

Generationsraumschiffe in popkulturellen Medien

Ein Schlüsselblick am SFGH-Treffen Juli 2023

Moderation: Clem C. Schermann

0. Prämissen

Der Begriff des „Generationsraumschiffes“ lässt sich nicht eindeutig auf konkrete Eigenschaften festlegen. Zwar wiederholen sich verschiedene Faktoren und Tropen (dazu sogleich); aber eine feste und insbesondere abschließende Definition oder Beschreibung lässt sich jedenfalls auf den ersten Blick nicht herleiten.

Regelmäßig und typischerweise steht im Mittelpunkt ein Raumschiff, das die Reise zu einem anderen Sternensystem als das Sonnensystem antritt. Die Reise selbst überdauert einen Zeitraum, der sich bezogen auf den Menschen über mehrere Generationen erstreckt. Und typisch für Erzählungen zu Generationsraumschiffen ist der Eintritt eines typischerweise unerwarteten Ereignisses, das das Ziel des Raumfluges grundsätzlich zu erschüttern in der Lage ist.

Allerdings lassen sich diese Merkmale allesamt durch unterschiedliche Bezugspunkte auch entsprechend variantenreich darstellen. So ist es für den Zeitraum nicht erheblich, ob an Bord des Raumschiffes selbst oder aber die Zeit außerhalb des Raumschiffes über mehrere Generationen verläuft; gerade mit Rücksicht auf Gedankenspiele mit der Zeit-Dilation im Bereich Überlichtgeschwindigkeit kann die Zeit an Bord des Raumschiffes selbst wesentlich kürzer als die außerhalb des Raumschiffes verlaufen, sodass die Maßeinheit „Generation“ je nach Kontext unterschiedlich ausfallen kann.

Auch das erschütternde Ereignis kann sich als überwindbares oder unüberwindbares Problem herausstellen. Und selbst in beiden Fallgestaltungen ist nicht zwingend das ultimative Scheitern der eigentlich Mission die notwendige, sondern nur eine mögliche (wenngleich auch häufige) Konsequenz daraus ist.

Generationsraumschiffe treten grob vereinfacht als Raumschiffsysteme mit einer ständig wachen, teilweise ständig wachen oder aber weitgehend in speziellen Vorrichtungen in Schlaf versetzten Besatzungen auf.

Angesichts der verschiedenen Betrachtungsweisen geht dieser moderierte Vortrag von einem sehr weiten Begriff oder Verständnis des Generationsraumschiffes aus - durchaus nicht

uneigennützig, da einige der referierten Titel durchaus „diskutabel“ sind, ob sie für das Thema des Generationsraumschiffes überhaupt die hinreichende Qualifikation erfüllen.

Die Moderation bezieht sich insbesondere auf die soziokulturellen Unterhaltsformen der Filme, Computerspiele und Rollenspiele.

Gleichwohl wird eingeleitet mit dem Buchtitel „Interstellar Travel and Multi-Generation Space Ships“ - <https://amzn.eu/d/6b2HO6s>

Hierbei handelt es sich um die Sammlung von Vorträgen und Artikeln eines Symposiums mit demselben Titel vom 15. Februar 2002, veranstaltet von der American Association for the Advancement of Science.

Auf diesem Symposium wurde sich in drei unterschiedlichen Kategorien verschiedenen technologischen und wissenschaftlichen Fragestellungen gestellt, ob und wie mit welchen Auswirkungen und Herausforderungen ein Raumflug zu einem benachbarten Sternensystem stattfinden könnte – Fragen zu Antrieb und Aufbau des Raumschiffes, der notwendigen Mindestgröße der Besatzung zur Sicherstellung von Gen-Diversität, den sprachlichen und sozialen sowie kulturellen Herausforderungen und sogar zu fremdartigen Ökosystemen wurden jedenfalls kursorisch behandelt. Der Ausblick ist dabei als grundsätzlich positiv ausgefallen und zeigt, dass das Thema der Generationsraumschiffe auch Gegenstand jedenfalls wissenschaftlicher Gedankenexperimente und nicht nur der Science Fiction in ihren verschiedenen Ausdrucksformen ist.

