

Ausblicke in andere Welten

(Ursula Reber, Wien/Edmonton)

<http://www.phantastik.at>

Zu den im Text genannten Abbildungen:

<http://www.zazie.at> (Evi Moechel)

<http://jhathaway.com> (Jan Hathaway)

<http://www.urbicande.be> (Schuitem & Peeters)

<http://www.kunstaspekte.de/index.php?k=186&action=webpages> (Erró)

http://playground.collabor.at/dagmar_hoess (Dahmar Höss)

<http://www.30jahre.ufg.ac.at/portalahid106lid0.html> (Herbert Schager)

Ich kannte diese sattwarme, sinnliche, tropische Aussicht. Ganz woanders war ich schon einmal hier gewesen. Was ich jetzt sah hingegen, war Projektion. Wie vor einigen Jahrzehnten lebende Tapeten modern geworden, waren Scheinfenster eingeführt. Innerhalb der Arkologien ließ es sich ja eigentlich nie nach draußen, sondern immer nur in andere Innenarchitekturen, schlimmstenfalls gegen Wände, bestenfalls in Gänge Fahrröhren Energiekanäle blicken. [...] Ich wusste noch, welche Widerstände es zu Beginn der so genannten Fensterreform gegeben hatte; es war zu teils sogar gewalttätigen Demonstrationen gekommen. Als die Aufregung aber verebbt war, wurden die unbezweifelbaren Vorteile der neuen Aussichten eingesehen: sie ließen sich nämlich programmieren, so dass die Mieter und Loft-Eigentümer plötzlich am Meer leben konnten oder, je nach Neigung, in den Bergen, ja auf anderen Planeten oder direkt am Fuß eines gebändigten Vulkans inmitten von Orangenkupfer.¹

Alban Nikolai Herbst beschreibt eine Marktlücke, einen anfänglichen Luxusartikel, der später zur Gewohnheit, zu einem allgemeinen Projekt des Schöner-Wohnens geworden ist, den Ausblick in eine fiktive Welt nach Gusto und Wahl in einer Realität, die ästhetisch unerträglich geworden ist und eng. Worauf die Menschen nun blicken, welche synästhetischen Anregungen sie sich über die Fenster verschaffen, die mit Düften und Geräuschen ergänzt werden können, ist ihnen frei gestellt: Das Spektrum reicht von abstrakten, netzwerkartigen und pulsierenden Mustern über historische Stadtansichten, nostalgisches Dieselgedröhn inklusive des Abgasgestanks über Sternkonstellationen und andere Planeten bis hin zu dem, was der Realität – dieser, der erzählten Realität in einem weit entfernten Jahrhundert –, dem zähen Thetismeer, Produkt von jahrhundertelanger Umweltverschmutzung und mythologischem Regress, am nächsten kommt.

Bislang ist es zumeist nur der wohn- und/oder schlafzimmerliche Fernseher, der die Ausblicke in andere Welten in unseren Lebensalltag zu Beginn des 21. Jahrhunderts trägt, der jedoch mit seiner Tendenz, bis zu Kinoleinwandgröße anzuwachsen und multifunktionaler integrierter Bestandteil der häuslichen Lebensumgebung zu werden, nicht mehr so weit von Herbsts Realität in *Buenos Aires. Anderswelt* entfernt ist. Auch die Tendenz, jede Form der Umgebung als lebenswerte Umwelt zu gestalten, als Abenteuerpark, sinnlich anreizende, quasi dialogisch auf ihre Bewohner bezogene Mit- und Anderswelt zu gestalten, wie sie sich beim Gang durch jede x-beliebige Shopping-Mall oder durch Themenparks, Häuserzeilen, Restaurant-Promenaden etc. zeigt, zeugt von einem tatsächlichen oder doch zumindest durch das Instrument »Markt« hergestellten Bedürfnis nach anderen Welten. Bleiben wir einen Moment beim Fernseher, der ein Muster für die Fensteransichten Herbsts abgegeben haben könnte, so zeigt sich, dass hier wie dort, in unserem gegenwärtigen Alltag wie in dem ersonnenen weit später lebender Menschen, sich ein sehr ähnliches Spektrum an anderen Welten, die einer ubiquitären Seh-Lust entgegenkommen, eröffnet: Endlose Dokumentationen und Berichterstattungen, »Nachrichten« aus »Krisengebieten« und Kriegsschauplätzen befriedigen ein ungewöhnliches Bedürfnis nach der Bestätigung der eigenen Sicherheit, Ähnliches leisten Reality-Shows und ihre Geschwister, Ermittlungssendungen im Stile von *Aktenzeichen XY & Co.*, den Voyeurismus, der wie in Buenos Aires' Stadtarkologien zugleich zum Drang wie zum Taedium wird, bedienen eine Flut von Sitcoms, Live-Übertragungen von Zwangsgemeinschaften à la *Big Brother* sowie die exhibitionistischen Nachmittagsgemeinschaften der »Leute von der Straße«, die sich in Fernsehstudios zusammenzufinden, um die Welt an ihren sexuellen Problemen, an ihren Krankheiten, unbewältigten Vergangenheiten und an ihren geschätzten Meinungen über Prostitution, Drogen, politische Kultur, Arbeitslosigkeit, Geld und Ausländer teilhaben zu lassen; die Nostalgie wird allenthalben am Leben gehalten, indem jede Woche ein vergangenes Jahrzehnt modisch, musikalisch und ästhetisch zum Leitmotiv ausgerufen wird, und für die ganz fremde Welt, die es nahezu missionarisch ins Alltagsbewusstsein zu holen gilt, erklären sich *Outer Limits*, *CSI*, *X-Files* u.Ä. zuständig. Der Blick ins Fenster, in den Bildschirm gibt hier wie dort seine Gespaltenheit zu erkennen: Er ist genauso sehr Schutz vor dem Außen, Vergewisserung über die eigene Distanz, Sicherheit, über das eigene »heim-liche Hausen«¹, wie Teilhabe nicht nur an *der*, sondern an einer Öffentlichkeit und

Wandern in fremden Räumen und Welten. So entspannt sich im Hin und Her zwischen Innen und Außen, Distanz und Teilhabe ein Dialog zwischen Außen- und Innenwelt, für die Ich weit eher als der Bildschirm das Medium bin, denn wer weiß, was draußen *wirklich* ist?

