

Philosophieren mit Science-Fiction – Filmen? Kulturelle Reflexion im Spiegel des Populären

In unserer popkulturellen Gegenwart suchen Botschaften aller Art sich vor allem optisch zu repräsentieren und zu vermitteln. Sie prägen damit offenkundig die Wahrnehmungsmuster ihrer Adressaten und scheinen diese ihren Auftrittsformen regelrecht anzugleichen: eine Verschiebung vom Wort zum Bild, heißt es, hat statt. Angesichts dieser Allpräsenz visueller Hervorbringungen könnte der Umgang mit relevanten Texten – unaufgebbares eigentliches Medium des Philosophierens in Schule, Universität und Erwachsenenbildung – als ein mühsames Exerzitium erscheinen. Ohne von der *Lust des Lesens* auch nur einen Deut abzulassen, ist es nahe liegend, die Macht der Medien-Erlebniswelten und das permanente Angebot von Bildreizen, das uns im Medienzeitalter umstellt, im „Gegenzug“ – über eine Bewusstmachung dieser Alltagspräsenz und den Versuch einer Reflexion des Umgangs mit ihr hinaus – auch inhaltlich zu nutzen.¹ Hierzu möchte ich einige Bemerkungen am Beispiel der Populärgattung „Science-Fiction“ machen.

1. Science-Fiction-Filme wie literarische Utopien repräsentieren kulturelle Zeitdeutungen von hohem jeweiligem diagnostischem Potential. Sie geben Auskunft über Selbstsichten, wie sie nicht die dafür politisch-institutionell oder fachlich-universitär ausgebildeten Organe der modernen Kultur entwickeln, sondern wie sie ein Genre erstellt, das zu seinem finanziellen Erfolg auf Szenarien angewiesen ist, die seine Zuschauer emotional und kognitiv zu beschäftigen vermögen. Hieraus mag sich eine gewisse thematische *Repräsentanz bestimmter, die jeweiligen Zeitgenossen mehrheitlich oder jedenfalls signifikant umtreibender Wahrnehmungen, Träume, Hoffnungen wie auch Befürchtungen* in diesem wie in allen anderen Bereichen der Populärkultur ungeachtet aller ihrer sonstigen menschlich allzu menschlichen Besetzungen und Expressionen ergeben; hierauf einzugehen, bedeutet weder, letztere zu affirmieren, noch, in einen oft genug baren Unsinn Sinnpotentiale hineinzudeuteln. Schon anhand der „klassischen“ Utopien (*Platon, Morus, Bacon*) und „Anti-Utopien“ (*Orwell, Huxley*) lässt sich zeigen, dass die Zukunft eine Geschichte und jeweilige politische Funktion hat, d. h. dass die angesprochenen gesellschaftlichen Gegenwelten zugleich Ausdruck kultureller Selbstdeutung (etwa des Verfalls der *Polis*, der „klassischen“ Stadtkultur der Antike) sind.² Gleichwohl halten sich in dieser Gattung bekanntermaßen gewisse Leit motive wie zum Beispiel die Skepsis gegenüber einer vielfach beklagten charakter- und gesellschaftskorumpierenden Wirkung des Geldes durch. Sie bleibt wiederum den klassischen Utopien nicht ausschließlich vorbehalten: selbst noch die mehrheitlich US-amerikanischen Pop-Produktionen scheinen von ihrer Überwindung zu träumen. So erklärt Raumschiff-Kommandant Picard in *First Contact* (USA 1996, Regie Jonathan Frakes, mit Patrick Stewart u. a.), zur Rettung der Erde in die Vergangenheit gereist, den dortigen Menschen in etwa das Folgende: „Sehen Sie: Im 24. Jahrhundert gibt es kein Geld. Der Erwerb von Reichtum ist nicht mehr die treibende Kraft in unserem Leben. Wir arbeiten, um uns selbst zu verbessern –

¹ Die einschlägigen philosophischen Diskussionen von den Leistungen der Metaphorik bis zu „Denkbildern“ blende ich an dieser Stelle aus. Vgl. Oliver R. Scholz, *Bild, Darstellung, Zeichen. Philosophische Theorien bildhafter Darstellung*, Frankfurt 2. Aufl. 2004. – Für Hinweise zu diesem Text danke ich den Studierenden des Seminars: „Die Politik der Zukunft“ (RUB WS 2004/05).

