

Die Zukunft der Science-Fiction in der digital-vernetzten, intermedialen Gesellschaft. ¹

Michael Weisser

Die Science-Fiction als literarische Fassung von menschlichen Schicksalen in denkbaren, wissenschaftlich-technisch geprägten Gesellschaften der Zukunft lebt nicht nur in den Medien Literatur und Film, sondern auch in der Musik und in der Bildenden Kunst.

Welche Kräfte prägen die Science-Fiction?

Wie ist das Verhältnis zwischen Autoren, Verlagen, Büchern, Lesern, Filmen, Grafik, Musik sowie Festivals, Kongressen, Auszeichnungen, Magazinen, Vereinen, Archiven und der Presse?

Welche Ausstrahlung haben die Visionen, die im Genre SF in den Medien Wort, Bild und Klang artikuliert werden?

Und wie prägt das neue Internet der Ansichten und Dinge die SF von heute in der digital-vernetzten Welt von morgen?

“Why should I be studying for a future that soon may be no more, when no one is doing anything to save that future?”

Aktuell geht es um keine geringere Frage als die nach dem Fortbestehen des Planeten Erde als Heimat von Mensch, Tier und Pflanze.

Mit dieser Frage startete die 16-jährige, schwedische Schülerin Greta Tintin Eleonora Ernman Thunberg am 20. August 2018 ihre Aktion für einen radikalen Klimaschutz. Sie platzierte sich am ersten Schultag nach den schwedischen Sommerferien vor dem Schwedischen Reichstag in Stockholm mit einem Schild und der Aufschrift „Skolstrejk för klimatet“ („Schulstreik für das Klima“).

Ihr Streik begann während der dramatischen Hitzewelle in Europa und kurz vor der Wahl zum Schwedischen Reichstag. Die nationale und sofort folgend die internationale Aufmerksamkeit lagen auf ihrer Seite. Knapp vier Monate später sagte Greta Thunberg auf der UN-Klimakonferenz in Katowice/Polen: „Was ich auf dieser Konferenz zu erreichen hoffe, ist die Erkenntnis, dass wir einer existenziellen Bedrohung ausgesetzt sind. Dies ist die größte Krise, in der sich die

¹ Michael Weisser, "Die Zukunft der Science-Fiction in der digital vernetzten, intermedialen Gesellschaft". Als PDF archiviert bei Rice.de.

In: Quarber Merkur - Franz Rottensteiners Literaturzeitschrift für Science Fiction und Phantastik, Nr. 121, Lindenstruth Verlag, Giessen Sommer 2020.

Menschheit je befunden hat. Zuerst müssen wir dies erkennen und dann so schnell wie möglich etwas tun, um die Emissionen aufzuhalten, und versuchen, das zu retten, was wir noch retten können.“²

Die Fridays-for-Future-Bewegung wuchs innerhalb von wenigen Monaten global. Immer mehr junge Menschen protestieren jeden Freitag während ihrer Schulzeit öffentlich und unübersehbar gegen die vorgeworfene Untätigkeit ihrer PolitikerInnen.

"Die Klimakrise ist längst eine reale Bedrohung für unsere Zukunft. Wir werden die Leidtragenden des Klimawandels sein und für die Fehler der vorhergehenden Generationen büßen. Wir sind Schüler*innen und junge Menschen, die gegen jene versagende Klimapolitik auf die Straßen gehen. Sei ein Teil von uns!"³

So lautet der Aufruf auf der Website der deutschen Bewegung "FridaysForFuture". Der anhaltende und massive Protest ist Realität. Er richtet sich gegen die Zerstörung des Planeten Erde in jeder Form und wird getragen von der Generation, die ihr Recht einfordert, in einer möglichst unzerstörten Zukunft leben zu können.

Das Leben der Menschheit und das Leben in der Zukunft sind Kernthemen des literarischen Genres Science-Fiction. Ihre Fragen lauten: Wie und wo wird die Menschheit morgen und übermorgen leben? Mit welchen Mitteln werden sie den Herausforderungen der Zukunft begegnen? Welche Kräfte werden die Zukunft prägen und damit neue Bedingungen für Leben schaffen? Und wie wird sich die menschliche Spezies unter diesen Bedingungen von heute ab in Physis und Psyche verändern?

Mit der aktuell sich abzeichnenden Klimakrise und der daraus erwachsenden, weltweiten Bewegung einer engagierten Jugend haben die akademischen Diskussionen in Wissenschaftskreisen den Sprung aus ihrer Isolation in den Lebensalltag der öffentlichen Plätze und Straßen vollzogen. Und die Politik sieht zunehmend ihre Wähler von Morgen und beginnt vorsichtig, noch ungelentk, aber immerhin sichtbar zu reagieren.

Die im Fokus der Diskussion stehende "Klimakrise" hemmt die ungezügelt wirtschaftliche Entwicklung von Produktion und Konsum. Diese Krise zu bewältigen kostet sehr viel Geld und schmerzhaften Verzicht auf ein "weiter so". Und deshalb lautet die künftige Frage nicht

² The Guardian, 4. Dezember 2018

³ <https://fridaysforfuture.de/>

mehr "was wollen wir haben" sondern "worauf sind wir bereit zu verzichten".

Einfach wird die Rettung des Planeten Erde nicht, denn der Widerspruch scheint unlösbar, weil immer mehr Menschen am weltweit über die Medien gefeierten Konsum teilnehmen wollen. Alle Menschen wollen Wohlstand genießen, und deshalb werden immer mehr Menschen konsumieren, d.h. Produkte herstellen und verbrauchen und dabei Emissionen und Abfall in vielfältiger Form produzieren.

Wo Waren gekauft werden bedarf es Geld, das durch Arbeit direkt oder indirekt durch die Abschöpfung von Arbeit bzw. von Wertdifferenzen verdient wird. Das ethische Postulat der Gleichheit aller Menschen fordert Gerechtigkeit in Form von gleichen Bedingungen für alle. Unter diese Bedingungen fallen auch Arbeit und Entlohnung aus denen sich Konsum und Emission ergeben.

Um also immer mehr Menschen in gleicher Weise Arbeit mit fairer Entlohnung zu bieten, damit sie Geld verdienen und darüber konsumieren können, muss immer mehr produziert werden. Dieses stete "Mehr" verschlechtert die Lebensbedingungen auf dem Planeten Erde. Dieser Widerspruch ist unauflösbar und verschärft sich ständig, denn die Zahl derer, die an diesem Prozess teilnimmt, wird einem aktuellen UN-Bericht zufolge weiterhin rapide steigen.

1950 waren es noch 2,5 Milliarden Menschen, 1987 waren es rund 5 Milliarden, 2019 sind es rund 7,7 Milliarden, im Jahr 2050 werden es laut Prognosen der Vereinten Nationen (UN) 9,7 Milliarden und im Jahr 2100 vermutlich 10,9 Milliarden Menschen auf der Erde sein!^{4 5}

Welche Konsequenzen ergeben sich aus diesen Zahlen für Völkerwanderungen, Ausbeutung der begrenzten natürlichen Ressourcen, Klimawandel und Verseuchung des Planeten Erde durch Emission und Abfall? Und welche Konsequenzen ergeben sich für die menschlichen Gemeinschaften von Staaten? Muss man mit Versorgungsproblemen, Bürgerkriegen und globalen Konflikten rechnen, die mit Gewalt ausgetragen werden?

In dieser rasanten Entwicklung spielen geförderte Rohstoffe, der Einsatz von Energie und die entstehenden Emissionen die entscheidende Rolle, denn jede Form von Ware fördert und verarbeitet Rohstoffe und benötigt Energie bei deren Transformation zu Produkten. Auch der Transport der

⁴ Statistik, siehe: 2019_Weltbevölkerung_Statista. Als PDF archiviert.

⁵ dsw.org, siehe: 2019_Weltbevölkerung_Stiftung. Als PDF archiviert.

Rohstoffe selbst und der Transport der fertigen Produkte und des Abfalls erfordern Energie, die ständig bereitgehalten werden muss.

Wer die Ausbeutung von Erzminen, die Rodung der Regenwälder, den Abbau von Kohle im Tagebau und die Verarbeitung von Lithiumcarbonat und anderer Stoffe für neue Energiespeicher betrachtet dem wird der massive Eingriff in die Ökosysteme deutlich.

Auch neue Technologien wie "Solar", die im ersten Moment umweltfreundlich klingen fordern bei genauer Betrachtung ihren hohen Preis. Weil die Förderung und Verarbeitung der Rohstoffe jedoch in fernen Ländern wie im Lithiumdreieck Bolivien, Chile und Argentinien stattfindet, wo z.B. in der große Salzwüste "Salar de Uyuni" 55% aller Vorräte vermutet werden, bleiben die Schäden weitgehend unsichtbar - noch! Auch die High-Tech-Industrie fordert ihren hohen Preis, denn in einem Laptop sind es rund 200 Gramm, und in einem Pkw mit Batterie sind es 22 Kilogramm Lithium die benötigt werden.

Wer vom vermeintlich umweltschonenden Elektroauto als Problemlöser träumt richtet seinen Blick nur nicht weit genug, denn am Ort des Abbaus geht es um ein ökologisches Desaster: Für die Herstellung von einer Tonne Lithiumsalz werden gute zwei Millionen Liter Wasser benötigt - und das in einer der trockensten Gegenden der Erde.⁶

Unter dieser immensen Bewegung eines gewaltigen Maschinenparks verändert sich der Planet Erde immer schneller und dies zunehmend mit negativen Folgen. Eine der global wirkenden, radikalen Fragen, die sich durch den Anstieg der Weltbevölkerung und steigenden Konsum zwingend für alle ergibt ist die kommende Versorgung mit Energie. Der Übergang von der Mechanik zur Elektronik ließ auf eine höhere Effizienz hoffen. Doch die rasante Vernetzung der Welt produziert einen neuen, im er weiter steigenden Bedarf.

"Das Internet braucht viel Strom. Sehr viel Strom. Niklas Schinerl, Greenpeace-Experte für Energie, sagte bereits 2017: "Wäre das Internet ein Land, so hätte es weltweit den sechstgrößten Stromverbrauch." Aktuelle Schätzungen gehen davon aus, dass heute zehn Prozent des weltweit produzierten Stroms für das Internet verwendet werden. Allein für die Rechenzentren bräuchte man die Energie von etwa 25 Atomkraftwerken."⁷

⁶ 2018_Handelsblatt_Lithiumgewinnung:

<https://edison.handelsblatt.com/erklaeren/lithium-abbau-und-gewinnung-umweltgefahren-der-lithiumfoerderung/23140064.html> - als PDF archiviert.

⁷ Eva Przybyla, "Besser klicken für die Umwelt", in: Weser-Kurier vom 1.8.2019, S. 18.

Der Bedarf an Energie in Form von elektrischem Strom wird in der digital-vernetzten Gesellschaft weiterhin rapide wachsen. So soll allein die Berechnung von Bitcoins so viel Strom verbrauchen wie ganz Dänemark benötigt. Hinzu kommen die individuelle Versorgung mit Live-Streams, die smarten Homes und die Vision vom autonomen Verkehr. "Jeder Klick, jede Suchanfrage, jedes gestreamte Video oder hochgeladene Foto verbraucht ein kleines bisschen Strom. Einzeln betrachtet sind das nur geringe Mengen. Nichts im Vergleich zum Elektroherd in der Küche oder dem Gefrierschrank im Keller. Eine Google-Suche mehr wird man auf der eigenen Stromrechnung also kaum bemerken. Global betrachtet schaut das aber ganz anders aus. Millionen Suchanfragen, Bilder und Filme werden jeden Tag digital über den Planeten geschickt. Täglich wächst dieser Daten-Berg. Alle ein bis zwei Jahre verdoppelt sich die weltweite Nutzung des Webs und seiner Ressourcen." ⁸

Das heißt: Die Menschen verbringen immer mehr Zeit im Netz und nutzen immer aufwendigere Anwendungen. Mobile Geräte befeuern den Trend und greifen permanent auf Internetanwendungen zurück. Was mit wenigen, einfachen Websites begann, ist zu einem Datenstrom geworden, der riesige Mengen Energie schluckt. Wäre das Internet ein Land, würde es laut Greenpeace beim Stromverbrauch an sechster Stelle stehen. Auf die globale IT-Branche entfallen etwa sieben Prozent des weltweiten Stromverbrauchs. Das entspricht ungefähr der Menge, die 70 Prozent aller Kernkraftwerke produzieren. ^{9 10 11}

Die Welt verändert sich und damit werden Lebensbedingungen immer mehr zu Überlebensbedingungen! Wie reagiert der Mensch? Auf welche Weise rebelliert er? Oder wie passt er sich an? Welche Themen greift die SF in fachlich stimmiger Weise auf und zu welchen Themen gibt sie spekulative Antworten? ¹²

⁸ 2019_Mittelländische_Stromverbrauch. Siehe: www.mittellaendische.ch - als PDF archiviert.

⁹ 2019_Bitcoin_Stromfresser_web. Siehe: <https://getpocket.com> - als PDF archiviert.

¹⁰ Michael Weiland, "Energieverbrauch von Internetfirmen", in:

2017_Greenpeace_Internetstrom. Als PDF archiviert.

¹¹ Deutscher Bundestag, "Energieverbrauch durch Digitalisierung", Drucksache 18/13304, 8.8.2017, in: 2017_Deutscher_Bundestag_Digitalisierung. Als PDF archiviert.

¹² Michael Weisser, Das GES-Projekt A3, in: Thomas Le Blanc (Hrsg) Formalhaut, Science-Fiction Stories deutscher Autoren, Goldmann Verlag, München 1983, S. 209-233, in: Michael Weisser, Im Tanz der Neuronen - Visionäre Texte und kosmische Klänge. Die|QR|Edition, Murnau am Staffelsee 2014. ISBN 9783942533980. S. 53-77.

Die deutschsprachige Science-Fiction I.

Die sich negativ verändernde Lebenswelt des Planeten Erde und die Reaktionen der Menschen auf diese Bedrohung ist ein klassisches Thema der narrativen Science-Fiction und deshalb ist es nicht verwunderlich, dass in dieser Zeit von "Fridays-for-Future!" verstärkt die Frage aufkommt ob und wie literarische Autoren speziell in der Science-Fiction auf die immer spürbarer werdenden Bedrohungen reagieren.

Der Blick in die nahe oder ferne Zukunft, die Beschreibung der Umwälzungen, die sich daraus ergebenden menschlichen Schicksale und die Reaktionen von Philosophie, Wissenschaft und Technik auf die lebensbedrohlichen Zustände sind wichtige und zugleich spannende Themen. Wird hier sauber recherchiert? Lassen sich die Verflechtungen der Industriekonzerne in Politik und Medien nachvollziehen? Gibt es technische Alternativen zum aggressiven Abbau von Rohstoffen?

Erschließt die wissenschaftliche Forschung gänzlich neue Methoden der Bereitstellung von Energie? Sind schonende Formen der Speicherung von Energie möglich? Lassen sich Emissionen und Abfälle vermeiden bzw. wirksam recyceln? Oder wird die Verseuchung des Lebensraums Erde ungebrochen bis zur völligen Vergiftung fortschreiten weil die expandierende Menschheit in ihrer Gier nicht anders kann? Beginnt der Biotop "Erde" als Reaktion bereits jetzt schon den Menschen als Zerstörer abzuwehren?

Und im Bezug auf das Genre gefragt: Sind diese Szenarien und Themen in der deutschsprachigen SF präsent? Wie bedeutsam ist die deutsche SF in ihren Spekulationen und Visionen überhaupt? Und auf welchem qualitativen Level kann man deutsche SF als Kulturgut sehen?

Was sagen Kenner des Genres und der Szene wie der erfahrene Wolfgang Jeschke, langjähriger Herausgeber der SF-Taschenbuchreihe im Goldmann Verlag München zur Situation der deutschen Science-Fiction-Literatur:

"Der deutschen Science-Fiction geht es in sofern gut als so noch nie so viel deutsche SF publiziert worden ist wie zur Zeit. Das war z.B. vor 10 Jahren noch ganz anders als ein deutscher Nachwuchsautor kaum eine Chance hatte sich irgendwo gedruckt zu sehen. Das hat sich grundlegend geändert. Der deutschen Science-Fiction geht es insofern weniger gut als sie von breiteren Leserkreisen noch nicht vorbehaltlos akzeptiert wird. Trotzdem sehe ich optimistisch in die Zukunft."

Dr. Jörg Weigand ist SF-Autor, Kritiker und Herausgeber. Als Mitglied der Humboldt-Gesellschaft und des Förderkreises Phantastik erhielt er 2002 für sein stetes Engagement den Deutschen Fantasy Preis.

Weigand schätzt die Situation wie folgt ein:

"Ich glaube dass weder der Massenartikel noch das intellektuelle Experiment auf lange Sicht der Science-Fiction nützlich sind. Ich glaube, dass eine gut gemachte Unterhaltung mit Denkanstößen für den aufmerksamen Leser aber auch für denjenigen, der sich normalerweise mit den Problemen nicht beschäftigt, die den modernen Menschen umgeben, dass eine solche Literatur die einzige Science-Fiction ist mit Zukunft."

Als engagierter Inhaber des Corian Verlages in Meitingen, der sich speziell der Deutschen Science-Fiction in Romanen und Sekundärliteratur wie dem Bibliographischen Lexikon der utopisch-phantastischen Literatur widmet sagt Heinrich Wimmer:

"Science-Fiction ist meines Erachtens überhaupt weniger Science-Fiction als vielmehr kritisches Auseinandersetzen mit den Problemen und dies glaube ich wird ganz besonders in Deutschland und in der deutschen Science-Fiction bevorzugt. Deswegen messe ich den Inhalten der deutschen Science-Fiction auch mehr Bedeutung zu als dem reinen Unterhaltungswert."

Nicht fehlen darf im Kreis der SF-Fachleute der Autor von Science Fiction- und Wissenschaftsliteratur sowie Computergrafiker und Höhlenforscher Prof. Dr. Herbert W. Franke zur Frage inwieweit die SF in den realen Problemen von morgen ihre Themen sucht:

"Auseinandersetzung mit den Problemen von morgen auf jeden Fall, allerdings nicht in dem Sinn, dass die Science-Fiction Modelle anbieten könnte zur Verwirklichung (...) sondern der Sinn scheint mir darin zu liegen, dass das Problembewusstsein des Lesers geweckt wird.

Es geht um die Auseinandersetzung Mensch/Technik, die vernetzten Systeme, und ich würde den Begriff "Technik" auch nicht beschränken wollen auf Physik oder Chemie sondern für mich ist die Biotechnik, die Medikotechnik, die Psychotechnik und die Soziotechnik mindestens ebenso interessant. Das sind Techniken, die sich direkt auf den Menschen beziehen, die eine Manipulation nahelegen und hier ist es sicher Wert rechtzeitig darüber zu diskutieren und sich damit auseinanderzusetzen."

Alle getroffenen Aussagen klingen aktuell - Stand 2019. Die Kriterien liegen zwischen hohem Unterhaltungswert, Vermittlung von Denkanstößen und kritischer Auseinandersetzung mit wissenschaftlich-technischen Kräften. Aber von heute sind diese Aussagen nicht! Sie

gehen vielmehr auf das Jahr 1984 (sic!) zurück, das war immerhin vor 35 (fünfunddreißig) Jahren!

Das Orwell-Jahr 1984

Im Jahr 1984 wurde das literarische Genre Science-Fiction mit großem Interesse in den Medien behandelt - man kann sagen dass sich damals die SF in einem Lichtkegel des öffentlichen Interesses sonnte.

Im Zentrum vieler Berichte stand die Erinnerung an den Roman "1984" und an dessen apokalyptische Vorhersage. Viele Beiträge gingen deshalb der Frage nach, inwieweit sich der im Roman in Details vorhergesagte "Überwachungsstaat" tatsächlich realisiert hat.

In diesem Jahr entstanden Tonaufzeichnungen zu einem geplanten Hörspiel, in dem auch lebende Personen zu Wort kommen sollten, die in der SF-Szene als Kompetenzen anerkannt sind. In einem kleinen Tonstudio in Wörpswede wurde mit der Verbindung vom damals gerade geschaffenen, elektronischen Space-Sound der Musikformation SOFTWARE mit der Rezitation von SF-Poesie experimentiert. Unter anderem entstand zum Titel "Die Zukunftsmacher" ein Radio-Feature, das von der Abteilung Kultur und Gesellschaft von Radio Bremen gefördert und im Orwell-Jahr gesendet wurde.¹³

"1984 - Nineteen Eighty-Four" war der Titel eines dystopischen Romans des englischen Schriftstellers Eric Arthur Blair (1903-1950) der unter dem Pseudonym George Orwell bekannt wurde. "1984" wurde im Jahr 1948 geschrieben, erschien im Juni 1949 und beschreibt die Lebenssituation der Menschen in einem totalitären Überwachungsstaat. Der Roman wird häufig als Beispiel für die visionäre Vorwegnahme zunehmender Überwachung der Gesellschaft durch die Staatsmacht genannt wenn es um die Frage geht, inwieweit technische Systeme nachhaltig das Leben der Menschen auf nachteilige Weise verändern.¹⁴

Wie bedeutsam sind die weltprägenden Themen heute im Jahr 2019, also 35 Jahre später im Zeitalter der global vernetzten Computer, einer weitgehend perfektionierten Gesichts- und Spracherkennung, einem wachsenden Internet der Dinge, eines Alltags mit intelligenten Assistenten, den Möglichkeiten der vollständigen digitalen Überwachung eines jeden Einzelnen, der Bildung von präzisen Verhaltens-, Konsum- und Meinungsprofilen, einer fortschreitenden Gen-, Nano- und

¹³ "Die Zukunftsmacher - Ein Blick über den Horizont", Feature 1984, Idee/Interviews/Texte: Michael Weisser, Studioproduktion: Uli Harmssen.

¹⁴ Siehe dazu: Michael Weisser, Dig-It, Frankfurt (suhrkamp verlag 1983), Murnau (p.machinery, Andro-SF) 2018.

Neuronaltechnologie sowie der wachsenden Weltbevölkerung, dem verlängerten Leben, dem einsetzenden Klimawandel, der aufkommenden Rohstoffknappheit und den daraus insgesamt resultierenden Folgen?

Welche Faktoren und Kräfte prägen die Science-Fiction in ihren Formen und Inhalten?

Es sind die Autoren, Verlage, Bücher, Leser, Filme, Grafik, Musik sowie Festivals, Kongresse, Auszeichnungen, Magazine, Vereine, Archive und der Presse und nicht zu vergessen das Internet der Themen und Dinge, die die literarische Science-Fiction lebendig halten.

Die Autoren

Die Literaten erfinden Geschichten, kreieren einen eigenen Stil, vermitteln Informationen und Emotionen, konstruieren Spannung in einzelnen Werken oder Serien und wollen diese Geschichten in Form von Büchern in die Diskussion und in den Verkauf bringen. Autoren wollen möglichst erfolgreich sein und von ihrer Arbeit leben. Sie suchen mit ihrer Arbeit und ihren Produktionen wonach alle suchen, nach öffentlicher Anerkennung und wirtschaftlichem Erfolg - also nach möglichst hoher Wertschätzung. Aber Autoren müssen nicht nur männlich sein! Wo sind die Autorinnen in der SF, wo ist die "die weibliche Sicht", die im Bezug auf technische Neuerungen und soziale Szenarien eine andere sein könnte - sie würde dieses Genre sicherlich bereichern!

Der österreichische Kenner der SF-Literatur Thomas Sebesta: "Männer müssen anerkennen, dass SF nicht ihre alleinige, gottgegebene Domäne sind, was sie doch auch heute immer wieder tun, und Frauen dürfen nicht erwarten, dass die Liste deutschsprachiger weiblicher Autorinnen ausreicht um Anerkennung zu finden."¹⁵

Anerkennung wird nur finden wer gute SF schreibt, wer intelligente SF schreibt, wer SF schreibt, die gelesen werden will – egal ob Mann oder Frau sie schreibt – diese wird sich durchsetzen. Sei es im Bereich Buch oder im Bereich Magazin."^{16 17}

Auf die Frage des Web-Portals "DeutscheScienceFiction", die Axel Kruse stellte, warum ein Autor sich entschieden hat SF zu schreiben und wie er schreibt antwortet der Schriftsteller, Drehbuchautor und Vertreter

¹⁵ https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_deutschsprachiger_Science-Fiction-Autorinnen

¹⁶ Thomas Sebesta, Mail-Statement vom 27.6.2019 als PDF archiviert.

¹⁷ Markus Mäurer, 2019_SF_Tor_Wikipedia. Als PDF archiviert.

der deutschen Phantastik Kai Meyer (1969): "Mir geht es in allem, was ich schreibe, um den Sense of Wonder. Den hat ja nicht die SF für sich allein gepachtet, gerade in der Fantasy gehört er zum Inventar. Man könnte ihn auch etwas anthropologischer "das Numinose" nennen, und dann sind wir nur noch einen Schritt vom Religiösen entfernt. Nun könnte man diskutieren, welche Genrespielart eher ein Religionsersatz ist, SF oder Fantasy."

Die Frage nach der Projektierung seiner Romane beantwortet Meyer, der für ein umfangreiches Werk verantwortlich zeichnet: "Ich plane sehr detailliert. In der Regel sitze ich drei, vier Monate an der Recherche und der Konzeption. Danach habe ich ein 40- bis 50seitiges Exposé des gesamten Romans, mit jeder einzelnen Szene und einem möglichen Finale. Manchmal ändert sich aber vor allem das Ende noch einmal beim Schreiben."¹⁸

Jeder Autor arbeitet mit jedem neuen Werk nicht nur an einem Roman oder Essay oder an einer Story sondern an seinem eigenen Weg. Über eine längere Zeit hinweg gesehen wird das Schreiben zu einer Form der Lebensgestaltung, denn es verändert die Sichtweisen und Interessen des Schreibenden. Nachvollziehen kann man diesen Prozess in Interviews, die u.a. auch mit SF- und Fantasy-Autoren wie Herbert W. Franke, Dirk C. Fleck, Uwe Post geführt wurden.¹⁹

Der Roman- oder Story-Autor richtet sich beim Schreiben gemeinhin nach seinen Prioritäten und Werten und diese werden im gesellschaftlichen Kontext gebildet. Dieser Kontext wird von der politischen Diskussion, der wirtschaftlichen Lage, den modischen Trends und der persönlichen Szene eines jeden aufgrund seiner Anlagen und seiner Sozialisation gebildet. Auch Verleger, Kollegen und Freunde die Ratschläge geben bilden den Kontext und natürlich das Feedback der Öffentlichkeit und der Leser und Käufer. Jeder Autor neigt dazu, Charaktere, Plots oder Strukturen eines erfolgreichen Romans in den folgenden Roman zu übernehmen. In diesem Verhältnis von Reiz, Reaktion und Verstärkung liegt auch der Umstand, weshalb Trilogien und Serien beim Publikum wie bei Autoren so beliebt sind.

Interessant und zum Verständnis der literarischen Ambitionen von Autoren bedeutend sind Biografien die dem Zusammenhang von Lebenserlebnissen und deren Niederschlag in kulturellen Formen wie

¹⁸ 2018_SF_Kruse_Meyer. Als PDF archiviert.

¹⁹ Michael Weisser (Hrsg) - "neugierig:denken!" - Interviews und Dialoge zum künstlerisch-kreativen und non-linearen Denken mit 44 Persönlichkeiten aus Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft und Politik. Die|QR|Edition – Edit 05, Murnau 2016. ISBN 978 3 95765 070 2 - Verlagsinformation 2016_SF_Edit_Denken als PDF archiviert.

Literatur aber auch Kunst und Musik nachgehen. Einen besonderen Stellenwert nehmen Interviews ein, weil es sich hier letztlich um Quellen von Zeitzeugen handelt. Entwicklungsgeschichten und Themenschwerpunkte bei SF-Autoren kann man exemplarisch in Interviews mit Herbert W. Franke, Dirk C. Fleck und Chriz Wagner ablesen.²⁰

Im Fall von Prof. Dr. Herbert W. Franke, dem Physiker, Höhlenforscher, Pionier der Computergrafik und dem wohl bedeutendsten Vertreter der deutschsprachigen Science-Fiction liegen konzentrierte Aussagen zu seiner Kindheit und seinem Werdegang sowie seine Ambitionen in Höhlenforschung, Kybernetik, Zukunft, Kunst, Ästhetik, Literatur und Innovation vor. Franke kann man als konsequentesten SF-Literaten beschreiben, dessen Romanwelten in stringenter und fachgerechter Weise immer wissenschaftlich-technisch und zugleich spannend geschrieben sind.²¹

Bei Dirk C. Fleck handelt es sich um einen Autor, der als Journalist gearbeitet hat und sich im Schwerpunkt als Öko-Visionär versteht. Seine Bücher bezeichnet er nicht als "Science-Fiction" sondern als "literarische Hochrechnungen", und in seinen Romanen beschreibt er beklemmende Zukunftsvisionen um einfühlsam auszumalen, wie sich die Welt seiner Meinung nach entwickeln wird. Im Interview äußert sich Dirk C. Fleck über Zivilisation, Journalismus, Ökologie, Menschen, Gefühle und die Konsumkultur.^{22 23}

Chriz (Christian Michael) Wagner ist weniger SF-Autor als mehr Mystery-Literat. Als Informatiker beschäftigt ihn besonders die Frage nach der Unsterblichkeit und deren Konsequenzen. Im Interview äußert er seine Ansichten über eBooks, Visionen und Science-Fiction, die Spannung zwischen Inspiration und Logik sowie inspirierende Orte.²⁴

Den Lesern seiner Homepage erläutert er das Projekt "Phantasienschmiede", das von 2017 bis 2018 entstand mit folgenden Worten: "Habt ihr euch schon einmal gefragt, wo Erzählungen geboren werden? Was sind das für Orte der schriftstellerischen Inspiration, wo die Muße den Autor packt, ihm Ausdauer verleiht und nicht mehr loslässt,

²⁰ ebenda

²¹ 2016_SF_Franke_WPC_2. Als PDF archiviert.

²² 2017_SF_Fleck_WPC_18. Als PDF archiviert.

²³ Michael Weisser, "Plädoyer für die Verbindung von Kunst und Wissenschaft. Bemerkungen über die Arbeit von Herbert W. Franke", in: Polaris 6, Phantastische Bibliothek Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1982, S. 236-269.

²⁴ 2018_SF_Chriz_Wagner_WPC_08, als PDF archiviert

bis das Werk vollendet ist? Wo Träume gemacht werden ... Wo Märchen aufleben ... Wo Geschichten entstehen ...

Ich kann euch zwar nicht zeigen, an welchem Schreibtisch das letzte Wort zur Unendlichen Geschichte verfasst wurde, unter welchem Himmel dem Hobbit die Seele eingehaucht oder in welchem Raum dem Clown Pennywise die blutrote Nase aufgesetzt wurde. Aber ich habe Autorenkollegen befragt, wie ihre Schreibplätze aussehen – der Ort, an dem sie am liebsten oder häufigsten an ihren Texten arbeiten." ²⁵

82 Autoren haben geantwortet, und es ergeben sich daraus folgende Übereinstimmungen für die Orte und deren kreativ wirkende Atmosphären: Arbeitszimmer, Garten, Terrassentisch, Küchentisch mit den Stimmungen: warmes Plätzchen, in Natur, im Wintergarten, in einer Waldhütte, Dachterrasse, mit Blick in den Garten, aber auch im Trubel, bei Reisen in fremde Länder, unterwegs in Bewegung, im fahrenden Zug. Die Autoren suchen demnach Orte, die durch Ruhe Konzentration verstärken oder die durch Bewegung inspirierend wirken.

Als "Hilfsmittel" werden vorwiegend genannt die stimulierenden Getränke Kaffee, Tee, Cola, Schokolade sowie Vogelgezwitscher, Musik, Instrumentalmusik und Ruhe. ²⁶

Erhellend wäre die Antwort auf die Frage, was für Genres an diesen genannten Orten von Natur und Idylle verfasst werden. Eher Fantasy? Oder auch Science-Fiction? Braucht Science-Fiction eine andere, eher technisch geprägte Umgebung zur Stimulation von Ideen?

