Für Margarete Hermann



Isabella Hermann

Science-Fiction zur Einführung

JUNIUS

Inhalt

Einleitung 9

1. Was ist Science-Fiction und was kann man damit machen? 13
1.1 Das Science-Fiction-Kontinuum 14
1.2 Tropen und Megatext der Science-Fiction 22
1.3 Verbindung der Science-Fiction-Welt zu unserer Welt ... 27
1.4 Science-Fiction, Fantasy und Horror 31
1.5 Science-Fiction oder keine Science-Fiction? 35

2. Roboter und Künstliche Intelligenz 39
2.1 Zum Begriff Künstliche Intelligenz in Wissenschaft und Fiktion 41
2.2 Die Asimov'schen Robotergesetze 48
2.3 Roboter als Spiegel menschlicher Wertvorstellungen ... 54
2.4 Ex Machina und weibliche Roboter 61
2.5 Fehleranfällige KI-Systeme und Tech-Solutionismus ... 66
2.6 Maschinen als mächtige Herrschaftssysteme 73
2.7 Cyberpunk und digitale Welten 79

3. Die Eroberung des Weltraums 85
3.1 Mond und Mars als reale Weltraumziele 86
3.2 Mars und Marsianer als Projektionsfläche 90
3.3 Möglichkeiten zur Einigung der Menschheit 96

3.4 Der utopische Star-Trek-Entwurf 104
3.5 Moderne Space Operas als sozialpolitischer Spiegel .. 111
3.6 Das Weltall und der Sense of Wonder 118

4. Klimawandel und Umweltkatastrophen 129
4.1 Klimaveränderungen und Ökodystopien des 20. Jahrhunderts 131
4.2 Climate Fiction und Aktivismus 136
4.3 Hollywood-Cli-fi: Hoffnung in der Katastrophe 140
4.4 Nach der Katastrophe – Überleben auf der Erde 147
4.5 Abschied von der zerstörten Erde 153
4.6 Climate Fiction und Solarpunk – das System hinterfragen und ändern 160

Zum Schluss: Science-Fiction als Bildung 169

Anhang
Anmerkungen 177
Literatur 185
Über die Autorin 205

1. Was ist Science-Fiction und was kann man damit machen?

Science-Fiction spielt oft in der Zukunft, beschäftigt sich aber mit dem Hier und Jetzt. Das Genre bietet dabei gerade keine schnellen Lösungen gegenwärtiger Probleme, sondern blickt wie mit einer Lupe auf aktuelle Herausforderungen – seien sie technischer oder gesellschaftlicher Natur. Das gilt besonders für typische Science-Fiction-Themen, die die Gegenwart einzuholen scheinen, wie etwa die Entwicklung von Künstlicher Intelligenz, die Eroberung des Weltraums inklusive Marskolonien oder die Folgen der Klimakrise. In dieser Einführung geht es also weniger darum, was die Science-Fiction über »die Zukunft« erzählt. Die Kernfragen lauten vielmehr andersherum: Was sagen uns die Zukunftsvorstellungen in der Science-Fiction über unsere Gegenwart? Und welche Ideen, Werte, Ängste und Hoffnungen werden durch Science-Fiction vermittelt? Die Beschäftigung mit diesen Fragen liefert keine einfachen Antworten auf die drängenden Herausforderungen unserer Zeit, aber sie kann der Ausgangspunkt für Diskussionen darüber sein, wie wir in Zukunft leben wollen. Denn nicht zuletzt kann gute Science-Fiction auch inspirieren, Gedankenspiele ermöglichen und den eigenen Vorstellungsraum öffnen. So ist Science-Fiction ein Genre über Gegenwart, Zukunft und die Einflüsse der Vergangenheit. Oder wie es der Science-Fiction-Autor Kim Stanley Robinson ausdrückt:

»The way I've been putting it over the last few years is that science fiction works by a double action. This is maybe another way of talking about the estrangement effect. Think of the glasses that you put on at a 3D movie. Those special glasses have one lens showing you one thing and the other lens showing you another thing, slightly different. And your brain puts together a 3D view from these. So one lens of science fiction is a real attempt to imagine a possible future. The other lens is a metaphor for the way things are right now. What you get when the two coalesce is a vision of historical time, cast into the future. Like a trajectory of deep time«. (Plotz 2020)

In diesem Sinne betrachte ich Science-Fiction als ein Kontinuum zwischen dem tatsächlich Möglichen und dem Metaphorischen. In den folgenden Abschnitten des ersten Kapitels werde ich die definitorischen Grundlagen zu diesem Verständnis des Genres legen.

1.1 Das Science-Fiction-Kontinuum

Science-Fiction ist ein Kind der Moderne. Unter Moderne verstehe ich hier im landläufigen Sinn die Folgezeit nach der Industriellen Revolution seit dem 19. Jahrhundert mit ihrer tiefgreifenden Umgestaltung der wirtschaftlichen und sozialen Verhältnisse. Die Formierung des Genres ging Hand in Hand mit dem bis heute vorherrschenden Glauben an wissenschaftlichen, technischen und gesellschaftlichen Fortschritt sowie der daraus resultierenden Angst und Kritik (Steinmüller/Steinmüller 2021: 9–41). Die Science-Fiction changiert dabei bis heute zwischen dystopischen und utopischen Vorstellungen, in denen einerseits negative und besorgniserregende Tendenzen der Gegenwart fortgesponnen und andererseits durch Fortschritt und Weiterentwicklung bessere Welten erdacht werden;[1] in diesem Sinn ist Science-Fiction auch Teil der Tradition utopischer Literatur und Schriften, an

deren Beginn bereits Thomas Morus' *Utopia* aus dem Jahr 1516 steht. Gemeinhin wird allerdings Mary Shelleys *Frankenstein* von 1818 um die Kreation eines künstlichen Menschen als eines der frühesten Werke des Genres genannt, das man heute als Science-Fiction versteht. Inspiriert vom wissenschaftlichen Zeitgeist rund um Elektrifizierungsmaschinen, Tierversuche und Obduktionen von Menschen, verfasste die englische Schriftstellerin eine Geschichte um die Erschaffung eines künstlichen Wesens aus Versatzstücken von Mensch und Tier sowie die wissenschaftsethischen Konflikte, die sich daraus ergeben. Weiterhin als »Väter« der Science-Fiction können der englische Schriftsteller und Historiker H.G. Wells und der französische Schriftsteller Jules Verne gelten, deren fantastische Geschichten zum Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts wegen ihrer expliziten intellektuellen Rückbindung an Wissenschaft, Technik und Sozialentwicklung genrebildend sind. Dabei muss die Science-Fiction immer auch kritisch im Zusammenhang mit der kolonialistischen und imperialistischen Expansion dieser Zeit gesehen werden, die den Fortschritt erst ermöglichte (Seeßlen 1980: 76–80).

