

Verlag Bibliothek der Provinz

DIE WIRKLICHKEIT DER STEINE

Band I – Eine essayistische Einleitung

Band II – Realitäten

Band III – Medienkulturen

Band IV – Medien des Phantastischen

Medien des Phantastischen

Die Wirklichkeit der Steine IV

herausgegeben von Stefan Zahlmann

Grafik Raphael Besenbäck

ISBN 978-3-99126-075-2

© 2021 *Verlag* Bibliothek der Provinz

edition SCIENCE

A-3970 Weitra, +43 28 56 / 3794

www.bibliothekderprovinz.at

Coverbild: Ein Suiseki mit dem Namen »Mi Fu begrüßt den älteren Bruder«, Foto von Stefan Zahlmann.

Stefan Zahlmann (Hg.)

Medien des Phantastischen

INHALT

- Stefan Zahlmann*
7 **Einleitung** / Medien des Phantastischen
- Daniel Hornuff*
11 **»Wer Romans list / der list Lügen«** / Das Menschenbild vom entfremdeten Bibliomanen
- Edith Blaschitz*
33 **Die künstliche Frau** / Repräsentationen von weiblichen Cyborgs, Androiden und Klonen im Technologieraum des Science-Fiction-Films
- Magdalena Hangel*
55 **An der Straßenkreuzung im Weltall** / Zur Positionierung von Protagonistinnen in deutschsprachiger Science-Fiction-Literatur anhand intersektioneller Faktoren
- Ulrike Kruse*
83 **Das Märchen vom Pantamann** / Oder: Wie ein Roboter sein Ich entfaltet
- Eike-Christian Heine*
105 **»To its total lack of respect for all things majestic«** / Menschen, Maschinen und Moral in Ian M. Banks CULTURE-Reihe
- Paul Ferstl*
125 **Fremde Lektüren und Effekte des Irrealen** / (Fiktive) Literatur als Medium individueller wie kollektiver Identitätsvermittlung in STAR TREK
- Thomas Walach*
141 **Der aufgeklärte Magier** / Ist Fantasy antimodern?
- Tobias Prüwer*
155 **Idee zu einer phantastischen Geschichte in weltbürgerlicher Absicht** / Hermeneutik der Welterschließung: Patrick Rothfuss' DIE KÖNIGSMÖRDER-CHRONIK als Bildungsroman
- Stefan Donecker*
175 **Geographischer Determinismus und die Bedeutung der Himmelsrichtungen in der modernen Fantasy**

Andreas Womelsdorf

- 202 **Monster, Männer, Mutagene** / Zur Konstruktion des Menschen im Computerspiel THE WITCHER (2007)

Aleta-Amirée von Holzen / Petra Schrackmann

- 242 **»I consider myself a type of human.«** / Menschenbilder in Ilona Andrews' Fantasy-Romanreihe um Kate Daniels

Florian Kerschbaumer

- 266 **Von »Sprechenden« und »Stummen Tieren«** / Tierbilder als Menschenbilder in C.S. Lewis' CHRONIKEN VON NARNIA

