

## Online-Archiv der Publikationen

Nr./ number	A-19
Titel/ title	<b>Die andere Wirklichkeit</b>
Untertitel/ subtitle	Elemente religiöser Sinnstiftung in der Science-Fiction-Literatur
title & subtitle English	The different reality. Elements of religious meaning in science fiction.
Koautor/ co-author(s)	-
Art/ category	Zeitschriftenartikel/ journal contribution
Jahr/ year	1984
Publikation/ published	in: Österreichische Zeitschrift für Soziologie, 9. Jg. Heft 1/2, Wien 1984, ISSN 1011-0070, S. 85-103
weiteres/ further link	-

### © Ingo Mörth/ ÖZS

Dieser Text ist urheberrechtlich geschützt. Er kann jedoch für persönliche, nicht-kommerzielle Zwecke, insbesondere für Zwecke von Forschung, Lehre und Unterricht ("fair use"-copy), gespeichert, kopiert und ausgedruckt und zitiert werden, solange eindeutig die Urheberschaft und die Erstveröffentlichung durch die folgende Zitation kenntlich gemacht wird.

### Zitation/ citation:

Mörth, Ingo: <i>Die andere Wirklichkeit</i> . Elemente religiöser Sinnstiftung in der Science-Fiction-Literatur, in: Österr. Zeitschrift f. Soziologie (ÖZS), 9. Jg. Heft 1/2, Wien 1984, S. 85-103; online verfügbar über: <a href="http://soziologie.soz.uni-linz.ac.at/sozthe/staff/Moerthpub/AndereWirklichkeit.pdf">http://soziologie.soz.uni-linz.ac.at/sozthe/staff/Moerthpub/AndereWirklichkeit.pdf</a>
---

Externe Links auf diesen Text sind ausdrücklich erwünscht und bedürfen keiner gesonderten Erlaubnis. Eine Übernahme des ganzen Beitrages oder von Beitragsteilen auf einem nicht-kommerziellen web-server bedürfen der Zustimmung des Autors. Jede Vervielfältigung oder Wiedergabe, vollständig oder auszugsweise, in welcher Form auch immer, zu kommerziellen Zwecken ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch den Autor und die Herausgeber der Zeitschrift verboten.

---

### copyright notice

Permission to make digital or hard copies of part or all of this work for scholarly, research, educational, personal, non-commercial use is granted without fee provided that these copies are not made or distributed for profit or direct commercial advantage ("fair use"-restriction), and that copies show this notice on the first page or initial screen of a display along with the full bibliographic citation as shown above. External links to this source are welcome and need no specific consent. Any online display of part or all of this work is subject to the prior consent of the author. Any commercial use or distribution is forbidden, unless consented in writing by the author and the editors of the journal.

"Der Glückliche phantasiert nie, nur der Unbefriedigte."  
(Sigmund FREUD, Der Dichter und das Phantastische, 1908)

# Die andere Wirklichkeit

## Elemente religiöser Sinnstiftung in der Science-Fiction-Literatur

Ingo Mörth, Linz

### 1 Einleitung

#### 1.1 Utopie und Transzendenz

Die Science-Fiction- und Fantasy-Literatur (SF), die als Genre in den letzten Jahrzehnten einen außerordentlichen Aufschwung in allen Industrienationen genommen hat, kann zunächst, ebenso wie die utopisch-literarischen Staatsromane oder "voyages imaginaires" von Thomas MOREs "Utopia" bis George ORWELLS "1984" - als umfassende Anwendung der utopischen Methode analysiert werden, insofern diese

"... Vorstellungen aus einer gemeinsamen Vorstellungswelt herausnimmt, sie in einem Denkmodell manipuliert, erweitert und bewahrt, und von dieser Position einer, separate reality' aus auf die gemeinsamen Vorstellungen in und von der Wirklichkeit ...einwirkt." (KRYSMANSKI 1972, S.54)

Utopische Vorstellungen transzendieren also die gesellschaftliche Wirklichkeit, bleiben aber trotzdem in ihrem Inhalt und ihrer Reichweite auf diese bezogen und wirken auf sie zurück (vgl. MANNHEIM 1952, S. 179). Die Anwendung der utopischen Methode konstituiert damit die SF als eine eigene "Sinnprovinz" (SCHÜTZ), die gegenüber der sozialen Wirklichkeit des Alltags, der "Lebenswelt als dem natürlichen Boden der Weltanschauung" (SCHÜTZ/ LUCKMANN) abgehoben ist und Sinnstrukturen aufweist, für die erfahrbare Grenzen dieser Lebenswelt keine Gültigkeit haben, die aber nicht unabhängig davon gesehen werden kann.

Diese Eigenschaft teilt die SF mit anderen die Lebenswelt transzendierenden Sinnprovinzen, dem Traum oder Tagtraum etwa, der Kunst, aber auch der Religion. Gerade Religion beinhaltet wesentlich ein utopisch-phantastisches Moment, das in den unterschiedlichsten konkreten Religionen eine am Ende der Geschichte ebenso wie am Ende des individuellen Lebens liegende himmlische Wirklichkeit und/ oder eine höhere Ebene des Bewußtseins verkündet.

In diesem Artikel geht es darum, nachzuweisen, daß Religion und SF nicht nur durch die formalen Aspekte von Utopie und Transzendenz vergleichbar sind, sondern daß sie an denselben *inhaltlichen Wurzeln in den Strukturen der Lebenswelt* ansetzen: an der Überschreitung von Grenzen des Wissens, der Erfahrung und des Handeins; und daß die SF wie die Religion in die Lebenswelt ihrer Gläubigen in die Lebenswelt ihrer Leser zurückwirkt. Diese Affinität zwischen SF und religiösen Vorstellungen geht dann so weit, daß sich SF-Religionen entwickelt haben, die Vorstellungen aus dem Bereich der SF in rituell-pragmatischer Weise in der Lebenswelt ihrer Anhänger verankern. Die Entwicklung etwa von UFO-Kulten, auf die weiter unten genauer eingegangen wird, ist aber ohne eine Analyse der Inhalte des Genres SF unter dem Blickwinkel der Überschreitung von Grenzen des jeweils Wirklichen und Vorstellbaren nicht zureichend erklärbar.

Abbildung 1: Virgil FINLAY: Illustration zur SF-Erzählung „A Fog was Blowing“



Quelle: D. KYLE, A Pictorial History of Science Fiction, London 1976, S. 96.

Die innere, inhaltlich begründete Verwandtschaft von phantastischer Literatur einerseits und religiösen Mythen andererseits wurde erstmals im Rahmen eines tiefenpsychologischen Ansatzes herausgearbeitet (vgl. SCHEIDT 1972). FREUDs Analyse des 'Unheimlichen' (1919) etwa verknüpft dieses Element des Phantastischen mit dem Regreß auf eine dem Animismus des primitiven Menschen entsprechende Phase in der psychischen Entwicklung des einzelnen, die ins Unbewußte abgesunken ist. Und C. G. JUNG erweitert die auf das "persönliche" Unbewußte konzentrierte Perspektive FREUDs auf eine Analyse des "kollektiven Unbewußten" und dessen Archetypen. Er erfaßt den Bereich des Phantastischen als weitere Ausdrucksform einer umfassenden Mythologie der Gattung Mensch. Dementsprechend sind für JUNG UFOs kollektive Visionen, moderner Ausdruck archetypisch geprägter Vorstellungen, die auch z.B. den (kreisrunden) Mandalas des buddhistischen Tantrismus zugrundeliegen (JUNG 1958).

Der tiefenpsychologische Ansatz stößt sicher rasch auf Grenzen in der Analyse der SF. Nicht nur die Regression auf frühere Erfahrungen und Phasen der psychischen Entwicklung oder auf archetypisch geprägte Vorstellungen charakterisiert sie, sondern auch wesentlich die kreative und spekulative Überschreitung aller strukturell vorgegebenen Grenzen der Welt und der Erfahrung. Dies gilt es noch im Detail herauszuarbeiten. Aber die Perspektive der Tiefenpsychologie bleibt im Zentrum der Betrachtungen: SF und Religion als von der alltäglichen Lebenswelt abgehobene und doch auf sie bezogene Sinnprovinzen sind durch grundlegende *Probleme der Individualexistenz* näher erfassbar. Diese grundlegenden Probleme lassen sich am besten anhand der in einer phänomenologischen Proto-Soziologie herausgearbeiteten zeitlichen, räumlichen und sozialen Grundstrukturen (und damit Grenzen) der Lebenswelt (SCHOTZI LUCKMANN 1975) erfassen. Diese bilden die Dimensionen einer wissenssoziologischen Analyse der Inhalte der SF und auch der Transformierung in eine religiös-kultische Praxis.

## 1.2 SF und Religion als konvergierende Sinnprovinzen

SF errichtet also eine Phantasiewelt, die per definitionem Grenzen der alltäglichen Lebenswelt überschreitet, eine in der Zukunft oder alternativen Gegenwart angesiedelte andere Welt mit anderen Sinnstrukturen aufbaut, in die der Leser eintritt. Diese Entgrenzung der empirisch gültigen raum-zeitlichen und sozialen Strukturen der Lebenswelt, die Auslotung des Möglichen und Vorst911baren rückt SF sozusagen automatisch in die Nähe religiöser Sinnprovinzen, die ebenfalls eine andere Welt thematisieren und definieren.

Diese formale Parallelität ist zunächst trivial und scheint bei näherer Betrachtung sofort zu enden: ein religiöses Sinnsystem errichtet eine bestimmte, andere Konstruktionen ausschließende Wirklichkeit, die für jeden, der als Gläubiger in sie eintritt, den Charakter absoluter Gewißheit beinhaltet. Gewißheit ist innerhalb der SF als Literaturgattung prinzipiell nicht denkbar, deren Grundlage der offene Horizont des Möglichen bildet. Dies scheint Religion und SF fundamental zu trennen.

Daß jede von einem Autor errichtete Welt nur neben im Prinzip unendlich vielen anderen Welten stehen kann (im Konzept der unendlichen Paralleluniversen, in denen jede mögliche Welt verwirklicht ist, ist dieses Grundschema der SF als eigenständiges Thema auch vielfach aufgegriffen worden) , ist jedoch unter den Bedingungen eines gesellschaftlichen Pluralismus eine zunehmend auch für Religion gültige Voraussetzung. So wie ein SF-Leser Welten jeder Art *wählen* kann, kann der Mensch verschiedene Ausformungen religiöser Sinnstiftung wählen, sei es innerhalb oder zwischen religiösen Traditionen. Auch religiöse Gewißheit bekommt so vorläufigen Charakter (P. L. BERGER hat dies den "häretischen Imperativ" genannt, s. BERGER 1980).

Der Absolutheitsanspruch religiösen Wissens ist also unter den Bedingungen einer pluralistischen Konkurrenz von Sinnsystemen gegenüber autonom wählenden Subjekten nicht mehr aufrechtzuerhalten. Die Behauptung einer bestimmten "anderen Wirklichkeit" einer Religion oder Konfession steht neben anderen, im Prinzip ebenso plausiblen Behauptungen; die Annahme oder Ablehnung religiöser Wahrheit wird zu einem Phänomen individueller Präferenz. Hier konvergieren Religion und SF.

Religion und SF konvergieren nicht nur, weil religiöse Institutionen zu "sekundären Institutionen der Sinnstiftung" (LUCKMANN) nebeneinander und neben anderen geworden sind, sondern auch, weil innerhalb der SF als Grundlage der unterhaltsam-phantastischen Spekulationen die *Vermittlung von Weltbildern* und damit die Stiftung von Sinn in bewußter Selbstreflexion herausgearbeitet wird.

Wie keine andere Literaturgattung hat gerade die SF sich selbst zu definieren und zu legitimieren versucht. Die Definitionsversuche durch SF-Autoren selbst haben demgemäß stark *normativen* Charakter, die auch vom Wunsch getragen sind, die Gattung vom Geruch der Minderwertigkeit zu befreien. Gleichzeitig spiegelt sich in diesen definitorischen Idealbildern von dem, was SF sein *sollte*, ein Selbstverständnis und Leitbilder, welche die These stützen, daß die Welt der SF mit religiöser Sinnstiftung konvergiert.