In den 1920er und 1930er Jahren etablierten die US-amerikanischen Publizisten Hugo Gernsback und John W. Campbell den Begriff Science-Fiction als Ausdruck der Begeisterung für Technik und die Wunder der Wissenschaft.[2] In jener Zeit wurden entsprechende Geschichten in preisgünstigen »Pulp-Magazinen« abgedruckt, deren Name sich von dem billigen Holzschliffpapier (engl. »wood pulp paper«) ableitete, aus dem die Hefte hergestellt wurden, und denen der Ruf anhing, hauptsächlich von pubertierenden Jungs gelesen zu werden. Die bekanntesten Hefte waren *Amazing Stories* von Gernsback und später *Astounding Science Fiction* von Campbell. Im engeren Sinne wird die Hochphase dieser Publikationstätigkeit in den Jahren von 1938 bis 1946 als das »Golden Age« der Science-Fiction in den USA be-

zeichnet. Ob das Golden Age – ein Begriff, der von Fans geprägt wurde – wirklich »golden« war, ist allerdings umstritten. Laut dem Science-Fiction-Autor und Literaturwissenschaftler Adam Roberts war sie einerseits wenig schmeichelhaft von »›Hard SF‹, linear narratives, heroes solving problems or countering threats in a space-opera or a technological-adventure idiom« (Roberts 2016: 175) geprägt, andererseits vom großen Einfluss des Verlegers Campbell und seinem persönlichen Geschmack (ebd.). Gerade Campbell förderte jedoch eine anspruchsvollere und hochwertigere Science-Fiction, die auch die sogenannten »Big Three« der englischsprachigen Science-Fiction-Literatur des 20. Jahrhunderts – Isaac Asimov, Arthur C. Clarke und Robert A. Heinlein – groß gemacht hat. Demnach gibt es auch Stimmen, die das eigentliche »Golden Age« in den 1950er Jahren (Silverberg 2010) oder sogar bis in die 1960er Jahre verorten (Roberts 2016). An dieser Stelle ist anzumerken, dass auch der Sowjetunion eine »Goldene Ära« der russischen Science-Fiction-Literatur von den 1950er Jahren bis in die 1970er Jahre zugeschrieben wird (Gerould 1983), mit bedeutenden Autoren wie Iwan Jefremow, Kir Bulytschow oder den Brüdern Arkadi und Boris Strugazki.[3]

In den 1960er und 1970er Jahren wurde die (westliche) Science-Fiction mit der »New-Wave«-Bewegung modernisiert, die sich an die französische Nouvelle-Vague-Filmbewegung mit Regisseuren wie Jean-Luc Godard anlehnte (der mit dem Film *Alphaville* von 1965 auch einen Science-Fiction-Film vorlegte) und dem Genre neue radikale Impulse gab. Autoren wie J.G. Ballard begannen sich über die bis dato bestehenden Standards der Science-Fiction hinwegzusetzen und erschlossen neue experimentelle Ästhetiken sowie gegenkulturelle Thematiken. Die New Wave markiert eine Wandlung der Science-Fiction weg von bloßer Technik- und Wissenschaftsbegeisterung hin zu »understanding the genre more as a specific aesthetic cultural form rather than as an extension of interest in science generally« (Vint 2021: 175). Seit dieser Zeit forderten auch feministische und antirassistische Sichtweisen von Autor*innen wie Ursula K. Le Guin, Johanna Russ, James Tiptree Jr., Margret Atwood, Octavia Butler oder Samuel R. Delany die Genrekonventionen immer wieder heraus und trugen zur Weiterentwicklung und Aktualisierung des Genres bei. Gegenwärtig entwickelt sich die Science-Fiction daran anknüpfend insbesondere durch queere Perspektiven fort. Darunter ist nicht nur zu verstehen, dass sich der Plot um queere Identitäten dreht, sondern auch, dass sich, wie es die deutsche Science-Fiction-Autorin Aiki Mira beschreibt, neue narrative Strukturen um »Kollektive Figuren wie das Team, multiperspektivisches Erzählen sowie die Demokratisierung von Heldentum (statt einem Helden, viele Held*innen)« (Mira 2022) etablieren. Darüber hinaus lässt sich feststellen, dass sich der Science-Fiction-Kanon von seiner überwiegend »westlichen« bzw. angloamerikanischen Entstehungs- und Rezeptionsgeschichte gelöst hat und sich zunehmend globalisiert – so nahm die Solarpunk-Bewegung beispielsweise ihren Ausgangspunkt in Brasilien.[4]

Im Rahmen dieser Entwicklungen definiere ich Science-Fiction als ein Kontinuum (Abb. 1, S. 20). Auf der linken Seite des Kontinuums erzählt das Genre von dem wissenschaftlich-technisch tatsächlich Denkbaren und möglichen sozialpolitischen Arrangements. Die Zukunft, in der Science-Fiction oft spielt, wird dann – im Guten wie im Schlechten – als reale Möglichkeit begriffen. Daher wird Science-Fiction mit ihren wissenschaftlich-technischen Neuerungen auch als kreative Foresight-Methode verwendet und dient in Unternehmen als »Design Fiction« oder »Prototyping«, um Inspiration für neue Ideen zu bekommen (Steinmüller 2010; Johnson 2011). So wird Science-Fiction-Autor*innen gerne bescheinigt, sie hätten bestimmte Produkte vorhergesagt bzw. zu deren Entwicklung inspiriert

– von Videotelefonie über Touchpads bis zu digitalen Sprachassistenten. In diesem Sinn kann Science-Fiction auch als »narrative Technikfolgenabschätzung« (Hoffmann/Marz 1992: 197) dienen. Der Science-Fiction-Autor und Zukunftsforscher Karlheinz Steinmüller beschreibt dies so:

»Dank ihrer Fokussierung auf Individuen und ihre Erlebnisse operiert die SF realitätsnah und mit Blick auf die Psychologie der handelnden Personen. Dabei schildert die SF mögliche Folgen von technischen Innovationen durchaus nicht neutral und objektiv, sondern sie gibt explizit oder implizit stets Bewertungen ab: Hier lauern Gefahren, diese Chancen sind mit gewissen Risiken verbunden (oder umgekehrt), dieses ist wünschenswert, jenes nicht. Bisweilen werden diese Werturteile direkt durch die Figuren oder den Autor geäußert, bisweilen geschieht die Wertung eher verdeckt und ist nur an der Wortwahl oder der stimmungsmäßigen Einfärbung des Textes zu erkennen.« (Steinmüller 2016: 328, 329)

Weniger eine reale Möglichkeit als vielmehr ein Bild ist die Science-Fiction auf der rechten Seite des Kontinuums, wo sich fundamentale Fragestellungen und gegenwärtige Missstände anhand einer fiktiven Zukunft überdeutlich zeigen lassen. So war das im Jahr 2019 angesiedelte düstere Los Angeles aus dem ersten *Blade-Runner*-Film aus dem Jahr 1982 nicht als Vorhersage gedacht, wie die Stadt in Zukunft tatsächlich aussehen würde. Vielmehr versinnbildlichte das zukünftige L.A. einen unmenschlichen Hyperkapitalismus, dessen urbane Erscheinungsform mit dunklen Hochhausschluchten und überdimensionierten Werbetafeln auf die Spitze getrieben wurde. So fungieren die Erfindungen, Entdeckungen und Entwicklungen in der Science-Fiction als Metapher, Projektionsfläche und Gedankenexperiment, um über unsere gegenwärtige Welt und alles, was in ihr passiert, anhand von fiktiven Extremsituationen nachzudenken. In der Science-Fiction ist die Zukunft selbst im Grunde als eine Metapher zu begreifen, wie es die Science-Fiction-Autorin Ursula K. Le Guin im Vorwort zu *The Left Hand of Darkness* ausdrückt:

