

Mamczak | Science-Fiction. 100 Seiten



* Reclam 100 Seiten *



SASCHA MAMCZAK, Jahrgang 1970, ist Science-Fiction-Verleger und Autor von Essays und Sachbüchern. Zuletzt ist sein Jugendsachbuch *Eine neue Welt – Die Natur, die Menschen und die Zukunft unseres Planeten* erschienen.

Sascha Mamczak
Science-Fiction. 100 Seiten

RECLAM 

2021 Philipp Reclam jun. Verlag GmbH,
Siemensstraße 32, 71254 Ditzingen
Umschlaggestaltung nach einem Konzept von zero-media.net
Infografik (S. 14 f., 72 f.): annodare GmbH, Agentur für Marketing
Autorenfoto: © Sascha Mamczak
Druck und Bindung: Eberl & Koesel GmbH & Co. KG,
Am Buchweg 1, 87452 Altusried-Krugzell
Printed in Germany 2021
RECLAM ist eine eingetragene Marke
der Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, Stuttgart
ISBN 978-3-15-020574-7

Auch als E-Book erhältlich

www.reclam.de

Für mehr Informationen zur 100-Seiten-Reihe:
www.reclam.de/100Seiten

Inhalt

1	Zugänge
26	Abgründe
51	Brücken
80	Turbulenzen
Im Anhang	Lese- und Filmtipps



Zugänge

Manchmal müssen Autos fliegen

Science-Fiction kann bezaubern, verwirren, die Augen öffnen. Sie kann unser Leben und Denken bereichern und verändern. Sie kann, kurzum, große Kunst sein. Vor vielen Jahren wollte ich das einmal einer guten Freundin von mir vermitteln und lud sie ins Kino ein: in Ridley Scotts *Blade Runner*. Der Film schien mir für diesen Zweck sehr gut geeignet, denn aus meiner Sicht ist *Blade Runner* kein geringeres Kunstwerk als, sagen wir, eine Kurzgeschichte von Franz Kafka, eine Kantate von Johann Sebastian Bach, eine Skulptur von Alberto Giacometti oder ein Gemälde von Paul Gauguin.

Wir gingen also ins Kino. Im Saal wurde es dunkel, der Film begann. Wir hörten dumpfe, explosionsartige Trommelschläge, gefolgt von sphärischen Synthesizer-Klängen. Dann sahen wir das Panorama des zukünftigen Los Angeles bei Nacht. Bürotürme wie mittelalterliche Trutzburgen. Gigantische Industrieanlagen, deren Schornsteine Feuer speien. Ein futuristisches Auto, das über die Stadt fliegt und ... In diesem Moment vernahm ich neben mir ein leises Hihi.

Hihi, ein fliegendes Auto!

Ich weiß bis heute nicht, ob die Freundin mit *Blade Runner* insgesamt etwas anfangen konnte oder nicht, denn ich hatte nach der Vorstellung kein allzu großes Bedürfnis, mit ihr über den Film zu sprechen. Es war offensichtlich, dass er sich für sie gleich von Anfang an als Kunstwerk disqualifiziert hatte. Ihr Hihi war das kategorische Verdikt, dass ein fliegendes Auto keine Kunst ist, sondern, nun ja, irgendetwas anderes. Wir blieben weiter befreundet, aber was Science-Fiction anging, verlief nun ein tiefer Graben zwischen uns.

Menschen, die sich für Science-Fiction begeistern und diese Begeisterung anderen vermitteln wollen, erzählen häufig solche Geschichten. Meistens erzählen wir sie in einem jovialen Ton, aber die dahinterliegende Frustration, dass »sie« uns einfach nicht verstehen, können wir nur schwer verbergen. »Sie« – das ist ein Amalgam aus Feuilletonisten, Akademikern und anderen Kunstbetrachtern, die nur das als künstlerisch wertvoll gelten lassen, was gegenwartsverhaftet ist, und nicht nachvollziehen können, dass ein fliegendes Auto ein notwendiges Detail in einem künstlerisch bedeutenden Weltentwurf sein kann, ja, dass Autos manchmal fliegen müssen, um etwas Wichtiges über die Welt zu sagen, in der wir leben. Damals im Kino hat sich also im Kleinen ein *cultural clash* ereignet, der die Science-Fiction seit Jahrzehnten begleitet: auf der einen Seite der versierte und von der kulturellen Relevanz der Science-Fiction überzeugte Fan; auf der anderen Seite ein bildungsbürgerlicher Mainstream, der wie einst Kritikerpapst Marcel Reich-Ranicki kurz und knapp befindet, dass Science-Fiction »mit Kunst nichts zu tun hat«.