Innerhalb der SF gibt es zwei widersprüchliche Leitbilder, die als *puristische* "hard-ware" Science-Fiction einerseits und *universalistische* Fantasy-Fiction andererseits bezeichnet werden können (vgl. SUERBAUM 1981, S. 9). Die Puristen betonen das Kriterium *science* und legen Wert auf den absolut wissenschaftlichen Charakter, auf die Extrapolation des naturwissenschaftlichen Weltbildes. Robert A. HEINLEIN, als Autor ein Altmeister der SF, definiert:

"A realistic speculation about possible future events, based solidly on adequate knowledge of the real world, past and present, and on a thorough understanding of the nature and significance of the scientific method" (zit. nach SUERBAUM 1981, S. 9).

Wiewohl solche puristischen Idealbilder auch heute noch verkündet werden, so hat sich de facto die universalistische Sichtweise, die Einbeziehung der Fantasy-Komponente, wobei die bekannten Naturgesetze überstiegen werden oder außer Kraft gesetzt sind, und die Verknüpfung mit einer *humanistischen Perspektive*, durchgesetzt. Dies ist durchaus im Zusammenhang mit der zunehmenden Problematisierung des naturwissenschaftlichen Weltbildes zu sehen:

"Science Fiction is the search for a definition of man and his status in the universe which will stand in our advanced but *confused* state of knowledge (Science)" Brian W. ALDISS, zit. nach SUERBAUM 1981, S. 10).

SF verändert so in dieser "Suche nach dem Menschen" alle bekannten Elemente seiner Existenz und erzählt fiktive Geschichten,

"in denen Zustände und Handlungen geschildert werden, die unter den gegenwärtigen Verhältnissen nicht möglich und nicht glaubhaft darstellbar wären, weil sie Veränderungen und Entwicklungen der Wissenschaft, der Technik, der politischen und gesellschaftlichen Strukturen oder gar des Menschen selbst voraussetzen." (SUERBAUM 1981, S.107)

Diese fiktiven Geschichten, darin sind sich Puristen wie Universalisten ziemlich einig, wollen nicht nur unterhalten, sondern auch belehren:

"Science Fiction is relevant; it is important; it has something to do with the world; it *gives meaning to life*; and it *enlightens* the readers. And it has all these characteristics as no other form of literature has." (Isaac ASIMOV, zit. nach SUERBAUM 1981, S.13, Hervorhebung des Verf.)

Diese Anregung des Lesers zur Reflexion wird erreicht, indem in einem gegenwartsbezogenen Modellspiel das Grundkonzept "was wäre, wenn ..." in allen vorstellbaren Varianten und Alternativen durchgespielt wird. Neben der materiellen Veränderung der Welt im neuen Weltentwurf der SF-Geschichte werden auch Weltbilder vermittelt, eine bestimmte Weltdeutung, in der Probleme und Situationen der Lebens- und Sozialwelt in der Phantasiewelt exemplifiziert werden. SF-Autoren greifen dabei oft bewußt auf alte Mythen religiösen Ursprungs zurück.

## 2 Sinnstiftende Weltbilder in der SF

Gerade auch angesichts des *Verlustes eines geschlossenen Weltbildes* in der Neuzeit wird auf solche frühere, nicht mehr kontroverse und im allgemeinen Wissensvorrat noch zuhandene Weltdeutungen zurückgegriffen. Das augenfälligste Beispiel ist der *Helden-Mythos*, demgemäß viele SF-Geschichten so konstruiert sind, daß der Protagonist der Handlung als "geschichtsmächtiges Individuum" die Geschichte der Welt durch sein Handeln bestimmt und deren Probleme löst. Meist ist der Held *kein Repräsentant einer Elite*, sondern in einer weniger bedeutenden Funktion tätig, in der er durch besondere Umstände geschichtsentscheidend wird.

Ein klassisches Beispiel ist die inzwischen berühmte und vielfach neu gedruckte SF-Kurzgeschichte "Arena" von Frederic BROWN (1944):

Bob Carson, Pilot eines Einmann-Spähschiffes der Raumflotte der Erde, wird aus dem Universum, als er gerade auf ein Spähschiff einer unbekanntenen, feindlichen Raumflotte trifft, jäh herausgerissen und findet sich nackt auf einem unbekanntenen Planeten mit gerade noch erträglichen Umweltbedingungen (es folgt ein wörtliches Zitat):

"Dann hört er die Stimme. In seinen Gedanken hört er sie, nicht etwa mit den Ohren. Sie kam von nirgendwo oder überall her. ... "Durch Räume und Dimensionen wanderte ich, und in diesem Raum und dieser Zeit stoße ich auf zwei Völker, die sich eben anschicken, einen Krieg auszutragen. Beide Völker würden untergehen und ihre Angehörigen zu wesenlosem Staub werden. Und ich sage, dies soll nicht geschehen." ... "Wer ...was bist du?" Carson sagt es nicht laut, sondern die Frage entstand in seinem Gehirn. „Du würdest es nicht verstehen. Ich bin --." Es entstand eine Pause, so als ob die Stimme nach einem Begriff suchte, den es in Carsons Gehirn nicht gab. ... "Es liegt in meiner Macht, den Krieg zu beenden und die Fremden zu ihrem Milchstraßensystem zurückzuschicken. Aber sie würden wiederkommen, oder ihr Menschen würdet ihnen früher oder später dorthin folgen. Nur dadurch, daß ich für immer in diesem Raum und in dieser Zeit verweile, könnte ich euch daran hindern, einander gegenseitig zu vernichten. Aber ich kann nicht bleiben. Deshalb werde ich jetzt eingreifen. Ich werde eine Flotte völlig vernichten, ohne daß die andere auch nur ein Schiff verliert. Auf diese Weise wird eine der beiden Zivilisationen am Leben bleiben."

Dies mußte ein Alptraum sein, dachte Carson. Aber er wußte, daß es nicht so war. "Die Stärkere wird überleben", fuhr die Stimme fort. "Daran kann ich nichts ändern. Vom Rand der beiden Flotten entführte ich zwei Einzelwesen, dich und den fremden. Ich lese in deinem : Gehirn, daß in der Frühgeschichte deiner Rasse Kämpfe zwischen Auserlesenen zur Entscheidung von Streitigkeiten zwischen Völkern nicht unbekannt waren. Du und dein Gegner, ihr steht euch hier einander gegenüber, nackt und unbewaffnet, unter Bedingungen, die euch beiden zugleich ungewohnt und unangenehm sind. Es gibt keine zeitliche Begrenzung, denn die Zeit existiert hier nicht. Wer am Ende übrig bleibt, dessen Volk wird überleben. Verstand und Mut werden wichtiger sein als physische Kraft. Insbesondere der Mut, der dem Selbsterhaltungstrieb gleichkommt."

Carson siegt schließlich dank seiner Intelligenz in diesem "Kampf der Häuptlinge", die Raumflotte ( der Fremden wird auf einen Schlag vernichtet, und er findet sich wieder an Bord seines Spähschiffes, auf dem er weiterhin Dienst tut, da seine Geschichte niemand glauben würde.

In dieser und unzähligen anderen, nach dem Held-rettet-Welt-Mythos verfaßten SF-Geschichten ist ein *Geschichtsbild* impliziert, in dem *individuellem Handeln* noch eine unmittelbar entscheidende und verändernde Rolle E zukommt. Dies ist ein Wunschbild und eine Fiktion, die ange-

sichts der alltäglich erfahrenen Unbeeinflussbarkeit zweckrationaler Organisationen und der Unausweichlichkeit der Weltgeschichte immer stärkere Anziehungskraft auf SF-Leser ausübt.

Die oben zitierte Geschichte F. BROWNS sprengt allerdings den simplen Helden-Mythos vieler anderer einschlägiger Erzählungen, die nach dem Superman-Muster gestrickt sind. Carson, der siegreich für die Menschheit kämpft, ist wie diese völlig in der Hand eines gottgleichen Wesens, das gleichsam aus Mitleid einem ehernen Gesetz des Universums: dem Überleben des Stärkeren, rascher zum Durchbruch verhilft.

Damit ist ein Weltbild impliziert, das die Menschheit und ihre Geschichte in einen kosmischen Zusammenhang stellt, der explizit religiösen Deutungen der Stellung des Menschen im Universum geradezu aufklärerisch entgegentritt. Religiöse Sinnsysteme entwerfen ein im Grunde anthropozentrisches Welt- und Geschichtsbild, innerhalb dessen auch übersinnlich-göttliche Mächte in ihrer (positiven oder negativen) Relation zur Lebenswelt des Menschen aufgefaßt werden. Diese Anthropozentrik wird hier prinzipiell in Frage gestellt. Die Menschheit und der Gang ihrer Geschichte ist reduziert auf ein *Sandkorn im Universum*, das voll ist von anderen zum Teil unendlich überlegenen Rassen und Wesenheiten, und das unbeirrt nach zum Teil völlig dem menschlichen Begreifen entzogenen Gesetzmäßigkeiten seinen Gang geht. Das hier entworfene Weltbild ist letztlich die philosophische Extrapolierung des naturwissenschaftlichen Weltbildes und findet sich immer wieder gerade im Bereich der "hard" SF-Literatur.

Daß der Schritt ins Universum für die Menschheit das Ende anthromorpher Welt- und Gottesvorstellungen und damit auch das Ende traditioneller Religionen bedeutet, ist eine Konsequenz aus dem naturwissenschaftlichen Weltbild, die viele SF-Autoren ebenso wie G. DUX (DUX 1982) ziehen. In der Weite des Kosmos und vor der Teleonomie seiner Zusammenhänge haben religiöse Vorstellungen und Gottesbilder ihren Anhalt an einer solchen Wirklichkeitsauffassung verloren.

### 3 Die Entzauberung der Religion in der SF

Erzählerisch wird das Sandkorn-Weltbild in dieser Konsequenz umgesetzt, indem z.B. die Begegnung mit unbegreiflichen oder überlegenen Wesen einer anderen galaktischen Rasse die Grundlage für religiöse Mythen und Kulte wird.

Eine Variante sind Erzählungen, in denen menschliche Raumfahrer für Bewohner anderer Planeten zu Göttern werden oder religiöse Vorstellungen aufgrund überlegener Technik ausnutzen, wie etwa im bekannten Roman der russischen Brüder A. und B. STRUGAZKI: "Es ist nicht leicht ein Gott zu sein" (*Trudno byt' bogom*, 1964), wo Don Rumata und sein Trupp von der Erde zur Befreiung der Bewohner eines fernen Planeten aus feudaler Diktatur die religiöse Organisation unterwandern.

Eine andere Variante sind SF-Erzählungen, die das Entstehen irdischer Religionen und Mythen als Ergebnis der Begegnung mit "ancient astronauts" anderer galaktischer Kulturen oder auch mit Zeitreisenden aus der Zukunft der Menschheit erklären. In M. MOORCOCKs "I.N.R.I. oder die Reise mit der Zeitmaschine" (*Behold the Man*, 1968) etwa läßt sich Karl Glogauer, ein verkrachter und neurotischer Amateur-Psychologe, mittels Zeitmaschine ins Jahr 29 versetzen, um Zeuge von Christi Tod zu werden. Er gerät jedoch in die Rolle von Jesus und stirbt schließlich als Jesus am Kreuz.

Als "SF-Sachbuch" hat die "ancient astronaut"-Sichtweise Millionenaufgaben auf der ganzen Welt erreicht: Erich von DÄNIKENs Bücher oder des ehemaligen NASA-Ingenieurs J. F. BLUMRICHs "The Spaceship of Ezekiel" thematisieren genau den entmythologisierenden Aspekt des Sandkorn-Weltbildes.