Die elektronische Konstruktion des Bildes mit Elementen wie: Stromstoß, Abtastorgan, Sprungverfahren, Bildwechselspannung, Austastsignal, Strahlenablenkung, Auf- und Demodulation, entsprechen Berührungsprozessen, die eine spezifische Körperlichkeit anzielen. Das für uns sichtbare Bild ist nur ein Zwischenstadium in der Durchlichtprojektion aller Einzelteile. Die verlängerte Strahlung bricht sich selbstverständlich an jedem weiteren Widerstand, vornehmlich an den Zuschauern! Eine langsame Metamorphose, behutsame Verpflanzung des Imaginären in unser absterbendes Gewebe.²

Bildschirme

Ich öffne die Augen, beuge mich über den Schreibtisch, berühre den Bildschirm fast mit der Stirn, und es klingelt unausgesetzt. Ich zucke zurück, das Klingeln hört auf. Habe ich mich geirrt oder ist dieser Screen tatsächlich porös? [...] Das Gerät beginnt leise zu sirren. Die Halle hat sich mit sich hinfortziehenden, sich umkehrenden, Linienzüge formierenden Lichtquasten gefüllt. Ich setze mich, stütze das Kinn auf die Handballen, [...] und schaue zu. Das Bild bricht, zerbröseln in ein buntes Schneegestöber. Der Empfang ist gestört. [...] Weg ist das Gestöber. [...] Die Halle hat sich bevölkert, jedenfalls durchschwirrt sie allerlei transparentes Getier.³

Bildschirme geben folglich Oberflächen ab, die Einblicke in andere Welten gewähren; ob sie »Einwegspiegel« sind, wie es kurz vor der oben zitierten Textstelle bei Herbst heißt, ist dabei keineswegs ausgemacht. Der- oder diejenige, der oder die vor diesem Bildschirm sitzt und sich die Nase an ihm platt drückt, kann nicht sicher sein, dass von hinter dieser Oberfläche nicht auch auf ihn/sie zurückgestarrt wird. Die hinter dem Screen verborgene Welt könnte durchaus in die hiesige eingreifen, was mit der Idee des porösen Bildschirms angedeutet wird, grünliches Licht dringt heraus – oder herein, je nach Perspektive. Der dünne Screen allein ist es, der eine Welt der »Realität« von einer anderen »fiktiven« Welt trennt, die teils wiederzuerkennen und teils fremd ist: Die Halle, eine Halle, ist identifizierbar, jedoch das »Getier« bleibt überraschend und unerkannt. Der poröse Screen, der eine Osmose zwischen Zis und Trans der beiden Welten erlaubt, steht also gewissermaßen auch für die wahrnehmende und erkennende Operation im Schauen; er gibt eine Art von Spiegel ab, der bereitwillig nicht nur Verbindungen herstellt/ermöglicht, sondern auch die Dimension des Anderen auf die gewohnte und handhabbare konvertiert. Dies ist ein trennender wie verbindender Effekt, den die Wiener Künstlerin Zazie weidlich ausnutzt, deren computergenerierte Stadtansichten eines morbiden Paris', Wien u.a. Städte »hinter Bildschirmen leben«. Vom Surrealismus beeinflusst scheinen diese Stadtwelten einerseits den geeigneten Hintergrund für literarische Welten wie Baudelaires *Fleurs du Mal* abzugeben, im Farbenrausch und der vertrauten

Fremdartigkeit der Schilderung anderer Welten Poul Andersons Science Fiction Romanen zu ähneln², andererseits aber sind sie mehr als nur Hintergrund für literarische Erinnerungsfetzen. Sie geben eine Kulisse, die zu fantastischem Geschehen einlädt, obwohl frei von Menschen und beschränkt auf Gebäude, Straßenzüge und Monumente, verströmen sie eine artifizielle bis unheimliche Aura, die es als naturgegeben erscheinen ließe, wenn die Stadt sich plötzlich mit »schwirrendem Getier« oder Geistern bevölkern würde. Nichtsdestotrotz sind es re-naturalisierte Stadtwelten, die den Bildschirm brauchen; die matte Oberfläche – auch in niederer Auflösungsqualität – spielt als Fenster eine maßgebliche Rolle. Der Austausch zwischen Diesseits und Jenseits hat beim Herstellen der artifiziellen Welten bereits stattgefunden, in der Verwandlung realer Architektur und Stadtansichten in fremdartige Welten, – jetzt laden sie nurmehr im Sinne des »Einwegspiegels« zum einseitigen Besuch ein: Wer in den Bildschirm einen Blick wirft, kann durchaus dem Sog in die andere Welt unterliegen und in die Oberfläche des Screens eintauchen, jedoch dringt nichts vom Anderen nach außen und wird keine blau gewandete Fee wie im *Wolpertinger* plötzlich leibhaftig, in welcher Metamorphose auch immer, vor mir stehen.

Zeiträume, Raumzeiten

Diese Szene übrigens spielt sich längst nicht mehr auf der Terrasse ab, sondern woanders, und zwar gewissermaßen zugleich.³

Die Überlagerung von Zeitebenen führt auch zu solchen im Raum und umgekehrt. Terrasse, Hotel als Hotel und der Garten bleiben sich gleich, und sogar die Kellner schauen sich ähnlich. Und dennoch ist es eine andere Situation, ein anderes Hotel mit einer anderen Terrasse in einem andern Garten, in dem ein anderer Kellner bedient. Eine andere Zeitebene hat sich vorgeschoben, und mit ihr hat sich auch der Ort verändert. Was also ist sichtbar beim Blick aus den Fenstern im Schlossmuseum in Linz? Der Pöstlingberg natürlich, ein Berg – oder eher eine Anhöhe –, die man täglich sieht. Jedoch unterscheidet sich dieser Blick vom gewöhnlichen, alltäglichen, denn etwas hat sich verändert. Ob ein anderer Ort oder eine andere Zeit desselben Ortes vorliegt entscheidet sich erst beim Blick durch ein bereit gestelltes Fernrohr, welches dem Auge ein doch recht ungewöhnliches Ereignis darbietet: Eine österreichische Militärmusik spielt zu Ehren einer österreichischen

Gebietsabsteckung vor einem Schild mit der Aufschrift »starkes Land sichere Zukunft« auf dem Mars auf. Dieser Blick führt direkt in eine andere Zeitebene, so dass wohl im Rückschluss der Pöstlingberg sehr wahrscheinlich er selbst ist, jedoch nicht in dieser, sondern zu einer anderen, einer zukünftigen Zeit, in der es wohl möglich und so sein wird, dass das vertraute Schloss inmitten eines dichten Regenwaldes liegt. Ganz in Übereinstimmung mit Herbsts obigem »gewissermaßen Zugleich« kann gar kein Zweifel an der Echtheit und Authentizität des Gesehenen aufkommen, auch wenn Erinnerungsstrukturen, Gelerntes, Gewusstes und Gewohntes durcheinander geraten bei solchem Anblick; das Wissen darüber, dass in Linz kein Regenwald wächst, wird nachhaltig durch die Perzeption erschüttert. »Vielleicht kommen im Computer Mythologie und Technik zueinander«⁴, äußert der Protagonist der Herbst'schen Silmutanwelten einmal, und so scheint es in der Tat. Die modernste Technik geht eine tiefe und innige Allianz mit Mythischem und quasi Archaischem ein. Zwar werden in Dagmar Höss' Linzer Alternativwelten keine Feenmärchen verhandelt, sondern im Falle der Marskolonie österreichische und gar KK-Mythen, wenn die propere Militärkappelle wie zum Radetzky marsch aufmarschiert, um den sinnlosen Landzugewinn einer rotsandigen Wüste ohne offensichtlichen Ressourcen oder Humankapital zu feiern, bzw. Mythen der Ursprünglichkeit und *wilderness* im Falle der üppig veränderten Fauna am Pöstlingberg, doch auch diese Symbole besitzen auf dem kulturellen Marktfeld ihren spezifischen Wert, der sich nicht an Macht, sondern an Ästhetischem bemisst und eine tiefe Sehnsucht nach den Abenteuern vergangener Zeiten zu erkennen gibt: Nicht nur der öde Mars, auch der Regenwald in seiner Undurchdringlichkeit und Üppigkeit stehen für einen Wunsch nach Abenteuer. Wo gibt es heute noch fremde Welten zu entdecken und zu kolonisieren, welcher Urwald kann noch gerodet und kultiviert werden? Es fehlt das Umfeld, in dem »Männer« sich heranbilden können.⁵ Der Computer, an dem nicht nur Zazies Welten, sondern auch die von Dagmar Höss entstanden, gibt das geeignete Instrument ab, um in diese Lücken vorzustoßen. Das gefeierte wie beklagte Potenzial der technischen Möglichkeiten und Auswirkungen von Computer und Internet, Ortlosigkeit und Zeitlosigkeit in der Aufhebung von Distanz und unendlichen Digitalisierung wie Simultaneisierung von Wissen, Orten und Welten herzustellen, schafft eine neue mythische Raumzeitstruktur, die ebenso wie diejenige der »echten«, historischen mythischen Zeit – zumindest für ihre User,

