

Robert Hector

Science Fiction – Begriff und Geschichte

Was ist Science Fiction? – Kategorien und Definitionen

Science Fiction – das ist Hugo Gernsback's Magazin „Amazing Stories“, Alfred Bester's Roman „The Stars my Destination“, Stanley Kubrick's Welt- raumepos „2001 – A Space Odyssee“ oder Ridley Scott's Film „Blade Run- ner“ – aber damit wäre die Geschichte des Genres sicherlich zu kurz ge- fasst. Es wäre zwar übertrieben, das Gilgamesch-Epos oder Dantes „Göttli- che Komödie“ als SF zu bezeichnen, aber spätestens seit den Erzählungen von Jules Verne und H. G. Wells existiert dieses Literaturgenre, das sich die Entwicklung von Wissenschaft und Technik und deren Auswirkungen auf die Gesellschaft zum Thema machte. Die industrielle Revolution, die zuneh- mende Bedeutung der Elektrizität, die Fortschritte im Verkehrs- und Kom- munikationswesen, die Atombombe, die Entschlüsselung des genetischen Kodes, die erste Mondlandung, der PC, das Internet – die Welt veränderte sich in den letzten zweihundert Jahren grundlegender als in den vier Millio- nen Jahren menschlicher Existenz seit dem Aufkommen des Australopithe- cus vorher. Diese Entwicklung stellte sich in den Augen der Menschen am- bivalent dar: auf der einen Seite die Hoffnung auf ein mit Hilfe von Naturwis- senschaft und Technik zu erschaffendes Paradies auf Erden, ein technologi- sches Utopia, auf der anderen Seite die Angst vor den negativen Auswir- kungen der Technologie, die zur Bedrohung der Menschheit und der Erde werden konnte und potenziell zur Apokalypse führte.

Science Fiction – wörtlich „Wissenschaftsdichtung“ – ist eine Literaturgat- tung, die sich im 19. Jahrhundert mit der zunehmenden Bedeutung von Wissenschaft und Technik etablierte. Vor allem jüngere Leser stürzten sich auf dieses Genre, um in ihrer Phantasie zu anderen Planeten, fremden Ster- nen oder gar in andere Dimensionen zu reisen. Waren es früher abgelegene Dschungelgebiete in Südamerika, in denen die Helden auf vorzeitliche Sau- rier trafen, so wurden nach der der vollständigen Erforschung der Erde zu- nächst andere Planeten des Sonnensystems oder gar andere Sternensys- teme angefliegen. „Space – the final frontier“ – dieses Star-Trek-Motto ist das Synonym für den Aufbruch ins Unbekannte. Doch dorthin zu gehen, wo nie ein Mensch zuvor gewesen ist, barg Gefahren in sich: Außerirdische Wesen tauchten auf, meist schleimtriefende Monster, die die Erde bedrohten. Der „Krieg der Welten“ wurde zum Symbol für die Populär-SF – später wurde da- raus der „Krieg der Sterne“ – „Star Wars“.

Doch die SF blieb nicht auf diesem Trivial-Niveau stehen. In der Fernsehserie „Star Trek“ (zumindest in den „klassischen“ Folgen mit Kirk und Spock) wurden Konflikte nicht mit Waffengewalt, sondern friedlich und diplomatisch gelöst. In dem Film „2001 – Odyssee im Weltraum“ ging es um philosophisch-transzendente Fragestellungen, um die Stellung des Menschen im Universum und um seine Entwicklung. „Matrix“ war eine Metapher auf das Computerzeitalter und die zunehmende Virtualisierung der Welt: ist unsere „reale Welt“ vielleicht nur ein Computerprogramm? Der Roman „Neuromancer“ nahm das Cyberspace-Zeitalter vorweg. Romane wie „Brave New World“ und „Nineteenfortyfour“ warnten vor den Gefahren der zunehmenden Technisierung: Gentechnik, Psychopharmaka und die Möglichkeiten der modernen Überwachung und Kontrolle können zu totalitären Systemen führen. Mit der Entwicklung der Atombombe drohte die Auslöschung der gesamten Menschheit – die SF „spielte“ häufig mit Szenarien einer postapokalyptischen Erde, wobei der Untergang auch durch globale Seuchen, Klimakatastrophen oder Einschläge von Asteroiden und Kometen verursacht werden konnte. Das Spektrum reicht von „Dr. Seltsam“ über die James Bond-Filme bis hin zu „The Day after tomorrow“. Ähnliche Szenarien werden auch in „Wissenschaftsthrellern“ durchgespielt – wieder sind es die Folgen der naturwissenschaftlichen und technischen Entwicklung, die die Menschheit in Gefahr bringen. Hierzu gehören Romane wie „Das Darwin-Virus“ von Greg Bear oder „Der Schwarm“ von Frank Schätzing.

Abgrenzen lässt sich die Science Fiction von den Genres Fantasy und Horror, obwohl es hier durchaus Überschneidungen gibt. „Der Herr der Ringe“ oder „Frankenstein“ enthalten sicherlich auch SF-Elemente, aber es sind Geschichten mit märchenhaftem Charakter, ohne Bindung an logische Naturgesetze. Die „Science Fiction“ aber hat die „Science“ als zentralen Bestandteil. Sie beschäftigt sich mit der Ausweitung wissenschaftlicher Erkenntnis (wobei Wissenschaft nicht nur Naturwissenschaft bedeutet) und technischer Fähigkeiten sowie deren Auswirkungen auf die menschliche Gesellschaft in einer zukünftigen Welt. Weiterhin untersucht sie die Bedeutung und Stellung des Menschen im Universum. Brian Aldiss schrieb 1973 in „Billion Year Spree“ („Der Millionen-Jahre-Traum“): „Science Fiction ist die Suche nach einer Definition des Menschen und seiner Stellung im Universum, die vor unserem fortgeschrittenen und dennoch unsicheren Stand des Wissens bestehen kann.“ Eine „posthumane“ Definition stammt von Leslie Fiedler aus dem Jahr 1965: „Der Mythos der SF ist der Traum der Apokalypse ist, der Mythos vom Ende des Menschen, von der Transzendenz und Transformation des Menschlichen – eine Vision, die sich sehr unterscheidet von der Auslöschung unserer Rasse durch die Bombe.“

Die Science Fiction lässt sich in „Hard-SF“ und „Soft-SF“ unterteilen. Die Hard-SF behandelt Themen aus den Bereichen Physik, Astronomie, Chemie, Biologie, Mathematik und aus den sich aus diesen Wissenschaften ableitenden Technologien (Raumfahrt, Computer, Gen-Engineering). Die Soft-SF beschäftigt sich mit Themen aus den Bereichen Soziologie, Psychologie, Politikwissenschaft, Theologie, Linguistik, Anthropologie; hierin fallen Utopien, Dystopien sowie die „Inner Space“-Geschichten. Die populären Themenbereiche der SF sind unter anderem Weltraumfahrt, fremde Welten, außerirdisches Leben, Zeitreisen, Expeditionen in andere Dimensionen, die technische Entwicklung in der Zukunft, Roboter und Computer, biologische Perspektiven (Gentechnologie, Evolution, Erschaffung künstlicher Wesen), die Kräfte des Geistes (Superintelligenz, paranormale Fähigkeiten), Inner Space (der „Weltraum“ der menschlichen Psyche), Utopien und Dystopien, Katastrophen.

Die Science Fiction handelt von zukünftigen Perspektiven, seien es Zukunftshoffnungen der Menschheit wie die Eroberung der Sterne, die Ausrottung von Krankheiten oder die Errichtung einer gerechten Gesellschaft, seien es Zukunftsängste wie totalitäre Überwachungsstaaten, geklonte Armeen, Superterroristen, Atomkriege oder Umweltkatastrophen.

So ist die SF ein sensibler Sensor wissenschaftlichen Fortschritts und menschlicher Ängste, aber auch ein Indikator menschlicher Träume von einer besseren Zukunft. So gesehen ist sie die aktuellste Zeitgeistliteratur, die es gibt, aber auch ein Forum, in dem die ewigen Fragen der Menschheit und des Kosmos reflektiert werden.

Geschichte der Science Fiction

Die klassischen Darstellungsformen der Science Fiction sind der Roman (auch die Kurzgeschichte) und der Kinofilm. Hinzu kommen Comics („Superman“, „Batman“, „Spider Man“, „X-Men“) und Fernsehserien („Star Trek“, „Battlestar Galactica“), aber auch Medien wie die Musik, Kunst (hierzu zählen Cover-Zeichner und Illustratoren) oder in jüngerer Zeit Computerspiele. Zunehmend treten Überschneidungen auf, Romane werden verfilmt, Fernsehserien und Comics werden fürs Kino adaptiert, Filmmusiken werden komponiert. Der Ideen-Kern der SF entstammt jedoch dem Roman.

Vorläufer der SF – Gilgamesch, Odysseus und andere Reisende

Der Mensch träumte schon immer von fantastischen Abenteuern, die ihn in Gebiete außerhalb seiner realen Umwelt führten. Uralte Mythen und Märchen zeugen von diesen Träumen, die sich schließlich auch in der Literatur

niederschlugen. Wundersame Reisen, exotische Lebewesen und unglaubliche Ereignisse finden sich bereits in frühen Werken der Weltliteratur. Das babylonische Gilgamesch-Epos beschreibt eine fantastische Reise, die unter anderem die Suche nach der Unsterblichkeit sowie die Zerstörung der Welt durch eine Flutkatastrophe zum Thema hat. Aus Indien stammen die Upanishaden, Geheimlehren, welche die Mysterien der Schöpfung ergründen. Homer berichtet in seinem Heldenepos „Odyssee“ von einer fantastischen Reise, einer Irrfahrt durch das Labyrinth innerer Leidenschaften und weltlicher Gefahren.

Im 4. Jahrhundert vor Christus schilderte der griechische Philosoph Plato in „Politeia“ das erste utopische Staatsgebilde, das uns heutzutage allerdings eher als totalitäres Regime erscheint. Im Jahre 165 n.Chr. erzählte Lukianos von Samosata in seiner „Wahren Geschichte“ von einer Reise zum Mond. Dantes „Göttliche Kömodie“, in den Jahren 1312-1321 gedichtet, enthält Erörterungen verschiedener politischer Idealstaaten, Überlieferungen von Orten der Verdammten und der Seligen, und berichtet von der Suche nach dem vollkommenen Königreich sowie von einer Vision der völlig gerechten Stadt Gottes.

