut die Mutter, wenn sie Gertie abends die Geschichten von Peter Pan vorliest und sie auffordert, schnell in die Hände zu klatschen, zum Zeichen, dass sie an Märchen glaube –, haben sie selbst den Glauben an diese Wesenheiten abgelegt. Das bedeutet also nicht, dass „die Welt der Erwachsenen [...] keine Wunder kennt“ (Rogge 1987: 190); vielmehr binden die Erwachsenen bestimmte Komponenten der Welt in die Kunst, um sie aus der Realität austreten (und damit eigentlich erst phantastisch werden) zu lassen. Die Kunst bietet damit einen Raum, an dem die Neigung zu phantastischen Potentialen ausgelebt werden kann, während die Realität von diesen Phänomenen befreit und mithin leichter, rationaler zu bewältigen ist.

Wahrnehmungen

Natürlich kollabiert dieses Oppositionsverhältnis von Phantasie und Realität, von Vertikale und Horizontale im Laufe der Handlung, denn mit E.T.s Auftreten auf der Erde manifestiert sich eine Wesenheit auf der Realitätsebene, die den Rahmen des für die Erwachsenen Denkmöglichen sprengt. Die Kinder sind durch ihren spezifischen Umgang mit dem ästhetischen Diskurs jedoch gerade richtig konditioniert, um mit dem Alien in ein produktives, von gegenseitigem Respekt geprägtes Verhältnis zu treten. Gleichwohl weiß Elliott, dass er E.T.s Anwesenheit vor den Erwachsenen geheim halten muss: Denn sobald der Alien nicht mehr medial gebannt, sondern leibhaftig geworden ist, droht er Objekt des wissenschaftlichen Diskurses zu werden, und wie dessen Gegenstände enden, deutete ja die Frosch-Sequenz an.

Da nun die Erwachsenen die Realität bestimmter Wesenheiten nicht denken können, kann Elliott E.T. für eine Weile vor ihnen verstecken: Indem er seiner Schwester Gertie erklärt, dass die Erwachsenen E.T. „nicht sehen“ könnten, bringt er sie dazu, der Mutter nichts von dem außerirdischen Gast zu sagen. Spielberg demonstriert in mehreren Szenen die Wahrheit dieser Behauptung: Als die Mutter, durch ein seltsames Geräusch angelockt, Elliotts Kinderzimmer betritt, sieht sie dort nur eine Ansammlung diverser Puppen und Stofftiere, denen sie E.T., der reglos unter ihnen sitzt, als artgleich zuordnet. In einer anderen Szene kehrt sie mit Einkaufstaschen beladen nach Haus zurück, wo Gertie sie sogleich auf E.T. aufmerksam machen möchte; dieser nämlich torkelt nach versehentlichem Alkoholgenuss durch die Küche, bleibt jedoch stets unterhalb ihres Gesichtsfeldes, so dass die Mutter Gerties Hinweise auf den „Mann vom Mond“ für das belanglose Referat einer TV-Serie o.ä. halten muss. Gerade in diesem letzteren Beispiel des Nicht-sehen-Könnens wird die vertikale Achse phantastischer Phänomene aktiviert. Dies ist der Bezugsraum, den E.T. und die Kinder sich teilen, in dem sie sich begegnen und der sie von den Erwachsenen unterscheidet. Schon

hinsichtlich der Körpergröße zeigen sich E.T. und Elliott wesensverwandt.⁷ Bereits die erste Einstellung des Films, in der E.T. zu sehen ist, zeigt ihn als winzigen Zwerg im nächtlichen Wald, der seinen Blick staunend in die sich majestätisch über ihm ausbreitenden Baumgipfel richtet. E.T. erlebt die Welt aus einer Perspektive, die ebenso wie die der Kinder unterhalb jener Normallinie liegt, die durch die Augenhöhe der Erwachsenen definiert wird. Auf der formalen Ebene des Films kehrt dieser Wahrnehmungsmodus fortlaufend wieder, indem die niedrige Positionierung der Kamera (Spielberg 1985: 133f.) den Bildern die vertikale Abweichung von dieser Normalperspektive einschreibt. Die Erwachsenen betreten diese Welt oftmals nur als angeschnittene Figuren, denen Herz und Kopf fehlen. Und umgekehrt übersehen die Erwachsenen Details, die unterhalb ihres Blickfeldes liegen – am deutlichsten kehrt dieses Motiv an dem Blumentopf wieder, den E.T. von Gertie als Begrüßungsgeschenk erhielt und an dem E.T.s Gesundheitszustand abzulesen ist: Ist E.T. krank, lassen die Blumen die Köpfe hängen. Nur die Kinder achten auf diese Blumen, die immer im Zentrum ihres niedrigen Gesichtsfeldes stehen; und so können nur sie hier überhaupt eine Kausalität entdecken und selbstverständlich akzeptieren.

