

Wie zerronnen, so gewonnen...

Science-Fiction-Filme als philosophisches und theologisches Laboratorium

Thomas Schärfl

Gibt es noch gute Science-Fiction-Geschichten zu erzählen? Was macht den Reiz der imaginären Reise in „unendliche Weiten“ aus? Und was könnte Science-Fiction-Filme für eine philosophische und theologische Betrachtung interessant machen? Der Autor geht diesen und ähnlichen Fragen nach, um die tieferen Seiten eines populären Genres zu beleuchten, das uns vor allen Dingen mit der Frage nach den Möglichkeiten und Grenzen unserer eigenen Natur, mit den Zukunftshoffnungen und den apokalyptischen Ängsten unserer Zeit konfrontiert. Science-Fiction-Filme spielen vor diesem Hintergrund die Rolle einer neuen Mythologie, in der wir uns selbst unsere Identität neu an-erzählen, oder einer Plattform für „galaktische Gedankenspiele“, die uns zu verstehen geben, dass wir über das Mögliche nachzudenken haben, selbst wenn es an den Rand des Unmöglichen führt.

Die Zeiten haben sich auffälligerweise wieder geändert – es gibt keine großen Science-Fiction-Filme in den Kinos im Moment: *Star Wars* und *Matrix* sind vor einigen Jahren schon erfolgreich „zu Ende“ gegangen und hinterließen vielleicht neben einer gewissen Enttäuschung auch ein Gefühl von Erleichterung – die Regisseure und Skriptschreiber haben die ursprüngliche Linienführung in einem Ausmaß manipuliert, dass man am Wiedererkennungsfaktor oder an der Treue zum ursprünglichen Konzept Zweifel haben konnte. Auch *Star Trek* hat sich eine Ruhepause verordnet, nachdem die letzte Ablegerserie *Star Trek Enterprise* nur mit Mühe eine vierte Staffel geschafft und der letzte große Kinofilm *Star Trek: Nemesis* nicht einmal in der Fangemeinde eine allzu freundliche Aufnahme gefunden hat. Das Universum der guten Geschichten scheint ausgereizt – zumindest vorläufig. Selbst die unverwüstliche Alien-Saga hat mit dem lauwarmen Ableger *Alien versus Predator* die Science-Fiction-Elemente weitgehend abgelegt und ist, wie das Kino insgesamt, in der Gegenwartszeit angekommen – in der wirren Welt des 21. Jahrhunderts mit seinen globalen Atrozitäten.

Vom vorläufigen Ende zum neuen Anfang des Science-Fiction-Films

Man könnte die These vertreten, dass die Science-Fiction-Begeisterung im Moment zu Ende ist. Und mit Blick auf die Kino- und TV-Landschaft wird man das kaum leugnen können. Anders als die 1990er-Jahre, die die Geburtsstunde einer Mehrzahl von Science-Fiction-Serien eingeleitet haben (den Höhepunkt von *Star Trek: The Next Generation*, *Star Trek: Voyager*, *Star Trek: Deep Space Nine*, *Babylon 5*, *Stargate*, *Farscape*, *Lexx* – *The Dark Zone*, *Earth 2*, *Mission Erde*, *SeaQuest* und andere, weniger bekannte Serien), ist die Gegenwart etwas enthaltsamer geworden. Symptomatisch für dieses Ende steht die *Matrix*-Trilogie, deren erster Teil durchaus ambitioniert begann, die aber dann zu einer großen Dekonstruktion von Science-Fiction ansetzte: Die großen Themen und großen Fragen, die nicht nur Science-Fiction-Filme, sondern Filme ganz generell zu dem machen, was sie sind – Ort der Imagination für Grenzüberschreitungen unserer eigenen Welt –, wurden in der *Matrix*-Trilogie systematisch *dekonstruiert*: Dystopie und Utopie, Messianismus und Sendungsbewusstsein, fiktionale Technologie und techno-