Die Veränderung der Lebenswelt durch wissenschaftlich-technische Neuerungen ist nicht nur Thema der SF sondern auch wirksam im Lebensalltag. SF-Autoren arbeiten im 21. Jahrhundert nicht mehr mit der Schreibmaschine und Tipp-Ex, zerschneiden nicht mehr die A4-Seiten und kleben sie nach den Korrekturen neu zusammen, um letztendlich dem Lektor eine xerokopierte Version der Texte einzureichen, die im Verlag vom Setzer gesetzt vom Korrektor gelesen, vom Autor nochmals gelesen, dann endkorrigiert und gedruckt wird.

Seit den 80er Jahren schreibt der Autor seinen Text auf dem Computer in einem Editor und liefert eine Datei ab, die heute im Work-Flow des Verarbeitungsprozesses weitgehend automatisch korrigiert wird.

Inwieweit hat diese digitale Form der Texterfassung, Speicherung, Korrektur und Weiterverarbeitung in Gestaltungsprogrammen bis zur fertigen Druckvorlage Einfluss auf den Inhalt von Geschichten?

²⁵ Chriz Wagner, Fantasienschmiede, <https://chrizwagner.de/alle-autoren/> siehe auch: 2016_SF_Wagner_Ideenorte, ein Beispiel als PDF archiviert.

²⁶ Chriz Wagner, "Michael - wo schreibst Du Deine Bücher? - gefragt am 28. November 2016, siehe: www.rice.de/02_ARCHIVE/Atelier_IdeenOrte.html

Die Frage ist schwer zu beantworten, weil sich ein Autor normalerweise dessen nicht bewusst wird, welche technischen Kräfte und Atmosphären ihn bei seiner Arbeit physisch und psychisch beeinflussen.

Neues findet zumindest dort statt, wo zwei Autoren an einem digital gespeicherten Text schreiben und in gegenseitigem Respekt eine völlige Verschmelzung ihrer Gedanken und Wortwahl für Dramaturgie und Plots erreichen, wie sie mit den analogen Mitteln vorher nicht möglich war.²⁷

Aber es gibt noch mehr Techniken in der neuen, digital-vernetzten Welt als die Editoren. Gemeint sind ausgeklügelte Software-Tools um das Wachstum komplexer Texte zu Romanen zu managen. Hier werden Systeme angeboten, um Ideen zu sammeln und zu verwalten, um Plot-Strukturen anzubieten, um einzelne Ideen miteinander zu verknüpfen, um Szenen aus Ideen zu entwickeln, um im Story-Gitter und in der Zeit-Leiste einen Überblick zu gewinnen.

Der Mystery-Autor und Informatiker Chriz Wagner hat so ein System aus seiner Erfahrung des Schreibers programmiert. Entstanden ist ein ausgeklügelter Online-Service, der frischen Wind in die Welt des Schreibens insgesamt und besonders in die fantasiereichen Welten der Science-Fiction bringen könnte.²⁸

In einem Interview erläutert Chriz Wagner sein Konzept für das innovative Projekt "StoryIt":

MW: Was bedeutet der Name "StoryIt"?

CW: StoryIt! Das ist eine Einladung. Story it! bedeutet übersetzt „Mach eine Geschichte daraus“. Das heißt sinngemäß aber auch „Mach's zu deiner Geschichte.“

StoryIt ist die Aufforderung, den Einfall, den Zündfunken, den Gedanken, der dir nicht mehr aus dem Kopf gehen möchte, anzupacken und daraus eine Story zu formen.

Aber StoryIt ist auch das Angebot, die Entstehungsgeschichte einer Software zur eigenen Erzählung zu machen. Denn Geschichtenerfinder dürfen gerne ihre Einfälle in die Weiterentwicklung der Anwendung einbringen. Ein wichtiger Teil des Gesamtkonzeptes ist das StoryIt-Forum. Hier werden Software-Ideen gesammelt, Einfälle diskutiert und Abstimmungen durchgeführt.

Darum: „Story it!“ - Mach's zu deiner Geschichte.

MW: Was stellt "StoryIt" technisch gesehen dar?

²⁷ Michael Weisser, Science-Fiction als Kunstform. Erinnerungen, Verknüpfungen und Visionen. !Time Machine Nr.3, 2020. Als PDF archiviert.

²⁸ 2019_SF_Chriz_Wagner_StoryIt. Als PDF archiviert.

Technisch gesehen ist "StoryIt" ein neuartiges, innovatives Werkzeug zur Story-Entwicklung von der Idee bis zur fertigen Geschichte, das vor allem von Autoren und Drehbuchschreibern genutzt wird, aber auch in Verlagen, bei denen Auftragsarbeiten vorbereitet werden.

MW: Wie ist dieses Projekt entstanden? Woher kam die Idee? Steht ein Team dahinter oder ist es dein persönliches Baby?

CW: Wie Du weißt, arbeite ich seit Jahren an der phantastischen Mystery-Serie "DIE EWIGEN". 10 Teile sowie eine Nebengeschichte sind bisher erschienen. Es ist nicht einfach, den Faden bei so einer aufwändigen Serie sicher in der Hand zu behalten, da hier bedeutsame Schauplätze und historische Ereignisse aus den unterschiedlichsten Epochen der Weltgeschichte miteinander verbunden werden. Aus diesem Bedarf heraus erwuchs die Idee, eine Software zur Unterstützung bei der Geschichtenentwicklung zu erstellen. Es ist sozusagen eine Entwicklungsumgebung für Geschichten.

MW: Was ist die Intention dieses Projektes, das in ein spezielles "Tool" mündet? Wann hast Du mit der Arbeit begonnen, und wie weit bist Du aktuell gekommen?

CW: Ein Großteil des Codes entstand Ende 2017 / Anfang 2018. "Von Autoren, für Autoren" ist die Parole, unter der die Software zur ersten öffentlichen Version geführt wurde. Eine Handvoll professioneller Autoren vom "Montségur Autorenforum" beteiligten sich 2018 begeistert am Beta-Test sowie am letzten Feinschliff der Software, so dass im Januar 2019 mit StoryIt eine Plattform online gehen konnte, die durchaus schon ein rundes Gesamtpaket abgab.

MW: Du bist selber Autor und hast dich auf ein Mystery-Thema, nämlich die Unsterblichkeit konzentriert. Inwieweit kannst Du deine Erfahrungen im Nachdenken, Ideen entwickeln, Skizzen machen, Text schreiben, korrigieren und veröffentlichen in dieses Projekt einbringen?

CW: Ich liebe Strukturen. Am liebsten ist es mir wenn alles ordentlich abgelegt ist, jedes Ding seinen Platz hat und alles aufgeräumt und abgehakt ist. Was ich nicht leiden kann sind offene Vorgänge, Dinge, an die ich zu denken habe. Mit einer unerledigten Aufgabe im Kopf habe ich das Gefühl einen Stein mit mir herumzutragen auf den ich aufpassen muss um ihn nicht zu verlieren.

Nun ist es aber so, dass Kreativität nur selten linear aufkommt.

Erfindergeist entsteht durch Querdenken, Überdenken und durch das Umwerfen und neu Aufbauen. Einfälle kommen spontan, völlig unerwartet und gerade dann, wenn man sie am wenigsten brauchen kann. Das kreative Chaos zur Ordnung zu rufen ist eine Aufgabe die jeder Geschichtenerzähler für sich zu meistern hat. Je umfangreicher das Projekt, desto größer ist auch die Aufgabe.

Aus diesem Dilemma heraus entstand "StoryIt" - eine Software, die alles einfängt, was einem kreativen Kopf einfällt, es strukturiert ablegt und dann wieder in den Vordergrund rückt, wenn man es am dringendsten braucht.

Mit dem Schreiben, Korrigieren und dem Veröffentlichen hat StoryIt dann aber nichts mehr zu tun. Sobald die Geschichte entwickelt ist, ist die Arbeit mit dem Werkzeug beendet. Für alles weitere gibt es hervorragende Tools (Text-Editoren), von denen ich StoryIt klar abgrenzen möchte.

MW: Wenn ich diese Vorteile für meine Arbeit als Literat nutzen will, in welchen Arbeitsschritten erklärst Du mir die Vorgehensweise?

CW: Geschichten bestehen aus Strukturen. Die einfachste Struktur ist die Aneinanderreihung von Ereignissen, wie Perlen an einer Kette. Aber es gibt auch komplexere Strukturen, wie die sogenannte "Heldenreise" oder das "5-Akte-Modell". Das Erste, was der Geschichtenentwickler machen sollte, ist, sich für eine sogenannte Plot-Struktur zu entscheiden. StoryIt kennt alle geläufigen Strukturen, bietet aber auch die Möglichkeit, vorgegebene Strukturen anzupassen oder eigene Strukturen zu kreieren.

Die kleinste Erzähleinheit der Software ist die Szene. Der Autor beschreibt in einer Szene freitextlich die Handlung, die zu einer Veränderung der Grundstimmung oder zur Lösung eines Konfliktes führt. Szenen können mit Figuren, Schauplätzen, Schlüsselmomenten oder Mikroplots bestückt werden. Schließlich werden sie an ihren Platz in der Plot-Struktur eingefügt. So wächst die Story nach und nach zu einer fertigen Geschichte.

Aber das Programm tut noch viel mehr. Zum einen ist da die Idee mit der Idee. Der Geschichtenentwickler kann jederzeit mit nur einem Klick einen Einfall erfassen und ihn, wenn er es möchte, kategorisieren. Richtig abgelegte Ideen schieben sich automatisch in den Vordergrund, wenn ihr Zeitpunkt gekommen ist. Außerdem können Ideen zu Szenen werden und sie können in der sogenannten "Ideenspinne" zu einem Ideennetzwerk gruppiert werden.

StoryIt hilft bei der Vermeidung von Logikfehlern, indem es dem Autor einen Überblick gibt, ob beispielsweise eine Figur zum jeweiligen Zeitpunkt verletzt oder gesund ist, oder eine Tür geöffnet oder geschlossen.²⁹

Interessant im Fall der computergestützten Texterfassung, Verarbeitung und Gestaltung sowie der Organisation von komplexen Inhalten mit Tools wie "StoryIt" ist die Frage, inwieweit Autoren auch im

²⁹ 2019_SF_Chриз Wagner_Interview. Als PDF archiviert.

zukunftsorientierten Genre SF interessiert und bereit sind, solche neuen Möglichkeiten für sich zu nutzen.

Im Juli 2019 wurde der SF-Autor Andreas Brandhorst (1946) bei Facebook gefragt, ob er Tools wie "Storylt" einsetzt. Seine prompte Antwort: "Nein, ich benutze das Story-Tool nicht. Ich bin da ganz "old-school" und entwickle meine Roman-Ideen ohne irgend eine Art von Schablone, mithilfe von zunächst ungeordneten Notizen in einem Datenblatt unter LibreOffice, dem ich nach und nach mehr Struktur gebe. Da ich mit 3 großen Monitoren arbeite, habe ich die Datenblätter (auf dem linken Monitor) immer im Blick."

Drei Bemerkungen lassen sich zu dieser Aussage treffen: 1. ist es generell ein großer Schritt, von einer bewährten Strategie des Arbeitens abzuweichen und Neues in zeitaufwändiger Einarbeitung zu testen. Ein Zögern ist also nachvollziehbar. 2. stellt sich die Frage, ob "Storylt" tatsächlich als "Schablone" zu bewerten ist, die einschränkend wirkt (was der Entwickler verneinen würde) und 3. arbeitet der Autor Brandhorst bereits jenseits von analogen Notizen und Skizzen mit einem digitalen Tool, denn: "LibreOffice" kam als Zusammenstellung von verschiedenen Programmen im Jahr 2011 auf den Markt und gilt als Standardsoftware für die Büroorganisation. Es handelt sich also technisch gesehen um einen Vorläufer von "Storylt", das allerdings weiter greift, weil es gezielt auf die möglichst hilfreiche Organisation von komplexen Zusammenhängen in Stories ausgerichtet ist.

Einen Schritt weiter in der digitalen Organisation von literarischen Texten geht "QualiFiction", ein Tool, das auf Künstliche Intelligenz setzt. Hier handelt es sich um eine Software, die zwei große Nutzerbereiche anspricht, nämlich Autoren und Verlage.

Das Programm "LiSA" steht für Literatur-Screening & Analytik, es wurde 2019 von einem Hamburger Team um Dr. Ralf Winkler, Carsten Evers und Gesa Schöning auf den Markt gebracht und arbeitet Formen von Künstlicher Intelligenz.

Das Credo der Entwickler lautet: "Was uns vereint ist die Leidenschaft für Literatur, der Wunsch nach guten Büchern und die Vision, Qualität mit Wirtschaftlichkeit für die Buchbranche zu vereinen. Wir haben verstanden, dass die Auswahl von Literatur neue Wege gehen muss, um gekauft, gelesen und geliebt zu werden."³⁰

Dem Versprechen des Entwicklerteams nach wird hier eine "Software zur Vorhersage von Bucherfolgen und Analyse von Texten für Autor*innen und Verlage" geboten.

³⁰ <https://www.qualifiction.info/>

Verlage können mit diesem Tool vorab prüfen, ob ein Manuskript überhaupt für den Verlag thematisch und vom Anspruch her infrage kommt und welche Erfolgsaussichten auf dem Markt bestehen. Und Autoren können z.B. objektiv geprüft erfahren, welche Genreanteile ihr Text hat (Krimi, Thriller, SF, Fantasy, Liebesroman, erotischer Liebesroman, historischer Roman), welcher Spannungsbogen im Verlauf des Romans aufgebaut wird (grafisch als Kurve dargestellt), was die häufigsten Worte sind (als Bildfeld dargestellt), wie viele Adjektive zur Verwendung kommen etc.

Die zahlreichen quantitativen Fakten fließen ein in die qualitative Bewertung, welche Wirtschaftlichkeit letztendlich dem Werk zugeschrieben wird. Im Einzelnen geht es um: Themen-Analyse, Sentiment-Analyse, Stil-Analyse und zusammenfassend um den Bestseller-Score.

Hierzu findet ein Abgleich aller gewonnenen Detailaussagen mit einer Datenbank statt, in der erfolgreiche Romane jeden Genres eingelese und analysiert wurden. Der Anbieter beschreibt sein Tool wie folgt: "Unsere Software hat anhand von tausenden Texten gelernt, Bücher zu visualisieren und Besonderheiten herauszustellen."

Man kann diesen Schritt der automatisierten Analyse nicht nur nutzen um einen Text als Verlag kurzerhand in die genauere Prüfung zu nehmen oder direkt abzulehnen sondern auch als Autor, um einen Text gemäß der Kriterien zu optimieren - wobei "optimieren" im Kern bedeutet: wahrscheinlicher für einen erfolgreichen Verkauf zu schreiben.

Die Nutzung dieses Tools bietet also nicht nur eine organisatorische Erleichterung sondern sie führt auch zu einer Adaption der Verkaufskriterien, das heißt, die digitale Kontrolle führt zum Versuch des Autors, den Erfolg von Inhalt und Ausdruck zu kopieren. Damit verändert er sein Werk, und damit wirken die wissenschaftlich-technischen Kräfte bestimmend auf die kulturelle Leistung ein. Das Handeln dient der Optimierung des Erfolgs, sprich der Maximierung von Verkaufszahlen. Aber nicht nur! So eine Analyse bietet dem Autor auch die Einschätzung, wie sehr sein Werk dem Mainstream entspricht. Und wer experimentell in der SF arbeitet und das Risiko nicht scheut kann derart sogar auf revolutionäre Weise ganz gezielt gegen den Strom schwimmen. Da bleibt noch die Frage: Was die KI-Systeme der nächsten Generationen davon abhält, ganz selbstständig die Romane mit eigener Motivation zu verfassen... und dann auch noch selbst zu kaufen!

Die Verlage

Die Verlage (ob klein oder groß) veröffentlichen die Geschichten der

Autoren in Form von Heften, Magazinen, Büchern zum lesen, ansehen und blättern und seit einiger Zeit auch zum hören.

Bekannte Namen stehen für große Verlage und umfangreiche Programme, die der deutschen SF in der Nachkriegszeit das Format gegeben haben.

1. Der Goldmann Verlag wurde bereits 1922 von Wilhelm Goldmann in Leipzig gegründet und feierte mit Kriminalromanen wie "Der Frosch mit der Maske" von Edgar Wallace seine ersten Erfolge.

Nach dem Krieg übersiedelte Goldmann von Leipzig nach München. Im Juli 1950 machte der Inhaber Wilhelm Goldmann im Börsenblatt des deutschen Buchhandels auf sich aufmerksam mit der Anzeige "Jetzt bin ich wieder da" und kündigte an, dass demnächst Goldmann Taschenbücher als ein neuer deutscher Buchtyp erscheinen.

Der Goldmann Taschen-Krimi leitete 1952 dieses Verlagsprogramm ein und die neue Reihe "Goldmann WELTRAUM Taschenbücher" startete 1962 mit dem Titel "Der fiebernde Planet" von Isaac Asimov. Pro Jahr erschienen in der Regel 12 Ausgaben. Im Jahr 1973 bekannte sich der Verlag ausdrücklich zum Begriff "Science-Fiction" und veränderte den Seriennamen auf "Goldmann Science Fiction".

2. Der Wilhelm Heyne Verlag ist eine weitere, tragende Säule der deutschen SF. Der Verlag wurde 1934 von Wilhelm Heyne in Dresden gegründet. Durch die Luftangriffe auf Dresden wurde das Verlagshaus vollständig zerstört, so dass nach Ende des Krieges 1948 ein neuer Verlag in München aufgebaut wurde.³¹

1951 tritt der Sohn des Gründers Sohn Rolf Heyne in den Betrieb ein und übernimmt einige Jahre später die Verlagsleitung. Nach einem Besuch in den USA bringt Rolf Heyne 1960 die Idee des populären Taschenbuchs mit unterhaltenden Inhalten in der kostengünstigen Verarbeitung der Klebebindung mit weichem Umschlag als Paperback nach München und die ersten Reihen für Krimis und "Heyne Fantasy&ScienceFiction" entstehen.

Mit dem Schriftsteller, Herausgeber und Verlagslektor Wolfgang Jeschke (1936-2015) gewann Heyne ab einen Science-Fiction Spezialisten, der ab 1972 die Stelle des SF-Lektors übernahm und nachhaltig das Genre in Deutschland prägte, bis er im Jahr 2002 in den Ruhestand ging.

"Er holte die Science-Fiction aus dem Ghetto der "Schundliteratur", ließ sie reifen und erwachsen werden" so schreibt der Übersetzer und Autor Andreas Brandhorst 2015 im Todesjahr von Wolfgang Jeschke.

Der Verlag Heyne machte sich nicht nur um die SF-Literatur verdient, er verlegte auch als Reflektion des Genres das "Lexikon der Science

³¹ Friedrich Gerlach, Faszinierende Nummern - 50 Jahre Science Fiction im Heyne Verlag", in: www.Zauberspiegel-Online.de (2010)

Fiction Literatur" mit den Bänden 1 (1980) und 2 (1987), für die Hans-Joachim Alpers, Werner Fuchs und Ronald M. Hahn verantwortlich zeichnen.

Beide Verlage Goldmann und Heyne wurden im Verlauf einer allgemeinen Konzentration der Buchverlage zu Imprints vom New Yorker Publikumverlag Random House, der seinerseits im Jahr 1998 vom deutschen Medienkonzern Bertelsmann übernommen wurde.

3. Zu den großen deutschen Verlagshäusern, die den wachsenden Markt der Nachkriegszeit mit den Themen Science-Fiction und Fantasy belieferten gehört auch der Name Pawel-Moewig, dessen Schwerpunkt aber nicht auf Taschenbüchern sondern auf Heft- und Romanreihen lag. Aus dem in Dresden bereits im Jahr 1901 gegründeten Verlag Moewig & Höffner entstand nach zahlreichen Veränderungen der Eigentümer (zu denen ab 1928 auch Wilhelm Heyne gehörte) im Jahr 2001 der Pabel-Moewig Verlag, der wegen seiner erfolgreichen Heftreihen Utopia, Landser und Perry Rhodan bekannt wurde und sich bis heute mit Erfolg gehalten hat.

Das Projekt "Perry Rhodan" nimmt in der SF eine besondere Stellung ein, weil es die nachvollziehbare Antwort eines Verlages auf die sich verändernde wissenschaftlich-technische Welt liefert und den Helden in immerneue Abenteuer führt, für die sich eine Fanggemeinde begeistert. Der sozio-kulturelle Hintergrund von Perry Rhodan (Start 1961) basierte auf der Konkurrenz zwischen den USA und der Sowjetunion. Diese Konkurrenz vollzog sich nicht nur ideologisch sondern auch technologisch. Mit dem "Wettlauf ins All" wollte jeder Machtblock beweisen wozu er fähig ist.

Im Jahr 1955 informierte Präsidenten Eisenhower zu Beginn des Internationalen Geophysikalischen Jahres, die Weltöffentlichkeit, dass die Entwicklung eines Erdsatelliten durch die USA geplant sei, die Russen kamen ihm jedoch zuvor.

Der russische "Weggefährte!" (Sputnik 1) war 1957 der erste künstliche Satellit. Mit ihm startete die Ära der Raumfahrt und das Wettrennen Marxismus gegen Kapitalismus, welche der beiden Nationen als erste den Weltall beherrschen würde und von dort aus auch in der Lage war den Gegner mit den erstmals 1945 eingesetzten Kernwaffen bedrohen zu können.

Nach dem Erfolg von Sputnik 1 wurde 1958 als Reaktion mit der „National Aeronautics and Space Act“ die zivile Raumfahrtbehörde der USA unter dem Kürzel NASA gegründet. Die NASA formulierte die Vision worum es ihr ging: „das Leben hier zu verbessern, das Leben nach draußen auszudehnen und Leben da draußen zu finden“. Daraus ergibt sich die Mission „unseren Heimatplaneten zu verstehen und zu

schützen, das Universum zu erforschen und nach Leben zu suchen und die nächste Generation von Forschern zu begeistern“.³²

Damit waren ab dem Jahr 1958 die Visionen der im gleichen Jahr vom deutschen Zeichner Hansrudi Wäscher geschaffenen Comic-Figur "Nick" der Pionier des Weltalls erstmals bildhaft in einer wöchentlich erscheinenden Heftfolge umgesetzt. In der Zeit von 1958 bis 1963 erschienen im Hannoversch Mündenen Walter Lehning Verlag 139 *Piccolo* Hefte und 121 Großbände und prägten das Bild und die Fantasien bei der Jugend der deutschen Nachkriegszeit über das Leben im Weltall und begleiteten in Comicform die Romanhefte von Perry Rhodan.

Man kann die Erfindung von "Perry Rhodan" und die erste Erscheinung im Moewig-Verlag als Geschichte im Heftformat im Jahr 1961 auf eine Konferenz zurückführen, die im Juli 1960 in Washington stattfand. Bei dieser Gelegenheit stellte die NASA im Verbund mit verschiedenen Industriebetrieben einen Langzeitplan für die bemannte Weltraumfahrt vor, der mit der tatsächlichen Landung auf dem Mond im Juli 1969 Realität wurde.

Das Projekt "Perry Rhodan, der Erbe des Universums" hat diese Entwicklung vorweggenommen und im ersten Heftroman vom 8. September 1961 erläutert, wohin Perry Rhodan die Mission führt, nämlich: "...hinein in die vor uns liegenden Jahrtausende und über Abgründe hinweg zu Sternenreichen, die seit Millionen von Jahren auf uns warten. Er führt in eine Zeit, in der die Nachkommen der Menschen von der Erde nur noch wie von einem Mythos reden und ein vereinsamter Planet um eine längst erloschene Sonne kreist, die einst Mittelpunkt des Universums war."

Bei dem Erfolg liegt es auf der Hand, dass der Verlag diese Serie über die ursprünglichen Hefte hinaus auch in anderen Medien, wie Taschenbücher und Hardcover und folgend zeitgemäß in Form von Hörspielen, Hörbüchern und eBooks herausgegeben hat und damit die Fantasie einer engagierte Gemeinschaft mit stets neuen Abenteuern auf vielfältige Weise inspiriert. Die Auflage der Heftserie erreichte nach 58 Jahren am 15. Februar 2019 die Nummer 3000.

4. Vom Mainstream der SF hebt sich "Die Phantastische Bibliothek" des 1950 vom Verleger Peter Suhrkamp gegründeten Suhrkamp Verlages in Frankfurt am Main ab. Diese Bibliothek versammelte ab 1978 literarische Werke der Phantastik, Science-Fiction und des Horrors in einer Edition, deren Erscheinungsbild durch die violetten Einbände geprägt ist. Als erste Ausgabe erschien "Nacht und Schimmel" von Stanislaw Lem, dem 369 Titel internationaler Schriftsteller folgten.

³² NASA's Goals Delete Mention of Home Planet, New York Times, 22. Juli 2006.

Bemerkenswert war der Mut des Verlages, mit Band 207 eine Kooperation zweier Literaten herauszugeben, die das neue Arbeitsgerät "Computer" nutzten, um über weite Distanz hinweg per Post eine Diskette als Träger einer wachsenden Textdatei auszutauschen. In dieser Technik der Datenkommunikation und Methode des Schreibens entstand erstmals bei Suhrkamp ein Verlagswerk, bei dem zwei Autoren in einer Symbiose gemeinsam eine Idee in Worte fassten und damit den Beweis führten, dass mit dem Computer neue Formen der literarischen Arbeit möglich sind, die zu neuen Medien führen - in diesem Fall war es das HybridMedium "Musik-Kassetten-Buch".

Als Herausgeber und Lektor der Reihe zeichnete der österreichische Publizist, Anglist und Kenner der Phantastischen Literatur Dr. Franz Rottensteiner von 1980 bis 1998 verantwortlich.

Im Jahr 2000 erschien die letzte Ausgabe dieser Reihe, das Programm von Suhrkamp wurde kurz vor dem Tod des Verlagsleiters Siegfried Unseld (1924-2002) geändert und die Phantastische Bibliothek wurde eingestellt.

5. Ab dem Herbst 2016 hat sich mit dem Programmbereich "FISCHER TOR" eine neue Reihe mit ca. 20 Büchern pro Jahr gebildet. Die Fischer Verlage haben eine weltbekannte Traditionsmarke für Science Fiction und Fantasy nach Deutschland gebracht. Bei TOR Books (USA) erschienen unter der Leitung des Verlegers Tom Doherty seit 1980 Bücher von Bestseller-Autoren wie Orson Scott Card, George R. R. Martin, Phillip K. Dick, Terry Goodkind und Brandon Sanderson. Wie das amerikanische Vorbild veröffentlicht "FISCHER TOR" in Berlin phantastische Bücher die nicht nur eingeschworene Science-Fiction- und Fantasy-Fans, sondern ausdrücklich auch "neugierige Leser aller Art" begeistern sollen.

Mit dem Web-Angebot "tor-online.de" stellt der Verlag unter "Fiction, Feature, Fun" seine Neuerscheinungen und Schwerpunkte vor und verbindet gut recherchierte Informationen und allgemeine Themen der SF mit dem Angebot der Direktbestellung. Offensiv wirbt der Verlag in der Rubrik "ueber uns" mit den Worten: "Kein Topic ist uns zu geekig. Wir rücken alles ins Scheinwerferlicht, was andere Medien lieber in der Vermischtes-Sektion verstecken" und bietet über einen monatlichen Newsletter "Sinnstiftung, Weiterbildung, Unterhaltung und Weltendeutung durch: preisgekrönte Kurzgeschichten, bekannte Autoren und Newcomer, Essays, Interviews und Reviews, Gewinnspiele und überhaupt: den ganzen Rest!" - Das ist sicher die Zukunft der Verlage, die sich nicht mehr allein auf den klassischen Buchhändler verlassen sondern auf die digitale Vernetzung und die kontinuierliche informative

Unterhaltung ihres Kundenstamms setzen. Der Programmbereichsleiter SF/Fantasy, Hannes Riffel, beantwortet folgende Fragen.³³

MW: Welche Argumente haben dazu geführt im Jahr 2016 die Entscheidung zu fällen eine deutschsprachige SF-Reihe im Fischer Verlag zu etablieren?

Fischer-Tor: Einerseits fehlte ein solcher Programmbereich schlicht in dem umfassenden Portfolio der S. Fischer Verlage, und andererseits hatte man stets das Vorbild des New Yorker Verlages Tor Books vor Augen, der ebenfalls der Holtzbrinck-Gruppe angehört.

MW: Wie wurde damals die Situation der deutschsprachigen SF eingeschätzt?

Fischer-Tor: Die deutschsprachige Phantastik ist ein stabiler Markt, wobei die Science Fiction im Vergleich zur Fantasy den deutlich kleineren Teil einnimmt. Es war klar, dass hier keine Marktvergrößerung zu erwarten ist, sondern den Mitbewerbern Anteile abgenommen werden mussten.

MW: Liegt ihr Schwerpunkt auf der Herausgabe von übersetzten englisch-sprachigen Werken des Mutterverlages Tor oder haben Sie auch deutsch-sprachige Originale im Programm?

Fischer-Tor: Unser Schwerpunkt liegt auf anglo-amerikanischer Phantastik, die wir auf dem internationalen Lizenzmarkt einkaufen. Titel von Tor New York landen nicht automatisch bei uns, sondern werden von uns genauso wie andere geprüft. Deutschsprachige Originale sind eher die Ausnahme, auch wenn wir hier verstärkt suchen.

MW: In welchem Altersbereich sehen Sie ihre stärkste Zielgruppe?

Fischer-Tor: Das ist schwer zu sagen - schon ab 16 Jahren bei manchen Büchern, und meist nach oben offen.

MW: Wie sind bei geplanten 20 Neuerscheinungen pro Jahr die Gewichtung auf SF (wissenschaftlich-technisch geprägte Gesellschaft) und Fantasy (Märchenwelten) ?

Fischer-Tor: Das kommt auf das Angebot an. Anfangs war es relativ ausgeglichen, inzwischen spielt die Fantasy, auch aus Gründen des Absatzes, eine stärkere Rolle. Allerdings gleichen das Titel wie Perry Rhodan von Andreas Eschbach und die Mortal-Engines-Serie zum Teil wieder aus.

³³ 2019_SF_Tor_Fischer_Riffel, Fragen an den Programmbereichsleiter SF/Fantasy bei Tor-Fischer. Als PDF archiviert.

MW: Findet sich in ihrem Verlag auch die umfangreiche Szene der deutschsprachigen Autoren durch relevante SF-Themen oder Herausgaben wieder?

Fischer-Tor: Nein, eindeutig nicht. Was, wenn die Bemerkung gestattet ist, auch daran liegt, dass es so viele deutschsprachige AutorInnen, die auf internationalem Niveau schreiben, nicht gibt. Allerdings tut sich da im Moment eine ganze Menge, und ich hoffe, dass sich das in den nächsten Jahren ändert.

6. Als wirksame Alternative zu den großen Buchfabriken kann man exemplarisch für einen Kleinverlag wie "p.machinery" sehen - dieser war vorher im Bayerischen Murnau am Staffelsee ansässig und ist ab 2019 im Schleswig-Holsteinischen Winnert bei Husum zu erreichen.³⁴

p.machinery ist das Ein-Mann-Projekt von Michael Haitel, einem IT-Spezialisten, der seine Liebe für das Gestalten von Büchern mit dem Schwerpunkt SF&Fantasy verbunden hat. Sein erstes Buch, mit dem der Verlag nach seiner Gründung im Jahr 2003 in die Öffentlichkeit trat war - man glaubt es kaum - dem Thema "Geist und Schönheit japanischer Blumenkunst" also der "Ikebana" gewidmet.

p.machinery zeichnet sich aus durch die hohe Motivation seines Machers Haitel, durch dessen profunde EDV-Kenntnisse, durch die damit verbundene Präzision der Arbeit und die Kontinuität der Herausgaben, die bereits mehr als 15 Jahre anhält. Michael Haitel: "Ich bin Workaholic, habe seit Jahrzehnten einen ständig abschlägig beschiedenen Antrag auf Einführung eines 72-Stunden-Tages in rekursiver Neustellung laufen und würde gerne irgendein Mittel – egal, ob technisch, magisch oder was auch immer – haben, um aus 60 Minuten einer Stunde mehr herauszuholen. Ich arbeite immer."³⁵

Es steht außer Frage, dass die Kapazität eines Ein-Mann-Unternehmens seine überschaubaren Grenzen hat, denn der Arbeitstag hat definitiv nur 12 Stunden. Ohne den Computer, eine eigene Domain, einem Blog und das vernetzende Internet könnte p.machinery keine Propaganda für seine Ausgaben machen - damit ist dieser Verlag zweifelsfrei ein frühes Kind der digital-vernetzten Gesellschaft und bietet damit immer wieder neuen Ideen für das klassische Medium "Buch".³⁶

Nur so war es möglich, die Idee des QR-HybridBuches bei p.machinery zu realisieren, das im Imprint "Die|QR|Edition" den analogen Druck durch das Interface QR-Code mit dem digitalen Internet verbindet und derart

³⁴ Sven Klopping interviewt Michael Haitel 2011, siehe: <https://deutsche-science-fiction.de/?p=269>

³⁵ Sven Klopping interviewt Michael Haitel, deutsche-sciencefiction.de vom 14.5. 2011. Als PDF archiviert.