Thomas Morus verfasste 1516 den ersten modernen Staatsroman „Utopia“; Thema war ein idealer Staat auf der fiktiven Insel Utopia. Thomas Campanella schrieb in den Kerkern der spanischen Monarchie 1623 die Utopie von der „Sonnenstadt“ („Citta del Sole“) nieder. 1627 schilderte Francis Bacon in „The New Atlantis“ einen Idealstaat in der Südsee, in dem unter anderem Flugzeuge und Unterseeboote vorkommen. Eine Mondreise ist das Thema von Keplers „Somnium“, wobei der Astronom dem Leser auch (damals) neuere wissenschaftliche Erkenntnisse nahebringt. In den Jahren 1650 bis 1662 veröffentlichte Cyrano de Bergerac seine Rahmfahrtgeschichten „Mondstaaten und Sonnenreiche“; der Held befestigt darin eine Anzahl kleiner Fläschchen voller Tau an seinem Körper, woraufhin ihn die Sonne mitsamt Tau ansaugt, so dass er Mond und Sonne erreicht. Elemente der SF enthält auch Daniel Defoe's berühmtes Werk „Robinson Crusoe“ (1719). Jonathan Swift verschmolz in „Gullivers Reisen“ (1726), in dem Zwerge und Riesen auftraten, meisterlich Phantasie und Wirklichkeit; die Kombination von kindlicher Heiterkeit und bitterer Satire gaben diesem Werk seine Weltgeltung. Voltaire schilderte in „Micromégas“ (1752) den Besuch zweier Riesen vom Sirius und Saturn auf der Erde.

Die Hauptelemente dieser Vorläuferformen der SF waren die fantastische Reise und das Utopia. Häufig wiesen die Autoren durch die Schilderung paradiesischer Zustände in einer fremden Welt auf die Missstände im eigenen Land hin.

Das 19. Jahrhundert – Shelley, Verne und andere Träume

Im späten 18. und frühen 19. Jahrhundert waren innerhalb der fantastischen Literatur Horrorgeschichten sehr beliebt. In England war zu dieser Zeit die „Gothic Novel“ (Gotischer Schauerroman) sehr populär, den Inhalt bildeten Schauergeschichten über Mönche, Räuber, Geister, Mord und Folter. Beispiele sind „The Castle of Otranto“ (1765) von Horace Walpole sowie „The Mysteries of Udolpho“ (1794) von Mrs. Radcliffe.

Ein Analogon zur Gothic Novel war in Deutschland die „Schwarze Romantik“. E. T. A. Hoffmann, der bekannteste Vertreter dieser Richtung, schrieb unter anderem „Die Elixiere des Teufels“ (1815) und „Der Sandmann“ (1816); in letzterer Geschichte trat mit der Puppe „Olympia“ ein Vorläufermodell der Roboter auf.

Die beiden wichtigsten Schriftsteller des fantastischen Genres im frühen 19. Jahrhundert waren Mary Shelley und Edgar Allan Poe, beide noch der Gothic Novel verhaftet. Mary Shelley schrieb 1818 den inzwischen legendären „Frankenstein“. Ein verrückter Wissenschaftler erzeugt künstliches Leben und will sich mit Gott auf eine Stufe stellen; im Zeitalter der Gentechnik gewinnt dieses Thema an Brisanz. Edgar Allan Poe war ein Pionier der Kurzgeschichte und Meister psychologisch untermauerter Horrorszenarien. Einige seiner Stories enthielten auch SF-Elemente: „The unparalleled Adventures of Hans Pfaal“ (1835, Hans Pfaals Mondfahrt) oder „The Narrative of Arthur Gordon Pym“ (1838, Der Bericht des Arthur Gordon Pym aus Nuntucket). Pym ist ein Seefahrer, der an Bord eines Schoners in die Antarktis reist und dort eine rätselhafte Insel findet, in der alles schwarz erscheint.

Die Auswirkungen der industriellen Revolution und die Fortschritte auf wissenschaftlich-technischem Gebiet begannen sich auch im Alltagsleben der Menschen niederzuschlagen. Die durch Landwirtschaft und Großfamilie bestimmte Gesellschaftsstruktur geriet ins Wanken, Industriereviere entstanden, in denen die Menschen unter unwürdigen Bedingungen leben und arbeiten mussten. Der gesellschaftliche Wandel führte zu sozialen Verwerfungen, die Entstehung sozialistischer Ideen war die Folge. So entstanden in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts einige bemerkenswerte Sozialutopien.

1862 schrieb Edward G. Bulwer-Lytton „The Coming Race“ (Das Geschlecht der Zukunft): Ein Mann stürzt in einen Kohleschacht und findet tief unter der Erdoberfläche eine menschenähnliche Rasse, die in einer beleuchteten Höhle lebt. Diese Wesen verfügen über Luftfahrzeuge, Waffen und grandiose Bauwerke. Zur Energieversorgung benutzen sie die Kraft „Vril“, die eine Einheit des natürlichen Energiegefüges darstellt.

Samuel Butler schilderte in „Erewhon“ (1872) eine Welt, deren Bewohner der Technik negativ gegenüberstanden. Butlers Roman ist eine Satire auf das

viktorianische England, wobei seine Gedanken über die Wechselbeziehungen zwischen Krankheit und Verbrechen, Religion und Geschäft sowie zu den Auswirkungen der Technisierung prophetischen Charakter hatten.

Edward Bellamy beschrieb in „Looking Backward“ (1888, ein Rückblick aus dem Jahr 2000 auf das Jahr 1887) eine utopische amerikanische Zukunftsgesellschaft, in der jeder seinen gerechten Lohn erhält; die Verschmelzung von sozialistischen, christlichen und kapitalistischen Idealen erscheint etwas naiv.

Bemerkung verdient auch das Werk von Thomas Hardy, der Darwins Evolutionsgedanken aufgriff. In „The Dynasts“ (1904) wagt er evolutionäre Spekulationen, die sich mit dem Wachstum von Bewusstsein und Intelligenz befassen. In den Romanen von Jules Verne (1828-1905) spiegelt sich die technische Aufbruchstimmung des 19. Jahrhunderts wider. Naturwissenschaftlicher und technischer Fortschritt schienen alles zu ermöglichen, etwa Reisen ins Erdinnere, in die Tiefsee, zum Mond oder durch das Sonnensystem. In späteren Jahren wich allerdings seine Technik-Euphorie einer zunehmenden Skepsis, Mensch und Gesellschaft gehen mit der Technik unter, wie in dem Spätwerk „Robur, Herr der Welt“ beschrieben.

Eher in den Bereich der Fantasy gehören die beiden wunderbaren Bücher Lewis Carrolls „Alice im Wunderland“ (1865) und „Alice hinter den Spiegeln“ (1872). Das Mädchen Alice unternimmt Reisen in andere Dimensionen, erlebt dabei unmögliche Situationen und begegnet erstaunlichen Tieren mythologischen Ursprungs.

In die dunklen Tiefen der gespaltenen Psyche stieg Robert Louis Stevenson mit dem Horrroman „Dr. Jekyll and Mr. Hyde“ (1886). Ein angesehener Bürger verwandelt sich unter dem Einfluss einer Droge, die sein negatives Ich dominieren lässt, in eine Bestie. Edwin A. Abbott beschrieb in „Flatland“ (1884) eine Welt, deren Bewohner in einem zweidimensionalen Kontinuum leben. Von Mark Twain stammt die humorvolle Zeitreisegeschichte „A Connecticut Yankee in King Arthur's Court“ (1889).

Gegen Ende des 19. Jahrhunderts entstand bei der Bevölkerung der USA und Europas ein wachsendes Bedürfnis nach ablenkender Unterhaltung. Neue Zeitschriften erschienen, viele der großen Tageszeitungen wurden gegründet, das erste moderne Unterhaltungsmagazin („Strand“) kam 1890 auf den Markt. Mit der Veröffentlichung von „The Steam Man of the Prairies“ im Jahre 1868 begann in den USA eine Phase, in der Science Fiction im Dime-Novel-Format veröffentlicht wurde, als Groschenroman in billiger Massenproduktion. Die meist jugendlichen Leser wurden mit seltsamen Erfindungen konfrontiert, es war die Zeit, als Thomas Alva Edison zum Nationalhelden avancierte. 1876 startete die „Frank Reade“-Reihe, die bis 1898 lief und von Luis P. Senarens geschrieben wurde. Andere jugendliche Erfinder wie Tom Swift folgten, schließlich wurden um die Jahrhundertwende die Dime Novels durch

die „Pulps“ verdrängt, billige, auf holzhaltigem Papier gedruckte großformatige Magazine. Ihre primitive äußere Aufmachung war meist mit der inhaltlichen Qualität vergleichbar. Bekannt wurden die Publikationen von Frank A. Munsay, dessen Magazine „Argosy“, „All Story“ oder „Blue Book“ Abenteuergeschichten aller Genres brachten. Immerhin hielten sich die Pulps in den USA bis etwa 1955 und wurden dann vom Digest-Magazin und später vom Taschenbuch abgelöst.

Die Leser von Science Fiction wurden immer zahlreicher, von den Kritikern wurde diese Literaturform allerdings als Schund verschmäht.

Die SF von 1890 bis 1926 – Von Wells bis Gernsback



H.G. Wells, aus: Newcomb, A; Blackford, K.M.H.: "Analyzing Character", 1922

Im Gegensatz zu Jules Verne stand bei H. G. Wells (1866-1946) nicht die Technik an sich, sondern die Auswirkungen der technologischen Entwicklung auf Mensch und Gesellschaft im Mittelpunkt seiner Romane. Wells' kritische Auseinandersetzung mit dem Fortschrittsglauben wurde richtungsweisend für die spätere Entwicklung des Genres; viele seiner Ideen waren Prototypen, die oft plagiiert wurden.

„The Time Machine“ (1895, Die Zeitmaschine) ist eine Geschichte über eine Zeitreise in die ferne Zukunft der Erde, auf der sich zwei Rassen bekämpfen. „The War of the Worlds“ (1898, Der Krieg der Welten) ist der Urtyp des Invasionsromans: Invasoren vom Mars landen auf der Erde und

starten einen Vernichtungsfeldzug gegen die Menschheit; schließlich werden die Eindringlinge durch irdische Bakterien getötet. Das Frankenstein-Thema wurde in „Island of Dr. Moreau“ (1896, Die Insel des Dr. Moreau) weiterentwickelt: Auf einer einsamen Insel versucht ein Wissenschaftler aus Tieren menschenähnliche Bestien zu erschaffen.

