



PHANTAST

11: Steampunk



Inhalt

Beiträge

| | |
|--|----|
| Steampunk-Literatur aus Deutschland von Eva Bergschneider | 5 |
| Steampunk aus Sicht eines Physikers – von Christian Vogt | 13 |
| Das Schmetterlingsnetzwerk im Herzen des Steampunks von Victoria Thill | 19 |
| Werkstattbericht: Was ist das – Eis und Dampf? Von Judith Vogt | 23 |
| Steampunk Hands Around The World – von Marcus Rauchfuß | 29 |
| Steam Noir: Ein Rückblick – von Judith Gor | 31 |
| Black Butler: Animeperle mit victorianischem Charme – von Judith Gor | 37 |
| | 73 |

Rezensionen

| | |
|--|----|
| Das wandelnde Schloß | 42 |
| Die Differenzmaschine von William Gibson und Bruce Sterling | 45 |
| Eis und Dampf, Herausgeber: Christian Vogt | 48 |
| Finsterland Grundregelwerk | 52 |
| Lady of Devices von Shelley Adina | 56 |
| Steamed: 30 ⁰ - 100 ⁰ Liebe von Katie MacAlister | 60 |
| Steampunk 1851 | 62 |

Interviews mit

| | |
|---------------------------------|----|
| Anja Bagus | 66 |
| Peter Mennigen und Ingo Römling | 70 |
| Sarah Gaspers | 76 |
| Timo Kümmel | 81 |

Impressum

94

Vorwort

Schade.

Ehrlich!

Eigentlich finde ich es sogar etwas blöd.

Auf unsere entsprechenden Fragen auf Facebook und hier im letzten PHANTAST, ob denn Interesse an einem 2013er Jahrbuch besteht, blieben Briefkästen, Chatfenster und Mailboxen so gut wie leer. Gerade mal fünf Leute haben Interesse gezeugt.

Für ein Projekt, das doch recht viele Stunden in Anspruch nimmt und für das wir relativ viel Geld in die Hand nehmen müssen, um den Druck vorzustrecken, ist das leider zu wenig.

Außerdem vom 2012er Jahrbuch sind noch Bücher da - obwohl wir

hier eine deutlich geringere Auflage haben drucken lassen, als beim 2011er.

Somit haben Judith und ich beschlossen, dass es das 2013er Jahrbuch vorerst nicht geben wird.

Schade.

Wenn ihr Euch fragt, warum der PHANTAST 11 so spät erscheint ... ach seufz Dinge des Lebens eben.

Primär lag es an mir, während Judith, als die Herzkammer des PHANTAST-Projektes ihre Aufgaben längst erledigt hatte. Ich gelobe Besserung, zumal wir für die kommende Ausgabe 12 schon ein interessantes Thema auf dem Schirm haben. Ich denke nicht,

dass ihr auf die nächste Ausgabe dieses eFanzines wieder so lange warten müsst. Und: Wir haben, das merkt ihr sofort bei der Lektüre dieser Ausgabe, viele neue Mitarbeiter gefunden, die auch die kommenden PHANTAST-Ausgaben mit interessanten Artikeln und Rezensionen füllen werden.

Daumen gekreuzt! ;-)

Schreibt uns:

phantast@fictionfantasy.de

Ad Astra

Jürgen Eglseer



Das Jahrbuch 2012 des PHANTAST – wie immer prall gefüllt mit dem Bestem aus den Online-PHANTASTen des Jahres 2012, sowie viel Bonusmaterial:

- Rezensionen und Artikel
- Rückblicke auf das Jahr 2012
- illustriert von Norbert Reichinger und Maike Weber
- Novelle von Susanne Gerdom
- über 250 Seiten phantastischer Inhalt
- wie gewohnt, in einer broschierten Ausgabe und mit Sorgfalt gestaltet

Das Jahrbuch 2012 kostet 14 Euro (Innerhalb Deutschland portofreier Versand!)

Ein paar Exemplare sind noch übrig!
Bestellen einfach via Mail an
phantast@fictionfantasy.de

Steampunk-Literatur aus Deutschland

Ein Artikel von Eva Bergschneider

Ja, die gibt es. Steampunk-Literatur wird auch von deutschen Autoren geschrieben, spielt an deutschen Schauplätzen und entwickelt Alternativwelten, geprägt von deutscher Historie und Kultur. Doch bevor wir zu deutscher Steampunk-Literatur kommen, soll hier zunächst kurz umrissen werden, was die Subkultur Steampunk ausmacht.

Steampunk – Kunst, Kultur und Lebensart

„Das sind doch die mit diesen Schweißbrillen“ ist ein häufig geäußertes Kommentar, wenn man jemandem erklärt, man beschäftigt sich mit Steampunk. Stimmt, die Schweißbrille, kurz „goggles“ genannt, ist ein Markenzeichen der Steampunk-Anhänger. Einige Steampunker halten das für albern, weil diese Brille vom heutigen Metallbastler nicht mehr benutzt wird. Andere

sehen darin einfach ein Zeichen für den Ursprung des Steampunk: die industrielle Revolution und deren Motor, die Dampfmaschine (1769, James Watt). Allen Steampunkern gemein ist die Begeisterung für Technik, die sie selbst erschaffen oder zumindest verändern können. Steampunk richtet sich gegen Uniformität und eine ‚Black Box‘-Technologie, auf die der Anwender keinen Einfluss hat. Steampunker kreieren selbst Kunst und Technik, was fließend ineinander übergeht, und sie gestalten diese vorzugsweise im Design des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts.

Ursprung der Steampunk-Literatur

In England fiel die Spätphase des Übergangs vom Agrar- zum Industriestaat mit der Regierungszeit Queen Victorias zusammen, dem so genannten Viktoriani-

schen Zeitalter. Die Wirtschaft profitierte vom zunehmenden Einsatz der Maschinen in verschiedenen Produktionsbereichen. Der Ausbau des Eisenbahnnetzes und Großbritanniens Status als Kolonialmacht trugen gleichfalls zu einem Anstieg des Wohlstands bei. Immer mehr Menschen erhielten Zugang zur Schulbildung, eine gehobene Mittelschicht etablierte sich, der Forscher- und Erfindergeist erwachte. Nichtsdestotrotz führten die durch verbesserte Hygiene erhöhte Geburtenrate und die Landflucht zur Verarmung der Bevölkerung, insbesondere in den Randgebieten der Ballungsräume. Und genau in diesem Spannungsfeld bewegt sich die Steampunk-Literatur, allerdings nicht vornehmlich als gesellschaftskritische, sondern vor allem als phantastische Literatur. Der Steampunk-Autor erschafft eine alternative Historie, er transferiert die Technologie und

gesellschaftliche Struktur der viktorianischen Ära in die Zukunft und entwickelt sie weiter.

Die Werke von Jules Verne und H. G. Wells werden oft als Ursprung der Steampunk-Literatur bezeichnet. Nun waren beide Autoren in erster Linie Pioniere der Science-Fiction-Literatur, haben zu ihrer Zeit Welten ersonnen, die sie für die einer möglichen Zukunft hielten. Steampunk beschäftigt sich dagegen mit Alternativweltskonzepten, dem „Was wäre, wenn die industrielle Entwicklung eine andere Richtung eingeschlagen hätte?“. Die Idee des Steampunk geht Hand in Hand mit dem Retro-Futurismus. Man schaut aus der Moderne in die Vergangenheit und spielt mit denkbaren Zukunftsszenarien. Doch einige der Motive von Jules Verne und H. G. Wells erinnern stark an das, was wir heute in der Steampunk-Literatur finden. So dreht sich in Jules Vernes Roman *20000 Meilen unter dem Meer* (1870) alles um das futuristische Unterseeboot *Nautilus*, in dem Verne allerlei wissenschaftliche Spielereien verarbeitet hat, wie die Gewinnung von Elektrizität mit Hilfe von Natriumamalgam.

Der Science-Fiction-Autor H.

G. Wells hat in seinem Roman *Die Zeitmaschine* (1895) einen Zeitreisenden in eine ferne Zukunft geschickt. Dort findet der Protagonist eine Welt vor, wie sie sich aus der viktorianischen Epoche entwickelt haben könnte. Unter- und Oberschicht haben sich zu Menschenrassen weiterentwickelt und verändert. Die oberirdisch lebenden „Eloi“ sind glückliche, scheinbar ewig junge Menschen, die in der paradiesischen Umgebung verweichlicht sind. Die unterirdisch lebenden „Morlocks“ sind affenartige, scheinbar unterentwickelte Menschen, die allerdings mit riesigen Maschinen arbeiten.

Zu Vernes und Wells' Zeiten gab es den Begriff des Steampunk noch nicht, der wurde in den 80er-Jahren von dem Cyberpunk-Autor K. W. Jeter eingeführt. Jeter schrieb 1979 den Roman *Morlock Night*, eine Fortsetzung von Wells *Zeitmaschine*, der als erster auch so benannter Steampunk-Roman gilt. Bezugnehmend auf diesen Roman, schrieb der Autor in einem Brief 1980 an das SF Magazin *Locus*:

„Personally, I think Victorian fantasies are going to be the next big thing...“ [aus: *Steampunk - kurz*

und geek, Alex Jahnke u. Marcus Rauchfuß, S. 33]

Jeter legte gemeinsam mit Michael Moorcock (*Die Zeitnomaden*; Trilogie, 1971-81) den Grundstein für viktorianische Zukunftsfantastien in der Literatur.

Ein kurzer Blick auf die Gründerzeit

Das deutsche Äquivalent zum Viktorianischen Zeitalter ist – die Gründerzeit. Da diese Zeitepoche regional sehr unterschiedlich verlief, kann kein eindeutiger Zeitraum bestimmt werden, die meisten Quellen datieren allerdings ihren Anfang in die Mitte des 19. Jahrhunderts. Als das Ende der Gründerzeit wird oft das Datum des Großen Börsenkrachs von 1873 angegeben. Jedenfalls prägte sie in Deutschland große Erfinder wie Carl Benz (erstes Automobil mit Verbrennungsmotor, 1886), Rudolf Diesel (gleichnamiger Motor, 1893) und Ferdinand Graf von Zeppelin (Erbauer des ersten lenkbaren Luftschiffs, 1900). Aber auch Unternehmerpersönlichkeiten wie Bethel Henry Strousberg (Eisenbahnbau, ab 1862) oder Friedrich Alfred Krupp (Kruppsche Gussstahlfab-

rik, 1887) sorgten in Deutschland für eine sich ausbreitende Hochindustrialisierung.

Allgemein war die Gründerzeit eine Zeit des Aufbruchs, in technologischer, wirtschaftlicher, aber auch sozialer Hinsicht. Wissenschaft und Technik machten enorme Fortschritte, Bildung stand hoch im Kurs, die Grenze war – für manche buchstäblich – der Himmel. Die aufkommende Industrialisierung erforderte Wohnraum am Stadtrand, für das reich gewordene Bürgertum und die Arbeiter. So verdankt man dieser Zeit die schönen Gründerzeitvillen einerseits, aber auch die ersten Mietskasernen. Wie schon in England brachte diese Epoche in Deutschland durch die massenhafte Abwanderung der Landbevölkerung in die Städte soziale Probleme wie Entwurzelung der Menschen und Armut mit sich. Dem jähen Ende dieses Aufschwungs durch den Börsenkrach (auch Gründerkrise genannt) folgten wirtschaftliche Stagnation und Angst vor dem sozialen Abstieg. Womit wir wieder bei den Motiven der Steampunk-Literatur angekommen wären.

Auch deutsche Steampunk-

Literatur widmet sich begeistert den technischen Spielereien, wie Luftschiffen, Unterseebooten, bis hin zu Maschinenmenschen. Verankert in dieser Blütezeit ist der Tüftler und Erfinder. Er erschafft eine alternative Zukunft, einschließlich alternativer historischer Entwicklungen Deutschlands und Europas. Ausgehend zum Beispiel von der Regierungszeit Kaiser Wilhelms II. spinnt der Steampunk-Literat ein futuristisches Szenario, in dem die politische und soziale Entwicklung einen anderen Verlauf nimmt, als wir ihn kennen. Einige der Alternativwelten, die auf dieser Basis in Steampunk-Romanen deutscher Autoren erdacht worden sind, schauen wir uns im folgenden Abschnitt an.

Beispiele für Steampunk-Literatur aus Deutschland

Die nun vorgestellten Bücher deutscher Steampunk-Autoren sollen veranschaulichen, welche Motive für deutschen Steampunk typisch und inwieweit Anlehnungen an andere bekannte Steampunk-Romane zu finden sind. Beleuchtet werden Steampunk-relevante Aspekte wie: Historie,

Alternativwelt, Technik, Sprache.

Diese Romanbeispiele bieten unterhaltsame und gehaltvolle Lektüre, sollen aber kein „Best of“ darstellen und sind sicherlich nur bedingt repräsentativ. Die drei Steampunk-Romane wurden ausgewählt, weil sie unterschiedliche thematische Schwerpunkte haben und zeigen, wie vielfältig dieses Subgenre ist. Darüber hinaus gibt es natürlich zahlreiche andere Autoren, die Steampunk-Romane und Kurzgeschichten schreiben, die hier nicht vorgestellt werden können.

Die Welt am Abgrund – Andreas Zwengel, Persimplex-Verlag, ET 2009

Inhalt

Es ist der Anfang des 20. Jahrhunderts, Fortschrittsglaube und das industrielle Zeitalter sind unaufhaltsam auf dem Vormarsch. Aber irgendjemand scheint sich genau dieser Unaufhaltsamkeit entgegenzustellen. In erschreckendem Maße gibt es unerklärliche Grubenunglücke, Sabotageakte und Explosionen überall in Europa. Der Expolizist Seyferd, ein rati-

onaler, zynischer Mensch, und Piscator, ein verschrobener Gelehrter, werden auf den Fall angesetzt. Wer sind die Attentäter, die offensichtlich wörtlich im Untergrund leben, und was bedeutet das für die Welt?

Bis ins ferne China reicht der Einfluss der Kolonialmächte, die auch hier die Bodenschätze und Reichtümer erschließen wollen. Deutsche Ingenieure kommen dazu nach China, unter ihnen Anton Slabon, mit Frau und Kind. Seine Tochter Esther erregt mitten in den Wirren des Boxeraufstands mit paranormalen Fähigkeiten die Aufmerksamkeit mächtiger Strippenzieher. Und wer genau ist Marie Frost, und ist es wirklich ein Zufall, dass gerade sie als Esthers Kindermädchen arbeitet?

Historie - Alternativwelt - Technik - Sprache

Andreas Zwengels Roman *Die Welt am Abgrund* spielt in Deutschland Anfang des 20. Jahrhunderts, zur Zeit Kaiser Wilhelms II., aber auch in Wales, in China und schließlich in der Schweiz. In den ersten Kapiteln bildet der Boxeraufstand in China unter Beteiligung kaiserlicher Truppen den

Hintergrund der Handlung. Am Handlungsort Berlin finden wir das bekannte Weltbild des frühen 20. Jahrhunderts vor. Allerdings ändert sich das, sobald die Albino-Menschen aus dem Untergrund in die Handlung eingreifen. Zwengel ersinnt eine unterirdisch lebende Parallelgesellschaft, die an die „Morlocks“ aus H. G. Wells *Die Zeitmaschine* erinnert.

Steampunktypische Technik führt der Autor vor allem am Ende ein. So gleitet im Finale ein Land-Leviathan durch die Schweizer Grenzregion, hier lässt Michael Moorcocks früher *Zeitnomaden*-Roman *The Land Leviathan* (1974) grüßen. Zeppeline dürfen natürlich auch nicht fehlen.

Sprachlich ist der Roman *Die Welt am Abgrund* eher unauffällig gehalten, man liest keine in einer anderen Sprache verfassten Dialoge oder Begriffe. Und doch kommt auch Zwengel nicht ganz ohne eine alternative Sprache aus und führt das bereits im Mittelalter ausgestorbene Burgundisch als Mundart seiner Unterirdischen ein.

Andreas Zwengel präsentiert in *Die Welt am Abgrund* einen Verschwörungsthiller. Die Einbettung in den ohnehin schon

spannungsgeladenen geschichtlichen Hintergrund ist ihm dabei wichtig, denn er spart nicht mit Hinweisen auf historische Fakten. Mitten hinein platziert er ein Rätsel um eine Parallelgesellschaft von Menschen, die sich ‚anders‘ entwickelt hat und nun ihr Existenzrecht einfordert.

Maschinengeist – Chris Schlicht, Verlag Feder & Schwert, ET 2012



Inhalt

1899. Die Städte Frankfurt und Wiesbaden sind zu einem riesigen Komplex verschmolzen. Riesige Fabrikschlote hüllen die zum Himmel schreiende Ungerechtigkeit in schwarzen Rauch und lassen die Probleme der ver-sklavten Massen bedeutungslos erscheinen. Privatermittler Peter Langendorf ist ein Grenzgänger zwischen den gesellschaftlichen Schichten der industriellen Revolution. Seine Auftraggeber können oder wollen sich nicht die Finger am Abfall der verwahrlosten Außenbezirke schmutzig machen. Langendorfs Auftraggeber De Cassard hat sich allerdings auf der Suche nach seiner Halbschwester gefährlich weit in die gesellschaftlichen Niederungen vorgewagt. Der Schnüffler folgt dieser Spur in den kriminellen Sumpf unterhalb seiner Stadt.

Das Ziel einer Recherche für Baron von Wallenfels ist eine Gruppe namens „Lichtbringer“, deren Name für die notleidende Bevölkerung Hoffnung bedeutet. Denn sie verteilt Gift gegen die Krankheit und Tod bringenden unnatürlichen Biester. Doch sabotiert sie auch des Barons

Luftschiff? Auch in den Salons der besseren Gesellschaft stößt Langendorf auf verbrecherische Machenschaften abseits jeglicher Moral.

Historie - Alternativwelt - Technik - Sprache

In Chris Schlichts Steampunk-Roman *Maschinengeist* befinden wir uns auf der Schattenseite der deutschen industriellen Revolution. Verankert ist auch diese im Kaiserreich Wilhelms II., sie ist jedoch stärker verfremdet als in *Die Welt am Abgrund*. Chris Schlicht kreiert eine apokalyptische Megametropole im Rhein-Main-Gebiet. Hier herrscht eine klar gegliederte Klassengesellschaft: eine reiche Oberschicht im Herzen der Stadt in Vierteln mit schönen Häusern und komfortabler Infrastruktur, wie dampfbetriebenen Straßenbahnen und Automobilen mit Ätherantrieb. In den Randbezirken herrschen hingegen Elend und Verbrechen. Die Menschen hausen in engen, verfallenen Unterkünften, die hygienischen Verhältnisse stinken buchstäblich zum Himmel. Als Fortbewegungsmittel dienen, wenn überhaupt, von müden

Kleppern gezogene Straßenbahnen in einem maroden Schienennetz. Seuchen grassieren, die Ratten in den Kanälen nehmen unnatürliche Ausmaße an, was sich nicht nur auf ihre Menge bezieht. In diese Alternativwelt platziert die Autorin einen waschechten Gruselkrimi in hessischer Mundart.

Chris Schlicht führt zwar einige Steampunk-Vehikel, wie das Äther-Automobil und das Luftschiff, ein, konzentriert sich aber auf die sozialen Aspekte ihrer Alternativwelt. So zeichnet sie eine Gesellschaft, in der Reich und Arm sorgsam voneinander abgeschottet leben und ein Menschenleben im Slum nichts gilt. Das extreme soziale Gefälle verdeutlicht die Autorin, indem sie die Arbeiter hessischen Dialekt sprechen lässt, was die Atmosphäre einer Unversöhnlichkeit von armer und reicher Schicht verstärkt. Das inszenierte Horrorszenario dieser spannenden Kriminalgeschichte transportiert deutliche Gesellschaftskritik. Die Steampunk-Technologie tritt dahinter zurück.

Chris Schlichts dampfbetriebene Dystopie *Maschinengeist* erinnert an [China Miévilles *Perdido*](#)

Street Station, in dem der Autor ebenfalls einen trostlosen, von der Industrialisierung verwüsteten Slum erschuf, mit Gaslampen beleuchtet und überfüllt mit monströsen Kreaturen. Monster und eine mysteriöse Krankheit, die im Elendsviertel grassiert, finden sich auch in *Morbus Konstantin* von T. Aaron Payton.

Die zerbrochene Puppe – Judith und Christian Vogt, Verlag Feder & Schwert, ET 2012

Inhalt

Naðan ist Künstler und entstammt einer adeligen Familie aus Aquis (Aachen). Voll Stolz begleitet er seine intelligente und schöne Ehefrau Æmelie zu einem Kongress in Venedig. Sie stellt mit dem Prototyp einer kleinen Galvanischen Gasbatterie eine technische Revolution vor, die sie schließlich das Leben kostet. In ihren letzten Sekunden überträgt Æmelie scheinbar ihren Geist auf ihre Puppe Ynge. Ihr Ehemann hört Ynge mit der Stimme seiner Ehefrau sprechen, sie wird zu seinem wichtigsten Ratgeber.

Auf Æsta, einer im Eismeer schwimmenden künstlichen Insel,

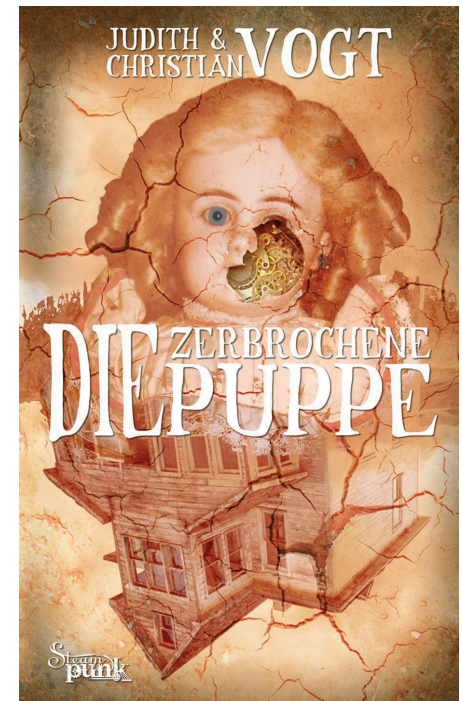
treffen arme Arbeiter, die sich in den Stollen abrackern, auf Adelige, die sich in einer Enklave des Reichtums und der Privilegien abgeschottet haben. Es kommt zu gewalttätigen Aufständen, doch die Brennstoffzelle soll diese Probleme lösen. Durch den Einsatz von Maschinenmenschen mit eigener Energiequelle? Wie kann Naðan, der verrückte Puppenflüsterer, die Mörder seiner Æmelie finden und eine derartige Übermacht der Industrie und des Adels aufhalten?

Historie - Alternativwelt - Technik - Sprache

Judith und Christian Vogt haben sich für die Story in *Die zerbrochene Puppe* eine besondere Alternativwelt-Historie einfallen lassen. Europa befindet sich im ausgehenden 19. Jahrhundert in einer Eiszeit und entsprechend gestalten sich die geopolitische Lage und die technologischen Entwicklungen. Der Kampf um die Macht im deutschen Kaiserreich konzentriert sich auf Æsta als schwimmenden Rohstofflieferanten und ebenjene revolutionäre Technik der galvanischen Brennstoffzelle. Daneben finden wir natürlich

die Luftschiffe (Schiffsverkehr ist nahezu unmöglich), humanoide Roboter und in der Steampunk-Literatur weniger geläufige Konstruktionen wie mechanische Flügel à la Ikarus.

Der Sprache kommt in *Die zerbrochene Puppe* eine besondere Bedeutung zu. Man liest einige Dialoge in friesischer Sprache, die im Glossar übersetzt werden. Zudem werden viele Begriffe in altnordischer Schreibweise geschrieben.



Diese besondere sprachliche Gestaltung passt zur erschaffenen Alternativhistorie, in der der skandinavischen Kultur eine wichtige Bedeutung zukommt, und sorgt zugleich für eine andersartige, stimmige Atmosphäre.

Die *zerbrochene Puppe* mit anderen Steampunk-Romanen zu vergleichen fällt schwer. Denn Judith und Christian Vogt lassen einerseits bekannte Steampunk-Elemente einfließen, führen andererseits aber auch neuartige oder zumindest wenig geläufige Elemente ein (ich kenne zumindest keinen anderen Roman, in dem eine galvanische Brennstoffzelle vorkommt). *Die zerbrochene Puppe* bewegt sich tatsächlich zwischen viktorianischem Pomp und sozialem Elend und Unmenschlichkeit, zwischen technischer Genialität und monströsem Wahnsinn. Aufgrund des leichten Fantasy-Einflusses (ohne entsprechende Figuren) kann man *Die zerbrochene Puppe* irgendwo zwischen Gail Carrigers Serie um Alexia Tarabotti (*Glühende Dunkelheit*) und S. M. Peters Steampunk-Dystopie *Die Götter von Whitechapel* einordnen. Muss man aber nicht. Sicherlich auch wegen der Einzigartigkeit der Ideen hat *Die*

zerbrochene Puppe von Judith und Christian Vogt den deutschen Phantastik-Preis 2013 in der Kategorie „Bester deutschsprachiger Roman“ erhalten.

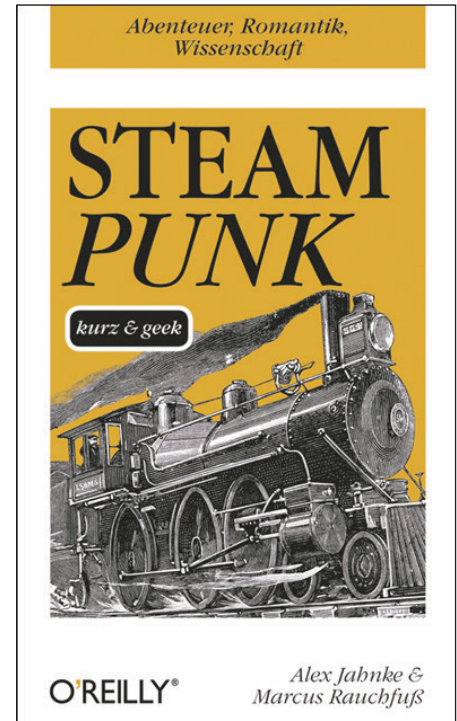
Fazit

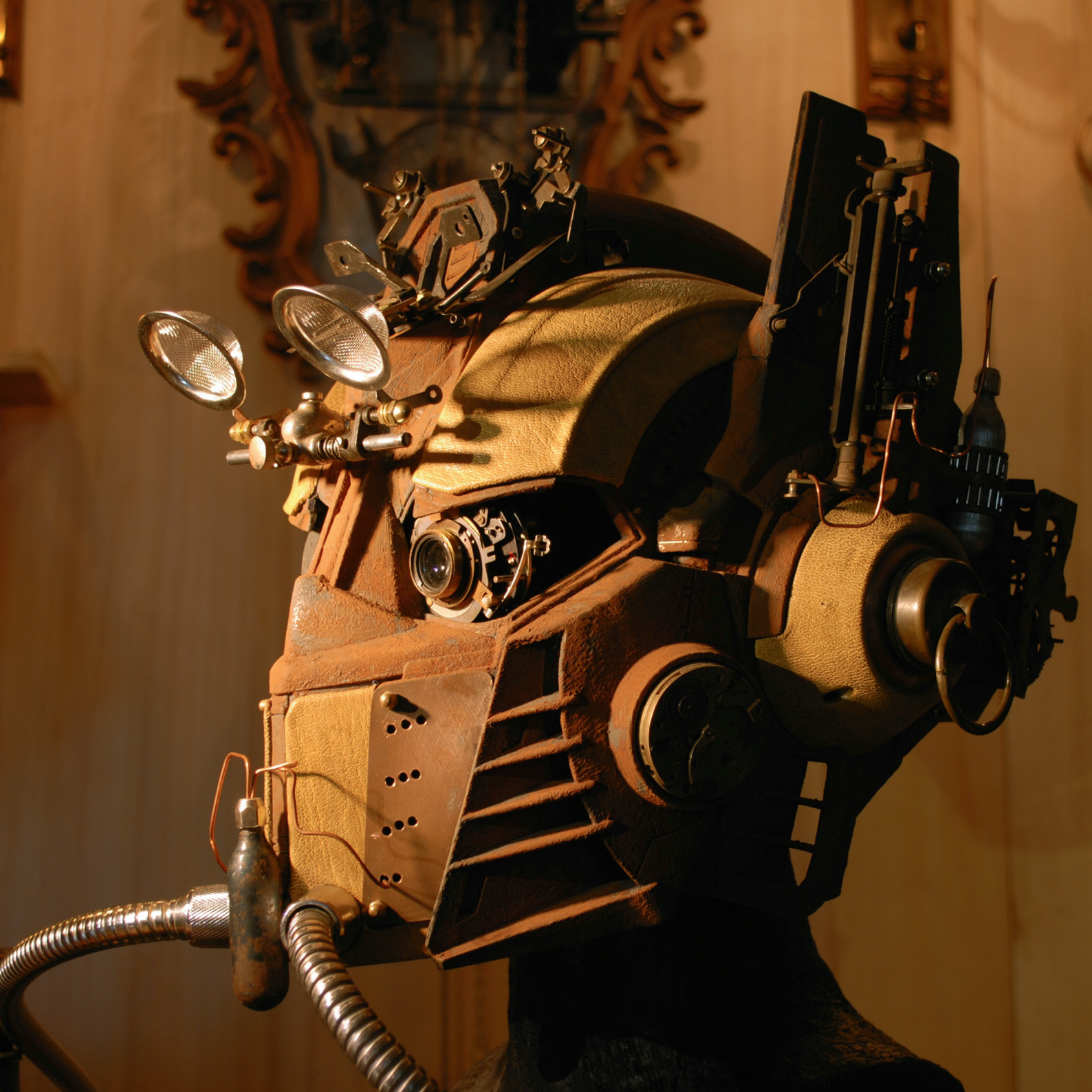
Deutsche Steampunk-Autoren brauchen sich hinter ihren Kollegen aus Großbritannien und den USA nicht zu verstecken. Gründerzeit und Kaiserzeit in Deutschland bieten eine genauso geeignete Ausgangshistorie für Alternativwelt-Fantasien im Steampunk-Stil wie die viktorianische Ära. Technische Innovation und Raffinessen gibt es reichlich, zudem genügend kulturelle Errungenschaften sowie politische und soziale Konflikte. An Fantasie, aus all dem originelle und kuriose Alternativwelten zu erschaffen und dorthinein spannende Geschichten zu platzieren, fehlt es deutschen Autoren sicher nicht. Steampunk-Literatur hat also beste Voraussetzungen, eine breite Leserschaft anzusprechen und die längst überfällige literarische Anerkennung zu erhalten – auch in Deutschland.

