

# Schlechte Nachrichten aus Dystopia?

Mediendiskurse im Science-Fiction-Film.

Von Alexander Godulla

**Abstract** Der Science-Fiction-Film kann die gesellschaftlichen Folgen technischer Entwicklungen eindrücklicher visualisieren als jedes andere Filmgenre. Eine besonders wichtige Rolle spielen dabei dystopische Szenarien, die das Publikum mit häufig drastisch deformierten Gesellschaftsbildern konfrontieren. Diese sind besonders oft im Subgenre der Social Fiction anzutreffen, also jenem Typus von Science-Fiction-Filmen, der soziale Veränderungen in den Mittelpunkt stellt. Dieser Beitrag beleuchtet, in welcher Form technisch vermittelte Kommunikation durch Science-Fiction-Filme dargestellt wird. Er skizziert außerdem ihre historischen Wurzeln. Auf dieser Grundlage wird anhand ausgewählter Beispiele gezeigt, welche medienethisch relevanten Themen im Science-Fiction-Film bearbeitet werden.

*Prof. Dr. Alexander Godulla ist Professor für empirische Kommunikations- und Medienforschung an der Universität Leipzig. An der Katholischen Universität Eichstätt-Ingolstadt erwarb er 2006 sein Diplom in Journalistik durch eine Studie über öffentliche Kommunikation im Science-Fiction-Film.*

**K**aum ein Regisseur prägte das Genre des Science-Fiction-Films so nachhaltig wie Stanley Kubrick. Dabei hinterließ er der Nachwelt wenigstens drei Figuren, die auf ihre Weise allesamt einzigartig sind. In *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1964) ist es der gleichnamige Wissenschaftler, der – komplett dem Wahnsinn verfallen – wesentlichen Anteil am atomaren Untergang der Erde hat. In *2001: A Space Odyssey* (1968) ist es der mordlustige Computer HAL, der auf Basis einer vermeintlich rationalen Entscheidung der Crew eines Raumschiffs nach dem Leben trachtet. In *A Clockwork Orange* (1971) ist es schließlich der notorische Gewalttäter Alex, der im Rahmen einer bizarren Rehabilitationsmaßnahme in eine Zwangsjacke gesteckt und an einen Kinositz gefes-

selt wird. In einer weltbekannt gewordenen Szene hindern ihn Klammern daran, seine Augen zu schließen. So muss er mit sinkender Begeisterung auf der Leinwand eine Reihe von Gewaltorgien verfolgen – so lang, bis ihm schon der bloße Gedanke an Gewalt sprichwörtlich Brechreiz beschert. Der letzte Science-Fiction-Film von Kubrick ist zugleich dessen differenzierteste Auseinandersetzung mit Medien und ihrer möglichen Wirkung. Dabei legt er Alex einen bemerkenswerten Satz in den Mund: „It's funny how the colors of the real world only seem really real when you viddy them on the screen.“

Dieser Satz ist zugleich der Ausgangspunkt des vorliegenden Texts. Sein Dreh- und Angelpunkt ist gleichsam die Frage, was uns der Science-Fiction-Film (also ein vermeintliches Zukunftsmedium) über öffentliche Kommunikation, also das nach wie vor wahrscheinlichste Formalobjekt der gegenwärtigen Kommunikationswissenschaft, verrät. Bekanntlich mangelt es für diesen Begriff nicht an Definitionsversuchen. Einer besonders einschlägigen (gleichwohl überholten) Formel nach geht es um jene Form der Kommunikation, „bei der Aussagen öffentlich[,] durch technische Verbreitungsmittel[,] indirekt und einseitig an ein disperses Publikum vermittelt werden“ (Maletzke 1972, S. 32, H.i.O.). Der Autor dieses Textes wagte den Versuch, bei einer eigenen Definition stattdessen das Zusammenspiel von Akteuren, „die direkt und indirekt in eine wechselseitige Beziehung treten“ (Godulla 2016, S. 254) zu betonen. Aus dem Querschnitt beider Definitionen wird deutlich, dass es offensichtlich um mittels technischer Medien geführte Diskurse geht – was idealerweise eine Reihe von Leistungen und Funktionen generiert, die die Existenz einer modernen Demokratie erst ermöglichen (vgl. Beck 2013, S. 95-106). Wie dieser Themenkomplex im Science-Fiction-Film aufbereitet wird, warum sich die Auseinandersetzung mit diesem Filmgenre inhaltlich lohnt und welche medienethischen Impulse von ihm ausgehen, ist Gegenstand der folgenden Ausführungen.