In den Jahren 1890 bis 1920 hielten exotische Themen Einzug in die fantastische Literatur. Schillernde Heldenfiguren erlebten ihre Abenteuer in farbenfrohen, teils außerirdischen Landschaften. Henry Rider Haggard eröffnete 1887 die Periode der „Lost World“-Abenteuer mit „She“, wobei der Protagonist Allan Quatermain, ein Großwildjäger, in der afrikanischen Dschungelstadt Kor eine

schöne Priesterkönigin findet, die durch Eintauchen in eine lebensspendende Flamme unsterblich geworden ist. 1894/95 erschienen Rudyard Kiplings Dschungelbücher, und 1912 wurde „The Lost World“ (Die verlorene Welt) publiziert; Autor war der Sherlock-Holmes-Erfinder Arthur Conan Doyle. Professor Challenger und seine Begleiter entdecken im Amazonasbecken einen riesigen Vulkan, in dessen Krater ein Stück Urwelt überlebt hat. Steinzeitmenschen und Dinosaurier bilden den Background für ein fantastisches Szenario. Ein weiterer Vertreter dieser Richtung war Edgar Rice Burroughs. 1912 veröffentlichte er in Munsay's Pulp-Magazin „All Story“ die Geschichtensammlung „Under the Moons of Mars“, welche 1917 unter dem Titel „A Princess of Mars“ (Die Prinzessin vom Mars) als Buch erschien. Erzählt wurden darin Geschichten vom Mars mit seinen geheimnisvollen Bewohnern, verlassenen Städten und Ruinen. 1912 erschien vom gleichen Autor „Tarzan of the Apes“, die Geschichte eines Dschungelmenschen, der von Affen großgezogen wurde. Burroughs erschuf noch andere fantastische Welten: Pellucidar, eine Region im Innern der Erde, und das Land Caprona, das nur mit Unterwasserbooten erreicht werden kann.

Zwei Autoren, die nur bedingt dem Genre SF zugeählt werden können, sind H. P. Lovecraft und Jack London. Lovecraft war ein Meister des Irrationalen, Makabren und Unheimlichen. In seinen Romanen streben furchbare Wesenheiten wie Cthulhu nach der Herrschaft über die Erde. London verfasste mit „The Iron Heel“ (1908, Die Eiserne Ferse) eine Anti-Utopie über ein diktatorisches System, während in „The Jacket“ (1930, Die Zwangsjacke) eine Seelenwanderung in die Vergangenheit beschrieben wurde.

In Russland veröffentlichte der Raketenpionier Konstantin E. Ziolkowski im Jahre 1920 die Raumfahrtvision „Außerhalb der Erde“, 1922 verfasste sein Landsmann Alexei Tolstoi den Marsroman „Aelita“. Bedeutende Werke stammten auch von dem Tschechen Karel Capek sowie von dem Deutschen Kurd Lasswitz („Auf zwei Planeten“, 1922).

Langsam hielt die SF auch in anderen Medien Einzug: 1902 produzierte der Franzose Georges Méliès den ersten Zukunftsfilm „Le Voyage de la Lune“ (Die Reise zum Mond) nach Ideen von Verne und Wells. Mit „Little Nemo“ erschien 1905 der erste fantastische Comic Strip.

Die SF von 1926 bis 1950 – SF-Magazine und das Golden Age

Als im April 1926 das erste reine SF-Magazin „Amazing Stories“ erschien, bedeutete dies einen Wendepunkt in der Geschichte der SF. Das Genre hatte nun seine eigene Publikationsform, allerdings war nun auch die Teilung in ernsthafte und triviale SF vollzogen. Während in den Magazinen Lohnschreiber ihren infantilen Machtphantasien freien Lauf ließen und die

meist jugendlichen Leser mit schleimtriefenden Monstern und verrückten Erfindern erschrecken wollten, gab es nur wenige Schriftsteller, die sich ernsthaft mit der Zukunft der Menschheit beschäftigten. Beispiele hierzu waren Karel Capek, Aldous Huxley, Olaf Stapledon, C. S. Lewis und George Orwell.

Die Hauptthemen des tschechischen Autors Karel Capek waren der technische Fortschritt und dessen Auswirkungen auf die menschliche Gesellschaft. 1921 entstand sein Theaterstück „R.U.R.“, eine Satire auf die Produktionsmethoden des Kapitalismus und die Ängste des Menschen vor den Folgen der Automation. Zum ersten Mal traten hier Roboter auf. In „Krakatiť“ (1924) geht es um eine Sprengstoff von großer Zerstörungskraft und die Folgen dieser Entdeckung für die Gesellschaft. In „Der Krieg mit den Molchen“ (1936) wird eine friedliche Rasse von der Menschheit verklavt und revoltiert schließlich gegen diese Fremdherrschaft.

Aldous Huxley schrieb 1932 einen der berühmtesten SF-Romane, die Dystopie „Brave New World“ (Schöne neue Welt). Verschiedene Entwicklungen haben die Welt verändert: Embryos werden außerhalb des Mutterleibs aufgezüchtet, durch Kloning werden identische Individuen erzeugt, Drogen verhindern den Ausbruch von Konflikten, nicht der Norm entsprechende Menschen werden auf Inseln verbannt. Angesichts der Entwicklung von Psychopharmaka und der Gentechnologie ein beängstigend realistisches Bild, das heute aktueller ist denn je.

Eine Sonderstellung in der SF-Literatur nimmt Olaf Stapledon ein. In seinen beiden Hauptwerken „Last and First Men“ (1930, Die letzten und die ersten Menschen) und „Starmaker“ (1937, Der Sternenschöpfer) entwirft er eine gewaltige Chronik der Menschheit und des Universums. „Starmaker“ wurde von Aldous Huxley „das große heilige Buch der Science Fiction“ genannt. Ein nicht näher bezeichnetes Wesen verlässt Erde und Sonnensystem, besucht fremde Sterne und ihre bewohnten Planeten, um schließlich dem Bewusstsein des Sternenschöpfers zu begegnen, der das gesamte Universum umfasst.

C. S. Lewis war der Verfasser der Dr.-Ramson-Trilogie, welche aus den Werken „Out of the silent Planet“ (1938, Jenseits des schweigenden Sterns), „Perelandra“ (1943, Perelandra) und „That Hideous Strength“ (1945, Die böse Macht) besteht. Christliche Glaube und geistige Reife stehen über dem wissenschaftlichen Fortschritt.

George Orwell veröffentlichte 1949 den berühmtesten SF-Roman: „Nineteen Eighty-Four“ („1984“), ein beklemmendes Werk über die Unterdrückung des Individuums durch einen anonymen Staat. Wie so oft hat hier die Realität die Fiktion bereits eingeholt.

Als „Vater der Science Fiction“ gilt Hugo Gernsback. 1911 veröffentlichte er einen Fortsetzungsroman mit dem Titel „Ralph 124 C 41+“, in dem technische

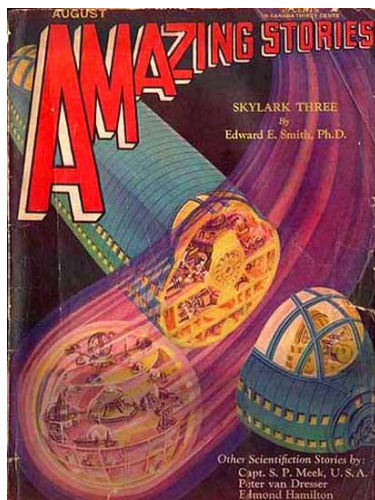
Erfindungen und Wunder des 27. Jahrhunderts beschrieben wurden, die bereits heute Wirklichkeit geworden sind. 1926 gründete er das Magazin „Amazing Stories“, die erste Zeitschrift, in der ausschließlich SF-Geschichten veröffentlicht wurden. Die ersten Ausgaben enthielten Publikationen von Verne, Wells und Poe, später folgten jüngere Autoren. Kurz darauf erschienen „Amazing Stories Annual“ und „Amazing Stories Quaterly“, im Jahre 1929 dann „Science Wonder Stories“. Autoren wie Murray Leinster, Jack Williamson und E. E. Smith schrieben für Gernsback's Magazine, nach deren Philosophie das zukünftige Heil der Menschheit in der Fortentwicklung von Wissenschaft und Technik lag.

Ein wichtiges Magazin jener Zeit war auch „Weird Tales“, das bereits seit 1923 erschien und vor allen Dingen Horror- und Fantasy-Erzählungen brachte. 1930 erschien dann zum ersten Mal das später legendäre Magazin „Astounding Stories“.

Bedingt durch die Weltwirtschaftskrise Ende der 20er Jahre entstand bald ein harter Konkurrenzkampf unter den Magazinen. Deren Thematik wurde durch zwei Hauptrichtungen bestimmt: durch die Fantasy im Stil von Burrough's und die Technik im Sinne Gernsback's. Drei Autoren der 30er Jahre ragten schließlich besonders heraus: E. E. Smith, John W. Campbell und Jack Williamson.

Als König galt unter den Fans E. E. „Doc“ Smith. Er entwickelte seine Technologie ins Grenzenlose und schuf ein Feuerwerk gigantomischer Phantasien. Seine Serie „Skylark of Space“, 1928 in „Amazing Stories“ erschienen, ist angefüllt mit Supermännern und Super-technologie. Interstellare Reisen und Raumschlachten sind eine Selbstverständlichkeit. Von 1937 bis 1948 lief in „Astounding“ die „Lensmen“-Serie, die ihn zum Kultautor machte. Im Universum bekämpfen sich seit Äonen zwei kosmische Superrassen, die guten Arisier und die bösen Eddorier. Es wimmelt von Festungsplaneten, Hyper-raumtunnels und Superwaffen; wie selbstverständlich werden ganze Sonnensysteme und gigantische Raumflotten vernichtet.

Ein anderer wichtiger Vertreter der frühen „Space Opera“ war Jack Williamson. Seine 1934 in „Astounding“ erschienene Serie „The Legion of Space“



Cover des Amazing Stories magazine, August 1930, http://www.philsp.com/data-images/a/amazing_stories_193008.jpg

erinnerte an die Werke Smith's. Drei Helden retten die Erde mehrmals vor planetenvernichtenden Waffen und kosmischen Supergangstern. In „The Legion of Time“ (1938, Die Zeitlegion) bekämpfen sich zwei alternative Zukunftswelten, indem sie die Ereignisse ihrer Vergangenheit verändern. In „The Humanoids“ (1948, „Wing 4“) wird das Schicksal menschenähnlicher Roboter geschildert, die den Menschen zwar den Frieden bringen, sie aber gleichzeitig jeder Freiheit berauben.