Einwohner und Durchwanderer – im selben Chronotopos des flächenhaften Raumes einer ins Unendliche gedehnten Zeit ist: Immer ist online, 24 h lang.

Auch das findet gleichzeitig statt. Irgendwie ist ständig Mittag. Zwar haben wir frühen Abend – Greenwich zu glauben –, aber Deters vertraut seinen Imaginationen. Darum bleibt's oder wird wieder hell und heiß. Nur wenn er zweifelt und ihm die Stimmung kippt, fällt er in den linearen Zeitlauf zurück. Vertraut er hingegen den Bildern, hebt sich die Verursachung. auf.⁶

Ausblicke – Einblicke

Windows – der Name der weltweit verbreiteten *Microsoft*-Software ist Programm: Der Bildschirm für sich ist ein Fenster, und in ihm oder auf ihm als Oberfläche aller Oberflächen können fast unendliche Fenster geöffnet werden, »aufpoppen«, die allerdings alle in der Regel – nicht der Herbst'schen – nur Ausblicke in andere Welten gewähren. Das Fenster in der Hauswand hingegen, aus durchsichtigem und von zwei Seiten einsichtigem Material, erlaubt nicht nur den Ausblick von innen, sondern auch den Einblick von außen. Gemeinhin bedeutet »von innen«, in einem abgeschlossenen Raum, einem Hausraum, sich zu befinden und nach draußen, in eine Welt als Umwelt zu schauen, während reziprok von draußen zu schauen heißt, in einer freien Umwelt positioniert zu sein und in einen Innenraum als gestalteten und abgeschlossenen zu blicken. Dass jedoch diese Definition von »innen« und »außen« wie das meiste in der menschlichen Sozietät auf Übereinkunft beruht und beides oft gar nicht so leicht voneinander zu unterscheiden ist, – auch der Blick durch eine Mauerspalte in einen Garten oder auf ein anderes Feld ist ein Blick von innen nach außen, was zeigt, dass »innen« oft einfach nur bedeutet: »Dort, wo *ich* bin«, – macht sich Jan Hathaway zu Nutze: Ihre Collagenfenster, die stabile und solide gebaute Fenster in nicht weniger soliden Mauern und Wänden zu sein vorgeben, bieten Einblicke in Räume, die als »draußen« zu identifizieren uns die Gewohnheit zwingt: dicht bevölkerte Badestrände, nächtliche Stadt-Skylines u.a.m.

Sofern die Einschätzung und Definition von »innen« bzw. »draußen« also auch vom subjektiven oder Subjektsstandpunkt abhängt und zur (fantastischen) Leitdifferenz erhoben wird, korreliert mit beidem eine Meinung darüber, was das Eigene und was das Fremde sei. In der Spannung zwischen diesen Koordinaten einer weit gespannten Skala siedeln sich mannigfaltige Sujets der Eigen- und Fremdbilder, Selbstansichten und Fremdzuschreibungen o.Ä. an. *Per definitionem* hat die Kunst und v.a. die fantastische Kunst stets mit dem »Anderen« zu tun, jedoch – soll die

enge und reziproke Verbindung zwischen dem Eigenen und dem Fremden Gültigkeit haben – ist sie ebenso sehr mit dem Eigenen beschäftigt. Gerade die Science Fiction, die sub- wie metatextuell als Paradigma für die »anderen Welten« fungiert, gibt ein beredtes wie überdeutliches Beispiel dafür ab. Der lang zu einer Genrespezifik erhobene Anspruch der »Wissenschaftlichkeit« wie der Reflexivität der Gattung begünstigt nicht nur, sondern fordert eine differenzierte Auseinandersetzung mit dem, was das Eigene – Menschliche – und das Andere – Fremde – ist.⁷ Jedoch ist wiederum zu beachten, dass, wie Wolfgang Müller-Funk anmerkt, »[w]er jenseits von Hegel kulturwissenschaftlich argumentieren will, [...] nicht um eine Phänomenologie der Differenzen von Differenzen herumkommen wird, und sie könnte zeigen, da *die* andere nicht identisch mit *dem* anderen ist, weder mit dem personalen, noch mit dem ›neutralen‹, dass ›der (kulturelle) Fremde‹ und ›der Andere‹ nicht notwendig zusammenfallen.«⁸ Da nun die Autor/innen von Science Fiction Stories und Romanen gemeinhin keineswegs mit Hegel argumentieren, sondern, wenn sie Bestätigung oder Zuflucht bei einem Philosophen, resp. Wissenschaftler suchen, sich eher an Einstein, Heisenberg u.Ä. wenden, tapfen diese allerdings insofern auch häufig genug in die von Wolfgang Müller-Funk angesprochene Falle, ›den/die kulturellen Fremde/n‹ auch für ›den/die Andere/n‹ zu erklären. Sieht man von den wenigen Plots ab, in denen tatsächlich mit Hilfe des Spiegel- und Doppelgängerphänomens von ›dem Anderen‹ in uns selbst gesprochen wird, wie es etwa bei Stanislaw Lems *Solaris* oder Larry Nivens *Ringworld* der Fall ist, erzählt der Großteil aller Science Fiction-Stories von Begegnungen mit Fremden, Wesen von anderen Planeten, die eine von der menschlichen unterschiedene Sprache, Gesellschaftsformen, Symbole und Kulturen leben, – wobei auch hier zwischen SF aus den 60er/70er und den 80er/90er Jahren des 20. Jahrhunderts zu unterscheiden ist, in der sich nach und nach eine Trendwende vom rein biologisch und kulturell Anderen vor der postulierten, universal gültigen Folie bestimmter Naturgesetze, zu denen auch der *Social Darwinism* gezählt wird, hin zur Darstellung des symbolisch-kulturell Anderen vollzieht, das auch solche »Naturgesetze« als kulturell-gesellschaftlich veränderbar, begrenzt anwendbar und nicht übertragbar begreift.⁹ Die Beschäftigung mit dem Fremden im Eigenen, wie sie in allen Spiegelsituationen geschieht, die das Eigene so zurückwerfen, dass sie als Anderes wahrgenommen werden, oder mit dem kulturell Fremden als dem symbolisch Anderen schlägt sich auch in der kritischen Beurteilung innerhalb der Science Fiction

