



PHANTAST



13 - *Magie*

Inhaltsverzeichnis

Artikel

Magiekonzepte in der Phantastischen Literatur von Eva Bergschneider	6
Magische Wesen in der Phoenix-Trilogie von Ann-Kathrin Karschnick	14
Magie und magisches Denken von Eva Bergschneider	32
Magische Filme von Lukas Kohout	61
<i>Magi - The Labyrinth of Magic</i> von Judith Madera	79

Rezensionen

<i>Babel – Hexenwut</i> , Cay Winter	21
<i>Hex Hall – Wilder Zauber</i> , Rachel Hawkins	24
<i>Bayonetta 2</i>	28
<i>Mystic City – Das gefangene Herz</i> , Theo Lawrence	53
<i>Der Nachtzirkus</i> , Erin Morgenstern	57
<i>Die Bücher der Magie</i> , Neil Gaiman	85
<i>Tokyo Mew Mew</i> , Mia Ikumi	

Interviews

mit Tanya Carpenter	41
mit Michael Peinkofer	73

Impressum	101
------------------	------------

Vorwort

Liebe PHANTAST-Leser,

wenn Ihr diese Ausgabe durchblättert, werden euch wahrscheinlich ein paar Veränderungen auffallen, zu denen ich gerne Stellung beziehen möchte. Als ambitioniertes Freizeit-Projekt fällt es uns zunehmend schwerer, den PHANTAST regelmäßig zu veröffentlichen, und da wir ohnehin schon vom gewählten Rhythmus abweichen, lösen wir uns von der Wunschvorstellung, einen PHANTAST pro Quartal zu veröffentlichen.

Das Magazin erscheint einfach dann, wenn wir genug Beiträge für unsere Themen beisammen haben, schließlich wollen wir euch weiterhin viel Abwechslung und qualitativ gute Artikel bieten - und nichts auf die Schnelle zusammenschustern.

Am stärksten eingespannt ist Mitherausgeber Jürgen, der Familie und eigenen Verlag unter einen Hut bringen muss und daher momentan wenig Zeit für den PHANTAST hat. Deswegen habe vorerst ich das Layout übernommen, weswegen diese Ausgabe auch etwas anders aussieht. Aber keine Sorge, Jürgen geht nicht ganz verloren, und bei für ihn spannenden Themen wird er sicher auch wieder eigene Beiträge verfassen.

Manchem wird vielleicht auffallen, dass bei mir ein neuer Nachname steht ;) - ich habe im Frühjahr geheiratet, und nun müsst auch Ihr Euch an Frau Madera gewöhnen, was sich für mich immer noch etwas seltsam (aber gut!) anfühlt.

Für die Nummer 13 haben wir das Thema „Magie“ gewählt,

weil es so schön zu dieser mystischen Zahl passt - und weil es uns nach etwas mehr Fantasy gelüstete (die nächste Ausgabe wird dafür eher SF-lastig).

In dieser Ausgabe widmen wir uns Hexen und Zauberern (und anderen magischen Wesen), werfen einen Blick in die weniger rühmliche, magische Vergangenheit sowie auf verschiedene Magiekonzepte und schauen uns an, wie Magie in phantastischen Filmen dargestellt wird.

Tanya Carpenter sprach mit uns über ihr Leben als Wicca und über Magie in der Dark- und Urban-Fantasy, während wir mit Michael Peinkofer eher magische Elemente in der High Fantasy betrachten.

Dazu gibt es diverse Rezensionen zum Thema und die magischen Illustrationen von Laercio

Messias, einem Künstler aus Brasilien, dessen Werke wir in dieser Ausgabe zeigen dürfen und der sich auf der nächsten Seite kurz vorstellt.

Wir hoffen, dass wir Euch auch dieses Mal eine schöne Auswahl an Artikeln, Rezensionen und

Interviews bieten können und dass Ihr dem PHANTAST treu bleibt, auch wenn Ihr manchmal etwas länger auf eine neue Ausgabe warten müsst.

Wir würden uns zudem freuen, wenn wir wieder etwas mehr Feedback erhalten würden, denn

das ist in letzter Zeit ein wenig knapp ausgefallen – also wenn euch was gefällt oder auch nicht gefällt, schreibt uns einfach an madera@literatopia.de!

Viele Grüße

- Judith

Ich lebe in São Paulo, Brasilien, und nutze Photoshop für die Bearbeitung und Wiederherstellung von Fotos, sowie die Gestaltung von CD- und Buchcovern. Ich liebe kreative Bilder voller Emotionen. Für meine Arbeit nutze ich verschiedene Bilder und versuche, ein phantastisches und surreales Setting zu kreieren. Dabei möchte ich mich nicht zu sehr auf einen einzigen Stil festlegen, denn ich mag verschiedene Stile. Ich habe bereits in einer Werbefirma gearbeitet und momentan arbeite ich selbstständig.

Laercio Messias

<http://laerciomessias.deviantart.com>



Magiekonzepte in der Phantastischen Literatur

Ein Artikel von Eva Bergschneider

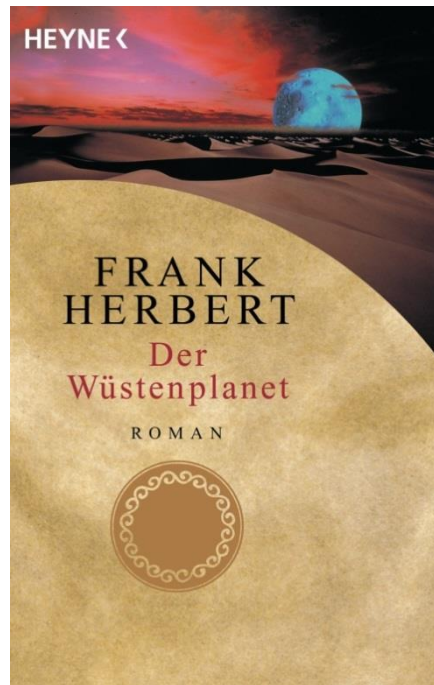
Der Wüstenplanet von Frank Herbert

[OT: *Dune*, 1965, erste (gekürzte) deutschsprachige Ausgabe 1967]

Das Science-Fiction-Epos *Der Wüstenplanet* von Frank Herbert erzählt in insgesamt acht Bänden (Band 7 und 8 wurde von Kevin J. Anderson und Brian Herbert nach Notizen von Frank Herbert geschrieben) die Geschichte des Wüstenplaneten Arrakis.

Dieser hat eine extrem lebensfeindliche Oberfläche, denn es herrscht ein eklatanter Wassermangel. Zudem peitschen Sandstürme durch das Land, und bis zu 400 Meter große Sandwürmer verschlingen und zerstören alles, was ihren Weg kreuzt. Trotzdem ist der Planet enorm wichtig für

das Galaktische Imperium, denn hier gibt es das Gewürz Melange, eine Substanz, die die interstellare Raumfahrt möglich macht und hellseherische Kräfte verleiht. Die Herrschaft über diesen Pla-



neten liegt in den Händen des Hauses Harkonnen, welches das eingeborene Volk der Fremen seit Jahrzehnten unterjocht und um jeden Preis möglichst effektiv das Gewürz ernten will.

Zu Anfang der Geschichte zwingt der Imperator den Feind der Harkonnen-Familie Herzog Leto Atreides dazu, die Herrschaft über Arrakis zu übernehmen. Mit seiner Geliebten, der Bene-Gesserit-Schwester Jessica, und ihrem gemeinsamen Sohn Paul lässt sich der Herzog auf Arrakis nieder, wohl wissend, dass er Opfer einer tödlichen Intrige ist.

Pauls Ankunft setzt eine Ereigniskette in Gang, die die Herrschaftsstrukturen des Imperiums sowie das Schicksal des Planeten und seiner Einwohner entschei-

dend verändern wird. Er wird zum Muad'dib und somit zum prophezeiten Messias der Fremmen.

Magie, Zukunftstechnologien und religiöse Motive Hand in Hand

Computer sind im Galaktischen Imperium seit einem großen Krieg, dem Butlers Djihad, aus der Gesellschaft verbannt. Ihre Funktion nehmen Mentaten ein, die ein besonderes Talent für Logik haben und ein schwieriges Training absolvieren, um komplexe Zusammenhänge analysieren zu können.

Figuren mit magischen Kräften sind zum einen die Navigatoren der Raumfahrergilde, die die einzige überlichtschnelle Verbindung durch den Hyperraum und zwischen den Planeten des Imperiums sicherstellen. Mit dem Gewürz und übersinnlichen Fähigkeiten berechnen die Navigatoren einen sicheren Kurs durch das All. Der ausschließlich

aus Frauen bestehende Orden der Bene Gesserit ist die zweite magisch begabte Personengruppe. Die Bene Gesserit sehen durch ihre Gabe mit Hilfe des Gewürzes in die Zukunft.

Zudem können sie bestimmte Erinnerungen ihrer Vorfahren abrufen und ihre Persönlichkeit an eine Mitschwester übertragen. Diese beiden Gruppen repräsentieren die machtvollsten Institutionen des Galaktischen Imperiums, sind aber vom Gewürz abhängig, die Navigatoren erheblich stärker als die Bene Gesserit. Das Gewürz kommt also einer Droge gleich. Neben der Gabe, in die Zukunft sehen zu können, verzögert die Melange den Alterungsprozess.

In *Der Wüstenplanet* gehen religiöse Motive und Zukunftsvisionen Hand in Hand mit der Magie. Ein Götterglauben fehlt, und doch wird eine Art Erlöser erwartet. Der Orden der Bene Gesserit nennt ihn Kwisatz Haderach und meint damit einen

Übermenschen, den sie durch gezielte Zucht erschaffen wollen. Dieser männliche Bene Gesserit soll auch die Erinnerungen der männlichen Vorfahren einsehen können und über echte hellseherische Kräfte verfügen. Der Zuchtplan der Bene Gesserit sah vor, dass Jessica nur Mädchen gebären sollte.

Diese Tochter sollte mit einem Sohn der Harkonnen-Familie den Kwisatz Haderach zeugen und zur Welt bringen. Doch Jessica widersetzte sich und gebar ihren Sohn Paul, der trotz seines Geschlechts den Initiationsritus der Bene Gesserit übersteht. Somit wird Paul der Kwisatz Haderach. Die Bewohner von Arrakis, die Fremmen, sehen in Paul den prophezeiten Muad'dib, und tatsächlich besteht er auch ihre Prüfung. Paul ist in der Lage, das eigentlich giftige Wasser des Lebens zu entgiften. Er wird zum Führer der Fremmen.

Die Pfeiler, auf denen das magische Konzept der Science-Fiction-Reihe um den Wüsten-

planeten ruht, bestehen einerseits aus einer Droge, dem Gewürz Melange, andererseits aus den magisch begabten und geschulten Frauen des Bene-Gesserit-Ordens, sowie den Männern der Raumgilde und der Kultur der Fremeni. Als Nachkommen buddhislamischer Sklaven flohen die Fremeni in die Wüste und passeten sich ihr perfekt an.

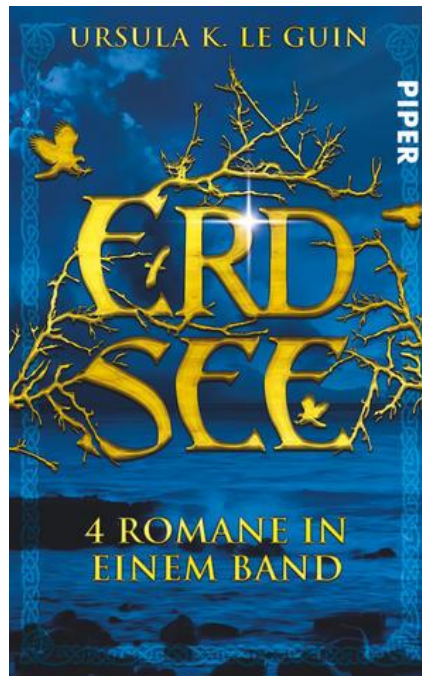
Ihr wichtigstes Ziel ist es, als freie Menschen zu leben. Die Präsenz von Religionen ist am Anfang des Zyklus noch recht gering, wächst aber in den späteren Bänden. Pauls Sohn Leto II. wird Gottkaiser und verwandelt sich in ein Hybridwesen, halb Mensch, halb Sandwurm.

Schließlich gewinnt die Religion des Geteilten Gottes immer mehr an Bedeutung. Und im sechsten Band taucht „Das Geheime Israel“ auf, eine jüdische Gemeinschaft, die sich nach endlosen Pogromen und dem Exodus von der Erde im Universum verborgen hielt.

***Der Magier der Erdsee* von Ursula K. Le Guin**

[OT: *A Wizard of Earthsea*, 1968, deutschsprachige Ausgabe 1979]

Der junge Ged wird Sperber genannt und lebt auf Gont, einer der nördlicheren Inseln des Archipels. Die Bewohner der Erdsee gehören ganz unterschiedlichen Kulturen an. Die Magie ist auf einigen Inseln sehr gegen-



wärtig, auf anderen weniger oder gar nicht. Die Bewohner der Erdsee vereint lediglich die Prägung als Inselvolk, durch die überall vorhandene unmittelbare Nähe zum Meer.

Ged ist Ziegenhirte. Er entdeckt eher zufällig seine magischen Fähigkeiten und lernt einige Zaubersprüche von seiner Tante, einem Zauberweib. Als sein Heimatort Zehnellern von kargischen Piraten überfallen wird, gelingt es ihm, einen undurchdringlichen Nebel zu erzeugen, der das Dorf vor der Vernichtung rettet. Der schweigsame Magier von Gont, Ogion, nimmt den Jungen zu sich, gibt ihm seinen wahren Namen und lehrt ihn zunächst, die Wunder der Welt mit offenem Herzen wahrzunehmen.

Aber Ged möchte mehr über Magie lernen und gelangt auf die Insel Rok, wo er die berühmte Schule besuchen will, die alle großen Magier der Erdsee ausgebildet hat. Dort lernt Ged in

erster Linie, dass jedes Objekt einen wahren Namen hat, der sich von dem alltäglichen Namen unterscheidet. Dieser ist geheim, denn dessen Kenntnis bedeutet Macht über seinen Träger.

Trotz aller Lehren verleiten jugendliche Ungeduld und Stolz den angehenden Magier dazu, einen fatalen Zauber zu sprechen, über den er keine Kontrolle hat. Dieser Fehler wird die Ordnung der Erdsee aus dem Gleichgewicht bringen und Geds weiteres Schicksal nachhaltig beeinflussen. Denn er kommt mit einer Schattenwelt in Kontakt, die ihn sein ganzes Leben herausfordern wird.

Die Magie der Sprache und der wahren Namen

Die Magie und die Macht der Sprache sind die Seele Erdsees. Um Magie wirken zu können, bedarf es eines angeborenen magischen Talents und einer fundierten Ausbildung. Diese kann

ein Magier einem Schüler erteilen oder die Zauberschule auf der Insel Rok.

Ein wesentlicher Aspekt der Magierausbildung ist der verantwortungsvolle Umgang mit dieser Macht. Sie darf nicht unbesonnen und für den persönlichen Vorteil eingesetzt werden. Derjenige, der den wahren Namen eines Objekts oder einer Person kennt, hat die Macht darüber und kann es oder sie verwandeln. Der Schlüssel zur Magie ist also, die wahren Namen in der Sprache der Schöpfung zu kennen, die nur noch von den Drachen gesprochen wird und in der man keine Lüge formulieren kann.

Die Wirkungsweise dieser Magie hat eine starke mystische Komponente. Denn im übertragenen Sinn stehen die wahren Namen für das Innerste, die Seele eines jeden Elements. Kein Wunder, dass auch dem Schöpfungsmythos der Erdsee die Nennung eines wahren Namens zugrunde

liegt. Segoy erhob die Inseln der Erdsee aus dem Meer, indem er das Wort *Éa* aussprach und allen Dingen ihren wahren Namen gab.

Magie, Religion und Philosophie in *Erdsee*

In dem ersten Band der *Erdsee*-Reihe spielt die Religion keine wesentliche Rolle. Ein starker Schicksalsglaube und eine Prophezeiung bilden die Basis für Geds Werdegang zum Magier. Denn sein erster Lehrmeister Ogion sagt in dem Brief, mit dem er seinen Schüler nach Rok überstellt, voraus, dass er einmal der größte Zauberer von Gont sein wird.

Das zweite Erdsee-Buch trägt den Titel *Die Gräber von Atuan*. Die Geschichte spielt in einem Kloster, in dem das junge Mädchen Tenar zur Hohen Priesterin ernannt wird und fortan ein einsames Leben führt.

Magie wird von den Priesterinnen abgelehnt, die Religion Atuan

ans verehrt die Schatten. Diese Religion wird mit einem deutlich kritischen Unterton beschrieben. In Atuan werden Eindringlinge getötet, die Priesterinnen mit Schlägen bestraft. Ein Gottkönig wird verehrt, der plündert, raubt und Kriege führt, um an Geld und Sklaven zu kommen.

Schicksalsgläubigkeit ist immer wieder ein zentrales Thema. Im dritten Buch, *Das ferne Ufer*, wird festgestellt, dass der Mensch seinen Lebensweg nicht selbst erschafft, sondern den vorgegebenen Weg nur annehmen oder ablehnen kann. Das „Böse“ wird mit jenen Kräften gleichgesetzt, die das Gleichgewicht der Welt zerstören. Immer wieder gerät Ged in Versuchung, dem Schatten nachzugeben.

Das Licht wird dem Schatten entgegengestellt, zum Beispiel als die Lichtgestalt Ogion Ged vor dem Schatten rettet. Letztendlich liegt der Geschichte eine einfache Philosophie zugrunde: dass Licht und Schatten nebeneinander existieren und sich verei-

nen müssen. Die Magie der wahren Namen ist ein mächtiges Mittel, das die Geschicke der Welt aus dem Lot, aber auch wieder in sein Gleichgewicht bringen kann.

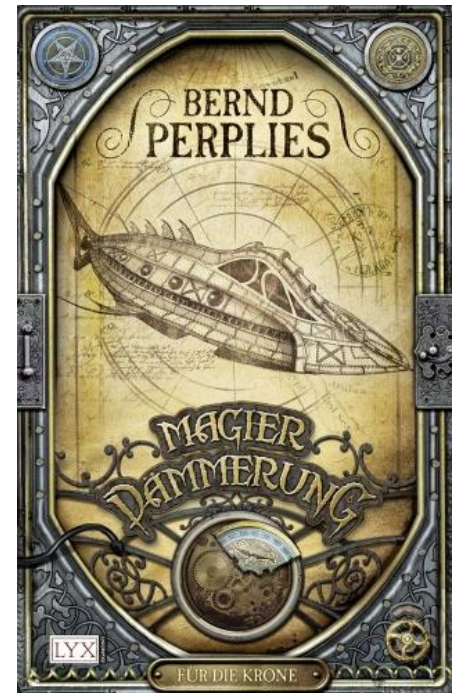
Magierdämmerung - Für die Krone von Bernd Perplies [2010]

1871 in London: Ein junger Reporter findet einen sterbenden alten Mann in einer dunklen Gasse, der ihm einen seltsamen Ring anvertraut. Mit diesem Schmuckstück überträgt der Mann ihm eine seltsame Kraft, von deren Existenz er bis dahin nichts ahnte.

Der Sterbende ist der Erste Lordmagier eines geheimen Kreises Magiekundiger, und diese haben eine Erschütterung des magischen Gefüges gespürt. Das ist der Beginn eines magischen Erwachens, das in den nächsten Tagen Steinfiguren durch das nächtliche London wandern lässt, und zugleich der Eintritt Jonathan Kenthams in eine bizar-

re, magische Welt voller spektakulärer Abenteuer.

Zugleich machen sich die junge Hexe Kendra und ihr Großvater auf den Weg nach London. Kendra brachte sich die Magie selbst bei und erfährt nun, dass ihr Großvater ebenfalls über magische Kräfte verfügt. Beide haben ein Aufbäumen der Magie gespürt, und Giles McKellen will seinen alten Kumpel Dunholm warnen. Schon bald sind Verfol-



ger hinter den beiden her, die alles daransetzen, dass sie auf keinen Fall ihr Ziel erreichen.

Im Atlantik ankert das futuristische Unterseeboot *Nautilus* vor der spektakulärsten Entdeckung seit Jahrhunderten: Atlantis, der versunkenen Stadt der Legenden. Doch der Anführer der Expedition ist nicht an der Stadt interessiert, sondern an dem dunklen Geheimnis, das sie birgt.

Die Magie der Linien und Amulette trifft auf Steampunk-Technologie

Die Magie in *Magierdämmerung – Für die Krone* besteht vor allem aus Verbindungen. Der Magier wechselt in die Wahrsicht und taucht in ein fast schon mathematisches Beziehungsgeflecht ein. Er sieht Fäden, die jeden Menschen, jeden Gegenstand miteinander verbinden, und er wirkt auf diese Verbindungen ein. Die Fäden können für die verschiedensten Aktionen ge-

nutzt werden: zum Schutz, zur Tarnung, für schnelle Bewegungen und den Kampf.

Die Magie unterliegt den Gesetzen der Natur, sie wirkt eher wie eine Wissenschaft als wie eine höhere Macht. Die Dunkle Magie geht von der Kraftquelle im Atlantik aus, die die Fadenaurea empfindlich stört und eine Art magischer Mutationen hervorruft. Seltsame Hybridwesen, zum Beispiel ein Maschinen- oder Tier-Mensch, tauchen auf.

Die Magie kann auch an Gegenstände gebunden werden. Der Ring, den der Protagonist zu Beginn der Geschichte erhält, zieht diesen in die magische Welt hinein und fungiert im Finale als wichtiges magisches Artefakt. Und natürlich Atlantis selbst, das ein Hort der magischen Kraft ist. Die Magie wird hier mit einer steampunktypischen, retrofuturistischen Technologie verknüpft. Das Unterseeboot *Nautilus* verschmilzt mit seiner Besatzung, und weitere Maschinen

und Gegenstände erwachen zum Leben.

Magisches Denken in Geschichte und Gegenwart

Und so finden wir verschiedene Konzepte des magisches Denkens und Handelns, die unsere Vorfahren praktiziert haben und die sich auch heute noch in unserem Alltag finden, in der Phantastischen Literatur wieder, phantasievoll ausgestaltet, weiterentwickelt und in abenteuerliche Geschichten eingebaut. In Fantasywelten ist die Magie oft eine naturgegebene Kraft, die von magisch begabten Personen genutzt wird.

In Steampunk/Steamfantasy oder im Science-Fiction/Fantasy-Mix wird sie eher als Wissenschaft beschrieben (die Science-Fiction-Literatur verwendet eigentlich keine Magie, allerdings ist es oft nicht möglich, SF-Technologie von Magie zu differenzieren. Der SF-Autor Arthur C. Clarke hat im Rahmen seiner

Werke drei Gesetze formuliert, von denen das letzte sich als Sprichwort etabliert hat: „Jede hinreichend fortschrittliche Technologie ist von Magie nicht zu unterscheiden.“).

Magisches Denken und Religion in der Phantastik zu verknüpfen bietet sich an. Denn religiöse Gemeinschaften und solche, die magisches Denken ausüben, verwenden ähnliche Werkzeuge, zum Beispiel magische/heilige Worte, Gegenstände, Orte und Personen oder eine jenseitige höhere Quelle der Macht. In der Außenwirkung ähneln sich Ma-

gie und Technologie. Denn mancher Fortschritt wurde in der Historie erst einmal verdammt, weil er wie Hexerei wirkte. Nicht zufällig tun in Geschichten Zeitreisende, die in das Mittelalter gelangen, gut daran, jegliche Zeichen moderner Technologie sorgsam zu verstecken.

Die Magie vermag einer Geschichte eine geheimnisvolle, prickelnde oder düstere Atmosphäre zu verleihen, fungiert aber auch als erzählerisches Mittel, um bestimmte Botschaften zu vermitteln, sogar um dem Leser eine Philosophie, Religion oder Ideologie nahezubringen. Und so

ist Magie als eines der wichtigsten und wandlungsfähigsten Elemente aus (fast) allen Sparten der Phantastischen Literatur nicht mehr wegzudenken.

Ein Teil der Informationen stammt aus:

Frank Herbert - *Der Wüstenplanet*, Heyne, 1989.

Ursula K. Le Guin - *Erdsee*, Piper, 2005.

Bernd Perplies - *Magierdämmerung – Gegen die Zeit*, Lyx, 2011.



Magische Wesen in der *Phoenix*-Trilogie

Ein Artikel von Ann-Kathrin Karschnick

Magie ist überall um uns herum. In der Musik, die unsere Sinne betört, in Filmen, die uns mit ihren Bildern verzaubern, und in Büchern, in denen wir Welten erforschen. Eben diese Faszination der fremden Welten ist es, die uns nach immer wieder neuen Fantasy-Büchern greifen lässt.

Doch was genau fasziniert uns daran? Ist es die Geschichte selbst, das Abenteuer, das darin erlebt wird? Oder sind es vielleicht die magischen Wesen, die sich in diesen Erzählungen tummeln?

Ich glaube, dass es einige Wesen gibt, die uns immer wieder anlocken, die uns durch die Legenden der Menschheit begleiten und somit zu uns gehören wie das geschriebene Wort auf Pa-

pier. Und in eben diesem Papier finden sich Dutzende von magischen Wesen wieder.

Judith fragte mich, ob ich einen kleinen Einblick in die Wesen in meiner Roman-Trilogie *Phoenix* geben kann. Natürlich habe ich gleich zugesagt. Alles fing damals mit der Aussage meiner damaligen Agentin an. Sie sagte: Schreib mal was anderes. Das war 2011 auf der Leipziger Buchmesse, und ich setzte mich am selben Abend noch hin, um mir etwas anderes einfallen zu lassen.

Entstanden ist daraus der von mir gerne als Teslapunk-Dystopie-Krimi bezeichnete Roman *Phoenix – Tochter der Asche*. Ganz am Anfang, als ich noch

Ideen gesammelt habe zum Roman, gab es bei mir nur die Phoenix Tavi. Ich hatte sie schon einmal in einer Kurzgeschichte verwendet und fand die Idee einer menschlichen Phoenix als Wesen verlockend. Damit das



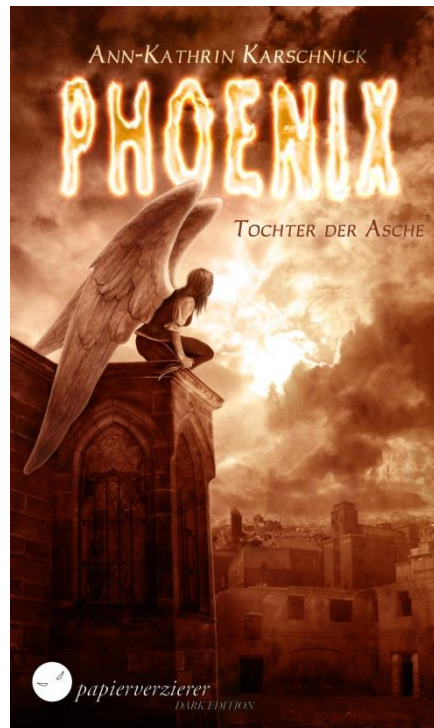
allerdings funktionieren konnte, musste ich einige Dinge anpassen. Sie hat zum Beispiel kein Federkleid, wie man es von einem Phoenix aus den Legenden kennt, und natürlich auch keinen Schnabel.