Auch die *Entstehung neuer Religionen* wird nach diesem Muster des Kontaktes mit anderen galaktischen Kulturen erzählerisch aufbereitet: In Robert HEINLEINs "Ein Mann in einem fremden Land" (Stranger in a Strange Land, 1961) kommt Michael Valentine Smith, ein von Marsianern aufgezogener Mensch mit übermenschlichen Fähigkeiten, zurück zur Erde und gründet eine pantheistische Religion, bei der auch eine freie Sexualität im Mittelpunkt des Kultes steht. Schließlich endet der Mars-Messias im Steinhagel orthodox-christlicher Fanatiker.

Nicht nur Religionsstifter und Propheten werden ihres transzendenten Charakters entkleidet, auch *Neuaufgaben der Genesis ohne Gott* und übernatürliche Mächte werden in der SF entworfen. Galaktische Rassen, die Planeten, Sonnensysteme oder ganze "Taschenuniversen" schaffen, sind eine Version, die oft in der SF auftaucht. Eine pointierte Variante ist John BRUNNERs Geschichte "The Windows of Heaven": Nach einer apokalyptischen Erdkatastrophe wird ein Bakterienstamm im Raumschiff des einzigen Überlebenden zum Ausgangspunkt einer neuen Evolution.

Angesichts der Grundproblematik, die Gültigkeit traditioneller religiöser Vorstellungen in galaktischen Dimensionen aufrechtzuerhalten, der damit konzipierten Widerlegbarkeit bisher unwiderlegbaren religiösen Wissens, bleibt die Frage offen, wie die Stellung des Menschen im Universum *ohne traditionelle Religion* thematisiert werden kann. In der SF-Literatur wird daher auch die Frage nach einem "post-religiösen Weltbild" gestellt und beantwortet.

Das Universum als unendliche Folge von Daseinsformen und Wissensstufen, innerhalb dessen die Menschheit ein winziges und unbedeutendes Element ist, deren Ende oder Weiterentwicklung ohne interpretierbare Bedeutung bleibt, impliziert eine Transzendenz, die unbestimmbar und unvermittelbar bleibt, gegenüber der jede Chiffre, jede vorläufige Bestimmung (LUHMANN) von vornherein verfehlt ist. Dieses *Weltbild der absoluten Transzendenz* ist exemplarisch in Arthur C. CLARKES "Die letzte Generation" {Childhoods End, 1956), zu Recht einem der berühmtesten SF-Romane überhaupt, thematisiert:

Über der Erde tauchen die Raumschiffe "Overlords" auf, unter deren Schirmherrschaft das letzte Kapitel in der Geschichte des alten Menschen beginnt. Sie beenden den Wahnsinn der Atomrüstung und lassen utopisch-ideale Lebensverhältnisse auf der Erde entstehen. "The Golden Age" (so die Überschrift des mittleren, längsten Teiles des Buches) scheint angebrochen. Jahrzehntlang bekommt niemand einen "Overlord" zu Gesicht, nur ihre Schiffe über den Städten, doch dann stellt sich heraus, daß sie nicht zum ersten Mal auf der Erde sind. Karellen, der Führer der Overlords, zeigt sich zum ersten Mal:

"Ein ungeheures Schweigen lag zwanzig Sekunden lang über der ganzen Welt ...Dann schien sich die Dunkelheit der großen Öffnung vorwärts zu bewegen, und Karellen trat in das Sonnenlicht hinaus ... Dank der Psychologie der Overlords und den Jahren der sorgfältigen Vorbereitung wurden nur wenige Menschen ohnmächtig ...Ein Irrtum war nicht möglich. Die lederartigen Flügel, die kleinen Hörner, der buschige Schwanz, alles war vorhanden. Die schrecklichste aller Legenden war aus unbekannter Vergangenheit lebendig geworden ..."

Doch dann stellt sich heraus, daß das goldene Zeitalter nur ein Zwischenstadium ist, und daß die Overlords als Geburtshelfer für eine neue Menschheit wirken sollen, die entsteht und die Erde verläßt, während die alte Menschheit zusammen mit der Erde untergeht. Auch die Overlords, die als quasi entmystifizierte Götter auftreten, sind wie die Menschen nur Teil im Grunde unbegreiflicher Vorgänge im Universum, die letztlich undurchschaubar bleiben. Karellen im für die SF typischen Aufklärungsgespräch:

"Wir sind eure Wächter, nichts weiter ... Wie wir über euch stehen, so steht irgend etwas über uns und benutzt uns für seine eigenen Zwecke. Wir haben nie entdeckt, was es ist ... Wieder und immer wieder

haben wir unsere Befehle bekommen, haben uns zu irgendeiner Welt in der frühen Blüte ihrer Zivilisation begeben und haben sie den Weg geführt, den wir nie verfolgen können, den Weg, den ihr jetzt gehen werdet ...Ihr habt uns Overlords genannt, ohne die Ironie dieses Titels zu ahnen. Wir wollen sagen, daß über uns ein Übergeist steht, der uns benutzt ... Über die Art (eurer) Veränderung können wir euch sehr wenig sagen ...In wenigen Jahren wird alles vorbei sein und die menschliche Rasse wird sich geteilt haben. Es gibt keinen Weg zurück und keine Zukunft für die Welt die ihr kennt ...Ihr habt eure Nachfolger geboren, und es ist eure Tragik, daß ihr sie nie verstehen ...werdet ...Tatsächlich werden sie keinen Geist haben, wie ihr ihn kennt ..."

Das Universum als absolute Transzendenz, verkörpert im Übergeist geradezu HEGELScher Prägung, in dem kein Mensch mit seinem Wissen Anteil haben kann, dieses Weltbild tritt hier klar zutage.

Angesichts dieser außerhalb jeder Bestimmbarkeit liegenden Transzendenz ist der Mensch; auf sich selbst zurückgeworfen. Kurt VONNEGUT, nicht nur als SF-Autor bekannt, hat sich immer wieder mit Fragen der Sinnstiftung angesichts eines unbegreiflichen, gleichgültigen oder bedrohlichen Universums beschäftigt. In seinem Buch "Cats Cradle" (1963) ist dann der Mensch das einzig denkbare Heilige einer am Ende doch wieder religiösen Sinnstiftung. Der Religionsgründer Bokonon in diesem Roman bezeichnet aber zynisch jede Religion als Lüge. Seine Aufgabe ist nur, "to provide the people with better and better lies". Der Mensch als höchstes Heiligtum ist dann die beste aller formulierbaren religiösen Lügen, die den Menschen ein sinnvolles Leben ermöglicht.

Die Thematisierung kosmischer Dimensionen ; menschlicher Existenz in der SF-Literatur führt also direkt zur Beschäftigung mit Religion innerhalb der SF. Doch auch ohne *direkten* Bezug zu Fragen der religiösen Sinnstiftung bleibt die SF mit Sinnfragen verknüpft.

## **4 Zentrale Themen der SF als Überschreitung der Grenzen von Lebenswelt, Sozialwelt und Wissen**

Die von SF-Autoren errichteten anderen Wirklichkeiten thematisieren häufig eine Welt, in der erfahrbare Grenzen von Bewußtsein, Lebenswelt, Gesellschaft und Wissen in allen Strukturdimensionen (Raum-, Zeit- und Sozialdimension) aufgehoben sind.

Als Beispiel für Ent-Grenzung menschlicher Existenz in der SF-Literatur wollen wir als Themenkreise behandeln:

- a) Mensch ohne Grenzen;
- b) Phantasie ohne Grenzen;
- c) Leben ohne Grenzen;
- d) Raum und Zeit ohne Grenzen.

### **4.1 Mensch ohne Grenzen**

Die Aufhebung leiblicher, psychischer, raum-zeitlicher und sozialer Grenzen individueller Existenz ist ein Zentralthema der SF-Literatur, das auch als Seitenmotiv in Verbindung mit anderen Hauptthemen immer wieder auftaucht. Die Art der zentralen Thematisierung ist vielfältig:

1. Innerhalb einer "normalen" menschlichen Gesellschaft tauchen "*Supermänner*" aufgrund besonderer Erbanlagen, genetischer Experimente oder durch Verschmelzung mit "Maschinenbauteilen" und kybernetischen Fähigkeiten ("Cyborgs") etc. auf, die physisch allen anderen Menschen überlegen sind ("*Superman*" als Comicfigur ist die populärste Ausformulierung dieses Themas).
2. Eine Fortführung der Supermann-Thematik ist die Entstehung einer neuen Rasse von -Übermenschen, etwa durch Mutation, mit *überlegenen geistigen Kräften*, sei es übermächtiger Intelligenz oder telepathischen und anderen paranormalen Fähigkeiten.  
Eine der originellsten Versionen dieses Entwurfes ist E. F. RUSSELLs Roman "Agenten der Venus" (Sentinels of Space, 1953), in dem sich die Menschheit insgesamt als larvenähnliches Zwischenstadium zu einem kosmischen Schmetterlingswesen, das zwischen den Sternen lebt, im wahrsten Sinne des Wortes "entpuppt".
3. Vielfältig sind auch Weltentwürfe in der SF, wo die *Menschheit insgesamt* bereits eine neue, überlegene 'entgrenzte' Existenzform erreicht hat. Dies wird einmal durch Weiterentwicklung der technischen Möglichkeiten konzipiert, etwa indem Roboter für alle materiellen Bedürfnisse sorgen, sodaß Arbeit und Geld unbekannt sind: eine Welt, die etwa Isaac ASIMOV ("Ich, der Robot") immer wieder mit überraschenden Akzenten beschrieben hat. Überlicht-Raumschiffe, Materie-Transmitter oder Zeitmaschinen machen das ganze Universum in -zig Dimensionen zum Handlungsfeld des Menschen. Auch eine Menschheit, die ganz neue *geistige* Fähigkeiten entwickelt hat, wird immer wieder beschrieben, bis hin zur totalen Herrschaft des Geistes über die Materie.
4. Oft wird eine *außerirdische*, fortgeschrittene Rasse beschrieben, die eine Existenz ohne Grenzen führt, göttliche Welten schafft und vernichtet, Geist und Körper vollkommen beherrscht. Allerdings sind SF-Geschichten, in denen die Außerirdischen nicht schleimige, häßliche, aggressive Wesen, die die Erde erobern wollen, oder Karikaturen von Menschen sind, sondern Verkörperung einer überlegenen, fortgeschrittenen Humanität, eher in der Minderzahl.  
Der Kontakt zwischen Menschheit und diesen überlegenen Rassen ermöglicht es dann Einzelpersonen, die die Erde verlassen, oder auch der ganzen Menschheit, an dieser höheren Form der Existenz teilzuhaben. Dies ist eine besonders häufige Variante auf dem Weg zur grenzenlosen neuen Existenz: durch Kontakt zu wohlmeinenden, ethisch hochstehenden, überlegenen außerirdischen Kulturen machen die Menschheit oder zumindest Teile von ihr den großen Sprung vorwärts.

Alter, Krankheit und Tod und ihre Aufhebung in einem Zustand der Unsterblichkeit sind, darauf sei noch verwiesen, der am häufigsten behandelte Themenkreis innerhalb des Generalthemas "Mensch ohne Grenzen". Diese Grenzen der Lebenswelt sind, nicht zuletzt, weil sie auch in der "natürlichen Einstellung" und nicht nur in theoretischer Reflexion erfahrbar sind, auch ein Zentralthema religiöser Sinnstiftung.

## 4.2 Phantasie ohne Grenzen

Ein weiteres, unmittelbar zugängliches Transzendenzerlebnis des Menschen ist die Abgrenzung von Traum- und Phantasieerlebnissen bzw. -welten von der "paramount reality" der alltäglichen Lebenswelt. Diese Grenzerfahrung zwischen zwei Sinnprovinzen ist auch ein Thema gerade der neueren SF. Die *Grundlagen des Wirklichkeitserlebnisses* und damit der Lebenswelt werden problematisiert, indem eine Welt entworfen wird, in der Träume oder Phantasievorstellungen die Wirklichkeit verändern, oder in der sich Realitätserlebnisse schließlich als imaginär herausstellen.