Wie werden Diskurse im  
Science-Fiction-Film geführt und  
welche medienethischen Impulse  
gehen von ihm aus?

## Dystopische Medienbilder

Obwohl offensichtlich bereits ein umfangreicher akademischer Diskurs rund um öffentliche Kommunikation besteht, lohnt es sich dennoch, das Thema auch durch die Brille der Science Fiction zu betrachten. Die Gründe sind vielfältig: Der Science-Fiction-Film kann in seiner Extrovertiertheit – eine entsprechende

*Science-Fiction-Filme sind in der Lage, die Folgen möglicher Fehlentwicklungen wie in einem Gedankenexperiment zu simulieren.*

Qualität des Werks vorausgesetzt – eine visuelle wie narrative Wucht entfalten, die weitaus mehr Menschen aktiviert als ein oft in esoterisch anmutende Diskussionen verstricktes Fach wie die Kommunikationswissenschaft. Er ist darüber hinaus Teil einer langen Tradition, die 1516 einen vorläufigen Höhepunkt erreichte: Damals erdachte Thomas Morus seinen Idealstaat *Utopia* (mit Bezug zu Platons noch älterer *Politeia*), in dem der Alltag streng an den Regeln der Vernunft orientiert ist. Das eigentliche Reich der Science Fiction ist jedoch nicht die Utopie, sondern die Dystopie, unter deren „Oberfläche des Idealen die absolute Deformation“

(Fritsch et al. 2003, S. 11) lauert. In der Gegenwart bestehende Probleme werden also – mitunter monströs übersteigert – in die Zukunft projiziert. Ob so tatsächlich ein Diskurs provoziert oder lediglich ein reißerischer Effekt erzeugt werden soll, ist dabei zweitrangig. Viel wichtiger erscheint, dass gerade Kommunikationsmotive für Science-Fiction-Filme von großer Bedeutung sind und deshalb Anstöße liefern können, die Folgen möglicher Fehlentwicklungen wie in einem Gedankenexperiment zu simulieren. „Auf der Darstellungsebene sind also den Möglichkeiten zur explorativen Erweiterung von Denk- und Handlungsweisen keine Grenzen gesetzt“ (Weber 1997, S. 76).

Anlass dazu gibt es auf technischer Ebene reichlich: In vielen Science-Fiction-Filmen gilt es, Informationen durch die Weiten des Weltalls hindurch zu transportieren oder Erstkontakte mit bislang unbekannten Spezies zu überstehen. Die Modi reichen dabei ganz selbstverständlich von linguistischer oder mathematischer Kommunikation bis hin zu paranormalen Praktiken wie dem Einsatz der Telepathie (vgl. Nicholls 1999, S. 251). Obwohl dies ebenso spektakulär wie futuristisch klingt, ist die Entwicklung tatsächlich innovativer technischer Medien keine Stärke des Science-Fiction-Films: Stattdessen werden bereits in der Gegenwart vorhandene Innovationen in der Regel lediglich variiert, etwa indem Fernseher in grotesk anmutender Größe präsentiert werden (vgl. Godulla 2009, S. 89).

Filme wie Steven Spielbergs *Minority Report* (2002) bilden demgegenüber mit der Präsentation einer sich selbst aktualisierenden mobilen Zeitung eine seltene Ausnahme. Weil hier tatsächlich visionäre Entwürfe der Zukunftsforschung eingeflossen sind, gelang eine recht plausible Analogie zum späteren Gebrauch von Smartphones. Erfolgreiche Science-Fiction-

Serien wie *Black Mirror*<sup>1</sup> (seit 2011) fokussieren diese Form der Technikfolgenabschätzung auf Medien, indem sie insbesondere deren dysfunktionales Potential in naher und ferner Zukunft aufzeigen. Für den Produzenten Charlie Brooker (2011) ist dabei die gegenwärtige Mediennutzung der Ausgangspunkt seiner Überlegungen:

*„Like an addict, I check my Twitter timeline the moment I wake up. And often I wonder: is all this really good for me? For us? None of these things have been foisted upon humankind – we’ve merrily embraced them. But where is it all leading?“*

Die medienethische Dimension kann dabei in der Welt des Science-Fiction-Films durchaus verstörende Ausmaße annehmen. So werden Medien dort durchaus zu einer Heimsuchung, die gnadenlos in die Privatsphäre des oft unfreiwilligen Publikums einbricht (vgl. Godulla 2009, S. 98). Dahinter stecken faschistoide Regierungen oder skrupellose Großkonzerne, die die Welt mit ihrer Propaganda unter ihre Knute zwingen wollen. Natürlich arbeitet sich der Science-Fiction-Film auf diese Weise an einem vergleichsweise primitiven Gesellschaftsbild ab. Georg Seeßlen (1980, S. 66) hat dieses Grundproblem folgendermaßen zugespitzt: „Die Science-fiction zeigt, wie der Mensch von heute mit der Technik von morgen in einer Gesellschaft von gestern lebt.“ In dieser enormen Vereinfachung liegt jedoch auch die große Kraft des Science-Fiction-Films, da er den Kern eines Problems stark vereinfacht und damit unmittelbar erlebbar macht. Für Susan Sontag (1980, S. 235) setzen sich Science-Fiction-Filme so ganz wesentlich von den Büchern dieses Genres ab, da sie zur „unmittelbaren Vergegenwärtigung des Außergewöhnlichen“ in der Lage seien: „[...] als Ersatz für den intellektuellen Kraftakt können sie etwas bieten, was der Roman niemals bieten könnte: den vollkommenen sinnlichen Eindruck“.

Eine ganze Reihe von Science-Fiction-Filmen visualisiert also auf dieser Grundlage, wie Gesellschaften durch außer Kontrolle geratene Medien desintegriert werden können. Die

1 *Black Mirror* arbeitet in jeder Episode mit wechselnden Besetzungen, Schauplätzen und zeitlichen Verortungen. In immer neuen Szenarien wird in plakativer, schockierender oder auch absurder Weise herausgearbeitet, welchen gesellschaftlichen Schaden aktuelle digitale Medien und soziale Netzwerke in der nahen und fernen Zukunft anrichten könnten.

„Überwachung und Indoktrination durch die allgegenwärtige Medientechnik“ (Fritsch 2003, S. 11) zeigt so im Extremfall, wie „Kommunikation in eine Art Kommunion“ (Barmeyer 1972, S. 214) übergeht. Da passt es ins Bild, dass die Wissenschaft dem Science-Fiction-Film mitunter ein enormes Deutungspotential zuschreibt. In einer (nicht erschöpfenden Liste) werden beispielsweise genannt: „Die Frage etwa nach dem Woher und Wohin des Menschen, nach Sinn und Ziel des Lebens, nach Wirklichkeit und Wahrheit, Recht und Gerechtigkeit und schließlich auch die Frage nach der Möglichkeit einer transzendenten Wirklichkeit, die Frage nach Gott also“ (Fritsch et al. 2003, S. 5). Eine durchaus erstaunliche Qualitätszuschreibung zu einem Filmgenre, das je nach Definition im Jahr 1895 einen reichlich banalen Anfang nahm: Damals verblüfften die Brüder Lumière ihr Publikum mit dem Kurzfilm *La Charcuterie mécanique*, in dem eine roboterhafte Maschine ein Schwein in atemberaubendem Tempo in Wurst verwandelt (vgl. Peterson 2017, S. 14).

## Zukunftsbilder und Social Fiction

Ob von den Darstellungen des Science-Fiction-Films eine Art prophetische Kraft ausgeht, wird kontrovers diskutiert. Die bejahende Position lässt sich folgendermaßen skizzieren: Die im Film gezeigten Technologien seien zwar *nur* Zukunftsvisionen. In die Filme flössen jedoch viele Ideen ein, die in der aktuellen Forschung formuliert würden. Umgekehrt werde die Wissenschaft aber auch von Filmen in ihrem Handeln inspiriert (vgl.

