

Visionen und Zukunftsszenarien rund um technische Entwicklungen und KI im Science-Fiction-Film

Peter Lökk, Journalistenakademie,
und Gabriele Hooffacker, HTWK,
Fakultät Informatik und Medien

Utopien und Dystopien im Science-Fiction-Film

HTWK

Hochschule für Technik,
Wirtschaft und Kultur Leipzig

Zu welchen Visionen und Zukunftsszenarien rund um technische Entwicklungen und KI kommt der SF-Film? Mit Beispielen (keine Filmanalysen) von

- Fritz Lang, Metropolis (1927)
- Andrei Tarkovski, Solaris (1972)
- Ridley Scott, Blade Runner (1982)
- Wachowski-Geschwister, Matrix (1999)
- Lions Gate Entertainment: Die Tribute von Panem (2012)

Politik und Literatur in der SF-Literatur

HTWK

Hochschule für Technik,
Wirtschaft und Kultur Leipzig

- Utopien ursprünglich auf Politik und Gesellschaft bezogen
- Im 19. Jahrhundert Trennung von wissenschaftlicher und literarischer Utopie → These: Entpolitisierung des Genres
- Seit der industriellen Revolution sind Utopien auch immer technische Utopien.
- In den fiktionalen Genres werden Einzelaspekte der technischen und gesellschaftlichen Entwicklung kritisiert
- Die Gesellschaftsform als solche wird zunächst nicht grundsätzlich infrage gestellt.
- „Zyklisches Geschichtsbild“: Aus dem Untergang entstehen in einem Reinigungsprozess wieder Gemeinschaften.

Utopie-Begriff und Science Fiction

- Roloff und Seeßlen sehen darin eine „Anti-Utopie“: SF dekonstruiert Utopien (Diskussionsbedarf!)
- Nicht mehr Reise im Raum, sondern in der Zeit
- Bis in die 1970er Jahre: SF negiert Zusammenhang zwischen technischen und gesellschaftlichen Veränderungen
- 1980er Jahre: Politisierung, Wiederaufnahme der Gesellschaftskritik
- 1990er Jahre: „Individualisierung“ der SF, Vertrauen auf das starke Individuum
- Ab 2010er Jahren: Gesellschafts- und Medienkritik im Fokus.

Motive: Die „sieben Plagen“ des SF-Films

Georg Seeßlen und Bernhard Roloff identifizieren sieben „Plagen“ des SF-Films. Oft kommen sie in Kombination vor:

1. Maschinen und KI
2. Neue Monster
3. Viren-Katastrophen
4. Geschlossene Gesellschaft (Überbevölkerung, Eugenik...)
5. Insekten
6. Show und Aggression
7. Invasion der Aliens (vgl. Horror-Subgenre Zombie-Film).

These: SF-Filme sind meist „Katastrophenphantasien“, die der Angstabwehr dienen (Roloff/Seeßlen). Ängste vor der technischen Entwicklung, vor KI, vor einer technisch veränderten kalten Stadt, bestimmen das Genre.

Fritz Lang, Metropolis (1927)

HTWK

Hochschule für Technik,
Wirtschaft und Kultur Leipzig



Trailer (2010):

<https://www.youtube.com/watch?v=gdtZv3XROnc>

- Erster SF-Film in Spielfilmlänge
- Gegensatz zwischen futuristischer Oberstadt mit Exzessen und der Unterwelt („Katakomben“) der unterdrückten Arbeiter
- Held Freder verliebt sich in die pazifistische Arbeiterführerin Maria.
- Sein Vater Frederson und der zerstörerische Erfinder Rotwang entführen Maria und stellen eine künstliche Figur gleichen Aussehens her.
- Sie verführt die Bourgeoisie und hetzt die Arbeiter zur Revolte.
- Freder und Maria retten Metropolis und versöhnen die Klassen: „Mittler zwischen Hirn und Händen muss das Herz sein“.