Ursula K. LE GUINs Buch "Die Geißel des Himmels" (The Lathe of Heaven, 1971) handelt etwa von einem Mann, der nur von einer besseren Welt zu träumen braucht, um beim Erwachen festzustellen, daß diese Träume Wirklichkeit geworden sind. Sein Psychiater versucht, die Träume kontrollierbar zu machen, um eine Idealwelt zu schaffen, erwirbt schließlich selbst die Fähigkeit zu kreativem Träumen und reißt, darüber wahnsinnig geworden, die Welt fast in den Abgrund.

Im J. D. MACDONALDs "Planet der Träumer" (Wine of the Dreamer, 1951) glauben die Bewohner auf einem erkalteten Planeten, die Erlebnisse auf anderen Planeten, die ihnen die Traummaschinen vermitteln, und in denen sie vom Geist der Menschen dort Besitz ergreifen und Tod und Zerstörung bringen, seien nichts als Träume. Es ist jedoch jedermanns religiöse Pflicht, in dem abgeschlossenen, riesigen Gebäude, in dem die 700 "Wächter" leben, zu träumen. Schließlich entdecken sie, daß ihre Träume auf den anderen Planeten, darunter der Erde, grausame Realität sind, und daß sie ihre ursprüngliche Aufgabe, die Entwicklung dreier Koloniewelten zu beobachten und verfrühten Raumflug zu verhindern, vergessen haben.

Philip K. DICK, dessen Haupttopos "Suche nach der Realität" sich in seinem gesamten Werk widerspiegelt, nimmt in seinem bekannten Roman "Ubik" (1969) eine radikale Problematisierung des Realitätserlebnisses vor. Joe Chip (sic!), der Protagonist, erlebt eine verwirrende, sich immer weiter in die Vergangenheit zurückverlagernde Welt als real, bis er schließlich schockartig erkennt, daß er längst gestorben ist und lediglich als tiefgekühltes Gehirn in einem großen Behälter existiert, wo er mit anderen Gehirnen verbunden ist. Die Phantasiewelten dieser Gehirne überlagern sich immer wieder, sodaß ein seltsames, bruchstückhaftes Realitätserlebnis entsteht. Selbst die Frage, ob außerhalb des Tiefkühlschranks eine reale Welt existiert, wird am Schluß problematisch.

Die fragwürdig gewordene Welt und das problematisch gewordene Ich werden gerade in den letzten 20 Jahren innerhalb der SF auf verschiedene Qualitätsstufen immer wieder thematisiert. Neben den oben skizzierten Beispielen, die auf die Grundlagen des Wirklichkeits- und Ich-Erlebnisses abzielen, muß die ungleich populärere Verarbeitung durch reine *Fantasy-Welten* genannt werden, in denen keinerlei Bezug mehr auf die vertraute Realität, deren bekannte Geschichte und vorhersehbare Zukunft hergestellt, sondern eine ganz andere, *heile Phantasiewelt* entworfen wird, die keine Ansprüche an die Reflexionsvermögen des Lesers mehr stellt.

Eine solche weltflüchtige Fantasy-Literatur, in der auf *magischen Prinzipien* beruhende Parallel- und Alternativwelten vorgestellt werden, hat ungeheuren Aufschwung genommen. Diese Fantasy-Welten, in vielbändigen Zyklen aufgebaut, etwa von Philip Jose FARMER (Tiers-Zyklus) und Robert HOWARD (Conan-Zyklus), Lin CARTER (Callisto-Zyklus, Thongor-Zyklus) u.a. kennen zumeist keine Technologie, dagegen umso mehr Zauberei. Erdenmenschen stranden auf fremden, barbarischen Planeten, kämpfen schwertschwingend mit Drachen und anderen Fabelwesen, verlieben sich in Prinzessinnen, die sie aus muffigen Türmen befreien, werden von allen nur denkbaren Horden und sagenhaften Gestalten, wie Zentauren etc. überfallen, versklavt und erringen am Schluß doch die Geliebte.

Hexen und Zauberer, Kobolde und Elfen, der komplette Fundus der griechischen und germanischen Götter- und Heldensagen sind die Figuren, aus denen diese Fantasy-Welten bestehen. "*Sword and Sorcery*" hat sich als Genre-Bezeichnung dafür bereits eingebürgert.

Zu einem Kultbuch der enttäuschten 68er-Generation wurde die Phantasiewelt der vorgeschichtlichen "Middle Earth" von J. R. R. TOLKIEN einem Professor für englische Literatur des Mittelalters in Oxford. "Hobbits", Elfen, Zauberer, Trolle und Menschen sind in der "Herr der Ringe"-Trilogie (Lord of the Rings, 1954) in ein episch breit angelegtes Geschehen verwickelt, das letztlich auf den Kampf zwischen Gut und Böse um die Herrschaft über die Welt hinausläuft. Voller Detailfreude, inklusive einer Phantasiesprache und Pseudohistorie im Anhang, wird der Leser in diese Welt entführt.

Die Anziehungskraft solcher magisch-mythischer Phantasiewelten, die letztlich die alte "subjektive Tiefenstruktur" (DUX) und "universale Projektion" (LUCKMANN) gegen das technisch - naturwissenschaftlich-zweckrationale Weltbild der gegenwärtigen Wirklichkeit zur Geltung bringen, nimmt gerade in letzter Zeit immer mehr zu.

### 4.3 Leben ohne Grenzen

Ein zur Gänze lebendiges und beseeltes Universum steht phylo- wie ontogenetisch am Anfang menschlicher Weltbilder, deren weitere Entwicklung als Eingrenzung dieser allumfassenden Sozialwelt aufgefaßt werden kann (LUCKMANN 1980).

In der SF-Literatur findet sich auch die Verarbeitung solcher Grenzerfahrungen der Sozialwelt. In der Konzipierung nicht-menschlicher Intelligenz, sei sie irdisch oder außerirdisch, gibt es kein Objekt der bekannten Welt, sei es physikalischer, technischer oder biologischer Art, das nicht in der SF als *intelligentes Subjekt* auftaucht: Folgende Varianten sind festzustellen:

1. Einmal werden außerirdische Intelligenzen erdacht, die ihre *Gestalt beliebig verändern* können, etwa von R. SHECKLEY in seiner Geschichte "Die Versuchung des Formlosen" (Keep your Shape) : Späher einer solchen Rasse sollen die Erde vor einer Invasion auskundschaften, sind aber von der Vielfalt der Formen, die sie annehmen können, so fasziniert, daß sie ihre ursprüngliche Aufgabe vergessen.

Die Möglichkeit des Gestaltwandels, ein altes Konzept religiöser Mythologie vieler Kulturen, wird auch unter direktem Rekurs aufgegriffen: Werwölfe und Löwenmenschen sind auch in der SF zu finden (z.B. in Robert HOWARDs "Almuric", 1971 ).

2. Im Bemühen, Möglichkeiten alternativer Intelligenz konsequent zu Ende zu denken, haben manche SF-Autoren verschiedene im naturwissenschaftlichen Weltbild "rein physikalische" Objekte mit Subjektivität und z. T. für den Menschen völlig unbegreiflichem Denken ausgestattet:

Am bekanntesten ist wohl Fred HOYLES "The Black Cloud" (Die schwarze Wolke, 1957). Hier schiebt sich eine intelligenzbegabte, interstellare schwarze Wolke (astronomisch gesehen ein "Dunkelnebel") zwischen Sonne und Erde, sodaß dieser der Kältetod droht. Wissenschaftlern gelingt es, mit dieser Wolke Kontakt herzustellen und das Schlimmste zu verhindern.

Eine Wolke aus elektrisch geladenen, kybernetischen Metallteilchen schließt sich in Stanislaw LEMs "Der Unbesiegbare" (Niezwycieczony i inne opowiadania, 1964) gegen irdische Astronauten zusammen, um diese zu vertreiben. Kommunikation gelingt aber nicht mehr.

In "The Star Dwellers" (Das Zeichen des Blitzes, 1961) von James BLISH begegnen irdische Raumfahrer Wesen aus reiner Energie, die sich von Magnet- und anderen Feldern ernähren und als Verbündete des Menschen in Kämpfen gewonnen werden können.

In "Solaris", dem bekanntesten Roman von Stanislaw LEM (1961), entdecken Astronauten auf einem fernen Planeten einen ganzen Ozean, der phantastische Formen hervorbringt und intelligenzbegabt sein dürfte, dessen Geheimnis aber nicht zu ergründen ist.

Mark CLIFTON entwirft in seinem Buch "Der Berg aus Quarz" (Eight Keys to Eden, 1960) eine Intelligenzform, die auf kristallinen Strukturen beruht.

Am weitesten geht der "kosmische Philosoph" Olaf STAPLEDON in seinem Werk "Der Sternemacher" (Star Maker, 1937). Hier sind Planeten, Planetensysteme und Sterne, ja ganze Galaxien mit Ich-Bewußtsein, Erlebnis- und Handlungsfähigkeit begabt und verkörpern jeweils verschiedene Stufen der bewußten Existenz im Kosmos. Letztlich ist der ganze bekannte Kosmos eine Wesenheit unter vielen früheren und parallelen Kosmoi, die alle auf die Tätigkeit des Sternenschöpfers, eines universalen Weltgeistes, der außerhalb von Raum und Zeit steht, zurückgehen.

Indem so das gesamte Universum wieder mit Leben und handlungsfähiger Subjektivität ausgestattet wird, wird in diesem Versuch, der auf kosmische Dimensionen angewachsenen Naturwelt eine subjektivistische Tiefenstruktur zu unterlegen, die direkte formale wie materiale Affinität zwischen religiöser Sinnstiftung und SF besonders deutlich.

Die Deutung des Sternenhimmels als (Stern-) Bilder göttlicher Subjekte im "alten" Weltbild, welche in der Astrologie auch heute noch ein zähes Leben führt, unterscheidet sich nur entsprechend dem Stand der Naturerkenntnis von der Vorstellung, Fixsterne seien intelligenzbegabte

Wesen. Gemäß dem o.a. Sandkorn-Weltbild ist allerdings die Anthropozentrik aus dieser Interpretation des Kosmos gewichen.

Weitere Grundmuster beim Entwurf von Welten voll intelligenter Wesenheiten sind:

(a) die *Weiterentwicklung tierischen und pflanzlichen Lebens* auf der Erde zur (zumeist) für den Menschen gefährlichen Intelligenz. Als Ursache wird in der Regel Mutation oder genetische Manipulation durch den Menschen zugrundegelegt. In John WYNDHAMs "Die Triffids" (The Day of the Triffids, 1951) greifen etwa mutierte, bewegliche Pflanzen den Menschen und seine Zivilisation weltweit an. Oft wird eine Welt voller intelligenzbegabter Lebewesen neben dem Menschen als "post Doomsday"-Wirklichkeit entworfen, die durch atomar bedingte Mutationen entstanden ist. Beispiele hierfür sind wieder John WYNDHAM (The Crysalds - Wem gehört die Erde, 1955) oder Sterling E. LANIERS "Hieros Reise" (Hieros Journey, 1973).

Ferner ist auch (b) die gesamte irdische *Fauna* Vorbild für fremdartige Lebensformen auf anderen Planeten geworden. *Bug-Eyed Monsters*, sog. BEMs, sonder Zahl bevölkern die Welten der SF. Ameisen- und termitenähnliche Zivilisationen, Weltraummollusken, intelligente Fische, Spinnenwesen, sprechende Pflanzen, galaktische Vampire und vieles andere mehr bedrängen tapfere irdische Raumfahrer oder versuchen, schlimmer noch, eine Invasion auf der Erde. Auch die gesamte irdische Mythologie: Zentauren und Drachen, Greife und Sphinxen, Medusen und Sirenen usw., taucht auf.