³⁶ www.rice.de/09_PUBLIKATIONEN/EDIT_QR/00_Start.html

zeitgenössische, intermediale und künstlerisch inspirierte Projekte möglich macht.³⁷

Michael Haitel äußert sich zur Situation der deutschsprachigen SF und den Verlagen mit großem SF-Repertoire: "Die deutsche SF lebt heute dank der Kleinverlage. Die veröffentlichen die Perlen, und dank der Kleinverlage lebt auch die deutsche SF-Kurzgeschichte noch immer, obwohl sie vermutlich sterben mögen würde, könnte sie das ständige Totlabern sogenannter Fachleute hören.

Die Großverlage picken sich die Rosinen aus der Perlenschüssel und kaschieren sie als „Thriller“ oder – in völliger Unkenntnis des Genres – als „Fantasy“, weil sie sich schämen, sich mit dieser Art Literatur auseinanderzusetzen, fast könnte man meinen: auseinandersetzen zu müssen."^{38 39 40}

Bis 2019 hat sich die Landschaft der SF-Verlage insgesamt nicht zuletzt durch den Einsatz von Computer und Internet stark verändert. Udo Klotz, SF-Kenner und Treuhänder des Kurt-Laßwitz-Preises für SF zieht eine Bilanz der Zeit von 1984 bis 2019:

"War 1984 der boomende SF-Markt dominiert von den großen Publikumsverlagen, die vermutlich mehr als 95% der SF-Produktion in Form von Taschenbüchern und Heftromanen abdeckten, sind es heute viele Kleinverlage und Kleinstverlage, die sich mehr als die Hälfte des Kuchens teilen und insbesondere deutschsprachige Autoren vermarkten. Die Kleinstverlage sind in der Regel Self Publisher, die aber auch gerne das Layout selbst basteln, was immer deutlich sichtbar ist. Dieses Phänomen, sich optisch gegenüber dem professionellen Publikumsverlag abgrenzen zu wollen, erklärt sich eigentlich nur dadurch, dass die Self-Publisher auf das eBook setzen und die Printausgabe nur als Nebeneffekt betrachten. Somit bietet der Markt heute viel mehr kaum oder schlecht lektorierte Romane und Kurzgeschichten als vor 35 Jahren, auch wenn die Gesamtzahl der Werke immer noch im Bereich von 300-400 Romanen liegen dürfte. Die Anzahl der gedruckten SF-Kurzgeschichten hat stark abgenommen, da sich Anthologien und Collections noch schlechter verkaufen als früher, so dass nur noch Kleinverlage auf dieses Pferd setzen. Dafür

³⁷ Die Geschichte des QR-Hybridbuches:

www.rice.de/09_PUBLIKATIONEN/EDIT_QR/Haitel_QR_HybridBuch_2019.pdf - 2019 Haitel, "QR_HybridBuch" als PDF archiviert.

³⁸ Michael Haitel, Mail-Statement vom 29.6.2019 über Kleinverlage. Als PDF archiviert.

³⁹ Guido Latz interviewt Michael Haitel, PhantasticNews vom 26.1.201. Als PDF archiviert.

⁴⁰ Uwe Weiher interviewt Michael Haitel, zauberspiegel-online.de von 2015. Als PDF archiviert.

veröffentlichen viele, auch die Publikumsverlage zunehmen einzelne Stories als eBook." ⁴¹

Eine weitere Einschätzung zum Stand der deutschsprachigen SF im Jahr 2017 nimmt der Autor und Grafiker Olaf Kemmler vor, der auch als Mitherausgeber des Magazins EXODUS arbeitet:

"Wenn die Stars der Fernsehserie Star Trek – Next Generation zu einer Autogrammstunde nach Deutschland kommen, darf man mit mindestens 5.000 Besuchern rechnen. Läuft das neueste Star-Wars-Spektakel im Kino, darf sich der Kinobesitzer auf ausverkaufte Säle freuen. Auch andere Science-Fiction-Filme sind Kassenschlager. In der Wahrnehmung der Öffentlichkeit boomt die Science Fiction in Deutschland genauso wie in den USA – zumindest, wenn man glaubt, dass sie sich auf hauptsächlich jene zwei genannten Industrieprodukte beschränkt.

In Deutschland gönnen wir uns sogar den Luxus, dem Fan ein eigenes großes Universum anbieten zu können. Die Rede ist von der größten Hefromanreihe der Welt, nämlich Perry Rhodan. Klar, immer wenn man gefragt wird, wie es der SF in Deutschland geht, wird auf den beinahe unsterblichen Terraner verwiesen. Zwei Dinge haben alle drei Phantasiewelten gemeinsam: Ihr Ursprung liegt in den Sechzigern und Siebzigern des letzten Jahrhunderts und ihre Fans sind glücklich und zufrieden." ⁴²

Die Bücher

Die Bücher machen die erdachte und geschriebene Geschichte eines Autors zum Produkt. Sie bieten nicht nur einen Inhalt in Form von gedrucktem Text, sondern sie bieten auch ein Äußeres, das optisch zuerst wahrgenommen wird. Die Cover sind die Gesichter der Bücher auf die man als Käufer schaut. Hieraus ergeben sich die Kriterien: Wie auffällig ist das Bildmotiv und was sagt es aus? Wird man angesprochen? Erzeugt das Bild kaufstarke Assoziationen? Dann fällt der Blick auf den Text. Wer ist der Autor? Ist er bekannt? Wie schätzt man ihn ein? Und wie lautet der Titel des Buches? Was sagt er dem Käufer?

Die letztendliche Entscheidung zum Kauf ist ein komplexer Zusammenhang aus der aktuellen Verfasstheit und dem aktuellen Bedarf: Suche ich etwas für den kommenden Urlaub oder suche ich ein

⁴¹ Udo Klotz, Mail-Statement vom 28.6.2019. Als PDF archiviert.

⁴² Olaf Kemmler, "Über die Situation der Science Fiction in Deutschland", 16.9.201, Andromeda-SF-Magazin 155, 2017 und www.tor-online. Als PDF archiviert.

Geschenk? Wie fühle ich mich gerade: Bin ich gespannt oder entspannt, treffe ich auf eine Neuerscheinung von einem Autor der mir gut gefällt? Sprechen mich das Coverbild oder der Titel an und erzeugen Assoziationen in mir, die Interesse wecken?

Die Verfasstheit des Käufers ist nicht allein seine Sache sondern bildet sich aus vielen äußeren Umständen. Der Geschmack ist eine Frage der Zeit. Themen sind aktuell und wechseln. Der soziale Kontext ist von Bedeutung: Was lesen meine Freunde, worauf sprechen sie mich an? Der Käufer hat im Einzelnen und aufaddiert zu einer relevanten Menge alle Macht den jeweils aktuellen Trend zu bestimmen, ein Thema in die Welt zu tragen, einen Verlag erfolgreich zu machen und einen Autor durch Käufe zu fördern, dass dieser von seinen Buchverkäufen leben und weitere Werke verfassen kann.

Die soziokulturellen, politischen und ökonomischen Gegebenheiten unterliegen dem steten Wandel der Gesellschaft in Räumen und Zeiten und im Wechsel von Statik und Dynamik. Das sieht man auch der SF-Literatur an, wenn man die Folge der Cover bei lange laufenden Buchreihen betrachtet: Die Grafik entwickelt ihre Formensprache im Rahmen der technischen Möglichkeiten ihrer Zeit, die Ästhetik spiegelt den Geist der Zeit wider und die Titel und Slogans reagieren auf die jeweils herrschenden Sehnsüchte.

Besonders interessant ist der Wandel der Erscheinungsformen von Büchern in den Programmen unterschiedlicher Verlage und bei immer wiederkehrenden Neuauflagen. Ein gutes Beispiel bietet der Münchner Heyne Verlag:

Ab 2000 verlegt Heyne als aktualisierte Buchreihe die "Meisterwerke der Science Fiction". Herausgegeben wird diese Edition von dem damals 30-jährigen, freien Journalisten Sascha Mamczak (1970), der sich seit vielen Jahren als Autor und Lektor mit gesellschaftlichen Zukunftsthemen und ihrer Verbindung zum fantastischen Genre beschäftigt und der nach dem Ausscheiden von Wolfgang Jeschke seit 2002 das gesamte Programm der Fantasy-, Mystery- und Science-Fiction bei Heyne als Lektor übernommen hat.

Die Idee dieser Edition liegt darin, dass Leserinnen und Leser in einer weltweiten Umfrage über die besten Science Fiction-Romane, die je geschrieben wurden, abstimmen - wie immer man diese Befragung durchgeführt hat. Das Ergebnis der Auswahl kommentiert der Verlag: "Nur wenige Schriftsteller haben mit ihren Ideen und Geschichten weiter über die Grenzen ihrer Zeit und ihrer Literatur hinausgedacht. Autoren wie William Gibson, Ray Bradbury und Isaac Asimov haben das Genre der Science Fiction für immer geprägt und verändert.

Nun präsentiert Heyne die Schlüsselwerke dieser Autoren in einer völlig neu überarbeiteten Ausgabe, mit einem Nachwort und teilweise mit

Zusatzmaterial – damit diese Meilensteine der Science Fiction wieder neu entdeckt und gelesen werden können." ⁴³

In dieser Edition finden sich unter anderem und wieder einmal die weltbekannten Titel der Autoren: Ray Bradbury "Fahrenheit 451" (Ballantine Books 1953 / Heyne 2000), Anthony Burgess "Clockwork Orange" (William Heinemann 1962 / Heyne 2006), Frank Herbert "Der Wüstenplanet" (Chilton Books 1965 / Heyne 2001), George Orwell "1984" (Secker&Warburg 1949 / Heyne 2002), Stanislaw Lem "Solaris" (MON Walker 1961 / Heyne 2002), Wolfgang Jeschke "Der letzte Tag der Schöpfung" (Heyne 1981 / Heyne 2005), John Wyndham "Die Triffids" (Penguin 1951 / Heyne 2012).

Es leuchtet ein, dass die ständig wiederholten Neuauflagen bestimmter Titel das Image dieser Werke immer weiter festigen und bis zur behaupteten "Kult-Qualität" wachsen lassen.

Diese SF-Neuauflagen im Design des beginnenden 21. Jahrhunderts sind in digitaler Bildverarbeitung hergestellt. Sie sind "modern" aber in keiner Weise "spektakulär oder visionär" wie ihre Inhalte es einst waren. Die Cover bedienen letztlich den gängigen Geschmack von Käufern, die aktuelle "Thriller" kaufen.

Der SF-Kenner und Treuhänder des Kurd Laßwitz-Preises Volker Klotz äußert sich 2019 zur Frage, ob gravierende Änderungen in der Covergestaltung von SF-Romanen festzustellen sind wie folgt: "Ich denke schon. Es gibt zwar immer noch viele Cover, die einem SF-Klischee folgen bzw. auf den ersten Blick signalisieren „dies ist ein SF-Roman“, aber das sind nicht mehr die Actionszenen der Achtziger Jahre, sondern astronomische Bilder mit Raumschiffen. Die Cover sind selten noch gezeichnet, sondern in der Regel Collagen aus Fotos und computergenerierten Bildern. Und zum Glück bleibt ein kleiner Teil der Cover neu, innovativ und künstlerisch." ⁴⁴

Eine Ausnahme im weiten Feld der Covergestaltungen für SF-Literatur macht der Verlag p.machinery in Winnert mit den Werken seiner 2018 in der Andro-SF Edition erschienenen Trilogie "Syn-Code-7", "Dig-It" und "Off-Shore". Diese Bücher, die als überarbeitete Neuausgaben von Romanen aus den 1980er Jahren bei Suhrkamp/Frankfurt, Heyne/München und Corian/Meitingen erschienen sind, signalisieren mit farbig gestalteten QR-Codes nicht nur eine neue Anmutung sondern zudem einen neuen Typ von BuchHybrid, der bei Die|QR|Edition konsequent durch Werke wie "Im Tanz der Neuronen" und "Dea-Alba" ergänzt wird. ⁴⁵

⁴³ www.heyne-fantastisch.de/feature-meilensteine-der-science-fiction

⁴⁴ Udo Klotz, Mail-Statement SF vom 28.6.2019. Als PDF archiviert.

⁴⁵ www.rice.de/09_PUBLIKATIONEN/EDIT_SF_PRINT/SF_Romane_NEU_2018.pdf

Festzustellen ist, dass neue Techniken langsam auch auf die Erscheinungsform und die Herstellungsweise des Produktes "Buch" einwirken. Der Grafiker, SF-Autor und Mitherausgeber des SF-Magazins "Exodus" Olaf Kemmler stellte 2017 die zunehmende Fragmentierung des Verlagswesens fest, die auf der Weiterentwicklung der digitalen Datenerfassung, ihrer Verarbeitung und der Kommunikation basiert und schaut vergleichend zurück:

"In den Siebziger wäre es unmöglich gewesen, für wenig Geld eine kleine Auflage drucken zu lassen. Heute kann sogar jeder Autor seine Werke bei "Book on Demand" drucken lassen oder direkt als "E-Book" herausbringen. So entstand in den Neunzigern eine Szene mit vielen Kleinverlagen, bei denen vor allem deutsche Autoren eine Chance haben."⁴⁶

Die Kommunikation dieser Klein- und Kleinstverlage vollzieht sich wesentlich über das Internet auf eigenen Homepages und durch Posts in Sozialen Medien wie Facebook und Instagram und dies mit steigender Tendenz.

Die Grafik und Illustration

Die Grafik erweitert den Text um die Dimension des illustrierenden Bildes und regt damit die Fantasie des Betrachters an. Die Grafik in Science-Fiction erscheint primär als Bild auf dem Umschlag eines Heftes oder eines Buches, sie ist zumeist farbig um ihre Wirkung zu verstärken, denn ein Produkt will in der Menge von Produkten auffallen und den Blick des möglichen Käufers auf sich lenken.

Die Motive der SF-Covergestaltung reichen von realistisch dargestellten Roman-Szenen über Entwürfe von fantastischen Räumen, Architekturen, Vegetationen und Wesen bis zur Darstellung von fremden Planeten, Sternen, Asteroiden, Galaxien, Gas- und Staubwolken und spannen den Bogen bis zu abstrakten Kompositionen, die durch Farben, Formen, Symbole und Strukturen an Phantastisches erinnern.

Im deutschsprachigen Raum lassen sich exemplarisch für die verschiedenen Stile und Techniken sowie die bevorzugten Motive folgende Künstler nennen:

Thomas Franke (1954) in der Stadt Köthen im heutigen Sachsen-Anhalt geboren siedelte 1984 in die damalige BRD über und wohnt heute in Bad-Godesberg bei Bonn. 1974 begann Franke mit dem Studium der

⁴⁶ Olaf Kemmler, Über die Situation der Science Fiction in Deutschland, 16.9.201, Andromeda-SF-Magazin 155, 2017 und www.tor-online, als PDF archiviert.

Psychologie sowie der Physik und Mathematik an der Halleschen Universität (seit 2017 Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg) spürte aber seine Vorliebe für die Künste.

1975 bestand er die Aufnahmeprüfung an der Kunsthochschule Burg Giebichenstein in Halle an der Saale (ehemalige DDR), um dort freie Malerei sowie die grafischen Techniken zu studieren, woran sich 1980 bis 1982 das Studium der darstellenden Kunst (Schauspiel) in Berlin an der "Ernst-Busch-Akademie" und in Moskau an der GITIS anschloss. In einem Interview mit Eric Schreiber (1959), der 1978 den "Club für phantastische Literatur" gründete, äußert sich Thomas Franke über seine Arbeit als Grafiker: "Als Grafiker gestaltete ich zwischen 1979 und 1983 die "PHANTASTISCHE BIBLIOTHEK" des Suhrkamp Verlages mit Buch-Titelvignetten, wofür ich 1980 und 1981 mit dem "Kurd-Laßwitz-Preis für phantastische Grafik" ausgezeichnet wurde. Aber nicht nur die bildkünstlerische Arbeit für diesen, sondern auch für viele andere Verlage der Welt, meine skurrile, manchmal krude Fantasie, in seltsamen grafischen Techniken erarbeitet, brachten mir über lange Jahre den Ruf als schillernder Außenseiter und Kunst-Experimentator ein, dessen Versuche gelingen."⁴⁷

1983 tauchte Franke auch als Illustrator und kritischer Interviewpartner im Solaris-Almanach Nr. 5 auf und bewies sein vielfältiges Engagement als Illustrator, SF-Autor, Rezitator und Schauspieler.⁴⁸

In sämtlichen Ausgaben des Magazins EXODUS von 1975 bis 1980 war er mit graphischen Arbeiten ebenso vertreten wie beim Neustart ab Juli 2003.

Mit dem Auftrag, die Werkausgabe des deutschen SF-Literaten Herbert W. Franke über rund 30 Bände hinweg zu gestalten erhielt Thomas Franke (die Namensgleichheit ist zufällig) seine bislang wohl größte grafische Herausforderung. Die Serie dieser Buchcover gibt einen guten Einblick in den Variationsreichtum, die Fantasie und die besondere Eigenart seiner Collagetechnik.

Zur Ausstellung im Haus der Theatergemeinde in Bonn im Frühjahr 2019 erschien das Buch "Thomas Franke - Nachrichten aus der zerschnipselten Welt" und stellt Holzstichel-Collagen vor, wie Franke wortgewandt am besten wohl nur selbst in der Lage ist, sie zu beschreiben: "Da ich nicht nur ein Mann der bühnischen Worte, sondern auch ein schwarz-weiß-sehender Malersmann sowie ein großartig

⁴⁷ 2018_SF_Thomas_Franke (Interview von Erik Schreiber) in www.fictionfantasy.de. Als PDF archiviert.

⁴⁸ Briefwechsel zwischen Thomas Franke & Michael Weisser, Sonderband "Solaris-Almanach" Nr. 5 Herbst 1983 und Essay Michael Weisser an Thomas Franke, 5/2019, Science-Fiction in purer Form, in: ANDROMEDA NACHRICHTEN Nr. 265/2019, siehe: 2019_SF_Weisser_An_ThomasFranke. Als PDF archiviert.

schreibender und viele andere Männer noch bin ... oder viele solche sein will, ist es meiner multiplen Persönlichkeit kausal immanent, dass alle diese Seelen in meiner Brust Beziehungen zueinander pflegen, männlichmal sich prügeln, Macht ausüben und unterdrücken wollen, gehören hinsichtlich meiner bildkünstlerischen Arbeit auch Bild und Bildtitel kausal zusammen. (...) Dass ich mit meinen Collagen ein ironisches Verwirrspiel mit Zeiten, wissenschaftlichen Entdeckungen, Persönlichkeiten, Moral und Ethik betreibe und diese Mischung in irrationalen bzw. surrealen Titeln poetisch (das ist dann der schreibende Thomas Franke) umzusetzen mich bemühe.

Mit diesem Vexierspiel (vexare kommt aus dem Lateinischen und heißt übersetzt plagen, quälen, was ich satzsam hinterfotzig beabsichtige!) gehe ich manchmal so weit, dass ich Persönlichkeiten und Ereignisse mit konkreten Datierungen imaginieren; – das heißt, dass es diese Menschen und Ereignisse nicht gab oder gibt noch geben wird ... Ob das so ist, muss der Betrachter selber herausfinden.

Ich berichte in meinen Werken also aus dieser wie aus einer anderen Wirklichkeit; ich erzähle von vielen klugen Großkopfern, den Mitgliedern der Akademie der Wissenschaftler nach der Planetesimalen Phaetonischen Katastrophe, von Ein-Mond, der beinahe die Erde touchierte, von den frivolen Erlebnissen einer schönen Gärtnerin und von vielen anderen Ereignissen in dieser Welt ..."⁴⁹

Ludger Otten (1961) aus der nordrhein-westfälischen Stadt Herne ist gelernter Bergmann, Schlosser und Schreiner, der in den späten 70ern im Fandom aktiv war und der seine Technik vom Zeichnen per Hand über das mechanisch gestützte Airbrush bis zur digitalen Computergrafik weiterentwickelte.

Seit 1995 entwirft Otten Bilder am PC und arbeitet dabei gern mit dem von Kai Krause entwickelten, fraktalen Landschaftsgenerator "Bryce" von 1994, mit der Software "Cinema 4D" von 1970 zum Erstellen von 3D-Modellen und mit der dynamischen Benutzeroberfläche der 3D-Grafik-Suite "Blender" von 1998. Seit 2000 unterrichtet Otten im Fach Grafik und hat sich auf eher düstere, ausdrucksstarke Weltraumscenen mit fantastischen Raumschiffen und fremden Planeten spezialisiert.

Ralf Schoofs (1964) aus Moers am unteren Niederrhein setzt seinen Schwerpunkt auf gemalte Planetenkonstellationen und -oberflächen, die gestaffelt im Raum eine beeindruckende Tiefe schaffen. Ein gutes Beispiel für diesen Stil und die Staffelung von Motiven zeigt das Werk "Der Ringplanet Saturn von seinem Mond Tethys aus gesehen".

⁴⁹ Thomas Franke - Nachrichten aus der zerschnipselten Welt", AndroSF, p.machinery, Winnert 2019.

Durch die Fernsehübertragung der Mondlandungen in den frühen 70er Jahren, wurde Schoofs Interesse am Phantastischen geweckt: "Zur Malerei kam ich über Bücher und Filme des SF-Genres. Ich wollte selbst solche Bilder von Raumschiffen und fremden Wesen besitzen!"

Interessant ist die Entwicklung von Ralf Schoofs, die immer suchend und praxisorientiert war. Er absolvierte eine Ausbildung an der Berufsfachschule Farbtechnik und Raumgestaltung in Krefeld, leistete seinen Wehrdienst, ließ sich zum Buchbinder ausbilden, erwarb das Abitur über den zweiten Bildungsweg und qualifizierte sich ab 1996 durch verschiedene Praktika im IT-Bereich und im Web-Design. Seit 2003 arbeitet Schoofs als freiberuflicher Illustrator und Maler. Seine hohe Motivation setzte Schoofs als "Illustrationen meiner Fantasien" um. Bei den Maltechniken bevorzugt er je nach Thema, gewollter Anmutung und Auftragslage die analoge Acrylmalerei oder die digitale Bildbearbeitung ausgeführt im "Photoshop". Den Ausstellungen im Planetarium Stuttgart in den Jahren 1997 und 2003 folgte in 2007 eine Präsentation von Malereien im Planetarium Bochum, dann stellte Hans D. Baumann, Spezialist für digitale Bildbearbeitung und Chefredakteur der Zeitschrift DOOMA seinen Atelierbesuch bei Schoofs in der Ausgabe 42 seines Magazin von 2011 unter dem Titel "Phantasie und Wissenschaft" vor.⁵⁰

Der Gründungsdirektor des Planetariums Stuttgart und Professor für Astronomie an der Universität Stuttgart, Prof. Dr. Hans-Ulrich Keller, beschrieb Ralf Schoofs als "Schöpfer fantastischer Space-Art-Bilder" im Vorwort des Bildbandes "Space Art" aus dem Jahr 2010 mit den Worten: "Seit Mitte des vorigen Jahrhunderts erlebte die Kosmische Malerei einen nie geahnten Aufschwung, nachdem ihre Wurzeln bis ins Ende des 19. Jahrhunderts reichen. In den USA gibt es schon länger das Berufsbild des Space Artist, des wissenschaftlichen "Weltraum-Malers". Zu ihren renommiertesten Vertretern zählt Ralf SCHOOFS. Schon in jungen Jahren wurde sein Interesse an der Himmelskunde und der Weltraumfahrt geweckt.

Fernsehberichte über die ersten bemannten Mondlandungen beeindruckten ihn tief. Ein Urlaub in den Alpen, wo der prächtige Sternenhimmel ungestört von Lichtsmog, Dunst und Staub der irdischen Zivilisation zu bestaunen ist, vertieften sein Interesse an der Astronomie. Ralf SCHOOFS trat 1990 der Moerser Astronomischen Organisation e.V. bei und wurde schließlich deren Vorstandsmitglied. Auch beschaffte sich der Künstler eigene Teleskope, um in die Tiefen des Universums zu blicken und die Wunder des Himmels mit eigenen Augen zu schauen. (...) Für Ralf SCHOOFS ist die Fantasie der Motor der Wissenschaften.

⁵⁰ 2012_SF_Schoofs_Baumann_Astro-Illu03. Als PDF archiviert.

Er ist überzeugt, eines Tages werden Menschen in die Tiefen des Alls vorstoßen, um Sterne und Planeten zu erforschen. Doch schon jetzt lässt die Vorstellungskraft des Künstlers Werke entstehen, die die grenzenlosen Weiten des Universums erahnen lassen. Der Künstler möchte mit seinen Bildern Welten sichtbar machen, von denen wir durch Raumdimensionen und Zeitschluchten wohl für immer getrennt sind. Seine Werke animieren zu sorglosen Reisen in andere Welten. Ein wichtiger Aspekt seiner Bilder sind auch die häufig dargestellten künstlichen Flugobjekte, hinter denen eine hochkomplexe Technik zu vermuten ist. Seine fantastischen Landschaftsdarstellungen lassen den Eindruck entstehen, als blicke man aus dem Fenster eines Raumschiffes auf fremde Welten. Ralf SCHOOFs reicht es nicht nur, seine Fantasie ins Spiel zu bringen. Nie lässt er die Naturgesetze unbeachtet. Seine meist höchst utopischen Szenen widersprechen nie den Gesetzen der Physik, sondern die Möglichkeit, sie könnten real sein, ist stets vorhanden." ⁵¹

Andreas Nottbeohm (1944) in Eisenach geboren, studierte von 1965 bis 1969 an der Akademie der Künste in München, Paris und Salzburg, fühlte sich zu den Surrealisten hingezogen und experimentierte mit Drucktechniken. In den frühen 70er Jahren beschäftigte er sich mit Malerei auf Metallplatten. Seine erste Ausstellung in den USA hatte er im Jahr 1978, nahm diesen Aufenthalt zu Anlass einer großen Reise durch das Land und fand seine neue Heimat im Bereich von San Francisco. Im Jahr 1981 erhielt Nottbeohm den Auftrag der Weltraumbehörde NASA den Start des Space Shuttle "Columbia" malerisch zu begleiten. Das Thema seiner Werkserie und die dazu passende, eigenwillige Ästhetik der bemalten Aluminiumplatten begründete seinen Erfolg durch zahlreiche Ausstellungen in Galerien und Museen weltweit. Nottbeohms künstlerische Arbeit zeichnet sich durch einen hohen Grad an Ungegenständlichkeit aus, bei der es nicht um Wandelsterne, planetarische Oberflächen, Raumschiffe oder gar erkennbare, fremde Wesen geht sondern um rauschende, schillernde Flächen deren im Ölfarbe gemalte Strukturen wie energetische Entlandungen und das Aufeinandertreffen von Wellenzügen mit farbigen Interferenzen anmuten.

Hans Rudolf (HR) Giger (1940-2014) ist der Schweizer Künstler, der die Figuren und Strukturen für den spektakulären SF-Film "Alien" schuf. Ab 1962 studierte er Innenarchitektur und Industriedesign an der Kunstgewerbeschule in Zürich und erarbeitete sich damit Grundlagen für den Übergang von der gestalteten Fläche in den gestalteten Raum.

⁵¹ Vorwort von Prof. Dr. Hans-Ulrich Keller, Ralf Schoofs - Schöpfer fantastischer Bilder, in: Ralf Schoofs, Space Art, 2010, in: 2019_SF_Schoofs_Bio. Als PDF archiviert.

Sein künstlerisches OEvre begann ab 1960 mit Federzeichnungen in Tusche. 1966 schloss er sein Studium ab, etablierte sich als Innenarchitekt und schuf parallel zu Möbeldesigns für Knoll-International zahlreiche Bilder und Skulpturen, die in Ausstellungen erfolgreich verkauft wurden.

Ab 1968 war Giger ausschließlich als Künstler tätig. Seine bevorzugte Technik waren die Zeichnung sowie die Öl-Malerei, bis er 1972 die Airbrush-Technik für sich entdeckte. 1979 schuf er für "Alien" die surrealen Kostüme und erhielt dafür im Folgejahr 1980 den Oscar in der Kategorie "Beste visuelle Effekte".

Der Erfolg seiner markanten Alien-Designs führte dazu, dass ab 1988 in Tokio (Japan), Chur (Schweiz) und New York (USA) sogenannte "Giger-Bars" entstanden, die auf die Attraktion des fantastischen Realismus seiner Biomechanoiden setzten.

Mit Beginn der 1990er Jahre wechselte Giger von der Fläche in den Raum und konzentrierte sich auf Designs, in denen sein persönlicher Assistent Ronald Brandt verschiedene Bildmotive plastisch in Form von Skulpturen umsetzte.

Der Journalist Herbert M. Hurka, der 2018 die 332-seitige Giger-Publikation "HR Giger. Das Buch. Biografie, Kunst. Medien." verfasste beschreibt in seinem Gespräch mit Sven Klöpping das Schweizer Multitalent Giger wie folgt:

"Allem voran habe ich ihn als einen äußerst höflichen, zurückhaltenden und herzlichen Menschen erlebt. Egal, wieviel Aufmerksamkeit er auf sich zog, er hätte sich nie in den Vordergrund gedrängt – im Gegenteil. Meistens zog er zurück, wenn ihm der Hype um seine Person zu viel wurde. Seinen Anhängern aber erfüllte er mit großer Geduld und Freundlichkeit alle Selfie- und Autogrammwünsche. Beeindruckend waren seine souveräne Intelligenz wie auch der unglaubliche Humor, den er zu bestimmten Anlässen entwickeln konnte, vor allem aber diese vorbehaltlose Ehrlichkeit sich selbst gegenüber. (...)

Was ihn natürlich total beeindruckt hat, war seine Arbeit in den Shepperton-Studios, der Riesenaufwand für die zum Teil monumentalen Skulpturen und Aufbauten, seine Arbeit mit Ridley Scott, dem umfangreichen Team – überhaupt wie das alles ganz anders war als das einsame Malen im Atelier. (...)

Was nun Ihre Frage speziell nach den Figuren betrifft, so entwickelt sich ja in Gigers gesamter Arbeit, in seinem ganzen Werk eins organisch aus dem anderen heraus. Aus Gemälden entstehen Skulpturen und aus Filmdesigns wiederum Bilder und Skulpturen. Zum Beispiel das unrealisierte Harkonnen-Projekt. Für Jodorowskis „Dune“ sollte er den

bösen Harkonnen-Planeten gestalten – den Film hat ja hat später David Lynch gemacht." ⁵²

Die Leser

Die Leser entscheiden letztlich was gekauft und gedruckt und damit auch was künftig geschrieben wird. Jeder einzelne Leser hat faktisch alle Macht des Marktes und ist sich doch in den wenigsten Fällen darüber bewusst. Der Geschmack der Leser verändert sich im Verlauf der Zeit vom spontanen Jugendlichen über den neugierigen Erwachsenen bis zum älteren Menschen, der eher nostalgischen Gefühlen folgt.

Die prägenden Kräfte einer jeden Zeit-Epoche sind eingebettet in die Wogen der politischen Verhältnisse, der herrschenden Ideologie, der wirtschaftlichen Situation von Arbeit und Konsum, sowie in soziokulturelle Strömungen, modische Trends, spontane Attitüden der Pop-Idole, technische Innovationen, die geschmackprägende Wirkung der Massenmedien und neuerdings zunehmend die Statements der Blogger und Influencer von sozialen Medien in der virtuellen Welt.