logische Katastrophen wurden zu Informationspaketen in der Unendlichkeit computergenerierter Fiktionalität herabgestutzt, sodass der Science-Fiction-Film, der mit *Matrix* gewissermaßen auf sich selbst als Thema aufmerksam geworden war, sich am Ende auch abgeschafft hat: Wenn alles schon einmal da gewesen ist und wenn alles einmal wiederkehren wird, warum ist es dann überhaupt wichtig, irgendetwas Bedeutsames auf der Leinwand zu erzählen? Bedeutung ist am Ende auch nur ein Stück Information, ein Stück Code, das erzeugt und wieder vernichtet werden kann. *Matrix* markierte den intellektuellen Höhepunkt des Genres, eine eigene Kunstform, einen cinematografischen Stil, der inzwischen von vielen anderen Genres sogar kopiert wird. Aber gleichzeitig ereignete sich mit *Matrix* auch der Overkill, die forcierte Überladung mit möglichen Bedeutungen, die am Ende in eine Entleerung von Bedeutung geführt hat.

Dennoch gibt es nach wie vor auf dem Fernseh Bildschirm Anzeichen genug, um sagen zu dürfen, dass Science-Fiction nichts von seiner Attraktivität verloren hat und dass sich dieses Genre in seiner bemerkenswerten Wandlungsfähigkeit sicher neu zurückmelden wird. Im Augenblick ist es die Neuauflage von *Battlestar Galactica*, die zu diesem Ausdruck von Hoffnung durchaus Anlass gibt. Die Erzählformen dieser Serie sind realistischer als für viele Science-Fiction-Serien sonst üblich: Die Geschichte einer postapokalyptischen Schar von Menschen, die auf der Suche nach einer „neuen“ Heimat ist, ist nicht um edle Helden drapiert (wie dies im *Star Trek*-Universum der Fall ist). Die Hauptcharaktere haben ihre Gaben, aber sie haben auch ihre (zuweilen sehr) dunklen Seiten. Sie spiegeln das Lebensgefühl des 21. Jahrhunderts wider – die Ernüchterung, die Frage nach dem Sinn der großen Träume, das Wissen um das Ausbleiben eines utopischen Endes der Geschichte, die Irrungen und Wirrungen kultureller Vermischungen, die Brüchigkeit von Lebensentwürfen, ja mithin das Signum einer ganzen Generation: die Unfähigkeit, sich auf eine Linie (des Denkens und Lebens) ein für alle Mal festzulegen. Es ist vor diesem Hintergrund wirklich erstaunlich, dass die Gegenschablone – Hingabe an einen eingeschlagenen Weg, Strategie, Pflichterfüllung um eines größeren Gutes willen, Träume, die über die Grenzen der eigenen Möglichkeiten und Bestimmungen hinausgehen – von den *Zylonen* ausgefüllt wird: Roboterwesen, die ei-

gentlich nicht menschlich, aber der menschlichen Erscheinung überaus nahegekommen sind. Ironischerweise verkörpern diese Roboter im Grunde alles, was die Menschheit als Utopie von sich selbst einmal erhofft haben mag: physische oder intellektuelle Perfektion, überindividuelles Bewusstsein, Marginalisierung des individuellen Todes, klare Sozialstruktur, homogenes religiöses Bewusstsein etc. Demgegenüber wirkt der versprengte Rest der Menschheit aus der Erzählperspektive von *Battlestar Galactica* wie ein chaotischer Haufen: erdig, schmutzig, schuldig, gebrochen, aber darum auch nach wie vor liebenswert. Ist es vielleicht genau dieses Bild, das die Menschheit zu Beginn des 21. Jahrhunderts von sich hat? Das Bild einer schmutzigen und schuldigen, ideologisch reichlich verkaternten, aber im Ernstfall auch immer wieder mutigen Gruppe, die nach dem Verlust der großen Träume froh ist, noch am Leben zu sein, auch wenn sie die großen Herausforderungen nicht gemeistert hat und vielleicht auch nie meistern wird? *Battlestar Galactica* ist nicht nur deshalb ein Glanzlicht auf dem TV-Bildschirm, weil es wie keine andere Serie das Lebensgefühl dieses Jahrzehnts wiedergibt, sondern auch weil es dieser Serie gelingt, erneut an die großen und schweren Fragen anzuknüpfen, die den Science-Fiction-Film prägen: Fragen, die um utopische Träume oder apokalyptische Ängste kreisen, um das Mögliche und Aberwitzige, den Segen und den Fluch der Technik, die der Mensch erfinden, aber am Ende nicht kontrollieren kann. Und es mischt sich in dieses Porträt der Gegenwart aus der Perspektive einer Science-Fiction-Serie auch etwas, das seit 9/11 immer in ganz neuer Weise das westliche Lebensgefühl prägt: die Ahnung, dass der „Feind“ geräuschlos und unerkannt in