Schließlich werden (c) *Maschinen*, die zu bewußt handelnden Subjekten werden und positiv oder negativ, als Helfer oder Gegenspieler Teil der Sozialwelt sind, in den Themenkreisen Roboter, Androiden und Super-Computer mit überlegener Intelligenz verarbeitet. Isaac ASIMOV skizziert in zahlreichen Romanen und Kurzgeschichten eine positive Symbiose von Menschen und Robotern. Computer, die nach der Weltherrschaft streben, sind ein anderes Extrem, etwa bei D. F. JONES' "Colossus" (1966) oder M. CAIDINs "Der große Computer" (The God Machine, 1968). Dazwischen gibt es auch ganze Roboter-Zivilisationen, Androidenrevolten und Roboter außerirdischen Ursprungs. Super-Computer, von denen die Menschheit aufgrund ihrer Steuerungsleistungen abhängig ist, werden mitunter auch als Mittelpunkt religiöser Kulte hingestellt bzw. das Ich-Erlebnis des Computers führt zur Konsequenz, von den Menschen göttliche Verehrung zu fordern (so etwa in "Der große summende Gott", A fistful of Digits, 1968, von Ch. HODDER).

In religiösen Sinnprovinzen wird die gesamte Wirklichkeit als Ausdruck ihrer subjektivistischen Tiefenstruktur mit wirkenden und erfahrbaren Subjekten bevölkert, mit Göttern, Geistern und Dämonen, mit Engeln und Teufeln, mit Wesenheiten, die gemäß der universalen Projektion anthropomorph denken und handeln. In vielen SF-Phantasiewelten geschieht dasselbe, allerdings mit der charakteristischen Verschiebung: an die Stelle der Gewißheit übersinnlicher Subjekte ist die vielfältige Möglichkeit getreten, daß alles, was Objekt der Welterfahrung ist, auch eine Form intelligenten Lebens darstellen kann.

#### 4.4 Raum und Zeit ohne Grenzen

Die räumliche und zeitliche Struktur der Lebenswelt beinhaltet eine Reihe von Grenzen der Erfahrung, des Handelns und des Wissens, die zu konstitutiven Elementen eines religiösen Wissensvorrates werden, indem hier eine Wirklichkeit konzipiert ist, in der solche Grenzen nicht bestehen. So ist etwa im buddhistischen Konzept des Nirwana die religiöse Transzendenz von Raum und Zeit am konsequentesten formuliert: das *Nirwana ist jenseits von Raum und Zeit* überhaupt, temporal und spatial nicht lokalisierbar.

Die Überwindung von Grenzen räumlicher und zeitlicher Art als Thema der SF ist bereits im Abschnitt "Mensch ohne Grenzen" angeklungen. Hier soll nun systematisch anhand der Analysen der raum-zeitlichen Struktur der Lebenswelt von SCHOTZ und LUCKMANN die Vielfalt an SF-Phantasien zum Thema Raum und Zeit behandelt werden. Folgende Aspekte werden diskutiert:

1. Dimensionen der Raumerfahrung
2. Erweiterungen von Reichweite und Wirkzone
3. Überschreitung der subjektiven Zeit und der Grenzen der Biographie
4. Überschreitung der sozialen Zeit und des Ganges der Geschichte
5. Transzendenz der Struktur der Weltzeit.

#### 4.4.1 Dimensionen der Raumerfahrung

Die *Raumfahrt* ist sicher das bekannteste Motiv der SF und ebenso eines der ältesten: bereits der spätgriechische Philosoph LUKIANOS ließ seinen Helden Ikaromenippos mit den Schwingen von Adler und Geier zum Mond fliegen (s. ALPERS u.a. 1980, S. 58). Im Bestreben, solche "voyages imaginaires" auf den ganzen Kosmos auszudehnen, wurden nahezu alle Grenzen des "natürlichen", lebensweltlichen dreidimensionalen Raumes überschritten. Um überlichtschnelle Raumschiffe und Materie-Transmitter plausibel zu machen, wurde von vielen Autoren ein *multidimensionaler "Hyperspace"* geschaffen, in den man durch technische Hilfsmittel oder durch geistige Kräfte eintritt und so die Entfernungen des "Normalraumes" überbrückt. In diesem Überraum gelten die selbstverständlichen Orientierungsdimensionen der Alltagserfahrung, die Kategorien links - rechts, oben - unten, nah - fern usw. nicht und auch die Zeitstrukturen sind außer Kraft. Dies wird in der Regel als Navigationsproblem abgehandelt, während die Raumschiffe eine "Insel des Normalraumes" darstellen.

Zumeist ist der Überraum so ein bloßes Versatzstück, um eine galaktische Bühne für verschiedene "space operas" aufbauen zu können. Einige Autoren beschäftigen sich jedoch mit der Frage der *Raum- und Welterfahrung* in vier- und mehrdimensionalen Räumen und kommen zur Schlußfolgerung, daß dies alptraumhafte und visionäre Erfahrungen sein müßten, die einen Zustand der völligen Desorientierung zur Folge haben.

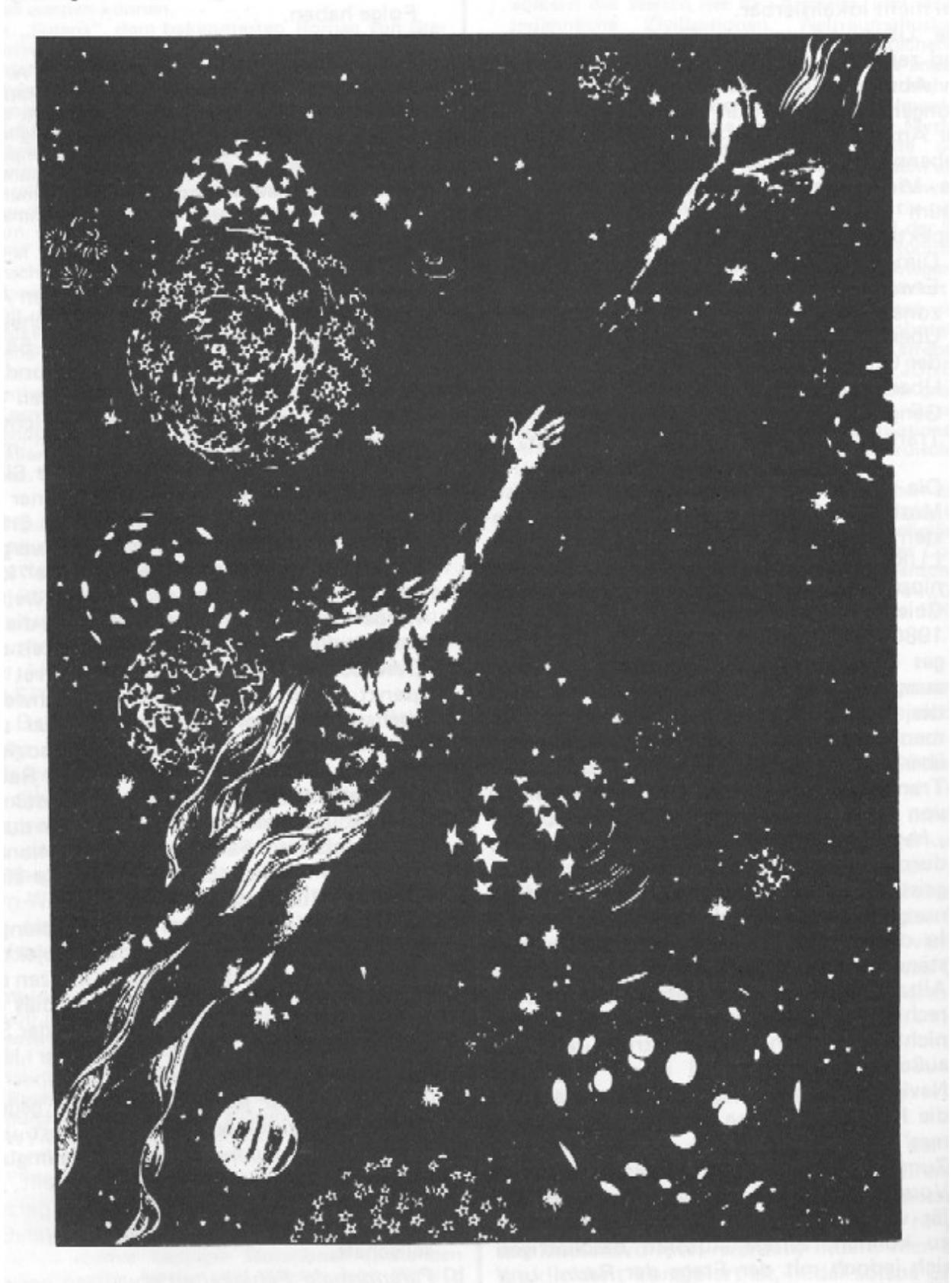
So sind für Gully Foyle, den Helden in A. BESTERS "Rache des Kosmonauten" (The Stars my destination, 1965), als er im Null-Raum beim "jaunten", einem durch geistige Kraft möglichen Sprung zu einem bekannten Koordinatenpunkt im Normalraum, "hängen" bleibt, alle Sinneserfahrungen vertauscht: optische Wahrnehmungen und Entfernungen registriert er als Geschmacksempfindungen, laut ist heiß usw.

#### 4.4.2 Erweiterung von Reichweite und Wirkzone

Bei ihrer Beschreibung der räumlichen Aufsichtung der Lebenswelt unterscheiden SCHÜTZ und LUCKMANN (1975, S. 54ff.) die Welt in aktueller, potentieller und erlangbarer *Reichweite* sowie zwischen primärer und sekundärer *Wirkzone*. Reichweite wie Wirkzone haben Grenzen: mein raum-zeitlicher Standort und meine Sinne begrenzen die Gegenstände in meiner aktuellen Reichweite, die Summe der Erfahrungen und der Wissensvorrat über vergangene "Welten in aktueller Reichweite" konstituiert und begrenzt zugleich die Welt in wiederherstellbarer Reichweite, und die soziale Stellung in einer bestimmten Zeit und Gesellschaft mit ihrem Wissensvorrat begrenzt die Welt in erlangbarer Reichweite, ebenso wie deren Distanz zum Hier und Jetzt in zeitlicher, räumlicher und sozialer Hinsicht. Die innerhalb der Welt der Reichweite abgrenzbare *Wirkzone* (Gegenstände, auf die ich wirken kann) ist primär durch die physischen Fähigkeiten und sekundär durch die Grenzen der Technologie einer Gesellschaft abgesteckt.

Religiöse Vorstellungen und Handlungen transzendierenden alltägliche, subjektive wie soziale und geschichtliche Grenzen der Reichweite und Wirkzone. Genau dies geschieht auch in den Wirklichkeiten der SF-Literatur, und zwar in mehrfacher Hinsicht:

Abbildung 2: Virgil FINLAY: Illustration zur Erzählung "Transgalactic Twins"



Quelle: D. Kyle: A pictorial History of Science Fiction, London 1976, S.50

- a) Ebenso wie der jeweilige Stand der gegenwärtigen Kommunikations-, Transport- und Manipulationstechnik eine Randbedingung für Reichweite und Wirkzone darstellt, erweitern *Zukunftstechnologien* die derzeit aktuellen räumlichen Grenzen unserer Gesellschaft.
- b) *Paranormale Fähigkeiten* erweitern per definitionem Reich- und Wirkzone: Telepathie, Teleportation und Telekinese überschreiten die Grenzen aktueller Reichweite und primärer Wirkzone und sind ein außerordentlich verbreitetes und populäres Thema in der SF-Literatur. ESP-Stories (Extra Sensory Perception) und Psi-Romane greifen dabei häufig die Problematik auf, wie ein Mensch oder eine Gruppe von Menschen mit solchen Fähigkeiten in einer Welt zurechtkommt, in der die Mehrheit der anderen Menschen an die "normalen" Grenzen ihrer Lebenswelt gebunden bleibt.
- c) Ein in diesem Zusammenhang interessantes Grenzgebiet der SF-Verarbeitung von Psi-Fähigkeiten ist das Konzept der *Übernahme einer fremden Psyche* und eines (zeitweilig oder dauernd) anderen Körpers. Ein Telepath, der jederzeit die Welt durch Psyche und Körper eines anderen erleben kann, ist nicht mehr an den unerbittlichen *Nullpunkt seiner Lebenswelt* gebunden: an den eigenen Körper und die eigenen Erfahrungen als Koordinatensystem der Existenz. Gerade diese Themenvariante hat auch explizit religiöse Ausformulierung in religiösem Wissen erfahren: das Konzept der Seelenwanderung etwa, oder die Besessenheit durch Dämonen und Götter.