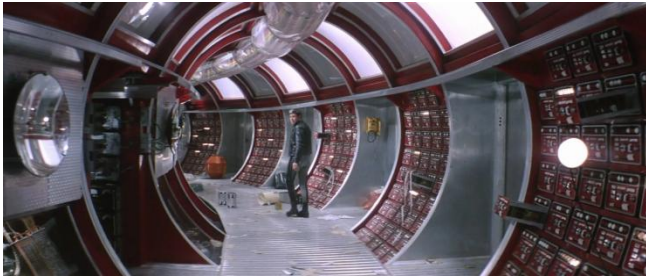
Analyseansatz:

- Der Android – hier eine Frau – verkörpert das Böse schlechthin:
- Sie hetzt die geknechteten Arbeiter zur Revolte auf (keine grundsätzliche Kritik an den Arbeitsbedingungen durch die kapitalistische Produktion)
- Sie verführt die Jeunesse dorée der Oberwelt als „Hure von Babylon“.
- Der „wahnsinnige Wissenschaftler“ versteht sich als Schöpfergott – das ist quasi Gotteslästerung.
- Freder (Mittler = Erlöser) und Maria (Gottesmutter) sind religiöse Heilsbringer.
- Filmkritiker wie Enno Patalas und andere sehen hier eine „Erlösung“, die auf den Faschismus verweist.

Andrei Tarkovski, Solaris (1972)

HTWK

Hochschule für Technik,
Wirtschaft und Kultur Leipzig



- Der Psychologe Kelvin wird zur Raumstation über dem Planeten Solaris geschickt, um das Rätsel des Planeten zu lösen.
- Die dort stationierten Wissenschaftler wirken sonderbar bis zum Selbstmord.
- Kelvin erhält Besuch von seiner verstorbenen Frau Hari – offenbar ein künstliches Wesen. Doch Hari entwickelt einen Charakter und – Liebe.
- Kelvin taucht in seine Kindheit ein.
- Die unbekannte Lebensform des Planeten kommuniziert auf diese Weise mit den „Eroberern“ und konfrontiert sie mit ihren Ängsten.

Trailer (engl.):

<https://www.youtube.com/watch?v=9LMMn8czq2w>

Analyseansatz

- Kunstfilm nach Stanislaw Lem, der sich der einfachen Deutung widersetzt
- Kritik an einer unreflektierten, wissenschaftlich begründeten „Eroberung“ eines fremden Planeten (Darstellung der Ingenieure, die dem zurückgekehrten zweifelnden Wissenschaftler keinen Glauben schenken)
- Kritik am aufgeklärten Bildungsbürgertum (Interieurs)
- Die futuristische Stadt auf der Erde ist seelenlos und kalt dargestellt (s/w)
- Der fremde Planet spiegelt eigene Ängste und Schuldgefühle
- Kommunikation mit der Intelligenz des Planeten wird ausschließlich über ein Sich-Einlassen auf sich selbst und Selbstreflexion möglich,
- führt aber möglicherweise über die Selbstaufgabe des Menschen.
- Reflexion über menschliche Ängste und ihre Projektion auf andere Lebewesen im All.

Ridley Scott, Blade Runner (1982)

HTWK

Hochschule für Technik,
Wirtschaft und Kultur Leipzig



Trailer:

<https://www.youtube.com/watch?v=1E1Am3M6vIE>

- Los Angeles 2019. Die Tyrell Corp., eine profitorientierte Firma, stellt „Replikanten“ her, Androiden, die nicht von Menschen zu unterscheiden sind.
- Sie entwickeln Gedanken und Gefühle. Nach vier Jahren müssen sie sterben.
- Sechs planen den Aufstand. Der „Blade Runner“ (Jäger) Rick Deckard soll sie töten.
- Es kommt zum abschließenden Zweikampf zwischen dem Anführer der Replikanten Roy Batty und Rick Deckard.
- Genre Cyberpunk, Elemente des Film noir: Düstere Stadtvisionen, die Androiden sind „menschlicher als die Menschen“.

Analyseansatz

- Die seelenlose Stadt mit ihren Vergnügungen zitiert „Metropolis“ sowie Kriminalfilme der 1940er Jahre
- Kapitalismuskritik in der Person des profitorientierten Inhabers Tyrell von Tyrell Corp.
- Androiden wollen ein Leben wie die Menschen haben und nicht nach vier Jahren sterben.
- Auch der naive Wissenschaftler J. F. Sebastian kann das Leben der von ihm gebauten Replikanten nicht mehr retten → Ohnmacht den eigenen Geschöpfen gegenüber, „Zauberlehrling“, vgl. Motiv der Gotteslästerung
- Versöhnlicher Ansatz: Deckard verliebt sich in einen weiblichen Androiden und kann mit ihr fliehen.
- Die Grund-Angst ist hier eine vor den menschlichen Abgründen.
- Utopische Kraft in der Vorstellung, dass die von Menschen geschaffenen künstlichen Kreaturen die besseren Menschen werden .