Für mich war klar, eine Phoenix musste unerkant unter den Menschen wandeln können. Die Phoenix reizte mich, da meine zweite Hauptfigur ein leidenschaftliches Wesen sein sollte, um einen Kontrast zu dem so kalten Leon (einem Menschen) zu erhalten. Und wenn ein feuergeborenes Wesen nicht leidenschaftlich ist, dann weiß ich auch nicht ;).

Eine besondere Eigenschaft, die einen Phoenix ausmacht, ist die Unsterblichkeit. Tavi ist bereits 2000 Jahre alt und schafft es trotz all ihrer Erfahrungen nicht, ihre Emotionen unter Kontrolle zu bekommen. Jedes Mal, wenn sie eine tödliche Verletzung erleidet, stirbt sie tatsächlich, zerfällt zu Asche und ersteht aus dieser

Asche wieder auf. Dabei kann sie jedes Mal ihr Aussehen ein bisschen verändern. So wandelt sie unerkant unter den Menschen, ohne zu viel Aufsehen zu erregen.

In ihrem langen Leben ist sie aber auch schon für andere Wesen gehalten worden. Durch ihre weißen Flügel, die sie in ihrem Rücken verschwinden lassen kann, wurde sie besonders in



Italien früher für einen Engel gehalten. Allgemein sind Phoenixe eher eigenbrötlerisch und bleiben unter sich.

Nachdem ich also Tavi als Figur fertig entwickelt hatte, wollte ich ihr einige Gesellen an die Seite stellen. Ich suchte auf Wikipedia einige Stunden lang und fand jede Menge magische Wesen, die es in unseren Legenden weit gebracht hatten. Allerdings wollte ich meinen sogenannten Seelenlosen eine Besonderheit verpassen. Wie ich auf die Idee kam, weiß ich ehrlich gesagt gar nicht mehr. Nur, dass sie mir außerordentlich gut gefallen hat.

In der Teslapunkwelt, die ich erfunden habe, waren all diese Wesen einst Menschen. Sie empfinden jedoch in der Sekunde ihres ersten Todes eine Emotion, die stärker als der Schmerz des Todes selbst ist, wodurch sie verwandelt werden. Hunger verwandelt sie zum Beispiel in einen Aasdämon, der Wunsch, anderen zu helfen, in eine Hexe,

und brennender Hass erzeugt einen Phoenix.

Diese Entstehung bestimmt auch, was sie mit ihrem langen Leben anfangen können. Ein Phoenix wird immer ein emotionaler Charakter sein, der nur sehr selten mit seiner Meinung hinter dem Berg halten kann. Was in Band 2 *Erbe des Feuers* zu teilweise sehr brenzligen Situationen führt. Hilfe erhält Tavi dabei von der Hexe Katharina. Und damit



sind wir auch schon bei der zweiten Art: Hexen. Ich wollte etwas Klassisches haben, etwas, was die Leser bereits kannten und an dem sie sich orientieren konnten, wenn ihnen die restlichen Wesen nicht geläufig waren. Dazu las ich mir viele der Berichte über Hexen aus dem Mittelalter und der Zeit bis 1650 durch.

Darin war meist zu lesen, dass Hexen einen Bund mit dem Teufel eingegangen waren, sie unnatürliche Heilkräfte besaßen und die Geheimnisse der Menschen kannten. Also kam ich auf die Idee, dass eine Hexe in die Vergangenheit und Zukunft eines jeden Menschen sehen konnte. Mal stärker, mal schwächer, je nach Ausprägung der Kraft. Die Hexen in Phoenix mischen sich allerdings nicht in die Weltgeschichte ein, sondern sorgen dafür, dass alles so passiert, wie es passieren soll.

Katharina ist jedoch eine empathische Hexe, was bedeutet, dass sie auch alles fühlt und nicht nur

sieht. Ich fand diese Besonderheit einzigartig, da Hexen vor allem im Mittelalter auch als empathisch galten. Warum also nicht auch die Fähigkeiten dahingehend anpassen?

Katharinas Gabe führt dazu, dass sie ein einsames Leben führt und nach ihrem Tod nur unter Hexen gelebt hat. Allerdings wird sie auch von den anderen Hexen gemieden, da sie jedermanns Tod bis ins kleinste Detail beschreiben kann. Ich muss ehrlich sagen, dass ich mir diese Situationen sehr witzig vorgestellt habe, auch wenn keine davon ihren Weg ins Buch gefunden hat.

Weitere magische Wesen in *Phoenix – Tochter der Asche* sind die Geisterwächter. Diese sind tatsächlich Menschen, die nicht gestorben sind. Früher hat man sie als Schamanen oder Seher bezeichnet. Es sind Menschen, die das zweite Auge haben. Sie können auf andere Ebenen sehen und erkennen dort Geister und die Auren der Hexen und Dä-

monen. Wer sie richtig unterrichtet, kann aus ihnen auch Seelenbegleiter machen. Wenn sie ihre Seele extrahieren, können sie andere Seelen ins Jenseits begleiten.

Auch diese Legende begleitet die Menschheit schon, seitdem sie denken kann, weshalb ich es interessant fand, sie in den Roman einzubauen. Es gab immer Stammesführer, die als spirituelle Führer ihr Volk begleiteten. In meiner Erzählung sind die Geisterwächter jedoch nur kleingehaltene Jasager, die den Befehlen der Regierung folgen und nicht eigenständig denken. Ich mag es, mit Klischees zu spielen und sie manchmal ins Gegenteil umzudrehen, was eben bei diesen Geisterwächtern der Fall ist.

Als es an Band 2 *Phoenix – Erbe des Feuers* ging, wollte ich noch viel mehr Wesen einbauen. Wir treffen auf einen Dschinn, vor dem man lieber keinen Wunsch äußern sollte. Denn sollte man doch einmal einen Wunsch äußern,

legt er ihn so aus, wie er es möchte, und das ist nicht immer zum Vorteil für den Wünschen. Die meisten dürften einen Dschinn aus *Aladdin* beziehungsweise *1001 Nacht* kennen, wo sie immer freundlich, wenn auch etwas nervig sind.

Laut dem islamischen Glauben sind Dschinns allerdings ähnlich wie Phoenixe feuergeborene Wesen, die unsichtbar unter den Menschen wandeln und Engeln nicht unähnlich sind. Im Volksglauben können sie sich manchmal in andere Wesen verwandeln – oder auch Besitz von jemandem ergreifen. Der am häufigsten verbreitete Glaube ist jedoch, dass sie einem drei Wünsche erfüllen und im Anschluss frei sind.

Das Spannende am Dschinn ist, dass es so viele Interpretationen gibt. Die Idee, eben diese Unwissenheit über seine Fähigkeiten in das Buch zu übernehmen, reizte mich, weswegen ich den Dschinn in den Rat der Seelenlosen von

Paris steckte. Er hat dort häufig das Sagen, da auch die anderen Seelenlosen nicht wissen, was er alles wirklich beherrscht.

Wir treffen auch auf eine Banshee, deren Schrei dein Herz bluten lässt, und das nicht nur im übertragenen Sinne. Im keltischen Glauben ist die Banshee eine Frau, die aus dem Jenseits zurückkehrt und einen Tod in der Familie ankündigt. Dies tut



Rebecca Röske (CC BY-ND 2.0)

sie durch ständiges Weinen, woraus die Legende um den Schrei der Banshee entstanden ist.

Sie ist eine weißhaarige Frau mit glutroten Augen, die nur von der Person nicht gehört wird, die dem Tode geweiht ist. Eine Banshee als Ratsmitglied fand ich spannend, weil sie jederzeit weiß, wann die anderen sterben werden. Sie spürt die Tode und kann mit ihrem Schrei darauf vorbereiten.

Für mich war es wichtig, dass sie auch ein Wesen ist, das respektiert und gefürchtet wird. Deswegen kann meine Banshee auch ihren Schrei zuspitzen und damit die Herzen der Menschen und Seelenlosen zum Platzen bringen.

Wer sich mit dem Schattendämon aus Erbe des Feuers anlegt, läuft Gefahr, das Augenlicht zu verlieren und wahnsinnig zu werden, da er seinen Schatten in deinen Erinnerungen ausleeren kann. Der Schattendämon ist eine Erfindung, die nicht direkt

auf einer Legende basiert. Klar gibt es Dämonen in allen Variationen, allerdings sind es meist allgemein gehaltene Dämonen, die bestimmte Fähigkeiten haben. In der Phoenix-Reihe gibt es alle möglichen Arten von Dämonen: zum Beispiel Wasser-, Erd-, Aas- und Luftdämonen. Diese Unterkategorien fand ich wichtig, um sie deutlich auch voneinander zu unterscheiden.

Besonderen Spaß hat es mir gemacht, den Satyr zu entwickeln. In der griechischen Mythologie gilt er als musikalisches, erotisches Wesen, das eng mit den Nymphen verknüpft ist. Meist, um sie zu verführen. In den heutigen Filmen und Büchern ist er meist ein untersetztes Wesen, das auf seiner Flöte die Nymphen beglückt.

Wenn man die grundsätzlichen Bestandteile der Legende stehen lässt und nur den Charakter des Wesens ändert, erhält man eine ganz neue Figur wie in Phoenix – Erbe des Feuers. Dort heilt er

zwar mit seiner Musik, ist aber sonst ein ziemlich auf seinen Vorteil bedachtes Kerlchen.

Warum ausgerechnet ein Dschinn, Satyr, Schattendämon oder eine Banshee? Gute Frage.

Ich wollte in meine Romane Wesen einbauen, die nicht in jedem zweiten Fantasybuch vorkommen. Mit den Hexen hatte ich schon ein Standardwesen inkludiert. Ich wollte aber auch ein paar exotische Wesen dabei haben, von denen man zwar schon mal gehört hat, aber mit denen man noch nicht so häufig in Büchern konfrontiert wurde.

Ein kleines bisschen beeinflusst wurde ich dabei auch von der Serie *Charmed*, die ich früher gesehen habe. Viele meiner Wesen gab es in dieser Serie auch, wenn auch in anderer Form. ;)

Zwar gab es in einer Folge der zweiten Staffel einen Wasserdämon, aber der war einfach nur ein Wesen, das aus Wasser bestand. Für mich war es wichtig, dass meine Dämonen wie Men-

schen aussehen, aber die Macht über Wassermoleküle haben.

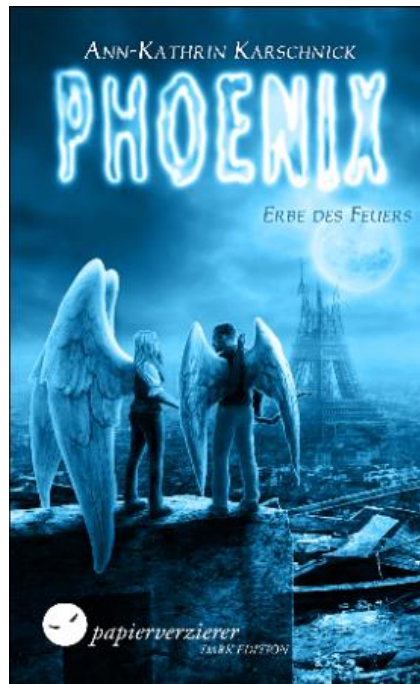
Eines jedoch haben alle Seelenlosen in der Phoenix-Reihe gemeinsam: Sie leben ein sehr langes Leben, solange sie keine tödliche Verletzung erleiden. Dieses ewige Leben kann jedoch Segen und Fluch zugleich sein. Stellt euch vor, ihr verliert jeden Menschen, den ihr liebt, weil sie die Lebensspanne einer Fliege im Vergleich zu euch haben. Wie oft könnt ihr den Verlust ertragen, bis es euch innerlich zerreißt?

Wenn also eines der Wesen seinem Leben ein Ende setzen möchte, gibt es eine Waffe für jeden einzelnen. Er muss sich auf die Suche nach dieser Waffe machen, die sich an dem Ort befindet, den das jeweilige Wesen am meisten fürchtet. Erst wenn es diese Furcht überwunden hat, kann es der Ewigkeit entfliehen.

Jedes Wesen hat seine Fähigkeit, und es obliegt der Verantwortung eines jeden, was er/sie mit

diesen Fähigkeiten anstellt. Wenn ich mir eines der Wesen aussuchen dürfte, würde ich vermutlich als Phoenix durch die Welt reisen wollen.

Frei durch die Lüfte schweben, ewig leben, um alles zu lernen und noch viele weitere Bücher zu schreiben und vor allem zu lesen. Und was sagt ihr? Wenn ihr euch eines aussuchen dürft: Welches magische Wesen wärt ihr?



Die *Phoenix*-Trilogie:

Papierverzierer Verlag

Tochter der Asche (Band 1)

September 2013

Cover: Timo Kümmel

Klappenbroschur

400 Seiten, 14,95 EUR

ISBN: 978-3-944544-50-2

Erbe des Feuers (Band 2)

Oktober 2014

Cover: Timo Kümmel

Klappenbroschur

472 Seiten, 14,95 EUR

ISBN: 9783944544519

Kinder der Glut (Band 3)

Oktober 2015

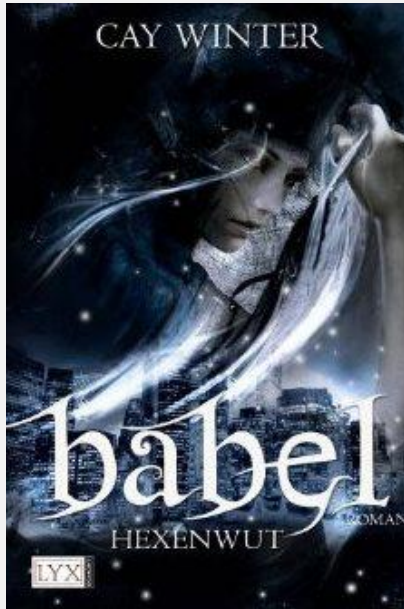
Cover: Timo Kümmel

Klappenbroschur

14,95 EUR

ISBN: 9783944544533





Autorin: Cay Winter

Verlag: Egmont Lyx (Oktober 2010)

Genre: Dark / Urban Fantasy

Kartoniert mit Klappe

400 Seiten, 9,95 EUR

ISBN: 978-3-8025-8295-0

Babel – Hexenwut

Eine Rezension von Judith Madera

Babel verfügt über eine mächtige, intuitive Magie, die sie in der Vergangenheit für Dämonenbeschwörungen genutzt hat. Dieses dunkle Kapitel möchte sie nur zu gerne hinter sich lassen, ebenso wie ihren Exfreund Sam. Regelmäßig besucht sie die anonymen Alkoholiker, die zwar nichts über die wahre Problematik wissen, ihr aber dennoch helfen. Sucht ist schließlich Sucht.

Offiziell arbeitet sie als Personal Trainerin, inoffiziell hilft sie ihren Klienten, Flüche loszuwerden oder auch sich das Leben mit ein bisschen Magie zu erleichtern. Eines Tages kommt sie dabei mit den Plags in Berührung, den Nachkommen der Alben, die einmal Naturgeister waren. Der Plag Tom berichtet ihr von einer Mordserie, bei der die Polizei die

einzigste Gemeinsamkeit unter den Opfern nicht kennt: Alle waren Plags. Und Babel soll herausfinden, wer der Täter ist. Dass sie dabei Gefühle für Tom entwickelt, macht den Fall nicht gerade leichter ...

Babel ist als Protagonistin unheimlich interessant. Durch ihre düstere Vorgeschichte, die ausschnittsweise vor dem eigentlichen Beginn des Romans erzählt wird, wird sie wohl lebenslang der Versuchung der Macht widerstehen müssen – und Sam.

Ihre Jugendliebe besitzt als Dämonenkind einen, gelinde gesagt, impulsiven Charakter, der sie beide oftmals in Schwierigkeiten brachte. Mit ihm gemeinsam führte sie Beschwörungen und Blutrituale durch, stets an

der Schwelle zum Verlust jeglicher Moral und ihres Selbst. Sam ist sprichwörtlich ihr ganz eigener Dämon, und wie Babel vermag auch er den Leser zu faszinieren. Er stellt einen wunderbaren Kontrast zu den starken, moralisch unbedenklichen Helden dar, auch wenn man seine permanente Lust auf Ärger nicht teilen muss.

Ihm gegenüber steht der Plag (nicht Albe!) Tom, ein ruhigerer, geerdeter Typ, dem man jedoch hin und wieder ebenfalls seine negativen Gefühle deutlich ansieht. Er hat durchaus seine Reize, aber er ist auch zu sehr der typische muskulöse Frauenschwarm, den es in den meisten Werken des Genres gibt.

Stilistisch und auch spannungstechnisch schwankt die Geschichte. Die kursiven Gedankeneinschübe gestalten sich wie Selbstgespräche, wobei Babel sich auch selbstkritisch betrachtet. Sie lockern den Roman auf, sind mal humorvoll, mal nach-

denklich. Vor allem bringen sie dem Leser die Figur Babel richtig nahe. Es gibt reichlich Szenen, die einfach toll geschrieben sind. Daneben gibt es aber auch einige, die nicht ganz überzeugen.

Ebenso verhält es sich mit der Spannung, die immer wieder abfällt. Babels Herangehensweise an die Mordfälle erscheint zwar recht logisch, gestaltet sich aber zwischenzeitlich auch langatmig. Vor allem Sam macht alles etwas komplizierter und damit auch spannender.

Auch die Erotik kommt nicht zu kurz, wobei man auf die ersten leidenschaftlichen Szenen lange warten muss. Die Aufklärung der Morde ist recht gut gelungen, für aufmerksame Leser aber auch etwas vorhersehbar. Am Ende bleibt jedoch noch einiges an Konfliktpotential übrig, was im zweiten Band von *Babel* noch sehr interessant werden könnte.

Die Magie in Babels Welt verspricht große Macht, verlangt

den Hexen jedoch auch einiges ab. Jeder Zauber und jedes Ritual fordert sein Opfer, in den entsprechenden Szenen spürt man förmlich die Anstrengung der Hexe. Insbesondere die Blutrituale beeindrucken den Leser, schrecken ihn vielleicht auch etwas ab. Die Magie an sich beruht auf der Veränderung physikalischer Gegebenheiten, womit ihr natürliche Grenzen gesetzt werden.

Wilde Zauberei gibt es also glücklicherweise nicht, sondern ein gut durchdachtes Magiebild. Die Ebenen der Toten und der Dämonen finden immer wieder Erwähnung, behalten aber noch viele Geheimnisse. Mit den Plags stellt Cay Winter das Elfenbild etwas auf den Kopf. Sie stammen zwar von Naturgeistern ab und besitzen zu ihren Tieren und ihrer Umwelt eine starke Verbindung, doch sie sind nicht gerade erhabene, ruhige Wesen.

Sie hausen in einer Wagenburg und muten eher wie Punks an.

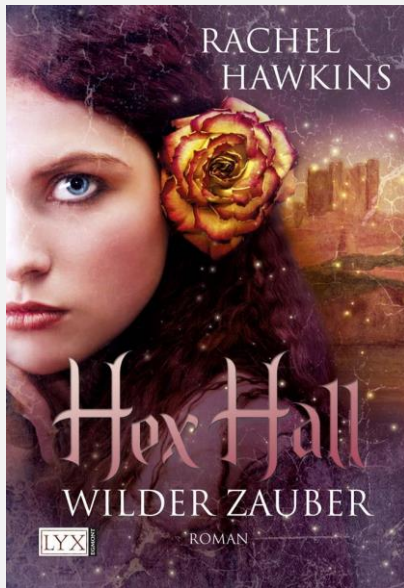
Piercings und Tattoos gehören ebenso dazu wie eine riesige sabbernde Dogge.

Den zweiten Band, *Dämonenfieber*, gibt es ebenfalls als schicke Klappenbroschur. Leider war die Reihe dem Verlag nicht erfolgreich genug, sodass es den ursprünglich geplanten dritten Band, die Novelle *Geisterliebe*, zunächst nur online auf der Autorenwebsite zu lesen gab. Inzwischen sind alle drei Bände in einem E-Book gesammelt erschienen (Egmont Lyx, Februar 2013).

Fazit

Kreative Ideen, eine düstere Atmosphäre und humorvolle Einschübe machen *Babel – Hexenwut* zu einem magischen Leseerlebnis. Babel ist sowohl als Charakter als auch als Hexe wahnsinnig interessant, und man ist gespannt, wie ihr Kampf mit ihren inneren Dämonen weitergeht.





Autorin: Rachel Hawkins

Originaltitel: Hex Hall

Verlag: Egmont Lyx (Juli 2010)

Genre: Romantic Fantasy / Jugendfantasy

Klappenbroschur

295 Seiten, 9,95 EUR

ISBN: 978-3802582394

Hex Hall – Wilder Zauber

Eine Rezension von Patricia Twellmann

"Ich hab nur so überlegt. Hey Sophie, heute ist dein erster Tag hier, und du hast es schon geschafft, dich mit der äußersten Außenseiterin anzufreunden, die prominentesten Mädchen zu vergrätzen und eine fette Schwäche für den schärfsten aller Jungs hier zu entwickeln. Wenn es dir gleich morgen noch gelingt, Nachsitzen zu kriegen, dann wirst du so etwas wie eine Legende werden." (Seite 101)

Ein Internat, eine einflussreiche Hexe, die nach und nach entdeckt, wie mächtig ihre Zauberkräfte sind und die ihren Vater nicht kennt, Ärger in der Welt der Menschen – Zaubererinternate sind als Plot sehr beliebt. Man nehme bekannte und beliebte Zutaten und mische sie zu einem neuen Gericht – wenn es funkti-

oniert, kommt im Idealfall eine fesselnde Geschichte heraus, von der man gerne unzählige Bände verschlingt.

Rachel Hawkins hat hier bekannte Zutaten vermischt und eine weitere Internatgeschichte erschaffen, allerdings mit neuen Zutaten. Und die haben es in sich, denn sie bringt eine völlig neue Komponente mit hinein.

Zwar gibt es immer noch die lieben Mitschüler, die die Neue nicht in Ruhe lassen, die krassen Außenseiter, zu denen sich die Neuen regelrecht hingezogen fühlen, und die vielumschwärmten Jugendlichen, die in der Schule schon immer den Ton angeben. Auch das unglaublich Böse von außen wird nicht vergessen, allerdings ist der Ton in

der Geschichte schon etwas ernster, und es ist noch lange nicht klar, in welche Richtung sich Sophies Kräfte entwickeln werden.

Sophie Mercer ist eine Hexe. Seit ihrem zwölften Lebensjahr ist ihr das bewusst, zu dem Zeitpunkt haben sich ihre Hexenkräfte entwickelt. Ihre Mutter ist ein Mensch, der sich mit einem mächtigen Zauberer einließ. Als sie erfuhr, was der wirklich ist, verließ sie ihn und zieht seitdem mit Sophie durch die Lande. Sie müssen ständig umziehen, denn Sophie hat ihre Kräfte nicht unter Kontrolle.

Somit passieren ihr ständig Missgeschicke, die oft mit einem Schulverweis enden. Seit ihrer Geburt ist sie schon neunzehn Mal umgezogen und hat in diversen Staaten in Amerika gelebt, manchmal auch nur zwei Wochen lang.

Nach einem missglückten Liebeszauber, bei dem sie eigentlich nur einer Mitschülerin helfen

wollte, ist das Maß voll und sie wird nach Hecate Hall verbannt – kurz Hex Hall –, wo alle außer Kontrolle geratenen jugendlichen Prodigien wie Hexen, Gestaltwandler, Elfen und Werwölfe hingeschickt und unterrichtet werden. Hier sollen sie lernen, ihre Kräfte richtig und vernünftig einzusetzen, sie zu bündeln, und sich vor den Gefahren in Acht nehmen, die draußen in der Welt lauern.

Sophie ist erst einmal geschockt von den vielen verschiedenen Kreaturen, denen sie hier begegnet. Durch ihren aufmüpfigen Charakter fällt es ihr sehr schwer, Freundschaften zu schließen, und sie eckt in den ersten Tagen schon mächtig an. Ihre Unwissenheit bringt sie so manches Mal in heikle Situationen, sie kennt ja nur die menschliche Welt.

Ihre Mutter hat sie nur ungenügend darüber aufgeklärt, was es heißt, ein Prodigie zu sein. Von ihrem Vater kennt sie nur den

Namen; ihre Mutter wollte nicht, dass sie ihn kennenlernt. Mit dem Verleugnen der Kräfte ihrer Tochter hat sie ihr keinen Gefallen getan, denn Sophie fehlt somit jede Menge an Wissen und Anleitung.

Als sie dann noch erfährt, wer ihr Vater wirklich ist, wird ihr so manches bewusst. Angstvoll fragt sie sich, wie groß ihre Kräfte wohl in Wirklichkeit sind. Eine vermeintliche Hilfe ist ihr der Geist ihrer Vorfahrin Alice, die sie in der Nacht besucht und sie zu ihrem eigenen Schutz unterrichtet – angeblich.

Was ist anders an dieser Geschichte? Zum einen ist es die Vielfältigkeit der Wesen, die das Internat bevölkern. Es gibt Elfen, weiße und schwarze Hexen, Gestaltwandler, Werwölfe und sogar eine Vampirin.

Allerdings hat sie einen schweren Stand in der Gemeinschaft, denn sie ist lediglich ein Experiment. Im Gegensatz zu den anderen Bewohnern ist sie unsterb-

lich, alle anderen Prodigien sind es nicht. Als die ersten Anschläge auf die dunklen Hexen passieren, gelingt es dem Täter geschickt, ihr die Schuld in die Schuhe zu schieben. Alles deutet darauf hin, dass Jenna die Täterin ist. Sophie glaubt allerdings nicht an ihre Schuld, denn sie ist ihre Zimmergenossin und ihre einzige Freundin in der Schule.

Anders ist auch der unterschwellige ernste Ton, den Rachel Hawkins verwendet. Sophie ist kein einfacher Charakter, sie hat durchaus ihre Ecken und Kanten. Niemals lässt sie sich zu etwas drängen, was sie bei ihren Mitschülern nicht sehr sympathisch macht.

Sie ist befremdet von den vielen, verschiedenen Gestalten und sauer auf ihre Mutter, die sie so lange unwissend gelassen hat. Zusätzlich verliebt sie sich auch noch in den attraktivsten und beliebtesten Jungen der Schule, womit seine Freundin Elodie, das hübscheste Mädchen der

Schule, überhaupt nicht einverstanden ist.

Das Hauptaugenmerk hat Rachel Hawkins eindeutig auf die Interaktionen gelegt, die in einem Internat nicht ausbleiben. Zwischenmenschliche Beziehungen, Abneigungen ohne Grund, Schwärmereien zum anderen Geschlecht und vor allem auch die Cliquesbildung suggerieren dem Leser eine normale Internatswelt mit den Problemen, die es überall gibt.