#### 4.4.3 Überschreitung der subjektiven Zeit und der Grenzen der Biographie

Der *Traum von der Zeitreise* ist ebenfalls ein altes Thema innerhalb SF, das mit H. G. WELLS "Die Zeitmaschine" (Time Machine, 1895) erstmals ausformuliert wurde. Reisen in die Zukunft wie in die Vergangenheit mit technischen Hilfsmitteln sind inzwischen Legion innerhalb des Genres. Zumeist wird dabei eine *linear und zwangsläufig fortschreitende "Weltzeit" vorausgesetzt*, deren kommende oder vergangene Augenblicke als "Jetzt", als erlebbare Gegenwart zugänglich werden.

In dieser Weltzeit ist die *subjektive Zeit*, die innere Dauer des Bewußtseinsstromes eingebettet (vgl. SCHOTZ/LUCKMANN 1975, S. 62 ff.). Ein zentrales Transzendenzerlebnis des Bewußtseins ist das Erlebnis des *Schlafes*, durch den ich subjektiv ~ aus der Dauer der Welt heraustrete und gleichzeitig das Fortschreiten dieser Welt beim Aufwachen erfahre. Es überrascht daher nicht, daß der *lange Schlaf* in eine fernere Zukunft neben der Zeitmaschine eine häufig gewählte Form der Zeitreise darstellt. Varianten des langen Schlafes und des Aufwachens in einer Zukunft, die auf dem Fortschreiten der Weltzeit und den inzwischen stattgefundenen sozialen Veränderungen beruht, sind der *Kälteschlaf*, etwa in Robert HEINLEINs "Tür in die Zukunft" (The Door into Summer, 1957) oder Anders BODESENS "Brunos tiefgekühlte Tage" (Frysepunktet, 1970), oder die *Zeitdilatation bei Raumfahrten*, die auf der Erde ein Vielfaches an Zeit vergehen läßt, während die Astronauten nur wenige Jahre unterwegs sind. Hier ist die alltägliche Verknüpfung von Weltzeit und subjektiver Zeit aufgehoben, und der mit der Lebensdauer eines Menschen verbundene erlebbare Ausschnitt der Weltzeit erweitert. Das unausweichliche Ende der biographischen Zeit, der individuelle Tod, ist hier zwar nicht aufgehoben, aber doch in seiner zeitlichen Bestimmtheit transzendiert.

Die *Zeitmaschine*, die Reisen vorwärts oder rückwärts in die Zeit gestattet, hat darüber hinausgehende Konsequenzen für die subjektive Zeit: sie enthebt einmal vom *Zwang des Wartens* (SCHÜTZ/LUCKMANN 1975, S. 63). Wenn jeder beliebige Zeitpunkt sofort erreichbar ist, ist die Zeitstruktur der Weltzeit nicht mehr auferlegt, sondern subjektiv disponierbar. Damit ist auch die *Zwangsläufigkeit der biographischen Zeit* aufgehoben: eine vergangene Situation ist nicht mehr vergangen und damit unabänderlich, wobei die zum Zeitpunkt der ersten Handlung noch

nicht gemachten Erfahrungen zur Verfügung stehen. Unter Beibehaltung der Logik der Weltzeit -"first things first" -ergeben sich dabei eine Reihe von *Zeitparadoxa*:

Ein Mann reist mit einer Zeitmaschine in die Vergangenheit und tötet seinen Großvater, bevor dieser seinen Vater zeugte, kann also selbst gar nicht geboren sein ("Ancestral Voices" von Nathaniel SCHACHNER, 1933) ... Jemand läßt eine Geschlechtsumwandlung vornehmen, reist in die Vergangenheit, schläft mit sich selbst und zeugt sich selbst (R. HEINLEIN, "Entführung in die Zukunft", All you Zombies, 1959) ...

#### 4.4.4 Überschreitung der sozialen Zeit und des Gangs der Geschichte

Neben der Überschreitung der biographischen Zeit eröffnet das Konzept der Zeitreise in die Vergangenheit und des Eingriffs in die damalige Situation auch die Möglichkeit, den in der Weltzeit unabänderlichen Gang der Geschichte aufzuheben und zu ändern. Gerade in letzter Zeit ist diese Thematik, die Reise in die Vergangenheit zum Zwecke der Geschichtsänderung, ein beliebtes SF-Thema geworden. Meist wollen Verbrecher für ihre Zwecke die Geschichte ändern, oder ein Zeitreisender verursacht unabsichtlich einen Eingriff, der große Auswirkungen auf den Gang der Geschichte hat. Für die Konstanz der Geschichte sorgt dann meistens eine Zeitpolizei. Daß eine solche Zeitkontrolle, einmal eingeführt, das Ende sozialen Wandels und der Geschichte bedeutet, hat Isaac ASIMOV in seinem Roman "Das Ende der Ewigkeit" (The End of Eternity, 1955) zu verarbeiten versucht:

Andrew Harlan, Zeittechniker, gehört zum exklusiven Kreis der Menschen, die die Zeit beherrschen, um durch Korrekturen Ungerechtigkeit und Leid aus der Geschichte der Menschheit zu verbannen und eine ideale Gesellschaft auf ewig zu sichern. Das Mädchen Noys, Zeitagentin aus einer fernen Zukunft, zeigt ihm die Konsequenzen der totalen Zeitkontrolle; "Wir lernten die Realität betrachten und fanden den Grundzustand ... Wir fanden auch die Veränderung die ihn zerstörten ... Es war die Errichtung der Ewigkeit selbst - die bloße Tatsache ihrer Existenz. Jedes System, das es den Menschen erlaubt, sich ihre Zukunft nach eigenem Ermessen ...zu gestalten, wird im Sicherheitsdenken und in Mittelmäßigkeit enden ..." Gemeinsam mit Noys vernichtet Harlan die Zeitkontrolle und öffnet so die Möglichkeit zu geschichtlicher Weiterentwicklung der Menschheit.

Die Überlegung, daß der Gang der menschlichen Geschichte von bestimmten Ereignissen abhängt, bei deren anderem Verlauf auch eine andere Geschichte resultiert, hat auch zu einer Fülle von SF-Erzählungen geführt, die auszuloten versuchen, welcher Geschichtsverlauf und welche Gesellschaft es gäbe, wenn z.B.:

- Hitler den 2. Weltkrieg gewonnen hätte (Ph. K. DICK, "Das Orakel vom Berge" , The Man in the High Castle, 1963)
- die spanische Armada die englische Flotte besiegt hätte ("Die folgenschwere Ermordung Majestät Elisabeth I.", Pavane, 1968, von Keith ROBERTS)
- der Süden den amerikanischen Bürgerkrieg gewonnen hätte (Ward MOORE, "Der große Süden", Bring the Jubilee, 1955).

Letzte Konsequenz ist schließlich, daß jedes kleinere oder größere Ereignis einen mehr oder weniger anderen Geschichtsverlauf impliziert, und daß es unendlich viele Variationen geschichtlicher Entwicklung gibt, die als Paralleluniversen sich mit jedem geschichtsträchtigen Knotenpunkt immer wieder entfalten. Alle denkbaren Zustände von Gesellschaft und Geschichte existieren so parallel und können in Übergängen, *die quer* zum Fortgang der Weltzeit liegen, erreicht werden (so z.B. bei Brian W. ALDISS, "Bericht über Probabilität A", Report on Probability A, 1968, oder Bob SHAW, "Die Zweizeitmenschen", The Two Timers, 1968).

#### 4.4.5 Transzendenz der Struktur der Weltzeit

Bisher war die linear und unabänderlich fortschreitende Weltzeit, auf deren Folie subjektive und soziale Konsequenzen durch Zeitreise und Parallelwelten zwar überwindbar werden, die letzte Grenze auch für die Phantasie der SF-Autoren. Es gibt jedoch einige wenige SF-Arbeiten, die auch diese lineare, progressive, gleichmäßige Weltzeit transzendieren:

- a) Die *Linearität* der Weltzeit wird in *Zeitschleifen* aufgehoben, wo zyklisch *derselbe* Augenblick und damit die identische Abfolge von Ereignissen bis zu diesem Augenblick immer wiederkehrt. W. JESCHKE läßt z.B. in seiner Erzählung "Der Riß im Berg" (1970) einen Mann seinen Tod immer wieder erleben. Die Transzendenzrelation Weltzeit - subjektiveZeit ist damit vertauscht: nur mehr das Bewußtsein registriert lineare Abfolgen von Ereignissen.
- b) Der *progressive Charakter* der Weltzeit wird außer Kraft gesetzt, indem Welten, in denen die Zeit rückwärts läuft, konzipiert werden. In Philip K. DICKs "Die Zeit läuft zurück" (Counter-Clock World, 1967) werden die Toten wieder lebendig, und die Alten wieder jung. In John BRUNNERS "Am falschen Ende der Zeit" (The Wrong End of Time, 1971) kommt eine fremde Rasse vor, die gegen den menschlichen Zeitablauf lebt, sodaß die erste Begegnung mit den Menschen für sie die letzte ist, was zu amüsanten Verständigungsproblemen führt.
- c) Schließlich werden auch Welten entworfen, in denen beschleunigte und verlangsamte Zeitstrukturen einander abwechseln, oder wo die Zeit überhaupt stillsteht, und damit die *Gleichmäßigkeit* des Gangs der Zeit aufgehoben.

Religiöse Vorstellungen verlegen die Aufhebung lebensweltlich auferlegter Grenzen des Raums und der Zeit zumeist in göttliche Wesenheiten mit unbegrenzten Fähigkeiten oder subjektiv-ekstatisch erreichbare andere Wirklichkeiten des Denkens und Erlebens. Die hier analysierte Verarbeitung der Raum-Zeit-Thematik in der SF-Literatur zeigt m.E. nochmals deutlich, daß die reflektierte Behandlung solcher Grenzerfahrungen durch die SF-Autoren ein inhaltlicher Kern ist, der religiöse Vorstellungen und SF an denselben lebensweltlichen Wurzeln ansiedelt.

Der im Regelfall entschiedene Unterschied zwischen religiöser Sinnstiftung und der Lektüre Von SF: verbindliche Möglichkeit statt verbindlicher Gewißheit, verschwindet unter bestimmten Umständen auch noch. Nämlich dann, wenn die Plausibilität Von SF-Vorstellungen sozial abgestützt wird und sich mit charismatischen Persönlichkeiten verbindet. Darauf sei abschließend eingegangen.

## 5 SF-Phantasien als Grundlage religiöser Sinnstiftung: Gewißheit statt Möglichkeit

Die Abstützung religiösen Wissens in Sozialformen der Gemeinschaftsbildung, die Plausibilität und Tradierung ermöglichen, einerseits, und die pragmatische Verknüpfung mit Alltagserfahrungen und Alltagswissen andererseits sind die Grundlagen lebensweltlicher religiöser Sinnstiftung, die zusammen mit den Themenkreisen und inhaltlichen Bezugspunkten dieses Wissens eine Religion konstituieren (vgl. MÖRTH 1978). Daß in der formalen Struktur (Errichtung einer anderen, phantastischen Wirklichkeit), dem Selbstverständnis als Weltbilder vermittelnde Literatur und den behandelten Themenkreisen Parallelen zwischen traditoneller Religion und der SF-Literatur bestehen, habe ich oben zu zeigen versucht. Nun geht es darum, aufzuweisen, daß unter bestimmten Voraussetzungen die phantastische Welt der SF jene soziale und pragmatische Verankerung in der Lebenswelt erhält, die ihr eine genuin religiöse Qualität verleiht. Ausgangspunkt dieser pragmatisch-kultischen Verankerung waren zunächst vor allem SF-Fan-Clubs. Die Entfal-

tung und Erweiterung der Grundthemen der SF wurde wie in keiner anderen Literaturgattung nicht nur Von der Phantasie der Autoren und inner-literarischen Entwicklungen geprägt, sondern auch durch einen intensiven Diskussionsprozeß zwischen Autoren und Leserschaft, der rund um die zahlreichen *SF-Magazine* der Zwischenkriegszeit in den USA und England begann und sich sehr bald in *SF-Fan-Clubs* organisierte, aus denen dann wieder zahlreiche SF-Autoren hervorgingen (siehe dazu ausführlich KYLE 1976, S.132ff.).