Die Blindheit der Erwachsenen geht schließlich soweit, dass sie in ihm auch dann, als sie mit ihren Examina an dem geschwächten Alien beginnen, kein mit einer Würde und einer Individualität ausgestattetes Wesen zu sehen vermögen. Während Elliott seine Schwester genau solcher Verfehlungen wegen maßregelt – sie kostümiert den Alien mit Perücke, Hut und Mantel –, erkennen die Wissenschaftler in E.T. nur ein „Geschöpf“, dem sie ungeachtet seiner Sprachmächtigkeit vorerst nicht bescheinigen wollen, dass es überhaupt lebt.

Konflikt – Lösung

Indem Raumkontrolle und Ordnungsmacht in der vorgestellten Welt den Erwachsenen obliegen, ist auf Dauer ein Konflikt unumgänglich: Den Kindern ist er ein Freund, den Erwachsenen ein Objekt. In der Austragung dieses Konfliktes offenbart sich nun ein qualitativer Unterschied zwischen den Fraktionen, der wiederum auf die vertikale Ebene zurückgreift. Um E.T. zu seinem Mutterschiff zurückzubringen, „entführen“ ihn Michael und Elliott mit einem Krankenwagen. Nach kurzer Strecke treffen sie an einem verabredeten Treffpunkt (auf einem Spielplatz) mit ihren Freunden zusammen und wechseln vom demolierten Auto auf BMX-Räder. Die Verfolgungsjagd zwischen den Kindern und einigen Polizeiwagen geht über Baugrundstücke, die zu treppenartigen Flächen unterschiedlicher Höhenniveaus geplant sind. Während die Kinder nun die vertikale Struktur dieser Plateaus spielend überwinden, müssen die Erwachsenen in ihren Autos den weiteren Weg der Serpentinstraße benutzen. Als die Polizei schließlich doch noch den Kindern den Weg versperrt, heben diese mitsamt ihren Fahrrädern vom Boden ab und schweben davon. Auch wenn dies natürlich den besonderen Fähigkeiten E.T.s zu verdanken ist, der zusammen mit

⁷ Die Verwandtschaft ist bereits in ihren Namen angelegt: E.T.s Initialen „umfassen“ den Namen seines irdischen Freundes; auf dieser graphematischen Ebene ist E.T. integraler Bestandteil Elliotts.

Elliott bereits schon einmal geflogen war,⁸ drückt sich hier nichts anderes aus als die besondere Relevanz einer vertikalen Ordnung, in der Kinder sich anders zu bewegen verstehen als Erwachsene und sich damit dem schwerlastenden Einfluss einer erwachsenenkontrollierten Ebene entziehen. Die Flucht in die Vertikale ist damit auch eine umfassende Rebellion gegen die rationale Reduktion von Weltmöglichkeiten, ein formaler Austritt aus der beschränkten Perspektive der Erwachsenen. Spielberg findet in der Flugbewegung einen unmittelbaren Ausdruck für das Phantasie-Vermögen der Kinder: Der freie Zugang in das Reich der Phantasie wird visualisiert als Flug über die Köpfe der Erwachsenen.

„Ich bin immer bei Dir“, sagt E.T. seinem Freund Elliott zum Abschied, kurz bevor sein Raumschiff abhebt. Das ist nichts weiter als die logische Konsequenz aus den bisher entwickelten Positionen. E.T. muss vor einer rationalen Erwachsenenwelt fliehen und aufsteigen in seinen Herkunftsraum, das Weltall. Er verlässt die Horizontale; in der vertikalen Achse, also in der Ebene der Phantasie, ist er jedoch weiterhin anwesend. „Ich wollt’ Dich noch mal sehen und auf Wiedersehen sagen“, sagt Gertie beim Abschied zu E.T. „‘Auf Wiedersehen’ kennt er nicht,“ antwortet Michael.

