

Das Andere der Gesellschaft – Science Fiction als Kritische Theorie

Von Jan Arendt Fuhse

1. Einleitung¹

Science Fiction wird noch heute vielfach als »mindere Kunstform« angesehen (Bourdieu 1985). In Science Fiction-Romanen und -Filmen würde eine Flucht vor der Gesellschaft ins Irreale vollzogen. Abenteuergeschichten, Weltraumslachten, magische Weltbetrachtung und Orgien von Special-Effects stünden damit für reine Unterhaltung und für eine Abwendung von der Alltagswelt. Entsprechend wenig haben sich die Sozialwissenschaften mit Science Fiction beschäftigt – es gibt andere, ernstere Dinge zu betrachten. Aber selbst wenn die oben skizzierte Diagnose stimmte, müsste man sich fragen: Warum eigentlich flieht die Gesellschaft vor sich selbst in Fantasy und Science Fiction? Und was ermöglicht eine solche imaginäre Dopplung der Welt ins Reale und ins Irreale?

Aber Science Fiction ist oft mehr als Unterhaltung und magische Weltsicht. Beginnend mit Mary Shelleys *Frankenstein* (1818) begleitet Science Fiction mal affirmativ, mal kritisch die gesellschaftliche Entwicklung seit der industriellen Revolution. George Orwells *Nineteen Eighty-Four* (1949) und Aldous Huxleys *Brave New World* (1932) sind nur die bekanntesten Beispiele einer Tradition, die »realistisch« und »erkenntnisbezogen« die Konsequenzen gegenwärtiger Entwicklungstrends der Gesellschaft durchspielt (Rottensteiner 1987; Nemella 1995). Besonderes Augenmerk liegt dabei auf sozialen Folgen der Technik und auf der zunehmenden Organisation des sozialen Lebens. Der vorliegende Aufsatz versucht, die Gesellschaftsbeschreibung von gegenwärtiger Science Fiction vor allem anhand neuerer Filme wie *Matrix*, *Cube*, *Dark City* und *The 13th Floor* zu rekonstruieren.

Meine These lautet, dass diese Filme eine deutliche Kritik an der gegenwärtigen Gesellschaft üben, die stark der düsteren Weltsicht der Frankfurter Schule um Max Horkheimer und Theodor W. Adorno ähnelt. In der Analyse zeigen sich Parallelen etwa in der Diagnose einer sich selbst entfremdeten Gesellschaft, in der (Selbst-)Erkenntnis kaum noch möglich ist (Abschnitt 3), in der Bewertung von Technik als einer der zentralen Triebfedern dieser Entwicklung (4), in der Modellierung von Gesellschaft als System (5) und in der Andeutung von Hoffnungsträgern gegen eine solche Entwicklung (6).

Diese Diagnose läuft auf ein Paradox hinaus: Die Kritische Theorie (und in Ansätzen auch die betrachteten Science Fiction-Filme) sieht in der Kulturindustrie einen der wichtigsten Mechanismen der Ablenkung der Gesellschaft von sich selbst – einen »Massenbetrug«. Gerade die Filmindustrie – so Horkheimer und Adorno – verhindert eine Erkenntnis der Herrschaftsverhältnisse in der bürgerlichen Gesellschaft, indem sie mittels Starkult und Normierung die Lebensmodelle der bürgerlichen Gesellschaft reproduziert (1944: 128ff). Wenn aber sowohl in der Kritischen Theorie wie auch in Science Fiction die Gesellschaft Formen der Negation dieser Gesellschaft hervorbringt – wie kann dann die Diagnose einer totalen verdinglichenden Gesellschaft aufrecht erhalten werden? Können dann Massenmedien und Filmindustrie noch als Instanzen einer Gesellschaft gesehen werden, die alles Differente, alle Kritik verunmöglicht? Diese Fragen gehören eher an den Schluss einer sozialwissenschaftlichen Betrachtung der Strukturähnlichkeiten von Science Fiction und Frankfurter Schule. Vor

1) Ich danke Gary Schaal und Ilker Vidinlioğlu für wichtige Anregungen, Anmerkungen und Korrekturen.

der Analyse der Parallelen zwischen Frankfurter Schule und Science Fiction muss zunächst noch eine Verortung von Science Fiction in der gegenwärtigen Gesellschaft geleistet werden (Abschnitt 2).

2. Zwischen Wiederverzauberung und Kritik

Science Fiction erfreut sich in der Gesellschaftswissenschaft keiner großen Aufmerksamkeit. Eine Auseinandersetzung erfolgt weder mit den Inhalten des Genres, noch mit dem Phänomen seiner Popularität. Während in der Politikwissenschaft Medieninhaltsanalysen mehr und mehr an Bedeutung gewinnen, beschäftigt sich die Soziologie bemerkenswert wenig mit der massenmedialen Inszenierung von Sozialität und Gesellschaft. Im internationalen Kontext hat vor allem die Cultural Studies-Schule um Stuart Hall den soziologischen Blick stärker auf die Inhalte der Populärkultur gelenkt. Science Fiction wurde bisher noch weitgehend ausgespart. Meint die Soziologie, dass die Beschäftigung mit fremden Welten und fernen Zukunften nichts über unsere Welt und unsere Gegenwart aussagt?

Zwei wichtige Ausnahmen sind an dieser Stelle zu nennen: Edward Tiryakian, angesehener Professor an der Duke University, vertrat vor zehn Jahren in einem prominenten Sammelband über sozialen Wandel die erstaunliche These, dass die moderne Gesellschaft Tendenzen der Entdifferenzierung und Wiederverzauberung zeigt (1992). Damit zweifelt er an den Grundfesten der modernen Soziologie. Diese geht seit den Klassikern von einer zunehmenden Differenzierung der Gesellschaft und einem Prozess der Rationalisierung oder »Entzauberung« in der Moderne aus. Bei der These der Entdifferenzierung verweist Tiryakian auf die Neuen Sozialen Bewegungen, die zumindest teilweise gegen die eigensinnigen Entwicklungen in Wirtschaft, Politik und Wissenschaft mobilisieren, und auf ethnisch-religiöse und nationalistische Bewegungen (1992: 89ff). Wichtiger ist in unserem Zusammenhang Tiryakians zweiter Punkt: Er sieht die Popularität von Science Fiction und Fantasy als Anzeichen einer Wiederverzauberung der Gesellschaft (1992: 85, 89). Diese These ist explizit als Antwort auf Max Webers *Die Protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus* formuliert. Weber hatte zu Beginn des 20. Jahrhunderts einen Trend zu rationalem Denken konstatiert, das stark auf Zweck/Mittel- und Ursache/Wirkung-Relationen abstellt. In der Moderne ginge dementsprechend eine »Entzauberung der Welt« vonstatten (Weber 1905: 123). Auf der Strecke bliebe mit der Rationalisierung und der Verwissenschaftlichung unseres Weltverständnisses das magische Denken, das Phänomene auf Geister, Götter oder andere unverständliche Kräfte zurückführt statt auf Akteure und allgemeine (Natur-)Gesetze.

Eine »Wiederverzauberung« stünde demgegenüber für eine Zunahme magischen Denkens und für einen Abschied vom wissenschaftlichen Ursache/Wirkung-Denken. Zumindest die ästhetische Inszenierung von magischem Denken kann man zu Beginn des 21. Jahrhunderts mit den gesellschaftlichen Großphänomenen *Star Wars*, *Harry Potter* und *Lord of the Rings* kaum bestreiten. Offensichtlich flieht die Gesellschaft der Gegenwart vor ihrer Rationalität ins Kino, wo Helden zaubern können, wo die Welt klar eingeteilt ist in Gut und Böse und wo unerklärliche Kräfte in einer transzendenten Sphäre am Schicksal der Welt mitwirken. Doch ist darin eine Abkehr vom Projekt der Aufklärung begründet, ein Zurück von der Rationalisierung der Gesellschaft? Eher wird man wohl das Spielerische an diesem Phänomen konstatieren müssen – mit dem magischen Denken wird ästhetisch experimentiert. Es wird aber nicht an die Stelle des alltäglichen Ursache/Wirkung-Denkens gesetzt (Tiryakian 1992: 84). Mehr noch: Tiryakian sieht in der Wiederverzauberung sogar einen Beitrag zum sozialen Wandel, der sonst allzu sehr in die Richtung des von Weber düster prophezeiten »stahlharten Gehäuses der Hörigkeit« gehe:

„In fact, however, reenchantment and dedifferentiation, in their diverse manifestations, have served to renew and regenerate the Western societal system, whether by social movements that challenge exis-

ting patterns of structural differentiation or by movements of the imagination that challenge the finitude of material reality and have thereby contributed to its ongoing reconstruction.“ (1992: 92)

Wie die Theoretiker der Postmoderne, so stünden damit auch Science Fiction und Fantasy nicht für eine Abkehr vom Projekt der Aufklärung, sondern für dessen Ergänzung durch spielerisch-ästhetische Strategien des Nachdenkens über die soziale Welt – gewissermaßen für ein »joint venture« von modern-rationaler Wissenschaft und postmodern-irrationaler Ästhetik (Lyotard 1988; Jameson 1991).