(aber auch anderer Künste) nieder, – gehe es um die Ettikettierung mit »progressiv/avanciert« vs. »traditionell/mythisch« oder um solche von »kritisch/aufklärerisch« vs. »regressiv/totalitär«¹⁰ –, denn »[i]nteressant am Fremden ist [...], dass all jene Elemente des Fremden Angst auslösen, die nicht in den eigenen symbolischen Haushalt zu integrieren sind«.¹¹ Wo der kulturell Fremde zum symbolisch Anderen wird oder im Eigenen einen Platz findet bzw. eingemeindet oder gar einverleibt wird, diese Grenzen fließen und bleiben nicht dieselben. Als klassisches Narrativ des kulturell Fremden, der in das Eigene über die Interaktion zwischen Mensch und Alien integriert wird, kann *Enemy Mine* von Barry B. Longyear angesehen werden, wohingegen die Fremdheit zur Andersheit so sehr verfestigt wird, dass diese nurmehr ausgelöscht werden kann, als Grundnarrativ der Filmreihe mit dem programmatischen Titel *Alien* zukommt.¹² Das symbolisch Fremde zeichnet sozusagen Landkarten der fremden Kulturen in der Art, dass die *landscapes* stets zugleich *mindscapes* sind. Die »Anderswelten«, die auf diese Art entstehen, umfassen nicht nur fremde Gesellschaftsstrukturen, sondern auch deren Äußerungsformen, ihrer Kultur i.w.S.: Gebräuche, Architektur, Sprache, Begehrenisse und Ängste etc.

Wunderbare Welt der Schwerkraft¹³

*Die Flügelfrau, indem sie bläuliches, warmes Licht emittiert, ist zur Kiste vorgeflattert, umkolibrit sie. Denken Sie ans Flügelschwirren im Zeichentrick.*¹⁴

Im mit der Kapitelüberschrift gleichnamigen Film wird die wunderbare Welt der Schwerkraft durch ein 50t schweres Gewicht versinnbildlicht, das immer wieder unbeschwert und unbesorgt einherstapfende Zeichentrick-Figuren erschlägt, auch schon einmal auf eine der menschlichen Figuren fällt, um sie am Weiteragieren, -sprechen oder -schmähen zu hindern. Respektlosigkeit und tiefschwarz-intelligenter Humor zeichnete die sog. *Monty Pythons* gleichermaßen wie politisches Bewusstsein und Kritikfähigkeit für (populär-)wissenschaftliche, mediale, medien-rezeptive und politische Trends und Befindlichkeiten aus. Zu diesem Behufe schufen sie die mäandernde und erhöht autoreferenzielle Fernsehwelt *Flying Circus*, an welche der Film anknüpft, und die einmal wöchentlich ausgestrahlt wurde und Mio. von Zuschauern vor die »Mattscheibe« lockte, um diese just ihrer *habits* zu überführen. Das Spiel mit typischen Fernsehsituationen – der Nachrichtenlesung, des

Diskussionskreises, der Wetteransage, der Dokumentation –, in die mit Vehemenz nicht nur der Erzähler immer wieder einbrach, sondern auch die institutionelle Macht, die bei Missfallen des Dargebotenen ihre 50 Tons auf den Unglücklichen niederbomben ließ, sondern auch der genuinen Filmgroteske in Form des Zeichentrick-Strips, der selbstbewusst die verhandelten Diskurse entweder auf seine Art weiter- und *ad absurdum* führte oder ihn einfach übermalte, übertönte und überrannte. Die ästhetisch an Zeitschriften-Karikaturen angelehnten Strips gehören als solche wie Herbsts Kolibrifrau zunächst dem Fantastischen an, dem ganz und gar Unmöglichen, einer rein filmischen Erfindung. Nichtsdestotrotz sprechen diese in der Nachfolge bzw. Fortsetzung der Karikatur unverblümtere Kritik aus, indem sie einerseits das Klischee bis zur Unkenntlichkeit überdehnen und literalisieren/referenzialisieren, und andererseits wie im Falle der 50 Tons oder des Menschen fressenden Kinderwagens der Emotions- und Aggressionsabfuhr dienen, ohne jeden »kultivierten« Zwischenschritt der Sublimation. Der Witz ist derb, das Komische ist zugleich unheimlich, wenn die animierten Zeichenfiguren sich seltsam wuselig oder wie in Brüchen (wenn die Leerstellen zwischen den einzelnen Bewegungsstadien der Zeichnungen noch sichtbar sind) in ihrer Welt ohne Tabus bewegen. Die Welt des Zeichentricks und des Comic ist eklatant zweidimensional, aber vielleicht erlaubt die Beschränkung auf eine *Scheibenwelt* die beständig statt habenden Tabubrüche, die – wenn nicht auf die konsequent anarchistische Weise der *Monty Python*-Zeichentrickwelt, so doch stets für die Helden wie Antihelden, die korrekt in Positiv- und Negativ-Ich aufgespaltenen Personen, von Comicstrips wie *Batman*, *Spiderman* oder *Superman* – Freiheit von Gesetzen und Moralität dieser Gegenwelten. Der Humor von Comicstrips ist immer mit Brutalität gepaart, wie in *Tom Cat*, aber auch *Dick Tracy* überdeutlich vor Augen geführt wird; quasi menschliche Welten, wie sie in *Dick Tracy* bspw. entworfen sind, vollbringen jedoch zugleich den Spagat, parallel und unter Einsatz dieses gewaltträchtigen Humors, ein Über-Über-Ich zu entwerfen, da das Lächerliche bei den Antihelden verbleibt, den Helden, der stets *die* – zumindest jedoch seine – Welt zu retten beauftragt sich fühlt, jedoch hiervon ausspart. Die »wunderbare Welt der Schwerkraft« macht sich zweifach bemerkbar: in ihrem Fehlen in einer Welt ohne Raumentiefe, in der jede Bewegung zum Flug werden kann, und ihrer verborgenen Struktur De-Konstruktion eines übermoralischen und -verantwortlichen Subjektes, – Strukturen, die der isländische Künstler Erró (Gudmundur Gudmundsson) dazu benutzt, um zu einem