Quellen:

Steampunk – kurz und geek - Alex Jahnke und Marcus Rauchfuß, O'Reilly Verlag

Zu *Die Welt am Abgrund*: Auszüge der Rezension auf www.phantastik-couch.de, mit freundlicher Genehmigung von Verena Wolf





Steampunk aus Sicht eines Physikers

Ein Artikel von Christian Vogt

Was verbindet gerade den Steampunk mit der Physik oder mit den Naturwissenschaften im Allgemeinen? Als ich gebeten worden bin, einen Artikel zu diesem Thema zu verfassen, hielt ich einen Ingenieur oder eine Technikerin für viel passender, das Genre aus seiner oder ihrer Sicht zu beleuchten. Schließlich lebt Steampunk zum großen Teil, wenn nicht zum bedeutendsten Teil, von einer Szene aus Bastlern, die die verrücktesten Apparaturen konstruieren und die unglaublichsten Outfits entwerfen.

Schaut man sich im Internet um, stößt man schnell auf wundervolle Kuriositäten, wie Teslaspulen, die mit ihren Blitzenladungen Melodien spielen können, Laptops im viktorianischen Design, dampfgetriebene Drachenautomaten, künstliche Gliedmaßen und vieles mehr. Viel poliertes Messing und mat-



tes Leder. Dabei stellt man schnell fest, dass die Funktionalität hinter der Ästhetik zurücksteht.

Die technischen Elemente bei Steampunk sind oft im Jugendstil gehalten – und einfach sehr schick. Diese Ästhetik übt auch

auf Seiten der Naturwissenschaften eine große Faszination aus – zumindest auf mich persönlich. Die Physiksammlung so mancher Schule schreit geradezu *Steampunk*, besonders die älteren Gerätschaften in ihren speckigen Lederhüllen.

Aber nicht nur die Optik übt ihren Reiz aus. Auch Erkenntnisse und Erfindungen wissen zu begeistern. Diese verdanken wir Wissenschaftlern und Wissenschaftlerinnen, die unsere heutige Kenntnis der Naturgesetze maßgeblich prägten, von Newton bis Heisenberg.

Dies geschah zu einer Zeit, in der mit relativ einfachen Mitteln und der richtigen Idee Entdeckungen von großer Bedeutung gemacht werden konnten. Für Erkenntnisse ähnlicher Tragweite ist man heute meist auf riesige Teilchenbeschleuniger, Rechencluster und Weltraumteleskope angewiesen.

In jener Zeit wurden auch viele Theorien diskutiert, die mit dem heutigen Kenntnisstand widerlegt sind, damals aber durchaus berechtigt waren und schlüssig klangen.

Alternative Physik

Gerade diese Irrwege der Wissenschaft lassen sich gut mit dem Steampunk verbinden.

Das Steampunk-Genre nutzt häufig alternative Geschichtsverläufe, beispielsweise: Wie wäre die Geschichte verlaufen, wenn

der Thronfolger Österreich-Ungarns in Sarajevo nicht erschossen worden wäre und somit der Erste Weltkrieg nie stattgefunden hätte? Was wäre, wenn die Dampfmaschine und nicht der Dieselmotor unsere Gesellschaft geprägt hätten? Oft existieren in diesen Gedankenspielen auch technische Errungenschaften zu einer früheren Zeit, wie etwa lochkartengesteuerte Differenzmaschinen (Computer) oder Raketenrucksäcke.

Genauso lässt sich eine Welt mit einer anderen Physik aufbauen. Gern wird hier der Äther herangezogen, ein theoretisches Medium, in dem sich elektromagnetische Wellen ausbreiten: also Licht- und Funksignale. Es gibt Steampunk-Welten, in denen dieser im Gegensatz zu unserer Welt tatsächlich existiert, wie beim Roman *Ätherhertz* etwa, dem Rollenspiel *Space 1889* oder den Kurzgeschichten der *Steampunk-Chroniken*. Dies widerspricht zwar Einsteins Relativitätstheorie, eröffnet aber völlig neue technische Möglichkeiten wie Weltraumreisen mithilfe von Ätherpropellern oder erlaubt das Einbringen einer mystischen Komponente in eine Geschichte.

Im Roman *Die zerbrochene Puppe* und der zugehörigen Kurzgeschichtensammlung *Eis und Dampf* haben meine inzwischen elf wunderbaren Co-Autoren und ich beide Wege genutzt: Es gibt einen alternativen Geschichtsverlauf – eine Eiszeit hält das Europa des 19. Jahrhunderts in ihrem kalten Griff, Amerika ist noch nicht entdeckt –, und wir spielen mit zwei Gedankenexperimenten, die heute durch die Quantentheorie widerlegt sind: dem Maxwellschen und dem Laplaceschen Dämon.

Ersterer kann Wärme von einem kalten zu einem warmen Gegenstand befördern, ohne dabei Energie zu benötigen, was dem Zweiten Hauptsatz der Thermodynamik widerspricht, nach damaligem Verständnis aber hätte möglich sein müssen.

Der Laplacesche Dämon müsste, sofern er den Zustand der Gegenwart haargenau kennen würde, daraus mit deterministischen Prinzipien die Zukunft exakt berechnen können. Abgesehen davon, dass es unmöglich ist, den Zustand jedes Atoms der Gegenwart genau zu kennen, bewahrt uns heute die Unschärferelation vor einem festgeschriebenen Schicksal.

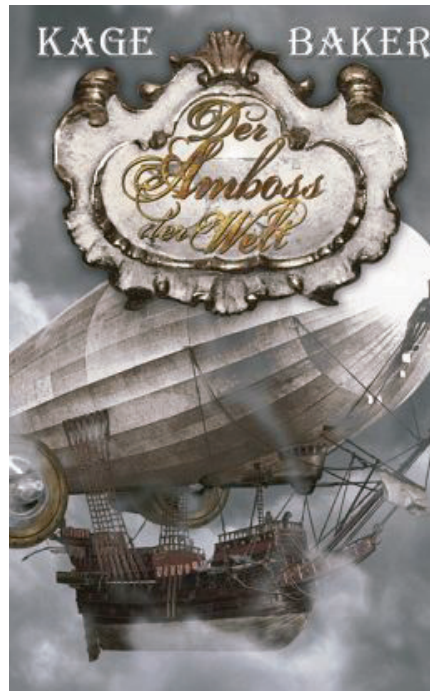
Beide Dämonen passen aber meiner Ansicht nach recht gut in das Wissenschaftsmärchen einer Steampunkwelt. [Der geneigte Leser möge mir verzeihen, dass ich noch öfter die Welt von *Eis und Dampf* zu Vergleichszwecken heranziehen werde.]

Magie, Physik und Steampunk

Apropos Dämonen: Magie und Steampunk scheinen ebenfalls oft Hand in Hand zu gehen. Sei es das Genre der Steamfantasy wie bei Kage Bakers *Der Amboss der Welt*, in dem neben verrückten Apparaturen auch Zauberer auftreten, oder in Geschichten mit wundersamen Gerätschaften, die schlicht gegen die Gesetze der Physik verstoßen ohne aber offen „magisch“ zu sein.

Die magischen Geschichten im Steampunk existieren neben Entwürfen, wo keine oder nur sehr dezent magische Phänomene auftauchen und die damit dem Genre der Science Fiction näher stehen, welches häufig (es gibt natürlich Ausnahmen) nicht mit den Naturgesetzen zu brechen sucht. Ob man viktorianische Phantastik oder pure Retro-Science-Fiction bevorzugt, sei einzig dem persön-

lichen Geschmack überlassen. Es existierte jedenfalls ein historisches Vorbild, das das Bild vom Wissenschaftszauberer geprägt und das Genre Steampunk oft inspiriert hat: Nikola Tesla. Der serbokroatische Physiker und Elektroingenieur hat nicht nur durch seine Arbeiten zum Wechselstrom unsere heutigen Hochspannungsnetze maßgeblich geprägt; durch sein skurrielles Wesen und seine öffentlichen Vorführungen, bei denen er Blitze



über seinen Körper jagen ließ und die nach ihm benannten Teslapulen zündete, lieferte er einen Archetypen eines Technomagiers und verrückten Wissenschaftlers. Er wollte ein weltweites Netz drahtlos übertragener Energie schaffen und soll angeblich sogar einen Todesstrahler entwickelt haben.

It's a man's world?

Bisher ist hier immer die Rede von berühmten Wissenschaftlern, dabei gab es auch Frauen, die als Inspiration für den Steampunk dienen und Großes geleistet haben, etwa die Pilotin Amelia Earhart oder die Naturwissenschaftlerin Marie Curie. In einer Zeit, in der dem weiblichen Geschlecht wenig zugetraut wurde, in der das weibliche Ideal die Rolle als Ehefrau und Mutter war, fremdbestimmt erst durch den Vater, dann durch den Ehemann, waren Wissenschaftlerinnen und Luftfahrtpionierinnen leider eine Seltenheit. Diese Frauen mussten sich ständig beweisen, gegen die Normen der Gesellschaft aufbegehren. In diesem Geiste erstritten die Suffragetten wenig später das Frauenwahlrecht. Für Steampunk-Geschichten bie-

tet dieser Hintergrund ein großes Konfliktpotential. Und so tauchen in vielen Geschichten diese Art starke Frauenfiguren auf, ob als Dame der Oberschicht, die mit den Konventionen kämpft, oder offene Rebellin, als Luftschiffpiratin und Unterweltkönigin.

Automaten und Luftschiffe

Im Weiteren möchte ich auf zwei weitere häufige Motive in Steampunkgeschichten eingehen: Automaten und Luftschiffe. U-Boote und Uhrwerke lasse ich aus, man möge es mir vergeben.

„Die Phantasie der Automatenbauer kannte schier keine Grenzen. Da bastelte man Musikanten aller Art, ließ mechanische Vögel in den verschiedensten Melodien zwitschern und trällern, Pferdchen traben, Affen turnen und Mann und Frau in mechanischer Öde das Liebesspiel treiben.“ (Heckmann, Hubert (1988): *Die andere Schöpfung. Geschichte der frühen Automaten in Wirklichkeit und Dichtung.* Frankfurt a. M.: Umschau.)

Dieses Zitat zeigt, dass Automaten nicht nur die heutige Bastlerszene im Steampunk inspirieren. Schon

im 17. Jahrhundert faszinierten scheinbar autonom agierende Maschinen die Bastler ihrer Zeit. Ganze Orchester spielten wie von Geisterhand bewegt, und ein so genannter Schachtürke war sogar in der Lage, gegen Menschen Brettspiele zu gewinnen. Letzterer stellte sich allerdings schließlich als Betrug heraus. Er wurde von einem verborgenen Menschen bedient. Die Thematik wird beispielsweise in Robert Löhrs *Der Schachautomat* aufgegriffen.

In der Welt der zerbrochenen Puppe existieren „Shellys“, künstliche Menschen, halbe Automaten. Gesteuert werden sie aber nicht durch einen Computer, sondern durch das Gehirn ihres früheren Selbst. Dies ist natürlich unserer heutigen Technik weit voraus, auch wenn durchaus bereits künstliche Gliedmaßen durch Gedanken kontrolliert werden können.

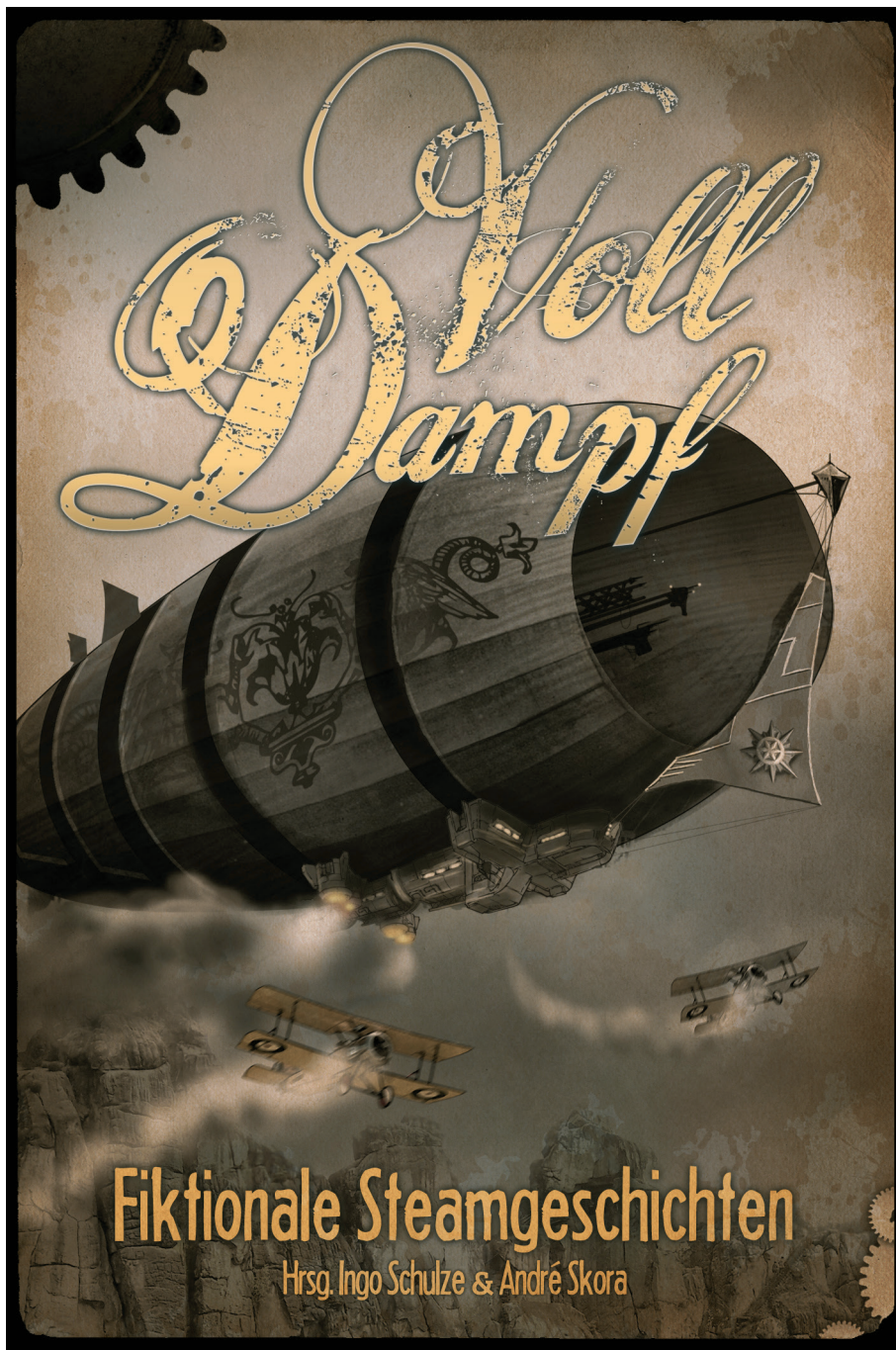
Dann wäre da noch die untergeordnete Rolle der Schifffahrt durch das widrige Eiszeitwetter in der Welt von *Eis und Dampf*. Große Teile des Handels werden durch Luftschiffe abgewickelt. Dies ist sicher viel teuer als über

den Wasserweg, aber durchaus denkbar, besonders da viele der heutigen Seewege wie der Suezkanal nicht existieren. Dass übles Wetter allein eine Entdeckung Amerikas hätte verhindern können, ist natürlich trotz allem unwahrscheinlich. Ob mehr dahinter steckt, werden wir ein anderes Mal erzählen.

Wer in das Genre Steampunk reinschnuppern will, dem sei (ganz uneigennützig) die entsprechende Reihe beim Feder&Schwert-Verlag ans Herz gelegt. Wer sich dem Genre lieber durch ein Sachbuch nähern möchte, dem sei *Steampunk – Kurz & Geek* empfohlen.

Zum Autor: Christian Vogt hat nach seinem Diplom in Physik im Bereich der Geophysik promoviert und ist gemeinsam mit seiner Frau Judith Autor Autor des Steampunkromans Die zerbrochene Puppe, der 2012 beim Feder&Schwert-Verlag erschienen ist und 2013 mit dem Deutschen Phantastik Preis in der Kategorie „Bester deutschsprachiger Roman“ ausgezeichnet worden ist.





Der Dampf, der das Land beherrscht, der Rauch, der uns am Leben hält, die Reise, die uns beherrscht. Ob Entdecker oder Detektiv, ob Industriemagnat oder Reporter, ob Soldat oder Forscher, ob mit Zeppelin oder Eisenbahn unterwegs, entdecke an ihrer Seite, dass auch in deinen Adern Dampf fließt!

Bereise eine Welt voller fiktionaler und dampfender Abenteuer!

Mit Geschichten von: Frank Hebben, Thorsten Küper, Matthias Falke, Peter Hohmann, André Wiesler, Achim Zien, Peer Bieber, Marco Ansing und Jan-Tobias Kitzel.

Voll Dampf

Eine Steampunk-Anthologie

Herausgegeben von Ingo Schulze und Andre Skora.

180 Seiten Taschenbuch

ISBN 978-3-944729-15-2

Amrûn Verlag

amrun-markt.de/produkt/voll-dampf-fiktionale-steamgeschichten/



Das Schmetterlingsnetzwerk

Band 1: Nachtflügel

Band 2: Herr Mond

Band 3: Stigmata

Illustrator: Cecil

Autor: Eric Corbeyran

je 48 Seiten, gebundene Ausgabe
Erschienen 2011 bis 2012

Splitter Verlag

Das Schmetterlingsnetzwerk im Herzen des Steampunks

Ein Artikel von Victoria Thill

Comics sind ideal, wenn es darum geht, komplexe, witzige, ernsthafte, melancholische, traurige, dramatische und obskure Sachverhalte zu präsentieren; und dies mit einer unglaublich großen Palette an Farben und Darstellungsweisen. Mittlerweile gibt es neben den beliebten und gängigen Superheldencomics auch Werke, vor allem in Europa, die viel mit Fantasy und Funnystil arbeiten. So ist es kein Wunder, dass der in den 1980er-Jahren gegründete Steampunk ebenfalls seine Reise in die weltweiten Regale der Comic- und Literatursammler angetreten hat. Zwar ist ihre Zahl noch begrenzt, trotzdem existieren schon einige Schätze, zu denen sich Arbeiten nach Vorlagen des großen Jules Vernes zählen lassen. Aber neben wirklich wunderschönen und stimmungsvollen Comics, wie Felix Mertikats und Verena Klinkes *Steam Noir* oder Andreaes *Mechanische Welt*, hat sich eine

Geschichte ganz und gar der futuristisch-romantischen Seele des viktorianisch geprägten Steampunks verschrieben: *Das Schmetterlingsnetzwerk*.

Ein Werk, das wie kaum ein anderes den Geist des Steampunks in sich trägt und von Seite zu Seite lebendiger werden lässt. Jeder, der hier einen Blick hineinwirft, wird spüren, dass er von einem unsichtbaren Bann angezogen wird. Man befindet sich förmlich in einem Netzwerk, welches so verwoben und gleichzeitig so strukturiert ist, dass man es nicht mehr verlassen will. Ähnlich wie andere Grundgeschichten ist auch diese im Prinzip nichts Neues: zwei Männer, eine Stadt, ein Auftrag und eine Vergangenheit, die beide einzuholen scheint. Um die Ereignisse an den Leser zu bringen, lassen sich die beiden Autoren Zeit und teilen die Geschehnisse geschickt in drei größere Abschnitte ein, die

jedoch zeitlich nah beieinander liegen.

In *Nachtfalter* werden zunächst die beiden Hauptcharaktere Mücke und Eustache vorgestellt, die als Mitglieder eines geheimen Kartells scheinbar ein fast normales Leben führen, nur eben verdeckter. Sie kämpfen für Gerechtigkeit und haben sich ein riesiges Netz an Fluchtmöglichkeiten aufgebaut, welches oberirdisch verläuft. Kabel und Drähte sind ihre gepflasterten Wege. Sie schweben über den Dächern, wie Schmetterlinge sich in der lauwarmer Luft des noch beginnenden Sommers bewegen und treiben lassen. Sie können es sich kaum leisten, erwischt zu werden, denn das würde das Ende ihres Vorhabens bedeuten. Bereits in der Beschreibung der beiden Charaktere, ihrer Umgebung und Arbeit ist zu erkennen, wie romantisch und zugleich schlicht der viktorianische Stil das Gemüt berührt. Die typischen Steampunk-Details sind natürlich enthalten, besonders gut erkennbar an Kleidung und den sonstigen Accessoires. Was die Ausrüstung der beiden angeht, so sind moderne Elemente erkennbar, trotzdem hat man nie das

Gefühl, sich in einer utopischen, futuristischen Welt zu befinden.

Alles verläuft nach Plan, bis zu dem Tag, an dem die Protagonisten einen Baron beschatten, der etwas zu verbergen scheint. Nach einer Weile wird klar, dass nicht nur der Baron, sondern auch andere mächtige Männer eine Art Zirkel bilden, der sich Filme der besonderen Art anschaut. Sie entführen Frauen und misshandeln diese auf schlimmste Weise, während sie mit ihnen Geschlechtsverkehr betreiben. Geschockt von den Ereignissen und Bildern, beschließen Eustache und Mücke, etwas dagegen zu tun. Die ganze Angelegenheit spitzt sich zu, als der Baron und sein Zirkel Zibeline zu sich locken, eine junge, hübsche Prostituierte, der Eustache besonders zugetan ist. Sie weiß nicht, was auf sie wartet, denn ihr wird die Chance auf eine Filmrolle versprochen. Im Prinzip nicht gelogen, doch der Film ist von anderer Art als erwartet. Eustache und Mücke finden heraus, wo Zibeline ist, und wagen eine Rettungsaktion, die sie einiges kosten wird, doch das Leben einer unschuldigen Frau darf nicht verschwendet werden.



In *Herr Mond* nehmen die Ereignisse an Fahrt auf, ohne dass der Steampunk-Charakter vernachlässigt würde. Darüber hinaus erfährt der Leser nun einiges aus der Vergangenheit von Eustache und Mücke. Eustache, der zwischendurch immer wieder von einem Schatz spricht, den er zu finden versucht, ist diesem immer noch auf der Spur und meint, neue Hinweise gefunden zu haben. Welcher Art diese Hinweise sind, gilt es herauszufinden. Die Lösung ist obskur und logisch zugleich. Bei Zibelines Rettung ist es dem Schmetterlingsnetzwerk

gelingen, einen Videobeweis mitgehen zu lassen, der äußerst belastende Beweise gegen den Baron und seine Komparsen beinhaltet. Der leitende Ermittler ist auch Teil des Zirkels und möchte alles daran setzen, das Band wiederzubeschaffen. In der Stadt wimmelt es nur noch so von Polizisten, die alle ein wachsames Auge auf verdächtige Bewegungen haben sollen. Eustache und Mücke sehen sich vor große Schwierigkeiten gestellt. Nicht immer einer Meinung, besonders was Zibeline angeht, stehen sie füreinander ein; auch als Mücke die ein oder andere schwere Verletzung davonträgt.

Der charmante Steamcharakter tritt beispielsweise dann in Erscheinung, als der Mücke behandelnde Arzt seinen Auftritt hat. Altmodische Mittel, verpackt in moderner Behandlung, besser geht es nicht. Dem Netzwerk droht das Aus und Zibeline ist der Meinung, sie könne die ganze Sache bereinigen. Sie ahnt nicht, dass sie in eine Falle tappt, als sie zur Polizei geht und dem leitenden Ermittler die Filmrolle übergibt. Sie kann nicht wissen, dass er derjenige ist, der genau danach verlangt hat. Währenddessen

bekommt der Baron immer kältere Füße und verhält sich einmal mehr unklug und unachtsam.

Stigmata ist das fulminante Finale des Netzwerks. Alles findet hier sein Ende in einem wohl inszenierten Höhepunkt. Der Baron wird gestürzt und Intrigen zerbersten. Sieger gibt es so wirklich keine, denn ein jeder zieht nun die Konsequenzen aus seinem Handeln, die vorprogrammiert schienen. Eustache, der stark durch Zibelines Tod in Mitleidenschaft gezogen wurde, sieht eine Chance darin, seine Vergangenheit zu bereinigen. Mücke kämpft, kapituliert aber gleichzeitig, da er den Sinn von allem einfach nicht mehr finden kann. Lediglich der leitende Ermittler kann sich als alleiniger Nutznießer krönen. Das Ende einer furiosen Geschichte ist auf seine Art romantisch, ohne Happy End. Aus diesem Grund durchweg europäisch angehaucht, denn im US-amerikanischen Raum hätte das Gute überlebt und das Böse wäre vernichtet worden. Doch gerade dies hätte nicht gepasst, da es nicht immer eindeutig ist, wer gut und wer böse ist. Jeder Protagonist und alle Antagonisten haben

sich auf ihre Weise schuldig gemacht. Ein wirkliches Happy End hat niemand verdient.

Genau das macht den extravaganteren Charakter des Steampunks aus. Gerech, melancholisch, melodisch, gefährlich, futuristisch und leicht verrucht. Cecil und seine Partner haben diesen wunderbaren, einzigartigen Geist festhalten und jedem Bild einhauchen können. Dabei sitzen jeder Strich und jede Textzeile. Nach der Lektüre des *Schmetterlingsnetzwerks* ist man durchaus versucht, sich nicht nur träumerisch in diese Welt zu



begeben, denn die Kleidung mag auffallen, dennoch schafft sie es, schlicht zu bleiben und zu gefallen. Ein Charakteristikum, das dem Steampunk sicherlich zugute geschrieben werden kann: schlicht, dennoch auffällig und unauffällig zugleich. Wenn man sich mit heutigen Mitteln auf eine Zeitreise begeben sollte, dann auf diese Art und über die Dächer Frankreichs, denn vielleicht ist man in der Lage, den ein oder anderen verirrtten Schmetterling einzufangen. Cecils Trilogie hat gezeigt, dass in dieser Szene sehr viele Schätze und Möglichkeiten verborgen liegen, die noch ausgeschöpft werden müssen, doch das dürfte kein Problem sein.

Das Schmetterlingsnetzwerk hat nur ein Problem: Es ist abgeschlossen. Zu Recht, da die Geschichte in sich beendet wurde. Trotzdem darf man dem etwas hinterhertrauern, denn wer würde nicht gerne noch mehr über Eustache, Mücke usw. in Erfahrung bringen. Nach einer abenteuerlichen Lektüre bleibt also nur noch: Ärmel hochkrempeln, Verpflegung heranholen und die Geschichte erneut genießen und erleben.



Werkstattbericht: Was ist das – *Eis und Dampf*?

Ein Artikel von Judith Vogt



Eis und Dampf ist eine Kurzgeschichtenanthologie, in der 12 Autoren 13 Geschichten in einer ganz bestimmten Steampunkwelt schreiben – nämlich der Welt der *zerbrochenen Puppe*.

Erst einmal sollte ich daher vielleicht verraten, was es mit dieser „Welt“ auf sich hat, denn eigentlich ist es unsere Welt – im 19. Jahrhundert. Allerdings, und das ist vielleicht der Grund, warum 12 Autoren sich freudig hineingestürzt haben, hat sich die

Zeitlinie des Romans an einer bestimmten Stelle von der unsrigen verabschiedet: Im 9. Jahrhundert unserer Zeitrechnung brachen Vulkane in Island aus und verursachten eine Jahrhunderte andauernde Kälteperiode, eine Eiszeit, die Europa unter Schnee begräbt, die die Meere gefrieren lässt und Skandinavien mit Gletschern bedeckt. In dieser Zeit hungert das deutsche Kaiserreich nach Energie, während das reiche Afrika seine Grenzen vor Einwanderern

verschließt und Amerika aufgrund der Stürme über dem Atlantik nie entdeckt wurde.

In dieser Welt also gibt es nun nicht nur unseren Roman *Die zerbrochene Puppe*, sondern auch die Anthologie *Eis und Dampf*.