»All fiction is metaphor. Science fiction is metaphor. What sets it apart from older forms of fiction seems to be its use of new metaphors, drawn from certain great dominants of our contemporary life-science, all the sciences, and technology, and the relativistic and the historical outlook, among them. Space travel is one of these metaphors; so is an alternative society, an alternative biology; the future is another. The future, in fiction, is a metaphor. A metaphor for what? If I could have said it non-metaphorically, I would not have written all these words, this novel; [...]«. (Le Guin 2010: xviii/xix)

In der Science-Fiction geht es also einerseits um reale, mögliche technologische und gesellschaftliche Entwicklungen und andererseits um deren metaphorische Deutung in einer technologisierten Welt. Das Genre lässt viele verschiedene Deutungsebenen zu, die sich auch unabhängig von der Intention der Autor*innen und je nach Perspektive der Betrachtenden und des Zeitgeists bilden und verändern. Die jeweiligen Einordnungen auf dem Kontinuum können besser oder weniger gut passen, eine »richtige« oder »falsche« Interpretation gibt es aber nicht. Und auch wenn das Genre technischen Fortschritt und Zukunft zum Thema macht, heißt das nicht automatisch, dass es Technik gutheißt oder gesellschaftlich liberale Vorstellungen befürwortet. Science-Fiction kann auch konservative Werte vertreten: Im Film *Logan's Run* (1976) zum Beispiel ist die sexuelle Freiheit der Menschen Teil eines von einem Computer gesteuerten und kontrollierten dekadenten Lebensstils, der einer vermeintlich natürlichen Lebensweise in heteronormativen Paarbeziehungen entgegensteht (Ryan/Kellner 1990). Gewollt oder ungewollt, Science-Fiction vermittelt also immer Werturteile über Technik und Gesellschaft. Am Beispiel des Films *Ad Astra* (2019) möchte ich die möglichen

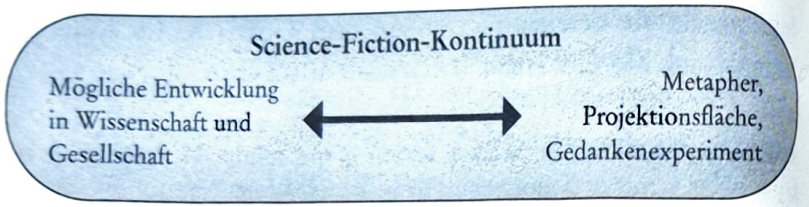
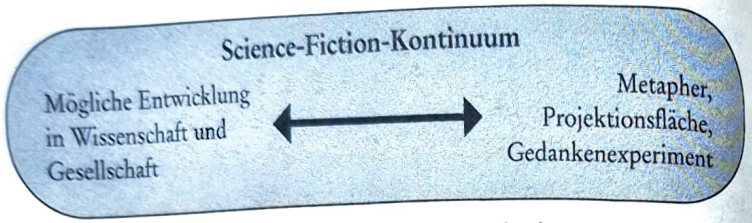


Abbildung 1: Das Science-Fiction-Kontinuum

unterschiedlichen Deutungsebenen des Kontinuums noch einmal veranschaulichen.[5] In einer nicht allzu fernen Zukunft handelt der Film von der Mission des Astronauten Roy McBride zum Neptun. Roy soll im Auftrag der »US Space Command« seinen verschollenen Vater, die Astronautenlegende Clifford McBride, aufspüren. Dieser ist vor Jahren mit einer Crew zum Neptun aufgebrochen, um von dort aus nach außerirdischem Leben zu suchen. Nun steht Clifford im Verdacht, elektromagnetische Stürme zu verursachen, die auf der Erde schon Tausende Opfer gefordert haben.

Auf der linken Seite des Kontinuums lässt sich der ästhetisch beeindruckende Film als echte Möglichkeit der Weltraumexploration begreifen, mit regelmäßigen Flügen zu einer Mondbasis und einem Stützpunkt auf dem Mars, wie dies heute auch einige Silicon-Valley-Unternehmer imaginieren. Im Gegensatz zu den Träumen von Elon Musk oder Jeff Bezos wird die Erschließung des Alls jedoch negativ und düster dargestellt: Die Raumfahrt ist kommerzialisiert und hat jeden Zauber verloren, der Mond zeigt sich als rechtsfreier Raum, wo sich internationale Konkurrenz und illegale Aktivitäten zuspitzen, und die Personen wirken einsam und verlassen. Bei seiner Ankunft auf dem Mond stellt Roy fest: «[a]ll the hopes we ever had for space travel, covered up by drink stands and t-shirt vendors. Just a recreation of what we're running from on Earth. We are world-eaters« (IMDb 2022a). Damit wird das Set-up in Richtung der rechten Seite des Kontinuums zu einem Spiegel, der aktuelle Zustände auf der Erde wie Kapitalismus, Kommerzialisierung und Ressourcenhunger kritisiert. Zugleich steht der Hochleistungsberuf des Astronauten als Bild für eine gegenwärtig vom eigenen Ich entkoppelte und technisierte Leistungsgesellschaft: Roy besteht die kontinuierlich geforderten und obendrein noch maschinell durchgeführten Psychologietests mit Bravour, solange er unfähig ist, seine Gefühle zu zeigen. Sobald er Verletzlichkeit und Trauer zulässt, fällt er durch. Der Film lässt sich also auch als kritische Reflexion auf eine Gesellschaft lesen, die keine Schwäche akzeptiert und das, alten Rollenmustern folgend, wohl noch weniger bei Männern als bei Frauen. Auch wenn der Film toxische Männlichkeit zu kritisieren scheint, bestätigt er doch das Bild, denn auch die einzigen beiden nennenswerten Frauen im Film bleiben Randfiguren und nehmen Opferrollen gegenüber den Männern ein: Roys vernachlässigte Partnerin sowie die Leiterin des Marsstützpunkts, die ausgerechnet durch das Verhalten von Roys Vater bei der Neptun-Mission ihre beiden Eltern verloren hat.