Diese und alle weiteren Abbildungen sind Filmszenen aus *Battlestar Galactica*.





der Nachbarschaft leben kann, dass wir alle auf einem Pulverfass sitzen, ohne es genau zu wissen, dass es am Ende nicht mehr eine Frage des „Ob“, sondern lediglich des „Wann“ ist, bis die nächste, unerträgliche und nur schwer zu meisternde Katastrophe über uns hereinbricht: In *Battlestar Galactica* sind die Zylonen den Menschen ähnlich geworden, man kann sie kaum mehr von Menschen unterscheiden, sie wissen am Ende selbst nicht genau, was sie eigentlich sind. Nur dass die Katastrophe irgendwann wieder eintreten wird, das allein scheint klar. Das Erschrecken darüber, dass wir „den Feind“ nicht mehr einfach so stilisieren können, weil er uns so ähnlich geworden ist, dass wir ihn nicht einfach identifizieren können, weil er mitten in unserer Gesellschaft lebt, dass wir nicht einmal einen strategisch irgendwie sinnvollen Krieg gegen ihn führen können, weil er verborgen ist und weder Intervention noch Prävention einen Sinn machen – dieses Erschrecken zieht sich wie ein roter Faden durch *Battlestar Galactica*.

Erzählte Identität und die Reise in mögliche Welten

Man kann mit einer gewissen Vergrößerung sagen, dass Filme – wie alle fiktionalen Geschichten (ob sie in Romanform oder als Theaterstück vorgelegt werden, ob sie auf der Leinwand imaginiert werden oder sich der Vorstellungskraft der Leserinnen und Leser verdanken) – Erzählungen sind, deren wesentliche Aufgabe es ist, uns unsere Spielräume, Handlungsspielräume zu erschließen und uns auf diese Weise vorzuführen, was wir sind oder was wir sein *könnten*. Wie sehr Erzählen generell und filmisches Erzählen speziell unsere Identität konstituiert oder zumindest prägt, lässt sich daran ersehen, wie sehr fiktionale Muster Teil unserer eigenen

Selbstbeschreibung geworden sind. Um vielleicht ein sehr markantes Beispiel zu nennen: Müssen wir nicht zugestehen, dass unsere Vorstellung von romantischer Liebe (zumindest für unsere Gegenwartskultur) nachhaltig vom fiktionalen Liebesfilm geprägt wurde, dass wir dort Handlungsspielräume an-erzählt finden, die wir uns erträumen, aber auch Möglichkeiten, mit denen wir rechnen? Der Einfluss des Kinos auf das, was wir unsere narrative Identität nennen können, d. h., dass das Kino nicht nur unterhalten kann, sondern sogar dazu beiträgt, auf menschliche Grundfragen zumindest implizit eine Antwort zu geben (eine Antwort in Form einer Erzählung), ist sicher kaum zu bestreiten.