Die Anthologie ist zudem das erste Buch, das von einem deutschen Verlag unter Einbeziehung der Fans als Crowdfunding realisiert wurde, und Christian, mein Mann, *Puppen*-Co-Autor und

Herausgeber der Anthologie, hat ein illustres Team von Autoren versammelt, um sich in „unserer“ Eiszeit herumzutreiben.

Wie kam es zur Idee, eine ganze Sammlung von Kurzgeschichten zur *Puppe* herauszugeben?

Der erste Schritt wurde innerhalb unseres Autorenkollektivs *AK Zwanzig13* getan – dort sind wir sieben Autoren aus der Phantastik, und als *Die zerbrochene Puppe* auf die Shortlist des Deutschen Phantastik Preises gelangte, kam die Idee auf, jeder AK-Autor könnte eine Kurzgeschichte in der Puppenwelt verfassen. Als wir beim Verlag nachfragten, was wir denn beachten müssten, wenn wir so etwas als E-Book herausgeben wollten, kam die Antwort: „Lasst es uns doch zusammen machen, mit einem dreckigen Dutzend Autoren, und dafür die Crowdfunding-Plattform Startnext.de nutzen.“

Das dreckige Dutzend war schnell gefunden – Kollegen aus der Phantastikszene waren überraschend einverstanden damit, eine Kurzgeschichte beizutragen. Der geneigte Leser findet somit im Inhaltsverzeichnis unsere AK-Kollegen Christian Lange, Mike

Krzywik-Groß, Henning Mützlitz und Stefan Schweikert – Marco Findeisen, ebenfalls AK-Mitglied, musste zugunsten seiner Magisterarbeit verzichten, wird aber exzellent von seiner Khunchomer-Pfeffer-Co-Autorin Eevie Demirtel „vertreten“.

Auch Ann-Kathrin Karschnick und Torsten Exter sind als Autoren mit im Luftschiff (die beiden haben die Anthologie *Krieger* im Verlag Torsten Low herausgegeben, bei der wir bereits zusammenarbeiten durften). André Wiesler, ein alter Hase in Phantastik und Science Fiction, ist mit von der Partie, Marcus Rauchfuß, der für sein Sachbuch *Steampunk – kurz und geek!* mit dem Deutschen Phantastik Preis ausgezeichnet worden ist, und Stefan Holzhauer, der mit seinen *Steampunk Chroniken* auch bereits beschlagen ist in Sachen Subgenre.

Doch nachdem die Autoren organisiert waren, musste natürlich auch das Crowdfunding in die Gänge kommen. Und das war eine nicht zu unterschätzende Arbeit. Wir haben die Sozialen Netzwerke unsicher gemacht, Flyer verteilt, unsere Freunde genervt, Fremde genervt und sind

an völlig unerwarteten Ecken auf großartige Unterstützer getroffen. Doch ich greife vor...

Vor dem Spendensammeln mussten wir ein Video zusammenbasteln, in dem wir die Autoren und das Projekt vorstellten – die bescheidenen Mittel, die uns für das Video zur Verfügung standen, haben sich teilweise gegen uns verschworen (Regen, Dunkelheit, mangelndes Wissen und unterirdische Technik...!)

Es durfte schließlich nicht zu unprofessionell wirken – zum Glück wurde das Video mit Musik von Ralf Kurtsiefer, einem befreundeten Komponisten, unterfüttert, und mit passenden Klängen wirkt alles gleich viel professioneller.

Dabei wurden wir fabulös unterstützt von unseren 10 Autoren und den beiden Olivers von Feder & Schwert.

Zwei Anekdoten aus der Spendsuche: Auf der RatCon, einer Rollenspielconvention, hatten wir uns zu einer Musicalspielrunde verabredet. Es sollte gesungen werden, und das Ziel war, so viele parallel spielende Runden wie möglich in den Wahnsinn zu treiben. Letztlich ließ sich jedoch

die Bande vom Uhrwerk-Verlag dazu hinreißen, für jedes vorab geschmetterte Lied einen gewissen Betrag zu spenden.

Auf einem privaten Treffen lernten wir außerdem einen Menschen kennen, der seiner Tochter eine Rolle in der Anthologie zugedacht hat: Elisabeth ist nun die Enkelin des „Puppenmachers“ in meiner Geschichte, und die reale Elisabeth und die Kurzgeschichten-Elisabeth haben etwas gemeinsam: Beide Mädchen haben das Rett-Syndrom, eine schwere geistige Behinderung.

Menschen mit Rett-Syndrom, größtenteils Mädchen bzw. Frauen, verlieren nach einer kurzen Zeit der normalen Entwicklung in den ersten Lebensjahren beinahe alles Gelernte. Die Sprache und die Motorik gehört zu den Bereichen, die sich zurückbilden, so dass die Mädchen und Frauen im Rollstuhl sitzen, extremst pflegebedürftig sind und nur sehr schwer kommunizieren können.

Die Anthologie könnte eines der ersten Werke sein, in dem sich eine junge Dame mit Rett-Syndrom als einer der Hauptcharaktere die Ehre gibt. Elisabeth durfte die Geschichte vorab schon

hören, obwohl es eigentlich ein Weihnachtsgeschenk für sie war.

Nicht nur für Elisabeth, sondern auch für alle anderen Leser und „Funder“ hat es die Sammlung pünktlich zu Weihnachten geschafft: Seit Mitte Dezember sind das E-Book und das gedruckte Buch erhältlich.

Ja, das gedruckte Buch. Ach ja, stimmt – ein paar Dinge habe ich noch verschwiegen. Beim Crowdfunding ist es üblich, Möglichkeiten zu bieten, die über das Ziel hinausschießen.

Unser ursprüngliches Ziel war die E-Book-Ausgabe, wenn wir mehr Geld zusammenbekämen, hatten wir uns eine eisezeitliche Karte von unserer Lieblingskartenzeichnerin Hannah Möllmann vorgenommen. Dieses Ziel hatten wir etwa in der Mitte der anvisierten Zeit erreicht. Dann waren es nur noch wenige Wochen, um auch das dritte Ziel, die Druckausgabe, zu realisieren – und da hat es dann wohl ungemein geholfen, dass die „Mama“ von *Eis und Dampf*, also *Die zerbrochene Puppe*, den Deutschen Phantastik Preis dann auch tatsächlich bekommen hat. Danach hatten wir noch eine

Woche vor uns, in der gezittert und gebangt wurde – und auch dieses „Stretchgoal“ wurde zur Freude der Autorenschaft realisiert.

War dieses Crowdfunding eine einfache Angelegenheit? Sicher nicht. Wir haben viel Zeit und Energie hineingesteckt, aber dabei interessante Menschen kennengelernt.

Feder & Schwert hat sich auch nicht einfach per Crowdfunding den Druck „vorstrecken“ lassen, sich derweil zurückgelehnt und Cocktails geschlürft – keineswegs. Das Cover-Artwork, das Design der Karte und viel Phantasie beim Veredeln der Wirklichkeit durch die „Dankeschöns“ beim Crowdfunding (je nach Beitrag konnte sich der Spender Bücher, Taschen, Shirts, Poster etc. aussuchen) stammen von unserem unermüdlichen Verlag.

Wir sind euch allen, Spendern, Lesern, Verlagsmenschen, Mitautoren, Literaturseiten, Bloggern und sonstigen Beteiligten, von Herzen dankbar, dass die Anthologie das Licht der Welt erblicken konnte!

Dank euch gibt es nun Geschichten in der Bandbreite zwischen Abenteuererzählung und



Horror, zwischen Kriminalplot und Verschwörungstheorie, zwischen Pulp und Kammerspiel.

Es gibt Wiedersehen mit verschiedenen Handlungsträgern und Orten des Romans, wie zum Beispiel den beiden Friesen

Tomke und Eiken, doch auch das Irrenhaus auf dem Eisberg muss erneut betreten werden ... Auch ganz neue Orte wie die Pyramiden und rätselhafte Inseln in der Mitte des Atlantiks sind zu bewundern.

Ich hoffe, ihr habt Spaß mit freien Friesen, einer Reise nach Westen, einem Verrat über dem türkischen Österreich, wandelnden Shellys und sagenhaften Erfindungen!



Monitor



Steampunk Hands Around the World

Ein Artikel von Marcus Rauchfuß

Steampunk Hands Around the World ist eine Initiative, die von Kevin Steil *aka* Airship Ambassador (<http://airshipambassador.wordpress.com>) ins Leben gerufen wurde. Ihr Ziel ist es, die einzelnen Steampunkszenen auf der ganzen Welt zusammenzubringen, Ideen zu teilen, neue Leute kennen zu lernen und, ganz einfach, die Verknüpfungen unter den einzelnen Steampunkern zu verbessern. Gleichzeitig sollte sie zeigen, was für ein bunter und kreativer Haufen die Steampunkgemeinde ist.

Zu diesem Zweck hatte Kevin zunächst einige persönliche Kontakte in der internationalen Steampunkszene angeschrieben, damit diese wiederum ihre Freunde und Bekannten informieren, um so möglichst viele Steampunker zu erreichen.

Der Plan war, den Februar 2014 zum *Steampunk Hands Around*

the World-Monat zu machen und jeden Tag mindestens einen Blogbeitrag, ein Video, einen Podcast oder Ähnliches zu posten, dies auf Facebook, Twitter und Google + zu teilen, Hashtag #SteampunkHands. Thema jedes Beitrags sollte möglichst die Internationalität von Steampunk sein. Kevin/Airship Ambassador hatte ursprünglich mit 60-80 Teilnehmern und ein bis zwei Beiträgen pro Tag gerechnet.

Soweit zum Plan. Inzwischen ist Mitte Februar und aus den geplanten 60-80 Teilnehmern sind - Stand 12.02.2014, 14 Uhr - 765 Teilnehmer geworden. Diese verteilen sich über den Globus von Hawaii über Tschechien bis Japan und von Kanada bis Neuseeland. In der ursprünglichen Planungsgruppe tummeln sich allein 94 und aus den 1-2 Beiträgen pro Tag wurden 3-7 und obendrauf noch eine Videointerviewserie meiner Freunde

aus Barcelona, die inzwischen drei Teile hat, mehr werden folgen.

Parallel werden auf einer Facebook Event Page

(<https://www.facebook.com/events/1398953240354180/1408995936016577>)

jeden Tag Erfindungen, Outfits, Seiten von anderen Events, Bands usw. geteilt. Auf jeder dem Event angehörigen Seite ist also was los.

Außerdem gab es eine ganze Welle Blickfänger, die die Teilnehmer für *Steampunk Hands Around the World* speziell für diesen Anlass kreierte haben, wie z. B. die Karte mit den ersten Organisatoren auf der folgenden Seite.

Die Themen der Beiträge reichen auch wesentlich weiter, als es der ein oder andere Steampunker erwarten würde. Steampunk wird sehr häufig mit der Belle Epoque, dem britischen Empire und einer

alternativen Version des „Old West“ in den USA in Zusammenhang gebracht. Was häufig außer Acht gelassen wird, sind andere Blickwinkel auf diese Zeit: wie sie etwa Afrikaner oder Inder empfanden und wie außereuropäische Visionen von Steampunk aussehen.

Hier kann gerade Suna Dasi mit ihrer Website *Steampunk India* (<http://steampunkindia.wordpress.com> und <http://www.steampunkindia.com>)

weiterhelfen. Ebenso erhält das mexikanische Steampunk-/Dieselpunk-Magazin *El Investigador* <http://bit.ly/1g6PZt5> mehr Aufmerksamkeit von Steampunks auf der ganzen Welt, was es wirklich verdient hat.

Die Initiative *Steampunk Hands Around the World* hat ihr Ziel nach der Hälfte der geplanten Laufzeit schon mehr als erfüllt, wie man in Airship Ambassadors Linksammlung sehen kann: [http://airshipambassador.](http://airshipambassador.wordpress.com/2014/02/01/steampunk-hands-links)

wordpress.com/2014/02/01/steampunk-hands-links
 Steampunker aus der ganzen Welt haben jetzt schon dazu beigetragen, die Kreativität, Vielseitigkeit, Offenheit und Internationalität der Szene zu demonstrieren; sie haben jetzt schon einige Beiträge gemeinsam geschrieben, sich gegenseitig und ihre lokale Szene vorgestellt und der Monat ist noch nicht zu Ende. Nach diesem Erfolg bleibt zu hoffen, dass eine ähnliche Aktion nächstes Jahr wieder stattfindet.



1 · KEVIL STEEL · AIRSHIP AMBASSADOR
2 · RAY DEAN · MY ETHEREALITY
3 · ARTHUR MORGAN

4 · DECIMONONIC
5 · EL INVESTIGATOR
6 · JOSUE RAMOS
7 · AV-LEEN THE PEACEMAKER
8 · MARGUS R GILMAN
9 · BARBARA LICH
10 · LEE A FARRUGA · STEAMPUNK CANADA
11 · AYRA · RUFFLES AND STEAM
12 · STEAM ROCKET
13 · STEAM NATH
14 · ADRI MARTIN
15 · LADY SMOKE
16 · ANDREAS DRESEN
17 · SUNA DASİ · STEAMPUNK INDIA

18 · ALESSANDRO SCHUMPERLIN · STEAMPUNK ITALIA
19 · JAY NOEL

20 · LIES OF THE MACHINE
21 · MADELEINE HOLLY · ROSING BOSTON METAPHYSICAL SOCIETY

22 · GEORGE P SCHNYDER
23 · KHAALIDAH
24 · FLORIAN LIEDTKE
25 · PATXI LARRABE · NEONAUTA EDICIONES
26 · KENNY CREATION
27 · MICHAEL COORLIM
28 · TRES OFFICIEUSE SOCIETE · VAPORISTE BELGE · TOSVABE

STEAMPUNK
 Hands Around the World 2014

CREATED BY
 WWW · RAYDEAN · NET

Steam Noir: Ein Rückblick ...

Ein Artikel von Judith Gor

*Ein zerbrochener Planet.
Schollen, die im Äther trei-
ben. Maschinen mit Seelen und
Menschen ohne Skrupel.
Dampfkraft, groteske Ma-
schinenteknik und über-
natürliche Phänomene.
Und über all dem eine geheim-
nisvolle Toteninsel, die die Welt
der Lebenden heimsucht.*

Unsere Stammler werden sich erinnern: *Steam Noir* haben wir noch vor Erscheinen in der ersten PHANTAST-Ausgabe *Science Fantasy* vorgestellt. Drei Jahre, drei Comichände und zehn PHANTAST-Ausgaben später schließt sich der Kreis und wir blicken dem Ende von *Das Kupferherz* entgegen – einer düsteren und hochatmosphärischen Graphic Novel, die von Felix Mertikat, Benjamin Schreuder und Verena Klinke geschaffen und im vergangenen Jahr mit dem Sondermann-Preis ausgezeichnet wurde. Für die Macher

eine riesige Überraschung, für die Leserschaft der gerechte Lohn für ein Steampunk-Juwel, das es mit der internationalen Konkurrenz problemlos aufnehmen kann. Nun, da die Reihe ihrem Ende entgegengeht, wollen wir einen Blick zurückwerfen und berichten, was aus *Steam Noir* geworden ist:

Die Geschichte

Der Bizarromant Heinrich Lerchenberg erforscht das Phänomen der Seelen, die von der Toteninsel Vineta zurückkehren und gefährliche Verzerrungen verursachen. Eines Tages fordert der Januskoogener Leonardsbund seine Hilfe bei einem mysteriösen Fall an: Eine wiedergekehrte Seele hat eine Mädchenleiche gestohlen. Gemeinsam mit dem beseelten Maschinenwesen Hirschmann und der Tatortermittlerin Frau D. macht sich Heinrich auf die Suche nach dem Mörder und nach der



räuberischen Seele. Dabei stößt das Ermittlerteam auf das geheimnisvolle Kupferherz und der Fall entwickelt sich für Heinrich zu einer persönlichen Tragödie ...

Geglückter Personalwechsel

Bereits der zweite Band überraschte mit einem Autorenwechsel: Verena Klinke spinnt fortan die Geschichte um Heinrich Lerchenberg, das Maschinenwesen Hirschmann und die toughe Frau D. weiter. Für Zeichner Felix Mertikat bedeutete der Autorenwechsel eine Neukonzipierung des Projekts, wobei erstmals das Ende der Geschichte festgelegt und der grobe Storyverlauf vorgezeichnet wurde. Zudem war es laut Felix für Verena „eine nicht immer dankbare Aufgabe, in eine bestehende Serie einzusteigen und die Erwartungen der Leser erfüllen zu müssen. Da musste sie sich durchbeißen.“. Auch Verena meinte, dass der Autorenwechsel auf die eine oder andere Weise auffallen wird. Letztlich merkt man dem Comic kaum an, dass eine neue Autorin die Strippen zieht: Verena Klinke ist es gelungen, die Geschichte sowohl nahtlos und glaubhaft fortzuführen,

als auch, ihr eine spürbare Richtung zu geben. Der problemlose Übergang ist wohl auch deshalb gelungen, weil Verena bereits im Hintergrund am ersten Band von *Das Kupferherz* mitgewerkelt hat und die Geschichte ohnehin in enger Zusammenarbeit mit Felix entsteht.

Es fällt lediglich auf, dass die Rolle der Frau D. stark ausgebaut wurde, was man vielleicht dem Einfluss von Verena Klinke zuschreiben könnte. Allerdings sind starke Frauenfiguren im Steampunk keine Seltenheit, wie insbesondere deutsche Publikationen zeigen. Man denke beispielsweise an *Die zerbrochene Puppe* von Judith und Christian Vogt mit ihrer wilden Piratin Tomke oder auch an Annabelle Rosenherz aus Anja Bagus' *Ätherhertz*. Auch die Fans schätzen Frau D. – ein Sketch von ihr war auf der Frankfurter Buchmesse 2012 besonders beliebt. Während Felix Kupferherzen am Fließband signierte, blieb Verena Zeit, mit den Fans zu plaudern. Dazu gehören eingefleischte Steampunkfans, aber auch überraschend viele Leser, die laut Verena „Felix' Artwork schätzen und sich auf ein komplexes Ge-

schichtenuniversum einlassen wollen“.

Düstere Steampunk-Ästhetik

Komplex ist die Welt von *Steam Noir* sicherlich: Verschieden große Schollen treiben im Äther und beherbergen einzelne Villen und ganze Städte, während in der Ferne die Toteninsel Vineta thront.

Die Heimat der Protagonisten ist das Reich Landsberg, das aus vier großen Hauptschollen und diversen kleinen Schollen besteht. Landsberg unterteilt sich nochmals in kleinere und größere Staaten, deren Regierungsformen ein weites Spektrum von der absoluten Monarchie bis hin zur direkten Demokratie umfassen. Die Welt von *Steam Noir* wurde dabei weniger vom viktorianischen England inspiriert, sondern ans Deutsche Kaiserreich angelehnt, was sich unter anderem in deutschen (Orts-)Namen spiegelt. Trotz ihrer beachtlichen Größe bekommt man in *Das Kupferherz* nur kleine Teile dieser Welt zu Gesicht – ein Hinweis darauf, dass *Steam Noir* mehr bereithält als Heinrich Lerchenbergs Geschichte?

Die Schollenwelt wird von Felix Mertikat mit harten Linien, kantigen Formen und düsteren Farben gezeichnet, wobei die Seitenhintergründe passenderweise schwarz sind. Man sieht deutlich,

dass Felix seinen Stil gefunden hat, und auch wenn dieser nicht den eigenen Geschmack trifft, kommt man nicht umhin, die Besonderheit der Zeichnungen zu bewundern. Jeder Band von *Steam Noir*

ist ein kleines und gänzlich eigenes Kunstwerk mit herrlich dreckiger Steampunk-Atmosphäre. Der zweite Band fällt dabei etwas aus dem Rahmen, denn für diesen holten sich Felix und Verena die



Felix Mertikat und Verena Klinke auf der Frankfurter Buchmesse 2012

Unterstützung von Jakob Eirich, der das Farbkonzept veränderte und erweiterte. *Steam Noir* sieht im zweiten Band insgesamt dunkler aus und wartet mit vielen Effekten auf, die toll aussehen, aber nicht recht zur Graphic Novel passen wollen. Der dritte Band wurde wieder ohne Jakob Eirich erstellt und im Vergleich gefällt das satte Farbkonzept von Felix Mertikat einfach besser.

Steam Noir fällt auch durch seine schöne Gestaltung auf: Die Hardcover wirken verdammt edel, fühlen sich mit ihrer leichten Maserung toll an und punkten mit einer tollen Druckqualität. Zudem enthält jeder Band einen Anhang mit Skizzen, Interviews und Erklärungen zur Welt und zu den Figuren – und einige Artworks von befreundeten Künstlern wie Sarah Burrini, Thorsten Kiecker oder Ingo Römling, die *Steam Noir* auf ihre Art interpretieren.

Steampunk mit Designerklamotten

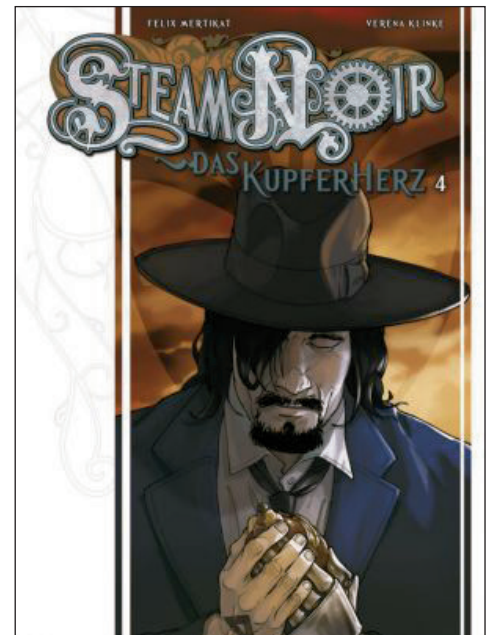
Eine ganz besondere Kooperation verleiht *Steam Noir* einen zusätzlichen Reiz: Frau D. und andere Damen der Graphic Novel wur-

den von der Berliner Modedesignerin Sammy the Scissors alias Redcat 7 eingekleidet. Im Anhang des zweiten Bandes erhält man Einblick in die Entstehung dieser Zusammenarbeit, die der Designerin große Freude bereitet. Denn Redcat 7 hatte schon immer Interesse an Comics und war schnell Feuer und Flamme für die Steampunkwelt von *Steam Noir*. Ihre Entwürfe im Burlesque- und Rockabilly-Stil wurden mit futuristischen Merkmalen kombiniert und passen perfekt zu den starken Frauenfiguren. Im Rahmen der Dragon Days in Stuttgart konnten diese Outfits im Rahmen einer *Steam Noir*-Modenschau live bewundert werden.

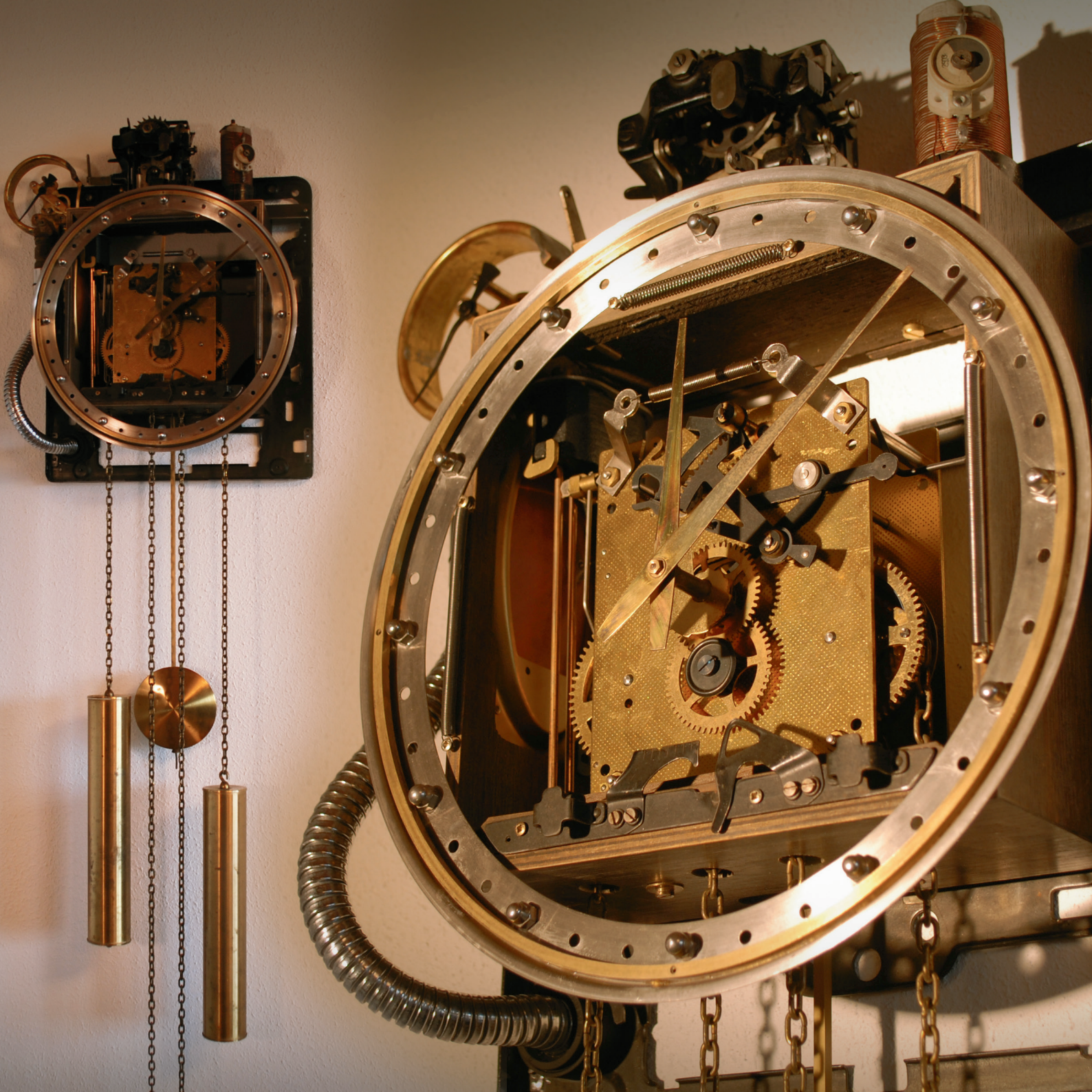
Ausblick

Der Abschlussband von *Das Kupferherz* soll pünktlich zum Comic-Salon in Erlangen erscheinen und wird für Heinrich Lerchenberg schwere Entscheidungen bereithalten. Verena Klinke kündigte bereits an, dass die Geschichte „stillecht mit viel Wumms“ enden soll. Wird Heinrich seine ganz persönliche Geschichte zum Guten wenden können? Welche Opfer wird der Bizarromant für

seine Überzeugungen bringen müssen? Und bedeutet das Ende von *Das Kupferherz* tatsächlich auch das Ende von *Steam Noir*? Die Welt hätte jedenfalls Potential für weitere spannende Abenteuer. Doch Felix Mertikat und Verena Klinke werden sich zunächst einem neuem Projekt widmen, das unter dem Arbeitstitel *Carnival* steht – wir sind jedenfalls gespannt, wohin die Reise dieser jungen Talente gehen wird!







Black Butler: Animeperle mit viktorianischem Charme

Ein Artikel von Judith Gor

Ein teuflischer Butler, mysteriöse Mordfälle und der Charme des 19. Jahrhunderts machen *Black Butler* zu einem Leckerbissen für Anime- und Steampunkfans – wobei sich die auf Yana Tobosos Erfolgsmanga basierende Serie eher als „Steammystery“ bezeichnen lässt. Denn auf bizarre Maschinen und tollkühne Erfinder hofft man hier vergebens. Dafür wird das viktorianische England stimmungsvoll und mit eigenwilligem Humor inszeniert, sei es im historischen London oder in düsteren Dörfern auf dem Land.

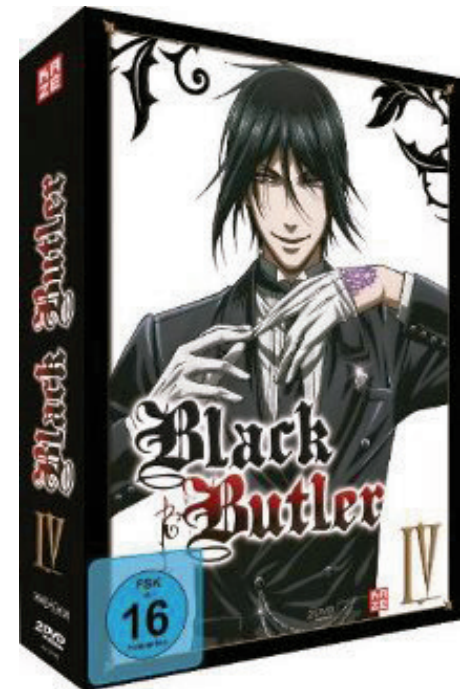
Der teuflische Butler

Als Ciel Phantomhive, Erbe einer einflussreichen Adelsfamilie, sein Leben in Flammen aufgehen sieht, nutzt der Teufel Sebastian Michaelis die Chance, einen Pakt mit ihm zu schließen: Er hilft dem jungen Earl bei der Rache an den Mördern seiner Eltern und dient

ihm bis zu deren Vollendung als treuer Butler. Im Gegenzug erhält er die Seele des seines Herrn, die mit ihrem schmerzerfüllten Hass unter den Teufeln als echte Delikatesse gilt. Bis zu jenem verheißungsvollen Tag erfüllt Sebastian seine Rolle mit Hingabe und Perfektion. Skrupellos und stets stillvoll eliminiert er die Feinde der Familie Phantomhive, während er gleichzeitig das Anwesen auf Hochglanz bringt und seinen jungen Herrn mit sündhaft süßen Nachspeisen und erlesenem Tee beglückt. Es scheint kein Problem zu geben, das Sebastian nicht lösen kann, doch im Verlauf der Serie stößt auch er manches Mal an seine Grenzen.