Disclaimer: Soweit nachfolgend Inhalte und Materialien von Wikipedia.org verwendet worden sind, gelten für diese die [Nutzungs- und Lizenzbedingungen der Plattform](#) – also die Creative-Commons Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen.

1. Filme

a) **Dark City** ist ein 1998 erschienener US-amerikanischer Cyberpunk Science-Fiction-Film, Autor und Regisseur ist **Alex Proyas**. John Murdoch, dargestellt von **Rufus Sewell**, soll ein Frauenmörder sein, hat aber keine Erinnerung. Als sein Gedächtnis langsam zurückkommt, muss er sich mit einem Geheimnis auseinandersetzen, das über seiner stets dunklen Heimatstadt liegt. **William Hurt**, **Kiefer Sutherland** und **Jennifer Connelly** sind die weiteren Hauptdarsteller in diesem Neo-Noir-Film, der am 27. August 1998 in deutschen Kinos anlief.

https://de.wikipedia.org/wiki/Dark_City

Prädikat: Sehenswert mit Kultstatus

b) **Aniara. Eine Revue vom Menschen in Zeit und Raum** (schwedisch *Aniara. En revy om människan i tid och rum*) ist ein **Versepos** des schwedischen Schriftstellers **Harry Martinson**, bestehend aus 103 Gesängen. Martinson wurde 1974 hauptsächlich für dieses Werk mit dem **Literaturnobelpreis** ausgezeichnet (zusammen mit **Eyvind Johnson**).^[1]

Aniara erschien auf Schwedisch im Jahr 1956. Die erste und bislang einzige deutschsprachige Ausgabe erschien 1961.^[2]

Martinsons Versepos bildet die Grundlage für **Karl-Birger Blomdahls**^[3] Oper *Aniara* auf ein **Libretto** von **Erik Lindegren**, die 1959 uraufgeführt wurde.^[4]

Aniara wurde unter Regie von **Pella Kågerman** und **Hugo Lilja** verfilmt und hatte am 1. Februar 2019 Premiere.^[5] Der Film wurde 2020 mit dem **Guldbagge**^[6] für die **beste Regie**, **beste Hauptdarstellerin**, **beste Nebendarstellerin** und beste **visuelle Effekte** ausgezeichnet.

Die Geschichte spielt an Bord des Raumschiffes (auf Schwedisch „goldonder“ genannt) *Aniara*, eines riesigen Raumtransporters, welcher auf jeder Reise routinemäßig 8000 Emigranten von der Erde zum **Mars** transportiert, weil die Erde (Doris) unter **Umweltverschmutzung** und **Krieg** leidet. Auf einer dieser Reisen muss *Aniara* einem unbekanntem Asteroiden ausweichen, gerät außer Kurs, landet in einem Meteoritenschauer und verliert die Manövrierfähigkeit. Ansonsten bleibt das Schiff jedoch unbeschädigt und rast auf verändertem Kurs mit unverminderter Geschwindigkeit hinaus aus dem Sonnensystem. Der Rest des Textes schildert, wie die Besatzung und die Passagiere mit der Situation umgehen, als sie erfahren, dass keine Rettung mehr möglich ist. Was bleibt, ist ein Leben an Bord der *Aniara* in alle Ewigkeit oder zumindest, bis alle Vorräte aufgebraucht sind. Ein oft zitiertes Bild von *Aniaras* Situation ist der Vergleich des Raumschiffes mit einer kleinen Luftblase im Glas von Gottes Geist. Die aus menschlicher Perspektive hohe Geschwindigkeit des Raumschiffes kontrastiert effektiv mit dessen annäherndem Stillstand in Bezug auf die unendliche Raumzeit. In *Aniara* wird beschrieben, wie die Menschen Trost in Religion, Sex und Philosophie suchen. Anfangs gehört hierzu auch *Mima*, eine Art allwissender Computer, der Gedankenfragmente im Weltraum einfängt und sie als Bilder zeigt, die als Unterhaltung für die Menschen an Bord dienen. *Chefone*, der Befehlshaber des Raumschiffes, versucht zu verschweigen, wie schlimm die Lage ist, wird aber von *Mimas* Betreuer („*mimaroben*“ oder etwa „*der Mimarob*“ genannt) und später von immer mehr Menschen durchschaut.