Die Bedürfnisse der Leserschaft nach Unterhaltung und Sinnstiftung flossen So in einem kontinuierlichen feed-back-Prozeß in das Genre ein und gaben ihm eine soziale Verankerung, die die Grundlage auch religiös-kultischer Plausibilität werden sollte.

Indem die Wirklichkeiten von SF-Autoren ernst genommen werden, jeder denkbare, phantastische Entwurf als Möglichkeit diskutiert wird, Ideen zu anderen Weltentwürfen entwickelt werden, wird gleichzeitig das gesellschaftlich und alltäglich zuhandene Wissen, die erfah- und erlebbare Sozial- und Lebenswelt als "paramount reality" abgeschwächt zu einer Möglichkeit der Existenz neben anderen. Eine in der Diskussion von Fan-Clubs abgestützte Vielfalt an SF-Weltentwürfen läßt die "These von der Möglichkeit des ganz Anderen" (ADORNO) zur quasi alltäglichen Plausibilität gelangen. Die in die Zukunft projizierten Alternativen zur Gegenwart erhalten so auch im Hier und Jetzt eine Wahrscheinlichkeit, die von Null verschieden ist: es könnte doch intelligentes Leben auf dem Mars geben, die Zeitreise könnte doch jederzeit erfunden werden, UFO's könnten doch jederzeit auf der Erde landen ...

Aus dieser kommunikativ in SF-Fan-Clubs hergestellten Plausibilität von SF-Vorstellungen entstanden nun einige SF-Religionen, von denen als Beispiel kurz die *Scientology-Church* und verschiedene *UFO-Kulte* angesprochen werden sollen.

## 5.1 Die Scientology-Church

Die Scientology-Church hat heute ca. 6 Millionen Mitglieder (s. ALPERS u.a. 1980, S. 381) und wurde vom ehemaligen SF-Autor Lafayette Ronald HUBBARD durch eine Veröffentlichung in einer SF-Zeitschrift 1950 ins Leben gerufen. Sie ist - vor allem im englischsprachigen Raum - heute über die ganze Erde verbreitet. Kernstück der Lehre HUBBARDS ist der Glaube, daß sich in jedem Menschen sog. "Thetanen", allmächtige, unzerstörbare Wesen, verbergen, die bei dessen Tod in einen neuen Körper schlüpfen. Die Erfahrungen aller früheren Existenzen sind ebenso wie die Erfahrungen des derzeitigen Lebens als "Engramme" im "reaktiven Geist" unbewußt gespeichert. Diese Engramme können durch scientologische "Auditionssitzungen" bewußt gemacht und damit gelöscht werden. Gelingt dies, kann zunächst der Zustand eines "Clear" erreicht werden, in dem ein Mensch seine sonst durch Engramme gehemmten geistigen Fähigkeiten voll entfalten kann. In weiterer Folge kann aber auch der göttliche Thetan in jedem Menschen zum Bewußtsein seiner selbst gebracht werden. Der Mensch wird dann zum "Thetan in Action". Allerdings ist schon der Weg zur Löschung aller Engramme des derzeitigen Lebens schwierig, und viele teure Auditionssitzungen und Kurse sind dazu notwendig. Die Stufe des "Thetan in Action" wurde bis her innerhalb der Scientology-Church aber noch von niemandem erreicht.

Die Scientology leistet damit genuin religiöse Sinnstiftung in der Lebenswelt ihrer Anhänger, indem auf der Basis von innerhalb der Science Fiction als Literaturgattung entwickelten Vorstellungen konkrete Handlungsanweisungen und Techniken angeboten werden, die eine Überwindung von Grenzen und Lebensproblemen bereits im Hier und Jetzt verheißen. Sie hat ein geschlossenes Sinnsystem ausgebildet, dessen Gültigkeit für seine Anhänger als Gewißheit feststeht und alle transzendenten Aspekte in deren Lebenswelt abdeckt und kohärent verarbeitet. Sie

beginnt liturgische Formen zu entwickeln, in denen die Grundvorstellungen rituell verfestigt werden.

## 5.2 UFO-Kulte

Während die Scientology ein kosmisch entgrenztes Leben durch göttliche Thetanen in jedem Menschen verheißt, gibt es eine Reihe von Gruppen und Bewegungen, für die die Existenz außerirdischer Zivilisationen und ihrer die Erde besuchenden oder kontrollierenden Raumschiffe zur unumstößlichen, konkreten Gewißheit geworden ist. Rettung nicht primär für den einzelnen Menschen, sondern für die ganze Menschheit ist so aus dem Kosmos zu erwarten. Die kosmische Botschaft des Heils wird jedoch nur auserwählten Kontaktpersonen anvertraut, die sie weitergeben und so zum charismatischen Mittelpunkt von Kulturen werden. Außerirdische Zivilisationen und ihre Sendboten, die UFO's, als mythische Projektion des kollektiv Unbewußten hat bereits C. G. JUNG (1958) erforscht (S. 50.). Er deutet die UFO-Gläubigkeit als archetypischen Ausdruck der Angst vor der Zerstörung der Erde und der Hoffnung auf baldige kollektive Erlösung der Geschichte. In der Tat häuften sich Berichte über Kontakte und Botschaften, die zum Frieden aufrufen, in den 50er Jahren, als der Kalte Krieg einem ersten Höhepunkt entgegenstrebte und die Gefahr atomarer Vernichtung erstmals weltweit bewußt wurde.

Es gibt seit den 60er Jahren in den USA Kongresse, bei denen sich Kontaktpersonen treffen, und eine gemeinsame Organisation (die "Amalgamated Flying Saucer Clubs of America, Inc."), deren Präsident regelmäßig bei den amerikanischen Präsidentenwahlen kandidiert (s. Abb. 3). Die Plausibilität der Vorstellungen über außerirdische Zivilisationen, die Kontakte zur Erde suchen bzw. z. T. schon seit Jahrtausenden haben (vgl. die Bücher Erich von DÄNIKENs) wurde nicht nur durch die bereits verbreitete Beschäftigung mit SF- Themen und Diskussionen in SF-Fan-Clubs abgestützt, sondern auch durch *spiritistische Vorstellungen* und Zirkel. Spiritistische Medien erhielten immer häufiger nicht nur Kontakt mit Geistern von Verstorbenen, sondern auch mit außerirdischen Wesenheiten und Zivilisationen.

Rund um eine charismatische Kontaktperson entsteht so ein vollständiges religiöses Sinnsystem, mit philosophischen Deutungen der Geschichte des Menschen und anderer Religionen bis hin zu Ritualen und Handlungsanweisungen für die Rettung der Erde. Das soll nun anhand der größten und bestorganisierten Bewegungen im Bereich der UFO-Kulte, der *Aetherius-Society*, die im gesamten englischsprachigen Raum verbreitet ist und an die 50.000 Mitglieder haben dürfte (s. EV ANS 1976, S. 172) skizziert werden.

Erste und einzige Kontaktperson auf der Erde ist George KING, der im März 1954 erstmals eine Stimme vernahm, die ihn als Botschafter der Erde im interplanetarischen Parlament auserwählte (s. EVANS 1976, S. 171 ff.). Repräsentant dieses Gremiums, das auf dem Saturn tagt, und Mentor für George KING ist "Meister Aetherius", Mitglied der sehr fortgeschrittenen Zivilisation auf der Venus. KING sei als erster irdischer Kanal ausersehen und so Bindeglied zwischen den Zivilisationen des Sonnensystems und des ganzen Kosmos einerseits und der Menschheit, um dieser ihre kosmische Verantwortung zu vermitteln. Die Kontakte mit Aetherius und anderen Außerirdischen (z.B. mit "Mars, Sektor 6") finden bei Versammlungen statt, wo KING als Sprachrohr für Mitteilungen aller Art auftritt. Diese Mitteilungen werden auch in einer Zeitschrift veröffentlicht, die den Titel "Cosmic Voice" trägt. Neben Aetherius gibt es auf der Venus auch andere Meister, zu denen alle große Religionsstifter, wie Buddha, Rama-Krishna, aber auch Jesus zählen. Das Bild des Universums, das sich aus den durch KING verkündeten Botschaften abzeichnet, ist das eines Schlachtfelds des von Gut und Böse in Gestalt von widerstreitenden Zivilisationen, die in Raumschiffen und durch Teleportation durchs Universum ziehen. Böse Mächte versuchen immer wieder, die Erde zu vernichten, und nur der Kampf der Zivilisationen des Sonnen-

systems gegen diese hat den Untergang bisher verhindert. Denn die geistige Kraft der irdischen Zivilisation, auf die es ankommt, ist zu gering für Widerstand.

Abbildung 3:

## **„Prophet“ will neue Welt schaffen Er kündigt „Himmel auf Erden“ an**

**WASHINGTON.** Allen Michael, Parteichef der in Kalifornien ansässigen „Synthese-Partei“, wurde von Außerirdischen zur Errichtung eines Paradieses auf Erden auserkoren. Das sagt zumindest der moderne Prophet, der im nächsten Jahr zum zweiten Mal bei den US-Präsidentenwahlen kandidieren will.

Allen Michael habe die Umrisse seines Planes für eine neue Weltordnung von außerirdischen Intelligenzen während einer Reise entlang eines Lichtstrahls in den Weltraum an Bord einer fliegenden Untertasse diktiert bekommen, behauptet ein Pressesprecher der Partei.

Die neue Welt, die der Amerikaner schaffen will, gleicht einem Utopia im Sinne des christlichen Urkommunismus. In seiner neuen Weltordnung droht kein dritter Weltkrieg, gibt es keine langweilige Arbeit mehr, keine Rüstungsindustrie, keine Steuern und Zinsen, nur noch eine welt einheitliche Währung.

Fragen nach so irdischen Problemen wie Haushaltsdefiziten, Verbrechensbekämpfung oder sozialen Unruhen wischt der Auserwählte souverän beiseite: „Das interessiert uns nicht. Das sind Bestandteile der alten Weltordnung, die abstirbt und abtreten muß.“

Seine Pläne für eine neue, glückliche Welt, einen „Himmel auf Erden“, brachten den jetzt 68jährigen Autor und Künstler Michael schon 1980 dazu, für das Präsidentenamt in den USA und zwei Jahre später für das Amt des Gouverneurs in Kalifornien zu kandidieren. Beide Male allerdings mit minimalem Echo. Dennoch bringen Michaels

Jünger und Parteimitglieder, die zum Teil in einer Art Kommune im kalifornischen Stockton bei San Francisco mit ihm zusammenleben, genügend Zeit und Geld auf, um zwischen Washington und der Westküste zu pendeln und die Werbetrommel für den „Meister“ zu rühren.

Der in Iowa geborene ehemalige Grafiker behauptet, schon vor nahezu drei Jahrzehnten von den Außerirdischen – die er als Engel ohne Flügel beschreibt – kontaktiert worden zu sein. Seitdem treiben sie ihn an, unsere Weltordnung umzustürzen und eine neue zu schaffen. Deshalb fordert Allen Michael zu einem weltweiten Warn- und Käuferstreik auf, bei dem nur noch die lebenswichtigen Dienste aufrechterhalten werden sollen.

In seiner „neuen Welt“ werden dann alle Industrien zu einer einzigen Firma zusammengeschlossen, die die höchstentwickelten Technologien zum Nutzen der gesamten Menschheit einsetzt. Die Weltbevölkerung wird es dann gut haben: Jeder Mensch wird dann jeweils 30 Tage im Rahmen seiner Fähigkeiten zum Wohl aller arbeiten und kann dann 30 Tage alle möglichen Freizeiteinrichtungen, Hotels und Verkehrsmittel kostenlos genießen, verspricht Allen Michael.