Der ganze Film über die Mission nach »Outer Space« kann auch entsprechend der rechten Seite des Kontinuums als metaphorische Reise in den »Inner Space«, in das eigene Seelenleben, gelesen werden. Der beziehungsunfähige und gefühlskalte Roy McBride, der offensichtlich unter der mangelnden Zuwendung und häufigen Abwesenheit seines Vaters gelitten haben muss, taucht immer tiefer in seine Psyche ein, je weiter er ins All vorstößt. Am Ende wird er mit den Geistern der Vergangenheit konfrontiert, übt sich in Selbsttherapie und versucht – geerdet und buchstäblich zurück auf der Erde –, die zerbrochene Beziehung zu seiner Frau zu kitten, die ihn wegen seiner Emotionslosigkeit verlassen hat. *Ad Astra* vertritt eine kritische Sicht auf die Raumfahrt und nutzt diese zugleich, um über die kranke Seele eines Mannes mit Vaterkomplex, die Leistungsgesell-



Implizite und explizite Werturteile über
- Sehnsüchte und Ängste des Menschenseins
- philosophische und ethische Fragen
- gesellschaftspolitische Aspekte
- aktuelle Trends und Ereignisse

Abbildung 2: Das Science-Fiction-Kontinuum und Werturteile

schaft, über Unmenschlichkeit und Einsamkeit zu reflektieren. Der Film ist ein idealtypisches Beispiel dafür, wie Science-Fiction einerseits konkrete Geschichten über Wissenschaft und Technik erzählt und andererseits Wissenschaft und Technik als zeitgenössische Metaphern nutzt, um unser Leben zu hinterfragen, von aktuellen gesellschaftspolitischen Themen bis hin zu den Grundbedingungen des Menschseins. Dabei vertritt Science-Fiction einerseits bewusst bestimmte Werte, zieht aber andererseits auch unbewusste Werturteile auf sich, die sich je nach Perspektive und Zeit verändern können (Abb. 2). Die charakteristischen Motive, von denen die Weltraumreise nur eines unter vielen ist, sind in der Science-Fiction für das Genre spezifische Tropen, die sich aufeinander beziehen und einen »Megatext« bilden.

1.2 Tropen und Megatext der Science-Fiction

Die Science-Fiction ist durch Erfindungen, Entdeckungen und Entwicklungen charakterisiert, die die Science-Fiction-Welt von der uns bekannten Welt unterscheiden: Wie bereits am Beispiel des

Films *Ad Astra* gezeigt, sind das Reisen in Raumschiffen, die Besiedelung anderer Planeten, (möglicher) Kontakt mit Außerirdischen, aber auch intelligente Computersysteme, Roboter, Cyborgs, Genmanipulation, Klonen, Kryoschlaf, Mega- und Hightech-Städte, desaströse Umweltkatastrophen, internationale Pandemien, postapokalyptische Zustände, Zeitmaschinen und -reisen und nicht zuletzt die Zukunft selbst. Für technische Science-Fiction-Erfindungen, zum Beispiel eine Zeitmaschine oder einen Supercomputer, hat der Science-Fiction-Kritiker Darko Suvin den Begriff »Novum« geprägt (Suvin 1976). Viele Science-Fiction-Werke basieren auf einem ganzen Netz von zusammenhängenden »Nova«, so finden sich beispielsweise im *Stark-Trek*-Franchise Raumschiffe, der Warp-Antrieb, das Beamen, der Androide Data und vieles mehr (Roberts 2000: 6, 7). Über das Novum hinaus geht der Begriff des »Icon«, der neben Innovationen auch typische Science-Fiction-Themen und -Orte umfasst, die über verschiedene Werke hinweg immer wieder vorkommen und Referenzen bilden, wie die »City« oder das »Wasteland« (Wolfe 1979). Noch breiter in der Verwendung als Novum oder Icon ist der Begriff »Trope«. Er bezeichnet nicht nur fiktive Erfindungen, Themen und Orte, sondern darüber hinaus auch typische Charaktere wie den »genialen Erfinder/Mad Scientist« oder den »Weltraumschmuggler« sowie Handlungsabläufe, beispielsweise dass Zeitreisende aufgrund möglicher auftretender Paradoxien ihr jüngeres oder älteres »Ich« nicht treffen dürfen oder dass Maschinen ein Bewusstsein entwickeln und die Weltherrschaft an sich reißen wollen.

Ursprünglich stammt der Trope-Begriff aus der Literaturwissenschaft und bezeichnet im Allgemeinen genrespezifische, sich wiederholende Themen, die auch figurativ oder metaphorisch gebraucht werden. Nachfolgend werde ich die Funktionsweise einer Science-Fiction-Trope am Beispiel der Zeitmaschine bzw. Zeitreise genauer ausführen. Zeitreisen ermöglichen es, verschie-

denste Ereignisse aus der Vergangenheit zu durchleben, spannenden historischen Figuren zu begegnen oder das eigene Schicksal zu beeinflussen. Oft wird die Zeitreise zur Metapher dafür, dass wir Menschen unseren kollektiven und individuellen Schwächen nicht entkommen können – immer wieder geraten wir in die gleichen Dilemma-Situationen oder lösen durch unseren Wunsch, das Schicksal zu verändern, wie in einer griechischen Tragödie das Unglück erst aus. Aber auch das Gegenteil davon kann in Zeitreisen der Fall sein, dass wir nämlich die Macht haben, unsere Sicht auf Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu beeinflussen und zum Positiven zu verändern. Science-Fiction-Tropen beziehen sich in einem intertextuellen Geflecht aufeinander, wobei sie sich ständig aktualisieren, erweitern und neu kombinieren.

Das lässt sich gut am Beispiel der Zeitmaschine zeigen, für die H.G. Wells' im Jahr 1895 erschienener Roman *The Time Machine* prägend war. In dem Klassiker reist der Zeitreisende ins Jahr 802.701 und findet dort zwei neue »Menschenrassen« vor – die Eloi und die Morlocks –, die sich aus der oberen und der unteren Gesellschaftsklasse des viktorianischen Englands entwickelt haben. Die Zeitmaschine selbst wird in dem Buch, typisch für die Maschinenbegeisterung der viktorianischen Zeit, als eine fein gearbeitete Gerätschaft aus Messingschienen, Elfenbein-, Nickel- und Quarzstangen sowie einem Sattel und zwei Hebeln beschrieben, durch deren Betätigung man vorwärts und rückwärts durch die Zeit reisen kann. Die Illustration einer eleganten Maschine im viktorianischen Stil hat sich auch in den späteren Verfilmungen durchgesetzt. Andere Darstellungen von Zeitmaschinen und Zeitreisen stehen unwillkürlich mit der Idee von H.G. Wells in Zusammenhang. Ganz explizit rekurriert beispielsweise die britische Kultserie *Doctor Who*, in der der sogenannte Doctor seit 1963 mit der TARDIS – einer blauen Polizei-Notrufzelle – durch Raum und Zeit reist, in verschiedenen Folgen auf H.G. Wells' Zeitmaschine. Auch die US-Sitcom *Big Bang Theory* verbeugt sich vor Wells, wenn der Tech- und Sci-Fi-Nerd Leonard in der Folge *The Nerdvana Annihilation* (2008) versehentlich eine lebensgroße Requisite der Zeitmaschine aus dem 1960er-Jahre-Film des Regisseurs George Pal bestellt, was zu allerlei komischen Zeitreise-Verwicklungen führt.

Weitere Verweise stellt die *Back-to-the-Future*-Trilogie her, die die Zeitmaschine von Wells in Form des zeitreisenden DeLorean für die 1980er Jahre aktualisiert, aber die grundlegende Idee eines Gefährts mit Hebeln und manuellen Einstellungen, mit dem man vorwärts und rückwärts durch die Zeit reisen kann, beibehält. *Back to the Future* macht mit den Verstrickungen der Protagonisten Marty McFly und Dr. Emmett Brown (ein typisches Beispiel für die Geniale-Erfinder/Verwirrter-Professor-Trope) in verschiedene Zeitlinien die Zivilisationskritik an Klassenunterschieden in Wells' Zeitmaschine zu einer persönlichen Geschichte um eine mögliche zukünftige wirtschaftliche und soziale Verbesserung – ganz im Sinne des »American Dream« (Ní Fhlainn 2016).