Dem Science-Fiction-Film kommt hier noch einmal eine besondere Rolle zu: Er spielt – wie kaum ein anderes Genre – mit den Grenzen des Möglichen und des technisch Machbaren, er spielt mit den Träumen, die sich auf unsere Zukunft richten, mit den Fragen, was sein *könnte*. Der Science-Fiction-Film spielt mit *Was-wäre-wenn*-Fragen in einer ganz bestimmten Weise: im Gewand der Zukunft, die sich als technisch raffinierter oder als postapokalyptisch rückschrittlicher darstellt. Im Jargon zeitgenössischer Philosophie ausgedrückt: Dieses Genre erlaubt uns eine Reise in mögliche Welten, indem es uns die Möglichkeitsspielräume menschlicher Existenz vor Augen führt, sie infrage stellt oder auf der Basis mancherlei Verfremdung *dekonstruiert*.

Man müsste an dieser Stelle natürlich eingehender fragen, was den Science-Fiction-Film eigentlich zum Science-Fiction-Film macht. Möglicherweise gibt es auf diese Frage keine bündige oder eindeutige Antwort. Es können vielleicht Gravitationszentren benannt werden, die für das in Rede stehende Genre *typisch* sind: Schon erwähnt wurde die Signifikanz der Zukunft. Science-Fiction lebt wesentlich davon, dass Menschen Wesen sind, die sich nicht nur von der Vergangenheit her definieren, sondern vor allem von der Zukunft her entwerfen. Die *Offenheit der Zukunft* scheint es uns aufzuerlegen, uns immer wieder neu zu entwerfen, uns gewissermaßen neu erfinden zu müssen. Das imaginative Ausmessen dieser Spielräume in den möglichen Welten des Science-Fiction-Films findet darin seinen angemessenen Ort. Zweitens, und auch dieser Gedanke wurde schon gestreift, geht es um den Fluch und den Segen der *Technik*. Die Ambiguität technischer Errungenschaften kann durch das Ausmalen imaginärer Extreme gera-

de durch den Science-Fiction-Film vorgeführt werden. Drittens, und dies wäre zu ergänzen, spielt der Science-Fiction-Film (und das mag ihn am deutlichsten von jedem anderen Genre unterscheiden) mit dem Begriff der *Unendlichkeit* – sei es in stark verschlüsselter oder eher platter Form. Diese Unendlichkeit, die prinzipiell zunächst einfach das Gegenteil menschlicher Endlichkeit ist, die sich im Gebundensein an einen bestimmten Ort, an eine bestimmte Zeit, an eine bestimmte Kultur und an eine bestimmte Lebensspanne manifestiert, wird im Science-Fiction-Film zum eigentlichen Handlungsspielraum: Was wäre, wenn der Mensch seine essenzielle Bindung an Raum und Zeit transzendieren könnte, was wäre, wenn er sein Leben und seine Lebensweise, was wäre, wenn er die ganzen Grundlagen seiner Existenz wirklich transzendieren könnte? In verschlüsselter Form dient das Weltall in manchen Science-Fiction-Filmen eben dieser Erzählperspektive: Die Unendlichkeit des Weltraums avanciert zur Unendlichkeit der Möglichkeiten. Und es überrascht nicht, dass mit diesem Möglichkeits-Weltraum nicht nur Ängste, sondern auch Hoffnungen verbunden sind. Im Film kann aus dem kalten, öden und unendlich weiten Universum ein Platz der Wunder und der Fügungen werden.

Von religiöser Mythologie zu Religionsersatz

Was könnte den Science-Fiction-Film theologisch und philosophisch wirklich interessant machen? Zum einen ist nicht zu leugnen, dass der Science-Fiction-Film mythologische Stoffe buchstäblich in ein neues Licht rückt. Was sich als historisches Faktum hinter den Kulissen auch tatsächlich dingfest machen lässt, ist der Einfluss des Mythologieexperten und komparativen Theologen Joseph Campbell (vgl. Campbell, J.: *The Hero with a Thousand Faces*. New York 1956; ders.: *The Masks of God*, 4 Vol., New York 1959–1968) auf die ursprüngliche *Star Wars*-Trilogie. George Lukas gibt zu, dass Luke Skywalkers Schicksal der Entwicklung und den Herausforderungen eines prototypischen mythischen Helden nachempfunden ist. Die klassischen Themen der Reise ins Unbekannte, der Hilfe durch einen väterlichen Freund, der Weggefährtschaft und Mutproben, der großen Gefahr und großen Herausforderung und des wider alle Erwartungen (mit „übernatürlicher Hilfe“) erreichten Sieges sind in der Tat in *Star Wars* mit Händen zu greifen. Aber auch in anderen