Die Äußerung ist doppelsinnig: Erstens hat E.T. die Abschiedsformel in der menschlichen Sprache noch nicht gelernt; er wird sie zweitens aber auch nicht brauchen, denn er kehrt ja nie wieder. Zu diesen beiden Bedeutungen kommt eine dritte: E.T. wird nicht ‘auf Wiedersehen’ sagen müssen, da er in gewissem Sinne nicht entschwindet. In dieser Hinsicht kann die Phantasie-Tätigkeit, sich den außerirdischen Freund anwesend zu denken, seine faktische Abwesenheit substituieren. Das heißt aber nicht, dass vertikale und horizontale Ordnung nach dem Abenteuer mit E.T., nach der Gewissheit also, dass es außerirdisches Leben gibt, ineinander fallen: In der Realität hat E.T. nach seinem Verschwinden keine Spuren hinterlassen, sie bleibt nüchtern und reduziert. Nur am Schnittpunkt der Phantasieebene mit der Wirklichkeit, also in der Wahrnehmungswelt der Kinder (und der wenigen einsichtsvollen Erwachsenen) hat die Welt tatsächlich ihre ganze Komplexität offenbart.⁹

Hier schließt sich ein Bogen zum Beginn des Films: Anders als in unzähligen Science Fiction-Filmen, die den Kontakt mit Außerirdischen auf der Erde beschreiben und mit der *Landung* des UFOs die Unerhörtheit dieses Kontaktes markieren, zeigt Spielberg in den ersten beiden Einstellungen seines Films ein *bereits gelandetes* UFO friedlich im Wald. Am

⁸ Ein Bildkader aus der Einstellung, die die fliegende Silhouette von Elliott und E.T. vor dem Mond zeigt, sollte zum Logo von Spielbergs privater Produktionsgesellschaft *Amblin Entertainment* werden.

⁹ Am Ende deutet sich die Bildung einer vollständigen Familie an, indem die Mutter und „Schlüsselbund“ beim Start des Raumschiffes beieinander stehen. Elliotts Sehnsucht nach einem außerirdischen Freund mag auch die Suche nach einem Ersatz für den absenten Vater sein. „Schlüsselbund“ kann diese Position übernehmen, da er Elliotts irdisches alter ego ist: Sein Leben lang habe er darauf gewartet, einen Außerirdischen zu treffen. Nun dankt er, der Wissenschaftler, dem Schicksal dafür, dass E.T. zunächst an Elliott geraten ist. So hat sich der Kontakt von Menschheit und Aliens zu einer Liebesbeziehung entwickelt – zumindest für die phantasiebereiten Beteiligten.

Ende des Films wird deutlich: Es war schon da und wird auch immer bleiben.

2.3 Das Flugmotiv in weiteren Filmen Spielbergs

Abschließend gilt es, dem Flugmotiv im weiteren Spielfilmwerk Spielbergs nachzuspüren. Dabei werden zwei Extremfälle der Motivverteilung auffallen: jene nämlich, in denen überhaupt keine Flugbewegungen auftreten, und jene, in denen das Fliegen zu einer unmittelbar körperlichen, individuellen Fähigkeit wird. Dazwischen lassen sich dann die Filme einordnen, in denen auf herkömmliche Weise geflogen wird – ‘herkömmlich’ zumindest in dem Sinne, als dazu wie auch immer geartete Fluggeräte notwendig sind; eine solche Einteilung wird jedoch nicht zwingend einen Hinweis darauf geben, ob ein Flug phantastische Dimensionen birgt oder nicht.

Der ersten Gruppe dieser Einteilung wären z.B. die frühen Filme DUEL und SUGARLAND EXPRESS zuzurechnen. Die Filme haben jenseits des Autofahrens wenig gemein, in ihnen stehen sich gewissermaßen eine hochgradig abstrakte Konfrontation und ein inhaltlich konkretes, ausdifferenziertes und motiviertes Verfolgungsdrama gegenüber. Gemäß den vorangehend entwickelten Argumentationen ließe sich dort anknüpfen und sagen, dass die Handlungen insofern einem Realitätsbegriff verpflichtet sind, als sie Konflikte einer Erwachsenenwelt vollständig in der Ebene entwerfen und austragen. Doch gerade hinsichtlich dieser Kategorien scheint DUEL einen zweiten Blick Wert. So führt Faulstich aus:

Es geht in dem Film natürlich überhaupt nicht um böse Lastwagenfahrer oder Straßenrowdies oder den klassischen Gut-Böse-Konflikt usf., weder um die Auseinandersetzung zwischen zwei verschiedenen Gesellschaftssystemen noch um die Auseinandersetzung von Mensch und Technik [...]. Vielmehr gestaltet DUELL den Schritt vom Infantilen zum Erwachsenen, vom Abhängigen zum Selbständigen, vom Unreifen zum Reifen. (1987: 202)

