

Sind Drachen, Zombies und Aliens politisch?!

Das Politische in der Phantastik

am Beispiel der SF-Serie *The Expanse*

Arne Sönnichsen

EINLEITUNG

In den vergangenen Jahren sind Fernsehserien vom verschrienen Massenmedium zum intellektuellen Qualitätsmedium avanciert, welches insbesondere mit seinem *gritty realism* (engl. schmutzigen Realismus) zum Einschalten animiert (Dellwing/Harbusch 2015: 8–11). Mit Politserien wie *House of Cards* oder *The West Wing* hat sich ein Serienkosmos etabliert, bei dem durch Fernsehserien das Innenleben von Politik durchleuchtet und auf unterhaltsame Weise dargestellt wird. Die Serien sind keine Abbildung der Realität, sondern Fiktionen, doch sind sie zugleich realistisch, das heißt so oder so ähnlich könnten die Erzählungen in der realen Welt stattfinden. Während eine Vielzahl von Beiträgen in diesem Band solche (Polit-)Serien behandelt, widmet sich dieser Beitrag der Beleuchtung von Serien, welche auf den ersten Blick wenig mit alltäglicher Politik zu tun haben, die Rede ist von ‚phantastischen‘ Serien.

Phantastische Formate sind vielfältig und es ist nicht verwunderlich, dass weder eine einheitliche Definition noch eine Übereinstimmung hinsichtlich einer Nomenklatur existiert. ‚Fantastik‘, ‚Phantastik‘ oder ‚*speculative fiction*‘ – es lässt sich fast alles subsummieren, was nur den Anstrich des Unmöglichen trägt.¹ Für die Science-Fiction (SF) behauptet Jutta Weldes: „[W]e all know SF when we see it, there exists no standard, generally accepted definition of it“ (2003: 8). Neben ihrer inhärenten Fiktionalität lässt sich Phantastik – so der Schluss – intuitiv durch die Identifikation des Unrealistischen, durch das, was diese phantas-

1 Siehe auch Brittnacher/May (2013).

tische Welt in der Realität unmöglich macht, erkennen. So ist die heute betriebene Raumfahrt weit davon entfernt, andere Sterne zu bereisen, bisher gab es (noch?) keinen Kontakt mit Aliens und feuerspeiende Drachen oder Zombies sind – zum Glück – Produkte der Fantasie. Taugen phantastische Unterhaltungsformate trotz oder gar wegen ihrer Unmöglichkeit zur Diskussion von Politik und dem Politischen?

Der Beitrag untersucht, wie Politik und das Politische in phantastischen Fernsehserien verhandelt werden. Die These des Beitrags ist, dass phantastische Serien durch einen radikalen Weltenbau die Realität so stark verfremden, dass sie die Möglichkeit gewinnen, allegorisch und weitreichend politische Grundfragen zu verhandeln. Anhand der Science-Fiction-Serie *The Expanse* (eine erstmals 2015 auf Syfy ausgestrahlte US-amerikanische Serie nach der Idee von Mark Fergus und Hawk Ostby) möchte der Beitrag anregen, ausgewählte phantastische Serien als politische Serien zu verstehen.

FILMPOLITOLOGIE UND POPULÄRKULTUR

Populärkulturelle Erzeugnisse wie Filme sind bereits seit einiger Zeit auf der Agenda von Forschung und Lehre der politikwissenschaftlichen Teildisziplin der Internationalen Beziehungen. In der angelsächsischen Debatte wird dies unter dem Begriff *Popular Culture and World Politics (PCWP)* zusammengefasst², die deutsche Debatte bezeichnet diese Auseinandersetzungen als Filmpolitologie.³

Eine Grundannahme ist jeweils, dass politische Texte und populärkulturelle Texte vereinbar sind. Zwar folgen beide Textarten unterschiedlichen Regeln der Textproduktion, doch beschreiben beide die Realität, nur auf eine jeweils andere Art und Weise. In einem poststrukturalistischen Sinne können sie als kommunikative Handlungen, als „Intertext“ (Weldes 2003: 13–16), verstanden werden, wobei politische Texte eine „first-order representation“, die Populärkultur eine „second-order representation“ der Realität ist (Neumann 2001: 603–604). Populärkultur lässt sich als „Spiegel“, als pädagogisches Tool zur Veranschaulichung politikwissenschaftlicher Konzepte (Carpenter 2016: 54–55, Neumann/Nexon 2006: 13–15), als „Data“ und Beleg für die Existenz bestimmter Diskurse in der Gesellschaft (Carpenter 2016: 55, Neumann/Nexon 2006: 13–14) und als erklä-

2 Für einen Überblick siehe den Sammelband von Caso/Hamilton (2015).

3 Für eine Übersicht über die filmpolitologische Debatte siehe den Beitrag Göler/Zech (2017).

rende Variable zum Verständnis sozialer und politischer Phänomene untersuchen (Carpenter 2016: 54–55, Neumann/Nexon 2006: 13–15).

Kulturbegrifflich lehnt sich die Debatte an die *cultural studies* an: „Culture is [...] composed of potentially contested codes and representations; it designates a field on which battles over meaning are fought“ (Weldes 2003: 6). Anders formuliert bezeichnet Kultur die von Individuen gedeutete, politische Realität, in der manche Dinge sagbar und in der Folge machbar sind und andere nicht (Dörner/Vogt 2012: 14). Medienkulturelle Artefakte und Prozesse sind deshalb relevant, weil sie – egal ob kritisch oder unkritisch – auf das Wirken von Macht hindeuten (Weldes 2003: 6–7). Die (politische) Kultur kann verstanden werden als „Software“, die innerhalb einer polit-institutionellen „Hardware“ operiert (Dörner/Vogt 2012: 14–15). Weil die politische Kultur instrumentell zur Erfüllung politischer Ziele genutzt werden kann und weil Machtbeziehungen verdeckte Wirkungen entfalten, sind kulturelle Artefakte und Praktiken relevant, um einen Zugang zum Denken über Politik zu erlangen: [D]as „Nachdenken über Politik [...] muss offen [sein] für das [...], was von wem auch immer zum Verständnis von Politik einer Zeit beigetragen wird“ (Ottmann 2001: V).