Science-Fiction-Universen spielen klassische mythologische Stoffe eine Rolle. Der Einfluss der vergleichenden Studien Campbells auf Hollywood wurde nachhaltig von Christopher Vogler möglich gemacht, der Campbells abundante Materialfülle auf strukturelle Erzählschablonen hin vereinfachte und dezidiert für Skriptwriter aufbereitete. Es geht nach wie vor das Gerücht, dass Voglers Buch *The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers* (3rd edition, Studio City 2007) neben der Bibel auf jedem Schreibtisch eines Drehbuchautors in Hollywood liegt.



Dass dies die faktische Wiederkehr mythologischer Stoffe erklären kann, ist die eine Sache. Warum die Zuschauerin bzw. der Zuschauer sich auf diese Stoffe einlässt, ist eine andere Sache. Man könnte – in Anschluss an die Forschungen Linus Hausers – von der Remythisierung der Vernunft sprechen, oder einfacher: von einer generellen Remythisierungstendenz, die sich im Fernsehen vor allem auch im Aufkommen dezidiert mythologisch orientierter Fantasyserien (*Buffy*, *Millenium* etc.) niedergeschlagen hat. Science-Fiction ist davon nicht ausgenom-

Literatur:**Fritsch, M./Lindwedel, M./Schärtl, T.:***Wo nie zuvor ein Mensch gewesen ist. Science-Fiction-Filme als angewandte Philosophie und Theologie.* Regensburg 2003**Hauser, L. (Hrsg.):***Weltuntergang, Weltübergang ... Science-Fiction zwischen Religion und Neomythos.* Altenberge 1989**Hauser, L.:***„Möge die Macht mit Dir sein!“ Science-Fiction und Religion.* Frankfurt am Main 1998**Hauser, L.:***Jenseitsreisen. Der religionsgeschichtliche Kontext der Science Fiction.* Wetzlar 2006**Herrmann, J.:***Sinnmaschine Kino. Sinndeutung und Religion im populären Film.* Göttingen 2001**Herrmann, J.:***Medienerfahrung und Religion. Eine empirisch-qualitative Studie zur Medienreligion.* Göttingen 2007

men, besonders eindruckliche Beispiele bilden hier – unter den bekannteren Serien – vor allen Dingen *Stargate*, *Babylon 5* und *Star Trek: Deep Space Nine*. Was lässt sich zu dieser Tendenz sagen? Eine ganz allgemeine Antwort wird sein, dass Menschen offenbar *nicht ohne Erzählungen* und mythologische Stoffe auskommen. Wir sind keine kalt-rationalen Wesen, sondern brauchen die Inspiration unserer „Einbildungskraft“, um in Erfahrung zu bringen, wer wir wirklich sind. Die Motive der Reise, der großen Herausforderung, des schicksalhaften Kampfes sind Schemata, die wir nutzen, um die Sinnfragen unseres eigenen Lebens zu strukturieren. Religion hat immer Mythologie transportiert, ist – trotz aller Reformversuche (wie die Geschichte des Christentums hinlänglich belegt) niemals ohne eine bestimmte „Mythologie“ ausgekommen und hat meistens schon vorhandene modifiziert und adaptiert, gelegentlich auch ersetzt. Die für die Theologie an sich gute Nachricht, dass Menschen offenbar nicht ohne Mythologie auskommen können, hat mit Blick auf die Gegenwartskultur trotzdem eine negative Komponente: Die mythologischen Gehalte, auf die die Rezipienten von Filmen sozusagen ansprechen, lassen