Wenn hier tatsächlich eine solche Bedeutungsdimension bedient wird, dann fällt auf, dass der Konflikt und seine Lösung auf eine vertikale Achse zurückgreifen: So entfaltet der monströse Truck als ein aufragendes Gebilde seine Bedrohlichkeit von oben herab auf den kleinen PKW; und dieser findet in der Ebene keine Möglichkeit, sich der Attacken zu entziehen. Die finale Lösung ist erst erreicht, als David Mann, der Mann-werdende PKW-Fahrer, seinerseits die Höhendimension aktiviert und den Truck durch eine Täuschung in einen Abgrund stürzen lässt.

Diese Disposition ist eine deutlich andere als diejenige, die für E.T. – THE EXTRA-TERRESTRIAL beschrieben wurde; sie entspricht der Achse der kindlichen Phantasiebegabung noch insoweit, als sich Abweichungen von der als ‘realistisch’ konzipierten (und mithin von den Erwachsenen beanspruchten) Ebene in einer Höhenausdehnung artikulieren: Der Truck besitzt monströse¹⁰ Züge in der Hinsicht, als kein sinnvolles Motiv für die Angriffe zu

¹⁰ Zum Monster-Begriff siehe Wood (1984).

erkennen ist; es ist dieses bis zum Ende unerklärliche Ausscheren aus allen Ursache-Wirkung-Schemata, das den Truck zu mehr werden lässt als einem banalen Risikofaktor im Straßenverkehr. Und gerade dieses *Mehr* an Bedeutung, die ungreifbare Bedrohung, hat ihren Sitz in der Vertikalen, in die es zurückgedrängt werden muss. So jedenfalls endet das Duell: Der Sturz des Tankwagens in Tiefe entspricht seiner Tilgung aus der Ebene. Das erwachsene Prinzip begreift die Phänomene der vertikalen Dimension als Bedrohung und duldet sie nicht in der Ebene. Die Lösung besteht in Verdrängung, die jedoch voraussetzt, dass sich der Held mit den Bedingungen der vertikalen Ordnung vertraut machen muss: Das Spielfeld muss dorthin erweitert werden, wohin der Einfluss der rationalen Erwachsenen gewöhnlich nicht reicht. Eine ähnliche Anordnung ist in *JAWS* zu beobachten; auch dort erfährt die Normalebene eine Bedrohung aus der Vertikalen – hier: aus den Tiefen des Meeres. Der Held, der wasserscheue (!) Chief Brody, muss seine Furcht vor der Tiefe überwinden, das Festland verlassen und sich ins Medium des Monsterfisches begeben, um ihn dort besiegen zu können.¹¹ In diesen frühen Filmen ist somit bereits ein Instrumentarium von Horizontale und Vertikale angelegt, doch wird es hier aus der Perspektive der Erwachsenen geschildert, die ihre Plattform gegen eine Raumerweiterung zu verteidigen haben, sich aber in diesem Zusammenhang mit den höheren Dimensionen der Wirklichkeit auseinander setzen müssen.

Eine Konstellation, die derjenigen aus *E.T. – THE EXTRA-TERRESTRIAL* in soweit entspricht, als Kinder sich unmittelbar fliegend aus den Beschränkungen der Erwachsenenwelt entheben, findet sich in *HOOK*. Im Zentrum der Handlung steht der erwachsen gewordene Peter Pan, der sich seiner Kindheit jedoch nicht mehr erinnern kann: Aus der Fabelfigur Peter Pan, der Verkörperung des phantasiebesetzten Protestes gegen die Erwachsenenwelt, ist Peter Banning geworden, ein unter Höhen- und Flugangst leidender Anwalt. Der Film führt zunächst die Unvereinbarkeit der Sphären vor, in denen sich jeweils die Ideale der Kinder und der Erwachsenen entfalten. Die daraus entstehenden Konflikte machen den Familienverbund verwundbar, was sich darin äußert, dass Peter Pans großer Rivale, Piratenkapitän Hook, ins Diesseits eindringt und die Kinder der Bannings ins Nimmerland entführt, um sie hier ihren Eltern zu entfremden. Er wiegt sich insofern in Sicherheit, als er glaubt, dass Peter zu einem entscheidenden Kampf nicht mehr fähig ist, ging er doch aller seiner besonderen Fähigkeiten, insbesondere der Flugkunst, verlustig. Peter Banning reist (unterstützt von einer Elfe) dem Entführer hinterher und beginnt, sich auf den Kampf vorzubereiten. Das einführende Fitness- und Schlagfertigkeitstraining findet seinen geglückten Abschluss in jenem Moment, als Peter wieder zu fliegen lernt. Und das setzt einen „wunderbaren Gedanken“ voraus. Für Peter ist es der Gedanke an seine eigenen Kinder. Dieserart präpariert, gewinnt Peter Pan/Banning den Kampf, erobert die Herzen seiner Kinder zurück und kann therapiert, d.h. für die Bedürfnisse