Einen ganz anderen Ansatzpunkt verfolgt Douglas Kellner, der sich selbst in der Tradition der von Stuart Hall begründeten Cultural Studies verortet. Kellner sieht etwa in dem von Tiryakian als Beispiel herangezogenen Film *E.T.* von Steven Spielberg nur ein weiteres Beispiel für die massenmediale Ablenkung von den wahren Problemen und Ungleichheiten der Gesellschaft (1995: 127f, 153). Er macht hingegen in einem ganz anderen Zweig der Science Fiction einen Ort von Kritik an der Gesellschaft in der Gesellschaft aus: dem Cyber-Punk um William Gibson und Bruce Sterling, der auch Ridley Scotts düstere Zukunftsanimation *Blade Runner* inspirierte (Kellner 1995: 298ff). Schon das Zentraldokument des Cyber-Punk – William Gibsons Roman *Neuromancer* (1984) –, mehr noch aber Bruce Sterlings Arbeiten (z.B. *Holy Fire*, 1996) tragen deutlich gesellschaftskritische Züge. Besonders im Zentrum der Aufmerksamkeit steht hier das Verhältnis zwischen Mensch und Technik. Mehr noch: die Autoren sehen, dass mit Hilfe von Technik die Gesellschaft zu einem anderen Ort wird – zu einem Ort, an dem menschliches Zusammenleben auf Maschinen angewiesen und von ihnen geprägt ist (Kellner 1995: 301f, 313).

Zu welcher deutlich gesellschaftspolitischen Folgerungen dies führen kann, zeigen auch die Vorgänger dieser Bewegung: Schon Aldous Huxleys *Brave New World* (1932) und George Orwells *Nineteen Eighty-Four* (1949) warnten vor der Möglichkeit des komplett maschinell durchgeplanten Lebens. So schreibt Theodor W. Adorno über Huxleys *Brave New World*:

„Der Roman, eine Zukunftsphantasie mit rudimentärer Handlung, versucht, die Schocks aus dem Prinzip der Entzauberung der Welt zu begreifen, es ins Aberwitzige zu steigern und die Idee von Menschenwürde der durchschauten Unmenschlichkeit abzutrotzen. Ausgangsmotiv scheint die Wahrnehmung der universalen Ähnlichkeit alles Massenproduzierten, von Dingen wie von Menschen. Die Schopenhauersche Metapher von der Fabrikware der Natur wird wörtlich genommen. Wimmelnde Zwillingsherden werden in der Retorte bereitet, ein Alptraum endlosen Doppelgängertums, wie er vom genormten Lächeln der von der charm school gelieferten Anmut bis zum standardisierten, in den Bahnen der communication industry verlaufenden Bewußtsein Ungezählter mit der jüngsten Phase des Kapitalismus einbricht. Das Jetzt und Hier spontaner Erfahrung, längst angefressen, wird entmächtigt: die Menschen sind nicht mehr bloß Abnehmer der von den Konzernen gelieferten Serienprodukte, sondern scheinen selber von deren Allherrschaft hervorgebracht und der Individuation verlustig.“ (1942: 98)

Damit macht Adorno selbst deutlich, dass Science Fiction durchaus nicht unkritisch der Gesellschaft gegenüber sein muss.² Gerade das Spiel mit zukünftigen Möglichkeiten eröffnet in der Gegenwart den Blick auf Entwicklungstrends – auf Prozesse, die heute harmlos aussehen, sich aber zu mehr oder weniger erwünschten gesellschaftlichen Realitäten auswachsen können (Moylan 1986; Saage 1997; Schröder 1998). Die zitierte Stelle bei Adorno weist auch bereits auf die Ähnlichkeiten von Science Fiction und Frankfurter Schule in ihren düsteren Gesellschaftsbeschreibungen. Diese Ähnlichkeiten gilt es in den folgenden Abschnitten am Beispiel neuerer Science Fiction-Filme herauszuarbeiten.

2) Allerdings kritisiert Adorno an Huxley, dass er »Humanität und Technik«, »Mittel und Zweck«, Kollektiv und Individuum für unversöhnlich hält: „Kein Raum bleibt einem Begriff vom Menschen, der weder im kollektiven Systemzwang noch im kontingenten Einzelnen aufginge. ... Die praktische Konsequenz des bürgerlichen »Man kann nichts machen«, wie es als Echo des Romans nachhallt, ist genau das perfide »Du mußt dich fügen« in totalitären Brave New Worlds.“ (Adorno 1942: 118)

3. Die Simulation von Gesellschaft

Einer der Grundgedanken der Kritischen Theorie und vieler Science Fiction-Filme ist die Frage nach der Möglichkeit von Vernunft. Die Gesellschaftsdiagnose der Frankfurter Schule ging von einer Verzerrung (Verdinglichung) von Vernunft in der kapitalistischen Gesellschaft aus (Lukács 1923; Horkheimer/Adorno 1944; Adorno 1951; Marcuse 1964). Science Fiction kreist demgegenüber oft um »Simulation« von Realität. Als Zentraldokument dieser vom Cyber Punk inspirierten Richtung lässt sich der Film *Matrix* sehen, 1999 von den Brüdern Larry und Andy Wachowski gedreht. *Matrix* nimmt viele Motive aus William Gibsons *Neuromancer* auf, verfeinert diese aber noch und dreht das Verhältnis zwischen Simulation und Realität vollkommen um. Zudem enthält *Matrix* diverse Referenzen auf sozialphilosophische Traditionen und auch inhaltlich einen deutlichen gesellschaftskritischen Bezug. *Matrix* – mit Box-Office-Einnahmen von über 300 Millionen Dollar einer der erfolgreichsten Filme überhaupt – muss man zudem eine Breitenwirkung bescheinigen, die weit über alle Vorläufer hinaus geht.

Matrix beginnt im typischen Alltag eines Computer-Hackers mit dem vielsagenden Namen Neo. Tagsüber Büro-Angestellter in einem großen Unternehmen, geht er in seiner Freizeit illegalen Geschäften mit Informationen aus dem Web nach. Zudem sucht er nach einem mysteriösen Hacker namens Morpheus. Als beide aufeinander treffen, eröffnet Morpheus Neo, dass dieser gesamte Alltag nur simuliert ist. Die Maschinen haben auf der Erde die Macht über die Menschen übernommen und nutzen diese nun als Energiequellen. Dazu muss den Menschen – die in Batterien gehalten werden – aber eine Realität vorgegaukelt werden. Diese Realität wird als Computersimulation in die Köpfe der Menschen gespeist. Diese Computersimulation ist die »Matrix«, die alle Menschen umspannt – so wie in der Diagnose der Kritischen Theorie die menschliche Vernunft von der kapitalistischen Gesellschaft okkupiert wird. Neo schließt sich den Rebellen um Morpheus an, die als Außenseiter die Simulation der Matrix bekämpfen. In der Folge lernt Neo, sich gleichermaßen in der Matrix wie in der außerhalb liegenden Realität zurecht zu finden. Am Ende des Films gelingt es den Rebellen, die Matrix zu überwinden. Dazu müssen sie die Grenze zwischen Realität und Simulation kreuzen. Da die Matrix die Menschen gedanklich »gefangen« hält, muss sie von innen durchbrochen werden.

Matrix entfaltet auf exemplarische Weise das Motiv der Simulation von Gesellschaft. Das soziale Leben ist nur simuliert und von einer Herrschaftsmaschine aufoktroziert. Explizit referiert der Film mit dieser Gesellschaftsdiagnose aber nicht auf Horkheimer und Adorno, sondern auf den französischen Poststrukturalisten Jean Baudrillard, den auch Kellner als eine der Hauptinspirationen des Cyber Punk wertete. An einer Stelle im Film wird kurz der Titel von einem von Baudrillards programmatischen Büchern sichtbar: *Simulation and Simulacra*. Auch Morpheus nimmt in seiner Erklärung Bezug auf Baudrillard: Dessen Vision sei längst Realität – das Leben nur noch simuliert und Realität als solche in der Simulation nicht mehr vorhanden. Allerdings sieht Baudrillard keine Außengrenze der Simulation mehr, keine Realität, von der aus man die Simulation durchbrechen könnte (1981). Ein Simulacron, so Baudrillard, besteht nur noch aus Zeichen und verweist nicht mehr auf ihm äußerliche Umwelt. Dabei nimmt Baudrillard bereits Begriffe und Konzepte der Science Fiction-Literatur auf (1981: 177ff). So arbeiten die Autoren Daniel Galouye (1964) und Philip K. Dick (1964) mit dem Begriff des Simulacrons, bevor Baudrillard ihn zum Bestandteil seiner Gesellschaftstheorie macht, die wiederum von Science Fiction aufgenommen wird. Science Fiction und Gesellschaftstheorie sind an dieser Stelle eng verknüpft.