»pythonesken« anarchischen Welt- und Medienbild zurückzuführen. Seine meist überdimensionierten Collagen und Gemälde (häufig 4x3 oder 4x5 m) gebärden sich, als entstammten sie einer Welt des Comics, feiern im Rausch der aneinander angrenzenden Figuren, grellen Farben ohne Tiefenschärfe, der Vernichtung jeglichen Freiraums oder Hintergrundes – alles ist Oberfläche, alles ist Vordergrund –, der simplifizierenden Tier-, Menschen-, Geräte- und (Comic- oder Werbe-)Figurenzeichnung im Stile von Überrealismus und Pop-Art die Zweidimensionalität der papiernen Comics. Glückliche Cybermädchen, zu allem entschlossene Supermen, grinsende Teddys, glänzende Autos etc. eröffnen eine Welt, die ist *»iréelle, aux yeux du peintre comme de son public, et tous deux vont la découvrir ensemble. La traversée des frontières va véritablement composer un gigantesque objet pictural, pour le moment soustrait au visible.«*¹⁵ Die Glückseligkeit und Homogenität der Bildoberflächen und gewissermaßen »primitiven« Comic/Realismus-Ästhetik kann jedoch über den zweiten Blick hinweg nicht anhalten, sie täuscht. Im wohlbekannten Kippen der Puppenästhetik mit eingefrorenem Lachen und weit aufgerissenen Augen kippt die »heile Kinderwelt« ins Groteske und Grausame; trotz aller malerisch-symbolisch verdeutlichten Explosionen und Bewegungen übertragen die Bilder keine Bewegung, sondern dauerhaft eingefrorene Zustände, die bis zur Unerträglichkeit still gestellt, fest- und eingeschrieben sind, unveränderbar höllisch und eine unheimliche Atmosphäre verbreiten. Erró führt Klischees von Bildwelten und Bildwahrnehmung aus dem Alltag, der von Werbe-, Musik- u. Zeichenclips geprägt ist, so vor Augen, dass sie die ganze Unentrinnbarkeit der angenommenen *mIndscapes* aus der »Masse« wiedergibt: Durchsprengt mit Schlagworten aus dem politisch-kriegerischen Weltgeschehen, zweidimensional, karikierend, simplifizierend, bis an den Rand gefüllt in Gebrauchsästhetik sind immer wieder Szenen des Verfalls, eines »Memento mori«, des Missbrauchs und der Obszönitäten, der Brutalität und Gewaltherrlichkeit eingestreut. Um einen Vergleich zu wagen: Monty Pythons China-Klischee-Reflex einer »gelben Masse« zeigt ausdruckslose, sehr kleine, gelbe Klone in uniformen blauen Arbeitskitteln als wahre Heerschar, die in das Büro einer ältlichen britischen Sekretärin eindringen und diese – und, ab einer gewissen Grenze der Raumfüllung, einander selbst – unbewegt überrennen, erdrücken, ersticken; Errós China-Topologie lehnt sich zusätzlich an der Ästhetik der chinesischen, in Serie hergestellten lachenden Buddhas an, die mit zahllosen weiteren Karikaturen zu

Wolkenformationen zusammengeballt als Windgötter und Ballons sich emporheben. Beide geben auf ihre Art eine groteske Visualisierung von *common sense* und in ohnehin bereits karikaturesken Klischeebildern aufgehobenen untergründige Ängste vor dem Anderen als dem kulturellen Fremden wieder – Bilder, die nicht ihre eigenen sind, sondern aus kulturellen, politischen, wirtschaftlichen Diskursen stammen, in die sie zurückführen und die sie weiter speisen. Beide benutzen die Mittel der Fantastik, des Surrealismus und speziell der Groteske,¹⁶ um über die Visualisierung und die in sie eingebettete Kontextualisierung solcher Ängste, Vorurteile, Abneigungen, aber auch Wünsche und Zuneigungen am gesamten Diskurs Kritik zu üben, jedoch fallen die Ergebnisse unterschiedlich aus. Der Film, gerade einer, der sich aus episodischen Einzelnarrationen zusammensetzt, ist in der Kombination von Ton und Bild, der Möglichkeit, Bewegung zu zeigen, vorzuführen, der schockhaften Kritik, die eine kurze und rasche Geschichte über einen Diskurs zeigt, besser dienlich, im Moment des Lachens denjenigen der Selbsterkenntnis einzuschließen, als die überdimensionale Diskurs- und Klischeelandschaft voller Details, die zum lang anhaltenden Studium derselben verführt. Je länger und genauer diese *mindscapes* betrachtet werden, desto unheimlicher, irrealer und bedrohlicher werden sie.

Cités Obscures

*Doch immer setzte, dachte Hans Deters, ein Einfall ein reales Geschehnis in Gang. Es gebe keine folgenlose Idee. Geschichten ereigneten sich unabhängig und bisweilen gegen den, der sie erfand. Ein jeder, nicht nur er, Deters, sei dem ausgesetzt. Jede Fantasie werfe in unendlichen Parallelen sich verdinglichende Geschehnisketten.*¹⁷

Dieser Vermutung des »Fiktionärs« Deters könnten sich durchaus auch die Schöpfer der *Cités Obscures*, François Schuiten und Benoît Peeters anschließen, die über die tlw. mysteriöse, tlw. verschlungene Entstehungsgeschichte voller Eigendynamiken festhalten:

*Lorsque nous avons publié nos premiers albums, nous n'avions aucun principe particulier sur cette question des transpositions. [...]. Née en 1982 dans un contexte purement livresque, la série Les Cités obscures a pris au fil des ans un caractère essentiellement polymorphe. Aujourd'hui, il n'existe pas la moindre séparation entre l'œuvre mère et sa périphérie [...]. Sans qu'il y ait eu de volonté stratégique, c'est un ensemble composite qui s'est mis en place, un réseau où l'élément le plus circonstanciel est susceptible de modifier profondément le projet. Loin d'obéir à un plan global, la série procède par une sorte de fuite en avant perpétuelle. Le voyage multiplie les détours et les zigzags, et privilégie le changement de moyens de transport. L'aventure se développe à travers une série de désirs, de rencontres et d'accidents.*¹⁸

Changement, transgression, métamorphoses und *polymorphidité* geben in der Tat die passenden Vokabeln nicht nur für Herbsts monumentalen Hypertext-Romane, sondern auch für die multimediale Serie der *Cités obscures* ab. Dass diese Schlagworte wie aus dem Stichwortverzeichnis zu den Cultural Studies oder zum Poststrukturalismus klingen, ist nicht grundlos, entwerfen die Verfasser der Comic-Alben, Ausstellungen, Panoramen und Websites doch auf ihre – Herbst korrelierende Art – eine zugleich hypermoderne wie der (Epoche der) Moderne verhaftete Parallelwelt, die geradezu als Exemplum für den vieldiskutierten Begriff der ›Hybridität‹ dienen kann.