Eine in der realen Welt mögliche Technik der Zeitmaschine, wie sie auf der linken Seite des Science-Fiction-Kontinuums anzuordnen wäre, gibt es natürlich nicht. Stattdessen thematisieren beide Geschichten die Sozial- und Kulturentwicklung ihrer Zeit, die auch wissenschaftlich begründet wird: *The Time Machine* des wissenschaftsbegeisterten H.G. Wells ist geprägt von Charles Darwins Evolutionstheorie und darwinistischen Modellen der sozialen und politischen Entwicklung, die auf die viktorianische Gesellschaft und dann in eine spekulative Zukunft übertragen werden. *Back to the Future* zeigt den amerikanisch-kapitalistischen Traum vom individuellen Aufstieg, aber auch die Angst vor dem sozialen Abstieg und damit dem eigenen Verschwinden. Ermöglicht hat letztere Adaption des Zeitreise-Stoffs rund um Zeitreise-Paradoxien und alternative Zeitlinien die zunehmende

Popularisierung von Multiversen-Theorien und physischer Kosmologie in den 1970er und 1980er Jahren (Wittenberg 2017).

Weitere Beispiele für Zeitmaschinen finden sich im *Terminator*-Franchise oder in den Filmen *Looper* (2012), *Twelve Monkeys* (1995) oder *Primer* (2004); andere Möglichkeiten zur Zeitreise sind Zeitreiseportale, wie sie beispielsweise im *Star-Trek*-Franchise vorkommen und in der französischen Mini-Serie *Il était une seconde fois* (dt. *Es war noch einmal ...*) (2019) in Form eines Pappkartons, oder kleine handliche Geräte wie in *Predestination* (2014). Oft geht es wie in *Back to the Future* darum, die Vergangenheit so zu verändern, dass die Zukunft im Sinne der jeweiligen Wertvorstellungen »richtig« wird: Wir sind also Meister unseres eigenen Schicksals. Gleichzeitig ist die Zeitreise aber auch oft die Ausgangslage, um zu zeigen, dass eine zielgerichtete Veränderung der Vergangenheit nicht möglich ist und entweder eben genau den Zustand herbeiführt, der verändert werden sollte, oder diesen Zustand sogar noch verschlimmert: Das Schicksal ist folglich vorgegeben, und wir können es nicht ändern. Zeitreisen wechseln zwischen Selbstbestimmung und Fatalismus. Weitere Ideen zum Thema Zeitreisen bietet der Film *Arrival* (2016), der diese als sprachlich vermittelte außerirdische Kulturtechnik versteht, oder Thomas Lehrs Roman *42* (2005), in dem die Zeit mit Ausnahme der zentralen Protagonisten für alle tatsächlich stillsteht. Vor dem Hintergrund des aktuellen Hypes um Künstliche Intelligenz werden Zeitreisen bzw. solche in Paralleluniversen auch mit der Entwicklung von starker Künstlicher Intelligenz bzw. Quantencomputern in Verbindung gebracht wie beispielsweise in der Mini-Serie *Devs* (2020), in Cixin Lius Kurzgeschichte *Spiegel* oder in Frank Schätzings Bestseller *Die Tyrannei des Schmetterlings* (2018). Zeitreisen können aber auch als neurologische Manipulation stattfinden wie in *Vanilla Sky* (1997 und 2001), *Source Code* (2011) oder *You might get lost*

(2021), wo den Protagonist*innen jeweils nur vorgegaukelt wird, sie würden die Vergangenheit noch einmal durchleben, obwohl sie in Wirklichkeit in einer Art Koma liegen.

Auch wenn weder alle Autor*innen noch alle Rezipient*innen jedes spezifische Werk kennen müssen, hängen alle Werke über Zeitreisen intertextuell zusammen. Die Tropen sind in einem ständigen Umdeutungsprozess, erhalten neue Bezeichnungen und Kontexte, die immer andere und aktuelle Facetten des Themas sichtbar machen. Das Netz aller Science-Fiction-Tropen mit den Verbindungen und Abgrenzungen zwischen den verschiedenen Science-Fiction-Werken sowie den sich ständig aktualisierenden und erweiternden Bedeutungszusammenhängen kann auch als »Science-Fiction-Megatext« bezeichnet werden; er stellt als kollektiver Wissensschatz eine Vertrautheit bzw. Interpretationskompetenz zwischen den Autor*innen und dem Science-Fiction-Publikum her (Broderick 2017). Science-Fiction-Schaffenden bietet er ein reiches Archiv, »an endless variety of themes, often in unexpected ways«, um die eigenen Wertvorstellungen zu entfalten (Blackford 2017: 73). Im Zuge aktueller Wissenschaftsentwicklungen dient der sich ständig erweiternde Megatext mit seinen Tropen also dazu, unterhaltsame, spannende und faszinierende Geschichten zu erzählen, die dabei gleichzeitig den kulturellen und sozialpolitischen Zeitgeist spiegeln und den Stoff für Gedankenexperimente zu philosophischen Grundfragen liefern.

1.3 Verbindung der Science-Fiction-Welt zu unserer Welt

Die Tropen sind für das Genre der Science-Fiction bestimmend und unterscheiden die Science-Fiction-Welt von unserer realen Welt. Der Science-Fiction-Kritiker Darko Suvin spricht von »cognitive estrangement« (Suvin 1979) und meint damit eine

nachvollziehbare Verfremdung, die die Science-Fiction-Welt kennzeichnet und dadurch – in Brecht'scher Manier – zum Nachdenken anregen soll. Um dies zu erreichen, ist der Ausgangspunkt der Science-Fiction eine fiktive, aber wissenschaftlich-technisch bzw. argumentativ begründete Veränderung der uns bekannten Welt. Das impliziert jedoch nicht automatisch, dass die technischen Neuerungen und die bisher unbekannten Erkenntnisse tatsächlich existieren könnten, sondern dass sie in der Science-Fiction-Geschichte plausibel und kognitiv vorstellbar sind (Roberts 2000: 31, 32). In der Science-Fiction werde die »willing suspension of disbelief«[6] aufseiten der Leser*innen erleichtert, indem eine »atmosphere of scientific credibility for its imaginative speculations in physical science, space, time, social science, and philosophy« (Moskowitz 1974: 11) erzeugt wird. Um diese »Atmosphäre der wissenschaftlichen Glaubwürdigkeit« herzustellen, werden die Geschichten oft in die Zukunft verlegt. Die Zukünftigkeit in der Science-Fiction macht also die Entwicklungen in der Welt plausibel, da sie sich im Sinne eines modernen Fortschrittsglaubens begründen lassen. Die Zukunft in der Science-Fiction kann mitunter als kreatives Foresight oder Technikfolgenabschätzung angesehen werden, aber die wenigsten Science-Fiction-Autor*innen würden wohl von sich behaupten, dass sie sich tatsächlich an einer Zukunftsvorhersage versuchen. Der Science-Fiction-Autor und Aktivist Cory Doctorow drückt es so aus: »All science fiction writers, whether they admit it or not, are writing metaphorically about the present. To extrapolate the future is really to comment on the now« (Walter 2008). Die Ansiedlung des Geschehens in der Zukunft ist also ein erzählerisches Mittel, eine Metapher und eine Projektionsfläche, um die Gegenwart zu kommentieren.