¹¹ Genaugenommen befindet sich Brody lange Zeit hindurch oberhalb des Fisches; er kann den Hai erst genau dann erlegen, als er sich mit ihm auf einer Ebene befindet: Der tödliche Schuss erfolgt, als das sinkende Schiff und mit ihm Brody in seinem Platz auf dem Mast sich dem Wasserspiegel zuneigt.

seiner Kinder sensibilisiert, im Diesseits ein glückliches Familienleben führen. Drangen also bislang die Kinder mit ihren Belangen nur als Randphänomen in Peters Bewusstsein und Terminplanung, sind sie nunmehr diejenige Qualität, die ihn befreiend über das enge Gefüge aus Geschäftsterminen und Büroarbeit erhebt. Peter erschließt sich im Fliegen sein kindliches Gemüt und im kindlichen Gemüt die Freiheit zu fliegen.

Von dieser Struktur unterscheiden sich jene Filme, in denen das Flugmotiv an entsprechende Geräte gebunden ist. So ist die Handlung von *ALWAYS* im Pilotenmilieu situiert. Insbesondere zwischen den beiden Hauptfiguren Pete und Dorinda kommt dem Fliegen die wichtige Funktion zu, die vollständige Konstitution der Liebesbeziehung gleichermaßen zu verhindern wie zu festigen: Denn während die beiden sich am Erdboden niemals die gegenseitige Liebe gestehen können, sondern vielmehr einen spielerischen Kampf um eine dem jeweils anderen überlegene Position führen, kann Pete, sobald er an Bord seines Flugzeuges ist, Dorinda das lang ersehnte „ich liebe Dich“ zurufen – ein Geständnis, das im Motorenlärm untergeht. Kurz darauf verunglückt Pete bei seinem letzten Einsatz. Somit hat er, bildlich gesprochen, seinen letzten Flug nicht beendet: Er bleibt im Luftraum und kehrt, für Dorinda freilich unsichtbar, als Engel zurück, um dieserart immer – always – an ihrer Seite zu bleiben. Die folgende Geschichte erzählt dann von dem jungen Piloten Ted, der sich in Dorinda verliebt und um sie wirbt. Doch bevor Dorinda sich endgültig auf dieses Liebesverhältnis einlässt, stellt sie ihr Schicksal auf die Probe und fliegt einen waghalsigen Löscheinsatz. Pete kann ihr die notwendigen Intuitionen geben, so dass sie den Einsatz erfolgreich fliegt, schließlich allerdings notwassern muss. Im versinkenden Flugzeug verlassen sie ihre Kräfte, sie sucht den Tod; doch Pete erscheint ihr und lockt sie an die Oberfläche zurück ins Leben, das sie nun mit Ted gemeinsam begehen wird. Den stärksten Einfluss auf Dorinda hat der geisthafte Pete also in den vertikalen Extremen: in der Luft oder unter Wasser. Und es ist seine Liebe zu ihr, die ihn dazu befähigt, sie zu beschützen und ihr den Weg in eine neue irdische Beziehung zu Ted zu ermöglichen.

CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND ist der vielleicht spirituellste Film Spielbergs; er beschreibt die Besessenheit eines Familienvaters, sich Gewissheit darüber zu verschaffen, ob die UFO-Erscheinungen, deren Zeuge er war, real waren oder nicht. Er überwindet sämtliche Hindernisse, erreicht den Landeplatz der UFOs und kann schließlich als Botschafter der Menschheit mit den Aliens aufsteigen. Die letzten Einstellungen der Originalversion¹² zeigen ihn in ein gleißendes Licht eintauchen, umgeben von den Silhouetten der kleinwüchsigen Aliens, die ihn freundlich in ihr Schiff geleiten und höheren Erkenntnissphären zuführen.