Die potentiellen Leser sind abgelenkt, denn die digitale Welt des wachsenden Entertainments hat einen neuen Typus von interaktivem Spiel auch mit mehreren Beteiligten entwickelt und erfreut sich weltweit verlinkt daran, die Shooter-Action in phantastischen Szenerien auszuleben. Das ist für Jugend wie für Erwachsene im ersten Moment oft attraktiver als lange Texte zu lesen. Und spektakuläre 3D-Filme zu sehen, die dem Betrachter die Illusion nahebringen real dabei zu sein, wirkt bei vielen eindrucksvoller als sich durch wortreiche Romane zu lesen.

Die Produktion und Rezeption von konsequenter Science-Fiction mit Literatur-Qualität leidet unter dem generellen Image der Geschichte des Genres, das mit Comics und Abenteuerheften verbunden ist. Wenn man sich also über die Position der SF im Bezug auf ihre Leser (und ihre Autoren) im klaren werden will, muss man das verschwommene Image zwischen Anspruch und Marktrealität berücksichtigen und der Frage nachgehen: Was könnte eine pure SF sein, was könnte sie leisten?

In jedem Fall könnte sich die SF deutlicher von den phantastischen Märchenwelten abgrenzen, die weder einen Bezug zur realen Welthistorie noch zu physikalischen, chemischen oder biologischen Fakten haben sondern ihre Vorliebe für die Fantasy zum Ausdruck

⁵² Sven Klöpping im Interview mit Herbert M. Hurka über HR Giger am 8. Mai 2018, siehe: <https://deutsche-science-fiction.de/?p=5007> - als PDF archiviert.

bringen, deren Wurzeln in Sagen, Märchen und Mythen sowie Tolkienschen Figuren wie Elben, Orks und Zwerge liegen.

Vielleicht ist der Leser von Science-Fiction Romanen und Kurzgeschichten in Zukunft eher über das eingeschworene Fandom hinausgehend, also genreübergreifend in jenen Menschen zu sehen, die an den Auswirkungen von Wissenschaft und Technik auf die Gesellschaft Interesse haben, die mehr von einem Leben in neuen Situationen wissen wollen und die sich Anregungen zum Nachdenken über neue Werte in einer neuen Welt wünschen.

Der SF-Spezialist Jörg Weigand hat sich zu dieser Situation bereits im 1987, also vor 32 Jahren (!) Gedanken gemacht und im Heyne Science-Fiction-Jahrbuch der Ausgabe 1987 angeregt:

"...ich möchte hier einmal laut überlegen, wie die deutschen Autoren sich und der SF allgemein helfen können, aus dieser besch...enen Misere herauszukommen. Zum einen sollte der deutsche Autor sich einmal überlegen, für wen er eigentlich schreibt, das Schielen auf den amerikanischen oder englischen Markt bringt in der Regel nichts Originelles sondern nur Imitate (...)

Zum anderen, und das scheint mir sehr viel gravierender zu sein, verzichten die deutschen Autoren in der Regel auf den zeitnahen Themenbereich. Sie suchen immer noch die fernen Galaxien oder laufen Fantasiewelten hinterher, wo doch publikumswirksame Themen sozusagen vor ihrer Hausschwelle liegen."⁵³

Die Filme

Die Veränderung des allgemeinen Konsumverhaltens der SF-Leser ist im Zusammenhang mit SF-Filmen und neu aufkommenden SF-Computerspielen zu sehen, die publikumswirksam beworben werden, großes Kino bieten, breite Schichten ansprechen und mit dem Faktor des interaktiven Spiels punkten. Der Zuschauer verkleidet sich wie seine Filmhelden, Merchending wird zum großen Geschäft. Und es bilden sich begeisterte Fandoms und Messen, die Entertainment, Kommunikation und das Gefühl einer exklusiven Heimat für intergalaktische Fantasie bieten.

Die Verlage reagierten auf den Wandel. Kemmler nennt die Gründe: "Einer der Gründe, warum SF-Romane immer länger im Regal liegen mussten, bis ein Liebhaber sie mit nach Hause genommen hat, war

⁵³ Jörg Weigand, Ein Wort an deutsche SF-Autoren, in: Wolfgang Jeschke(Hrsg), Das Science Fiction Jahr Ausgabe 1987, Heyne 1987, S. 211/212.

bestimmt auch ein sich änderndes Freizeitverhalten. Die stummen Bücher bekamen eine laute und blinkende Konkurrenz, nämlich die Computerspiele." ⁵⁴

Neben den Computerspielen, die interaktive "Action" garantierten und den Nutzer zu handelnden Teil der Stories und Szenen machen veränderten die SF- und Fantasy-Filme die Sehgewohnheiten, die Kommunikation und förderten neue Bedürfnisse des Publikums.

Die Bedeutung des Science-Fiction Films für die steigend anspruchsvolle Rezeption des Publikums steht in einem interessanten Verhältnis zum Inspirationswert, mit dem SF-Romane die Drehbuchautoren anregten. In Worte gefasste Fantasien von denkbaren aber noch nicht realisierten Technologien wurden von der Filmindustrie durch Objekte, Kulissen, Masken und neue Filmtechniken sichtbar gemacht. Auf diese Weise ergaben sich rückwirkend Anregungen für neue Fantasien, die in Worten ausgedrückt wurden. Jeder neue Film auf der Basis eines alten Romans schafft demnach mit seinen zeitgenössischen Mitteln eine wissenschaftlich-technische Weiterentwicklung.

Diese Innovation wurde grundlegend durch die universelle Maschine "Computer" gefördert und führte zu überraschend neuen Möglichkeiten des bildnerischen und klanglichen Ausdrucks, was rückbezüglich die Fantasie der Literaten anregte.

Aus der Fülle der Filme die dem Genre SF zuzuschreiben sind wurden nachfolgend nur jene angeführt, die durch Thema, Darstellung, Designs oder Filmmusik als herausragend zu bewerten sind. ⁵⁵

"Metropolis" (1926) von Fritz Lang (1890-1976) wurde als erster monumentaler Stummfilm gedreht. Metropolis ist der erste SF-Film, der von einer zukünftigen Megacity erzählt, in der eine konsequente Zweiklassengesellschaft herrscht. Er erzählt von einer Obergesellschaft, die in paradiesischem Luxus lebt, während die Klasse der Arbeiter ihr Leben an gigantischen Maschinen verbringt und die Extravaganzen der Reichen finanziert. Die aufwändige Kulisse der Stadt entspricht dem Bild der Gesellschaftsordnung: Die Reichen leben oben und die Armen leben unten und zwischen ihnen laufen die Maschinen. Die wissenschaftlich-technische Innovation des dramatischen Stummfilms lag im hohen Aufwand mit dem Elemente wie das Bildtelefon, Einschienenbahnen und Roboter sowie Maschinenmenschen, phantastische Skulpturen und Maschinen dargestellt wurden.

⁵⁴ 2017_SF_TORonline_Kemmler. Als PDF archiviert.

⁵⁵ Vollständige Liste - siehe: 2019_SF_Liste_SF_Filme. Als PDF archiviert.

"Frankenstein" (1931) ist der Titel des zweiten großen SF-Films, dessen erste Tonverfilmung den Versuch des Wissenschaftlers Dr. Henry Frankenstein beschreibt, aus toter Materie durch wissenschaftlich-technische Übertragung einer geheimnisvollen Strahlung einen menschlichen Körper zu beleben.

"Time Machine" (1960) entstand unter dem Regisseur und Trickfilmtechniker George Pal (1908-1980) und ist eine Verfilmung des gleichnamigen Romans vom englischen SF-Schriftsteller Herbert George Wells (1866-1946) aus dem Jahr 1895. Der Film wurde in den kalifornischen Filmstudios von Metro-Goldwyn-Mayer gedreht und behandelt die Erfindung einer Maschine, die Zeitreisen ermöglicht. Der Einsatz von Spezialeffekten für diesen Film geht auf seine Erfahrungen zurück, die er als Leiter der Zeichentrick-Abteilung der UFA Filmstudios in Berlin Anfang der 30er Jahre u.a. mit dem Stop-Motion-Effekt sammeln konnte.

"Star Trek" (1966) ist im Stil der Space-Opera als eine anhaltende "Reise durchs All" angelegt und wurde ein langlebiges US-amerikanisches Science-Fiction-Franchise, das von der Filmproduktionsgesellschaft Paramount Pictures mit großem Erfolg über Jahrzehnte hinweg betrieben wurde.

Hier geht es in zahlreichen Episoden um Begegnungen von Menschen mit fremden Welten, unbekanntem Lebensformen, exotischen Zivilisationen und astrophysikalischen Phänomenen.

Die filmischen Mittel waren damals noch in ihrer Technik am Anfang und die Handlung konnte sich nur sehr begrenzt in Pappmache-Kulissen entfalten.

"Odysse im Weltraum" (1968) entstand unter der Regie von Stanley Kubrik (1928-1999), der das Drehbuch zusammen mit dem Physiker und SF-Autor Arthur C. Clark (1917-2008) verfasste.

Die Geschichte des Films wurde angeregt durch verschiedene Kurzgeschichten des SF-Autors während der gleichnamige Roman erst durch den Film entstand und danach geschrieben und veröffentlicht wurde. Die großen Qualitäten dieses Films sind stimmig beschriebene Technologie der Raumfahrt, die Berücksichtigung physikalischer Gesetze und innovative Effekte und der Ausgleich von minimalistischen Dialogen durch eine einfühlsame und bewegende Musik. Bei der auf orchestrale Klassik und elektronische, neue Musik des Komponisten György Ligeti zum Einsatz kam. Von Ligeti wählte die Filmregie das Orchesterwerk "Atmosphères" aus dem Jahr 1961 als Schlüsselwerk der Neuen Musik, das 1961 von Ligeti wie folgt beschrieben wurde: "In dieser musikalischen Form gibt es keine Ereignisse, sondern nur Zustände; keine Konturen und Gestalten, sondern nur den

unbevölkerten, imaginären musikalischen Raum; und die Klangfarben, die eigentlichen Träger der Form, werden – von den musikalischen Gestalten gelöst – zu Eigenwerten.“ Mit diesem neuartigen, fremden Klangsphären war es möglich, den Blick in den fremden Weltraum auf eindrucksvolle Weise akustisch zu beschreiben.⁵⁶

"Star Wars" 1977 ist ein weiteres, überaus lukratives Film-Franchise-Projekt mit Langzeitwirkung geschaffen. Diesmal jedoch mit erheblich höherem Aufwand und demgemäß wirksameren Effekten. Der Schöpfer von Star Wars ist der Regisseur, Drehbuchautor und Produzent George Lucas, der mit dieser Space-Opera das ultimative SF-Epos über den Kampf des Guten gegen das Böse geschaffen hat. In diesem Film kämpft Weiß gegen Schwarz und hier wird mit den Jedi-Rittern und dem Laser-Schwert das Bild vom edlen Ritter im Weltraum am deutlichsten gemalt. Die romantisierte Vergangenheit mischt sich auf gekonnte Weise mit der wissenschaftlichen Zukunft. Folgefilme entstanden 1980 und 1983.

"Alien" (1979) ist als SF-Horrorfilm angelegt. Die enorme atmosphärische Wirkung dieses Films wurde durch die vom neo-surrealistischen Schweizer Künstler Hans Rudolf Giger erschaffenen Alien-Wesen und deren eindrucksvolle Verwandlungen zwischen biologischen und technischen Strukturen sowie durch die phantastischen Räume und Maschinen erzielt und mit einem Oskar ausgezeichnet.

"Blade Runner" (1982) wurde von Ridley Scott in dessen typischen, malerischen Stil produziert, der auch die Alien-Filme zum Erfolg führte. Die SF-Vorlage ist der Roman "Träumen Androiden von elektrischen Schafen" des Autors Philip K. Dick. Die Filmmusik schuf der griechische Komponist Vangelis (1943), der klassische Partien mit der aufkommenden New-Age-Music der frühen Synthesizer verbindet und damit einen Beitrag zur futuristisch anmutenden Space-Music schuf.

"Tron" (1982) handelt in der Welt der Computerspiele und versucht den Fluss der Elektronen in den Rechnerplatinen und Prozessoren bildnerisch umzusetzen. Auch hier geht es um die Polarität des Guten gegen das Böse. Innovativ ist die Darstellung der Computerprogramme als humanoide Wesen, die in einer virtuellen Realität leben, die von einem Master Control Program beherrscht wird. Als einer der ersten SF-Filme setzt "Tron" computergenerierte Szenen ein, die von der Firma Triple I auf dem damals schnellsten 36-Bit-

⁵⁶ György Ligeti, Programmheft Donaueschinger Musiktage 1961, S. 14

Rechner PDP-10 der Firma Digital Equipment ein, der ab Ende der 1960er auf dem Markt war. "Tron" gilt als einer der Meilensteine der Computeranimation.

Die Filmmusik schuf die Elektronikmusikerin Wendy Carlos, die als Walter Carlos geboren, bereits 1968 mit "Switched on Bach", 1969 mit "The Well-Tempered Synthesier" und 1972 mit "Sonic Seasoning" bekannt wurde. Carlos schuf ebenso den Soundtrack für den bekannten SF-Film "A Clockwork Orange" von 1971, den Stanley Kubrick nach dem Zukunftsroman von Anthony Burgess im Jahr 1962 schrieb.

"Terminator" (1984) entstand unter James Cameron, der mit Terminator, Avatar und Titanic drei der erfolgreichsten Filme der Geschichte schuf. Im Alter von 15 Jahren wurde Cameron von Stanley Kubricks Film "Odyssee im Weltraum" zur späteren Berufswahl beeinflusst. Typisch für seinen Stil ist die intensive Verwendung aufwendiger Spezialeffekte, die den neuesten Stand der Technik nutzten.

"Predator" (1987) zeigt eine Mischung aus SF, Action und Horror und beschreibt den Kampf einer US-Spezialeinheit im Dschungel Mittelamerikas gegen eine fremdes Wesen, das aus dem Orbit kommend landet und sich als "Raubtier" in einem High-Tech-Schutzmantel entpuppt.

Die wirkungsvoll inszenierte Sichtbarwerdung des Predator basiert auf seinem spektakulär außerirdischen Aussehen, dessen Entwürfe von James Cameron stammen und vom Puppenbauer Stan Winston plastisch umgesetzt wurden.

"Total Recall" (1990) von Paul Verhoeven thematisiert künstliche Erinnerungen, die implantieren werden und von der Realität nicht zu unterscheiden sind.

Der bemannte Flug zum Mars und das Leben von Menschen auf dem Planeten ist laut Wikipedia aus heutiger Sicht keine Utopie mehr sondern "ein Projekt verschiedener Raumfahrtnationen(...). Das US-amerikanische Unternehmen SpaceX plant bemannte Marsmissionen mit dem Raumschiff Starship bereits in den 2020er Jahren. Als Fernziel streben auch die US-amerikanische Weltraumbehörde NASA (Raumschiff Orion oder DST) und die russischen Raumfahrtagentur Roskosmos Mars Expeditionen an."

"Matrix" (1999) erzählt von den Computerspezialisten Neo, Morpheus und Trinity, die in einer computergenerierten Traumwelt leben, wobei sich der Zuschauer nicht sicher ist, ob es sich um Simulation oder Realität handelt. Die vermeintliche Realität erweist sich als eine Reproduktionsanlage, in der Menschen in Brutkästen aufgezogen und als Nahrung für die KI-Maschinerie gehalten werden.

Besonders beeindruckend und stil-prägend für diesen Film sind die Kampfszenen, die mit digitalen Effekten eine eigene Anmutung kreieren. Vielfach wird der Bullet-Time-Effekt eingesetzt um in Zeitlupe herannahende Geschosse zu ästhetisieren. Ebenso kommt das Motion-Capture-Verfahren zum Einsatz, bei dem menschliche Bewegungsabläufe digital erfasst, gespeichert und auf künstliche Modelle angewandt werden.

"Avatar" (2000) von James Francis Cameron setzt auf technische Innovation und eine frappierende Steigerung der Illusion. Neu entwickelte, stereoskopische Kameras machten es möglich, reale Filmszenen mit computeranimierten Szenen als fast perfekte Illusion zu verschmelzen.

Als "Pandora" weltweit kurz vor Weihnachten 2009 in die IMAX-Kinos kam war die Überraschung des überraschenden 3D-Raumeffektes sensationell.

Folgende SF-Filme nach dem Jahr 2000 wie "Mission to Mars" (2000), "Minority Report" (2002), "Solaris" (2002), "Lara Croft: Tomb Raider" (2003), "I Robot" (2004), "H. G. Wells' The War of the Worlds" (2005), "Transformers" (2007) etc. führen den Trend der zunehmend perfektionierten Illusion, überraschender Szenen und futuristischer Designs mit jeweils neuen, computergestützten Effekten fort und nutzen dabei Entwicklungen der wissenschaftlichen Forschung und der Umsetzung in neue Technologien von Bild- und Klappbearbeitung.⁵⁷

Während Science-Fiction und Fantasy in den Kinos blühten und zu Gelddruckmaschinen wurden, fristeten die verlegten Werke in den Buchhandlungen der 80er Jahre vergleichsweise (!) ein Schattendasein. Der Herausgeber und Schriftsteller Jörg Weigand äußerte sich zu dieser Situation im Heyne Science-Fiction-Jahrbuch der Ausgabe 1987 mit klaren Worten: "Inzwischen kann es selbst für den hartnäckigsten Optimisten keinen Zweifel mehr daran geben, dass es mit den Absatzchancen der Science-Fiction im deutschsprachigen Bereich nicht gerade zum besten steht."⁵⁸

Einer der Gründe für den schwächelnden Markt waren die generell hohen Produktionskosten von Büchern durch den Aufwand analoger Maschinen und in analoger Verarbeitung, mit Lektor und Korrektor. Erst die Entwicklung der digitalen Datenerfassung- und -verarbeitung, der automatischen Korrekturprogramme und der Gestaltung im

⁵⁷ 2019_Liste_SF_Filme. Als PDF archiviert.

⁵⁸ Jörg Weigand, Ein Wort an deutsche SF-Autoren, in: Wolfgang Jeschke(Hrsg), Das Science Fiction Jahr Ausgabe 1987, Heyne 1987, S. 211.

DeskTopPublishing an nur einem Arbeitsplatz beschleunigte und verbilligte damit Ende der 1980er Jahre das Buch und führte zu neuen Produktions- und Vertriebsformen.

Zunehmend nahmen junge Autoren selbst das Heft in die Hand, wurden den professionellen Verlagen durch Eigenproduktionen zur Konkurrenz und ließen eine selbstständige Szene entstehen. Die Liste dieser kleinen, aktiven Verlage ist lang, zu nennen sind u.a. Amrun, Apex, Atlantis, Begedia, Blitz, Fabyon, Golkonda, Hybrid, Wurdack, Zaubermond und p-machinery in dessen Haus auch bis heute die Zeitschrift vom Science Fiction Club Deutschland ANDROMEDA-NACHRICHTEN erscheint.

Die Musik

Obwohl sie nie offiziell als "SF-Musik" in die Geschichte eingegangen ist gibt es doch einen wissenschaftlich-technisch geprägten Typus von Musik, der in ausgezeichneter Weise die Weite des Weltalls als unabsehbaren Raum des Möglichen, die Begegnungen mit Fremdem als Vergleich mit dem Vertrauten und die Sehnsucht als ständige Suche nach kosmischer Verschmelzung zum Ausdruck bringt.

Die Grundlage der elektronischen Musik sind technische Geräte, die im Stande sind neue Klangfarben zu bieten, die sich nicht auf klassische und damit bekannte Instrumente wie Piano, Gitarre, Geige, Oboe etc. rückführen lassen und deshalb auch noch nicht mit Assoziationen und Erlebnissen belegt sind. Die Klangwelt der E-Musik ist erst einmal frei von der Einengung durch Geschichte und damit grundsätzlich offen für neue Erlebnisse und Gefühle.

Der österreichisch-ungarische Komponist György Ligeti (1923-2006), der nach seiner musikalischen Ausbildung in Ungarn von 1957-58 im Studio für elektronische Musik des WDR in Köln arbeitete und dort auf den Pionier der E-Musik Karlheinz Stockhausen traf wurde zwar von dieser neuen Form der Klangerzeugung inspiriert, komponierte jedoch nur drei Werke, die der E-Musik zuzuschreiben sind. In seinem Aufsatz "Auswirkungen der elektronischen Musik auf mein kompositorisches Schaffen" übertrug Ligeti im Jahr 1970 Denkweisen der elektronischen Musik und beschäftigte sich u.a. mit Hüllkurven und Schnitttechnik.⁵⁹ Typisch für die orchestralen Aufführungen von Ligeti sind Kompositionen von Klangflächen, die auf die frühe elektronische Musik und die Verflechtung vieler Stimmen zu einer Polyphonie zurückgehen. Sein

⁵⁹ György Ligeti, Gesammelte Schriften, Schott Verlag, Mainz 2007. Im Original Beitrag V Zur eigenen Arbeit, S. 86-94

orchestrales Werk "Atmosphères", das als Schlüsselwerk der Neuen Musik gilt, wurde 1961 bei den Donaueschinger Musiktagen mit so großem Erfolg aufgeführt, dass es wiederholt werden musste.

Diese Komposition für großes Orchester wird von Ligeti selbst in einer Weise beschrieben die deutlich macht, weshalb der Filmproduzent Stanley Kubrick im Jahr 1968 diesen Klangraum als passend für "Odysse im Weltraum" wählte. Ligety:

"In dieser musikalischen Form gibt es keine Ereignisse, sondern nur Zustände; keine Konturen und Gestalten, sondern nur den unbevölkerten, imaginären musikalischen Raum; und die Klangfarben, die eigentlichen Träger der Form, werden – von den musikalischen Gestalten gelöst – zu Eigenwerten.“⁶⁰

Mit diesen neuartigen, fremden Klangsphären war es möglich, den Blick in den fremden Weltraum auf eindrucksvolle Weise akustisch wahrnehmbar zu machen.

Zu den frühen deutschen Komponisten, die sich mit der elektroakustischen Musik beschäftigten zählt auch Eberhard Schoener (1938), der 1965 die Münchener Kammeroper gründete. Ausgehend von der klassischen Musik richtete Schoener im Jahr 1968 in den Münchener Bavaria Studios ein Labor für elektronische Musik ein, experimentierte mit dem ersten Moog-Synthesizer und stellte von der Klangsynthese um auf das Sampling mit dem Fairlight CMI Synthesizer, um wie im Werk "Trance Formation" von 1977 Elektronik, Gregorianik und asiatische Klangbilder zu einer neuen Weltmusik zu verschmelzen.⁶¹

Der US-amerikanische Elektronikmusiker Walter Carlos (1939) erregte 1968 mit "Switched on Bach" internationales Aufsehen, weil er Werke des barocken Komponisten Johann Sebastian Bach mit der ersten Generation von Synthesizern in neuen Klangfarben interpretierte. Als Assistent des Erfinders Robert Moog (1934-2005) war Carlos bei der Entwicklung der ersten kommerziellen Moog-Synthesizer für Klangsynthese beteiligt und hatte nicht nur die Verfügung über das Gerät sondern auch umfangreiche Kenntnisse über dessen Möglichkeiten. "Switched on Bach" erhielt in der deutschen Ausgabe als Langspielplatte den Untertitel: "Barock-Revolution oder die seltsamen Abenteuer des J.S. Bach im Land der Elektronen". Mit dem Album "The Well-Tempered Synthesier" (1969) schuf Walter Carlos 1971 den Soundtrack für den SF-Film "A Clockwork Orange", den Stanley Kubrick (1928-1999) nach dem Zukunftsroman von Anthony Burgess (1917-1993) aus dem Jahr 1962

⁶⁰ György Ligeti, Programmheft Donaueschinger Musiktage 1961, S. 14

⁶¹ Eberhard Schoener, "Trance-Formation" (mit Andy Summers und Nippi Noya) 1977, Neuauflage bei IC 1991, in: "MusIC for the eyes of your mind", Gesamtkatalog der IC/DigitMusic GmbH, Hamburg/Bremen 1998, S. 39. Staatsarchiv Bremen.

verfilmte.

Nach der Herausgabe von "Sonic Seasonings" im Jahr 1972 unterzog sich Walter einer geschlechtsangleichenden Operation und arbeitete weiter als Komponistin und Musikerin Wendy Carlos, die 1982 den Soundtrack für den SF-Film "Tron" zum Thema virtuelle Realität schuf.

Die 1967 von Edgar Froese (1944-2015) gegründete westdeutsche Musikformation "Tangerine Dream" prägte neben "Ash Ra Tempel" und "Agitation Free" die sogenannte "Berliner Schule", die Mitte der 1970er Jahre in Berlin entstand.

Der Stil, der von Musikern wie Edgar Froese, Klaus Schulze (1947), Manuel Göttsching (1952) u.a. geprägt wurde zeichnet sich formal aus durch ungewöhnlich lange Kompositionen, die bei der damals üblichen LP auf einer Seite bis zu maximal möglichen 25 Minuten andauerten. Von der Atmosphäre her wirken viele Stücke meditativ, was durch die stete Wiederholung von leicht variierenden Klangmustern herrührt. In weite Klangflächen verlaufen stereophon gesetzte Sequenzen, über denen sich Soli in einem prägnanten Sound entfalten. Die Musikstücke leben von sphärischen Stimmungen, die mit Synthesizern und den typischen Mellotronsounds geschaffen werden.

Das Mellotron ist ein analoges, elektromechanisches Tasteninstrument, bei dem Tonbänder mit verschiedenen Sounds wie Trompete, Violine etc. aber auch Stimmen und Geräusche abgespeichert sind und per Tastendruck abgerufen werden können, um besondere Atmosphären, Effekte und Geräusche abzurufen.

Ergänzt wurde das technisch empfindliche Mellotron durch Synthesizer wie die Moog-Variationen, den Oberheim, den Kurzweil, den Korg, sowie ab 1983 durch den legendären DX7 von Yamaha, dessen Klänge auf der Frequenzmodulations-Synthese basieren und vom Musiker programmiert werden können. Ebenfalls 1983 kam der E-Mu II auf den Markt, mit dem man Klänge über das Mikrophon aufzeichnen, als Samples abspeichern, verändern und durch Tastendruck auf dem Keyboard abrufen kann.

Die Füller der Synthesizer, Sequenzer und Sampler wurde durch das Musical Instrument Digital Interface, kurz "MIDI", miteinander verbunden und ab 1982 erst über den 8-Bit Heimcomputer Commodore 64, dann ab 1985 über die grafische Oberfläche des Atari ST Computer gesteuert.

Das gesamte Equipment eines Studios war durch MIDI verbunden, wurde nach Bedarf bespielt und die Klangflächen, Sequenzen, Melodien und Effekte über den Computer synchron gesteuert. Beim Abspielen wurde das Musikstück auf einem Mehrspurband aufgezeichnet und abschließend auf Stereo abgemischt und auf Tonträger wie LP, MC (Music-Cassette) und ab 1982 auf dem optischen Massespeicher "CD" vervielfältigt.

Man kann davon ausgehen, dass alle E-Musiker der 70er bis 90er Jahre im Grundsatz nach diesem Verfahren gearbeitet haben, wobei jeweils

neue Geräte neue Klangfarben und die Erweiterung der Nutzungsmöglichkeiten einbrachten und damit die Sounds und Stimmungen der Songs immer wieder neu prägten. Bedeutende Musiker dieser ersten Stunden der elektroakustischen Musik waren über die Welt verteilt und inspirierten sich gegenseitig. Zu nennen sind neben Eberhard Schoener, Walter/Wendy Carlos, Tangerine Dream und folgende E-Musiker mit Nähe zur Science-Fiction:

Klaus Schulze (1947) deutscher Komponist, Musiker und Produzent gilt als konsequenter Wegbereiter der "Berliner Schule". Bekannt wurde er als Schlagzeuger bei "Tagerine Dream" durch seine Mitarbeit am Album "Electronic Meditation" (1970).

Die Faszination von Schulze für die aufkommende Elektronik der Synthesizer und Sequenzer und die Verbindung der Geräte über MIDI führte zur Entscheidung, ab 1971 als Solist zu arbeiten.

Schulzes musikalischer Schwerpunkt liegt in der Verbindung von Komposition, Spiel und Produktion eigener Werke, die sich durch breite, atmosphärische Klangteppiche, weite Hallräume, hypnotisch wirkende Sequenzen und prägnante Soli auszeichnen.⁶²

In diesem Stil entstanden Komposition wie "Irrlicht" (1972), "Cyborg" (1973), "Timewind" (1975), "Moondawn" (1976), "Dune" (1979), "DigIt" (1980), u.a. deren Titel bereits die Nähe des SF-Liebhhabers Schulze zu zentralen Themen der Science-Fiction kennzeichnen.

1973 startete Schulze sein erstes Solokonzert und demonstrierte damit, dass das Studioequipment auch auf einer Bühne eingesetzt werden konnte. Sehr gut eignete sich zu diesem Zweck wegen seiner spektakulären Größe und Optik das Modularsystem des "Big Moog", einem legendären Synthesizer der 1970er Jahre. Durch Ergänzung eines Sequenzers wurde der große Moog über Jahre hinweg zum zentralen Instrument des Solo-Musikers Schulze.

Aber Klaus Schulze war nicht nur kreativer Musiker sondern auch innovativer Produzent. Er investierte seine Erlöse aus Plattenverträgen und Live-Auftritten in ein Video-Studio in Winsen an der Aller und gründete dort 1978 das Label "IC" mit der Berliner Gruppe "IDEAL" (Neue Deutsche Welle) zuerst als "Independent Composers", dann ab 1979 mit dem italienischen E-Musiker Baffo Banfi und folgend ab 1982 mit Mergener/Weisser und 1984 mit SOFTWARE (Mergener/Weisser) sowie anderen Interpreten und Formationen als "Innovative Communication".⁶³

⁶² Interview 1980 Michael Weisser mit Klaus Schulze über SF und Musikelektronik, auf LP erschienen 1982, bei YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=LVB98PyDNnY>

⁶³ www.rice.de/10_MUSIK/1_Musik.html

Das markante Schwingenlogo "IC" stand für die stete Bewegung dieses Projektes, das sich durch anhaltende Innovation in Artwork, Sammelobjekten, strategischen Allianzen und Musikkonzepten unter Einbindung des Themas "Science-Fiction" auszeichnet.^{64 65}

Isao Tomita (1932-2016) japanischer Musiker und Komponist wurde weltbekannt durch seine Umsetzungen vorwiegend klassischer Stücke auf Synthesizer. Im Jahr 1975 erschien seine vermutlich bekanntestes Werk "Pictures at an Exhibition", vom russischen Komponisten Modest Petrowitsch Mussorgski ursprünglich für Klavier komponiert, in neuem Klang als Synthesizer-Fassung.

1976 setzte Tomita das Werk "Die Planeten" des englischen Komponisten Gustav Holst (1874-1934) um. Inspiriert von einem Mallorca-Aufenthalt und dem dort erwachsenen Interesse an der Astrologie schuf Holst im Zeitraum von 1914-1916 eine siebensätzliche Orchestersuite, die die damals bekannten 7 Planeten des Sonnensystems musikalisch umsetzt.

1977 veröffentlichte Tomita, neben einer Auswahl unterschiedlicher klassischer Werke, auf der Langspielplatte "Kosmos - Space Fantasy" eine Synthesizerfassung des Filmkomponisten John Williams (1932) zum SF-Klassiker "Star Wars" von George Lucas (1944).

Zu den großen Namen der Elektronischen Musik zählt auch der französische Musiker und Komponist Jean-Michel André Jarre (1948), der bereits ab 1970 mit dem Synthesizer experimentierte und dem eine steile Karriere bevorstand. Im Alter von 23 Jahren durfte Jarre sein Elektronik-Ballet "Aor" in der Pariser Oper aufführen. 1976 entstand sein erstes Studioalbum "Oxygène", das über PolyGram weltweit veröffentlicht wurde und ihm durch Verkauf von mehr als 12 Millionen Tonträger bis 2003 den Durchbruch als erfolgreicher Musiker sicherte. Zwei Jahre später erschien die ebenfalls synthesizerbasierte LP "Equinoxe", deren Kompositionen ähnlich wie "Oxygène" aufgebaut waren und die ebenfalls ein Millionen-Hit wurde.