Weder der zuvor erwähnte Film *Ad Astra* noch das Buch *The Time Machine* geben uns mithin eine Prognose, wie es in naher Zukunft oder im Jahr 802.701 aussehen könnte. Stattdessen dient die gewählte Zukunft dazu, den Fortschritt in der Raumfahrt oder die Entstehung zweier unterschiedlicher Menschentypen zu erklären, um damit Aussagen über gesellschaftliche Verhältnisse zu treffen.[7] Entsprechend zählt für Kim Stanley Robinson jede Geschichte in der nahen oder fernen Zukunft zur Science-Fiction, wenn sie nachvollziehbar macht, wie wir von der uns bekannten Gegenwart in die fiktive Welt gelangen; Science-Fiction sei historische Literatur, in der normative Urteile über unsere Gegenwart getroffen würden (Danaylov 2020). Ähnlich schreibt Adam Roberts: »SF does not project us into the future; it relates to stories about our present, and more importantly about the past that has led to this present. Counter-intuitively, SF is a historiographic mode, a means of symbolically writing about history« (Roberts 2000: 35, 36). Science-Fiction ist als »Future History« mit unserer Gegenwart und Vergangenheit verbunden und stellt grundlegende und aktuelle Themen, die uns im Hier und Jetzt bewegen, durch Extrembedingungen und Verfremdungen wie unter einem Vergrößerungsglas zur Schau.[8] Unsere Sehnsüchte, Ängste und Überzeugungen werden überzeichnet gespiegelt sowie implizit oder explizit Werturteile über die aktuellen Verhältnisse gefällt.

Wie stark Science-Fiction mit der jeweiligen Gegenwart verbunden ist, zeigen die beiden Verfilmungen von H.G. Wells' *The Time Machine*. Das Buch selbst lässt sich als konsequente Weiterführung und Kritik der Ende des 19. Jahrhunderts populären Theorie des Sozialdarwinismus lesen, der folgend sich die wohlhabenden Klassen zu den unfähigen Eloi entwickelt haben und die unterdrückte, oft unterirdisch arbeitende und lebende Arbeiterklasse zu den brutalen und lichtscheuen Morlocks. Wie man an den Filmadaptionen jedoch sehen kann, ist die Future History immer wieder abgewandelt und aktualisiert worden, d.h., die

Ereignisse, die zu der jeweils entworfenen Zukunft führen, wurden den damaligen Gegenwarten und dem Zeitgeist angepasst: In der Filmadaption von 1960 – zur Zeit des Kalten Krieges – rührt die unterschiedliche Entwicklung der Menschheit von einem jahrhundertelangen Atomkrieg zwischen »Ost« und »West« her, der die Erde so stark kontaminiert hat, dass die Menschen nur im Untergrund überleben können. Einige haben sich jedoch entschieden, an die Oberfläche zurückzukehren, was zur Entwicklung der Morlocks und Eloi geführt hat. In der Version von 2002 lässt eine missglückte Sprengung für einen lunaren Luxuspark den Mond zerbersten – der Mond als Zerrspiegel für rücksichtslose Kommerzialisierung, wie sie auch *Ad Astra* zeigt –, was die Erde nahezu zerstört und fast unbewohnbar macht. Wieder rettet sich ein Teil der Menschheit in den Untergrund – die späteren Morlocks –, und ein anderer Teil bleibt an der Oberfläche – die späteren Eloi.

Science-Fiction muss allerdings nicht zwangsweise in der Zukunft stattfinden – schon allein viele Zeitreisegeschichten schildern schließlich Reisen in die Vergangenheit. Science-Fiction kann also auch im Rahmen von fiktiven Vergangenheiten oder Gegenwarten spielen, solange die Veränderungen der Welt plausibel bleiben.[9] So lässt sich mit dem als »Alternate History« bezeichneten Subgenre ein neuer Blick auf die damaligen Verhältnisse und deren Folgen werfen. Der Film *District 9* zum Beispiel, der in der Gegenwart des Erscheinungsjahrs 2009 verortet ist, gibt sich nicht nur auf den ersten Blick als Science-Fiction zu erkennen, weil wir die typischen Tropen von Aliens und Raumschiffen ausmachen können. Der Film ist auch deshalb Science-Fiction, weil er eine alternative Geschichtserzählung bietet, die in der Vergangenheit des Jahres 1984 beginnt, als ein Raumschiff über dem südafrikanischen Johannesburg buchstäblich zum Stehen kommt, und in der damaligen Gegenwart von 2009 wieder einsetzt. Die Außerirdischen werden nun unter prekären Umständen im *District 9* nahe Johannesburg gehalten, was den Film in dem von der Apartheid geprägten Südafrika zu einem Sinnbild für Xenophobie, Rassismus, Ausgrenzung und Ausbeutung macht. Und natürlich gibt es auch Science-Fiction, die ohne alternative Vergangenheit oder unmittelbaren Zukunftsbezug direkt in unserer bzw. der jeweiligen Gegenwart spielt – Beispiele sind der US-Film *Colossus: The Forbin Project* (1970) über die Entwicklung eines Supercomputers durch das US-Militär, der die Kontrolle über die Politik übernimmt, oder der Roman *Transfusion* (2019) von Jens Lubbadeh über ein fiktives Medikament, das Menschen verjüngen kann und so allerhand wissenschaftliche und ethische Fragen aufwirft.

1.4 Science-Fiction, Fantasy und Horror

Auch die artverwandten Genres Fantasy und Horror können Science-Fiction sein, wenn die Geschichten nach plausiblen Kriterien begründet werden.[10] Fantasy spielt eigentlich in einer anderen magischen Welt, die übernatürlichen Gesetzen gehorcht. Sie hat entweder nichts mit der unsrigen zu tun, wie beispielsweise Mittelerde aus J.R.R. Tolkiens *The Lord of the Rings* (1954/1955), oder ist nur durch übernatürliche Portale von der unsrigen aus zu erreichen, wie beispielsweise die magische Welt in Clive Staples Lewis' *The Chronicles of Narnia* (1950–1956), die durch einen magischen Wandschrank zugänglich ist. Für den Science-Fiction-Autor und -Experten Dietmar Dath ist Fantasy »wie ein Märchen, eine Sage, ein religiöser Ursprungsmythos, eine legendenförmige Stammeschronik oder sonst etwas, woran vor- und außerbürgerliche Gemeinwesen glaubten und glauben mögen« (Dath 2019: 75). So sind typische Fantasy-Tropen Elfen,

Feen, Trolle, Zauberer oder magische Gegenstände, wohingegen Science-Fiction-Tropen wie Maschinen oder Raumschiffe ihren Ausgangspunkt in unserer modernen technisierten Welt haben. Kurz gesagt: Spielt die Story in einer anderen Welt, die übernatürlichen Gesetzmäßigkeiten folgt, befinden wir uns in der Fantasy; spielt sie in einer verfremdeten Welt, deren Verfremdung wissenschaftlich belegt wird, ist es Science-Fiction.