THEORIE: POLITIK UND PHANTASTIK

Politik und das Politische

Die Politikwissenschaft hat eine kaum zu überblickende Zahl von Definitionsversuchen für den Begriff ‚Politik‘ hervorgebracht. Eine von zwei bekannte Definitionen stammt von David Easton, nach welcher Politik auf die Verteilung von Werten innerhalb einer (unhinterfragten) Ordnung reduziert wird: „the authoritative allocation of values for the society“ (Easton 1953: 128). Eine Definition von Harold Lasswell fokussiert auf den Einfluss von Akteuren: „The study of politics is the study of influence and the influential“ (Lasswell 1936: 295). Diese Grundannahme diente in abgewandelter Form auch als Titel seines Buches: „Politics is the study of who gets what, when, and how.“ Damit geht es nicht nur um Ordnung und Werteverteilung, sondern auch um Machtbeziehungen im Sinne Max Webers (Weber 1980 [1922]: 28). Beide Definitionen sind jedoch technisch, grundsätzliche Fragen, wie die Ordnung einer Gesellschaft überhaupt aussehen soll, bleiben ausgeklammert.

Seit den 1980er Jahren wird eine lebhaftere Debatte um das Andere von Politik, um das Politische, geführt, wobei die Wurzeln der Debatte noch weiter zurückreichen (Bedorf 2010: 13–16). Bedorf bezeichnet das Politische auch als „politische Differenz“ und ordnet die Debatten nach fünf Großbegriffen, die das

Politische von der Politik abgrenzen: ‚Norm‘ beschreibt nach Hannah Arendt den Maßstab, an dem Politik gemessen wird. ‚Hegemonie‘ baut auf dem Antagonismus-Konzept von Carl Schmitt und Chantal Mouffe auf und versteht das Politische als Prozess der Identifikation und Abgrenzung eines ‚Wir‘ und eines ‚Sie‘. ‚Unterbrechung‘ ist in Anlehnung an Jacques Rancière und Alain Badiou das Hervortreten von Kontingenzerfahrungen, von Momenten, die den Status quo von Politik unterbrechen. ‚Stiftung‘ ist der Prozess der Wahrnehmungsordnung und Inszenierung nach Claude Lefort. ‚Sozialität‘ findet sich bei Philippe Lacoue-Labarthe und Jean-Luc Nancy wieder und ist bezogen auf das Mit-Sein mit Anderen einer Gesellschaft (Bedorf 2010: 16–32). Gemein ist diesen Debatten, dass sie sich einer sektoralen Zuordnung, etwa zur Ökonomie oder zur Wissenschaft, entziehen. Damit geht jedoch keine Beliebigkeit des Politischen gemäß der Devise ‚alles ist politisch‘ einher. Das Politische tritt stattdessen dann hervor, wenn der Status quo von Politik – die Beziehungen zwischen dem ‚Wir‘ und dem ‚Sie‘ und die Kontingenz von Politik – hinterfragt und neu ausgehandelt wird. Dieser Moment der Kontingenz kann dabei im Großen, in revolutionären Umwälzungen wie der Französischen Revolution stattfinden. Rancière sieht die Kontingenz von Politik und dem Politischen aber gerade auch im Kleinen wirken, oder, wie Bedorf schreibt: „Politisches [existiert] genau dann, wenn die Ordnung der Herrschaft und der Verteilungsprozesse unterbrochen und die zugrundeliegende Kontingenz dieser Ordnung und ihrer Verteilungen offengelegt wird“ (Bedorf 2010: 25).

Zusammenfassend ist das Politische nicht nur die normative Bewertung von Politik, sie akzentuiert auch eine Unterscheidung von ‚Wir‘ und ‚Sie‘, leistet Sinnstiftung und Sozialität und hebt die Kontingenz von Politik – im Großen und im Kleinen – hervor und macht diese erfahrbar. Sie schafft einen Möglichkeitsraum, politische Grundfragen erneut zu stellen und die Organisation von Gesellschaft, die Politik und damit die Verteilung von Gütern und das Wirken von Macht, zu aktualisieren.

Zurzeit populäre Polit-Serien wie *House of Cards* oder *The West Wing* – also Serien, die primär das Wirken eines oder mehrerer Politiker zeigen – stellen oftmals nicht Fragen des Politischen, sondern stellen das Prozessuale der Politik in den Mittelpunkt (siehe den Beitrag von Henrik Schillinger in diesem Band sowie Dörner (2016: 6–7)). Die Inhalte sind fast egal – der Schauwert entsteht dadurch, dass dem Politiker über die Schulter geschaut wird, wie er sein oder ihr Ziel auf eine idealpolitische, eine realpolitische oder eine machtpolitische Weise erreicht oder daran scheitert (Dörner 2016: 7–10). Wenn die Polit-Serien also schon nicht politisch sind, wie kann die Phantastik politisch sein?