Auch viele andere Filme des Genres nehmen das Motiv der Simulation auf. So wissen einige der Replikanten im *Blade Runner* von Ridley Scott (1982, nach einer Kurzgeschichte von Philip K. Dick) nichts davon, dass sie eigentlich Roboter sind. Ihnen wurde in der Fabrik

eine Erinnerung an eine Kindheit gegeben, die sie nie erlebt haben. Am Ende des Director's Cut erfährt der Protagonist, aus dessen Perspektive die Geschichte erzählt wird, dass er selbst ein solcher Replikant ist. Auch in *Dark City* (Proyas 1998) und *The 13th Floor* (Rusnak/Emmerich 1999; einer Verfilmung von Daniel Galouyes Roman *Simulacron 3*, 1964) müssen die Protagonisten die schmerzliche Erfahrung machen, dass ihr Leben nur Simulation ist. Zum Teil wird die Stilrichtung solcher »dunkler« Science Fiction-Filme *Alternative Futures* genannt, weil sie auf verschiedene realistische Zukunftsversionen weisen. Im Gegensatz dazu stehen Filme wie *Star Wars* oder *E.T.*, die vom Genre her eher der Fantasy als der Science Fiction zuzuordnen sind (Fischer-Kerli 1999).

Außer in *Dark City* wird die Simulation in allen *Alternative Futures*-Filmen von der menschlichen Gesellschaft (oder von den von ihr erschaffenen Maschinen) selbst erzeugt. Hier sind es Außerirdische, die die Menschen für ein Experiment benutzen. Die Zusammenfassung von *Dark City* durch den Regisseur, Alex Proyas, liest sich allerdings wie der Grundgedanke dieser Filme:

„The simple version of *Dark City* is that it's about a group of people who realize that they're being manipulated, their whole lives are fabrications, the world they live in is a created world, and that they're basically used as game pigs.“

Nimmt man diese Motive zusammen, so speisen sich eine Reihe von Science Fiction-Filmen der Gegenwart aus der Spannung zwischen Simulation und Realität. Die Vorstellung ist zumeist die, dass die Menschen in einer Simulation leben und die Realität nicht sehen können. Genau so lief in der Tradition der Frankfurter Schule die Gegenüberstellung von kapitalistischer Gesellschaft und Kritik (Horkheimer 1937). Die realen gesellschaftlichen Verhältnisse wären geprägt durch kapitalistische Produktionsverhältnisse, durch die Unterdrückung der arbeitenden Klasse durch das Kapital, und durch Profitorientierung. Die Menschen wären aber nicht in der Lage, diese gesellschaftliche Realität zu erkennen, weil ihre Vernunft durch verschiedene Mechanismen korrumpiert würde. Insbesondere die Massenmedien verdinglichen nach Horkheimer und Adorno die Vernunft durch den Starkult, durch Repetition des Immergleichen und durch Ablenkung von den gesellschaftlichen Verhältnissen (1944: 128ff). Liest man die Massenmedien nun als Chiffre für die Simulation von Realität, und umgekehrt die Computer- und Sozialisationsprogramme in *Blade Runner*, *Matrix* und *The 13th Floor* als Chiffre für die Massenmedien, so werden die Parallelen evident (Bühl 1996).

In den Werken von William Gibson, in Steven Lisbergers *Tron* (1982) und in *Johnny Mnemonic* (Longo/Gibson 1995; gedreht nach einer Kurzgeschichte von Gibson) tritt der Cyberspace als Simulation noch neben die Realität. Hier geht es um die Frage der Transformation von Gesellschaft durch das Nebeneinander von physischer und virtueller Realität (Bühl 1996: 47ff). Die *Alternative Futures*-Filme gehen hier einen Schritt weiter als der Cyber-Punk: Die Simulation steht nicht mehr neben der herkömmlichen Realität, sondern ersetzt sie. In den Metaphern Baudrillards: Das Leben findet nicht mehr auf dem Territorium statt, sondern in der Landkarte. Damit einher geht eine Gesellschaftsvision, die düsterer ist als die ambivalenten Cyber-Punk-Szenarien: Das Leben ist nur noch simuliert – Realität, authentisches Erleben ist nicht mehr möglich.

Am deutlichsten treten die gesellschaftskritischen Implikationen von *Matrix* in den Passagen des Films zutage, in denen Morpheus über die »Matrix« – die von den Maschinen installierte Simulation von Realität – aufklärt. So eröffnet Morpheus Neo beim ersten Zusammentreffen:

MORPHEUS: The Matrix is everywhere, it's all around us, here even in this room. You can see it out your window or on your television. You feel it when you go to work, or go to church or pay your taxes. It is the world that has been pulled over your eyes to blind you from the truth.

NEO: What truth?

MORPHEUS: That you are a slave, Neo. Like everyone else, you were born into bondage, kept inside a prison that you cannot smell, taste, or touch. A prison for your mind.

Diese Andeutungen bleiben zunächst dunkel und dienen an dieser Stelle des Films dazu, Neo und den Zuschauer neugierig zu machen. Danach wird Neo aus dem Simulationsprogramm befreit und Morpheus macht ihm mit der neugewonnenen Außenperspektive deutlich:

MORPHEUS: What is the Matrix? Control. The Matrix is a computer-generated dreamworld built to keep us under control in order to change a human being into this. [Er hält eine Batterie hoch.]

Man mag diese Äußerungen konkretistisch lesen – als Verweisung nur auf den direkten Kontext des Filmes. Diese Lesart widerspricht jedoch den explizit gesellschaftstheoretischen Andeutungen im Film. Zudem haben die Brüder Wachowski in Interviews immer deutlich gemacht, dass der Film die Menschen zum Nachdenken bringen soll – über ihre eigene Situation. Und wenn man Kunst nicht nur als Unterhaltung auffasst, so liegt ihre Funktion in der Betonung des Allgemeinen im Besonderen – Kunstwerke verweisen immer sinnhaft auf die weiteren sozialen Umstände und spielen mit verschiedenen Sichtweisen auf das Soziale. Wenn wir einer solchen metaphorischen Sichtweise auf *Matrix* folgen, diagnostiziert der Film eine Uneigentlichkeit und Unwirklichkeit unserer Realitätswahrnehmung (Neuhaus 1999). Gesellschaft und individuelle Existenz wird sowohl den *Alternative Futures*-Filmen wie den Autoren der Kritischen Theorie zufolge simuliert. *Matrix*, *Blade Runner*, *The 13th Floor* und *Dark City* erklären die gesamte Wahrnehmung für gesellschaftlich simuliert. Dies entspricht dem Befund von Horkheimer und Adorno, dass ein unverfälschter Blick auf die moderne Gesellschaft in der modernen Gesellschaft nicht mehr möglich ist (1944: 1ff.).

4. Menschen und Maschinen

Ein besonderer Stellenwert kommt in Science Fiction dem Verhältnis zwischen Mensch und Technik zu (Schwonke 1957). Gerade die *Alternative Futures*-Filme skizzieren eine weitgehende Technisierung der Gesellschaft. Immer mehr Lebensbereiche werden von Technik durchsetzt und durch diese geprägt. In all diesen Filmen – und vielen anderen Science Fiction-Dokumenten – wird Technik eindeutig negativ gewertet. In *Matrix* sind die Unterdrücker eben die von den Menschen geschaffenen Maschinen und von ihnen mit einer künstlichen Intelligenz ausgestattet. Ähnliche Motive durchziehen die Science Fiction seit Mary Shelleys *Frankenstein* (1818): Der Mensch schafft eine Maschine, deren Handlungen er nicht mehr kontrollieren kann. Ähnlich sieht es in James Camerons *Terminator* (1984), in *Tron* (Lisberger 1982), in *Blade Runner* (Scott 1982) und in Stanley Kubricks *2001* (1968) aus.

Ein eindrucksvolles Beispiel dafür liefert auch *Gattaca* von Andrew Niccol (1997): Hier sorgen gentechnische Analysemöglichkeiten – ursprünglich zum Wohle der Menschen eingeführt – für die Etablierung einer Zweiklassen-Gesellschaft und für die nahezu lückenlose Überwachung von Menschen. Vincent, der Protagonist von *Gattaca*, formuliert in diesem Sinne: „I belonged to a new underclass, no longer determined by social status or the colour of your skin. No, we now have discrimination down to a science.“ So wie die Maschinisierung der Produktion in der industriellen Revolution für die Aufspaltung der Gesellschaft in Arbeiter und Kapitalisten sorgte, führen die gentechnischen Analysemöglichkeiten in der von *Gattaca* skizzierten Zukunft für eine neue Klassengrenze zwischen »valids« und »invalids«.

Nicht zuletzt werden gerade die Verbreitungstechnologien der Massenmedien seit Orwells *Nineteen Eighty-Four* als Instrumente der nahtlosen Überwachung und der Prägung durch Simulation gesehen. In all diesen Fällen tritt Technik als Werkzeug zwischen die Motive und Ergebnisse menschlichen Handelns (s.u.). Technik, die ursprünglich zum Nutzen der Menschen entwickelt und eingeführt wurde, zeigt negative Begleiterscheinungen oder wendet sich sogar gegen die Menschen. Filme wie *The 13th Floor* oder Kubricks und Spielbergs *Artificial Intelligence* (2001), in denen die technischen Kreaturen eher als Opfer der Menschen dargestellt werden, bleiben Ausnahmen.