Der befleckte Earl

Mit gerade einmal zwölf Jahren ist Ciel Phantomhive bereits Familienoberhaupt – als einziger Nachfahre der berüchtigten



Adelsfamilie, die man auch als Wachhunde der Königin bezeichnet. Ciel tritt mit äußerer und innerer Härte in die Fußstapfen seiner Eltern und ist ein absolut loyaler Diener der englischen Krone. Die erste Hälfte

des Animes widmet sich mysteriösen Kriminalfällen, während die Beziehungen zwischen den Charakteren und Ciels Vergangenheit Stück für Stück offen gelegt werden. Anfangs ist man von Ciels verbitterter Ausstrahlung irritiert, immerhin ist er sehr jung, doch sobald man sieht, was ihm und seiner Familie angetan wurde, entwickelt man Verständnis für seine schroffe Art. Ciel bezeichnet seine Seele selbst als befleckt und will den aufgestauten Hass für seine Rache nutzen. Mit seiner kühlen Arroganz ist er ein reizvoller Protagonist

und der perfekte Gegenpart zu seinem teuflischen Butler.

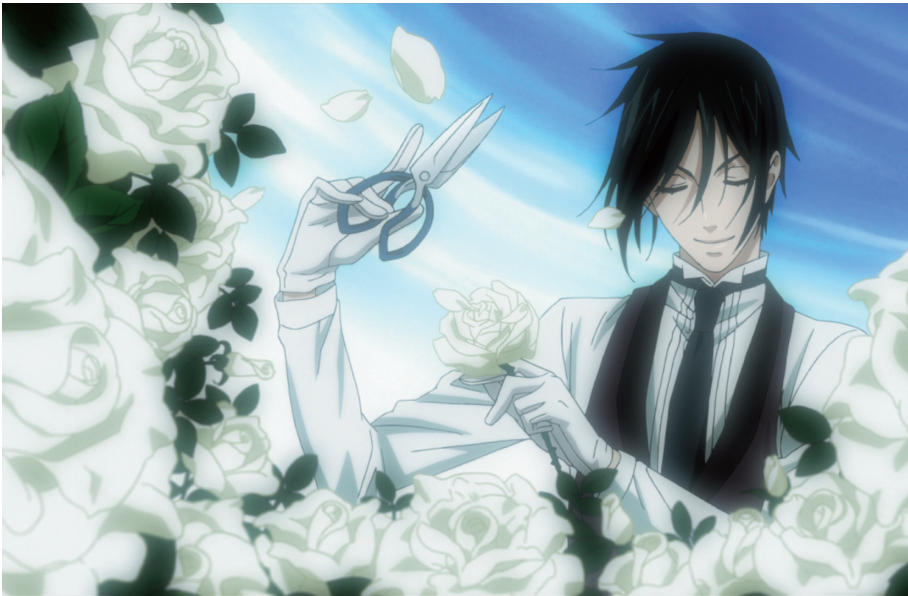
Das Verhältnis zwischen Ciel und Sebastian gestaltet sich dabei besonders spannend: Der teuflische Butler macht keinen Hehl daraus, die Seele seines jungen Herrn zu begehren und sie eines Tages verschlingen zu wollen. Dennoch entsteht eine eigenwillige Freundschaft zwischen den Protagonisten, die sich aus Sebastians Bewunderung für die Seelen seines Herrn und Ciels Vertrauen in den Butler nährt. Man könnte auch von einem leichten Shōnen-Ai-Touch sprechen, doch über

doppelt deutbare Worte, Blicke und Gesten geht das Verhältnis nicht hinaus.

Quirlige Nebencharaktere

Der Haushalt der Phantomhives besteht aus lediglich vier Angestellten, die allesamt mehr oder weniger tollpatschig sind: dem etwas groben Koch Baldroy, dem aufgedrehten Gärtner Finnian, dem schusseligen Zimmermädchen Maylene und dem Butler des ehemaligen Familienoberhauptes, Tanaka. Letzterer wird meist als Chibi dargestellt, trinkt dabei Tee und äußert sich nur mit einem schrägen „Ho, ho, ho ...“. Manchmal zeigt Tanaka jedoch seine wahre Gestalt und entpuppt sich als Quell des Wissens über die Phantomhives. Diese seltsame Truppe sorgt für einige Lacher, doch ihre Tollpatschigkeit, kombiniert mit blindem Aktionismus, kann dem Zuschauer auch auf die Nerven gehen.

Auch Ciels Verlobte, Lady Elizabeth, ist eine überdrehte Figur, was vor allem an ihrer Jugend liegt. Sie ist ein unbeschwertes Mädchen, das mit Ciel seit Kindertagen befreundet und mit der arrangierten Verlobung glück-



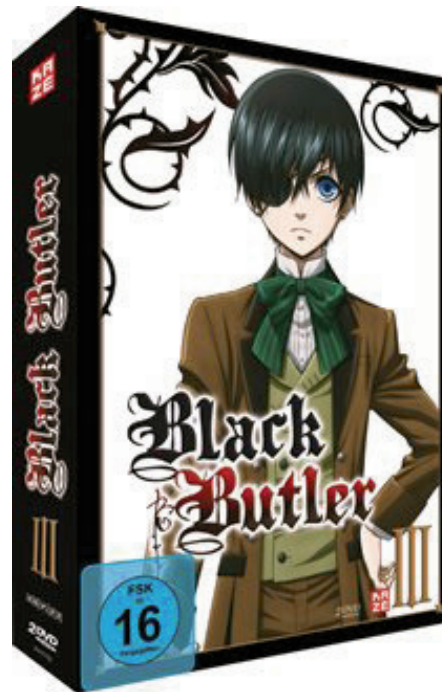


lich ist. Auch wenn sie und Ciel keine stürmische Liebe verbindet, behandelt der junge Earl seine Verlobte stets respektvoll und bemüht sich, ihre Wünsche zu erfüllen. Dies tut er vor allem, weil es die Gesellschaft von ihm als Earl Phantomhive erwartet, doch auch, weil er Elizabeth auf seine eigene Art durchaus mag.

Viktorianischer Charme

Viel besser als im Manga kommt im Anime die Atmosphäre des 19. Jahrhunderts zur Geltung: Das Anwesen der Phantomhives wirkt zu Beginn recht unspektakulär, doch sobald sich die Geschichte ins viktorianische London verlagert, erblüht der Charme dieser Zeit zu vollem Glanz. Dabei erhält man sowohl Einblick in die höhere Gesellschaft, in der sich Ciel bewegt, als auch in die finstersten Gassen. Historische Figuren wie Jack the Ripper werden aufgegriffen und dem Zuschauer werden einige prominente und Steam-punk-relevante Orte gezeigt, wie beispielsweise der Crystal Palace oder auch die Weltausstellung in Paris. Besonderer Wert wurde zudem auf die Kleidung der Charaktere gelegt, wobei Ciel selbst

für seine Zeit stets extravagant gekleidet ist. In einer Folge sieht man ihn sogar in einem Kleid, da er sich während seiner Ermittlungen als junge Dame verkleidet – ein recht beliebtes Motiv in Manga und Anime.



Die zweite Staffel

Black Butler findet nach vierundzwanzig Folgen eigentlich ein

dramatisches und passendes Ende, dennoch gibt es eine zweite Staffel, die die Geschichte neu aufrollt. Rückblickend erkennt man das Hintertürchen, das in der Schlussfolge der ersten Staffel offengelassen wurde, und so gelingt es, *Black Butler* glaubhaft fortzuführen. Mit Alois Trancy und seinem teuflischen Butler Claude bekommen Ciel und Sebastian direkte Konkurrenz, wobei Alois ein äußerst grausamer und hasserfüllter junger Mensch ist. Zwischen den jungen Familienoberhäuptern und den Teufeln entbrennt ein erbitterter Kampf, der die Nebencharaktere zu blassen Randfiguren verkommen lässt. Auch konzentriert sich die zweite Staffel weniger auf Kriminalfälle und die Atmosphäre des 19. Jahrhunderts als vielmehr auf die Mystery- und Fantasyelemente.

Am Schluss wartet schließlich eine große Überraschung, bei der der Zuschauer nicht weiß, was er von ihr halten soll. Zudem ist das Ende dieses Mal offen, nur leider folgt nichts mehr außer ein paar skurrilen Bonusfolgen. Wer seine Neugier nicht beherrschen kann, muss ab hier auf Yana Tobosos Manga umsteigen.



Das wandelnde Schloss

Eine Rezension von Almut Oetjen

Hayao Miyazaki ist Mitbegründer des Animestudios Ghibli, das international erfolgreiche Filme produziert. Am bekanntesten dürfte *Chihiros Reise ins Zauberland* (2001) sein, der 2002 den japanischen Academy Award sowie den Goldenen Bären auf der Berlinale und 2003 den Oscar als bester Animationsfilm gewann.

Miyazakis Anime *Das wandelnde Schloss* (2004) erzählt eine Geschichte, die auf dem Jugendbuch *Sophie im Schloss des Zauberers* von Diana Wynne Jones basiert. Die junge Sophie wird von der Hexe aus dem Niemandsland in eine äußerlich 90-jährige Frau verwandelt, verlässt ihr Zuhause und arbeitet als Haushaltshilfe für den Zauberer Hauro, der den fragwürdigen Ruf besitzt, Frauenherzen zu essen. Sophie hofft, sich im Umfeld Hauros, vielleicht sogar mit Hilfe des Zauberers,

von dem Fluch befreien zu können.

Miyazakis Anime *Nausicaä aus dem Tal der Winde* (1984) spielt in einer postapokalyptischen Welt, rund 1000 Jahre nach dem Zusammenbruch der industrialisierten Welt. Die Heimat Nausicaäs erinnert sehr an das mittelalterliche Europa. Der zwanzig Jahre später veröffentlichte *Das wandelnde Schloss* verkürzt den Zeithorizont auf die Industrialisierung und die viktorianische Ära. In beiden Filmen beschäftigt sich Miyazaki mit dem Verhältnis des Menschen zur Natur und dem Krieg.

Die Interaktion der verschiedenen Nationen in *Nausicaä aus dem Tal der Winde* legt den Gedanken nahe, ein dauerhafter Frieden zwischen den Menschen sei unmöglich. Man kann sich zwar auf Allianzen einlassen, diese dienen aber allein der besseren, meist kurz- bis mittelfristig orientier-



ten Interessendurchsetzung. Die Herrscherin eines Königreiches will den seit tausend Jahren inaktiven Kriegstitanen reaktivieren, damit dieser das Land verbrennt und die gegnerische Armee auslöscht.

Während in *Nausicaä aus dem Tal der Winde* die Ursachen für den Krieg offenkundig sind, sind sie in *Das wandelnde Schloss* un-

klar. Statt eines Titanen sollen die Magier des Reiches sich am Krieg beteiligen. Truppen marschieren freudvoll in den Krieg, die Zivilisten begleiten dies jubelnd und Fahnen schwenkend. In einer anderen Szene laufen Bürger zum Hafen, um ein einlaufendes Kriegsschiff zu begrüßen.

Miyazaki zeigt Bilder eines Seekriegs, Schlachtschiffe, die den Himmel mit ihrem Maschinendampf verdunkeln, Seeleute, die von einem brennenden Schiff ins Wasser springen. Ungetüme von Bombern, die von seltsamen fliegenden Dämonen begleitet werden, werfen ihre tödliche Last auf hübsche kleine Städte, deren Straßen aus Kopfsteinpflaster in Flammen stehen.

Industrialisierung und Nationalismus sind zwei Phänomene, die erst solche furchtbaren Kriege wie in der ersten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts möglich machten.

Die Fantasygeschichte der Vorlage hat Miyazaki mit *Das wandelnde Schloss* in einen Film transformiert, dessen Bildästhetik prägend für den Steampunk war, der als visuelles Phänomen ohne Miyazakis filmisches Werk kaum denkbar ist.

Die in *Das wandelnde Schloss* prä-sentierete Welt weist Charakteristika Europas aus dem späten 19. Jahrhundert auf. Sie ist bestimmt durch viktorianische Settings und enthält einige Motive aus der Industrialisierungszeit bis hin zum ersten Weltkrieg. Die Mode der Charaktere entspricht der des Viktorianismus, dessen restriktives Korsett Risse bekommt. Die Charaktere werden Subjekte und Objekte eines dramatischen Wandels, Frauenfiguren sind stark und selbstständig.

Die Maschinen werden alle über kohlenstoffhaltige Rohstoffe betrieben. Es gibt dampfgetriebene Lokomotiven, Straßenbahnen, Automobile und Luftfahrzeuge, von denen manche aussehen wie Boote. Die nächtlichen Straßen werden mit Gaslaternen erhellt.

Riesige Militärmaschinen werfen Bomben über Städten ab und haben Tragflächen, die wie Insektenflügel aussehen. Hauro selbst verwandelt sich in ein flugfähiges Wesen mit Federn, als er die Militärflugzeuge bekämpft.

Das wandelnde Schloss Hauros ist eine Technikfantasie, eine monströse Konstruktion aus Metall,

Stein, Holz, eine Verbindung aus Technologie und Natur. Es sieht aus wie eine biomechanische Chimäre, der Mund ist eine Zugbrücke, die Front besteht weiter aus einem mechanischen Vogelkopf mit Schnabel, vogelartige Roboterbeine dienen der Fortbewegung am Boden. Das Schloss bewegt sich wie ein Insekt und wird betrieben von dem Feurdämon Calcifer, erzeugt Dampf und wirkt magisch auf die Zuschauer und die Charaktere im Film. In der Exposition schreitet das Schloss durch eine malerische Landschaft, lässt Dampf ab wie eine alte Lokomotive, verwendet zur Befuerung aber keine Kohle, sondern Holz.

Später wird Calcifer einmal aus dem Schloss genommen, das daraufhin sofort instabil wird und auseinanderfällt. Calcifer, der Heizer, dessen Name ein Kompositum aus „Calor“ (Wärme) und „Lucifer“ (dem Lichtträger) ist, erzählt Sophie einmal, er sei durch einen Ausbeutungsvertrag an Hauro gebunden. Hauro hat Calcifer sein Herz gegeben und nutzt die magischen Kräfte des Dämons. Beide kommen aus dem Vertrag ohne die Hilfe einer dritten Person nicht heraus.

Hauro ist als lebensfroher und eitler junger Mann porträtiert. Durch seine Verwandlung in ein vogelähnliches Wesen und seinen Kampf gegen die Kriegsmaschinen am Himmel bekommt er eine ernsthafte und dunkle Seite. In ihm spiegelt sich das Motiv des Doppelgängers aus Robert Louis Stevensons Novelle „Der seltsame Fall des Dr. Jekyll und Mr. Hyde“ (1886), einer Kritik an viktorianischen Konventionen. Hydres Rückverwandlung in Jekyll gelingt ebenfalls nur unter wachsenden Anstrengungen, und Hauro wie Jekyll laufen Gefahr, irgendwann in der dämonischen Existenz verbleiben zu müssen. Hauro ist unwillig, sich mit der menschlichen Gesellschaft zu verbinden, sich auf Menschen einzulassen, und durch Sophie bekommt sein Leben einen Sinn.

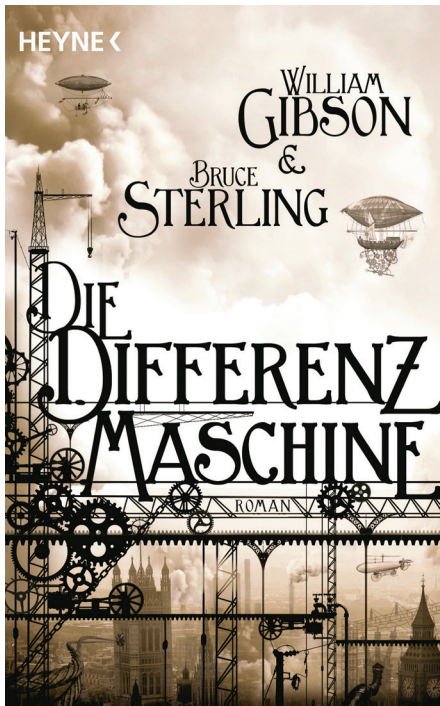
Sophie gewinnt ihrem Fluch bisweilen etwas Positives ab. So macht sie die durchaus realistische Erfahrung, dass sie als alte Frau eher tun kann, was sie will, ohne sich über die Folgen ihres Handelns allzu viele Gedanken machen zu müssen. Sie wird für die Gesellschaft auf seltsame Weise unsichtbar. Anders als die junge Sophie, die Objekt männlicher Bemühungen ist und von konkurrierenden Soldaten umworben wird allein aufgrund ihrer äußeren Merkmale, nehmen die Menschen die alte Sophie kaum mehr zur Kenntnis. Dieses Motiv spielt in der literarischen Vorlage keine Rolle.

Sophies Güte strahlt ab auf die Hexe aus dem Niemandsland. Die ist, ihrer Zauberkraft durch die Magierin des Herrschers be-

raubt, nur noch eine alte Frau. Sophie kümmert sich liebevoll um sie, obwohl die Hexe ihr nur schaden wollte.

Weiter erlöst sie mit einem Kuss den Prinzen des Nachbarreichs, der durch einen Fluch in die Vogelscheuche Rübe verwandelt worden war. Die Rückverwandlung ist die Voraussetzung für die Beendigung des Krieges. Schließlich rettet Sophie mit ihrer Liebe Hauro.

Am Ende bilden Hauro, Sophie, der Zauberlehrling Markl, Calci-fer und Hin, der Hund der Magierin Madame Suliman, eine kleine Patchwork-Familie, die im wandelnden Schloss einer schönen Zukunft entgegengeht auch dies ist als Kritik an den viktorianischen Konventionen lesbar.



Autoren: William Gibson und Bruce Sterling

Verlag: Heyne (März 2012)

Originaltitel: The Difference Engine

Taschenbuch, 624 Seiten, 9,99 EUR
ISBN: 978-3-453-52672-3

Die Differenzmaschine

Eine Rezension von Dennis Kock

Die Macht der Maschine

Es ist allgemein bekannt, dass sich die der Gesellschaft zur Verfügung stehende „Rechenpower“ alle ein bis zwei Jahre verdoppelt. Das geht schon einige Zeit so und wird auch noch einige Zeit lang so weitergehen. Ein kontinuierlicher Prozess also, einer, an den man sich gewöhnen kann – sollte man meinen. Und doch ist irgendwann der Punkt erreicht, an dem der Geist aus der Flasche ist. Und auch nicht mehr zurückgestopft werden kann. Der Punkt, an dem die Maschinen so mächtig geworden sind, dass es den Menschen Angst macht. Das „alles sehende Auge“ scheint Realität zu werden. Waren es vor einigen Jahren noch harmlose Werbebanner, die auf scheinbar magische Art und Weise stets wussten, was uns interessierte, die uns Schauer über den Rücken laufen ließen, sind es

heute vielleicht die ungezählten Sensoren, die unaufhörlich Daten sammeln. Daten, die – wenn man sie nur richtig zueinander in Beziehung setzt – uns gläserner machen, als wir ahnen. Der Punkt, an dem die verfügbare Rechenleistung hierfür ausreicht, ist vermutlich schon längst da. Die Angst vor den Maschinen scheint also weniger von diesen selbst auszugehen als vielmehr von dem, was der Mensch mit ihnen anstellen kann.

Kopfüber in die Moderne

Was aber, wenn die nötige Rechenleistung viel früher und vor allem viel spontaner zur Verfügung steht? Einer Gesellschaft, die noch weniger darauf vorbereitet ist als die unsere? Diese Frage steht im Zentrum von *Die Differenzmaschine* und wird aus unterschiedlichen Perspektiven

beleuchtet. Durch die Augen drei sehr unterschiedlicher Protagonisten wird dem Leser ein Blick auf eine Welt ermöglicht, die dabei ist, sich selbst zu überholen – und ein jeder geht unterschiedlich damit um. Die verschiedenen Kapitel sind dabei so genannte „Iterationen“ – ein Begriff aus der Informatik, der so viel bedeutet wie „wiederholte Durchführung eines bestimmten Vorganges“. Und so, wie Iterationen in der Informatik meist dazu dienen, einem gewünschten Ergebnis näher zu kommen, so wird hier mit jeder Iteration das Bild, das Gibson und Sterling von ihrer Welt zeichnen, etwas klarer. Das bedeutet allerdings nicht, dass sich diese Gesellschaftsanalyse dem Leser glasklar und auf den ersten Blick präsentiert. Vielmehr muss dieser zwischen den Zeilen lesen, eigene Schlüsse ziehen – eventuell das Buch auch mal aus der Hand legen, um über etwas nachzudenken. Überhaupt ist auf den ersten Blick recht wenig davon zu spüren, was die Autoren eigentlich aussagen wollen. Wer allerdings die Augen offen hält, für den hält *Die Differenzmaschine* jede Menge spannender Ideen und Anregungen zum Nachdenken und mehr

bereit. Auf der obersten Ebene dreht sich der Roman jedoch ganz um das Leben der drei Protagonisten – auch wenn keiner der drei von den gewaltigen gesellschaftlichen Umwälzungen verschont bleibt, die das „alternative“ London des Jahres 1855 in Atem halten.

Speicherzellen zu Lochkarten, Elektrizität zu Dampf

Dieses London erweist sich nun als wahre Perle des Steampunks. Sehr treffend werden durch all die Eigenheiten dieses Subgenres die Phänomene unserer heutigen „digitalen“ Gesellschaft symbolisiert.

Eindrücklich schaffen die Autoren besonders zu Beginn eine Atmosphäre, die den Leser von der ersten Seite an in den Roman hineinzieht. Und so kann man in der opulent viktorianischen Pracht schwelgen, ja diese beinahe mit Händen greifen. London als heimlicher vierter Protagonist ist ein Schauplatz, an dem es so viel zu staunen gibt, dass die recht lange Exposition der Geschichte gar nicht weiter auffällt. Neben diesem detailverliebten Schauplatz ist auch die Sprache ein wichtiges Element: Formvollen-

det servieren Gibson und Sterling ihre Steampunk-Komposition, in der es vor geheimnisvollen technischen Apparaten, bizarrer Mode und tollkühner Architektur nur so wimmelt. Und immer wieder begegnet dem Leser hierbei das Wunder der modernen Rechenmaschinen; dampfbetrieben und mit Lochkarten gesteuert, nehmen diese metallenen Ungetüme eine zentrale Rolle ein. Und nicht alle sehen die sich hieraus eröffnenden Möglichkeiten als Vorteil.

Chance und Verderben

Denn warum sollte es in dieser Hinsicht im alternativen London des Jahres 1855 anders zugehen als in unserer Gegenwart? Moderne Technologie, seit jeher gleichermaßen verteuftelt wie gepriesen – dass die Wahrheit wohl irgendwo dazwischen liegt, schildern Gibson und Sterling eindrucksvoll. Aus den verschiedensten Blickwinkeln werden die Einsatzmöglichkeiten der Rechenmaschinen aufgezeigt. Und das sehr elegant im jeweiligen Kontext der Handlung: ob nun damit wissenschaftliche Theorien überprüft werden, Polizeiarbeit geleistet wird oder sie einfach im

gewaltigen Verwaltungsapparat des Landes eingesetzt werden. Dass die komplexe, bisweilen überfrachtete Handlung hierfür genügend Spielraum bietet, steht außer Frage. Allerdings hätte man sich doch hin und wieder etwas mehr Klarheit gewünscht. Für Leser, die sich gerne ihre eigenen Gedanken machen, ist dies natürlich hochwillkommen. Viele Fragen werden aufgeworfen, ohne

dass konkrete Antworten geliefert würden – dies bleibt dem Leser überlassen. So mancher könnte sich jedoch erschlagen fühlen von all den angeschnittenen Themen – Politik, Gesellschaft, Wissenschaft und noch einiges mehr: All dies wird mehr oder weniger zusammenhängend über den Leser ausgeschüttet.

Die Handlung – wenngleich sie ihre wirklich starken und span-

nenden Stellen hat - wirkt im Allgemeinen eher wie die Leinwand für die Ideen der Autoren. Zu weit gefächert sind all die Ereignisse, zu vieles passiert, ohne dass der Leser weiß, worauf denn nun der wahre Fokus liegt. Abgemildert wird dies von den gelungenen Protagonisten, denen man auch dann gerne folgt, wenn nicht ganz klar ist, worauf das „große Ganze“ gerade abzielt.





Herausgeber: Christian Vogt

Verlag: Feder & Schwert (Dezember 2013)

Taschenbuch, 304 Seiten, 11,99 EUR
ISBN: 978-3-86762-200-4

Eis und Dampf

Eine Rezension von Judith Gor

Eis und Dampf entführt den Leser mit dreizehn Geschichten in die Welt der *Zerbrochenen Puppe* von Judith und Christian Vogt: Riesige Gletscher überziehen den Norden Europas und bescheren den restlichen Staaten einen ewigen Winter, während die ägyptischen Pyramiden von Blument Teppichen überzogen sind. Eine Serie von Vulkanausbrüchen im 9. Jahrhundert hat der Welt eine gänzlich andere Richtung gegeben. Territorial- und Religionskriege erschütterten ein Europa, in dem es nur wenige landwirtschaftlich nutzbare Flächen gibt. Dafür trat die Dampfkraft ihren Siegeszug an, Luftschiffe schweben über den verschneiten Ländern und im hohen Norden baut die schwimmende Stadt Aesta Rohstoffe ab.

Der Klappentext von *Eis und Dampf* wirbt mit namhaften Phantastik-Autoren, was in die-

sem Fall keine schnöde Augenschwermerei, sondern Tatsache ist. Judith und Christian Vogt konnten ihre Kollegen von der Welt der *Zerbrochenen Puppe* begeistern und ließen ihr eiszeitliches Steampunk-Szenario weiter ausbauen. Dabei ist eine bunte und interessante Mischung entstanden, die anthologietypisch und geschmacksabhängig das ein oder andere Highlight und auch manch kleine Enttäuschung enthält:

Mit „Galileo starb zurecht“ übernimmt Mike Kryzwik-Groß die schwere Aufgabe, einen stimmungsvollen Einstieg zu liefern. Das gelingt ihm im Großen und Ganzen gut, auch wenn der Rahmen der Geschichte schlecht gewählt wurde. Der Protagonist stellt einen Asylantrag und schildert die Ereignisse, die zu seiner Flucht geführt haben. Den Leser

erwarten eine Verfolgungsjagd quer durch Europa und eine große Überraschung, die mit den Shellys, künstlichen Soldaten, in Verbindung steht.

Christian Vogt gewährt in „Eiken“ Einblicke in das Leben des mürrischen Luftpiraten aus *Die zerbrochene Puppe*. Die Geschichte bietet dabei kaum Neues, denn man erlebt Eiken, wie man ihn bereits kennengelernt hat: als tollkühnes Schlitzohr. Ein durchaus unterhaltsames Intermezzo, im Vergleich zu den anderen Geschichten allerdings ein wenig mau.

Auf gerade einmal sechzehn Seiten enthält „Totenliebe“ diverse Szenenwechsel, die erst in der zweiten Hälfte der Geschichte als sinnvolles Ganzes begriffen werden – und selbst dann bleibt eine Spur Verwirrung zurück. Torsten Exter zeigt die Schicksale verschiedener Charaktere in der schwimmenden Stadt Aesta auf, wobei manche Figur dem Leser der *Zerbrochenen Puppe* bekannt sein dürfte. Bereits im Roman machte die Stadt eine schauerliche Figur, was hier nochmals verstärkt wird.

Mit „Das ägyptische Axiom“ liefert Stefan Holzhauer die längste Geschichte dieser Anthologie und entführt den Leser in ein fruchtbares und grünes Ägypten. Der deutsche Wissenschaftler Heinrich rettet dem ägyptischen König zufällig das Leben und erhält zum Dank die Erlaubnis, in den streng gehüteten Grabstätten seinen Forschungen nachzugehen. Dabei stößt er auf ein unglaubliches Geheimnis. Stefan Holzhauer inszeniert seine Kurzgeschichte äußerst stimmungsvoll, verliert sich anfangs jedoch zu sehr in akribischen Forschungsarbeiten und wird zum Ende hin leider platt. Sprachlich und atmosphärisch dennoch ein Highlight in dieser Anthologie.

Henning Mützlitz' Beitrag „Das Tourbillon“ führt den Leser nach Baden zu den Geburtstagsfeierlichkeiten der Großherzogin. Protagonist James Warner erhält den Auftrag, eine kostbare und einmalige Uhr aus der Fertigung des Maestro Bragot an den Hof zu liefern – leider passiert auch nicht viel mehr, als dass der Autor die Besonderheit der Uhr betont und ihre Funktionsweise erklären lässt. „Das Tourbillon“ endet mit

einem Knall, der ein völlig neues Licht auf das bereits Gelesene wirft, allerdings entschädigt die letzte Szene nur geringfügig für die fehlende Spannung.