Gratzl/Vogl 2009, S. 1). Die Geschichte der Science Fiction ist voll von Belegen für dieses Zirkelmodell. So nahm schon der französische Schriftsteller Jules Verne als ein Pionier des Genres im 19. Jahrhundert zahlreiche spätere Erfindungen in seinen Romanen

scheinbar vorweg. Genannt werden in der einschlägigen Literatur typischerweise elektrische Uhren, automatische Gewehre, Hubschrauber, U-Boote oder auch Wolkenkratzer (vgl. Steinmüller 1995, S. 73).

Recherchiert hatte Verne diese der damaligen Öffentlichkeit noch weitgehend unbekannten Innovationen zuvor im Pariser Patentamt. „Er verstand es, den Nutzen beziehungsweise die Benutzung schon erfundener technischer Neuerungen zu konkretisieren“ (Schröder 1998, S. 32) und so zu popularisieren. „Science Fiction von heute als die Realität von morgen“ (Suerbaum et al. 1981, S. 9) zu betrachten, führt dennoch zu weit.

*Jules Verne hatte der damaligen  
Öffentlichkeit noch weitgehend  
unbekannte Innovationen im  
Pariser Patentamt recherchiert.*

Stattdessen geht es um „den Fächer von virtuellen Zukünften, in dem sich die (oder einige) Tendenzen, Erwartungen, Hoffnungen, Befürchtungen und Fragen der Gegenwart spiegeln“ (Simon 1992, S. 145).

Auf diese Weise kann Science Fiction als eine Art popkulturelle Narration betrachtet werden, die „negative Entwicklungen der Gegenwart in die Zukunft verlängert und in Form eines Warnszenarios“ (Schröder 1998, S. 47) darstellt. Es liegt jedoch in der Natur des Genres, dass ein Großteil seiner Produkte mit diesem Anspruch völlig überfordert wäre. Dem gängigen Klischee des Science-Fiction-Films zur Folge überwältigt er vorrangig durch Form statt Inhalt:

*„Bizarr gestaltete Raumschiffe jagen mit Lichtgeschwindigkeit durch das All. Die jeweiligen Besatzungen bestehen aus heroischen Identifikationsfiguren [...] Das Design ist natürlich futuristisch, wobei der Phantasie keine Grenzen gesetzt sind. Die Tonkulisse besteht aus elektronischem Piepsen, Knattern und Zischen“ (Hellmann 1983, S. 7).*

Die Eindimensionalität vieler Science-Fiction-Filme wurzelt direkt in ihrer Herkunft: In den 1920er Jahren kamen die sogenannten Pulp-Magazine auf, in denen neben heute anerkannten literarischen Leistungen auch Unmengen von Schund vermarktet wurden. „Die Pulp-waren nach dem billigen, groben Holzpapier (engl. ‚pulp‘) benannt, auf dem sie gedruckt waren, und zielten auf eine möglichst große, als intellektuell anspruchslos betrachtete Leserschaft ab“ (Pringle 1997, S. 9). Eines dieser US-amerikanischen Pulp- trug den verheißungsvollen Titel *Amazing Stories*. Sein Herausgeber Hugo Gernsback prägte den Begriff „Scientification“, um dem schillernden Genre wenigstens etwas Kontur zu verleihen. Aus ihm sollte schließlich das Etikett „Science Fiction“ hervorgehen. Der Inhalt des Begriffs bleibt jedoch nach wie vor diffus.

*„It signifies different things to different people, so much so that some definitions are in total contradiction with one another, while many more seem to rephrase the question rather than offer a direct answer“ (Wuckel/Cassidy 1989, S. 1).*

Es existiert jedoch eine Reihe von Zutaten, deren Kombination eine prinzipielle Abgrenzung von anderen Filmgenres ermöglicht. So geht es dem Science-Fiction-Film zuallererst um

„Dinge/Geschichten, die unter bestimmten Voraussetzungen auf uns zukommen könnten“ (Hahn/Jansen 1983, S. 8, H.i.O.). Es wird also über den Einfluss von konkreten Phänomenen spekuliert, die typischerweise das Resultat technischer Entwicklungen darstellen. Der US-Science-Fiction-Autor Robert A. Heinlein fordert in diesem Zusammenhang eine realistische Spekulation, die auf „scientific method and scientific fact“ (Heinlein 1969, S. 16) gründe. Die dabei ins Blickfeld rückenden Referenzwissenschaften sind keinesfalls nur naturwissenschaftlichen Ursprungs:

*„Science is a blanket term that covers a wide variety of subjects, including the soft sciences of biology, sociology, psychology and so on, and any definition of science fiction must take into account the multiplicity of science“ (Brosnan 1978, S. 9).*

Damit der Science-Fiction-Film für medienethische Diskurse relevant wird, muss nun noch eine weitere Komponente hinzukommen: die Bearbeitung des richtigen Themas. Das „spezifisch gesellschaftliche Potential wird [...] erst dann wirksam werden können, wenn gesellschaftsrelevante Themen wie zum Beispiel Technikfolgen oder alternative Gesellschaftskonzepte gewählt werden“ (Schröder 1998, S. 51). Auf diese Weise wird Science Fiction zu „Social Fiction“. Sie ist „keineswegs auf technische Innovationen und Veränderungen begrenzt, sondern schließt auch soziale Veränderungen und alternative Gesellschaftsmodelle ein [...]“ (Schröder 1998, S. 63). Dem Menschen komme dabei die Verantwortung zu, das Technische sozial zu gestalten (vgl. Bühl 1996, S. 34).

## Medienethische Motive und Science Fiction

Eine Systematisierung dysfunktionaler Medieninhalte im Science-Fiction-Film zeigt, dass grundsätzlich von sechs Formen ausgegangen werden kann. Für quantitative Aussagen zur Häufigkeit des Auftretens sowie vollständige Exzerpte vieler mit öffentlicher Kommunikation konnotierter Stellen sei auf Godulla (2009) verwiesen. Die hier gewählte Darstellung ist demgegenüber rein argumentativer Natur: Anhand beispielhafter Filme wird gezeigt, wie sich das entsprechende Motiv im Science-Fiction-Film manifestieren kann.

Ein ethisch hochrelevantes Thema besteht in der in Science-Fiction-Filmen häufig anzutreffenden Kritik an Werbebildern in Medien, die überspitzt als *Konsumfetischismus* beschrieben werden kann. Dieses Motiv spielt in gleich zwei Filmen eine große



Rolle, die auf Texten des US-Schriftstellers Philip K. Dick beruhen. Dick war in besonderem Maß bemüht, sich bei der Wahl seiner Themen an der aktuellen Trendforschung oder der Populärwissenschaft zu orientieren (vgl. Horst 2002, S. 27). Der britische Regisseur Ridley Scott nahm dies in *Blade Runner* (1982) zum Anlass, Los Angeles als düsteren Moloch voller greller Neonreklame, animierten Bildwänden und riesigen Werbezeppelinen zu präsentieren. Werbung hat in dieser Zukunftsvision alle anderen Themen aus den Medien verdrängt und dominiert nun unübersehbar den gesamten öffentlichen Raum. Noch massiver wird dieser Eingriff von Steven Spielberg in der Dick-Verfilmung *Minority Report* (2002) dargestellt: Die Werbewirtschaft geht hier ungewöhnlich aggressiv vor und nutzt dabei die in der gesamten Stadt präsenten Netzhautscanner zur Verbreitung ihrer personalisierten Botschaften. Da jede Person über die Retina identifizierbar ist, werden Menschen bei Spaziergängen ständig von aufdringlichen Werbehologrammen angesprochen – natürlich komplett mit Namen und Anspielungen auf bisher getätigte Käufe. Eine solche Technologie stellt nicht nur eine extreme Belästigung dar, sondern kann auch beliebig zur Ortung von Personen missbraucht werden.