EINLEITUNG – MEDIEN DES PHANTASTISCHEN

Offensichtlich lernt man im Verlauf der eigenen Enkulturation, medienkulturelle Narrative hinsichtlich ihrer Realisierungs- bzw. Fiktionalisierungsindikatoren zu strukturieren:¹ Frage ich in einer Vorlesung danach, wer von den Studierenden schon einmal in Nordkorea war, so meldet sich in der Regel niemand. SchlieÙe ich die Frage an, wer glaubt, dass Nordkorea trotzdem als Staat existiert, zeigen alle Studierenden auf. Stelle ich dann erneut beide Fragen, vertausche aber die Ortsbezeichnung »Nordkorea« durch »Hogwarts«, so bekennen sich nur Studierende mit einem Sinn für Humor zu einer außermedialen Realität der Zauberschule. Nordkorea ist als wiederholt thematisierter Inhalt in den unterschiedlichsten Nachrichtenmedien durch die Natur dieser Gattung der Informationsvermittlung problemlos als existent zu bewerten; bei den ebenfalls multimedial thematisierten Inhalten der HARRY POTTER-Bücher ist nicht nur aufgrund von Paratexten (etwa Interviews mit der Autorin C. K. Rowling) klar, dass es sich bei Hogwarts um einen fiktiven Ort handelt. Die Welt des Harry Potter gilt möglicherweise nicht zuletzt deshalb als fiktional, weil wir uns so sehr wünschen, sie wäre es nicht: Das Konzept der Zauberei ist zusammen mit anderen Konzepten vormodernen Denkens mit dem wissenschaftlichen Diskurs seit der Aufklärung nicht mehr vereinbar. Eine vermeintlich objektive Unterscheidbarkeit zwischen den medialen Bereichen des Fiktiven und des Nicht-Fiktiven ist nicht gegeben, jede Zuweisung zu einem dieser Bereiche erfolgt vor dem Hintergrund konventionalisierter kultureller Muster, die subjektiv bekannt sein müssen. Es gibt also keine »außermediale Wirklichkeit«, die doch irgendwie eine »wirkliche Wirklichkeit« ist und die man irgendwie finden kann, wenn man die lästigen übertheoretisierten Medien doch endlich einmal abstreift und hinter sich lässt. Immer ist alles Wissen, das uns umgibt und an dem wir partizipieren, medialisiert. Damit gibt es nur Unterschiede, mit zum Teil entscheidenden subjektiven Konsequenzen, hinsichtlich der Be-

¹ Diese Einleitung basiert auf Ausführungen, die ich in meinem Buch »Die Wirklichkeit der Steine. Eine essayistische Einleitung« als Band 1 den Sammelbänden dieser Reihe vorangestellt habe.

deutsamkeit, Glaubwürdigkeit oder Gültigkeit medialer Wirklichkeiten. Ebenso wie das Spiel basiert der Humor darauf, dass mediale Wirklichkeiten so gleichartig strukturiert sind, dass sie in einem anderen Kontext als besonders witzig oder auf andere Weise unterhaltsam wahrgenommen werden. Umgekehrt werden satirische Nachrichtenformate, die perfekt die Erscheinungsweise anderer Medienformate imitieren, von Menschen, die eine Parodie letzterer nicht erkennen können, nicht mehr als witzig wahrgenommen. Und es ist oftmals auch nur eine Frage des menschlichen Alters, ob ein kleines Kind den kostümierten Nachbarn tatsächlich als Halloween-Monster bzw. als Weihnachtsmann wahrnimmt oder als verkleideten Menschen erkennt.

DER HOBBIT, DER HERR DER RINGE, GAME OF THRONES, HARRY POTTER, STAR WARS, STAR TREK, WORLD OF WARCRAFT – die Liste der erfolgreichen Spielfilme, Serien, Spiele und Bücher, die den Genres der Fantasy oder Science Fiction zugerechnet werden können, ließe sich leicht fortsetzen. Kaum ein Jahr vergeht, in dem nicht ein neuer Blockbuster die jeweils aktuellen Spitzenleistungen meist computergenerierter Realitätskonstruktionen vorstellt oder nicht wenigstens eine vielversprechende Neuerscheinung als legitimer Nachfolger eines Klassikers der phantastischen Literatur gefeiert wird. Und auch wenn eine Sitcom wie die BIG BANG THEORY die Beschäftigung mit den Medienkulturen des Phantastischen als skurrile Schrulle von Nerds darstellt, ist unverkennbar, dass Fantasy und Science Fiction (im Folgenden als SF abgekürzt) längst im kulturellen Mainstream angekommen sind. Selbst auf dem akademischen Gebiet ist das persönliche Bekenntnis zum Konsum von phantastischer Literatur oder das Abhalten einer thematisch passenden Lehrveranstaltung ungefähr so spektakulär wie ein Professor ohne Krawatte. Beinahe schon scheint man unter Legitimationsdruck zu geraten, wenn man gänzlich uninteressiert scheint an den Phänomenen des Phantastischen und bei (selbst)ironischen akademischen Anspielungen auf Balrogs oder Darth Vader nicht mitlachen kann.