In *JURASSIC PARK* besitzt das Flugmotiv, oder allgemeiner: das Motiv der Höhe nicht unmittelbar phantastische Dimensionen. Der Film erzählt vom Paläontologen Alan Grant, der sich nicht nur den entfesselten Kräften wiederbelebter Dinosaurier zu stellen, sondern –

¹² Ein Jahr nach der Veröffentlichung des Films straffte Spielberg den Film und fügte neue Sequenzen ein, die insbesondere am Ende Innenaufnahmen des Raumschiffs beinhalten.

schlimmer noch – der Sympathien zu erwehren hat, die ihm von Seiten zweier Kinder entgegenschlagen. Ort der Handlung ist ein Themenpark mit geklonten Dinosauriern – ein alternder Multimillionär hat sich diesen Wunschtraum auf einer abgelegenen Insel erfüllt, und wie einen Traum-Ort erreicht man diese Insel nur fliegend. Eine Gruppe von Fachleuten unterschiedlicher Disziplinen soll die Sicherheit des Parks beurteilen und eine Testfahrt durch die Sauriergehege machen. Tim und Alex, die Enkel des Initiators, sind mit von der Partie – bilden sie doch die eigentliche Zielgruppe, wie es heißt. Natürlich kommt es zum Unglück, als ein bestochener Parkmitarbeiter die Sicherheitssysteme lahm legt, um einige Embryonen hinaus schmuggeln zu können. Die Besuchergruppe wird getrennt, Dr. Grant muss sich alleine mit Tim und Alex durch den Urwald schlagen. Kompromisslos riskiert er sein Leben, um die Kinder zu retten, die sich ihm dankbar anvertrauen. Zur vollständigen Annäherung kommt es dabei während der ersten unfreiwilligen Übernachtung im Urwald, die bezeichnenderweise auf einem Baum, also in der Höhe, stattfindet. Und es ist jene über den Erdboden erhabene Sphäre, in der Kinder und Erwachsene ein gemeinsames wunderbares Erlebnis haben (in diesem Fall die Begegnung mit einem friedlichen Dino, den sie füttern und streicheln können), das gemeinsam zu erinnern sie zukünftig verbinden und in ihnen die Gewissheit einer phantastischen Wirklichkeit wach halten wird.

In seinen historischen Dramen nimmt das Flugmotiv einen anderen Stellenwert ein, kann es doch aus naheliegenden Gründen nicht phantastische Räume erschließen.¹³ Dennoch markiert das Erscheinen der rettenden Flugzeuge in der vorletzten Sequenz von *SAVING PRIVATE RYAN* einen gleichsam magischen Moment: Nachdem er mit seinem Suchtrupp den fraglichen Soldaten James Ryan tatsächlich in einem kleinen Ort in der Bretagne gefunden hat, muss Captain John Miller sich mit seinen Männern der hier lagernden Einheit anschließen, um einen bevorstehenden Angriff der Deutschen abzuwehren. Das Gefecht wendet sich jedoch bald zu einer vernichtenden Niederlage. Als ein deutscher Panzer scheinbar unaufhaltsam auf die strategisch wichtige Brücke zurollt, feuert der schwer verwundete Miller wie in Trance seine letzten Kugeln aus der Pistole auf das Gefährt, das sich von diesen Geschossen freilich nicht aufhalten lässt. Doch der letzte Pistolenschuss lässt den Panzer wundersamer Weise explodieren – so stellt sich die Szene dar bis zu dem Augenblick, als über die aufsteigende Rauchwolke ein amerikanisches Kampfflugzeug hinwegschießt. Die ausweglos erscheinende Trotzgeste wandelt sich unter der Feuerkraft des Flugzeugs in einen wunderbaren Triumph. Nach der Schlacht nimmt der sterbende Miller dem Soldaten James Ryan das Versprechen ab, etwas aus seinem Leben zu machen – etwas, das den Einsatz der Männer rechtfertigen würde. 55 Jahre später fragt der gealterte Ryan seine Frau am Grab seiner gefallenen Kameraden, ob er ein solches Leben geführt hätte. Indem sie auf die große Familie deutet, die betroffen im Hintergrund warten, kann sie dies

¹³ Ganz besonders muss das Fehlen von Flugbewegungen und damit auch das Fehlen jeglicher phantastischer Dimension, durch die sich Auswege erschließen würden, in *SCHINDLER'S LIST* auffallen – ein Hinweis darauf, dass Spielberg die Narration vollständig an einem Realitätskonzept ausrichtet, das der Historizität des Stoffes angemessen erscheint.

nur bestätigen. Somit wird der Komplex Familie/Kinder unmittelbar an das Opfer der gestorbenen Soldaten und das 'Wunder' des finalen Sieges der Schlacht rückgebunden.