*Dem Motiv der gezielten Förderung von Paranoia haftet häufig eine skurril-humoristische Komponente an.*

Nur geringfügig subtiler greift die gezielte Förderung von *Paranoia* in das Leben des fiktiven Publikums ein. Diesem Motiv haftet häufig eine skurril-humoristische Komponente an, da sie offenkundig sehr gut zur Überzeichnung eingesetzt werden kann. Intensiv genutzt wird dieses Potential beispielsweise durch den britischen Regisseur Terry Gilliam, der mit *Brazil* (1984) das Bild eines „bizarren, höchst altertümlich technokratischen, menschenfeindlich bürokratischen, doch erkennbar britischen“ (Hahn/Jansen 1987, S. 112) Überwachungsstaats im Stil von 1984 heraufbeschwört. Antiquiert wirkende Plakate propagieren dort unaufhörlich Misstrauen und Paranoia als wünschenswerte Verhaltensweisen, preisen Urlaube in „panic-free atmosphere“ an oder fordern ganz unverhohlen: „Don't suspect a friend. Report him.“ Ähnlich gestaltet auch der australische Regisseur Peter Weir die Narration in *Die Truman Show* (1998). Dort ist Truman Burbank ohne sein Wissen Hauptfigur einer unablässig übertragenen TV-Live-Sendung, die sich völlig um sein erfundenes Leben in einer amerikanischen Kleinstadt dreht. Trumans Ehefrau, sein bester Freund, sein Zeitungsverkäufer – das gesamte soziale Umfeld wird von Menschen verkörpert, die für



ihre schauspielerische Leistung bezahlt werden. Damit Truman ja nicht aus seinem kulissenhaften Dasein ausbricht, verkündet die ebenfalls erfundene Zeitung seiner Heimat euphorisch: „The best place on Earth. Seahaven Voted Planet's Top Town.“ Plakate in einem Reisebüro warnen derweil vor Reisen, indem sie auf die Gefahren von Flugzeugkatastrophen, Terrorismus, Krankheiten, wilden Tieren oder Straßenkriminalität hinweisen. Es ist nicht schwer zu erkennen, dass der Film – analog zum allmählichen Ausbruch von Truman aus dessen Scheinwelt – so auch das reale Kinopublikum zur kritischen Auseinandersetzung mit medialer Manipulation anregen will.

Dieser pädagogische Impetus provoziert bei einer anderen Komponente von Science-Fiction-Filmen regelmäßig Kontroversen. So wird die Thematisierung von *Gewaltverherrlichung* – was kaum überrascht – oft von ablehnenden Filmkritiken begleitet, da das Genre hier nur wenig nuanciert vorgeht. Ein Beispiel ist das Werk des niederländischen Regisseurs Paul Verhoeven, der philosophische Reflexionen über die Individualität des Menschen in *RoboCop* (1987) oder *Total Recall* (1990) mit drastischen Gewaltdarstellungen kombiniert. In *Starship Troopers* (1997) konfrontiert er die Menschheit mit riesenhaften Monsterkäfern (die „Bugs“), die es in gigantischen Schlachten zu bekämpfen gilt. Eine Schlüsselrolle für das Voranschreiten des offenkundig unsinnigen Kriegs kommt dem „Federal Network“ zu, einem

*Im Science-Fiction-Film tragen  
Desinformation und Schüren von  
Ressentiments zur Desintegration  
dystopischer Gesellschaften bei.*

hochgradig undifferenziert agierenden Propagandasender, der weder Meinungspluralismus noch Ausgewogenheit kennt. Stattdessen besteht sein einziger Zweck darin, die Bevölkerung zu indoktrinieren und zum Eintritt in die Armee zu animieren. Zu die-

sem Zweck präsentiert er zynische Werbespots, in denen Kinder mit Schnellfeuerwaffen versorgt werden oder – passend zur „Bug“-Bedrohung – Kakerlaken unter den anfeuernden Rufen ihrer Mütter zertreten. Teil eines echten medienethischen Diskurses ist der Film so interessanterweise nicht geworden, da er vielfach nicht als Kritik am Problem interpretiert wurde, sondern eher als dessen Symptom.

Als weiteres Medienbild tragen im Science-Fiction-Film die *Desinformation* und das *Schüren von Ressentiments* zur Desintegration dystopischer Gesellschaften bei. Allgegenwärtige Manipulation macht es dem Publikum in medienethisch relevanten Filmen oft unmöglich, informierte Entscheidungen zu treffen. Schlimmer noch: Mitunter werden rassistische Lügen