Die dritte Größe der damaligen Zeit war John W. Campbell. Seine rasanten Weltraumabenteuer waren mit unglaublichen Technologien und Erfindungen angefüllt, beispielsweise die Aarn-Munro-Serie, die an E.E. Smith erinnerte. Nach dem Wechsel zu „Astounding“ änderte sich sein Stil: In der Kurzgeschichte „Twilight“ wird eine Endzeitstimmung auf einer von Menschen entvölkerten Erde geschildert.

1937 übernahm Campbell als Herausgeber das Magazin „Astounding“ und versuchte hier, neue Maßstäbe für die SF zu setzen. Schundige Plots und glubschäugige Monster lehnte er ab und verlangte von den Autoren logisch geschlossene Geschichten mit guten Ideen. Spätere SF-Größen wie Sturgeon, van Vogt, Heinlein und Asimov begannen unter ihm ihre Karriere. Die Jahre 1938 bis 1950 sollten als das „Goldene Zeitalter der Science Fiction“ in die Geschichte eingehen. Heinlein schrieb seine „Future History“, Asimov veröffentlichte die Robotererzählungen und die „Foundation-Trilogie“, und van Vogt trat die Nachfolge von Doc Smith an, indem er in seinen Erzählungen Supertechnologien und irrsinnige Mentalkräfte darstellte („The Weapon Shops of Isher“, „The World of Null-A“).

In den Jahren 1939 bis 1943 gab Campbell parallel zu „Astounding“ das Magazin „Unknown“ heraus, in dem vor allem Fantasy- und Horror-Erzählungen veröffentlicht wurden.

Die Pulps der 30er Jahre stellten eine Fluchtliteratur dar, welche die Menschen von den Problemen der Zeit wie Wirtschaftskrise, Arbeitslosigkeit oder Kriegsgefahren ablenkte. Die Pulps richteten sich an die weniger privilegierten Schichten der Gesellschaft, denen die Helden ein gewisses Machtgefühl gaben. Ob sie nun Tarzan, Conan oder Doc Savage hießen oder galaktische Superhelden darstellten, war gleichgültig. Die grellbunten Titelbilder der Magazine, gezeichnet von Künstlern wie Frank R. Paul, Wesso oder Virgil Finley, übten eine seltsame Faszination auf die Leser aus.

In jener Zeit schlossen sich einige Leser zu Fangruppen zusammen und veranstalteten ihre Treffen, die sogenannten „Conventions“. Das „Fandom“ etablierte sich.

Neben der Literatur eroberte die SF auch bald andere Medien: 1929 entstand der Comic Strip „Buck Rogers“, bald folgte „Flash Gordon“. Fritz Langs SF-Filme „Metropolis“ (1926) und „Die Frau im Mond“ (1929) machten Furore, zu

Beginn des Zweiten Weltkrieges erschienen die Superhelden-Comics um Superman. Und 1938 wurde ein Teil der Bevölkerung der USA durch das Hörspiel „The War of the Worlds“ von Orson Welles in Angst und Schrecken versetzt: In einer realistisch aufgezogenen Hörspielreportage verwüsteten außerirdische Bestien die Erde.

Die 1950er Jahre – Invasionsängste und Paranoia

Der Zweite Weltkrieg brachte Leid und Verwüstung für die Menschheit, Die Atombombenabwürfe von Hiroshima und Nagasaki wurden zu Menetekeln der Wissenschaft. Am Ende des Krieges war die Welt in zwei Blöcke gespalten, die Entzündung des nuklearen Feuers barg die Gefahr der totalen Apokalypse in sich. Die Wasserstoffbombe wurde entwickelt, in Korea wütete bald ein heißer Krieg. Krisen in Ungarn und am Suezkanal schürten die Angst vor bewaffneten Auseinandersetzungen zwischen Amerikanern und Sowjets. Der Kalte Krieg und die Kommunistenfurcht führten zu hysterischen Reaktionen, wie der fanatische Kampf Senator McCarthy's gegen „unamerikanische Umtriebe“ in den USA zeigte.

Aber es gab auch Zeichen des Umbruchs und der Erneuerung. Die Weltwirtschaft blühte, Technik und Wissenschaft entwickelten sich in rasendem Tempo voran, wie die Entdeckung der DNA durch Watson und Crick oder die Sputnik-Signale aus dem Weltraum zeigten. Die Jugend begann unter den Klängen von Chuck Berry, Bill Haley, Buddy Holly und Elvis Presley gegen die erstarrten Strukturen der Erwachsenenwelt zu rebellieren, und erste Proteste gegen die Atomrüstung wurden laut.

Auch im SF-Sektor kam es zu tiefgreifenden Veränderungen. Mitte der 40er Jahre wurden in den USA viele Magazine wegen Papierknappheit eingestellt; zu Ende des Jahrzehnts waren viele der großformatigen Pulps verschwunden und wurden durch das wirtschaftlichere Magazin im Digest-Größe ersetzt.

In den folgenden Jahren sollten zwei Magazine die SF-Szene bestimmen: „The Magazine of Fantasy and Science Fiction“ (kurz F&SF, 1949 zum ersten Mal erschienen) und „Galaxy“, welches im Oktober 1950 startete. In „Galaxy“ erschienen SF-Klassiker wie „The Space Merchants“ von Pohl und Kornbluth, „The Demolished Man“ von Bester und „The Fireman“ von Bradbury. „F&SF“ veröffentlichte viele Heinlein-Geschichten und Miller's „A Canticle for Leibowitz“.

Die Themenvielfalt der Stories und Romane dieser Zeit war enorm. Die Auswirkungen der Atombombe wurden literarisch verarbeitet, die nukleare Vernichtung der Erde, die Gefahren radioaktiver Strahlen und die daraus resultierende Entstehung von Mutanten waren beliebte Themen. Geschichten, in

denen die „Soft Sciences“ Philosophie, Theologie oder Soziologie bestimmend waren, rückten in den Vordergrund. Autoren wie Bradbury, Pohl, Miller, Dick und Sheckley drückten dieser Zeit mit teilweise sozialkritischen Werken ihren Stempel auf.

Alfred Bester schuf mit „The Demolished Man“ (1952) und „The Stars my Destination“ (1956) zwei faszinierende Romane um die Themenbereiche Telepathie und Teleportation, die stilistisch wegweisend waren.

Auch von Ray Bradbury stammen zwei SF-Klassiker: „The Martian Chronicles“ (1950) behandeln die Kolonisierung des Mars und den Verfall der Marskultur, wobei der poetisch-melancholische Grundton des Werkes besticht; die Anti-Utopie „Fahrenheit 451“ (1953) schildert einen totalitären Zukunftsstaat, in dem das Lesen von Büchern verboten ist.

Ein Meisterwerk ist auch „More than human“ (1953) von Theodore Sturgeon, entstanden aus der Novelle „Baby is three“: die Geschichte von sechs Außenseitern der Gesellschaft, die sich zu einem Überorganismus zusammenschließen. „The Space Merchants“ (1953) von Pohl und Kornbluth beinhaltet eine beißende Kritik an kapitalistischen Wirtschaftsmethoden. James Blish's „A Case of Conscience“ (1958) ist ein Roman mit religiösen und philosophischen Dimensionen, während die Romanserie „Cities in Flight“ eine Space Opera darstellt, in der die Zukunftsgeschichte der Menschheit erzählt wird. In Arthur C. Clarke's „Childhood's End“ (1953) macht die Menschheit mit Hilfe einer außerirdischen Macht einen Evolutionssprung.

Ein weiterer Superstar der 50er Jahre war Robert A. Heinlein. 1951 erschien sein Invasionsroman „The Puppet Masters“, 1957 die Zeitreisegeschichte „The Door into Summer“, 1959 das gewaltverherrlichende Epos „Starship Troopers“. In den Bereich der Fantasy gehört der phänomenale Erfolg von J. R. R. Tolkien: „The Lord of the Rings“ (1954/55).

Der Science-Fiction-Boom beschränkte sich nicht nur auf die Literatur, auch Film und Fernsehen nahmen sich des Genres an. „Destination Moon“ (1950), ein Film über einen Flug zum Mond, garniert mit militärischem Geplänkel, wurde zum Kassenschlager, ebenso Filme wie „When Worlds collide“ (1951) oder „The Day the Earth stood still“ (1951), „This Island Earth“ (1954) und „The Forbidden Planet“ (1956). Billigproduktionen schürten unbewusste Ängste und nutzten Kommunistenfurcht und UFO-Hysterie, um das Publikum mit Monster- und Invasionsfilmen in Angst und Schrecken zu versetzen.

Als 1952 mit Ace und Ballantine zwei große Taschenbuchverlage Science Fiction in ihr Programm aufnahmen, begann in den USA das große Magazinsterben, das Taschenbuch setzte sich als Publikationsform immer mehr durch.

Seit 1953 wurde auf den Worldcons der Fans jährlich der beste SF-Roman mit dem „Hugo“, einem Preis zu Ehren Hugo Gernsback's, ausgezeichnet.

Die 1960er Jahre – New Wave, Inner Space und „2001“

Der Kalte Krieg war in vollem Gange. Der Mauerbau von Berlin 1961 und die Kubakrise 1962 brachten die Welt an den Rand eines Atomkrieges. In John F. Kennedy hatten die USA einen neuen Hoffnungsträger, er überwand den Sputnik-Schock mit der Forderung, bis Ende des Jahrzehnts einen Amerikaner zum Mond zu bringen. Und tatsächlich: 1969 erlebte ein Teil der Menschheit ein Jahrhundertereignis am Bildschirm mit: Als erster Mensch betrat Neil Armstrong die Mondoberfläche. Doch die USA verstrickten sich zunehmend tiefer in den Vietnamkrieg. Eine weltweite Jugendrevolte war die Folge. „1968“ veränderte das Lebensgefühl einer ganzen Generation. Gesellschaftliche Werte und Dogmen wurden in Frage gestellt, Themen wie Umweltverschmutzung, Überbevölkerung und Aufrüstung wurden aktuell. „Dune“ (1965, Der Wüstenplanet) von Frank Herbert und „Stand on Zanzibar“ (1968, Morgenwelt) wurden zu SF-Klassikern. Herbert beschrieb die Geschichte des Wüstenplaneten Arrakis in verschiedenartigsten Facetten, wobei vor allem der ökologische Aspekt betont wurde, während Brunner eine Welt des 21. Jahrhunderts schilderte, in der der militärisch-industrielle Komplex dominiert.

Als Michael Moorcock im Sommer 1964 das britische Magazin „New Worlds“ übernahm, war dies die Geburtsstunde einer neuer SF-Welle, der „New Wave“. Von Großbritannien ausgehend und von Autoren wie Ballard, Moorcock und Aldiss getragen, begann eine Phase stilistischer und thematischer Experimente, in denen nicht mehr der äußere Weltraum, der „Outer Space“, sondern die menschliche Psyche, der „Inner Space“, erforscht wurde. In den USA vertraten Delany, Zelazny und Ellison diese Richtung.