Der Graben, der zwischen den beiden Seiten verläuft, ist allerdings nicht mehr so tief wie früher, denn glücklicherweise

wird ein Produkt der menschlichen Fantasie nicht per Verdikt zur Kunst (oder zur Nicht-Kunst), sondern durch einen komplexen Aushandlungsprozesses zwischen Kunstproduzenten, Werk und Publikum, und da kann sich im Laufe der Zeit einiges verändern. Alfred Hitchcocks *Vertigo* wurde vom reißerischen Thriller zum meisterhaften psychologischen Drama, Frank Millers *The Dark Knight Returns* vom finsternen Comic zum gefeierten Graphic Novel, Quentin Tarantinos *Reservoir Dogs* vom brutalen Gangsterstreifen zum Sittenbild einer Epoche. Die Grenzen zwischen Hoch- und Popkultur lösen sich immer mehr auf, und das hat auch für die Science-Fiction Folgen. Niemand stört sich heute groß daran, wenn David Mitchell, Jonathan Lethem, Sibylle Berg oder Christoph Ransmayr Romane schreiben, die in der Zukunft spielen. Die Filme von Christopher Nolan, Guillermo del Toro und Alex Garland werden im Feuilleton genauso selbstverständlich besprochen wie die aktuelle Wagner-Inszenierung. Margaret Atwood hat mit ihrem Roman *The Testaments* (*Die Zeuginnen*, 2019) den Booker Prize gewonnen, und mit dem Literaturnobelpreis 2007 für Doris Lessing und 2017 für Kazuo Ishiguro wurden eine Autorin und ein Autor mit der höchsten literarischen Auszeichnung der Welt bedacht, die unter anderem Science-Fiction geschrieben haben.

Nicht zuletzt *Blade Runner* ist ein schönes Beispiel für diese Fluidität unseres Kunstverständnisses. Als Ridley Scotts Verfilmung des Romans *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (*Träumen Androiden von elektrischen Schafen?*, 1968) von Philip K. Dick 1982 im Kino anlief, war sie kein großer Publikums-erfolg und überzeugte auch nur wenige Kritiker. Zehn Jahre später wurde der Film in das National Film Registry der amerikanischen Library of Congress aufgenommen, und 2005 setzte

ihn das *Time Magazine* auf die Liste der 100 besten Filme des 20. Jahrhunderts. Völlig zu Recht: *Blade Runner* ist eine kongeniale Mischung aus Retrofuturismus und Film Noir, aus Zukunftslegie und Actionfilm, die bis heute nichts von ihrer visuellen Kraft verloren hat. *Blade Runner* ist ein Kunstwerk. Ein Kunstwerk mit fliegenden Autos ...

Habe ich da gerade ein leises Hihi gehört? Oder haben Sie vielleicht innerlich geschmunzelt? Wenn ja, dann sind Sie die ideale Leserin oder der ideale Leser für diesen Text.

Denn auch wenn die Science-Fiction inzwischen in unterschiedlichster Form durch die kulturellen Kanäle strömt, stehen ihr viele Menschen weiterhin mit einer gewissen Ratlosigkeit gegenüber. Als würde es sich dabei um eine obskure Subkultur handeln, in der sich Eingeweihte und Spezialisten mit Verschwörermiene tummeln und einander geheime Botschaften zuraunen. Oder um eine Art Technikkult für Geeks und Nerds, mit dem man lieber nichts zu tun haben möchte. Als müsste man sich erst mit fliegenden Autos auskennen oder selbst mit einem Auto fliegen wollen, um Science-Fiction zu verstehen.

Die Science-Fiction wird zwar als kulturelles Phänomen wahrgenommen, aber gleichzeitig umgibt sie eine rätselhafte Hermetik. So kann man in den großen Tages- und Wochenzeitungen inzwischen regelmäßig Pop- oder Krimikolumnen lesen, aber wenn man wissen will, was sich in der Science-Fiction tut, muss man *New Scientist*, *Technology Review* oder die einschlägigen Fachpublikationen beziehen. Die Romane so bedeutender Science-Fiction-Autoren wie Ian McDonald, M. John Harrison oder Kim Stanley Robinson werden von der Kritik konsequent ignoriert. Octavia Butler, James Tiptree jr. oder Theodore Sturgeon fehlen weiterhin in den Literatur-

kanons. An den Universitäten, die ihre Fühler längst in alle popkulturellen Richtungen ausstrecken, führt die Science-Fiction immer noch ein Schattendasein. Und im Literaturbetrieb werden krampfhaft Bezeichnungen wie ›Wissenschaftsthiller‹, ›Technokrimi‹, ›Zukunftsroman‹ oder ›Dystopie‹ bemüht, nur um das Label ›Science-Fiction‹ zu vermeiden.

»Faszinierend«, würde Mr. Spock dazu sagen.