Die Charaktere hier sind allerdings wesentlich vielfältiger, keiner ist klar umrissen, und man weiß eigentlich nie, wer sich wie verhalten wird. Genauso wie Sophie lernen wir eine Menge Neues über bekannte Prodigien, die sich die Autorin in ihrer Welt erschaffen hat.

Dabei hat sie wirklich interessante Charaktere geformt, die noch so viel Potential in sich verstecken, dass man sich jetzt schon auf mehrere weitere Bände freuen kann.

Denn der erste Band ist wirklich nur ein Einstieg in diese neue Welt, vieles wird nur angerissen, und so vieles wartet noch darauf, sich entfalten zu können. Dazu kommt noch die Bedrohung durch die Gesellschaft, die sich zum Ziel gesetzt hat, alle Prodigien zu vernichten. Sie ist eine ernsthafte Bedrohung für die Schüler, erste Opfer gab es ja schon.

Zum Schluss bleiben viele offene Fragen übrig, denn dieser Band endet mit dem Entsetzen über den mutmaßlichen Täter und Sophies großer Entdeckung. Man kann jetzt schon gespannt sein, wie Rachel Hawkins den Spannungsbogen weiterführen wird.

Denn in *Dunkle Magie*, dem zweiten Band, lernt Sophie endlich ihren Vater kennen, und sie zieht nach London, um ihn näher kennen zu lernen. Dort erfährt sie auch Näheres über Alice und deren wahre Absichten.

Man kann jetzt schon erahnen, dass Rachel Hawkins der Ge-

schichte eine völlig neue Wendung geben wird. Hoffentlich vergisst sie nicht die bereits bekannten Charaktere, denn in ihnen stecken noch so viele Geheimnisse und Potential, dass man unbedingt mehr entdecken möchte.

Vor allem interessiert brennend die Frage, wem Sophie wohl versprochen wurde. Alle Hexen werden mit zwölf Jahren einem

Zauberer versprochen – wer ist Sophies Zukünftiger?

Fazit

Auch Hanni und Nanni kamen vor etlichen Jahren nicht alleine daher, Internatsgeschichten erfreuten sich schon immer großer Beliebtheit. Solange sie sich noch unterscheiden, ist eine große Vielfalt sehr erfreulich. Dabei

ist es immer wieder faszinierend, neue Charaktere und innovative Geschichten zu entdecken. Der fesselnde Schreibstil mit einem magischen Plot, faszinierende Charaktere mit bisher unbekannt Fähigkeiten und die allgegenwärtigen Eigenarten von Jugendlichen, die eine ganze Zeit lang zusammenleben müssen, garantieren auch hier ein packendes Leseerlebnis.



Platinum Games / Nintendo (Oktober 2014), erschienen für WiiU, USK 16

Spielmodus : Einzelspieler, Online-Mehrspieler
Steuerung: Wii U Game Pad, Wii U Pro Controller

Sprachausgabe: Englisch
Textsprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Japanisch, Spanisch

Genre: Action / Mystery

Bayonetta 2

Eine Rezension von Judith Madera

Mit *Bayonetta* erschien 2010 ein grandioses Actionspiel, das eine verdammt heiße Umbra-Hexe auf Jagd nach himmlischen Monstern und dem mysteriösen Rechten Auge schickte.

Bayonetta bestach durch eine düstere Fantasywelt und ein phantastisches Gameplay, das wie *Devil May Cry* mit temporeichen Kombos, wahnsinnigen Stunts und einer intuitiven Steuerung überzeugte – kein Wunder, immerhin war der Director von *Devil May Cry*, Hideki Kamiya, beteiligt.

Die kleine, treue Fangemeinde liebte das Spiel, dennoch war das Interesse an dem Actionknaller bei der breiten Masse der Casualgamer leider zu gering, um eine baldige Fortsetzung zu garantieren.

Während Xbox und Playstation den Titel aufgaben, gab Nintendo der sexy Hexe eine zweite Chance und sicherte sich *Bayonetta 2* als Exklusivspiel für die WiiU.

Videospielmagazine vergaben Traumwertungen für das Spiel, und das zu Recht, denn auch der zweite Teil überzeugt mit einer düster-magischen Welt und einem erstklassigen Gameplay, wie es eben nur *Bayonetta* und *Devil May Cry* bieten können. Aber fangen wir erst einmal von vorne an und kommen zur Story:

Bayonetta hat ihre Erinnerungen durch das Rechte Auge wiedererlangt und sich mit Jeanne, die ebenfalls eine Umbra-Hexe ist, zusammengetan. Als diese von himmlischen Bestien angegriffen

wird, ist Bayonetta gezwungen, einen Höllen-Dämon zu beschwören. Doch die infernalische Kreatur verhält sich seltsam und entführt Jeannes Seele. Bayonetta begibt sich sofort auf eine Rettungsmission, die sie tiefer in ihre eigene Vergangenheit und schließlich in die Tiefen der Hölle führt.

Unterwegs trifft sie auf einen Jungen mit erstaunlichen magischen Fähigkeiten, der sich selbst Loki nennt. Der freche Bengel erinnert sich an nichts, doch er weiß noch, dass er den mystischen Berg Fimbulventr erklim-

men muss – und genau dort vermutet Bayonetta den Eingang Infernos, wo die Seele ihrer Freundin auf Rettung wartet.

Später stellt sich heraus, dass Loki etwas mit Bayonettas tragischer Vergangenheit zu tun hat, und die Story des ersten Teils wird weitergesponnen. Für alle, die den Vorgänger nicht kennen, gibt es eine Special Edition, die zusätzlich das Spiel *Bayonetta* erhält (wobei dieses inzwischen auch einzeln für WiiU erhältlich ist). Und für Hardcore-Fans gab es die schicke First Print Edition

mit Artbook und einem edlen 3D-Optik-Lederschuber – allerdings wird diese inzwischen zu horrenden Preisen gehandelt, und die Extras rechtfertigen den Preisunterschied nicht. Da wird den Gamern nur das Geld aus der Tasche gezogen, wie es leider immer häufiger bei Special Editions passiert (aber das ist ein anderes Thema).

Was *Bayonetta 2* wie seinen Vorgänger auszeichnet ist die detailverliebte magische Welt, die neben einer leicht futuristischen Version unserer Gegenwart die Dimensionen Inferno und Paradiso bietet, wobei die Engel gewissermaßen die Bösen sind. Entsprechend ihres Rangs gibt es Engel in verschiedensten Größen und grotesken Erscheinungsformen, nahezu alle in Lichtfarben und Goldtönen. Die Dämonen sind mindestens genauso gefährlich, doch mit Letzteren kommt Bayonetta wesentlich besser zurecht. Mit ihrer Magie kann sie bestimmte Dämonen aus Inferno



beschwören und für ihre Zwecke einsetzen. In diesem Fall bleibt dem Spieler nur der Druck einer Taste, um die Beschwörung zu aktivieren, dann heißt es Zuschauen und Staunen.

Bayonetta selbst verfügt über verschiedene Waffen, wobei diese sich im Spiel käuflich erwerben lassen, ebenso wie spezielle Kampftechniken und nützliche Items.

Ähnlich wie *Devil May Cry* bietet *Bayonetta* eine Vielzahl an möglichen Kombos, die man nicht zwingend alle beherrschen muss. Es gibt aber ein paar, die für Bosskämpfe notwendig sind, wie beispielsweise die Aktivierung der Hexenzeit, wobei sich die Bewegungen der Gegner verlangsamen. In den Kämpfen stehen einem entweder extrem viele schwächere oder wenige starke bis sehr starke Gegner gegenüber – beide Situationen sorgen für Stress, den man bereits im ersten Kapitel zu spüren bekommt.

Da kämpft Bayonetta auf einem fahrenden Zug und später auf einem Flugzeug gegen eine schiere Übermacht an himmlischen Gegnern, die Neulinge das Fürchten lehren. Trotzdem ist *Bayonetta 2* nicht wirklich schwer, und der einfachste Schwierigkeitsgrad sollte sich auch von Gelegenheitsspielern gut meistern lassen.

Alle anderen können sich am höheren Schwierigkeitsgrad erfreuen und zudem die zahlreichen Hexen-Prüfungen, die optional sind, meistern. Dabei werden auch Hardcore-Gamer richtig gefordert.

Wie sein Vorgänger bietet auch *Bayonetta 2* für die männlichen Spieler jede Menge Fanservice: Bayonetta sieht mit ihrem kurvigen Körper und ihrem hautengen Hexenoutfit sowieso schon verdammt heiß aus, doch daneben lässt sie bei Beschwörungen auch mal die Hüllen fallen (wobei die heiklen Stellen von ihrem

Haar oder einem ungünstigen Blickwinkel verdeckt werden).

In den an die Kampfszenen angeschlossenen Videosequenzen kommt man zudem in den Genuss von Kameraperspektiven, die männliche Teenager ins Schwitzen bringen, während Bayonetta im Sprung die Beine weit spreizt.

Da kann man (als weiblicher Fan) nun drüber schmunzeln, aber das augenzwinkernde Spiel mit der Erotik gehört zu *Bayonetta* eben dazu.

Fazit

Wer als Actionfan keine WiiU besitzt, wird bei einem Spektakel wie *Bayonetta 2* schwer ins Grübeln kommen, ob er sich die Konsole nicht doch kaufen sollte. Alle anderen können sich derweil über ein magisches Actionfeuerwerk mit einer knallharten und verflucht heißen Hexe, die Engel und Dämonen das Fürchten lehrt, freuen.



Magie und Magisches Denken

Ein Artikel von Eva Bergschneider

Eine Definition der Magie ist schwer zu formulieren, da sie in vielfältiger Art und Weise auftritt und ihre Wahrnehmung ebenso unterschiedlich und individuell geschieht.

Alle vorhandenen Definitionen zum Beispiel von Psychologen, Anthropologen, Religionswissenschaftlern und Historikern haben das Problem, dass sie aus der Perspektive des jeweiligen Wissenschaftszweigs formuliert wurden und somit niemals das ganze Spektrum der Magie abdecken können.

Man kommt der Magie vielleicht eher nah, wenn man der Spur derjenigen folgt, die sie praktizieren, der Hexer und Hexen. Schaut man sich allerdings die Geschichte der Hexerei an, kommt man an dem Thema He-

xenverfolgung nicht vorbei. Und so beginnt der Artikel mit diesem düsteren Kapitel der Menschheitsgeschichte, das vor allem im Spätmittelalter alle Bevölkerungsschichten umtrieb und zu Justizirrtümern führte, die an Grausamkeit und Un-



menschlichkeit kaum zu überbieten sind.

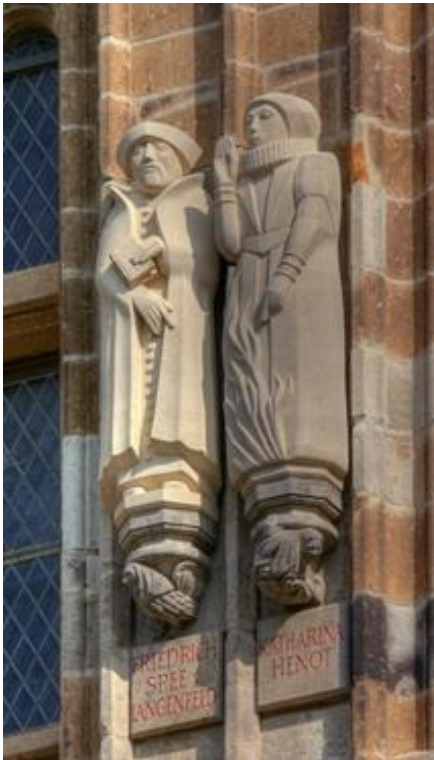
Hexen und Hexenverfolgung im Spätmittelalter

Ein bekanntes Beispiel für die Hinrichtung einer jungen Frau als Hexe ist der Fall Katharina Henoth aus Köln (* 1570/1580, † 19. Mai 1627).

Ihre Verurteilung 1627 gilt als Auftakt einer Prozesswelle gegen Hexen in der Stadt Köln, die in den folgenden Jahren mindestens 24 Opfer fordern sollte.

Katharina Henoth stammte aus einer Kölner Patrizierfamilie. Wie ihr Vater Jacob Henoth war Katharina als Postmeisterin tätig. Jacob Henoth organisierte ein neues Postwesen im Kaiserreich.

Dadurch kam es zu Konflikten mit der Familie Taxis, die ihrerseits die Übernahme des kaiserlichen Postwesens anstrebte. Jakob Henoth verlor sein Amt an einen Vertrauten der Taxis-Familie. Zwei Jahrzehnte lang kämpften



Statuen des Friedrich Spee und Katharina Henot am Turm des Kölner Rathauses (Foto von Raimond Spekking, CC-BY-SA 4.0)

Jakob, Katharina und ihr Bruder Hartger Henoth gegen die Absetzung des Vaters, und schließlich erteilte Kaiser Ferdinand II. die Anweisung, Jakob Henoth und seine Erben wieder in das Amt einzusetzen.

Katharina und Hartger übernahmen es und forderten Schadensersatz von den Taxis. Als Jakob Henoth 1625 starb, hielt die Familie den Tod geheim, um das Postgeschäft nicht wieder zu verlieren. Der Schwindel flog auf, und der angestrengte Prozess endete mit einem Urteil zugunsten der Fürstenfamilie Taxis. Zeitgleich kamen Gerüchte auf, in denen Katharina Henoth bezichtigt wurde, eine Hexe zu sein. Katharinas Schwester Anna-Maria lebte im Klarissenkloster, wo Fälle von angeblicher Besessenheit auftraten. Beim Exorzismus sagten die betroffenen Frauen aus, Katharina Henoth habe sie verhext, und verlangten, dass mit aller Schärfe gegen die Hexe und Teufelsbuhle vorgegangen werde.

Obwohl Katharina als fromme Frau bekannt war, wurden diese Gerüchte bald Stadtgespräch. Katharina Henoth setzte Ende 1625 eine Verteidigungsschrift auf, in der sie die Vorwürfe bestritt und den Frauen, die diese in die Welt gesetzt hatten, mit gerichtlichen Schritten drohte.

Um ihre Unschuld zu beweisen, leitete Katharina Henoth einen sogenannten Purgationsprozess (ein vorgeschaltetes Gerichtsverfahren) ein. Inzwischen erging jedoch eine förmliche Hexenanklage und Katharina Henoth wurde verhaftet. Zu den Anklagen der Schwestern des Klarissenklosters kam das Geständnis einer unter Hexereiverdacht inhaftierten ehemaligen Schwester, die behauptete, Katharina sei ebenfalls eine Hexe.

In der Haft beteuerte Katharina Henoth standhaft ihre Unschuld, selbst unter der Folter, die mindestens drei Mal angewendet wurde. Dennoch verurteilte sie das Hohe Weltliche Gericht zu

Köln wegen Schadenszauber mit Todesfolge, Schadenszauber in der Natur, Verbreitung von Zank, magischen Praktiken, Rutengängerei und Unzucht mit adeligen Herren zum Tode.

Katharina Henoth wurde im Mai 1627 auf der Richtstätte Melaten vom Scharfrichter zunächst zu Tode gewürgt und anschließend verbrannt. Es kam die Vermutung auf, dass Katharina Henoth das Opfer einer Intrige der Konkurrenz im Postwesen geworden sei, dies konnte jedoch nie mit Fakten belegt werden. Erst im Jahr 2012 rehabilitierte die Stadt Köln Katharina Henoth und andere Opfer der Hexenprozesse.

Im späten Mittelalter und in der frühen Neuzeit (15. - 17. Jahrhundert) erreichte die Hexenverfolgung besonders im Heiligen Römischen Reich deutscher Nation durch die Inquisitoren der katholischen Kirche ihren Höhepunkt.

Es konnte jeden treffen, dem irgendetwas, was der Obrigkeit

missfiel, nachgesagt wurde. Die (Der) Hexe(r) wurde per Folter zum Geständnis gezwungen und so überführt, zu achtzig Prozent waren Frauen betroffen.

Insgesamt fielen in Deutschland bis zu 30 000 Menschen der Hexenverfolgung zum Opfer. Erst Mitte des 18. Jahrhunderts setzte sich die Erkenntnis durch, dass es keine Hexen gab, und die Folter zur Erpressung eines Geständnisses wurde verboten.

Glücklicherweise werden heute diejenigen, die sich dazu bekennen, Hexen zu sein, nicht mehr verfolgt. In Großbritannien bildeten sich nach der Abschaffung des „Witchcraft Act“ von 1735, mit dem bis 1951 Hexerei unter Strafe verboten war, erste Gruppen, die den Hexenkult wiederbelebten und ihm eine neue Form gaben.

Inzwischen ist die Wicca-Religion weltweit verbreitet und in den USA seit 1994 staatlich anerkannt.

Moderne Hexen - Wicca-Religion

Basis der Wicca-Religion

Als Begründer der Wicca-Religion gilt Gerald Brousseau Gardner, der 1954 den Begriff Wicca einführte. Die Wicca-Religion versteht sich als eine neu gestaltete Natur- und wiederbelebte Mythenreligion.

Wicca sehen in der Natur und ihren Kreisläufen eine Dynamik zwischen einem spirituell aktiven und einem spirituell passiven Prinzip, ein wenig wie das Yin und Yang des Tao. Personifiziert wird diese Dynamik als Göttin und Gott bzw. männlich und weiblich.

Dabei ist es jedem Wicca selbst überlassen, wie er „männlich“ und „weiblich“ interpretiert, die Wicca-Religion schließt alle Varianten der Sexualität als natürlich mit ein. Die meisten Wicca begreifen sich als Pantheisten, die alles in der Natur, und damit auch sich selbst, als göttlich und

miteinander verbunden betrachten. Im Gegensatz zum Christentum ist das Göttliche im Wicca nicht getrennt von seiner Schöpfung, sondern es ist in allem Geschaffenen.

Götter ...

Götter gelten als Erscheinungsformen eines spirituellen großen Ganzen, von dem man immer nur einen Ausschnitt wahrnehmen kann. Manche Wicca konzentrieren sich dabei auf die Göttin und den Gott, ohne ihnen einen Namen zu geben, andere verehren das spirituelle männliche und das spirituelle weibliche Prinzip in Göttern aus den unterschiedlichsten Kulturkreisen, wie zum Beispiel Pan, Shiva, Kali oder Ishtar.

... und Elemente

Die Elemente Luft, Feuer, Wasser und Erde stehen für den Intellekt, den Willen, die Emotionen und den Körper. Das Element

Äther (Geist/Spirit) steht für das spirituelle göttliche Prinzip, den Lebensfunken, der alle Elemente miteinander verbindet.

Dieses fünffache Prinzip findet sich auch im Symbol des Pentagramms wieder. Wicca beschäftigen sich mit den Elementen, um ein inneres Gleichgewicht zwischen diesen Prinzipien zu schaffen, so wie zum Beispiel die Meditation der inneren Balance dient.

Die Wicca-Gemeinschaft

Wicca sind in kleinen Gruppen, sogenannten Coven, organisiert, manchmal an einem Ort, manchmal über ein ganzes Land verstreut. Die Wicca werden durch ein Initiationsritual in den Coven aufgenommen und betrachten ihn als spirituelle Familie.

Es gibt zwar Priester/innen und Hohepriester/innen, aber sonst ist die Hierarchie eher flach. Jeder Coven ist autonom, es gibt keine übergreifende Dachorgani-

sation. Vielmehr orientiert man sich, ähnlich wie bei den Stämmen der Naturvölker, an jenen Wicca, die die meiste Erfahrung mitbringen. Zudem gibt es eine Niederschrift, an der sich alle, die sich Wicca nennen, orientieren, die sogenannte „Charge of the Goddess“. Das ist eine Art Offenbarungstext, in dem die Göttin in Ich-Form die wichtigsten Prinzipien des Glaubens an sie anspricht.

Die Wicca-Religion im Alltag

Aus dem Glauben an eine beseelte Natur erwächst ein hohes Verantwortungsbewusstsein. Wicca engagieren sich oft im Naturschutz und achten auf Nachhaltigkeit im Konsum. Auch Wicca, die in Großstädten leben, halten sich gern im Freien auf, um dort Kraft zu tanken.

Ein zentrales Dogma der Wicca-Religion ist, niemandem Schaden zuzufügen („Tu, was du willst, solange du keinem schadest“). Weitere Kodizes oder einen mis-

sionarischen Auftrag haben die Wicca nicht. Wicca ist eine Erfahrungsreligion, mit Schwerpunkt auf dem spirituellen Weg eines jeden Einzelnen.

Feste und Rituale

Gängige Wicca-Rituale sind die Esbats, Rituale zu Vollmond, und Sabbate, also die Jahresfeste. Typischerweise schafft man für ein Ritual einen besonderen Raum, indem man den Ort reinigt und weiht, einen magischen Kreis zieht und die Wächter der Elemente als Hüter des Kreises anruft. Zumeist werden bei den Esbats Zauber gewoben, wenn zum Beispiel ein Mitglied der Gemeinschaft (Coven) Unterstützung bei der Wohnungssuche benötigt oder bei der Heilung einer Krankheit.

Bei den Jahresfesten verbinden sich die Wicca mit den Zyklen von Wachsen und Vergehen in der Natur und reflektieren über deren Bedeutung. Aufgrund einer großen Diversität werden die

Wicca-Feste (Samhain, Yule, Imbolc, Ostara, Beltane, Mittsommer, Lughnasadh, Mabon) ganz unterschiedlich begangen, zum Beispiel schamanisch mit Tänzen und Trommeltrancen oder eher zeremoniell.

Allen Wicca-Festen gemein ist, dass Göttin und Gott direkt im Ritual anwesend sind, als ein Zeichen für den Glauben, dass das Göttliche allem Lebendigen immanent ist. Die Hohepriesterin und der Hohepriester rufen in Trance die Präsenz der Götter in ihre Körper hinein und agieren als deren physische Repräsentanten, segnen zum Beispiel als Göttin und Gott gemeinsam die Speisen für das Bankett nach dem Ritual.

Bei einem Fest wie Samhain, welches den Beginn der kalten Jahreszeit markiert, nehmen die Wicca bewusst Abschied von Dingen, von denen sie sich trennen wollen. Eine Form dieses bewussten Abschieds kann darin bestehen, Symbole für diese Din-

ge mit in das Ritual zu bringen und sie dort zu verbrennen.

Weitere Formen des magischen Denkens und Handelns im modernen Zeitalter

Magie der Worte und Gedanken

Zaubersprüchen, Flüchen und Segenswünschen wird eine magische Wirkung unterstellt. Bereits in der Bibel bewirken magi-



Gemaltes Jahresrad im Museum of Witchcraft, Boscastle, Cornwall, England, das alle acht Jahresfeste zeigt (Foto von Midnightblueowl, CC-BY-SA 3.0)

sche Worte eine Weltenschöpfung: „Und Gott sprach: Es werde Licht! Und es ward Licht.“ (1. Mose 1.3)

In allen Sprachen existieren Synonyme, die vermeiden, dass man zum Beispiel das Wort „Teufel“ aussprechen muss. „Ich will es nicht beschreiben“ ist eine häufig verwendete Floskel, mit der man vermeidet, ein unerwünschtes Ereignis zu benennen. Diesen sprachlichen Umschreibungen von Begriffen, die Böses verheißen, liegt der Glaube daran zugrunde, dass Worte und Gedanken das Geschehen beeinflussen und uns schaden können – also eine magische Kraft haben.

Geheimnisvolle Verbindungen

Nicht nur Worten und Gedanken werden magische Kräfte nachgesagt, sondern auch Gegenständen. Talismane und Amulette gab es in allen alten Kulturen und gibt es bis heute. Also Gegenstände, die Glück oder Übel bringen oder Böses abwenden

sollen (zum Beispiel ein vierblättriges Kleeblatt, Christophorus-Medaille, Voodoo-Puppen). Esoterische Lehren definieren magische Orte und Kraftlinien, sogenannte Energie-Meridiane. Dabei kann es sich um Orte auf der Erde handeln, von denen eine besondere Energie ausgeht (Stonehenge) und die über Kraftlinien miteinander verbunden sind (Ley-Lines).

Die Astrologie postuliert, dass Sternbilder Einfluss auf unser Leben haben.

Die Yoga-Lehre und die Akupunktur definieren Kraftzentren und Energielinien an bestimmten Stellen im menschlichen Körper. Gut sichtbar sind die Handlinien, die bei jedem Menschen individuell ausgeprägt sind; die Handlesekunst deutet aus ihrem Verlauf das Schicksal ihres Trägers.

Menschen mit magischer Macht

Magie und Medizin gingen in der Vergangenheit fließend ineinander über. Und auch heute

noch ist die Medizin keine gänzlich erforschte Wissenschaft, unvorhergesehene Spontanheilungen oder unerklärliche Todesfälle gibt es noch immer.

Was möglicherweise ein Grund dafür ist, dass sich viele Patienten von Heilern, die abseits der auf Naturwissenschaft beruhenden Medizin praktizieren, therapieren lassen.

Bei den Naturvölkern waren (und sind) Heilkundige zugleich



Magier und Priester. Der Schamane wurde früher von seinem Lehrmeister darin ausgebildet, dass die Natur beseelt sei.

Die geistige Natur einer Krankheit müsse erkannt werden, damit man sie heilen könne, dafür kamen Riten und Heilkräuter zum Einsatz. All das stand nicht im Widerspruch zur medizinischen Lehre, zumal der Schamane, wie ein Arzt heute, ein guter Menschenkenner sein musste.

Wunder

Auch wenn die katholische Kirche einst unerwünschte Formen des magischen Denkens unerbittlich bekämpfte, glaubt und praktiziert sie es doch selbst.

Ein regelmäßig in der Heiligen Messe zelebriertes Ritual ist die Wandlung, in der der Priester Hostien und Wein weiht, die zu Fleisch und Blut Jesu werden. Das Wirken von Wundern, über die die katholische Kirche bis heute die Heiligen definiert, kann man genauso gut als Magie

bezeichnen. Ein Wunder wird in dem Buch *Was die Bibel Wunder nennt* von Alfons Weiser wie folgt definiert: „Wunder sind auffallende Ereignisse, die von glaubenden Menschen als Zeichen des Heilshandelns Gottes verstanden werden.“

Schaut man sich allerdings Beispiele an, die als Wunder gelten, so fällt auf, dass man diese „Zeichen Gottes“ auch übernatürliche Ereignisse nennen könnte. 2014 wurde Papst Johannes Paul II. heilig gesprochen.

Und da er keinen Märtyrertod gestorben war, musste also mindestens ein Wunder festgestellt werden, damit dies geschehen konnte. Angeblich wird das sogar von Ärzten überprüft. Bei Papst Johannes Paul II. waren es derer gleich zwei: die Heilung der Gehirnverletzung einer Frau aus Costa Rica und die Heilung einer Nonne in Rom von der Parkinson-Krankheit.

Seltsamer Zufall, dass Papst Johannes Paul II. selbst unter Parkinson litt.