Wachowski-Geschwister, Matrix (1999)

HTWK

Hochschule für Technik,
Wirtschaft und Kultur Leipzig



Trailer:

<https://www.youtube.com/watch?v=ETvkaFGs6d4>

- Dystopie: Die Menschen haben den Krieg gegen die Maschinen verloren und wurden versklavt.
- Die sichtbare Welt ist nur eine Computersimulation.
- Als Held Neo der Heldin „Trinity“ und „dem Kaninchen folgt“ und auf den rätselhaften Morpheus trifft, wählt er zwischen der blauen und der roten Pille – die Erkenntnis.
- Kontrast zwischen Raumschiff „Nebuchadnezzar“ sowie der letzten freien Stadt „Zion“ und der von KI-Agenten (Programmen) beherrschten Welt

Analyseansatz

Dystopie, von religiösen Motiven durchdrungen:

- Neo = Erlöser, muss sterben, um wiederaufzuerstehen
- weigert sich zunächst, der Erlöser zu sein
- Nebukadnezzar = Gefangenschaft in Ägypten
- Trinity = Dreifaltigkeit, erweckt Neo durch ihre Liebe wieder zum Leben
- Katastrophenphantasie: Die Maschinen haben nach dem Sündenfall der Menschheit die Macht übernommen und verwerten die Menschen (zur Energieerzeugung - Umweltmotiv)
- Angst vor unbeherrschbarer KI-Technik, die durch analoge Technik ausgetrickst werden kann (der Übergang zwischen den Welten funktioniert durch eine altmodische Telefonzelle)
- Erkenntnis- und medientheoretische Überlegung: Wie unterscheiden wir Wirklichkeit von Täuschung? Und wer glaubt uns dann? (Höhlengleichnis, ähnliches Motiv bei Fassbinder, Welt am Draht)

Die Tribute von Panem (2012)

HTWK

Hochschule für Technik,
Wirtschaft und Kultur Leipzig



- Dystopie: Gladiatorenkämpfe („Hunger-spiele“) im Land „Panem“ als TV-Show zur Unterhaltung der Bevölkerung
- Coming-of-Age-Story
- Der Regisseur der Hungerspiele „Seneca Crane“ manipuliert den Spielverlauf, um im Auftrag des Diktators „Coriolanus Snow“ eine emotional spannende Fernsehshow zu erzeugen.
- Heldin Katniss und Held Peeta überstehen die Kampfspiele.
- Gegensatz der verarmten Bevölkerung in den Distrikten vs. die schrill gekleidete Elite im „Kapitol“

Trailer:

<https://www.youtube.com/watch?v=MTHd6A7JOKQ>

Analyseansatz

- Parallelen zwischen dem antiken Rom und einer US-Elite im „Kapitol“ mit Gladiatorenkämpfen
- Kontrast zwischen dem armseligen düsteren Leben in den Slums der Distrikte und der Glitzerwelt in der futuristischen Überfluss-Stadt der Elite
- Medienkritik: Skrupelloser TV-Regisseur opfert Menschen für eine gute Show.
- Rolle der Medien: Machterhaltung für den Diktator
- Gesellschaftskritik: Als die Show unerwartet mit dem Überleben beider Protagonisten endet, wird der TV-Regisseur zum Selbstmord aufgefordert, da er seinem politischen Auftrag nicht nachgekommen ist.
- Ängste: Medien manipulieren im Auftrag der Regierung durch „Panem et circenses“, um die verarmte Bevölkerung ruhig zu halten

Diskussion

- Angstabwehr: Was leistet der SF-Film? Wo sind seine Grenzen?
- Verhältnis Utopie $\leftarrow \rightarrow$ Science Fiction?

Literatur

- Alexander Godulla (2017): Schlechte Nachrichten aus Dystopia? Mediendiskurse im Science-Fiction-Film. *Communicatio Socialis*, 50(4), 460–471.
<https://doi.org/10.5771/0010-3497-2017-4-460>
- Bernhard Roloff und Georg Seeßlen (Hgg) (1980): *Kino des Utopischen. Geschichte und Mythologie des Science-fiction-Films*. Reinbek: Rowohlt.
- Wikipedia-Autoren: Artikel zu den genannten Filmen, Abrufdatum jeweils 6. August 2021