Phantastik und Kontingenz

Nach dem Literaturtheoretiker Darko Suvin (1979) unterscheidet sich phantastische Literatur von realistischer Literatur dadurch, dass die empirisch erfahrbare Realität und Umwelt des Produzierenden – die „Nullwelt“ (Suvin 1979: 31) – durch ein für die Handlung relevantes, zeithistorisch phantastisches „Novum“ verfremdet wird (Suvin 1979: 93, Steinmüller 1995: 16, Schröder 1998: 17). Fantasy, Märchen und Mythen sind „metaphysisch“ (Suvin 1979: 31) – das Novum ist hier fast ausschließlich unwissenschaftlich, magisch oder unmöglich begründet und ignoriert die physikalischen Gesetze der ‚Nullwelt‘. Drachen, Orks, Monster und Magie können Teil der Handlung sein, etwa wie bei *Herr der Ringe* oder *Harry Potter*, sind in der ‚Nullwelt‘ aber schlicht unmöglich. Im Horror zieht ebenfalls etwas Unmögliches ein, etwa ein Monster, auf das die Figuren mit Verunsicherung, Angst oder Grauen reagieren. In der Science-Fiction ist das Novum naturwissenschaftlich begründet und steht nicht immer im Einklang, aber zumindest nicht in offenem Widerspruch zu physikalischen Gesetzen der ‚Nullwelt‘. Durch die Galaxis zu reisen wie das Raumschiff Enterprise in *Star Trek* ist heute unmöglich, doch ist ein ‚Warpantrieb‘ theoretisch ebenso denkbar wie auch die dargestellte liberale Utopie oder der Kontakt mit Außerirdischen.

Die vielen Spielarten der Phantastik wie Utopien, Dystopien, kontrafaktische Geschichten, (Post-)Apokalypse, Superhelden und etliche Grenzgänger zwischen Science-Fiction, Horror und Fantasy offenbaren, dass eine spezifische Genrebeschreibung der Phantastik scheitern muss. Anders als bspw. Krimis zeichnet sich das Phantastische weniger durch typische Handlungsmuster als vielmehr durch Topoi aus, die auch Welde meint, wenn sie attestiert, dass Rezipienten intuitiv das Phantastische erkennen. Beispielsweise finden sich in der Anthologie-Serie *Black Mirror* die Figuren in Realitäten vor, in denen technische Trends von Digitalisierung und Social Media in bester Science-Fiction-Manier in die Zukunft extrapoliert werden. Zunehmend stehen die Figuren der Technik hilflos gegenüber, die Handlung wird dann von Elementen der Dystopie, der Satire, des Horrors und des Thrillers dominiert. *Star Wars* mit seiner Welt voller Raumschiffe, Roboter und Aliens sieht aus wie Science-Fiction, der ikonische Lauftext „Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis...“ ist dem Märchen entlehnt, und angelegt ist es als Heldenepos mit der Macht als Quasi-Magie. Das verdeutlicht, dass eine spezifische Genrebeschreibung der Phantastik scheitern muss.

Der Umfang des Novums und damit die Verfremdung der ‚Nullwelt‘ variieren stark und ermöglichen einen Zugriff auf politische Kontingenz. Möglich werden ganze Weltenentwürfe mit eigenen Mythologien, Kreaturen, Gesell-

schaftsordnungen und Gimmicks – etwa wie in *Star Wars* oder in *Herr der Ringe* – oder auch nur subtile Veränderungen. So unterscheidet sich die Welt in der schwedischen Serie *Äkta Människör* (schwed. für ‚Echte Menschen‘, *Real Humans*) von der Realität lediglich dadurch, dass Androiden, genannt *Hubots*, existieren. Gerade Alternativwelt-Geschichten bringen politische Kontingenz auf die Spitze, wenn die ‚Nullwelt‘ als ihrerseits kontingent entlarvt wird. In den Serien *SS-GB* und *The Man in the High Castle* haben das nationalsozialistische Deutschland bzw. die Achsenmächte gewonnen. Beide Handlungen befassen sich daraufhin mit der Frage, wie Widerstand und Kollaboration gegen ein totalitär-faschistisches Regime möglich sind. In der Erfindung einer neuen Welt macht die Phantastik Kontingenz plastisch. Eine Revolution kann bereits stattgefunden haben, oder sie ist im Begriff, sich zu entfalten. Handlungstreibend ist dann meistens der Umstand, dass die Figuren gezwungen werden, ihre Kontingenz zu nutzen.

Phantastik und die ‚fantastisch Anderen‘

Der Kontakt des ‚Wir‘ mit den ‚(fantastisch) Anderen‘ ist der wohl ursprüngliche Topos phantastischer Erzählungen. Regelmäßig treffen Protagonisten auf ‚Andere‘, die sich mehr als einmal als Monster im Sinne einer Verletzung natürlicher oder gesellschaftlicher Gesetze (Parr/Foucault 2013: 3) entlarven lassen. Schmitz-Emans argumentiert, dass in Monstren und dem Monströsen verschiedene Menschenentwürfe abgebildet werden, die aber letztlich Abgrenzungsversuche verhindern, denn in der Spiegelung des Monsters zeigt sich der monströse Facettenreichtum des Menschen selbst (Schmitz-Emans 2013: 17). Die Protagonisten treffen also nicht auf wirklich ‚Andere‘, sondern auf Menschen, die nur auf den ersten Blick wie Monster aussehen. Diese ‚Anderen‘ sind sozialwissenschaftlich interessant, denn durch sie wird ein politischer Antagonismus verhandelt; sie ermöglichen das Zur-Sprache-Bringen von Themen, die sonst unsagbar sind:

„[...] fantastische Konstruktionen lösen die vermeintliche Unausweichbarkeit einer bedrängenden Realität nicht nur auf und nehmen ihr damit die Gefährlichkeit. Der Deckmantel [...] besteht aus einer offenen Darstellung des Anderen, gegen das sich abgegrenzt wird, als fantastisch und erfunden. Das wiederum erlaubt es, diesen Anderen in einem Licht darzustellen, der risikoloser und deutlicher sein kann, als eine direktere Darstellung eines Anderen das sein könnte, der von Zuschauerinnen als ‚real existierender Anderer‘ dargestellt wird.“ (Dellwing/Harbusch 2015: 14–15)

An einem Serienbeispiel verdeutlicht, lassen sich die *Hubots* in *Real Humans* sowohl als Auseinandersetzung lesen, wie eine Gesellschaft auf eine neue Technik reagiert und diese – wenn sie menschenähnlich ist – behandelt. Die *Hubots* sind intentional aber auch so angelegt, dass sie als ‚Anderer‘ im Sinne von Immigranten gelesen werden können und abbilden, wie eine Gesellschaft auf das ihr Fremde reagiert und mit dem möglichen Verlust tradierter Werte und Identitäten umgeht (Hamrell 2017: 99).