Auch hierin schließen die *Alternative Futures*-Filme an die Diagnosen der Frankfurter Schule an. In Anlehnung an Marx sehen Horkheimer, Adorno und Marcuse *Arbeit* als den elementaren Grundbaustein der Gesellschaft. In der Arbeit verwirklicht (oder entfremdet) sich der Mensch. Die Technisierung der modernen Arbeitswelt führt zu Arbeitsteilung, zu Kapitalbildung und zu zunehmender Entfremdung der Menschen von seinen Arbeitsprodukten. Der Arbeitsprozess wird zerlegt in Einzelkomponenten und von maschinisierten Produktionsmitteln bestimmt. Das fertige Produkt lässt sich nicht mehr auf *einen* Erbauer zurückführen – am allerwenigsten aber auf den Fabrikbesitzer, der den Kapitalbedarf für die Maschinen deckt und die Arbeiter in abhängiger Lohnarbeit beschäftigt (Lukács 1923; Marcuse 1941; 1964: 44ff). Dementsprechend schreiben Horkheimer und Adorno,

„daß der Boden, auf dem die Technik Macht über die Gesellschaft gewinnt, die Macht der ökonomisch Stärksten über die Gesellschaft ist. Technische Rationalität heute ist die Rationalität der Herrschaft selbst. Sie ist der Zwangscharakter der sich selbst entfremdeten Gesellschaft.“ (1944: 129)

Der technische Apparat, so Adorno, verselbständigt sich und gewinnt eine unentrinnbare Macht über die bürgerliche Gesellschaft (1951: 132). Auf diese Weise sorgt Technisierung des sozialen Lebens dafür, dass Zwecke und Mittel vertauscht werden: Die Technik wird zunehmend von einem Mittel zu einem Selbstzweck. Der Mensch hingegen wird immer mehr zu einem Mittel, um die maschinell durchsetzte Apparatur des Industriezeitalters am Laufen zu halten. So werden die Arbeiter in Fritz Langs *Metropolis* (1926) als »Sklaven der Maschinen« bezeichnet und so auch dargestellt. Diese Perversion von Zwecken und Mitteln kennzeichnet Horkheimer mit dem Begriff der instrumentellen Vernunft (1947).

5. Die Gesellschaft als System

Wie lässt sich eine Gesellschaft verstehen, die die Menschen gefangen hält, ihnen eine falsche Realität vorgaukelt und ihren wahren Charakter vor ihnen verbirgt? Ein konkretistischer Blick auf *Matrix* könnte die Frage nach den Ursachen der Simulation schnell beantworten: Die Simulation wird durch Maschinen aufrecht erhalten, die außerhalb der Kontrolle der Menschen stehen. Wenn wir *Matrix* aber allegorisch verstehen, stellt sich uns die gleiche Frage wie den Gesellschaftstheoretikern der Frankfurter Schule: Wie wird die Simulation aufrecht erhalten? Was bringt die Menschen dazu, sich an der Reproduktion ihrer Unterdrückung zu beteiligen?

Der gesellschaftsdiagnostische Ausgangspunkt der Frankfurter Schule ist der Historische Materialismus nach Karl Marx. Ihm zufolge ist die bürgerliche Gesellschaft eine Klassengesellschaft mit dem dominierenden Gegensatz zwischen Kapitalisten und Proletariat. Das Substrat der Gesellschaft liegt Marx zufolge in den Produktivverhältnissen, die die Abhängigkeit der Arbeiterklasse festschreiben. Die Gesellschaftsdiagnosen der Frankfurter Schule fallen aufgrund der historischen Erfahrung der gescheiterten proletarischen Revolution in Deutschland 1919 und schließlich der Machtübernahme der Nationalsozialisten 1933 differenzierter aus – bis hin zur düsteren Diagnose, dass eine Erkenntnis der Gesellschaft nicht mehr möglich sei.

Auch wenn die hier behandelten Science Fiction-Filme ihrer Natur nach keine Gesellschaftsdiagnose anbieten müssen, finden sich in ihnen doch Beschreibungen der Gesellschaft, die denen der Frankfurter Schule ähneln. So erklärt Morpheus in *The Matrix*:

MORPHEUS: The Matrix is a system, Neo, and that system is our enemy. But when you are inside and look around, what do you see? Businessmen, lawyers, teachers, carpenters – the minds of the very people we are trying to save. But until we do, these people are still a part of the system and that makes them our enemy. You have to understand that most of these people are not ready to be unplugged and many of them are so inured, so hopelessly dependent on the system that they will fight to protect it.

Hier taucht wie auch in den Werken der Frankfurter Schule der Systembegriff auf – meist allerdings wenig analytisch als Metapher für soziale Ordnung. So schreibt Adorno in *Minima Moralia* vom „Totalitätsanspruch des Systems, das nicht dulden möchte, daß man aus ihm herausspringt“ (1951: 14). Auch die Figur der Abhängigkeit wird hier wieder aufgenommen:

„Für ungezählte Einzelne aber ist die dünne und ephemere Hülle der Grund ihrer ganzen Existenz. ... Die Welt ist ein System des Grauens, aber darum tut ihr noch zuviel Ehre an, wer sie als System denkt“ (Adorno 1951: 125f).

Damit spricht sich Adorno für den Systemcharakter der Gesellschaft aus – aber gegen eine Analyse der Gesellschaft als System. Vielmehr werden mit dem Systembegriff diffus überpersonale soziale Strukturen gekennzeichnet – ohne dass man dabei eine theoretische Modellierung dieser Strukturen in Anlehnung an Parsons und Luhmann im Hinterkopf hätte. Stefan Breuer hat die Verwandtschaft der Strukturmodellierungen bei Adorno mit Niklas Luhmanns Systemtheorie nachgewiesen (1995: 75ff). Ihm zufolge formuliert Adorno in vielerlei Hinsicht eine systemtheoretische Sicht auf die Gesellschaft. Das heißt aber nicht, dass man diesen Umstand – wie Luhmann zuweilen – affirmatorisch analysieren muss (Sloterdijk 2000). Man könne auch – wie Adorno – den Systemcharakter der Gesellschaft »kritisch« betrachten.

Anders als Luhmann baut die Kritische Theorie auf der Spannung zwischen Subjekt und Gesellschaft auf – zwischen zur unverfälschten Vernunft fähigem Menschen und verdinglichender und entfremdender Gesellschaftsstruktur. Deswegen kann sie auch nicht von den Motiven der Individuen absehen, wie Luhmann dies tut. Insofern muss die Reproduktion sozialer Strukturen im individuellen Handeln verankert sein. Jürgen Habermas – zentraler Vertreter der Zweiten Generation der Kritischen Theorie – spricht in diesem Zusammenhang von einer »Verankerung des Systems in der Lebenswelt« (1981: 230f). Sind es damit identifizierbare Personen, die für die Unterdrückung verantwortlich sind? Oder reproduzieren die Handlungen aller Menschen die sozialen Strukturen, in denen sie gefangen sind? In der marxistischen Terminologie geht es um die Frage, ob *Kapitalisten* als Personen oder die *Kapitalwirtschaft* als soziale Struktur für die Aufrechterhaltung der bürgerlichen Gesellschaft verantwortlich sind.

In *Matrix* wird es schwer fallen, einen personalen Herrschaftsträger auszumachen. Die Unterdrücker sind von den Menschen geschaffene Maschinen und von ihnen mit einer künstlichen Intelligenz ausgestattet. Auch in *Frankenstein*, *2001*, *Terminator* und *Blade Runner* wenden sich ursprünglich zur Lebenserleichterung geschaffene Maschinen gegen ihre menschlichen Erbauer (s.o.). Betreten damit neue, nicht-menschliche Akteure die Bühne der Science Fiction? Zunächst ist wohl zu konstatieren, dass all diese Maschinen nicht wie Außerirdische die Welt von außerhalb bedrohen, sondern von den Menschen selbst geschaffen worden sind – dann aber aus deren Kontrolle heraus treten. Hier wird nicht nur die dunkle Seite der zunehmenden Technikabhängigkeit des sozialen Lebens beleuchtet. Statt dessen wird am Beispiel von Maschinen deutlich gemacht: Ursprünglich nutzbringende Strukturen können einen Eigensinn gewinnen und wirken dann nicht nur als Erweiterung von Handlungsoptionen, sondern auch als Einschränkung auf die Menschen (Offe 1986).