über einzelne Volksgruppen oder vermeintlich feindlich gesonnene Kräfte verbreitet, die so diskreditiert werden. Das Paradebeispiel für dieses Thema ist die Verfilmung des gleichnamigen Romans 1984 durch den britischen Regisseur Michael Radford. Im Mittelpunkt steht Winston Smith, der an seinem Arbeitsplatz in einer Art rückwirkendem Zensurprozess längst publizierte Zeitungen dem aktuell vorherrschenden Weltbild anpasst. Bis in sein schäbiges Zimmer verfolgt ihn dabei das Antlitz des die allmächtige Partei repräsentierenden „Großen Bruders“, der überall auf Plakaten, Videoleinwänden oder im Fernsehen auftaucht. Die Medienmaschinerie berichtet unablässig von angeblichen Kriegserfolgen oder der Niedertracht jener, die sogenannte Gedankenverbrechen begehen, die also noch zu oppositionellem Denken fähig sind. Wer dieses Verbrechens überführt wird, muss sich vor seiner Erschießung noch einer Reihe von Untaten bezichtigen. Die Partei fördert so die Illusion, dass die Gesellschaft ständig bedroht sei. Gleichzeitig bekämpft sie die Ehe oder die natürliche Empfängnis von Kindern in ihrer Propaganda als asozial, da sich so das Individuum ihrem totalen Machtanspruch entziehen könnte.

*In einigen Science-Fiction-Filmen operiert das etablierte System öffentlicher Kommunikation mit paralyisierenden Inhalten.*

Wo die Bevölkerung durch Medien nicht belogen oder aufgewiegelt wird, operiert das etablierte System öffentlicher Kommunikation in einigen Science-Fiction-Filmen mit *paralyisierenden Inhalten*. Das Publikum soll also gelähmt und so völlig diskursunfähig gemacht werden. Der US-Regisseur George Lucas skizziert in *THX 1138* (1969) das Bild einer Gesellschaft, die dabei jede Individualität eingebüßt hat. Das monotone Leben unter der Erdoberfläche besteht aus riskanter Fabrikarbeit und staatlich gefördertem Drogenkonsum. Ansprechpartner für etwaige Sorgen sind Beichtstühle, in denen statt Geistlichen mit menschlichen Stimmen ausgestattete Computer tätig sind. Statt echten Ratschlägen verbreiten sie nur nichtssagende Propaganda: „Lass uns dankbar sein, dass wir einen Beruf haben, der uns ausfüllt. Arbeite hart. Erhöhe die Produktion. Verhüte Unfälle. Und sei glücklich.“ Einen ähnlichen Tenor haben omniprésente Durchsagen, die in den Straßen der Stadt erschallen. Ergänzt wird dieses redundante Medienangebot durch hoch entwickelte TV-Geräte, die Personen dreidimensional und in Lebensgröße in den Raum projizieren. Die Inhalte lenken das Publikum von seinem deprimierenden Alltag ab. Um sexuelle Defizite auszugleichen, hält das Fernsehen einen Kanal mit erotischen

Inhalten bereit – kombiniert mit einem Masturbationsroboter. Außerdem tritt im Fernsehen regelmäßig eine Art Priester auf, der im Gegenzug für seine segnenden Gesten vom Publikum angebetet wird.

## Resümee

Es ist deutlich geworden, dass der Science-Fiction-Film – dort, wo er als Social Fiction gesellschaftlich relevante Aussagen tätigen will – ein reiches Spektrum an Medienbildern anbietet. Medienethisch problematische Inhalte nehmen dabei viel Raum ein: Das Publikum wird je nach Film unerbittlich mit Werbung heimgesucht, zu Gewalt, Rassismus und Paranoia verführt, desinformiert oder sprichwörtlich gelähmt. Aktuelle Serien wie *Black Mirror* belegen, dass die Science Fiction dabei (wie sie es stets getan hat) auf aktuelle Medienentwicklungen reagiert und dem Thema treu bleibt. Es ist ein lohnendes Unterfangen, die seit der letzten kommunikationswissenschaftlich ausgerichteten Science-Fiction-Studie (vgl. Godulla 2009) hinzugekommenen Motive empirisch zu untersuchen. Unabhängig von den dann vorliegenden Ergebnissen lässt sich schon jetzt ein Resultat antizipieren: Der Science-Fiction-Film bleibt als futuristisches Genre den Problemen der Gegenwart verhaftet – und deshalb auch in Zukunft so spannend.