Phantastische Formate umgehen damit die Fallstricke des politisch Sagbaren und erzeugen eine „ideologische Elastizität“ (Saunders 2015a: 152), die Aussagen über Personengruppen, Kulturen oder Länder ermöglicht, ohne Stereotype und Ressentiments zu schüren. Die Anwesenheit phantastischer Elemente betont zusätzlich die Fiktionalität einer Serie und verschiebt die Handlung in eine hypothetisches ‚*what-if*‘, welches die Gefahr der Verwechslung mit der Realität verhindert (Besand 2016: 6.30–8.30). Realistische Unterhaltungsformate riefen in der Vergangenheit nicht nur harsche Kritik hervor, etwa die stereotype Darstellung des Nahen Ostens in den Serien *The West Wing* (Dellwing/Harbusch 2015: 15) und *Homeland* (Saunders 2015b). Untersuchungen zeigen auch, dass populärkulturelle Erzählungen und Erzeugnisse durchaus einen Einfluss auf politische Einstellungen von Rezipienten nehmen (Furman/Musgrave 2017).

Auch andere Serien nutzen Phantastik und die ‚fantastisch Anderen‘, um über verschiedene gesellschaftliche Probleme nachzudenken. Beispielsweise reflektierte *Star Trek* oft gesellschaftliche Probleme (Sönnichsen 2016) oder nutzte den Serienkontext als philosophischen Diskursraum, als „casuistry“ (Lewis 2016). In der Zombieserie *The Walking Dead* lassen sich die Staffeln als Auseinandersetzung um die Mechanismen und die Legitimation unterschiedlicher, politischer Ordnungsmuster lesen (Besand 2016, Loyola 2015). In der SF-Serie *Battlestar Galactica* werden bewusst Diskurse, die nach 9/11 in den USA geführt wurden, reflektiert (Neumann/Kiersey 2013). Diese Beispiele werden auch immer wieder als Beleg für die sozialkritische Aussagekraft der SF herangezogen (Weldes 2003: 14, Grayson et al. 2009: 158, Carpenter 2016). Dass die Intention, Sozialkritik zu äußern, aber kein entscheidendes Merkmal ist, beweist hingegen die Serie *Game of Thrones*, die in einer mittelalterlichen Fantasywelt den Krieg adeliger Häuser um den Königsthron erzählt. Die Serie wurde als Allegorie für den Klimawandel gelesen, obwohl dies von dem Autor der Buchreihe, George R. R. Martin, nie intendiert war:

„Like Tolkien I do not write allegory, at least not intentionally. Obviously you live in the world and you’re affected by the world around you, so some things sink in on some level,

but, if I really wanted to write about climate change in the 21st century I'd write a novel about climate change in the 21st century.“ (Martin, zit. nach Hughes 2013)

Zusammenfassend werden in der Phantastik neue Welten geschaffen, die anders sind als die reale Welt, die ‚Nullwelt‘, die jedoch naturwissenschaftlich oder metaphysisch rückgebunden bleibt. Durch die Einführung eines Novums wird die Welt gestört und die Figuren werden gezwungen, Stellung zu beziehen. In dieser Reaktion ergibt sich die Option – intentional oder nicht –, Fragen des Politischen, die Kontingenz des Politischen und das Verhältnis eines ‚Wir‘ und eines ‚Sie‘ – (neu) zu verhandeln. Durch die Verfremdung der Welt wirkt die Phantastik als kontrafaktisches ‚what-if‘, als Sozialkritik, ohne Ressentiments zu schüren oder Rezipienten ein verfälschtes Bild der Wirklichkeit einzuimpfen. Die Phantastik avanciert, in der Tradition der politischen Utopie (Schölderle 2011), zur „social fiction“ (Schröder 1998: 60–73)⁴.

FALLBEISPIEL: *THE EXPANSE*

Die Serie *The Expanse*, die auf der erfolgreichen Buchreihe gleichen Namens des Autorenduos Daniel Abraham und Ty Franck (unter dem Pseudonym James S.A. Corey) basiert, spielt in einem von der Menschheit besiedelten Sonnensystem der Zukunft. Der Mars, verschiedene Kleinstplaneten, Asteroiden, Monde und Raumstationen sind besiedelt. Die Erde ist unter Führung der UN die vorherrschende Großmacht. Der Mars hat sich als *Martian Congressional Republic* unabhängig erklärt und ein Militär aufgebaut, welches die Vormachtstellung der Erde herausfordert. Die Menschen im und jenseits des Asteroidengürtels, der einfach nur *Belt* und dessen Bewohner *Belter* genannt werden, werden von Erde und Mars ausgebeutet. Innerhalb der Handlung werden drei Themenkomplexe angesprochen, die überdeutlich mit gegenwärtigen politischen Themen der internationalen Politik korrelieren, weshalb der Politikprofessor Daniel Drezner *The Expanse* eine der brisantesten Serien über internationale Politik nannte (Drezner 2016).

Das erste Thema der Serie betrifft die Beziehungen zwischen der Erde und deren Herausforderer, dem Mars. Diese sind geprägt von Feindseligkeiten und dem Streben, die jeweils andere Partei auszustechen. Erde und Mars sind auch bereit, zu militärischen Mitteln zu greifen um ihre Interessen durchzusetzen. Zu

4 Schon Isaac Asimov nannte seine Geschichten „social science fiction“ (1979) und auch Franke nennt Science Fiction „social fiction“ (1984), während einige Autoren ihre Werke als „speculative fiction“ (Nicholls/Langford 2015) bezeichnen.