Wortführer der „New Wave“ war J. G. Ballard. Vor allem in seinen Kurzgeschichten bilden farbige, glitzernde Untergangswelten und bizarre, surrealistische Landschaften das Szenario, die Technik ist zerschlagen, die Helden sind verlorene, von Hoffnungslosigkeit zermürbte Einzelgänger. In „The Astrocity Exhibition“ (1970, Liebe + Napalm: Export USA), eine Sammlung sogenannter „Condensed Novels“, tauchen symbolträchtige Zeitgenossen wie John F. Kennedy und Elizabeth Taylor verfremdet wieder auf, es wird eine Gesellschaft voller Zerstörungswut geschildert, Schlüsselereignisse jener Zeit werden stroboskopartig beleuchtet. Das Kurzgeschichtenwerk „Vermilion Sands“ (1971, Die Tausend Träume von Stellavista) spielt in einer imaginären Künstlerkolonie der Zukunft, die von surrealistischen Erscheinungen geprägt ist.

Ballards Romane beschreiben bizarre Katastrophen. In „The Drowned World“ (1962, Karneval der Alligatoren) bewirkt ein globaler Temperaturanstieg eine Erhöhung des Meeresspiegels, und in ehemals zivilisierten Gebieten entsteht eine Urwaldlandschaft, die von Farnwäldern überwuchert ist. In

„The Drought“ (1965, Welt in Flammen) wird die Welt von einer Dürrekatastrophe heimgesucht, und die Menschen streben kollektiv zum Meer, ihrer Urheimat, hin. In „The Crystal World“ (1966, Kristallwelt) läuft die Zeit aus, und im Dschungel Zentralafrikas kristallisieren Pflanzen, Tiere und Menschen zu prismatischen Gebilden.

Ein weiterer wichtiger Vertreter der New Wave war Brian Aldiss; in seinen surrealistischen Werken experimentierte er mit Schreibtechniken und Themen. In „Report on Probability A“ (1968) spielt Aldiss mit verschiedenen Beobachtungsebenen, von denen aus die immer gleichen Geschehnisse beschrieben werden, und in „Barefoot in the Head“ (1969) irrt ein junger Mann durch eine psychedelische Nachkriegswelt.

Michael Moorcock verfasste 1967 „Behold the Man“ (I.N.R.I. oder die Reise mit der Zeitmaschine). Ein neurotischer Intellektueller reist mit einer Zeitmaschine in biblische Zeiten und übernimmt die Rolle von Jesus.

Der wichtigste Vertreter der amerikanischen New Wave war Samuel Delany. Sein Werk ist durchsetzt von Mythen und Symbolen. Das Hauptthema in „Babel-17“ (1966) ist die Sprache, welche die Realität des Betrachters formt. Sagengestalten und symbolische Szenen füllen den Roman „The Einstein Intersection“ (1967, Einstein, Orpheus und andere) aus, während in „Nova“ (1968) eine komplexe Zukunftsgesellschaft geschildert wird.

Ein ganz Großer der SF schrieb in den 60er Jahren seine berühmtesten Romane: Philip K. Dick. Sein Werk war durchzogen von der Frage nach der Struktur unserer Realität. Berühmt wurde er durch den Parallelweltroman „The Man in the High Castle“ (1962, Das Orakel vom Berge), in dem Deutschland und Japan den Zweiten Weltkrieg gewonnen haben. In „The Three Stigmata of Palmer Eldritch“ (1964, LSD-Astronauten) und „Ubik“ (1969) verlieren sich die Protagonisten in den Labyrinthen verschiedener Realitätsebenen. Schattenbilder, Illusionen, künstliche Wirklichkeiten, Halbleben und paranoide Zustände sind die Kennzeichen von Dicks Romanen.

In den 1960er Jahren wurden einige bemerkenswerte SF-Filme gedreht. 1964 erschien Stanley Kubricks schwarze Komödie „Dr. Strangelove or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb“, eine verückte Story um einen Wahnsinnigen, der den Dritten Weltkrieg auslöst und eine bitterböse Satire auf die militärische „Vernunft“. „The Fantastic Voyage“ (1966) war ein farbenprächtiger Trip in den Mikrokosmos des menschlichen Körpers. Der auf einem Comic Strip basierende Fantasy-Streifen „Barbarella“ (1967) war voller Erotik und sexueller Anspielungen. Den Höhepunkt des SF-Films bildete aber Stanley Kubricks Weltraumepos „2001 – A Space Odyssey“ (1968). Die technische Perfektion und die psychedelische Schluss-Sequenz machten diesen Film zu einem bis heute unerreichten Meisterwerk.

Auch Fernsehserien wurden populär, insbesondere „Star Trek“, welche die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise in den Tiefen der Galaxis schilderte. Mitte der 1960er Jahre wurde der erste SF-Autorenverband gegründet, die „Science Fiction Writers of America“ (SFWA), der von nun an jährlich den Nebula-Award, ein Pendant zum Hugo-Award, verlieh.

Die 1970er Jahre – Ökologie, Frauen und „Star Wars“

Die große Aufbruchstimmung der 1960er Jahre ging zu Ende. Als der Club of Rome 1972 die Studie „Die Grenzen des Wachstums“ veröffentlichte, konnte noch niemand ahnen, dass bereits ein Jahr später in der ersten Ölkrise die Beschränktheit der irdischen Ressourcen demonstriert wurde. Weltpolitisch folgte eine Phase der Entspannung, wie das Ende des Vietnamkrieges, die Rüstungskontrollabkommen und die deutsche Ostpolitik zeigten. Der Terrorismus erlebte eine Hochkonjunktur und Internationalisierung. „Ökologie“ wurde zum große Thema: das Foto der Apollo-8-Astronauten, das unseren blauen Planeten als aufgehende Welt vor dem Mond zeigte, wurde zum Symbol für das „Raumschiff Erde“, dessen Ressourcen endlich waren. Auch die Science Fiction veränderte sich, die Zeit der Experimente und des Aufbruchs war vorbei. Von Robert Silverberg erschien 1973 „Dying inside“ (Es stirbt in mir), ein einfühlsam geschriebener Roman um die Einsamkeit eines telepathisch veranlagten Menschen in einer Großstadt. Larry Niven, ein Vertreter der Hard-SF, beschrieb in „Ringworld“ (1970, Ringwelt) ein riesiges Gebilde, das durch eine Materieumwandlung um eine Sonne herum errichtet wurde. Die Erbauer wollten dadurch Probleme der Überbevölkerung lösen. Gemeinsam mit Jerry Pournelle schrieb er „The Mote in God’s Eye“ (1974, Der Splitter im Auge Gottes), in dem das Zusammentreffen von Menschen und Außerirdischen geschildert wird, sowie „Lucifer’s Hammer“ (1977), in dem die Katastrophe nach dem Aufprall eines Kometen auf die Erde geschildert wird.

Gregory Benford’s naturwissenschaftlich orientierte Werke besaßen oft eine mystische Tiefe. In „Timescape“ (1980) nehmen Wissenschaftler Kontakt mit der Vergangenheit auf, um eine Katastrophe in der Zukunft zu verhindern. Ein Phänomen der SF der 1970er Jahre war das Auftauchen von Frauen in dem bisher von Männern beherrschten Genre. Vor allem Ursula K. LeGuin wurde zu einem Superstar dieser Zeit. Bildhafte Sprache und gedankliche Tiefe wurden zu Charakteristika ihrer Werke. Ihre bekanntesten Romane waren „The Left Hand of Darkness“ (1969, Winterplanet), in dem eine andersartige Sexualität geschildert wird, „The Word for World is Forest“ (1972, Das Wort für Welt ist Wald), in dem es um die Entfremdung des Menschen von der Natur geht sowie „The Dispossessed“ (1974, Planet der Habenichtse), in

dem sich zwei politische Systeme, ein anarchistisches und ein kapitalistisches, gegenüberstehen.

Von Kate Wilhelm stammt der Roman „Where late the sweet Birds sang“ (1976, Hier sangen früher Vögel), eine Geschichte um Kloning, Umweltschutz und Technikkritik.

Andere bemerkenswerte Romane dieser Zeit waren „Herovit's World“ (1973, Herovits Welt) von Barry Malzberg, das Porträt eines SF-Lohnschreibers; „The Forever War“ (1974, Der ewige Krieg) von Joe Haldeman, ein Antikriegsroman; und „Inverted World“ (1974, Die Stadt) von Christopher Priest, dessen Handlung auf einer hyperboloiden Welt spielt.

In den frühen 1970ern war „Analog“ das führende Magazin gewesen, später wurde „Omni“ zur auflagenstärksten Zeitschrift; „Omni“ war eine Mischung aus Sachbericht, Esoterik und Fiktion. Seit 1977 etablierte sich „Isaac Asimov's Science Fiction Magazine“ als Marktführer. Auffällig in dieser Zeit war das Anwachsen von Themenanthologien.

Das auffälligste Phänomen im SF-Bereich war der Boom von Zukunftsfilmern, der durch „Star Wars“ (1976, Krieg der Sterne) initiiert wurde. Das triviale Weltraummärchen von George Lucas wurde zum Kassenschlager. Anspruchsvoller dagegen war der Steifen „Close Encounters of the third Kind“ (1977, Unheimliche Begegnung der Dritten Art) von Steven Spielberg, in dem die Landung eines außerirdischen Raumschiffs geschildert wurde.

In „A Clockwork Orange“ (1971, Uhrwerk Orange) wurde ein gewalttätiger junger Mann durch staatlich verordnete Gehirnwäsche zu einem hilflosen Geschöpf umprogrammiert. Stanley Kubricks Werk über den freien Willen des Menschen wurde heftig diskutiert.

Eine Anklage gegen die fortschreitende Umweltzerstörung war der Öko-SF-Film „Silent Running“ (1972, Lautlos im Weltraum), untermalt von wunderschönen Songs von Joan Baez.

Andrej Tarkowskis „Solaris“ (1972), als „russische Antwort auf 2001“ propagiert, ist eine tiefsinnige Parabel auf Ängste, Probleme und Erinnerungen des Menschen, denen er auch durch lichtjahreweite Raumfahrten nicht enttrinnen kann. Zu einem Kultfilm entwickelte sich der für nur 60 000 Dollar von John Carpenter produzierte Streifen „Dark Star“ (1974), eine Parodie auf das Genre. Durch seine beklemmende Atmosphäre bestach der Horror-SF-Schocker „Alien“ (1979) von Ridley Scott, in dem unterbewusste Ängste durch eine faszinierende Tricktechnik visualisiert wurden.