*Entre l'architecture, le décor et la mise en scène, de nouvelles formes se développent. En de multiples lieux, par-delà le fonctionnalisme qui a longtemps caractérisé le monde de la construction, se révèle le besoin d'un supplément d'imaginaire.*¹⁹

Was das Duo an dieser Stelle als Motto für ihr Kapitel über Ausstellungsprojekte festhält, gilt unvermindert auch für die Comics, die in vielerlei Architekturmalereien mit einer ausgeprägten Vorliebe für die Art nouveau sind. Jedes der Alben hat das Wachstum von Städten zum Thema, Städten, die in ihren ornamentalen Details des 19./20. Jahrhunderts deutlich europäisch markiert sind in einer Art und Weise, dass – über ihre Ähnlichkeiten untereinander und ihre geographischen Lagen – das wenig Wahrscheinliche geschehen ist, dass nämlich Europa den Run auf die Globalisierung gewonnen hat. Als globale Städte stehen die Kodes und Symbole der Fortbewegung und Schnelligkeit im Vordergrund; Züge, U-Bahnen, Straßenbahnen, Autos, ubiquitäre Hochleitungen und Verkabelungen, in denen Strom fließt, und die Energie versprechen, Straßenzüge und Hochtrassen durchziehen diese Städte perspektivisch und mit ungeheurer Tiefenwirkung, die bis ins Labyrinthische reichen kann. Einige von ihnen lassen bereits im Namen ihr europäisches Paradigma, ihr Vorbild, oder doch vielleicht ihr Nachbild – »Herbst könne nicht wissen, so Beutlin zu Goltz, als jener einmal nicht vor dem Screen saß und das also nicht mitbekam, ›daß Elena Japers ihr Prototyp ist‹ – [...] – wiederum Deters hätte, [...], kommentieren können, weder die Zeuner sei Prototypin der Goltz, noch diese die jener, vielmehr habe Clara Witten den beiden Aussehen und auch ein wenig Persönlichkeit verliehen; er war immerhin der einzige, der die Schnittstellen unmittelbar sinnlich erfuhr, indem er Zeitenbrüche und Weltenwechsel bewußt in Gang setzte, wenn auch nicht mehr vollkommen freiwillig«²⁰ – erkennen: Brüssel, Pâhry, Xhystos. Wie in Herbsts Anderswelten, die ständig ineinander greifende Parallelwelten sind, mit der

Megalomanie von Buenos Aires die gesamte Welt in eines fasst, mit Stadtteilen wie »Sarajewo«, »Calcutta« u.Ä. – Metropolen der Zivilisation, Mitträger der Globalisierung – in ihrem Ursprung unerkennbar sind, die eine auf die andere zurückgeführt wird und ihre Schöpfer als ein Team von Fiktionären, das in allen beteiligten drei Welten zugleich existiert und keines dem andern vorgängig ist, – so beruht innerhalb des losen Narrativs, das sich über alle Alben hinweg durchziehen kann (keineswegs jedoch muss), die Megalomanie auf einem ähnlich schwer greifbaren Team aus mafiösen, kapitalistischen und korrupten Politikern und ihren Zuarbeitern, den Architekten. Aber,

le monde des Cités obscures ne tarderait pas à s'user et à perdre la crédibilité que nous tenton de lui donner. La déception serait du même ordre que lorsqu'un acteur qui vient de nous émouvoir dans un film devient le faire-valoir d'un produit tristement quotidien. Mais notre méfiance est aussi d'ordre plastique : persuadés qu'une image est une chose fragile, nous ne pensons pas que n'importe quel objet soit en mesure de s'y intégrer, ni qu'un faisceau de contraintes externes soit forcément stimulant. Or, l'agence qui s'adresse à un dessinateur a souvent une idée excessivement précise de ce qu'elle attend de lui : le directeur artistique s'est pormené dans les albums un peu comme dans un self-service ; il espère combiner à sa guise des éléments puisés ici et là, indépendamment de la logique narrative qui leur a donné naissance.²¹

Die evokative Technik der Bilder geht ihrer seriellen Reihung und den beigefügten Texten voraus, – sie ist nicht narrativ. Die Story der machtgierigen Politiker, der genialen Erfinder, sinistren Architekten und des versprengten Helden, der im Labyrinth der ubiquitären und sich fatal gleichenden globalen Städte Brüssel, Pâhry, Urbicande umherstreifenden und -irrenden Helden entfaltet sich über die Evokation einer visuellen Stadtwelt, wobei die Bilder und Teilansichten, die gesamte Erzählung – will man behelfsmäßig bei dieser Vokabel bleiben –, sich auseinander explizieren und entwickeln, einander gegenseitig kontaminieren und zu neuen Ansichten, Bildern und »Plotteilen« werden:

La logique qui préside à ces diverses transformations n'est pas vraiment celle de la »traduction« [...] ce serait plutôt celle du rebond[.]

Le plus étonnant est que ce sont ces métamorphoses successives qui ont permis à bon nombre de gens d'entrer dans un univers d'abord perçu comme lointain et sévère. Il est également probable que ce sont ces transformations incessantes[.]²²

Der passende und angemessene, »wahre« Ort für diese Form einer hochästhetischen und labyrinthischen globalen Weltstadt ist das Internet, die Form, die dem Vorgängigen des Visuellen vor dem Narrativen, der Metamorphosen vor der Entwicklung am ehesten entspricht, der Hypertext, der die Verbindung von Unerwartetem und in der Abfolge der Bilder und Narration weit voneinander

Entferntem erlaubt. Zwar funktioniert kein Hypertext tatsächlich dezentral, wie auch an der »offiziellen« Website²³ zu den *Cités obscures* deutlich wird, bei der gleichfalls eine zentrale Orientierungsseite das Wandeln, Wechseln und »Osmotieren« durch Text und Bild erleichtert. Jedoch ist eine tatsächlich erlebbare Verknüpfung von allem mit allem und dichte Durchdringung einer in sich geschlossenen Geschichte in keinem anderen Medium auf diese Art und Weise möglich.²⁴ Obwohl gewissermaßen eine geschlossene Welt mit ihren spezifischen Wahrnehmungs-, Handlungs- und Bewegungsmustern vorliegt, erweckt dieser rundum vernetzte Hypertext den Eindruck der Endlosigkeit und vollkommen Offenheit, sowohl, was seine zeitliche (historische), als auch seine räumliche (geographische und medien»örtliche«) wie auch potenzielle Erstreckung im Sinne des Narrativen angeht.