Ein Genre, das es gar nicht gibt

Es ist deshalb faszinierend, weil Sie dieses Spock-Zitat mit ziemlicher Sicherheit kennen. Wir alle kennen Mr. Spock. So wie wir auch Luke Skywalker, den Supercomputer HAL, Perry Rhodan, George Orwells Big Brother, Steven Spielbergs E.T. oder Margaret Atwoods Offred kennen. Wir alle sind unaufhörlich mit Figuren, Motiven und Bildern aus der Science-Fiction konfrontiert. Science-Fiction ist keine obskure Subkultur. Science-Fiction ist ein Milliardenmarkt.

Die Liste der erfolgreichsten Filme aller Zeiten etwa wird seit etlichen Jahren von Filmen dominiert, die man der Science-Fiction zuordnen kann. Auch wenn man diese Liste inflationsbereinigt, so dass Filme aus Vor-Blockbuster-Zeiten wie *Gone with the Wind* (*Vom Winde verweht*, 1939) mit erfasst werden, findet sich unter den Top Ten immer noch reichlich Science-Fiction. Die langlebigsten medienübergreifenden Franchises – Erzähluniversen, die sich über Jahrzehnte in regelmäßigen Abständen erneuern – gehören mehrheitlich zur Science-Fiction, wie etwa *Doctor Who*, *Star Trek*, *Star Wars*, *Terminator*, *Planet of the Apes*, *Alien* oder *Jurassic Park*. Die Streaming-Dienste produzieren unaufhörlich Science-

Fiction-Serien wie *Black Mirror*, *Westworld*, *Stranger Things*, *Devs* oder *The Expanse*, und es ist fast schon Tradition, dass der Netflix-Weihnachtsfilm, den sich Millionen von Menschen rund um die Welt ansehen, ein Science-Fiction-Film ist. Unzählige der meistverkauften Computerspiele der letzten Jahre sind in Science-Fiction-Welten angesiedelt, wie etwa *HALO*, *BioShock* oder *Half-Life*; zuletzt war das Release des Spiels *Cyberpunk 2077* ein globales Ereignis. Und auch auf den Bücherbestsellerlisten finden sich Woche für Woche jede Menge Romane, die sehr nach Science-Fiction klingen.

Die erfolgreichsten Filme aller Zeiten

Auch wenn die übliche Reihung der erfolgreichsten Filme nach den weltweiten Einspielergebnissen (hier in Milliarden us-Dollar, Stand April 2021) nur bedingt aussagekräftig ist, zeigt die aktuelle Top-Ten-Liste dennoch, wie sehr die Science-Fiction die Entertainment-Industrie dominiert:

1. Avatar – Aufbruch nach Pandora (2,85 Mrd.)
2. Avengers: Endgame (2,8 Mrd.)
3. Titanic (2,2 Mrd.)
4. Star Wars: Das Erwachen der Macht (2,1 Mrd.)
5. Avengers: Infinity War (2,01 Mrd.)
6. Jurassic World (1,67 Mrd.)
7. Der König der Löwen (1,66 Mrd.)
8. The Avengers (1,52 Mrd.)
9. Fast and Furious 7 (1,51 Mrd.)
10. Die Eiskönigin 2 (1,45 Mrd.)

Die Frage ist nur: Ist etwas, das nach Science-Fiction klingt, auch wirklich Science-Fiction? Ist James Bond, der regelmäßig mit futuristischen Gadgets hantiert, ein Mann der Science-Fiction? Ist der Horror von *Stranger Things*, der aus einem durch ein wissenschaftliches Experiment geöffnetes Paralleluniversum kommt, ein Science-Fiction-Horror? Sind Superhelden wie Hulk oder Spiderman, deren übernatürliche Kräfte aus einem Labor stammen, Science-Fiction-Helden? In *Star Wars*, dem umsatzstärksten der Science-Fiction-Franchises, ist so ziemlich alles versammelt, was man gemeinhin mit Science-Fiction assoziiert: Raumschiffe, Roboter, Aliens, Laserwaffen, exotische Planeten und so weiter. Aber die Raumschiffe fliegen wie Jagdflugzeuge aus dem Ersten und Zweiten Weltkrieg durchs All und machen dabei absurde Geräusche im eigentlich luftleeren Raum, die Helden kämpfen mit Lichtschwertern, als wäre das Mittelalter nie zu Ende gegangen, und im Zentrum des Geschehens steht eine mystisch-magische Kraft namens »die Macht«. Ist das überhaupt Science-Fiction? Ist es nicht eher Fantasy? Oder eine eigentümliche Mischform?