Beginn der zweiten Staffel halten das Erd-Kriegsschiff *Nathan Hale* und das Mars-Kriegsschiff *Scirocco* auf den Asteroiden Phoebe zu. Auf der *Scirocco* unterhält sich der Kommandant Lieutenant Sutton mit der Marinerin Bobbie Draper, die ihre Unzufriedenheit über den Kalten Krieg zwischen Erde und Mars ausdrückt:

Szenen-Beispiel: S 2/F 1/17.21 – 17.59

Sutton: [...] I was a private during the Vesta blockade. Half the Earth's fleet was headed to Mars, to annihilate its former colony. If they couldn't have what we built, they were going to pound it back into dust. We went to bed every night thinking that we would wake in nuclear fire. Luckily for everyone, cooler heads prevailed.

Draper: We all grew up with that story.

Sutton: Because it was a warning. We've managed to avoid a shooting war with Earth up till now. That's our job. To make sure that war never happens.

Draper: And because of Vesta we pushed back the terraforming project. Fifty years and fifty more. All those resources to the military. Now, none of us will live to see an atmosphere over Mars.

Das Setting scheint einem neorealistischen Lehrbuch der Internationalen Beziehungen entsprungen zu sein.⁵ Beide Fraktionen sind relativ gleichstark. Ein verhältnismäßig stabiles geostrategisches System hat sich herausgebildet. Weil keine von beiden Fraktionen antizipieren kann, was die jeweils andere vorhat, neigen beide zur Aufrüstung, die ihr Überleben und die Durchsetzung ihrer Interessen sicherstellen soll. Dadurch entsteht jedoch ein typisches Sicherheitsdilemma, welches zu einer Rüstungsspirale und zu höchst volatilen Beziehungen führt. Neutrale und ausgleichende Institutionen oder Organisationen, die das Wettrennen eindämmen könnten, gibt es nicht, der Weltraum ist archetypisch anarchisch. Lohnenswerte Projekte, wie das ‚Terraformingprojekt‘ des Mars, sind auf Eis gelegt, und auch wenn beide Fraktionen im Rahmen verschiedener Projekte kooperieren, wird die Volatilität der Beziehungen überdeutlich, als es mehrfach zu militärischen Zusammenstößen kommt. Als die zuvor genannte *Scirocco* Torpedos abfeuert, um den Asteroiden Phoebe zu zerstören, vermuten UN-Politiker zunächst einen Erstschlag (S 2/F 1). Die Provokation der Marsbewohner beantwortet die UN mit der Zerstörung des Marsmondes Deimos (S 2/F 3). Über dem Jupitermond Ganymede entfaltet sich kurz darauf ein militärischer Schlagabtausch zwischen Erde und Mars (S 2/F 6). Ein systemweiter Krieg wird nur

5 Zur Einführung siehe Masala (2017).

durch einen äußerst unterkühlten Friedensgipfel verhindert, der abermals die schlechten Beziehungen hervorhebt (S 2/F 6 & F 7). Die Auswirkungen des Konflikts – die schweren Schäden auf Ganymede und die Flüchtlingswellen – werden nicht ausgespart. *The Expanse* entwirft damit ein Setting, welches überdeutlich an den Kalten Krieg des 20. Jahrhunderts erinnert und die ganzen Widersprüche – Krieg als Mittel zur Friedenssicherung und zugleich als Auslöser von Konflikten – widerspiegelt.

Vor dieser Hintergrundfolie wird ein weiterer Konflikt entfaltet, nämlich das Verhältnis zwischen den inneren Planeten Erde und Mars und den *Beltern*, die auf Zwergplaneten wie Ceres, Asteroiden wie Eros, Monden wie dem Jupitermond Ganymede und auf verschiedenen Raumstationen leben. Der *Belt* wird von Erde und Mars gemeinsam verwaltet und als Ressourcengarant und Sammelbecken für billige Arbeitskräfte ausgenutzt. Zugleich ist der *Belt* fast vollständig von den inneren Planeten abhängig. Durch die Darstellung der Menschen im *Belt* als in ihrem Selbstbestimmungsrecht marginalisiert und imperial ausgebeutet wird eine Allegorie für ein koloniales Setting geschaffen, welches in sehr ähnlicher Weise während der weltpolitischen Phase des europäischen Kolonialismus vorherrschte (Conrad 2012). Ganz wie im Vorbild ist die imperiale Herrschaft von Willkür und Gewalt geprägt. In einer Episode fängt ein Patrouillenschiff vom Mars ein kleines Prospektorenschiff ab und konfisziert wegen eines veralteten Transponders und trotz Flehens des Piloten die Ladung. In seiner Verzweiflung versucht der Pilot, das Mars-Schiff durch einen Asteroiden zu zerstören (S 1/F 6).

Im *Belt* versucht eine Organisation, die *Outer Planet Alliance* (kurz *OPA*), einen Prozess der Dekolonisierung, anzustoßen. In der *OPA* gibt es radikale terroristische Zellen, aber auch einen gemäßigten Zweig unter der Führung von Fred Johnson, der nach politischer Anerkennung des *Belt* strebt. Ein wieder anderer Teil der *OPA*, angeführt von Anderson Dawes, sieht keine Möglichkeit für einen Ausgleich zwischen den Inneren und der *OPA*, weist aber auch Mittel des Terrorismus zurück (S 1/F 5). Er sieht nur eine umfassende Revolution als Option, um die strukturell angelegte Ungleichheit und Gewaltordnung zu durchbrechen. Fred Johnson und Anderson Dawes verkörpern die nicht triviale Frage, wer für die *OPA* und den *Belt* sprechen darf und welche Richtung Dekolonisationsprozesse nehmen sollten. Diese Debatte nimmt auch Anleihen an reale Dekolonisierungsprozesse (Jansen/Osterhammel 2014: 107–116), die in der Fachdisziplin der Internationalen Beziehungen gespiegelt werden (Castro Varela/Dhawan 2017). Fred Johnson und Anderson Dawes wünschen sich beide die Unabhängigkeit von der imperialistischen Herrschaft der inneren Planeten und Anerkennung des *Belt* als souveränen Akteurs. Dawes und Johnson stimmen überein, dass thermonukleare Raketen, die

Fred Johnson der Erde gestohlen hat, in dem volatilen geostrategischen Szenario als Waffen nutzlos, als politische Währung jedoch überaus wertvoll sind (S 2/F 6). Ihre Strategien unterschieden sich jedoch fundamental.