Fantasy wird zu Science-Fiction, wenn die Tropen logisch erklärt werden. Das lässt sich gut an der typischen Fantasy-Trope des Drachens beleuchten. Drachen sind Fabelwesen, die in Schöpfungsmythen, Märchen und Legenden sehr vieler Kulturen vorkommen. Sie sind Urgewalten, die die Heldin oder der Held überwinden muss, um das Chaos zu beseitigen und Ordnung zu schaffen. In der asiatischen Kultur gilt der Drache auch als Glückssymbol. Alle diese Referenzen greift das Fantasy-Genre auf, von J.R.R. Tolkiens Kindergeschichte *The Hobbit or There and Back Again* (1937) über die Serie *Game of Thrones* (2011–2019) bis zum Animationsfilm *How to Train Your Dragon* (2010). Überall sind dort Drachen als Bezugnahme auf die Mythen selbstverständlicher Teil der Fantasy-Welt, und ihr Erscheinen bedarf keiner weiteren Erklärung – sie haben ihren Platz im sogenannten »Fantasy Megatext«.

Etwas anders verhält es sich jedoch im Film *Reign of Fire* (2002), der eine Mischform zwischen Fantasy und Science-Fiction darstellt und deswegen auch als »Science Fantasy« bezeichnet wird. In dem Film wird in der Zukunft des Jahres 2008 bei einem Londoner U-Bahn-Bauprojekt eine drachenähnliche Kreatur aus jahrhundertelangem Tiefschlaf erweckt. Es handelt sich um ein Exemplar feuerspeiender Drachen, die – wie den Zuschauer*innen erklärt wird – vor 66 Millionen Jahren angeblich die Dinosaurier ausgelöscht hätten und danach in einen Winterschlaf gefallen seien, bis sich der Planet wieder bevölkert habe.

Nun tauchen Hunderte Drachen auf, die die Menschen angreifen und die ihrerseits von den Menschen mit Nuklearwaffen bekämpft werden. Das führt allerdings dazu, dass sich die Menschheit eher selbst vernichtet als die Drachen. Der Film setzt im Jahr 2020 in einer postapokalyptischen Welt wieder ein, die vom Kampf gegen die Drachen mit modernen Waffen geprägt ist und aus zerstörten Städten besteht, die wie mittelalterliche Kulissen anmuten. Der Film ist selbstredend als unterhaltsames Spektakel konzipiert, in dem die Computeranimation der zerstörerischen Drachen und die Action-Sequenzen im Vordergrund stehen. Aber um die Fantasy-Trope Drache in einer uns bekannten Welt vorkommen zu lassen, in der coole Soldat*innen die Drachen aus Militärhubschraubern bekämpfen, bedarf es einer Erklärung, nämlich der, dass Drachen als feuerspeiende Urtiere wirklich existieren und sie die Dinosaurier ausgelöscht hätten statt eines Meteoriteneinschlags.[11] Aber auch wenn der Plot des Films noch so löchrig ist, stellen sich doch für die Science-Fiction bezeichnende kritische Fragen, beispielsweise ob wir Menschen uns mit hochentwickelten Waffen am Ende nicht selbst auslöschen oder wie wir uns in einer postapokalyptischen Welt sozial und politisch organisieren.

Es kommt häufiger vor, dass in der Science-Fiction mythologische bzw. Fantasy-Kreaturen »verwissenschaftlicht« werden. In Arthur C. Clarks Science-Fiction-Roman *Childhood's End* (1953), der 2015 als Miniserie verfilmt wurde, wird der Mythos des Dämons bzw. Teufels plausibel gemacht: So wird die Erde seit Jahrtausenden von dämonenhaften Aliens – den Overlords – besucht, die der Menschheit eigentlich helfen wollen. Allerdings haben sich die in der Vergangenheit eher missglückten Kontaktaufnahmen über die Zeit als Teufelsdarstellungen weitergetragen – und so ist es für die Menschen zunächst ein Schock, als sich die Aliens bei einem neuen Kontaktversuch sprichwörtlich als

Teufel entpuppen. In der Geschichte selbst werden dann Fragen nach den Möglichkeiten des Fortschritts und den Bedingungen eines friedlichen Zusammenlebens behandelt.

Im Grunde sind alle monsterhaften Kreaturen, die uns in der Science-Fiction begegnen, argumentativ erklärbar und dienen dazu, die moderne Welt zu hinterfragen: Das *Godzilla*-Franchise (seit 1954) behandelte von Beginn an auch das soziale und politische Klima Japans; das Ursprungs-Godzilla im ersten Film wird beispielsweise erst so gefährlich, weil es die freigesetzte Atomkraft nach Unterwassertests absorbiert – eine Kritik an den zu jener Zeit durchgeführten Nukleartests. In der Filmreihe *Jurassic Park* (seit 1993), basierend auf dem gleichnamigen Roman von Michael Crichton aus dem Jahr 1990, werden auf einer Insel Dinosaurier für einen Themenpark in Originalgröße geklont, nachdem man Dinosaurierblut in von Baumharz eingeschlossenen Mücken gefunden hatte. Neben all der Begeisterung, die der Film durch die zu dieser Zeit bahnbrechenden Computereffekte hervorrief, indem er die Dinosaurier auf der Leinwand zum Leben erweckte, kritisiert er auch das Überschreiten ethischer Grenzen in der Wissenschaft sowie ein wirtschaftliches Profitstreben, das alle Risiken für die Menschen ausklammert.

Das Streben nach maximalem Gewinn durch gierige Unternehmen, die das menschliche Leben den kapitalistischen Zielen unterordnen, findet sich auch im *Alien*-Franchise (seit 1979), wo die Weyland-Yutani Corporation ohne Skrupel bereit ist, die Crew des Weltraum-Frachters Nostromo mit dem berüchtigten Alien an Bord für die eigenen Gewinninteressen zu opfern. Darüber hinaus wird auch wieder ein Schöpfungsmythos erklärt, denn die wissenschaftlichen Erkenntnisse gipfeln über die *Alien*-Filmreihe bis zu *Prometheus* (2012) und *Alien: Covenant* (2017) hinweg darin, dass sowohl die Menschen als auch die Aliens durch die höhere Lebensform der *Ingenieure* geschaffen wurden – also auch noch von Wesen, die qua Bezeichnung nach wissenschaftlich-technischen Kriterien arbeiten.

Alien zählt zudem als Film des Horror-Genres. Dieses ist dadurch gekennzeichnet, dass die Welt ein Labyrinth des Grauens ist, dem man nicht entrinnen kann (Dath 2019: 76) – oft weil sie von schrecklichen Kreaturen bevölkert wird, die uns heimsuchen. So gibt es in der Science-Fiction einige Filme, die ebenso dem Horror-Genre zuzuordnen sind. Neben den *Alien*-Filmen sind *The Thing* (1982), *The Fly* (1986), *Event Horizon* (1997), *Annihilation* (2018), *A Quiet Place* (2018) oder *El Hoyo* (2019) weitere Filme über die Ausweglosigkeit des Schreckens. Einen speziellen Platz nimmt im Horror zudem das Zombie-Genre ein, in dem insbesondere der Grenzbereich zwischen Leben und Tod sowie die Angst vor der Machtübernahme des Unzivilisierten verhandelt wird. Auch hier gibt es Überlappungen mit der Science-Fiction, sobald die Verwandlung zum »Zombie« wissenschaftlich plausibel gemacht wird. In den Filmen *28 Days Later* (2002) und *World War Z* (2013) geschieht dies etwa durch Viren oder in der Serie *The Walking Dead* (seit 2010) durch einen aktivierten Erreger, den alle Menschen in sich tragen. Dadurch ermöglichen sich Gedankenexperimente um die Frage, was das Menschsein als geistig und körperlich lebendig ausmacht und welche neuen sozialpolitischen Konstellationen sich durch einen Zivilisationsbruch ergeben.