Allerdings hatten wir Buenos Aires [...] Daten aus der GarraffKopie zugespielt, die sich nunmehr nach, wenn man so sagen kann, chaotischen Gesetzmäßigkeiten durcheinander mischten. Plötzlich fanden sich in Europa Stadtsegmente aus dem alten Kyoto, aus Mombasa und Bombay ein – Straßenzüge, die sich sogar, meist momentweise, selten für länger, übereinander legen konnten, als hätte das unübersehbare Maß von Verbindungen in der sagen wir Membran, die unsere Netzwerke erzeugt hatten, ein ganz eigenes Leben, eine Biosphäre entwickelt, in der die Dinge wie Lebewesen reagierten. Die Topografie verwilderte und metastasengleich wucherten Exotismen in dem ohnedies gigantischen Stadtkomplex.²⁵

Die komplexe und immer undurchschaubarere Interaktion der künstlichen Stadtwelten Buenos Aires, Garraff und Berlin, wie Herbst sie beschreibt, gibt einen Eindruck von der zeichnerischen, symbolischen und personalen Interaktion der verschiedenen *Cités obscures*, die darüber hinaus Medien überschreitend stattfindet und dabei im selben Ausmaß, wie im Roman experimentell geschildert, *Welt und Anderswelt verschm[e]lzen*²⁶: *Datenwelten* sind fähig, ineinander zu greifen, miteinander zu interagieren, – und wie sollte etwa nicht geschehen, dass im *Datenstrom* auf dem *Datenhighway* und bei der *Datenpost*, einzelne Bestandteile durcheinander geraten und woanders landen, als an ihrem intendierten Bestimmungsort? Das »Leben« aus Impulsen, kleinster informationstragender Teilchen, die einen Vergleich mit der genetischen Informationsmatrix nahe legt, bzw. die ihrerseits in ihrer Konzeption von informationstechnischen Konzepten von Datenträgern beeinflusst worden ist, lädt zur Wiederbelebung einer sehr alten Vorstellung von »Medium« in seiner puren Vermittlungsform wieder ein, die in der Konsequenz von mit Hilfe diversester Medien wandernden und wuchernden Daten eine Vielfalt an Parallelwelten schafft, die sich in vielem ähnlich, jedoch nie gleich sind. Auf je ihre Weise erzählen die Herbst'schen Romane wie die *Cités obscures*-

Projekte von der Materialisation von Datenströmen, die sich je nach Medium neu kombinieren und verorten und beim Anlangen im digitalen Netzwerk sich endlich vom gestaltenden Subjekt lösen, um ihren höchst eigenen Raum als beständig sich verändernde und wachsende Welt zu kreieren.

Welten

Wo da die Körper bleiben zu fragen, drängt sich auf. Unterliegen sie in so hohem Maße dem Einfluss der elektrischen Ströme und unsichtbaren Datentransfers, wie *Ring* (2002, Regie: Gore Verbinski) vor Augen führte, dass er über mediale Alltagstechniken wie das Telefon, den Computer, die Diskette und CD direkt in die Anderswelt überführt wird, von wo es kaum ein Entrinnen gibt, so dass die »behutsame Metamorphose« und Einpflanzung des Imaginären in absterbendes Gewebe ganz wörtlich (wenn auch im zitierten Fall weniger »behutsam«) stattfindet, oder wird der menschliche Körper letztlich zum Imaginären, dem begehrten und nicht wiederherzustellenden Objekt, wie uns *Johnny Mnemonic* (1995, Regie: Robert Longo), die *Matrix*-Reihe der Brüder Wachowski & Co. nahe legen? Die eine Sichtweise spricht von Körpern – organischen, elektronischen, medialen –, die andere von einem unversehrten und identitären *menschlichen* Körper, der deutlich noch Züge von »Gottes Abbild« trägt – einem Gut, das zu pflegen und zu bewahren ist –, so dass im ersten Fall von Metamorphose gesprochen werden kann, im zweiten von Deformierung, Verletzung und Tod. Philipp K. Dick stellte in *Do Androids Dream of Electric Sheep?* wohl als erster die explizite Frage nach dem Unterschied zwischen Mensch und Androide; ähnlich taucht sie, ohne gestellt zu werden, immer wieder in Herbsts Erzählungen auf: Wenn Holomorfe, Lebewesen und Arbeiter, oft Doubles ihrer Besitzer, gekennzeichnet werden sollen, so dass man sie von den anscheinend menschlichen ProtagonistInnen unterscheiden kann, die jedoch ebenfalls aus datischem Material sind, Kopien irgendwelcher Originale, sog. »Avatare« (– oder sind sie es doch nicht?), überführt sich die Differenzpolitik ihrer Absurdität. Die konsequente Gestaltung eines Weltennetzwerks, des »*Euroweb. Spiegelungen an Spiegelungen, Netze für Netze. Die Welt als Vorstellung und Selbstreferenz*«,²⁷ erübrigt sich die Unterscheidung zwischen Original und Kopie, wenn sie auch nicht die Sehnsucht danach unterbinden muss. Ob jede/r auf Grund dieser Beschaffenheit »sich selbst ein Fremder« ist, so dass »*ein grausamer Riß*«

jedes »Gesicht spaltet und das Make-up [...] aufr[eißt]«,²⁸ und jede »meisterlich aus dem Stegreif eine Frage [...] zu Ende [führt], die sie gar nicht begonnen«,²⁹ oder ob das Andere (wie auch das Eigene) materialisiert und identifiziert wird, muss keine Frage von Entweder-Oder sein. Ein Projekt der Fantastik ist, das Fremde zu benennen, ein anderes – in die sich alle hier versammelten Künstler/innen aller Disziplinen einfügen – das Andere erlebbar zu machen, es in Interaktion mit der Alltagswelt, den Selbstbildern und Körpern zu gestalten, die alle zu jeder Zeit zum Bildschirm als Fenster, der woandershin führt, oder zu Oberfläche und Interface für Akteure, die nicht *Ich* sind, werden können.

Wer in die Anderswelt tritt, verliert die Stetigkeit der Zeit. Städte sind Urwälder Dschungel: Es öffnet sich ein Tor wie eine Tür im Berg, durch die du in ihn hineintrittst. Kommst du nach wenigen Stunden wieder heraus, sind draußen sieben Jahre vergangen. Hiergegen wird mit Willen geglättet und die unterirdische unterseelische Flut sie zivilisierend kanalisiert. Sie spült auch wirklich Schrecken mit, doch mit dem Schrecken Lust.³⁰

Literatur

Bachtin, Michail: Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur. Übers. v. G. Leupold, hg. u. mit einem Volw. v. R. Lachmann. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1995

Bachtin, Michail: Literatur und Karneval. Zur Romantheorie und Lachkultur. Aus dem Russ. übers. u. mit einem Naw. v. A. Kaempfe. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1996

Faye, Jean-Pierre: La grande scapade de Erró. In: Erró. Paysages 159/1985. 6 mai - 16 juin 1985, ARC - Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris. Paris 1985

Freud, Sigmund: Das Unheimliche. In: Studienausgabe. Hg. von Alexander Mitscherlich u.a. 10 Bde. und ein Erg.bd. Frankfurt/M.: Fischer ⁵1980-⁹1989 (Conditio Humana), hier Bd. 4, S. 234-274

Görner, Rüdiger: Die Kunst des Absurden. Über ein literarisches Phänomen. Darmstadt: WBG 1996

Herbst, Alban N.: Wolpertinger oder Das Blau. München: dtv 2000 [EA Frankfurt/M.: Dielmann 1993]

Herbst, Alban N.: Thetis. Anderswelt. Fantastischer Roman. Berlin: Berlin Verl. 2002 [EA 1998 bei Rowohlt]