² Entsprechende Materialien von Platon und Aristoteles über Orwell und Aldous Huxley bis zu Ursula Le Guin und Eva Maria Mudrich werden für Bildungsprozesse aufbereitet und vorgestellt in: V. Steenblock, *Politik und Utopie*, (bsv-Oldenbourg) München 2004 (ISBN 3-7627-7102-2).

und den Rest der Menschheit!“. Zwar erweist sich humorigerweise der in der Vergangenheit „besuchte“, in Picards Gegenwart retrospektiv zum Visionär und Heiligen stilisierte und mit einer 20 Meter hohen Marmorstau geehrte Erfinder der zukunftsprägenden „Warp“-Technologie als von höchst bisherigen Antrieben motiviert („Dollarnoten und nackte Weiber auf einer tropischen Insel“). Doch hat durch alle Staffeln der Serie hindurch³ die antirassistische und „humanistische“ Star Trek-Ideologie gleichwohl Anteil an noch einem weiteren, nach geradezu „klassischen“ Traum der Utopie: Der ebenso zivilisations- wie Raumfahrt-befördernde „Warp“-Antrieb spiegelt die Baconische, bis hin zur Informations- und Gentechnologie immer wieder neu aufgelegte Vorstellung, technische Entwicklungen als solche könnten eine das Zusammenleben der Menschen verbessernde Kraft entwickeln.

Über solche „sozialphilosophischen“ Motive hinaus erweist sich in der Science-Fiction-Literatur bzw. im Film aber vor allem eine (in diesem Genre gängigerweise thematisierte) scheinbar externe Bedrohung nicht selten als die *Angst des Menschen vor seinen selbstgeschaffenen und -erlittenen Kulturbedingungen*: sei es im Zuge einer Kommunismusfurcht, die Menschen zu willenlosen Marionetten gemacht sieht (*Invasion of the Body Snatchers*, USA 1956), sei es als Reflexion auf Strahlungsspätfolgen von Atomtests in der amerikanischen Wüste, aufgrund deren sich Insekten mit einem Male in höchst unangenehmer Weise vergrößern (*Them/Formicula*, USA 1954). Ähnliche Befürchtungen treten bei der Thematisierung einer Genmanipulation auf, die Monstrositäten erzeugt und einmal mehr durchblicken lässt, dass das eigentliche Monster der Mensch selbst sein kann (*Alien 4*). Sie finden sich in der Reflexion möglicher individueller oder gesellschaftlicher Folgen einer uns womöglich ins Haus stehenden Gentechnologie: als Mutter-Klontochter-Konflikt (*Blueprint*) oder als Problem gesellschaftlicher Bestenauslese (*Gattaca*, USA 1997). Noch die in vielen Darstellungen enthaltenen Atavismen schließlich, die sich im menschengeschichtlichen Arsenal der Mythen und Märchen bedienen (*Star Wars*) und die auch das gesamte parallele Genre der *Fantasy* speisen, geben der offenkundigen Notwendigkeit einer Art von „Erholung“ in verschiedensten Gegenwelten zur technisch hochgerüsteten und als zuhöchst komplex erlebten Moderne Ausdruck (hier wären Elemente einer Remythisierung in den Heldenfiguren zu nennen bis hin zu den penetranten Parallelen eines pseudoreligiösen Heilsgehehen in „Matrix“).