In „Der Gipfel“ von Christian Lange begibt sich der Leser zusammen mit zwei Geheimagenten auf die Suche nach dem legendären Piratenhafen Hochgotland. Die Suche führt schließlich in den tiefsten Harz, wo Agent Nummer Eins an seinen Ambitionen scheitert. Insgesamt ein äußerst stimmungsvoller Beitrag, der aufzeigt, wie sich Hochgotland vor Entdeckung schützt – doch leider durchschaut man die Charaktere zu schnell.

„Im Auge des Sturms“ von Stefan Schweikert ist das finstere Glanzstück dieser Anthologie. Sammy träumt davon, eines Tages Luftschiffkapitänin zu werden, doch bis dahin führt sie eine Kinder- und Jugendbande in der schwimmenden Stadt Aesta an. Nur mit Diebstahl können sich die Straßenkinder über Wasser halten – bis Sammy eines Tages jäh verraten wird. Das tapfere Mädchen muss diverse Grausamkeiten erdulden, während die Geschichte die Er-

eignisse aus *Die zerbrochene Puppe* streift. Atmosphärisch dicht geschrieben, düster inszeniert und emotional packend.

Judith Vogt führt den Leser in „Der Puppermacher“ auf die Spur der sprechenden Puppe Ynge, bekannt aus *Die zerbrochene Puppe*. Die Reise führt zu einem abgelegenen Häuschen, wo ein alter Mann mit seiner verwitweten Schwester und seiner am Rett-Syndrom leidenden Enkeltochter wohnt. Allein wegen der behinderten jungen Frau ist dieser Anthologiebeitrag außergewöhnlich, doch auch die Geschichte des alten Mannes weiß zu beeindrucken. Zudem gibt es ein Wiedersehen mit Tomke, der toughen Luftpiratin aus *Die zerbrochene Puppe*. Erwartungsgemäß eine der besten Geschichten in dieser Anthologie.

Zu den schwächeren Beiträgen zählt – trotz kreativem Titel – „Honig mit Hindernissen“ von André Wiesler. Denn leider steigt der Autor mit einem Zahnarztbesuch ein, der für den Verlauf der Geschichte nicht essentiell ist. Es folgt ein orientalisches Piratenabenteuer mit einem herrlich

derben Friesen, das den Leser zwar unterhält, im Vergleich mit den anderen Beiträgen jedoch zu trivial daherkommt.

„Japanische Stille“ von Ann-Kathrin Karschnick gewährt zumindest einen kleinen Einblick in die asiatische Kultur, die man bislang in der Anthologie vermisst hat. Im palästinensischen Staat geht ein japanisches Luftschiff vor Anker, das einflussreiche Geschäftsleute und Adlige mit seiner besonderen Technologie beeindruckt. Ein Verbrechen stört schließlich die Feierlichkeiten und die Kurzgeschichte ergeht sich in langwierigen Ermittlungen. Es mangelt an Spannung und über Japan erfährt man leider nur wenig.

Auch „Doppeltes Spiel“ von Eevie Demirtel spielt auf einem Luftschiff und beschreibt die Flucht zweier Gefangener. Anhand der Zeitangaben ist abzusehen, dass diese Geschichte mit einem großen Knall enden wird, allerdings verrät der Titel bereits, dass man einem der Protagonisten nicht trauen kann. Gut geschrieben, aber der Bezug zu *Die zerbrochene Puppe* ist kaum gegeben.

Marcus Rauchfuß schöpft mit „Nach Westen“ das Thema alternative Zeitlinie voll aus: Mit einem Tauch-Schwimmschiff fährt eine Mannschaft, die vorwiegend aus Kriminellen – und damit Entbehrlichen – besteht, gen Westen, um dort unbekanntes Land in Besitz zu nehmen. Denn, kaum zu glauben, Amerika wurde aufgrund der widrigen Bedingungen der Eiszeit noch nicht entdeckt. Stattdessen haben sich dort große Kulturen entwickelt, in die man leider nur einen klitzekleinen Einblick erhält. Die Geschichte hat das Potential für einen ganzen Roman und gehört zu den interessantesten der Anthologie.

„Freiheit für Rumelien!“ von Christian Vogt ist im eigentlichen Sinne keine Geschichte, sondern eher eine ausgeschmückte Nachricht über ein Attentat von Gotteskriegern – allerdings stammen diese nicht aus der arabischen Welt, sondern aus dem Herzen Europas.

Der kurze Text fügt der eiszeitlichen Welt der *Zerbrochenen Puppe* eine weitere Facette zu, ist als eigenständiger Anthologiebeitrag aber zu wenig.

Extras

Für *Eis und Dampf* wurde von Hannah Möllmann extra eine Karte angefertigt, die die Machtverhältnisse des alternativen Europa aufzeigt. Das Deutsche Reich wird dabei nochmals vergrößert dargestellt. Leider sind beide Karten nur in Schwarzweiß gedruckt und die Europakarte ist auf einer Seite viel zu klein geraten (Im Werkstattbericht von Judith Vogt ist die Europakarte in Farbe zu bewundern). Im Anhang findet der Leser ein ausführliches Glossar

mit Begriffserläuterungen, vornehmlich zu in den Texten verwendeten Fremdwörtern, sowie eine Zeitleiste, die einen guten Überblick über historische Ereignisse in der Welt der *Zerbrochenen Puppe* gibt. Auch die Autoren werden kurz vorgestellt, und so bietet *Eis und Dampf* eigentlich alles an zusätzlichen Informationen, was eine gute Anthologie braucht.

Fazit

Auch wer *Die zerbrochene Puppe* nicht gelesen hat, kann an *Eis und*

Dampf seine Freude haben – wobei die Anthologie vor allem für Fans des Romans ein echtes Schmanckerl ist.

Die eiszeitliche Steampunkwelt bietet unglaublich viel Raum für die größtenteils kreativen Geschichten, von denen einige das Potential für eigenständige Romane haben.

Insgesamt ist den zwölf Autoren eine wunderbare Mischung gelungen, die verschiedene Länder einbezieht und mit unterschiedlichen Stilen und Protagonisten überzeugt.





Verlag: Eigenverlag Georg Pils

Format: Gebunden, 172 Seiten

ISBN 13: 978-3-200-02332-1

Preis: 29,95

Finsterland Grundregelwerk

Eine Rezension von Andre Skora

Finsterland ist ein Rollenspiel, welches Europa Ende des 19. Jahrhunderts in ein Gaslicht, Steampunk Dasein packt. Das *Finsterland* Rollenspiel stammt aus Österreich und wird von seinen Machern in Eigenverlag vertrieben. Das Buch kommt als Hardcover daher.

Zum Inhalt:

Um einen genaueren Einblick zu geben, folgen nun einige Einblicke in die einzelnen Abschnitte des Buches. Bevor es aber ins Detail geht, erhält man ein strukturiertes Inhaltsverzeichnis an die Hand.

Einleitung:

Nach dem Inhaltsverzeichnis geht es direkt mit der Einleitung weiter. Zu Beginn folgt hier eine Kurzgeschichte, in der das Setting vorgestellt wird, und man einen ersten Eindruck erhält, was

auf einem im Buch zu kommt. Diese wird von den mittlerweile in Regelwerken typischen Abschnitt „Was ist ein Rollenspiel“ gefolgt. Wobei dieser Abschnitt kurz gehalten wird. Ein kleiner Bonus sei hier auch erwähnt, denn im Unterpunkt *Quellen und Inspiration* findet man einige Bücher, Filme und Spiele, die *Finsterland* beeinflusst haben.

Erstellung einer Figur:

Den Anfang macht hier ein Überblick über die einzelnen *Charaktermodelle*. Hier werden mehrere *Modelle* vorgeschlagen, welche vom *Ritter* über *Detektiv* bis zum *Magier* reichen. Nachdem das *Modell* gewählt wurde, folgt die *Charaktererschaffung*. Dabei werden zuerst die fünf Eigenschaften des Charakters mit 2 W6 ausgewürfelt, zusammengesetzt und anhand einer Ergebnistabelle endgültig ermittelt und zugewiesen.

Die Charakterfertigkeiten bekommen vom Spieler eine gewisse Punktezahl zugewiesen. Die Fertigkeiten sind dabei in vier Hauptgruppen unterteilt. Wobei eine nur für Zauberer gedacht ist.

Als nächstes bekommt der Charakter seine *Spezialmanöver* zugewiesen. Dabei handelt es sich um spezielle Kampf-, Magie- und Wissensboni. Für die Zuweisung muss man im Buch allerdings ein wenig blättern und kann der bis dato verwendeten Abfolge nicht weiter folgen.

Wenn dieses nun geschehen ist, werden Initiative und Kampffertigkeiten ausgerechnet. Danach geht es an den Hintergrund der *Spielfigur*, sprich man haucht seiner Figur Leben ein. *Erstellung einer Figur* schließt mit einem alternativen Erschaffungssystem und Vorlagen für Charakterhintergründe.

Spezialmanöver:

Wie im vorigen Abschnitt schon kurz erwähnt, muss man bei der Charaktererschaffung sich auch mit Spezialmanövern auseinandersetzen. Da *Finsterland* dort eine ganze Menge zur Verfügung stellt, wird sich deren als nächstes angenommen. Die *Spezialmanö-*

ver decken die Bereiche Kampf, Magie, Körper, Soziales, Wissen, Technik und Übernatürliches auf knapp über zwölf Seiten ab. Somit kann jedem **Charakter** bei der Erschaffung und im Spiel eine große Auswahl geboten werden.

Hintergründe:

Der *Hintergrund* zeigt auf, aus welcher Umgebung die *Spielfigur* stammt. Die Beschreibungen die folgen geben einen kurzen Überblick über die Organisation, die Vorteile die eine *Spielfigur* erlangen kann usw.. Das ganze wird mit einem typischen Bild einer solchen *Spielfigur* abgerundet. Als erstes wird hier auf Organisationen eingegangen. Den Anfang machen hier die *Machinatorensekte*. Dies sind Organisationen, die aus Menschen bestehen, die die Prothetik als Zukunft der Menschheit ansehen.

Wer für seinen Charakter etwas Ehrenhaftes sucht, ist bei den Ritterorden genau an der richtigen Adresse. Stolz und Mut sind zwei weitere Tugenden die in diesen Organisationen hoch gehalten werden. Weitere sieben Organisationen werden anschließend nach gleichem Schema beleuchtet und dargestellt.

Im Abschnitt *Reichtum* geht es um die finanziellen und materiellen Angelegenheiten der Charaktere. Hier wird genauer beleuchtet, welche Arten von Immobilien ein *Charakter* haben kann und inwieweit dieser im Luxus lebt.

Funktionen werden nun näher beschrieben. Hierbei geht es schlicht und einfach um Titel wie etwa *Akademiker* oder *Gesetzeshüter*. *Helfer* sind Menschen, Tiere und/oder Roboter, die dem Charakter treu ergeben sind, wobei deren Intelligenz und Treue von der Einsatzmenge an *Erfahrungspunkten* abhängt.

Als letztes findet sich in diesem Buchabschnitt *Machinae*. Dies sind körperliche Veränderungen, die die *Spielfigur* durchführen kann. Das Spektrum reicht vom Beschleuniger bis zum Exosklett.

Handlungen:

Hier wird dem Spielleiter alles das an die Hand gegeben was er benötigt um Handlungen, sowohl körperliche als auch geistige abzuhandeln, sprich einen entsprechenden Schwierigkeitsgrad zu ermitteln und einen Würfelwurf festzulegen. Dabei wird auch beschrieben, was sowohl bei Erfolg

als auch bei Misserfolg passieren kann bzw. könnte.

Kämpfe:

Hier gibt einen das *Grundregelwerk* alles das an die Hand um sich in *Finsterland* ordentlich eins auf die Mütze zu hauen. So wird hier von der Kampfinitiative über Schaden bis hin zu Heilung alles beschrieben. Hinzu kommen speziellen Begebenheiten, wie z.B. Schleichen, die sich auf Kämpfe auswirken können. Das ganze wird mit Situationsbeispielen untermauert und sorgt für eine bessere Aufnahme der Hinweise.

Die Spielwelt:

An dieser Stelle bekommt man auf dreißig Seiten alles an die Hand was man zum Hintergrund von *Finsterland* wissen muss. So gibt es einen Überblick über die Geschichte, angefangen bei der Urzeit bis hin zum aktuellen Kaiserreich. Weiter geht's mit einem Überblick über Religion, Organisationen, Militär, Magie und Technologie. Dabei wird sich am Europa des 19.-20. Jahrhunderts orientiert. Weiter findet man eine geografische Abhandlung über *Finsterland*. Nach dieser wird ein Blick auf die bekanntesten Städte

geworfen. Hier gibt es dann auch Szenarien Vorschläge an die Hand. Danach werden noch die wichtigsten Persönlichkeiten vorgestellt. Nachdem ganzen gibt es noch das Finsterlandkartenwerk.

Spielleiter

Dieses Kapitel wendet sich, wie der Name schon vermuten lässt an die Spielleiter. Hier wird kurz und knapp alles das erklärt, was dem SL das Leben als solches vereinfachen sollte.

Gegner:

In *Gegner* bekommt der Spielleiter alles das an die Hand um seinen Spieler in *Finsterland* das Leben etwas schwieriger zu gestalten. So bleiben kaum Wünsche offen, erhält man durch kleine Beschreibungen und Tabellen genügend *Gegner* an die Hand. Die gelisteten Tabellen geben einen dabei auch genügend Spielraum, durch mehrfachlistung einzelner *Gegner*, genau den passenden zu wählen.

Zudem wirft das Kapitel einen Blick auf Völker, die den *Finsterländern* nicht gerade freundschaftlich gesinnt sind. So werden diese Völker sehr detailliert beschrieben und man erhält

alles an die Hand um seinen SC damit zu konfrontieren bzw. vor Abenteuer zu stellen.

Einstiegsabenteuer:

Hier bekommt der Spielleiter nach einer kleinen Einleitung ein Einstiegsabenteuer an die Hand, welches in fünf Abschnitte unterteilt ist. Dabei erfüllt das Abenteuer optimal seinen Job sowohl dem SL wie auch den SC *Finsterland* und seine Besonderheiten, Gefahren und Freuden näher zu bringen. Hier lässt es aber genügend Platz, eigene Ideen einzubinden bzw. damit zu erweitern.

Mein Fazit:

So nun wird es Zeit für mein Fazit. Das *Grundregelwerk* kommt als Hardcover, welches ein schlichtes Cover aufweist daher. Die Bindung macht einen guten Eindruck und sollte vielfachen Einsatz am Spieltisch gut weg stecken.

Kommen wir zu den inneren Werten. Die Kapitel sind gut voneinander getrennt. Der Text ist ohne Schnörkel und es wird sich auf das Wesentliche besonnen, sprich Fakten schaffen. Die Einleitung ins Buch vermittelt einem

recht gut wie es in *Finsterland* abläuft.

Die Regeln auf die *Finsterland* zurückgreift sind sehr einfach gehalten und sollten so schnell von jeder Gruppe erlernt sein. Die Charaktererschaffung ist ebenfalls sehr einfach gehalten was bei mit auf Zustimmung stösst.

Im Kapitel „*Die Spielwelt*“ liefert einem genügend Hintergrundinformationen zum Setting und sorgt somit dafür das *Finsterland* einen guten Kopfkino film produziert!

Die gebotenen *Gegner* sind sowas von ausreichend um seine Spieler zu fordern und zu pissen. Die Mehrfachauflistung einzelner *Gegner* mit unterschiedlichen Werten finde ich hervorragend und so kann man diese ohne große Probleme optimal auf seine Spielgruppe anpassen.

Allerdings habe ich am Grundregelwerk auch etwas entdeckt, was mir nicht so gefallen hat. Und zwar dürfte das Buch aufgrund des schlichten Cover und Logo in vielen Regalen untergehen. Wei-

terhin fehlt mir ein Lesebändchen. Und zu guter letzt springt das Buch im *Satz* öfters von ein- auf zweispaltig und zurück. Da wäre eine einheitliche Aufmachung besser gewesen.

Nichts desto trotz gefällt mir das Grundregelwerk mir seinem, an Europa des 19.-20. Jahrhunderts angelehnten Setting, sehr gut und so komme ich zu folgender Bewertung.

Meine Bewertung:

4,5 von 5 Gaslichtern





Autorin: Shelley Adina

Reihe: Magnificent Devices, Book One

Verlag: Moonshell Books 2011

Daten: Taschenbuch, 256 Seiten, 8,31 EUR

ISBN: 978-1-463549-99-2

Rezension der englischen Originalausgabe

Lady of Devices

Eine Rezension von Almut Oetjen

London, 1889. Der siebzehnjährige Adelsspross Lady Claire Elizabeth Trevelyan soll eigentlich nur ein paar Dinge in der viktorianischen Gesellschaft schaffen: sich unfallfrei als Gastgeberin und auf Bällen betätigen, nähen können und sich einen reichen Ehemann zulegen. Zum Leidwesen ihrer armen Mutter liegen ihre Talente jedoch woanders. Sie ist überzeugt vom Siegeszug der Dampftechnologie und will an der Universität Oxford studieren, um auf technischem Gebiet wichtige Erfindungen zu machen. Vor allem ist sie in der Lage, mit Chemikalien Explosionen zu erzeugen.

Claires Vater, Vivian Trevelyan, Viscount St. Ives, verliert das Anwesen und Vermögen der Familie durch Fehlspekulation. Er erschießt sich, und seine Frau flieht mit dem 19 Monate alten männlichen Erben Nicholas auf

das Land nach Cornwall. Claire sucht einen Job und bekommt das Angebot, als Assistentin für den Wissenschaftler und Erfinder Andrew Malvern, ein Mitglied der „Royal Society of Engineers“, zu arbeiten. Als wütende Investoren das Anwesen niederbrennen, flieht Claire im Landau der Familie und findet sich sehr plötzlich in einer Welt wieder, die nicht die ihre zu sein scheint: in den Niederungen von London. Sie wird um ihre restliche Habe, den Wagen eingeschlossen, erleichtert, bewusstlos auf der Straße in Whitechapel liegengelassen und von einer Kinderbande gefunden. Da sie aber eine intelligente junge Dame ist, macht sie Karriere in der Unterwelt. Sie wird bekannt unter dem Namen „Lady of Devices“.

Die Autorin Shelley Adina veröffentlichte unter anderem eine Trilogie über drei Amishfrauen

(*Amish Quilt*; unter dem Pseudonym Adina Senft) sowie eine sechsbändige Serie über Teenager (*All About Us*), bevor sie sich dem Steampunk zuwandte. Ihre Reihe *Lady of Devices* ist auf sieben Bücher angelegt, von denen fünf bereits erschienen sind:

„Lady of Devices“
„Her Own Devices“
„Magnificent Devices“
„Brilliant Devices“
„A Lady of Resources“
„A Lady of Spirit“
„A Gentleman of Means“

Adina bewegt sich mit *Lady of Devices* tief im Territorium des Steampunk. Sie etabliert ein Setting in Raum (London) und Zeit (1889), das durch dampfgetriebene Maschinen und Technologien, die die Viktorianer nicht kannten, die Geschichte als alternative Historie ausweist.

Übernatürliche Kreaturen oder Maschinenwesen gibt es zumindest im ersten Band nicht. Dafür spielt die Wissenschaft eine wichtige Rolle. Im Fokus der Reihe steht das spannungsgeladene Abenteuer in Verbindung mit einer Romanze und einer jungen Frau, die wissenschaftlichen Fort-

schrift herbeiführen will. Deshalb spielt mit Andrew Malvern ein Erfinder und Wissenschaftler eine bedeutende Rolle.

Den recht genau beschriebenen Landau, das Lieblingsauto Claires, gab es zur Zeit der Romanhandlung nicht, in der ein Landau (dt.: Landauer) tatsächlich eine vier-rädrige Kutsche der Luxusklasse mit zurückklappbarem Verdeck war. Er wurde gerne von Adel und Königshaus verwendet, so auch 1902 bei der Krönungsfeier Edwards VII. Automobile mit der Bezeichnung Landau gab es ab den 1920er Jahren in den USA, so genannte Pseudo-Cabrios. Die dampfgetriebenen Modelle in *Lady of Devices* sind Bestandteile der alternativen Steampunk-Welt Adinas.

Auch die „Arabian Bubble“, die Spekulationsblase, deren Platzen 1889 zum Ruin von Claires Familie führt, indem der Vater das Geld der Familie und das Vermögen von Anlegern in die „Persia-Albion Petroleum Company“ investiert, ist Bestandteil der Alternativwelt und dürfte inspiriert sein durch die Phase spekulativer Blasen, die die Weltwirtschaft seit

Jahren ohne Lernprozesse durchläuft.

Die Kinderbande aus den Eingeweiden Londons könnte direkt aus einem Buch von Charles Dickens, einer wichtigen Inspirationsquelle für den Steampunk, für einen Auftritt bei Adina verpflichtet worden sein. Claire wird für Snouts, Rosie, Willie und die anderen Bandenmitglieder nicht nur der neue Boss, sondern sie nutzt ihre Position auch, um die Kinder als eine Mischung aus Gouvernante und Mutter zu erziehen. Die Sprachprobleme zwischen dem Adelsspross und den Kindern tragen zum Lesespaß bei. So muss Claire Cockney wenn schon nicht sprechen, so wenigstens verstehen lernen. Im Gegenzug erklärt sie den Kindern Ausdrücke aus einer für diese fremden Welt.

Die Aktivitäten zur Rückerlangung ihres Eigentums, die Gewalteskalation und der Einsatz einer elektrischen Handfeuerwaffe, Claires Sieg über die Banden von Billy Crumwell und Lightning Luke unter Verwendung „chemischer Kampfstoffe“ sind humorvoll wie spannend erzählt. Im Verlauf dieser Aktivitäten gibt

Claire sich den Namen *Lady of Devices*.

Der Plot und die mit Liebe zum Detail humorvoll gestalteten Charaktere sind eng miteinander verbunden. Adina gelingt eine lebhafte Beschreibung des viktorianischen London. In die leichte Geschichte hat die Autorin ein paar Gewichte eingelegt, wie Ausführungen zu Moral, Ehre und Freundschaft. Der Geschlechterdiskurs, der seine tiefste Ausprägung in der Entwicklung und den Entscheidungen Claires findet, zeigt sich auch in kleineren Handlungsbausteinen. Darunter befindet sich die Frage, warum Männer Autos und Luftschiffe immer weiblich bezeichnen. Vielleicht billigt man ihnen ja ähnlich viel Verstand zu wie Frauen.

Claire ist eine energiegeladene junge Dame, die gleich in den ersten Zeilen des Romans, während des Chemieunterrichts an der „St. Cecelia’s Academy for Young Ladies“, als Verursacherin einer Explosion vorgestellt wird. Da-

nach lernen wir ihr gesellschaftliches Umfeld kennen. Die jungen Damen auf dem Heiratsmarkt stehen den Männern gegenüber, die als Elite die Gesellschaft voranbringen sollen. Früh im Roman rebelliert Claire gegen die sozialen Zwänge, die das Leben so vorhersehbar machen.

Im ersten Band deutet sich eine Romanze zwischen Claire und Andrew lediglich an, dürfte aber in den Folgebänden vertieft werden. Das ist primär der Hauptfigur geschuldet, zu der es nun gar nicht passen würde, sich auf den ersten dreihundert Seiten gleich in einen Mann zu verlieben, wo sie doch ganz andere Dinge im Schilde führt. Am Ende trifft Claire frühere Freunde wieder, die sich in der Zeit ihrer Not nicht als solche zeigen und also auch nie welche waren. Claire erfährt, dass sie sich in einer fragwürdigen Situation befindet, die ihr die Rückkehr in ihre Kreise unmöglich zu machen scheint. Ist sie als Lady noch eine würdige Partie für einen heiratswilligen Mann? Und, was sie per-

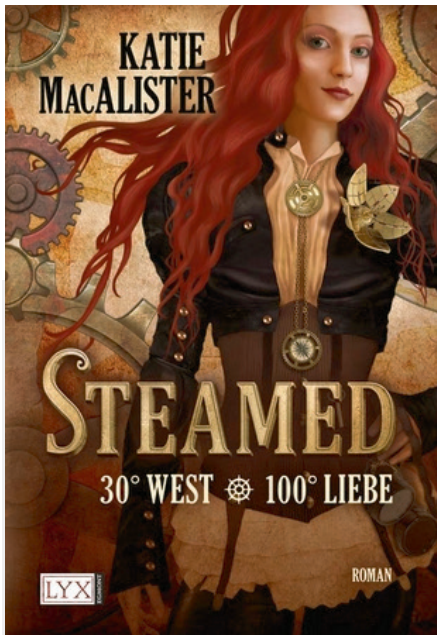
sönlich mehr interessiert: Wird es ihr gelingen, als Wissenschaftlerin Anerkennung zu erlangen?

Claire ist ein interessanter Charakter. Ihr geht es weniger um die Bewältigung äußerer Probleme. Innere Konflikte sind die Triebkräfte, die sie letztlich voranbringen, weil sie dazu führen, dass sie sich mit der Welt auseinandersetzen muss. Sie will ihre Unabhängigkeit bewahren. Erlangen musste sie sie nicht wirklich, wurde sie doch durch die äußeren Umstände kurz vor dem vorgegebenen gesellschaftlichen Ziel auf eine Nulllinie geworfen, aller materiellen Dinge beraubt. Ihre besondere Qualität besteht darin, als Lady aus jeder Situation das Beste zu machen. Deshalb wird sie auch schnell Anführerin der Kinderbande. Die nach Führung gierenden Kinder sind offensichtlich allzu bereit, Claire als Boss und Mutter zu akzeptieren.

Die Anforderungen an die Englischkenntnisse halten sich in engen Grenzen.

Zeitmaschine - Timemachine





Autorin: Katie MacAlister

Verlag: Egmont Lyx, 1. Auflage September 2011

Originaltitel: Steamed

Übersetzer: Aus dem Amerikanischen von Margarethe van Pée

Daten: Klappenbroschur, ca. 360 Seiten

ISBN: 978-3-8025-8430-5

Steamed: 30° West – 100 ° Liebe

Eine Rezension von Jessica Idczak

Bei Octavia Pyes erstem Flug als Kommandantin werden in Frachträumen ihres Luftschiffes der kaiserlichen Flotte zwei vermeintlich blinde Passagiere entdeckt, deren Identität unklar ist. Dennoch werden sie recht schnell zu Rebellen der „Schwarzen Hand“ erklärt. Dass Jack und Hallie durch einen Arbeitsunfall mit flüssigem Helium nur zufällig auf der „Tesla“ gelandet sind und eigentlich aus einer Parallelwelt kommen, ist jedenfalls nicht unbedingt die Geschichte, die Octavia gern hören möchte. Abgesehen von dieser sehr verrückt klingenden Erklärung hat Jack allerdings auch noch dieses gewisse Etwas, das eine unheimliche Anziehungskraft auf Octavia ausübt. Und auch Jack ist überaus hingerissen von dieser Dame, die in bester Steampunk-Manier gekleidet ist und sich auch dementsprechend benimmt. Wohl oder übel müssen sich Jack und Hallie bis zur Landung des Luft-

schiffes in Italien der Mannschaft anschließen, doch dort hört das gemeinsame Abenteuer natürlich nicht auf. Während Jack und Octavia ihrer Anziehungskraft erliegen, wird Hallie auf kaiserlichem Grund und Boden festgenommen und der Spionage bezichtigt. Ohne eine wirkliche Verhandlung wird sie zum Tode durch den Strang verurteilt – und nur die Hilfe ehemaliger Liebhaber Octavias kann Jacks Schwester noch vor der Hinrichtung retten. Während der heimlichen Flucht mit der „Tesla“ häufen sich die Schwierigkeiten, und ehe sie es sich versehen, stehen Octavia und Jack vor Entscheidungen, die nicht nur Hallies, sondern auch ihr eigenes Leben und das des Kaisers betreffen.

Heiß, heißer, *Steamed!* Wer dachte, dass es nach *Dragon Love* und *Silver Dragons* unmöglich noch heißer im Hause MacAlister werden könne, der wird sich während der

Lektüre von Katies Ausflug ins Steampunk-Genre eines Besseren belehren lassen müssen. Denn wie gewohnt präsentiert die Autorin auch in ihrem aktuellen Roman, der eine gut abgestimmte Mischung aus Steampunk und Romantic Fantasy darstellt, jede Menge heißer Szenen, spritziger Dialoge, sympathischer Charaktere und humorvoller Unterhaltung. Da macht es auch nichts, dass die Grundgeschichte keinen besonderen Tiefgang aufweist, sondern eher als eine Art Beigabe anzusehen ist. Denn das Setting – Luftschiffe, viktorianische Kleidung und Verhaltensweisen, ein Kaiser und zwei gegnerische Parteien, die sich untereinander ebenfalls bekriegen – hätte unter Umständen sehr viel mehr bieten können. Doch bei Katie MacAlisters Romanen kommt es den meisten Lesern wahrscheinlich sowieso nicht auf die Geschichte an sich an, und mit der Gestal-

tung ihrer Charaktere und deren sehr direkter Sprache, dem Aufbau der schlüpfrigen Szenen und deren offener Natur sowie der Verbindung aus romantischer Geschichte und Spannung aufbauendem Nebenplot kann die Autorin ihre Fans einmal mehr von ihrem Können überzeugen. Auch wenn oder vielleicht gerade weil nach dem Lesen nicht viel vom Inhalt hängen bleibt und man sich ohne große nachträgliche Beschäftigung dem nächsten Schmöcker widmen kann, fällt *Steamed* völlig zu Recht in die Sparte der kurzweiligen Unterhaltungsliteratur – und mal ehrlich, manchmal braucht man eben auch genau das: Unterhaltung, ohne den Kopf übermäßig anstrengen zu müssen, und herzhaftes Schmunzeln, bis einem die Gesichtsmuskeln wehtun.