Eine fast identische Konstellation findet sich in *EMPIRE OF THE SUN*, als amerikanische Kampfflugzeuge donnernd über das japanische Internierungslager hinwegfliegen: Die Befreiung aus der Gefangenschaft findet in der „P 51, [dem] Cadillac des Himmels“, wie der Junge Jim ihnen zuruft, ihr triumphales Symbol. Die ganze Handlung über war es unter anderem seine Leidenschaft für das Flugwesen, die ihn, den Sohn britischer Eltern, die qualvolle Haft emotional überleben ließ. So konnte sich u.a. über den Zaun des Lagers eine zarte Freundschaft zu einem japanischen Jungen entwickeln, der ebenso wie Jim mit Modellflugzeugen spielte. Und wie jetzt die amerikanischen Jagdflugzeuge konnte schon das Spielflugzeug die Grenzen zwischen den feindlichen Gruppen spielend überwinden.

Sucht man einen gemeinsamen Nenner der einzelnen Ausprägungen des Flugmotivs in Spielbergs Filmen, dann liegt er wohl in dieser Figur: im Überwinden von Grenzen. Diese Unmittelbarkeit, mit der Spielberg seine kindlich-utopischen Ideen in Bilder des Fliegens umsetzt, lässt sie gelegentlich schmerzhaft naiv erscheinen. Mit Sicherheit sind seine Filme intensiv: sentimentaler, grausamer und auch kitschiger, als manchem Besucher lieb ist – insbesondere jenen, die nicht jedes Gefühl ausbuchstabiert, nicht jedes physische Detail beobachtet und nicht jede Phantasie – die schönen wie die schrecklichen – bebildert haben wollen. Aber wahrscheinlich liegt darin gerade der Schlüssel zu Spielbergs Erfolg.

Literatur:

- Behringer, Wolfgang/Ott-Koptschalijski (1991), *Der Traum vom Fliegen. Zwischen Mythos und Technik*. Frankfurt/M.: Fischer
- Böhme, Gernot/Böhme, Hartmut (1996), *Feuer, Wasser, Erde, Luft. Eine Kulturgeschichte der Elemente*. München: Beck
- Deutsche Lufthansa AG (Hrsg., 1990), *Fliegen – Traum und Sehnsucht*. Frankfurt/M.: Deutsche Lufthansa AG Public Affairs
- Faulstich, Werner (1987), Spielberg als Erfolgsregisseur: Vom *Duell* (1971/73) bis zur *Farbe Lila* (1985). In: Korte/Faulstich (Hrsg.,1987), S. 200-215
- Freud, Sigmund (1961), *Die Traumdeutung*. Frankfurt/M.: Fischer (1899/1900)
- Goldau, Antje/Prinzler, Hans Helmut (Hrsg., 1985), *Spielberg. Filme als Spielzeug. Mit Beiträgen von Fritz Göttler, Norbert Grob und aus dem American Cinematographer* (Edition Filme, Bd. 3). München: Filmland Presse
- Grob, Norbert (1985), Haie und große Väter. Der Thriller *Jaws*. In: Goldau/Prinzler (Hrsg.,1985), S. 164-169
- Köhler, Jochen (1990), „Himmelan zum Saale des Zeus“. Ein Essay. Warum die Menschen schon immer vom Fliegen träumten. In: Deutsche Lufthansa AG, S. 115-121
- Korte, Helmut/Faulstich, Werner (Hrsg., 1987), *Action und Erzählkunst. Die Filme von Steven Spielberg*. Frankfurt/M.: Fischer
- Krah, Hans/Wünsch, Marianne (2002), Stichwort 'phantastisch'. In: Karlheinz Barck u.a. (Hrsg.), *Historisches Wörterbuch Ästhetischer Grundbegriffe*. Stuttgart: Metzler
- Lotman, Jurij M. (1972), *Die Struktur literarischer Texte*. München: UTB
- Mikos, Lothar (1995), Computeranimation im populären Film: *Jurassic Park* (1993). In: Werner Faulstich, Helmut Korte (Hrsg., 1995), *Fischer Filmgeschichte Band 5: Massenware und Kunst 1977-1995*. Frankfurt/M.: Fischer, S. 305-317
- Ovid (Publius Ovidius Naso) (1995), *Metamorphosen. Epos in 15 Büchern*. Übersetzt und hg. von Hermann Breitenbach, Stuttgart: Reclam
- Pabst, Eckhard (1995), Das Monster als die genrekstituierende Größe im Horrorfilm. In: Heinrich Wimmer und Norbert Stresau (Hgg.), *Enzyklopädie des phantastischen Films*. (40. Ergänzungslieferung). Meitingen: Corian, S. 1-18
- Perry, George (1998), *Steven Spielberg* (Reihe Nahaufnahme). Reinbek b. Hamburg: Rowohlt
- Renner, Karl N. (1983), *Der Findling. Eine Erzählung von Heinrich von Kleist und ein Film von George Moore. Prinzipien einer adäquaten Wiedergabe narrativer Strukturen*. München