Einen überraschend deutlichen Ausdruck findet dieser Gedanke in *Cube*, einem abseits der großen Studios entstandenen Science Fiction-Film (Natali 1997). Die Personen finden sich zu Beginn des Films in einem surrealen Gebilde aus quaderförmigen Räumen wieder. Diese sind zum Teil mit tödlichen Fallen durchsetzt. Etwa in der Mitte des Films beraten die Beteiligten darüber, welchen Sinn dieses Gebilde wohl haben könnte und wer sie in diesen derart tödlichen Komplex geworfen hat. Dann stellt sich heraus, dass einer von ihnen (Worth) an der Planung des Komplexes beteiligt war – ohne sich viel dabei zu denken. Statt dessen habe er vor allem sein Gehalt im Blick gehabt. Die Verschwörungstheorie einer Mitstreiterin lehnt er jedoch ab:

WORTH: This may be hard for you to understand. But there's no conspiracy. Nobody is in charge. It's a headless blunder operating under the illusion of a master plan. Can you grasp that? Big Brother is not watching you.

Im Audio-Kommentar zum Film bezeichnet der Regisseur Vincenzo Natali den Film denn auch als Anti-Conspiracy-Movie. Er spricht vom »evil of banality«:

„It's kind of scary, that nobody cares. In a way it's more frightening that Big Brother is not watching. It's so much colder.“

Diese verschiedenen Motive aus den Alternative-Futures-Filmen verweisen auf eine Ablehnung personaler Zurechnungen für die Reproduktion der Gesellschaftsordnung. Statt dessen wird eine Divergenz zwischen individuellen Handlungsmotiven und gesellschaftlichen Folgen ausgemacht. Damit reihen sich diese Filme in einen gesellschaftstheoretischen Zweig ein, der mit dem Stichwort »nicht-intendierte Handlungsfolgen« verknüpft ist. Die gesellschaftliche Ordnung – zumeist als »System« begriffen – wird durch die kleinteilig motivierten Einzelhandlungen reproduziert (Merton 1936; Boudon 1977; Giddens 1984). Auch Jürgen Habermas spricht in Anlehnung an diese strukturtheoretische Tradition von der Konstitution des systemischen Bereichs durch nicht-intendierte Handlungsfolgen (1981: 179). So war etwa die Konstruktion der Außenhülle durch Worth in *Cube* durch das Gehalt motiviert – genau so wie die anderen Beiträge zum Bau des würfelartigen Gebildes. Das Zustandekommen des Ganzen war dabei genau so wenig intendiert wie die Reproduktion des Systems »einkommensbasierte Ökonomie«.

Das System wird also dadurch aufrecht erhalten, dass die Beteiligten bei ihren Einzelhandlungen von den weiteren Folgen ihres Handelns weitgehend absehen. Nur so kann ein System reproduziert werden, das von den Autoren sowohl der Frankfurter Schule als auch vieler Science Fiction-Filme als unmenschlich, verdinglichend und unterdrückend betrachtet wird. Voraussetzung dafür aber ist, dass die Akteure diese negativen Wirkungen ihres Tuns nicht sehen oder – falls sie sie sehen – als weniger wichtig erachten als die kleinteiligen individuellen Motive. Dies könnte im Rahmen einer *Rational Choice*-Theorie damit erklärt werden, dass egoistisches Handeln den Akteuren oft einen höheren individuellen Nutzen bringt als die Orientierung am Wohl des Kollektivs (Buchstein 1992: 119ff). Im Rahmen der Kritischen Theorie und der hier betrachteten Filme wird es zumeist mit der Unfähigkeit oder dem Unwillen für den Blick auf das Ganze modelliert. So lenken nach Horkheimer und Adorno die Massenmedien, der Antisemitismus und eine auf individuellen Profit orientierte Kultur vom (kritischen) Blick auf die bürgerliche Gesellschaft ab – ja, machen ihn sogar unmöglich. In *Matrix* tritt die Simulation von Realität zwischen das subjektive Bewusstsein und die Erkenntnis der wahren Situation. Wie Morpheus konstatiert: Die Menschen sind als Rollenhhaber (Geschäftsleute, Lehrer, Anwälte, Tischler) so sehr an das System gewöhnt, so abhängig von ihm, dass sie für seine Aufrechterhaltung kämpfen würden (s.o.). Instruktiv ist in diesem Zusammenhang einmal mehr *Cube*, das ohne die Metapher der Simulation auskommt. Als Quentin ihn alleine für ihre missliche Lage verantwortlich machen möchte, macht Worth klar, dass beide auf ihre Weise zur Reproduktion des Systems beitragen, indem

sie ihre partikulare Aufgabe wahrnehmen und das große Ganze dabei nicht im Blick behalten:

WORTH: Do you think anybody wants to ask questions? All they want is a clear conscience and a fat pay-check. [...] We're both part of the system. I drew a box, you walk your beat. It's like you said, Quentin, just keep your head down, keep it simple, look at what's in front of you! I mean, nobody wants to see the big picture. Life's too complicated. I mean, let's face it: The reason we're here is that it's out of control.

Indem sich jeder nur auf sein eigenes Leben konzentriert – so lassen sich Worths Äußerungen interpretieren –, trägt er mit den nicht-intendierten Handlungsfolgen dazu bei, dass das Gesamtsystem außer Kontrolle gerät und nur noch seinen eigenen Gesetzmäßigkeiten folgt. *Cube* wirft damit gewissermaßen einen illusionslosen, nüchtern-analytischen Blick auf »das System«. Bei *Matrix* hingegen ist dieser Blick eindeutig pejorativ wertend. Das System unterdrückt und muss durch die Rebellen überwunden werden. Damit entspricht *Matrix* im Gegensatz zu *Cube* nahezu perfekt dem durch die Autoren der Frankfurter Schule gesteckten Rahmen. Der Film transzendiert die Kultur der bürgerlichen Gesellschaft und entwickelt eine gesellschaftskritische Perspektive auf die soziale Ordnung. Unterstrichen wird dies durch die musikalische Unterlegung des Abspanns mit dem Lied *Wake Up* der Gruppe *Rage against the Machine*:

„Still knee-deep in the system's shit / [...] Networks at work, keepin' people calm / [...] Whadda I got to, whadda I got to do to wake ya up / To shake ya up, to break the structure up.“ (Rage Against the Machine 1992)

6. Helden und Hoffnungen

Wenn die *Alternative Futures*-Filme in ihrer Kritik an der Gesellschaft auf verblüffende Weise den Autoren der Frankfurter Schule ähneln – gilt dies auch für den positiven Gegenpol von Simulation und System? Wenn die Gesellschaft ein von Technik ermöglichter totaler Herrschaftsapparat ist – welche Möglichkeiten des Ausbruchs gibt es dann? Welche Hoffnungen bleiben, welcher Typ Helden ist in der Lage, das System zu durchbrechen? Auf der Seite der Kritischen Theorie ist schon unter den frühen zentralen Vertretern der Frankfurter Schule Uneinigkeit zu verzeichnen. Max Horkheimer hielt der verdinglichenden bürgerlichen Gesellschaft hintergründig einen diffusen Humanismus entgegen – eine Umkehrung der instrumentellen Vernunft auf eine Orientierung an den Bedürfnissen des Menschen. Der Ästhetik-Philosoph Theodor Adorno plädierte für Vielfalt, für ein Ausbrechen aus der totalen Gesellschaft mittels dialektischer Negation. Am deutlichsten ist der Gegenpol der totalen Gesellschaft noch bei Herbert Marcuse besetzt: Er sah in der Triebstruktur des Menschen den zu bewahrenden und zu befriedigenden Gegenspieler der Gesellschaft (1955). Man mag dies als eine Explikation der Horkheimerschen Vision von unverfälschter Humanität lesen – das einzig von der Gesellschaft noch unverfälschte Element sind die Triebe, das *Es* des Menschen. Andererseits orientierte sich Horkheimer zeitlebens mehr am schillernden Philosophen Adorno als am verstoßenen Schüler Marcuse. Und Adornos negative Dialektik sah vor, dass man zu Wahrheit und Erkenntnis eben nur noch durch Negation gelangen könnte (1966). Die Identifikation einer Positivseite wäre unter den »falschen« Umständen der bürgerlichen Gesellschaft zugleich noch nicht und nicht mehr möglich.