Der Ausflug in Richtung Steampunk ist Katie MacAlister also

mit minimalen Abstrichen definitiv gelungen – die Wartezeit bis zum nächsten *Silver Dragons*-Band dürfte den ungeduldigsten Lesern auf jeden Fall durch diesen Roman versüßt werden.

Doch auch allen anderen, die sich gerne leicht und witzreich unterhalten lassen möchten, sei der Griff ins Regal ans Herz gelegt – mit dieser Autorin kann man auf der Suche nach spaßiger Unterhaltung auf keinen Fall etwas falsch machen.

Fazit

Spritzige Dialoge, heiße Szenen und überaus sympathische Charaktere durch die Bank weg – in gewohnter Manier unterhält Katie MacAlister auch mit *Steamed: 30° West – 100° Liebe* ihre lesende Anhängerschaft und schafft trotz eher mittelmäßiger Grundstory einmal mehr vergnügliche Lesestunden.



Verlag: Art Skript Phantastik (2013)

Daten: Taschenbuch, 120 Seiten,
10,40 EUR

ISBN: 978-3-9815092-8-1

Steampunk 1851

Rezension von Judith Gor

„Düstere Geschichten zwischen Zahnrad-Mechanik & Gaslicht-Romantik“ – unter diesem Motto steht die Anthologie *Steampunk 1851*. Die Betonung liegt dabei auf dem ersten Wort: düster. Denn hier tummeln sich Vampire und Werwölfe zwischen grausamen und verrückten Wissenschaftlern. Die Geschichten bieten dabei viel Abwechslung, sowohl was das Setting als auch die Thematik betrifft:

Bereits die erste Geschichte mit dem unscheinbaren Titel „Das Ende der Fiktion“ von Denise Mildes stellt einen Bezug zur klassischen Phantastik her. Mary Shelleys *Frankenstein* wird auf gerade einmal sechzehn Seiten neu interpretiert, was sich für dieses große Vorbild als zu wenig erweist. Dennoch gelingt es der Autorin, eine interessante Geschichte rund um Vampire, die aus den Schatten ihrer nächtlichen Exis-

tenz heraustreten wollen, zu spin-
nen. Der Verweis auf *Frankenstein*
kommt dabei überraschend, gibt
der Kurzgeschichte aber eine ge-
lungene Wendung. Alles in allem
ein stimmungsvoller Einstieg.

Mit „Monsieur Foucoult und das
Wesen des Lichts“ von Sabine
Frambach wird es ein wenig ru-
higer: Der Dämon Nabot hat sich
bei dem Hobby-Physiker Mon-
sieur Foucoult eingenistet, um
ihn zu erschrecken und Chaos
zu verbreiten. Doch der Natur-
wissenschaftler lässt sich von
dem höllischen Wesen nicht be-
eindrucken – vielmehr will er es
studieren, ebenso wie die Höllen-
maschine, die den Dämon aus-
gespuckt hat. Nabot findet sich
bald damit ab, Monsieur Foucoult
nicht in Angst versetzen zu kön-
nen, und geht ihm stattdessen zur
Hand. Denn der Physiker will he-
rausfinden, ob Licht aus Wellen
oder Teilchen besteht. Mit Nabots

Hilfe stößt er jedoch auf die Lösung eines ganz anderen Problems. Die Spannung kocht dabei nicht gerade hoch, trotzdem überzeugt Sabine Frambach mit einer äußerst liebenswerten Geschichte, die den Zauber von Naturwissenschaften und Magie vereint.

„Lykonium“ von Marco Ansing spielt mit dem Horror vor grausamen Erfindungen. In Form von Zeitungsberichten erzählt der Autor die Geschichte des deutschen Journalisten Johann Alexander Kriegers, der nach England reist, um die Lösung des Energieproblems zu bestaunen. Als erster Reporter erhält er Einblick in den Gewinnungsprozess eines neuen Treibstoffs, Lykonium genannt. Dabei stößt er auf ein schreckliches und übernatürliches Geheimnis. Die Geschichte folgt einem klassischen Aufbau und bietet kaum Überraschungen, doch ist sie handwerklich gut und atmosphärisch dicht geschrieben.

Auch „Das Meisterwerk“ von Andrea Bienek dreht sich um Vampire und hält eine morbide Erfindung parat: einen so genannten Morseographen, der die Gedanken seines Benutzers in Morsecode aufzeichnet. Mit Hilfe

dieser Aufzeichnungen kommen zwei russische Gendarmen einem übernatürlichen Mord auf die Spur – und der wahren Natur vampirischer Wesen, die mitten unten ihnen leben und sich bereits der modernen Zeit angepasst haben. Trotz des kreativen Morseographen ist diese Geschichte die schwächste. Das Eisenbahn-Setting ist zwar gut umgesetzt, doch die Spannung bleibt zu flach. Zudem finden sich ein paar missglückte Formulierungen in der Geschichte, die im Lektorat hätten ausgemerzt werden müssen.

„R. S. O. C.“ von Hendrik Lambertus könnte man als X-Men mit Steampunk-Flair beschreiben. Lieutenant Arthur McCrimmon entkam in Indien nur knapp einem Anschlag auf sein Leben. Nun soll er Teil einer geheimen Einheit, des *Royal Special Operations Corps*, werden und muss schockiert feststellen, dass eine Frau seine Vorgesetzte sein soll. Doch es wird noch unglaublicher: Die Mitglieder dieser Spezialeinheit verfügen über übernatürliche Kräfte. Auch eine klassische Idee, die actionreich und mit schottischer Mystik umgesetzt wurde.

„Archibald Leach & die Rache des Toten“ von Markus Cremer ist das bizarre Glanzstück dieser Anthologie: Gemeinsam mit den Protagonisten Archibald Leach und Sarah Goldberg kommt man in den Genuss eines reichlich seltsamen Besuchs der Weltausstellung von 1851. Große Erfindungen und verfaulende Untote bestimmen eine Geschichte, die Mary Shelleys *Frankenstein* und Heisenbergs Unschärferelation aufgreift und dabei auch noch *Fluch der Karibik* und ein bisschen Sherlock Holmes unterbringt. Markus Cremers Werk liest sich wie eine Parodie, nicht zuletzt wegen skurriler Waffen und Steampunk-Technobabble. Dabei unterhält der Autor seine Leser bestens: knackige Dialoge, gelungene Formulierungen und die eigentümliche Atmosphäre der Weltausstellung machen „Archibald Leach & die Rache des Toten“ zur besten Geschichte der Anthologie.

„Tote Kaninchen“ von Luzia Pfyl entführt die Leserschaft ins New York des 19. Jahrhunderts, wo grausige Morde die Crew eines Luftpiraten dezimieren. Auf den Leichen findet man immer wieder ein totes Kaninchen. Die beiden jungen Frauen Sophie und Lena

vermuten einen übernatürlichen Hintergrund und kommen einem südamerikanischen Dämon in die Quere. Luzia Pfyl punktet mit dem dreckigen Setting in Übersee, beeindruckenden Luftschiffen und einem kecken Damenduo, das den Fall professionell und abgebrüht aufrollt. Dennoch läuft nicht alles glatt, und somit wird bis zum Ende ausreichend Spannung geboten.

„Der Automat“ in diesem Fall nicht von Phantastik-Preis-Gewinner Bernd Perplies, sondern von Fabian Dombrowski – spielt mit dem Seelenleben einer Maschine: Der Autor präsentiert einen offenbar französischen Automaten (ein Steampunk-Androide), der in einer Ruinenlandschaft darauf wartet, ein Attentat zu verüben. Dabei läuft ihm eine Katze über den Weg, die sich in einen alten Mann verwandelt und dem Automaten ins Gewissen redet, er solle seine eigenen Entscheidun-

gen treffen. Auch hier finden sich Anlehnungen an große Werke der Phantastik, beispielsweise Philip K. Dicks *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. Doch die eigentlich gute Idee hat leider kaum mehr als ausschweifendes Gerede zu bieten.

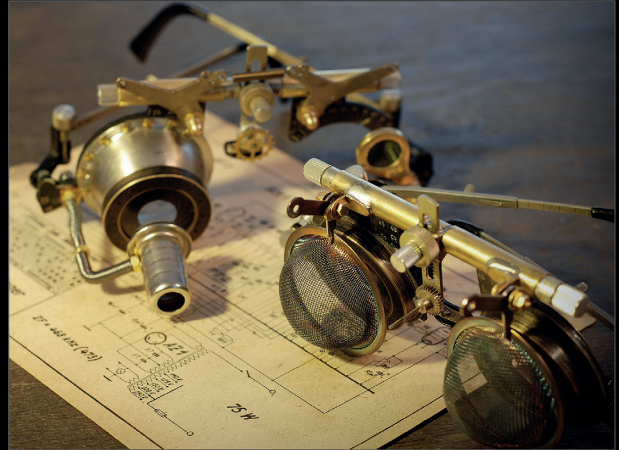
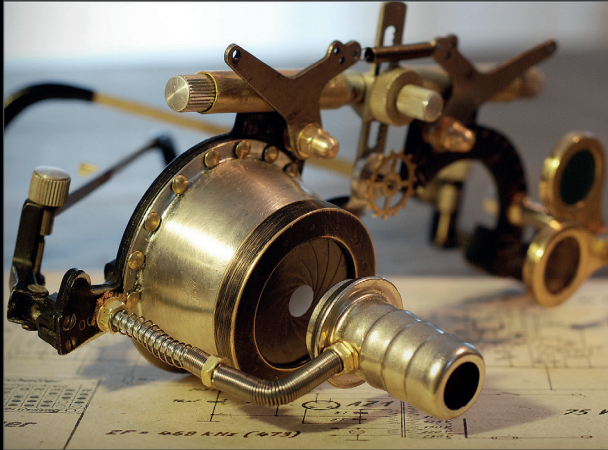
Ob bizarre Erfindungen oder magische Wesen der Titel *Steampunk 1851* hält, was er verspricht. Da die Geschichten sehr unterschiedlich sind, sollte sich für jeden Geschmack etwas finden. Die Beiträge haben zudem eine angenehme Länge, sodass man gut durch die spannungsarmen Geschichten kommt. Es liegt in der Natur von Anthologien, dass manche Kurzgeschichten herausstechen, während andere eher enttäuschen. Das ist auch hier der Fall, doch insgesamt ist das Niveau relativ hoch. Leider haben sich jedoch im Klappentext und im Inhaltsverzeichnis Fehlerchen eingeschlichen. Und das dünne

Buch ist mit über zehn Euro etwas teuer, aber hier sollte man bedenken, dass Kleinverlage nun einmal mit kleinen Auflagen über die Runden kommen müssen. Dafür bekommt man aber auch kurze Autorenvorstellungen im Anhang geboten, wie man es von einer guten Anthologie erwarten kann.

Fazit

Der Art Skript Phantastik Verlag ist noch jung, hat aber mit *Steampunk 1851* bereits eine abwechslungsreiche und stimmungsvolle Anthologie zusammengestellt. Das Niveau der Geschichten ist recht hoch, und auch wenn es manchen an Spannung mangelt, zeichnen nahezu alle atmosphärisch dichte und düstere Steampunk-Bilder.

Genre-Fans können bedenkenlos zugreifen und auch Neulinge dürfen einen Blick riskieren, denn auf ausufernde technische Details wird verzichtet.



Interview mit Anja Bagus

Geführt von Judith Gor

PHANTAST: Hallo, Anja! Schön, mit Dir ein wenig über Steampunk plaudern zu können. Was fasziniert Dich denn an Dampf, Gaslicht und bizarren Maschinen? Und was macht richtig guten Steampunk aus?

Anja Bagus: Steampunk braucht für mich auch immer eine Prise Abenteuer. Etwas Unglaubliches, das in eine liebevoll verzierte Welt einbricht. Ornamentik und Ästhetik sind ganz wichtig, aber nicht alles. Ich liebe die Spannung durch das Element des Unbekannten, welches aber nicht als unsichtbare Bits und Bytes oder Aliens, sondern fauchend, fehlzündend oder infernalisch klappernd daherkommt, damit man es schon von weitem hört und sich darauf vorbereiten kann. Die Welt des Steampunks ist grundsätzlich schön, und man bekämpft das Chaos, welches diese Schönheit zu vernichten versucht.

PHANTAST: Erzähl uns doch etwas über Deine *Ætherwelt*-Trilogie: Wer ist Annabelle Rosenherz?

Anja Bagus: Annabelle ist eine junge Frau, die in Baden-Baden lebt. Man schreibt das Jahr 1910 und ihr Vater, ein bekannter Professor, ist seit einem Jahr verschwunden.

So langsam geht ihr das Bargeld aus, und sie muss eine Lösung finden. Während ihrer Arbeit in einem pathologischen Institut kommt sie auf die Spur mehrerer rätselhafter Todesfälle. Bei der Untersuchung deckt sie eine Verschwörung auf, die das ganze Land in Gefahr bringt.

Die Welt, in der Annabelle lebt, unterscheidet sich von der unseren insofern, als seit dem Jahreswechsel 1900 ein mysteriöser grüner Nebel über den Flüssen aufsteigt. Man bezeichnet ihn bald als Aether.



www.anja-bagus.de
<http://aetherangelegenheiten.de>

PHANTAST: Der Aether spielt in vielen Steampunk-Romanen eine große Rolle, allerdings meinen die Autoren nicht immer dasselbe. Was ist der Aether in Deiner Welt?

Anja Bagus: Aether ist ein Stoff, der über Flüssen aufsteigt. Manche denken, er wäre vielleicht ein weiterer Aggregatzustand des Wassers, anderen ist es egal, was es ist, denn sie verdienen sich eine goldene Nase mit seiner Förderung. Aether treibt Luftschiffe an, kann

als Blitz aus Waffen verschossen werden und wird in unzähligen Prozessen eingesetzt. Aber er hat auch eine dunkle Seite, die man lange nicht bemerkt: Aether verändert nicht nur die Natur, sondern auch die Menschen. Kreaturen aus Mythen und Legenden tauchen wieder auf. Nymphen, Berggeister und Wolfsmenschen sind nur einige davon. Die Priester nennen sie schnell die „Verdorbenen“ und sie werden gejagt und eingesperrt.

PHANTAST: Könnte man die *Ætherwelt* also eher der Steamfantasy zuordnen? Oder gibt es auch bizarre Maschinen, dampfgetriebene Technik und verrückte Wissenschaftler?

Anja Bagus: Steamfantasy ist ein toller Begriff. Aetherpunk ist auch schon einmal gefallen. Sicher, ich habe viele Fantasy-Elemente in meinen Büchern. Die Sagenwelt des Schwarzwaldes und z. B. die Grimmschen Märchen sind aber zu schön, um sie einer durchschnittlichen amerikanischen Serie zu überlassen. Ja, bei mir gibt es Mannwölfe, aber ich werde vorläufig auf Vampire verzichten.

Das macht für mich den Reiz aus:

wenn die Sagengestalten auf die Technologie treffen und die Gesellschaft hinterherhechelt, weil es den meisten zu schnell geht.

Ich versuche es gut zu mischen: Schon im ersten Teil gibt es ja Luftschiffe, Blitzmechaniken und ein experimentelles Fluggerät. Im zweiten Teil geht dann mit Schrauben und Muttern richtig die Post ab. Da ist es am Ende ein wenig *Wild Wild West*-mäßig, wenn das größte Aetherförderungswerk ... nein! Ich verrate nichts. Von Dampf halte ich nicht so viel, das ist total unpraktisch für die kleineren Erfindungen (Dampfmotorrad z. B. ... nein). Es gibt aber Dampfmaschinen, die Elektrizität produzieren oder den Aether komprimieren. Und verrückte Wissenschaftler? Klar! Die sind doch das Salz in der Suppe! Aber ich schaffe es irgendwie nicht, Pulp zu schreiben, obwohl ich das ursprünglich wollte. Bei mir haben die Bösen eine ausgefeilte Hintergrundgeschichte.

PHANTAST: Welche Rolle spielt die Liebe in Deiner Trilogie?

Anja Bagus: Ja, es ist auch eine Liebesgeschichte. Annabelle ist

eine junge Frau und zunächst noch nicht bereit, sich an den Nächsten besten verheiraten zu lassen. Das war nämlich der erste Vorschlag des Anwalts. Frauen durften damals nicht über Geld verfügen, sie hatten alles mit ihrem Ehemann abzusprechen. Aber Annabelle ist stur – bis ihr der Richtige über den Weg läuft. Leider ist alles nicht so einfach, wie sie es sich dann gerne wünschen würde.

PHANTAST: Also hat Annabelle auch mit den Problemen einer Frau in der damaligen Zeit zu kämpfen? Wie setzt sie sich in der männerdominierten Welt durch?

Anja Bagus: Annabelle ist unter einem sehr unkonventionellen Vater aufgewachsen. Sie kommt eigentlich nicht auf die Idee, sich durchsetzen zu *müssen*. Sie tut einfach, wonach ihr ist, und ist dann überrascht, wenn sie an Grenzen stößt. Ihr Vater hat sie immer beschützt und nun muss sie feststellen, dass es ohne männlichen Begleiter nicht so leicht ist, ihrer Neugier nachzugehen. Letztlich setzt sie sich durch ihr Fachwissen und ihren natürlichen Charme durch. Und sie hat ja auch schnell einen Mitstreiter.

PHANTAST: Wie viel Realität steckt in der *Ætherwelt*? Sahen Baden-Baden und der Schwarzwald damals wirklich so aus?

Anja Bagus: Ich komme selbst aus der Gegend und habe natürlich eifrig recherchiert. Baden-Baden war und ist eine wunderschöne Stadt. Als Setting für einen Steampunk-Roman ist sie geradezu prädestiniert, denn seit der Römerzeit ziehen die heißen Quellen und das Heilwasser die Prominenz aus aller Welt an. Viele berühmte Personen waren in Baden-Baden: Queen Victoria, Zaren und auch der Kaiser und Bismarck. Den Adlerhorst gibt es natürlich nicht, und das „Amt für Aetherangelegenheiten“ hätte dem Kaiser bestimmt viel Kopfzerbrechen bereitet.

PHANTAST: Warum hast Du Dich entschieden, die Romane selbst herauszubringen? Und wie viel Arbeit steckt hinter einer Selbstveröffentlichung?

Anja Bagus: Ich habe das erste Buch einfach so geschrieben. Ich hatte keine besonderen Absichten, und als es meinen ersten Lesern gefallen hat, kam ich auf die



Idee mit Createspace und kindle, also den Diensten von amazon. Ich mach gerne Dinge selbst, ich hatte Zeit, also hab ich es gewagt. Es ist eine Menge Arbeit, klar, aber es war eine großartige Herausforderung, die sich auf jeden Fall gelohnt hat. Ich habe die komplette Kontrolle über alles: Cover, Inhalt und alle Nebenrechte. (Das ist wichtig für die nächste Frage.)

PHANTAST: Du arbeitest derzeit an einer Webserie zu Deiner *Ætherwelt*-Trilogie. Was hat es mit dem Amt für Aetherangelegenheiten auf sich?

Anja Bagus: Das Amt wurde am Ende des ersten Bandes gegründet, um sich mit preußischer Genauigkeit endlich um den Aether und die Veränderten zu kümmern. Ich hatte für das Amt eine Facebook-Seite erstellt und schnell entwickelte es ein Eigenleben. Die Leute konnten sich sofort etwas vorstellen. Dann kam ein Filmemacher auf mich zu und sagte: „Ich möchte deine Bücher verfilmt sehen. Fangen wir mit dem Amt an?“ Da ich alle Freiheiten habe, habe ich natürlich ja gesagt. Also erwecken wir (Evil Kraken) gerade das Amt zum Leben. Die Pilotfolge der Serie „Aetherangelegenheiten“ ist schon gedreht und befindet sich in der Postproduction.

PHANTAST: Wer genau verbirgt sich hinter „Evil Kraken“? Und wie viele Menschen werkeln an Deiner Webserie mit?

Anja Bagus: Wir sind eine Künstlergemeinschaft namens „Evil Kraken“, sieben Kreative aus den verschiedensten Bereichen, und wir haben eine gemeinsame Vision: Wir wollen durch eine Webserie zeigen, dass Steampunk aus Deutschland lebt und rockt.

„Evil Kraken“ sind:

Stefan Holzhauser: Webentwickler, Publizist, Herausgeber (Remscheid)

Sylvia Kretzschmar: Kreative (Remscheid)

Jörg-Sven Pispisa: Filmemacher und Drehbuchautor (Tönisvorst)

Mathias Heilmann: Webworker und Schauspieler (Essen)

Stefan Pfannmüller: Maker, Requisiten (Gelsenkirchen)

Nino Bagus: Maker, Lederarbeiten, Requisiten (Essen)

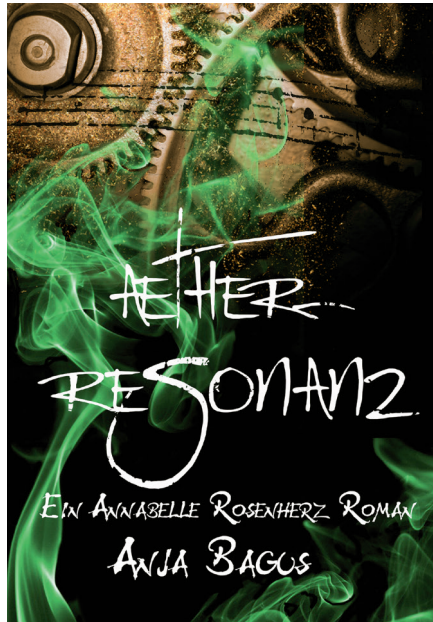
Anja Bagus: Autorin (Essen)

PHANTAST: Steampunk hat sich zwar bisher nicht zum großen Trend entwickelt, doch seit Jahren mehren sich gelungene Veröffentlichungen von deutschen Autoren. Wie schätzt Du den Stellenwert von Steampunk in der deutschen Literaturlandschaft ein?

Anja Bagus: Steampunk ist eine Nische. IBM sagt dieser Nische 2014 zwar ein rasantes Wachstum voraus, aber ich würde da bescheiden bleiben. Was auf jeden Fall gilt: Steampunker sind kreativ. Es wird viel ausgeworfen, und wir heben uns da wohltuend von dem Einheitsbrei ab (damit meine ich: Steampunk muss in England

und zur Zeit von Queen Vicky spielen ...). Steampunk ist eine Bewegung, die sich durch alle Altersgruppen zieht und längst über ein reines Literaturgenre hinausgewachsen ist. Die Ästhetik spricht viele Menschen an. Aber gleichzeitig wird Steampunk ein wenig sterben, wenn es ein Massenprodukt wird, denn gerade das Selbermachen, das Nähen, Modden und Maken, ist das Herz der Bewegung. Ich bin aber überzeugt, dass das Herz noch lange schlagen wird.

Ich persönlich glaube auch,



dass Steampunk aus Deutschland viel tun kann, um unser brüchiges historisches Selbstbewusstsein ein wenig zu polieren. Ich liebe die Kaiserzeit, die Wilhelminik und auch, was danach kommt: Belle Epoche, Jugendstil etc . . . Steampunk aus Deutschland ist kreativ und einzigartig. Da kommt noch einiges!

PHANTAST: Hast Du abschließend noch ein paar Empfehlungen, was Steampunk allgemein und speziell aus Deutschland betrifft?

Anja Bagus: Für alle, die sich informieren wollen, empfehle ich *Steampunk kurz&geek* von Alex Jahnke und Marcus Rauchfuss. Der Feder&Schwert Verlag hat ein gutes Programm, besonders *Die zerbrochene Puppe* von Judith und Christian Vogt besticht durch eine außergewöhnliche Welt. Ganz hervorragende Dinge kommen aus Österreich. Und natürlich der Comic *Steam Noir*. Es gibt sogar einen Steampunk-Groschenroman von Steve Hogan, der sich nicht verstecken muss.

PHANTAST: Herzlichen Dank für das Interview, Anja.

Interview mit Peter Mennigen und Ingo Römling

Geführt von Judith Gor

PHANTAST: Hallo, Ingo, hallo, Peter! Im vergangenen Jahr ist die Comicaaption zu *Malcolm Max* bei Splitter erschienen. Könnt Ihr kurz umreißen, worum es geht?

Peter Mennigen: Malcolm Max ist Agent im Dienst einer Geheimloge und ermittelt im Speziellen bei übersinnlichen, in den Grenzbereichen zum Okkulten angesiedelten Fällen. Ihm zur Seite steht die Halbvampirin Charisma Myskina, die nicht nur hübsch und intelligent ist, sondern auch ihren eigenen Kopf hat. Die Abenteuer sind angesiedelt in London, Ende des 19. Jahrhunderts. Im ersten Comic-Album geht Malcolm Max ominösen Leichendiebstählen auf den Grund. Zur gleichen Zeit treibt in London plötzlich wieder ein Serienkiller sein Unwesen, der ein Jahr zuvor hingerichtet wurde. Bei diesen Mordfällen recherchiert Malcolm Max anfangs zusammen



Ingo Römling

mit Scotland Yard, gerät dann aber selbst in Verdacht, der Mörder zu sein. Als die Polizei ihn mit einem blutigen Messer neben einem Opfer erwischt, scheint dieser Verdacht bestätigt. In der



Peter Mennigen

Story treten auch noch dampfbetriebene Maschinenmenschen auf, bei denen nicht klar ist, ob sie ein Segen oder ein Fluch für die Menschheit sind. Die Geschichte lotet aber nicht nur die Abgründe

des Grauens aus, sondern ist auch mit einer guten Portion Humor und Selbstironie unterlegt.

PHANTAST: Wie viel Steampunk steckt in *Malcolm Max*? Und was betrachtet Ihr als typische Steampunk-Elemente?

Peter Mennigen: Wir haben maschinelle Menschen und London zur viktorianischen Ära, ohne dass daraus eine Retro-Science-Fiction-Oper geworden ist. Die Story ist so konstruiert, dass sie glaubhaft im 19. Jahrhundert verankert bleibt. Es gibt also keine Mondraketen oder Zeitmaschinen. Ich liebe zwar Steampunk mit seiner Ästhetik, dem Look all dieser Gimmicks und technischen Apparate, doch habe ich vorab keine Liste erstellt, durch welche Elemente sich eine Story als Steampunk definiert, und diese Elemente dann beim Schreiben abgearbeitet. Im Gegensatz zu so einer Beschränkung tut eine Erweiterung der Bandbreite jedem Genre gut. Sonst verfällt es in Stagnation, ergeht sich in Wiederholungen und wird langweilig.

PHANTAST: Wie realistisch ist *Malcolm Max*? Wird das 19. Jahrhundert darin nachempfunden

oder handelt es sich eher um eine alternative Zeitlinie?

Peter Mennigen: Malcolm-Max-Geschichten bleiben im historischen Rahmen des 19. Jahrhunderts unserer Zeitlinie verhaftet, ohne übertriebene Vorwegnahmen von Maschinen aus ferner Zukunft nur in einem anderen Gewand. Wir befinden uns am Beginn des Industriezeitalters und eines gesellschaftlichen Umbruchs. Frauen kämpfen um Gleichberechtigung, das British Empire steht in seiner Blütezeit, es ist die Epoche der großen Erfindungen.

Um die Authentizität der viktorianischen Epoche zu unterstreichen, fließen ab und an historische Persönlichkeiten als Randfiguren in die Malcolm-Max-Geschichten ein oder dienen als Vorbild für einen Character. So wie in Band 1 die Frauenrechtlerin Emmeline Pankhurst.

Ingo Römling: Wir achten schon darauf, halbwegs akkurat zu bleiben. Allerdings – Peter hat das mal so schön formuliert – machen wir hier Unterhaltung und kein Geschichtsbuch.

PHANTAST: Warum habt Ihr

Euch entschieden, gerade Emmeline Pankhurst eine Rolle zu geben? Und wer war diese Frau eigentlich?

Peter Mennigen: Emmeline Pankhurst wurde 1858 geboren und zählt heute zu den berühmtesten Frauenrechtlerinnen in der Geschichte Englands. Sie gründete die radikale „Women’s Social and Political Union“, die ihre Forderung nach dem uneingeschränkten Wahlrecht für Frauen mit Mut, Unerschrockenheit und Kompromisslosigkeit durchzusetzen versuchte. Ihr Kampf gegen die absolute Vormachtstellung der Männer, und die damit verbundenen gesellschaftlichen Veränderungen, gehören meiner Meinung nach zum wichtigsten Vermächtnis der viktorianischen Ära. Wichtiger noch als all die atemberaubenden technischen Erfindungen dieser Epoche. Emmeline Pankhurst legte allen Widerständen zum Trotz den Grundstein für die Gleichberechtigung der Frau in einer von Männern dominierten Welt. Durch ihre Erwähnung bzw. ihre Rolle als Vorbild für eine Protagonistin im Malcolm-Max-Comic – in Person der fiktiven Reporterin

Fiona Pankhurst – zolle ich ihr zum einen Anerkennung. Zum anderen ist es mir ein Anliegen, den Kampf dieser Frauen – wenn auch nur am Rande – mit in die Geschichten einfließen zu lassen. So wird in einem späteren Album Charisma an einer Demonstration der Suffragetten teilnehmen. Überhaupt sind die Frauenfiguren bei Malcolm Max zwar gerne auch mal Hingucker, vor allem aber sind sie starke Persönlichkeiten, deren Existenzberechtigung nicht darauf beschränkt ist, sich vom Helden retten oder beschützen zu lassen.