<https://de.wikipedia.org/wiki/Aniara>

Prädikat: Sehenswert, aber teilweise verstörend und direkt

c) **Cargo** (Untertitel: „Da draussen bist du allein“) ist ein **Science-Fiction-Film** aus dem Jahr 2009 und der erste Spielfilm von **Ivan Engler** und Ralph Etter. Seine Uraufführung fand am 24. September 2009 im deutschsprachigen Teil der Schweiz statt.

[https://de.wikipedia.org/wiki/Cargo_\(2009\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Cargo_(2009))

Prädikat: Sehenswert, aber sehr komplex und verworren

d) **Pandorum** ist ein deutsch-britischer **Science-Fiction-Thriller** von Regisseur **Christian Alvart** aus dem Jahr 2009. Die Dreharbeiten fanden 2008 in den **Filmstudios**

[Babelsberg](#)^[2] in [Potsdam](#) sowie in [Berlin](#) statt. Der Film startete am 1. Oktober 2009 in den deutschen Kinos.

<https://de.wikipedia.org/wiki/Pandorum>

Prädikat: Sehr sehenswert

e) **Passengers** ist ein [US-amerikanischer Science-Fiction-Film](#) mit romantischen Elementen von [Morten Tyldum](#), der am 21. Dezember 2016 in die US-amerikanischen und am 5. Januar 2017 in die deutschen Kinos kam. In den Hauptrollen sind [Jennifer Lawrence](#) und [Chris Pratt](#) zu sehen.

[https://de.wikipedia.org/wiki/Passengers_\(2016\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Passengers_(2016))

Prädikat: Kann man sehen, aber qualitativ defizitär und anspruchslos

2. Computerspiele

a) Freelancer

Freelancer (Intro auf YouTube: <https://youtu.be/aCusCEn4u6I>)

Aufgrund eines Bürgerkrieges im Sonnensystem fliehen die unterlegenen freien Völker mit fünf Kolonieraumschiffen (Sleeper Ships) zum Sirius-System, um dort nach einer Flugzeit von 800 Jahren neue Zivilisationen zu gründen.

b) Elite Dangerous

Elite Dangerous handelt von einer Fernzukunft, in der die Menschheit zahlreiche Sternensysteme in „unmittelbarer Nähe zum Sonnensystem“ bevölkert haben und sich anschicken, noch tiefer in die Milchstraße vorzudringen. In dem Spiel selbst geht es um Weltraumreisen, Handel, Raumkampf gegen Piraten, Söldner, außerirdische Lebensformen sowie Erforschung unbekannter Sternensysteme sowie unbekannter Signale. Hinter solchen unbekanntem Signalen können sich auch Generationsraumschiffe aus der grauen Frühzeit der menschlichen Weltraumfahrt befinden.

Besucht ein/e Spieler*In ein solches Generationsraumschiff, kann durch Scannen der Schiffssysteme herausgefunden werden, was zum Schicksalsschlag des Schiffes wurde. Die Spieleentwicklung hat hierbei einen hohen Variantenreichtum gezeigt, was alles auf solchen Raumreisen schief gehen kann; dies wurde in eindrucklichen Audio-Aufzeichnungen dargestellt.