Jean-Michel Jarre ist nicht nur bekannt als Komponist und Musiker, was in der Welt der Elektronik nahezu immer in einer Hand liegt, sondern auch als spektakulärer Live-Performer. Sein erstes Konzert fand 1979 vor mehr als einer Millionen Zuschauern auf dem "Place de la Concorde" in Paris statt und wurde von Lichteffekten, Groß-Projektionen und einem Feuerwerk zum gefeierten High-Tech-Spektakel.

1986 wurde Jarre zum 150-jährigen Jubiläum der texanischen Stadt Houston in das Lyndon B. Johnson Space Centers der

⁶⁴ www.rice.de/10_MUSIK/B_MUSIK_SOFTWARE/KKA_Presseinfo_2018.pdf

⁶⁵ "MusIC for the eyes of your mind", Gesamtkatalog der IC/DigitMusic GmbH, Hamburg/Bremen 1998, S. 3/4. Staatsarchiv Bremen.

Raumfahrtbehörde NASA eingeladen um dort ein Live-Konzert aufzuführen. Eigens zu diesem Anlass produzierte er das Album "Rendez-vous" und bewies auch hier sein Geschick für spektakuläre und visionäre Aktionen.

Der Astronaut Bruce McCandless brachte Jarre auf den Gedanken, eine Melodie vom Astronauten Ronald Erwin McNair im Verlauf der STS-51-L (Space Transportation System Mission) der Raumfähre Challenger in der Umlaufbahn der Erde mit dem Saxophon spielen zu lassen, die Teil des Gesamtwerks werden sollte.

Allerdings konnte diese Idee nicht realisiert werden, denn der Start der Challenger geriet zur größten Katastrophe in der US-amerikanischen Raumfahrtgeschichte und Jarre plante daraufhin zuerst, das Konzert abzusagen, führte es dann jedoch als ausdrückliche Hommage an die verstorbenen Astronauten der Challenger durch. Unter dem Titel "Rendez-vous Houston – A City In Concert" wurde die Skyline der Stadt in eine Licht- und Lasershow integriert, und mehr als 1.300.000 Zuschauer feierten dieses Space-Event.

Eine weitere, bekannte Persönlichkeit in der elektronischen Musik ist der griechische Komponist und Musiker Evangelos Odysseas Papathanassiou, kurz Vangelis, der 1943 geboren wurde und im Alter von 30 Jahren seine Solokarriere mit dem Schreiben von Filmmusiken startete. Unter Vertrag beim New Yorker Label "RCA Records" unter dem Management von Sony Music Entertainment baute Vangelis im Jahr 1975 seine "Nemo Studios" in London auf, komponierte, spielte und produzierte seine eigene Musik auf vorwiegend elektronischem Equipment.

1982 gewann Vangelis mit seiner ersten Synthesizer-Musik den Oscar für die Filmmusik von "Chariots of Fire" (Die Stunde des Siegers) und schuf im gleichen Jahr den Sound für den spektakulären SF-Film "Blade Runner". In beiden Film-Musiken war der Sound des polyphonen Yamaha CS-80 Synthesizers aus dem Jahr 1977 prägend.

Auch im Fall von Vangelis gab es wie bei Jean-Michel Jarre eine Kooperation mit der NASA, die die Atmosphäre ihrer öffentlichen Veranstaltungen gerne mit passender Space-Musik unterstützte. Für die Präsentation der Raumsonde "Mars Odyssey" und den "Jupiter Polar Orbiter JUNO", die beide im Jahr 2001 starteten, bearbeitete Vangelis die bereits 1993 geschriebene aber unveröffentlicht gebliebene pathetische Eroberer-Komposition "Mythodea" im typischen Sound des Yamaha CS-80.

Die großen Namen der Musikgeschichte, die eine "Space-Music" mit kreativen Effekten, tief gestaffelten Räumen, überraschenden Klangeffekten, Pathos und stets neuen Sounds schufen, wurden begleitet von vielen Solisten, Gruppen und kleinen engagierten

Musiklabels, um die sich ab den frühen 1980er Jahren eine eigene Szene engagierter Zuhörer, Sammler und SF-Leser bildeten. Eines der Labels war IC.

Die Klaus Schulze Gründung "IC / Innovative Communication" hat in den Jahren 1979 bis 1983 unter Klaus Schulze als Geschäftsführer, von 1983 bis 1994 unter Mark Sakautzky als Geschäftsführer und von 1994 an bis zum Jahr 2000 unter Bernd Heuer als Geschäftsführer mit großem Erfolg seinen Namen in die Tat umgesetzt, denn IC war ein Sammel-Becken für alle Freunde der elektroakustischen Space-Music mit Übergängen zu World-Music sowie zu Ambient und Trance.⁶⁶

Besonders mit dem SOFTWARE-Music-Project entstanden "Collector-Items" wie CDs mit den ersten Computergrafiken auf CD und Booklet-Cover, mit den ersten Präge-Hologrammen, mit applizierten Computerchips aus dem Bestand der NASA und original Apollo-11-Badges, die in sogenannten "Limited Editions" von 300 bis 1000 Stück erschienen und jeweils schnell vergriffen waren

Unter dem Titel "Digitale Kunst - Über die Entwicklungsgeschichte und die Perspektiven von Computergrafik und Computermusik" entstand 1987 im Bremer TMS-Verlag ein großformatiges Text-Bild-Booklet, das eine so hohe Nachfrage erfuhr, dass das IC-Label mit der Kombination von innovativen Booklets zu Themen der Science-Fiction mit dazu passender E-Musik experimentierte.

Die erste Verbindung der Medien Musik und Text in Form von LP und Print gelang mit einer Edition des SOFTWARE-Teams im Jahr 1987. In einem Klarsichtschuber wurde die Picture-Disc-LP "Digital-Dance" mit Fraktalgrafik und beigelegtem großem Booklet "Digital-Dance. Magic sounds from percussion island", herausgegeben, das eine bebilderte SF-Story von Herbert W. Franke enthielt. 1989 folgte ein ähnliches Sammelobjekt mit der Picture-Disc "Electronic Universe II" und dem Booklet "The Ultimate Digital Adventure", das unter dem Titel "Gesang der Elektronen" ein umfangreiches Interview mit dem SOFTWARE-Team veröffentlichte.⁶⁷

IC war auch das Independent-Label, das erste strategische Allianzen mit der Musik-Industrie und Unternehmen wie Airlines und Hotelketten eingegangen ist um seine originell gestylten LPs, MCs und CDs als Ausdruck medialer Kreativität, technischer Innovation und einer Mischung aus Space-Music und World-Music in die Welt zu bringen.⁶⁸

⁶⁶ Creative Director desIC-Projektes: Michael Weisser.

⁶⁷ Die Editionen befinden sich in der Sammlung des Staatsarchivs Bremen, Signatur StAB 10, B-FS-7 Weisser, Michael.

⁶⁸ "MusIC for the eyes of your mind", Katalog, Hamburg/Bremen 1998, Seite 39, im Bestand des Staatsarchivs Bremen, Signatur StAB 10, B-FS-7 Weisser, Michael.

So entstanden mit der Sampler-Serie "Galaxy Vol 1-3" (1990) Dokumente einer SF-Musik, auf denen u.a. Alan Parsons, Klaus Doldinger, Tangerine Dream, Vangelis, Mike Oldfield, Klaus Schulze, Ashra, Brian Eno vertreten waren und mit "Lunar Landing" (1994) entstand ein Album mit zahlreichen Original-Sounds der Mission, das dem Apollo-11-Team von 1969 mit Neil Armstrong, Michael Collins und Edwin Aldrin gewidmet wurde.⁶⁹

In diesem Sinn waren die Tonträger des Labels IC echte Science-Fiction, nämlich in die Zukunft gedachte Verbindungen von Inhalt und Verpackung und damit ein zeitgenössischer, intermedialer Ausdruck der 1980er und 1990er Jahre.⁷⁰

Tragisch aber unausweichlich war der Umstand, dass auch das Label "Innovative Communication" der fortschreitenden technischen Innovation zum Opfer fiel. Mit der Entwicklung der Compact Disc "CD" und der Massenproduktion des CD-Brenners ab Mitte der 1990er Jahre konnten die digitalen Tonträger von den vielen Sammlern kostengünstig selber kopiert und unter Freunden verbreitet werden, und mit der Entwicklung der MP3-Kompression ab 1982 und dem Ausbau des Internets war Zug um Zug der gesamte Musikmarkt von dieser neuen Technik betroffen und wurde revolutioniert.

Die dramatisch zunehmenden "Raubkopien" wurde zum großen Thema der Industrie, denn absinkende Käufe und deren Folgen veränderten radikal die Situation für Labels, Verlage und die Musiker.

Die Verkaufszahlen und Umsätze zeigen, dass die Vinyl-LP von 1984 bis 1987 ihren Höhepunkt hatte, dann steil absank. Diesem Verlauf folgte die MC (Music-Cassette), die wegen ihrer Mobilität über den "Disc-Man" im Verkauf noch weit über der LP lag und erst mit leichter Verzögerung ab 1990 abstürzte. Diese Niedergänge korrelierten mit dem Aufstieg der CD, die ab 1988 einen extremen Erfolg verzeichnete, der 1997 seinen Höhepunkt fand und seinerseits dann abstürzte, was wesentlich auf das Kopieren zurückzuführen war. Im Jahr 2001 wurden erstmals mehr CDs auf privatem Equipment gebrannt als industriell gepresst!⁷¹

Der Grund dieser dramatischen Veränderung liegt im physikalischen Prinzip der höheren Effizienz von Elektronik gegenüber der Mechanik. Während die LP und die MC mit vielen beweglichen Teilen arbeiteten, wurden diese im Fall der CD durch die Digitalisierung und optische

⁶⁹ Various, "Lunar Landing" (Electronic/Ambient) Innovative Communication 1994, Discogs, www.discogs.com

⁷⁰ 2016_SF_Hammerl_Weisser, Interview über die Geschichte des Labels IC. Als PDF archiviert.

⁷¹ Werner Herpell, "Warmes Vinyl und kalte Streams" in: Weser-Kurier Bremen vom 15.7.2019, S. 17.

Speicherung drastisch reduziert und folgend durch das Kompressionsverfahren MP3 zu Datenpaketen (Dateien) in Form von Ladungszuständen und fließenden Strömen entmaterialisiert. Parallel zu dieser Veränderung des Mediums vollzog sich das Verhalten der Nutzer, die einst Käufer und Sammler von Tonträger waren, dann selbst die Tonträger kopierten, dann die Musikdateien als MP3-Format auf ihre iPods, Harddiscs und ab 2007 mit der Einführung des iPhones auf den multifunktionalen Smartphones sammelten und schließlich (auch über die Smartphones) immer mehr die Streaming-Dienste buchten, um stets die neuesten Songs konsumieren zu können. Heute gilt die Devise: "Hören statt haben". Und alle Nutzer leben im steten Strom der Klänge... apropos "Strom". Wie viel Strom "kostet" die rasant immer weiter wachsende neue Welt des Internets der Meinungen und Dinge mit ihren Servern und Verstärkern? Gibt es ein Limit? Und was kommt dann?

Mit der Veränderung der Musikkultur vom festen Sammeln zum flüchtigen Erleben ging auch die Ära des Labels IC im Jahr 2000 zu Ende, IC wurde an die Pallas-Gruppe in Diepholz verkauft, die Bestände wurden weitestgehend aufgelöst und die Tonträger und Editionen des SOFTWARE-Teams gingen als exemplarische Beispiele für innovative Medienhybride in die Sammlungen des ZKM / Zentrum für Kunst und Medien in Karlsruhe, an die Kunsthalle in Bremen sowie an das Klaus-Kuhnke-Archiv für populäre Musik in der Hochschule für Musik in Bremen. Heute ist der historische Musikkatalog der Formation über discogs oder amazon zu erhalten oder per Stream über "100% Electronica" in New York zu beziehen.⁷²

Die Auszeichnungen und Awards

Die Ehrungen für kreative Leistungen in der SF sind ein wichtiger Baustein der Kommunikation und des Wir-Gefühls der Fangemeinde. Awards zielen darauf ab, dass das Genre in den eigenen Reihen gepflegt, dass Leistungen hervorgehoben und geehrt und dass die SF auch außerhalb ihrer Szene von einer möglichst breiten Öffentlichkeit positiv wahrgenommen wird.

1. Die Auszeichnungen konzentrieren sich im deutschsprachigen Raum auf einen Preis: Der Kurd-Laßwitz-Preis wurde 1980 von Uwe Anton, Hans-Ulrich Blöttcher und Werner Fuchs nach dem Vorbild des US-amerikanischen "Nebula Award" ins Leben gerufen. Dieser Preis hat den Anspruch, der Literaturpreis zur deutschsprachigen Science-Fiction zu sein, der von den SF-Schaffenden in Deutschland, Österreich und der Schweiz in einem demokratischen Wahlverfahren vergeben wird.

⁷² <https://software.100percentelectronica.com>

"Der Preis wird jährlich vergeben und prämiert die besten Leistungen innerhalb eines Kalenderjahres. Die Nominierungen erfolgen im Verlauf dieses Kalenderjahres durch die Abstimmungsberechtigten. Das sind alle Personen, die im deutschsprachigen Raum mittels der Science-Fiction-Literatur zumindest einen Teil ihres Lebensunterhalts bestreiten. Hierzu zählen Autoren, Übersetzer, Lektoren, Herausgeber, Verleger, Graphiker und Journalisten, die im Bereich der Science-Fiction arbeiten und bereits mehrfach veröffentlicht haben. Sowie bisherige Preisträger und mehrfach Nominierte. Die Aufnahme in den Kreis der Abstimmungsberechtigten erfolgt durch den Treuhänder aufgrund geeigneter Nachweise des Antragstellers." ⁷³

Die Vergabe erfolgt in bis zu acht Kategorien, mit Stand 2019 sind dies die Kategorien Roman, Erzählung, ausländisches Werk, Übersetzung, Graphik und Hörspiel sowie zwei Sonderpreis-Kategorien. Interessant ist der historische Hintergrund weshalb die SF-Kenner im Jahr 1980 diese Namensnennung gewählt haben, denn es ist die Erinnerung an einen, in Vergessenheit geratenen, deutschen Wissenschaftler und Lehrer.

Der Kurd-Laßwitz-Preis geht auf den deutschen Gymnasialprofessor, Hofrat und Schriftsteller Carl Theodor Victor Kurd Laßwitz (1848-1910) zurück, der als Sohn eines Unternehmers und Politikers geboren wurde und Mathematik sowie Physik an den Universitäten in Breslau und Berlin studierte. Laßwitz promovierte und arbeitete als Gymnasiallehrer in den Fächern Mathematik, Physik und Philosophie. Besonderes Engagement zeigte Laßwitz in der Volksbildung mit populären Vorträgen zu Themen aus den Naturwissenschaften, der Philosophie und Literatur, die er vornehmlich in der "Mittwochsgesellschaft" in Gotha als deren Mitgründer ab 1884 vortrug. Zu seinen literarischen Werken zählen "Bilder aus der Zukunft - Erzählungen aus dem 24. und 39. Jahrhundert" (1874), "Seifenblasen - Moderne Märchen" (1894), sowie der Roman "Auf zwei Planeten" (1897), der mit einem Umfang von mehr als 1.000 Seiten zu den wichtigsten deutschen SF-Romanen gezählt wird, und der nachweislich für den Pionier der Raumfahrt Eugen Sänger und für den Astronomen Karl Stumpff Inspirationen für deren Interessen und deren spätere Berufsorientierung bot. Die humanistischen und deutlich pazifistischen Ansichten von Kurd Laßwitz wurden unter den Nationalsozialisten verboten und so geriet sein Werk in den 30er Jahren in Vergessenheit.

⁷³ www.kurd-lasswitz-preis.de

So ist der Kurd-Laßwitz-Preis als Hommage an diesen engagierten "Verknüpfer" von Naturwissenschaften und Geisteswissenschaften mit dem Schwerpunkt "Zukunft" zu verstehen, und er ist ein wirkungsvolles Medium, um die Fan-Szene rund um das Thema Science-Fiction jedes Jahr erneut zusammenzuführen.

Ab 1991 übernahm Udo Klotz die Organisation der Nominierung, Wahl, Auswertung, Presseinformationen, Laudatio sowie Moderation der Verleihung und bietet damit der Science-Fiction Szene nunmehr seit fast 20 Jahren einen demokratisch gewählten Spiegel aktueller Kreativität der Wissenschaftsdichtung in Text und Bild.

Die Hintergründe des Kurd-Laßwitz-Preises sind ein konkretes Beispiel für das extrem hohe, persönliche Engagement, das allgemein im Fandom verbreitet ist, so kann man es der Beschreibung von Udo Klotz entnehmen:

"Der KLP ist ein Fanprojekt, es gibt keinen Träger, Sponsor, Verein oder Stiftung. Damals (1980) hatten drei Aktive die Idee und haben alles gestartet und die ersten Jahre den Preis organisiert.⁷⁴

Ab 1984 hat das dann Uwe Luserke übernommen, seit 1991 bin ich das Ein-Mann-Team. Mit Ausnahme der Hörspieljury, die von Horst Tröster organisiert wird (auch "nur" ein Fan, der aber hohe Sachkenntnis besitzt und ein sehr gutes Sachbuch zum SF-Hörspiel geschrieben hat), mache ich alles alleine: Organisation von Nominierungsphase und Wahl, Verwaltung der Adresslisten und Informieren der Abstimmungsberechtigten, Nominierten und Fachpresse, Erstellen und Aktualisieren der Webseiten, Erstellen der Urkunden und Laudationes, sowie die Moderation der Preisverleihung (wobei ich hier oft Unterstützung beim Verlesen der Laudationes habe).

Das Ganze finanziere ich aus eigener Tasche, wobei dank E-Mail die Portokosten inzwischen vernachlässigbar sind. Aber ich besorge mir alle zur Nominierung vorgeschlagenen Bücher (teils mit Unterstützung der Verlage) und zahle meine Reise zur Preisverleihung.

Die Preisverleihungen finden immer im Rahmen eines SF-Cons statt, da bin ich dann Gast (derzeit abwechselnd beim Penta-Con in Dresden und beim ElsterCon in Leipzig), aber deswegen gibt es außer der Urkunde auch keinen Geldpreis für die Preisträger oder eine Übernahme von Reise- bzw. Übernachtungskosten.

In Summe ist der KLP für mich ein Hobby, das viel Zeit und auch einiges an Geld kostet, aber dafür habe ich nicht nur die Bücher, sondern auch die vielen Kontakte zu den Preisträgern und Nominierten.

Wenn ich SF lese, dann ist die Chance sehr groß, dass ich den Autor oder den Übersetzer persönlich kenne – und das macht meine Form des Hobbys auch zu etwas Besonderem."⁷⁵

⁷⁴ www.kurd-lasswitz-preis.de/KLP/KLP_Geschichte.htm

2. Neben dem Kurd-Laßwitz-Preis bietet auch der Science-Fiction Club Deutschland e.V. seit 1985 eine Ehrung der "besten" deutschsprachigen SF-Literatur. "Der Deutsche Science Fiction Preis" bewertet den besten Roman und die beste Kurzgeschichte des jeweiligen Vorjahres. Dotiert ist jede der Kategorien mit 1.000 €. Überreicht wird der Preis auf dem Jahreskongress des SFCD (Science Fiction Club Deutschland e.V.). Ein Preiskomitee, dessen Arbeitsweise der Verein in einer Geschäftsordnung festgelegt hat, entscheidet über die Vergabe. Das Komitee setzt sich jedes Jahr neu zusammen, es hat derzeit 10 Mitglieder.

Den Unterschied zum Kurd-Laßwitz-Preis sieht der Verein darin, "dass nur hier auch etwas unbekanntere Texte von hoher Qualität eine Chance haben, entsprechend gewürdigt zu werden."

Die Intention: "Der SFCD geht davon aus, dass die Preisträger auch außerhalb des Clubs Beachtung finden, sei es in Internetforen als auch in der überregionalen Presse."^{76 77}

3. Der dritte Preis, der unter dem Namen "Der Deutsche Phantastik Preis" firmiert, wird jährlich von den Besuchern des Online-Magazins Phantastik-News.de in verschiedenen Kategorien vergeben. Für die Phantastik-News zeichnet Guide Latz in Stolberg verantwortlich. "Phantastik-News ist ein von Fans betriebener Service, um Nachrichten phantastischen Inhalts zu verbreiten. Die Site ist kein Webshop und auch kein Verlag. Mit dieser Site wird kein Gewinn erwirtschaftet."⁷⁸

Die Kategorien sind weit gefächert: Bester deutschsprachiger Roman, bestes deutschsprachiges Romandebut, bester internationaler Roman, beste deutschsprachige Kurzgeschichte, beste Originalanthologie/ Kurzgeschichten-Sammlung, beste Serie, bester Grafiker, bestes Sekundärwerk und beste Internetseite.

Im Gegensatz zu den anderen beiden Preisen ist der dpp nicht auf Science Fiction beschränkt sondern umfasst auch Werke aus den Bereichen Fantasy und Horror/Grusel.

Hier entscheiden im Prinzip allein die Leser von Phantastik-News.de, allerdings wurden einige Kontrollen in das Vergabeverfahren eingebaut um eventuelle Manipulationen zu erschweren. Der Deutsche Phantastik Preis ist mit seiner Vergabepaxis der einzige, bei dem der "normale

⁷⁵ Udo Klotz, Mail-Statement KPL vom 01.07.2019. Als PDF archiviert.

⁷⁶ Uwe Weiher, Deutsche Science Fiction Preise, VÖ 2015 in: Zauberspiegel-online. Als PDF archiviert.

⁷⁷ www.dsfp.de/der-preis - siehe: SFCD, Der DSFP o.D. als PDF archiviert.

⁷⁸ www.phantastik-news.de/modules.php?name=imp

Leser" abstimmen kann. Die Preisverleihung findet auf dem Buchmesse-Con statt.

Die Initiative "Phantastik-News.de" ist nur möglich durch das Internet. Das zeigt, dass die neuen, digitalen Medien und das Prinzip der Vernetzung auch neue Formen von Austausch und Übereinkunft in einer Szene erschließen.

Interessant ist im Vergleich der verschiedenen Preis-Vergabe-Modelle die Tatsache, dass sich drei (!) Veranstalter in einen hohen Aufwand begeben. Das beweist ein hohes Maß an Engagement und an einem engen Miteinander. Hier wird also nicht nur gelesen sondern auch in den verschiedenen Szenen intensiv kommuniziert und bewertet.

Jede Szene scheint dabei zu eigenen Kriterien zu kommen, das verbreitert die Chance für alle Teilnehmer.

Die Magazine

Die Diskussion über die große Welt der Fantastik und darin auch über die Welt der Science-Fiction wird aktuell im deutschsprachigen Raum durch vier sehr engagierte und qualitativ in gleicher Weise hochwertige Magazine bereichert, die nicht etwa Konkurrenz sind, sondern die sich sinnvoll ergänzen.

1. Die ANDROMEDA NACHRICHTEN liegen mit bislang 266 Ausgaben bereits erfolgreich im 50. Jahrgang. Sie bilden das kommunikative Rückrad des Science Fiction Clubs Deutschland e.V. und werden herausgegeben, gestaltet und produziert von Michael Haitel, dem redaktionelle Mitarbeiter zur Seite stehen.

Das Magazin informiert über SF-Tagungen, den Kurt Laßwitz-Preis für SF, Neuerscheinungen, Hörbücher, Comics, Filme, Computerspiele, Neuigkeiten bei Verlagen, den Serienhelden Perry Rhodan etc.

Einen großen Bereich nehmen die Besprechungen von Neuerscheinungen ein, um den Lesern Anhaltspunkte zur Einschätzung und zum Kauf zu geben.

Hervorhebenswert sind Informationen unter "Science" über neue Forschungen, neue Erkenntnisse, neue Technologien in Physik, Chemie, Biotechnologie, Raumfahrt etc., die den Autoren Anregungen für SF-Themen geben könnten.

Auf die Frage nach der Selbsteinschätzung der Vereins-Publikationen antworten die Vorsitzenden Recktenwald und Boldt: "Sowohl die ANDROMEDA NACHRICHTEN (AN) wie auch das ANDROMEDA SF MAGAZIN (ASFM) versuchen immer, mit aktuellen Themen nicht nur das reine Fandom anzusprechen. Der Verbreitungsgrad ist aber gerade dort am größten. Man muss aber auch ehrlich sein: Die verschiedenen ComicCons, die mit Comic, Film, Buch, CosPlaying, Wrestling und vielen

anderen Themen ein vielschichtiges Publikum ansprechen, erhalten in der allgemeinen Öffentlichkeit nur wenig Beachtung und dies zeigt sich auch in der Berichterstattung der Medien." ⁷⁹

Mit rund 100 Seiten liegt dieses anspruchsvolle und themenoffene Magazin im A4-Format bei hoher Qualität in Form und Inhalt gut in der Hand und ist auf Sammeln angelegt. Die Erscheinung erfolgt 4 mal im Jahr 1/4/7/10. Der Preis liegt bei 9,49€.

2. Das Farbmagazin "EXODUS" bietet nach seiner Erst-Erscheinung in den 1980er Jahren in neuer Form ab 2003 in seinem Schwerpunkt keine Sekundärinformationen über SF sondern konzentriert sich auf ausgewählte Beispiele von literarischer SF in Form von Kurzgeschichten, die mit ausdrucksstarken Illustrationen verbunden sind. Damit bietet das A4-formatige Magazin auf rund 100 Seiten der farbigen Grafik ein Forum und damit den Lesern einen echten Mehrwert.

EXODUS erscheint in der Regel ein- bis zweimal im Jahr, wird am Redaktionsort Düren von den Autoren René Moreau, Olaf Kemmler und Fabian Tomaschek herausgegeben und von der Digital Print Group in Nürnberg als Broschur hergestellt.

Besonders hervorhebenswert in der Ausgabe 38/2019 ist ein 6-seitiger Essay zum aktuellen Thema "Wie politisch ist die deutsche Science Fiction", in dem der Literatur- und Geschichtswissenschaftler Dr. Dirk Alt neun Genre-Autoren befragt und sie Stellung beziehen lässt. Damit reflektiert dieses Magazin für "Science Fiction Stories & Phantastische Grafik" tragende Inhalte der SF über Statements der Autoren Andreas Brandhorst, Thorsten Küper, Michael K. Iwoleit, Thomas Franke, Uwe Post u.a., die der Frage nachgehen, ob ein höherer Grad an Politisierung für die SF wünschenswert wäre.

Der Hinweis "Feed your brain!" auf einem Faltprospekt zu EXODUS kommt diesem Anspruch nach und verweist auf aktuelle Themen und kritische Reflektion auch in Zukunft. Der Preis liegt bei 13,90€.

3. "!TIMEMACHINE" - "Das Science Fiction FAN-ZINE" ist mit der aktuellen Ausgabe 2 frisch auf dem Markt. Herausgegeben wird es vom 2004 gegründeten Wurdak-Verlag in Nittendorf bei Regensburg, der seinen Schwerpunkt unter dem Slogan "Bücher für Leute mit Fantasie" auf die deutschsprachige Phantastik und Science-Fiction gelegt hat. Besonders ins Auge fallen die hohe Qualität der Beiträge, die mit viel Rechercheaufwand geschrieben sind, wie die 18-seitige Sammlung von Rezensionen über Bücher zur Lunaren Science-Fiction, die vom Redaktionsmitglied Udo Klotz verfasst wurde. Hier sind die Fantasien

⁷⁹ Fragen von Michael Weisser an die Vorsitzenden des SFCD e.V. und die Antworten von Thomas Recktenwald und Ralf Boldt am 6. Juli 2019. Das vollständige Interview ist als PDF archiviert.

und Visionen von Literaten aus vielen Jahrzehnten zusammengetragen um dem Leser eine möglichst gute Orientierung zu geben.

"!Timemachine" trifft bewusst eine Auswahl und konzentriert seine Rezensionen auf "SF-Perlen", wagt sich sachkundig auf 14 Seiten an das Thema "Religion und Science Fiction" und an einen 6-seitigen Rückblick "Science Fiction History - Was in der phantastischen Literatur vor 100, 75, 50 und 25 Jahren geschah".

Bei insgesamt 64 Seiten im Format A4 geheftet wird deutlich, dass dieses Magazin nicht auf die Fläche der Vielfalt sondern auf die Tiefe von Qualität und Übersicht setzt. Der Preis liegt bei 4,90€.

Möglich sind diese aufwändigen Periodika durch das Engagement der Herausgeber und durch die Möglichkeiten des Desk-Top-Publishings, bei dem die Erstellung der Druckvorlagen auch außerhalb des kostenintensiven Grafikstudios und der Druckerei auf dem Home-Computer geleistet werden kann.

Offen bleibt bisher die Antwort auf die Frage, inwieweit diese Magazine in kommender Zeit noch experimentierfreudiger werden und sich für die neuen Möglichkeiten neuer Medien und Vernetzungen öffnen.

4. Was das wissenschaftlich orientierte "Quarber-Merkur" Magazin angeht gibt es im Bezug auf seine Geschichte einige blinde Flecken. Um diese zu lüften hat der Herausgeber Dr. Franz Rottensteiner eine Reihe von Fragen beantwortet.⁸⁰

MW: Welches Geheimnis steht hinter dem Namen "Quarber Merkur"?

FR: „Quarb“ ist ein kleines Talstück im Piestingtal in Niederösterreich, meine Heimat. "Merkur" ist klar. Es gibt ihn seit 1963, bis zur Nr. 84 als unillustrierte, mit Wachsmatrizen auf Saugpost vervielfältigte Zeitschrift, eine Zeitlang erschienen Beiträge auch in anderen Fanzines wie „Mutant“ meistens von mir allein hergestellt und versandt. Seit Nr. 85 als gedruckte Zeitschrift im Format DIN A5 im edfc bis 109/110 (2009). Seit 2010 mit Nr. 111 im Verlag Lindenstruth.⁸¹

MW: Erschien der Quarber Merkur seit 1963 kontinuierlich und hat nur den Verlag gewechselt oder gab es auch eine oder mehrere "Leerzeiten"?

FR: Meiner Erinnerung nach erschien er ziemlich kontinuierlich, ohne Pausen.

⁸⁰ 2019_SF_Rottensteiner_QuarberMerkur, Mail als PDF archiviert.

⁸¹ edfc = Erster Deutscher Science Fiction Club e.V. (Passau).

MW: Handelt es sich medial gesehen um ein Magazin (Zeitschrift) oder um eine Anthologie (Auswahl von literarischen Texten)?

FR: Es handelt sich um ein Magazin mit rein sekundärliterarischen Texten, Essays und Kritiken (im „Seziertisch“).

MW: Und gab es einen Wechsel bei der Verarbeitung vom Gehefteten (Nr.1 bis 110) zum Gelumbackten (ab 111)?

FR: Die Hefte bis 84 waren geheftet, die späteren Ausgaben bei edfc und Lindenstruth gedruckt und gelumbackt.

MW: Ist das Zitat (der "Schlachtruf") "Kampf der verderblichen Schundliteratur" mit Augenzwinkern gemeint? Oder sieht sich Quarber Merkur als engagierter Verfechter von Qualität?

FR: Das Motto war mit etwas Augenzwinkern gemeint, aber der QM sah sich immer als Verfechter von Qualität, damals wie heute.

Ist der Hinweis "unillustrierte Literaturzeitschrift" immer eingehalten worden? Gab es wirklich nie Illustrationen? Warum nicht? Und wird es sie künftig auch nicht geben?

FR: "Unillustriert" war vor allem den begrenzten technischen Möglichkeiten der Vervielfältigung mit Wachsmatrizen geschuldet. Ab Nr. 85 waren Illustrationen möglich, vor allem Abbildungen von Buchcovers, Autorenphotos und dgl.

MW: Wie sieht der Herausgeber die Intention von "Quarber Merkur"?

FR: Die Intention war immer Information über phantastische Literatur aller Art und Hervorhebung guter Werke durch Kritik.