PHANTAST: *Malcolm Max* wartet zeichnerisch mit vielen Details auf, die das 19. Jahrhundert lebendig werden lassen. Was hast Du für die Recherche genutzt, Ingo? Und was hast Du besonders gerne gezeichnet: Gebäude, Möbel, Kleidung?

Ingo Römling: Ich habe von Peter schon sehr viel Material geschickt bekommen. Ich selbst habe viel bei der Kleidung nachgeforscht: Wie kleideten sich die wohlhabenden Damen und Herren, wie sahen die Vertreter der Arbeiterklasse aus und so weiter? Beim

Zeichnen stoße ich eigentlich fortlaufend auf kleine Details, die ich nachrecherchieren muss, meistens Alltagsgegenstände. Geldscheine, Lampen, Türklinken, Schreibmaschinen, Möbel und so weiter. Aber, wie schon gesagt, ich übertreibe es auch nicht – vieles zeichne ich einfach so, wie ich es passend finde. Man darf auch ruhig mal Fünfe gerade sein lassen.

Das Szenario, Hintergründe zu zeichnen, das ist schon ziemlich wichtig, denn es liefert die Bühne für die Darsteller. Am liebsten zeichne ich aber die Charaktere, ihre Mimik, ihre Körpersprache. Vor allem Mr. Leech ist mir bei der Arbeit an Band 2 total ans Herz gewachsen. Er ist ein Genie und so ungefähr der ekligste Charakter, den man sich vorstellen kann, bucklig, potthässig, fies, gemein und eigentlich komplett wahnsinnig, aber ich habe einen Riesenspaß dabei, ihn lebendig werden zu lassen.

PHANTAST: Was fasziniert Euch persönlich am 19. Jahrhundert? Die Zeit der Industrialisierung war eigentlich eine sehr schmutzige und sozial ungerechte Zeit – bei Steampunk spricht man

dagegen von „Gaslichtromantik“. Ist das ein Fall von „früher war alles besser“?

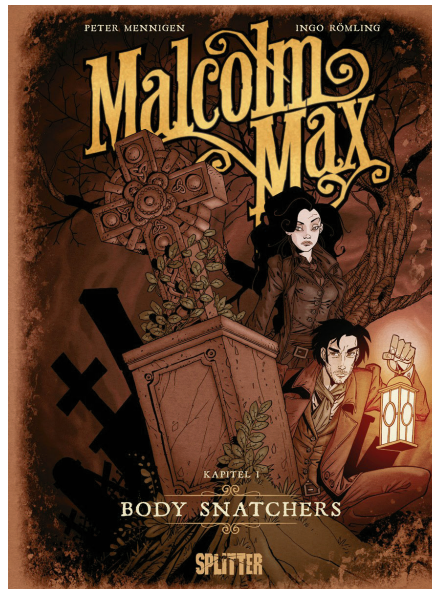
Peter Mennigen: Mich fasziniert das gesamte Ambiente Londons in der viktorianischen Epoche: die Mode, die Umgangsformen, verbunden mit einer Art Endzeitstimmung eines schwindenden Zeitalters und dem Beginn einer neuen Ära, in der aufgrund technischer Entwicklungen alles möglich zu sein schien. Hinzu kommen diese krassen Gegensätze: einerseits die noble Welt des West Ends, mit vornehmen Ladys und echten Gentlemen vom Schlag eines Phileas Fogg. Andererseits der nackte Überlebenskampf in dem von Verelendung und Kriminalität geprägten East End. „Gaslichtromantik“ spielt dabei wohl auch eine Rolle, ein Fall von „früher war alles besser“ ist es bei mir aber eher nicht. Denn wie ich mein „Glück“ kenne, wäre ich damals bestimmt nicht auf der Sonnenseite Londons geboren worden. Ungeachtet der krassen sozialen Unterschiede winkte einem außerdem bei fast jeder Infektionskrankheit der Sensenmann. Nüchtern betrachtet klammere ich die Realität bei mei-

ner Vorstellung jener Epoche ein wenig aus, wodurch sie zu einer Art Metapher für Sehnsucht oder Fernweh nach einem Idealzustand wird. Davon abgesehen ist ein dermaßen vielschichtiges Setting wie London zu jener Zeit für einen Comic natürlich grandios.

Ingo Römling: „Steampunk“ ist natürlich auch eine Verklärung der sogenannten viktorianischen Ära. Ich wäre vorsichtig, das Steampunk-Ding zu stark mit der damaligen Zeit zu verknüpfen. Darum geht es nicht. Es geht um ein Gefühl, um Ästhetik und Spieltrieb. Es steckt auch „Punk“ drin, und „Punk“ heißt ja auch, einen Dreck auf Konventionen zu geben, Chaos zu zelebrieren und dabei eine gute Zeit zu haben. Es geht um den Spaß und die Romantik – nicht um historische Fakten. Früher war alles besser? Ich weiß nicht... ich persönlich hatte eigentlich nie den Wunsch, in einer anderen Epoche zu leben.

Man stellt sich das immer so vor, als wäre das Leben in früheren Epochen viel einfacher und erfüllter gewesen, zum Beispiel so im Mittelalter, als Bauer oder Jäger. Man kümmert sich halt um seinen Acker oder man schießt

einen Hirsch, und abends geht's heim in die knuffige Holzhütte, dann gibt's ein warmes Feuerchen und Bratkartoffeln... ich weiß nicht... dafür sind die Leute damals aber reihenweise an richtig ekligen Krankheiten krepierend, weil Wissenschaft ja Gotteslästerung war und Hygiene, Zähne-



putzen oder Medikamente erst später erfunden wurden. Oder sie sind einfach mal verstümmelt oder enthauptet worden, weil dem Herren Markgrafen grade so danach war. Och... nö. Ich will lieber hier leben, hier und jetzt und

morgen möglichst auch.

PHANTAST: Warum spielen eigentlich so viele Steampunk-Romane in London/England?

Peter Mennigen: Weil das England des 19. Jahrhunderts für den Beginn des Industriezeitalters steht, mit all den damit verbundenen bahnbrechenden Errungenschaften. Weil das London der viktorianischen Ära der unstrittige Mittelpunkt der Welt war. Keine andere Metropole konnte in puncto Entwicklung mit dieser Stadt mithalten. Nirgendwo sonst vollführte sich spürbarer die Transformation einer stagnierenden zu einer modernen Gesellschaft. London stand für „Aufbruch“, für die Zukunft. Die Stadt war gleichsam ein Synonym für „nichts ist unmöglich“ und das Symbol für grenzenlosen Fortschritt.

PHANTAST: Steampunk hat sich in den vergangenen Jahren eine große Fangemeinschaft gesichert, doch darüber hinaus ist es den Verlagen nicht gelungen, den prophezeiten Trend daraus zu kreieren. Woran liegt das Eurer Meinung nach? Wird Steampunk

irgendwann so populär wie Vampirromane? Oder ist das Genre dafür zu speziell?

Peter Mennigen: Ja, es ist ein sehr spezielles Genre, für das offenbar nicht jeder Leser das nötige „Feeling“ aufbringen kann. Vor ein paar Jahren habe ich mich mit der Redakteurin eines bekannten Verlages über Steampunk unterhalten. Sie sagte mir damals, dass dieses Genre die Erwartungen nicht erfüllt habe und man nicht mehr darauf setze. Wenn man sich den heutigen Ausstoß an Steampunk-Literatur bei den großen deutschen Verlagen im Vergleich zu anderen Genres ansieht, hat die Dame offenbar Recht behalten. Große Verlage müssen großes Geld machen, um zu überleben. Weshalb man dort permanent auf der Suche nach einer neuen *Twilight*-Saga oder einem neuen *Harry Potter* ist. Falls also kein mediales Wunder aus der Welt der Literatur oder des Films passiert, erscheinen Steampunk-Bücher weiterhin zumeist bei kleineren Verlagen. Diese Romane können noch so grandios geschrieben sein, sie erreichen wegen fehlender Marketingpower dieser Verlage nicht die breite Le-

erschaft. Was das Genre zu einer Art „Nischenprodukt“ macht. Die große Leserschaft, die daraus einen kommerziell erfolgreichen Trend kreieren könnte, hat Steampunk nicht auf dem Radar. Andererseits ist es ein noch relativ junges Genre. Wir sollten nicht vergessen, dass sowohl *Harry Potter* als auch *Herr der Ringe* in Deutschland etliche Jahre lang als Geheimtipp unter Fans galten.

Ingo Römling: Ich weiß nicht. Vielleicht ist „Steampunk“ nicht einmal ein richtiges „Genre“, denn dahinter kann sich eine Krimi-, eine Horror- oder genauso gut auch eine Liebesgeschichte verbergen. Oder alles davon. Vielleicht ist es eher eine Zutat. Ein Gewürz. Felix Mertikat („Steam Noir“) sagte mal, Steampunk sei für ihn eine Liebeserklärung an die Ästhetik des 19. Jahrhunderts. Ich finde das eigentlich ganz treffend. Steampunk besteht für mich hauptsächlich aus visuellen und ästhetischen Aspekten, die ohne Zweifel charmant und auch wichtig sind, aber mit dem Inhalt, der Handlung, gar nicht unbedingt so viel zu tun haben müssen. Ich würde auch behaupten, dass bei *Twilight* das Element „Vampir“

gar nicht so sehr das tragende Element war, das zum Erfolg führte – es war einfach eine Geschichte, die einen Nerv traf. Ich selbst habe nur zwei von den Filmen gesehen, das war mir alles einfach zu kitschig, ich hab das nicht aushalten können. Aber ich muss sagen, es ist eine gut konstruierte Love Story, mit genau den richtigen Zutaten, um bei Teenagern voll reinzuhauen. Alles richtig. Gut gemachte Unterhaltung. Chapeau.

Genauso wie *Harry Potter* oder *Herr der Ringe*. Das sind einfach gute Geschichten, die das Glück hatten, den Weg zu ihren Lesern zu finden.

PHANTAST: Lest Ihr auch privat gerne Steampunk-Romane/-Comics? Könnt Ihr unseren Lesern etwas empfehlen?

Peter Mennigen: Ich lese viel und querbeet durch alle Genres – Hauptsache, die Story ist gut. Was Steampunk-Comics angeht, so gab es vor Jahren eine hervorragende Reihe namens *Ruse* von Mark Waid, Scott Beatty und Butch Guice. Die Serie wurde leider nach viel zu wenigen Ausgaben wieder eingestellt. Bei Comics beschränkt sich mein aktueller Konsum mehr

auf „viktorianische“ Stoffe wie *Die Vier von der Baker Street* oder *Pik As*. In Bezug auf Filme habe ich die Sherlock-Holmes-Streifen mit Downey Jr. genossen. Sie sind sehr gut gemacht und äußerst witzig. Sicherlich mögen Puristen darüber streiten, inwieweit die Geschichten Steampunk sind, doch unstrittig besitzen sie sehr viel viktorianisches Flair und einen enormen Unterhaltungswert.

Ingo Römling: Ich lese gern und auch täglich, aber eher Zeitung, Nachrichten, Magazine, sowas. Doofe Antwort, was? Tut mir auch echt Leid. Ein Comic-Album zu zeichnen beansprucht mich dermaßen, da kann ich mich nicht

wirklich auf andere Geschichten konzentrieren. Filme schauen, das geht, dabei kann ich mich entspannen. Richtig umgehauen hat mich die BBC-Serie *Sherlock*. Peter nervte mich schon seit einem Jahr, dass ich mir die endlich mal anschauen sollte. Er hatte recht.

PHANTAST: Könnt Ihr uns zum Schluss noch etwas über den zweiten Band von *Malcolm Max* verraten?

Peter Mennigen: Im ersten Album *Body Snatchers* ging es um die Vorstellung der Protagonisten und die Positionierung der Handlungsstränge, um so den Leser in die Story einzuführen. Fragen wurden aufgeworfen und Ge-

heimnisse in den Raum gestellt. Das zweite Album *Auferstehung* dreht sich um die Hintergründe eines ominösen Leichenhandels, einige der besagten Geheimnisse werden gelüftet und wir gehen etwas in die Tiefe, was die Motivation der „Bösewichte“ angeht. Außerdem gibt es in dem zweiten Album mehr Action als im ersten, während am Horizont langsam die Apokalypse heraufdämmt. Bevor wir aber dahin kommen, muss Malcolm Max erst aus dem Tower ausbrechen, in den er wegen Mordes eingekerkert wurde.

PHANTAST: Vielen Dank für das Interview!

Interview mit Sarah Gaspers

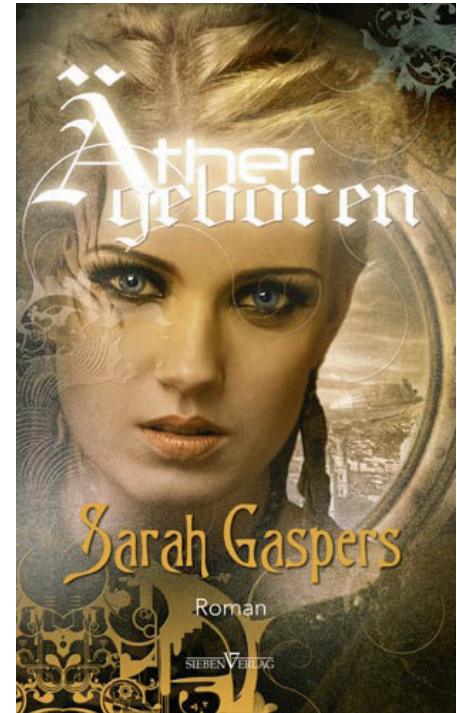
Geführt von Judith Gor

PHANTAST: Hallo, Sarah! Im April erscheint im Sieben Verlag Dein Roman *Äthergeboren*. Könntest Du für unsere Leser kurz umreißen, worum es geht?

Sarah Gaspers: *Äthergeboren* handelt von Amalia, die ihren reichen Eltern den Rücken gekehrt hat und nun als Schmugglerin und Kapitän des Luftschiffs *Pegasus* ihren Lebensunterhalt verdient. Ihr früheres Leben holt sie jedoch ein, als sie auf den Adligen Falko trifft. Sein Auftrag ist gefährlich und führt sie zu den aufständischen Freiheitskämpfern und zurück in die schwebende Stadt Tannin. Dort machen sie eine schreckliche Entdeckung, die ihnen eine Entscheidung aufzwingt: für die Unterdrückung durch die Unguo Gesellschaft oder den scheinbar aussichtslosen Kampf auf der Seite der Aufständischen.

PHANTAST: Welche typischen Steampunk-Elemente gibt es in *Äthergeboren*? Und welche Rolle spielt der Äther?

Sarah Gaspers: Die Dampfkraft natürlich. Nein, Spaß beiseite. Es gibt Luftschiffe, die allein dadurch im Vordergrund stehen, dass Amalia Kapitän der *Pegasus* ist und viel der Geschichte an Bord, in Häfen oder dem geheimen Stützpunkt der Aufständischen spielt. Dann gibt es natürlich Ingenieure und Erfinder, die an neuen Maschinen arbeiten, wie zum Beispiel Tom Garde, der Chefindingenieur der *Pegasus*. Tom ist zwar für die Maschinen des Luftschiffs verantwortlich, nutzt aber seine freie Zeit auch für neue Erfindungen, die die Besatzung manchmal zur Weißglut treiben. Die Unguo Gesellschaft dagegen benutzt mechanische Wachen, da sie Menschen in ihrer Kraft deutlich überlegen



sind und sich außerdem emotional nicht ablenken lassen. Die Kleidung der Menschen würde ich auch als typisch bezeichnen. Ich befürchte allerdings, dass ich zu viel vorwegnehmen würde, wenn ich die genaue Rolle des Äthers erläutern würde.

PHANTAST: Was reizt Dich persönlich an Steampunk?

Sarah Gaspers: Steampunk ist unglaublich vielseitig und gerade

in der Literatur gibt es natürlich auch sehr unterschiedliche Ausprägungen. Mich reizen dabei insbesondere die damalige Zeit und die Einstellung, etwas selbst zu erschaffen. Oft findet man bei Steampunk ja Gegenstände, die man aus der heutigen Zeit kennt, die aber irgendwie mit den damaligen Mitteln und Dampfmaschinen geschaffen wurden. Gerade diese Kombination aus der damaligen Zeit und der Moderne finde ich reizvoll. Man sieht bekannte Dinge, die aber auf einem ganz anderen Weg entstanden sind. Man muss natürlich auch klar sehen, dass die damalige Zeit in vielen Dingen idealisiert dargestellt wird, aber auch das sehe ich als Vorteil. Man hat ein Setting wie in einem historischen Roman, aber die Charaktere müssen sich nicht historisch völlig korrekt verhalten.

Besonders beeindruckend finde ich auch die Arbeit der Fans. Wenn man sich in Steampunk-Foren umschaute, trifft man auf unglaublich viele kreative und einfallsreiche Menschen, die sich Gedanken machen und etwas Steampunktypisches erschaffen. Das beginnt bei Kleidung und

Ausrüstung wie Waffen, Fliegerbrillen oder Kopfbedeckungen, geht über moderne Gegenstände in einem alten Gewand, wie zum Beispiel Notebooks mit einer Tastatur wie eine Schreibmaschine, und geht hin bis zu sich wirklich bewegendem Fahrzeugen. Ich habe ein Video von einer Convention gesehen, in dem sich jemand aus einem großen Rad, vermutlich von einem Traktor, einem Sitz und Antrieb ein Fahrzeug gebaut hat, das tatsächlich fuhr.

Inzwischen habe ich auch selbst begonnen, mir ein Steampunk-Outfit zu gestalten. Es soll – angelehnt an Amalia aus *Äthergeboren* – die Kleidung eines Luftschiffkapitäns werden mit einem mechanischen Arm und einer Pistole. Ich benutze dafür Worbla, was relativ steampunkuntypisch ist, da oft Materialien wie Leder oder Metall verwendet werden. Worbla ist ein thermoplastischer Baustoff, der oft von Cosplayern für Rüstungen verwendet wird, da man das Material einfach erhitzen und dann formen kann. Der Vorteil ist, dass man nicht besonders viel Werkzeug braucht, um ein gutes Ergebnis zu erzielen.

PHANTAST: Der Sieben Verlag ist für seinen romantischen Schwerpunkt bekannt. Wie dominant ist die Liebesgeschichte in *Äthergeboren*? Und welche Schwierigkeiten bereitet die damalige Zeit den Liebenden?

Sarah Gaspers: Wie beim Sieben Verlag üblich ist die Liebesgeschichte ein grundlegender Bestandteil. Als ich mit dem Konzept des Romans begann und Ideen sammelte, war erst keine große Liebesgeschichte geplant. Das hat sich erst ergeben, als ich die Charaktere weiter entwickelte. Ich finde allerdings, dass sie den Roman bereichert und den Figuren mehr Tiefe verleiht. Ich sagte ja bereits, dass ich bei Steampunk auch den Vorteil sehe, dass sich die Charaktere nicht zu hundert Prozent historisch korrekt verhalten müssen, zumindest gibt es in meinem Roman einige Verhaltensweisen, die nicht in die damalige Zeit passen. Zum Beispiel kommen sich Amalia und Falko näher, ohne dass von einer Hochzeit die Rede ist, und auch Amalias Rang als Kapitän des Luftschiffes *Pegasus* ist für eine Frau eher ungewöhnlich. Genau durch diesen Rang ergeben sich

natürlich weitere Probleme, da sie sich gegenüber ihrer Besetzung in einer typischen Männerrolle behaupten muss und die Besetzung Falko eher kritisch gegenübersteht. Außerdem treffen mit Amalia und Falko zwei starke Persönlichkeiten aufeinander und auch dies sorgt für Schwierigkeiten. Daneben gibt es aber auch immer wieder Probleme mit Amalias Mutter, die sehr auf Traditionen und ihr Ansehen bedacht ist und ihre Tochter gerne standesgemäß mit einem reichen oder adligen Mann verheiratet wüsste.

PHANTAST: Warum hast Du für *Äthergeboren* gerade Deutschland als Setting gewählt? Und was gefällt Dir am 19. Jahrhundert?

Sarah Gaspers: Viele Steampunk-Romane spielen ja in London, England allgemein oder zumindest im englischsprachigen Raum. Genau das wollte ich nicht. Ich wollte lieber über das Land schreiben, in dem ich selbst lebe und das ich gut kenne. Natürlich kann man das Deutschland aus dem Roman nicht mit dem historischen Deutschland des 19. Jahrhunderts vergleichen. Zumindest sind die großen Städte wie Köln oder bes-

ser gesagt seine Überreste sehr unterschiedlich. Auf dem Land dagegen ist das Leben ähnlicher. Aber genau das war es, was mich bei Deutschland als Setting besonders gereizt hat: etwas zu nehmen, das man kennt, und es zu verändern.

Am 19. Jahrhundert reizen mich insbesondere die damaligen Umstände. Die Welt war nicht so vernetzt, wie es heutzutage der Fall ist, Reisen war mit längerem Zeitaufwand verbunden und die Technik nahm nicht einen so großen Stellenwert ein wie heute. Die Kleidung gefällt mir auch, auch wenn ich ein historisch korrektes Kostüm vermutlich ziemlich unbequem finden würde. Da ist mir die Steampunk-Variante doch deutlich lieber.

PHANTAST: Inwieweit musstest Du für *Äthergeboren* recherchieren und welche Quellen hast Du genutzt?

Sarah Gaspers: Dazu muss ich zuerst sagen, dass ich eigentlich keinen Steampunk-Roman geplant hatte. Das Thema ist mir einfach immer wieder über den Weg gelaufen, in Serien, Filmen, auf



Conventions und natürlich auch in Büchern. Irgendwann habe ich mich näher informiert, was Steampunk überhaupt genau ist, weil es einfach interessant aussah. Ich habe mich dabei hauptsächlich in Foren und auf Fanseiten im Internet informiert und dabei sind immer mehr Ideen entstanden und schließlich auch das Konzept für einen Roman, dessen Geschichte ursprünglich in eine ganz andere Richtung gehen sollte.

PHANTAST: Erzähl uns doch bitte etwas über die schwebende Stadt Tannin aus Deinem Roman.

Wo liegt sie? Was hält sie in der Luft?

Sarah Gaspers: Tannin schwebt über den Überresten von Köln. Wie ich bereits erwähnte, ist das Deutschland in meinem Roman nicht vergleichbar mit dem Deutschland des 19. Jahrhunderts. In meinem Roman ging ein Krieg zwischen den Kaiserreichen und dem Kontinent in Übersee voraus und infolgedessen wurden Köln und sein Wahrzeichen, der Kölner Dom, fast völlig zerstört. Man kann sich Tannin wie eine riesige Plattform vorstellen, die wie ein Luftschiff über der Erde gehalten werden kann. Unter der Stadt ist eine riesige Dampfanlage, die die Stadt mit Energie versorgt und die Plattform in der Luft hält. Entsprechend gibt es unter der Plattform kein Sonnenlicht und keine natürliche Wärme, was von den Bewohnern jedoch mit Generatoren ausgeglichen wird. Tannin und das Gebiet unter der Plattform sind in verschiedene Distrikte unterteilt, die innerhalb der Bereiche unterschiedliche Regeln und Vorschriften haben. Während an der Oberfläche sehr stark auf Herkunft und Besitz geachtet wird, leben unter der Plattform

die ärmeren Menschen, die die Oberfläche nur mit einem Visum betreten dürfen. Man kann also sagen, dass es eine Zweiklassengesellschaft in Tannin gibt.

PHANTAST: Du hast Informatik und Physik studiert – wie realistisch sind die Steampunk-Elemente in *Äthergeboren*? Ist alles reine Phantasie oder wäre das eine oder andere technisch machbar?

Sarah Gaspers: Viele Sachen sind an moderne Dinge angelehnt und somit natürlich in abgewandelter Form machbar. Die Wichtel von Tom Garde sind zum Beispiel von den Nao-Robotern von Aldebaran Robotics inspiriert, die an der Universität Bonn in einem Fußballteam für den Robocup verwendet werden. Die Luftschiffe sehen mit ihrem Auftriebskörper ähnlich aus wie Zeppeline, auch wenn sie im Aufbau der Mannschaftsquartiere und Ähnlichem eher mit einem Segelschiff vergleichbar sind. Man wird jedoch keine genauen Beschreibungen oder Baupläne finden, die genau erklären, wie man einen Gegenstand nachbauen könnte. Für andere Dinge wie die Homunkuli spielt der Äther eine wichtige

Rolle, aber wenn ich in der Hinsicht viel verrate, nehme ich zu viel vorweg. Die Steampunk-Elemente sind wichtig, keine Frage. Aber der Fokus des Romans liegt mehr auf der Charakterentwicklung, der Interaktion der Charaktere untereinander und natürlich der Geschichte selbst als auf der ganz exakten Schilderung der Steampunk-Elemente.

PHANTAST: Und zu guter Letzt: Welche Steampunk-Romane würdest Du unseren Lesern empfehlen?

Sarah Gaspers: Ich muss zugeben, dass ich noch nicht viele Steampunk-Romane gelesen habe. Jules Verne wird ja gerne als Mitbegründer des Steampunk bezeichnet und seine Werke wie z. B. *20.000 Meilen unter dem Meer* gehören auf jeden Fall zu meinen Lieblingsbüchern. Im Moment lese ich *Worldshaker* von Richard Harland, das von dem riesigen Weltschiff *Worldshaker* handelt, das eine ganze Gesellschaft beherbergt, in der es eine sehr klare Ordnung gibt. Oben im Schiff wohnt die Elite und unten die so genannten „Dreckigen“, die mit ihrer Arbeit alles am Laufen halten. Als mit

Riff eine Dreckige aus den unteren Regionen entkommt und sie sich in Cols Zimmer versteckt, bringt sie sein gesamtes Weltbild durcheinander, da sie sprechen kann, ihre eigene Meinung hat und somit völlig anders ist, als er gelernt hat. Ich bin noch nicht besonders weit gekommen, aber bis jetzt ist die Geschichte spannend und es gibt sehr viele gute Ideen. Allerdings ist es eher ein Jugendroman, denn die Hauptcharaktere sind 14 und 16.

Ansonsten wurde mir selbst noch *The Steampunk Detective* von Darrell Pitt empfohlen, das ich auch in nächster Zeit lesen werde. Ich habe mir überhaupt vorgenommen, mehr Steampunk-Romane zu lesen. Es kann niemals schaden, Bücher aus demselben Genre zu kennen. Man findet Dinge, die einem gut gefallen oder eben nicht. Vielleicht findet man auch Ideen, die einen selbst zu etwas ganz anderem inspirieren. Bis jetzt habe ich selbst eher historische Romane gelesen und wahrscheinlich ist mein Stil daher auch eher an dieses Genre angelehnt.

PHANTAST: Vielen Dank für das schöne Interview!



Interview mit Timo Kümmel

Geführt von Dirk Ruster

PHANTAST: Hallo Timo, erzähle doch den Lesern zunächst ein wenig über Deine Person, und wie Du zum Illustrator wurdest.

Kümmel: Hallo Dirk. Dem Rahmen angemessen, beleuchte ich die Nabelschau mal mit dem Phantastik-Scheinwerfer ...

Schon in jungen Jahren wurde mein Hang zu außergewöhnlichen Stoffen deutlich. Vermutlich wegen des griffigen Titels immer noch fest in meinem Schweizer-Käse-Gedächtnis verhaftet, zählte bspw. Eric Morecambes „Die Vampire von Gurgelbeiß“ in der Grundschule zu meinen Lieblingsbüchern.

Ein Computer sollte erst Jahre später den Elternhaushalt infiltrieren, die Stunden vorm Fernseher wurden halbwegs streng limitiert und das Angebot war ohnehin noch auf die Öffentlich-Rechtlichen begrenzt. Während meiner Teenagerzeit sollten die modernen

Medien immer mehr Raum einnehmen, aber dem Bücherwurm konnten sie schon damals nichts mehr anhaben. Ich war den Büchern und vor allem der Phantastik mit Haut und Haar verfallen, dabei habe ich immer querbeet gewildert. Fantasy, Science Fiction, Horror. Je nach Gemütslage wurde und wird das ein oder andere bevorzugt goutiert. Heutzutage beschränke ich mich nicht auf Phantastik an sich, aber es ist mir immer noch mein liebstes Kind, auch wenn zahlreiche Thriller im Regal stehen.

Meine erste Tuchföhlung mit dem Fandom hatte ich dann vor wohl fast zwei Jahrzehnten als Autor unsagbar infantiler Kurzgeschichten ... Allerlei Fanzines landeten in meinen Fingern, und mir stockte der Atem über den beeindruckenden Grafiken von Caryad, Fabian Fröhlich, Oliver Ferreira und Michael Marrak, um nur mal ein paar zu nennen.