- Spielberg, Steven (1985), *Wir da unten, ihr da oben. Perspektive und Lichtgestaltung in E.T.*
In: Goldau/Prinzler (Hrsg., 1985), S. 132-138 (American Cinematographer, Januar 1983)
- Rogge, Jan-Uwe (1987), *E.T. Der Außerirdische (1982) – Märchen, Melodram und Kinder-Perspektive.* In: Korte/Faulstich (Hrsg.,1987), S. 178-199
- Wissmann, Gerhard (1960), *Geschichte der Luftfahrt von Ikarus bis zur Gegenwart. Eine Darstellung der Entwicklung des Fluggedankens und der Luftfahrttechnik.* Berlin: VEB Verlag Technik
- Wood, Robin (1984), *Introduction to the American Horrorfilm.* In: Barry Keith Grant (Hrsg), *Planks of Reason. Essays on the Horror Film.* Metuchen, N.J., London: Scarecrow Press, S. 164-200
- Wünsch, Marianne (1991), *Die Fantastische Literatur der frühen Moderne.* München: Fink
- Wünsch, Marianne/Decker, Jan-Oliver/Krah, Hans (1996), *Das Wertesystem der Familienserien im Fernsehen* (Themen, Thesen, Theorien Bd. 9, hg. von der Unabhängige Landesanstalt für das Rundfunkwesen ULR). Kiel: Malik
- Yule, Andrew (1999), *Steven Spielberg. Die Eroberung Hollywoods.* München: Knauer

Filmografie¹⁴

- DUEL (DUELL, USA 1971 [TV], 1973 [Kino])
 SOMETHING EVIL (DAS HAUS DES BÖSEN, USA 1972 [TV])
 THE SUGARLAND EXPRESS (SUGARLAND EXPRESS, USA 1974)
 JAWS (DER WEIßE HAI, USA 1975)
 CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND (UNHEIMLICHE BEGEGNUNG DER DRITTEN ART, USA 1977)
 1941 (1941 – WO, BITTE, GEHT’S NACH HOLLYWOOD?, USA 1979)
 RAIDERS OF THE LOST ARK (JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES, USA 1981)
 E.T. – THE EXTRA-TERRESTRIAL (E.T. – DER AUSSERIRDISCHE, USA 1982)
 INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM (INDIANA JONES UND DER TEMPEL DES TODES, USA 1984)
 THE MISSION (DIE MISSION/DIE NOTLANDUNG), GHOST TRAIN (DER GEISTERZUG) (USA 1985, Episoden der TV-Serie AMAZING STORIES (UNGLAUBLICHE GESCHICHTEN [Video-Titel]; PHANTASTISCHE GESCHICHTEN [TV-Titel])
 EMPIRE OF THE SUN (DAS REICH DER SONNE, USA 1987)
 INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (INDIANA JONES UND DER LETZTE KREUZZUG, USA 1989)
 ALWAYS (USA 1989)
 HOOK (USA 1991)
 JURASSIC PARK (JURASSIC PARK, USA 1993)
 SCHINDLER’S LIST (SCHINDLERS LISTE, USA 1993)
 THE LOST WORLD: JURASSIC PARK (VERGESSENE WELT: JURASSIC PARK, USA 1997)
 AMISTAD (USA 1997)

¹⁴ Aufgenommen sind nur die in diesem Text erwähnten Regiearbeiten Spielbergs. Eine vollständige und ständig komplettierte Filmografie findet sich in der InternetMovieDatabase:

SAVING PRIVATE RYAN (DER SOLDAT JAMES RYAN, USA 1998)