2. *Meine zweite Bemerkung zielt auf den zwar ganz offenkundig ökonomisch induzierten und insgesamt von höchst einfach gestricktem Material besetzten, zugleich jedoch geradezu „flächendeckend“ gesamtgesellschaftlich etablierten Status des Populären. Sie besagt: Filme wie die genannten bringen eine „Reflex(ions)zone“ hervor, von der ausgehend einer breiteren Öffentlichkeit bestimmte Kulturbefindlichkeiten bewusst werden können.* Ich nenne Beispiele. Hatten etwa die Programmatiker der neuzeitlichen Naturwissenschaften ihren Gesellschaften die Beherrschbarkeit der Natur zum Segen des Menschen versprochen und eine soziale Probleme lösende Kompetenz der Technik durchblicken lassen, so steht die Antizipation einer sich anbahnenden weltweiten Zivilisationskatastrophe für Ohnmachtserfahrungen gegenüber unbeherrschbaren technischen und gesellschaftlichen Prozessen. In *Planet of the Apes* (USA 1967; Regie: Franklin J. Schaffner) findet Astronaut Charlton Heston – scheinbar auf einem fernen, von intelligenten Affen beherrschten Planeten gelandet – sich in Wirklichkeit in die Zukunft der Erde versetzt. Die Ruine der Freiheitsstatue am Strand ist das letzte Überbleibsel des offenkundig in einem finalen Krieg der Gattung *homo sapiens* gegen sich selbst zerstörten, einmal mehr zivilisationsrepräsentierenden New York: „Ich bin wieder auf der Erde. Die ganze Zeit war ich auf der Erde. Doch ihr

³ Diese sind bekanntlich dadurch zu unterscheiden, dass die Plastikmodellierung aus den Felsen, in denen noch ein James T. Kirk herumkletterte, in die Kopfgestaltung immer neuer Kreaturen wandert.

Menschen habt sie unkenntlich gemacht, ihr Wahnsinnigen! Ihr habt die Erde in die Luft gesprengt – ich verfluche euch!“⁴ Ähnlich schildert *Soylent Green* (USA 1973, Regie Richard Fleischer, mit Charlton Heston, Joseph Cotten sowie Edward G. Robinson in seinem letzten Hollywood-Auftritt) in grotesker Übersteigerung des zeittypischen ökologischen Bewusstseins eine aus dem Ruder gelaufene Zivilisationsentwicklung hoffnungsloser Überbevölkerung, Verarmung, Verschmutzung und Kriminalität in einem 40-Millionen-Einwohner-New York der Zukunft. Der Kulturphilosoph *Hermann Lübbe* hat anhand dieses Filmes die ökologischen und sozialen Krisen in ihrer Wahrnehmung durch das Medienbewusstsein geschildert („Zivilisationskatastrophe als Unterhaltungsstoff“, „kulturelle Renaissance der Apokalypse“), um angesichts eines solchen „Zukunftsgewissheits-Schwundes“ gleichwohl den „Lebensinn der Industriegesellschaft“ zu erweisen.⁵ Seiner (nicht unplausiblen) These nach führt paradoxerweise gerade die Höhe des in avancierten Gesellschaften erreichten technischen und sozialen Sicherheitsniveaus ein Anwachsen des Sicherheitsverlangens mit sich („Prinzessin-auf-der-Erbse-Syndrom“). Jedoch ließe sich auch umgekehrt argumentieren: Im Medium des Populären spiegeln sich Problemwahrnehmungen, deren pure gesellschaftliche Anteilsbreite potentiell demokratisierend erscheinen kann. Als Medium einer universellen Kommunikation sind es heute eben wesentlich populäre Verarbeitungsformen und die von Filmen ausgemalten Vorstellungen, in denen Menschen auf vielen Ebenen ihre selbstgeschaffenen und -erlittenen Kulturbedingungen ebenso wie generellere Weltverhältnisse nicht nur vorgeführt bekommen, sondern auch wahrnehmen. Zum Beispiel bieten ihre Szenarien „mentale Versuchsanordnungen“, die bestimmte technische, gesellschaftliche und politische Verhältnisse für uns hoch- und durchrechnen.⁶