## Literatur

- Barmeyer, Eike (1972): *Kommunikationen*. In: Barmeyer, Eike (Hg.): *Science Fiction. Theorie und Geschichte*. München.
- Beck, Klaus (2013): *Kommunikationswissenschaft*. Konstanz.
- Brooker, Charlie (2011): *Charlie Brooker: The dark side of our gadget addiction*. <https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror> (zuletzt aufgerufen am 6.9.2017).
- Brosnan, John (1978): *Future Tense. The Cinema of Science Fiction*. London.
- Bühl, Achim (1996): *CyberSociety. Mythos und Realität der Informationsgesellschaft*. Köln.
- Fritsch, Matthias J./Schärtl, Thomas/Lindwedel, Martin (2003): *Wo nie ein Mensch zuvor gewesen ist. Science-Fiction-Filme. Angewandte Philosophie und Theologie*. Regensburg.
- Godulla, Alexander (2009): *Öffentliche Kommunikation im Science-Fiction-Film. Medien der Gegenwart im Spiegel der Zukunft*. Saarbrücken.
- Godulla, Alexander (2016): *Öffentliche Kommunikation im digitalen Zeitalter. Grundlagen und Perspektiven einer integrativen Modellbildung*. Wiesbaden.
- Gratzl, Samuel/Vogl, Harald (2009): *Mensch-Maschine-Kommunikation in Hollywood Filmen: Science (Fiction)? Paper (10 Seiten)*. Universität Linz.

- Hahn, Ronald M./Jansen, Volker (1983): *Lexikon des Science Fiction Films*. 720 Filme von 1902 bis 1983. München.
- Hahn, Ronald M./Jansen, Volker (1987): *Lexikon des Science Fiction Films*. 1000 Filme von 1902 bis heute. München.
- Heinlein, Robert A. (1969): *Science Fiction: Its nature, faults and virtues*. In: *The Science Fiction Novel. Imagination and social criticism*. Chicago.
- Hellmann, Christian (1983): *Der Science Fiction Film*. München.
- Horst, Sabine (2002): *Die paranoiden Visionen des Philip K. Dick*. In: *epd Film*, 19. Jg., Nr.10, S. 27.
- Kubrick, Stanley (1971): *A Clockwork Orange*. Großbritannien.
- Maletzke, Gerhard (1972): *Psychologie der Massenkommunikation: Theorie und Systematik*. Hamburg.
- Nicholls, Peter (1999): *Communications*. In: Clute, John/Nicholls, Peter (Hg.): *The Encyclopedia of Science Fiction*. London.
- Peterson, Phillip P. (2017): *250 Science-Fiction-Filme von 1902 bis 2016. Eine Reise durch die Welt des utopischen Films*. North Charleston.
- Pringle, David (1997): *Das ultimative Science Fiction Lexikon*. Augsburg.
- Schröder, Torben (1998): *Science Fiction als Social Fiction. Das gesellschaftliche Potential eines Unterhaltungsgenres*. Münster.
- Seeßlen, Georg (1980): *Kino des Utopischen. Geschichte und Mythologie des Science-fiction-Films*. Reinbek bei Hamburg.
- Simon, Erik (1992): *Der Zerfall der Zukunft. Die kommunistische Utopie im Werk der Strugazkis*. In: Burmeister, Klaus/Steinmüller, Karlheinz (Hg.): *Streifzüge ins Übermorgen. Science Fiction und Zukunftsforschung*. Weinheim.
- Sontag, Susan (1980): *Die Katastrophenphantasie*. In: Sontag, Susan (Hg.): *Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen*. München.
- Steinmüller, Karlheinz (1995): *Gestaltbare Zukünfte. Zukunftsforschung und Science Fiction*. Gelsenkirchen.
- Suerbaum, Ulrich/Broich, Ulrich/Borgmeier, Raimund (1988): *Science Fiction. Theorie und Geschichte, Themen und Typen, Formen und Weltbild*. Stuttgart.
- Weber, Ingrid (1997): *Unendliche Weiten. Die Science-Fiction-Serie „Star Trek“ als Entwurf von Kontakten mit dem Fremden*. Freiburg.
- Wuckel, Dieter/Cassiday, Bruce (1989): *The illustrated History of Science Fiction*. Leipzig.