Ursprung und Entstehung von Religionen

Der französische Anthropologe Pascal Boyer glaubt an einen evolutionären Ursprung des Gottesglaubens. Er beschreibt in seinem Buch *Und der Mensch schuf Gott* den Gottesglauben als ein Nebenprodukt des begrifflichen und schlussfolgernden Denkens. Unbekannte Erfahrungen oder solche, die den bisherigen Erfahrungen widersprechen, regen die Fantasie an und werden zugleich in Bezug zu den Erinnerungen und vorhandenen Erfahrungswerten gesetzt.

So kann zum Beispiel aus der Erfahrung, einen geliebten Menschen durch einen unbegreiflichen Tod verloren zu haben, ein Ahnenkult entstehen. Vielleicht hängt dieser Kult auch mit der Unbegreiflichkeit der eigenen Sterblichkeit zusammen und dem Wunsch, der Tod möge nicht das endgültige Ende sein. Vom Ahnenkult ist es nur noch ein kleiner Schritt zum Glauben

an eine unsterbliche Seele und schließlich zum Götter- und Dämonenglauben. Durch Mythen alter Völker wandeln zahlreiche Götter und Dämonen.

Damit alle in ihre Mysterien eintauchen können, gibt es Vermittler wie Medizinmänner, Schamanen, Hexen, Magier und natürlich Priester. Diese wiederum entwickeln die Rituale, wie sie nahezu alle Kulte und Religionen praktizieren. Zum Beispiel Übergangsriten oder solche für einschneidende Ereignisse im menschlichen Leben wie Geburt, Heirat, Tod.

Rituale sind auch ein Zeichen der Zugehörigkeit zu einer Gruppe und festigen deren Zusammenhalt. Werden sie nicht mehr

praktiziert und geraten mehr und mehr in Vergessenheit, stirbt auch der zugrunde liegende Glaube und somit der Kult oder die Religion aus.

Magie und magisches Denken ordnen die meisten von uns vornehmlich der Phantastischen Literatur zu. Doch nicht nur das Beispiel der Wicca-Religion zeigt, dass Magie und magisches Denken auch in unserem aufgeklärten Zeitalter noch allgegenwärtig sind. Mag man nun daran glauben oder nicht: Ob man sich selbst als Spiritist oder strikter Atheist sieht, jeder von uns kommt regelmäßig in seinem Alltag mit Magie und magischem Denken in Kontakt.

Ein Teil der Informationen stammt aus:

Thomas Grüter, *Magisches Denken – Wie es entsteht und wie es uns beeinflusst*, Scherz-Verlag, 2010

<http://www.rheinische-geschichte.lvr.de/persoenlichkeiten/H/Seiten/KatharinaHenoeth.aspx>

www.wikipedia.org/wiki/Magie

www.kirchensite.de/fragen-glauben/glaubens-abc/wunder/

www.puramaryam.de/kraftort.html



Interview mit Tanya Carpenter

geführt von Judith Madera

PHANTAST: Hallo, Tanya! Als bekennende Wicca bist Du in den Bereichen Mystik und Magie quasi Expertin – was fasziniert Dich an Magie und übernatürlichen Phänomenen?

Tanya Carpenter: Das wird jetzt vielleicht schrecklich langweilig klingen, aber an der Magie fasziniert mich vor allem die Realität, das Nicht-Mystische. Magie ist ständig und überall um uns herum. Magische Arbeit ist Energiearbeit. Letztlich besteht alles aus Energie. Jede Zelle und jede Emotion ist Energie, die etwas bewegt. In uns, in unseren Mitmenschen. Magie-Arbeit bedeutet ja nicht, mit geheimnisvollen Mixturen und irgendwelchen fremdartigen

Zaubersprüchen sich selbst zu bereichern oder gar anderen Schaden zuzufügen. Natürlich ist auch das in gewissem Rahmen (leider) möglich und führt auch immer wieder zu Skepsis gegenüber Magie oder zu völlig haltlosen Erwartungen.

Es gibt Regeln in der Magie-Arbeit, die jeder, der sie verantwortungsvoll betreibt, sehr ernst nimmt. Zum Beispiel eben, niemandem zu schaden. Und zum Glück mischt sich auch eine höhere Macht (ob man nun einen göttlichen Namen dafür verwenden will oder es als universelle Energie, als großes Ganzes sieht) bei der Magie-Arbeit ein und legt auch gewisse Riegel vor. Sie hat sozusagen ein „Veto-

Recht“, wenn jemand über die Stränge schlägt.

Meist zeigt sich das in einem weiteren magischen Gesetz, das man beachten sollte: „Alles, was du tust, fällt zehnfach auf dich



zurück.“ Das Universum vergisst nicht.

Magie ist ein sehr weites Feld. Mich begeistert vor allem die Möglichkeit, damit zu heilen oder Beratung für den weiteren Lebensweg zu geben. Kraft zu schöpfen und den Blick zu klären, wenn die Dinge wie im Nebel erscheinen.

Übernatürliche Phänomene sind in den allermeisten Fällen gar nicht so übernatürlich. Wie gesagt lässt sich das meiste sogar messen, weil es verschiedene Formen von Energie sind.

Allerdings gibt es natürlich auch immer noch Dinge, die unser menschlicher Verstand nicht begreifen kann. Ob sie deswegen übernatürlich sind oder ob es eher an uns liegt, dass wir „zu klein im Geiste“ sind, um es zu erfassen, lasse ich mal dahingestellt. Aber natürlich ist alles, was geheimnisvoll und unerklärlich wirkt, erstmal faszinierend für die Menschen.

Das fängt ja schon bei simplen Zaubertricks im Varieté an und setzt sich über diverse Naturgewalten und Phänomene fort. Ich

find all das sehr faszinierend und beeindruckend und beschäftige mich gerne damit. Ich bin dabei aber sehr ambivalent und blicke auf verschiedene Kulturen und ihre Mythologien.

Da gibt es immer wieder interessante Parallelen, und ich denke, es steht uns einfach nicht zu, darüber zu urteilen, welche nun den höheren Wert hat.

Wicca zu sein ist auch eine Form von Glaube, natürlich gepaart mit Wissen. Aber sie ist vor allem auch eine sehr tolerante Einstellung, die auf Respekt und Offenheit fußt.

Jedenfalls habe ich sie so kennen- und schätzen gelernt. Leider sind viele neuere Strömungen bereits wieder von einem gewissen Dogmatismus durchwirkt, der mich eher traurig macht.

Magie ist Kraft, sie sollte nicht als Macht missbraucht werden. Und die schönste Form von Magie, die eine unglaubliche Kraft entwickelt, ist nach wie vor die Liebe.



PHANTAST: Was bedeutet es für Dich, Wicca zu sein? Und wie bist Du mit gerade einmal 14 Jahren dazu geworden?

Tanya Carpenter: Was es für mich bedeutet, habe ich oben ja teilweise schon erklärt. Für mich bedeutet es, mich ständig weiterzuentwickeln und stets allem anderen Leben mit Respekt und Achtung zu begegnen. Es bedeutet, meine Fähigkeiten für mich, meine Familie und andere Lebewesen einzusetzen, die Hilfe brauchen.

Wicca zu sein ist für mich eine Lebenseinstellung - eine sehr positive Lebenseinstellung. Ich versuche, bewusst zu leben, tolerant zu sein und respektvoll. Gleiches erwarte ich natürlich auch mir gegenüber.

Es bedeutet für mich, nicht mit Scheuklappen durch das Leben zu gehen, sondern auch links und rechts des Weges zu schauen, Erfahrungen zu sammeln und daraus meine Schlüsse zu

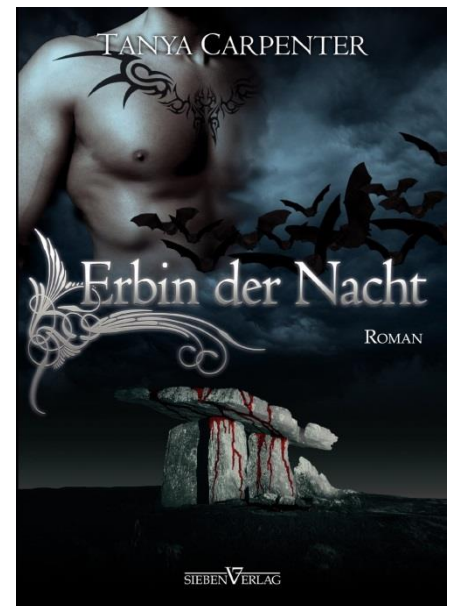
ziehen. Die Welt ist so vielfältig. Wicca zu sein bedeutet, auch mal zu den eigenen Wurzeln zurückzukehren. In Besinnung, Meditation, Wahrnehmungsübungen. Das Alte zu respektieren, aber gleichzeitig für das Neue offen zu sein.

Mein Weg zum Wicca-Glauben, der sich bei mir wie bei vielen anderen sehr individuell gestaltet, begann eigentlich dort, wo mir die christliche Kirche zu engstirnig war und zu wenig Antworten geben konnte. Wo mich die Dogmen und die nicht gerade heldenhafte Geschichte des Christentums eher abgeschreckt haben in ihrer Selbstherrlichkeit und Arroganz.

Das bitte ich nicht falsch zu verstehen, es ist nicht der christliche Glaube, den ich hier kritisiere, sondern nur das, was manche Menschen aus ihm gemacht haben. Und das gilt nicht nur für das Christentum, sondern auch für viele andere Religionen. Wir dürfen einfach nie vergessen,

dass Religion zu einem sehr großen Teil Glaube ist und nicht Wissen. Es kann nicht richtig sein und es kann keinem Gott und keiner Göttin gefallen, in seinem/ihrer Namen zu töten, um den eigenen Glauben durchzusetzen oder sich Land, Macht und Reichtum anzueignen. Das ist nicht der Sinn einer Religion.

Der göttlichen Kraft dürfte es egal sein, welchen Namen wir ihr geben, solange wir nur ein gutes Leben leben - mit Respekt



und ohne anderen zu schaden. Vielleicht ist die letztendliche Wahrheit eine Mischung aus all den Glaubensrichtungen, die in der heutigen Welt existieren.

Und vieles, was von den modernen Religionen verleugnet wird, ist nun mal auch eine unverrückbare Tatsache. Thema Energie-Arbeit, Heilkunst, Kontakt zu Naturwesen und Geistern. Es ist bereits zu viel altes Wissen verloren gegangen. Und der Verlust trifft letztlich uns alle.

Das sind alles Dinge, über die ich schon immer nachgedacht habe. Ich wollte einen anderen Weg gehen. Ich habe viel hinterfragt, mich für die Kombination aus Wissenschaft, Legenden, Mythologie und Glaube interessiert. War dabei neugierig bis wissbegierig und habe mich mit der keltischen Mythologie ebenso auseinandergesetzt wie mit der indianischen oder der ägyptischen, aber auch mit der Götterwelt des Nordens, der Griechen oder Römer. Es gibt nie nur die

eine Wahrheit, sondern immer viele Facetten, die sich zu einem großen Ganzen zusammenfügen.

Der Weg hin zur Wicca war ein vollkommen natürlicher. Zurück zu den Wurzeln eben. Sich wieder mit der Natur und ihren Zyklen verbinden, aus denen wir alle stammen. Mit den Kräften, die ihr seit Urzeiten innewohnen. Einen größeren Blickwinkel haben. Spirituelle Metaphern mit wissenschaftlichen Erkenntnissen kombinieren. Ich finde, mit kaum einem Glauben kann man dies besser, gerade weil er so bodenständig und offen zugleich ist und eine ungemein große Toleranz lehrt. Der Buddhismus ist da übrigens sehr ähnlich, wie ich finde.

PHANTAST: Was hat es mit den Pfaden der alten Göttin auf sich? Und welche Rolle spielt die Natur bei einer Wicca?

Tanya Carpenter: Die Natur spielt eine sehr große Rolle. Sie

ist unser aller Mutter. Die Quelle, die Wurzel, die Basis, welche die heutige Gesellschaft leider zunehmend zu verlieren droht.

Es lohnt sich aber, dorthin zurückzufinden, weil es uns viel Kraft geben und uns auch wieder mit uns selbst und der großen universellen Energie verbinden kann. Das ist wichtig und kann sehr heilsam sein. Es lohnt den Versuch auf jeden Fall, zu jeder Zeit. Und es ist nie zu spät dafür.

Die alten Pfade lehren den Weg zurück, ohne den Blick nach vorne zu verlieren. Sie sind eine Verbindung zwischen dem, was war, dem, was ist, und dem, was kommt. Wir können uns auf ihnen frei bewegen. Es sind Pfade des Wissens, der Erfahrungen, der Bräuche und Riten. Einem Verständnis für den Planeten und alles Leben darauf.

Für den Jahreszyklus, der zugleich den Zyklus von Leben und Tod und damit einhergehend der ständigen Erneuerung lehrt. Diese Pfade geben Hoff-

nung, machen Mut. Es steht alles in Zusammenhang miteinander und seinem berechtigten Platz. Die Natur ist das Wichtigste. Wir können nicht ohne sie existieren. Das müssen wir wieder begreifen. Sie zu ehren wie eine Mutter, sie zu schützen und zu heilen, das sollte unsere Aufgabe sein. Mit Energiearbeit – mit positiver Energie – heilen wir uns selbst und gleichzeitig auch ein Stück unserer Wurzeln.

PHANTAST: Würdest Du uns von einer mystischen Erfahrung erzählen, die Dein Leben beziehungsweise Deine Einstellung dazu nachhaltig verändert hat?

Tanya Carpenter: Da gäbe es viele. Aber am nachhaltigsten haben mich sicherlich der Tod meines Vaters und die Begleitung seines Sterbens geprägt. Er war zwar kein Anhänger des Wicca-Glaubens, aber er hatte die entsprechende innere Einstellung. Das habe ich sehr bewundert. In der Zeit vor seinem Ster-

ben hatte ich viele Träume, die in Zusammenhang mit seinem Tod standen und die sich hinterher alle nach und nach in der Realität manifestiert haben.

Außerdem hatte er zwei Tage vor seinem Tod bereits eine Begegnung mit der anderen Seite und einem Menschen aus seiner Vergangenheit, der dort auf ihn wartete. Man liest immer wieder sehr viel von Nahtoderfahrungen, und alle ähneln sich in gewissem Maße.

Ich möchte hier nicht zu offen über dieses sehr persönliche Erlebnis sprechen und bitte, das zu verstehen, aber die Erfahrung und Schilderung meines Vaters haben mich sehr beeindruckt.

Auch die Tatsache, dass er keine Furcht hatte. Oder, dass die Nähe seiner Familie und die spürbaren Energien, die aus uns dreien – ihm, mir und meiner Mutter – strömten, einen heilsamen Kreis um ihn herum erzeugten und seine Schmerzen lindern

konnten. Das sind alles Dinge, die einen Menschen prägen und die man nie wieder vergisst.

Im Grunde war dies der Beginn für meinen Weg zum Wicca-Glauben. Ich habe mich schon vorher gerne mit übernatürlichen Phänomenen beschäftigt und war sehr offen für diese Dinge, aber „bewusst auf den Weg gemacht“ habe ich mich nach diesen Erfahrungen.



PHANTAST: Du hast eine eigene kleine Bibliothek zum Thema Magie zu Hause. Wo hast Du all diese Werke gefunden? Und kannst Du unseren Lesern ein Buch empfehlen?

Tanya Carpenter: Gefunden kann man es ja nicht nennen, denn es sind keine geheimen Werke, die man nur in bestimmten Kreisen unter dem Deckmantel der Verschwiegenheit erhält. Ich kann nur immer wieder betonen, dass Offenheit und Wissbegier wichtig sind.

Mich haben die Bücher von Z. Budapest und Starhawk sehr geprägt. Aber auch mythologische Werke über die Jahreszyklen und die Götterwelten der Kelten, Ägypter, Indianer, Griechen und Römer. Abhandlungen zu den verlorenen Evangelien den Apokryphen, über Drachen und Naturgeister.

Schön finde ich immer die Werke, die sich mit bestimmten Aspekten auseinandersetzen, ohne dies in eine bestimmte Glaubens-

richtung zu pressen. So eben die Chakra- und Aura-Arbeit, Heilwissen oder auch die Erfahrungen mit Totentieren. Und ich mag die mystischen Kraftwesen und Naturgeister, also auch Einhörner, Drachen, Feen und Kobolde.

PHANTAST: In Deiner *Ruf des Blutes*-Reihe spielen zwar Vampire die Hauptrolle, doch es gibt auch Hexen und einen magischen Orden. Mit welchen Arten von Magie wird der Leser konfrontiert?

Tanya Carpenter: Es ist in der Hauptsache der Glaube an die Große Göttin. Allerdings wird diese klassisch ja oft mit der römischen Jagdgöttin Diana gleichgesetzt. Ich jedoch habe mich bewusst für die Göttin Ashera entschieden, wobei der Name eher dem Orden entstammt und dem Sinnbild, das dieser der Göttin gegeben hat.

Die Göttin Ashera habe ich deshalb gewählt, weil sie als be-

schützende Muttergöttin gilt, die – so wird es inzwischen von mehreren Forschern auch bestätigt – jahrhundertlang parallel zum Gott Jahwe verehrt wurde. Es stand sogar ein Bildnis von ihr im Tempel in Jerusalem. Im Bewusstsein der Menschen dieser Zeit war Ashera so etwas wie Gottes Gefährtin. Ihr Name (noch in der Schreibart Aschera) kommt sogar etwa vierzig Mal in der Bibel vor.

Meine Protagonistin selbst spricht die Göttin bewusst nicht mit einem Namen an. Mythologisch war ich in der Serie dann aber ebenso offen wie in meiner eigenen Glaubenseinstellung. Ich habe unterschiedliche Mythologien und Legenden miteinander vermischt, ihnen allen einen Stellenwert zugeordnet, ohne sie zu bewerten. Es gibt indianische Aspekte, die ägyptische Mythologie taucht mehrfach auf, und auch die nordischen Legenden finden – speziell im letzten Band – sehr viel Raum. Und die To-

temtiere sind ein fester Bestandteil der Serie – sie geben Kraft und Rat.

Magie in der klassischen Vorstellung von Machtausübung gibt es allerdings auch. Zaubersprüche, Telekinese, Flüche – auch das findet sich alles. Ein bisschen Dämonologie und ein bisschen Voodoo. Letztlich sind all das immer nur Aspekte, einzelne Splitter, die man zusammenfügen kann. In der Realität wie in der Geschichte.

PHANTAST: In der Welt von *Ruf des Blutes* gibt es eine Vielzahl phantastischer Kreaturen, die an verschiedene Religionen und Kulte angelehnt sind. Welche davon faszinieren Dich persönlich am meisten?

Tanya Carpenter: In erster Linie natürlich die Vampire und Werwölfe. Ganz klar. Und auch sehr starke keltische Einflüsse, allein schon weil die Handlung in England spielt und der Orden

durchaus druidische Züge vorweisen kann.

Aber mich hat auch die nordische Mythologie total fasziniert, die ja im letzten Band sehr stark heraussticht. Und natürlich Ägypten. Das ägyptische Totenbuch ist sehr faszinierend.

Da ich sehr anglophil bin, liegt mir das Keltentum sehr am Herzen. Die vielen mystischen Orte in England, Irland und Schottland, die Legenden um Feen,



Sidhe, Kobolde und weitere Naturgeister. Aber auch das Druidentum und die Avalon-Legende.

An den indianischen Kulturen begeistert mich die starke Naturverbundenheit und das Wissen um viele Zusammenhänge, die man den Menschen mit Metaphern sehr bildlich erklärt hat. Gerade auch die Verbundenheit von Mensch und Tier, dass sie einander respektieren sollen, weil sie aufeinander angewiesen sind. Und zwar in beide Richtungen!

Die Ägypter waren hingegen ein sehr gebildetes Volk, auch wenn eine ganze Menge Wissenschaft ebenfalls bildlich und mit Metaphern erklärt wurde, damit auch das weniger gebildete Volk es begreifen konnte.

Alle alten Kulturen verfügten über ein enormes Heilwissen mit einfachsten Mitteln und teilweise über aus heutiger Sicht beeindruckende mathematische und

astronomische Kenntnisse, wenn man sich die Ausrichtung von ägyptischen Tempeln und Pyramiden oder von keltischen Steinkreisen anschaut, die zu bestimmten Zeiten im Jahr ganz spezielle Lichteinfälle aufweisen oder sich auf bestimmte Sternkonstellationen ausrichten.

Mit den damals verfügbaren Mitteln derlei zu schaffen, ist schon beeindruckend und birgt ebenfalls eine gewisse Mystik und Magie in sich.

PHANTAST: Inwiefern unterscheiden sich die Vampire in Deinem neuen eBook *L. A. Vampires - Nephilim* von denen aus *Ruf des Blutes*? Und welche Rolle spielen die Engel?

Tanya Carpenter: Man kann sie eigentlich gar nicht miteinander vergleichen. Sie haben völlig unterschiedliche Mythologien und Ursprünge. Bei *Ruf des Blutes* (das übrigens unter anderem Namen und mit neuen Szenen bald eine Neuauflage erfahren

wird) sind die Vampire sehr klassisch.

Sie brauchen Blut und Lust, um zu überleben. Sie sind recht skrupellos. Sie können Menschen in Vampire verwandeln. Und sie haben einen stark dämonischen Hintergrund.

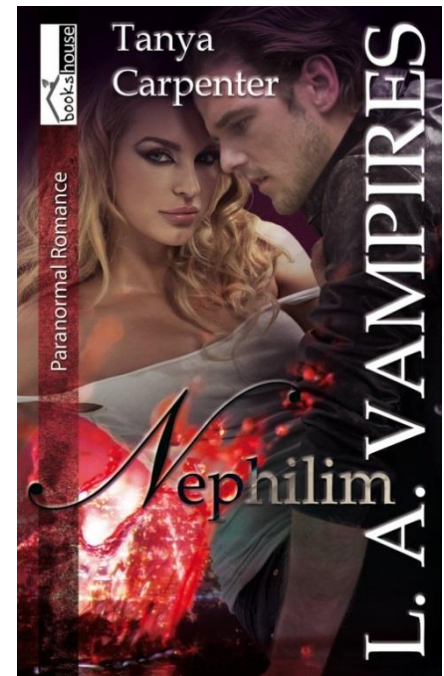
Bei den *L. A. Vampires* sind die Vampire in der Tat Engel. So viel also auch zu der Frage, welche Rolle die Engel spielen. Es gibt ja unterschiedliche Engelkategorien und verschiedene Legenden, die sich mit den Engeln befassen.

So sollen die Nephilim angeblich Riesen gewesen sein, die Engel mit Menschenfrauen gezeugt haben. Bei mir sind sie keine Riesen, aber auch Halbwesen.

Und neben den Blut trinkenden Engeln, die man klassisch als Vampire ansehen kann, gibt es auch noch solche, die ihre Gestalt wandeln können - also Werwesen.

Die Engel haben verschiedene Aufgaben auf der Erde. Die Azrae sind Todesengel, die ster-

bende Menschen erlösen. Die Grigori sind Wächterengel, die Verbrecher zur Rechenschaft ziehen und deren verdorbene Seelen in sich aufnehmen, damit sie keine Chance mehr auf Wiedergeburt haben. Aber durch diese aufgenommene Bosheit haben sich die Grigori mit der Zeit verändert. Sowohl Grigori als auch Azrae erfüllen ihre Aufgabe, indem sie das Blut der Menschen trinken.



Die Cherubim sind Schutzengel und eben Gestaltwandler. Also keine Bluttrinker. Sie sind sehr stark und Meister der Tarnung. Menschen, die unter ihrem Schutz stehen, werden gegen irdische wie überirdische Gefahren verteidigt.

Und zuletzt gibt es noch die Djin, Seelensammler, die sich um diejenigen kümmern, die zu früh aus dem Leben geschieden sind. Aber auch sie haben eine dunkle Seite und verführen die Menschen zuweilen zum Tod.

Über allem wachen die Seraphim, Racheengel, die die Tore zum Paradies bewachen, damit die verstoßenen Engel nicht wieder hineinkönnen. Sie hüten auch die Vergessene Schrift, ein Buch mit vielen Geheimnissen, das auch von den Nephilim und einer möglichen Erlösung der Engel durch deren Blut spricht.

Im zweiten Band werden aber noch zwei weitere Geschöpfe dazukommen, von denen ich jetzt noch nichts verraten will. ;-)

PHANTAST: In *Im Zeichen des Sommermondes* spielen mystische Orte eine große Rolle, wie beispielsweise Stonehenge. Hast Du einen solchen mystischen Ort auf der Welt schon einmal besucht?

Tanya Carpenter: Ich habe in Schottland einige Steinkreise besucht. Außerdem das Schlachtfeld von Culloden, das - wenn man zuhört - noch immer seine Geschichte erzählt. Und etliche Ruinen von Brochs oder Burgen. Das sind durchaus magische Orte, an denen man auch Energie spürt.

Ich möchte aber festhalten, dass es sehr viele Orte gibt, die nicht durch etwas Besonderes gekennzeichnet sind, aber dennoch eine gewisse Magie in sich tragen. Sei es durch Wasseradern, magnetische Linien, bestimmte Gesteinsschichten oder eben auch Energieströme. Manchmal auch einfach durch das, was einmal dort geschehen ist. Auch Orte „erinnern“ sich.

Man muss einfach mal etwas aufmerksamer durch die Welt gehen, insbesondere die Natur. Dabei kann man viel Interessantes entdecken. ;-)

Da ich aber kein Mensch bin, der häufig durch die Welt reist, kann ich nicht behaupten, oft oder gar ständig bekannte mystische Orte zu besuchen. Ich wäre immer mal gerne nach Ägypten gereist, aber das wird vermutlich nicht mehr wahr werden. Nach England, Irland und Schottland zieht es mich hingegen sehr stark, und ich hoffe, diese Länder in der Zukunft noch mal bereisen zu können. Vor allem Irland, da ich dort bisher auch noch nicht wahr.

PHANTAST: Mit *Das Ikarus-Evangelium* hast Du einen düsteren Mysterythriller verfasst, der die christliche Mythologie aufgreift. Was hat es mit den „Unsterblichen“ auf sich? Haben sie tatsächlich einen Pakt mit dem Teufel geschlossen?

Tanya Carpenter: *hehe* Das kann ich hier natürlich nicht verraten, denn sonst würde ich ja den Kern des Romans schon preisgeben. Auf jeden Fall hat der Fluch der Unsterblichen etwas mit einem Pakt, mit dem Verräter und mit den Silbermünzen zu tun.

Ich habe die christliche Mythologie hier mit anderen Elementen vermischt, habe eine etwas ande-



re Version der biblischen Kreuzigungsgeschichte erdacht, weil mich diese Thematik schon immer beschäftigt hat und ich unzählige Möglichkeiten darin sehe. Man darf nicht vergessen, dass Bücher immer von Menschen geschrieben werden. Auch die Bibel.

Es gab zu Zeiten Kaiser Konstantins in Rom Abstimmungen, welche Evangelien und welche anderen „Kapitel“ in das Neue Testament aufgenommen werden sollten. Ähnlich wird es irgendwann auch mal mit dem Alten Testament vonstattengegangen sein.