In der zweiten Staffel versucht Fred Johnson die *OPA* von einer gemeinsamen Strategie zu überzeugen. Weil er von der Erde stammt, wird ihm abgesprochen, die Belange der *Belter* vertreten zu können. Auch er selbst ist überzeugt, dass nur ein *Belter* für den *Belt* sprechen kann. Anderson Dawes misstraut Johnsons Motiven:

Szenen-Beispiel: S 2/F 7/14.56 – 16.31

Dawes: [...] It's a beautiful dream he has, huh? Earth and Mars at peace. And the belt, equal partners in that peace. But is it too much an Earther's dream? I do not doubt his heart. Fred Johnson has proven himself to be a true friend to the belt. But as much as I fear war between Earth and Mars, I fear the peace more. For that is when they will turn their sights back on all of us. The inners are not like us. Earthers cannot look upon a thing but wonder who it belongs to, huh? To make it their possession. ‚Possession is nine-tenths of the law‘, they say. But, that is not the way of the belt. We say, ‚the more you share, the more your bowl will be plentiful.‘ [...] Earthers, Martians, they see us as their possessions. Animals to test their new weapons on. And, make no mistake, they will do it again. We must protect ourselves against these weapons.

Damit öffnet sich ein drittes großes Thema: Rassismus. Der grundsätzliche Konflikt zwischen den Fraktionen verläuft nicht zwischen Hautfarben oder Geschlechtern. Die Serie bricht mit der indischen UN-Untersekretärin Chrisjen Avasarala, der farbigen Ingenieurin Naomi Nagata und der polynesischen Marinierin Bobbie Draper die üblichen Genderklischees sogar auf (Robinson 2016). Die Konfliktlinien sind stattdessen von stereotypem Rassismus geprägt, von Fraktionszugehörigkeit, Philosophie, Sprache, physiologischen Eigenschaften und Herkunft. Besonders im *Belt* sind die Ressentiments gegenüber Erde und Mars, abfällig *Duster* genannt (von engl. *dust* = Staub in Anspielung auf die Wüstenlandschaft des Mars) stark. Die Abneigung drückt sich durch die Beleidigung *welwala* aus (das Kunstwort setzt sich aus dem englischen (*gravity*)-*well* und *lover* zusammen), mit der jemand belegt wird, der sich übermäßig mit den inneren Planeten identifiziert oder dem *Belt* gegenüber illoyal verhält. Obwohl sich Fred Johnson als *Belter* identifiziert, spricht er doch nicht deren Sprache, das *Belterkreol*, und weist auch nicht die physiologischen Veränderungen auf, die *Beltern* das Überleben auf der Erde unmöglich machen und auf der Erde als

Folterinstrument genutzt werden (S 1/F 1). Auch ikonografisch wird die Unterscheidung hervorgehoben. *Terraner* kleiden sich ‚normal‘, *Marsianer* treten fast ausschließlich in Militäruniformen auf. *Belter* tragen oft ausgefallene Frisuren und Tattoos – beispielsweise das Logo der *OPA*, die Buchstaben O und P, gefolgt von dem für eine anarchistische Symbolik stilisierten A in einem Kreis – was gut zu deren Ablehnung zentraler Autoritäten passt.

Auch bezüglich der inneren Haltung zeigen sich offenkundige Unterschiede. Dawes zufolge dominieren in der *Belter*-Kultur Pragmatismus und eine Philosophie des Teilens. *Marsianer* zeichnen sich durch eine kommunitarische Grundhaltung und Zielfokussierung – ‚Terraformung‘ des Mars und Militärdienst – aus. Sie blicken auf die *Terraner* herab, die scheinbar lethargisch den Planeten verschmutzen und auf ‚basic‘ leben – einem bedingungslosen Grundeinkommen, welches nötig ist, weil die UN den 30 Milliarden Menschen keine sinnvollen Jobs vermitteln können (S 2/F 9). UN-Untersekretärin Chrisjen Avasarala ist in dem Dilemma gefangen, einerseits einen systemweiten Krieg verhindern zu wollen, andererseits auf die populistische Lösung „Earth first!“ festgenagelt zu sein. Einer von Bobbies Marinern, Richard Travis, der mit fünf Jahren von der Erde zum Mars migrierte, wird immer wieder angefeindet, weil er von der Erde stammt, und ultimativ als Bauernopfer in den Friedensverhandlungen präsentiert, um einen Krieg zu verhindern (S 2/F 9).

Alle drei Themen lassen die Ambitionen der Menschheit, den Weltraum zu kolonisieren, in einem äußerst pessimistischen Licht erscheinen. Hier schafft sich die Menschheit kein liberales Utopia wie in *Star Trek*, hier unterdrückt eine Fraktion die andere und ist notfalls auch bereit, einen Krieg zu riskieren, wenn es ihren Interessen dient. Die Serie schreibt somit die Gewaltherrschaften der Menschheit fort und extrapoliert diese in die Zukunft. So fasst eine der Protagonistinnen, die *Belterin* Naomi Nagata, das Szenario zusammen:

Szenen-Beispiel: S 2/F 13/38.19 – 38.57:

Nagata: [...] I don't ever remember a time when Earth, Mars and the belt weren't fighting. The sides change sometimes. What we think we're fighting for. Who we tell ourselves are the good people. But, it just seems we can't ever stop fighting war after war after war. It's part of being human. An ugly part but, I don't think it will ever change. Technology certainly hasn't changed it. Guns. Railguns. Nuclear bombs. No weapon ever brings peace.