So stiefmütterlich und uneinheitlich wie die Frankfurter Schule behandeln auch die *Alternative Futures*-Filme den Positivpol ihrer Kritik. Anders etwa als in den *Star Trek*-Filmen und -Serien lässt sich hier keine positive Vision von Gesellschaftlichkeit identifizieren (Hellmann/Klein 1997). Statt dessen vermengen sich mehrere Motive, die auch zusammen kein Positivmodell von Menschsein und Sozialem ergeben. Im Vordergrund steht auch bei Filmen wie *Matrix*, *Gattaca*, *Dark City*, *The 13th Floor* und *Cube* die Kritik an System und Technik. Jenseits dieser Kritik bleibt nur ein diffuser Appell an Menschlichkeit und Diversi-

tät. Allenfalls bruchstückhaft entsteht auf diese Weise ein Bild vom *Alternative Futures*-Helden als Durchbrecher des Herrschaftsapparats:

Jede Gesellschaft stellt den Einzelnen vor die Wahl, entweder gegen sie zu rebellieren oder sich als solche zu akzeptieren und sie damit zu stützen. Ein Drittes – etwa ein auf Veränderung zielendes Engagement innerhalb der Strukturen des Systems (wie es etwa in *Metropolis* propagiert wird) – ist weder in den älteren Arbeiten der Frankfurter Schule noch in den *Alternative Futures*-Filmen vorgesehen. Das erste Merkmal eines Helden in einem solchen Szenario ist demnach die Stärke, gegen die beherrschende Gesellschaft zu rebellieren – auch unter Inkaufnahme von Unannehmlichkeiten und persönlichen Nachteilen. Das System zielt auf die Befriedung der Menschen. Wer sich außerhalb stellt, muss auch auf ihre Segnungen verzichten. Ein Vorläufer des *Alternative Futures*-Helden ist etwa der Wilde in Aldous Huxleys *Brave New World*. Mit den auf organisierte Glückseligkeit zielenden Apparaten der »Schönen Neuen Welt« konfrontiert, fordert er:

„But I don't want comfort. I want God, I want poetry, I want real danger, I want freedom, I want goodness. I want sin. ... I'm claiming the right to be unhappy.“ (1932: 237)

Erich Fromm hat in einer gemeinsamen Untersuchung mit Adorno und Horkheimer zwischen autoritären und revolutionären Charakteren unterschieden (1936: 168ff). Das Merkmal des autoritären Charakters ist die Dominanz des *Über-Ichs*. Die Erwartungen der Gesellschaft wirken intern handlungsleitend, sodass keine Rebellion zustande kommen kann. Der (von Fromm nur angedeutete) revolutionäre Charakter zeichnet sich hingegen durch Ich-Stärke aus – durch eine starke Persönlichkeit, die in der Lage ist eigene Ansprüche auch gegen die Gesellschaft aufrecht zu erhalten. Der Wilde in Huxleys *Brave New World*, aber auch die Helden in *Matrix* und *Dark City* sind Musterbeispiele von revolutionären Charakteren. Sie zeichnen sich durch starken Widerstand gegen die Simulation aus und unterscheiden sich dadurch von den gesellschaftlichen Mitläufern. Auf der anderen Seite werden etwa in *Matrix* die noch nicht Befreiten als zu abhängig von der simulierten Gesellschaft, als zu ichschwach für die Rebellion gewertet (s.o.).

Eine Positivseite der *Alternative Futures*-Filme ist damit die menschliche Kapazität für Widerstand, für Spontaneität, für Rebellion. In *Dark City* wird diese widerständige Individualität als die Essenz von Humanität gesehen. Hier versuchen die mit einem Kollektiv-Geist ausgestatteten Außerirdischen mit Hilfe eines Simulationsexperiments das Geheimnis der menschlichen Stärke zu entschlüsseln. Der mit den Außerirdischen kooperierende Dr. Schreiber erläutert dem Helden (John):

DR. SCHREBER: It is our capacity for individuality, our soul is what makes us different from them. They think they can find the human soul if they understand how our memories work. All they have are collective memories. They share one group mind. [...]

JOHN: Where do I fit in?

DR. SCHREBER: You are different, John. You resisted my attempt to imprint you.

Der *Alternative Futures*-Held John zeichnet sich dadurch aus, dass er der Prägung durch die durch Dr. Schreiber vorgefertigten Erinnerungen widersteht. Die Simulation prallt von ihm ab, weil seine Persönlichkeitsstruktur (das Freudsche *Ich*) stärker ist als die ihm aufgezwungene Identität. Hier tauchen Parallelen zu der Rasse der *Borg* in *Star Trek* auf. Diese versuchen als Kollektiv, die Menschheit zu assimilieren. Auch hier steht ein Feindbild mit kollektivem Bewusstsein gegen die Menschheit mit der Betonung von Individualität und Einzigartigkeit (Berreth/Witte 1997). Sowohl bei *Star Trek* als auch in *Dark City* wird damit die individuelle Vielfalt als Essenz des Menschlichen gegen kollektive Gesellschaftsmodelle gesehen.

Andererseits hatte die Kritische Theorie gerade den Individualismus der bürgerlichen Gesellschaft immer kritisiert: Die Betonung des Einzelmenschen gegenüber der Gesellschaft führt zu einer Konzentration auf individuelle Vorteile. Das individuelle Vorteilsdenken lenkt aber von einer Erkenntnis der Klassenherrschaft ab und verhindert damit die Ausbildung eines Klassenbewusstseins (Horkheimer 1947: 124ff). Auch die oben zitierten Stellen aus *Cube* gehen in diese Richtung: Die Konzentration auf das eigene Leben und individuelle Vorteile rücken die gesellschaftlichen Strukturen als Ganze aus dem Blickfeld. Einen weiteren Beleg für diesen Zusammenhang findet man in der Figur des Verräters in *Matrix*. Cypher Reagan, ein Mitglied der Rebellen, entscheidet sich statt des Kampfes gegen die Simulation für ein angenehmes Leben in ihr. Die Abmachung dazu fällt während der Verhandlung mit Agent Smith – dem Vertreter des Regimes der Maschinen – in einem simulierten Restaurant in der Matrix:

AGENT SMITH: Do we have a deal, Mr. Reagan?

CYPHER: You know, I know that this steak doesn't exist. I know that when I put it in my mouth, the Matrix is telling my brain that it is juicy and delicious. After nine years, do you know what I've realized? Ignorance is bliss. Mmm so, so goddamn good.³

AGENT SMITH: Then we have a deal?

CYPHER: I don't want to remember nothing. Nothing! You understand? And I want to be rich. Someone important. Like an actor. You can do that, right?

AGENT SMITH: Whatever you want, Mr. Reagan.

CYPHER: All right. You get my body back in a Power Plant, reinsert me into the Matrix and I'll get you what you want.

Cypher entscheidet sich hier bewusst für seinen eigenen Vorteil und die Annehmlichkeiten des simulierten Lebens. Man kann hier nicht unbedingt von einem ich-schwachen Charakter sprechen, weil sich Cypher gegen den sozialen Druck seiner Peer-Group (der Rebellen) für den Verrat entscheidet. Entscheidend ist vielmehr, dass ihm sein individuelles Wohlergehen wichtiger ist als die Befreiung der Menschheit aus der Simulation. Der *Alternative Futures*-Held zeichnet sich dementsprechend durch beides aus: individuelle Willensstärke und eine Orientierung am Wohl des Kollektivs. Erst die Verknüpfung von Individualität mit Kollektivität erlaubt die Durchbrechung der »falschen« Gesellschaft, in der beides umgekehrt verknüpft ist: kollektive Willensschwäche und Orientierung am individuellen Vorteil.

Darüber hinaus machen die verschiedenen *Alternative Futures*-Filme deutlich, dass die Simulation nicht durch Einzelkämpfer durchbrochen werden kann. Vor allem in *Matrix* und *Cube*, aber auch in *The 13th Floor* gelingt der Ausbruch nur mit der Hilfe Anderer im Rahmen von sozialen Beziehungen oder Gruppen. *Cube* liest sich geradezu als Parabel darauf, dass erst die gemeinsame Anstrengung der Gruppenmitglieder mit ihren verschiedenen Fähigkeiten und ihrem Wissen zum Ausbruch aus dem System führt. In *Dark City* findet sich noch am ehesten die Figur des Einzelkämpfers (John), der kraft seiner individuellen Willensstärke die Simulation durchschaut und durchbricht. Aber auch er ist immer wieder auf die Hilfe anderer angewiesen.

Insgesamt findet sich in den *Alternative Futures*-Filmen kein Loblied auf die Gruppe als »Weg, sich selbst und andere zu befreien« (Richter 1972). Die wichtigste Sozialform für den Widerstand gegen System und Simulation ist hier statt dessen die Liebe. So entspinnt sich zwischen John und seiner ihm zugewiesenen Ehefrau Emma in *Dark City* folgender Dialog:

3) Woody Allen hat einmal gesagt: „I hate reality. And, you know, unfortunately it's the only place where we can get a good steak dinner.“ Die zitierte Stelle liefert eine ironische Brechung dieses Ausspruchs: Der einzige Ort, an dem Cypher ein gutes Steak bekommt, ist die Simulation. Beide – Cypher und Allen – entscheiden sich für das Steak und gegen die Rebellion.

EMMA: I love you, John. You can't fake something like that.

JOHN: No, you can't.

Die Vorstellung ist hier, dass Liebe nicht simulierbar ist. Zu Beginn des Films sind Emma und John nur durch die ihnen eingepflanzten Erinnerungen miteinander verheiratet. Und auch die romantische Situation am Fluss, in der sich die beiden kennen und lieben lernten, hat nie stattgefunden, sondern existiert nur durch die eingepflanzte Erinnerung. Am Ende des Films hingegen, als Emma durch eine neue Imprägnierung zu Anna geworden ist und sich weder an das (virtuelle) Kennenlernen noch an das (reale) Verheiratetsein mit John erinnern kann, bandelt sie aufs Neue mit ihm an. Liebe – so wird suggeriert – besteht jenseits von kultureller Prägung und kann nicht durch die Gesellschaft vorgegeben werden. Auch in *Matrix* und in *The 13th Floor* (und im artverwandten *Truman Show*) wird der Held durch die Liebe gerettet. Ist Liebe damit ein Stück unverfälschter Realität inmitten einer simulierten Gesellschaft?