*Meldung aus den „Oberösterreichischen Nachrichten“ vom 11. 7. 1983*

Allerdings können die Mitglieder der Aetherius-Gesellschaft durch einen sog. *„spiritual push“* die Meister der Venus und des Mars im Kampf unterstützen. Dieser Geist-Schub vermehrt die universale Lebenskraft, das *„Prana“*, und stärkt die Widerstandskraft der Erde. Durch Meditation und Exerzitien kann eine Gruppe von Menschen einen solchen Schub erzeugen, der immer wieder in den Schlachten um die Erde den Ausschlag zugunsten der Mächte des Guten gegeben hat. Mitglieder der Aetherius Society werden daher immer wieder durch George KING an die verschiedensten Orte der Erde gerufen, um mit spiritual pushes in die Kämpfe einzugreifen. Spektakulärste Aktivität war die *Operation Starlight* (1959 -1961), bei der George KING und seine Anhänger bestimmte heilige Berge auf der ganzen Welt erklommen, um sie mit geistiger Kraft aufzuladen. Diese Berge sind inzwischen Wallfahrtsstätten geworden, die immer wieder *„aufgeladen“* werden. Weitere Operationen waren *„Bluewater“*, bei der *„Prana-Batterien“* per Schiff hin und her bewegt wurden, und *„Sunbeam“*, wo die *„Kraft der aufgehenden Sonne“* weltweit genutzt wurde.

George KING hat so eine kosmische Phantasie von hoher Konsistenz auf dem durch SF- Spekulationen gelockerten Boden errichtet, die sinnstiftende Elemente für die Interpretation der Sozialwelt und Geschichte ebenso enthält, wie für individuelles Handeln. Individuelle wie kollektive Stärkung der geistigen Kraft, des Prana, wird zur zentralen Aufgabe und vermag angesichts der Zukunftsangst und des Bewußtseins, auf diese Zukunft keinen Einfluß mehr zu haben, diese bedrohliche Transzendenzerfahrung zu verarbeiten.

## 6 Schlußbemerkung

Abschließend kann gesagt werden, daß in der SF-Literatur die Gültigkeit alltäglichen Wissens und die alltäglichen Strukturen der Lebenswelt in unterhaltsam-phantastischen Spekulationen in Frage gestellt werden, und daß die Attraktivität und Popularität des Genres in der Verarbeitung bestimmter *transzendenter Bereiche* von Lebenswelt und Wissen begründet ist. Science Fiction bewahrt so einen Horizont des Möglichen, erhält die "Possibilität" (LUHMANN) anderer Wirklichkeitskonstruktionen, die als Phantasiewelt ohne Grenzen präsentiert werden. Damit sind auch Voraussetzungen geschaffen, solche Phantasiewelten als charismatische Erfahrungen, mit unwiderlegbarer Gültigkeit und Gewißheit versehen, innerhalb einer Gruppe anzuerkennen und pragmatisch in der Lebenswelt zu verankern.

## 7 Literatur

### 7.1 Wissenschaftliche Literatur

ADORNO, Th. W., Negative Dialektik, Frankfurt/M. 1966.

ALPERS, H. J.; R. M. FUCHS; G. HAHN; W. JESCHKE: Lexikon der Science-Fiction-Literatur, 2 Bde., München 1980.

BARMEYER, E. (Hrsg.): Science Fiction. Theorie und Geschichte, München 1972.

BERGER, P. L.: Der Zwang zur Häresie. Religion in der pluralistischen Gesellschaft, Frankfurt/M. 1980.

DUX, G.: Ursprung, Funktion und Gehalt der Religion, in: Internat. Jahrbuch f. Religionssoziologie, Bd. 8, Köln 1973, S. 7 -67.

DUX, G.: Die Logik der Weltbilder. Sinnstrukturen im Wandel der Geschichte, Frankfurt/M. 1982.

EVANS, Ch.: Kulte des Irrationalen. Sekten, Schwindler, Seelenfänger, Reinbek b. Hamburg 1976.

FREUD, S.: Gesammelte Werke, London 1948 ff., darin besonders: "Der Dichter und das Phantasieren" (1908), GW Bd. VII, S. 211 -232, und "Das Unheimliche" (1919), GW Bd. XII, 5.227 -268.

JUNG, C. G.: Psychologie und Dichtung, in: Welt der Psyche, München 1965, 5.29 -54.

JUNG, C. G.: Ein moderner Mythos. Von Dingen, die am Himmel gesehen werden, Zürich 1958.

KRVSMANSKI, H. J.: Die utopische Methode. Eine literatur- und wissenssoziologische Untersuchung deutscher utopischer Romane des 20. Jahrhunderts, Köln/Opladen 1963.

KRVSMANSKI, H. J.: Die Eigenart des utopischen Romans, in: BARMAYER, E. (Hrsg.), a.a.O., S. 47-56.

KYLE, D.: A Pictorial History of Science Fiction, London 1976.

LUCKMANN, Th.: The Invisible Religion. The Transformation of Symbols in Industrial Society, New York 1967.

LUCKMANN, Th., Lebenswelt und Gesellschaft. Grundstrukturen und geschichtliche Wandlungen, Paderborn 1980.

- LUCKMANN, Th.: Über die Grenzen der Sozialwelt, in: LUCKMANN, Th., a.a.O. 1980.
- LUCKMANN, Th.: Der Mythos der Säkularisierung, in: LUCKMANN, Th., a.a.O. 1980.
- LUHMANN, N.: Funktion der Religion, Frankfurt/ M. 1977.
- MANNHEIM, K., Ideologie und Utopie, Frankfurt/M. 1952 (3. Aufl.).
- MÖRTH, I.: Die gesellschaftliche Wirklichkeit von Religion. Grundlegung einer allgemeinen Religions-  
theorie, Stuttgart 1978.
- MÖRTH, I.: Religiöse Sinnstiftung und gesellschaftliches Bewußtsein, in: ÖZS,4. Jg., 1979/1, S. 16 - 30.
- RENARD, J. B.: Religion, Science Fiction et Extraterrestres. De la littérature à la croyance, in: Archives  
des Sciences Sociales des Religions, Jg. 50 (1980), 5.143-164.
- SCHEIDT, J. v.: Descensus ad inferos. Tiefenpsychologische Aspekte der Science Fiction, in: BAR-  
MEYER, E. (Hrsg.), a.a.O., S. 133 -162.
- SCHÜTZ, A., Th. LUCKMANN, Strukturen der Lebenswelt, Neuwied und Berlin 1975.
- SUERBAUM, U.; R. BROICH; R. BORGEMEIER: Science Fiction. Theorie und Geschichte. Themen  
und Typen, Stuttgart 1981.

## 7.2 Im Text erwähnte Werke der SF-Literatur

- ALDISS, Brian W.: Report on Probability A, Sphere Science Fiction, London 1969.
- ASIMOV, Isaac: Das Ende der Ewigkeit (am. 1955), Heyne-SF 3088.
- ASIMOV, Isaac: Ich, der Robot (am. 1950), Düsseldorf 1952.
- BESTER, Alfred: Die Rache des Kosmonauten (am. 1965), Heyne-SF 3051.
- BLISH, James: Im Zeichen des Blitzes (am. 1961 ), Goldmann-SF 044.
- BLUMRICH, Josef F.: The Spaceships of Ezekiel (dt. 1973), Bantam Books, New York 1974.
- BODELSEN, Anders: Brunos tiefgekühlte Tage (dän. 1970), Marion von Schröder Verlag, Düsseldorf  
1974.
- BROWN, Frederic: Arena (am. 1944), in: Science Fiction Stories Bd. 22, Ullstein-Verlag.
- BRUNNER, John K.: The Wrong End of Time. Ballantine Books, New York 1971.
- CAIDIN, Michael: Der große Computer (am. 1968), Heyne-SF 3163/64.
- CLARKE, Arthur C.: Die letzte Generation (engl. 1956), Goldmann-SF 070.
- CLIFTON, Marc: Der Berg aus Quarz (am. 1960), Goldmann-SF 018.
- DICK, Philip K.: Ubik, Deli Publishing Co, New York 1970.
- DICK, Philip K.: Das Orakel vom Berge (am. 1963), König-Taschenbuch 34, München 1973.
- DICK, Philip K.: Die Zeit läuft zurück (am. 1967), Goldmann-SF 0248.
- FARME R, Philip J.: Die Welt der tausend Ebenen (am. 1965), Knaur SF 5766.
- HEINLEIN, Robert A.: Ein Mann in einer fremden Welt (am. 1961 ), Heyne-SF 3170- 72.
- HEINLEIN, Robert A.: Tür in die Zukunft (am. 1957), Goldmann-SF 048.
- HEINLEIN, Robert A.: Entführung in die Zukunft (am. 1959), im gleichnamigen Sammelband, Heyne-SF  
3229.
- HODDER-WILLIAMS, J. Christopher: Der große summende Gott (engl. 1968), Marion v. Schröder-  
Verlag, Düsseldorf 1969.
- HOWARD, Robert E., Almuric (am. 1971 ), Heyne- SF 3363.

- HOWARD, Robert E.: Conan-Zyklus, 9 Bde. Heyne- SF 3202, 3206, 3210, 3236, 3245, 3258, 3263, 3275.
- HOYLE, Fred: Die schwarze Wolke (engl. 1957), Kiepenheuer & Witsch, Köln 1958.
- JESCHKE, Wolfgang: Der Riß im Berg, in: Der Zeiter, Lichtenberg-Verlag, München 1970.
- JONES, Dennis F.: Colossus (engl. 1966), Goldmann- SF094.
- LANIE R, Sterling E., Hieros Reise (am. 1973), Heyne-SF 3425.
- LeGUIN, Ursula K.: Die Geißel des Himmels (am. 1971 ), Heyne-SF 3873.
- LEM, Stanislaw: Eden (poln. 1959), dtv-Phantastica 1853.
- LEM, Stanislaw: Der Unbesiegbare (poln. 1964), Universitas Verlag, Berlin 1969.
- McDONALD, John D.: Planet der Träumer (am. 1951 ), Heyne-SF 3166.
- MOORCOCK, Michael: I.N.R.I. oder die Reise mit der Zeitmaschine (am. 1968), Heyne-SF 3399
- MOORE, Ward: Der große Süden (am. 1955), Heyne- SF 3760.
- ROBERTS, Keith: Die folgenschwere Ermordung Ihrer Majestät Elisabeth I. (engl. 1980), Heyne-SF 3527.
- RUSSELL, Eric F.: Agenten der Venus (am. 1953), Heyne-SF 3182.
- SCHACHNER, Nathaniel: Ancestral Voices, in: Wonder Stories 12/1933 (hg. von Hugo Gernsback).
- SHAW Bob: Die Zweizeitmenschen (engl. 1968), Goldmann-SF 0128.
- SHECKLEY, Robert: Keep your Shape, in: The Penguin Science Fiction Omnibus, Harmondsworth 1973.
- STAPLEDON, Olaf: Der Sternenmacher (engl.1937), Heyne-SF-Classics 3706.
- STRUGAZKY, Arkadi und Boris: Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein (russ. 1964), Heyne-SF 3318.
- TOLKIEN, John R. R.: Der Herr der Ringe, 3 Bde., E. Klett-Verlag, Stuttgart 1970.
- VONNEGUT, Kurt R.: Cats Cradle, Penguin Books, Harmondsworth 1973.
- WELLS, George H.: The Time Machine (zuerst 1895), Penguin Books, Harmondsworth 1966.
- WYNDHAM, John: Die Triffids (engl. 1951 ), Heyne- SF 3134.
- WYNDHAM, John: Wem gehört die Erde (engl. 1955), Goldmann-SF 015.

**Abkürzungen:**

- Goldmann-SF: Goldmanns Weltraum-Taschenbücher , Verlag Wilhelm Goldmann, München 1962 ff.
- Heyne-SF: Heyne- Taschenbuch-Serien: Science Fiction, Science Fiction Classics and Fantasy, Verlag W. Heyne, München 1960 ff .
- Knaur-SF: Droemersch Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München 1978 ff.
- dtv-phantastica: Deutscher Taschenbuch Verlag, München 1974 ff .