Da spielte immer auch ein großes Stück Politik und Machtausübung mit hinein. Und jeder, der sich mit Apokryphen, verlorenen Evangelien und von der Kirche abgelehnten Schriften im Zusammenhang mit der christlichen Geschichte und Mythologie befasst hat, weiß, dass es viele Wahrheiten geben könnte und nicht unbedingt alles so sein muss, wie es überliefert wurde.

Im Ikarus-Evangelium geht es zentral um die Geschichte von Jesus, Judas und Maria Magdalena, die Jünger, den Verrat, die Kreuzigung und im späteren Verlauf der Geschichte um die Templer und ihr Wirken bzw. ihre Überzeugungen. In diese historischen Fakten habe ich die Geschichte des Ikarus-Evangeliums und der Unsterblichen eingebettet und damit eine Mischung aus Thriller, Suspense und Fantasy erschaffen.

Viele haben Das Ikarus-Evangelium auch mit den Romanen von Dan Brown verglichen. Das ehrt mich und sicherlich gibt es ein paar Parallelen, aber bei mir spielt halt noch eine deutliche Portion Fiction / Mythos mit hinein.

PHANTAST: Du schreibst viel im Bereich Dark und Urban Fantasy – können solche Romane auch ohne Magie funktionieren? Oder ist gerade die Magie das Essentielle in diesen Subgenres?

Tanya Carpenter: Das ist sicher Ansichtssache und kommt auch darauf an, wie man Magie definiert. Wo zieht man da die Grenze?

Ich glaube, wenn man von der Zeitreise absieht, kommt gerade meine *Sommermond*-Dilogie weitestgehend ohne Magie aus und gehört dennoch in den Bereich Dark Fantasy.

Aber es gibt hier keine klassische Zauberei. Magie macht diese Genres einfacher. Macht es den Charakteren leichter zu agieren. Ganz ohne dieses Element wird es, denke ich, schwierig, Fantasy (gleich welcher Art) zu schreiben. Es fließen immer auf irgendeine Art und Weise magische Elemente mit ein.

PHANTAST: Herzlichen Dank für das Interview, Tanya!

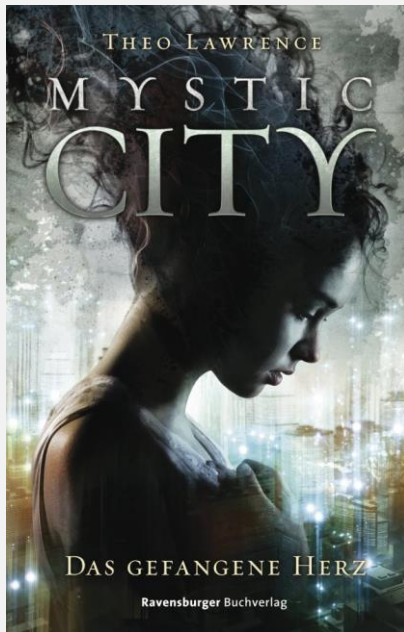
Tanya Carpenter: Immer wieder gern. ☺





Invocation in Darkness

by Laercio Messias



Autor: Theo Lawrence

Verlag: Ravensburger (Mai 2013)

Genre: Dystopie / Science Fantasy / Jugendbuch

Gebunden mit Schutzumschlag

416 Seiten, 16,99 EUR

ISBN: 978-3-473-40099-7

Mystic City – Das gefangene Herz

Eine Rezension von Judith Madera

Manhattens Straßen sind überflutet, und der Klimawandel sorgt für eine unerträgliche Hitze. In den Tiefen der Stadt kämpfen Arme und Mystiker ums Überleben, während die Wohlhabenderen sich unter die Dächer der Stadt zurückgezogen haben, wo metallene Brücken Wolkenkratzer miteinander verbinden. Dazwischen leuchten geisterhaft die Mystikertürme, voller Energie, die die Stadt von den magisch begabten Menschen „abschöpft“.

So entkräftet sind diese schließlich keine Gefahr mehr für eine Gesellschaft, die von zwei ehemals verfeindeten Familien, den Roses und Fosters, regiert wird. Aria gehört zu einer dieser Familien, die ähnlich einem Mafiaclan

über New York herrschen. Sie hat ihr Gedächtnis verloren und soll den Sprössling ihrer einstigen Feinde heiraten, damit die Familien gemeinsam gegen die Mystiker vorgehen können.

Arias Eltern behaupten, sie habe eine Überdosis einer mystischen Droge genommen, doch Aria kann sich das nicht vorstellen. Auch an ihren angeblichen Verlobten kann sie sich weder erinnern noch irgendetwas für ihn empfinden.

Auf ihrer Suche nach der Wahrheit begegnet sie dem Rebellen Hunter, der sie in den Tiefen Manhattens vor einer Gruppe aufdringlicher Jugendlicher rettet. Hunter ist ein Mystiker, ein unverschämt gut aussehender

noch dazu. Seine freche und gleichzeitig geheimnisvolle Art gefällt Aria, doch eine Verbindung erscheint ihr unmöglich. Schließlich waren es Mystiker, die für das große Feuer verantwortlich waren. Sie sind Bestien, die ihre mystischen Kräfte benutzen, um Menschen zu schaden. Oder etwa nicht?

Arias Gefühle für Hunter und ihre Zweifel an der bestehenden Ordnung bringen sie und viele andere in Gefahr.

Schon auf den ersten Seiten ist klar: Arias Gedächtnis wurde von ihrer eigenen Familie absichtlich gelöscht. Dadurch kommt sofort eine beklemmende Stimmung auf, die sich durch den gesamten Roman zieht: Wie können Eltern ihrem Kind so etwas antun?

Insbesondere Arias Vater ist blind vor Machtstreben, dabei scheint er seine Tochter wirklich zu lieben. Das macht es umso tragischer, dass er für die Familienehre und politische Macht-

spiele bereit ist, sein Kind zu opfern. Die Mutter ist dem Vater treu ergeben und ein schönheitsoperierter Eisklotz, während Arias „Freundinnen“ naive It-Girls sind, die sie mehr als Schmuck betrachten und nicht als Menschen.

Dieser glitzernden Welt stehen die düsteren Tiefen Manhattans gegenüber, in denen Obdachlose und Arme hausen und die Mystiker in ein Ghetto gesperrt werden, das den höhnischen Titel „Prächtiger Block“ trägt. Sie alle sind registriert und ihre mystische Energie wurde abgeschöpft – in einer schmerzhaften und menschenunwürdigen Prozedur.

Seit einem verheerenden Anschlag werden alle Mystiker als potentielle Terroristen stigmatisiert und unterdrückt. *Mystic City* spielt in einer Parallelwelt, in der mystisch begabte Menschen geholfen haben, die amerikanischen Städte aufzubauen und sie gegen die Folgen des

Klimawandels zu rüsten. Wir befinden uns in einer Zukunft, in der Türen fast nur noch mit Fingerabdruckscannern zu öffnen sind und jeder jederzeit überwacht werden kann. Da dieses Überwachungsnetz jedoch von den Mystikern aufgebaut wurde, gibt es Schlupflöcher.

Aria erhält unbekannte Hilfe, wenn sie in den Tiefen nach Hunter sucht, und bis zum Ende des Romans erwarten den Leser einige Überraschungen, was vermeintliche Verbündete und vermeintliche Feinde angeht. Die Atmosphäre des permanenten Misstrauens macht *Mystic City* zu einem wahren Pageturner, und Theo Lawrence gelingt es, die Spannung selbst in ruhigen Momenten hoch zu halten. Das toll ausgearbeitete Setting trägt sein Übriges dazu bei, dass die Seiten nur so dahinfliegen.

Die Liebesgeschichte zwischen Aria und Hunter entwickelt sich wie ein langsamer Sturm. Die

Luft knistert zwischen den beiden, doch im Strudel der Ereignisse bleibt ihnen kaum gemeinsame Zeit. Dennoch können sie sich hin und wieder ein paar Stunden stehlen, die dafür umso intensiver sind. Ein wenig klischeehaft liest sich ihre Geschichte schon, insbesondere im Hinblick auf die Anspielungen auf Romeo und Julia. Doch obwohl diese oftmals in Kitsch münden, gelingt Theo Lawrence eine mo-

derne Version des Shakespeare-Klassikers, die berührt und nachdenklich stimmt. Die Mischung aus düsterer Zukunftsvision, Fantasyelementen und junger Liebe funktioniert einfach ungemein gut. *Mystic City* trifft zudem den Nerv der Zeit: Umfassende Überwachungen werden mit der Gefahr des Terrorismus gerechtfertigt. Das kommt uns doch irgendwie bekannt vor?

Fazit

Mystic City - Das gefangene Herz ist ein spannender Trilogieauftakt und ein magisches Juwel unter den Dystopien:

Der urbane Flair eines versunkenen Manhattens, die geheimnisvollen Mystiker und nicht zuletzt die jugendlich-kopflohe Liebesgeschichte machen Theo Lawrence's Roman zu einem echten Pageturner.





Autorin: Erin Morgenstern

Originaltitel: The Night Circus

Verlag: Ullstein (Oktober 2013)

Genre: Phantastik

Klappenbroschur

464 Seiten, 9,99 EUR

ISBN: 9783548285498

Der Nachtzirkus

Eine Rezension von Judith Madera

Der Zauberer Prospero verkauft seine Magie als Tricks, wie sie tausend andere Bühnenzauberer beherrschen – nur bei ihm sieht alles ein wenig feiner aus, leichter, magischer. Und tatsächlich steckt wahre Magie dahinter, die Prospero alias Hector Bowen seiner Tochter Celia vermittelt.

Nach dem Tod der Mutter wird sie zum Werkzeug eines Wettstreits unter Magiern mit unterschiedlichen Konzepten. Bereits im Kindesalter wird sie auf eine Herausforderung vorbereitet, deren Regeln ihr niemand genau erklären kann.

Das Waisenkind Marco ereilt ein ähnliches Schicksal: Es wird von dem mysteriösen Magier Alexander H. aufgenommen und

unterrichtet, allerdings auf eine völlig andere Weise als Celia. Noch bevor die beiden sich kennen, sind sie Gegenspieler. Der Rahmen ihrer Herausforderung wird ein Zirkus, in dem sie ihr Können unter Beweis stellen müssen.

Der Nachtzirkus erzählt mehrere Geschichten rund um den geheimnisvollen Cirque de Rêves, der Schauplatz einer magischen Herausforderung ist. Celia und Marco spielen dabei die Hauptrollen und gestalten den Zirkus – Celia als Bühnenmagierin, die im Zirkus lebt und ihn von innen heraus gestaltet, und Marco, der dem Besitzer assistiert und von außen auf das Geschehen einwirkt. Die Artisten und Men-

schen, die zum Zirkus auf andere Weise beitragen, werden dabei in die Herausforderung verwickelt. Einige wenige wissen um das Machtspiel im Hintergrund und helfen mit Erfindungen, die anschließend magisch verschönert werden, oder mit Beobachtungen.

Nach vielen Jahren in dem wundersamen Zirkus, der nur nachts seine mannigfaltigen schwarz-weißen Zelte öffnet, bemerken sie, dass sie nicht mehr altern. Die Einzigen, die sich äußerlich verändern, sind die Murray-Zwillinge, die in der Nacht der Zirkuseröffnung geboren wurden. Sie wachsen ganz normal heran – allerdings hat die Magie des Zirkus auf sie abgefärbt.

Erin Morgenstern erzählt ihre Geschichte in kurzen Kapiteln, die mit Zeitangaben versehen sind und anfangs nur lose zusammenhängen. Doch nach und nach verbinden sich die episodenhaften Abschnitte zu einem magischen Gesamtkunstwerk,

das die Reichweite und Bedeutung des Cirque de Rêves wundervoll illustriert. Man erlebt, wie Celia und Marco sich gegenseitig übertrumpfen und wundersame Attraktionen wie einen Eisgarten oder einen Wunschbaum schaffen. Ein Feuer, das weiß brennt und niemals erlischt. Wolkenlabyrinth und magische Karusselle.

All ihre Bemühungen dienen letztlich nicht dazu, sich zu bekämpfen, sondern dem anderen eine Freude zu bereiten. Der Leser taucht ein in die Welt der *rêveurs*, leidenschaftlicher Zirkusbesucher, die dem Zirkus nachreisen, sich dem Schwarz, Weiß und Grau optisch anpassen und rote Accessoires als Erkennungszeichen tragen.

Man begleitet Bailey bei seinem ersten Zirkusbesuch und bei seiner Rückkehr, die ihn für immer mit dem Schicksal des Cirque de Rêves verbindet. Und letztlich erhält man Einblick in das Schicksal einzelner Artisten und

Förderer, die auf verschiedene Weise in die magische Herausforderung eingebunden sind. *Der Nachtzirkus* wird von Erin Morgenstern im Präsens und mit einem besonderen Blick fürs Detail erzählt.

Der Geschichte haftet ein wenig der Zauber von *Die fabelhafte Welt der Amélie* und *Chocolat* an, wo ebenso liebevolle Details die Komplexität und Innigkeit verschiedener Beziehungen darstellen.

Zu Beginn ist *Der Nachtzirkus* eine recht kreative Geschichte in altmodischem Stil, bei der man auf den großen Kampf wartet – vergebens. Stattdessen wird man Zeuge einer viel subtileren Herausforderung, aus der ein wundersamer Zirkus entsteht, der allen Charakteren viel bedeutet und die Menschen verzaubert. Bevor man darüber enttäuscht sein kann, dass es eigentlich gar keinen richtigen Kampf gibt, ist man selbst verzaubert und hungrig auf jede neue Idee, die den

Zirkus und seine Geschichte in schillernden Farben ausmalt.

Ein wenig erinnert der Cirque de Rêves an den Cirque du Soleil, und Erin Morgenstern beschreibt ihren Zirkus so eindringlich, dass man Karamell und mit Schokolade überzogenes Popcorn zu riechen meint, die mannigfaltigen Abstufungen von Weiß, Grau und Schwarz und die erstaunten Gesichter der Zirkusbesucher sehen kann.

Der Nachtzirkus erblüht nach anfänglicher Verwirrung zu einer verzauberten Welt, in die man

sich hineinfallen lassen und verlieren kann. Man muss diese Art zu schreiben aber auch mögen: Erin Morgenstern überzeugt mit leisen Tönen, mit einem besonderen Gespür für das entscheidende Detail und einer berührenden Leidenschaft für ihre Geschichte. Die Liebe zum Zirkus ist hochansteckend.

Am Ende ist man traurig, dass man diese wunderbare Welt schon wieder verlassen muss – und möchte diesen zauberhaften Roman sofort nochmals lesen.

Fazit

Der Nachtzirkus verzaubert seine Leser, sofern man gerne zwischen den Zeilen liest und sich von der Magie dieses traumhaften Zirkus einfangen lässt. Erin Morgenstern spinnt um die Schicksale ihrer liebenswerten Charaktere eine phantastische Geschichte, die berührt und gleichermaßen nachdenklich wie sehnsüchtig stimmt.

Ein zauberhaftes Debüt, voll kreativer Ideen und unglaublich charmant!



Magische Filme

Ein Artikel von Lukas Kohout

Das schwarzweiße Volk von Oz tanzt und lacht. Doch das Fest wird ruiniert, als hinter dem zweidimensionalen Bühnenbild die böse Hexe per Seilzug in den Pulk geschwungen wird und wild mit den Armen rudert. Ma-

gie und böser Zauber. Das Bild macht einen auffälligen Ruck, dann schießt eine Rauchwolke aus dem Boden. Sofort driften die Menge auseinander und die Hexe rennt aus dem Bild. Der Kameramann scheint nur ein Stativ

zu sein, denn die Kamera rührt sich nicht. Die flüchtenden Menschen zwängen sich panisch wieder in die Aufnahme, als die Hexe sich über ihren Köpfen mit einem Affenzahn durchs Bild schwingt. Wir schreiben das Jahr 1910 und sehen den vermutlich ersten Fantasyfilm auf großer Leinwand: *Der Zauberer von Oz*.



Es ist schwer zu sagen, wer wem wann die erste Geschichte voller Magie erzählt und sie quasi erfunden hat. Man muss aber ziemlich weit in der Zeit zurückreisen, um die ersten niedergeschriebenen Geschichten zu finden. Im alten Griechenland etwa, in der zweiten Hälfte des 8. Jahrhunderts v. Chr., lebte Homer, der als Autor der *Ilias* und der *Odyssee* gilt. Letztere handelt von

Odyseus von Ithaka und seinen Begleitern, deren Heimkehr nach dem trojanischen Krieg zu der titelgebenden Odyssee wird. Götter, Zauber, Kyklopen (Zyklopen), Sirenen und Seeungeheuer, wohin man sieht.

Bis heute werden die Motive der Helden, Götter, Seeungeheuer und Zauber in moderner Fantasyliteratur und -filmen verwendet (beispielsweise in *Kampf der Titanen*, *Percy Jackson*).

Von Magie in Filmen war man da aber noch mehr als zweieinhalb Jahrtausende entfernt. Neben mündlicher Überlieferung und Schriftform gab es Theatervorstellungen mit Menschen oder Marionetten. Um die ersten Wurzeln des Mediums Film zu entdecken, muss man ins 17. Jahrhundert zurückgehen, als die *Laterna magica* – vergleichbar mit einem Diaprojektor – die ersten Standbilder an die Wand projizierte.

Die ersten bewegten Bilder entstanden bald darauf mit dem

sogenannten Lebensrad. Im Jahr 1895 fand die erste kommerzielle Aufführung im Berliner Wintergarten statt, die etwa zehn Minuten lang war. Zu diesem Zeitpunkt war der Inhalt recht belanglos, es waren die technischen Möglichkeiten, die im Vordergrund standen. Georges Méliès' Science-Fiction *Die Reise zum Mond* von 1902 gilt als der Startschuss zum narrativen Erzählen im Film und somit als Ursprung des phantastischen Films und der Stop-Motion-Technik.

Trotz einiger weniger Titel in der Zeit davor, wie *Der Zauberer von Oz*, und besonders zahlreicher Märchen zum Beispiel aus der Tschechoslowakei seit den 1930er-Jahren, waren es die 1980er-Jahre, die eine regelrechte Welle von Fantasyfilmen in den Kinos schwebten.

Die 1980er – Die Prä-CGI-Ära

Kaum vorstellbar, aber zu dieser Zeit galten vollständig computergenerierte Szenen in Filmen

als „Schummeln“ – zumindest, wenn man die Academy fragte. Der Film *Tron* (1982) war einer der ersten mit längeren Filmsequenzen, die vollständig aus dem Computer stammten. Wofür er prompt für den Oscar für „Best Visual Effects“ disqualifiziert wurde. Handgemachte Effekte waren die große Kunst der damaligen Zeit.

Ridley Scott brachte 1985 den Film *Legende* in die Kinos. In diesem Fantasyspektakel giert der Herr der Finsternis danach, aus seiner Gefangenschaft zu entkommen, und muss dazu die beiden letzten Einhörner töten. Die Einzigen, die noch helfen können, sind Jack, eine Art Waldläufer (gespielt vom 23-jährigen *Tom Cruise*), sowie der Naturmagier Gump mit seinen Gnomenfreunden.

An den Kinokassen leider gefloppt, erlangte der Film dennoch bei vielen später einen Kultstatus, und das liegt sicher vor allem an den Masken und Effekten. Tim Curry (der Clown

Pennywise aus *Es*) als „Darkness“ ist mit den vermutlich mächtigsten Fiberglas-Hörnern der Film-geschichte eine furchterregende Offenbarung. Jeder Gnom und jede Fee sehen fantastisch aus, und die Sumpfhexe war das Erschreckendste, was mir als kleiner Junge je begegnet ist (bis heute höre ich ihren Schrei und bekomme Gänsehaut).

Außer Cruise und der Prinzessin mussten alle Schauspieler täglich stundenlang in der Maske sitzen und sich zahlreiche Prothesen aufkleben lassen. Die Arbeit der bis dato größten Make-up-Crew für einen einzigen Film brachte eine Oscar-Nominierung für bestes Make-up ein. Die Drehorte, die sich vermutlich alle in geschlossenen Räumen befanden, strotzen nur so vor Details.

Als die Welt mit dem Tod des ersten Einhorns in Dunkelheit und Kälte gestürzt wird und zunächst das Laub und später der Schnee durch die Luft wirbeln, zeigt Ridley Scott, wie man

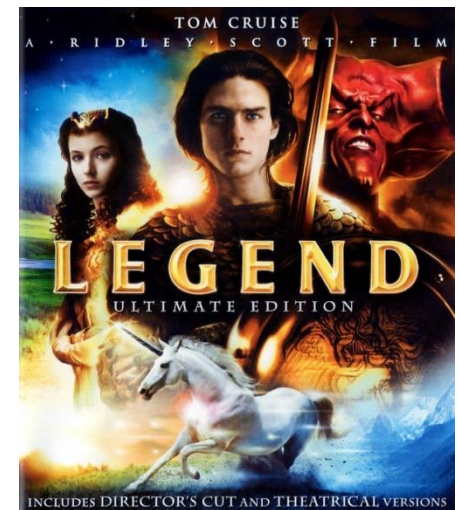
mit einfachen Mitteln Atmosphäre schafft. Ausgeübte Magie wird mit etwas Pyrotechnik aufgepeppt, Bildschnitten und etwaig überbeleuchteten Bildern: Basiswerkzeug der Tricktechniker – aber perfekt umgesetzt. Bis heute hat *Legende* nichts an Atmosphäre verloren.

Was Computer zu dieser Zeit alles erschaffen konnten und was nicht, kann man sich bei Ron Howards *Willow* von 1988 zu Gemüte führen. Der titelgebende Held, Willow Ufgood (Warwick Davis), wird zum unfreiwilligen Beschützer eines Neugeborenen und bekommt dabei halberzige Hilfe von Madmartigan (Val Kilmer).

Mit erwachsenen Augen überzeugt der Film nur begrenzt, ein wenig Nostalgie ist schon nötig, um die Story-Mischung aus *Der Herr der Ringe* und Konsorten hinzunehmen. Produziert und geschrieben wurde der Film von George Lucas (*Star Wars*), und die Effekte stammten aus seiner

eigenen Effektschmiede Industrial Light & Magic (ILM). Besonders sehenswert und geradezu revolutionär ist die Morphing-Szene, in der Willow die Zauberin Raziel aus ihrer Ziegenform wieder in einen Menschen zurückverwandeln will.

Während er nach dem richtigen Zauberspruch sucht, wechselt ihre Gestalt zwischen verschiedenen Tieren hin und her, bevor es ihm endlich gelingt. Ein grandioser Effekt zur damaligen Zeit und ein großer Schritt zur CGI-Technik (CGI: computer-generated imagery), der ebenfalls



eine Oscarnominierung an Land zog.

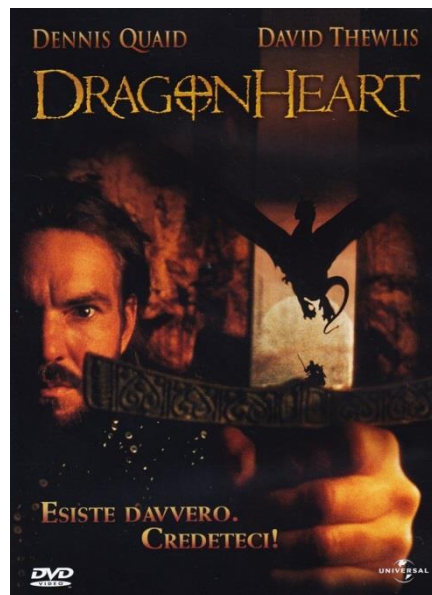
Den Preis gewann allerdings Robert Zemeckis' (*Zurück in die Zukunft*) *Falsches Spiel mit Roger Rabbit*. Nicht nur ist dieser Film selbst ein Hybrid, bei dem Real- und Trickfilm perfekt verschmelzen, auch die Effekte sind ein Hybrid aus alter und neuer Technik. Die von Hand gezeichneten Figuren, die von Bild zu Bild hinzugefügt werden, wurden ebenfalls bei ILM mit Computertechnik überarbeitet, um mehr Räumlichkeit zu erhalten.

Die Achtziger waren *die* Blütezeit der Fantasy und brachten noch viele weitere sehenswerte Filme hervor, wie *Die Reise ins Labyrinth* mit David Bowie, *Time Bandits* von Terry Gilliam, *Der Tag des Falken* mit Michelle Pfeiffer und Rutger Hauer und, nicht zu vergessen, *Die unendliche Geschichte* nach Michael Ende (der den Film allerdings nicht mochte). Bis heute allesamt Klassiker. Mindestens so viele lächerliche

Genrevertreter – liegt es nun am Inhalt oder an den Effekten – gab es natürlich auch. Wer lachen will schaut sich Italiens Conan-Rip-Off *Ator – Herr des Feuers* oder Dolph Lundgren als He-Man in *Masters of the Universe* an.

Die 1990er – Eine düstere Dekade

Die besten Filme der 90er-Jahre, stellt man rückblickend fest, hatten allesamt düstere, teils dystopische Züge. *Terminator 2* (1991),



Twelve Monkeys und *Sieben* (1995), *Starship Troopers* (1997), *Matrix* und *Fight Club* (1999), um nur einige wenige zu nennen. Für Fantasy und Magie schien nur noch wenig Platz.

So kann man an zwei Händen die nennenswerten Filme abzählen. Dafür revolutionierten die Neunziger die Filmindustrie mit wirklich beeindruckenden CGI-Effekten, womit die technischen Mittel endlich auf einem brauchbaren Level waren. Allein die CGI-Effekte von *Terminator 2* sehen bis heute grandios aus.

Dennoch schien das nur einer wirklich für die Fantasy zu nutzen: *Dragonheart* brachte 1996 den klassischen Abenteuerfilm zurück und verwendete dafür einen computergenerierten Drachen. Nur in Nahaufnahmen der Menschen, in denen ein kleiner Ausschnitt des Drachen zu sehen ist, wurden teilweise Modelle in Realgröße genutzt.

Ebenfalls bis dahin einzigartig war, dass Sean Connery dem

Drachen nicht nur seine Stimme geliehen hatte, sondern auch seine Mimik. Selbst nach beinahe 20 Jahren ist der Film sehenswert, auch wenn die Story nur begrenzt Neues bietet, dafür jedoch eine Menge Humor.

Dennis Quaid spielt den Ritter Bowen, der seine ganze Hoffnung darauf setzt, dass der Prinz Einon nicht so ein Tyrann wie sein Vater wird. Als Einon tödlich verletzt wird, gibt ein Drache einen Teil seines Herzens ab und rettet ihm somit das Leben. Einon wächst zu einem grausamen Erwachsenen heran, und Bowen gibt dem Drachen die Schuld und schwört, sie alle zu töten.

Nach zwölf Jahren stößt der mächtige Drachenschlächter auf den letzten seiner Art, Draco, den er jedoch nicht töten kann, denn der teilt sein Herz mit Einon, und beide würden sterben.

Alle anderen Filme schienen sich von CGI fernzuhalten, sei es nun gewollter- oder gezwungener-

maßen. 1990 verstörte Anjelica Huston Millionen von Kindern mit der Buchadaption von Roald Dahls *Hexen hexen* (OT: *The Witches*).