MW: In seinem 1972 im Quarber Merkur erschienenen Essay "Science-Fiction: ein hoffnungsloser Fall – mit Ausnahmen" beschreibt Stanislaw Lem eine "Betondecke", die das "untere Reich" der Trivialliteratur, einschließlich der Science-Fiction, vom "oberen Reich" der seriösen Literatur trenne.

Was sagten Sie zum Statement von Lem: Die Science-Fiction, sei ein "merkwürdiges Phänomen", sie stamme "aus dem Bordell und möchte in die Paläste einbrechen". Trifft diese Aussage ihrer Meinung nach zu?

FR: Die scharfe Grenze zwischen Hochliteratur und Trivialliteratur ist weitgehend eine deutsche Erfindung, die sich so kaum mehr aufrechterhalten lässt. Lem war in dieser Hinsicht extremer als die deutsche Literaturwissenschaft, seine literarischen Ansichten sind oft sehr zweifelhaft. Insbesondere würde ich sagen, dass es durchaus so etwas wie eine intelligent gemachte Unterhaltungsliteratur gibt und geben soll. Und so manches, was Lem geschrieben hat, ist ziemlich trivial.

MW: Sie haben als Bibliothekar, Herausgeber und Autor die Entwicklung der Textverarbeitung aus dem analogen in das digitale Zeitalter sehr praktisch erlebt - nicht nur bei sich selber sondern auch in den vielen Texten anderer, die Sie gelesen haben.

Konnten Sie feststellen, dass diese neue Form der Erfassung, Speicherung, Veränderung und Weiterverarbeitung von fixierter Schrift zu einer Veränderung von Text-Inhalten geführt hat?

Als konkretes Beispiel kann man "Die fantastische klingende Geschichte DEA ALBA" nennen, die Sie 1988 in der Phantastischen Bibliothek herausgegeben haben. Die Geschichte entstand 1987 auf Rechnern des gleichen Typs, der Text wurde zwischen München und Bremen per Diskette ausgetauscht und derart wachsend geschrieben.

Diese Geschichte wurde NUR möglich, weil die neue, digitale Technik der Textverarbeitung mit einem Editor zur Verfügung stand.

Der wechselseitige Eingriff beider Autoren in jeden entstehenden Gedanken, in jede Formulierung, in jeden Satz und sogar in jedes einzelne Wort macht nicht nur die Kreation einer ganz neuen Schreibtechnik und eines ganz neuen Stils möglich, sie erfordert auch besondere Qualitäten der Teilnehmer nämlich höchsten gegenseitigen Respekt und Ausschluss aller Konkurrenzgefühle.⁸²

FR: Die Technik erleichtert die Zusammenarbeit zwischen räumlich getrennten Co-Autoren ungemein, aber es gibt genügend Beispiele aus der Literatur über eine solche Zusammenarbeit mit konventionellen Mitteln (etwa die Brüder Strugatzki oder Pohl und Kornbluth).

Der Computer aber hat zweifellos dazu geführt, dass Autoren große Textmengen leichter organisieren und strukturieren können. Dem ist es zweifellos auch zu verdanken, dass die Romane jetzt immer länger werden (aber nicht notwendigerweise komplexer). Der PC erleichtert die Massenproduktion von Literatur, hat aber meiner Meinung nach nicht dazu geführt, dass die Texte selbst besser wurden.

Unter dem Rückblick "das langlebigste Magazin zur Science Fiction und Phantastik weltweit!" zu sein erscheint "Quarber Merkur" jährlich nach genügend vorliegendem Material als Paperback in einem Umfang von 280 bis 320 Seiten.⁸³

Facit: Das Magazin "Quarber Merkur" wird seinem Namen gerecht: Ein kleines, naheliegendes Tal in Niederösterreich wird als Heimat des Herausgebers verbunden mit dem fernen "Merkur", der als kleinster und schnellster Wandelstern im Sonnensystem seine Bahnen zieht. Er ist schwer zu entdecken und rastlos in Bewegung.

⁸² www.rice.de/09_PUBLIKATIONEN/EDIT_QR/QR6_Verlagsinfo_DeaAlba_2017.pdf
- 2017 SF-Edit "DeaAlba". Als PDF archiviert.

⁸³ 2019, Quarber Merkur - Lindenstruth. Als PDF archiviert.

Die Vereine

Im deutschsprachigen Bereich ist der SFCD e.V. der tragende Verein, in dem sich die Freunde der SF und Fantastik treffen und austauschen.⁸⁴

Zu nennen wäre als weiterer Verein der "Fantasy Club e. V." mit Sitz in Darmstadt, der die rechtliche Basis für FOLLOW (Fellowship of the Lords of the Lands of Wonder) bildet, einer Heimat für Menschen, die sich speziell für Rollenspiel interessieren.

Im Fantasy-Club geht es besonders darum: "Fantasy nicht nur zu lesen, in Filmen und Spielen zu konsumieren, sondern Fantasy zu entwickeln und zum Leben zu erwecken, das ist Follow. Seit Jahrzehnten (gegründet im Jahre 1966) der erfolgreiche Versuch, eine komplette Welt mit vielen unterschiedlichen Völkern, Zivilisationen und Kulturen zu simulieren.

Dieser »etwas andere« Verein beschäftigt sich mit der Simulation der Fantasy-Welt Magira. Durch aktive und kreative Teilnahme der Fellows (wie sich die Mitglieder selbst nennen), zeichnet sich Follow aus, erwacht die Welt Magira immer wieder zu neuem, phantastischen Leben."⁸⁵

Follow beschreibt seine Intentionen auf seiner Web-Seite follow.de: Er "ist kein Verein im eigentlichen Sinne, dennoch benötigt auch eine Vereinigung wie Follow in gewissen Aspekten einen rechtlichen Rahmen. Der Fantasy Club e.V. kümmert sich als Serviceverein um die Mitgliederverwaltung, bzw. um die Erstellung und Herausgabe des Magazins Follow, in dem sich die Kulturen Magiras vier Mal jährlich in vielerlei Form produzieren.

Um in Follow mitmachen zu können, muß man nicht zwingend Mitglied im FC sein, hierfür reicht die Mitgliedschaft in einem Clan. Jedoch sollte man eine Mitgliedschaft in Erwägung ziehen, um das Magazin Follow zu erhalten."

"Die Perry Rhodan FanZentrale e. V." (PRFZ) in Rastatt ist der Zusammenschluss von Interessierten der Serie PERRY RHODAN. Mit über 1.000 Mitgliedern ist dies die zur Zeit größte Organisation. Hier erscheint regelmäßig das Magazin SOL.

Über die deutsche Szene hinaus hat in Großbritannien die 1957 gegründete "British Science Fiction Association" (BSFA) eine ähnliche Funktion wie der SFCD. Dieser Verein veröffentlicht für seine Mitglieder ein vierteljährlich erscheinendes Magazin sowie sporadisch Sonderpublikationen, veranstaltet eine Tagesconvention rund um ihre Mitgliederversammlung und vergibt den "British Science Fiction Award".

⁸⁴ <https://www.sfcd.eu>

⁸⁵ <https://follow.de/wp/follow-was-ist-das/>

Bestimmend für die deutschsprachige Szene ist der SFCD, der professionell und mit viel Engagement geführt wird. Zur Geschichte dieser Initiative äußern sich die Vorsitzenden Thomas Recktenwald und Ralf Boldt: "Der SFCD wurde am 04.08.1955 durch Walter Ernsting aka Clark Darlton, Forrest J. Ackermann, Raymond Z. Gallun, Hugo Gernsback, Walter Spiegl und Julian Parr gegründet. Er kann von sich behaupten, der erste und damit älteste offizielle SF-Club in Deutschland zu sein.

Ernsting erhoffte sich einerseits mehr Leser und Abonnenten für die in Deutschland erscheinenden Heftromane, wollte aber auch für die SF-Fans eine Kommunikationsplattform bieten. (Wir befinden uns ja noch weit vor dem Zeitalter von Internet und E-Mail).

Die Fans führten meist ein Gettodasein und hatten Probleme, im näheren Umkreis Gleichgesinnte zu finden. Denn die SF, die in Westdeutschland ja meist aus angloamerikanischen Übersetzungen bestand, war (noch) nicht salonfähig, sondern galt als Heftchen- oder Schundliteratur.

Der SFCD hat aktuell 327 Mitglieder. Diese Anzahl ist seit Jahren durch Ein- und Austritte ziemlich konstant. 293 Mitglieder sind männlich und 34 Mitglieder weiblich.

Die Zusammensetzung gestaltet sich per Juni 2019 wie folgt:

1%	der Mitglieder sind unter 30 Jahre alt
4%	der Mitglieder sind zwischen 30 und 39 Jahre alt
13%	der Mitglieder sind zwischen 40 und 49 Jahre alt
43%	der Mitglieder sind zwischen 50 und 59 Jahre alt
25%	der Mitglieder sind zwischen 60 und 69 Jahre alt
12%	der Mitglieder sind zwischen 70 und 79 Jahre alt
2%	der Mitglieder sind 80 Jahre und älter

Da dem Verein aus nicht mehr ermittelbaren Gründen in den 1970er Jahren die Gemeinnützigkeit aberkannt worden war, wurde Ende der 1980er Jahre unter Mithilfe eines Rechtsanwalts die Satzung komplett überarbeitet, mit dem Ziel, die Gemeinnützigkeit wiederzuerlangen. Der entsprechende Paragraph lautet in der Fassung vom 22.08.1970: §4: Der Verein bezweckt den Zusammenschluss aller an den Problemen der Science Fiction interessierten Personen. Er erstrebt die Förderung und Verbreitung des Gedankens der friedlichen Weltraumfahrt und damit verbunden die Förderung der Jugendpflege, der internationalen Gesinnung, der allgemeinen Toleranz und des Völkerverständigungsgedankens auf diesem Gebiet.

Der schriftliche und mündliche Gedankenaustausch der Mitglieder wird durch die Herausgabe von Publikationen und die Veranstaltung von Mitgliedertreffen gefördert.

Der Verein verfügt über eine eigene Phonotheek, die allen Mitgliedern zur kostenlosen Benutzung zur Verfügung steht.

Der Verein verfolgt weder wirtschaftliche noch weltanschauliche oder politische Ziele."⁸⁶

Die Festivals und Kongresse

Zwei sehr unterschiedliche Beispiele markieren die grundsätzlichen Typen für den Austausch von Informationen und Meinungen in der SF/Fantasy Szene:

1. Festival: Die SF/Fantasy-Szene bietet eigene Festivals, sogenannte Conventions an, die von Lesungen, Podiumsdiskussionen, WorkShops, Vorträge, Grafik-Ausstellungen, Video-Filmen, Verkaufsständen und dem persönlichen Austausch der Teilnehmer leben. Da gibt es den ColoniaCon, DreieichCon, ElsterCon, GarchinCon, HanseCon, LuxCon, MarburgCon, die sich vom Namen her meist auf den Ort des Treffens beziehen.

Daneben gibt es für Festivals auch poetische Bezeichnungen wie "Hinterm Mond", eine Veranstaltung, die vom SF-Autor und Szenen-Kenner Norbert Fiks in der ostfriesischen Stadt Leer organisiert wird. Nach den Veranstaltungen im Herbst 2014 und 2018 wird nun zum "3.Tag der Science-Fiction-Literatur in Ostfriesland" eingeladen, der im Oktober 2020 wieder im historischen Kulturspeicher in Leer als eine Mischung aus Vortrag, Lesung, Diskussion, Austausch und einer "besonderen Attraktion" durchgeführt werden soll.⁸⁷

Wie ambitioniert und hilfreich solche oft privat organisierten Veranstaltungen sein können zeigt der Umstand, dass diesmal dem Thema "Frauen als SF-Autorinnen" Raum durch Lesung aus ihren Werken gegeben wird. Norbert Fiks in seinem Newsletter:

"Die Sichtbarkeit von Autorinnen in der SF ist ein Thema, über das in der Szene seit einiger Zeit international und auch bei uns engagiert diskutiert wird. Oft wird angemerkt, dass »alte weiße Männer« das Genre dominierten und Frauen nicht zum Zuge kämen, etwa bei der Vergabe der einschlägigen SF-Preise. Tatsächlich hat nur eine Frau den seit 1980 vergebenen Kurd-Laßwitz-Preis in der Kategorie »Romane« gewonnen;

⁸⁶ Fragen von Michael Weisser an die Vorsitzenden des SFCD e.V. und die Antworten von Thomas Recktenwald und Ralf Boldt am 6. Juli 2019. Das vollständige Interview ist als PDF archiviert.

⁸⁷ Norbert Fiks, Blog "Hinterm Mond 2020", Juli 2019. Als PDF archiviert.

beim Deutschen Science-Fiction-Preis waren es seit 1985 drei. Dabei schreiben Frauen SF, seit es SF gibt. Erinnerung sei nur an Mary Shelley, die Autorin von "Frankenstein oder Der moderne Prometheus", für viele der erste richtige SF-Roman." ⁸⁸

Fiks greift hier mit seinem Festival eine brisante Debatte auf, die bei der freien Enzyklopädie "Wikipedia" Meinungsverschiedenheiten über den im April 2019 gestarteten Beitrag "Liste deutschsprachiger Science-Fiction-Autorinnen" offensichtlich gemacht hat. Mehrere Wikipedia-Administratoren versuchten den Beitrag zu löschen - vergeblich, denn es erhob sich ein breiter Protest! ⁸⁹

Nachzugehen wäre allerdings der interessanten Frage, ob Autorinnen tatsächlich "Science-Fiction" im Sinn einer Wissenschaftsdichtung (als literarische Beschreibung von menschlichen Schicksalen in denkbaren wissenschaftlich-technisch geprägten Gesellschaften) verfassen oder ob es sich eher um eine Form von literarischer "Fantasy" handelt.

2. Kongress: Die professionelle Version des Austausches über das breite Themenspektrum der SF kann man am gelungenen Beispiel von "next-frontiers" beschreiben. Hier hat Tobias Wengert als zuständiger Mitarbeiter der Stadtbibliothek Stuttgart mit dem Schwerpunkt auf Konzeption, Veranstaltungen, Literatur und Gesellschaft ein überzeugendes Konzept realisiert.

Der next-frontiers Kongress startete in der Stadtbibliothek zum Thema "Moralisch überlegen? Wird die KI als Superintelligenz der ‚bessere Mensch‘?" mit einer Diskussion zwischen dem Szientist, Wirtschaftsinformatiker und Buchautor Prof. Dr. Oliver Bendel und dem SF-Literaten Andreas Brandhorst.

Dann wechselte man über in die Räume der ICS-Messe Stuttgart wo es um Themen ging wie: Digitale Zukünfte – ist der Mensch trotz aller Kreativität der Technik letztlich unterlegen? Simulation für eine nachhaltige Zukunft. Bio-Printing. Wie geschieht Innovation? Bezahlen in der Zukunft. Smart Cities. Digitale Zukünfte – ist der Mensch trotz aller Kreativität der Technik letztlich unterlegen? Die Zukunft der Biotechnologie. Die Zukunft der Raumfahrt. Wie Star Trek die Welt verändert hat und Digitalisierung & Science-Fiction.

Als Vermittlungstechnik kam nicht nur die klassische Form des Vortrags zu Anwendung sondern auch Lesung, Gespräch und Präsentation.

⁸⁸ Norbert Fiks, Newsletter "Hinterm Mond 2020", April 2019 als PDF archiviert.

⁸⁹ https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_deutschsprachiger_Science-Fiction-Autorinnen

Der Anspruch dieser mit Spezialisten besetzten Veranstaltung ist in der Web-Präsentation dargelegt: "Der Next Frontiers Kongress bringt Wissenschaftler und Experten aus der Wirtschaft mit Science-Fiction-Autoren ins Gespräch. Wenn nicht nur die unterschiedlichsten wissenschaftlichen Disziplinen aufeinandertreffen, sondern die Ideen von Autoren das Denken in ganz neue Richtungen lenken, es mitunter gar auf den Kopf stellen, können gemeinsame Visionen entstehen. Dafür gibt der Kongress Impulse für eine Ideenentwicklung jenseits eingeschliffener Denkmuster. Im Mittelpunkt steht das große realitätsverändernde Potential von Literatur, Film und anderen Künsten – die Transferleistung zwischen fiktionalen Welten und realen Entwicklungslabors, die in der Technikgeschichte oft genutzt wird." ⁹⁰

Dieser Kongress war ein Angebot an Forschung und Lehre in Wissenschaft und Philosophie. Aber er bot auch der Science-Fiction-Szene und ganz besonders den ambitionierten Autoren eine Fülle von Anregungen aus denen man viele Romane entwickeln könnte. Auch das klassische Thema der SF, die Raumfahrt, fand ausdrücklich Beachtung: "In den Augen der breiten Öffentlichkeit ist jede Raumfahrt, die über die Erdumlaufbahn hinausreicht, das sündhaft teure Luxusprojekt einiger verschrobener Forscher, die mit so aufwändigen wie unzuverlässigen Sonden weitgehend nutzlose Daten zur Befriedigung akademischer Wissbegierde sammeln.

Konzerne, Regierungen und natürlich Wissenschaftler weltweit sehen das ganz anders. Für sie ist der Weltraum nicht einfach „the final frontier“, eine Herausforderung um ihrer selbst willen, sondern die möglicherweise einzige Lösung für die Probleme einer immer weiter wachsenden Menschheit auf einem endlichen Planeten. Rohstoffe, Energie, Lebensraum – das alles soll der Weltraum liefern." ⁹¹

Wie stark das Kernthema der Science-Fiction, nämlich das technisch-wissenschaftlich geprägte Leben der Menschheit in Zukunft, in die aktuelle Diskussion gedrungen ist, lässt sich am Beispiel der Stadt Stuttgart, ihrem kulturellen Engagement und im Selbstverständnis des dortigen Stadtarchivs ablesen.

Der "Kultur- und Medienbericht 2018" der Stadt beginnt mit dem Vorwort des Bürgermeisters Dr. Mayer, der den Zukunftsforscher Robert Jungk zitiert: "Die Welt kann verändert werden!", ihm folgt das Vorwort der Direktorin des Kulturamtes Frau Dr. Schneider-Bönninger "Die Zukunft beginnt heute!". Beide Überschriften bekräftigen mit dem Ausrufzeichen "!" ausdrücklich den Nachdruck der Statements.

⁹⁰ 2019 Stuttgart "NextFrontiers", Kongressprogramm. Als PDF archiviert.

⁹¹ 2019 Stuttgart "NextFrontiers", Kongressprogramm. Als PDF archiviert.

Aus dieser Positionierung ist zu schließen, dass in Stuttgart Kultur eine wesentliche Rolle spielt und zwar als Seismograph, als Korrektiv, als Innovator und Motor, und die Kulturverwaltung möchte eine visionäre Rolle ausfüllen und aktiv als Ermöglicher, Vordenker und Impulsgeber operieren.⁹²

Die Stadtbibliothek Stuttgart sieht sich in diesem Kontext als realer Ort und als Lebensinstitution. In immer komplexeren, sich ständig wandelnden und oft virtuellen Leben sehnen sich die Menschen nach realen Orten der Identifikation und Selbstvergewisserung.⁹³

"Der Schriftsteller William Gibson hat schon 1979 den Begriff "Cyberspace" in einer Erzählung geprägt. William Gibson sagte einmal in einem Interview "Cyberspace ist hier, jetzt, heute, da, wo wir gerade sind." Und meint damit die textuelle Kommunikation unserer digitalen Geräte, die für uns „transparent“ - also als durchsichtig und damit nicht wahrnehmbar - abläuft.

Digitale Technologie erzeugt einen Textraum, einen textuellen Cyberspace, um uns herum, für den wir Kompetenzen benötigen. Und da es sich um Text handelt, brauchen wir dafür zunächst Lesekompetenz, digitale Lesekompetenz und ein Verständnis für die digitale Kultur.⁹⁴

Positionen der literarischen Science-Fiction scheinen in Stuttgart angekommen zu sein - könnte derart eine in die Zukunft fortgeschriebene Kulturarbeit nicht zum Thema eines SF-Romans werden, bei dem es um neue Formen der Cyberspace-Kommunikation in einer denkbaren Zukunft der Reduktion auf Zeichen geht?

Wäre die Stadtbibliothek in Stuttgart nicht prädestiniert als wirksame Kraft, um einen Kongress der literarischen (oder sogar der hybriden) Science-Fiction auszurichten?

Könnten hier nicht neue Möglichkeiten des Denkens, Schreibens, Verlegens und Kommunizierens als neue Form von "Kunst im Öffentlichen Raum" erprobt werden?

Die Archive

Archive und Bibliotheken bewahren die Medien in denen Science-Fiction verfasst wird. Zumeist sind es private Sammlungen. Vorgestellt werden nachfolgend Beispiele in Deutschland und in Österreich, die von

⁹² 2019 Stuttgart, Kulturbericht 2018. Als PDF archiviert.

⁹³ 2018_Stuttgart Stadtbibliothek, 10 Kernsätze. Als PDF archiviert.

⁹⁴ Stadtbibliothek Stuttgart, Mail-Statement vom 4.7.2019. Als PDF archiviert.

Vereinen, Stiftungen oder Privatpersonen unterhalten werden. Diese Archive bewahren SF-Literatur und die sie begleitende Sekundärliteratur auch in ihrer materiellen Erscheinung und machen die Informationen real wie virtuell auch in Zukunft zugänglich.

1. "Die Phantastische Bibliothek Wetzlar verwaltet und pflegt die weltweit größte öffentlich zugängliche Sammlung phantastischer Literatur (Science Fiction, Fantasy, Utopien, Horror, Phantastik, Märchen/Sagen/Mythen, Reise- und Abenteuerliteratur) mit einem Buchbestand von über 291.000 Titeln.

Der Sammlungsaufbau wurde 1987 begonnen und zunächst von der Stadt Wetzlar, einem Verein und einer Stiftung in Kooperation betrieben, zum Jahresanfang 2006 ist die Sammlung komplett in das Eigentum einer gemeinnützigen Trägerstiftung mit privatem Kapital übergegangen." ⁹⁵

Wie arbeitet diese Phantastische Bibliothek? Was sind ihre Aufgaben und Ziele? Und welche Wirkung entsteht bei ihrer Arbeit?

Die Phantastische Bibliothek in Wetzlar sieht sich auf hohem Level als ein Kultur-, Wissenschafts- und Bildungszentrum, das als Forschungsbibliothek mit angeschlossener Akademie arbeitet, die von Wissenschaftlern und Kulturinteressierten aus ganz Europa genutzt wird. Einer der selbstgesetzten Schwerpunkte ist das Thema "Antizipation" künftiger Entwicklungen durch die SF-Literatur. Mit dieser Intention wurde "future live" als interdisziplinäres Zukunftsprojekt entwickelt. Hierbei geht es nach Aussage der Bibliothek um eine "umfassende Erhebung und Systematisierung des enormen Ideenpotentials (...) das in der Science-Fiction-Literatur verborgen liegt". ⁹⁶

Da in der Wetzlarer Bibliothek in großem Stil SF-Literatur gesammelt ist soll diese eingehend im Hinblick auf "Visionen" für eine wissenschaftlich-technische Entwicklung in der Zukunft gesichtet werden.

"Dabei wird die Tatsache genutzt, dass die Science Fiction stets von dem tatsächlichen, wissenschaftlichen Weltbild ihrer Zeit ausgeht, um die dargestellten Zukunftsentwürfe plausibel erscheinen zu lassen. Science Fiction extrapoliert: sie schließt aus aktuellen Daten auf denkbare zukünftige Entwicklungen, um mit den sich daraus ergebenden Möglichkeiten und Konsequenzen zu spielen und sie im fiktiven Kontext neu anzuwenden. Science Fiction gibt an, was zukünftig erreicht werden könnte oder sollte (oder nicht sollte), und befasst sich auch mit den Folgen, Weiterentwicklungen und Anwendungsmöglichkeiten neuer Technologien.

⁹⁵ 2019: www.phantastik.eu/ueber-uns.html

⁹⁶ www.phantastik.eu/images/future%20life_deutsch.pdf

Damit stellt die geschriebene Science-Fiction-Literatur eine schier unerschöpfliche Quelle für Ideen dar, die ihrerseits Auslöser für innovative Ansätze, Anstoß zu Teillösungen oder Horizonterweiterung für eingefahrene Denkmodelle sein können." ⁹⁷

Aber wie konkret werden diese sehr anspruchsvoll formulierten, sogenannten "innovativen Ansätze" mit "Horizonterweiterung" tatsächlich von den Leitern der Phantastischen Bibliothek Wetzlar realisiert?

Sind das alles nur anspruchsvolle Formulierungen oder stehen konkrete Ergebnisse und professionelles Agieren dahinter?

Auf ein Anschreiben im Februar 2019 zur konkreten Prüfung der SF als "unerschöpfliche Quelle für Ideen" durch Präsentation einer intermedialen Performance erfolgte keinerlei Reaktion. ⁹⁸

Auch eine Mail-Nachfrage zum Erscheinungsjahr des leider (!) undatierten PDF-Skripts "future life" blieb nach einer knappen Reaktion ohne Antwort. Das Archiv lebt offensichtlich eher als ein geschlossenes System!

2. Eine weitere Bibliothek der Fantastik befindet sich in der Österreichischen Metropole Wien. Auf ihrer Web-Site formuliert die "Villa Fantastica" ihr Selbstverständnis:

"Villa Fantastica ist eine Non-Profit-Bibliothek auf privater Basis. Der Bestand an Büchern und anderen Medien ist Eigentum der Science Fiction Förderstiftung und wird von uns treuhänderisch verwaltet. Wir verstehen uns als gemeinnützige Kultureinrichtung, sind unabhängig von staatlichen Förderungen und werden zu einem beträchtlichen Teil von Sponsoren und Spendern unterhalten.

Worum geht es? Der Zweck unserer Unternehmung ist die Förderung von fantastischer Literatur (Science Fiction, Fantasy, Mystery, Horror – Phantastik in allen Schattierungen) durch Erhalt und Pflege von wertvollen Sammlungen aus Privatbesitz und ihre öffentliche Zugänglichmachung sowie die Förderung des Wissens um die fantastische Literatur.

Letzten Endes geht es auch darum, alte Werke und Ausgaben, die aus dem Bewusstsein der Verlage und der Öffentlichkeit verschwinden, zu erhalten. So gesehen ist unsere Arbeit nicht nur die einer Bibliothek, sondern bis zu gewissem Grad auch die eines Museums." ⁹⁹

Wenn man von "Science-Fiction" spricht, dann müsste es im Kern um allgemeine Neugier und Innovation gehen, um wissenschaftliche

⁹⁷ www.phantastik.eu/projekte/future-life

⁹⁸ Mail-Anfrage wegen eines intermedialen SF-Projektes an die Phantastische Bibliothek Wetzlar, z.H. LeBlanc/Twrsnick, vom 5. Feb. 2019.

⁹⁹ www.villafantastica.com/ueber-uns/

Revolution, riskante Experimente, überraschende Entdeckung, pulsierende Kreativität und stete Risikobereitschaft, sich auf Neues einzulassen, erst dann um geschriebene interstellare Abenteuer in der möglichen Unendlichkeit von Raum und Zeit. Das sind die Kräfte dieser Literatur, das ist der Spirit der SF. Oder?

Wie sieht sich vor diesem Hintergrund die "Villa Fantastica"? Kann sich eine Bibliothek bzw. ein Museum zum Thema Science-Fiction darstellen wie eine konventionelle Bibliothek und wie ein konventionelles Museum ohne vom Inhalt seines Engagements berührt zu sein? Müsste der Geist des Inhalts nicht beflügelnd einwirken auf den Geist des Ortes?

Die "Villa Fantastica" sieht sich auch als Ort von Aktivitäten, wie Lesungen aus Neuerscheinungen. Eigene Publikationen verbleiben unrealisiert mit dem Hinweis "...coming soon" und von Begegnungen mit Freunden und Förderern der SF ist wenig zu lesen - gibt es da noch mehr? Gibt es ein Interesse an Kommunikation mit inspirierenden Beiträgen wie Ausstellungen, Projektionen oder Vorträgen?

Auch in diesem Fall zeigt ein konkretes Beispiel, dass es eher nicht um Neues, sondern um Vertrautes geht und dass die Grenzen des Gemachten letztlich doch sehr eng gesteckt sind. Zu Innovationen in Produktion und Präsentation neuer Formen von SF z.B. erfolgt die Aussage : "...wir haben keinen passenden Rahmen, wir haben keine Idee"...¹⁰⁰

Keine Idee? Ist es zu viel erwartet, wenn ein ausgewiesener Ort für die Literatur der Innovation sich selbst einem gewissen Maß an Innovation verpflichtet fühlen sollte?

3. Erwähnenswert ist weiterhin eine private SF-Initiative, die ebenfalls im Österreichischen Wien angesiedelt ist: der "Treffpunkt Phantastik". Diese Initiative experimentiert seit vielen Jahren mit der Erfassung und Präsentation von Informationen zur SF, reagiert interessiert, konstruktiv und denkt auch über die eigene Zukunft nach.

Der "Blog zur Sekundärliteratur" ist das Ein-Mann-Internet-Mammutprojekt von Thomas Sebesta, dessen jahrzehntelange Leidenschaft die Sekundärliteratur zur phantastischen Literatur - Science-Fiction, Fantasy, Horror, Märchen, Utopie und Wesensverwandtes ist.

¹⁰⁰ Mail-Anfrage wegen eines intermedialen SF-Projektes an die Villa Fantastica Wien, vom 5. 2. 2019 und Antwort vom 7.2.2019. Als PDF archiviert.

Im Impressum spricht Thomas Sebesta von einem "nicht-kommerziellen Angebot, das von eigenen Eintragungen und der freiwilligen Unterstützung zahlreicher Fans und deren Beiträgen lebt". Thomas Sebesta hat ein wohl einmaliges, virtuelles Inventar zur SF-Sekundärliteratur geschaffen das bewahrt, erforscht und als Informationsort bereitsteht. Er präsentiert die eigene, umfangreiche Sammlung von Publikationen über Fantastik im Allgemeinen und Science-Fiction im Besonderen seit 2013 in seinen Web-Blog auf WordPress. Was im Verlauf von Jahren gewachsen ist basiert auf einem Fundus von mehr als 4.100 Texten und mehr als 10.000 Buchcovern, die in täglicher Arbeit Zug um Zug in den immer weiter anwachsenden Blog eingepflegt werden.¹⁰¹

Hinzu kommen mehr als 4.000 Publikationen, die nicht Sekundär- sondern Primärliteratur und zum Teil älter als 100 Jahre sind. Zielstrebig angehäuft wurde über viele Jahrzehnte hinweg ein gewaltiger Fundus an Druckwerken, der insgesamt Aufschluss über das gibt, was "Fantastik" im weiteren Sinn ist, was sie geprägt und was sie bislang in der Realität bewirkt hat.¹⁰²

Die Presse

Die öffentlichen Medien Presse, Funk und Fernsehen berichten normaler Weise über das, was Autoren schreiben und was Verlage veröffentlichen. Aber in den Feuilletons der Tageszeitungen findet man, wenn überhaupt, eher gehobene Literatur und Bestseller der Kategorien Action und Krimi aber so gut wie keine Science-Fiction, die in den Redaktionen den Makel des Trivalen bis heute nicht abschütteln konnte. "Es scheint, dass die Bezeichnung eines Buches als Science Fiction in Deutschland geradezu eine Geschäftsschädigung ist."¹⁰³

Gleichwohl gibt es einen regen Informationsaustausch über die SF-Clubs, die Fan-Magazine und bunt-schillernde Convente und Kongresse wie ColoniaCon, DreieichCon, ElsterCon, GarchingCon, HanseCon, LuxCon, MarburgCon, sowie der Fark-Messe für Fantasie und Rollenspiel, den Anime-Flohmarkt in Berlin, den GedankenweltenCon in Homburg, den MagicCon in Bonn, den UniCon 44 in Kiel, das Festival Fantasia in Magdeburg etc. etc etc.... abgesehen von zahlreichen internationalen Zusammenkünften der Szene.

¹⁰¹ <http://sebesta-seklit.net/>

¹⁰² Interview 2019 mit Thomas Sebesta: www.rice.de/SF/IndSebesta.html - als PDF archiviert.

¹⁰³ Franz Rottensteiner, Science Fiction: Zukunftsliteratur? Pure Nostalgie!, in: Exodus 31, 29014, S.101-104. Als PDF archiviert.