Die Soziologie geht inzwischen davon aus, dass auch Liebe kultureller Prägung unterliegt. Liebesbeziehungen entstehen nicht durch quasi-urwüchsige Anziehungskräfte jenseits aller gesellschaftlich vorgegebenen Sinnformen. Im Gegenteil gibt die Gesellschaft das Ideal der Liebe vor und normiert sogar noch die Kriterien, nach denen Personen als begehrenswert (eigentlich: »liebens«-wert) eingeteilt werden (Luhmann 1982; Kaufmann 1993). Allerdings sieht genau diese kulturelle Form der Liebe auch vor, dass Liebesbeziehungen ein stark am partikulären Anderen orientiertes Arrangement sind. Liebe wird damit als persönliches Gegengewicht gegen die unpersönliche Behandlung im »System« Gesellschaft stilisiert. Diese Gegenüberstellung wird von den *Alternative Futures*-Filmen aufgenommen, die damit auch die Idealisierung von Liebe reproduzieren.

In der Frankfurter Schule findet sich nur selten die Liebe als Hoffnungsträger. Lediglich an einzelnen Stellen gibt es Ansätze einer Idealisierung von Liebe als Ort authentischen Menschseins. So schreibt Max Horkheimer im philosophischen Einleitungsabschnitt zu der Institutsstudie *Autorität und Familie*:

„Im Gegensatz zum öffentlichen Leben hat jedoch der Mensch in der Familie, wo die Beziehungen nicht durch den Markt vermittelt sind und sich die Einzelnen nicht als Konkurrenten gegenüberstehen, stets auch die Möglichkeit besessen, nicht bloß als Funktion, sondern als Mensch zu wirken. Während im bürgerlichen Leben das gemeinschaftliche Interesse ... einen wesentlich negativen Charakter trägt ..., hat es in der Geschlechtsliebe und vor allem in der mütterlichen Sorge eine positive Gestalt. Die Entfaltung und das Glück des anderen wird in dieser Einheit gewollt. Dadurch entsteht der Gegensatz zwischen ihr und der feindlichen Wirklichkeit, und die Familie führt insofern nicht zur bürgerlichen Autorität, sondern zur Ahnung eines besseren menschlichen Zustands.“ (1936: 404)

Ähnliche Ansätze finden sich auch bei Herbert Marcuse und Erich Fromm. Marcuse hält ja die menschliche Triebstruktur für den positiven Gegenpol der entmenschlichten Gesellschaft. Die Liebe könnte dementsprechend so etwas wie eine repressionsfreie Vergesellschaftung verwirklichen (Marcuse 1955: 170ff). Auch Fromm baut auf die unverfälschte Formung von Charakter in nicht-pathologischen Intimbeziehungen. Aus dieser Perspektive heraus hat er etwa einen Entwurf der »Kunst des Liebens« geliefert (Fromm 1956). Insgesamt drückt sich hier die Vorstellung aus, dass der Mensch in seinen Gefühlen, seinen Trieben etwas von der Gesellschaft Unverfälschtes in sich trägt. Und dies könne in der Liebe verwirklicht werden. Das Bewusstsein mag verdinglicht, dem Menschsein entfremdet sein. Aber in seiner Emotionalität, seinem *Es* habe der Mensch einen nicht-korruptiblen Kern. Dies drückt deutlich wiederum John am Ende von *Dark City* gegenüber einem der Außerirdischen aus:

JOHN: You wanted to know what it is that made us human. You are not gonna find it in here! [Er tippt an seine Stirn.] You were looking in the wrong place.

7. Schluss: Dialektiken der Moderne

Die bisherigen Ausführungen lassen sich folgendermaßen zusammen fassen: Science Fiction-Filme wie *Blade Runner*, *Dark City*, *Gattaca*, *Matrix*, *Cube* und *13th Floor* formulieren mehr oder weniger explizit eine Kritik an der Gesellschaft. Diese Kritik folgt weitgehend dem durch die Frankfurter Schule um Max Horkheimer und Theodor Adorno abgesteckten Rahmen. Die Gesellschaft wird als eine Simulation begriffen, die eine Erkenntnis der Herrschaftsstrukturen in der Gesellschaft fast unmöglich macht. Vernunft bleibt deswegen subjektiv und auf die individuelle Situation bezogen, statt sich in einer objektiven Perspektive auf das große Ganze zu beziehen.

Ein besonderer Schwerpunkt dieses *Alternative Futures* genannten Genres sind die Auswirkungen von Technik auf Gesellschaft. Darin schließen diese Filme an Technikkritik der Kritischen Theorie an. Vor allem die massenmedialen Technologien werden als Voraussetzung für die Simulation von Gesellschaft gesehen. Technik wird hier wie an anderen Stellen als ein Instrument dargestellt, das sich oft gegen die ursprünglichen Intentionen seiner Nutzer richtet. So sollten die Massenmedien ursprünglich für mehr Informationen sorgen. Ermöglicht wurde dadurch aber auch die Desinformation, die Verschleierung von gesellschaftlichen Strukturen. Die Gesellschaft – so die Schlussfolgerung – wird mittels der Technik zu einem System von nicht-intendierten Handlungsfolgen. Als positive Gegenpole gegen die gesellschaftlichen Strukturen werden individuelle Ich-Stärke bei einer Orientierung am kollektiven Wohl und Emotionalität und Liebe stilisiert.⁴

Die Validität dieser Gesellschaftsbeschreibung und der formulierten Kritik soll hier nicht beurteilt werden. Die ihnen zugrunde liegenden politisch-philosophischen Annahmen übersteigen den Horizont dieses Aufsatzes. Es ging mir vor allem darum zu zeigen, dass diese Science Fiction-Filme eine solche Kritik formulieren und welchen Inhalt die Kritik hat. Die Möglichkeit einer solchen Kritik war in der Frankfurter Schule selbst nicht vorgesehen – zumindest wenn man dem prominenten Kapitel über die Kulturindustrie in Horkheimers und Adornos *Dialektik der Aufklärung* folgt. Die Massenmedien – so die Diagnose von 1944 – verunmöglichen die Kritik an der Gesellschaft durch die Glorifizierung des Faktischen, durch Wiederholung des Immergleichen und durch Normierung bürgerlicher Lebensentwürfe. Damit wären sie ein zentraler Reproduktionsmechanismus der »falschen« bürgerlichen Gesellschaft. Dies kann man den behandelten Filmen wie *Matrix*, *Cube*, *Dark City* und *Gattaca* kaum vorwerfen. Kommt damit die Gesellschaft – über 50 Jahre nach Adornos und Horkheimers apokalyptischem Szenario – schließlich doch noch zu sich selbst? Hat die kritische Erkenntnis der Gesellschaft gegen alle Widerstände jetzt doch den Durchbruch in den Massenmedien geschafft?

Für einen solchen revolutionären Weltbezug fehlt es – abgesehen von den *Alternative Futures*-Filmen – derzeit an Indizien. Eher wird man konstatieren können, dass die Gesellschaft der Gegenwart in ihren Kunstformen, in ihrer Philosophie, aber eben auch in einigen »Blockbustern« des Hollywood-Kinos mit ihrer eigenen Negation spielt. Es wäre vorschnell, darin eine Trivialisierung der Gesellschaftskritik zu sehen. Die zitierten Stellen sprechen eine deutliche Sprache. Die Kritik an gesellschaftlichen Strukturen bleibt damit nicht auf

4) Daneben finden sich vor allem in *Matrix* (und seinen beiden Sequels) noch viele religiöse Motive einer messianischen und zionistischen Erlösungsperspektive. In der Frankfurter Schule spielen religiöse Motive etwa bei Theodor Adorno eine Rolle. Eine Diskussion der komplexen religiösen Aspekte konnte hier nicht geleistet werden.

philosophische Kneipengespräche und einige wenige »noch-nicht-korruptierte« Stellen in Wissenschafts- und Kunstbetrieb beschränkt. Statt dessen erobern die düsteren Zeitdiagnosen der Frankfurter Schule und des Poststrukturalismus (Baudrillard) die Wohnzimmer und die Kinosäle der bürgerlichen Gesellschaft – ohne große Folgen. Radikale Kritik ist damit ein Element des ästhetischen Diskurses der Gegenwart. Aber statt der großen Konfrontation kommt es nur zu einem Durchspielen von Weltansichten. Die Unvereinbarkeit von Adorno und Parsons, von Spielbergs *E.T.* und *Matrix* scheint dabei niemand mehr zu stören. Anscheinend akzeptiert die Gegenwart verschiedene Sichten aufs Soziale ohne auf die Auflösung derer Gegensätze zu drängen (Lyotard 1979). Ein revolutionäres Moment fehlt genauso wie ein einigendes »grand narratif«, in dem die Sprachspiele aufgelöst werden könnten.