3. *Diesen Umstand philosophiedidaktisch zu nutzen, ist kein fern liegender Gedanke.*⁷ Ihm liegt ein Ansatz zugrunde, der nicht als der Versuch misszuverstehen ist, den Philosophiebegriff zu entgrenzen. Philosophische Bildung ist kein bloßes „going public“. Sie will nichts „um 95 % reduziert“ anbieten, sondern Kompetenzen zu einem eigenen aufsuchenden Interesse thematisieren und befördern. In diesem Zusammenhang kann eine Hinführung zu den „großen Themen der Philosophie“ Einleitungen und Überblicke geben und für ihre Leserinnen und Leser sozusagen Erschließungszugänge entwickeln. Dies bedeutet etwa, die Philosophie nicht nur in der Darstellung, sondern auch über „Links“ aller Art, Kernzitate zum Verweis auf gut erreichbare Textausgaben, weiterführende Literaturangaben etc. für eigene Fragerichtungen und eigene Orientierungen greifbar zu machen, die in vielfachen Hinsichten weiter verfolgen und überprüfen lassen, wovon jede Einführung nur einen ersten Eindruck vermitteln kann. Dies festgehalten, lassen sich die behaupteten Referenzen in Science-Fiction-Filmen sehr wohl nutzen. Entsprechend diskutiert die Fachdidaktik Zugangsmöglichkeiten anhand der angesprochenen Szenarien aus dem Trivialgenre heraus zu philosophischen Fragestellungen. Es lässt sich zum Beispiel ein Bewusstsein für erkenntnistheoretische Fragen erzeugen. So wird in *Matrix* (USA 1999)⁸ die Frage nach der Wirklichkeit selbst in didaktisch fruchtbar zu machender Weise zum Thema, mag auch ihr gegen die

⁴ Diese Perspektive der Zivilisationsentwicklung vermag das Remake (USA 2001, Regie Tim Burton, Darsteller: Mark Wahlberg, Tim Roth, Helena Bonham-Carter) nicht recht einzuholen.

⁵ H. Lübbe, *Der Lebensinn der Industriegesellschaft. Über die moralische Verfassung der wissenschaftlich-technischen Zivilisation*, Berlin-Heidelberg 1990.

⁶ Th. Macho – A. Wunschel (Hrsg.), *Science & Fiction. Über Gedankenexperimente in Wissenschaft, Philosophie und Literatur*, München 2004.

⁷ J. Peters – B. Rolf, *Filme im Philosophieunterricht*. In: *Zeitschrift für Didaktik der Philosophie und Ethik* 25 (2003), Heft „Bilddidaktik“, hrsgg. von *Johannes Rohbeck*, 157-164.

⁸ Vgl. Georg Seeßlen, *Die Matrix entschlüsselt*, Berlin 2003; B. und H. Wiesen, *Ch. Kerners Blueprint/Blaupause*, Krapp und Gutknecht: 88430 Rot a. d. Rot 2003 (ISBN 3-932609-30-1).

universale Täuschung rebellierender Protagonist (Keanu Reeves) in mega-coolem Look zugleich zum Pop- und Video-Helden mutieren. Ähnlich wie im *Terminator*-Szenario hat ein finaler zukünftiger Krieg *homo sapiens* in die Katastrophe geführt. Intelligente Maschinen haben sich selbstständig und halten ihre einstigen Schöpfer als eine Art bioelektrischer Energiequelle in riesigen Batterie-Anlagen fest, indem sie ihnen die gesamte Welt inklusive aller Lebenserfahrungen vortäuschen. Zwar vermag sich eine kleine Gruppe von Rebellen, von Robot-Agenten (Gegenprogrammen in der Matrix) gejagt, aus der Illusionswelt zu befreien. Jedoch findet sich unter ihnen ein Verräter, der gegen ein illusionäres, aber perfektes Leben „in Saus und Braus“ bereit ist, die letzten freien Menschen an die Sklaverei auszuliefern. Sein Argument: „Besser eine schöne Illusion als eine schlechte Wirklichkeit“. Doch selbst wenn wir noch so sicher sein könnten, dass eine uns angebotene Illusion vollendet unmerklich und unübertrefflich schön wäre – wir schrecken, darauf spekuliert das Matrix-Szenario, vor diesem Gedanken zurück. Zwar lieben wir die Illusionen des Romans und des Films, aber wir lieben sie *als Illusionen* und damit als die Gegenbilder einer Wirklichkeit, die wir gleichwohl immer voraussetzen. Eine Illusion als Wirklichkeit wählen zu können, erscheint uns unmöglich. So offeriert der Film denn auch einen Ausweg. Seine messiasähnliche Rettergestalt vermag mittels einer Art Kung-Fu (!) das Illusionsregime zu durchbrechen.