Thomas Sebesta kritisiert zu Recht im Fall der Fantasie im Allgemeinen und der Science-Fiction im Besonderen:

"Aber zu wenig gearbeitet wird im Bereich der Rezensionen. Es fehlen den Autoren, und auch den Lesern die etwas mehr erwarten als Unterhaltung, die wirklich konstruktiven Rezensionen, an deren Hand sie beide auf Wege geleitet werden, die die hochklassige SF beschreiten muss um die Anerkennung des Mainstreams zu erhalten. Nicht die oberflächlichen Gefälligkeitsbesprechungen, die bauchpinselend kaum das Papier wert sind, das sie bedecken oder die witz- und gedankenlosen Rezensionen, in denen die ernst- und gutgemeinte Kritik, der schon eher böartigen Häme weichen muss.

Nein, gefordert ist die analysierende, erklärende, vergleichende, abschätzende und berichtigende Besprechung. Wobei auch wichtig wäre dafür entsprechenden zeitgemäßen Platz zur Publizierung zu finden. Hier wären die Verleger, Blogger und Socialmedia-Verantwortliche weit mehr zu fordern. Da ist es auch völlig gleichgültig, ob die schaffenden Hände auf der Tastatur weiblich oder männlich sind." ¹⁰⁴

Die deutschsprachige Science-Fiction II.

"Ein Kind ist das Schlimmste, was man der Umwelt antun kann. Jedes nicht in die Welt gesetzte Kind bedeutet eine CO2-Einsparung von rund 50 Tonnen im Jahr." ¹⁰⁵

Dieses provokante Statement der achtunddreißigjährigen aktiven Feministin, Soziologin, Philosophin, Lehrerin und Buchautorin Verena Brunschweiler war nicht nur Thema in einem Bericht des Online-Magazins "Brigitte" sondern wurde zum Buch verarbeitet. Der Titel: "Kinderfrei statt kinderlos: Ein Manifest".

Diese medienwirksame Position ist bei Amazon sinnvoll in Verbindung mit dem Kaufpreis in Höhe von 16€ genannt, denn es handelt sich um ein Produkt, das verkauft werden will. Argumentiert wird mit der Perspektive: "Kinderfrei leben heißt, gegen soziale Erwartungen zu rebellieren – und ist deshalb auch eine feministische Entscheidung. Frauen, die sich gegen Nachwuchs entscheiden, sind die mutigen Vorreiterinnen einer Bewegung, die an Zuspruch gewinnen muss, wenn unser vom westlichen Lebensstil maßlos ausgebeuteter Planet noch länger bewohnbar und lebenswert bleiben soll." ¹⁰⁶

¹⁰⁴ Thomas Sebesta, Mail-Statement vom 27.6.2019, als PDF archiviert

¹⁰⁵ www.Brigitte.de am 1.4.2019.

¹⁰⁶ Verena Brunschweiler, Kinderfrei statt kinderlos, BÜCHNER-Verlag, März 2019.

Unter dieser Einstellung hätte es die 16-jährige Klimaaktivistin Greta Thunberg gar nicht gegeben, und sie hätte demnach beim Weltwirtschaftsforum 2019 in Davos den versammelten Konzernchefs nicht zurufen können: "Ich will, dass Ihr in Panik geratet, dass Ihr die Angst spürt, die ich täglich spüre." ¹⁰⁷

Greta kann man genügend Konsequenz zutrauen, dass sie weiter voranschreitet, aufruft, argumentiert, mahnt und andere Menschen mitreißt. Zu hoffen ist, dass sich drastische Widersprüche vermeiden lassen, wenn wohlmeinende Umwelt-Aktivisten zu Protestkundgebungen mit dem Flugzeug anreisen oder Plätze und Straßen nach dem Abzug von Demonstrationen mit Plastikteilen der Street-Food-Ketten übersät zurücklassen. Klimaschutz fängt im Kleinen, Vermeidbaren an.

Auch ist zu hoffen, dass die Politik bei der engagierten Bewegung endlich auch in Bewegung kommt und jenseits von Ideologie zusammen mit der Wissenschaft die dringend notwendigen Maßnahmen ergreift., Lebensbedrohliche Emissionen sind zu verhindern, Abfall ist sinnvoll zu recyceln und neue Technologien sind schnellstmöglich in Funktion zu bringen, die auf intelligente und wirklich nachhaltige Weise mit der Energie von morgen umgehen.

Von der Öffentlichkeit entlarvt und zur Verantwortung gezogen müssen jene "Autonome" werden, die unter dem Deckmantel des Klimaschutzes z.B. in Köln-Ehrenfeld Geländewagen bei einem Porsche-Autohaus mit der Begründung in Brand setzen: "Wir wollen uns mit dieser konkreten Maßnahme friedlich für die Begrenzung der klimaschädlichen CO₂-Emissionen einsetzen." ¹⁰⁸

"Friedlich" Autos in Brand setzen oder der aufgerufenen Nachahmung folgen: "Sollte das nicht möglich sein, solle man die Reifen zerstechen, den Lack zerkratzen oder die Scheiben einschlagen" entspricht George Orwells Newspeech vom "Ministerium für Wahrheit" im Roman "1984". Das ist literarische Science-Fiction, die die Realität eines Politiker-Typs wie Donald Trump und Boris Johnson heutzutage einholt.

Und so ist der Tag vermutlich nicht mehr weit, an dem die taz-Kolumne "Der rote Faden" vom 1.6.2019 real wird, die fordert "Rentner, gebt das Wahlrecht ab!" Begründet wird der Spruch: denn die Älteren hätten bei der Europawahl 2019 mehrheitlich nicht die Grünen gewählt, was den jungen Menschen schadet. "Es könnte gefährlich werden... für die Menschen" so kommentiert zu Recht der Journalist Markus Tönnishoff

¹⁰⁷ Markus Tönnigshoff, Ein Klima der Angst, Weser-Kurier, Bremen 5.7.2019.

¹⁰⁸ ebenda

diesen Trend zu extremen Positionen, die allerdings auch das eigentliche Ziel haben könnte, ihre Verbreiter wirksam weil schnell bekannt zu machen.

Wer die Augen offen hält, der findet im Lebensalltag Schätze an Ideen und Themen für neue Science-Fiction-Romane nach denen man nicht einmal graben muss, sondern die man nur aufzuheben braucht. Apropos 1984... was hat sich im Fall der Deutschen Science-Fiction Literatur eigentlich vom Orwell-Jahr 1984 bis heute 2019 verändert? Die Cover, die Typografie, die Themen oder die Medien? Zu dieser Frage haben sich einige Kenner der SF aktuell geäußert.

Michael Haitel, Inhaber von p.machinery (vormals in Murnau am Staffelsee) seit 2019 in Winnert bei Husum ansässig, betreibt einen "Verlag für Primär- und Sekundärliteratur". Er meint: "Die deutsche SF lebt heute dank der Kleinverlage. Die veröffentlichen die Perlen, und dank der Kleinverlage lebt auch die deutsche SF-Kurzgeschichte noch immer, obwohl sie vermutlich sterben mögen würde, könnte sie das ständige Totlabern sogenannter Fachleute hören. Die Großverlage picken sich die Rosinen aus der Perlenschüssel und kaschieren sie als "Thriller" oder – in völliger Unkenntnis des Genres – als "Fantasy", weil sie sich schämen, sich mit dieser Art Literatur auseinanderzusetzen, fast könnte man meinen: auseinandersetzen zu müssen. Der deutschen SF geht es gut. Besser denn je. Sie ist modern, zeitgemäß, sie ist das, was SF sein soll." ¹⁰⁹

Thomas Sebesta, Betreiber der Online-Bibliothek zur SF-Sekundärliteratur in Wien meint zur Situation der aktuellen, deutschsprachigen SF: "Sie lebt. Nicht mehr und nicht weniger. Wenn sie auch immer wieder totgesagt wird, so gibt es keinen Zweifel, dass die Science Fiction im deutschsprachigen Raum lebt und lebensfähig ist. Natürlich würde man sich wünschen, dass nach Ansicht mancher Rezensenten mehr deutschsprachige Science Fiction im hochklassigen Bereich geschrieben würde und der triviale Anteil etwas geringer wäre, aber was soll's, gelesen wird was gefällt und Science Fiction ist (angeblich) das, wozu wir Science Fiction sagen, wenn wir darauf zeigen. Natürlich wird das Spektrum literarischer SF von einigen wenigen führenden Literaten angeführt, und jeder dieser hat seine Fans und seine Neider. Aber auch das triviale, ausschließlich Unterhaltende hat seinen Platz – und den zu Recht." ¹¹⁰

¹⁰⁹ Michael Haitel, Mail-Statement vom 29.6.2019. Als PDF archiviert.

¹¹⁰ Thomas Sebesta, Mail-Statement vom 27.6.2019. Als PDF archiviert.

Wohin geht die deutsche SF für Udo Klotz, den Verwalter des Kurd-Laßwitz-Preises. Er meint: "Ich sehe eine Schere aufklappen. Da gibt es die unlektorierten Werke der Self-Publisher und vieler Kleinverlage, die den Markt überschwemmen und zugleich in einer Filterblase leben, also nur andere Self-Publisher lesen. Da wird der schlechte Roman zur Norm d.h. es zählt nur noch der Inhalt, nicht mehr der Stil und die Form. Das ist deutlich sichtbar, wenn man Rezensionen zu Self Publishern oder Hefromanen liest, denn da wird ausschließlich der Inhalt referiert, nie der Stil des Autors.

Dem gegenüber stehen die großen Verlage, die nur noch kleinere SF-Reihen veröffentlichen (auch wenn es mit Fischer Tor und Knauer wieder zwei neue Player gibt) oder einzelne Romane, die dann aber nicht als SF gekennzeichnet werden. Viele der preisgekrönten britischen, amerikanischen, französischen oder italienischen Romane werden nicht auf Deutsch übersetzt – das war 1984 anders, da stritten sich die Publikumsverlage noch darum, auch die Nominierten von Hugo Award und Nebula Award zu lizensieren, sowohl die Romane als auch die Erzählungen und Kurzgeschichten.

Die sehr engagierten Kleinverlage liegen zwischen den beiden genannten Extremen, doch die lassen nur selten etwas übersetzen, decken also nur die deutschsprachige SF ab." ¹¹¹

Olaf Kemmler, der SF-Kurzgeschichten-Autor und Grafiker sowie Mitherausgeber des SF-Magazins EXODUS meint: "Gemeinsam mit Kai Meyer bin ich der Meinung, dass sich die Science Fiction jenseits von "Star Trek" oder "Star Wars" noch einmal völlig neu erfinden müsste. Andererseits ist man auf dem Markt am erfolgreichsten, wenn man einfach immer und immer wieder das Bewährte bloß kopiert, weil sich nämlich das ganze Leben in solchen Rückkopplungsschleifen abspielt, die auch zu lieb gewonnenen eingetretenen Pfaden werden können." ¹¹²

Wohin könnte dieser Gedanke gehen, eingetretene Pfade zu verlassen und über den Tellerrand zu blicken? Z.B. Stories einen völlig überraschenden, unwahrscheinlichen, vielleicht sogar absurd erscheinenden Plot geben. ¹¹³

Woher sollen die SF-Literaten in Zukunft ihre Anregungen zu wissenschaftlich-technischen Innovationen beziehen? Eine erfolgversprechende Möglichkeit vom stets nachwachsenden "Neuen" zu

¹¹¹ Udo Klotz, Mail-Statement vom 28.6.2019. Als PDF archiviert.

¹¹² Olaf Kemmler, Über die Situation der Science Fiction in Deutschland, Andromeda-Magazin 155 (2017) und Tor-Online 16.9.2017. Als PDF archiviert.

¹¹³ Michael Weisser, "GES-Projekt A3", in: Thomas Le Blanc (Hrsg) Formalhaut, Science-Fiction Stories deutscher Autoren, Goldmann Verlag, München 1983, S. 209-233.

erfahren liegt darin, neugierig zu sein, viel zu lesen, im Internet zu stöbern, die Augen und Ohren offen zu halten, sich also körperlich von Ort zu Ort und geistig von Information zu Information stets zu bewegen. Aber wo sind die Grenzen?

"Selbst der Hort vermeintlich grenzenloser Phantasien kann nur zwischen pragmatisch gesetzten Fixpunkten existieren. Um existieren zu können, und um mitgeteilt zu werden, bedarf es eines Mediums. Im Fall der literarischen SF bedarf es des Wortes, das sich zur Sprache verdichtet. In diesem Medium liegen alle Chancen und Möglichkeiten aber zugleich auch die letzten, unüberwindbaren Grenzen, denn Sprache ist Tradition.

Sprache ist ein Produkt aus Erfahrung und Verabredung, sie entwickelt sich in der Raum-Zeit, kann nur auf der Basis ihrer Geschichte bestehen, ist Träger ihrer Geschichte gleichsam Geschichte selbst und damit wesentlich konservativ geprägt." ¹¹⁴

Die SF inspiriert die Wissenschaft

So, wie die Wissenschaft die SF-Literaten zu immer neuen Ideen für eine mehr und mehr technisierte Welt anregt, findet der Prozess auch umgekehrt statt. Die Literatur (ob trivial oder literarisch geadelt) wirkt inspirierend. Die Fantasie und die Realität begegnen sich auf verschiedenste Weise immer wieder, bieten sich Anregungen, überraschen mit Vorwegnahmen und nehmen Einfluss aufeinander.

Prof. Dr. Dr. h.c. Horst-Günter Rubahn, aktueller Leiter des Mads-Clausen Instituts für Nanotechnologie an der Süddänischen Universität und Leiter des Alision-Campus in Sønderborg veröffentlichte bereits ab Mitte der 1970er Jahre als Physikstudent SF-Kurzgeschichten im Wechsel mit wissenschaftlichen Essays.

Titel wie "Energie" (1977) und "Jupiter, Io und ein Astrioidenjunge" (1981) veröffentlichte er unter dem Pseudonym "Iris Kruse". Bei Stories wie "Mars Mission" (1982) und "Venus Traum" (1982) zeichnete er hingegen unter "Claude Faine", während fachliche Essays wie "Das Geheimnis der schwarzen Löcher" (1978), "Forschung übt Selbstbeschränkung" (1979) und "Mikrowellen - Vorteile und Gefahren

¹¹⁴ Michael Weisser, Utopia heute. Wildwest im Weltraum oder die Suche nach der idealen Welt? In: W&L-aktuell, Das aktuelle Informationsmagazin für Fach- und Sachliteratur, Verlag Frido Flade, München 1984, Nr. 1, S. 11.

einer Strahlungsart" (1981) unter seinem Namen H.H. Rubahn herauskamen.¹¹⁵

Und: In der Ausgabe Polaris 7, die Herbert W. Franke in der Phantastischen Bibliothek gewidmet war, veröffentlichte Rubahn den Essay "Herbert W. Franke - Eine stilistische Untersuchung".¹¹⁶

MW: Herr Rubahn - Sie waren in den 70ern und 80ern in der literarischen Science-Fiction als Autor aktiv, wie stark ist heute ihr Interesse an der SF?¹¹⁷

HGR: Ich habe mich in den letzten Jahren wieder etwas mehr mit SF beschäftigt, weil ja unsere heutige Wirklichkeit der in den siebziger und achtziger Jahren prognostizierten Wirklichkeit schon sehr nahe gekommen ist und ich Forschungsanträge mit Wörtern fülle, für die ich früher eher in SF-Texten Bedarf gesehen hätte.

MW: Was hat sich im Verlauf bis heute verändert?

HGR: Aus den Natur-Phantasien der SF des 20ten Jahrhunderts sind technische Realitäten des 21ten Jahrhunderts geworden, und damit sind viele Aufgaben der Grundforscher des 20ten Jahrhunderts in die Domäne der Ingenieure des 21ten Jahrhunderts überführt worden. Beispiele finden sich in der Manipulation auf ultrakleiner Raum- und Zeitskala, für die im 20ten Jahrhundert Phantasie und theoretische Vorstellungskraft notwendig waren, während es im 21ten Jahrhundert mehr darum geht, herauszufinden, auf welche Weise Kontrolle über sehr wenige ultrakleine und ultrakurze Vorgänge auf sehr viele Vorgänge auf großer und langer Zeitskala übertragen werden kann. Im Grunde ist es der Weg vom Einzelereignis zum Ensemble, den man gut aus dem Übergang von der Quantenmechanik zur klassischen Mechanik kennt. Ein anderes Beispiel ist der Übergang von der natürlichen zur künstlichen Intelligenz – wiederum ein ingenieurmäßiger Zugang im 21ten Jahrhundert (Digitalisierung), während im 20ten Jahrhundert ein eher holistischer Ansatz weit verbreitet war.

MW: Beeinflusst die SF die Wissenschaft?

HGR: Nein, das meine ich eigentlich nicht. Es ist nach wie vor die Wissenschaft in ihrer populären und populistischen Form, die die SF beeinflusst.

¹¹⁵ 2019_SF_Rubahn. Als PDF archiviert.

¹¹⁶ 2019_SF_Rubahn, Prof. Dr. Dr. h.c. Horst-Günter Rubahn, eMail vom 2. Aug. 2019. Als PDF archiviert.

¹¹⁷ 2016_Weisser_Rubahn, eMail-Austausch zwischen Michael Weisser und Horst-Günter Rubahn über Kunst und Quantenphysik, Widersprüche und Wissenschaft, Identität und erfülltes Leben. Als PDF archiviert.

MW: Sind Sie durch die SF bestärkt worden, als Jugendlicher Physik zu studieren... oder hat ihr Studium sie im umgekehrten Sinn zum Interesse an der SF gebracht?

HGR: Zum Glück ging das damals sehr Hand in Hand. Ich war immer daran interessiert, physikalische Vorgänge zu durchschauen und zu verstehen, um auf dieser Basis neue Möglichkeiten und Prozesse zu extrapolieren. Vom Bekannten zur Prognose des noch Unbekannten mit der Möglichkeit einer logischen Beweisführung steckt hinter SF und Physik.

MW: Könnte die SF als Literaturform der Wissenschaft Anregungen für neue Visionen und Forschungen geben? Oder kann die Wissenschaft auf die SF verzichten?

HGR: Wissenschaftler heutzutage leben in den seltensten Fällen noch in ‚Elfenbein-Türmen‘. Es findet also ein Austausch zwischen Wissenschaftlern und Nicht-Wissenschaftlern statt, und dieser Austausch kann für beide Seiten sehr bereichernd sein. SF-Schaffende und Wissenschaftler reden miteinander und geben sich dadurch gegenseitig Anregungen. Dies ist umso wichtiger als heutzutage die Zeitskala für den Übergang von Wissen aus der Grundlagenforschung in die angewandte Forschung und Anwendung sehr klein geworden ist.

Während Rubahn die Welt aus dem Blickwinkel des Jahres 2019 betrachtet haben dies andere Forscher jeweils in ihrer Zeit ähnlich gemacht. So schildert der Astronom und Naturphilosoph Johannes Kepler im Jahr 1608 in seinem Roman "Somnium" eine Reise zum Mond auf dem Wesen leben, die mit einem feuchten Schwamm vor der Nase die Luft filtern. Das war rund 340 Jahre bevor der US-Astronaut Neil Alden Armstrong am 21. Juli des Jahres 1969 als Kommandant der Apollo 11 Mission seinen Fußabdruck im staubigen Boden des Mondes hinterließ.

Einen großen Einfluss auf die Visionen der Raumfahrt hatte ab 1966 die US-amerikanische SF-Fernsehserie "Star Trek" (Raumschiff Enterprise) bei der das Raumschiff Enterprise unter dem Kommando seines Capitains James T. Kirk mit interkultureller Besatzung das Universum auf der Suche nach anderen Lebensformen, physikalischen und biologischen Phänomenen und fremden Kulturen erkundet. Die Mission (als Vorspann in der deutschen Synchronfassung gesprochen) lautet: "Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2200. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise, das mit seiner 400 Mann starken Besatzung 5 Jahre lang unterwegs ist, um neue Welten zu erforschen, neues Leben und neue Zivilisationen. Viele Lichtjahre von der Erde entfernt, dringt die Enterprise in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat."

So hausbacken die Filmserie mit ihren Bühnenbildern und technischen Requisiten auch war... immerhin kommunizieren die Mitglieder der Besatzung bereits 1966 mit dem "Kommunikator", einer Vorform des Handys!

Was früher noch Jahrzehnte andauerte vollzieht sich immer schneller. So schreibt die Wissenschaftsjournalistin Judith Blage aktuell in der Süddeutschen Zeitung vom 16. Juni 2019

"...die Menschheit verändert ihre Lebenswelt in solchem Tempo, dass die Visionen von gestern schnell zur Realität von heute werden können. Science-Fiction ist außerdem schon seit langem keine Domäne pickliger Nerds mehr: Längst im Mainstream angekommen, beeinflusst sie die Meinung der Menschen über die Wissenschaft - und zugleich ihre Richtung. Sie spiegelt unser Weltbild und weist auf gesellschaftliche Themen, die kommen werden."¹¹⁸

Der amerikanische Wissenschaftler und Raketenpionier Robert Hutchings Goddard las als Jugendlicher den Herbert George Wells Roman "Der Krieg der Welten", einen Klassiker der 1898 erschien. Goddard promovierte als Physiker und verfasste im Alter von 38 Jahren eine Schrift die sich mit technischen Methoden zum Erreichen extremer Höhen beschäftigte. Im Jahr 1920 publizierte das "Smithsonian Institut" in Washington D.C. seine Vision unter dem Titel "Methods for Reaching Extreme Altitudes", wobei es konkret um Raketen ging, die Nutzlasten bis zum Mond bringen sollten.

Die Presse belächelte den Forscher damals als "Moon-Man". Doch es war nicht nur Spekulation sondern konkrete Forschung, die bis 1914 in seinen zwei US-Patenten für eine einstufige Rakete mit flüssigem Brennstoff und für eine mehrstufige Rakete mit festem Brennstoff dargelegt wurde.

Ein weiteres Beispiel für die Inspiration der Wissenschaft durch SF bietet der deutsche Informatiker und wissenschaftliche Direktor eines Schweizer Instituts für künstliche Intelligenz, Jürgen Schmidhuber, der in rückgekoppelten neuronalen Netzen die Zukunft der KI sieht.

Sein Lieblingsroman ist "Simulacron-3" (Welt am Draht) des Journalisten und SF-Autors Daniel Francis Galouye (1920-1976) aus dem Jahr 1964. Das Buch erzählt die Geschichte eines Informatikers, der an einem Groß-Computer an der Simulation von menschlichem Bewusstsein arbeitet. Dieses Thema inspirierte den jungen, 15-jährigen Schmidhuber eigenen Aussagen nach, sich sehr früh schon mit der künstlichen

¹¹⁸ Judith Blage, Wissenschaft, inspiriert durch Science-Fiction, in: Süddeutsche Zeitung 16.6.2019 - www.sueddeutsche.de/wissen/science-fiction-forschung-inspiration-1.4486445

Intelligenz von Deep-Learning-Netzwerken zu beschäftigen, die mehr intelligent sind als er.

Sehr weitsichtig in diesem Zusammenhang ist die Aussage von Schmidhuber, das sich eine wirklich kluge KI vermutlich weniger für den Menschen interessiert als vielmehr für noch klügere KI-Systeme - hier liegt durchaus ein gutes Thema für einen spannenden SF-Roman, der noch geschrieben werden sollte.

Auch die "Neuromancer"-Trilogie von William Gibson (1984), deren erster Band ab 1984 in den USA und 1987 in Deutschland erschien wirkte inspirierend auf den Wissenschaftler Schmidhuber, weil hier von der manipulativen Kraft einer künstlichen Intelligenz erzählt wird, die zu digitalem Leben in einer Matrix verschmilzt - es wundert nicht, das KI im Verbund mit der Fähigkeit zur Bewegung den Roboter der Zukunft bestimmen wird.

Die Schmidhuber-Publikation "Wir müssen Roboter erziehen wie Kinder" eröffnet 2017 die Perspektiven von künstlicher Intelligenz in der Zukunft und bietet ihrerseits interessante Anregungen für einen ebenfalls noch ausstehenden SF-Roman, der in die politische Forderung mündet, dass Roboterbesitzer Steuern zahlen müssen, von denen das Grundeinkommen der Menschen ohne Arbeit finanziert werden kann.¹¹⁹

Ein immer wiederkehrendes Thema der Science-Fiction ist die "Kolonialisierung des Weltraums". Hier bietet die Voraussage "How we'll live on Mars" des US-amerikanischen Zukunftsforschers, Schriftstellers und Herausgebers von "Breakthrough Technology Alert" Stephen Petranek, 2016 einen spannenden Beitrag.¹²⁰

Petranek beschreibt, wie aus einem "Traum" ein Projekt um ein privates Wettrennen im All wird, weshalb die notwendigen Raketen kompliziert sind, wie es um die Ökonomie vom Planeten Mars bestellt ist, wie das Leben dort vonstatten gehen kann, wie sich der Mars nach dem Bild der Erde gestalten lässt und dass es sich hierbei letztendlich um einen gewaltigen "Goldrausch" am Rand des Universums handeln wird. Die bei S. Fischer Verlage erschienene deutsche Übersetzung "Unser Leben auf dem Mars" bietet auf 117 Seiten keine SF-Story sondern die wissenschaftlichen Fakten und Visionen - aus denen noch die Story zum Astrofuturismus geschrieben werden müsste.

Der Sammler und Spezialist für Sekundärliteratur Thomas Sebesta kennt die thematischen Strömungen. Er beschreibt die aktuelle Situation im Jahr 2019: "Sekundärliterarisch sind Regungen festzustellen, die auf

¹¹⁹ <https://t3n.de/news/ki-arbeit-on-the-way-to-new-work-983381/>

¹²⁰ The Guardian, 4 August 2015.

eine verstärkte Hinwendung zur Forschung und literarischen Aufarbeitung dort ansetzen, wo der anglo-amerikanische Bereich schon lange vorbeigeschaut hat.

Vielleicht etabliert sich ja doch eine "Szene" von Forschern, die uns regelmäßig den Stoff, die Grundlagen geben, deutsche SF auch intellektuell auf den Punkt zu bringen und vernünftig abzugrenzen. Man wird das alles nicht rasch aufholen, aber man arbeitet daran." ¹²¹

Das Thema SF erfasst nicht nur die wissenschaftliche Forschung, was auf der Hand liegt, sondern auch auf interessante Weise die Lehre. Mark Brake, Professor für Wissenschaftskommunikation an der britischen University of Glamorgan realisierte im Jahr 1999, was er schon vorher in Aufsätzen beschrieben hatte, 'the world's first science fiction degree' also einen offiziellen Studienabschluss im Fach "Science-Fiction". Seine Themen sind "Really Really Big Questions About Space and Time" (2010), "The Alien Hunter's Handbook: How to Look for Extraterrestrial Life" (2012), "Alien Life Imagined: Communicating the Science and Culture of Astrobiology" (2012), "Space, Time, Machine, Monster" (2014), "How to be a Space Explorer: Your Out-of-this-World Adventure" (2014).

In seinem aktuellen Buch "The Science of Science-Fiction" schildert er 2018, wie fasziniert er als Kind von der SF war und wie er sich einen Superdrink wünschte, der ihm Superpower verleihen sollte. Auch dieser Hinweis zeigt den großen Einfluss von SF-Comics auf die jugendliche Fantasie und darüber hinaus auf Vorstellungen und Visionen, die das weitere Leben inklusive der Berufsentscheidung prägen können. ¹²²

Der Spirit der SF

Eine generelle Qualität der Science-Fiction spricht Olaf Kemmler an, nämlich "innovativ" zu sein. Kemmler und mit ihm der SF-Autor Kai Meyer vermessen im zeitgenössischen Schaffen mehr Innovation und etwas Neues. Hier meinen zwei Stimmen in gleicher Weise, die SF "müsse noch einmal völlig neu erfunden werden", geben aber leider keinen Hinweis darauf, worin dieses Neue liegen könnte.

Warum es mit dieser Erfindung von "Neuem" grundsätzlich schwer ist liegt auf der Hand, denn auf dem Weg zu Erfindungen geht man immer ein Risiko ein. Man kann scheitern weil man auf dem Markt nur dann am erfolgreichsten ist "wenn man einfach immer und immer wieder das

¹²¹ Thomas Sebesta, Mail-Statement vom 27.6.2019. Als PDF archiviert.

¹²² Mark Brake, The Science of Science Fiction: The Influence of Film and Fiction on the Science and Culture of Our Times, Skyhorse New York 2018.

Bewährte bloß kopiert". Das ist die Realität der Warenwelt und ihrer Produkte. Aber muss man der geltenden Realität folgen, wenn es sich um visionäre Science-Fiction handelt? Liegt hier nicht ein Widerspruch?

Dr. Franz Rottensteiner, Jahrgang 1942 und überaus erfahrener Bibliothekar, Herausgeber und Betreuer zahlreicher Buchreihen äußert sich kritisch zum Innovationsgehalt und Zukunftsanspruch der meisten SF-Werke: "Die Meinung, dass sich Science Fiction mit der Zukunft beschäftigt, wird schon lange von vielen Kritikern als Mythos gesehen; die beste Science Fiction hat immer, wenn sie gesellschaftlich engagiert war, auf die Gegenwart gezielt, oder sie behandelt philosophisch oder auch theologisch zu nennende Probleme, die zeitlos sind."¹²³

Rottensteiner belässt es nicht bei der Science-Fiction, er spricht auch von der Fantasy, deren Marktanteile weitaus größer sind: "Die Fantasy mit ihren pseudomittelalterlichen und archaischen Gesellschaftsformen ist aber eine rückwärtsgewandte Form, wesentlich befeuert von Sehnsüchten nach einer einfachen, verständlicheren Welt mit Charakteren, die fast ausnahmslos klar in moralisch gute und böse Figuren geteilt sind."¹²⁴

Dass in einer Zeit der rasant steigenden Fragmentierung der Welt in immer mehr Meinungen und Produkte die Komplexität exponentiell steigt und die Verunsicherung der Menschen von Unwissen, Sorgen und Ängsten befeuert wird... dass in so einer Zeit die sich anbietenden Heilsbringer (sogenannte Populisten) steigende Konjunktur haben liegt auf der Hand und ist an gewählten Politikern abzulesen.

Das Internet der Dinge und der menschlichen Individuen erzeugt eine totale Kommunikation eines jeden mit jedem von jedem Ort zu jeder Zeit. Das Individuum hat nun die Möglichkeit und Macht sich weltweit durch Twitter und/oder Facebook etc. sichtbar und hörbar zu machen. So türmen Millionen von Individuen eine Welle von Daten auf, unter deren ständiger Brandung die allgemeine Wahrnehmung überlastet wird und keine Übersicht und Orientierung mehr zu gewährleisten sind. Die Menschen werden durch die digitale Vernetzung aller Medien und Möglichkeiten bei fehlenden Filtern zunehmend überfordert und reagieren mit einer panischen Flucht in die extreme Vereinfachung.

Hier liegt der Grund weshalb immer mehr Demagogen Erfolg damit haben, durch leidenschaftliche Reden die Welt kurzerhand mit dem Beil

¹²³ Franz Rottensteiner, Science Fiction: Zukunftsliteratur? Pure Nostalgie!, in: Exodus 31, 2014, S.101-104. Als PDF archiviert.

¹²⁴ ebenda

der Sprache in Gut und Böse zu spalten. Die dabei verwandten Argumente versprechen das Heil, entlarven sich bei nüchterner Betrachtung jedoch nach dem Motto "Krieg ist Frieden" als Newspeech, als freche Behauptung oder gar als ganz infame Lüge!

Dass in so einer Zeit die große Sehnsucht nach possierlichen Trollen, lieblichen Elfen und dem strahlend-weißen Meister-Propper-Helden verstärkt wird, der die schwarzen Mächte besiegt, liegt auf der Hand. Die Werte auf dem Schachbrett dieser Zeit sind klar verteilt und sie artikulieren sich hörbar auch in der schärfer werdenden Diskussion um Klimawandel und Weltrettung. Nur die selbsternannten "Retter" sind die Guten, schon wer differenzierter Meinung ist, der gehört zu den Bösen.