1.5 Science-Fiction oder keine Science-Fiction?

Die banalste Definition von Science-Fiction ist, dass sie das sei, was man im Science-Fiction-Regal in der Buchhandlung findet (oder unter diesem Label im Online-Handel). Die Definition ist selbstredend mit einem tautologischen Augenzwinkern gemeint und insofern richtig, als dass es durchaus eine geläufige Vorstel-

lung davon gibt, was man unter dem Genre versteht. Aber ganz so einfach ist es dann doch nicht, weil sich vieles, was man auch zur Science-Fiction zählen kann, gerade nicht im entsprechenden Regal oder unter entsprechendem Label findet. Dabei handelt es sich um alle Werke, die grundlegende Fragestellungen anhand unseres wissenschaftlich begründeten modernen Denkens und entsprechender fiktiv-technisierter Tropen behandeln. Adam Roberts schreibt hierzu:

»But when it comes down to specifying in what way SF is distinctive, and in what ways it is different from other imaginative and fantastic literatures, there is disagreement. All of the many definitions offered by critics have been contradicted or modified by other critics, and it is always possible to point to texts consensually called SF that fall outside the usual definitions. It is, perhaps, for this reason that some critics try to content themselves with definitions of the mode that are mere tautologies, as if ›we‹ all know what it is and elaboration is superfluous«. (Roberts 2000: 1, 2)

Daher zähle ich zur Science-Fiction beispielsweise auch die Werke von Margaret Atwood, die lange Zeit von sich selbst behauptete, keine Science-, sondern Speculative Fiction zu schreiben[12], oder die Science-Fantasy-Werke von N. K. Jemisin, die man auch im Fantasy-Regal finden könnte, genauso wie Werke von Autor*innen, deren Bücher man nicht zuvorderst im Science-Fiction-Regal vermutet. Dazu gehören exemplarisch Ian McEwans *Machines Like Me* (2019), das in einer alternativen Vergangenheit Großbritanniens spielt, in der Alan Turing noch am Leben ist und es menschliche Roboter zu kaufen gibt, die auf Künstlicher Intelligenz basieren, Don DeLillos *Zero K* (2016) über den transhumanistischen Traum, das Leben mithilfe von Kryoschlaf zu verlängern, Michael Fabers *Under the Skin* (2000), das von einem außerirdischen Wesen in weiblicher Gestalt handelt, welches männliche Tramper betäubt und als Fleischdelikatesse auf ihren Heimatplaneten schickt, oder auch Leif Randts Gesellschaftskritik *Planet Magnon* (2015), die im Jahr 48 n. AS – 48 Jahre nach Einführung der die Gesellschaft steuernden Künstlichen Intelligenz »ActualSanity« – auf fremden Planeten spielt. Genauso kann man die bei unterschiedlichen deutschen Verlagen als »Thriller« oder »Roman« vermarkteten Bücher der Autor*innen Theresa Hannig, Tom Hillenbrand, Jens Lubbadeh oder Frank Schätzing als Science-Fiction bezeichnen, was dem Selbstverständnis der Autor*innen wohl auch nicht widersprechen dürfte. Bemerkenswerterweise trifft diese Genre-Trennung nicht auf die Filmbranche zu, wo Doppelzuschreibungen an der Tagesordnung sind. So werden Filme wie Benedek Fliegaufs *Womb* (2010), Lars von Triers *Melancholia* (2011) oder Mike Cahills *Another Earth* (2011) schlichtweg als »Drama/Sci-Fi« bezeichnet – offensichtlich scheint die Verortung in mehreren Genres in der Filmbranche unkomplizierter als im Buchmarkt zu sein.

Daneben ist die Science-Fiction voll von Subgenres oder Teilmengen anderer Genres, die sich stetig wandeln und weiterentwickeln. Zu den typischen Subgenres zählen exemplarisch Hard-Science-Fiction, das großen Wert auf die (fiktive) wissenschaftliche Genauigkeit legt, Space Operas, die interplanetarischen Abenteuergeschichten bzw. Epen ähneln (siehe Abschnitt 3.5), Cyberpunk, das die düstere und schäbige Seite von Technikentwicklung darstellt (siehe Abschnitt 2.7), oder Biopunk[13], wo der Schwerpunkt auf Biotechnologie und Genmanipulation liegt. Afrofuturismus als Bewegungen zwischen afrikanischer Kultur und Technologie[14] hat Science-Fiction-Elemente, genauso wie die junge optimistische Bewegung des Solarpunk (siehe Abschnitt 4.6). Climate Fiction wiederum beschäftigt sich mit den Folgen des menschengemachten Klimawandels und wird oft der Science-Fiction zugeordnet (siehe Kapitel 4).

Unabhängig von der Subgenre-Bezeichnung oder einem wie auch immer definierten Gütesiegel soll es in der vorliegenden Einführung darum gehen, was die Werke über Wissenschaft und Technik und damit zusammenhängende sozialpolitische Verhältnisse und Wertvorstellungen sagen. Daher lege ich den Fokus auf Themen in der Science-Fiction, die gerade vermeintlich oder tatsächlich die Gegenwart einholen: Künstliche Intelligenz, Eroberung des Weltraums und den Klimawandel. Die definitorischen Grundlagen für die Science-Fiction sind dabei zusammenfassend

- Science-Fiction bildet ein Kontinuum zwischen einerseits als real möglich verstandener Technik-, Wissenschafts- und Sozialentwicklung und andererseits der metaphorischen Deutung dieser Entwicklungen.
- Science-Fiction vermittelt willentlich und unwillentlich auf jeder Stelle des Kontinuums Werturteile über Technik und Gesellschaft.
- Die Entwicklungen, Erfindungen und Ereignisse in der Science-Fiction sind genretypische Tropen, die von unserer modernen Zivilisation erzählen und unsere technisierte Welt repräsentieren.
- Die Zukunft in der Science-Fiction ermöglicht die plausible Veränderung der uns bekannten Welt, um pointiert über die Gegenwart und menschliche Grundfragen zu reflektieren.
- In der Science-Fiction geht es nicht nur um wissenschaftliche, technische oder soziale Fragestellungen unserer Moderne, sie behandelt vielmehr grundlegende Fragestellungen anhand unseres wissenschaftlich begründeten, fortschrittlichen Denkens und entsprechender Tropen.

Wir können nicht in die Zukunft schauen, aber lernen unsere Gegenwart und aktuellen Herausforderungen besser zu verstehen – und auf diesem Weg vielleicht, in welcher Zukunft wir leben wollen.