Auf einer Fan-Seite zu dem Spiel sind diese Inhalte zum Lesen und zum Hören bereitgestellt worden:

<https://canonn.science/codex/generation-ships/>

3. Rollenspiele

a) Prinzipiell lassen sich in zahlreichen bekannten und weniger bekannten Rollenspielen Generationsraumschiffe ohne Weiteres einfügen; allerdings spielen Generationsraumschiffe in den allermeisten SF-basierten Rollenspielen keine Rolle, sodass es weder Spielinformationen noch Abenteuermodule gibt.

b) Mothership

Das Rollenspiel Mothership bedient sich klassischer SF-Horrorfilmthemen. Das Spielsystem beschränkt sich zu nicht nur gefühlten 99% dem Spielsystem und den Spielregeln. Inhaltlich werden keine Prämissen oder Settings und Hintergründe beschrieben. Es wird lediglich verstreut in Halbsätzen darauf hingewiesen, dass die Spieler*Innen grundsätzlich auf einem Raumschiff starten, um ihre Missionen/ Abenteuer zu erleben. Dabei versteht sich das Spiel als hochgradig dystopisch oder lebensgefährlich, da es sich an Spielfilmen wie Alien/s, Event Horizon, Pandorum etc. orientiert.

<https://www.mothershiprpg.com>

Aufgrund seiner „Offenheit“ ist diskutabel, ob es überhaupt dem SF-Thema „Generationsraumschiffen“ zugeordnet werden kann. Aufgrund des Spieltitels einerseits, der Bezeichnung des Spielleiters als „Warden“ (siehe nächster Abschnitt dazu) andererseits und der im Übrigen absoluten Bezugslosigkeit zu einem konkreten und festen Setting oder Hintergrund habe ich dies für diesen Vortrag bejaht, bin mir aber über die Dehnung durchaus bewusst.

c) Metamorphosis Alpha

Metamorphosis Alpha ist das erste SF-Rollenspiel, das sogar vor Traveller die dann noch junge Rollenspielszene erreichte. Zwischenzeitlich wurde das Spiel über mehrere Editionen immer weiter ausgebaut. Allerdings sind bestimmte Kerngrößen erhalten geblieben.

Das Spiel findet thematisch auf dem Raumschiff „Warden“ statt, das von den Menschen losgeschickt wurde, um das Schicksal anderer Kolonieraumschiffe zu prüfen. Dabei widerfährt der „Warden“, das wie die anderen Raumschiffe als Schläferkolonieschiff konzipiert ist, ein tragisches Schicksal, wodurch zahlreiche Systeme des Schiffes ausfallen oder verändert werden.

Das Spiel versetzt den Spielstart in eine (je nach Edition mehr oder weniger) ungewisse Zukunft des Raumfluges der „Warden“. Wenn die Spieler*Innen dann in das Spiel einsteigen, erleben sie, dass viele ungewöhnliche und zumeist gefährliche und bedrohliche, wenn nicht sogar überaus riskante und tödliche Herausforderungen auf die Spieler*Innen warten. Eines ist jedoch klar: Das Bild eines friedlichen Raumfluges wird nicht gezeichnet; im Gegenteil wird

sogar impliziert, dass die Spieler*Innen über die Vorgeschichte der „Warden“ bzw. den Spielort „Schläferkolonieschiff“ im Unklaren gelassen werden soll(t)en.

Das Spiel hat es nie zu einer durchgreifenden Marktdurchdringung geschafft. Und in Teilen lässt sich diskutieren, ob es ein SF- oder nicht doch “nur“ ein auf die geschlossene Welt eines riesigen Raumschiffes beschränkte Fantasie-Spiel sein will. Richtig ist jedoch, dass aus Metamorphosis Alpha später das dystopische und endzeitliche Rollenspiel Gamma World.

Ungeachtet dessen vereint Metamorphosis Alpha alle nicht nur hinreichenden Voraussetzungen, um als „das“ Generations-Raumschiff-Rollenspiel schlechthin verstanden zu werden

https://en.wikipedia.org/wiki/Metamorphosis_Alpha (auch:

https://en.wikipedia.org/wiki/Gamma_World