Aber ist das, was gemeinhin als rettend verkauft wird wirklich "rettend" und so wirksam und "nachhaltig" wie im Singsang behauptet? Wer ernsthaft das Kriterium der Nachhaltigkeit anlegt kommt oft zu anderen Schlüssen. Denn welcher Gesamtaufwand an Energie und welcher Einsatz an Ressourcen sind wirklich notwendig um z.B. Solarpanels herzustellen? Wie umweltschonend ist auf längere Sicht die gerade gehypte E-Mobilität wirklich? Was steht hinter diesen neuen Produkten, die neue Profite (und zugegeben auch neue Arbeitsplätze) bringen, und welche grundlegende Bedeutung haben Produktion, Konsum und Geldwirtschaft für den Planeten Erde und für das ihn in aller Vielfalt bewohnende Leben langfristig?! ¹²⁵

Ist es überhaupt möglich, dass eine derart tiefgreifend in die Ökologie des Planeten eingreifende Spezies wie der "Mensch" auf lange Zeit bestehen kann? Und was ist "eine lange Zeit" unter dem Aspekt ständigen, "natürlichen" Entstehens und Verschwindens von Arten?

Sind handelnde Menschen im Auftrag ihrer selbst (als Aktionäre) und als Wirtschaftsunternehmen organisiert nicht stets und massiv daran interessiert, schnellstmöglich neue Produkte zu schaffen um neue Umsätze zu generieren. Und liegt es nicht generell im vitalen Interesse der Wirtschafts-Logik immer wieder "Zwischenprodukte" zu schaffen um später erst die Innovationssprünge aus dem Zylinder zu ziehen und dann als Innovation zu verkaufen, obwohl sie heute schon in der Schublage liegen?

All das sind spannende Themen und dramatische Szenarien für SF-Literatur, in der menschliche Schicksale beschrieben werden, die

¹²⁵ Michael Weisser, "Der Ego-Reflex", in: Solaris-Almanach Nr.5, Solaris Verlag, Bonn 1983, S. 45-50, und: H.J. Alpers (Hrsg), Kopernikus 6, Moewig Verlag, Rastatt 1982, S. 235-240.

Identifikation bieten und Leidenschaft und Faszination und Empathie, die das Spannungspaar "Freude und Trauer" verbinden. So lässt sich eine mitreißende Unterhaltung aus Visionen und Informationen schaffen und stilistisch ausgereift in Form eines Romanes verwirklichen. Solche Werke kann heute jeder Autor entweder einem Verlag einreichen oder schneller noch selbst als eBook oder Book-on-demand produzieren.

Der Autor denkt und schreibt, der Leser kauft und liest. Dazwischen steht immer das Produkt "Buch". Man muss es sich immer wieder vor Augen führen: SF, wie wir sie kennen, entsteht aus einer Idee, wird zur spannenden Geschichte ausformuliert, die in Worten geschrieben, als Buch oder Heft gedruckt, angeboten, beworben, verkauft und gelesen - also konsumiert wird. Die Publikation ist das Produkt, das den Vorgaben aller Produkte folgt, nämlich zum Zweck des Verkaufs mit Profit für alle Beteiligten zur Ware zu werden. In diesem Kausalzusammenhang definiert sich das Buch nicht als freie Formulierung von Gedanken sondern immer zielgerichtet als Ware!

Der Autor ist im eigenen Interesse und in dem des Verlages gehalten sich an den Gegebenheiten des Marktes zu orientieren. Das fordert der Verlag und das fordert der Autor von sich selbst, denn es ist ganz in seinem Sinn, berühmt, geliebt und reich zu werden. Er wird demnach immer mit dem Ziel eines bestmöglichen Erfolges schreiben. Jeder Erfolg aber setzt die Kriterien für das kommende Werk. Es muss zwar etwas anders sein, aber die Handschrift des Autors tragen, die Geschichte fortführen und ebenso "spannend" werden. Es muss also insgesamt die konventionellen Erwartungen des Käufers erfüllen, kann nie wirklich emanzipatorisch, innovativ, losgelöst sein.

Interessant ist an dieser Stelle die Frage: Was liegt jenseits der Produktion von Produkten hinter der SF? Was ist ihr Spirit? Und hier ist nicht der Verkaufserfolg gemeint, sondern die eigentliche Kraft der "Wissenschafts-Dichtung" an und für sich.¹²⁶

Ist sie nicht eigentlich die tiefe Suche nach Neuem? Ist ihre DNA nicht der Aufbruch ins Unbekannte, die Sehnsucht nach Begegnung mit dem Fremden? Und bei sehr hohem Anspruch auch und immer die Sehnsucht nach dem Fremden im Suchenden selbst?

¹²⁶ Ulrich Suerbaum, Ulrich Broich, Raimund Borgmeier, "Science Fiction", Theorie und Geschichte, Themen und Typen, Form und Weltbild". Reclam Stuttgart 1981. ISBN 3-15-01004-5.

Das zeitgenössisch "Neue" ist mit der Digitalisierung, den helfenden Assistenten und der globalen Vernetzung möglich zu entstehen und gefunden zu werden. Die professionelle Bearbeitung von Bild, Klang und Wort ist nicht mehr eine Frage von teuren Design-, Musik- und Foto/Filmstudios - sie liegt in der Hand eines jeden Kreativen. Insoweit ist das unerschöpfliche Thema "SF" ein Eldorado für Visionäre. Doch um sich wirklich frei entfalten zu können muss man Ballast abwerfen - den Ballast, das jedes Ergebnis von Arbeit in ein erfolgreiches Produkt sein und als optimal verkaufbare Ware seinen Profit bringen muss.

Die radikale SF

Was würde geschehen, wenn ein Autor eine literarische SF "kreiert" OHNE an "begeisterte Fans" zu denken? Wenn er agiert, OHNE an einen erfolgreichen Verkauf zu denken, ohne möglichst hohe Lizenzzahlungen zu erwarten, ohne auf sein Fortkommen als Autor zu hoffen oder an den Applaus eines möglichst weltweiten Publikums oder an das Lob des Verlegers oder an die Hochachtung der persönlichen Freunde?

Welche neue Idee und welche überraschende Geschichte würde in welcher Form und in was für einem Medium entstehen, wenn der Autor sich ganz allein selbst und seiner Vorstellung von Konsequenz und Qualität verpflichtet wäre eine Idee umzusetzen?!

Dieser ungewöhnliche Ansatz fordert eine radikale Grundeinstellung, die Mut, Risikobereitschaft und den Willen braucht, ein echtes Abenteuer mit sich selbst einzugehen. In unserer durchorganisierten Waren- und Konsumgesellschaft bedeutet so eine Idee, sich vom herrschenden Klebstoff der Gesellschaft zu befreien, statt immer in Produkten, Geldwerten und sozialem Ansehen zu denken - wäre das nicht ein wirklich radikales Projekt und dem Geist der SF auf der Suche nach "Neuem" angemessen?

Wenn so ein ungewöhnlich entstandenes Werk letzten Endes doch ein Erfolg würde und ein Bestseller geboren wäre, ließe sich absolut nichts dagegen einwenden - aber die Intention des Autors wäre eine andere und die Aura des Werkes wäre auch eine andere als unter dem üblichen Druck des allgegenwärtig prägenden Marktes.

Kompromisslos handeln? Neuland betreten! Und dann sehen, was mit dem Entstandenen im gesellschaftlichen Kontext geschieht!
Die Antwort auf die Frage, wie so ein Werk aufgenommen würde, birgt in der Tat ein Risiko, das nicht nur Investment in Zeit und Aufwand erfordert sondern auch das eigene Ego betreffen kann. Wer ist derart hoch motiviert und mutig sich selbst auf den Prüfstand zu stellen?

Esse est percipi - Sein ist nicht nur selber wahrnehmen sondern "ist wahrgenommen werden. Diese Aussage überwindet die Auffassung, dass sich das Sein im Wahrnehmen des Subjekts manifestiert und sieht das Sein erst dann gegeben, wenn es wahrgenommen wird. Dieser Gedanke zu einer neuen Form des Sehens und Erkennens aus dem Jahr 1709 stammt vom irischen Theologen und Philosophen der Aufklärung George Berkeley, der ein Jahr später „Eine Abhandlung über die Prinzipien der menschlichen Erkenntnis“ verfasste.“¹²⁷

Aber: Ist man wirklich als wahrgenommene Person in Frage gestellt, wenn ein Publikum ein Werk durch Nichtkauf ablehnt? Oder wenn der Rezensent oder die öffentliche Meinung einen Roman "zerreißen"? Gehört es nicht vielmehr zur DNA des Genres Science-Fiction NEUES mit der Einstellung zu wagen: "face the future - free from all"?

So ein ungewöhnliches Projekt außerhalb der Norm gesellschaftlich tradierter Ansichten und Werte bedarf gleichwohl der sorgfältigen Planung um den Anspruch der Konsequenz sich selbst gegenüber maximal möglich zu erfüllen.

Der Autor, ob Mann oder Frau oder eine Form der KI = Künstlichen Intelligenz, muss vorab ergründen, was er/sie/es wirklich will. Das "wirklich" bedeutet, er/sie/es muss sich vom schweren Ballast seiner/ihrer/seiner Vorurteile befreien und muss in sich hineinsehen, dann "was ist mir wichtig" fragen, sich die ehrliche Antwort geben und dann wiederum ohne wenn und aber ans Werk gehen.¹²⁸

Die Themen warten allesamt im Horizont und die Stichworte sind jeden Tag in der Presse veröffentlicht: Der Klimawandel, die Bevölkerungsexplosion, die Rohstofflage, die Emissionen, der Müll, die Energieversorgung, die Künstliche Intelligenz, die Biotechnologie, das Smartphone, das Wohnen, die Gesundheit, die Sicherheit, die Neugier, die Sehnsucht, die Werte, die Todsünden und-und-und...

Option x: Man könnte einleitend dem Gedanken nachgehen, wo man sich als Autor mit seinen Schwerpunkten positioniert? Ist man wirklich in der Lage visionär zu denken und den einfach klingenden Satz wirklich zu

¹²⁷ Michael Weisser. Die Zukunft der Heimatforschung in der digital-vernetzten, intermediären Gesellschaft - bremen:AN:sichten", Originalmanuskript Juni 2019, Seite 20. In: Jahrbuch der Wittheit Bremen, geplant Herbst 2019. Siehe: www.rice.de/14_BREMEN/2019_WITTHEIT/2019_Weisser_Wittheit_Heimatforschung.pdf

¹²⁸ Darko Suvin, Poetik der Science Fiction. Zur Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung. Phantastische Bibliothek, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1979.

verstehen: "Nur wer über den Tellerrand blickt kann zum Löffel greifen um seine Suppe zu essen."? ¹²⁹

Option y: Man könnte darüber nachdenken, welches Genre man wählen will um angemessen welchen Inhalt auszudrücken. Worum geht es wirklich? Geht es um das weite Feld der Fantasy zwischen Märchen und Horror oder geht es um die Science-Fiction - wohl wissend, dass die Schicksale in der SF in wissenschaftlich-technisch geprägten Welten und Gesellschaften zu beschreiben sind, technisch stimmig und innovativ sein müssen.

Option z: Man könnte sich auch fundamentale Gedanken über das Werkzeug und den Stoff an sich machen, mit dem man als SF-Autor arbeitet: Es ist die Sprache, das gesprochene und geschriebene Wort, die Grammatik, die Syntax, die Semantik, der Stil...

"Am Anfang war das Wort, und das Wort war bei Gott, und Gott war das Wort. Dasselbe war im Anfang bei Gott. Alle Dinge sind durch dasselbe gemacht, und ohne dasselbe ist nichts gemacht, was gemacht ist." Mit diesen Worten beginnt das erste Kapitel des Johannes Evangeliums im Neuen Testament. So alt ist das Wort, das alles macht und da ist es nicht verwunderlich, dass das Wort sehr alt sein muss und nicht wirklich neu sein kann.

Sprache bewahrt Tradition, erfasst geübte Gewohnheiten, übermittelt Erfahrungen und Wertvorstellungen sowie gewonnene Erkenntnisse. Sprache steuert das tägliche Leben des Bekannten. Ihre Regeln sind bindend, denn sonst gibt es kein Verstehen im Austausch der Worte und der Gedanken. Wenn aber das Wort immer Teil der Tradition ist, wie kann es dann zugleich auch Teil der Innovation sein, von der mindestens die Science-Fiction lebt? Folgerichtig ist die Frage erlaubt, ob und wie sich neue Erlebnisse überhaupt in alte Sprache fassen lassen?! ¹³⁰

William Seward Burroughs (1914-1997), rauschmittelsüchtiger Schriftsteller der Beat-Generation und unbändiger "cut-up" Experimentator, hielt 1962 auf der "Writer's Conference Edinburgh" eine Rede über die "Zukunft des Romans" und führte aus: "Wenn Schriftsteller Raum/Zeit-Reisen unternehmen und Gebiete erkunden wollen, die uns das Zeitalter der Raumfahrt erschließt, dann müssen sie

¹²⁹ www.rice.de/SF/Index.html#Vision

¹³⁰ Herbert W. Franke und Michael Weisser, "Dea-Alba - Eine phantastisch klingende Geschichte zu Computermusik und Poesie von SOFTWARE". Die|QR|Edition – Edit 06, Murnau 2017, ISBN 978 3 95765 074 0, behandelt die Begegnung mit "fremdem Leben" und versucht 1988 in der Kombination von Sprache, Lyrik und Musik "die Begegnung mit dem Anderen" zu beschreiben.

- finde ich - Techniken entwickeln, die ebenso neu und präzise sind wie die der Raumfahrt." ¹³¹

Die Grenzen der Sprache sind dann erreicht wenn es darum geht, "das Neue" in Worte fassen zu wollen, denn das Neue entzieht sich der allgemein geltenden Übereinkunft von Bedeutung und Sinn der Worte. Übereinkunft entsteht als Schnittmenge von Menschen, die sich sprachlich austauschen wobei ein Verständnis erst dann möglich ist, wenn die Teilnehmer (Autor und Leser) mit dem gleichen Wort-Repertoire und den gleichen Bedeutungen der Worte umgehen. Wenn Science-Fiction die dramatisierte Erzählung in einem wissenschaftlich geprägten Kontext ist, dann ist sie zwangsläufig durch diesen Kontext geprägt. Da Wissenschaft auf Erkenntnis von Neuem abzielt muss die Erzählung in der Lage sein, diesem Neuen einen neuen sprachlichen Ausdruck zu geben. Darin liegt das fundamentale Problem der SF, denn eine individuelle Sprachschöpfung des Autors kann vom Leser auf den ersten Blick nicht verstanden werden.

Eine anspruchsvolle SF zu schreiben (und diesen Anspruch würden vermutlich die meisten Autoren an sich stellen) ist herausfordernd, weil hier nicht nur die Dramaturgie von Liebe und Hass zwischen Menschen und/oder Humanoiden oder Robotern oder einer Künstlichen Intelligenz oder Außerirdischen oder reinen Energieformen zu beschreiben ist, sondern weil es auch um intelligente, innovative, in sich stimmige wissenschaftlich-geprägte Systeme geht. Das setzt eine gute Recherche voraus und den notwendigen Sprachschatz. ¹³²

Wer gewagt noch weiter denkt als bis zum Wort der stößt an die Grenze, ob SF nur eine Frage von Worten, Sprache, Grammatik, Stil und Semantik ist oder ob SF noch mehr sein könnte. Zum Beispiel die formale Gestaltung des Textes, die Typografie, die Einbindung von Tabellen, Grafiken, Bildern, Zeichen oder Codes. ¹³³

¹³¹ William Burroughs, "Die Zukunft des Romans", Vortrag von 1962 in: Carl Weisner (Hrsg), Cut up", Melzer Verlag Darmstadt 1969, S. 19.

¹³² Hier kann z.B. das vierteljährlich erscheinende, kostenfreie Wissenschaftsmagazin der Max-Planck-Gesellschaft "Max Planck - Forschung" hilfreich sein.

¹³³ Siehe: Michael Weisser, "Syn-Code-7", Phantastische Bibliothek Suhrkamp, Frankfurt 1982 (Erstausgabe) ISBN 978 3 7396 9225-8, Seite 5-14 und 249, sowie: Michael Weisser, "Dig-It", Phantastische Bibliothek Suhrkamp, Frankfurt 1983 (Erstausgabe) ISBN 3518373730, Seite 5-12, 218 und 278-279, sowie: Michael Weisser, "Off-Shore" - Ein Bericht am Rand der Wirklichkeit. Corian Verlag, Meitingen (1984 (Hardcover ISBN 3-89048-109-4, Schutzumschlag, Vorsatzpapier und Seite 1, 3, 6, 25, 27-32, 71, 151, 175, 199, 257, 305-306. Michael Weisser, Das GES-Projekt A3 (Gesellschaft für extrapolierte Seinsformen) in: Thomas Le Blanc (Hrsg), "Fomalhaut" Science-Fiction Stories deutscher Autoren,

Und selbst über diese Arbeitsweisen und Darstellungen kann man noch hinausgehen indem man das analoge Medium Buch verlässt und andere z.B. digitale Ebenen wie das virtuelle Internet in die Ausformung der "Story" einbezieht. Hier lassen sich weitere Medien wie farbige Bilder, Bildserien, Bildsequenzen, Filme, Klänge, Musik, Rezitationen, Interviews und selbst direkte Kontakte in den Kanon der Ausdrucksmöglichkeiten und der Erlebnisse einbeziehen. Wie das möglich ist? Durch den QR-Code, den jeder kennt! ¹³⁴

Die literarische Science-Fiction ist ein Ort, an dem man den merkwürdigsten Wesen verschiedenster Spezies und Lebensformen begegnet. Bei dieser Vielfalt müsste die SF-Szene eigentlich ein Ort der Toleranz sein, der ausdrücklichen Diversität, des gegenseitigen Respekts, der Wertschätzung und des gegenseitigen Vertrauens, als wäre man im Team auf einem gefährlich-fremden Planeten unterwegs. Die Leser und Filmzuschauer scheinen das Fremde zu mögen, wenn sie auf Conventions unter die Masken und in die Kostüme extraterrestrischer Wesen schlüpfen und sich diese fantasievollen Formen spielerisch zu eigen machen.

Kennern der Szene zur Folge soll aber im Gegensatz zu diesem idealen Anspruch das Fandom weitaus nicht frei sein von Missgunst, Abneigung und Konkurrenz. Was immer man dem Anderen im Einzelnen nicht gönnt, oder was man kritisiert, es scheint sich um ein Prinzip zu handeln: Die Abgrenzung zum Fremden stärkt offensichtlich die eigene Position, wertet auf und den Gegenüber ab und folgt letztlich dem Klischee nahezu aller SF-Romane und -Filme, nämlich dem immerwährenden Kampf des Guten gegen das Böse.

Auch hier wird deutlich, dass die grundlegenden Werte der narrativen SF keinen offensichtlichen Niederschlag in der Realität finden, sowie die Gläubigen der 10 Gebote noch lange keine besseren Menschen sind.

Inspirationen für die Zukunft der SF

Bei der Diskussion über neue Formen einer Science-Fiction, die zusätzliche Informationen und intermediale Erlebnisse bietet, spielt der QR-Code als Interface zwischen der analogen Realität und der digitalen Virtualität die tragende Rolle.

Goldmann Verlag, München 1983, S. 208-233. In: Michael Weisser, Im Tanz der Neuronen - Visionäre Texte und kosmische Klänge. Die|QR|Edition, Murnau am Staffelsee 2014. ISBN 9783942533980. S. 53-77.

¹³⁴ Die QR-Codes in diesem Text linken auf verschiedene Typen von Erlebnissen.

Der QR (Quick Response) verbirgt kein undurchschaubares Geheimnis. Er ist letztlich nichts weiter als die Codierung von alphanumerischen Zeichen und Zahlen, gemeint ist die Verbindung von A,B,C... und 1,2,3... plus Sonderzeichen. Mit dem QR lassen sich schlichtweg komplexe Zeichenfolgen wie die URL

https://www.youtube.com/watch?v=HI9pJmiET_M&list=PLMgJaxIA5F4VEDKy_92sbwRcymro6VOvU

komfortabel zu einem kleinen, bildhaften Quadrat verschlüsseln, das aus weißen und schwarzen Quadraten gebildet wird. Mit einem Scanner aufgenommen, wird der Nutzer durch den direkten Link ins Internet auf eine bestimmte Web-Site geführt. Wenn man den Code mit dem Smartphone und der Fotofunktion in neuen Betriebssystemen nutzt oder eine spezielle Scanner-App (wie die kostenfreie inigma) installiert hat, erscheint die aufgerufene Webseite auf dem mobilen Gerät und bietet dem Nutzer ihren jeweiligen Inhalt.

Der QR-Code hat eine wissenschaftlich-technische Geschichte, denn seine Entstehung hängt mit der Optimierung von Fertigung und Lagerhaltung in der Automobilindustrie zusammen. Da dieses Zeichen in nahezu unendlichen Variationen erzeugt werden kann lassen sich mit dem QR theoretisch alle Objekte des Universums erfassen, also nicht nur technische Dinge sondern auch kulturelle Phänomene.¹³⁵

Der gescannte QR ist in der Lage, das Smartphone mit Websites, Social Media Adressen, vCards, eMails und SMS Nachrichten zu verlinken sowie GPS Daten zu verschlüsseln und Standorte in Karten zu markieren. Dabei hat jeder SF-Autor die Möglichkeit, seine Leser aus der analogen Welt des gedruckten Buches hinaus in die digitale Welt des Internets zu führen und dort zum Text passende oder den Text hinterfragende informative, spannungsgeladene, optische und akustische Erlebnisse anzubieten.

Somit wird das konventionell gedruckte Buch über den QR zum Sprungbrett in das Internet und das Medium verändert sich zum multifunktionalen aber auch ästhetischen Hybriden.¹³⁶

Als Imprint hat der Verlag p.machinery in Winnert "Die|QR|Edition" gegründet, um dort die ersten QR-Hybridbücher mit künstlerisch gestalteten i:Codes zu realisieren, die intermediale Ereignisse bieten.¹³⁷

¹³⁵ Michael Weisser, "Der|QR|Code" - Hintergründe & Visionen. Beschreibung, Geschichte, Technik, Nutzung, Gefahren, Grenzen, Visionen und Ästhetik der „schnellen Antwort“ im 21. Jahrhundert. Die|QR|Edition – Edit 04, Murnau 2015. Verlagsinformation 2015 SF-Edit-QR-Code. Als PDF archiviert.

¹³⁶ "Die Entwicklung des QR-Hybridbuches" siehe: Die|QR|Edition in Winnert, siehe: www.rice.de/SF/2019_Haitel_QR_HybridBuch.pdf - 2019_SF_QR_HybridBuch. Als PDF archiviert.

Eine nicht zu unterschätzende Problematik bringt diese Expansion der Literatur in die virtuelle Welt allerdings mit sich: Der Autor muss ausnahmslos über alle Nutzungsrechte an seinen "Erlebnissen" in Form von Musik, Geräuschen, Rezitationen, Bildern, Filmen etc. verfügen. Entweder ist er selber der Urheber oder er hat sich Nutzungsrechte für ein definiertes Projekt vom Rechteinhaber übertragen lassen.

Weiterhin muss der Autor von HybridMedien in der Lage sein, nicht nur Texte zu schreiben sondern auch Videos und Audios zu erstellen, zu bearbeiten und in einer langfristig gesicherten Web-Seite im responsiven Design zu positionieren. Hier bietet sich die Kooperation des klassischen Autors mit einem experimentierfreudigen Mediengestalter an, was ganz im Sinn der SF zu neuen Ideen für neue Projekte in neuen Medienkombinationen führen kann.¹³⁸

Eine weitere Form von innovativer, künstlerischer Gestaltung bietet der QR-Code für denjenigen, der mit genügend Erfahrung und den entsprechenden Werkzeugen in der Lage ist, die Formen und Farben des Codes derart zu gestalten, dass eine eigenwertige Anmutung erzielt wird. So wirken die i:Codes (wie man sie nennen könnte) wie "Konkrete Kunst", einem Kunststil, den der niederländische Maler, Typograf und Schriftsteller Theo van Doesburg (1883-1931) im Jahr 1924 eingeführt hat und der nach dem Manifest der Gruppe "Art concrete" von 1930 auf mathematisch-geometrischen Grundlagen beruht.

Der i:Code wäre in der Lage, die analoge "Konkrete Kunst" mit überraschenden Vernetzungen in das Zeitalter der digitalen Medien zu versetzen und damit Teil eines intermedialen Erlebnisses zu werden.¹³⁹

Die Schwierigkeit bei der Programmierung und folgenden Gestaltung von i:Codes liegt darin, dass trotz hoher Differenzierung in Farbe und Form die Funktion der Codierung erhalten bleiben muss. Solche Bilder können zu gänzlich unterschiedlichen Anmutungen ausgearbeitet werden, durch leichte Variationen können sie zu Clustern, Gruppen und Familien wachsen und aus der privaten Sphäre des Innenraums nach außen dringen, um dort als zeitgenössische Form von Kunst im öffentlichen Raum künstlerische Innovationen zu präsentieren.¹⁴⁰

¹³⁷ <https://dieqredition.pmachinery.de/dieqredits>

¹³⁸ Michael Weisser, "Science-Fiction als Kunstform?!", Essay Juni 2019, in: Timemachine Magazin Nr.3 / 2020, Wurdack-Verlag Nittendorf.

¹³⁹ Rainer Beßling, "Die i:Codes des Michael Weisser - oder: Wenn der sichtbare Vordergrund einen unsichtbaren Hintergrund bietet." Siehe: www.rice.de/07_TEXTE/TEXTTE/2014_Bessling_WeisserQRCode.pdf - als PDF archiviert

¹⁴⁰ 2016_SF_Weisser_iCodes. Als PDF archiviert.

Wie diese Bilder, Banner, Sticker, Displays aussehen, welche Wirkung sie entfalten und um welche Inhalte es gehen könnte, müsste von Teams entwickelt werden, die verschiedene Disziplinen zusammenfassen. Wie in der Wissenschaft gehört die Zukunft nicht mehr zwingend den Eigenbröttern sondern zunehmend den kreativen Gruppen.¹⁴¹

Wie so eine Vision zu finanzieren ist? Vielleicht findet sich die Kulturabteilung einer Kommune oder die Leitung eines Verlages. Vielleicht denkt jemand mit Handlungskompetenz über den hausbackenen Alltagshorizont hinaus und fördert eine kulturelle Innovation, die Literatur mit Musik und Medienkunst verschmilzt, um dem Zeitgeist der Fantasie eine inspirierende Gestalt zu geben.

Der QR-Code wäre als wirksames Interface zwischen der analogen und der digitalen Welt eine gute Grundlage für Experimente. Der Bedarf ist leicht umrissen: benötigt werden die Programmierung und Gestaltung des QR-Codes, die responsive Programmierung des Web-Inhalts, die Bereitstellung medialer Erlebnisse sowie die mobile Kommunikation über Smartphones und Tablets, die mit Kamera, Fotosoftware und einer Funkverbindung bzw. W-LAN ausgerüstet sind.¹⁴²

Ein anderer, inspirierender Weg um eine zeitgemäße Form von SF zu kreieren könnte in dem Software-Tool liegen, das der Fantasy-Autor und Informatiker Chriz Wagner entwickelt hat.¹⁴³

In einem Interview mit ihm werden die Hintergründe und Perspektiven für dieses spezielle Ideen- und Textmanagement deutlich, das sich nicht nur von einem sondern auch von mehreren Autoren überschneidend nutzen lässt, um die Möglichkeit in einem Team verfasster Literatur zu erschließen.¹⁴⁴

Wenn man nach der möglichen Zukunft der Science-Fiction in der digital- vernetzten, intermedialen Gesellschaft fragt, kann die Antwort wie folgt lauten: "SF kann als Angebot gesehen werden, begreifend und erlebend an einem neuen Spiel mit neuen Regeln beteiligt zu sein, sich auf das Neue als Fremdes einzulassen, sich mit dem Prinzip des Vor-Urteils zu konfrontieren und zu erkennen, wie folgenreich sich die unreflektierte Angst vor dem Unbekannten auswirken kann.

Sie kann annehmen, sich mit der Wirklichkeit auseinandersetzen, kann prononcierte Kritik am Fortschritt bieten, kann sich an der notwendigen

¹⁴¹ www.rice.de/QR/00.html

¹⁴² 2016_SF_Weisser_Smartphone. Als PDF archiviert.

¹⁴³ 2018_SF_Interview mit Chriz_Wagner_WPC08. Als PDF archiviert.

¹⁴⁴ 2019_SF_StoryIt_Chriz_Wagner. Als PDF archiviert.

Suche nach neuen Werten beteiligen, kann die Mittel der Dramaturgie als Kunstform einsetzen und sich selbst auf der Basis einer wissenschaftlich-technischen Stimmigkeit über alles Bestehende hinwegsetzen.

Dabei ist unter SF nicht etwa ein bloßes Vehikel zu verstehen, dessen Kraft sich darin erschöpft, den Alltag zu bewältigen. SF ist nicht Mittel zum Zweck sondern vielmehr selbst Teil des Alltags mit einer eigengesetzlichen Wirklichkeit, die jeder Form von Kunst als Träger und Demonstration von Ängsten und Sehnsüchten zukommt." ¹⁴⁵

"Erst das Bewusstsein für die stete Gratwanderung zwischen Bekanntem und Neuem, zwischen Tradition und Innovation, erst dieses Bewusstsein für ein stetes Bemühen, eine stete Dynamik, ein stetes Abwägen zwischen Polaritäten gibt jene Orientierung, die nicht nur Science Fiction braucht, um leben zu können, sondern jeder von uns." ¹⁴⁶

Diese beiden, "brand-aktuell" anmutenden Aussagen stammen nicht (!) aus dem Jahr 2019, in dem dieser Text über die Zukunft der SF verfasst ist, sondern diese Aussagen wurden bereits vor 35 (!) Jahren, nämlich im Orwell-Jahr 1984 unter dem Titel "Utopia heute" als Antizipation der Zukunft in einem Münchener "Informationsmagazin für Fach- und Sachliteratur" veröffentlicht!

Inhalt:

Intro -

QR Electronic-Universe (Musik)

Deutsche Science-Fiction I

Das Orwell Jahr 1984

QR Das Weisse Rauschen (Rezitation)

Die Autoren

QR Die QR-Edition (Verlagsinfo)

Die Verlage

QR Die Trilogie (Verlagsinfo)

Die Bücher

QR Chip-Meditation (Musik)

Die Grafik

QR Das Tool "TextIt" (Interview/Text)

Die Leser

QR Morphing (YouTube Video)

¹⁴⁵ Michael Weisser, "Utopia heute." Wildwest im Weltraum oder die Suche nach der idealen Welt? In: W&L-aktuell, Das aktuelle Informationsmagazin für Fach- und Sachliteratur, Verlag Frido Flade, München 1984, Nr. 1, S. 4-11, S. 9.

¹⁴⁶ Ebenda, Seite 11

Die Filme

QR IC Label-Info (Chronologie)

Die Musik

QR Software-Music (Infos/Rezitation/Musik)

Die Auszeichnungen und Awards

QR Radio Bremen (Interview/Audio)

Die Magazine

QR Ideen-Orte (Interview/Text)

Die Vereine

QR Dea-Alba BuchHybrid (Audio/Info)

Die Festivals und Kongresse

QR Beauty-of-Venus (Musik)

Die Archive

QR Syn-Code-Sunset (Musik-Konzept)

Die öffentliche Presse

QR Software-Konzept (Links/Audio)

Die Deutsche Science-Fiction II

QR Digitale-Kultur (Web-Inventar)

Die SF inspiriert die Wissenschaft

Der Spirit der SF

Die radikale SF

Inspirationen für die Zukunft der SF

Inhaltsverzeichnis

QR PDF-Quellen (Liste)

Die Nutzung der QR-Codes und der Quellen

QR Send a question to amoibo!

Da Web-Domains mit ihren Inhalten nicht wie Bücher in Bibliotheken und Archiven langfristig archiviert und damit auf Anforderung künftig verfügbar sind, wurden relevante SF-Texte im Essay nicht nur mit dem Namen der Domain angegeben sondern im "PDF-Archiv" als PDF chronologisch aufsteigend gespeichert.



Send a question to amoibo!

Bremen 24. Juli 2019