Kirchen) etabliert haben. Lebensdeutung, Sinnvorstellungen, ja selbst spirituelle Inspiration ist längst nicht mehr an die Kirchen gebunden – in den Raum einer breit zu fassenden privatisierten Religiosität und Spiritualität gehört inzwischen auch das Kino. Jörg Hermann hat in seinen eindrucklichen Studien sehr deutlich gezeigt, dass filmische Unterhaltung mit ihren Erzähl-schemata Sinnstiftungsangebote vorlegt, die ehemals zur genuinen Funktion der Religion gehört haben, sodass man, wie Herrmann es tut, durchaus von einer *Medienreligiosität* sprechen sollte. Und – wieder einmal – ist es die *Matrix*-Trilogie, die eben dieses Phänomen thematisiert, kultiviert, demontiert und dekonstruiert: In der *Matrix* ist die Fiktion sich selbst zur sinnstiftenden Norm geworden.

Gibt es im Science-Fiction-Film abseits mythologischer Metaphern, die oft genug nur spielerisch eingesetzt werden, einen „echten“ Sinn für Transzendenz zu entdecken? Martin Laube hat deutlich gemacht, dass wir diese Frage nur dann bejahen dürfen, wenn wir unterstellen, dass der Sinn für Transzendenz etwas mit der Tuchfühlung mit dem Unendlichen zu tun hat. Science-Fiction-Filme tun dies meistens in „ihrer“ Imagination des unendlichen Weltraums, des Weltraums als eines Ortes unendlicher Variation, Kombination und Möglichkeit. Auch wenn explizite Gottesvorstellungen oft fehlen, so bleibt wenigstens ein „Sinn für das Wunderbare“ zu vermerken. Diesen Sinn für das Wunderbare hat auf dem TV-Schirm wie kaum ein anderer Serienkosmos das *Star-Trek*-Universum der Next-Generation-Ableger verkörpert. Doch eben dieses Beispiel zeigt auch, dass die religiöse Grundschwingung des Science-Fiction-Films allerdings kippelig bleibt. Denn der echte, religiöse Sinn für das Wunderbare geht noch einmal über die Grenzen des Universums hinaus, greift „hinüber“, während im Science-Fiction-Film die Idee des Unendlichen mit dem Universum und seinen unendlichen Kombinationsmöglichkeiten selbst in der Regel gleichgesetzt ist. An die Stelle Gottes tritt dann, folgerichtig, eine vergöttlichte Natur oder der vergöttlichte Mensch.

Galaktische Gedankenspiele

Was den Philosophen jedoch am Science-Fiction-Film interessieren könnte, ist abseits aller mythologischen Stoffe die Reise in den Bereich des Möglichen. Die Frage nach der Belastbarkeit



sich kaum mehr kanonisieren, sie driften mehr oder weniger frei im Universum spielerischer Kombinationsmöglichkeiten. Und auch hier wäre noch einmal die *Matrix*-Trilogie als Paradebeispiel des freien Spiels mit den Inhalten zu nennen: Im fiktionalen Universum kann alles mit allem verknüpft werden.

Zur problematischen Seite gehört auch, dass die Verfügbarkeit mythologischer Erzählformen durch das Kino zu Sinnstiftungsmöglichkeiten beigetragen hat, die sich gewissermaßen neben den etablierten Sinnstiftungsinstitutionen (den

unserer scheinbar allerselbstverständlichsten Begriffe ist nur dann zu beantworten, wenn wir diese Begriffe auch einer Belastungsprobe aussetzen: der Belastung durch Gedankenexperimente – galaktische Gedankenspiele sozusagen.

