

## WELTPROTHESEN UND PROTHESENWELTEN

Zu den technischen Prognosen Arno Schmidts und Stanislaw Lems

1.	ZUKUNFT - ANEIGNUNG EINES HISTORISCHEN ORTES	17
1.1.	Die Zukunft der Moderne	17
1.2.	Science Fiction - Kritische Diskussion einer literarischen Gattung	20
1.2.1.	Jules Verne und Herbert George Wells - literarische Aneignung moderner Zukunft	20
1.2.2.	Science Fiction als säkularisierte Utopie	22
1.2.3.	Diversifizierung des Produktes Science Fiction	26
1.3	Science Fiction und Wissenschaft	29
1.3.1.	Science Fiction als Flucht vor der Zukunft	29
1.3.2.	Wissenschaft als gattungsspezifisches Element	33
1.3.3.	Die Verkümmerng technischer Phantasie in der Science Fiction	36

2.	STANISLAW LEM UND ARNO SCHMIDT - LITERARISCHE ANEIGNUNG DER ZUKUNFT ALS KOMPLEXES SPIEL	43
2.1.	Literarische und außerliterarische Affinitäten zweier Nonkonformisten	43
2.1.1.	Vergleichbare Vitae der Autoren	43
2.1.1.1.	Arno Schmidt - Biographischer Exkurs	46
2.1.1.2.	Stanislaw Lem - Biographischer Exkurs	49
2.1.2.	Literarische Tradition und Motivation	52
2.1.3.	Korrelation von Literatur und Wissenschaft	61
2.2.	Spielprämissen und -prinzipien des literarischen Spiels	65
2.2.1.	Die Welt als Spiel	65
2.2.2.	Zukunft als Möglichkeitsfeld	68
2.2.3.	Die Literatur als Spiel	71
3.	TECHNOEVOLUTION VERSUS EVOLUTION DER NATUR	79
3.1.	Das gemeinsame Zentral-Motiv bei Lem und Schmidt - Die Prothetisierung der Welt	79
3.1.1.	Die unmittelbaren Erfahrungen der Helden Pirx, Rohan und Saussure - Die Emanzipation der Prothese	80
3.1.2.	Mensch und Prothese - Die Pluralität autonomer Existenz	87
3.1.3.	GLASSTOWN und IRAS - Die Vollendung der Prothese	91

3.1.4. Die Scheinbarkeit des Ost-West-Konflikts in der prothetisierten Welt	95
3.1.5. Das Scheitern als Versöhnung und die kreative Katastrophe	100
3.1.6. Von der natürlichen zur artifiziellen Welt - Perspektiven der totalen Prothese	107
3.2. Die multiple Wirklichkeit der artifiziellen Welten	111
3.2.1. Tendenzielle Annullierung der Divergenz zwischen Natürlichem und Künstlichem	112
3.2.2. Die palimpsestische Struktur der Wirklichkeit und die bedingte Souveränität ihrer Ebenen	122
3.2.2.1. Die Darstellung der Wirklichkeitsebenen bei Lem	124
3.2.2.2. Die Darstellung der Wirklichkeitsebenen bei Schmidt	130
4. SCIENTIFIC COMMUNITY VERSUS ERKENNTNIS	137
4.1. Die Usancen der scientific community als Agens des artifiziellen Zeitalters	137
4.1.1. Isolation - Das Expertenprinzip des Hauses Salomons	139
4.1.2. Die Persönlichkeitsstruktur des Experten	146
4.2. Finalisierung der Erkenntnis im artifiziellen Zeitalter	150

4.2.1.	<Die Stimme des Herrn> - Isolation vom Gesamtzusammenhang als Prinzip der Erkenntnis	150
4.2.2.	Das Signal aus dem All - Symbol für den Terminus ad quem wissenschaftlicher Rationalität	157
4.2.3.	Artifizielle Ungeheuer - Die Manifestation des verdrängten Gesamtzusammenhangs als Katastrophe	167
4.2.4.	Die Usancen der Experten als autotelisches Spiel	174
5.	ALTERNATIVE ERKENNTNIS ODER VERNICHTUNG - DER HELD ALS KONTRAHENT DER SCIENTIFIC COMMUNITY	183
5.1.	Die Antihelden Winer und Kolderup, Tichy und Pirx - Das Heroische als Verzicht	183
5.1.1.	Die Reise als alternativer Erkenntnisprozeß	185
5.1.2.	Verzicht auf wissenschaftlich rationale Erkenntnis	190
5.1.3.	Die Entzauberung der entzauberten Welt - Der Verzicht der Helden auf wissenschaftliche Erkenntnis	196
5.1.4.	Der Verzicht der Helden als sinnvolle Nichtanwendung	200
5.2.	Die postrationale List der Helden	211
5.2.1.	Der Held als Objekt der Wissenschaft	211
5.2.2.	Der Held als Kontrahent des Fiktiven	215
5.2.3.	Die Überlistung der Experten durch den Helden	224

6.	DIE LITERARISCHE ANEIGNUNG DER ZUKUNFT ALS SIMULTANERHEIT KOMPLEXER SPIELE	235
6.1.	Die Gegenwärtigkeit der Zukunft	235
6.1.1.	Zukunft als Wirklichkeitsebene der Gegenwart	235
6.1.2.	Literatur als Anwalt der Zukunft	243
6.1.3.	Literarische Prognose des technologisch-artifiziiellen Zeitalters - Eine Vorausgeschichte der Aufklärung	249
6.1.4.	Die Vielfalt des Möglichen - Alternativen innerhalb der literarischen Prognosen	259
6.2.	Der Rezipient als Homo ludens	268
6.2.1.	Der Standort der Autoren	268
6.2.2.	Die Ästhetik der Prothese	274
6.2.3.	Rezeption als Spielpartizipation	284
6.2.4.	Der tödliche Ernst des literarischen Spiels	294
7.	ANMERKUNGEN	297
8.	VERZEICHNIS DER VERWENDETEN LITERATUR	325
8.1.	Primärliteratur	325
8.2.	Sekundärliteratur	332