Die 1980er Jahre – Cyberpunk und „No Future“

Die Russen marschierten in Afghanistan ein, Ronald Reagan rasselte mit dem Säbel, besetzte Grenada und drohte mit Neutronenbomben, Cruise Missiles

und SDI. 1986 erschütterten die Challenger-Katastrophe und vor allem der Super-GAU von Tschernobyl das Vertrauen in die Technik. Trotzdem: Personalcomputer, neue Kommunikationstechniken, Halbleiter, Glasfaser, Supraleiter und Laser führten zu einer High-Tech-Euphorie, welche auch das gesellschaftliche Leben verändern sollte. Gorbatschow sollte mit Glasnost und Perestroika die politische Welt verändern. 1989 fiel die Berliner Mauer, der Ostblock bröckelte, und schließlich zerfiel das Riesenreich der Sowjetunion.

In der SF tauchten junge, unverbrauchte Kräfte auf. „Postmoderne“ wurden diese genannt, und bald kristallisierten sich zwei Richtungen heraus: die „Humanisten“ und die „Cyberpunks“ bzw. „Neuromantics“. Die Humanisten versuchten ihre Charaktere glaubwürdig zu gestalten und benutzten das Genre, um große philosophische Fragen zu erörtern, die zuweilen auch religiösen Charakter hatten. Ihre Hauptvertreter waren Kim Stanley Robinson, John Kessel und Connie Willis. Dagegen spielten die Romane der Cyberpunks in einer High-Tech-Zukunft, in der Direktverbindungen zwischen Mensch und Computer realisiert sind und die Protagonisten sich in Computernetzen und Schaltkreisen einfäden. William Gibson, Bruce Sterling und Greg Bear gehören zu dieser Gruppe.

„Cyberpunk“ stellt eine Fusion der Begriffe „Kybernetik“ und „Punk“ dar und vereinigt damit zwei eigentlich gegensätzliche Lebensstile bzw. -auffassungen: die High-Tech-Kultur mit den Stichworten Computer, Biotechnologie, globale Kommunikation; und eine „Low Life“-Gegenkultur, in der Ausgestoßene, Freaks und Hacker die Hauptrolle spielen, repräsentiert durch das Wort „Punk“, jene destruktive Musikrichtung der 70er Jahre, die die damalige Rockmusik von ihren melodischen Schnörkeln zu befreien versuchte. Die Romane spielen in einer hochtechnisierten Zukunft, in der Direktverbindungen zwischen Gehirn und Computer, Reisen in Computernetzen und künstliche Intelligenz möglich sind, in einer Welt, die von globalen Medienneetzen und multinationalen Konzernen beherrscht ist und in der Outsider „von der Straße“ in diesem Techno-Dschungel ums Überleben kämpfen.

Wichtigstes Sprachrohr des Cyberpunk war das Periodikum „Cheap Truth“, ein einblättriges fotokopiertes Fanzine eines gewissen Vincent Omniveritas.

Zum zentralen Roman des Cyberpunk wurde „Neuromancer“ (1984) von William Gibson. Er spielt in einer dekadenten, chromglänzenden High-Tech-Zukunft, die von Computernetzwerken durchzogen ist. In einem komplexen, neologistischen Stil geschrieben, entwirft er eine detaillierte Projektion heutiger Entwicklungen von Kybernetik und Biotechnologie. Der Protagonist Case, ein Interface-Cowboy und Datendieb, kann seinen Geist in eine weltumspannende Computermatrix versetzen, wobei er sein Bewusstsein direkt in den elektronischen Informationsfluss einschleust. Dabei kommt es zu einem furiosen Farben- und Formenspektakel, einer Raserei durch die Dimensionen des

elektronischen Organismus, ähnlich wie in dem Film „Tron“. Die Beschreibung des Matrixreisens kann als kybernetisches Äquivalent zur psychedelischen Passage durch das Sternentor in „2001 – A Space Odyssey“ angesehen werden. Case bricht für seine Auftraggeber die vor Datendiebstahl schützende Software-Hülle fremder Computersysteme auf; doch als er eigene Geschäfte machen will, wird sein Nervensystem ausgebrannt, so dass er nicht mehr in den Cyberspace eindringen kann. Case, süchtig nach Cyberspace-Reisen, verdingt sich als Daten- und Programm-Dealer in der Unterwelt. Er erhält schließlich die Chance, sein Nervensystem wieder zu regenerieren, unterstützt von einer Künstlichen Intelligenz, die ihn benötigt, um die Sicherungssysteme, die deren Sprung auf die echte Bewusstseins Ebene verhindern sollen, auszuschalten.

In der Fortsetzung „Count Zero“ (Biochip) hat sich die Künstliche Intelligenz in eine Anzahl von kybernetischen Entitäten aufgesplittert, die durch eine Art Voodoo-Kult angebetet werden. Ein Hacker, ein kybernetischer Samurai und ein Kunsthändler sind in dem Komplex der Künstlichen Intelligenz gefangen und sehen sich mysteriösen Manipulationen ausgesetzt. Die Geschichte wurde fortgesetzt in „Mona Lisa Overdrive“.

Der Roman „Blood Music“ (Blutmusik) von Greg Bear basiert ursprünglich auf einer Kurzgeschichte. Ein Biochemiker führt Experimente mit intelligenten Zellen durch, bei denen die DNA als Computerspeicher dient. Nach Kontroversen mit seiner Firma injiziert er sich diese Zellen, die Noozyten, in seine Blutbahn, um seine Forschungsarbeit nicht zu vernichten. Doch die Zellen entwickeln ein Eigenleben, verbreiten sich zunächst in seinem Körper und schließlich über die Vereinigten Staaten. Es entsteht eine Mikrointelligenz, die mit der Menschheit eine Symbiose eingeht. Die entstandene Noosphäre wird zu einer transzendenten Software-Realität, einem höheren Bewusstseinszustand, der vom physischen Universum losgelöst ist. Ein Roman, der in seinen kosmischen und transzendentalen Dimensionen an Olaf Stapledon's „Starmaker“ oder an Arthur C. Clarke's „Childhood's End“ erinnert.

Ein ähnliches Format besitzt Bruce Sterlings „Schismatrix“. Vordergründig ist es die Geschichte des Abenteurers und Geschäftsmannes Lindsay, der das Sonnensystem durchstreift. Der Roman zeichnet den zukünftigen Weg der Menschheit vor und schildert die rasante Evolution einer komplexen Gesellschaft auf der Grundlage cybertechnisch-biogenetischer Entwicklungen. Die Menschheit ist in zwei Lager gespalten („Schisma“): Die „Mechanisierer“ suchen ihr Heil in Computern, Cyborg-Verfahren und der Implantation technischer Prothesen; auf der anderen Seite stehen die „Former“, die sich auf Genmanipulation und Biotechnik spezialisiert haben. Die Konflikte zwischen beiden Gruppen werden auf verschiedenen Ebenen ausgetragen: militärisch, ökonomisch, diplomatisch, technologisch, ästhetisch. Das Schema der

psychologischen und sozialen Regeln dieses Kampfes ist die „Matrix“. Als Ergebnis dieser durch Genetic Engineering, Kloning und Cyborg-Verfahren forcierten Entwicklung entsteht eine komplexe Vielzahl posthumaner Spezies, etwa in Gestalt der Hummer („Clades“), eine an das Vakuum des Welt-raums angepasste Lebensform.

Bruce Sterling ist auch der Herausgeber einer repräsentativen Cyberpunk-Anthologie unter dem Namen „Mirrorshades“, in der Stories von Gibson, Pat Cadigan, Rudy Rucker, Greg Bear, Lewis Shiner, John Shirley und Paul di Filippo gesammelt sind. Auch hier tauchen wieder die bewährten Symbole auf: eine von Elektronik- und Medienkonzernen beherrschte Welt, Gliederprothesen, elektronische Implantate, Mikrochirurgie, Gehirn-Computer-Interfacing, Neurochemie, Überlagerung von High-Technology und Pop-Underground.

Die visionären und surrealen Geschichten des Cyberpunk sind gekennzeichnet durch überwältigende Detailgenauigkeit, sorgfältig konstruierte Handlungs-abläufe und einen verdichteten Prosastil, der den Leser mit Informationen überrollt. Cyberpunk reflektiert das Lebensgefühl des „Informationszeitalters“, ohne jedoch auf die eigentlichen Gefahren dieser technologischen Entwicklungen einzugehen. Die Begegnung mit dem Cyberspace wird als psychedelisch-surrealistisches Abenteuer angesehen. Die Auswirkungen der Computertechnologie auf die Gesellschaft werden nur zu einem Bruchteil erkannt.

Einen Gegenpol zum Cyberpunk bildete der „Steampunk“. Die virtuellen Welten des Cyberspace sind ersetzt durch die Dampfmaschinenwelten des früh-industriellen Zeitalters. Tim Powers, James P. Blaylock und K. W. Jeter waren die Vertreter dieser Richtung. Es begann mit „The Anubis Gates“ (1983) von Tim Powers. Der Protagonist gelangt ins London des Jahres 1810 und wird mit rätselhaften Verschwörungen konfrontiert. „Homunculus“ (1986) von James P. Blaylock spielt ebenfalls im London des 19. Jahrhunderts und handelt von Kästchen, von kleinen mechanischen Wunderwerken eines Spielzeug-machers. Darin sind seltsame Dinge verborgen, etwa ein Außerirdischer. „Infernal Devices“ (1987) von K. W. Jeter ist die Geschichte eines Uhr-machersohnes, der sich mit den Gerätschaften seines Vaters auseinandersetzen muss. Zunächst soll er eine als „Resonator“ bezeichnete Apparatur reparieren, schließlich geht es um eine Höllenmaschine, mit der die Erde zerstört werden kann. Alle drei Erzählungen beinhalten skurrile, verrückte Abenteuer in einer Welt der Verschwörungen.

David Brin neigt mit seinen Werken eher zur Space Opera. In „Startide Rising“ (1983) landen Menschen und intelligente Delphine auf einem fremden Planeten, auf dem sie sich gegen Aliens zur Wehr setzen müssen. „The Postman“ (1985) spielt in einem modernen Amerika, das von einer Katastrophe überrascht wurde. Zusammen mit Greg Benford schrieb er 1986 „In the Heart of the Comet“, in dem eine Expedition zum Halleyschen Kometen im

Jahre 2062 geschildert wird. In „The Uplift War“ (1987) erkennt die Menschheit ihre wahre Bedeutung in der galaktischen Geschichte.