Diese grimmige Botschaft hinterlässt eine gewisse Ernüchterung. Doch positiv gewendet kann sie als starke Botschaft dahingehend gelten, dass sich solche Zu-

stände nicht wiederholen dürfen und dass reflektiert werden muss, wie stark die heutige Welt von diesen Problemen geprägt ist.

The Expanse ist eine sowohl politische wie auch aktuelle Serie, die gegenwärtige weltpolitische Herausforderungen, vor denen die internationale Gemeinschaft steht, abbildet. Spannungen entstehen hier wie dort nicht nur zwischen Nationen und deren unterschiedlichen Kulturen, sondern auch zwischen jeweils unterschiedlichen Interessen und Fähigkeiten sowie Unfähigkeiten, diese Interessen durchzusetzen. Der Konflikt zwischen den Inneren und dem *Belt* lässt sich dabei als Allegorie für Dekolonisierungsdiskurse zwischen dem Globalen Norden und dem Globalen Süden interpretieren.

FAZIT

Auf den ersten Blick scheinen phantastische Serien wenig mit realer Politik zu tun zu haben. Zwar entwerfen auch sie Institutionen, Verfahren und Regeln der Politik, doch wird das Prozessuale nur bedingt in den Mittelpunkt der Handlung gerückt. Stattdessen schaffen phantastische Serien Welten, die allegorisch – ob beabsichtigt oder unbeabsichtigt – Diskussionen über politische Grundfragen anstoßen, etwa was die normative Bewertung von Politik betrifft, das Verhältnis zwischen dem ‚Wir‘ und den ‚Anderen‘, und sie machen politische Kontingenz erfahrbar. Diese ‚*what-if*‘-Szenarien ermöglichen das Nachdenken über unterschiedliche Themen, vermeiden Stereotype und Ressentiments und unterstreichen die Fiktionalität des Gezeigten. So ermöglichen die Verfremdung der ‚Nullwelt‘, die Einführung eines Novums und die ‚fantastisch Anderen‘ bei einem gleichzeitigen Rückbezug an unsere Welt eine Auseinandersetzung mit sensiblen oder unbekanntem Themen auf unterhaltsame Art und Weise. Damit eignen sich diese Serien auch zur Dekonstruktion problematischer Themen.

Durch die Mittel der Phantastik – den Weltenbau und die Kontrastierung verschiedener Fraktionen mittels des ‚fantastisch Anderen‘ – entwirft *The Expanse* ein glaubwürdiges Szenario politischer Zustände der Zukunft und behandelt dabei relevante Debatten und Positionen, die für die gegenwärtige internationale Politik relevant sind. Am prominentesten vertreten sind das dysfunktionale geostrategische Setting, das ausbeuterische, imperiale Gehabe der inneren Planeten und der Rassismus zwischen den Fraktionen. Damit verschafft die Serie dem Zuschauer einen Zugang zu diesen Diskursen, wobei die konkurrierenden Positionen in einem Ressentiment-enthobenen Setting dargestellt und zur Disposition gestellt werden. *The Expanse* ist nur ein Beispiel für das Spektrum der Phantastik und der vielen Szenarien, mit Hilfe derer politische Prozesse durchgespielt und politische Fragen gestellt werden. Es wird höchste Zeit, ausgewählte phan-

tastische Erzählungen und Serien als seriöse politik- und sozialwissenschaftlich relevante Werke zu betrachten, als ‚*social science fiction*‘.

LITERATUR

- Asimov, Isaac (1979): Social Science Fiction, in: Bretnor, Reginald/Campbell, John W. (Hrsg.) *Modern Science Fiction, its Meaning and its Future*, 2. Aufl. New York, NY, S. 157-197.
- Bedorf, Thomas (2010): Das Politische und die Politik. Konturen einer Differenz, in: Bedorf, Thomas/Röttgers, Kurt (Hrsg.): *Das Politische und die Politik*, Frankfurt, S. 13-37.
- Besand, Anja (2016): Was wir von ZOMBIES lernen können oder: Über politische Grundfragen in der Serie *The Walking Dead*, <https://www.bpb.de/veranstaltungen/dokumentation/238562/politische-grundfragen-in-der-serie-the-walking-dead> (zugegriffen am 25.01.2018).
- Brittnacher, Hans Richard/May, Markus (Hrsg.) (2013): *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart.
- Carpenter, Charli (2016): Rethinking the Political-/Science-/Fiction Nexus: Global Policy Making and the Campaign to Stop Killer Robots, in: *Perspectives on Politics* 14 (1), S. 53-69.
- Caso, Frederica/Hamilton, Caitlin (Hrsg.) (2015): *Popular Culture and World Politics. Theories, Methods, Pedagogies*, Bristol, UK.
- Castro Varela, María do Mar/Dhawan, Nikita (2017): Postkoloniale Studien in den IB: Die IB dekolonisieren, in: Sauer, Frank/Masala, Carlo (Hrsg.): *Handbuch Internationale Beziehungen*, Berlin, S. 233-256.
- Conrad, Sebastian (2012): Kolonialismus und Postkolonialismus: Schlüsselbegriffe der aktuellen Debatte, in: *APuZ*, 62 (44-45). S. 3-9.
- Dellwing, Michael/Harbusch, Martin (2015): Vergemeinschaftung in Zeiten der Distinktion: Fantastische Andere und transgressives Fernsehen, in: Dellwing, Michael/Harbusch, Martin (Hrsg.): *Vergemeinschaftung in Zeiten der Zombie-Apokalypse. Gesellschaftskonstruktion am fantastisch Anderen*, Wiesbaden, S. 7-20.
- Dörner, Andreas (2016): Politserien: Unterhaltsame Blicke auf die Hinterbühne der Politik, in: *Aus Politik und Zeitgeschichte*, 66 (51). S. 4-11.
- Dörner, Andreas/Vogt, Ludgera (2012): *Unterhaltungskultur als politische Kultur: Politikvermittlung in der Gegenwartsgesellschaft*, in: Dörner, Andreas/Vogt, Ludgera (Hrsg.): *Unterhaltungsrepublik Deutschland. Medien, Politik und Entertainment*, Bonn, S. 11-21.