Ein weiteres bekanntes Beispiel. Die *Truman-Show* ist eine „Reality-TV“-Serie der Zukunft, die der unterhaltungsfreudigen Öffentlichkeit einer „wahren Welt“ das Leben ihres Protagonisten präsentiert, der selbst freilich nicht weiß, dass sein gesamtes Dasein eine einzige Inszenierung ist. Alle seine Bezugspersonen sind von Schauspielern dargestellt. Der Horizont des Kulissenstädtchens, in dem er lebt, ist eine hellblau angemalte Betonwand, die zur Nacht verdunkelt werden kann. Nur gelegentlich unterlaufen dem System kleinere Pannen, etwa wenn Truman eine der vielen ihn beobachtenden Kameras aus heiterem Himmel vor die Füße fällt. Die Liebe zu einer der Darstellerinnen, die ihn über den Betrug aufklären will, öffnet ihm schließlich die Augen. Eine dramatische Schiffsfahrt führt ihn an die „Horizont“-Betonwand. Der allmächtige Produzent der Show, der sich ihm als „Schöpfer“ vorstellt, will ihn vom Überschreiten der Grenze in die Wirklichkeit abhalten. Er sagt: „Da draußen findest du nicht mehr Wahrheit als in der Welt, die ich für dich geschaffen habe. Dieselben Lügen, derselbe Betrug“. Hat „Gott-Produzent“ nicht Recht? Am Ende aber applaudiert selbst das unterhaltungsversessene Publikum dem ungeplanten Höhepunkt der Show, in dem der Held die Tür zur gefährlichen, ihm unbekanntem, aber eben „echten“ Welt hin durchschreitet (danach schaut man in der Programmzeitschrift nach, was es sonst noch so zu sehen gibt).⁹ Auch weitere philosophische Fragezugriffe können auf diese Weise illustriert und eröffnet werden. Die gesellschaftlich-politische Spekulation eines *Hans Dominik* angesichts prophezeiter immenser „nuklearer“ technischer Mittel (*Die Macht der Drei*), sodann *Isaac Asimovs Foundation-Zyklus*, der einen romanhaften Versuch über die „psychohistorische“ Planbarkeit oder Unplanbarkeit der zivilisatorischer Entwicklung stabiler und friedlicher Gesellschaften darstellt oder die beförderte Evolution in der berühmten pseudometaphysischen *Space-Odyssey* von Arthur C. Clarke¹⁰ (legendär verfilmt von Stanley Kubrick, GB 1968) – sie alle hantieren mit sozusagen prä-geschichtsphilosophischen Modellen. Ebenso lässt natürlich eine *Time Machine* (verfilmt in den USA 1960 von George Pal mit Rod Taylor als Zeitreisendem) die Kul-

⁹ Eine weitere Selbstthematization des Mediensystems erfolgt in der cineastisch renommierten Verfilmung von Ray Bradburys *Fahrenheit 451* unter der Regie von Francois Truffaut mit Julie Christie, Oskar Werner u. a. (GB 1966). Doch liegt es nahe zu bemerken, dass die hier befürchtete Bücherverbrennung angesichts der siegreichen Macht der bewegten Bilder, die das Szenario bereits andeutet und vielleicht doch unterschätzt, womöglich ganz überflüssig wäre.

¹⁰ Arthur C. Clarke, 2001: *Odyssee im Weltraum*, überarbeitete Neuauflage, München 2000.