Der „Humanist“ Kim Stanley Robinson begeisterte die Kritiker mit Romanen wie „The Wild Shore“ (1984), welcher in einem Nachkriegs-Amerika angesiedelt ist, und „Icehenge“ (1984), in dem die Geschichte der Menschheit neu definiert wird.

Connie Willis wurde durch die Erzählung „Fire Watch“ (1982) bekannt, in der ein Zeitreisender in das London des Jahres 1940 verschlagen wird, wo deutsche Bomberflugzeuge wüten.

Die Erzählungen von Lucius Shepard sind zwischen Horror, SF und Fantasy angesiedelt und spielen in exotischen Regionen dieser Erde. In der Story „Salvador“ (1985) steigt ein in Mittelamerika stationierter Soldat unter Drogeneinfluss in die Welt der Urmächte hinab. Der Roman „Green Eyes“ (1984) spielt in den Südstaaten in einer Sumpflandschaft, in der Experimente zur Wiedererweckung von Toten durchgeführt werden. „Life during Wartime“ (1987), eine erweiterte Fassung der Novelle „R&R“, handelt von Soldaten, die unter Drogen stehen und elektronisch mit ihrem Kriegsgerät verbunden sind.

Gene Wolfe ist in den Bereich der „Science Fantasy“ einzuordnen. Der Durchbruch gelang ihm mit der Tetralogie „The Book of the New Sun“, die auf einer sterbenden Erde der fernen Zukunft angesiedelt ist.

Zwischen 1979 und 1983 erschien der Zyklus „Canopus in Argos – Archives“ von Doris Lessing, eine Entwicklungsgeschichte der Menschheit im Kampf zwischen Gut und Böse, die Eindrücke von einem multidimensionalen Kosmos vermittelt.

Großen Erfolg hatte Douglas Adams mit seiner „Hitch-Hiker“-Serie, beginnend mit „The Hitch-Hiker’s Guide to the Galaxy“ (1979, Per Anhalter durch die Galaxis), eine Satire auf die SF.

Orson Scott Card triumphierte Mitte der 80er Jahre mit seinen Romanen „Ender’s Game“ und „Speaker for the Dead“, die Geschichte eines spielenden Kindes, das sich des Völkermordes schuldig macht.

Ein größeres Publikum als die Romane erreichten die SF-Filme der 1980er Jahre. Zum Kultfilm avancierte „Blade Runner“ (1982) von Ridley Scott, nach einer Geschichte von Philip K. Dick: In dem überbevölkerten Los Angeles des Jahres 2019 werden Androiden gejagt, die sich schließlich menschlicher verhalten als die Menschen. In „Tron“ (1982) von Steven Lisberger findet sich ein Computerefreak in den Schaltkreisen eines Computers wieder und entdeckt eine elektronische Wunderwelt. In „The Black Hole“ (1980) gerät ein Raumschiff in den Bannkreis eines Schwarzen Loches, um am Schluss mit Himmel und Hölle konfrontiert zu werden.

Aufsehen erregten auch „Dune“ (1984), die Story des Wüstenplaneten; die Zeitreisekomödie „Back to the Future“ (1985); die Actionfilme „Terminator“

und „Robocop“, ferner die Antikriegsfilme „The Day after“ (1983) und „Briefe eines Toten“ (1986), die beide auf der Erde nach einer atomaren Katastrophe spielen.

Die 1980er Jahre waren auch ein Jahrzehnt der Fortsetzungen. Auf „Star Wars“ folgten nach demselben Strickmuster „The Empire strikes back“ (1980) und „Return of the Jedi“ (1983). „2001“ fand in „2010“ ebenso seine Fortsetzung wie die Superman- und Star-Trek-Filme.

Die SF machte sich auch in anderen Medien breit. Neben Film, Fernsehen und Video benutzte auch die Werbung immer öfter SF-bezogene Themen in ihren Spots und Plakaten, um ihre Produkte besser zu verkaufen. Kinder spielten mit Robotern und Raumschiffen, Jugendliche verbrachten ihre Freizeit mit Computerspielen und lasen SF-Comics oder hörten SF-Musik. Auch Rollenspiele wurden populär.

Die 1990er Jahre – Terminatoren, Dinosaurier und Marsianer

Der Fall der Berliner Mauer leitete den Niedergang des real existierenden Sozialismus ein. Mit dem Ende des Kalten Krieges war jedoch nicht das „Ende der Geschichte“ (Francis Fukuyama) gekommen, vielfach wurde die Welt immer unübersichtlicher. Ein neuer Nationalismus und religiöser Fundamentalismus erstarkten in vielen Staaten. Der Golfkrieg 1991 und der Kosovo-Krieg 1999 hielten die Welt in Atem. Die weltweite elektronische Vernetzung – Stichwort „Internet“ – und die zunehmende Verflechtung der Weltwirtschaft – Stichwort „Globalisierung“ – ließen die Erde zu einem globalen Dorf schrumpfen. Die Geo-Ökonomie führte zu einem gnadenlosen Konkurrenzkampf – von Weltwirtschaftskrieg war die Rede. Die Nationalstaaten wurden dazu degradiert, möglichst optimale Standortbedingungen für die „Global Players“ zu schaffen – jene transnationalen Konzerne, die inzwischen die Welt unter sich aufteilten. Dadurch wurde die Arbeitslosigkeit zum Hauptproblem der industrialisierten Staaten, und die Sozialsysteme wurden immer weiter reduziert. Ein neuer globaler Feudalismus drohte.

Globale Datennetze, Multimedia, simulierte und virtuelle Welten veränderten die Denk- und Verhaltensweisen der Menschen. Vom „Verschwinden der Realität“ war bereits die Rede, und vom Eintauchen in virtuelle Cyberspace-Netze. Auch die Bio- und Gentechnologie rüttelte am menschlichen Selbstverständnis. Bakterien wurden zur Produktion von Nahrungs- und Arzneimitteln angeregt, Pflanzen durch Fremdgeneinschleusung verändert, und die menschliche Genom-Bibliothek wurde entschlüsselt. Der Mensch trat zunehmend als Schöpfer auf.

1996 wurden auf einem Meteoriten vom Mars Hinweise auf Spuren von Leben gefunden. Während bemannte Mars Expeditionen noch an den Kosten

scheiterten, machten sich SF-Autoren Gedanken über eine Kolonisierung des Roten Planeten. In den 1990er Jahren erschienen einige bemerkenswerte Marsromane. Ben Bova veröffentlichte 1992 „Mars“, Jack Williamson verfasste im gleichen Jahr „Beachhead“, und von Allen Steele stammt „Labyrinth of Night“. Greg Bear schrieb „Moving Mars“ (1993, die Geschichte einer Marsfrau, die sich irdischen Kolonisten entgegenstellt. Sie wird zur Präsidentin des Marsa und hilft, den Planeten in eine Umlaufbahn um einen neuen Stern zu bringen. Kim Stanley Robinson schilderte in seiner Trilogie „Red Mars“, „Green Mars“, „Blue Mars“ (1992-1996) das Terraforming unseres Nachbarplaneten, die Umformung zu einer Welt, die menschliches Leben tragen kann.

Vernor Vinge beschrieb in „A Fire upon the Deep“ (1992) einen fast metaphysischen Raum, in dem Künstliche Intelligenzen, gigantische Raum-Zeit-Tiefen und ein galaxisumspannendes Internet zu einem gewaltigen Epos verschmolzen sind. In John Varley's „Steel Beach“ (1992) muss die Menschheit vor Außerirdischen fliehen und passt sich unterirdischen Lebensräumen auf dem Mond an. Greg Bear entwarf in „Queen of Angels“ (1990) ein Panorama eines futuristischen Los Angeles.

Dan Simmons entwarf mit „Hyperion“ (1989) und „The Fall of Hyperion“ (1990) ein grandioses Opus über Ursprung aller Dinge: Sieben Pilger brechen zu einer Reise zum sagenumwobenen Planeten Hyperion auf. Zeitreisen, Wurmlöcher, Künstliche Intelligenzen und eine komplexe, von Menschen beherrschte Galaxis bilden den Rahmen für diese fantastische Space Opera: Auf der von der menschlichen Hegemonie des 28. Jahrhunderts abgeschnittenen Welt Hyperion existiert das geheimnisvolle SHRIKE. Wenn die Zeitgräber aus der Zukunft sich öffnen, so lautet die Prophezeiung, ist das Ende der Menschheit gekommen – und die Vorboten dieses Endes machen sich bereits bemerkbar: In der Galaxis herrscht Krieg, als sich sieben Pilger aufmachen, Antworten auf die ungelösten Rätsel ihrer Leben und des Universums zu suchen. Während der Priester, der Krieger, der Poet, der Forscher, der Detektiv und der Konsul sich ihren Weg Richtung SHRIKE erkämpfen, wobei ihre persönlichen Schicksale offenbart werden, versuchen die KIs des TechnoCore eine ultimative Intelligenz, einen Gott zu erschaffen, und eine Armada der Ousters ist auf dem Weg nach Hyperion. Während die Hegemonie versucht, einige wenige Menschen von Hyperion zu evakuieren, bricht unter den ungeschützt Zurückbleibenden eine Panik aus; marodierend ziehen sie durch die Hauptstadt. Und dann beginnen die Zeitgräber, sich zu öffnen...

Ähnlich bombastisch ist Stephen Baxter's kosmisches Epos „Ring“ (1994). Geschildert wird die zukünftige Geschichte der Menschheit in diesem Universum über einen Zeitraum von fünf Millionen Jahren. Es geht um den Versuch der Menschheit, in dem zunehmend lebensfeindlich werdenden Universum zu

überleben. Die eigentlich Agierenden in diesem Kosmos sind die Xelee, die „Baryonischen Herren“, und die Lebewesen, die aus der nichtbaryonischen Dunkelmaterie bestehen. Die Menschheit schickt ein Generationenraumschiff mittels relativistischen Fluges in die ferne Zukunft, um dort per Wurmlochverbindung eine Brücke zurück in die Relativgegenwart zu schlagen, um so etwas gegen den drohenden Untergang der Sonne zu unternehmen. Die Menschheit erlebt die Auseinandersetzung zwischen den Xelee und den Dunkelmateriewesen („Photino-Vögel“ genannt). Die Photino-Vögel beschleunigen die Alterungsprozesse aller Sonnen, um das Universum ihren Lebensbedingungen anzupassen. Auch unsere Sonne altert. Lieserl ist eine künstlich geschaffene Frau, die mittels Nanotechnologie zunächst eine Art Zeitrafferleben in einem menschlichen Körper absolviert und dann als reines Bewusstsein in das Innere der Sonne transportiert wird. Deren langsames Sterben entdeckt und beobachtet sie über fünf Millionen Jahre. Am Ende dieser Zeit kreuzt das Generationenraumschiff der Menschen wieder auf, und Lieserl sucht mit den Überlebenden einen Ausweg aus der Krise.