Vor diesem Hintergrund ist es nicht erstaunlich, dass philosophische Literatur gelegentlich selbst zu Science-Fiction-Stoffen greift, um prekäre Begriffe noch prekärer erscheinen zu lassen. So erläutert der britische Philosoph Derek Parfit in seinem Buch *Reasons and Persons* (Oxford 1986 u. ö.) das intrikate Problem personaler Identität durch die Zeit anhand fiktionaler Teletransporterunfälle (Beam-Unfälle, wie sie uns in einigen, durchaus prominenten *Star-Trek*-Serien vor Augen geführt wurden): Nehmen wir an, ich werde durch einen Transporterunfall verdoppelt. Und nun streite ich mich mit meinem Duplikat darüber, wer mit dem Original identisch ist. Wie lässt sich so ein Fall philosophisch lösen? Oder lässt er sich womöglich gar nicht zufriedenstellend lösen? Ohne hier in die Tiefe philosophischer Debatten gehen zu können, zeigt dieses kurze Beispiel, was Science-Fiction in spielerischer Weise auch vermag: uns in die großen, schweren, meist unlösbaren Fragen der Philosophie zu verstricken, indem Begriffe, die uns im Alltagsverstand vertraut sind, einem Zerdehnungsprozess ausgesetzt werden. „Wie zerronnen, so gewonnen“ – so könnte das Resultat dieses spielerischen Umgangs mit Grundthemen der Philosophie lauten, mit den Fragen nach dem, was *Wirklichkeit*, was *Identität*, was *Existenz*, was *Personsein*, was *Menschsein*, was *Gerechtigkeit*, was *Mitleid* etc. ausmacht. Denn auch, wenn uns der Science-Fiction-Film auf diese Fragen keine Antwort gibt, so hilft er uns doch, die Grenzen unserer Begriffe und vor allem ihre Anfälligkeiten anzuerkennen.

In dieser Hinsicht hat der Science-Fiction-Film vielleicht sogar prophetische Kraft: Die vielen Geschichten, die um künstliche Intelligenzen (Roboter oder Androiden) kreisen, haben Debatten vorweggenommen, denen wir uns allmählich nicht mehr entziehen können: Was macht Bewusstsein aus? Und was ist konstitutiv, um Personenrechte zuerkennen zu können? Und gegenwärtig drängen uns die spielerischen Imaginationen des Science-Fiction-Films eine noch grundlegendere Frage auf: Was ist wirklich? In der Cyber- und Netzwelt beginnt sich der Wirklichkeitsbegriff langsam aufzulösen; wir sind intellektuell darauf nicht gut vorbereitet (und unser Rechtssystem und dessen Voraus-

setzungen sind auf diese Entwicklungen nicht einmal schlecht vorbereitet, sie werden davon eigentlich „kalt erwischt“). Aber wir können nicht sagen, man hätte uns nicht gewarnt: Der Science-Fiction-Film seit den 1970er-Jahren hat uns dieses Thema mit all seinen spielerischen Möglichkeiten vor Augen geführt und uns die Richtungen angedeutet, in die die Bruchstücke des Wirklichkeitsbegriffs davonschwimmen werden ...

Laube, M. (Hrsg.):
Himmel – Hölle – Hollywood. Religiöse Valenzen im Film der Gegenwart.
Münster 2002

Myers, R. E. (Hrsg.):
The Intersection of Science Fiction and Philosophy. Critical Studies.
Westport 1983

Rowlands, M.:
The Philosopher at the End of the Universe. Philosophy Explained through Science Fiction Films.
New York 2004

Sanders, S. M. (Hrsg.):
The Philosophy of Science Fiction Film. Lexington 2008

Schärtl, T.:
Zeichen der Zukunft – Zukunft der Begriffe. Alles ist Code: Gibt es nach Matrix noch einen Science-Fiction-Film? In: S. Mamczak/W. Jeschke (Hrsg.): *Das Science Fiction Jahr 2006: Die Zukunft des Science Fiction Films.* München 2006, S. 251–281

Dr. habil. Thomas Schärtl ist seit 2006 Assistant Professor für Systematic Theology an der Catholic University of America in Washington DC mit den Schwerpunkten Gotteslehre, Eschatologie und Fundamentaltheologie.

