

Die Science in „Perry Rhodan“: Kosmologie, Naturwissenschaft und Technik

Thomas R. P. Mielke, Autor und Mitiniator der „Teranauten“, bemerkte einmal, es gehe in SF-Heftromanen um zwei Dinge: um galaktohistorische Zusammenhänge und um die 500 000 Schrauben eines Raumschiffs.

In der Rhodan-Serie wurden im Laufe der Zeit alle denkbaren Science Fiction - Themen abgehandelt - vom klassischen überlichtschnellen Weltraumflug bis zu Abenteuern im Cyberspace. Im Folgenden wird versucht, Querverbindungen zwischen realen naturwissenschaft-technischen Erkenntnissen und der Science Fiction im Allgemeinen und Perry Rhodan im Besonderen zu schlagen. Auch wenn pseudowissenschaftliche Spekulationen nicht überbewertet werden sollten - die „Science“ ist für die Science Fiction die unverzichtbare Bühne, auf der die Helden ihre phantastischen Abenteuer in der Zukunft und/oder im Weltraum erleben.

Die Science Fiction beschäftigt sich mit Träumen und Ängsten, die sich aus der Weiterentwicklung der Naturwissenschaften und deren Anwendungen in der Technik ergeben. Jahrtausendlang war der Mensch dem Boden verhaftet, was lag da näher als der Wunsch zu fliegen, wie es die Vögel taten. Die Sage von Ikarus und Dädalus zeugt von diesem Traum. Nachdem die glitzernden Punkte am Nachthimmel als Planeten und Sterne identifiziert waren, wandten sich Sehnsüchte und Phantasie der Menschen fremden Sternennräumen zu. Und warum sollten einige dieser Welten am Firmament nicht auch Leben tragen, welches vielleicht höher entwickelt war als dasjenige auf der Erde? Aber schon meldete sich die tiefverwurzelte Furcht vor allem Fremden: was wäre, wenn diese Wesen der Menschheit nicht wohlgesonnen waren und die Erde erobern wollten? Die Horrorvision von schleimtriefenden Monstern, die die Erdenmenschen mit Laserpistolen auszulöschen versuchten, war geboren. Aus einzelnen Welten, die intelligentes Leben trugen, wurden bald ganze Sternreiche, welche die Galaxis umspannten; in Einzelfällen gar das ganze Universum oder andere Dimensionen.

Vom Traum der Beherrschung des (Welt-) Raums war es nur ein kleiner Schritt bis zur Vorstellung von der Beherrschung der Zeit. So reisten die Helden mit Zeitmaschinen in die Vergangenheit zu ägyptischen Pyramidenbauern und Pharaonen, römischen Feldherren, mittelalterlichen Rittern und Mönchen oder wurden Zeugen des Dreissigjährigen Krieges.

Natürlich erschien auch die Zukunft verlockend. Aber die Zukunft war unbekannt, und das Unbekannte erzeugt oft Ängste. Würde man bei einer solchen Zeitreise vielleicht eine verstrahlte und unbewohnte Erde vorfinden? Angesichts der Entwicklung von Atom- und Wasserstoffbomben war dies so unwahrscheinlich nicht, und manche SF-Autoren erfanden immer neue

Varianten des Untergangs. Riesige Meteoriten aus dem Weltall, gewaltige Erdbeben, eine neue Eiszeit oder die Zerstörungswut des Menschen drohten, aus dem fruchtbaren blauen Planeten eine Einöde zu machen.

Aber nicht nur der Todestrieb, auch das „Prinzip Hoffnung“ bestimmt den Menschen, und statt eines globalen Desasters war in der Zukunft auch das Paradies auf Erden möglich. Und was lag näher, als dieses Paradies mit technischen Wundermitteln zu realisieren? Roboter befreiten die Menschen von der Fron körperlicher Arbeit, aber so ganz vertraute man den Blechkumpels nicht, wie die vielen Erzählungen von sich verselbständigenden und aufständischen Maschinen beweisen. „Elektronengehirne“ und Computer übernahmen stumpfsinnige geistige Arbeiten, allerdings drohte auch die Gefahr, daß die denkenden Maschinen zu schlau wurden und die Menschheit unterjochten.

In den architektonisch eleganten Städten der Zukunft wurden Verkehrsprobleme durch Schwebebahnen und Gleiter gelöst; in Urwäldern, Wüsten und unter den Meeren entstanden Siedlungen, um dem Problem der Überbevölkerung Herr zu werden. Fortschrittliche Anbaumethoden und eine perfektionierte Medizin sorgten dafür, daß Hunger, Durst und Krankheiten in diesem paradiesischen Utopia Fremdworte waren. Aber wie rasch konnte ein solches Paradies zur Hölle werden, wenn der „Große Bruder“ erschien und der Mensch zum Sklaven des Staates, der Konzerne oder Computernetze wurde.

Nicht nur das Schicksal der Gesellschaft, auch das des Individuums barg phantastische Perspektiven. Infantile Machtphantasien der Autoren ließen kraftstrotzende Supermänner entstehen, und Normalbürger konnten plötzlich Gedanken anderer lesen oder Gegenstände mit Geisteskraft bewegen. Die Entdeckung des genetischen Codes eröffnete schließlich die Möglichkeit, durch Manipulation der DNA bewußt Mutationen herbeizuführen.

Aber warum erst vorhandenes Material verändern, wenn dem Mensch die Möglichkeit gegeben ist, selbst künstliches Leben zu erzeugen? Vom Golem bis zu Frankenstein zieht sich die Linie des künstlichen Menschen, und die Erforschung des menschlichen Genoms läßt diesen Traum in einem neuen Licht erscheinen. Und ein anderer uralter Menschheitstraum steht an der Schwelle zur Realisation: das Streben nach Unsterblichkeit, die bisher den Göttern vorbehalten war.

Und warum sollte unsere Realität die einzig mögliche sein? Träumten die SF-Autoren früherer Tage von Reisen ins Erdinnere, in Unterwasserwelten oder zu versunkenen Kontinenten wie Atlantis, so wurden später Universen beschrieben, deren Zeitablauf andersartig war oder in denen Hitler den Zweiten Weltkrieg gewonnen hatte. Mikrokosmen, Hyperräume und Di-

mensionsfalten gehörten bald zum Standardrepertoire der SF, inspiriert durch neuere Erkenntnisse von Kosmologen und Elementarteilchenphysikern, die abenteuerliche Theorien über zerfallende Schwarze Löcher, Superkräfte oder sich multiplizierende Universen entwarfen.

Aber nicht nur dieser „Outer Space“, der äußere Weltraum, sondern auch der „Inner Space“ der menschlichen Psyche wurde zum Gegenstand der phantastischen Reisen der SF-Schöpfer. Die schillernden und bizarren Welten der Träume, Halluzinationen und paranoiden Erscheinungen faszinierten die Leser genauso wie Supernova-Ausbrüche oder Galaxienkollisionen. Neuronen und Mikrochips gingen eine Symbiose ein, und die Vernetzung von Gehirn und Computer eröffnete den Zugang zu elektronisch-virtuellen Zauberwelten.