Ein Hard-Science-Roman, in dem Kosmische Strings, Wurmlöcher und ein künstlich erzeugter Neutronenstern eine Rolle spielen und dennoch die menschlichen Protagonisten nicht zu kurz kommen.

Lois McMaster Bujold heimste mit ihren galaktischen Abenteuern um den Soldaten-Diplomaten Miles Vorkosigan gleich drei Hugo's ein. Dieser „Barrayar“-Zyklus ist eine Space Opera reinsten Kalibers. Spannende und actionreiche Handlungen, farbige und vielfältige Backgrounds, hervorragende Charakterisierungen und ein lesbarer Stil führten zum Erfolg der Romane, auch wenn die Verherrlichung von Militär und Patriarchat, problematische Konfliktlösungen und ein zweifelhaftes Heldentum nicht jedermanns Sache sind.

Große SF-Filme lockten die Zuschauer in die Kinos. „Total Recall“ (1990, Paul Verhoeven, nach einer Kurzgeschichte von Philip K. Dick) thematisiert das Verhältnis von echter und falscher Realität, und „Terminator 2“ (1991) imponierte durch fantastische Morphing-Effekte. In „Universal Soldier“ (1992, Roland Emmerich) werden Vietnam-Soldaten wiedererweckt und zu Cyborgs umfunktioniert, in „Jurassic Parc“ (1993, Steven Spielberg) werden aus in Bernstein eingeschlossener DNA mittels Gentechnik Saurier erschaffen. Kevin Costner wurde für sein ökologisches Epos „Waterworld“ (1995) vielgeschmäht, dafür feierte Roland Emmerich Triumphe: „Stargate“ (1994), eine Mischung aus Däniken-Phantasie und Indiana-Jones-Abenteuer, und vor allem „Independence Day“ (1996), eine Mixtur aus „Krieg der Sterne“ und „Krieg der Welten“, wurden zu Kassenschlagern. „Stars Wars“ erlebte seine Renaissance: zunächst mit einer restaurierten Fassung der drei ursprünglichen Filme, dann mit dem Prequel „Episode I: The Phantom Menace“ (1999).

Zum Kultfilm der 1990er Jahre wurde „Matrix“ (1999, Andy & Larry Wachowsky). Die Welt, wie wir sie kennen, ist nur eine komplexe Illusion in unseren manipulierten Gehirnen. Perfekionierte Maschinen haben die Menschen in einem Cybergefängnis versklavt; der programmierten Realität der „Matrix“. Es handelt sich um eine künstliche virtuelle Wirklichkeit.

Im Fernsehen fanden SF-Serien ihr vorwiegend jugendliches Publikum. Das Star-Trek-Universum wurde erweitert durch „Deep Space Nine“ und „Voyager“. Die Abenteuer um die Raumstation „Babylon 5“ wurden begeistert aufgenommen, ebenso die von Paranoia und Ängsten bestimmten „X-Files“.

Die 2000er Jahre – Superhelden und Posthumanisten

Das neue Jahrtausend begann mit Terroranschlägen und Kriegen. Am 11. September 2001 wurden die beiden Türme des World Trade Centers in New York zerstört, kurz darauf begann der Krieg in Afghanistan und zwei Jahre später der Einmarsch im Irak. Am 15. September 2008 begann mit dem Bankrott der amerikanischen Hypothekenbank „Lehman Brothers“ eine globale Finanzkrise, welche die Weltwirtschaft fast in den Ruin trieb. Die Klimaerwärmung schritt immer weiter voran. Das Schweinegrippenvirus entwickelte sich zu einer pandemischen Gefahr.

Fast schien es so, dass in diesen unruhigen Zeiten die Menschen von einer Sehnsucht nach Superhelden erfüllt waren. Die Marvel-Helden Spiderman, die X-Men, Hulk, der Iron-Man und die Fantastic Four erlebten ihr Debüt auf der Kinoleinwand. Auch der DC-Held Batman feierte ein furioses Comeback, während der Superman-Film zumindest finanziell enttäuschte.

Die Marvel-Comics feierten 2009 ihr 70-jähriges Jubiläum. Im Oktober 1939 erschien ein Heftchen namens „Marvel Comics 1“, das zehn Cent kostete, am Zeitschriftenkiosk. Das Heft erschuf ein neues Universum, dessen Superhelden-Geschichten zu einem der erstaunlichsten Phänomene der Popkultur werden sollten. Es begann mit „The Human Torch“ und „The Submariner“, nachdem 1938 bei DC „Superman“, erschaffen von Jerry Siegel und Joe Schuster, erstmals im roten Cape durch Metropolis fliegen durfte. Im März 1941 wurde von Marvel der Supersoldat „Captain America“ präsentiert, der die Nazis das Fürchten lehrte. Später jagte er statt Nazis Superschurken. Die heute berühmtesten Marvel-Helden stammen meistens aus den 1960er Jahren: „The Fantastic Four“ (1961), Spiderman (1962), Hulk (1962), Thor (1962), die X-Men (1963), Iron-Man (1963), Daredevil (1964) oder der Silver Surfer (1966).

Fast alle der Superstars des immer weiter expandierenden Marvel-Universums hat sich Stan Lee ausgedacht. In den 1960er Jahren bildete er zusammen mit den Zeichnern Jack Kirby und Steve Ditko das Marvel-Dreamteam.

Die Superhelden-Kinofilme zogen Fortsetzungen nach sich, wobei „Spiderman“ und „X-Men“ besonders erfolgreich waren. Fortsetzungen, seien es „Sequels“ oder „Prequels“, wurden zum Kennzeichen der SF-Filmlandschaft: 2002 und 2005 waren es die „Star Wars“-Filme, 2005 und 2008 „Batman“, 2003 und 2009 „Terminator“, 2007 und 2009 „Transformers“, 2009 „Star Trek“. Bei den Fernsehserien ragten „Star Trek: Enterprise“ (2002 bis 2005), „Battlestar Galactica“ (2005 bis 2009) und „Star Gate“ (inklusive der Fortsetzungen „Star Gate: Atlantis“ und „Star Gate: Universe“) heraus.

In der SF-Literatur sind folgende Autoren und Romane besonders hervorzuheben: Vernor Vinge mit „A Deepness in the Sky“ und „Rainbow's End“, Greg Bear mit „Darwin's Radio“ (deutsch: Das Darwin-Virus), Neil Gaiman mit „American Gods“, Robert Charles Wilson mit „Spin“, Michael Chabon mit „The Yiddish Policemen's Union“. In „Darwin's Radio“ integrieren sich Retroviren in das menschliche Genom und verändern die Menschheit, in „Spin“ treten zur Replikation fähige von-Neumann-Maschinen als kosmische Superintelligenz auf.

Möglicherweise ist nach „New Wave“ in den 1960er-Jahren und „Cyberpunk“ in den 1980er Jahren eine neue Richtung in der SF am Entstehen: der „Posthumanismus“. Es handelt sich um die Vision der allmählichen Umwandlung aller biologischen und materiellen Beziehungen in künstlich manipulierte. Posthumanität beschreibt eine Sichtweise, die Information gegenüber Körperlichkeit privilegiert. Dass das Leben, wie wir es kennen, in biologischen Körpern realisiert ist, ist demnach ein historischer Zufall. Es findet eine grundlegende Transformation der Kultur durch vielfältige Fortschritte in Informations-, Bio-, Nano- und Neurotechnologien statt.

Vertreter des Posthumanismus sind Charles Stross („Accelerando“, „Singularität“), Vernor Vinge, Greg Egan oder Justina Robson („Die Verschmelzung“). Vorläufer dieser Bewegung waren Hans Moravec („Mind Children“), Stanislaw Lem („Golem“) und Bruce Sterling („Schismatrix“).

Die Zukunft der Science Fiction

Die Science Fiction wollte immer auf die Probleme der Gegenwart hinweisen und mögliche negative Zukunftsentwicklungen aufzeigen. Aber auch der Ruf nach Freiheit und Rebellion und der Widerstand gegen die Zwänge der Gesellschaft durchzogen das Genre von Verne über Wells bis Orwell und Dick. Die „Cyberpunk“-Bewegung war eine Antwort auf die Computerkultur unserer Tage, die Humanisten warnten in ihren Werken vor dem Verlust der Menschlichkeit in einer übertechnisierten Welt. Dann gab es noch die unermüdlichen Warner, die in den Entwicklungen der Gen-, Nano- oder Atomtechnologie eine mögliche Büchse der Pandora sahen.

So wird es auch in Zukunft eine wechselseitige Beeinflussung von Science Fiction und Wirklichkeit geben. Verne sagte den Mondflug voraus, Asimov Roboter und Clarke Satelliten in der Erdumlaufbahn. Andererseits waren immer wieder technische Neuerungen ein fruchtbares Feld für SF-Autoren, um Nutzen und Risiken dieser neuen Technologien gegeneinander abzuwägen. Zu Beginn des 21. Jahrhunderts präsentiert sich die SF so ambivalent wie die reale Welt: Warten paradiesische Zustände in einem globalisierten High-Tech-Utopia oder Höllenqualen auf einer von globalem Bürgerkrieg und Umweltzerstörung zernarbten Erde auf die Menschheit? Ein neues Zeitalter bricht an, das gewaltige Veränderungen bringen wird. Die Globalisierung, die demografische Entwicklung, die Klimaerwärmung, die zunehmende Virtualisierung bergen Sprengstoff für die künftige Weltzivilisation. Es drohen Energieknappheit, Finanzcrashes, Überbevölkerung, Umweltschäden, Wirtschaftskrisen, Arbeitslosigkeit, globale Seuchen, Terrorismus, Überwachungsstaat, die Herrschaft der Computer und andere Katastrophen. Manchmal scheint es so, als habe die Wirklichkeit die Science Fiction schon längst überholt. Kosmologie und Elementarteilchenphysik dringen bis an die Grenzen menschlicher Erkenntnis vor, der Beginn der Schöpfung ist genau so Gegenstand der Forschung wie das, was die Welt im Innersten zusammenhält. Quarks, Higgs-Teilchen, Schwarze Löcher, der Urknall, Genom, Gehirn, Exo-Planeten, andere Universen – der „Sense of Wonder“ ist heute mehr Kennzeichen der modernen Wissenschaft als der Science Fiction. Muss sich die SF neu definieren, wenn sie eine Zukunft haben will?