

Madeline Becker

Lars Schmeink: Biopunk Dystopias: Genetic Engineering, Society and Science Fiction

2018

<https://doi.org/10.17192/ep2018.2-3.7859>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Becker, Madeline: Lars Schmeink: Biopunk Dystopias: Genetic Engineering, Society and Science Fiction. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 35 (2018), Nr. 2-3. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2018.2-3.7859>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Lars Schmeink: Biopunk Dystopias: Genetic Engineering, Society and Science Fiction

Liverpool: Liverpool UP 2016 (Liverpool Science Fiction Texts and Studies, Bd.56), 272 S.,

ISBN 9781781383766, GBP 75,-

(Zugl. Dissertation an der HU Berlin, 2015)

Um die Jahrtausendwende haben Erfolge im Human Genome Project, ein posthumanistischer Diskurs und eine Gesellschaft, die von exzessivem Konsum und einem wachsenden Wunsch nach Individualisierung geprägt ist, zur Entstehung des dystopischen Biopunk

beitragen (vgl. S.7). Der Biopunk steht laut Lars Schmeink also als relativ junges Subgenre der Science Fiction (im Gegensatz zum Cyberpunk) bislang weniger im Fokus der Forschung. Der australische Literatur- und Kulturwissenschaftler Sean McQueen untersucht

in *Deleuze and Baudrillard: From Cyberpunk to Biopunk* (Edinburgh: Edinburgh UP, 2016) den Übergang vom Cyberpunk zum Biopunk als Folge des kulturellen und wirtschaftlichen Wandels vom Spätkapitalismus zum Biokapitalismus. Obgleich McQueen nicht in *Biopunk Dystopias* zitiert wird, betrachtet Schmeink indirekt daran anschließend den dystopischen Biopunk als fiktionale Intervention in einen von Naturwissenschaft und Wirtschaft geprägten Diskurs über die genetische Forschung, der die Möglichkeit der Heilung von Erbkrankheiten und eines längeren, besseren Lebens hervorhebt (vgl. S.239ff.). DNA wird so zur Handelsware, deren Kauf eine Verbesserung des Selbst und eventuell sogar die Befreiung des menschlichen Geistes vom fehlbaren, vergänglichen Körper verspricht. Dieser transhumanistischen Utopie stellt Schmeink das Konzept der posthumanistischen Subjektivität gegenüber. So warnen Biopunk-Dystopien vor der Schaffung gentechnisch hergestellter, posthumaner Kreaturen, die nicht nur in Frage stellen, was es heißt, Mensch zu sein, sondern die oftmals drohen, ihre Erschaffer_innen auszuroten und ihren Platz einzunehmen: „Biopunk makes use of current posthumanist conceptions in order to criticize liquid modern realities as already dystopian, warning that a future will only get worse“ (S.14). Den theoretischen Rahmen von *Biopunk Dystopias* bilden der kritische Posthumanismus und das Konzept der *liquid modernity*. Den kritischen Posthumanismus definiert Schmeink – in Anlehnung an Katherine Hayles *How We Became*

Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics (Chicago: Chicago UP, 1999), Neil Badmingtons *Alien Chic: Posthumanism and the Other Within* (London: Routledge, 2004), Cary Wolfes *What is Posthumanism?* (Minneapolis: Minnesota UP, 2010) und Rosi Braidottis *The Posthuman* (London: Polity, 2013) –, als Kritik am Anthropozentrismus, indem er für eine Subjektivität außerhalb kategorischer Grenzen wie Geschlecht, Rasse und Spezies plädiert. Den zentralen Zugriff in Schmeinks Arbeit stellt jedoch Zygmunt Baumanns Theorie der ‚flüssigen Gesellschaft‘ dar (vgl. *Liquid Modernity*. Cambridge/Malden: Polity, 2000). Hierfür greift Schmeink verschiedene Aspekte der *liquid modernity* (z.B. Hyperkapitalismus, individualisierte Konsumgesellschaften und ein permanenter Wandel der Gesellschaft) auf und untersucht, wie diese in seinen Forschungsgegenständen zu Dystopien extrapoliert werden. So stellt *Biopunk Dystopias* in vielerlei Hinsicht vor allem eine marxistische Kritik an der Gesellschaft des jungen 21. Jahrhunderts dar. In fünf Kapiteln analysiert Schmeink fiktionale Biopunk-Dystopien „that extrapolate from liquid modern present, exploring its dystopian dimension and leading towards a posthuman future“ (S.71). Die generische Vielfalt der vertretenen Primärquellen stellt eine große Stärke des Buches dar: So findet sich darunter Literatur, wie etwa Margaret Atwoods *MaddAddam*-Trilogie (2013) und Paolo Bacigalupis *The Windup Girl* (2009), Filme (z.B. Vincenzo Natalis *Splice* [2010] und Danny Boyles *28 Days Later* [2002]), Fernsehserie

(*Heroes* [2006-2010]) und Computerspiel (Ken Levine's *BioShock* [2007]). Schmeink geht an vielen Stellen auf die medialen Besonderheiten der jeweiligen Genres ein, indem er die generischen Möglichkeiten der Darstellung von Dystopien hervorhebt. Zudem bringt Schmeink Perspektiven verschiedener Fachrichtungen und theoretische Ansätze zusammen, unter anderem aus der Soziologie, den Human-Animal-Studies, den Monster Studies und den Game Studies, was nicht nur zum Erkenntnisgewinn seiner Analyse

beiträgt, sondern darüber hinaus den wissenschaftlichen Diskurs für eine Vielzahl weiterer Fachrichtungen öffnet. Die diskursive Verknüpfung, die Schmeink zwischen wissenschaftlichem Fortschritt, wirtschaftlichen Interessen, gesellschaftlichem Wandel und der Fiktion als Instrument der kulturellen Intervention herausarbeitet, stellt den wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Mehrwert von *Biopunk Dystopias* dar.

Madeline Becker (Magdeburg)