Luke Iversen liebt die Geschichten seiner Oma, besonders die über Hexen. Letztere tragen Perücken auf ihren Glatzen und Handschuhe über ihren Klauen. Ihre Pupillen sind lila, und sie hassen Kinder, weil die stinken wie die Pest. Als Luke und seine Oma einen Reha-Urlaub in einem ländlichen, englischen Hotel verbringen, finden sich dort scheinbar gerade die Mitglieder einer Kinderschutzorganisation ein.

Es stellt sich heraus, dass hier eine getarnte Hexenkonferenz stattfindet, wo die Oberhexe persönlich (Anjelica Huston) ihren neuen Plan offenbart: alle Kinder mit verzauberter Schokolade in Mäuse zu verwandeln.

Nicolas Roeg, der Regisseur, greift auf muppetartige Handpuppen zurück, um die verwandelten Kindermäuse sprechen zu

lassen. Als Hexenstatisten benutzt er meist Männer in Frauenkleidung, wodurch deren Äußeres sonderbar und unangenehm wirkt. Für die Transformation der Oberhexe greift er auf Silikonprothesen zurück und beweist, dass es nicht viel Geld braucht, um geniale und zeitlose Effekte zu kreieren. Und Rowan Atkinson (Mr. Bean) führt vor, dass die Engländer einen einzigartigen Humor besitzen.

Ansonsten schien das Jahrzehnt eher auf magische Filme zu setzen, als auf Filme mit Magie, wie Tim Burtons *Edward mit den Scherenhänden*. Ebenfalls 1990 erschien damit eines der wohl schönsten Schauermärchen überhaupt, eine moderne und skurrile Version der *Die Schöne und das Biest*-Thematik.

Für Johnny Depp war das die erste völlig durchgeknallte Rolle seines Lebens, aber bekanntlich nicht seine letzte, durfte er doch in diversen weiteren Tim-Burton-Filmen spielen und spä-

ter seine Paraderolle als Captain Jack Sparrow abliefern.

Edward ist eine Art Frankenstein's Monster, belebt von seinem väterlichen, aber kinderlosen Erschaffer (Horrorikone Vincent Price in seiner letzten großen Rolle). Doch bevor der ihn vollenden und ihm seine Scherenhände durch menschliche ersetzen kann, stirbt er.

Edward lebt einsam, bis die Kosmetikberaterin Peg ihn in dem alten Anwesen besucht und

ihn aus Mitleid zu sich nach Hause nimmt. Wo er sich prompt in ihre Tochter Kim (Winona Ryder) verliebt. Was folgt, sind Humor, Emotionen und ein dramatisches Ende.

Auch wenn niemand Blitze aus seinen Fingern zucken lässt, ist der Film durchdrungen von Magie, und dazu bedurfte es nur eines überaus bizarren Kostüms für Johnny Depp, ein paar riesiger, künstlicher Büsche in Tierform und ein wenig Kunstschnees.

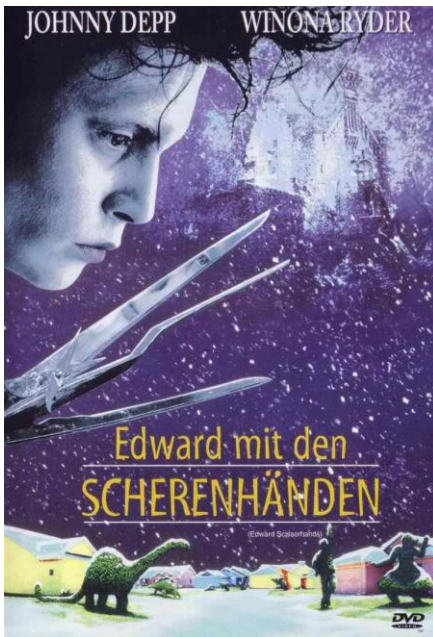
Die 2000er - Von Hobbits und Zauberern

Zehn Jahre lang musste man sich mit seltenen kleinen Häppchen zufriedengeben auf der Suche nach klassischer Magie und Fantasy, oder mit dem TV-Trash-Programm vorlieb nehmen, wo ab 1997 *Buffy – Im Bann der Dämonen* und ab 1998 *Charmed – Zauberhafte Hexen* lief – die wir hier aber unkommentiert lassen. Und dann kam Peter Jackson.

Bis dato nur eingefleischten Cineasten bekannt (*Bad Taste, Meet the Feebles, Braindead, The Frighteners*), brachte Jackson 2001 den ersten Teil der Verfilmung von *Der Herr der Ringe* in die Kinos: *Die Gefährten*. Über den Inhalt der 1954 erschienenen (1969 in Deutschland) und als unverfilmbar geltenden Bücherreihe muss man wohl kaum ein Wort verlieren.

Über die Visualisierung, die Effekte, das Charakterdesign und die Kameraillusionen könnte man sich hingegen stundenlang auslassen. Als Beweis sei jedem die *Der Herr der Ringe*-Trilogie auf DVD/BD empfohlen, die Bonusmaterial von 26 Stunden enthält. Wer weiterhin nicht überzeugt ist hält sich die 17 Oscars vor Augen, die die Reihe eingebracht hat. Natürlich und vor allem für Make-Up und Visuelle Effekte.

Was ILM für die Neunziger war, sollte WETA (Weta Digital Ltd.) ab diesem Zeitpunkt sein. Peter



Jacksons eigene Effektschmiede hatte kaum etwas kreierte, und im nächsten Moment gab es nur noch WETA. Die *Chroniken von Narnia*, *Planet der Affen Pre-* und *Revolution*, *District 9*, *X-Men* und zahlreiche andere – allesamt aus den neuseeländischen Händen.

Ja, die Nutzung von CGI war immens, dennoch waren sie nur ein Teil des Ganzen, was die *Ringe*-Trilogie zu einem Meisterwerk machte. Gerade bei der Darstellung von Magie wurde recht dezent aufgetragen. Beim Kampf zwischen Gandalf und Saruman fliegen keine digitalen Blitze oder Feuerbälle, sondern die Schauspieler an Seilzügen durch die Luft.

Galadriel, die Herrscherin von Lórien, kann in die Herzen der anderen schauen, und dazu reichen eine Nahaufnahme ihrer Augen, ihre Stimme aus dem Off und ein perfektes Sounddesign. Grima Schlangenzunge flüstert König Théoden giftige Worte ins Ohr und verwirrt mit Hilfe Sarumans seinen Geist. Gandalf

bietet dem Balrog auf der Brücke in den Minen von Moria Einhalt und lässt seinen Stab in hellem Licht gleisen. Magie ist bei *Der Herr der Ringe* natürlich und unauffällig mit der Welt verwoben.

Um die Größenunterschiede zwischen Hobbits, Zwergen, Elben und Menschen darzustellen, wurden Szenen mehrmals gedreht, manchmal mit den Schauspielern, manchmal mit deren größeren beziehungsweise

kleineren Bodydoublern. Das Haus von Bilbo Beutlin wurde zweimal aufgebaut: in Normalgröße für die Hobbit-Szenen und in Klein für die Szenen, in denen Gandalf zu sehen ist.

Durch gekonnte Schnitte ergab das eine perfekte Illusion. Genauso perfekt wie die Szenen, in denen beide Schauspieler im selben Bild sein mussten. Wenn sich Zauberer und Hobbit gegenüber sitzen, sitzt der Hobbit in Wahrheit einige Meter weiter hinten auf einem viel größeren Stuhl im Raum, um durch das Fluchten kleiner im Bild zu wirken.

Dass mehr nicht zwingend schlechter sein muss, beweist die Verfilmung der *Harry Potter*-Romane, Warner Brothers erfolgreicher Versuch, auf den Erfolgserfolg von *Der Herr der Ringe* aufzuspringen. Im selben Jahr noch kam der süße und schrullige erste Teil *Harry Potter und der Stein der Weisen* in die Kinos und machte Daniel Radcliffe, Emma



Watson und Rupert Grint über Nacht zu Stars. Auch hier wurde eine gesunde Mischung aus Masken und Prothesen und computergenerierten Szenen eingesetzt, um eine fantastische Parallelwelt zu erschaffen.

Im Gegensatz zu den *Ringe*-Filmen, die von Anfang an beeindruckend waren, war die Qualität der Effekte zu Beginn nicht immer überzeugend. Der dreiköpfige Hund und Lord Voldemorts Gesicht am Hinter-

kopf von Quirinus Quirrell bleiben negativ in Erinnerung, als Resultat von wenig Zeit oder Geld.

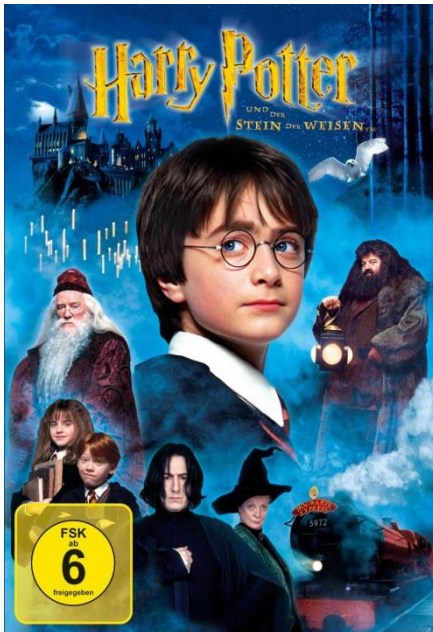
Dafür sind die lebendigen Wandgemälde und schwenkenden Treppen in Hogwarts eine magische Augenweide, sowie die fliegenden Kerzen im großen Saal. Natürlich sorgte der Megaerfolg für mehr Geld und Spielraum, und so steigerte sich die visuelle Umsetzung mit jedem Teil, bis hin zu dem grandiosen Drachen in Teil 7.2 – *Die Heiligtümer des Todes* 2. Allerdings nie perfekt und auch nie oscarwürdig.

Mehr Magie und Zauber als bei *Harry Potter* musste wohl nie filmisch umgesetzt werden. Jeder Zauberspruch wurde anders dargestellt. Das reicht von „unsichtbaren“ Zaubern zur Heilung (Brackium Emendo, der Harrys gebrochenen Unterarm heilt), zum Öffnen von Kisten (Cistem Aperio) und zum Erstarrenlassen (Immobilus), die keiner großen Effekte bedürfen, bis hin zu Ef-

fektfeuerwerken, die in gleisendem Licht aus der Spitze des Zauberstabs hervorschießen, wie beim Beschwören des Patronus (Expecto Patronum), des persönlichen Schutzherrn in Tiergestalt, oder den allseits beliebten Lichtblitzen in diversen Farben wie beim Unverzeihlichen Fluch „Avada Kedavra“.

Die gesunde Mischung aus hochwertigen Effekten, schrulligen Ideen und Figuren – die sich wohl als klassisch britisch beschreiben lassen – und einer Geschichte epischen Ausmaßes sorgten dafür, dass die *Harry Potter*-Reihe eine der erfolgreichsten aller Zeiten wurde – ganz zu schweigen von den Büchern.

Wie bereits in den Achtzigern bekamen mit einem Mal unzählige Fantasyfilme grünes Licht in Hollywood. *Peter Pan* (2003) war eine wundervoll bunte und werktreue Verfilmung des gleichnamigen Buches von J. M. Barrie. *Pans Labyrinth* (2006) ist



eine rührend grausame Version von *Alice im Wunderland* und wartet mit fantastischen Masken und Setdesigns auf. Wie anders russische Fantasy aussieht, präsentiert Timur Bekmambetov mit *Wächter des Tages* (2006). Der lustigste Fantasyfilm ist die Adaption von Neil Gaimans *Der Sternwanderer* (2007). Deutschland versuchte es mit mittlerem Erfolg mit *Krabat* (2008)

Der größte Flop gemessen an den Erwartungen - aber nicht am Umsatz - dürfte wohl die Verfilmung von *Eragon* (2006) gewesen sein. An der Aufmachung und der visuellen Umsetzung dürfte es nur begrenzt gelegen haben. Auch wenn der Film ganz offensichtlich schamlos auszusehen versuchte wie *Der Herr der Ringe*. Trotzdem hat kaum ein Fantasyfilm eine schlechtere Bewertung von Kritikern bekommen.

Woran mag das liegen? Womöglich bewies erst die Verfilmung, wie schlecht die unverständlich

populären Bücher sind. Dass die Story ein *Star Wars*-Rip-Off ist, der nach Mittel Erde verlegt wurde, und selbst Schauspieler wie Jeremy Irons nichts zur Rettung bewirken können. Die anderen Schauspieler und deren „Schauspielkunst“ dürfen verdrängt werden.

Die 2010er - Der schleichende Niedergang der Fantasy ...

... und der Aufstieg der Dystopien. Schon wieder. Zumindest in der Welt der Filme, scheint sich die Geschichte tatsächlich zu wiederholen. Nach all der schillernden Urban Fantasy, schleichen sich scheinbar unabwendbar düstere Zukunftsvisionen ein wie *Die Tribute von Panem* (Buchvorlage von Suzanne Collins) oder *Die Bestimmung* (Veronica Roth) und übernehmen das Ruder in den Kinos. Der Zuschauer scheint gesättigt, oder aber es liegt an den mäßigen Ideen und noch mäßigeren Umsetzungen, die in die Kinos gespült werden.

Tim Burton hat für vermutlich viel Geld seine Seele an Disney verkauft und eine Neuverfilmung von *Alice in Wonderland* (2010) mit Johnny Depp zusammengeschustert, die zu neunzig Prozent aus dem Computer stammt und nur in den seltensten Fällen die Burton'sche Handschrift trägt.

M. Night Shyamalan untermauert seinen One-Hit-Wonder Status mit *Die Legende von Aang* (2010), der missratenen Adaption der sehr sehenswerten Zeichentrickserie *Avatar - Der Herr der Elemente*. Chris Columbus, das Genie hinter den Drehbüchern zu *Gremlins* und *Goonies*, hat zwei recht schwache *Percy Jackson*-Filme kreiert.

Sam Raimi erzählt in *Die fantastische Welt von Oz* mit James Franco und Mila Kunis (absolut fehlbesetzt) die Vorgeschichte zu *Der Zauberer von Oz* und scheitert, wenn auch knapp, daran, einen wirklich guten Film abzuliefern.

Immerhin kam Peter Jackson, der große Mittelerde-Meister, 2012 zurück, um das kindliche Buch *Der Hobbit*, die Vorgeschichte zu *Der Herr der Ringe*, dem großen und erwachsenen Publikum nahe zu bringen – in drei Teilen.

Dazu waren einige kreative Eingriffe mehr nötig als am Vorgänger, um die Story in die Länge zu ziehen. Geschadet hat das nicht. Visuell hat *Der Hobbit* alles, was auch die *Ringe*-Trilogie hatte, was ihn erwartungsgemäß ebenso grandios hätte machen müs-



sen. Allerdings ist die Verteilung anders. So hat die Menge der computergenerierten Szenen und Figuren drastisch zugenommen. Azog der Schänder, der Albino-Orkanführer, wurde ursprünglich von einem Schauspieler mit Prothesen gespielt, in letzter Minute aber digitalisiert – fragwürdige Entscheidung. Der Goblin-könig im Nebelgebirge ist eine furchtbare Computerkreation – und zweifellos eine furchtbare Entscheidung. Etwas weniger CGI wäre sicherlich nicht schlecht gewesen, aber vermutlich ist das Quengeln auf hohem Niveau und den hohen Erwartungen geschuldet.

Geringere Erwartungen und eine gesunde Portion Skepsis waren für die Realverfilmung – und „wahre“ Geschichte – von Dornröschen hingegen durchaus angebracht. *Maleficent* war lange vor der Veröffentlichung angekündigt und wurde immer wieder verschoben, was in der Regel kein gutes Zeichen ist. Allen Be-

denken zum Trotz ist *Maleficent* ein toller Film geworden.

Auch wenn er visuell stark an Disneys Zeichentrickfilm von 1959 orientiert ist, wurde die Story mächtig umgekrempelt. Nicht nur wird sie aus der Sicht der bösen Fee erzählt, scheinbar hat sich Disney auch bemüht, Kritikern den Wind aus den Segeln zu nehmen, die ihnen Sexismus vorwerfen.

Denn *Maleficent* ist eine disneyfierte und gehörnte Version der „Braut“ aus *Kill Bill* – ohne Blut, versteht sich. Angelina Jolie hat die perfekte Präsenz und hätte den Film auch alleine tragen können, aber auch die Nebenfiguren sind charismatisch. Allen voran Sharlto Copley (*District 9*, *Elysium*) als herrschsüchtiger König.

Der Rest des dreistelligen Budgets ist in sehr gelungene Effekte geflossen. Egal, ob ein sanftes, magisches Flimmern um den Finger, die drei wirklich gelungenen guten Feen, die vollständig animiert sind – aber lebendi-

ge Vorbilder haben –, oder die finale Schlacht: Alles ist bis ins kleinste Detail perfektioniert.

Ein Ausblick

Dieses Jahr im Herbst wird die dritte Realverfilmung von Peter Pan in die Kinos kommen unter dem simplen Titel: *Pan*. Erzählt wird die Geschichte, wie der kleine Waisenjunge Peter nach Nimmerland gelangt und zum legendären ewigen Kind wird – mit Hilfe seines Freundes (!)

Hook. Der Gegner ist Blackbeard und wird gespielt von Hugh Jackman. Darf man dem Trailer glauben, wird das ein vorweihnachtliches Fest und der beste Fantasyfilm des Jahres.

Nächstes Jahr könnte *Alice im Wunderland 2* – diesmal ohne Burton – einiges besser machen als der erste Teil. Ansonsten bleiben große Fantasy-Ankündigungen bisher aus, da sich ganz Hollywood auf seine Superhelden konzentriert: auch nicht schlecht.





Interview mit Michael Peinkofer

geführt von Judith Madera

PHANTAST: Hallo, Michael! Schön, dass Du uns ein paar magische Fragen beantwortest. Was ist denn für Dich „Magie“?

Michael Peinkofer: Magie ist für mich das, was die Fantasy von der Science Fiction unterscheidet. Während in der SF alles – zumindest pseudo-wissenschaftlich – erklärbar sein sollte, kann man in der Fantasy das Übernatürliche, Unerklärliche bemühen – mit anderen Worten, die Magie. Was nicht heißt, dass diese Magie nicht auch ihre Regeln und Gesetzmäßigkeiten hat, aber das ist ein anderes Thema.

PHANTAST: Braucht ein guter Fantasyroman wenigstens ein bisschen Magie, um zu funktionieren?

Michael Peinkofer: Es kommt natürlich darauf an, was man unter Magie versteht – für mich ist das in der Fantasy wie gesagt nicht nur, wenn Zauberer dunkle Beschwörungsformeln murmeln, sondern eigentlich alles, was sich eben nicht erklären lässt. Und davon lebt das Genre. Mit anderen Worten: Fantasy ohne Magie ist keine. Oder andersherum: Erst das Unerklärliche macht eine Geschichte zur Fantasy.

PHANTAST: Deine Trilogie *Die Zauberer* handelt von jenen, die Magie ausüben, in Deinem Fall sind es Elfen. Was zeichnet ihre Magie aus? Ähneln sie den Elben aus Tolkiens Werken?

Michael Peinkofer: Rein äußerlich schon – es sind diese elegi-



schen, der Welt ein wenig ent-rückten Wesen, die man auch von Tolkien kennt, wobei das von Figur zu Figur variiert. Es gibt bei mir auch Elfen, die den

weltlichen Dingen durchaus zu-gewandt sind, wie etwa Farawyn. Ihre Magie besteht in einer speziellen Gabe, in der El-fensprache reghas genannt, kraft

der sie in der Lage sind, zum Beispiel per Gedankenkraft auf ihre Umgebung einzuwirken, das Wetter zu beeinflussen, mit Tieren zu sprechen oder Feuer zu erzeugen.

Darüber hinaus werden sie in der Ordensburg von Shakara dazu ausgebildet, ihre Fähigkeit zu erweitern, und lernen, sie auch allgemein zu benutzen, zum Beispiel zur Verteidigung.

PHANTAST: In *Die Könige* kehrst Du (wieder einmal) nach Erdwelt zurück.

Was hat sich seit den Orks verändert? Und betrifft dies auch die Magie der Welt?

Michael Peinkofer: Die Romane sind rund 1500 Jahre nach den *Zauberern* und rund 500 Jahre nach den *Orks* angesiedelt, entsprechend hat sich Erdwelt sehr verändert.

Die Welt der Könige ist vom Krieg gezeichnet. Die Elfen – und damit auch die Magie – haben

sich aus Erdwelt zurückgezogen, die übrigen Völker sind sich selbst überlassen – und haben nichts Besseres zu tun, als einen verheerenden Krieg zu führen.

Die meisten Menschen glauben nicht mehr an Magie, an deren Stelle ist der technische Fortschritt gerückt – doch im Grunde geht es in der *Könige*-Trilogie darum, dass die Magie in Erdwelt noch immer wirksam ist, im Guten wie im Schlechten ...



PHANTAST: Die Orkbrüder Rammar und Balbok mischen in *Die Könige* wieder mit. Wie alt sind die beiden inzwischen? Und können Orks tatsächlich so alt werden, oder haben die beiden mit Magie etwas nachgeholfen?

Michael Peinkofer: Da ist tatsächlich Magie im Spiel ... Die beiden haben die vergangenen 500 Jahre ja auf den Fernen Gestaden zugebracht, die sie als ihr eigenes Reich erobert hatten. Infolge der vorangegangenen Ereignisse sind die Fernen Gestade der Welt entrückt, die Zeit schreitet dort sehr viel langsamer voran als anderswo.

Und so kommt es, dass für die beiden Orks nur eine vergleichsweise kurze Zeitspanne vergangen ist, als sie in Die Herrschaft der Orks nach Erdwelt zurückkehren – für den Rest der Welt hingegen fast ein halbes Jahrtausend. Natürlich finden sich die beiden am Anfang überhaupt nicht zurecht, und es hat

mir riesigen Spaß gemacht, sie in diese Situation zu bringen ...

PHANTAST: Was bereitet den beiden anfangs die größten Schwierigkeiten?

Michael Peinkofer: Dass sie sich in einer von Krieg und Verwüstung gezeichneten Welt wiederfinden, in der nicht mehr die Orks, sondern die Zwerge die Schurken sind. Das an sich ist für sie schon nicht leicht zu verkraften. Und dann müssen die beiden auch noch feststellen, dass sie in der Zwischenzeit etwas wie Helden geworden sind, die man in alten Sagen besingt. Und das geht nun gar nicht ...

PHANTAST: Kannst Du Dir vorstellen, noch öfter nach Erdwelt zurückzukehren, oder wirst Du diese Welt nach den *Königen* verlassen?

Michael Peinkofer: *Der Sieg der Könige*, der im Oktober zur Buchmesse erscheint, schließt die

Könige-Trilogie ab und schlägt tatsächlich auch den Bogen zurück zur *Zauberer*-Trilogie.

Ein Kapitel gibt es allerdings, das tatsächlich noch erzählt werden will, und ich habe noch ein Versprechen einzulösen, und das werde ich in jedem Fall noch tun – es hat mit zwei gewissen Orks zu tun. Für weitere Erdwelt-Abenteuer gibt es grobe Skizzen, aber keine konkreten Pläne – dafür gibt es ein anderes, ganz neues Projekt, das meine Aufmerksamkeit erfordert.

Und da sind ja auch noch die *Splitterwelten*, von denen es bald Neues zu vermelden gibt. Aber was Erdwelt betrifft, würde ich dennoch niemals nie sagen ...

PHANTAST: Wie behältst Du den Überblick über Erdwelt? Eine eigene Fantasywelt, dazu noch verschiedene Zeitalter, da muss sich ja eine Menge Material angesammelt haben ...

Michael Peinkofer: Absolut, da ist einiges zusammengekommen

– von den verschiedenen Sprachen, die sich im Lauf der Zeit entwickelt haben, über die Geographie und die Kultur und Mythen der einzelnen Völker bis hin zu den verschiedenen Figuren und ihrer Vergangenheit ...

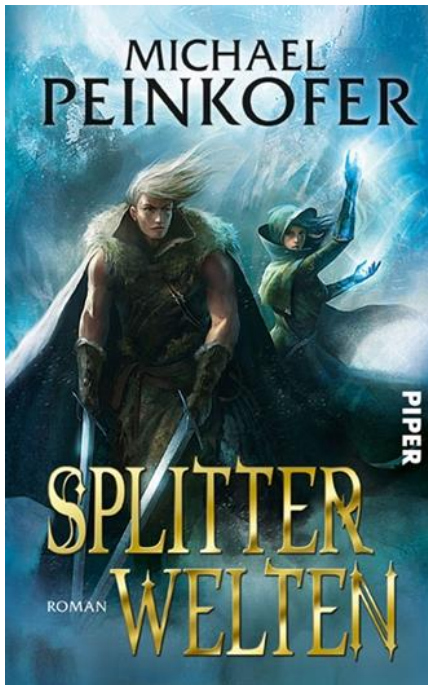
Man könnte inzwischen ganz gut einen eigenen Band daraus machen. Trotzdem gibt es noch einen Bereich von Erdwelt, der schon unzählige Male erwähnt, aber noch niemals genauer er-



forscht wurde. Das soll noch nachgeholt werden.

PHANTAST: In *Splitterwelten* ist die Welt in unzählige Fragmente zersprungen. Ist dafür Magie verantwortlich? Und wie bewegt man sich in einer solch zersplitterten Welt?

Michael Peinkofer: Was tatsächlich für die Entstehung der Splitterwelten verantwortlich war,



wurde noch nicht geklärt – es ist aber eines der Themen, die immer wieder auftauchen. Wie man am Ende des ersten Bandes erfahren konnte, gibt es zwei verschiedene Dimensionen von Splitterwelten – auf den einen herrschen die Animalen, das sind Tiermenschen, die sich mit Hilfe fliegender Kreaturen von einer Welt zur anderen bewegen; auf den von Menschen dominierten Welten hat hingegen die Gilde der Levitatinnen das Sagen, ein Orden von Frauen, die mittels telekinetischer Fähigkeiten Schiffe zum Fliegen bringen. Daran kann man erkennen, dass den *Splitterwelten* ein ziemlich komplexer Weltenbau zugrunde liegt. Es ist nicht nur einfach ein Land oder ein Kontinent – sondern ein ganzer Kosmos. Deswegen würde ich auch sagen, dass die Saga genau an der Schnittstelle zwischen SF und Fantasy liegt.

PHANTAST: In *Land der Mythen* spielt der Druide Yvolar eine

zentrale Rolle. Inwiefern sind keltische Mythologie und Magie darin verbunden?

Michael Peinkofer: Sehr stark. *Land der Mythen* greift ja im Kern auf die Mythen und die Geschichte meiner Allgäuer Heimat zurück, deshalb tauchen viele keltisch inspirierte Sagenmotive auf.