- Drezner, Daniel W. (2016): The Best Show About International Relations on Television Right Now Is on — Wait for It — Syfy, in: Washington Post <http://wapo.st/2obqLBY> (zugegriffen am 22.11.2017).
- Easton, David (1953): The Political System: An Inquiry into the State of Political Science, New York.
- Franke, Herbert, W. (1984): Science Fiction - Denken in Modellen, in: Aus Politik und Zeitgeschichte (B1), S. 29-38.
- Furman, Daniel/Musgrave, Paul (2017): Synthetic Experiences: How Popular Culture Matters for Images of International Relations, in: International Studies Quarterly, 61 (1), S. 503-516.
- Göler, Daniel/Zech, Lukas (2017): „Füße still“ und „keine Beunruhigung Zuhause“. Eine filmpolitologische Analyse zur strategischen Kultur Deutschlands, in: Zeitschrift internationale Beziehungen (ZiB), 24 (2), S. 6-35.
- Grayson, Kyle/Davies, Matt/Philpott, Simon (2009): Pop Goes IR?, in: Politics 29 (3), S. 155-163.
- Hamrell, Harald (2017): Echte Menschen? - Über die Entstehung der Fernsehserie Äkta Människör - Real Humans, in: Jaspers, Kristina/Warnecke, Nils/Waz, Gerlinde/Zill, Rüdiger (Hrsg.): Future Worlds. Science-Fiction-Film, Berlin, S. 97-107.
- Hughes, C. S. (2013): George R. R. Martin - On the End of Game of Thrones, <http://nerdalcious.com.au/books/george-r-r-martin-on-the-end-of-thrones/> (zugegriffen am 29.11.2017).
- Jansen, Jan C./Osterhammel, Jürgen (2014): Dekolonisation. Das Ende der Imperien, Bonn.
- Lasswell, Harold Dwight (1936): Politics: Who Gets What, When, and How, Cleveland
- Lewis, Courtland (2016): Casuistry in the Final Frontier, in: Decker, Kevin S./Eberl, Jason T. (Hrsg.) The Ultimate Star Trek and Philosophy. The Search for Socrates, Chichester, S. 138-147.
- Loyola, Mario (2015): The Walking Dead's Political Philosophy, <http://www.nationalreview.com/article/428043/walking-deads-political-philosophy-mario-loyola> (zugegriffen am: 22.11.2017).
- Masala, Carlo (2017): Realismus in den Internationalen Beziehungen, in: Sauer, Frank/Masala, Carlo (Hrsg.): Handbuch Internationale Beziehungen, Berlin, S. 141-175.
- Neumann, Iver B. (2001): ‚Grab a Phaser, Ambassador‘: Diplomacy in Star Trek, in: Millennium: Journal of International Studies, 30 (3), S. 603-624.
- Neumann, Iver B./Kiersey, Nicholas J. (2013): Battlestar Galactica and International Relations, New York, NY.

- Neumann, Iver B./Nexon, Daniel H. (2006): Introduction: Harry Potter and the Study of World Politics, in: Nexon, Daniel H./Neumann, Iver B. (Hrsg.): Harry Potter and International Relations, Lanham, MD, S. 1-23.
- Nicholls, Peter/Langford, David (2015): Speculative Fiction (zugegriffen am 25.01.2018).
- Ottmann, Henning (2001): Geschichte des politischen Denkens, Stuttgart u.a.
- Parr, Rolf/Foucault, Michel (2013): Die Anormalen, in: Aus Politik und Zeitgeschichte 63 (52), S. 3-10.
- Robinson, Tasha (2016): How Syfy's The Expanse Cast its Multiracial Future. Genre TV is Relying on Increasingly Gender-Balanced, Multicultural Casts to Populate Its Far-Flung Worlds, <https://www.theverge.com/2016/2/25/11103434/syfy-the-expanse-series-diverse-cast> (zugegriffen am 29.11.2017).
- Saunders, Robert A. (2015a): Imperial Imaginaries: Employing Science Fiction to Talk About Geopolitics, in: Caso, Frederica/Hamilton, Caitlin (Hrsg.): Popular Culture and World Politics.Theories, Methods, Pedagogies, Bristol, UK, S. 149-159.
- Saunders, Robert A. (2015b): Homeland's Popular Geopolitics Gets Punked, <http://www.e-ir.info/2015/11/24/homelands-popular-geopolitics-gets-punked/> (zugegriffen am 24.11.2017).
- Schmitz-Emans, Monika (2013): Monster: Eine Einführung, in: Aus Politik und Zeitgeschichte 63 (52), S. 11-17.
- Schölderle, Thomas (2011): Utopia und Utopie, Baden-Baden.
- Schröder, Torben (1998): Science Fiction als Social Fiction, Münster.
- Sönnichsen, Arne (2016): Interstellar Relations? Star Trek als Spiegel US-amerikanischer Außenpolitik, in: Zeitschrift für Fantastikforschung 5 (2), S. 22-41.
- Steinmüller, Karlheinz (1995): Gestaltbare Zukünfte. Zukunftsforschung und Science Fiction, Gelsenkirchen.
- Suvin, Darko (1979): Poetik der Science Fiction. Zur Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung, Frankfurt am Main.
- Weber, Max (1980 [1922]): Wirtschaft und Gesellschaft, 5 Aufl. Tübingen.
- Weldes, Jutta (2003): Popular Culture, Science Fiction, and World Politics: Exploring Intertextual Relations, in: Weldes, Jutta (Hrsg.): To Seek Out New Worlds.Science Fiction and World Politics, New York, S. 1-30.