turentwicklung bestens beobachten. Auch hierunter liegt die Zukunft der in allen Kulturen verbreiteten Neigung, soziale Ungleichheiten auszubilden; auch hier, kippt“ am Ende die Zivilisation. So sehr der Fabianische Sozialist H. G. Wells einen „großen Sieg der Menschlichkeit, moralischer Prinzipien und gemeinnütziger Zusammenarbeit“ ersehnt, so wenig kann er an ihn glauben. Die Menschheit sieht er in Extrapolation der Klassengesellschaft des 19. Jahrhunderts in eine privilegierte, an der Oberfläche lebende Klasse und in unterirdische Arbeitssklaven geteilt. „Lebt denn nicht auch heutzutage“, so fragte sich der Autor im Jahre 1895, „ein Arbeiter im Londoner East-End unter so unnatürlichen Bedingungen, dass er nahezu vom Leben an der freien Erdoberfläche ausgeschlossen ist?“¹¹. Beiden Klassen freilich ist die Trennung schlecht bekommen, die romanexperimentelle „Testentwicklung“ der Kultur führt unter Hinzuziehung darwinistisch-evolutionärer Motive in ein desaströses Ende. Die in einer Art Kommunismus lebenden und von aller Arbeit entlasteten „Eloi“ sind nur noch die degenerierten, kultur- und antriebslosen Nachfahren einstiger in Bequemlichkeit und Schönheit lebender Aristokraten. Sie fallen nun ihrerseits den kannibalischen Gelüsten der vertierten Unterklasse zum Opfer. Am Ende bevölkern nur noch tentakelbewehrte Krabben eine trostlose Welt.¹² Wie Studierende formulieren, legt Wells nahe, dass die Utopie paradoxerweise gerade aufhören müsste, Utopie zu sein, um zu bestehen (eine „prekäre Vollkommenheit“ also). Der Begriff der Kultur impliziert Aufwand menschlicher Arbeit, wie sie am Ideal schwerlich mehr zu verrichten wäre. Nicht unvergleichbar stellt auch eine mögliche gentechnische Perfektion letztlich gerade die Bildungsprozesse in Frage, in denen das eigentlich Menschliche liegt.

Fazit: Mit Überlegungen solcher Art geht die Philosophie auf die fiktionale Literatur zu und begibt sich, sozusagen in der Tradition von „Platos picture show“, ins Kino. Es entsteht ein Philosophieren mittels Medien und im Ausgang von ihnen, das deren Möglichkeiten nutzt, ohne die Grenzen eines solchen Vorgehens zu übersehen und das zugleich antritt, die Deformationen und Ignoranzen, aber auch die Möglichkeiten einer Arbeit der Vernunft im Zeitalter des *Populären* anzusprechen.¹³ „Matrix“ führt zu Descartes’ „Meditationen“ oder – ganz offiziell und von diesem sozusagen autorisiert¹⁴ – zu Hilary Putnams „Gehirnen im Tank“.¹⁵ Die Utopie-Thematik ist ein „Stachel“ für das Nachdenken über Politik, die Cyberheldin *Lara Croft* ein interessantes Gender-Studienobjekt usw.¹⁶ Die Aufzählung ließe sich fortsetzen; auf die entsprechenden Umsetzungsperspektiven kommt es an.

¹¹ Herbert George Wells, *Die Zeitmaschine*, München 6. Aufl. 2001, 79.

¹² Das Motiv unterirdischen Lebens und der angedrohten Erstickung in den Felsenhöhlen des Mars taucht auch in *Total Recall* (USA 1990, Regie Paul Verhoeven, verfilmt mit dem derzeitigen Gouverneur von Kalifornien) wieder auf. Hier freilich löst am Ende eine Supertechnik durch „Terraforming“ des Planeten alle – gesellschaftlichen – Probleme.

¹³ Vgl. V. Steenblock, *Kultur oder: Die Abenteuer der Vernunft im Zeitalter des Pop*, (Reclam) Leipzig 2004, 86 ff.

¹⁴ „Philosophie sollte nicht nur eine akademische Disziplin sein“. J. Boros im Gespräch mit *Hilary Putnam*.

¹⁵ Vgl. für solche Ansätze: *Christopher Falzon*, *Philosophy goes to the movies. An introduction to Philosophy*, London und New York 2002; *Mary M. Litch*, *Philosophy through film. An introduction to Philosophy using film*, London und New York 2002. Im Internet vgl. u. a.: www.filmphilosophy.com/porta/writings_sowie_cinetext.philo.at. – Für Hinweise danke ich Dimitri Liebsch (Bochum). Vgl. auch D. Liebsch (Hrsg.), *Philosophie des Films. Grundagentexte*, Paderborn 2005, sowie B. Kensmann, *Film-Wirklichkeiten*, in: C. Urban – J. Engelhardt (Hrsg.), *Wirklichkeit im Zeitalter ihres Verschwindens*, Münster 2000, 101-128.

¹⁶ A. Deuber-Mankowsky, *Lara Croft*, Frankfurt 1999.