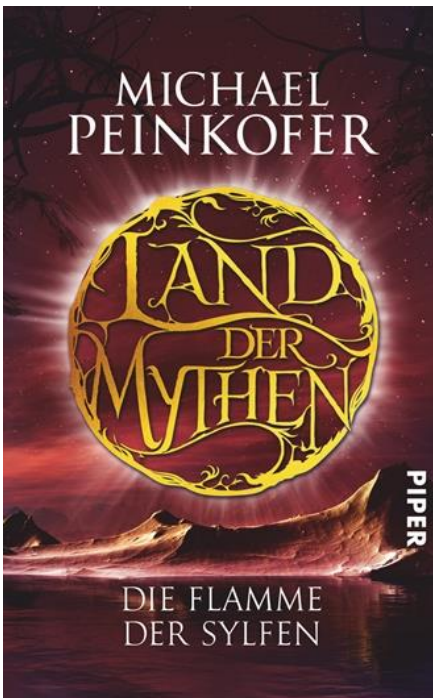
Da die Kelten im Allgäu zwar mit ziemlicher Sicherheit gelebt haben, jedoch kaum etwas von ihnen erhalten ist – dafür haben später die Römer gesorgt –, war ich zum guten Teil auf meine Fantasie verwiesen und habe für *Land der Mythen* etwas wie eine protokeltische Kultur und Sprache entwickelt, die sich aus gallischen, schottischen und irischen Quellen nährt.

An solchen Puzzlespielen habe ich großen Spaß.

PHANTAST: In der Fantasy dienen oftmals böse Zauberer als Antagonisten. Warum werden sie trotz ihrer Macht meist von

den Helden besiegt? Was kann einem bösen Magier zum Verhängnis werden?

Michael Peinkofer: Fantasy schöpft aus den ältesten Geschichten der Menschheit, deshalb ist die Antwort, glaube ich, eine ganz klassische: Es ist meist die eigene Hybris, die den Bösewichtern irgendwann zum Verhängnis wird.



Irgendwann kommen sie an einen Punkt, an dem sie sich über alle anderen erheben und glauben, dass Gesetze gleichwelcher Art für sie keine Gültigkeit mehr haben. Und da fallen sie dann – je höher sie gestiegen sind, desto tiefer.

PHANTAST: Gibt es eine Geschichte, Roman oder Reihe, bei der Dich das Magiekonzept besonders beeindruckt hat beziehungsweise in der die Magie einmal ganz anders präsentiert wurde?

Michael Peinkofer: *Harry Potter* war sicher nicht nur deshalb ein solch bahnbrechender Erfolg, weil die Idee so witzig war und Frau Rowling eine nette Geschichte zu erzählen hatte. Die Art und Weise, wie das Magische mit dem Alltäglichen verbunden wird, ist hier ganz wunderbar gelungen. Auch kann man hier übrigens beispielhaft sehen, dass auch Magie, bei aller Phantastik, bestimmten Regeln

und Gesetzmäßigkeiten gehorchen muss.

Beeindruckt hat mich auch das Magiekonzept aus Ursula Le Guins *Erdsee*-Romanen. Da wird sehr schön beschrieben, warum es so schwer ist, ein Zauberer zu sein, und warum es Jahre eingehender Studien erfordert. Hat sich was mit Hokuspokus ...

PHANTAST: Welche Art von Magie würdest Du selbst gerne wirken können? Gedankenlesen? Das Feuer beherrschen? ...

Michael Peinkofer: Klar würde man manchmal gerne wissen, was das Gegenüber denkt – andererseits würde man dann, glaube ich, sehr schnell vereinsamen, denn nicht von ungefähr hat die Psychologie ja festgestellt, dass die Unwahrheit – oder zumindest die verschwiegene Wahrheit – ein fester und notwendiger Bestandteil des menschlichen Zusammenlebens ist. Also lieber was anderes ... Sich von einem Ort zum anderen

teleportieren zu können, fände ich praktisch. Man wäre ganz unabhängig von Bahnstreiks und Staus auf der Autobahn.

PHANTAST: Was hältst Du von Zauberkunststücken wie hübsche Assistentinnen zu zersägen oder Tiger und Löwen verschwinden zu lassen?

Michael Peinkofer: Na ja, heute sind wir natürlich aufgeklärt genug, um zu wissen, dass die betreffenden Künstler nicht wirklich zaubern können, sondern einfach nur unglaublich clever sind – und blitzschnell obendrein. Insofern haben wir es ja nicht mit Magie zu tun, sondern allenfalls mit der Illusion davon.

Aber zu früheren Zeiten muss das sehr eindrucksvoll gewesen

sein, wenn Zauberünstler tatsächlich für Magier gehalten wurden.

PHANTAST: Du hast bereits für die Zeitschrift *Moviestar* geschrieben. Erinnerst Du Dich an einen Film, in dem Magie sehr effektiv beziehungsweise eher stümperhaft dargestellt wurde?

Michael Peinkofer: In George Lucas' *Willow* von 1989 geht es um einen kleinen Zauberlehrling – der Film ist eigentlich hübsch gemacht und hat manches aus den *Herr der Ringe*-Filmen vorweggenommen, ging damals aber ziemlich unter. Vor allem aber gibt es darin die erste Morphing-Szene der Filmgeschichte, als eine alte Zauberin mehrfach die Gestalt wechselt. Und das war damals schon recht beein-

druckend anzusehen.

Der realistischste – und auch beklemmendste – Film zum Thema Magie und Illusion ist für mich aber *Prestige* von Christopher Nolan.

PHANTAST: Was genau hat Dich bei *Prestige* überzeugt?

Michael Peinkofer: Die schlussendliche Wendung. Man merkt den ganzen Film hindurch, dass das alles auf etwas zusteuert – und das kommt dann wirklich hammerhart. Und relativiert alles, was man über Magie zu wissen glaubte.

PHANTAST: Herzlichen Dank für das Interview, Michael!

Michael Peinkofer: Immer gerne!

Magi – The Labyrinth of Magic

Ein Artikel von Judith Madera

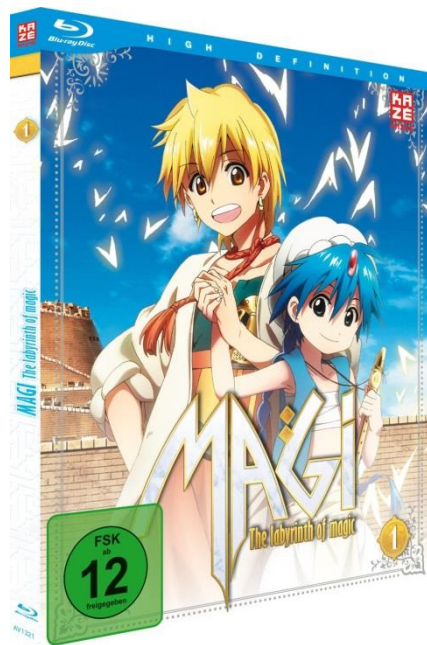
Ali Baba träumt davon, den Dungeon Amon, der als gewaltiger Turm über einer Wüstenstadt thront, zu bezwingen und ein Held zu werden. Daran hält er fest, auch wenn er für wenig Geld schuften muss und es nicht danach aussieht, als würde er es jemals zu etwas bringen.

Da begegnet er dem verfressenen Jungen Aladin, der Ali Babas Potential erkennt und ihn ermutigt, seinen Traum zu verwirklichen. Aladin zur Seite steht der Dschinn Ugo, ein mächtiges magisches Wesen, das sich in einer Flöte verbirgt.

Ali Baba sieht seine große Chance gekommen: Zusammen mit Aladin und Ugo könnte er den Dungeon tatsächlich bezwingen. Das Abenteuer seines Lebens beginnt ...

Der Magi und der Auserwählte

Aladin ist nicht einfach nur ein quirliger kleiner Junge, der zufällig einen Dschinn mit sich herumträgt, er ist ein sogenannter Magi: ein Zauberer, der Könige



erwählt. Allerdings ist ihm das selbst noch nicht bewusst, ganz im Gegensatz zu seinem Dschinn Ugo, der Aladin den rechten Weg weist.

Anfangs verfügt Aladin lediglich über die Kräfte seines Dschinns – und es fällt auf, dass die Rukh (Lichtwesen, die magische Kraft symbolisieren) ihn umschwärmen. Im Laufe der Serie (und des gleichnamigen Manga) lernt Aladin, die Rukh zu lenken und mit ihrer Hilfe Magie zu wirken. Er erlangt die Weisheit Salomons und stellt sich dem Kampf gegen den dunklen Magi Judar, der von der geheimnisvollen Organisation Al Thamen kontrolliert wird. Al Thamen will die Welt in Dunkelheit stürzen und das Schicksal ins Negative verkehren. Als Kon-

trast zu den lichtfarbenen Rukh, die Aladin umgeben, erscheinen schwarze Rukh, die die dunkle Magie darstellen und sich von negativen Emotionen wie Hass und Verzweiflung nähren.

Als sie sich kennenlernen, will Ali Baba Aladin nur ausnutzen. Doch im Kern ist Ali Baba kein schlechter Kerl, und so entwickelt sich bald eine tiefe Freundschaft zwischen ihm und Aladin. Letzterer erkennt Ali Babas aufrichtiges Herz und seinen Mut, auch wenn ihm das Leben viele Steine in den Weg legt und er so manch falsche Entscheidung trifft. So schließt sich Ali Baba beispielsweise der Nebelbande an, die ähnlich wie Robin Hood die Reichen bestiehlt und die Beute an die Armen verteilt.

Um die Räuber zu unterstützen, nutzt Ali Baba den Dschinn Amon, mit dem er Feuermagie wirken kann. Als das erste Mal deutlich wird, dass Ali Baba derjenige ist, den Aladin als König



ausgewählt hat, kann man es kaum glauben. Doch nach und nach entwickelt Ali Baba sich zu einem couragierten und tapferen jungen Mann, der sich Respekt verdient.

Neben Aladin und Ali Baba gibt es eine Vielzahl weiterer Charaktere, die die beiden unterstützen, wie beispielsweise die taffe Morgiana, eine Sklavin, die vom dunklen Kontinent stammt und in der gewaltige Kräfte schlummern. Sie ist stark wie ein Bär und kann es mit nahezu jedem Mann aufnehmen. Sie hält an-

fangs gar nichts von Ali Baba, doch später gehört sie zu seinen treuesten Freunden.

Dann wäre da noch Sindbad, der König von Sindria, der Aladin und Ali Baba aus diversen brenzlichen Situationen rettet. Sindbad träumt von einer freien Welt und hat sich in Sindria sein persönliches Paradies geschaffen.

Er wirkt zwar wie ein gedankenloser Herumtreiber, doch später beweist er, dass er zu Recht König ist und zudem über diplomatisches Geschick verfügt. Zu Sindbad gehört ein Gefolge skur-

riler Gestalten, ebenso wie zum Kaiserreich Kou und Al Thamen, auf die einzeln einzugehen den Rahmen dieses Artikels sprengen würde.

Die vielfältigen Charaktere bringen viel Abwechslung in die Serie, wobei man schnell den Überblick verlieren kann - immerhin sind alle wichtigen Figuren mit auffällig farbenfroher Kleidung und ungewöhnlichen, oftmals bunten Frisuren ausgestattet.

Zwischen Orient und Fernost

Magi - The Labyrinth of Magic spielt in einer magischen Version des antiken Orients, die stark an die *Geschichten aus 1001 Nacht* angelehnt ist.

Opulente Paläste thronen über Wüstenstädten, in denen Sklaven aus fernen Ländern gehalten und nach Belieben weiterverkauft werden. Das Volk wird unterdrückt und in Armut gehalten, während die Herrscher unvorstellbare Reichtümer anhäufen.

Ganz anders sieht es jedoch in Sindria aus, wo Sindbad regiert: Der Bevölkerung des Inselstaates geht es gut, alle leben glücklich und in Frieden. Die Menschen halten zusammen und pflegen ein starkes Gemeinschaftsgefühl, trotz unterschiedlicher Kulturen, die in Sindria aufeinander treffen.

Die Geschichte konzentriert sich weitgehend auf die Länder rund um das Mittelmeer, während sich im Osten das Kaiserreich Kou (am ehesten zu vergleichen mit dem alten China) mehr und

mehr Land einverleibt. Hier gedeiht auch die dunkle Organisation Al Thamen, doch inwiefern sie mit dem Kaiserhaus verwoben ist und was Kou wirklich will ist lange Zeit schwer abzuschätzen. Zwischenzeitlich sieht es danach aus, als wolle Kou alle anderen Länder der Welt unterwerfen, doch als man Mitglieder der kaiserlichen Familie kennenlernt, revidiert man diese Einschätzung. Da man immer nur kleine Einblicke in das asiatische Großreich erhält, spielt auch die fernöstliche Kultur vorerst eine untergeordnete Rolle.



Die Magie der Seelen

Neben der farbenfrohen, orientalischen Atmosphäre ist es vor allem die Darstellung der Magie, die *Magi – The Labyrinth of Magic* von anderen Fantasyanimés abhebt.

Die Rukh – kleine Wesen, die wie Schmetterlinge aussehen und aus Licht beziehungsweise Dunkelheit bestehen – sind nicht einfach nur die Quelle des Magoi (der magischen Kraft), sondern auch Heimat der Seelen und Führer des Schicksals. Aladin kann die Rukh nicht nur sehen,

sondern auch ihre Macht nutzen, um einen Schild zu errichten oder Elementarmagie wie Feuerzauber zu wirken.

Als Magi hat er Zugriff auf die reine Energie der Rukh und braucht keine Hilfsmittel, um diese zu nutzen. Allerdings nutzt er die Kraft der Rukh anfangs nur intuitiv in brenzligen Situationen.

Später lernt Aladin, wie er mit Hilfe von Beschwörungsformeln echte Zauber erschaffen kann.

Andere Menschen dagegen brauchen einen Dschinn, um

Magie zu wirken. In Ali Babas Fall ist das der Dschinn Amon, der das Feuer beherrscht. Um sich der Macht eines Dschinns zu versichern, muss man zunächst seinen Dungeon, ein Labyrinth voller Prüfungen, bezwingen. Zudem braucht man ein Dschinn-Gefäß.

Bei Ali Baba ist es ein Dolch, theoretisch eignet sich jedoch jeder Gegenstand aus Metall, zu dem der Dschinnbesitzer eine emotionale Bindung hat.

Magische Kämpfe werden mittels einer Dschinnausstattung ausgetragen, die meist aus speziellen und überdimensionierten Waffen besteht. Ali Baba führt beispielsweise ein riesiges schwarzes Schwert, das die Feuermagie seines Dschinns Amon leitet.

Die Dschinn verfügen jeweils über unterschiedliche Kräfte, die sich an den Elementen orientieren, aber auch exotischere Gebiete wie Klang oder auch Raum und Zeit umfassen können.



Stärken und Schwächen des Anime

Magi - The Labyrinth of Magic stammt aus dem Zeichenstift von Mangaka Shinobu Ohtaka, die ihre Welt mit diversen kleinen Geschichten und einer weitläufigen Haupthandlung versehen hat.

Die Animeadaption orientiert sich an den Eckpunkten dieser Handlung und erzählt sie mangagetreu nach, allerdings wurde die Reihenfolge der Ereignisse teilweise verändert, wodurch der

Anime deutlich spannender als die unübersichtlichen ersten Mangabände daherkommt.

Zudem sieht *Magi* in Farbe einfach grandios aus: Der Flair von *1001 Nacht* wird durch herrliche Wüstenstädte und das bunte Inselparadies Sindria lebendig, während die handlungstragenden Charaktere mit intensiv gefärbten Haaren und speziellen Outfits auffallen.

Leider wurden auch die störenden Fanservice-Elemente übernommen, wie beispielsweise

Aladins Vorliebe für große Brüste, über die man als westlicher Zuschauer nur den Kopf schütteln kann.

Ein weiteres, kleines Manko der Animeadaption ist die Tatsache, dass die Drehbücher von unterschiedlichen Personen stammen und die Inszenierung von Folge zu Folge stark variiert - was kleine Brüche in der Dramaturgie zur Folge hat. Allerdings fallen nur wenige Folgen aus dem Rahmen, während die anderen ein stimmiges Gesamtbild ergeben.







Autor: Neil Gaiman

Verlag: Thomas Tilsner Verlag
2004 / Carlsen 1993

Genre: Fantasy

200 Seiten , Taschenbuch

gebraucht ab circa 10,00 EUR

ISBN: 978-3-933773-82-1

(Carlsen: 978-3551722584)

Die Bücher der Magie

Eine Rezension von Markus Drevermann

Ein schwarzhaariger, sozial benachteiligter Junge wird eines Tages von vier geheimnisvollen Männern in langen Mänteln angesprochen. Sie fragen ihn, ob er an Magie glaube. Er verneint, versucht davonzulaufen und willigt doch, nach einem kurzen Gespräch mit einem der Männer, ein, sich die andere Welt zeigen zu lassen. Für den Jungen, Timothy Hunter, beginnt eine Reise von dem Beginn der Zeit über die Gegenwart und das Elfenreich bis in die Zukunft. Auf jedem Abschnitt wird er von einem der Männer begleitet, sie zeigen ihm die verschiedenen Erscheinungsformen der Magie. Am Ende muss sich Timothy entscheiden: Will er ein Leben mit oder ohne Magie führen? Hat er überhaupt eine Wahl?

Wenn man diese Inhaltszusammenfassung liest und den Hauptcharakter sieht, denkt man unweigerlich zuerst an Harry Potter. Beide sind schwarzhaarig, beide haben eine Eule als Begleiter und beide werden als eine Art Erlöser angesehen. Sind *Die Bücher der Magie* damit nur ein Harry-Potter-Plagiat?

Mit Sicherheit nicht. Denn diese Graphic Novel wurde von Neil Gaiman schon 1990 verfasst, zu einer Zeit also, in der J. K. Rowling ihren Helden noch nicht einmal erdacht hatte. Trotzdem ist auffällig, wie viele Parallelen existieren. Allerdings nur vordergründig.

Ist Harry Potter eher für Kinder konzipiert und will nur eine gute Geschichte erzählen, gehen *Die*

Bücher der Magie viel weiter. Gaiman beschäftigt sich mit dem Wesen und den Auswirkungen der Magie. Wie sie in der Welt verankert ist oder war. Mehr als einmal streift er dabei die Philosophie, wenn er seinen Protagonisten Sätze in den Mund legt wie: „Die Wissenschaft beschreibt das Universum mit Worten, die sie in einer gemeinsamen Realität verankern, die Magie beschreibt das Universum mit Worten, die es nicht ignorieren kann.“ Gleichzeitig offenbart er profunde Kenntnisse der Mythen.

Personen wie Merlin tauchen auf, sprechen mit Timothy über ihre Erfahrungen und ihr Leben. Dabei verbindet Gaiman die Mythen alter Zeit mit den Mythen unserer. Er lässt Figuren aus verschiedenen Comicuniversen auftreten und einen wichtigen Teil zur Handlung beitragen. Die bekannteste dürfte dabei Constantine sein, der vor ein paar Jahren von Keanu Reeves

im gleichnamigen Film gespielt wurde.

Trotzdem wirkt diese Graphic Novel zu keinem Zeitpunkt wie ein weiterer Superheldencomic, dafür liegt zu viel Tiefe in den Charakteren, ist die Geschichte zu durchdacht. Bei einem anderen Autoren wäre es vielleicht nicht gelungen, doch Gaiman schafft es, dass alle Elemente zusammenarbeiten, und heraus kommt ein Werk über die Magie an sich, über das Erwachsenwerden und das Schicksal.

Unterstützt wird Neil Gaiman in seinem Unterfangen von vier verschiedenen Zeichnern, die den ihnen zugewiesenen Abschnitt jeweils in einem komplett anderen Stil darstellen.

Sind John Boltons Zeichnungen noch klar und wirken im ersten Teil der Geschichte eher wie Fotos, sind die Zeichnungen von Scott Hampton für die Gegenwart mehr Aquarelle. Charles Vess bedient sich für das Feenreich hingegen des klassischen

Comicstils, der auch für Superheldencomics verwandt wird, und Paul Johnson bildet den Abschluss mit abstrakten Zeichnungen der Zukunft. Jeder Zeichenstil illustriert das Geschehen des jeweiligen Abschnittes eindrucksvoll und passt auch inhaltlich.

Die Bücher der Magie sind jedem zu empfehlen, der sich für Magie und gut erzählte Geschichten interessiert, denn nach wie vor ist diese Graphic Novel eines: packend und interessant erzählt. Die Zeichnungen allein heben sie über den Comiceinheitsbrei hinaus, und es ist faszinierend, wie alle Teile zusammenspielen. Klare Kaufempfehlung.

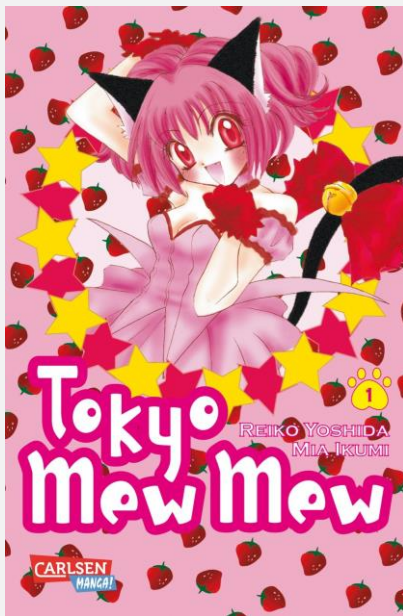
Ein Wermutstropfen bleibt jedoch: Da sich diese Graphic Novel nicht an den Einheitsleser richtet, wird man sie wohl nur noch in Comicfachgeschäften erhalten. Hat man sie aber erstmal gefunden, gibt man sie nie wieder her.

Fazit

Wer bisher Comics nur mit Donald Duck, Asterix und Lucky Luke verbindet, sollte auf jeden Fall einen Blick in diese Graphic Novel werfen. Sie ist sehr interessant geschrieben, die Zeichnungen sind teilweise einfach erstaunlich, und dem Leser wird vor Augen geführt, dass auch andere Geschichten als die des typischen Superhelden erzählt werden können.

Dazu kommt in den Formulierungen eine literarische Tiefe, die der Durchschnittscomicleser bestimmt nicht gewohnt ist. Damit wird *Die Bücher der Magie* auch für Leser interessant, die sonst nicht zu einem „Comic“ greifen würden.





Mangaka: Mia Ikumi

Verlag: Carlsen (ab Juli 2013)

Genre: Magical Girl

Taschenbücher

Je Band circa 175 Seiten

5,95 EUR, insgesamt 7 Bände

+ Folgeserie „Tokyo Mew Mew à la Mode“ (2 Bände)

Tokyo Mew Mew

Eine Rezension von Katja Bürk

Magical Girls! Sie faszinieren seit *Sailor Moon* die ganze Fangemeinde. Schon lange braucht man keine großen Helden in Strumpfhosen mehr, denn die Mädels in kurzen Röcken machen ihre Arbeit genauso gut und sehen dabei auch noch bezaubernd aus auf ihren Stöckelschuhen. Männer in der Serie dürfen zwar nicht fehlen, sind aber meist eher kleine Helfer in der Not, die die Liebe des Hauptcharakters ergattern. Aber eine wirklich tragende Rolle ist ihnen selten bestimmt.

Ein schönes Beispiel für starke und schöne Magical Girls ist *Tokyo Mew Mew* von Mia Ikumi:

Die Schülerin Ichigo Momomiya versucht ihren großen Schwarm auf sich aufmerksam zu machen.

Dafür lädt sie ihn auf eine Ausstellung bedrohter Tierarten ein. Doch es kommt ganz anders als gedacht. Denn es gibt ein Erdbeben, bei dem plötzlich eine Katze vor Ichigo erscheint. Sie hat das Gefühl, diese verschwinde in ihr, danach verliert sie das Bewusstsein.

Als sie wieder zu sich kommt, scheint alles normal. Doch schon am nächsten Morgen entdeckt sie Veränderungen. Erst kommt sie kaum aus dem Bett, dann bekommt sie auf einmal Heißhunger auf Fisch, und als sie über eine Brüstung stürzt, landet sie problemlos auf den Füßen.

Bei einem Angriff entdeckt sie schließlich ihre außergewöhnlichen Kräfte. Sie verwandelt sich in ein Mädchen mit Katzenohren

und Katzenschwanz, sie maunzt und kann mit ihrer neugewonnenen Magickraft ihren Gegner besiegen.

Und sie bleibt nicht alleine: Vier weitere Mädchen haben die Kräfte von Tieren erhalten, die vom Aussterben bedroht sind. Aliens bedrohen die Erde und wollen die Tiere, die hier leben, als biologische Waffen benutzen. Daher wurden die Gene der fünf bedrohten Tiere gewählt, um diesem Angriff entgegenzuwirken. Dass ausgerechnet die Mädels diese Kräfte erhalten haben, war zwar nicht geplant, aber nun machen sie das Beste aus der Situation.

Wie man es bereits aus anderen Serien dieses Genre kennt, müssen die Mädchen erst zusammenwachsen und lernen, gemeinsam zu kämpfen. Und das ist alles andere als leicht, denn vom Charakter her könnten sie nicht unterschiedlicher sein. Das sorgt für einige Spannungen, und es gibt die üblichen Probleme:

Warum sollen wir kämpfen? Ist die Liebe nicht wichtiger? Doch letztendlich ist klar: Wenn sie die Welt nicht retten, kann es auch keine Liebe geben.

Die Story selbst ist typisch japanisch und ziemlich abgedreht, wobei der Schwerpunkt auf den zentralen Magical-Girl-Themen liegt: Freundschaft und Liebe.

Diese Themenschwerpunkte kennt man nicht nur von Größen wie *Sailor Moon*, auch *Wedding Peach* ist hier ganz vorne dabei. Hier haben die Mädchen den Vorteil, dass sie bereits Freundinnen sind, bevor sie ihre Kräfte erhalten. Dadurch ist das Zusammenwachsen nicht so schwierig wie bei *Tokyo Mew Mew*, wo es anfangs Differenzen gibt.

Wo das Zusammenraufen fast schon wegfällt, ist die Serie *Magical Knight Rayearth* vom berühmten Zeichner-Team Clamp. Die drei Mädchen gelangen in eine andere Welt und sollen diese

retten. Die Prinzessin, die die Welt stützt, wurde entführt. Hier liegt der Schwerpunkt eher auf der Frage, warum die Prinzessin entführt wurde und wie eine Welt richtig geführt werden sollte?

Ist es richtig, dass einer leidet, nur damit alle anderen sorgenfrei glücklich sein können? Und ist es überhaupt möglich, dass alle glücklich sind?

Die Magical-Girl-Serien haben alle gemeinsam, dass Gefühle ganz groß geschrieben werden. Nicht nur Liebe, besonders auch Freundschaft und die Frage, ob Kämpfen wirklich immer nötig ist oder ob man nicht mit Reden und Freundlichkeit etwas bewirken kann.

Doch nicht alle Magical Girls sind liebe, kleine Mädchen, wie *Kamikaze Kaito Jeanne* beweist. Hier ist die Heldin immerhin eine Diebin. Zwar stiehlt sie für einen guten Zweck, aber das ist den Bestohlenen und vor allem der Polizei nicht immer klar.