Herbst, Alban N.: Buenos Aires. Anderswelt. Berlin: Berlin Verl. 2001

Jameson, Fredric: »If I find one good city I will spare the man«: Realism and Utopia in Kim Stanley Robinson's *Mars* Trilogy. In: Parrinder, Patrick (Hg.): Learning from Other Worlds. Estrangement, Cognition, and the Politics of Science Fiction and Utopia. Durham: Duke UP 2001, S. 208-232

Kayser, Wolfgang: Das Grotteske. Seine Gestaltung in Malerei und Dichtung. Oldenburg: Stalling 1957

Leiteritz, Christiane: »Selbstschöpfung und Selbstvernichtung« – Die Subversion des abendländischen Subjekts durch Ironie und Grotteske. In: Geyer, Paul / Jünke, Claudia (Hg.): Von Rousseau zum Hypertext. Subjektivität in Theorie und Literatur der Moderne. Würzburg: Königshausen & Neumann 2001, S. 39-63

Müller-Funk, Wolfgang: Das Eigene und das Andere / Der, die, das Fremde. Zur Begriffsklärung nach Hegel, Levinas, Kristeva, Waldenfels. In: www.kakanien.ac.at/beitr/theorie/WMueller-Funk2.pdf v. 15.09.2002

Reither, Saskia / Schröter, Jens: »Literarische Anonymität ist uns unerträglich« – Zur Modifikation des »Autors« im Zusammenhang mit neuen Medien. In: Geyer, Paul / Jünke, Claudia (Hg.): Von Rousseau zum Hypertext. Subjektivität in Theorie und Literatur der Moderne. Würzburg: Königshausen & Neumann 2001, S. 77-90

Ries, Marc: Massagesalon Europa. Über die gemeinschaftstiftende Bildmaschine TV. In: Ries, Marc: Medienkulturen. Wien: Sonderzahl 2002, S. 193-201

Schuiten, François / Peeters, Benoît: L'aventure des images. De la bande dessinée au multimédia. Paris: Autrement 1996

Snyder, Ilana: Hypertext. The Electronic Labyrinth. Washington: New York UP 1997

Wendland, Albert: Science, Myth, and the Fictional Creation of Alien. Ann Arbor: UMI Research Pr. 1980 (Studies in Speculative Fiction 12)

www.urbicance.be

¹ Herbst 2001, S. 43f.

¹ Vgl. zum Standard des Unheimlichen als dem Nicht-Heimlichen (=Heimischen) Freud ⁵1980-⁹1989, Bd. 4, S. 243-274.

² Ries 2002, S. 199.

³ Herbst 2000, S. 24f.

² Vgl. zur Unterscheidung von »conceptuak und »perceptuak SF in Hinblick auf Anderson: Wendland 1980, S.75ff.

³ Herbst 2000, S. 295.

⁴ Herbst 2000, S. 341.

⁵ Im Gegensatz zur häufig bemerkten und (leicht) analysierten Nähe eines großen Teils der SF zu den »grand récits« europäischer kolonialistischer Bewegung und Expansion sowie dem Schock des Kulturen-Clash legt Fredric Jameson bei seiner Diskussion der *Mars*-Trilogie von Robinson Wert auf die utopischen und revolutionären Potenziale der SF, die nicht mit dem simplen binären Schema von fremd/eigen, ahistorisch/historisch etc. zu bewältigen ist. Die SF bietet – wie beim Untersuchungsfall – das Potenzial, Strategien der Kontrolle, der Globalisierung, der Zentralisierung/Peripheralisierung, der gesamten Cultural Geography experimentell auszuloten. Eine Deutung, die allerdings im Fall der pseudo-KK-Truppe auf dem Mars ausfällt, die nichtsdestotrotz ein großes humoristisches Potenzial bietet, das über Strategien der ikonischen Ironie zu erfassen wäre.

Vgl. Jameson 2000, S. 208-232.

⁶ Herbst 2000, S. 351.

⁷ Vgl. Wendland 1980 und Parrinder 2001.

⁸ Müller-Funk 2002, S. 2 [Hervorh. v. UR]

⁹ Bsp. hierfür wären etwa Romane von der amerikanischen Linguistin Suzette Haden Elgin mit der *Native-Tongue*-Serie, C. Cherry (v.a. mit den *Atevi*-Romanen), Ursula K. LeGuin, Fritz Leiber.

¹⁰ Selbstverständlich unterliegen auch solche Valorisierungskategorien dem kulturellen Wandel, zeigen sich jedoch im Falle der Science Fiction, der das Bekenntnis zur Fortschrittlichkeit und kritischen Haltung nicht nur gegenüber dem Fremden, sondern auch gegenüber dem Eigenen per se eingeschrieben ist, von hoher Konstanz.

¹¹ Müller-Funk 2002, S. 3.

¹² Eine Wandlung dieses Narrativs kann in *Alien 4* (1997), bislang letzten Teil der Reihe ausgemacht werden, der den bereits zuvor latent angelegten Faden des Anderen in uns selbst über die Schwangerschaft der Heldin aufnimmt, und mehrere Mischwesen konstruiert, die vor dem jeweils kulturell bedingten Problem stehen, ursprungslos zu sein und gegen den durch ihre Kultur je als das Andere definierten Teil kämpfen zu müssen, somit also ein Fall vom internen Anderen wie symbolischen Fremden vorliegt.

¹³ So der deutsche Titel des Films *And Now to Something Completely Different* (1971) von der britischen Komikertruppe *Monty Python*.

¹⁴ Herbst 2000, S. 29.

¹⁵ Faye 1985.

-
- ¹⁶ Vgl. zur Groteske und ihrem utopischen (im Sinne des Karnevalistischen) wie dystopischen Potenzial Bachtin 1996, Bachtin 1995, Kayser 1957, Leiteritz 2001 (bes. die S. 55ff.) und Görner 1996.
- ¹⁷ Herbst 2002, S. 464.
- ¹⁸ Schuiten / Peeters 1996, S. 48f.
- ¹⁹ Ebenda, S. 80.
- ²⁰ Herbst 2001, S. 159f.
- ²¹ Schuiten / Peeters 1996, S. 34.
- ²² Ebenda, S. 60 u. 61.
- ²³ www.urbicance.be, vgl. dazu auch Schuiten / Peeters 1996, S. 169ff.
- ²⁴ Vgl. zum Begriff und den ihm verbundenen Vorstellungen, Interpretationen und Erwartungen (v.a. in Hinblick auf die anscheinende Nähe zur poststrukturalistischen Literaturtheorie) Snyder 1997 sowie zu deren Relativierung und eher skeptischer Blick auf den »Hypertext-Hype« Reither / Schröter 2001.
- ²⁵ Herbst 2001, S. 97.
- ²⁶ Ebenda, S. 98.
- ²⁷ Herbst 2002, S. 590.
- ²⁸ Herbst 2001, S. 73.
- ²⁹ Ebenda, S. 132.
- ³⁰ Herbst 2002, S. 18.