Umso erstaunlicher ist, dass in Feuilletons oder themenspezifischen Features bis in die Gegenwart wie selbstverständlich in die Mottenkiste der Kulturkritik gegriffen wird, um altbekannte Urteile über SF und Fantasy als neue Erkenntnisse zu verbreiten: Die Geschichten seien unrealistisch, die Genre in ihrem Grundcharakter eskapistisch und zahlreiche ihrer medialen Phänomene verhielten sich gegenüber aktuellen gesellschaftlichen Fragen noch immer reaktionär. Einige Ecken weiter lauern die vielbeschworenen Gefahren der Spielsucht (etwa hinsichtlich von Onlinerollenspielen)

und möglicher gesundheitlicher Bedenken angesichts vermeintlich vollschlanker Gäste an den Ständen von Mittelaltermärkten. Gut, man muss wahrlich nicht lange suchen, um furchtbar schlechte Bücher, Filme und Serien beider Genres zu finden, auch unfreiwillig peinlich wirkende Offenbarungen übersteigter Fankulturen gehören zum gewohnten Bild. Aber alle diese Vorurteile lassen sich nicht nur auf die SF und Fantasy beziehen, sondern auf nahezu jedes kulturelle Phänomen, gleich welchen Genres, gleich welcher medialen Erscheinungsform. Was sind mögliche Gründe für den immensen kommerziellen Erfolg zahlreicher anspruchsvoller Zeugnisse der phantastischen Kultur? Und weshalb entwickeln gerade randständige Phänomene der SF oder Fantasy trotz oft lautstark geäußelter negativer Kritik vielfach eine so hohe Attraktivität für Wissenschaftler? Wenn diese Fragen getrennt beantwortet würden – mit einem Schwerpunkt, der auf der einen Seite die Masse der Konsument*innen, auf der anderen den Zirkel der Expert*innen erfasst –, dann würde das skizzierte »Ja, aber« in der Perspektive auf phantastische Medienkulturen als Grundton in diesen einleitenden Überlegungen möglicherweise fortklingen: Ja, die Phänomene der SF und Fantasy sind interessant und kulturell bedeutsam, aber erkennbar wird ihre kulturelle Legitimität nur, wenn die Leistung der Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler es vollbringt, diese der Fangemeinde zu erklären. Es würden Menschenbilder fortgeschrieben, die Personen einem vermeintlich kritiklos konsumierenden Publikum einerseits zuordnen oder den sachlich argumentierenden Vertretern einer Scientific Community andererseits. Die Phantastik als Teil der Lebenswelt auf der einen Seite, als Gegenstand einer hiervon getrennt zu denkenden Wissenschaft auf der anderen Seite. Eine solche Praxis präformiert jedoch nicht nur Aussagen über SF und Fantasy, sondern auch über Menschen. Und natürlich auch über die beteiligten Wissenschaften und ihre Ergebnisse.

Die verschiedenen Beiträge des vorliegenden Sammelbandes sollen vor dem Hintergrund dieses einleitend formulierten Problemfeldes die Bandbreite möglicher Themen und Medien abstecken, die als Medienkulturen² in interdisziplinärer Perspektive erforscht werden können. Die einzelnen Texte greifen vielfältige Aspekte auf, die thematisch die wissenschaftlichen Diskurse der vergangenen Jahre geprägt haben

2 Eine vorläufige Definition bezeichnet eine Medienkultur als funktionale Gesamtheit aus Medium, Medienproduktion, Mediennutzung und Bedeutungszuweisung. Detaillierter ausformuliert ist das im Einleitungsband »Die Wirklichkeit der Steine. Eine essayistische Einleitung«.

und diese auch künftig beeinflussen werden. In ihrer Gesamtheit haben sie meine Überlegungen und Ausführungen geformt, die in dem Buch » Die Wirklichkeit der Steine – eine essayistische Einleitung« diesem Sammelband vorangestellt ist. Ein wissenschaftliches Buch kann niemals den Endpunkt einer Debatte markieren, es ist vielmehr immer der Beginn neuer Überlegungen und Projekte. Ich würde mich daher sehr freuen, wenn die Lektüre dieses Sammelbandes und der anderen Bücher dieser Reihe weiteren Diskussionen über grundlegende Phänomene und Methoden nicht nur der historischen Kulturwissenschaften eröffnen würde.

Verlag Bibliothek der Provinz
edition SCIENCE

für Literatur, Kunst, Wissenschaft und Musikalien