Beseelt von deren Meisterschaft, griff ich alsbald selbst zum Stift ... Dabei war dies für mich kein Sprung ins kalte Wasser. Tatsächlich hatte ich schon immer ein gewisses Talent zum Zeichnen an den Tag gelegt und mein Umfeld bestimmt kiloweise mit ungebetenen Krakeleien beglückt. Bis zu ersten positiven Resonanzen auf meine Illustrationen war es damals kein weiter Weg – und aus dem Hobby wurde schleichend mehr.

Auch beruflich richtete ich alles auf einen kreativen Werdegang aus. Absolvierte die Fachoberschule Gestaltung, eine schulische Ausbildung zum Holzbildhauer und studierte dann auch noch zwei Jahre freie Malerei und Grafik an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste in Karlsruhe, bevor ich abbrach und mich kurze Zeit später als freiberuflicher Illustrator selbstständig machte.

Darauf folgten schwere Jahre voller Zähneknirschen und Erbsenzählerei, und es ist gar nicht mal so lange her, dass ich zuletzt überlegte, doch einen gänzlich anderen Weg als Angestellter einzuschlagen, aber zum Glück hat sich für mich alles positiv entwickelt und ich bin heute tatsächlich in der Lage, mich mit Spaß an der Sache als freiberuflicher Illustrator durchs Leben zu schlagen.

PHANTAST: Ich freue mich, dass Du die schwere Zeit gut überstanden hast!

Das war ein langer, harter Weg für Dich, wie es scheint. Wie ist denn in etwa der Ablauf, wenn Du eine neue Buchillustration erstellst und einen Auftrag erhältst? Wirst Du von den Autoren direkt kontaktiert, oder von den Verlagen, wo das Buch dann später erscheinen soll?

Kümmel: Sowohl als auch. Den größten Posten stellen bei mir die Verlage. Da werde ich direkt angefragt, fordere meinerseits dann in der Regel das Manuskript an und mache nach der Lektüre Vorschläge, was ich mir als Cover vorstellen könnte. Sehr oft werden die Autoren auch in diese Abspra-

chen mit einbezogen, was mich überaus freut, denn ich schätze dieses Miteinander sehr – und idealerweise sind auch alle Parteien mit dem Ergebnis glücklich und niemand wird übergangen. Selten werkele ich nur mal auf eine direkte, knappe Anweisung, oder kurze Textauszüge hin. Manchmal will es der entsprechende Verlag so, mal packe ich es nicht zeitgerecht, das Manuskript zu lesen. Zum Glück handelt es sich dabei aber eher um Ausnahmen.

Gelegentlich werde ich auch von den Autoren direkt angesprochen, und man tüftelt schon jenseits vom Publikationsrahmen an Projekten.

Und zu guter Letzt initiiere ich Bücher sporadisch auch selbst, die mir sehr am Herzen liegen. So geschehen z.B. mit Eddie M. Angerhubers Kollektion DIE DARBENDEN SCHATTEN.

PHANTAST: Bei manchen Manuskripten würde es sicherlich auch zu zeitintensiv für Dich werden, diese alle komplett zu lesen, oder? Wenn ich da an die „Chroniken von Waldsee“ von Uschi Zietsch denke, die Du zusammen mit Crossvalley Smith illustriert hast... immerhin ein stattlicher Wälzer

von rund 1300 Seiten! Wie lange dauert denn in etwa der Prozess vom

ersten Entwurf bis zur fertigen Illustration Timo? Arbeitest Du noch ganz klassisch „per Hand“ oder entstehen Deine Illustrationen am Computer?

Kümmel: Oh ja, Uschis epochale Chroniken sind ein gutes Beispiel, vor allem weil hier der Zeitraum wirklich sehr knapp bemessen war, sollte der Trümmer doch pünktlich zur Leipziger Buchmesse vorliegen.

Da habe ich es nur geschafft, den ersten Band zu lesen, was aber prächtig gepasst hat, beinhaltete dieser doch die gewünschte Szene fürs Cover. Nun liegt der Ziegelstein auf meinem Nachttisch und ich freue mich riesig auf die abschließende Lektüre!

Die Arbeitszeit kann bei mir sehr stark variieren und hängt in erster Linie davon ab, wie die Gewichtung in Richtung Fotomanipulation oder gemaltes Bild ausfällt. Meine Zeiten als Tuschezeichner und Ölmaler sind lange vorbei, schon seit über fünf Jahren arbeite ich nur noch mit dem Computer und meinem Grafiktablett.



Je nach Motiv verbringe ich lange damit, am Grafiktablett digital zu malen. Wird das Bild eher eine Fotomanipulation, kann es dagegen recht zackig zum Ende gebracht werden.

Im Durchschnitt brauche ich 2 bis 10 Tage für ein Bild. Manches verlangt einem Zähneknirschen und harte Arbeit ab, anderes schüttelt man locker aus dem Handgelenk ...

PHANTAST: Wo wir grade von Uschi Zietsch und den „Chroniken von Waldsee“ sprechen; Du hast das Buch gemeinsam mit der Autorin auf der Leipziger Buchmesse vorgestellt. Wie wichtig ist Dir der persönliche Kontakt zu Autoren und Verlegern einerseits, und Lesern und Fans andererseits?

Kümmel: Oh, da greifst du ein bisserl zu hoch, de facto bin ich nur ca. drei Stunden auf der Messe gewesen. Davon habe ich eine knappe dreiviertel Stunde sehr nett mit Uschi und ihrem Mann Gerald geplaudert - und Klaus N. Frick seine seit zehn Minuten überfällige Autorin zur Autogrammstunde abholen lassen (Mea culpa! :-). Bei der Gele-

genheit haben wir natürlich auch einen Schnappschuss mit dem eindrucksvollen, fast lebensgroßen CHRONIKEN VON WALDSEE-Pappkameraden meines Covers verbrochen, den Uschi extra zur Messe in Auftrag gegeben hatte. Ich bin nicht so der quierlige Messen- und Convention-Gänger. Vermutlich bin ich dafür einfach ein bisserl zu introvertiert. Dabei ist es mir jedes mal eine große Freude, die Menschen kennenzulernen, mit denen man sonst fast nur via Mail kommuniziert. Die Wahrscheinlichkeit, mich irgendwo herumhangelnd anzutreffen, ist folglich eher gering, aber via meiner Page (www.timokuemmel.wordpress.com) und meinem Facebook-Profil (<https://www.facebook.com/timo.kummel>) bin ich jederzeit ansprechbar - und nicht nur für Autoren und Verleger, sondern natürlich und ganz besonders auch für Leser und Fans, für die wir uns doch ins Zeug legen und die aller Kreativen Motor und Prüfstein sind.

PHANTAST: Das kann ich bestätigen, Du bist regelmäßig auf Facebook online und auch Dein Blog ist immer sehr aktuell und informativ. Nochmal zurück zu Deiner

Arbeitsweise. Arbeitest Du immer nur ein Projekt ab, oder bist Du an mehreren Buchillustrationen gleichzeitig tätig? An welchen Buch-Illus arbeitest Du aktuell?

Kümmel: Eigentlich arbeite ich immer ganz gerne alles nacheinander ab, mittlerweile läuft aber doch sehr vieles parallel. Da schustere ich schon an einem neuen Bild, während das andere gerade in der Korrekturphase steckt und ich auf die Meinungen der Autoren und Verleger warte. Oder ein Auftrag ist derart umfangreich und langwierig, dass ich zwischendurch andere, presierende Gestaltungen einschieben muss...

Aktuell steht bei mir wieder einiges an, mit dem ich gut gelaunt ins neue Jahr starten kann. Für Schemajah Schuppmanns Papierverzierer Verlag werde ich den ersten Teil einer liebevoll ausgestalteten Fantasy-Trilogie von Caroline Brinkmann gewandten und freue mich schon jetzt sehr auf das episch stimmungsvolle Landschaftsbild.

Für Steffen Janssens Luzifer Verlag obliegt mir die Gestaltung der zweiten DIABOLOS-Anthologie, die ohne jeden Zweifel eine



DER Horror-Anthologien der letzten Jahre wird, und mit einem grandiosen Lineup deutscher und internationaler Autoren auftrumpft.

Ebenfalls für Steffen liegt bei mir Heinrich Hanfs zweiter Roman TA ROCK'N'ROLL auf dem Tisch. Schon Heinrichs erster Roman DAS NAZARET-PROJEKT begeisterte mich total, mit seinem zweiten Werk liefert er nun einen satirischen Schabernack, der anmutet, als würde Torsten Sträter mit Erich von Däniken eine Partie Mensch-Ärger-Dich-Nicht spielen. Ein köstlicher Spaß :D!

Für Jürgen Eglseers Amrûn Verlag werde ich das Cover zur MÄNGELEXEMPLARE: DYSTOPIA-Anthologie gestalten, die Constantin Dupier mit einem unglaublichem Engagement und einer gigantischen Leidenschaft fürs Genre betreut und bereichert.

Und final gilt es für Guido Latz' Atlantis Verlag die Neuauflage der Kollektion WECHSELWELTEN des Alternativwelt-Königs Oliver Henkel zu gestalten. Drei Erzählungen dieser Sammlung wurden 2005 für den Kurd Laßwitz Preis nominiert. Die Erzählung „Mr. Lincoln fährt nach Friedrichsburg“ konnte sogar den

zweiten Platz beim Deutschen Science Fiction Preis erstreiten.

Außerdem steht der nächste EARL DUMAREST von E. C. Tubb auf dem Plan, und zwar die Nummer 24 als deutsche Erstveröffentlichung, auf die die Fans viel zu lange haben warten müssen.

Du siehst, mir wird im Moment nicht gerade langweilig – und ich liebe es und bin sehr dankbar dafür!!!

PHANTAST: Richtig, im Atlantis-Verlag wird ja derzeit auch die Earl Dumarest-Serie von E.C. Tubb neu aufgelegt, dessen erste Bände Du illustriert hast. Auf wie viele Bände ist die Serie ausgelegt, und wirst Du alle Bände illustrieren?

Kümmel: Die legendäre DUMAREST-Serie von E.C. Tubb wird komplett und ungekürzt bei Atlantis erscheinen. 33 Bände als schicke Hardcover, Paperbacks oder eBooks – welches Format auch immer man favorisiert. Davon sind die letzten 10 sogar deutsche Erstveröffentlichungen, die parallel zu den Neuauflagen erscheinen werden. Und japp, insofern ich mir nicht

mehrmals hintereinander beide Arme breche, obliegt mir die Ehre der Reihengestaltung :-).

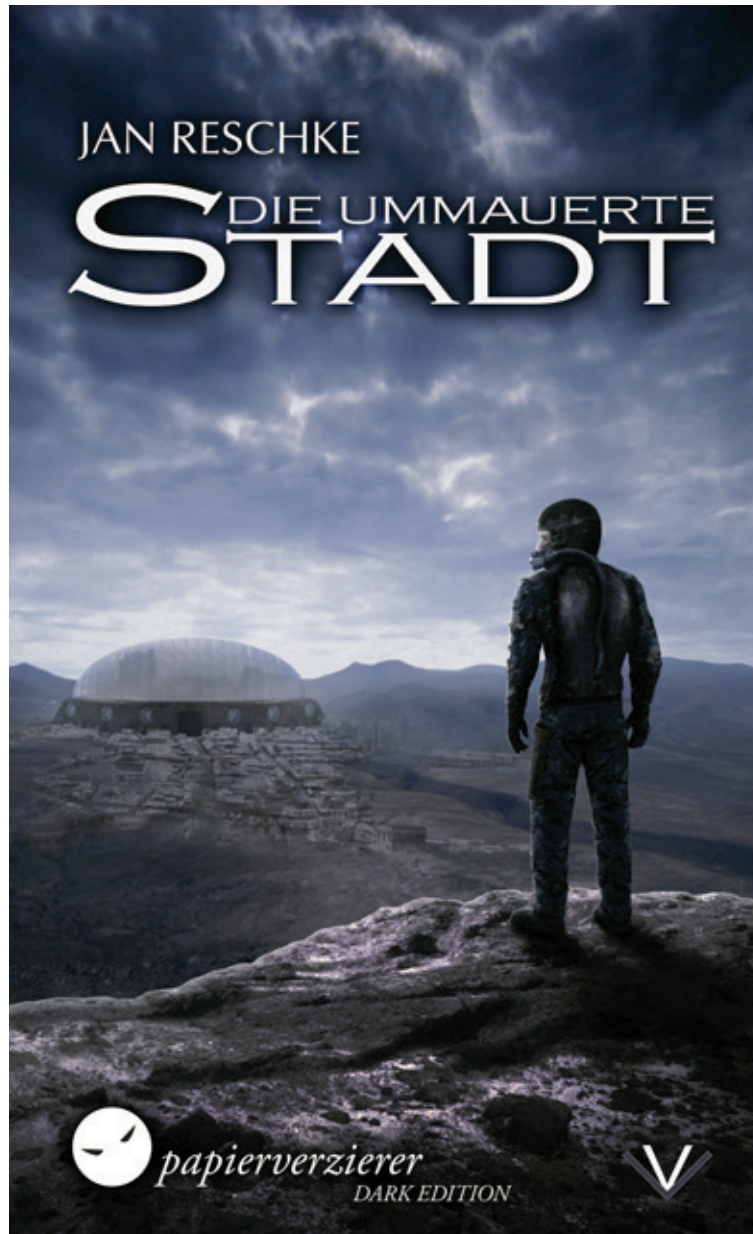
PHANTAST: Nun, ich hoffe doch sehr, das Du weiterhin bester Gesundheit bleibst, nicht nur der Arbeit wegen :-)
Gibt es spezielle Autoren, dessen Werke Du gerne einmal illustrieren würdest? Als Fan der phantastischen Literatur hast Du ja sicher auch Deine Lieblingsautoren...

Kümmel: Besten Dank für die guten Wünsche – ich erfreue mich garstiger Hartnäckigkeit ... :-)

Na oh ja, Lieblingsautoren gibt es allerhand. Einige lang gehegte Träume konnte ich mir schon erfüllen... Mit dem ARKHAM-Reiseführer aus dem Basilisk Verlag ließen sich direkt eine Vielzahl meiner Wunschkandidaten abhaken, noch hätte ich mir jemals träumen lassen, irgendwann mal ein Cover für David Eddings zu gestalten ...

Und mit Eddie M. Angerhubers DIE DARBENDEN SCHATTEN und Michael Siefeners DER SCHWARZE ATEM GOTTES beim Atlantis Verlag konnte ich





ebenfalls lang ersehnte Projekte verwirklichen.

Ende dieses Jahres wird zumindest ein weiterer meiner Favoriten folgen, auch wenn ich mich hierzu noch ausschweigen möchte.

Und es gibt da noch drei, vier andere obskure Pläne im Hinterstübchen ...

Eine Ehre und grenzenloses Vergnügen wäre es mir, mal einen phantastischen Roman von Kai Meyer oder einen fulminanten Thriller von Andreas Gruber illustrieren zu dürfen.

PHANTAST: Ich bin gespannt auf Deine weiteren Arbeiten, Deine Aussagen machen neugierig.

Gibt es auch klassische Autoren aus dem Phantastikbereich, dessen Werke Du gerne einmal illustrieren würdest?

Kümmel: Mit Willy Seidels „Die magische Laterne des Herrn Zinkeisen“ und der Anthologie „Lasst die Toten ruhen“, herausgegeben von Oliver Kotowski, durfte ich mich ja bereits Klassikern widmen...

Natürlich wäre es mir eine unvergleichliche Ehre, Werke der Altmeister Edgar Allan Poe oder

H.P. Lovecraft zu illustrieren.

Ganz anderer Natur wäre dagegen der Wunsch, die Worte Hermann Hesses in Bilder zu fassen. Kaum ein anderer Autor vermag es für mich, derart einfühlsam und vertrauensvoll die Künstlerseele anzusprechen.

An und für sich beschäftige ich mich aber primär mit zeitgenössischen Autoren und lese eher selten Klassiker.

PHANTAST: Werke von Poe, Lovecraft oder ähnliche Klassiker von Dir illustrieren zu sehen wäre sicher ein echtes Highlight, sowohl für Dich als auch uns Phantastik-Interessierte!

Ich wußte gar nicht, das Du auch Willy Seidel's Buch illustriert hast. Das im rührigen Atlantis-Verlag erschienene Hardcover ist ein echtes Kleinod, sowohl literarisch als auch durch die Buchgestaltung! Bei all den vielen Bildern und Illustrationen, die Du im Laufe Deiner künstlerischen Laufbahn bereits geschaffen hast, drängt sich ja unweigerlich die

Frage nach einem Bildband oder einem Grafiker-Special auf. Mir fällt da spontan das Exodus Magazin ein. Ist in dieser Hinsicht in näherer

Zukunft etwas geplant?

Danke für die Highlight-Blumen! Ja, doch, die drei Innenillustrationen zu Willy Seidels Kollektion stammen von mir, für das stimmungsvolle Cover zeichnet allerdings Mark Freier verantwortlich.

Und da fällt mir gerade ein, dass ich bei der Klassiker-Auflistung doch glatt HASCHISCH von A.H. Schmitz vergessen habe. Für diese Kollektion, innerhalb der damals noch von Markus Korb herausgegebenen Reihe „Edgar Allan Poes Phantastische Bibliothek“ im Blitz Verlag, habe ich ebenfalls sieben Illustrationen beisteuern dürfen.

Über die letzten Jahre hat sich wirklich ein bunter Reigen an Bildern angesammelt, wobei einige gerne bis zum Sankt-Nimmerleins-Tag im Jugendsünden-Archiv schmoren dürfen ...

René Moreau und ich haben aber tatsächlich schon salopp über ein Grafiker-Special fürs EXODUS Magazin gesprochen, wann genau es soweit sein wird, kann ich aber nicht sagen.

Daneben schmiede ich noch an einem weiteren Langzeit-Projekt mit „hoher Bilderdichte“, aber ein Bildband ist in dem Sinne nicht geplant, wenngleich ich mir natürlich erträume, irgendwann mal

einen solchen mit stolzgeschwellter Brust in Händen halten zu dürfen ...

Brandaktuell gibt es aber einen Kalender für 2014 von mir, der für mich nicht nur eine riesige Ehre, sondern auch eine Art Hommage an meine jahrelange und herzliche Zusammenarbeit mit Guido Latz darstellt!

Der Kalender beheimatet meine besten SF- und Alternative-History-Cover, die für den Atlantis Verlag entstanden sind. Bei der Gestaltung habe ich ganz bewusst darauf geachtet, die Monatsdaten als Rahmen anzulegen, sodass jeder bei Interesse die Option hat, die Kalenderseiten auszuschneiden und als Poster weiterzuverwenden. Direktbesteller beim Verlag erhalten zudem als kleines Dankeschön ein A3-Poster meines Covers zum kommenden siebten KAISERKRIEGER-Roman, dem Auftaktband zum zweiten Zyklus von Dirk van den Booms Erfolgsreihe.

Nähere Infos zum Kalender finden Interessierte auf meiner Page in der entsprechenden Rubrik, sowie natürlich auf der Seite des Atlantis Verlags.

PHANTAST: Na dann hoffe ich, das der Kontakt mit Rene Moreau und seinem EXODUS Magazin bald Früchte trägt, verdient hättest Du es allemal :-). Die Idee eines Kalenders ist hervorragend Timo! Meiner bescheidenen Meinung nach lange überfällig, und ist ein echtes Highlight für alle Phantastik-Interessierte und Deine vielen Fans! Du hattest eingangs erwähnt, das Du Deine Illustrationen bereits seit einigen Jahren nur noch am PC und Grafiktablett erstellt. Stehst Du diesbezüglich auch mit anderen Grafikern im Erfahrungsaustausch? Ich denke da bspw. an diverse Grafikprogramme oder auch spezielle Techniken und Programm-Werkzeuge, über die man evtl. diskutiert.

Kümmel: Ja und Nein. Man tauscht sich natürlich mal aus, aber zumindest ich habe keinen sooo regen Kontakt zu Grafikerkollegen. Vermutlich liegt es daran, dass wir ein eher stilles Völkchen sind, lieber im Hintergrund bleiben und über unsere Bilder kommunizieren – oder ich

bin einfach nur ganz besonders garstig :-).

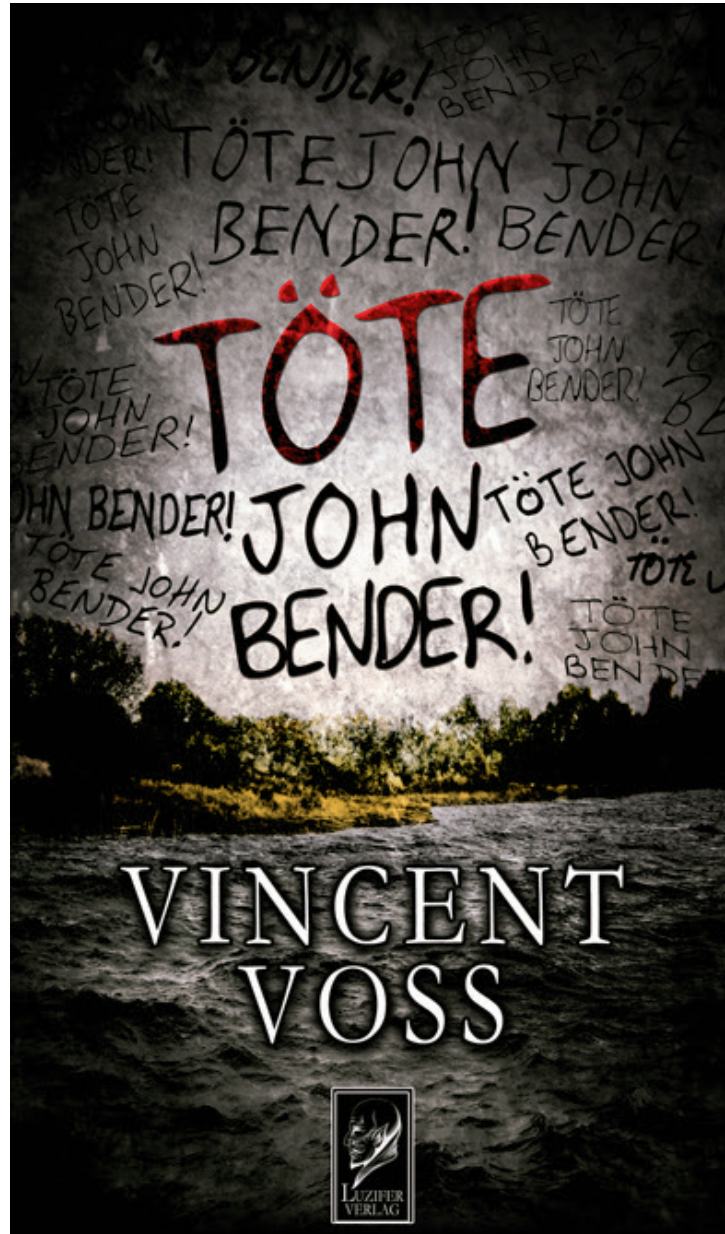
PHANTAST: Dem muß ich entschieden widersprechen, ich schätze ich Dich alles Andere als garstig ein :-)

Unser erster pers. Kontakt auf dem BuCon in Dreieich im Oktober 2013 habe ich noch in bester Erinnerung.

Ich hoffe, bei all den Projekten und Illustrationen bleibt Dir noch etwas Zeit übrig für diverse Hobbies? Lesen von phantastischer Literatur zählt ja sicherlich dazu, nicht nur aus beruflichen Gründen.

Kümmel: Besten Dank für die Blumen!

Tatsächlich habe ich mein Hobby zum Beruf gemacht, und durch die Arbeit von zu Hause aus, gibt es auch keine Grenzen mehr zwischen reiner Arbeits- und Freizeit. Feiertage sind genauso irrelevant wie Wochenenden. Während der letzten zwei, drei Jahre habe ich mir aber endlich einen ganz gesunden Rhythmus angewöhnt, nehme mir eben auch mal ganz bewusst meine Auszeiten und tanke so neue Energie. Klar de-



klarierte Hobbys gibt es dagegen aber in dem Sinne nicht. Lesen ist für mich ein Alltagsfragment wie Essen ... Ich fotografiere sehr viel, was im Grunde genommen aber ein ganz wichtiger Pfeiler meiner Arbeit ist, und deswegen nicht als Ausgleich gesehen werden kann. Sport ist mir innerhalb des letzten Jahres wichtig geworden – da merke ich deutlichst, wie sehr es die ständige, krummbuckelige Arbeit vorm Computer ausbalanciert und viel zum allgemeinen Wohlbefinden beiträgt. Bleiben zuletzt noch die Treffen mit Freunden und gelegentlichen Clubbesuche, um sich mal wieder das Hirn frei zu tanzen ...

PHANTAST: Da gebe ich Dir Recht, Auszeiten sind sehr wichtig und sportliche Betätigung gut, um neue Energie zu tanken, oder auch einfach mal abschalten zu können.

Welcher Art sind denn Deine Fotografien Timo? Sicherlich in erster Linie Landschaften und historische Gebäude, die Du dann in veränderter Form in Deine Illustrationen einbindest, vermute ich einmal?

Kümmel: Richtig vermutet, jedenfalls teilweise - noch lieber als Landschaften und Gebäude fotografiere ich kleine stilllebenartige Arrangements und Strukturen. Ich sammle oftmals mehr Details, anstatt ein perfektes Foto als Ziel zu haben. Fotografieren ist für mich manchmal so etwas wie Gewürze und Zutaten sammeln, die Arbeit an meinen Bildern chaotisches Austoben in der Küche... Wer macht den Abwasch? :-)

PHANTAST: Ich vermute, den Abwasch macht der Lektor oder Verleger, oder? :-)

Gibt es eigentlich eine oder mehrere Fragen, die man Dir bisher noch nie im Interview gestellt hat, die Du aber gerne einmal beantwortet würdest?

Kümmel: Haha, ja, genau – das Abtrocknen bleibt dann aber wieder an mir hängen, um die Metapher weiter zu strapazieren . Du stellst Fragen... Ich habe nun eine Weile darüber sinniert, etwas wirklich Griffiges will mir aber nicht einfallen. So viel Spannendes gibt es – nach meinem

Empfinden – aber auch nicht zu offenbaren, zumindest, solange es um Illustrationen geht, also der Visualisierung der Gedanken anderer. Natürlich trage ich meinen Teil dazu bei, drücke jedem Buch durch die Gestaltung meinen eigenen Stempel, meine individuelle Sicht auf, aber ausgefalleneren Fragen zu meinem Standpunkt, meinen Hintergrundgedanken, der Konzeption etc. würde ich eigentlich nur sehen, wenn ein Reigen eigenständiger Kunstwerke Thema des Interviews wäre ...

PHANTAST: Okay, eine detaillierte Werkschau Deiner bisherigen Arbeiten wird dann Teil eines künftigen Interviews sein :-)

Ich danke Dir ganz herzlich für das informative und kurzweilige Interview Timo!

Kümmel: Ich habe dir zu danken! Für die spannenden Fragen, den herzlichen Mailaustausch und deine Begeisterung. Und zum Abschluss natürlich auch noch einen lieben Gruß an alle Leser und Phantastik-Fans!



SONDERHEFT 3 ROLLENSPIEL- ABENTEUER

230 Seiten Pen & Paper Abenteuer von Finsterland, Space Pirates, Cthulhu, Spherechild, Labyrinth Lord, Seelenfänger und vielen mehr ...

Kurzgeschichten von David Grasmück und Tom Daut

Mit Gratis-Download eines Erdenstern-Songs und Gewinnspiel!

Kostenlos verfügbar unter fictionfantasy.de/phantast



PHANTAST

Impressum

PHANTAST 11
Steampunk
kostenlose PDF-Version
Erschienen im Mai 2014

PHANTAST ist das gemeinsame
Magazin der phantastischen
Internetportale literatopia und
fictionfantasy

www.literatopia.de
www.fictionfantasy.de

Herausgeberin dieser Ausgabe:
Judith Gor
Satz und Layout: Jürgen Eglseer
Lektorat: Rainer Skupsch

Das PHANTAST-Logo wurde
von Lena Braun entworfen.

© 2014 Amrûn Verlag Jürgen
Eglseer, Eichenweg 1a, 83278
Traunstein
www.amrun-verlag.de

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Judith Gor, André Skora, Dirk
Ruster, Eva Bergschneider, Vic-
toria Thill, Judith Vogt, Christian
Vogt, Marcus Rauchfuß, Almut
Oetjen, Jessica Idczak, Dennis
Kock

Bildquellen:

Die Fotos von Steampunk-
Gerätschaften und -Kleidung
wurden uns freundlicherweise
von <http://steampunker.de> zur
Verfügung gestellt. Herzlichen
Dank dafür.

Alle Autorenfotos unterliegen
dem Copyright der jeweils
darauf abgebildeten.
Alle Cover unterliegen dem
Copyright der entsprechenden
Verlage bzw. dem jeweiligen
Künstler.

Das Urheberrecht der einzelnen
Texte liegt bei den jeweiligen Au-
toren. Nachdruck, Vervielfälti-
gung, Bearbeitung, Übersetzung,
Mikroverfilmung, Auswertung
durch Datenbanken und für die
Einspeicherung und Verarbei-
tung in elektronischen Systemen
bedarf der ausdrücklichen Ge-
nehmigung des Copyrightinhabers.

Kontakt zur PHANTAST-Redaktion

literatopia
fictionfantasy

Judith Gor
Jürgen Eglseer

www.literatopia.de
www.fictionfantasy.de

gor@literatopia.de
eglseer@fictionfantasy.de