Für die allermeisten Menschen, die Science-Fiction konsumieren, spielen derartige Fragen keine große Rolle. Und warum sollten sie auch? Science-Fiction ist Teil einer bunten Entertainment-Tüte, in die wir greifen können, wenn wir für einige Zeit vergessen wollen, dass wir in einer Welt leben, in der wir Prüfungen schreiben, Steuererklärungen abgeben und zur Krebsvorsorge gehen müssen. Science-Fiction-Franchises wie *Star Wars*, *Star Trek* oder *Perry Rhodan* mit ihren Sequels und Prequels, ihren Reboots und Spin-offs bieten allerbeste Unterhaltung für viele Jahre, manchmal sogar für ein ganzes Leben. Sie mögen Science-Fiction sein (ich würde sagen, *Star*

Wars ist unter anderem Science-Fiction), vor allem aber sind sie eigenständige popkulturelle Welten: mit ihrem jeweils eigenen Jargon und Lebensgefühl, ihren jeweils eigenen Charakteren und Alltagsweisheiten und inzwischen sogar ihren jeweils eigenen Devotionalien. Ein *Star-Wars*-Fan kann ein Science-Fiction-Fan sein. Er kann aber, und das ist relativ häufig, auch nur ein *Star-Wars*-Fan sein.

Solche Differenzierungen werden im Kulturbetrieb allerdings nur selten vorgenommen. In der Regel wird dort alles, was sich nach Science-Fiction anhört, in einen Topf geworfen, kräftig umgerührt und dann von »der« Science-Fiction gesprochen, als wüsste man genau, was das ist. Oder was es eben *nicht* ist: Immer wieder stolpert man über Rezensionen, in denen es heißt, dass der besprochene Roman keine Science-Fiction ist, sondern lediglich »mit Science-Fiction-Motiven spielt«, aber was einen Roman, der mit Science-Fiction-Motiven spielt, von einem Science-Fiction-Roman unterscheiden soll, erklärt einem niemand. Einmal hieß es über einen Roman voller Science-Fiction-Motive dass er »mit Science-Fiction im engeren Sinne nichts zu tun« habe. Aber was ist eigentlich »Science-Fiction im engeren Sinne«? Gibt es das, und wenn ja, kann man es beschreiben?

Zum Teil ist diese Undifferenziertheit schlicht eine Folge von Ignoranz. Als Reich-Ranicki einst befand, dass Science-Fiction nichts mit Kunst zu tun habe, fügte er hinzu, er habe außer einige Bücher von Jules Verne und Stanisław Lem praktisch keine Science-Fiction gelesen. Er hatte also eine Meinung, aber keine Ahnung, und er wollte auch keine Ahnung haben.

Vor allem aber gründet die Undifferenziertheit in dem Umstand, dass die Science-Fiction weithin als Genre betrachtet wird, so wie der Krimi, der Western oder die Komödie Genres

sind. Diese Sichtweise ist nachvollziehbar, denn der Begriff Genre ist ein ausgesprochen nützliches Werkzeug, um das öffentliche Gespräch über die Produkte der menschlichen Fantasie zu strukturieren. Mit der Sortierung in Genrecluster kann man Referenzpunkte markieren, auf die man sich beziehen oder von denen man sich abgrenzen kann, so dass man Sätze wie »Das ist so eine Art Western« oder »Das ist gar kein richtiger Krimi« sagen kann. Man kann damit auch ziemlich effektiv kommunizieren, etwa wenn die Fernsehseite der *Süddeutschen Zeitung* Filme mit entsprechenden Icons versieht: den Detektivfilm mit einer Pfeife, den Kriegsfilm mit einem Soldatenhelm, den Thriller mit dem Zielvisier eines Gewehrs, den Horror mit einer Freddy-Krueger-Maske und die Science-Fiction mit – einer Rakete.

Die Science-Fiction ist aber kein Genre im herkömmlichen Sinne. Im Gegensatz zum Krimi, wo es bei aller Vielfalt immer um ein Verbrechen geht, oder zum Western, der immer in einem bestimmten historischen Abschnitt spielt, kann man die Spannbreite der Science-Fiction unmöglich auf einen Nenner bringen. Science-Fiction – ob als Buch oder Film, Computer- oder Hörspiel, Comic oder Theaterstück, Gedicht oder Oper – kann morgen oder in Millionen von Jahren, in der Vergangenheit oder in einer alternativen Gegenwart angesiedelt sein. Science-Fiction kann im Weltraum spielen, aber auch in einem dunklen Keller oder in einem Tal in Oberbayern. Science-Fiction kann vor futuristischer Technik nur so wimmeln, es gibt aber auch Science-Fiction, in der von Wissenschaft und Technik überhaupt keine Rede ist, geschweige denn von Raketen. Science-Fiction kann ein hochphilosophisches Gedankenexperiment, aber auch reines *wish fulfilment* (und noch irrer: Sie kann auf faszinierende Weise beides) sein. Von Edward E.