Die Zeichnungen von *Tokyo Mew Mew* sind sehr schön und, passend zum Thema, super niedlich. Es gibt ab und zu SD-Einlagen, die diesen Eindruck noch verstärken. Die Linien sind sehr klar, und das Erscheinungsbild der süßen Mädchen wurde durch deren große, glänzende Augen perfekt abgerundet. Im Vergleich zu den anderen großen

Magical-Girl-Serien, die sehr detailverliebt und filigran gezeichnet sind, wirkt der Stil von Mia Ikumi noch etwas ungeschliffen, wobei sie sich im Verlauf der Reihe steigert.

Fazit

Wer Magical Girls mag und obendrein ein Fan von Catgirls

ist, kann mit *Tokyo Mew Mew* nichts falsch machen. Zwar geht es auch um bedrohte Tierarten, nur sollte man nicht allein aus diesem Interesse zu dem Manga greifen, denn das Thema gerät mit der Zeit in den Hintergrund, während Liebe und Freundschaft in den Vordergrund treten. Es warten große Gefühle, Spannung und jede Menge Humor.



Skarbnik

Eine Kurzgeschichte von Eselfine

Es würde regnen.
Er hatte es bereits am Morgen gespürt, als er sich unter der kratzigen Decke hervorgewunden hatte, denn diesen Schmerz in den Knochen kannte er – es würde regnen. Und jetzt, während er langsam die zerfahrene Dorfstraße entlanghumpelte, vorbei an den verkohlten Ruinen der alten Schmiede, die sie am anderen Ende des Ortes wieder neu aufgebaut hatten, an dem Felsbrocken, an dem sie ihn an jenem Tag gefunden hatten, war es für alle sichtbar: dicke, bauchige Regenwolken, die sich von Westen heranschoben und das Blau des Himmels fraßen.
Wie damals.
Tolimir blieb stehen und schaute den Pfad hinunter, der zur Mine

führte. Vor Jahren war er mal ein breiter Weg gewesen, befestigt, eine Straße beinahe, wie man sie aus den Städten oder reicheren Dörfern kannte. Vor Jahren war sein Dorf noch eines dieser reicheren gewesen ...

Bis er auf den Skarbnik traf. Den Eingang der Miene konnte Tolimir von seinem Standpunkt aus nur erahnen. Doch er wusste, dass die schweren Holztüren verriegelt und verrammelt waren, um zu verhindern, dass dies alles noch einmal geschehen konnte. Oder um zu verhindern, dass das, was dort unzweifelhaft in der Tiefe lauerte, sei es die Gefahr des Steins, des Gases oder des ... der Dinge, über die man nicht sprach, nach oben kam.

Die Holztüren und die Riegel würden nicht halten, da war sich Tolimir sicher. Für die anderen war er nur der komische Kauz, der es damals schwer verletzt nach draußen geschafft und wie durch ein Wunder überlebt hatte, der seltsame alte Tattergreis, der jeden Tag auf dem Weg zur Taverne an diesem Pfad innehielt und zur Mine hinüberschaute, als warte er auf etwas. Der Geschichtenerzähler, der den Kindern mit düsteren Prophezeiungen Angst machte und damit den Müttern einige Arbeit abnahm: *Geht nicht bei den Minen spielen. Im Salz lauert das Böse.*
Offiziell nahm niemand seine Erzählungen wirklich ernst, vielleicht von den Kindern abgesehen, die ihn mit großen Augen

anstarrten, wenn er mit gedämpfter Stimme die Schrecken beschrieb, die in der Dunkelheit des weißen Goldes lauerten, doch es erfüllte seinen Zweck: Seit Jahren war niemand mehr diesen Weg entlanggegangen. Bis jetzt.

Nach dem Abstand zwischen den Flecken niedergetretenen Grases zu urteilen, war es kein Kind gewesen. Aber wer von den Erwachsenen würde die stumme Tradition brechen, die Mine um jeden Preis zu meiden? Oh, es hatte ein paar gegeben, wie Tolimir sich erinnerte, ein paar von denen, denen die schwere Feldarbeit nicht mehr zusagte, die ein leichtes Vermögen machen wollten, so wie ihre Vorfahren. Aber meist hatten diese leichtsinnigen Hitzköpfe angesichts der barrikadierten Holztüren und des allgemeinen Widerstands im Dorf schnell wieder den Mut verloren.

Aus den Tiefen seiner Erinnerung schlich sich ein Grollen heran, ein Grollen, als spräche

der Fels selbst zu ihm. Die Stimme, die er gehört hatte, nachdem er glaubte, entkommen zu sein. Als er den Göttern dafür dankte, ihm dieses Wunder geschenkt zu haben. *Du bist nicht entkommen, Mensch.*

Ihn schauderte. Konnte es sein? Er hatte noch mehr gehört, damals in dieser Mine, Dinge, die er verdrängt hatte, Drohungen, die er zu diesen Geschichten siedete, die er den Kindern erzählte. *Ich werde einen senden, einen wie dich. Er wird das Zeichen sein, und du ...*

„Tolimir!“

Er zuckte zusammen und fuhr herum. Hinter ihm stand einer dieser jungen Burschen, die sich noch nie viel um die alten Erzählungen geschert hatten. Einer von denen, die wohl in einigen Jahren erneut versuchen würden, die Mine wieder zu erschließen, um daran zu scheitern und wie ihre Väter verbittert die kargen Böden zu beackern ... Tolimir kannte das zur Genüge, es machte ihn müde, es immer wieder

mit ansehen zu müssen. Er wurde alt. Und das sagten ihm nicht nur sein Spiegelbild oder die schmerzenden Knochen. „Cibor“, erwiderte er matt und bemühte ein Lächeln. Er ahnte das Gespräch, das nun folgen würde: *Was starrst du nur wieder auf die alte Mine, wartest du, dass der Skarbnik herauskommt? Es wird Zeit, dass wir sie wieder in Betrieb nehmen, du hast doch mit eigenen Augen gesehen, welche Schätze dort unten liegen ...*

„Na, Tolimir, es wird bald regnen, willst du dann immer noch hier stehen und auf den Skarbnik warten?“ Cibor deutete mit übertriebenen Bewegungen auf die wandernden Wolkenbäuche über ihnen. „Oder denkst du an die alten Zeiten, an das ganze Salz dort unten? Was glaubst du, was die Händler in den Städten für eine Handvoll Salz geben ... Bald bekämen wir hier selbst das Stadtrecht, stell dir das doch einmal vor! Unser Dorf, eine Stadt wie Bochnia. Oder Wieliczka! Jeder spricht von Wie-

liczka! Königliche Bergstadt!
Und Salz, jeder möchte Salz ...
Es wird Zeit, dass wir die Mine
wieder eröffnen, wirklich. Was
damals geschehen ist, nun – das
ist lange her ...“

„Wir hätten diese Mine niemals
eröffnen dürfen“, unterbrach
Tolimir ihn leise, doch er wusste,
dass der Jüngere daraufhin nur
lachen würde. „Wir hätten nie-
mals dort hineingehen und nach
Salz graben dürfen. Niemals.
Und wir dürfen es auch niemals
wieder tun.“

Cibor lachte.

„Du und deine abergläubischen
Gruselgeschichten, Tolimir! Aber
wenn du schon eine Weile hier
bist – hast du Pakosz gesehen?
Wir wollten uns an der Schenke
treffen, doch offenbar hat er sich
wieder verspätet. Kann ja sein,
dass du ihn unterwegs getroffen
hast, sicher hat er wieder Halina
besucht, er redet in letzter Zeit
nur noch von ihr ... Hast du
nicht? Nun ja, vielleicht ist er ja
inzwischen da.“ Cibor, immer
noch mit einem leicht amüsierten

Gesichtsausdruck, wandte sich
ab und ließ Tolimir an seinem
Felsbrocken stehen.

Nachdenklich betrachtete der
alte Mann das Gras und den
überwucherten Pfad zur Mine,
während er sich durch den Kopf
gehen ließ, was Cibor über sei-
nen Freund gesagt hatte. Zwi-
schen den vereinzelt fallenden
Regentropfen ergaben die Fuß-
stapfen plötzlich einen ganz ei-
genen Sinn.

Es würde regnen.

Er hatte es bereits am Morgen
geahnt, als er zu Halina aufge-
brochen war und die Finken ru-
fen gehört hatte, und die bauchi-
gen Wolken, die das Blau des
Himmels fraßen, hatten es ihm
bestätigt: Es würde regnen. Doch
nach diesem Regen wäre er viel-
leicht ein reicher Mann, was also
störte ihn das Wetter?

Der Regen war gut für die Ernte,
und der Regen würde ihm Glück
bringen.

Pakosz blieb stehen und wandte
sich um, schaute zurück in Rich-
tung des Dorfes, auf die kaum
erkennbaren Fußspuren im Gras.
Hierhin würde ihm keiner fol-
gen. Nicht einmal Cibor, obwohl
er seit Kurzem kaum noch von
etwas anderem sprach als der
Wiedereröffnung der Mine. Aber
Cibor würde nicht derjenige sein,
der sich in die Dunkelheit wagte.
Bei dem Gedanken musste
Pakosz lächeln. Sie alle hatten
die Geschichten des alten Tolimir
gehört, Erzählungen voller selt-
samer Kreaturen und bössartiger
Mächte, die im Salz lauerten.

Als Kind hatte er sie geglaubt,
doch mit jedem Jahr, das ver-
strich, war Pakosz eines klarer
geworden:

Im Salz lauerte der Reichtum.
Und Ruhm, denn derjenige, der
dem Dorf seine Zukunft zurück-
brachte, würde nie vergessen
werden. Er musste nur die Au-
gen schließen, um sie alle vor
sich zu sehen: den ungläubigen
Cibor, der sich ärgern würde,
nicht als Erster auf diese Idee

gekommen zu sein. Den Starosten, der ihm persönlich danken würde. Seinen Vater, der stolz auf ihn sein würde, weil er seine Familie aus dem endlosen Kreislauf aus Missernten und Hunger befreit hatte. Und Halina ... Die schweren Eichenholztüren hätten wohl noch einen Rammbock aufgehalten, aber Pakosz wusste um einen Einsturz in einer Senke, kaum zwanzig Schritte entfernt.

Eigentlich hatte ihn dieses Loch erst auf die Idee gebracht, die Mine zu erkunden – wäre diese eine Ziege seines Vaters nicht davongelaufen, hätte er sich wohl niemals hierher verirrt. Gras hing über die Ränder des Einsturzes, und Pakosz tastete sich vorsichtig voran, um nicht einzubrechen. Noch einmal warf er einen Blick nach oben in den bewölkten Himmel, dann ließ er sich vorsichtig in die Kühle atmenden Schatten herab.

Wir werden sehen, welche Geschichten ich zu erzählen habe, wenn ich zurück bin, Tolimir.

Das Flackern der Lampe spielte mit seinem Schatten Fangen auf den rauen Wänden. War es denn nur sein Schatten? Pakosz verfluchte sich dafür, nur diese kleine, mickrige Grubenlampe mitgenommen zu haben.

Den Bergmännern von früher dürfte sie wohl gereicht haben, doch seine Augen waren von der Helligkeit des Tages verwöhnt und hatten Schwierigkeiten, sich an das Dämmerlicht anzupassen – er hatte etwas wie eine finstere, sternenlose Nacht erwartet, aber die Dunkelheit hier schien ein Gegenstand zu sein, der sich immer dann auflöste, wenn er seine Hand nach ihm ausstreckte, um direkt hinter ihm wieder zu einer undurchdringlichen Mauer zu werden.

Hatte Tolimir nicht davon gesprochen, dass das Salz die Mine erhelle? Ihr beinahe einen Goldglanz verleihe? Oder hatte er dies nur geträumt? Hier jedenfalls waren die Wände schwarz,

und sie schienen das Licht regelrecht aufzusaugen.

Und dieses Knirschen, das ferne Heulen in der Finsternis? *Meine Schritte. Der Wind, versucht Pakosz sich zu beruhigen. Es ist diese Dunkelheit, auf die ich nicht vorbereitet war. Wir Menschen fürchten uns, wenn wir nicht sehen können, was sich hinter uns verbirgt und was vor uns liegt.*

Er wusste nicht genau, wo er suchen sollte, also folgte er einfach dem mit Holzbalken abgestützten Stollen, der bald in den Hauptstollen mündete, der Tolimirs Erzählungen nach in unbekannte Tiefen führen sollte. War es nicht so, dass Bergleute immer tiefer gruben, um neue Salzquellen zu erschließen? Vielleicht sollte er einfach so lange geradeaus gehen, bis er auf das Ende des Stollens stieß ... Dort würde es noch genug Salz für ihn geben.

Am Rand des Lichtkegels, dort, wo sich die schmalen Gleise in der Finsternis verloren, wichen die Schatten und hinterließen für

einen kurzen Moment einen Wirbel in der Dunkelheit. Eine Bewegung?

Unsinn. Ach, diese verdammte Finsternis. Beinahe, als wäre man blind geworden. Hat sich also so die alte Nawojka gefühlt, als sie nichts mehr sehen konnte? Ja, geklagt hat sie, wie schön es früher gewesen sei ... Naja, das machen die Alten wohl immer.

Auch hier waren die Wände schwarz, als hätte jemand sie mit Farbe bestrichen. Und in dem Luftzug, der Pakosz frösteln ließ, lag da ein Hauch von ... Rauch? Kalter Rußgestank, wie von einem lang vergangenen Feuer?

Das ist eine Mine. Tolimir hat von diesem Gas erzählt, von den Explosionen und den Bränden, die es manchmal gab.

Wieder ein Huschen am Rande des Lichtkegels, gefolgt von dem Tippeln winziger Pfoten und aufgeregtem Quieken.

„Ratten!“, entfuhr es Pakosz, erleichtert, nun eine Erklärung für das Gefundene zu haben, was seine Augen gesehen haben woll-

ten. Natürlich. Wie sollte es auch sonst sein? Seine Stimme klang seltsam fremd und verhallte in den Tiefen des Stollens, wurde beantwortet von ... einem Kichern?

Meine Sinne spielen mir Streiche. Hätte ich nur mehr Licht als diese kleine Funzel!

Der Stollen teilte sich, und aus dunklen Löchern wehte faule, abgestandene Luft in den Haupt-schacht. Eines war durch einen umgekippten Wagen blockiert, den jemand – oder etwas? – aus den Gleisen gehoben und quer-gestellt haben musste. Unwill-kürlich fragte sich Pakosz, welche Kraft wohl dazu nötig gewesen sein musste ...

Hinter dem Karren kicherte es, dann schlug ihm ein Schwall rauchiger Luft ins Gesicht, beinahe so, als würde ihn die Dunkelheit ohrfeigen. Pakosz fuhr herum und floh – rannte vorbei an aschgrauen Wänden, an verkohlten Holzbalken und seltsam unförmigen Klumpen am Boden, über die er nicht länger nach-

denken wollte, floh vor dem Rauchgeruch, dem Kichern, dem Echo seiner eigenen Schritte – bis er mitten im Lauf an verdrehten Gleissträngen hängenblieb und hinschlug.

Die Grubenlampe hüpfte noch träge ein Stück weiter und verharrte dann vor einem umgekippten Wagen, eingebettet im Licht golden schimmernder Salzklumpen.

Es würde regnen.

Regen war gut, es würde eine gute Ernte werden. Endlich, nach all diesen Jahren voller Hunger. Warum aber war es dann so heiß?

Ein Gewitter. Das musste es sein. Ein Gewitter würde heraufziehen und den Staub des Sommers von den Wegen und Hütten waschen. Und nachher würden die Kinder durch die Pfützen springen, und eines würde stehenbleiben und sich über den seltsamen weißen Klumpen wun-

dern, der schlammverschmiert neben dem Felsen lag. Ein anderes würde hinzukommen und zur Mine schauen, und dann würden sie aufgeregt ihre Eltern holen. Ein Gewitter, das Salz regnen ließ ...

Pakosz schreckte auf.

Die Dunkelheit um ihn herum brauchte nicht lange, um ihn daran zu erinnern, wo er sich befand – und warum er geflohen war. Doch so sehr er sein Gehör auch anstrengte, außer seinem eigenen rauhen Atem und dem beständigen Pfeifen des Windes war nichts zu hören.

Dummkopf, schalt er sich. Wer weiß, wo du jetzt bist. Du hättest weitergehen sollen, ganz ruhig, wie sich das gehört. Ein Kichern? Darüber würde sogar Tolimir lachen! Das werden die Ratten gewesen sein.

Er spuckte aus und betastete seine schmerzende Lippe. *Nichts Schlimmes. Ich sollte mir dieses Salz holen und herausfinden, wie ich wieder zum Hauptstollen komme. Wenigstens hat die Gruben-*

lampe alles unbeschadet überstanden. Tolimir hat recht gehabt. Das Salz schimmert golden.

Ächzend stand er auf und fischte die Lampe aus den Salzklumpen, dann bückte er sich und hob ein paar Brocken auf. Dafür, dass auch hier die Wände schwarz und die verdrehten Gleisstränge unter ihm verkohlt wirkten, waren die Kristalle erstaunlich unversehrt. Ein Lächeln stahl sich auf Pakosz' Gesicht.

Und welche Augen sie machen werden ...

Der Rauchgestank schlug ihm wie eine geballte Faust entgegen, diesmal nicht mehr schal und kalt wie vorher, sondern dicht und kratzig: Irgendetwas brannte, und es war nicht die Grubenlampe, deren Flamme mehr und mehr flackerte. Doch woher kam der Rauch? Und warum kam ihm dieser umgekippte Wagen so bekannt vor?

Pakosz hob die Leuchte, um besser sehen zu können, und erstarrte: Er hatte sich geirrt. Das Schwarz an den Wänden war

keineswegs überall – hinter dem Karren warfen Salzkristalle ein warmes Leuchten zurück, durchzogen von Linien und Schatten, gekrönt von zwei Punkten, die ihn zurückwischen ließen. Hinter dem Karren starrte ihn ein alter bärtiger Mann mit einer Grubenlampe in der einen und einer Hacke in der anderen Hand an. Über sein Gesicht zog sich ein seltsam böses Lächeln.

„Und da bist du, Mensch, einer wie die anderen, blind im Schutz der Erde und ausgeliefert, aber dennoch gierig auf ihre Schätze. Und wie sie wirst du zahlen.“

Pakosz konnte ihn nicht sprechen sehen, doch er war sich sicher, dass die tiefe, grollende Stimme zu diesem alten Bergmann gehörte. Wie konnte es sein, dass er nach all der Zeit noch hier unten war?

„Wer – wer bist du?“

Der Bergmann blieb ihm die Antwort schuldig, nur das Echo seiner Worte wanderte durch die leeren Stollen. Pakosz machte

einen Schritt auf den alten Mann zu, vielleicht hatte er sich in Träumereien verloren, wie es die Alten manchmal taten? Seine Finger stießen auf kühles Salz, als er den Bergmann an der Schulter packen wollte. Eine Statue? Aber woher war dann diese Stimme gekommen?

„Hallo?“, rief er unsicher in die Dunkelheit.

Von irgendwo her antwortete ein Kichern. Dann erlosch die Grubenlampe.

Hitze.

Sein Denken hatte lange zuvor ausgesetzt und sich zitternd vor der Übermacht der Sinneseindrücke in eine winzige Ecke gezwängt, gerade noch fähig, ihm einzelne Wörter zuzuflüstern. Wörter, die ihn verfluchten auf der Flucht vor der Hitze, dem Flackern und den grauen Schwaden, die sich dazwischenschlichen und ihm den Atem nahmen.

Ausweg.

Es gab keinen, das flüsternten die verrußten Stollenwände, die schon viele vor ihm fliehen gesehen hatten und an denen die Angst aschfarben vorüberging. Die Stollenwände, in deren Stein die Stimme eingearbeitet zu sein schien, die ihn mit den anderen verglich, mit denen, deren Flucht gescheitert war.

Luft.

Das Husten schnürte ihm die Kehle zu, raubte ihm in seiner Gewalt die letzte Kraft aus den Beinen, und keuchend brach er zusammen. Die Flammen waren hinter ihm, brüllten auf, als ihre Nahrung aus Gas und Holz sie stärkte.

Hilfe.

Hier würde ihm niemand helfen, denn hier war niemand außer ihm und der Stimme, die sich an seinem Leid erfreute. Die ihm einredete, dies sei alles, was seinesgleichen hier unten erwartete. Dabei wusste er schon lange nicht mehr, wo er war. Wer er war.

Schmerz.

Das Feuer hatte ihn erreicht, leckte an seiner vom Sturz zerrissenen Kleidung, kostete von seiner Haut und seinem Fleisch, befand ihn für würdig und riss sein gefrässiges Maul auf, um ihn zu verschlingen.

Von weit her lächelte das Gesicht des bärtigen Bergmannes mit der Grubenlampe auf ihn hinunter, dessen tiefe, grollende Stimme sogar das Dröhnen des Feuers durchdrang: „Sag ihnen, dass der Skarbnik immer noch hier ist, Mensch. Dass er immer hier bleiben wird. Sag ihnen, dass sie die Mine nicht wieder eröffnen werden. Dass sie sie niemals hätten eröffnen dürfen.“

Es regnete.

Tolimir warf einen Blick in den bleigrauen Himmel und schloss die Tavernentür hinter sich, schloss die angeregten Gespräche, das Klappern der Bierkrüge

und der Messer ein und machte einen Schritt nach vorn, in den Matsch der aufgeweichten Dorfstraße hinein.

Die Nässe suchte sich schnell einen Weg in seine alten Stiefel, und er verzog das Gesicht. Eigentlich mochte er Regen, aber auf nasse Füße konnte er gut und gerne verzichten – zumal der Weg zu seiner Hütte nicht gerade der kürzeste war.

„Tolimir!“ Durch das Prasseln des Regens drangen die Geräusche hastiger Schritte und Cibors aufgeregte Stimme. Er hielt inne und drehte sich zu dem jungen Mann um, in dessen Augen Angst glänzte.

„Pakosz“, keuchte Cibor und versuchte, zu Atem zu kommen.

„Er ... Felsen. Mine ... raucht ...“

Der Skarbnik. Das Zeichen.

In den vergangenen Jahren hatte sich Tolimir oft gefragt, wie es für die anderen Dorfbewohner gewesen sein musste, als sie ihn an diesem Stein gefunden hatten, dort, wo der Weg zur Mine hin abzweigte. Als noch niemand

das Ausmaß des Geschehenen begreifen konnte, als alle noch dachten, es sei eine der üblichen Gefahren des Bergbaus gewesen, die zugeschlagen habe.

Jetzt wusste er es.

Pakosz saß in zerrissener, halb verbrannter Kleidung zusammengesunken an den Felsen gelehnt. Wahrscheinlich hatte ihn Cibor oder einer der anderen Dorfbewohner, die sich inzwischen eingefunden hatten, aufgerichtet, denn der junge Mann sah nicht so aus, als hätte er noch die Kraft dazu.

„Tolimir!“ Eine junge Frau, fast noch ein Mädchen, kam auf ihn zu. „Ich weiß nicht, was mit ihm ist, er erkennt niemanden, nicht einmal mich, aber ... Er sagt nichts als deinen Namen. Als – als würde er dir etwas mitteilen wollen?“

Nicht mir, dem Dorf.

Bitterer Rauchgestank biss sich seinen Weg durch den Regen und schien Pakosz zu umhüllen, als wäre er ein erkaltendes Häuf-

chen Asche. Seine Lippen bewegten sich kaum, als er mit den Worten kämpfte, die ihm der Skarbnik auf den Weg gegeben hatte. Die Worte, die Tolimir vor so vielen Jahren gehört und tief in sich begraben hatte. „Der ... Skarbnik ... wir müssen ... diese Mine ... Dorf ... verlassen. Wir ...“ Pakosz hustete, seine Hände fuhren durch den Matsch, wie um Halt zu suchen. Sein Blick fand Tolimirs und hielt ihn fest.

„Tolimir ... du hattest recht. Die Türen ... halten ... nicht. Wir ... werden nie entkommen.“ Mit einem leisen Seufzer sank Pakosz zur Seite und blieb reglos liegen. Am Ende des grasüberwachsenen Weges stiegen träge schwarze Wolken aus dem Loch hinter den geborstenen Überresten der Holztüren und verschmolzen mit dem regengrauen Himmel. Aufgeregt sprangen zwei Kinder mit weißlich schimmernden Klumpen durch die Pfützen und versuchten, die Aufmerksamkeit der Erwachsenen auf sich zu ziehen,

die den Körper eines jungen Mannes ins Dorf trugen.

Wie damals.

Tief unter ihnen, in abwärts führenden Stollen, durch die der Geruch kalten Rauches wehte, bröckelte Salz von einer Statue eines bärtigen alten Mannes mit einer Grubenlampe in der Hand.

Diese Geschichte hat den 1. Platz beim 7. Literatopia-Schreibwettbewerb zum Thema „Salz“ belegt.

Bitte das Copyright beachten!
Diese Geschichte darf nicht ohne Erlaubnis der Autorin an anderer Stelle publiziert werden. Wir danken Eselfine herzlich, dass wir ihre Geschichte im PHANTAST abdrucken durften.



Impressum

PHANTAST 13
„Magie“
kostenlose PDF-Version
Erschienen im September 2015

PHANTAST ist das gemeinsame
Magazin der phantastischen
Internetportale literatopia und
fictionfantasy

www.literatopia.de
www.fictionfantasy.de

Herausgeberin dieser Ausgabe:
Judith Madera
Satz und Layout: Judith Madera
Lektorat: Rainer Skupsch

Das PHANTAST-Logo wurde
von Lena Braun entworfen

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Eva Bergschneider, Katja Bürk, Mar-
kus Drevermann, Ann-Kathrin Kar-
schnick, Lukas Kohout, Judith Made-
ra

Bildquellen:
Seiten 5, 13, 20, 23, 31, 40, 52, 56,
60, 72, 84, 87, 91, 102 und Cover:
Laercio Messias
Seite 14: Ann-Kathrin Karschnick
Seite 16: public domain
Seite 31: public domain
Seite 41-51 Autorenfotos: Tanya
Carpenter
Seite 73: Michael Peinkofer
Seite 79-83: KAZÉ Deutschland

Alle Bilder mit Creative-Commons-
Lizenzen sind direkt als solche ge-

kennzeichnet. Bitte die jeweilige
Lizenz beachten!

Alle Autorenfotos unterliegen dem
Copyright der jeweils darauf abge-
bildeten. Alle Cover unterliegen
dem Copyright der entsprechenden
Verlage bzw. dem jeweiligen Künst-
ler.

Das Urheberrecht der einzelnen
Texte liegt bei den jeweiligen Auto-
ren. Nachdruck, Vervielfältigung,
Bearbeitung, Übersetzung, Mikro-
verfilmung, Auswertung durch Da-
tenbanken und die Einspeicherung
und Verarbeitung in elektronischen
Systemen bedarf der ausdrücklichen
Genehmigung des Copyrightinha-
bers.

Kontakt zur PHANTAST-Redaktion

Literatopia	Judith Madera	www.literatopia.de	madera@literatopia.de
fictionfantasy	Jürgen Eglseer	www.fictionfantasy.de	eglseer@fictionfantasy.de