Die Dialektik der (Post-)Moderne wäre dementsprechend nicht allein in einem Nebeneinander von positiven und negativen Folgen gesellschaftlicher Rationalisierung zu sehen. Statt dessen sind sowohl Affirmation als auch Kritik, sowohl Entzauberung als auch Wiederverzauberung elementare Bestandteile des Weltbezugs der modernen Gesellschaft. Viele haben dies als ein Zeichen des Epochenwechsels gesehen. Aber Kritik und Wiederverzauberung sind keineswegs erst am Ende des 20. Jahrhunderts erfunden worden. Sie durchziehen die okzidentale Kultur seit der Erfindung des Buchdrucks mit beweglichen Lettern. Sowohl die frühen literarischen Utopien als auch der Hexenglauben und zahlreiche Ketzerbewegungen zu Beginn der Neuzeit markieren eine gesellschaftliche Entwicklung, die immer auch Gegenbewegungen zum Prozess der Rationalisierung umfasste.

Literatur

- Adorno, Theodor W. 1942: *Aldous Huxley und die Utopie*, in: ders.: *Kulturkritik und Gesellschaft I, Gesammelte Schriften 10.1*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1997, 97-122.
- Adorno, Theodor W. 1951: *Minima Moralia*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1980.
- Adorno, Theodor W. 1966: *Negative Dialektik*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1992.
- Baudrillard, Jean 1981: *Simulacres et Simulation*, Paris: Galilée.
- Berreth, Stefan / Christopher Witte 1997: *Kollektiv der Feindbilder; Die Borg als ultimative Herausforderung*, in: Hellmann/Klein 1997, 72-79.
- Boudon, Raymond 1977: *Effets pervers et ordre social*, Paris: Quadrige 1993.
- Bourdieu, Pierre 1985: *Science Fiction*, in: ders.: *Satz und Gegensatz*, Berlin: Wagenbach 1989, 59-66.
- Breuer, Stefan 1995: *Die Gesellschaft des Verschwindens*, Hamburg: Rotbuch.
- Buchstein, Hubertus 1992: *Perspektiven Kritischer Demokratietheorie*, in: Prokla 86, 115-136.
- Bühl, Achim 1996: *CyberSociety; Mythos und Realität der Informationsgesellschaft*, Köln: Papyrossa.
- Cameron, James 1984: *Terminator*, Pacific Western.
- Dick, Philip K. 1964: *The Simulacra*, New York: Vintage 2002.
- Fischer-Kerli, David 1999: *Flucht nach vorne, Flucht zurück: Technikkritik und Neokonservatismus in „Star Wars“*, in: Leviathan 27, 556-570.
- Fromm, Erich 1936: *Studien über Autorität und Familie; Sozialpsychologischer Teil*, in: ders.: *Gesamtausgabe; Band I*, Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt 1999, 141-187.
- Fromm, Erich 1956: *Die Kunst des Liebens*, Frankfurt/Main: Ullstein 1974.
- Galouye, Daniel 1964: *Simulacron 3*, New York: Bantam.
- Gibson, William 1984: *Neuromancer*, London: HarperCollins 1995.
- Giddens, Anthony 1984: *The Constitution of Society*, Cambridge: Polity Press.
- Habermas, Jürgen 1981: *Theorie des kommunikativen Handelns; Band 2; Zur Kritik der funktionalistischen Vernunft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1995.

- Hellmann, Kai-Uwe / Arne Klein (Hg.) 1997: »Unendliche Weiten...«; *Star Trek zwischen Unterhaltung und Utopie*, Frankfurt/Main: Fischer.
- Horkheimer, Max 1936: *Autorität und Familie*, in: ders.: *Gesammelte Schriften Band 3*, Frankfurt/Main: Fischer 1988, 326-417.
- Horkheimer, Max 1937: *Traditionelle und kritische Theorie*, in: ders.: *Traditionelle und kritische Theorie*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1995, 205-260.
- Horkheimer, Max 1947: *Zur Kritik der instrumentellen Vernunft*, Frankfurt/Main: Fischer 1967.
- Horkheimer, Max / Theodor W. Adorno 1944: *Dialektik der Aufklärung*, Frankfurt/Main: Fischer 1993.
- Huxley, Aldous 1932: *Brave New World*, London: HarperCollins 1993.
- Jameson, Fredric 1991: *Postmodernism; or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham/North Carolina: Duke University Press.
- Kaufmann, Jean-Claude 1993: *Sociologie du couple*, Paris: puf 1999.
- Kellner, Douglas 1995: *Media Culture*, London: Routledge.
- Kubrick, Stanley 1968: *2001*, Warner.
- Kubrick, Stanley / Steven Spielberg 2001: *A.I.; Artificial Intelligence*, Warner.
- Lang, Fritz 1926: *Metropolis*, UFA.
- Lisberger, Steven 1982: *Tron*, Walt Disney Productions.
- Longo, Robert / William Gibson 1995: *Johnny Mnemonic*, TriStar.
- Luhmann, Niklas 1982: *Liebe als Passion*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1994.
- Liotard, Jean-François 1979: *La condition postmoderne*, Paris: Minuit.
- Liotard, Jean-François 1988: *Réécrire la modernité*, in: ders.: *L'inhumain; causeries sur le temps*, Paris: Galilée, 33-44.
- Lukács, Georg 1923: *Geschichte und Klassenbewußtsein*, Neuwied :Luchterhand 1968.
- Marcuse, Herbert 1941: *Some Sociological Implications of Modern Technology*, in: *Zeitschrift für Sozialforschung* 9, 414-439.
- Marcuse, Herbert 1955: *Triebstruktur und Gesellschaft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1979.
- Marcuse, Herbert 1964: *Der eindimensionale Mensch*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1989.
- Merton, Robert 1936: *The unanticipated consequences of purposive social action*, in: *American Sociological Review* 1, 894-904.
- Merton, Robert 1938: *Anomie and Social Structure*, in: *American Sociological Review* 3, 672-682.
- Moylan, Tom 1986: *Demand the Impossible; Science Fiction and the Utopian Imagination*, New York: Methuen.
- Natali, Vincenzo 1997: *Cube*, Cube Libre.
- Nemella, Joachim 1995: *Anti-Utopien in Zeiten wie diesen; Gesellschaftskritische Akzente in der Science Fiction*, in: Andreas Balog / Johann August Schüle (Hg.): *Soziologie und Gesellschaftskritik*, Gießen: Focus, 151-168.
- Neuhaus, Wolfgang 1999: *Simulation mit System; Die Allegorie der Macht in »The Matrix«*, in: Telepolis (<http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/kino/5060/1.html>).
- Niccol, Andrew 1997: *Gattaca*, Columbia Pictures.
- Offe, Claus 1986: *Die Utopie der Null-Option*, in: Peter Koslowski et al. (Hg.): *Moderne oder Postmoderne?*, Weinheim: Juventa, 143-172.
- Orwell, George 1949: *Nineteen Eighty-Four*, London: Penguin 1989.
- Proyas, Alex 1998: *Dark City*, New Line Cinema.
- Rage Against the Machine 1992: *Wake Up*, Epic Records.
- Richter, Horst-Eberhard 1972: *Die Gruppe; Hoffnung auf einen neuen Weg, sich selbst und andere zu befreien*, Reinbek: Rowohlt.

- Rottensteiner, Franz 1987: *Zweifel und Gewißheit; Zu Traditionen, Definitionen und einigen notwendigen Abgrenzungen in der phantastischen Literatur*, in: ders. (Hg.): *Die dunkle Seite der Wirklichkeit*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, 7-20.
- Rusnak, Josef / Roland Emmerich 1999: *The 13th Floor*, Columbia Pictures.
- Saage, Richard 1997: *Utopie und Science Fiction; Versuch einer Begriffsbestimmung*, in: Hellmann / Klein 1997, 45-58.
- Schröder, Torben 1998: *Science Fiction als Social Fiction; Das gesellschaftliche Potential eines Unterhaltungsgenres*, Münster: LIT.
- Schwonke, Martin 1957: *Vom Staatsroman zur Science Fiction; Eine Untersuchung über Geschichte und Funktion der naturwissenschaftliche-technischen Utopie*, Stuttgart: Enke.
- Scott, Ridley 1982: *Blade Runner*, Warner.
- Shelley, Mary 1818: *Frankenstein*, London: Penguin 1994.
- Sloterdijk, Peter 2000: *Der Anwalt des Teufels; Niklas Luhmann und der Egoismus der Systeme*, in: Soziale Systeme 6, 3-38.
- Tiryakian, Edward 1992: *Dialectics of Modernity: Reenchantment and Dedifferentiation as Counterprocesses*, in: Hans Haferkamp / Neil Smelser (Hg.): *Social Change and Modernity*, Berkeley: University of California Press, 78-94.
- Weber, Max 1905: *Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus*, Gütersloh: Gütersloher Verlagshaus 2000.

Jan Arendt Fuhse,
Universität Stuttgart, Abt. f. Soziologie I,
Keplerstr. 17, 70174 Stuttgart.
jan.fuhse@soz.uni-stuttgart.de